

Termos e Condições Gerais

Os presentes Termos e Condições Gerais de Utilização ("T&C") são celebrados entre:

O utilizador ("**Você**", "**Seu**", "**Utilizador**" ou "**Jogador**") e

A Bem Operations Limited, registada em Malta com o número C70387, com sede em Level 3, Tagliaferro Business Centre, Gaiety Lane, Sliema, Malta ("**Betclíc**", "**Nós**", "**Nos**" e/ou "**Nosso**").

Conforme ao Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de Abril, que aprovou o Regime Jurídico de Jogos e Apostas Online ("**RJO**"), e regula a atividade de exploração de jogos e apostas online em Portugal e outros regulamentos, instruções ou orientações aprovados ("**Regulamentação**"), e às licenças n.º 001 e n.º 004, emitidas pelo SRIJ – Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (doravante "**SRIJ**"), a Betclíc está autorizada a explorar as atividades de apostas desportivas à cota em território português e de jogos de fortuna ou azar através do seu site www.betclíc.pt e respetiva aplicação informática ou app. Apenas as licenças emitidas pelo SRIJ são válidas em Portugal.

Os presentes T&C (também designados por "**os Termos**", "**o Acordo**", "**o Contrato**") regerão o Seu acesso e utilização do site, disponível através do URL www.betclíc.pt, assim como da respetiva aplicação informática (conjuntamente referidos por "**o Site**").

Os serviços do Site só estão acessíveis em língua portuguesa. A relação entre o Utilizador e a Betclíc rege-se pela lei portuguesa. Qualquer litígio decorrente da interpretação ou execução destes T&C está sujeito à jurisdição dos tribunais portugueses.

O Site é interdito a menores de 18 anos. É da sua responsabilidade ler e compreender os nossos T&C antes de aceitar estar vinculado aos mesmos.

Ao aceitar estes T&C, confirma que leu e aceitou:

- a)** A nossa "Política de Privacidade e Cookies";
- b)** As Regras de Apostas Específicas;
- c)** As regras de Casino;
- d)** A secção relativa a Jogo Responsável;
- e)** As condições específicas aplicáveis às Ofertas Promocionais e bónus;
- f)** A nossa "Política de Privacidade e Cookies";
- g)** Restantes regras, políticas e termos e condições específicos aplicáveis a ações promocionais, tal como disponibilizados periódica e oportunamente no Site.

As secções identificadas acima consideram-se parte integrante dos presentes T&C.

Os presentes Termos e Condições constituem um acordo juridicamente vinculativo entre o Jogador e a Betclíc. Caso não concorde com estes T&C, em parte ou na totalidade, ou não deseje ser vinculado a eles, deverá sair do Site imediatamente e, onde aplicável, remover sem demora qualquer software que tenha transferido do Site para o seu computador.

O utilizador assegura que cumprirá permanentemente estes T&C, as disposições legais aplicáveis bem como os regulamentos, instruções e orientações da entidade do SRIJ, não perturbando o normal funcionamento das atividades de jogos e apostas online.

ACESSO DIRETO

- [Política de Privacidade e Cookies](#)
- [Regras de Apostas Desportivas](#)
- [Regras de Casino](#)
- [Jogo Responsável](#)
- [Condições Específica](#)

INTERPRETAÇÃO

Salvo disposição expressa em contrário, notamos que:

- Em caso de conflito entre estes Termos e Condições e qualquer outro documento aqui mencionado, os Termos e Condições prevalecerão. No entanto, quando existam contradições entre os Termos e Condições e/ou as Condições Específicas referentes às promoções, bónus e outras ofertas promocionais, estas últimas prevalecerão.
- Caso alguma das disposições dos presentes T&C vier a ser declarada ineficaz ou inexecutável, a mesma deverá ser considerada como tendo sido substituída por uma disposição válida que reflita o mais fielmente possível o objetivo desejado pela disposição inicial. As demais disposições não serão afetadas e produzirão plenos efeitos.
- Os presentes T&C constituem a integralidade do Contrato concluído entre o Utilizador e a Betclic no que se refere ao acesso e utilização do Site e substituem qualquer acordo realizado anteriormente. Os T&C são redigidos conforme as regras, princípios e fundamentos emanados do RJO e outra Regulamentação. O sistema técnico de jogo do Site cumpre e observa as leis em vigor relativas ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.
- Referências a "apostas" incluem referências às "apostas" e aos "montantes apostados" no nosso Site, sempre que aplicável.
- Referências aos servidores ou aos "nossos servidores", sempre que aplicável, incluem referências aos servidores Betclic e a quaisquer terceiros servidores que sejam utilizados para lhe fornecer os nossos Serviços através do Site.
- Referências a "Serviços" e a "nossos Serviços" compreendem a totalidade dos serviços de apostas desportivas à cota oferecidos e de jogos de fortuna ou azar em território português no nosso Site.
- Reservamos o direito de cooperar plenamente com as forças policiais, judiciais e outras autoridades, incluindo o Governo de Portugal, o SRIJ, a Comissão Nacional de Proteção de Dados, a IBIA (Associação Internacional de Integridade de Apostas), entre outras, na investigação de queixas de atividade ilegal no Site, incluindo qualquer situação em que haja a suspeita de apostas em eventos em que tenha qualquer tipo de envolvimento.
- O não exercício de direitos ao abrigo destes T&C não constitui uma renúncia ou perda desses direitos.

Termos e Condições de Utilização: Pré-requisitos

Ao registar-se, o Utilizador declara expressamente e garante que:

- É um adulto: tem, pelo menos, 18 (dezoito) anos de idade e é considerado capaz para efeitos da lei civil portuguesa. O Utilizador reconhece que o acesso ao Site é proibido a menores e/ou maiores impossibilitados por razões de saúde, deficiência, ou pelo seu comportamento, de exercer, plena, pessoal e conscientemente, os seus direitos ou de, nos mesmos termos, cumprir os seus deveres e garante que não ajudará um menor e/ou um maior impossibilitado nos termos anteriores a candidatarem-se a abrir ou utilizar uma conta Betclic.
- É uma pessoa física. O Utilizador reconhece que a criação e utilização de uma conta Betclic é proibida para robôs informáticos e pessoas coletivas. Em caso de dúvida, em particular tentativas repetidas de conexão, serão acionados meios de segurança para verificar se o Utilizador é uma pessoa física.
- Não se encontra, voluntária ou judicialmente, impedido de jogar. A Betclic irá verificar o seu estado de autoexclusão no momento do seu registo e regularmente, de acordo com a Regulamentação. Quando aplicável, a Betclic recusar-se-á a abrir a Conta de Jogador nessas condições e pode suspender ou cancelar a sua Conta de acordo com as condições da secção de Conta de Jogador).
- Ainda não tem uma conta Betclic ativa. Encerraremos todas as contas ativas abertas no mesmo nome ou que suspeitemos serem atribuíveis à mesma pessoa, em particular devido à utilização de endereços IP idênticos e/ou terminais de ligação conjuntos e/ou à tomada simultânea ou quase simultânea de apostas idênticas.
- Não utilizará o Site para quaisquer atividades ilegais, como fraude, lavagem de dinheiro e financiamento do terrorismo. Processos criminais e/ou civis podem ser movidos contra o Utilizador e qualquer outra pessoa que esteja envolvida em tal atividade, e podemos transmitir qualquer informação, incluindo, mas não limitando aos seus dados pessoais, que nos seja solicitada por qualquer autoridade pública com competência na matéria.
- Os dados pessoais e informações bancárias, bem como todas as informações que forneceu à Betclic são completas, exatas, atuais e verdadeiras, sendo sua responsabilidade mantê-las permanentemente atualizadas, notificando a Betclic de qualquer atualização ou alteração.

- Reside em Portugal ou encontra-se a aceder aos Sites com um terminal de consulta localizado em território português. Caso contrário, de acordo com a Regulamentação, a sua conta poderá ser suspensa ou encerrada. Não pode solicitar a abertura de uma Conta ou utilizar os nossos Sites se estiver domiciliado numa jurisdição a partir da qual a abertura de uma Conta e/ou a utilização dos nossos Serviços seja ilegal ou contrária à lei aplicável. O Utilizador entende e concorda que a Betclic não garante que o uso dos Sites seja legal fora de Portugal e que é sua responsabilidade garantir a legalidade de suas ações.
- A Regulamentação proíbe a prática de jogos e apostas online, diretamente ou por interposta pessoa:
 1. aos titulares dos órgãos de soberania e aos Representantes da República para as Regiões Autónomas;
 2. aos titulares dos órgãos de Governo das Regiões Autónomas;
 3. aos Magistrados do Ministério Público, às autoridades policiais, às forças de segurança e aos seus agentes;
 4. aos titulares dos órgãos sociais da Betclic relativamente ao site na Internet da Betclic;
 5. aos trabalhadores das entidades exploradoras, relativamente ao site na Internet da Betclic;
 6. a qualquer pessoa que tenha ou possa ter acesso aos sistemas informáticos dos jogos e apostas online de um determinado site na Internet;
 7. a quaisquer pessoas, tais como os dirigentes desportivos, os técnicos desportivos, os treinadores, os praticantes desportivos, profissionais e amadores, os juizes, os árbitros, os empresários desportivos e os responsáveis das entidades organizadoras das competições e provas desportivas e das competições e corridas de cavalos objeto de apostas, quando, direta ou indiretamente, tenham ou possam ter qualquer intervenção no resultado dos eventos;
 8. aos trabalhadores do SRIJ que exerçam tais competências, sem prejuízo do disposto no n.º 4 do artigo 47.º do RJO.

Pelo que declara que não se encontra em nenhuma das situações de proibição previstas na lei e acima referidas.

O Utilizador reconhece que o incumprimento dos T&C e de quaisquer outras condições específicas de jogo ou de ofertas especiais pode resultar em medidas apropriadas e proporcionais incluindo a suspensão e/ou encerramento da sua Conta pela Betclic nas condições aqui previstas.

1. A CONTA DE JOGADOR

1.1. COMO CRIAR A CONTA DE JOGADOR?

1.1.1.

A atividade de jogos e apostas online só será possível após a criação da sua Conta de jogador Betclic.pt ("a Conta" e/ou "a Conta de Jogador") que só poderá ser utilizada por si.

Poderá inscrever-se preenchendo o formulário de inscrição disponível no Site no separador "Registar". As informações pessoais necessárias para que seja efetuado o registo no Site são as seguintes: nome completo do jogador (conforme cartão de cidadão/bilhete de identidade, passaporte), a data de nascimento, a nacionalidade, número de identificação fiscal, tipo de documento de identificação e respetivo número, a profissão, a morada de residência e o endereço de correio eletrónico. Os outros elementos são de carácter facultativo.

Caso tenha nacionalidade estrangeira deverá indicar o número de identificação fiscal e número do documento de identificação. Deverá igualmente fornecer o seu documento de identificação que foi utilizado para o registo. Os documentos fornecidos para este fim deverão ser válidos, legíveis e emitidos por entidades oficiais do país de origem do jogador. A Betclic aceitará apenas cópias a cores dos documentos aqui descritos.

Estas informações são de carácter obrigatório e o registo não poderá ser concluído se estas não forem disponibilizadas à Betclic. As restantes informações solicitadas para efeitos de registo são de carácter facultativo.

1.1.2.

A Betclic reserva o direito de solicitar, sempre que houver dúvidas, e mesmo após a criação da Conta do Jogador, o envio de um novo documento comprovativo de identidade e, ainda, outras informações adicionais que se verificarem necessárias. Os elementos identificadores da conta de pagamento serão logo com o primeiro depósito, momento em que o Utilizador será informado de forma inequívoca da necessidade do envio do comprovativo da titularidade da conta de pagamento. A

verificação da titularidade da conta de pagamento é necessária para que possamos ordenar a transferência do seu saldo para a conta de pagamento.

1.1.3.

A verificação da identidade dos jogadores é efetuada pela Betclíc por um dos seguintes meios:

a) Mediante consulta às bases de dados de entidade pública, efetuada, em tempo real, através de ligação ao SRIJ, que irá mediar o acesso à base de dados de entidades públicas ou diretamente na respetiva presença na Internet, através do cartão do cidadão ou da chave móvel digital por meio do mecanismo de autenticação disponibilizado pela Agência para Modernização Administrativa, I.P; ou

b) nos casos em que o jogador não disponibilizar de cartão do cidadão ou de chave móvel digital, a Betclíc aceitará um número de identificação a partir de um documento emitido pelo país de origem do jogador que constituirá a identificação daquele (por exemplo, passaporte ou equivalente, com fotografia e data de nascimento).

1.1.4.

Ser-lhe-á pedido que escolha a sua palavra-passe e nome de utilizador. Este último não pode ser modificado e é definitivo. O nome de utilizador não deve ser obsceno, ameaçador, racista, ofensivo, difamatório nem violar quaisquer direitos de terceiros, incluindo de propriedade intelectual.

1.1.5.

No ato do registo, a Betclíc tem a obrigação legal de verificar a identidade do jogador e os meios de pagamentos e/ou contas bancárias associadas, nomeadamente a inexistência de o jogador ser menor de idade, estar proibido à prática de jogos e apostas online, seja de forma direta ou por interposta pessoa, nos termos do artigo 6.º do RJO e a utilização de quaisquer meios de pagamentos e/ou contas bancárias associadas a sociedades comerciais ou pessoas coletivas. Assim, caso após o registo regular do jogador, caso venhamos a identificar, em decorrência de fraude, que o jogador é menor de idade, está proibido à prática de jogos e apostas online (de forma direta ou por interposta pessoa), ou que seja verificada a utilização fraudulenta de quaisquer meios de pagamentos e/ou contas bancárias associadas a sociedades comerciais ou pessoas coletivas, procederemos à suspensão da conta de jogador e cativação do respetivo saldo, a título cautelar e até decisão das autoridades competentes, as quais, no âmbito das suas competências próprias, decidirão sobre o levantamento da suspensão ou o cancelamento da conta do jogador, bem como do destino do saldo na mesma existente.

1.1.6.

O registo só se tornará completo após verificação da sua identidade e confirmada a inexistência de proibição de jogar, momento a partir do qual poderá dar início à prática de jogos e apostas online. Deverá enviar-nos uma cópia do documento comprovativo da titularidade da conta de pagamento onde serão creditados todos os montantes transferidos a partir da Conta de jogador.

1.1.7.

Nem todos os países/jurisdições permitem que os seus residentes joguem online. Compete exclusivamente ao Utilizador determinar se o uso que faz do sistema de jogo da Betclíc é legal de acordo com a sua circunstância em concreto e com a jurisdição que lhe é aplicável e é da sua responsabilidade garantir a legalidade de suas ações. Todas as ligações vindas de um endereço IP português ou de contas registadas em Portugal serão redirecionadas para o Site e estarão submetidas à Regulamentação. Não podemos fornecer-lhe aconselhamento legal quanto à legalidade de jogo online referente a outras jurisdições.

Independentemente do redirecionamento mencionado no artigo anterior, não poderá candidatar-se à abertura de uma Conta no caso de se encontrar numa jurisdição na qual a utilização dos nossos serviços de jogos e apostas online seja ilegal ou contrária a qualquer regulamento ou ordenamento jurídico aplicável ("**Jurisdição Proibida**"). É da sua responsabilidade assegurar que não é este o caso. Reservamos o direito de suspender imediatamente a sua conta se descobirmos que a Conta foi aberta, ou está a ser utilizada, a partir de uma Jurisdição Proibida. "Jurisdições Proibidas" incluem, mas não se limitam, aos territórios do Afeganistão, China, Dinamarca, Espanha, França, Irão, Iraque, Israel, Itália, Malásia, Rússia, Singapura, Sudão, Tailândia, Turquia, Estados Unidos da América entre outros. Para mais informações, contacte o nosso Serviço de Apoio ao Cliente. A Betclíc não poderá ser responsabilizada, seja de que forma for, por qualquer pena que lhe seja imposta pelas autoridades públicas competentes em consequência da utilização deste Site em países onde a atividade de jogos e apostas online, ou os jogos especificamente disponibilizados pela Betclíc, não são autorizados

1.1.8.

Após a criação da sua Conta, poderá encontrar no separador "A minha conta" diversas informações tais como o saldo da conta de jogador, a atividade de jogo (incluindo apostas, bónus e perdas), depósitos, levantamentos e outras transações

relacionadas com a Conta. Estas informações estarão disponíveis online durante, pelo menos, 12 meses. A pedido do Jogador, poderemos fornecer os extratos de conta que apresentem todas as transações na Conta de jogador dentro de um período à escolha, desde que tecnicamente possível.

Sem prejuízo da responsabilidade da Betclíc de proceder à verificação da exatidão dos dados relativos à sua identidade, deverá assegurar-se que as informações fornecidas são idênticas às presentes no seu documento de identificação utilizado para o registo, nomeadamente em termos de nome e número de identificação, e informar imediatamente a Betclíc acerca de quaisquer alterações a estas informações. Caso seja verificada a inexatidão de qualquer dos dados fornecidos no momento do registo, a sua Conta não poderá ser criada e deverá efetuar novamente o processo de registo garantindo a exatidão dos dados. Todas as informações fornecidas, quer no momento do registo e abertura de uma Conta, quer no quadro de utilização da Conta, devem ser completas, exatas, atuais e verdadeiras.

1.2. COMO USAR A CONTA DE JOGADOR?

Uso da Conta de Jogador

1.2.1.

Para utilizar os nossos serviços e efetuar uma aposta ou ação de jogo, deverá, sempre, iniciar sessão na sua Conta ao inserir o seu nome de utilizador, ou e-mail associado e respetiva palavra-passe.

1.2.2.

A sua Conta Betclíc é estritamente pessoal. Não deverá permitir que utilizem a sua Conta para fazer apostas, jogar quaisquer jogos através da mesma ou para aceitar o pagamento de quaisquer ganhos, bónus ou prémios em espécie. Apenas pode agir em seu nome e por sua conta. Em particular, deverá tomar todas as providências para evitar que menores ou outros maiores impossibilitados sob a sua supervisão utilizem a Conta.

1.2.3.

Não deve, em nenhum momento, revelar o seu nome de utilizador e palavra-passe a terceiros. Qualquer login com seu nome de usuário e senha será considerado como tendo sido feito pelo Utilizador. O Utilizador é responsável por todas as operações de jogo e transações financeiras (apostas, depósitos, levantamentos, etc.) realizadas utilizando estas credenciais. Deve tomar todas as precauções necessárias para manter os seus dados pessoais confidenciais. O Utilizador o único responsável por eventuais utilizações abusivas ou indevidas da sua Conta.

1.2.4.

Em caso de perda ou roubo das suas credenciais ou suspeita de utilização por terceiros, o Utilizador deve informar imediatamente o Serviço de Apoio ao Cliente. A sua Conta será imediatamente suspensa e será efetuada uma investigação por parte do Serviço de Apoio ao Cliente.

1.2.5.

As ações de jogo efetuadas pelo Utilizador só serão válidas quando forem aceites pelo nosso sistema técnico. Pode existir um intervalo de tempo entre a ação do cliente e a aceitação da mesma pelo nosso sistema.

Uma vez que uma aposta tenha sido validada, não poderá requerer a sua anulação. A Betclíc poderá, a qualquer momento, anular as apostas em curso no caso de um pedido do SRIJ, em função da aplicação de condições particulares da aposta em questão.

Para efetuar uma aposta ou realizar uma ação de jogo, deverá possuir fundos suficientes na sua Conta. Os limites escolhidos por si deverão ser respeitados. O jogo a crédito é proibido pela Regulamentação. A Betclíc, assim como seus respetivos órgãos sociais, trabalhadores e demais colaboradores estão proibidos de conceder empréstimos ou disponibilizar, direta ou indiretamente, dispositivos que permitam aos jogadores concederem empréstimos entre si.

1.2.6.

Quaisquer reclamações relativas ao histórico da sua Conta ou ao seu saldo deverão ser realizadas num prazo de catorze (14) dias a partir do momento da publicação da informação no Site. A utilização contínua do Site após este período será considerada como aceitação por si das informações publicadas.

1.2.7.

Além das situações que conduzem, conforme a Regulamentação, à suspensão, cancelamento ou desativação do registo e da Conta de Jogador, previstas nestes Termos e Condições, a Betclíc aplica as seguintes regras à conta de jogador: **a) Se,**

após um alerta interno (proveniente da nossa ferramenta de detecção de fraude) ou externa (proveniente de um provedor de serviços de pagamento), um depósito for pré-autorizado, a conta será limitada até que o depósito seja totalmente validado, ou seja até uma entrada de dinheiro de igual montante na conta bancária da entidade exploradora; neste caso, o jogador poderá jogar, mas não efetuar levantamentos.

b) Após 5 (cinco) tentativas incorretas consecutivas para inserir o seu nome de utilizador e a respetiva palavra-passe, a conta será temporariamente bloqueada por motivos de segurança. O jogador poderá, nestes casos, realizar o processo de recuperação de palavra-passe. Deverá, nestes casos, escolher a opção 'Esqueci-me da palavra passe', presente no menu de acesso. De seguida, encaminharemos um e-mail, para o e-mail registado à conta Betclíc, que o/a possibilitará de criar uma nova palavra-chave para aceder a conta de jogador. Se não se lembrar do seu e-mail associado e nome de utilizador, por favor, contacte o Apoio ao Cliente.

1.3 ALTERAÇÕES E CONFIGURAÇÕES NA CONTA DE JOGADOR

1.3.1.

Nos termos da Regulamentação, após o registo e criação da Conta, poderá modificar as informações pessoais com exceção das relativas à data e local de nascimento, ao número de identificação civil e número de identificação fiscal.

1.3.2.

Sempre que desejar alterar a conta de levantamento ou indicar uma nova conta de levantamento, desde que a mesma esteja em seu nome, deverá enviar um novo comprovativo através da secção "Documentos" da sua conta de jogador.

Conforme exigido pela Regulamentação, deverá enviar-nos uma cópia do documento comprovativo dos elementos identificadores da conta de levantamento e da titularidade da mesma. Esse documento, para ser aceite, deverá conter, no mínimo, os seguintes elementos:

- a)** o seu nome como titular da conta;
- b)** dados da conta, designadamente NIB/IBAN/SWIFT;
- c)** logótipo/ícone do banco.

Poderá obter este documento, entre outras formas, diretamente no balcão da instituição bancária ou extraí-lo do sítio da entidade bancária.

Caso os documentos comprovativos não sejam apresentados, contenham informações que não correspondam às indicadas no registo ou informações contraditórias ou incompletas, não poderemos aceitar a alteração ou a nova conta de levantamento.

1.4 FLUXOS FINANCEIROS (DEPÓSITOS E LEVANTAMENTOS)

Depósito

1.4.1.

Ao criar uma Conta, é necessário que efetue um depósito antes de começar a apostar ou jogar. Os depósitos devem ser feitos em Euros (EUR/€).

1.4.2.

Caso estipule um limite de depósito, o mesmo deverá ser respeitado. Os levantamentos dos prémios só poderão ser efetuados uma vez que o documento bancário de sua titularidade tenha sido validado por nós. Poderá levantar o saldo credor existente na sua Conta até ao limite do saldo disponível, que nunca poderá ser negativo. Pode requisitar levantamentos da sua Conta a qualquer momento desde que todos os pagamentos/depósitos tenham sido recebidos.

Pode encontrar o histórico de todas as transações no separador "Operações".

1.4.3.

No que diz respeito às transações de depósito de pagamento, a Betclíc não aceita meios de pagamento não compatíveis com o SEPA (Single Euro Payments Area). Pode consultar os países integrantes no *link*: <https://www.europeanpaymentscouncil.eu/>.

1.4.4.

A transferência do saldo da Conta será feita unicamente para a conta de levantamento indicada por si e utilizada para creditar a Conta, e após verificada a titularidade da conta bancária de levantamento registada na sua Conta Betclic.

Para mais informações, contacte o nosso Serviço de Apoio ao Cliente.

Levantamentos

1.4.5.

Uma vez verificados e validados os dados de titularidade da conta de levantamento do Jogador, o saldo credor poderá ser a qualquer momento levantado da Conta, com exceção de montantes de bónus recebidos que tenham condições específicas para que o Jogador possa desbloqueá-los e utilizá-los. No entanto, o Jogador não deverá utilizar nem considerar a Conta Betclic como sendo uma conta bancária. Nos casos em que depósitos ou levantamentos forem realizados sem que tenham existido ações de jogo ou de apostas, ou ainda quando estas ações forem realizadas utilizando proporções ínfimas dos depósitos iniciais, a Betclic poderá requerer explicações adicionais antes de efetuar a transferência do montante em questão.

1.4.6.

Os saldos dos Jogadores estão protegidos. Conforme exigido pela Regulamentação, a Betclic prestou cauções para garantia do cumprimento de obrigações legais, nomeadamente o pagamento dos saldos estimados das contas dos Jogadores. A obtenção de licenças de jogos e apostas online, emitidas pelo SRIJ são condicionadas, entre outros, ao pagamento destas garantias, bem como à demonstração de autonomia financeira da empresa.

1.4.7.

Os levantamentos da Conta de Jogador podem ser requisitados a qualquer momento, e o seu processamento será executado até um máximo de 48 (quarenta e oito) horas, de acordo com a Regulamentação. Quando o pedido de levantamento for superior a 10€, a funcionalidade levantamentos imediatos poderá ser utilizada. Para mais informações sobre os levantamentos, consulte o nosso Site.

1.5. BETCLIC TV

1.5.1.

Para aceder ao serviço Betclic TV, é necessário aceder à conta Betclic e ter saldo na Conta de Jogador. Caso tenha saldo nulo (saldo = 0€), poderá ver todos os jogos que estão disponíveis em *streaming*, desde que tenha feito uma aposta nas últimas 24 horas (qualquer jogo).

1.5.2.

A Betclic poderá, sem aviso prévio, suspender, substituir ou remover quaisquer conteúdos do serviço Betclic TV.

1.5.3.

O serviço Betclic TV poderá apresentar alguns casos de desfasamento temporal no processo de transmissão/*streaming* (geralmente de gundos). A Betclic não poderá ser considerada responsável por quaisquer perdas ou prejuízos causados por tais desfasamentos ou quaisquer outros erros relacionados com o serviço Betclic TV. A Betclic não poderá também ser responsável por garantir um determinado nível de qualidade da transmissão/*streaming* já que este depende de fatores fora do seu controlo, incluindo a qualidade da ligação à internet dos Utilizadores.

1.5.4.

A Betclic não poderá ser responsável por quaisquer danos eventuais ou de quaisquer perdas - sofridas pelos Utilizadores ou por terceiros ligadas por quaisquer meios aos Utilizadores - nem de quaisquer ações legais que possam ser submetidas por si ou submetidas a si, que resultem da utilização do serviço Betclic TV, caso o serviço não seja utilizado nos termos aqui indicados.

1.5.5.

Todas as transmissões/*streamings* disponibilizados pelo serviço Betclic TV são destinados estritamente a uso pessoal e não devem ser, em quaisquer circunstâncias, ser utilizadas/os comercialmente ou disponibilizadas/os em público, seja a título gratuito ou oneroso.

1.5.6.

Ao usufruir do serviço Betclíc TV, os clientes aceitam que todas as transmissões/*streamings* são integralmente protegidas por direitos de propriedade intelectual. Sem prejuízo de procedimentos legais subsequentes que a Betclíc possa acionar contra os Utilizadores, a Betclíc poderá tomar as providências que considere adequadas, bem como a sua comunicação às entidades competentes e ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos no caso de existir a suspeita plausível de utilização do serviço Betclíc TV para fins diversos do uso pessoal.

1.6. SUSPENSÃO, CANCELAMENTO E DESATIVAÇÃO DA CONTA

1.6.1.

Qualquer violação das presentes regras, confere à Betclíc o direito de tomar as providências que considere adequadas para averiguar a conformidade da atuação dos Jogadores, bem como a sua comunicação às entidades competentes e ao SRIJ.

Sempre que a Betclíc proceda à suspensão, ao cancelamento ou desativação da Conta do Jogador, irá notificar, por escrito, o Jogador, no prazo de 24 horas, com indicação dos respetivos motivos e efeitos, e, se for o caso, do montante do saldo credor a transferir para a respetiva conta de pagamento.

Por motivos excepcionais, devidamente fundamentados e previamente comunicados ao SRIJ, podendo ou não ser previamente comunicado ao Jogador, a Betclíc poderá não ordenar a transferência imediata do saldo da Conta de Jogador nos casos em que suspeitar que operações efetuadas na conta de Jogador estejam relacionadas com a prática dos crimes de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo. Nestes casos, as normas que estabelecem as medidas de natureza preventiva e repressiva de combate ao branqueamento de vantagens de proveniência ilícita e ao financiamento do terrorismo serão observadas.

Suspensão

1.6.2.

A suspensão da Conta de Jogador determinará a impossibilidade de qualquer tipo de operação de jogo ou movimento da Conta de Jogador, com exceção dos levantamentos e da consulta da informação respeitante à sua Conta de Jogador. Sem prejuízo do disposto no Regulamento n.º 836/2015 e demais Regulamentação aplicável, este procedimento terá lugar nos seguintes casos:

1.6.3.

Quando a Conta permaneça sem qualquer acesso por parte do jogador, ininterruptamente, durante o período de dois anos; a Conta deverá ser cancelada quando tenha decorrido um período ininterrupto de dois (2) anos sem acesso a partir da data da suspensão, nos termos da secção seguinte; neste caso, a Conta de Jogador pode ser novamente ativada, a pedido do jogador, depois de efetuadas as verificações que se revelem necessárias por parte da Betclíc.

1.6.4.

Quando o jogador se tenha autoexcluído por tempo determinado e durante esse período; esta suspensão terá um período determinado e a duração mínima de três meses, perdurando até à data indicada pelo Jogador, data a partir da qual a Conta será reativada pela Betclíc; a Conta de Jogador pode ser reativada antes do termo prazo indicado pelo Jogador, caso este revogue a sua autoexclusão;

1.6.5.

O Jogador tenha acionado uma pausa de jogo e durante o período da mesma;

1.6.6.

Se existirem indícios que a Conta de Jogador está a ser aberta ou utilizada por um robô, a conta do jogador será suspensa até apuramento da situação. A suspensão será comunicada ao SRIJ acompanhada dos respetivos fundamentos no prazo de 24 (vinte e quatro) horas. Se existir prova bastante em como a conta de jogador está a ser aberta ou utilizada por um robô, a conta será cancelada;

1.6.7.

Se o nosso Departamento de Risco e Fraude suspeitar de fraude, pode requerer ao jogador o fornecimento de documentação apropriada. Se existirem indícios bastantes de comportamento fraudulento (por exemplo: repúdio bancário, conta operada por terceiros, uso de documentos falsificados, fraude de meios de pagamento, etc.), a conta será suspensa até apuramento da situação. A suspensão será comunicada ao SRIJ acompanhada dos respetivos fundamentos (indícios ou evidências recolhidas) no prazo de 24 horas e às autoridades competentes para o processo penal. Paralelamente à

suspensão, a Betclic pode proceder à imobilização, a título cautelar, do saldo da conta de jogador, até decisão das autoridades competentes.

1.6.8.

A Betclic irá, sempre que verificar a existência de indícios relevantes de dependência de jogo, suspender, a título cautelar, a sua Conta de Jogador. Nestes casos, o SRIJ será informado, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas, sobre a suspensão da sua conta, com indicação dos respetivos fundamentos. Esta medida serve única e exclusivamente à sua proteção e só será tomada após a Betclic o ter aconselhado e encaminhado para as entidades especializadas em comportamentos aditivos.

1.6.9.

Quando a Betclic tiver evidências claras e concretas do risco à saúde ou integridade física dos clientes, e/ou ameaça de suicídio, em decorrência da prática aditiva de jogo, a Betclic irá, a título cautelar, suspender a Conta de Jogador, bem como proceder à imediata comunicação às autoridades competentes para apoio ao Cliente. O SRIJ será informado, no prazo de 24 horas, sobre a suspensão da sua conta, com indicação dos respetivos fundamentos. Esta medida serve única e exclusivamente à sua proteção e só será tomada após a Betclic o ter aconselhado e encaminhado para as entidades especializadas em comportamentos aditivos.

Cancelamento**1.6.10.**

O cancelamento da Conta de Jogador determina o encerramento da Conta de Jogador e impede o Jogador de realizar qualquer tipo de operação de jogo, sem prejuízo de poder consultar a informação respeitante à sua Conta de Jogador. Sem prejuízo do disposto no Regulamento n.º 836/2015 e demais Regulamentação aplicável, este procedimento terá lugar nos seguintes casos:

1.6.11.

Por rescisão do contrato de jogo por iniciativa do Jogador;

1.6.12.

Por cancelamento do registo de jogador fundamentado na autoexclusão do jogador por tempo indeterminado;

1.6.13.

Por ter decorrido ininterruptamente o período de tempo máximo previsto para a suspensão, nos termos da Regulação e da secção anterior;

1.6.14.

Quando sejam identificadas contas múltiplas abertas pelo mesmo jogador ou que se refiram à mesma pessoa, apenas a primeira conta aberta se mantém ativa, e as restantes serão canceladas;

1.6.15.

Sempre que se verifique que a conta é titulada por um menor de idade, a conta será suspensa. O cancelamento será comunicado ao SRIJ acompanhado dos respetivos fundamentos no prazo de 24 (vinte e quatro) horas.

1.6.16.

Se identificarmos que a conta é titulada por uma pessoa cuja profissão proíbe o acesso a jogos online ou se a conta foi aberta num país proibido, a conta será cancelada.

1.6.17.

Para as Contas de Jogador inativas, com período igual ou superior a 48 meses, quando cancelada a sua Conta de jogador, ou cancelado o registo da Conta, e verificando-se a inexistência de indicação de conta de pagamento ou comprovativo da titularidade da conta de pagamento para onde deverão ser creditados os montantes da sua Conta de Jogador, não obstante uma ou mais notificações com a respetiva solicitação, sem que tenha sido obtida resposta por parte do Jogador, ou, ainda, nos casos em que não é possível fazer prova da titularidade da conta de pagamento, a Betclic irá no prazo de sessenta (60) dias a contar do dia do envio da comunicação por escrito requerendo a necessária informação e/ou documentação para validação e/ou indicação da conta de pagamento, reverter o saldo da Conta a uma instituição do setor social, qualificada e reconhecida como sendo de utilidade pública.

Desativação

1.6.18.

A desativação da conta ocorre quando seja determinado o encerramento da Conta de Jogador sem ser por iniciativa do Jogador. Nos termos da Regulamentação, a Conta de Jogador deverá ser desativada pela Betclic sempre que:

a) impenda sobre o Jogador uma proibição judicial de jogar; **b)** em caso de morte do Jogador.

Nos casos previstos na alínea a), a desativação da Conta de Jogador produz efeitos a partir da data em que a Betclic for notificada da decisão. Neste caso, a Betclic irá transferir o saldo existente na Conta no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas para a conta de levantamento indicada pelo Jogador. No presente caso, a desativação da Conta impedirá o Jogador de realizar quaisquer operações de jogo, sem prejuízo de poder consultar a informação relativa à sua Conta de Jogador.

Nos casos previstos na alínea b), procederemos à desativação da Conta de Jogador logo que tenhamos conhecimento desse facto, e procederemos à transferência do saldo da Conta do Jogador para a conta de levantamento indicada e titulada pelo Jogador, no prazo máximo de três (3) dias, a contar da data em que nos for apresentada a respetiva certidão de óbito.

1.6.19.

Em caso de extinção deste Contrato, por nós ou por si, pelos meios possíveis previstos nestes Termos, concorda e reconhece que:

a) os seus direitos de utilização do software, quer a forma transferida ou outra, quer propriedade nossa ou criado por nós, ou usado por nós sob licença, e disponibilizado para si através do Site ("Software") – cessarão imediatamente;

b) deixará de usar esse Software;

c) removê-lo-á eliminando-o definitivamente do seu computador, unidades de disco rígido, redes e outro material de armazenamento.

Em caso de extinção deste Contrato, por nós ou por si, a não ser que especificado em contrário e sujeito a quaisquer direitos ou obrigações que tenha adquirido anteriormente à extinção, extinguem-se também as obrigações existentes entre si e a Betclic.

1.7. COMBATE À FRAUDE

1.7.1.

Ao aceitar estes T&C, declara que a fonte do numerário que utiliza no Site não é ilegal e que não utilizará o Site para praticar atividades ilegais ou fraudulentas, incluindo, sem se limitar a, branqueamento de capitais e financiamento do terrorismo. Procedimentos criminais e/ou civis poderão ser instaurados a si e a qualquer pessoa ligada ao seu envolvimento em tais atividades. Reservamos o direito de transmitir qualquer informação, nomeadamente seus dados pessoais, que seja requerida pelas autoridades públicas competentes. Reservamos, ainda, nos termos da lei, o direito de reter quaisquer fundos que suspeitemos possuírem ligado a atividades fraudulentas ou ilegais possivelmente ligadas ao branqueamento de capitais e/ou ao financiamento do terrorismo.

1.7.2.

Caso seja identificada pela nossa área de Risco e Fraude a prática de crimes associados à sua Conta, perpetrados contra a Betclic e/ou terceiros, tais como burla, burla informática ou quaisquer outras condutas tipificadas na legislação penal, procederemos à suspensão da Conta de Jogador e cativação do respetivo saldo, a título cautelar e até decisão das autoridades competentes, as quais, no âmbito das suas competências próprias, decidirão sobre o levantamento da suspensão ou o cancelamento da Conta de Jogador, bem como do destino do saldo na mesma existente.

1.7.3.

No caso de termos motivos razoáveis para acreditar que foi cometida uma fraude, ou tentada, reservamos o direito de cancelar quaisquer transações, bónus ou promoções relacionados com a sua Conta e de suspendê-la, sem detrimento de outras ações que poderão ser aplicadas.

1.8. LUTA CONTRA O BRANQUEAMENTO DE CAPITALS E O FINANCIAMENTO DO TERRORISMO

1.8.1.

De acordo com a Lei n.º 83/2017 de 18 de agosto, que estabelece medidas de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, a Betclic pode, à luz dos artigos 25.º, 27.º e 52.º da referida lei, sempre que detete a existência de quaisquer condutas, atividades ou operações cujos elementos caracterizadores as tornem suscetíveis de poderem estar relacionadas com fundos ou outros bens que provenham de atividades criminosas ou que estejam relacionados com o financiamento do terrorismo, realizar o dever de exame ao Jogador, solicitar ao Jogador os montantes, a origem e o destino dos fundos movimentados, o local de origem e de destino das operações, os meios de pagamento utilizados, a natureza, a atividade, o padrão operativo, a situação económico -financeira e o perfil dos intervenientes e o tipo de transação, produto, estrutura societária ou centro de interesses coletivos sem personalidade jurídica que possa favorecer especialmente o anonimato.

1.8.2.

No âmbito das obrigações aplicáveis à luz da Lei n.º 83/2017 de 18 de agosto, que estabelece medidas de combate ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo, a Betclic poderá requerer o envio de quaisquer documentos necessários para verificação de identidade e informação bancária.

1.8.3.

Sempre que existirem suspeitas de que os fundos movimentados na Conta possuem relação com atividades de branqueamento de capitais, com o terrorismo ou outras atividades fraudulentas, a Betclic não realizará a transferência dos fundos existentes de imediato, por motivos excepcionais devidamente fundamentados e previamente comunicados ao SRIJ, conforme previsto na Regulamentação. Caso o Jogador não envie os elementos solicitados pela Betclic no prazo de 30 (trinta) dias, a sua Conta de Jogador poderá ser suspensa.

2. TRATAMENTO DOS DADOS PESSOAIS

As suas informações pessoais são utilizadas pela Betclic e outras empresas do grupo conforme a legislação em vigor e nos termos da Política de Privacidade e de Cookies da Betclic. A Betclic utiliza-as igualmente para fins comerciais, salvo nos casos em que se tenha oposto expressamente, no momento de registo da sua Conta, à partilha das informações pessoais com os nossos parceiros.

A Betclic respeita os princípios legais nacionais e comunitários em vigor, nomeadamente a Lei n.º 58/2019, de 08 de agosto (de execução do Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados), no que se refere às regras gerais de privacidade e tratamento dos dados pessoais recolhidos e tratados no estrito respeito e cumprimento daqueles normativos. As pessoas que, no exercício das suas funções, tiverem conhecimento de dados pessoais, ficam obrigadas a sigilo profissional, mesmo após o termo das suas funções, nos termos legais aplicáveis. Nos termos do RGPD, é garantido ao titular dos dados o direito de acesso e de retificação, apagamento, limitação do tratamento, portabilidade e oposição dos seus dados pessoais nos termos da legislação em vigor. Poderá gerir seus dados acedendo ao separador "A minha conta" na sua Conta ou ainda ao contactar o nosso Serviço de Apoio ao Cliente através do email apoio@betclic.pt.

Os seus dados pessoais poderão ser comunicados ao SRIJ, à Comissão Nacional de Proteção de Dados e a qualquer outra autoridade competente para fins de controlo e fiscalização e/ou cumprimento de obrigações legais da Betclic.

As interações entre si e a Betclic podem ser registadas. Esses registos são de propriedade da Betclic e poderão ser utilizados como prova em caso de conflito ou para melhorar o serviço de atendimento aos clientes.

3. IEJO NAS APOSTAS DESPORTIVAS À COTA E NOS JOGOS DE FORTUNA OU AZAR

Para sua informação, a Betclic encarrega-se do recolhimento da totalidade do Imposto Especial de Jogo Online ("IEJO") incidente sobre as receitas resultantes do montante das apostas efetuadas no nosso Site.

A taxa do IEJO para apostas desportivas corresponde a 8%.

O montante líquido do IEJO é aplicado nos seguintes termos:

a) 3,17% para o Estado;

b) 48.05% para o ministério ao qual cabe promover as políticas sociais de apoio à família, crianças, jovens em risco, idosos, de combate à pobreza e de promoção da inclusão social, consignado ao orçamento da Segurança Social, no âmbito do Subsistema de Ação Social;

c) 22.88% para o ministério ao qual cabe promover as medidas de política nacional de saúde, dos quais 1% se destinam ao SICAD;

- d) 5.24% para o ministério ao qual cabe promover as políticas de segurança interna;
- e) 20.66% para o ministério ao qual cabe promover a política nacional de juventude e desporto.

A taxa do IEJO nos jogos de fortuna ou azar é de 25%.

O montante líquido do IEJO é aplicado nos seguintes termos:

- a) 77% para o Turismo de Portugal, I.P.;
- b) 20% para o Estado;
- c) 2,5% para o Fundo de Fomento Cultural;
- d) 0,5% para o Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD).

4. IMPOSTOS

É da sua responsabilidade efetuar o pagamento de todos os impostos e taxas aplicáveis aos seus ganhos e outros montantes que lhe possam ser, eventualmente, pagos.

5. JOGO RESPONSÁVEL E AUTOEXCLUSÃO

5.1.

Os nossos Serviços devem ser utilizados para fins de entretenimento. Não deverá possuir expectativas pouco razoáveis acerca dos lucros que poderá obter através das apostas realizadas no Site.

5.2.

A autoexclusão faz parte da nossa política de Jogo Responsável e pode ajudar a controlar a atividade de jogos e apostas online. A autoexclusão pode ser realizada diretamente no nosso Site ou no site na Internet do SRIJ, que será aplicada em todas as entidades exploradoras. O jogador pode voluntariamente optar pela autoexclusão da prática de jogos e apostas online.

5.3.

A Betclic coloca à sua disposição um Site seguro e responsável que disponibiliza mecanismos que permitem impor limites de depósitos e apostas, bem como de autoexcluir-se do Site a fim de possibilitar o controlo da sua atividade de jogo. Propõe, igualmente, àqueles que se sentem dependentes do jogo, informações sobre entidades que podem ajudar no combate ao vício. A Betclic irá, sempre que verificar a existência de indícios bastantes de dependência de jogo, suspender, a título cautelar, a sua Conta de Jogador. O SRIJ será informado, no prazo de 24 horas, sobre a suspensão da sua conta, com indicação dos respetivos fundamentos. Esta medida serve única e exclusivamente à sua proteção e só será tomada após a Betclic o ter aconselhado e encaminhado para as entidades especializadas em comportamentos aditivos.

5.4.

Nos casos em que os limites forem selecionados com o objetivo de fornecer-lhe uma proteção maior, como por exemplo nos casos de diminuição do seu limite de depósito na Conta e de apostas, ou de prolongamento do período de autoexclusão, estes serão imediatamente aplicados. Inversamente, as alterações relativas ao aumento dos limites de depósitos e apostas serão aplicadas num período de 24 (vinte e quatro) horas a contar a partir da data do pedido. Para mais informações, consulte o separador "Jogo Responsável" no nosso Site em www.betclic.pt/responsiblegaming.

5.5.

Os limites de apostas abordados nos pontos anteriores aplicam-se independentemente para cada um dos universos (desporto e casino). Caso por exemplo, se colocar um limite diário de 10€, terá um limite de 10€ em desporto e também um limite de 10€ em casino. Portanto, no exemplo acima exposto, caso consuma os 10€ de limite em desporto, ainda terá 10€ disponíveis em casino. Para mais informações, consulte o separador "Serviços e Ferramentas" – "Defina um Limite" na seção de "Jogo Responsável", no nosso Site em www.betclic.pt/responsiblegaming ou na aplicação consulte o separador "Defina os Meus Limites".

5.6.

O período de autoexclusão tem a duração mínima de 3 (três) meses e perdura até à data indicada pelo Jogador ou, na falta dessa indicação, por tempo indeterminado. Sem prejuízo do período de duração mínima de 3 (três) meses, o Jogador pode

comunicar o termo da autoexclusão ou, tendo o mesmo sido fixado, a sua antecipação, os quais se tornam eficazes decorrido o prazo de 1 (um) mês sobre essa comunicação.

5.7.

Após a autoexclusão por tempo determinado a conta é suspensa, não é possível participar nos jogos ou apostas nem efetuar depósitos, mas é possível consultar todas as informações do seu registo no separador "A minha conta". Um Jogador que opte pela autoexclusão por tempo determinado não está impedido de efetuar levantamentos de fundos da sua Conta. A transferência será realizada num prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas.

5.8.

Na autoexclusão por tempo indeterminado, a conta é cancelada. Para qualquer informação poderá contactar o Serviço de Apoio ao Cliente. No caso da autoexclusão por tempo indeterminado, o saldo disponível na Conta de Jogador será transferido para a conta de levantamento registada e titulada pelo Jogador.

5.9.

Assim que o período de autoexclusão por tempo determinado terminar, a Conta será reativada automaticamente. No caso da autoexclusão por tempo indeterminado, sem prejuízo do período de duração mínima de 3 (três) meses, o Jogador deverá contactar o Serviço de Apoio ao Cliente para criação de nova conta. Para o efeito, a Betclíc pode requerer o envio de quaisquer documentos necessários para verificação de identidade e informação bancária. Para mais informações, consulte o separador "Jogo Responsável" no nosso Site.

5.10.

O acesso aos bónus (e respetivas promoções) poderá ser total ou parcialmente restringido quando sejam identificados indícios relevantes de dependência de jogo, com o intuito de proteção e segurança dos jogadores.

6. PROPRIEDADE INTELECTUAL

6.1.

Todos os direitos de autor, marcas comerciais, patentes e outros direitos de propriedade intelectual sobre qualquer material ou conteúdo (incluindo sem se limitar a software, dados, aplicações, informação, texto, fotografias, música, som, vídeos, gráficos, logótipos, símbolos, trabalho artístico, e outro material ou imagens em movimento) contidos neste Site ("**Conteúdo**") são propriedade da Betclíc ou foram licenciados para nossa utilização pelos seus legítimos proprietários como parte dos nossos Serviços. Não é permitido qualquer uso de tais materiais ou direitos sem o expreso consentimento prévio, por escrito, do proprietário. Todos estes direitos são expressamente reservados.

6.1.

Em particular, aceita, a respeito de qualquer Conteúdo, na sua totalidade ou em parte, não realizar qualquer uma das atividades proibidas listadas abaixo (globalmente, as "**Atividades Proibidas**"):

- a) Vender, atribuir, sublicenciar ou transmitir, qualquer formato, a terceiros, ou permitir o acesso a terceiros, a não ser nos limites expressamente autorizados;
- b) Alterar, editar, modificar, reestruturar ou adaptar de qualquer outra forma;
- c) Copiar, redistribuir, descompilar ou tentar aceder ao código fonte para qualquer fim.

6.3.

Caso esteja envolvido em qualquer das Atividades Proibidas, será totalmente responsável, perante a Betclíc e quaisquer terceiros, por quaisquer danos, custos e despesas decorrentes das mesmas.

6.4.

Concedemos-lhe um direito não exclusivo, não transferível e não transmissível de utilizar o Conteúdo através do seu PC, telemóvel ou outro dispositivo de acesso ao Site, exclusivamente para fins privados e não comerciais, sob reserva de respeitar estritamente os presentes T&C.

6.5.

Compromete-se a notificar-nos, imediatamente, caso tome conhecimento de qualquer uso ou cópia não autorizada de qualquer Conteúdo do Site, incluindo, nomeadamente, toda e qualquer Atividade Proibida. Concorde em fornecer-nos toda

a assistência necessária a fim de possibilitar a verificação das informações indicadas.

7. INDEMNIZAÇÃO

O Utilizador aceita indemnizar e isentar a Betclic de quaisquer responsabilidades, perdas, danos, custos ou despesas (incluindo honorários de advogados e despesas e custas processuais) causados pela utilização do Site, por si ou por terceiros que venham a utilizar suas informações de início de sessão, que seja contrária aos direitos de terceiros, aos presentes T&C e demais textos aqui mencionados ou, mais genericamente, à Regulamentação.

8. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

8.1.

Sem prejuízo das demais disposições destes T&C e de acordo com as disposições legais em vigor, o cliente aceita que a Betclic não será, em nenhum caso, responsabilizada em relação ao próprio cliente ou a terceiros, sob o fundamento de responsabilidade contractual ou extracontratual, por factos ocorridos involuntariamente ou independentemente da nossa vontade, de qualquer prejuízo direto ou indireto e de qualquer perda de ganhos ou rendimentos que resultarem, nomeadamente: **a)** Da sua utilização do Site;

b) Da sua utilização dos sites parceiros da Betclic, acessíveis por meio das hiperligações disponíveis no Site;

c) De quaisquer atrasos ou interrupções no Serviço, erros em qualquer informação ou nos serviços fornecidos, tais como entrada e transmissão de dados, qualquer perda de dados ligada à interrupção de comunicação ou de rede, qualquer transmissão acidental de vírus ou outros agentes prejudiciais, qualquer utilização não autorizada ou imprópria da sua Conta, ou ainda de todos os casos fortuitos e de força maior;

d) De qualquer erro de software.

9. RENÚNCIA AO DIREITO DE RESOLUÇÃO

O Utilizador reconhece e aceita expressamente que, nos termos do artigo 17.º, n.º 1, alínea a), do Decreto-Lei n.º 24/2014, de 14 de fevereiro, qualquer depósito efetuado constitui a execução integral do serviço contratado. Nestes termos, o Utilizador reconhece e aceita que perderá o direito de livre resolução previsto no artigo 10.º, n.º 1, do referido diploma legal.

10. SERVIÇO DE APOIO AO CLIENTE E RECLAMAÇÕES

10.1.

Poderá contactar-nos a qualquer momento em caso de dúvidas ou sempre que precisar de assistência.

10.2.

Não toleramos qualquer comportamento derogatório, abusivo ou violento da parte do Utilizador para com os funcionários da Betclic. A Betclic poderá tomar as providências que considere adequadas, incluindo remeter a comunicação às entidades competentes e ao SRIJ.

10.3.

Caso tenha alguma reclamação a realizar, contacte o nosso Serviço de Apoio ao Cliente através do endereço de e-mail apoio@betclic.pt ou através do nosso serviço "Live Chat" aberto todos os dias entre as 08:00 e as 23:00. Tomaremos todas as providências ao nosso alcance para resolver o problema reportado.

10.4.

Se considerar que a sua questão não ficou suficiente resolvida, pode recorrer à Plataforma Europeia de Resolução de Litígios em Linha ou apresentar uma reclamação para o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, Turismo de Portugal, IP.

11. MODIFICAÇÕES AOS T&C

Reservamos o direito de modificar e de atualizar os presentes T&C a qualquer momento. As alterações têm força obrigatória e produzirão efeitos assim que forem aceites no momento de iniciar a sua próxima sessão no Site. É de sua responsabilidade tomar conhecimento dos T&C em vigor.

Em caso de recusa dessa nova versão dos T&C, deve encerrar a sua conta.

12. LEI APLICÁVEL

Estes T&C são regidos pelas leis portuguesas aplicáveis e, particularmente, pela Regulamentação aplicável.

Os tribunais competentes de Lisboa, em Portugal, têm competência exclusiva para resolver qualquer conflito relativo à interpretação ou à execução dos presentes T&C.

13. REGRAS DE CASINO

Estas Regras detalham o funcionamento do Casino oferecido no Site e fazem parte integrante dos Termos e Condições.

13.1. Pré-Requisitos

Ao jogar no universo de Casino, garante que está familiarizado com as regras de qualquer jogo em que participar e tem conhecimento que as regras dos jogos, bem como do retorno teórico para o jogador, estão disponíveis no Site e/ou na secção "Ajuda" de qualquer jogo. Todas as regras dos jogos fazem parte integrante destes Termos e Condições.

Licença de Utilização: Reconhece e concorda que o acesso aos jogos do Casino está sujeito à licença de utilização dos nossos fornecedores. Os termos e condições específicos que se aplicam estão disponíveis no lançamento de cada jogo na secção dedicada. Os nossos fornecedores podem fazer alterações nos jogos disponíveis e nas taxas de retorno. Pode verificar as condições a qualquer momento através da secção dedicada de cada jogo. Todas as regras dos jogos oferecidos e os seus termos e condições são considerados aceites no início do jogo por um jogador.

13.2. Oferta de jogo

13.2.1. A sua Conta

Mensagens: Alguns jogos poderão permitir que os jogadores conversem uns com os outros. Informamos que não toleraremos qualquer comportamento ou comentários insultuosos, ameaçadores, abusivos, violentos ou imorais contra outros jogadores. Se tomarmos conhecimento de tal reclamação, reservamo-nos o direito de suspender a sua Conta e/ou tomar qualquer outra medida apropriada de acordo com o disposto nos presentes Termos e Condições

13.2.2. Selecionar um jogo

A Betclic oferece vários tipos de jogos de fortuna ou azar no Site:

- Blackjack/21;
- Slots;
- Roleta americana;
- Roleta francesa;
- Banca francesa;
- Saque ou crash.

Termos do jogo: Para iniciar um jogo, pode selecionar um jogo navegando no *lobby* do Site, utilizando a barra de pesquisa ou os vários filtros oferecidos (como por exemplo, nome do jogo, tipos de jogo, jackpots disponíveis, estúdio/editor de jogos, etc.).

Antes de começar a jogar um Jogo, convidamo-lo a ler os termos e condições do mesmo, em particular:

- As regras do jogo, o plano de pagamento dos prémios, com respetivas combinações e pagamentos;
- Return to Player Rate* (ou RTP): O RTP é definido pelos nossos fornecedores e, em princípio, detalhado nos termos e condições do Jogo;

Será considerado que o jogador leu as regras aplicáveis antes de iniciar o jogo.

Ação do Jogo: Cada aposta é considerada final assim que a confirma, colocando uma ação de jogo. Uma vez que uma aposta tenha sido feita e a ação do jogo tenha começado, não pode mais cancelá-la. Para garantir a equidade entre os seus jogadores, no caso de um incidente técnico, avaria ou manutenção fora do controlo da Betclic, as ações de Jogo identificadas como colocadas durante a duração do incidente serão canceladas pela Betclic e os jogadores serão solicitados a substituir uma Ação de Jogo. As ações de jogo canceladas serão reembolsadas, sendo a aposta devolvida ao jogador.

No caso de perder a ligação durante um jogo, após o jogador voltar a estabelecer ligação com o sistema técnico do jogo, o sistema exibirá os jogos incompletos e permitirá ao jogador completá-los, quando aplicável. Jogos incompletos devem ser resolvidos no prazo de 90 dias.

Consideram-se jogadas incompletas quando ocorra, nomeadamente, uma das seguintes situações:

- a) Perda de comunicações;
- b) Reinicialização do sistema;
- c) Jogos que foram desativados/ativados;
- d) Reinicialização do dispositivo do jogador;
- e) Encerramento anormal da aplicação cliente/servidor.

13.2.3. Resultados Obtidos

Os jogadores são notificados dos seus ganhos no final de cada sessão de jogo: os eventuais lucros são imediatamente creditados na sua Conta de Jogador para refletir esses ganhos. Você reconhece e concorda que a nossa Oferta está sujeita às informações fornecidas por parceiros e fornecedores. No caso de um resultado incorreto validado por erro do fornecedor, a Betclíc procederá aos ajustes necessários, em conformidade com os requisitos legais e regulatórios aplicáveis.

Um jogador pode ganhar um prémio máximo até 500.000€, com uma aposta simples, em qualquer um dos nossos jogos de casino.

14. BÓNUS E AÇÕES PROMOCIONAIS

14.1.

A Betclíc oferece determinadas promoções de boa-fé a utilizadores que utilizam os nossos serviços com o propósito de diversão, e como apreço pelos utilizadores que usufruem dos nossos serviços regularmente, não sendo, por isso, de caráter sistemático. As promoções são realizadas de forma diferente consoante o período, tendo em conta diversos fatores, nomeadamente os tipos de jogos em causa. A Betclíc poderá atribuir bónus de atribuição discricionária, sem pré-condições de verificação, ou bónus gerais divulgados, que serão atribuídos a todos os jogadores que preencham os respetivos termos e condições específicos pré-estabelecidos.

14.2.

O acesso às nossas promoções, visando a proteção e segurança dos nossos jogadores, e nos termos da nossa Política de Jogo Responsável, poderá ser restringido quando sejam identificados padrões de risco no âmbito de Jogo Responsável na sua conta Betclíc. Para mais informações sobre a nossa política de Jogo Responsável e ferramentas disponíveis, consulte a nossa Página de Jogo Responsável.

14.3.

Poderá ser elegível para participar em programas de bónus cujas condições, montante e emissão se encontrem sujeitos ao controlo da Betclíc. Quaisquer bónus oferecidos por nós limitam-se a uma unidade por Conta, o que significa não mais do que um bónus por utilizador, cartão de crédito/débito ou multibanco, ou conta bancária de depósito ou levantamento. Para evitar quaisquer dúvidas, nenhuma pessoa que tenha aberto uma Conta Betclíc e recebido um Bónus de Boas-Vindas em qualquer altura poderá receber outro Bónus de Boas-Vindas relativo a qualquer outra Conta Betclíc.

14.4.

Aplicam-se requisitos de levantamento previstos nos T&C da Betclíc a todos os Bónus Imediatos e Bónus de Depósito, salvo indicação em contrário.

14.5.

Os Termos e Condições específicos relativos a Bónus e Ações promocionais podem ser consultados na respetiva página: [Bónus Betclíc](#).

Regras gerais de boa utilização de bónus

14.6.

A Betclíc oferece bônus e acesso a determinadas promoções de boa-fé a utilizadores que utilizam os nossos serviços com o propósito de diversão, e como apreço pelos utilizadores que usufruem dos nossos serviços regularmente. O acesso a bônus e promoções poderá ser alterado para membros que violem o propósito destas ofertas.

14.7.

A Betclíc poderá tomar medidas em caso de utilização abusiva do bônus. "**Utilização abusiva**", para este efeito, inclui, mas não se limita ao registo de Contas múltiplas (conduta proibida legalmente) para ganho de múltiplos bônus ou a colocação de apostas que resultem na garantia de um ganho independentemente dos resultados escolhidos, quer individualmente, quer em grupo.

Nestes casos, a Betclíc poderá:

- a) Cancelar/remover uma oferta de bônus;
- b) Cancelar o bônus e quaisquer ganhos feitos com toda ou uma parte do bônus;
- c) Não proceder ao reembolso de quaisquer depósitos, saldos ou ganhos gerados na Conta na sequência desta utilização abusiva;
- d) Recorrer às entidades competentes para instaurar os devidos procedimentos legais contra Utilizadores que incumpram as normas legais e demais aplicáveis.

15. CASH OUT

15.1.

O Cash Out pode estar disponível para mercados selecionados para apostas pré-direto e direto, apostas Simples e Múltiplas e em várias modalidades, competições e tipos de aposta. Um ícone Cash Out ficará visível nos tipos de aposta abrangidos pelo Cash Out. Quando o Cash Out estiver disponível para tipos de aposta pré-direto e nós não oferecermos a funcionalidade em direto, o Cash Out ficará indisponível assim que o evento se iniciar. O Cash Out está disponível apenas para apostas ativas – em caso de apostas múltiplas, uma destas apostas, pelo menos, deve estar ativa.

15.2.

Pode fazer Cash Out da sua aposta pelo montante oferecido no botão inserido no separador de Apostas Ativas. O montante a ser pago, que corresponde ao montante indicado no botão Cash Out, é baseado no diferencial entre a cota atual oferecida e a cota existente no momento da realização da aposta. Quando o pedido de Cash Out é processado, o resultado da aposta é definido imediatamente e quaisquer acontecimentos subsequentes não terão impacto no montante a ser pago. O montante de Cash Out não pode ser superior ao montante da aposta inicial.

15.3.

O pedido de Cash Out não tem garantia de ser aceite e poderá não ser processado se, por exemplo, a aposta ou o tipo de aposta forem suspensos ou as cotas sofrerem alterações antes do pedido ser processado. A aceitação de uma oferta Cash Out não é imediata e poderá haver ligeiros atrasos na validação de uma oferta Cash Out. Se um pedido de Cash Out não for processado, será disponibilizada uma mensagem que indicará a razão e poderá ser oferecida uma nova oferta de Cash Out (exceto se o tipo de aposta já não estiver a ser disponibilizado).

15.4.

O Cash Out não poderá ser combinado com quaisquer outras promoções – incluindo Apostas Grátis – e quaisquer apostas cujos montantes de ganhos tenham sido provenientes de um Cash Out não contarão para os Requisitos de Levantamento de quaisquer ofertas ou bônus.

15.5.

A Betclíc irá reverter o pagamento de ganhos de um Cash Out se o resultado da aposta, ou apostas, for definido por erro (quer o erro seja humano ou técnico). Se a Betclíc redefinir o resultado de uma aposta, isto poderá levar a correções ou alterações no saldo das Contas dos Jogadores para refletir as alterações na definição do resultado das apostas.

15.6.

A Betclíc poderá suspender ou desativar a oferta de Cash Out a qualquer momento.

15.7.

A Betclíc poderá aceitar ou recusar quaisquer apostas, em quaisquer modalidades, competições, eventos ou tipos de apostas abrangidos pelo Cash Out. Esta disposição não se aplica ao Cash Out em curso e/ou já efetuado.

16. REGRAS DE APOSTAS ESPECÍFICAS

- Futebol
- Ténis
- Andebol
- Artes Marciais
- Atletismo
- Badminton
- Basebol
- Basquetebol
- Ciclismo
- Dardos
- Desportos de inverno
- Desportos motorizados
- Futebol Americano
- Futebol de praia
- Futsal
- Golfe
- Hóquei em campo Hóquei em patins
- Hóquei no gelo
- Pólo aquático
- Rugby
- Snooker
- Ténis de mesa
- Voleibol
- Voleibol de praia
- Jogos Olímpicos

Regulamento Geral

As regras de desporto expostas aqui estão sujeitas a modificação a qualquer momento, à nossa descrição.

Estas regras compõem o Regulamento Geral e existem exceções em desportos/modalidades específicas. Qualquer desvio ao Regulamento Geral está explícito nas regras específicas abaixo. Todas as regras são válidas para apostas/eventos em diretos e pré-diretos a menos que o contrário esteja definido. Quando algum assunto não é mencionado nestas regras ou nos conteúdos do Site, a Betclíc reserva o direito de tomar uma decisão numa base individual e com base na equidade.

Qualquer aposta feita através do Site é vinculativa para ambas as partes: nós, por um lado, e o utilizador que fez a aposta por outro. Cada aposta é considerada efetiva uma vez confirmada no nosso Site por si e logo que o montante da aposta confirmado surja na sua Conta. Uma vez confirmada a aposta, já não poderá cancelá-la, nem alterar as suas características. Ao apostar na Betclíc, o cliente garante que está familiarizado com o regulamento de determinada modalidade e percebe que as regras de apostas de cada modalidade estão expostas aqui e abaixo. Todas as apostas serão definidas com a cota oferecida quando as apostas foram efetuadas. A Betclíc reserva o direito de alterar as cotas oferecidas a qualquer momento, assim como suspender ou encerrar apostas em eventos, antes da hora de início agendada.

Período e prazo de apostas

Apostas pré-direto podem ser colocadas até à hora indicada no Site, que pode não corresponder à hora de início do evento. A Betclíc reserva o direito de anular todas as apostas em direto e pré-direto colocadas depois do prazo indicado (incluindo devido a erros de cronómetro ou horas de início revistas), e/ou em qualquer caso depois do início do evento. Quando um evento desportivo for adiado ou repetido, o período de aceitação de apostas poderá ser reaberto em tempo útil.

Todas as apostas colocadas numa competição ou evento são anuladas quando uma das seguintes situações acontece:

- a) quando, por qualquer motivo, a competição e ou o evento desportivo seja cancelado;
- b) quando o evento desportivo for adiado por mais de 48 horas relativamente à hora marcada para o seu início ou pelo período indicado nas regras específicas se este for superior.

Apostas de competição (Outright)

As apostas de competição são consideradas "tudo em jogo ou nada" e, como tal, serão consideradas como perdedoras se a selecção não participar no evento.

Eventos cancelados ou adiados

A menos que esteja estabelecido o contrário nas regras específicas das modalidades abaixo, qualquer evento, jogo ou competição que seja cancelada, abandonada ou que por outra razão não dure o tempo estipulado serão considerados eventos anulados. Qualquer jogo que está atrasado ou foi adiado deverá decorrer ou reatar dentro de 48 horas após a hora de início original ou as apostas serão anuladas. Contudo, as apostas relacionadas com resultados que foram determinados até ao momento em que o evento foi suspenso (por exemplo, resultado ao intervalo) serão definidas. Se um jogo for adiado ou interrompido, mas um resultado oficial for comunicado pelo organizador da competição nas 48 horas seguintes à hora de início originalmente prevista, todas as apostas relativas a esse jogo serão mantidas. Estas apostas serão consideradas vencedoras ou perdidas de acordo com o resultado oficial publicado.

Resultados

Os sites oficiais dos eventos ou associações serão utilizados para determinar a definição das apostas. Quando existirem evidências através de fotografias, imagens de televisões, screenshots ou relatórios de jogo que indiquem que o site oficial cometeu um erro, reservamos o direito de definir apostas com recurso a fontes alternativas. Os resultados das apostas são estabelecidos de acordo com os resultados oficiais anunciados no final do evento. Qualquer alteração ao marcador ou resultado após a aposta estar estabelecida, incluindo desqualificações ou penalizações subsequentes, mesmo que efetuadas por uma fonte oficial, não serão tomadas em consideração para efeitos de aposta, com a exceção de desafios pedidos por jogadores de ténis (ver regras específicas de Ténis abaixo).

Listagem das apostas

A equipa designada da casa aparece no lado esquerdo e a equipa designada visitante aparece do lado direito, a menos que o contrário esteja estabelecido. No caso de um encontro que seja disputado em terreno neutro ou quando a equipa da casa não está declarada, a equipa listada primeiro (à esquerda) no Site é designada da casa para efeitos de apostas. A equipa listada em segundo lugar (à direita) no Site é designada visitante para efeitos de apostas. No caso de um evento ser disputado num terreno diferente do que está no nosso Site, todas as apostas no evento serão anuladas a menos que as regras específicas da modalidade abaixo afirmem que as apostas se mantêm no caso de existir uma alteração de terreno. Em caso de qualquer discrepância/discordância entre o nome e o número de um competidor, teremos o nome do competidor em consideração para o resultado das apostas.

Envolvimento e/ou conhecimento prévio

Ao colocar uma aposta, concorda que:

- i. sempre que tivermos evidências de que uma aposta foi efetuada após ser conhecido o resultado do evento, a aposta será anulada, e;
- ii. se estiver envolvido no evento direta ou indiretamente, todas as apostas relacionadas com esse evento serão anuladas. Todas os detalhes das ocorrências serão enviados às autoridades competentes, incluindo o SRIJ e a IBIA.

Autoridade final

Os nossos registos devem ser a autoridade final para determinar a validade e os termos de qualquer aposta que coloque e as circunstâncias em que a mesma é feita.

Valores mínimos e máximos de apostas e cotas

As apostas simples só podem ser efetuadas com uma cota igual ou superior a 1,20. Apostas simples e múltiplas não podem ser efetuadas com uma cota superior a 100.000. É possível incluir seleções com cotas inferiores a 1,20 em apostas múltiplas, desde que a cota total da aposta seja igual ou superior a 1,20.

É possível realizar apenas apostas simples ou múltiplas, com um valor mínimo de 0,10€. Embora não exista um valor máximo pré-definido, pode haver situações em que determinados mercados/eventos sejam sujeitos a um limite máximo. Em alguns casos, a Betclíc reserva-se o direito de aplicar limites específicos de acordo com os seus critérios.

Apostas simples

Uma aposta simples contempla a probabilidade da ocorrência de um só evento, como por exemplo a vitória de uma equipa numa partida, de um piloto numa determinada corrida, ou a conquista do campeonato por um clube de futebol.

Por exemplo, uma aposta de 10€ na vitória do Brasil num jogo de futebol Brasil x Argentina (com cota de 5,00 para a vitória do Brasil):

- em caso de vitória do Brasil, o montante ganho é calculado da seguinte forma $10€ \times 5,00 = 50€$ (que inclui o montante de aposta inicial);
- em caso de derrota do Brasil ou empate, não há montante ganho e os 10€ apostados são perdidos.

Apostas múltiplas

Uma aposta múltipla contempla a combinação de várias apostas simples, de forma que as cotas sejam significativamente maiores do que numa aposta simples. As cotas combinadas são o resultado da multiplicação das várias cotas simples. Uma aposta múltipla pode ser composta, no máximo, por 30 prognósticos e apenas pode incluir seleções simples abertas e disponíveis no Site

Por exemplo, uma aposta de 10€ na vitória do Brasil, Itália e Inglaterra em jogos de futebol distintos (com cotas de 2,00 para a vitória do Brasil, 3,00 para a Vitória de Portugal e 4,00 para a vitória da Inglaterra):

- em caso das três equipas ganharem os seus jogos, o montante ganho é calculado da seguinte forma $10€ \times 24,00 [2,00 \times 3,00 \times 4,00] = 240€$ (que inclui o montante apostado);
- em caso de uma das equipas não ganhar o seu jogo, não há montante ganho e os 10€ apostados são perdidos. As apostas múltiplas só dão ganhos quando todos os prognósticos incluídos forem acertados.

Caso uma aposta múltipla inclua um resultado de um evento que já não se poderá verificar ou um resultado anulado, o resultado da aposta será definido de acordo com os eventos restantes. As cotas na seleção anulada serão definidas a 1,00e a cota total da aposta recalculada.

Apostas em directo

O calendário de apostas em direto pode ser alterado a qualquer momento devido a alterações no plano de transmissão das emissoras. Se uma aposta for efetuada a um preço incorreto devido a uma cobertura "em direto" com atraso de um evento, em que uma equipa/jogador ganhou uma vantagem significativa, as apostas serão anuladas.

Erros técnicos

A Betclic reserva o direito de suspender apostas durante um evento devido a uma falha na transmissão ou outros problemas técnicos relacionados ou se suspeitamos de fraude. Reservamos também o direito de cancelar apostas posteriormente se alguma das apostas foi ganha pelo cliente como resultado de uma falha ou erro técnico, incluindo, mas não limitado a um erro ou falha na transmissão. Em qualquer caso, o valor da aposta será creditado de volta na conta do cliente. No entanto, reservamos o direito de manter um cliente responsável por quaisquer danos causados ou sofridos por nós como resultado de tal cliente ter tirado vantagem de um erro administrativo ou técnico quando efetuar e/ou receber pagamentos.

Tabelas/Ecrãs informativos de jogos/apostas/eventos em direto

As tabelas ou ecrãs de classificação ou pontuação disponíveis no Site nos eventos em direto servem propósitos de informação e devem ser utilizados somente como um guia. A Betclic não se responsabiliza por quaisquer erros nestas tabelas ou ecrãs em direto e é da responsabilidade do membro confirmar o estado correto do evento antes de colocar uma aposta. Embora façamos o possível para assegurar que a informação/dados fornecidos é correta e precisa, se um erro é cometido, seja ele humano ou resultante de problemas técnicos, não assumimos qualquer responsabilidade resultante desse erro ou da dependência de alguém nos nossos dados. As apostas não serão canceladas unicamente com base na informação incorrecta na tabela.

A informação estatística contextualizada que disponibilizamos no Site (junto dos mercados/tipos de aposta) serve para propósitos de informação e deve ser utilizada somente como um guia. A Betclic não se responsabiliza por quaisquer erros nos dados estatísticos.

As regras utilizadas para o cálculo e interpretação dos dados estatísticos são definidas da seguinte forma:

- i. Frases relacionadas com mercados/tipos de aposta em Futebol, apenas utilizam dados estatísticos relacionados com a mesma competição (dados históricos da Premier League numa frase com dados estatísticos apenas serão exibidos em

jogos da Premier League), com exceção a fases finais de grandes torneios (Campeonato do Mundo, Campeonato da Europa, Taça das Confederações, etc...), em que os dados são partilhados no global;

ii. Frases relacionadas com mercados/tipos de aposta em Ténis, apenas utilizam dados estatísticos de jogos disputados com o mesmo formato, ou seja, à maior de três ou cinco sets (excepto Davis Cup, Fed Cup e Hopman Cup, que não são consideradas para fins estatísticos).

Além disso, não são utilizados dados estatísticos dos jogos de qualificação, bem como:

i. Jogos masculinos, jogados durante Torneios ITF, ou seja, todos os torneios fora das seguintes categorias: ATP 250, 500 e 1000, ATP Challengers e Grand Slams;

ii. Jogos femininos, jogados durante Torneios ITF, com um prémio final inferior a 10.000€.

FUTEBOL

Períodos do Jogo

As apostas podem ser oferecidas:

- no jogo,
- na primeira parte,
- na segunda parte,
- nos prolongamentos,
- ou nos intervalos definidos.

O título da Aposta define o período do jogo. Por defeito, na ausência de qualquer indicação em contrário, a aposta é oferecida no tempo regulamentar do jogo. As regras de validade da aposta aplicar-se-ão ao período do jogo considerado.

Quando for feita referência ao tempo regulamentar, este será entendido como:

- 45 minutos para uma parte mais o tempo extra permitido pelo árbitro no final da parte
- 90 minutos para o jogo, mais o tempo extra permitido pelo árbitro no final do jogo

Salvo indicação em contrário, o tempo regulamentar não tem em conta os possíveis prolongamentos ou disputa de grandes penalidades.

Estas regras também se aplicam aos casos de partidas que podem não durar os habituais 90 minutos. Assim, para um jogo programado para durar 80 minutos, salvo indicação em contrário, todas as apostas pré-jogo e em direto aplicar-se-ão ao tempo regulamentar (40 minutos ou 80 minutos) incluindo o tempo extra, mas excluindo os possíveis prolongamentos ou disputa de grandes penalidades. As apostas em intervalos definidos permanecem válidas salvo indicação em contrário, se o jogo for interrompido após o período especificado ter sido totalmente jogado. Os intervalos dos finais das partes incluem o tempo extra da parte. Os prolongamentos e disputas de grandes penalidades não são tidos em conta nos intervalos.

Intervalos de 15 minutos

As ações do jogo que têm lugar entre os períodos 00:00 e 14:59 são consideradas como pertencendo aos 15 primeiros minutos do jogo. Os intervalos serão os seguintes:

- 00:00 - 14:59
- 15:00 - 29:59
- 30:00 - INT
- INT - 59:59
- 60:00 - 74:59
- 75:00 - Final (90 min)

Exemplo: Se eu apostar num jogo parado ao 35.º minuto, as apostas entre 00:00 – 14:59/15:00 – 29:59 serão válidas; as apostas feitas a partir dos 30:00 são canceladas.

Exemplo: Um golo é marcado aos 15:30 de jogo. Neste caso, o golo será registado no minuto 16, pois ocorre entre os 15:00 e 15:59.

- Se apostou no intervalo 0-14:59, a sua aposta é perdida.
- Se apostou no intervalo 15-29:59, a sua aposta é vencedora

Resultados

Para o anúncio dos Resultados, o site oficial da competição será tomado como prova (ex.: uefa.com, ligaportugal.pt). Se houver uma discrepância entre um resultado introduzido pela Betclíc e a imagem ou vídeo fornecido por um organismo oficial de radiodifusão, a Betclíc consultará então o site oficial da competição para determinar o resultado a ter em conta de forma definitiva, na medida do possível. No caso apenas dos jogos amigáveis, os resultados serão promulgados após o apito final, quer a partida tenha ou não chegado ao fim dos 90 minutos.

Cancelamento – Adiamento

Um jogo deve começar na data estipulada (hora local) para que as apostas sejam válidas. As apostas em jogos que não sejam jogados dentro de 48 horas da hora inicialmente prevista serão canceladas. Se um jogo começar mas não terminar, todas as apostas serão canceladas exceto aquelas em que o resultado já é conhecido e que podem ser validadas, ou seja, assim que a condição de realização da aposta seja cumprida e irreversível, independentemente do resultado do jogo. Se os detalhes das equipas apresentados no calendário oficial a que o jogo está anexado forem diferentes dos apresentados no Site (ex: sub 21 anos de idade, homens/mulheres...), todas as apostas serão reembolsadas.

Local do jogo

Se o local de uma partida for alterado, as apostas permanecem válidas desde que a equipa que acolhe o jogo seja considerada a equipa da casa. Caso as equipas da casa e visitante estejam invertidas, as apostas serão anuladas. No caso de um encontro que seja disputado em terreno neutro ou quando a equipa da casa não está declarada, a equipa listada primeiro (à esquerda) no Site é designada da casa e a equipa listada em segundo lugar (à direita) no Site é designada visitante, para efeitos de apostas. Em casos de jogos disputados em terreno neutro todas as apostas permanecem válidas independentemente da equipa designada como jogando em casa (e se a informação aparece ou não no Site).

Apostas da competição:

Os resultados das apostas a longo prazo em campeonatos, rondas de qualificação, jogadores e classificações finais das competições, ou os progressos na competição feitos pelos jogadores e equipas serão determinados no final programado de cada um dos calendários oficiais associados. Estes resultados terão em conta, entre outras coisas, as regras do empate. Em caso de empate nenhuma alteração subsequente será feita devido a quaisquer jogos adicionais ou alterações nos resultados feitos pelos respetivos organismos.

Algumas apostas oferecidas no contexto das fases finais das grandes competições, tais como o Campeonato do Mundo ou o Euro, podem, como exceção às regras das apostas e salvo indicação em contrário, cumprir as seguintes regras:

- Os golos e, mais geralmente, todas as ações do jogo que têm lugar durante os prolongamentos são tidos em conta.
- Os golos marcados numa disputa de grandes penalidades não serão tidos em conta.

A classificação final dos grupos/divisões determina a classificação a ser utilizada para as apostas ligadas a posições, quaisquer decisões subsequentes das instituições organizadoras da competição não são tidas em conta. As apostas nos participantes que não tenham jogado todos os seus jogos serão contadas. No caso dos campeonatos sul-americanos, em que o vencedor do campeonato é determinado por um jogo de play-off em caso de empate, o vencedor da competição será o vencedor dos play-offs.

APOSTAS NOS JOGADORES/MARCADORES:

Salvo indicação em contrário, se um jogador participar na partida e entrar em campo, as apostas são válidas, mesmo que o seu tempo de jogo seja breve. Em contrapartida, se um jogador não participar no jogo, a aposta será reembolsada. Qualquer aposta feita durante o intervalo num jogador que seja substituído antes do início da segunda parte será válida e não será reembolsada. As apostas relativas ao prolongamento feitas entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento, bem como as apostas feitas durante o intervalo do prolongamento, serão válidas e não serão reembolsadas.

APOSTAS OFERECIDAS

Resultado do jogo

Deve apostar na equipa que irá ganhar o jogo. Este é o resultado no final do tempo regulamentar (90 minutos mais tempo extra).

Os prolongamentos e as disputas de grandes penalidades não contam.

Tem 3 possibilidades:

A equipa 1 ganha
Empate
A equipa 2 ganha.

Se, por exemplo, num jogo do Real Madrid – Liverpool na meia-final da Liga dos Campeões, o tempo regulamentar termina como 1-1, a aposta "Real Madrid" é perdida, mesmo que a equipa ganhe o jogo durante o prolongamento ou grandes penalidades.

Pode ser-lhe oferecida uma aposta de dupla oportunidade, ou seja, em vez de designar um único resultado, pode apostar em 2 possíveis resultados do jogo.

Terá então três possibilidades de aposta de dupla oportunidade:

Equipa 1 ou Empate: O jogo termina com a vitória da equipa da casa ou com um empate
Equipa 1 ou Equipa 2: O jogo termina com a vitória para uma das duas equipas
Empate ou Equipa 2: O jogo termina com uma vitória da equipa visitante ou com um empate.

Número total de golos

Deve apostar no número total de golos que serão marcados durante o período do jogo especificado OU no número total de golos marcados por equipa (dependendo do título da aposta). Para as apostas durante o tempo regulamentar, apenas são tidos em conta os golos marcados no tempo regulamentar, excluindo os possíveis prolongamentos ou disputa de grandes penalidades. Para as apostas durante os prolongamentos, as grandes penalidades não são tidas em conta.

Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Exemplo com 2,5 golos:

- *Menos de 2,5 golos: 0, 1 ou 2 golos serão marcados durante o jogo*
- *Mais de 2,5 golos: 3 ou mais golos serão marcados durante o jogo*

Golo para as 2 equipas

Deve determinar se as duas equipas marcarão golos durante o jogo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Tem 2 possibilidades:

Sim: as 2 equipas devem marcar pelo menos 1 golo cada durante o jogo
Não: uma das duas equipas, (ou as duas), não marcará(ão) durante o jog

Resultado sem empate

Deve apostar no resultado do jogo. Em caso de empate, a aposta é reembolsada. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados nos prolongamentos ou na disputa de grandes penalidades não estão incluídos.

Tem 2 possibilidades:

Vitória da equipa 1
Vitória da equipa 2

Resultado no período indicado

Deve apostar no resultado no intervalo de período do jogo indicado (dependendo do título da aposta).

Tem 3 possibilidades:

A equipa 1 ganha
Empate
A equipa 2 ganha

Resultado E número total de golos (mais/menos)

Deve apostar no resultado do jogo E no número de golos marcados no jogo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Ambas as condições devem ser cumpridas para validar a aposta.

Exemplo com 2,5 golos:

- *A equipa 1 ganha e + 2,5 golos no jogo: a equipa da casa ganha o jogo e pelo menos 3 golos são marcados no jogo.*
- *Empate e + 2,5 golos no jogo: o jogo termina empatado e pelo menos 3 golos são marcados no jogo.*
- *A equipa 2 ganha e + 2,5 golos no jogo: a equipa visitante ganha o jogo e pelo menos 3 golos são marcados no jogo.*
- *A equipa 1 ganha e - 2,5 golos no jogo: a equipa da casa ganha o jogo e no máximo 2 golos são marcados no jogo.*
- *Empate e - 2,5 golos no jogo: o jogo termina empatado e no máximo 2 golos são marcados no jogo.*
- *A equipa 2 ganha e - 2,5 golos no jogo: a equipa visitante ganha o jogo e no máximo 2 golos são marcados no jogo.*

Resultado E as duas equipas marcam

Deve apostar no resultado do jogo E determinar se as 2 equipas irão marcar durante o jogo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Ambas as condições devem ser cumpridas para validar a aposta.

Tem 6 possibilidades:

- A equipa 1 ganha e as duas equipas marcam no jogo.
- Empate e as duas equipas marcam no jogo.
- A equipa 2 ganha e as duas equipas marcam no jogo.
- A equipa 1 ganha e é a única equipa a marcar no jogo.
- Empate e o jogo termina sem golos.
- A equipa 2 ganha e é a única equipa a marcar no jogo.

Intervalo/Final do jogo

Deve apostar nos resultados no intervalo E no final do jogo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Tem 9 possibilidades. Isto é para designar tanto a equipa que lidera na primeira parte como a equipa vencedora do jogo.

Exemplos:

- *Equipa 1 / Equipa 1: a equipa da casa lidera ao intervalo e ganha o jogo*
- *Equipa 1 / Empate: a equipa da casa lidera ao intervalo e o jogo termina num empate*
- *Equipa 1 / Equipa 2: a equipa da casa lidera ao intervalo e a equipa visitante ganha o jogo*
- *Empate / Equipa 1: o jogo fica empatado ao intervalo e a equipa da casa ganha o jogo*
- *Empate / Empate: o jogo fica empatado ao intervalo e termina num empate*
- *Empate / Equipa 2: o jogo fica empatado ao intervalo e a equipa visitante vence o jogo*
- *Equipa 2 / Equipa 1: a equipa visitante lidera ao intervalo e a equipa da casa vence o jogo*
- *Equipa 2 / Empate: a equipa visitante lidera ao intervalo e o jogo termina num empate*
- *Equipa 2 / Equipa 2: a equipa visitante lidera ao intervalo e ganha o jogo*

Resultado exato

Deve apostar no resultado exato do período do jogo especificado (dependendo do título da aposta). Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. As apostas serão reembolsadas se o jogo for interrompido antes do intervalo especificado na aposta. Para as apostas da segunda parte, os golos marcados na primeira parte não são contados. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Exemplos:

- *0-0: o jogo termina com o resultado 0-0*
- *1-0: o jogo termina com o resultado 1-0*
- *0-1: o jogo termina com o resultado 0-1*

Pode ser-lhe oferecida uma aposta de escolha múltipla, ou seja, em vez de designar um único resultado, pode designar vários, dependendo do conteúdo da aposta oferecida.

Exemplo:

- *Aposta num resultado de 1 - 0, 2 - 0 ou 2 - 1;*

- A aposta ganha se o resultado exato for 1 - 0, 2 - 0 ou 2 - 1.
- Perde a aposta se a equipa visitante ganhar 1-2.

Primeira equipa a marcar

Deve apostar na equipa que marcará o primeiro golo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo

Tem 3 possibilidades:

Equipa 1: a equipa 1 marcará o primeiro golo do jogo
Nenhum golo: nenhuma das equipas marcará golos
Equipa 2: a equipa 2 marcará o primeiro golo do jogo

Última equipa a marcar

Deve apostar na equipa que marcará o último golo do jogo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo. No caso de interrupção definitiva da partida antes do final do tempo regulamentar, todas as apostas serão reembolsadas.

Tem 3 possibilidades:

Equipa 1: a equipa 1 marcará o último golo do jogo
Sem golo: nenhuma das equipas marca golos
Equipa 2: a equipa 2 marcará o último golo do jogo

Quantas equipas marcam

Deve apostar em que equipas irão marcar na partida.

Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Tem quatro possibilidades:

- as duas equipas marcam
- apenas a equipa da casa a marcar
- apenas a equipa visitante a marcar
- o jogo termina num empate sem golos

Número total de golos (número exato ou por intervalos).

Deve apostar no número total exato de golos acumulados marcados pelas 2 equipas durante o período do jogo especificado OU no número exato de golos marcados por uma equipa (dependendo do título da aposta). Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo

Esta aposta também pode ser oferecida por intervalos de golos.

Exemplo: eu aposto em 2 - 5 golos: tem de haver entre 2, 3, 4 ou 5 golos marcados no jogo para que a aposta seja válida.

Parte com mais golos

Deve apostar na parte durante a qual será marcado o maior número de golos OU na parte com mais golos por equipa (dependendo do título da aposta). Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Tem 3 possibilidades:

1.ª parte: será marcado um maior número de golos na 1.ª parte do que na 2.ª parte
Empate: será marcado o mesmo número de golos na 1.ª parte e na 2.ª parte
2.ª parte: será marcado um maior número de golos na 2.ª parte do que na 1.ª parte

Exemplo: eu aposto que a parte com mais golos para a equipa 2 será a 2.ª parte. Se a equipa 2 marcar 2 golos na primeira parte, ela tem de marcar 3 ou mais golos na 2.ª parte para que a aposta ganhe.

1.ª/2.ª parte – Resultado

Deve apostar no resultado no intervalo do jogo (primeira ou segunda parte dependendo do título da aposta).

Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Exemplo de uma aposta na 1.ª parte, tem 3 possibilidades:

- Equipa 1: a 1.ª equipa lidera ao intervalo
- Empate: as equipas estão empatadas ao intervalo
- Equipa 2: a 2.ª equipa lidera ao intervalo

Em caso de aposta na 2.ª parte, os golos marcados na 1.ª parte não são contados.

Exemplo, a equipa 1 lidera por 2-0 ao intervalo. Eu aposto durante o intervalo que a equipa 2 ganha a 2.ª parte. A minha aposta ganha se durante a 2.ª parte a equipa 2 marcar 1 golo e não sofrer nenhum (resultado da 2.ª parte: 0-1, resultado final 2-1).

Pode ser-lhe oferecida uma aposta de dupla oportunidade, ou seja, em vez de designar um único resultado, pode apostar em 2 possíveis resultados na parte mencionada. Terá então três possibilidades de aposta de dupla oportunidade:

Equipa 1 ou Empate: A 1.ª parte termina com a vitória da equipa da casa ou com um empate

Equipa 1 ou Equipa 2: A 1.ª parte termina com a vitória para uma das duas equipas

Empate ou Equipa 2: A 1.ª parte termina com uma vitória da equipa visitante ou com um empate*

Equipa tem 2 golos de vantagem ou vence (tempo reg.).

Deve apostar na equipa que vai ganhar o jogo ou que vai estar a ganhar por 2 golos de vantagem a qualquer momento durante o jogo. Ganha a sua aposta se a sua equipa estiver a ganhar no final do tempo regulamentar ou assim que a sua equipa estiver a ganhar por dois golos de vantagem a qualquer momento do jogo, independentemente do resultado final.

Aposta válida apenas para tempo regulamentar.

Exemplo:

Consideremos um jogo entre Benfica e Sporting, em que o Benfica ao intervalo está a vencer 2-0, e o jogo termina com uma vitória do Sporting por 2-3.

Caso tivesse apostado no Benfica, a aposta seria vencedora no momento em que o Benfica marca o 2-0 e acumula 2 golos de vantagem, independentemente de ter perdido o jogo no final do tempo regulamentar.

Caso tivesse apostado no Sporting, a aposta também seria vencedora, considerando que venceram o jogo no final do tempo regulamentar.

Prolongamento - Resultado

Deve apostar no resultado no final dos prolongamento.

Este é o resultado apenas durante o prolongamento (mais o tempo extra do prolongamento), excluindo qualquer eventual disputa de grandes penalidades.

Assim, as apostas na vitória de uma das 2 equipas serão consideradas como perdidas se o jogo for para as grandes penalidades.

Exemplo: O jogo Benfica – Barcelona terminou 2-1 e vai a prolongamento. No final do prolongamento, o jogo termina 3-2.

- Benfica: Aposta perdedora, pois apesar de terem vencido o jogo, o resultado do prolongamento foi 1-1.
- Empate: Aposta vencedora, pois o resultado do prolongamento foi 1-1.
- Barcelona: Aposta perdedora, pois o resultado do prolongamento foi 1-1.

Aposta oferecida: A equipa da casa/visitante sem sofrer golo

Deve apostar no facto de que a equipa da casa OU a equipa visitante (dependendo do título da aposta) não sofrerá qualquer golo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo

possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Exemplos:

- *Sim: a equipa da casa/visitante não sofrerá qualquer golo*
- *Não: a equipa da casa/visitante sofrerá pelo menos um golo*

A equipa da casa/visitante ganha sem sofrer qualquer golo

Deve apostar no facto de que a equipa da casa OU a equipa visitante (dependendo do título da aposta) ganhará a partida sem sofrer qualquer golo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Tem 2 possibilidades:

Sim: a equipa 1 ganhará a partida sem sofrer qualquer golo

Não: a Equipa 1 não ganhará a partida ou irá sofrer pelo menos um golo

Exemplo eu aposto que a equipa da casa ganha sem sofrer qualquer golo. Se a equipa ganhar por 2-0, a aposta ganha. Se a partida terminar 0-0, a aposta perde.

Vencedor de uma Parte

Deve apostar no facto de que equipa mencionada marcará mais golos do que o adversário numa das duas partes. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades.

No caso de um empate nas 2 partes, a aposta será considerada perdida. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Tem 2 possibilidades:

Sim: a equipa 1 marcará mais golos do que a equipa 2 em pelo menos uma das 2 partes

Não: a equipa 1 não marcará mais golos do que a equipa 2 em qualquer das partes

Vencedor das 2 partes

Deve apostar no facto de que a equipa mencionada marcará mais golos do que a outra na 1.ª E 2.ª parte. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Tem 2 possibilidades:

Equipa 1: a 1.ª equipa marcará mais golos do que a 2.ª equipa na 1.ª e 2.ª parte

Equipa 2: a 2.ª equipa marcará mais golos do que a 1.ª equipa na 1.ª e 2.ª parte

Marcar nas 2 partes

Deve apostar numa equipa que marcará na 1.ª E 2.ª parte. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Tem 2 possibilidades:

Sim: a equipa 1 marcará pelo menos um golo em ambas as partes

Não: a equipa 1 não marcará golos em pelo menos uma das partes

Acima de 0.5 golos em ambas as partes?

Deve apostar no facto de que haverá ou não golos marcados nas 2 partes. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Tem 2 possibilidades:

Sim: pelo menos um golo será marcado em cada parte
Não: nenhum golo será marcado em pelo menos uma das 2 partes

Minuto do primeiro/último golo

Deve apostar no minuto da marcação do primeiro ou do último golo da partida OU no minuto da marcação do primeiro ou do último golo por equipa (dependendo do título da aposta).

O minuto do golo tido em conta será o minuto em que o golo foi marcado e não o minuto em que o golo foi atribuído. O website oficial da competição será tomado como prova.

No caso de interrupção definitiva do jogo antes do 1.º golo ser marcado, todas as apostas sobre períodos inacabados serão canceladas. Se a interrupção definitiva ocorrer depois de o 1.º golo ter sido marcado, todas as apostas são contadas.

Em caso de apostas sobre o último golo marcado, as apostas serão reembolsadas se as 2 partes não forem completamente jogadas. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo.

Exemplos:

- 00:00 – 14:59: O primeiro golo será marcado nos primeiros 15 minutos do jogo.
- Sem golo: O jogo termina num empate sem golos.

Qualificação

Deve apostar na equipa que sairá vitoriosa do jogo e que se qualificará para a próxima ronda da competição ou ganhará esta competição no caso de uma final.

Esta vitória pode ser alcançada no final de um único jogo ou depois dos jogos da primeira e segunda volta. Os possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades são tidos em conta.

Tem 2 possibilidades:

Equipa 1: a equipa da casa irá qualificar-se
Equipa 2: a equipa visitante irá qualificar-se

APOSTAS ESPECIAIS/ESTATÍSTICAS

Os resultados das apostas são estabelecidos de acordo com os resultados oficiais anunciados no final do evento. Qualquer alteração ao marcador ou resultado após a aposta estar estabelecida, incluindo desqualificações ou penalizações subsequentes, mesmo que efetuadas por uma fonte oficial, não serão tomadas em consideração para efeitos de aposta.

MERCADOS DE REMATES À BALIZA

Total de Remates à baliza

Deve apostar no número total de Remates à baliza que serão efetuados durante o período do jogo especificado OU no número total de remates à baliza efetuados por equipa (dependendo do título da aposta). São tidos em conta os remates à baliza no tempo regulamentar, e também no possível prolongamento, mas excluindo disputa de grandes penalidades.

Exemplo com 6,5 Remates à baliza:

- Menos de 6,5 Remates à baliza: 0, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 Remates à baliza serão efectuados durante o jogo
- Mais de 6,5 Remates à baliza: 7 ou mais Remates à baliza serão efectuados durante o jogo

Serão considerados os 90 minutos mais tempo de compensação, e também o possível prolongamento. Marcação de grandes penalidades não estão englobados neste tipo de aposta.*

Equipa com mais Remates à baliza

Deve apostar na equipa que irá efetuar mais Remates à baliza no jogo. Este é o resultado no final do tempo regulamentar (90 minutos mais tempo extra) e possível prolongamento.

As disputas de grandes penalidades não são consideradas.

Tem 3 possibilidades:

Equipa 1: a equipa 1 faz mais remates à baliza que a equipa 2
Empate: ambas as equipas fazem o mesmo número de remates à baliza

Equipa 2: a equipa 2 faz mais remates à baliza que a equipa 1.

Se, por exemplo, num jogo do Real Madrid – Liverpool na meia-final da Liga dos Campeões, o tempo regulamentar termina com 3-3 em Remates à baliza, a aposta "Real Madrid" é ganha, desde que a equipa obtenha mais Remates à baliza durante os 90 minutos mais o possível prolongamento, não sendo considerado as grandes penalidades.

MERCADOS DE CANTOS

Equipa com mais Cantos

Deve apostar na equipa que irá obter mais Cantos no jogo. Este é o resultado no final do tempo regulamentar (90 minutos mais tempo extra).

Os prolongamentos e as disputas de grandes penalidades não contam.

Tem 3 possibilidades:

Equipa 1: a equipa 1 faz mais remates à baliza que a equipa 2

Empate: ambas as equipas fazem o mesmo número de remates à baliza

Equipa 2: a equipa 2 faz mais remates à baliza que a equipa 1.

Se, por exemplo, num jogo do Real Madrid – Liverpool na meia-final da Liga dos Campeões, o tempo regulamentar termina com 5-5, a aposta "Real Madrid" é perdida, mesmo que a equipa obtenha mais Cantos no jogo durante o prolongamento.

Primeiro Canto

Deve apostar na equipa que marcará o primeiro canto. Apenas os cantos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos.

Tem 3 possibilidades:

Equipa 1: a equipa 1 obterá o primeiro canto do jogo

Nenhum Canto: nenhuma das equipas obterá cantos

Equipa 2: a equipa 2 obterá o primeiro canto do jogo

Último Canto

Deve apostar na equipa que marcará o Último canto. Apenas os cantos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos.

Tem 3 possibilidades:

Equipa 1: a equipa 1 obterá o Último canto do jogo

Nenhum Canto: nenhuma das equipas obterá cantos

Equipa 2: a equipa 2 obterá o Último canto do jogo

Total de Cantos

Deve apostar no número total de Cantos que serão obtidos durante o período do jogo especificado OU no número total de cantos obtidos por equipa (dependendo do título da aposta).

São tidos em conta os cantos no tempo regulamentar. Salvo indicação em contrário, o prolongamento não conta. A marcação de grandes penalidades não está englobada neste tipo de aposta.

Exemplo com 6,5 Cantos:

- *Menos de 6,5 Cantos: 0, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 Cantos serão efectuados durante o jogo.*
- *Mais de 6,5 Cantos: 7 ou mais Cantos serão efectuados durante o jogo.*

Total de Cantos por Intervalos

Deve apostar no número total de Cantos que serão obtidos durante o período do jogo especificado.

São tidos em conta os cantos no tempo regulamentar. Salvo indicação em contrário, o prolongamento não conta. A marcação de grandes penalidades não está englobada neste tipo de aposta.

Exemplo: Houve 10 cantos no tempo regulamentar no jogo Benfica - Sporting.

- *0-8: Aposta é vencedora se houver entre 0 a 8 cantos no jogo. Segundo o exemplo, aposta perdedora.*

- 9-11: Aposta é vencedora se houver entre 9 a 11 cantos no jogo. Segundo o exemplo, aposta vencedora.
- 12+: Aposta é vencedora se houver 12 ou mais cantos no jogo. Segundo o exemplo, aposta perdedora.

Equipa com mais posse de bola

Deve apostar na equipa que irá obter maior percentagem de posse de bola. Este é o resultado no final do tempo regulamentar. Na eventualidade de prolongamento, este será considerado para a contabilização total da posse de bola de cada equipa.

Tem 2 possibilidades:

A equipa 1 ganha

A equipa 2 ganha

APOSTAS JOGADORES/MARCADORES

Marcador

Deve apostar num jogador se pensa que ele marcará pelo menos 1 golo, 2 ou mais golos durante o jogo (dependendo do título da aposta). Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Se o jogador não entrar em campo, a aposta é cancelada. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa ou as grandes penalidades não são contados.

Exemplo 1:

- *Jogador A: o jogador A marcará durante o jogo*
- *Jogador B: o jogador B marcará durante o jogo*

Exemplo 2:

- *Jogador A: o jogador A marcará 2 ou mais golos*
- *Jogador B: o jogador B marcará 2 ou mais golos*
- *Jogador C: o jogador C marcará 2 ou mais golos*

Golo do jogador no período indicado

Deve determinar se algum dos jogadores mencionados na aposta marca pelo menos um golo durante o período indicado no título da aposta. Se um jogador não participar no período indicado, a aposta será cancelada. Pelo contrário, se o jogador participar em qualquer momento durante o período indicado, a aposta é válida. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa ou as grandes penalidades não são contados.

Primeiro marcador

Deve apostar no jogador que marcará o primeiro golo do jogo Ou designar o jogador da equipa que marcará o primeiro golo do jogo (dependendo do título da aposta). Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades.

As apostas feitas serão reembolsadas se o jogador não participar na partida ou se um golo já tiver sido marcado até ao momento em que entra no jogo, excluindo os autogolos. As apostas feitas nos jogadores substituídos ou expulsos antes de o primeiro golo ser marcado serão consideradas como perdidas.

Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa ou as grandes penalidades não são contados.

Se o primeiro golo do jogo for um golo marcado contra a própria equipa, as apostas serão então feitas no próximo golo/marcador. Serão feitos todos os esforços para oferecer a oportunidade de apostar em todos os jogadores. Não obstante, se um jogador que não estava na lista das escolhas oferecidas acabar por marcar um golo, ele será considerado como o 1.º marcador efetivo.

Exemplo:

- *Jogador A: o jogador A marcará o primeiro golo do jogo*
- *Jogador B: o jogador B marcará o primeiro golo do jogo*
- *Nenhum marcador: nenhum golo será marcado durante o jogo*

A aposta do primeiro marcador pode ser oferecida durante o prolongamento. Deve então apostar no jogador que marcará o primeiro golo no prolongamento.

As possíveis disputas de grandes penalidades não são tidas em conta. As apostas permanecem válidas na hipótese de o jogo ser definitivamente interrompido durante o prolongamento após o resultado da aposta ter sido introduzido. Caso contrário, todas as apostas serão reembolsadas.

As apostas feitas nos jogadores que não participaram no prolongamento são reembolsadas, assim como as apostas nos jogadores que entrem no prolongamento depois do primeiro gol ter sido marcado. Assim, apenas os jogadores que estavam em campo no momento do 1.º gol são considerados escolhas válidas.

Último marcador

Deve apostar no jogador que marcará o último gol do jogo Ou designar o jogador da equipa que marcará o último gol do jogo (dependendo do título da aposta).

Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Se o jogador nomeado na aposta não entrar em campo, a aposta é cancelada. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa ou as grandes penalidades não são contados.

Se o último gol de um jogo for marcado contra a própria equipa, as apostas serão transferidas para o gol/ marcador anterior. Serão feitos todos os esforços para oferecer a oportunidade de apostar em todos os jogadores. Não obstante, se um jogador que não estava na lista das escolhas oferecidas acabar por marcar um gol, ele será considerado como o último marcador efetivo. As apostas feitas nos jogadores substituídos ou expulsos antes de o último gol ser marcado serão consideradas como perdas.

Exemplo:

- *Jogador A: o jogador A marcará o último gol do jogo*
- *Jogador B: o jogador B marcará o último gol do jogo*
- *Nenhum marcador: nenhum gol será marcado durante o jogo*

Dupla Oportunidade do Marcador

Pode ser-lhe oferecida uma aposta de dupla oportunidade na aposta do Marcador, ou seja, pode designar 2 jogadores como marcadores durante o jogo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades.

Basta que um dos jogadores marque um gol para que a aposta seja ganha. Se pelo menos um dos dois jogadores participar no jogo, a aposta é válida (ganha ou perde). Se os dois jogadores não participarem no jogo, então as apostas serão reembolsadas.

Exemplo: Se apostar na Dupla Oportunidade do Marcador Ronaldo/André Silva para o jogo Portugal vs. Espanha, basta que um dos dois jogadores marque para que a aposta seja ganha. Se o Ronaldo for retirado da ficha de jogo, a aposta mantém-se: se o André Silva marcar, a aposta é ganha, mas se ele não marcar, a aposta é perdida. Se o André Silva também não entrar em campo, a aposta é cancelada.

Tripla Oportunidade do Marcador

Pode ser-lhe oferecida uma aposta de tripla oportunidade na aposta do Marcador, ou seja, pode designar 3 jogadores como marcadores durante o jogo.

Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possível prolongamento e disputa de grandes penalidades.

Basta que um dos jogadores marque um gol para que a aposta seja ganha.

Se pelo menos um dos três jogadores participar no jogo, a aposta é válida (ganha ou perde). Se os três jogadores não participarem no jogo, então as apostas serão reembolsadas

**Exemplo: Se apostar na Tripla Oportunidade do Marcador Ronaldo/André Silva/João Félix para o jogo Portugal vs. Espanha, basta que um dos três jogadores marque para que a aposta ganhe.*

- *Se o Ronaldo e o André Silva forem retirados da ficha de jogo, a aposta mantém-se.*
- *Se o João Félix marcar, a aposta é ganha, mas se ele jogar e não marcar, a aposta é perdida.*
- *Se o João Félix não entrar em campo, a aposta é cancelada.*

Aposta Combo "Jogador marcador"; e "Resultado do jogo".

Deve apostar no facto de que o jogador mencionado no título da aposta marca um ou mais golos durante o tempo regulamentar E que o jogo termina com o resultado escolhido (Equipa 1 – Empate – Equipa 2). As regras aplicáveis à aposta individual são aplicáveis individualmente. Se um dos parâmetros da seleção não for cumprido, a aposta é perdida nas condições da seleção acima referida. Se um jogador entrar no jogo antes do final do tempo regulamentar, a aposta é válida. Se o jogador não participar no jogo antes do final do tempo regulamentar, então a aposta será reembolsada.

Exemplos de apostas combo oferecidas:

- O jogador marcador e a sua equipa ganham
- O jogador marcador e a sua equipa empatam
- O jogador marcador e a equipa adversária ganham
- O jogador 1.º marcador e a sua equipa ganham
- O jogador 1.º marcador e a sua equipa empatam
- O jogador 1.º marcador e a equipa adversária ganham
- O marcador e a equipa adversária marcam
- O marcador e a equipa adversária não marcam
- O marcador e Mais de 2,5 golos no jogo
- O marcador e Menos de 2,5 golos no jogo

Todos os jogadores marcam

Deve apostar em todos os jogadores que marcam pelo menos um golo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa ou as grandes penalidades não são contados. Se um dos jogadores da seleção não participar no jogo, a aposta é cancelada. Se os jogadores entrarem em qualquer momento durante o jogo (incluindo tempo regulamentar, tempo extra e prolongamentos), a aposta é validada.

A dupla/trio de jogadores marca X ou mais golos

Deve apostar no facto de que a dupla ou trio de jogadores (dependendo do título da aposta) marca cumulativamente pelo menos X golos no jogo. Apenas os golos marcados no tempo regulamentar do período do jogo são tidos em conta, excluindo possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades. Os autogolos não são contados. Se pelo menos um dos dois/três jogadores participar no jogo, a aposta é válida (ganha ou perde). Se os dois/três jogadores não participarem no jogo, então as apostas serão reembolsadas.

*Exemplo:

Eu aposto que o trio Ronaldo, André Silva, João Félix marca 3 ou mais golos.

- Se no jogo, o Ronaldo marcar 2 golos, o André Silva marca 1 golo e o João Félix permanece no banco, a aposta é ganha.
- Se no jogo, o Ronaldo, titular, marca 1 golo, o João Félix entra apenas por 10 minutos e não marca e o André Silva permanece no banco durante todo o jogo, a aposta é perdida.
- Se o Ronaldo e o André Silva não entram em campo, mas o João Félix participa no jogo e marca três vezes, a aposta é ganha.
- Se no jogo, o Ronaldo marca 1 golo, o João Félix marca 1 golo e o André Silva marca 1 golo, a aposta é ganha.
- Se nenhum dos jogadores entrar em campo, a aposta é cancelada.

Marcador ou o seu substituo

Deve apostar no marcador que acha que irá marcar pelo menos 1 golo, sendo incluída a possibilidade do seu possível substituto marcar durante o período de jogo especificado no título da aposta.

Apenas os golos marcados durante o tempo regulamentar (inclui tempo de compensação) são tidos em conta, excluindo prolongamento. Se o jogador selecionado não entrar em campo, a aposta é anulada. Os auto-golos ou os desempates por penáltis não são contabilizados.

Se o jogador selecionado entrar em campo, mesmo que não seja titular, a aposta será válida.

Se o jogador selecionado for substituído durante o período de jogo abrangido pela aposta (incluindo o tempo adicional), o substituto toma automaticamente o seu lugar na aposta, sem alterar as probabilidades.

Se o jogador selecionado marcar durante o período de jogo definido, a sua aposta é vencedora.

Se o jogador selecionado for substituído, e o seu substituto marcar durante o período de jogo definido, a aposta é vencedora.

Se nem o jogador selecionado nem o seu substituto marcarem durante o período de jogo definido, a aposta é perdedora.

Se nem o jogador selecionado nem o seu substituto marcarem, e o substituto for substituído, a aposta é perdedora, quer o novo substituto marque ou não durante o período de jogo definido.

Deve-se ter em consideração que a determinação do jogador suplente é feita exclusivamente com base nas informações oficiais do jogo.

Exemplos:

- Aposta em "Gyokeres - Marcador (marcador ou o seu substituto)" Gyokeres é titular e marca um golo. Aposta vencedora.
- Aposta em "Gyokeres - Marcador (marcador ou o seu substituto)" Gyokeres é titular, mas é substituído aos 75 minutos sem marcar qualquer golo. É oficialmente substituído pelo Trincão. Trincão marca aos 85 minutos. Aposta vencedora.
- Aposta em "Gyokeres - Marcador (marcador ou o seu substituto)" Gyokeres é titular, mas é substituído aos 75 minutos sem marcar qualquer golo. É oficialmente substituído pelo Trincão. Trincão não marca qualquer golo no restante do jogo. Aposta perdedora.
- Aposta em "Gyokeres - Marcador (marcador ou o seu substituto)" Gyokeres é titular, não é substituído durante o jogo e não marca um golo. Aposta perdedora.
- Aposta em "Gyokeres - Marcador (marcador ou o seu substituto)" Gyokeres é titular e é substituído ao intervalo, sem marcar qualquer golo. É oficialmente substituído pelo Trincão. Trincão não marca qualquer golo e é substituído aos 80 minutos. É oficialmente substituído pelo Pote. Pote marca um golo aos 85 minutos. Aposta perdedora.
- Aposta em "Gyokeres - Marcador (marcador ou o seu substituto)" Gyokeres não é titular e entra no jogo aos 60 minutos. Gyokeres não marca qualquer golo e não é substituído. Aposta perdedora.

APOSTAS AO VIVO

Minuto do próximo golo

Deve apostar no minuto da marcação do próximo golo OU no minuto em que a equipa da casa/visitante marca o seu próximo golo (dependendo do título da aposta). Os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo. As grandes penalidades não são contadas.

Tem 6 possibilidades:

00:00 - 14:59: o próximo golo será marcado entre o 1.º e o 15.º minuto do jogo

15:00 - 29:59: o próximo golo será marcado entre o 16.º e o 30.º minuto do jogo

30:00 - Intervalo: o próximo golo será marcado entre o 31.º e o intervalo (incluindo, pois, os golos marcados no tempo extra)

Intervalo - 59:59: o próximo golo será marcado entre o início da 2ª parte e o 60.º minuto de jogo

60:00 - 74:59: o próximo golo será marcado entre o 61.º e o 75.º minuto de jogo

75:00 - Final (90 minutos): o próximo golo será marcado entre o 76.º minuto e o final do jogo (incluindo, pois, os golos marcados no tempo extra no final do tempo regulamentar)

Sem golo: nenhum golo será marcado no jogo.

Próximo marcador

Deve apostar em direto no jogador que marcará o próximo golo no tempo regulamentar (excluindo os possíveis prolongamentos e disputa de grandes penalidades). Se não houver "Nenhum marcador" oferecido nas escolhas do próximo marcador, a sua aposta será reembolsada se não houver qualquer golo depois desta aposta ser feita. Qualquer aposta feita durante o intervalo num jogador que seja substituído antes do início da segunda parte será válida e não será reembolsada. Caso tenha feito uma aposta no próximo marcador e este for um autogolo, a aposta não será considerada, uma vez que esta seleção não é oferecida. Isso significa que a sua aposta será mantida aberta e será transferida para o próximo golo válido.

Próximo marcador - Equipa da casa/visitante

Também pode apostar no jogador que marcará o próximo golo da equipa da casa/visitante.

Neste caso, tem várias possibilidades:

Jogador A: o jogador A será o próximo marcador da equipa da casa/visitante

Jogador B: o jogador B será o próximo marcador da equipa da casa/visitante

Jogador C: o jogador C será o próximo marcador da equipa da casa/visitante

Próximo golo (tempo regulamentar ou prolongamentos)

Aposte na equipa que marcará o próximo golo durante o período do jogo especificado na aposta.

Para as apostas durante o tempo regulamentar, apenas são tidos em conta os golos marcados no tempo regulamentar, excluindo os possíveis prolongamentos ou disputa de grandes penalidades.

Para as apostas durante os prolongamentos, as grandes penalidades não são tidas em conta. Independentemente do período do jogo, os golos marcados por um jogador contra a própria equipa são creditados à equipa que beneficia do golo

Tem 3 possibilidades:

A equipa 1 marcará o próximo golo do jogo
Nenhuma das 2 equipas marcará qualquer golo
A equipa 2 marcará o primeiro golo do jogo

APOSTAS DA COMPETIÇÃO

Que equipa irá ganhar a competição?

Deve apostar na equipa que irá ganhar a competição.

Exemplos:

- *Equipa 1: a equipa 1 ganha a competição*
- *Equipa 2: a equipa 2 ganha a competição*

Melhor Marcador do Campeonato/Competição/da equipa

Deve apostar no jogador que marcará mais golos no seu campeonato ou durante a competição. O jogador é considerado como pertencente ao campeonato da equipa à qual está associado no início da competição. Todos os jogos são contabilizados.

Os golos marcados no prolongamento são tidos em conta, os golos marcados na disputa de grandes penalidades bem como os autogolos não são contados. Um jogador que tenha participado em pelo menos um jogo na liga ou competição é considerado como fazendo parte dessa liga/competição. No entanto, as apostas são anuladas se o jogador não tiver jogado nem um único minuto na liga/competição em questão. As regras de empate aplicam-se se mais do que um jogador marcar o mesmo número de golos. Há várias escolhas possíveis:

Jogador 1: o jogador 1 marcará mais golos para o seu campeonato durante a competição

Jogador 2: o jogador 2 marcará mais golos para o seu campeonato durante a competição

Os Finalistas

Deve designar as 2 equipas que chegarão à final da competição.

O facto de as 2 equipas se encontrarem antes da final não invalida a aposta que, na altura, perde.

Exemplos de escolha:

- *Equipa 1/Equipa 2: a equipa 1 e a equipa 2 chegam ambas à final da competição*
- *Equipa 1/Equipa 3: a equipa 1 e a equipa 3 chegam ambas à final da competição*
- *Equipa 2/Equipa 3: a equipa 2 e a equipa 3 chegam ambas à final da competição*

Melhor equipa na região X

Deve apostar na melhor equipa africana/europeia/sul-americana/da Ásia-Oceânia, dependendo do título da aposta. Aplicam-se as regras do empate.

Continente vencedor

Deve apostar no continente de onde virá a equipa vencedora da competição.

Subida/Qualificação

Deve apostar no desempenho da equipa designada uma vez jogados todos os jogos da competição em questão.

TÉNIS

Os encontros cancelados, adiados ou abandonados deverão ser retomados, salvo indicação em contrário, num prazo de 96h para que as apostas se mantenham válidas. Nenhum tipo de aposta será anulado devido a alterações de calendário

e/ou atrasos devido a questões climáticas. As apostas vão sempre manter-se mesmo que haja:

- a. Alteração de local;
- b. Alteração de superfície;
- c. Alteração de court interior para exterior (ou vice-versa);
- d. No caso de uma alteração no número de sets disputados (por exemplo, se um encontro for alterado de à melhor de 5 sets para à melhor de 3 sets) antes do início do encontro, apenas as apostas no Resultado irão manter-se e os restantes mercados de encontro/set/jogo/ponto/mercados especiais serão anulados.

Para efeitos de aposta, um tie-break é considerado como 1 jogo, e 'super tie-breaks' ou 'champions tie-breaks' irão contar como 1 set, e consequentemente, 1 jogo. Apostas colocadas por engano nos mercados de próximo ou jogo a decorrer serão anuladas se for um 'super tie-break' ou um 'champions tie-break'.

Por exemplo, consideremos um jogo com super tie-break entre N. Borges/F. Cabral e S. Bolelli/A. Vassasori, com o resultado 6-3/3-6/10-6. Neste caso, as apostas seriam resolvidas da seguinte forma:

- *Acima/Abaixo 2.5 sets* - '*Acima 2.5*' é declarado **VENCEDOR**, '*Abaixo 2.5*' é declarado **PERDEDOR**.
- *Acima/Abaixo 19.5 jogos* - '*Acima 19.5*' é declarado **PERDEDOR**, '*Abaixo 19.5*' é declarado **VENCEDOR**.

Se um ponto/jogo/set/tie-break específico não se realizar, as apostas serão anuladas.

Violação de código - Para efeitos de apostas, o primeiro ponto de penalização ganho por uma violação de código de cada jogador será considerado como um ponto normal e iremos estabelecer os mercados relacionados como normalmente. Qualquer penalização subsequente de cada jogador será considerada nula e irá resultar na anulação de todos os mercados afectados, incluindo quando os mercados de jogo/set/encontro são afectados. Mercados determinados incondicionalmente - a menos que esteja estipulado o contrário, todos os mercados serão estabelecidos assim que o resultado da aposta esteja determinado incondicionalmente, ou seja, assim que a condição para efetuar a aposta for cumprida e irreversível, independentemente do resultado do jogo. No caso de um jogador se retirar da partida, será verificado se os mercados de jogos e/ou sets incluídos na(s) aposta(s) já estariam garantidos matematicamente, considerando o desfecho mais rápido possível da partida.

Por exemplo, se o Federer está a vencer 4-3 no 1º set frente a Murray e este último retira-se por lesão, as apostas serão resolvidas da seguinte forma:

- *Acima/Abaixo 6.5 jogos 1.º set* - '*Acima 6.5*' é declarado **VENCEDOR**, '*Abaixo 6.5*' é declarado **PERDEDOR**.
- *Acima/Abaixo 7.5 jogos 1.º set* - '*Acima 7.5*' é declarado **VENCEDOR**, '*Abaixo 7.5*' é declarado **PERDEDOR**.
- *Acima/Abaixo 8.5 jogos 1.º set* - '*Acima 8.5*' é declarado **VENCEDOR**, '*Abaixo 8.5*' é declarado **PERDEDOR**.
- *Acima/Abaixo 9.5 jogos 1.º set* - '*Acima 9.5*' é declarado **CANCELADA**, '*Abaixo 9.5*' é declarado **CANCELADA**.

Informação e conteúdo em relação à hora de início de encontros de ténis no Site devem ser usadas apenas como um guia. A Betclic não pode ser responsável por quaisquer erros em relação ao conteúdo ou horas de início no website e é da responsabilidade do membro consultar informação relevante antes de colocar uma aposta.

Para apostas no vencedor da competição, um jogador é declarado participante assim que complete uma jogada em competição (excluindo o aquecimento). Todas as apostas colocadas em jogadores que não iniciem a competição serão canceladas e reembolsadas. Para efeitos de aposta, a equipa ou jogador que avance para a próxima ronda (ou conquiste a vitória final) será considerado vencedor.

Tipos de aposta:

Vencedor do encontro: o encontro deve ser jogado na sua totalidade e em caso de desqualificação/retirada, as apostas serão canceladas.

Exemplo: Apostei no Nadal para vencer o encontro contra o Djokovic. O jogo está a decorrer e está 7-6 / 5-0. Um dos dois jogadores retira-se nesta altura. A aposta é anulada porque o encontro não foi concluído.

Vencedor do set; Resultado correto do set: os sets devem ser jogados na sua totalidade, a menos que a escolha vencedora já tenha sido incondicionalmente determinada:

Exemplo: Apostei no Nadal para ganhar o 2º set contra o Djokovic. O jogo está a decorrer e está 7-6 / 5-0. Um dos dois jogadores retira-se nesta altura. A aposta é anulada porque o set não foi concluído.

Total de jogos: os jogos devem ser jogados na sua totalidade, a menos que a escolha vencedora já tenha sido incondicionalmente determinada. No caso de um jogador se retirar, ou ser desqualificado, uma aposta no total de jogos ainda pode ser considerada vencedora nas seguintes situações:

Se o número total de jogos já tiver sido atingido no momento em que o jogador se retirou.

Se for matematicamente garantido que o número de jogos seria atingido, mesmo com a retirada ou desqualificação do jogador.

Em suma, se o resultado da aposta já era inevitável antes do abandono, então a mesma será paga como vencedora. Exemplo: No encontro entre Nadal e Djokovic, o jogo está a decorrer e está 7-6 / 2-0, até que um dos jogadores se retira. Neste momento, havia 15 jogos jogados na partida. Matematicamente, estava garantido que iriam existir pelo menos 19 jogos no encontro caso o set tivesse terminado. Tendo isso em conta, assim seriam resolvidas as apostas:

- *Acima de 18.5 jogos - Vencedora, pois o jogo teria sempre, no mínimo 19 jogos.*
- *Abaixo de 18.5 jogos - Perdedora, pois seria impossível o jogo terminar com menos de 19 jogos.*
- *Acima de 19.5 jogos - Cancelada, pois não era possível prever o resultado desta aposta.*

Vencedor do ponto; Vencedor do jogo: apostas vencedoras devem prever o vencedor do ponto/jogo em questão. Se o ponto/jogo específico não for disputado, as apostas serão anuladas. Em relação aos pontos estabelecidos antes de um "challenge" e potencial inversão, a Betclic reserva o direito de alterar subsequentemente o estabelecido e de deixar a conta dos clientes com saldo nulo se necessário.

Total de ases: os jogos devem ser jogados na sua totalidade, a menos que a escolha vencedora já tenha sido incondicionalmente determinada.

Jogador com mais ases no torneio: Deve apostar no jogador que conseguir o maior número de ases durante o torneio. Os ases obtidos durante as rondas de qualificação não são tidos em conta.

ANDEBOL

Se um jogo tiver começado mas não tiver terminado, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas, ou seja, assim que a condição para fazer a aposta for cumprida e irreversível, independentemente do resultado do jogo. As apostas em jogos que não tenham começado ou recomeçado no prazo de 48 horas após a hora de início originalmente prevista serão canceladas.

Tipos de aposta:

Resultado: aposte no resultado do jogo. As apostas referem-se aos 60 minutos regulamentares. Não inclui prolongamento ou o desempate por marcação de livres de 7 metros, salvo indicação em contrário.

Total de golos - acima/abaixo: aposte no número total de golos nos 60 minutos de jogo regulamentares. Não inclui prolongamento ou o desempate por marcação de livres de 7 metros.

Total de golos da equipa - acima/abaixo: aposte no número total de golos marcados por uma equipa nos 60 minutos de jogo regulamentares. Não inclui prolongamento ou o desempate por marcação de livres de 7 metros.

ARTES MARCIAIS

Se um competidor for substituído, todas as apostas no combate serão anuladas. Se qualquer competidor não atingir o peso exigível (assim alterando o estado da luta, por exemplo de um combate pelo título para um combate de não título), as apostas serão anuladas.

As apostas em combates que não tenham começado ou recomeçado no prazo de 48 horas após a hora de início originalmente prevista serão canceladas.

Se um combate terminar em "Sem decisão" ou "Empate técnico", as apostas serão anuladas, exceto aquelas em que o resultado já tenha sido definido antes do fim do combate.

Exemplo:

- *Se apostas no número de assaltos e esse número foi atingido antes de o combate terminar, a tua aposta será válida.*
- *A primeira campainha indica o início do assalto e, subsequentemente, os assaltos seguintes.*
- *Os resultados das apostas referem-se ao veredicto final definido no ringue/tatami, independentemente de qualquer alteração posterior por parte de qualquer entidade organizadora ou comissão (a menos que a alteração se deva a erro*

humano quando os resultados foram anunciados no ringue).

Tipos de aposta:

Vencedor do combate: Refere-se à pontuação dos juizes no final dos assaltos previstos ou ao final do combate através de KO, KO técnicos, submissão ou desqualificação ou quando um competidor está incapacitado de lutar. Se o combate termina com um empate, o tipo de aposta será anulado.

Total de Assaltos: Para efeitos de resolução de apostas, se um competidor desistir durante o período entre os assaltos, o combate é considerado terminado no assalto anterior.

Exemplo: Apostas num combate para durar 2,5 assaltos ou mais, é necessário considerar o tempo total de cada assalto (5 minutos):

- Se o combate terminar antes do início do 3.º assalto, a aposta será perdida.
- Se o combate terminar depois de 2 minutos e 30 segundos do 3.º assalto (2,5 assaltos), a aposta será vencedora.
- Se o combate terminar durante o 3.º assalto, mas antes de 2 minutos e 30 segundos, a aposta será perdida.

ATLETISMO

Os resultados são tornados oficiais no momento da apresentação do pódio.

As apostas permanecem válidas mesmo que o evento seja adiado por mais de 48 horas, exceto se for definitivamente cancelado.

As apostas serão válidas se o atleta iniciar a competição, mas não a terminar.

Se um evento for iniciado mas não terminado, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas.

Tipos de apostas:

Total de medalhas – as medalhas conquistadas em eventos de equipas contam como uma única medalha.

Vencedor da Competição - Deve apostar no atleta/equipa/país vencedor do evento mencionado no boletim de apostas.

BADMINTON

Caso exista uma alteração do local do encontro, as apostas permanecem válidas.

Tipos de apostas:

Vencedor do encontro - Considera-se que um encontro tem início após a disputa do primeiro ponto. Na eventualidade de um encontro não se iniciar, todas as apostas serão anuladas. O encontro deve ser disputado integralmente para que as apostas permaneçam válidas.

Vencedor do set - O set determinado deverá ser disputado na sua totalidade para que as apostas sejam consideradas válidas.

Vencedor da competição - Todas as apostas no mercado "Vencedor da competição" serão consideradas numa base 'all in, run or not' (as apostas permanecem mesmo que um dos atletas não participe).

BASEBOL

Todas as apostas incluem innings suplementares excepto nos casos em que o contrário é explicitamente indicado.

Se o recinto de um jogo for alterado, as apostas manter-se-ão válidas, desde que a equipa caseira ainda seja considerada a equipa que joga em casa e o jogo não for disputado no recinto do adversário.

Se um jogo for adiado, as apostas vão permanecer válidas caso o mesmo seja jogado na data originalmente estipulada (data local). Caso contrário, as apostas serão anuladas.

Nos casos em que a partida começa à hora prevista, mas é atrasada/suspensa por qualquer motivo (por exemplo, por a partida ser afetada por condições meteorológicas adversas), todas as apostas mantêm-se válidas desde que a partida seja

reiniciada nas 48h seguintes. O resultado das apostas será definido conforme o resultado oficial da competição anunciado no website oficial da competição, mesmo no caso de alteração do formato do número de innings. Em todos os outros casos em que a partida/innings for definitivamente abandonada, as apostas serão anuladas, exceto aquelas para innings cujo resultado já foi determinado.

No caso de um jogo duplo, ou seja, quando as mesmas equipas jogam dois jogos diferentes em sucessão, a Betclíc não pode ser responsabilizada no caso de uma aposta feita no jogo errado. É da responsabilidade do jogador de verificar a data e a hora de início de cada jogo. Em caso de erro, as apostas não podem ser canceladas.

Tipo de apostas:

Vencedor da competição - inclui o play-off a menos que o contrário seja explicitamente indicado. Pelo menos 90% dos jogos da fase regular devem ser jogados de forma a que as apostas sejam válidas. Todas as apostas irão manter-se válidas, mesmo que exista uma alteração ao nome ou localização da competição.

BASQUETEBOL`

As apostas em jogos que não tenham começado ou recomeçado no prazo de 48 horas após a hora de início originalmente agendada, serão anuladas.

Se um jogo tiver começado mas não tiver terminado, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas.

Salvo indicação em contrário, o prolongamento conta.

Se o local de um jogo for alterado, as apostas permanecem válidas, desde que a equipa da casa ainda seja designada como a equipa da casa e que o local não tenha mudado para o terreno do adversário.

Tipo de aposta:

Resultado do jogo; Resultado ao intervalo/final; Mercados de período/intervalo: Não inclui prolongamento.

Estatísticas de jogador: Se um jogador participar no jogo, as apostas são válidas, independentemente do tempo jogado. Caso um jogador não participe no jogo as apostas serão reembolsadas.

2 jogadores marcam x pontos ou +; Cada jogador marca x pontos: Ambos os jogadores têm que participar no jogo para que as apostas sejam válidas. Se pelo menos um dos jogadores não participar no jogo, as apostas serão reembolsadas.

Um dos jogadores para marcar x pontos ou +: Se pelo menos um dos jogadores participar no jogo, as apostas serão válidas. Se nenhum dos jogadores participar no jogo, as apostas serão reembolsadas.

Resultado handicap: aposte na equipa que vai marcar mais pontos após o handicap ser aplicado.

Exemplo: Boston Celtics 103 - 100 Los Angeles Lakers

- *Boston Celtics -2.5: Aplicado o handicap, o resultado ficaria 100.5 - 100, por isso a aposta seria vencedora.*
- *Boston Celtics -3.5: Aplicado o handicap, o resultado ficaria 99.5 - 100, por isso a aposta seria perdedora.*
- *Los Angeles Lakers +2.5: Aplicado o handicap, o resultado ficaria 103 - 102.5, por isso a aposta seria perdedora.*
- *Los Angeles Lakers +3.5: Aplicado o handicap, o resultado ficaria 103 - 103.5, por isso a aposta seria vencedora.*

Equipa tem 18 pontos de vantagem ou vence **Deve apostar na equipa que vai ganhar o jogo ou que vai estar a ganhar por 18 pontos de vantagem a qualquer momento durante o jogo.** Ganha a sua aposta se a sua equipa estiver a ganhar no final da partida ou assim que a sua equipa estiver a ganhar por 18 pontos de vantagem a qualquer momento do jogo, independentemente do resultado final.

O prolongamento está incluído.

Exemplo:

Consideremos um jogo entre Benfica e Sporting, em que o Benfica ao intervalo está a vencer 54-36, e o jogo termina com uma vitória do Sporting por 87-90.

Caso tivesses apostado no Benfica, a aposta seria vencedora no momento em que o Benfica faz o 54-36 e acumula 18 pontos de vantagem, independentemente de ter perdido o jogo no final.

Caso tivesses apostado no Sporting, a aposta também seria vencedora, considerando que venceram o jogo no final.

CICLISMO

Se uma etapa/corrida de um dia não for iniciada ou for adiada, e não for retomada no prazo de 48 horas, todas as apostas serão anuladas.

Nenhuma aposta será cancelada na sequência de uma alteração de horário ou de um atraso no dia, seja qual for o motivo (condições climáticas, etc.).

Todas as apostas serão resolvidas conforme o primeiro resultado oficial após a etapa/corrida, independentemente de quaisquer desqualificações ou alterações posteriores ao resultado.

Tipos de aposta:

Vencedor da etapa/competição: Os mercados serão considerados 'non-runner, no bet' (NRNB - as apostas serão anuladas se o ciclista não participar). Assim que um ciclista cruzar a linha de partida na primeira etapa, será considerado participante na mesma. A competição terá de ser disputada integralmente ou um resultado oficial deverá ser anunciado pela entidade reguladora da competição, ou as apostas serão anuladas.

DARDOS

Ambos os jogadores têm de iniciar o jogo, ou as apostas serão anuladas. No caso de o local da competição ser alterado, as apostas mantêm-se.

Se um jogo for iniciado mas não for disputado integralmente, o jogador que passar à fase seguinte, ou que ganhe a competição, será considerado o vencedor.

Todas as apostas pré-evento manter-se-ão válidas.

Tipos de aposta:

Vencedor do jogo: Aposte no vencedor do jogo.

Resultado handicap: Aposte no jogador que vai vencer o jogo depois de calculado o handicap. Se o número total de sets/legs não for disputado integralmente, ou alterado no decurso do jogo, as apostas serão anuladas.

Resultado correcto do jogo: Aposte no resultado correcto do jogo. Se o número total de sets/legs não for disputado integralmente, ou alterado no decurso do jogo, as apostas serão anuladas.

DESPORTOS DE INVERNO

Os Desportos de inverno incluem as seguintes modalidades:

- Biatlo
- Esqui Alpino
- Esqui Cross-Country
- Esqui Combinado Nórdico
- Esqui Estilo Livre
- Saltos de Esqui
- Roller Ski
- Patinagem Artística
- Patinagem de Velocidade
- Snowboarding

As apostas permanecem válidas se o competidor iniciar a competição mas não a terminar.

As apostas são validadas com base nos resultados oficiais da FIS (Federação Internacional de Esqui), da IBU (União Internacional de Biatlo), da ISU (União Internacional de Patinagem), do COI (Comité Olímpico Internacional) e das federações responsáveis.

Para cada prova, o resultado no momento da cerimónia de entrega de medalhas será considerado o resultado oficial, independentemente de quaisquer desqualificações e penalizações subsequentes. No caso de a cerimónia do pódio não se realizar, os resultados das apostas são validados de acordo com a ordem de chegada oficial comunicada pelo organismo oficial no final da competição.

Se uma competição tiver lugar numa distância diferente ou se o local for alterado, as apostas permanecem válidas desde que os resultados sejam oficialmente reconhecidos.

Quando um evento é adiado, as apostas permanecem válidas até ao final do evento, ao seu cancelamento oficial ou quando tiverem decorrido 7 dias.

No caso de Campeonatos do Mundo e Jogos Olímpicos, as apostas manter-se-ão válidas até à realização do evento, mesmo que este seja reagendado após os 7 dias. As apostas só serão canceladas se o evento for definitivamente cancelado após decisão oficial.

Tipos de aposta:

Vencedor da competição: Deve apostar no atleta/equipa que irá ganhar o evento mencionado no nome da aposta. Se uma aposta for colocada num atleta/equipa que não participe no evento, as apostas serão reembolsadas. Se um atleta/equipa começar o evento mas não terminar, as apostas permanecem válidas.

DESPORTOS MOTORIZADOS

O regulamento geral para as apostas em desportos motorizados refere-se às modalidades de Fórmula 1, Moto GP, World Superbikes, NASCAR, Rally, Speedway, Endurance e Indy Car e é válido tanto para as apostas pré-evento como para as apostas em direto.

Temporada – Mercados de Vencedor de competição – 'All-in, run or not' e independentemente de a sua seleção abandonar o evento, em qualquer momento. As apostas no piloto e equipa para todos os desportos motorizados, serão determinadas de acordo com a classificação oficial imediatamente após a apresentação do pódio da corrida final da temporada. Quaisquer desqualificações posteriores ou dedução/correção de pontos serão desconsiderados.

Corrida – Mercados de Vencedor de competição – Os mercados gerais serão considerados numa base 'non-runner, no bet' (NRNB). (NRNB - as apostas serão anuladas se o atleta não participar). Especiais de temporada / Pontos de temporada / Vitórias na temporada – no caso de existir um encurtamento ou extensão da temporada, as apostas permanecem válidas e serão determinadas com base na classificação oficial após a apresentação do pódio da última corrida, incluindo quaisquer desqualificações da uma equipa/piloto durante a temporada, e excluindo quaisquer desqualificações subsequentes ou correção dos pontos.

Todas as apostas em mercados serão definidas de acordo com a classificação oficial no momento da apresentação do pódio, a menos que o contrário seja definido.

As apostas no desempenho do qualifying serão definidas de acordo com a classificação oficial, ignorando quaisquer ajustes posteriores ou desqualificações.

Alterações na equipa ou piloto não irão alterar as definições das apostas e todos os pontos acumulados pelo piloto durante a temporada serão contabilizados.

Considera-se o sinal para o início da volta de aquecimento como o início da corrida.

1.ª desistência – Os pilotos têm de iniciar a volta de aquecimento. As apostas serão definidas de acordo com o número da volta em que o piloto desiste.

Fórmula 1

Especiais de temporada / Pontos de temporada / Vitórias na temporada – juntamente com as regras gerais, têm de ser completadas um mínimo de 16 corridas.

Os pilotos que participarem em qualquer sessão (prática, qualificação, corrida) serão considerados como participantes na corrida. (e na sessão específica, no caso de práticas e qualificação). Caso contrário, as apostas serão anuladas.

Pontos de equipa na corrida – As apostas permanecem válidas, independentemente se houver alteração no piloto. Se uma corrida é iniciada com recurso ao Safety Car, não conta como uma presença do Safety Car.

Um piloto classificado tem de completar 90%, ou mais, do número de voltas completadas pelo vencedor da corrida, segundo definição da FIA.

Para efeitos de apostas, o vencedor dos treinos 1, 2, and 3 é considerado o piloto com o tempo mais rápido, como publicado pela FIA, ignorando qualquer ajustamento posterior ou desqualificações e um piloto deve gravar o tempo de uma volta, na prática, para que as apostas sejam válidas.

Volta da Primeira Desistência – Quando não houver desistências numa corrida, todas as apostas neste mercado serão nulas.

Motociclismo

Assim que um piloto participa na qualificação, é considerado como ter participado no evento.

NASCAR

Assim que um piloto participa na qualificação, é considerado como ter participado no evento.

Rally

As apostas colocadas em pilotos que não disputem a primeira etapa de uma competição serão anuladas. Qualquer piloto que começar a primeira fase de um rally será considerado.

Endurance Racing

As apostas colocadas em pilotos/equipas que não disputem a primeira etapa ou não iniciem a corrida serão anuladas. Qualquer piloto que começar a primeira fase de um rally será considerado.

Speedway

Resultados oficiais – Caso uma corrida seja interrompida antes de ser completada, o resultado será definido de acordo com as regras oficiais. Para as apostas handicap, todas as mangas têm de ser completadas para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado esteja incondicionalmente determinado. Se um evento não decorrer na data agendada, todas as apostas serão anuladas. Os eventos do Campeonato Mundial e Speedway GP serão válidos a menos que sejam permanentemente cancelados ou exista uma mudança de local.

Frente-a-frente e totais – Um piloto deve começar um mínimo de 3 corridas para que as apostas sejam válidas. Todas as exclusões contam. Os pontos de bônus NÃO contam. Para pontuações individuais, corridas táticas contam corridas individuais (os pontos NÃO são dobrados).

Speedway Grand Prix – Os resultados na manga final (normalmente é a manga 23) contam primeiro. Se apenas um piloto alcança o final, as apostas nesses pilotos serão vencedoras. Se nenhum dos pilotos alcançar a final, o piloto com a maior pontuação é vencedor. Se ambos os pilotos tiverem o mesmo número de pontos, as apostas são anuladas.

FUTEBOL AMERICANO

Se um jogo tiver começado mas não tiver terminado, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas.

Se um jogo for adiado ou reagendado para outro dia, então as apostas permanecem válidas desde que o jogo decorra durante a semana designada pela NFL, ou seja, antes do primeiro jogo da semana seguinte.

Salvo indicação em contrário, o prolongamento conta.

Se o local de um jogo for alterado, as apostas permanecem válidas, desde que a equipa da casa ainda seja designada como a equipa da casa e que o local não tenha mudado para o terreno do adversário.

Tipos de aposta:

Vencedor da competição: : inclui o play-off a menos que o contrário seja explicitamente indicado. Em caso de alteração do formato de uma época, as apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial.

Vencedor da divisão: as apostas são validadas de acordo com os resultados oficiais no final da época regular.

Marcador de Touchdown: Se um jogador participar no jogo, as apostas são válidas, independentemente do tempo jogado. Caso um jogador não participe no jogo as apostas serão reembolsadas. Passing touchdowns não estão incluídos. Inclui prolongamento, com exceção das competições da NCAA.

Resultado ao intervalo/final: Aposte no resultado ao intervalo e no final do jogo. Não inclui prolongamento.

Apostas em “Períodos” individuais (Resultado, Resultado handicap, Total de pontos, 1.ª equipa a marcar 10 pontos) – As apostas são definidas de acordo com os resultados do quarto determinado e não ao acumulado dos quartos anteriores.

Mercados referentes ao 4.º período (Resultado, Resultado handicap, Total de pontos, 1.ª equipa a marcar 10 pontos) – As apostas são definidas de acordo com os resultados do 4.º quarto apenas. O prolongamento não conta.

FUTEBOL DE PRAIA

Todas as apostas em jogos de Futebol de Praia aplicam-se aos 36 minutos regulamentares de jogo (3 partes de 12 minutos), excluindo o prolongamento ou a marcação de grandes penalidades, exceto nos casos em que o contrário é explicitamente indicado.

Se qualquer jogo for abandonado antes de serem disputados os 36 minutos regulamentares, todas as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que o resultado das apostas já é conhecido. No entanto, se um jogo for reatado dentro de um prazo de 48 horas a contar a partir da data e hora original para o início do jogo, as apostas manter-se-ão válidas.

FUTSAL

Todas as apostas em jogos de futsal referem-se ao tempo regulamentar (40 minutos), excluindo o prolongamento e a marcação de grandes penalidades, exceto quando o contrário é explicitamente indicado (por exemplo, uma aposta colocada numa equipa que consegue a qualificação para a ronda seguinte).

Tipos de aposta:

Vencedor da eliminatória/competição: aposte na equipa que vai vencer a eliminatória e passar à fase seguinte/ vencer a competição.

Resultado: aposte no resultado do jogo. As apostas serão anuladas se o jogo não for terminado.

Total de golos - acima/abaixo: aposte se o número total de golos marcados no jogo vai ser superior ou inferior ao número de golos determinado.

GOLFE

O vencedor do torneio será o jogador que terminar em melhor posição na classificação final. No entanto, em caso de empate entre os jogadores no topo da classificação, os play-offs determinarão o vencedor do torneio.

Nos torneios afetados por condições meteorológicas adversas ou em que o número de rondas agendadas para serem jogadas são reduzidas por qualquer outra razão, as apostas em competição serão definidas de acordo com o resultado oficial.

Uma aposta é válida a partir da primeira jogada. No caso de um jogador desistir depois de ter jogado a primeira tacada, as apostas na competição serão consideradas como perdidas.

HÓQUEI EM CAMPO

As apostas em jogos que não tenham começado ou recomeçado no prazo de 48 horas após a hora de início originalmente agendada, serão anuladas.

Se um jogo tiver começado mas não tiver terminado, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas.

Salvo indicação em contrário, o prolongamento não conta.

Tipos de aposta:

Resultado do jogo: Aposte no resultado verificado no final do tempo regulamentar. O prolongamento ou a marcação de grandes penalidades não contam.

HÓQUEI EM PATINS

Todas as apostas colocadas em quaisquer jogos que se realizem num recinto diferente do indicado inicialmente serão válidas desde que as equipas participantes mantenham as suas condições de equipa caseira e de equipa visitante. Quando estas condições são, oficialmente, alteradas, todas as apostas serão canceladas.

Salvo indicação em contrário, o prolongamento não conta.

Tipos de aposta:

Resultado: Aposte qual vai ser o resultado do jogo no final do tempo regulamentar.

HÓQUEI NO GELO

As apostas em jogos que não tenham começado ou recomeçado no prazo de 48 horas após a hora de início originalmente agendada, serão anuladas.

Um jogo é considerado como tendo sido disputado (e não interrompido ou abandonado) quando o tempo de jogo oficial restante for inferior ou igual a 5 minutos. No caso do jogo ser interrompido/abandonado e faltarem mais de 5 minutos para o seu fim, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas.

Salvo indicação em contrário, o prolongamento e o desempate por grandes penalidades não contam.

Se o local de um jogo for alterado, as apostas permanecem válidas, desde que a equipa da casa ainda seja designada como a equipa da casa e que o local não tenha mudado para o terreno do adversário.

Tipos de aposta:

Vencedor do jogo: Aposte na equipa que vencerá o jogo. Prolongamento incluído.

Marcadores: Se um jogador participar no jogo, as apostas são válidas, independentemente do tempo jogado. Caso um jogador não participe no jogo as apostas serão reembolsadas. Salvo indicação em contrário, todos os mercados de marcadores incluem prolongamento. Os golos marcados pelo jogador no desempate de grandes penalidades não são contabilizados.

Total de golos: Quando é oferecido um número inteiro, se o número total de golos for exactamente igual à linha cotada, as apostas serão anuladas.

Exemplo: Capitals 3 -2 Flyers

- *Acima de 4.5 golos – Aposta vencedora.*
- *Acima de 5 golos – Aposta anulada, pois o número de golos é exactamente igual à linha cotada.*
- *Acima de 5.5 golos – Aposta perdedora.*

Total de Golos (inclui prolongamento e penáltis) + Total de Golos da Equipa (inclui prolongamento e penáltis): Tal como indica no nome do mercado, o prolongamento está incluído. Em caso de desempate por grandes penalidades, é atribuído um golo à equipa vencedora do desempate.

Exemplo: Apostaste no mercado "Total de Golos da Equipa (inclui prolongamento e penáltis)", com a seleção Acima de 2.5 golos para a Equipa A.

O jogo terminou 2-2 após o prolongamento. Se a Equipa A vencer nos penáltis, será atribuído mais 1 golo à Equipa A, totalizando 3 golos, o que torna a aposta vencedora.

Por outro lado, se a Equipa A perder nos penáltis, não lhes será atribuído nenhum golo adicional, mantendo-se com 2 golos, o que torna a aposta perdedora.

PÓLO AQUÁTICO

Todas as regras se aplicam tanto às apostas pré-jogo como às apostas em direto.

Quaisquer jogos cancelados, adiados ou abandonados devem ser reatados dentro de um prazo de 48 horas a partir da data original de início ou todas as apostas serão anuladas, com excepção de apostas cujo resultado já tenha sido definido.

Se o local de um jogo for alterado, as apostas permanecem válidas, desde que a equipa da casa ainda seja designada como a equipa da casa e que o local não tenha mudado para o terreno do adversário.

Tipos de aposta:

Vencedor da competição: As apostas permanecem válidas se a equipa constar da lista oficial de participantes quando começar o primeiro jogo da competição, mesmo que a equipa acabe por não competir.

Resultado do jogo: Aposte no resultado verificado no final do tempo regulamentar. O prolongamento ou a marcação de grandes penalidades não contam.

RUGBY (UNION - 15s e 7s; LEAGUE - 13s)

Todas as regras se aplicam tanto às apostas pré-jogo como às apostas em direto, a menos que seja especificado o contrário.

As apostas referem-se aos 80 minutos regulamentares (14 ou 20 minutos no caso do Rugby 7s), incluindo o tempo de compensação e excluindo o prolongamento e a marcação de penalidades, a menos que seja especificamente indicado o contrário.

Se um jogo tiver começado mas não tiver terminado, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas, ou seja, assim que a condição para fazer a aposta for cumprida e irreversível, independentemente do resultado do jogo. As apostas em jogos que não tenham começado ou recomeçado no prazo de 48 horas após a hora de início originalmente prevista serão canceladas.

Se o local de um jogo for alterado, as apostas permanecem válidas, desde que a equipa da casa ainda seja designada como a equipa da casa e que o local não tenha mudado para o terreno do adversário.

Tipos de aposta:

Vencedor da competição: As apostas permanecem válidas se a equipa constar da lista oficial de participantes quando começar o primeiro jogo da competição, mesmo que a equipa acabe por não competir. Salvo indicação em contrário, as apostas incluem os play-offs e serão, por isso, validadas no final dos play-offs e não no final da época regular. Em caso de alteração do formato da competição, prevalecerá a classificação final oficial da entidade oficial (por exemplo, no caso de uma época ser encurtada ou quando o formato original da competição é alterado).

Marcador de ensaio: Se um jogador participar no jogo as apostas são válidas, mesmo que o seu tempo de jogo seja curto. Por outro lado, se um jogador não participar no jogo, a aposta será reembolsada. Qualquer aposta efetuada ao intervalo num jogador substituído antes do início da segunda parte será válida e não será reembolsada. Apenas os ensaios marcados no tempo regulamentar do período de jogo são tidos em conta, excluindo o prolongamento. Os ensaios de penálti não contam.

1ª marcador de ensaio: Apenas os ensaios marcados no tempo regulamentar do período de jogo são tidos em conta, excluindo o prolongamento. Os ensaios de penálti não contam. Se o primeiro ensaio do jogo for um ensaio de penálti, as apostas são transferidas para o ensaio seguinte. Serão feitos todos os esforços para oferecer a oportunidade de apostar em todos os jogadores. Apesar disso, se um jogador que não estava na lista de opções oferecidas marcar o primeiro ensaio, ele ainda será considerado como o primeiro marcador efetivo e todas as outras apostas feitas em jogadores serão perdedoras.

SNOOKER

As apostas mantêm-se válidas caso um evento seja adiado, mesmo que por mais de 48 horas, com exceção para o caso de o evento ser definitivamente cancelado.

Caso seja alterado o local de um evento e/ou jogo as apostas mantêm-se válidas.

O jogador tem de participar no torneio para que as apostas permaneçam válidas. As apostas que envolvam jogadores que não participem no torneio serão canceladas.

TÉNIS DE MESA

As apostas em jogos que não tenham começado ou recomeçado no prazo de 48 horas após a hora de início inicialmente prevista serão canceladas. Se um jogo for iniciado mas não terminado, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas.

Considera-se que um jogo começou quando o primeiro ponto foi jogado. Todas as regras aplicam-se tanto às apostas pré-jogo como às apostas em direto. No caso de uma mudança de local, todas as apostas permanecerão válidas.

Tipos de aposta:

Vencedor da competição: Deve apostar no atleta/equipa que irá ganhar o evento mencionado no nome da aposta. Se uma aposta for colocada num atleta/equipa que não participe no evento, as apostas serão reembolsadas. Se um atleta/equipa começar o evento mas não terminar, as apostas permanecem válidas.

Vencedor do set: O set determinado deverá ser disputado na sua totalidade para que as apostas sejam consideradas válidas.

VOLEIBOL / VOLEIBOL DE PRAIA

As apostas em jogos que não tenham começado ou recomeçado no prazo de 48 horas após a hora de início inicialmente prevista serão canceladas. Se um jogo for iniciado mas não terminado, todas as apostas serão canceladas, com exceção daquelas cujo resultado já é conhecido e que podem ser validadas.

As regras aplicam-se tanto às apostas pré-directo como às apostas em directo.

Todos os resultados das apostas em jogos serão validados após terem sido jogados no máximo 5 sets (ou no máximo 3 sets no caso do Voleibol de Praia). Os Golden Sets não são contabilizados, salvo indicação em contrário.

Tipos de aposta:

Vencedor da competição: Deve apostar na equipa/dupla que irá ganhar o evento mencionado no nome da aposta. Se uma aposta for colocada numa equipa/dupla que não participe no evento, as apostas serão reembolsadas. Se um equipa/dupla começar o evento mas não terminar, as apostas permanecem válidas. Todas as apostas incluem a fase de play-off, excepto quando o contrário é explicitamente indicado.

JOGOS OLÍMPICOS

Com exceção às regras específicas de cada desporto, serão aplicadas as seguintes regras em competições olímpicas:

As apostas serão resolvidas consoante o resultado oficial no momento do pódio. No caso de um evento não se realizar ou se um concorrente/equipa avançar sem disputar o evento, as apostas nesse evento serão anuladas.

Apostas Frente-a-frente: se nenhum confronto ou empate foi definido, então as apostas serão anuladas. Ambos os concorrentes devem iniciar o evento ou as apostas serão anuladas.

Classificação final de medalhas: a tabela final de medalhas declarado pela entidade organizadora no final do evento será utilizada para estabelecer as apostas em quantas medalhas um concorrente ou país vai ganhar. Qualquer alteração posterior aos resultados anunciados não será tida em consideração. As medalhas de equipa contam como uma medalha para efeitos de contagem.

Como são definidos os resultados?

Todas as corridas ou eventos são baseados nos resultados oficiais do IOC (ou da entidade organizadora). Qualquer desqualificação posterior não afeta as apostas.

Classificação com pódio: os concorrentes que recebem as medalhas de Ouro, Prata e Bronze durante a cerimónia de entrega são considerados 1.º, 2.º e 3.º lugares para efeitos de apostas.

Sem cerimónia de pódio: se não houver cerimónia de pódio, a Betcl ic usará os resultados oficiais da entidade organizadora no momento do evento, mesmo que sejam alterados mais tarde.