



1. Introdução
2. Interpretação
3. Registo e Criação da Conta de Jogador
4. Tratamento dos dados pessoais
5. Divisa
6. Depósitos e Levantamentos
7. Uso da Conta Casino Portugal
8. Encerramento e Desativação da Conta
9. IEJO nas apostas desportivas à cota e nos jogos de fortuna ou azar
10. Impostos
11. Atividades promocionais
12. Jogo Responsável
13. Propriedade intelectual
14. Indemnização
15. Limitação de Responsabilidade
16. Erros de Software
17. Recuperação de Sinistros
18. Centro de Ajuda
19. Idioma
20. Modificações aos Termos e Condições
21. Lei Aplicável
22. Promoções
23. Regulamento Geral
24. Regras de Apostas Específicas

1. Introdução

1.1. Os presentes Termos e Condições (adiante designados como “os Termos”, “o Acordo”, “o Contracto”) regerão o seu acesso ao site CasinoPortugal.pt (incluindo subdomínios), explorado pela empresa SOCIEDADE FIGUEIRA PRAIA, S.A. (adiante designado como “o Site”).

1.2. A SOCIEDADE FIGUEIRA PRAIA, SA. é uma empresa portuguesa, sede na Rua Dr. Calado, nº1, Figueira da Foz, com o Numero de Identificação de Pessoa Coletiva 500 266 263, registada na Conservatória do Registo Comercial da Figueira da Foz sob o nº 122.

1.3. Conforme ao Decreto-Lei n.º 66/2015 de 29 de Abril que aprovou o Regime Jurídico de Jogos e Apostas Online - RJO - que regula a atividade de exploração de jogos e apostas online em Portugal e outros Regulamentos aprovados (adiante designados como “Regulamentação”, “Decreto” ou “Decreto-Lei”), e à licença de nº 007 emitida pelo SRIJ – Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (adiante designado como “SRIJ”, “Regulador”), a SOCIEDADE FIGUEIRA PRAIA, SA está autorizada a explorar as atividades de apostas desportivas à cota em território português através do seu Site www.CasinoPortugal.pt. A entidade exploradora cumpre todos os requisitos exigidos pelo Governo Português e está legalmente autorizada a operar com apostas desportivas à cota. Apenas as licenças emitidas pela entidade de controlo, inspeção e regulação são válidas em Portugal.

1.4. Quaisquer referências a “utilizador”, “cliente”, “jogador”, “cocontratante” e/ou “vosso”, referem-se a si, o utilizador registado no Site. Qualquer referência a “Casino Portugal”, “entidade exploradora”, “nós”, “nosso”, “nossos” ou “nos”, refere-se à entidade exploradora, SOCIEDADE FIGUEIRA PRAIA, S.A..

1.5. Qualquer referência a “site”, “web site”, “pagina web” refere-se ao sítio na internet www.CasinoPortugal.pt. O Site é interdito a menores de 18 anos. É da sua responsabilidade ler e compreender os nossos Termos e Condições de utilização antes de aceitar estar vinculado ao mesmo.

1.6. Ao confirmar ter lido e aceitado os Termos e Condições na página de registo, está a celebrar um contrato com a entidade exploradora e a confirmar, igualmente, ter lido e aceitado:

1. a nossa “Política de Privacidade”;

2. a nossa “política de cookies”
3. a nossa “política de jogo responsável”
4. as “Regras de apostas desportivas à cota”
5. as nossas condições específicas referentes a promoções, bónus e quaisquer ofertas promocionais;

1.7. Os Termos e Condições são aplicados a apostas desportivas à cota independentemente da forma de acesso, que poderá ser através de telefone ou qualquer dispositivo móvel, através da aplicação para dispositivo móvel disponibilizada pela entidade exploradora.

1.8. Caso não concorde com estes Termos e Condições, em parte ou na totalidade, ou não deseje ser vinculado a eles, deverá sair do Site imediatamente e, se aplicável, remover sem demora qualquer software que tenha transferido do Site para o seu computador.

1.9. Os presentes Termos e Condições deixarão de existir e de se aplicar se alguma das partes que o constituem deixar de existir.

2. Interpretação

2.1. Salvo disposição em contrário:

2.1.1. Em caso de conflito entre estes Termos e Condições e qualquer outro documento aqui mencionado, os Termos e Condições prevalecerão. No entanto, nos casos onde haja contradições entre os Termos e Condições e/ou as Condições Específicas que venham a ser disponibilizadas referentes às promoções, bónus e outras ofertas promocionais, estas últimas prevalecerão.

2.1.2. Em caso de uma das disposições dos presentes Termos virem a ser declaradas nulas ou inaplicáveis, 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.

2.1.3. Os presentes Termos e Condições constituem a integralidade do Contracto concluído entre si e a entidade exploradora, no que se refere à sua utilização do Site e substituem qualquer acordo realizado anteriormente. Os Termos e Condições são redigidos conforme as regras, princípios e fundamentos emanados do RJO e outros regulamentos, instruções e orientações aprovados pelo SRIJ. A entidade exploradora assegura que o sistema técnico de jogo do Site www.CasinoPortugal.pt cumpre e observa as leis em vigor relativas ao branqueamento de capitais e ao financiamento do terrorismo.

2.1.4. O facto de não exercermos os nossos direitos advindos dos presentes Termos e Condições não constitui, em qualquer caso, uma renúncia ou perda dos mesmos.

2.1.5. Referências a “apostas” incluem referências às “apostas” e aos “montantes apostados” no nosso Site, sempre que aplicável.

2.1.6. Referências aos servidores ou aos “nossos servidores”, sempre que aplicável, incluem referências aos servidores de que a entidade exploradora seja proprietária e a quaisquer servidores contratados a terceiros que sejam utilizados para o fornecimento dos nossos Serviços através do Site.

2.1.7. Referências a “Serviços” e a “nossos Serviços” compreendem a totalidade dos serviços de apostas desportivas à cota online oferecidos em território português no nosso Site www.CasinoPortugal.pt.

2.1.8. No cumprimento das nossas obrigações legais, cooperaremos plenamente com as forças policiais, judiciais e outras autoridades, incluindo o Governo de Portugal, a entidades Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos – SRIJ, a Comissão Nacional de Proteção de Dados, Banco de Portugal, a ESSA (Associação Europeia para a Segurança no Desporto), entre outras, designadamente participando factos que configurem a pratica de infrações criminais e fornecendo os elementos necessários à investigação de denúncias de atividade ilegal no Site, incluindo qualquer situação em que haja a suspeita de apostas em eventos em que tenha qualquer tipo de envolvimento.

3. Registo e Criação da Conta de Jogador

3.1. A prática de apostas desportiva à cota online só será possível após registo e criação da sua Conta de jogador CasinoPortugal.pt (adiante designada como “a Conta” e/ou “a conta de jogador”) que só poderá ser utilizada por si.

3.2. Poderá inscrever-se preenchendo o formulário de inscrição disponível no Site na rubrica “Registo/ Registrar”, no qual o utilizador deverá preencher todos os campos com os dados de preenchimento obrigatório, designadamente: Nome Completo, Numero de Identificação Civil ou Passaporte, Data de Nascimento, Nacionalidade, Profissão (mencionado também como Ocupação), Numero de Identificação Fiscal, Morada de Residência, Endereço de Correio Eletrónico, Numero de telemóvel, elementos identificadores da conta de pagamento, e Código Pin.

3.3. Deve ainda preencher os campos de Nome de Utilizador, Palavra-Passe,

3.4. O registo só se tornará efetivo depois de verificada a sua identidade, confirmada a inexistência de proibição de jogar, momento a partir do qual poderá dar início à prática de jogos e apostas online.

3.5.A entidade exploradora verificará a identidade dos utilizadores através da consulta à bases de dados de entidade pública, efetuada em tempo real, através de ligação à entidade de controlo, inspeção e regulação, diretamente ou indiretamente no respetivo sítio na internet, através do cartão de cidadão ou da chave móvel digital por meio do mecanismo de autenticação disponibilizado pela Agência para Modernização Administrativa, I.P (AMA I.P).

3.6.Quando não for possível verificar a identidade do utilizador nos termos do número anterior, a verificação é efetuada através do envio de cópia de documento comprovativo da respetiva identidade, com fotografia e data de nascimento. Enquanto nos encontramos a validar o seu documento, pode concluir o seu registo no entanto a sua conta ficará no estado “inativo”, o qual não permite efetuar depósitos ou jogar no site.

3.7. O documento comprovativo de identidade mencionado no número anterior deve estar válido. Caso submeta documentos ou cópias dos mesmos, que se venha posteriormente a constatar que não sejam oficiais ou tenham sido adulterados, a entidade exploradora suspenderá a sua conta e submeterá o assunto à apreciação das entidades reguladoras. A entidade exploradora reserva-se no direito de poder desencadear procedimento de confirmação da morada do utilizador, através do envio de carta de verificação postal. A carta poderá incluir livro de regras, folheto ou qualquer outro conteúdo. Toda a correspondência será discreta. Com o procedimento de confirmação da morada, ficam pendentes quaisquer ofertas e pedidos de levantamento até que a morada tenha sido confirmada como sendo correta. Para confirmação da titularidade da conta de pagamentos, a entidade exploradora exigirá cópia de um documento comprovativo da titularidade da conta de pagamento onde serão creditados todos os montantes transferidos a partir da Conta de jogador. Só depois de confirmada a titularidade da conta de pagamentos, poderá efetuar o levantamento do saldo existente na sua Conta. A entidade exploradora reserva-se no direito de submeter a informação relativa ao utilizador para análise a instituições autorizadas, para confirmação de dados de identificação ou para efeitos de crédito e pagamento.

3.8.Ao candidatar-se ao registo e à criação de uma Conta Casino Portugal, declara e garante que:

3.8.1.Tem pelo menos dezoito (18) anos de idade, é capaz nos termos da lei civil, compreende que a utilização dos nossos Serviços não é adequada a menores de idade e não ajudará um menor de idade a registar-se ou a utilizar uma conta de jogador CasinoPortugal.pt.

3.8.2.É uma pessoa física e está ciente de que a criação de contas por pessoas jurídicas ou por robôs é legalmente proibida.

3.8.3.Não se encontra em nenhuma das situações de proibição previstas na lei. Conforme exige a Regulamentação em vigor, a entidade exploradora verificará se se encontra autoexcluído ou proibido de jogar no momento do registo no Site, a cada novo acesso à Conta.

3.8.4.Conhece e aceita os termos e condições do contrato de jogo a celebrar com a entidade exploradora;

3.8.5.Autoriza a entidade exploradora ou as pessoas por esta designadas como responsáveis pelo tratamento de dados pessoais a proceder à verificação da veracidade dos seus dados de registo, nos termos e para os efeitos estabelecidos no RJO.

3.9.Reservamos, assim, o direito de desativar, cancelar ou suspender a sua Conta, definitiva ou temporariamente, e de recusar a criação de uma conta Casino Portugal.pt, nos casos em que se verifiquem as suspeitas de incumprimento nas situações previstas no número anterior.

3.10.Regulamentação proíbe a prática de jogos e apostas online, diretamente ou por interposta pessoa a:

3.10.1.Titulares dos órgãos de soberania e aos Representantes da República para as Regiões Autónomas;

3.10.2.Titulares dos órgãos de Governo das Regiões Autónomas;

3.10.3.Magistrados do Ministério Público, às autoridades policiais, às forças de segurança e aos seus agentes;

3.10.4.Menores e declarados incapazes nos termos da lei;

3.10.5.Os que, voluntária ou judicialmente, estejam impedidos de jogar;

3.10.6.Titulares dos órgãos sociais da entidade exploradora relativamente ao site ou sites na Internet por si explorados;

3.10.7.Trabalhadores das entidades exploradoras, relativamente ao site na Internet da entidade exploradora;

3.10.8.Qualquer pessoa que tenha ou possa ter acesso aos sistemas informáticos dos jogos e apostas online de um determinado site na Internet;

3.10.9.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;

3.10.10.Trabalhadores da entidade de controlo, inspeção e regulação que exerçam tais competências, sem prejuízo do disposto no n.º 4 do artigo 47.º do Decreto-Lei.

3.11. Cumprirá permanentemente estes Termos e Condições, as disposições legais aplicáveis bem como os regulamentos, instruções e orientações da entidade de controlo, inspeção e regulação – SRIJ, não perturbando o normal funcionamento das atividades de jogos e apostas online.

3.12. 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. Deverá assegurar-se que as informações fornecidas são idênticas às presentes no seu documento de identificação utilizado para registar-se e comunicar-nos imediatamente acerca de quaisquer alterações a estas informações. Caso seja verificada a inexactidão de qualquer dos dados fornecidos no momento do registo, a sua Conta não poderá ser criada e deverá então efetuar novamente o processo de registo observando a exatidão dos dados a serem informados.

3.13. O utilizador deverá manter os seus dados de registo atualizados, os quais podem ser editados através da função disponibilizada para o efeito na área da conta de utilizador na página Web. A entidade exploradora assegura assistência através de mecanismo de contacto para o efeito, devidamente assinalado no site. Conforme a Regulamentação, após o registo e criação da Conta, as informações pessoais poderão ser modificadas, exceto as relativas à Data de Nascimento, Nacionalidade, Numero de Identificação Civil/ Passaporte e Numero de Identificação Fiscal (NIF). Caso pretenda alterar o Nome Completo, Nacionalidade e Endereço de Correio Eletrónico deve contactar os serviços de apoio ao cliente Casino Portugal.

3.14. Sempre que desejar alterar a conta de pagamento ou indicar uma nova conta de pagamento, poderá aceder à área de conta de utilizador e alterar a conta de pagamento ou indicar uma nova conta de pagamento submetendo os respetivos comprovativos de titularidade. Caso os documentos comprovativos não sejam apresentados, contenham informações que não correspondam às indicadas no registo ou informações contraditórias ou incompletas, não será aceite a alteração ou a nova conta de pagamento. Após receção e validação da nossa equipa, a conta de pagamento poderá ser selecionada ao efetuar um pedido de levantamento. Caso encontre dificuldades no processo descrito anteriormente, deverá contactar nosso Centro de Suporte através do serviço de *chat* ou serviço de mensagens disponibilizado no site.

3.15. Ao aceitar estes Termos e Condições, 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 discricionariamente qualquer informação, nomeadamente seus dados pessoais, que seja requerida pelas autoridades públicas competentes. Reservamos, ainda, o direito de reter quaisquer fundos que suspeitemos possuírem ligação a atividades fraudulentas ou ilegais possivelmente ligadas ao branqueamento de capitais e/ou ao financiamento do terrorismo.

3.16. Não poderá criar uma Conta ou utilizar quaisquer dos nossos Serviços caso, o próprio ou um membro do seu lar, forem ou tiverem sido funcionários da entidade exploradora nos últimos dois anos. Para os fins a que se destina esta cláusula, a noção de “funcionários” inclui terceiros tendo trabalhado para empresas ligadas à entidade exploradora através de Contracto de fornecimento ou de prestação de serviços (como por exemplo Contractos de fornecimento e/ou desenvolvimento de software).

3.17. A cada utilizador só é permitido um registo por site na Internet, sendo-lhe atribuído, após o registo se tornar efetivo, um nome de utilizador único e uma Palavra passe de acesso. A entidade exploradora reserva-se o direito de encerrar quaisquer contas múltiplas abertas que se refiram à mesma pessoa. No caso de termos motivos razoáveis para acreditar que foi cometida uma fraude, consumada ou tentada, reservamos o direito de cancelar quaisquer transações, bónus ou promoções relacionados à Conta de utilizador e de suspendê-la, cancelá-la ou desativá-la sem prejuízo de outras ações que poderão ser aplicadas. Não sendo, neste caso, transferido automaticamente o eventual saldo da Conta para a conta de pagamento indicada.

3.18. O utilizador compreende e aceita que não garantimos, de nenhuma forma, que a sua utilização do Site seja legal em qualquer outra jurisdição que não a Portuguesa e que 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 www.CasinoPortugal.pt e estarão submetidas à Regulamentação. Não podemos fornecer-lhe aconselhamento legal quanto à legalidade de jogo via internet em outras jurisdições, bem como não podemos ser responsabilizados, seja de que forma for, por qualquer pena que lhe seja imposta pelas autoridades públicas competentes em consequência da utilização deste Site em Estados onde a atividade de jogos e apostas online não é autorizada.

3.19. Independentemente do redirecionamento mencionado no artigo anterior, não poderá candidatar-se à abertura de uma Conta o utilizador que se encontra localizado 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 for detetado que a Conta foi aberta, ou está a ser utilizada, a partir de uma Jurisdição Proibida. “Jurisdições Proibidas” incluem os territórios do Afeganistão, China,

Dinamarca, Espanha, França, Irão, Iraque, Israel, Itália, Malásia, Rússia, Reino Unido, Singapura, Sudão, Tailândia, Turquia, Estados Unidos da América entre outros. Para mais informações, agradecemos que nos contacte através dos meios indicados no site para suporte.

3.20. A entidade exploradora poderá encerrar a Conta, com efeitos imediatos, e reter todos os fundos da conta no caso de existir uma suspeita credível de atividade fraudulenta designadamente o fornecimento de dados pessoais fraudulentos, forjados, alterados ou documentos roubados e, ainda, no caso de registo de contas múltiplas.

3.21. Após a criação da sua Conta, poderá encontrar na área de conta de utilizador diversas informações, relativas ao seu **Perfil** (informação pessoal, autenticação, password e código pin), **Banco** (saldo, depositar, conta de pagamentos e levantar), **Promoções** (por utilizar, em utilização e utilizadas), **Comunicação** (mensagens, definições e reclamações), **Convidar Amigos** (enviar convite e rede de amigos), **Histórico** (por data de apostas desportivas, apostas de jogos de fortuna ou azar, depósitos e levantamentos) e **Jogo Responsável** (limites de depósito, limites de apostas, autoexclusão e últimos logins). Caso deseje mais informações ou detalhes contacte o nosso serviço de apoio ao cliente.

4. Tratamento das Informações Pessoais

4.1. As suas informações pessoais são utilizadas pela entidade exploradora e outras empresas do grupo, respeitando a legislação em vigor, em tudo o que tenha a ver com a manutenção e administração da sua conta de utilizador. A entidade exploradora utilizará igualmente os seus dados pessoais para fins comerciais, autorizando desde já, expressamente, o utilizador essa autorização, podendo fazê-la cessar, a todo o momento, através de um dos meios disponíveis no presente contrato para comunicação com a entidade exploradora.

4.2. Os seus dados pessoais poderão ser comunicados ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos – SRIJ, à Comissão Nacional de Proteção de Dados e a qualquer outra autoridade competente para fins de controlo e fiscalização.

4.3. A entidade exploradora respeita os princípios legais nacionais e comunitários em vigor, nomeadamente a Lei n.º 67/98 de 26 de Outubro, 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 autorizadas no exercício das suas funções a aceder aos dados pessoais dos nossos clientes são obrigadas a sigilo profissional, mesmo após o termo de suas funções, nos termos do artigo 17º da Lei n.º 67/98. Nos termos da Lei de Proteção de Dados Pessoais, é garantido ao titular dos dados o direito de acesso e de retificação dos seus dados pessoais a qualquer momento.

4.4. Informações adicionais utilizadas para fornecimento de um serviço mais rápido e efetivo no Site são, tipicamente, recolhidas através de cookies. Poderá saber mais sobre o nosso uso das suas informações pessoais na nossa página de Política de Privacidade e Cookies.

4.5. As interações entre si e a entidade exploradora (uso do Site em qualquer dispositivo, aplicações, mensagens instantâneas, e-mails e ligações telefónicas) são registadas. Esses registos são propriedade da entidade exploradora e poderão ser utilizados como prova em caso de conflito ou para melhorar o serviço de atendimento aos clientes.

5. Divisa

5.1. Conforme exige a Legislação em vigor, todas as transações efetuadas no Site deverão ser única e exclusivamente efetuadas em Euro (EUR/€).

6. Depósitos e Levantamentos

6.1. A criação da sua Conta no site, e uma vez ativa, permitirá que efetue depósitos para começar a jogar e apostar. Caso estipule um limite de depósito, o mesmo deverá ser respeitado. O montante mínimo de depósito é de 10€.

6.2. Os levantamentos dos prémios só poderão ser efetuados após confirmação da titularidade da conta de pagamento escolhida. Poderá efetuar o pedido de levantamento do saldo disponível.

6.3. O saldo de jogador nunca poderá ser negativo.

6.4. Tabela de Métodos de Pagamento:

6.4.1. Depósito

Método de Pagamento	Tipo	Processamento	Taxa	Sem Taxa a partir de
Visa/ Mastercard	Débito	Instantâneo	1,75%	10,00€
Visa/ Mastercard	Crédito	1 - 5 dias	1,75%	10,00€
Multibanco	Multibanco	Instantâneo	2,50%	20,00€
PayPal	e-wallet	Instantâneo	1,75%	10,00€
Transferência Bancária	Transferência bancária	1 - 5 dias		
Meo Wallet	e-wallet	Instantâneo	2,5€	10,00€

6.4.1.1. Apenas serão aplicadas taxas, mediante respetivo método de pagamento, em montantes de depósito inferiores aos identificados na tabela do ponto 6.4.1.

6.4.2. Levantamento

Método de Pagamento	Tipo	Processamento	Montante Mínimo	Montante Máximo
Transferência Bancária	Transferência bancária	Instantâneo	10,00€	50 000,00€
PayPal	e-wallet	2 - 3 dias	20,00€	50 000,00€

6.5. Uma vez verificados e validados os dados de titularidade da conta de pagamento do jogador, o jogador pode efetuar o pedido de levantamento do saldo de conta.

6.6. Os levantamentos só poderão ser realizados a partir do momento em que o pagamento das taxas referidas no número 6.5 tiver sido efetuado.

6.7. Ao inserir os seus detalhes para efetuar um depósito, os mesmos serão processados pelo método de pagamento selecionado. Para sua segurança, a entidade exploradora não guardará os seus dados para futuras transferências.

6.8. O jogador não deverá utilizar nem considerar a conta Casino Portugal.pt como sendo uma conta bancária. Nos casos em que depósitos ou levantamentos forem realizados sem que tenham existido apostas, ou ainda quando estas ações forem realizadas utilizando proporções ínfimas dos depósitos iniciais, a entidade exploradora reserva-se o direito de requerer explicações antes de efetuar a transferência do montante em questão. Em caso de abuso desta prática, a entidade exploradora reserva o direito de cobrar uma taxa de 10% sobre o valor em questão, sem prejuízo do reporte da situação à entidade reguladora e outras entidades competentes, para efeitos de averiguação do enquadramento na possível prática de crimes de branqueamento de capitais e financiamento do terrorismo e aplicação das medidas a este respeito previstas no Regulamento 836/2015 do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos e nos presentes Termos e Condições.

6.9. Nos casos em que tiver sido creditado um determinado montante na Conta do utilizador, no contexto de uma campanha ou competição promocional realizadas por nós, poderá utilizar este montante apenas para efetuar apostas no Site. Não poderá levantar esse montante exceto nos casos previstos e condições específicas da campanha ou competição promocional a decorrer. Reservamos o direito de reclamar esse montante se não utilizá-lo para efetuar uma ou mais apostas no Site durante o período determinado da promoção.

6.10. O saldo da sua Conta não pode ser transferido para a Conta de outro utilizador.

6.11. O saldo existente na Conta Casino Portugal.pt só poderá ser transferido para a conta de pagamento indicada pelo jogador. Qualquer transferência de fundos da sua Conta será realizada por meio de transferência bancária ou através de outro método de pagamento legalmente aceite.

7. Utilização da Conta Casino Portugal.pt

7.1. A sua Conta Casino Portugal.pt é pessoal. Não deverá permitir que terceiros 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.

Particularmente, deverá tomar todas as providências para evitar que menores ou outros indivíduos vulneráveis sob a sua guarda usem a Conta.

7.2. Não deve, em nenhuma circunstância, revelar o seu nome de utilizador e palavra-passe a terceiros sendo, neste caso, considerado como o único responsável de uma eventual utilização abusiva ou indevida da sua Conta. As apostas manter-se-ão se o seu nome de utilizador e palavra-passe tiverem sido introduzidos corretamente (autorizado por si ou não), sujeito à existência de fundos suficientes na sua conta.

7.3. Para utilizar os nossos Serviços e efetuar uma aposta, deverá, sempre, iniciar sessão na sua Conta ao inserir o seu nome de utilizador e respetiva palavra-passe.

7.4. Se, a qualquer altura, sentir que o seu nome de utilizador e/ou palavra-passe são conhecidos por terceiros, deve alterar os mesmos imediatamente, através da página Web. Caso se esqueça de parte ou da totalidade da sua combinação, por favor siga as instruções da nossa página web ou Contacte-nos.

7.5. Após cinco (5) tentativas incorretas consecutivas para inserir o seu nome de utilizador e a respetiva palavra-passe, a sua Conta será suspensa durante 10 minutos por motivos de segurança. Poderá, nestes casos, contactar o Centro de Ajuda para desbloquear a conta de jogador. Neste caso, pedir-lhe-emos que nos forneça uma prova de identidade (como por exemplo, e de maneira não exaustiva, o envio de documento de identificação oficial com fotografia...). Uma vez verificada sua identidade, encaminharemos um e-mail que o possibilitará de criar uma nova palavra-chave para aceder a conta de jogador.

7.6. As ações de jogo efetuadas pelo cliente só são válidas quando forem tidas em conta pelo nosso sistema técnico. Pode existir um intervalo de tempo entre a ação do cliente e a aceitação pelo nosso sistema.

7.7. Uma vez que uma aposta tenha sido validada, não poderá requerer sua anulação. A entidade exploradora poderá, a qualquer momento suspender as apostas em curso se se verificar uma solicitação ou reporte de irregularidade pelo Regulador (SRIJ), em função da ocorrência de condições particulares da aposta em questão ou no caso de suspeita de fraude (por exemplo, quando as apostas “pré-jogo” continuarem disponíveis após os jogos ou eventos a que se referem tiverem começado...).

7.8. Para efetuar uma aposta, deverá possuir fundos suficientes na sua Conta. Os limites escolhidos por si deverão ser respeitados. O jogo a crédito é proibido. A entidade exploradora, 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.

7.9. O montante mínimo de aposta é de 1€, o montante máximo é de 1.500€ e a cota mínima em “apostas simples” é de 1,08.

7.10. O montante máximo de possíveis retornos em uma aposta, simples ou múltipla, é de 50.000,00€ (cinquenta mil euros).

7.11. O limite de ganhos que podem ser acumulados por si durante uma semana (das 00:00 de Segunda-feira até às 23:59:59 do Domingo seguinte) é de 200.000,00€. O Casino Portugal reserva o direito de aplicar um limite de pagamento de ganhos diferente do referido neste parágrafo e/ou determinar limites de ganhos específicos para determinados membros à sua discricção. Existem limites máximos definidos para apostas em determinadas ligas e desportos, contudo, reservamos o direito de limitar o máximo montante apostado para determinadas apostas, sem o comunicar no website. No caso de realizar uma aposta cujo montante exceda o limite que fixámos, o sistema vai alertar qual o limite máximo possível de ser apostado informando-o desse limite.

7.12. A entidade exploradora proíbe terminantemente o uso de aparelhos robóticos, mecânicos, eletrónicos, máquinas ou de que qualquer outro aparelho que permita a tomada de decisões automáticas em quaisquer jogos ou apostas disponíveis no Site, quer este uso seja tentado ou efetuado por si ou por terceiros. Caso exista, por parte da entidade exploradora, a suspeita razoável de que quaisquer destes aparelhos estejam a ser utilizados no Site, reserva-se o direito de suspender a Conta em questão durante o processo de investigação. A entidade exploradora considera a utilização destes aparelhos como uma tentativa de fraude e reserva o direito de, nestes casos, cancelar quaisquer apostas ou jogos pendentes.

7.13. Em casos fortuitos ou de força maior, a entidade exploradora reserva-se o direito de, a qualquer momento e sem aviso prévio, modificar, anular, suspender ou interromper quaisquer tipos de aposta ou jogos, concursos, torneios ou promoções propostas no Site.

7.14. Quaisquer reclamações relativas ao histórico da sua Conta ou ao seu saldo deverá ser efetuada num prazo de dez (10) anos a partir do momento da publicação da informação no Site.

7.15. Por motivos de segurança, uma vez iniciada uma sessão na conta Casino Portugal.pt, o jogador que não efetuar nenhuma atividade por um período ininterrupto de 20 minutos, será desconectado da sua Conta e deverá voltar a iniciar sessão para continuar a usufruir dos nossos serviços.

8. Encerramento, Suspensão e Desativação da Conta

8.1. No caso de violação de qualquer uma das disposições destes Termos e Condições, reservamos o direito, a qualquer momento, sem aviso prévio, notificação ou compensação, e sem prejuízo de possíveis procedimentos legais subsequentes, de suspender, cancelar ou desativar a sua Conta, mediante aprovação junto do SRIJ de recusar o acesso à totalidade ou parte dos nossos Serviços

e, particularmente, de recusar a aceitação quaisquer apostas, transações, levantamentos de ofertas promocionais em vias de investigação enquanto aguardamos qualquer tipo de decisão jurídica ou judicial.

8.2. Sempre que procedermos ao encerramento da sua Conta de jogador, iremos, posteriormente e quando aplicável, notificá-lo, por escrito, preferencialmente por e-mail enviado para a morada de correio eletrónico indicado no seu ato do registo, dentro de um prazo de vinte e quatro (24) horas, com indicação dos respetivos motivos, efeitos e o montante do eventual saldo credor disponível. Por motivos excepcionais, devidamente fundamentados e previamente comunicados ao SRIJ, podendo ou não ser previamente comunicado ao jogador, a entidade exploradora 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.

8.3. Se a conta do utilizador permanecer inativa por um período máximo de 120 dias após a notificação prevista no número anterior, ou, não havendo aquela notificação, a partir do dia de início da inatividade independentemente do motivo, será cobrada uma Taxa Administrativa mensal correspondente a 5% do saldo existente na conta de utilizador..

8.3.1. A Taxa Administrativa identificada no ponto anterior será deduzida do saldo da conta do utilizador até que o saldo da sua conta seja de zero, caso em que a conta será definitivamente encerrada.

8.3.2. Até ao encerramento definitivo da conta, previsto no ponto anterior, a conta poderá ser reativada, momento a partir do qual deixará de ser cobrada qualquer taxa.

8.3.3. O utilizador poderá reativar a sua conta através das formas que se seguem: (i) pela entidade exploradora, sempre que o encerramento ou inatividade tenha ocorrido por sua iniciativa, nos termos da Lei ou destes Termos e condições;; ii) a pedido do jogador; (ii) depósito bem-sucedido pelo jogador; (iii) aposta desportiva; (iv) jogando/participando em qualquer oferta de serviços de jogos e apostas online disponibilizados pela entidade exploradora.

8.4. Conforme a Regulamentação, qualquer Conta que permanecer sem acesso ininterruptamente durante um período de 2 (dois) anos, deverá ser suspensa. Ainda conforme a Regulamentação, a Conta deverá ser cancelada quando tenha decorrido um período ininterrupto de 2 (dois) anos sem acesso a partir da data da suspensão.

8.5. O utilizador poderá encerrar ou suspender a sua Conta Casino Portugal.pt a qualquer momento. Existem quatro formas que permitem encerrar ou suspender o uso da Conta de utilizador, todos disponíveis na rubrica “Dados de Conta”.

8.5.1. Forma não relacionada com a política de “Jogo Responsável”:

8.5.1.1. Encerramento definitivo – pode contactar a equipa de apoio ao cliente através do sistema de mensagens a efetuar o pedido e referir o motivo.

8.5.2. Forma relacionada com a política de “Jogo Responsável” definida nestes Termos e Condições:

- Autoexclusão por período indeterminado;
- Autoexclusão temporária por um (1) ano;
- Autoexclusão temporária por três (3) meses.

8.5.3. Conforme a legislação aplicada, a Conta de jogador deverá ser desativada pela entidade exploradora sempre que:

- Exista sobre o jogador uma proibição judicial de jogar;
- Em caso de morte do jogador.

8.5.3.1. Nos casos previstos na alínea **8.5.3.**, a desativação da conta de jogador produz efeitos a partir da data em que a entidade exploradora for notificada da decisão. Neste caso, iremos transferir o saldo existente na Conta no prazo máximo de quarenta e oito (48) 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.

8.5.3.2. Nos casos previstos na segunda alínea do ponto **8.5.3.**, 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.

8.6. No ato da extinção deste Acordo, por nós ou por si, pelos meios possíveis previstos nestes Termos, concorda e reconhece que:

8.6.1. 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;

8.6.2. Deixará de usar esse Software;

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

8.7.No ato de extinção deste Acordo, 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 entidade exploradora.

8.8.A não ser que, e até que, a sua Conta seja extinta por nós ou por si conforme especificado acima, a sua Conta não será extinta.

9. IEJO nas apostas desportivas à cota

9.1. Para sua informação, o Imposto Especial de Jogo Online nas apostas desportivas à cota, o IEJO, incide sobre as receitas resultantes do montante das apostas efetuadas.

9.1.1. A taxa do IEJO é de 8%.

9.1.2. Quando o montante das apostas efetuadas no Site for superior a 30.000.000,00 EUR a matéria coletável é dividida em duas parcelas:

- Até ao montante de 30.000.000,00 EUR aplica-se a taxa de 8%;
- Sobre o excedente, a taxa é determinada com base na seguinte fórmula: Taxa = $[8\% \times (\text{montante anual das apostas efetuadas}/30.000.000,00 \text{ EUR})]$.
- A taxa calculada nos termos da alínea anterior tem como limite máximo 16%.

9.1.3. O montante líquido do IEJO é aplicado nos seguintes termos:

- 2,28% para o Estado;
- 34,52% para o Ministério da Solidariedade, Emprego e Segurança Social;
- 13,35% para a Presidência do Conselho de Ministros;
- 16,44% para o Ministério da Saúde, dos quais 1% se destinam ao SICAD;
- 3,76% para o Ministério da Administração Interna;
- 1,49% para o Ministério da Educação e Ciência.

10. Impostos

10.1. 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.

11. Atividades Promocionais

11.1. A entidade exploradora poderá contactar os clientes a fim de requerer a sua autorização para utilizar os dados pessoais para fins publicitários e promocionais sem nenhuma contrapartida.

12. Jogo Responsável

12.1.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.

12.2.A entidade exploradora 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, a aqueles que se sentem dependentes do jogo, informações sobre entidades que podem ajudar no combate à adição.

12.3.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 vinte e quatro (24) horas a contar a partir da data do pedido. Para mais informações, consulte a rubrica “Jogo Responsável” nos “Dados de Conta”.

12.3.1.Pode definir, na área de jogo responsável, para o efeito existente na conta de utilizador, montantes para limitar os seus depósitos: i) Valor limiar para o total diário de depósitos; ii) Valor limiar para o total semanal de depósitos; iii) Valor limiar para o total mensal de depósitos.

12.3.2.Pode ainda definir, na área de jogo responsável, para o efeito existente na conta de utilizador, os seguintes limites de aposta: i) Valor máximo para o total diário de apostas; ii) Valor máximo para o total semanal de apostas; iii) Valor máximo para o total mensal de apostas.

12.4. Poderá, a qualquer momento, autoexcluir-se dos nossos Serviços de forma temporária ou definitivamente. Assim que o seu pedido for realizado e a sua Conta suspensa (autoexclusão temporária) ou cancelada (autoexclusão por período indeterminado), nenhuma aposta poderá ser aceite e deixará de receber comunicações promocionais da nossa parte. A autoexclusão produz efeitos a partir do momento em que o jogador se autoexclui ou a partir da data em que fomos notificados pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ), consoante o jogador se tenha autoexcluído diretamente no nosso Site ou no site na Internet do SRIJ. Poderá consultar as informações relativas à sua conta de jogador a todo momento na rubrica “Dados de conta”.

12.4.1. O período de autoexclusão tem a duração mínima de três (3) meses e perdura até à data indicada por si ou, na falta dessa indicação, por tempo indeterminado.

12.4.2. Sem prejuízo do período de duração mínima de três (3) meses supramencionado, poderá comunicar o termo da autoexclusão ou, tendo o mesmo sido fixado, a sua antecipação, os quais se tornam eficazes decorrido o prazo de um mês sobre aquela comunicação.

12.5. Imediatamente após a sua autoexclusão, não será possível realizar novas apostas ou depósitos. Simultaneamente, informações sobre a possibilidade de receber aconselhamento e tratamento em entidades que prestam apoio a jogadores com problemas de dependência e adição ser-lhe-ão fornecidas.

12.6. Durante a sua autoexclusão temporária, poderá solicitar o levantamento dos fundos da sua Conta que serão transferidos no prazo máximo de quarenta e oito (48) horas para a conta de levantamento da sua titularidade indicada no ato do registo.

12.7. Uma vez realizado o pedido de autoexclusão por período indeterminado, o saldo disponível na sua Conta de jogador será imediatamente transferido para a conta de levantamento de sua titularidade indicada no ato do registo.

12.8. Assim que o seu período de autoexclusão por tempo determinado terminar, a sua conta será automaticamente reativada. Poderá, sem prejuízo do período de duração mínima de três (3) meses de autoexclusão, e do prazo de um (1) mês do pedido de revogação da autoexclusão decorridos, reativar a sua Conta iniciando uma sessão na mesma.

12.9. Sempre que procedermos à desativação, à suspensão ou ao cancelamento da sua conta de jogador, iremos notificá-lo, por escrito, preferencialmente por e-mail para o endereço de correio eletrónico indicado no ato do registo, no prazo de vinte e quatro (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 indicada no processo de registo.

12.10. Conforme previsto pela Regulamentação, por motivos excecionais devidamente fundamentados e previamente comunicados ao SRIJ, a entidade exploradora poderá não ordenar a transferência imediata do saldo da Conta de jogador nos casos em que suspeitar que operações efetuadas na Conta estejam relacionadas com a prática dos crimes de branqueamento de capitais ou de financiamento do terrorismo, observando-se, 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.

13. Propriedade Intelectual

13.1. Todos os direitos autorais, 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 entidade exploradora 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 expresse consentimento prévio, por escrito, do proprietário. Todos estes direitos são expressamente reservados.

13.2. 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"):

13.2.1. Vender, atribuir, sublicenciar ou transmitir, qualquer formato, a terceiros, ou permitir o acesso a terceiros, a não ser nos limites expressamente autorizados;

13.2.2. Alterar, editar, modificar, reestruturar ou adaptar de qualquer outra forma;

13.2.3. Copiar, redistribuir, descompilar ou tentar aceder ao código fonte para qualquer fim;

13.2.4. Usar o Site de qualquer forma ilegal ou para fins ilegais, ou de alguma forma contrária a estes Termos e Condições;

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

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

13.5. Poderá copiar o Conteúdo de forma inalterada exclusivamente para uso privado no seu próprio PC, telemóvel ou outro dispositivo de acesso desde que tal cópia seja requerida para o uso adequado dos nossos Serviços e uma vez que lhe tenha sido concedida tal autorização.

13.6. 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. Concorda em fornecer-nos toda a assistência necessária a fim de possibilitar-nos a verificação das informações indicadas.

14. Indemnização

14.1. Aceita pelo presente indemnizar a entidade exploradora em virtude de quaisquer despesas que esta possa vir a ter, designadamente, com honorários de advogados, despesas e custas processuais ou quaisquer despesas por ações decorrentes de uma utilização do Site, pelo próprio utilizador ou por terceiros que acedam à Conta através das suas informações de início de sessão, que seja contrária à Lei, prejudique terceiros, seja contrária aos presentes Termos e Condições e demais textos aqui mencionados ou, mais genericamente, a quaisquer normas e regulamentos aplicáveis.

15. Limitação de Responsabilidade

15.1. Sem prejuízo das demais disposições destes Termos e Condições e de acordo com as disposições legais em vigor, o cliente aceita que a entidade exploradora não será, em nenhum caso, responsabilizada em relação ao próprio cliente ou a terceiros, sob o fundamento de responsabilidade contratual, por factos ocorridos involuntariamente ou independentemente da sua vontade, de qualquer prejuízo direto ou indireto e de qualquer perda de ganhos ou rendimentos que resultarem, nomeadamente:

15.1.1. Da sua utilização do Site;

15.1.2. Da sua utilização dos sites parceiros da entidade exploradora, acessíveis por meio das hiperligações disponíveis no Site;

15.1.3. 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 accidental 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;

15.1.4. De qualquer erro de software.

16. Erros de Software

16.1. Quaisquer erros ou avarias no software, que sejam ou venham a ser detetados pela entidade exploradora, em quaisquer dos seus sistemas ou nos sistemas providenciados por um dos seus fornecedores de software, resultarão na devolução das apostas e jogos afetados independentemente da plataforma em causa. Nestes casos, a totalidade dos valores comprometidos será creditada na conta de jogador.

17. Recuperação de Sinistros

17.1. Reservamos o direito de transferir, nos limites impostos pela Regulamentação, a exploração do Site aos nossos serviços de emergência e de recuperação de desastres em caso de sinistros.

18. Centro de Ajuda

18.1. Poderá contactar-nos a qualquer momento em caso de dúvidas ou sempre que precisar de assistência. Para fornecer um melhor serviço e para sua protecção, as conversas por mensagem, chat e outras comunicações ficaram registadas.

18.2. Não toleramos qualquer comportamento derogatório, abusivo ou violento de sua parte para com os nossos funcionários. Verificado algum desses comportamentos, reservamos o direito de suspender, cancelar ou desativar a sua Conta, e de tomar quaisquer outras medidas que consideremos apropriadas previstas nas regulamentação aplicável.

18.3. Caso tenha alguma reclamação a realizar, poderá realiza-la na rubrica “Comunicação” nos Dados de Conta, ou em contacto o nosso Centro de Apoio ao Cliente através do endereço de apoiocliente@CasinoPortugal.pt ou através do nosso serviço “Live Chat” aberto todos os dias entre as 09:00 e as 18h00.

Tomaremos todas as providências ao nosso alcance para resolver o problema reportado.

19. Idioma

19.1. Os Serviços do Site são acessíveis apenas em língua portuguesa.

20. Modificações aos Termos e Condições

20.1. Reservamos o direito de modificar e de atualizar os presentes Termos e Condições a qualquer momento e por diversas razões, designadamente para incorporar alterações legislativas e regulamentares que ocorram no sector ou que sejam aplicáveis. As alterações serão publicadas no sítio na internet. As alterações têm força obrigatória e produzirão os seus efeitos assim que forem aceites no momento de iniciar a sua próxima sessão no Site. É de sua responsabilidade tomar conhecimento dos Termos e Condições em vigor.

21. Lei e Jurisdição Aplicável

21.1. Estes Termos e Condições são elaborados ao abrigo da Lei Portuguesa

21.2. As jurisdições portuguesas têm competência exclusiva para resolver qualquer conflito relativo à interpretação ou à execução dos presentes Termos e Condições.

22. Promoções

22.1. Quaisquer termos e condições específicos ("Termos Específicos") de um qualquer bónus e/ou promoção terão prioridade sobre os presentes Termos e Condições, em caso de uma qualquer inconsistência ou discrepância.

22.2. O Casino Portugal oferece bónus 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. Os bónus e o acesso a promoções serão revogados ou negados a membros que violem o espírito destas ofertas. Reservamos o direito de cancelar/remover uma oferta de bónus, a qualquer momento, no caso, ou suspeita, de abuso da oferta.

22.3. Qualquer bónus oferecido por nós limita-se a um por utilizador, endereço IP, computador pessoal, família, morada, número de telefone, cartão de crédito ou débito e conta de serviços de carteira eletrónica. O regulamento do bónus está expresso, adicionalmente, nos termos e condições específicos de cada promoção. A entidade exploradora reserva-se o direito de alterar o montante dos bónus atribuídos e das divisas nas quais os mesmos são atribuídos dependendo do país de residência dos utilizadores, a qualquer momento e por qualquer razão. A entidade exploradora reserva-se o direito de oferecer bónus específicos a utilizadores e grupos de utilizadores específicos, de terminar a oferta de bónus e de alterar um tipo de oferta de bónus por outro à sua discricção e a qualquer momento.

22.4. Apenas é permitido a utilização de um Bónus de cada vez

23. Regulamento Geral

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

23.2. 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 direto e pré-jogo a menos que o contrário esteja definido. Quando algum assunto não é mencionado nestas regras ou nos conteúdos do Site, o Casino Portugal reserva o direito de tomar uma decisão numa base individual e com base na equidade.

23.3. Qualquer aposta feita através do Site é vinculativa para ambas as partes: nós, Casino Portugal 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 no Casino Portugal, 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. O Casino Portugal 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-jogo podem ser colocadas até à hora indicada no Site, que pode não corresponder à hora de início do evento. O Casino Portugal reserva o direito de anular todas as apostas em direto e pré-jogo 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 competição ou o jogo/evento são cancelados por qualquer razão;

- Quando os jogos/eventos são adiados por um período superior a 24 horas (ou, se mencionado, superior ao período de horas para esse jogo/evento em específico) tendo em consideração a hora original para o início desse determinado jogo/evento.

Apostas de competição (Outright)

As apostas de competição são consideradas "tudo em jogo ou nada" e, como tal, serão consideradas como perdedoras se a seleção não participar no evento. Aplicam-se as regras Dead Heat.

Regras de Dead Heat

No caso de, pelo menos, dois competidores serem declarados vencedores ("Dead Heat"), o número restante de lugares que pagam após os competidores serem definidos, é definido pelo número de jogadores a partilhar esses lugares. As cotas para a sua seleção são depois multiplicadas por este número.

Exemplo: (Competição com 5 lugares pagos). Os dois melhores competidores são definidos enquanto quatro competidores partilhar o terceiro lugar. Como existem apenas mais três lugares pagos para esses quatro competidores, as cotas de cada competidor são multiplicadas por 0.75.

Apostas frente-a-frente e com três ou mais participantes

Salvo indicação em contrário nas regras das apostas para um desporto específico, se um ou mais participantes falhar o início, todas as apostas serão consideradas como anuladas. Pelo menos um participante tem de terminar o evento ou a aposta será considerada nula. Se todos os participantes forem desqualificados ou excluídos, as apostas serão anuladas. Se ambos os participantes numa aposta frente-a-frente alcançarem o mesmo resultado e não sejam oferecidas cotas para o empate, então as apostas serão anuladas. Em casos com três ou mais participantes, onde dois ou mais participantes alcancem o mesmo resultado, aplica-se a regra Dead Heat.

Apostas acima/abaixo

Preveja se o número total de golos marcados por ambas as equipas ficará acima ou abaixo de um determinado número.

Apostas handicap

Se os resultados estiverem empatados depois de ser aplicado o handicap e nenhuma cota foram oferecidas para o empate handicap, então as apostas serão anuladas.

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 36 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.

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.

Erros

Reservamos o direito de recusar qualquer aposta sem notificação, justificação ou compensação. Não seremos, de qualquer maneira, responsáveis por erros de dactilografia, de transmissão, de exibição, de publicação, de informação de apostas ou de cotas. Se alguma aposta pré-jogo for aceite por erro, reservamos o direito de anular a aposta onde exista um erro claro relativo a entrada de cotas e/ou resultados (por exemplo: uma inversão de equipas por engano, cotas, resultados, etc.). Se alguma aposta a decorrer (aposta em direto) for aceite por erro, essas apostas podem ser anuladas.

Envolvimento e/ou conhecimento prévio

Ao colocar uma aposta, concorda que:

- i. quando temos razões para acreditar que uma aposta foi efetuada após ser conhecido o resultado de um evento (mesmo que seja apenas conhecido pela pessoa que colocou a aposta), reservamos o direito de anular a aposta em causa.
- ii. não está a efetuar a aposta, direta ou indiretamente num evento em que é parte ativa, em qualquer capacidade, incluindo, mas não se limitando, a um evento oficial, jogador, treinador, diretor de uma equipa ou empregado. Se estiver envolvido no evento, reservamos o direito de anular as suas apostas relacionadas com o evento e de passar todos os detalhes relevantes às autoridades em questão, incluindo a ESSA;
- iii. no caso de um anúncio e/ou se forem tornadas públicas informações relativas à aposta ou a mercados de aposta que alterem as cotas de qualquer aposta, é permitido à Casino Portugal anular as apostas relacionadas à sua discrição. Em relação a apostas individuais, isto significa que iremos reembolsar a aposta na Conta do membro. Numa aposta múltipla, isto significa que as seleções se mantêm, mas o total da cota será calculado sem as cotas da aposta/seleção considerada nula (a cota da aposta/seleção anulada será avaliada em 1,00);

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.

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 20 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 Itália e 4,00 para a vitória da Inglaterra):

- Em caso de as 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 1,00.

Apostas em direto

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.

Contingência relacionada

O Casino Portugal não aceita apostas múltiplas contingentes e reserva o direito de anular as mesmas. Uma aposta múltipla contingente consiste numa aposta múltipla onde o resultado de um dos eventos pode contribuir para o resultado de um outro evento. Um exemplo de um caso será uma aposta múltipla que inclua a eventualidade de Portugal ser a melhor equipa europeia classificada no Campeonato Do Mundo de futebol e, inclua, também a eventualidade de Portugal vencer o Campeonato do Mundo de futebol. Apostas múltiplas contingentes serão, automaticamente, bloqueadas durante a colocação de apostas pré-jogo ou pré-evento. Nos casos em que uma aposta contingente tenha sido aceite, o Casino Portugal irá anular completamente a aposta contingente e irá devolver o montante apostado ao cliente. O Casino Portugal reserva o direito de determinar que apostas são contingentes. Em determinados casos, o Casino Portugal disponibilizará apostas múltiplas contingentes aos clientes. Um exemplo de um caso será a eventualidade de um determinado jogador ser o melhor marcador no Campeonato do Mundo de futebol e a eventualidade da equipa que esse jogador representa vencer o Campeonato do Mundo de futebol.

Erros técnicos

O Casino Portugal 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.

Apostar individualmente

Os membros devem registar as suas apostas individualmente. Pedidos repetidos contendo as mesmas seleções dos mesmos ou diferentes membros podem ser anulados se o Casino Portugal entender que existem suspeitas de que os membros estão a actuar em colusão ou em grupo e/ou se os pedidos de apostas forem registados dentro de um período de tempo mínimo. O Casino Portugal reserva o direito de reter os pagamentos enquanto a investigação estiver a decorrer e de reter, subsequentemente, os fundos se existirem indícios de atividades suspeitas ou fraudulentas.

Irregularidades

Qualquer suspeita de irregularidade num jogo ou evento desportivo pode levar o Casino Portugal a reter pagamentos até à conclusão de uma investigação completa. Qualquer investigação será realizada pelo Casino Portugal em cooperação com os órgãos governamentais competentes e/ou autoridades independentes. Eventuais medidas tomadas podem incluir a anulação das apostas relevantes e/ou a retenção de fundos. Reservamos o direito de transmitir os seus dados pessoais a terceiros, tais como instituições governamentais, autoridades ou qualquer outro terceiro relevante, que lida com crimes relacionados, incluindo, mas não limitado a manipulação de preços.

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. O Casino Portugal 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 incorreta 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. O Casino Portugal não se responsabiliza por quaisquer erros nos dados estatísticos.

Ganhos de Desporto

Os ganhos serão automaticamente pagos na sua Conta, assim que for razoavelmente praticável, após a resolução do evento, e poderão ser imediatamente utilizados em outras apostas. Reservamos o direito a corrigir quaisquer erros de cálculo potenciais no seu saldo de Conta, a qualquer momento, incluindo nas apostas cujos ganhos tenham sido atribuídos.

O montante máximo a pagar por ganhos ao utilizador é de 50.000€, por cliente e por aposta, quer seja simples ou múltipla. Aplicaremos esta regra, sem obrigação de o notificar – no momento da confirmação da sua aposta – em que o potencial pagamento por uma aposta realizada seja superior ao montante máximo de 50.000€, o mesmo será pago até ao limite máximo permitido. Por exemplo, se a cota para um determinado evento for 10,00, o montante máximo de aposta será 5.000€; se a cota para um determinado evento acontecer for 2,00, o montante máximo de aposta será de 25.000€.

24. REGRAS DOS DESPORTOS

ANDEBOL

Geral

Todas as apostas serão fixadas com base no resultado aquando do final do tempo regulamentar, excluindo prolongamentos (caso sejam jogados), salvo indicação em contrário.

Todos os jogos devem começar na data agendada (hora local) para as apostas serem válidas.

Todos os jogos são baseados no resultado final regulamentar de um jogo de 60 minutos, salvo indicação em contrário. Se os 60 minutos agendados não forem jogados, as apostas serão anuladas, salvo indicação em contrário. Excetua-se os jogos nos quais é utilizada uma “mercy rule” (capote): o resultado no final da decisão de utilizar a “mercy rule” (capote) será utilizado para resolução de apostas.

Se um jogo for adiado ou cancelado por qualquer razão, todas as apostas serão consideradas nulas, salvo se o jogo for remarcado e jogado no mesmo dia ou se as regras estabelecerem de outro modo. Excetua-se o caso de a hora de início anunciada no nosso website estar incorreta.

As estatísticas fornecidas pelo website oficial da competição ou evento relevante serão usadas para efeitos de resolução das apostas. Caso as estatísticas não estejam disponíveis no website oficial ou haja provas significativas de que o website oficial está incorreto, utilizaremos uma fonte independente para resolução das apostas.

Na ausência de provas consistentes e independentes, ou caso existam provas contraditórias, as apostas serão resolvidas com base nas nossas próprias estatísticas.

Resultado do Jogo (1x2)

Apostas são feitas mediante seleção de uma Vitória da Equipa da Casa, um Empate ou uma Vitória da Equipa Visitante:

1 – Vitória da Equipa da Casa

X – Empate

2 – Vitória da Equipa Visitante

Acima/Abaixo

Preveja se o número total de golos marcados por ambas as equipas ficará acima ou abaixo de um determinado número.

Par/Ímpar

1ªParte

Apostas (**1X2, Handicap, handicap (com empate), acima/abaixo ou Par/ímpar**) são decididas unicamente com base no resultado da primeira parte. **1ªParte**

As apostas serão anuladas se o jogo for cancelado antes do fim da primeira parte.

Se um jogo for cancelado durante a segunda parte, todas as apostas na primeira parte continuarão a ser válidas.

2ªParte

Apostas (**1X2, Handicap, handicap (com empate), acima/abaixo ou Par/ímpar**) são decididas unicamente com base no resultado da primeira parte. **2ªParte**

As apostas serão anuladas se o jogo for cancelado antes do fim da segunda parte.

Primeira Equipa a Marcar/ Última Equipa a marcar

Preveja a equipa que marcará o primeiro/último golo da partida. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se um evento for cancelado após a marcação de um golo, todas as apostas na Primeira equipa a marcar serão válidas, ao passo que as apostas na Última equipa a marcar serão anuladas.

Handicap

A sua base funciona no avanço que se dá uma equipa, sendo que este formato de aposta nulifica o fator empate, reduzindo o número de apostas a 2 resultados possíveis, vitória de uma equipa ou de outra.

Handicap com empate

Nesta opção, a linha esta definida de forma a também ser possível haver um empate, dando-lhe 3 apostas possíveis. As apostas são resolvidas de acordo com resultado final. Há também outra forma neste mercado: handicap com empate 1ª parte, que é resolvido de acordo apenas com o resultado da 1ª parte como se fosse um mini jogo.

Resultado ao Intervalo

Adivinhe resultado da 1ª parte como se fosse um mini jogo

Hipótese dupla(1x,12,x2)

As apostas de oportunidade dupla são apostas exclusivas que só podem ser realizadas nos desportos onde existam empates, como o futebol, andebol, futsal, hóquei em patins, entre outros. Elas permitem que um apostador aposte em dois de três resultados de um determinado acontecimento desportivo, isto é, na vitória ou no empate da equipa casa, na vitória ou no empate da equipa visitante ou na vitória da equipa da casa e da equipa visitante.

Margem vitoria

Preveja qual a equipa que ganhará o jogo e qual a margem de vitória. Por exemplo, no jogo que opõe a Equipa A e a Equipa B:

As apostas de que a Equipa A ganha por 2 ou mais golos ganham se o resultado for 2:0, 3:0, 3:1, 4:0, 4:1, 4:2, etc.

As apostas de que a Equipa A ganha por 1 golo ganham se o resultado for 1:0, 2:1, 3:2, etc.

As Apostas num Empate ganham em caso de qualquer resultado de empate com a exceção de 0:0, i.e. 1:1, 2:2, 3:3, etc.

As apostas de que a Equipa B ganha por 1 golo ganham se o

As Apostas num empate sem golos ganham apenas se o resultado for 0:0.

As apostas de que a Equipa B ganha por 2 ou mais golos ganham se o resultado for 0:2, 0:3, 1:3, 0:4, 1:4, 2:4, etc. resultado for 0:1, 1:2, 2:3, etc.

BASQUETEBOLO

Geral

Todos os jogos devem começar na data agendada (hora local) para as apostas serem válidas. Excetua-se o caso de a hora de início anunciada no nosso website estar incorreta.

Se o local do jogo for alterado, as apostas já colocadas manter-se-ão desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal.

Se a equipa da casa e a equipa visitante para um jogo programado trocarem de posição, as apostas baseadas no agendamento original serão anuladas.

Todas as apostas em Basquetebol incluem prolongamento, salvo indicação em contrário (todos os mercados que contenham 1ª/2ª/3ª/4ª Parte ou 1º/2º/3º/4º Período).

Todas as apostas num jogo incluem tempo suplementar, salvo indicação em contrário.

Em mercados de 2-opções as regras de push aplicam-se, salvo indicação em contrário abaixo. Os valores de apostas simples são reembolsados, e em apostas múltiplas/parlays a seleção é tratada como "non runner".

Jogos de 48 minutos deverão atingir no mínimo os 43 minutos de jogo, e jogos de 40 minutos deverão atingir no mínimo 35 minutos de jogo para que as apostas até ao fim do jogo sejam válidas.

Se um jogo for suspenso após o tempo mínimo ter sido jogado e não tiver sido retomado no mesmo dia, a pontuação aquando da paragem do jogo determinará os resultados das apostas, independentemente de o jogo ter sido concluído em data posterior.

Vencedor Tempo Regulamentar (TR)

Preveja qual a equipa vencedora.

Vencedor Handicap

Preveja a equipa vencedora, aplicando o handicap (spread) dado à pontuação.

Primeiro a marcar 10/15/ 20 pontos

Preveja que equipa irá ser a primeira a marcar 20 pontos. Se o jogo for abandonado antes de qualquer das equipas chegar aos 20 pontos, as apostas serão canceladas.

Acima/abaixo (+/-)

Preveja se os pontos marcados por ambas as equipas ficarão acima ou abaixo de um determinado número. Inclui Prolongamento.

1º/2º/3º/4º Período

Todos os mercados de Período (Vencedor tempo regulamentar, handicap (spread), Mais/Menos, Total de Pontos da Equipa, Total Ímpar/Par e Total Ímpar/Par da Equipa, Margem de Vitória) serão resolvidos apenas consoante o resultado do período relevante. O resultado do 4º período inclui o prolongamento, caso este seja jogado. Os períodos deverão ser concluídos para as apostas relevantes serem resolvidas. Se o jogo for cancelado durante o tempo regulamentar, apostas no período atual e nos períodos restantes serão anuladas. Exemplo:

Se o jogo for cancelado durante o 2º Período, apostas no 1º Período serão resolvidas, e as restantes (2º/3º/4º Período) serão anuladas.

Se o jogo for cancelado durante o 4º Período, (mesmo que faltem menos de 5 minutos de tempo regulamentar previsto), as apostas nesse Período serão anuladas. As apostas no 1º/2º/3º Período serão resolvidas.

Se o jogo for cancelado durante o prolongamento, todas as apostas em Períodos serão resolvidas. As apostas no 4º Período serão resolvidas de acordo com o resultado do 4º período, adicionando quaisquer pontos marcados no prolongamento, até à altura do cancelamento do jogo.

Total de pontos por Equipa

Preveja se uma equipa vai marcar mais ou menos pontos do que um determinado número. Inclui Prolongamento.

Margem de Vitória

Preveja a equipa vencedora e exatamente por quantos pontos, esta equipa vai ganhar, escolhendo entre as opções dadas.

Resultado Intervalo (fim do 2º período)

Adivinhe resultado da 1ª parte como se fosse um mini jogo

1º Equipa marcar Cesto

Depois do apito inicial a 1ª equipa a marcar um cesto, seja de 1, 2 ou 3 pontos.

Última equipa marcar cesto

Última equipa a fazer um cesto no encontro antes do apito final, seja de 1, 2 ou 3 pontos

CICLISMO

Geral

Todas as apostas são resolvidas com base no resultado aquando da apresentação do pódio. Qualquer desqualificação ou recurso que conduza a uma alteração nos resultados posteriormente, não será tida em consideração.

As apostas feitas relativamente a corredores que não iniciem uma dada corrida serão anuladas.

1º em cada etapa

Vencedor em cada etapa que se realiza

Ex: apostar quem vai ganhar 3ª etapa do tour de França

Vencedor da competição

Quem vai ser Vencedor da competição

Ex: apostar em quem vai vencer Tour de França

DESPORTOS MOTORIZADOS

Geral

Se uma corrida ou uma prova qualificativa for adiada por qualquer razão, todas as apostas permanecerão válidas por um período de 48 horas.

Fórmula 1 – Vencedor da Corrida

Todas as apostas nas corridas são resolvidas com base nas classificações oficiais da Federação Internacional Automóvel (FIA), o órgão governativo deste desporto, na altura da apresentação do pódio.

Vencedor do Campeonato

As apostas são graduadas de acordo com a classificação atribuída pela FIA imediatamente após a última corrida da Temporada, não sendo afetadas por quaisquer penalizações ou despromoções subsequentes.

Vencedor da Etapa

Preveja quem irá vencer a etapa. Desqualificações posteriores ao término da corrida não irão afetar as apostas colocadas.

Construtores

Cada participante é cotado para melhor construtor da temporada de Fórmula 1, de acordo com os resultados do Campeonato de Construtores e com as regras estabelecidas pela FIA.

Posição no pódio

O resultado relevante para as apostas é aquele obtido na altura da apresentação do pódio.

As desqualificações e/ou recursos subsequentes não afetarão as apostas.

NASCAR – Vencedor da Corrida

O vencedor oficial da corrida NASCAR será o vencedor da corrida para efeitos de apostas, o que inclui todas as corridas interrompidas prematuramente por qualquer razão.

Os condutores que não se qualificarem para a corrida são considerados inativos, isto é as apostas em qualquer um desses condutores serão anuladas.

Rally

Todas as apostas em corridas são resolvidas com base nos resultados oficiais da classificação, conforme definidos pelos organizadores oficiais da corrida, e não são afetados por quaisquer inquéritos posteriores.

Motos – Vencedor do Campeonato

Quer todos compitam, quer não. As apostas serão determinadas pelo número de pontos acumulados após a apresentação do pódio da corrida final da época, e não serão afetadas por quaisquer inquéritos posteriores.

Vencedor da Corrida

"Non Runner" - Anula a Aposta.

As posições do pódio servirão para determinar o vencedor, para efeitos das apostas.

As desqualificações e/ou recursos subsequentes não afetarão as apostas.

Mercados relacionados com vários desportos motorizados (não significa eu todos os mercados estejam disponíveis para todos os desportos)

FUTEBOL

Geral

Todos os mercados de jogos são baseados no resultado no final do tempo regulamentar. Este tempo inclui qualquer período de compensação adicionado ou interrupção, mas não inclui prolongamentos, tempo adicionado para penáltis ou morte súbita.

Alguns jogos de futebol poderão ter horários de jogo diferentes. Nesse caso, aplicar-se-á o seguinte:

Tempo de jogo agendado de 90 minutos (3 x 30 minutos). Apostas para o jogo completo continuam a ser consideradas válidas.

Apostas até ao Intervalo são consideradas nulas.

Tempo de jogo agendado de 80 minutos (2 x 40 minutos). Todas as apostas continuam a ser consideradas válidas.

Tempo de jogo agendado de 70 minutos (2 x 35 minutos). Todas as apostas continuam a ser consideradas válidas.

Caso qualquer jogo seja jogado antes da data ou da hora de início marcada, as apostas continuarão a ser válidas, contando que a aposta não seja realizada depois da nova hora de início.

Todas as apostas num jogo que seja cancelado antes da conclusão do tempo regulamentar serão anuladas, a não ser que o jogo seja remarcado e jogado na mesma data (hora local) ou que haja indicação em contrário nas regras, exceto no que concerne às apostas em quaisquer mercados que tenham sido determinados incondicionalmente.

Se o jogo não for realizado conforme previsto e não for realizado na mesma data (hora local) todas as apostas são nulas. São abertas exceções caso a hora de início anunciada no nosso website não estiver correta.

Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas serão válidas desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante de um jogo listado trocarem de posição entre si, as apostas baseadas na listagem original serão anuladas.

As apostas serão válidas se listarmos o nome de uma equipa sem especificar o termo 'XI' no nome.

Na ausência de uma fonte oficial, ou quando existam provas contraditórias significativas, as apostas serão resolvidas com base nas nossas próprias estatísticas.

Apostas:

Resultado

Todos os mercados de jogo são baseados no resultado no final dos 90 minutos, a menos que esteja explícito o contrário. incluindo tempo de descontos e intervalo.

1X2

As apostas podem ser realizadas escolhendo uma Vitória em Casa, um Empate ou uma Vitória Fora. Se o jogo for cancelado as apostas serão anuladas.

1 - Vitória em Casa

X - Empate

2 - Vitória Fora

Empate anula aposta

Empate anula a Aposta é um tipo de Aposta Simples que reduz significativamente os riscos para o apostador pois remove da equação o cenário de empate sendo a aposta devolvida caso o empate aconteça. Assim sendo só existe 2 mercados: casa ou fora para ganhar jogo.

Hipótese dupla

1x(casa ou empate)

12(casa ou fora)

x2(empate ou fora)

As apostas de oportunidade dupla são apostas exclusivas que só podem ser realizadas nos desportos onde existam empates, como o futebol, andebol, futsal, hóquei em patins, entre outros. Elas permitem que um apostador aposte em dois de três resultados de um determinado acontecimento desportivo, isto é, na vitória ou no empate da equipa casa, na vitória ou no empate da equipa visitante ou na vitória da equipa da casa e da equipa visitante.

Margem vitória

Preveja qual a equipa que ganhará o jogo e qual a margem de vitória. Por exemplo, no jogo que opõe a Equipa A e a Equipa B:

As apostas de que a Equipa A ganha por 2 ou mais golos ganham se o resultado for 2:0, 3:0, 3:1, 4:0, 4:1, 4:2, etc.

As apostas de que a Equipa A ganha por 1 golo ganham se o resultado for 1:0, 2:1, 3:2, etc.

As Apostas num Empate ganham em caso de qualquer resultado de empate com a exceção de 0:0, i.e. 1:1, 2:2, 3:3, etc.

As apostas de que a Equipa B ganha por 1 golo ganham se o

As Apostas num empate sem golos ganham apenas se o resultado for 0:0.

As apostas de que a Equipa B ganha por 2 ou mais golos ganham se o resultado for 0:2, 0:3, 1:3, 0:4, 1:4, 2:4, etc. resultado for 0:1, 1:2, 2:3, etc.

1º marcador

Quem vai ser o 1º Jogador a marcar golo no jogo. Autogolos não contam como marcador.

Ultimo marcador

Quem vai ser o ultimo Jogador a marcar golo no jogo. Autogolos não contam como marcador.

Jogador fazer hatrick

Preveja qual o 1º jogador a fazer um hatrick,

Os autogolos não são considerados para efeitos da aposta. As apostas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas.

Resultado Exato

Preveja o resultado exato do jogo, escolhendo entre as opções apresentadas. Há outra variação deste mercado disponível: Resultado exato na 1ª Parte – tem de prever o resultado da 1ª Parte.

Resultado exato ao intervalo

Qual será o resultado correto ao intervalo? As apostas serão estabelecidas de acordo com o resultado oficial ao intervalo. As apostas serão anuladas se o jogo for abandonado antes do intervalo.

Resultado ao intervalo

Adivinhe o resultado na primeira parte como se fosse um mini-jogo.

Resultado na 2.ª parte

Adivinhe o resultado na segunda parte como se fosse um mini-jogo. Os golos marcados na primeira parte não contam.

Resultado 1.ª parte / 2.ª parte –

Adivinhe o resultado na primeira parte e na segunda parte; esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Apostas Handicap:

Aposte em quem vai vencer o jogo após o handicap ter sido aplicado. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. No caso de o jogo ser abandonado antes dos 90 minutos terem sido jogados, todas apostas serão anuladas.

Handicap golos

Aposte em quem vai vencer o jogo após o handicap ter sido aplicado. De modo a determinar o resultado, um ou mais golos (ou meio golo) são adicionados ao total de golos marcados por uma das equipas. Quando o resultado final for igual após o handicap ter sido aplicado, se nenhuma cota for oferecida para o empate, as apostas serão anuladas.

Exemplo: Manchester United -1 3.00 Empate (Manchester United -1) 3.50 Chelsea +1 2.00

Neste jogo, o Manchester United é favorito e começa com um handicap de 1 golo. O Manchester United precisa de ganhar por mais de um golo para a aposta ser vencedora.

Se você apostar no Manchester United e o resultado for 4-2 a favor deles, você ganha porque: 4 menos 1 é 3 e 3 é maior que 2.

Se você apostar no Manchester United e a diferença de golos é menor que 1 (empate ou vitória do Chelsea), você perde a aposta.

Se você apostar no Manchester United e eles vencerem por apenas 1 golo (3-2 por exemplo), você perde a aposta porque 3 menos 1 é 2. A seleção de empate, neste caso, é a aposta vencedora.

Resultado prolongamento (excluindo golos tempo regulamentar)

As apostas colocadas na equipa que vai vencer o prolongamento serão apostas perdedoras se o jogo for para grandes penalidades. A hipótese empate é oferecida neste mercado.

Resultado correto prolongamento (excluindo golos tempo regulamentar)

Aposte no resultado exato no final do prolongamento. (excluindo os golos tempo regulamentar)

Próximo marcador prolongamento (excluindo golos tempo regulamentar)

Próximo Jogador a marcar golo independentemente da equipa que joga (o mercado com este nome só está disponível em prolongamento)

Próxima equipa marcar prolongamento (excluindo golos do tempo regulamentar)

- Aposte na equipa que vai marcar o primeiro / próximo golo no prolongamento. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo. (o mercado com este nome só está disponível em prolongamento)

Golos prolongamento acima/abaixo (excluindo golos tempo regulamentar)

Preveja se o número total de golos marcados por ambas as equipas no prolongamento ficará acima ou abaixo de um determinado número. (o mercado com este nome só está disponível em prolongamento)

Resultado correto na 2.ª parte

Aposte no resultado exato durante a segunda parte. A aposta inclui tempo de compensação e descontos.

Primeiro / Próximo golo

- Aposte na equipa que vai marcar o primeiro / próximo golo no jogo. autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Marcar em ambas as partes –

Aposte que a equipa da casa ou a equipa visitante vai marcar pelo menos um golo em cada metade do jogo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Ambas as equipas marcam

- Aposte que as duas equipas vão marcar, pelo menos, um golo no jogo. Os dois resultados possíveis são:

Sim: ambas as equipas devem marcar pelo menos um golo cada uma durante o jogo

Não: uma das duas equipas, ou ambas, não marca durante o jogo.

Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Total de golos par/ímpar –

Adivinhe se o número total de golos neste jogo vai ser um número par ou ímpar. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Qualquer jogo que termine 0 – 0 (zero golos) será considerado um número de golos par.

Total de golos acima/abaixo

- Adivinhe se vão ser marcados mais ou menos golos durante o jogo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Explicação:

Acima/Abaixo O que significa

Abaixo de 2	Ganha a aposta se forem marcados 0 ou 1 golo durante o jogo. Se forem marcados exatamente dois golos, o valor da aposta é reembolsado. Perde a aposta se forem marcados 3 ou mais golos durante o jogo.
Abaixo de 2.5	Ganha a aposta se forem marcados 0, 1 ou 2 golos durante o jogo. Perde a aposta se forem marcados três ou mais golos durante o jogo.
Acima de 2	Ganha a aposta se forem marcados três ou mais golos durante o jogo. Se forem marcados exatamente dois golos, o valor da aposta é reembolsado. Perde a aposta se forem marcados 0 ou 1 golo durante o jogo.
Mais de 2.5	Ganha a aposta se forem marcados três ou mais golos durante o jogo. Perde a aposta se

forem marcados 0, 1 ou 2 golos durante o jogo.

Total de golos acima/abaixo - 1.ª parte

Adivinhe se vão ser marcados mais ou menos golos durante a primeira parte do jogo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Parte com mais golos

- Em que metade do jogo vão ser marcados mais golos? Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. As duas metades têm de ser completadas para as apostas contarem.

Equipa da casa acima /abaixo

Total de golos - Aposte se a equipa da casa vai marcar mais ou menos golos. Esta aposta aplica-se para os 45 ou 90 minutos de jogo, incluindo tempo de compensação. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo.

Equipa visitante acima/abaixo Total de golos

Aposte se a equipa visitante vai marcar mais ou menos golos. Esta aposta aplica-se para os 45 ou 90 minutos de jogo, incluindo tempo de compensação. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo.

Equipa para marcar (casa ou visitante)

Aposte na equipa da casa ou na equipa visitante para marcar no jogo. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo. No caso de um jogo disputado em campo neutro ou quando a equipa da casa não é declarada, a segunda equipa listada no Site será designada por equipa visitante para efeitos de aposta.

Primeira parte - Total de golos par/ímpar

- Aposte se o número total de golos na primeira parte vai ser par ou ímpar. A primeira parte deve ser terminada para que as apostas contem. Se o resultado ao intervalo for 0 – 0 (zero) será considerado número par.

Segunda parte - Total de golos par/ímpar

- Aposte se o número total de golos na segunda parte vai ser par ou ímpar. A segunda parte deve ser terminada para que as apostas contem. Se o resultado na segunda parte for 0 – 0 (zero) será considerado número par.

Última equipa a marcar

Aposte numa equipa para marcar o último golo no jogo. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. As duas partes têm de ser completas para as apostas contarem.

Total (Jogo) golos

Adivinhe o número total de golos marcados neste jogo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. Os autogolos contam.

Total golos - primeira parte

Adivinhe o número total de golos marcados na primeira parte. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. Os autogolos contam.

Total golos - segunda parte

Adivinhe o número total de golos marcados na segunda parte. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. Os autogolos contam.

Equipas para marcar

Adivinhe se ambas as equipas vão marcar, se uma equipa em particular vai marcar ou se nenhuma vai marcar. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Total golos - equipa da casa / equipa visitante

-Aposte no total de golos para uma equipa em específico. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo.

Total golos - equipa da casa (primeira parte e segunda parte)

- Adivinhe o número total de golos marcados pela equipa da casa na parte designada. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo.

Total golos - equipa visitante (primeira parte e segunda parte)

Adivinhe o número total de golos marcados pela equipa visitante na parte designada. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo.

Tempo do primeiro golo da equipa da casa (acima/abaixo)

Adivinhe o período do jogo em que a equipa da casa vai marcar o seu primeiro golo.

Mercado de cantos:

Pontapés de canto assinalados, mas não cobrados não contam para efeitos de aposta. Cantos que sejam repetidos só contam uma vez. A menos que o contrário esteja estabelecido, esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. No caso de um evento em campo neutro ou onde a equipa da casa não esteja declarada, a equipa listada em segundo lugar no Site será considerada a equipa visitante para efeitos de aposta.

Total de cantos

- Adivinhe a fasquia que contém o número de cantos que vão ser cobrados durante o jogo.

Total de cantos par/ímpar

- Adivinhe se o número total de cantos neste jogo vai ser número par ou ímpar. Se nenhum canto for cobrado durante o jogo, será declarado número par para efeitos de aposta.

Resultado de cantos

Adivinhe que equipa vai ter mais cantos durante o jogo.

Handicap de cantos

Adivinhe o resultado depois do handicap ser estabelecido. Um começo de um ou mais cantos (ou meios cantos) é dado a uma das equipas. De modo a determinar o resultado do "começo de cantos" é adicionado ao número atual de cantos da equipa. Cantos assinalados mas não cobrados não contam. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. Cantos que sejam repetidos só contam uma vez. No caso de abandono antes dos 90 minutos todas as apostas serão canceladas.

Equipa com mais cantos na primeira parte

- Equipa com mais cantos na primeira parte.

Equipa com mais cantos na segunda parte

- Adivinhe que equipa vai ter mais cantos na segunda parte.

Parte com mais cantos

Adivinhe que parte vai ter mais cantos. O tempo de compensação conta e ambas as partes devem ser completadas para que as apostas não sejam canceladas.

Primeiro canto

- Adivinhe a equipa que vai cobrar o primeiro canto no jogo. Se nenhum canto for cobrado durante o jogo, todas as apostas serão canceladas.

Próximo canto

- Aposte na equipa que vai cobrar o próximo canto ou se nenhum canto vai ser cobrado. Cantos assinalados, mas não cobrados não contam. Apostas em cantos já cobrados serão anuladas.

Último canto

- Adivinhe a equipa que vai cobrar o último canto no jogo.

Cantos na primeira parte

- Adivinhe o número de cantos cobrados na primeira parte do jogo.

Cantos na segunda parte

- Adivinhe o número de cantos cobrados na segunda parte do jogo.

Total de cantos da equipa da casa

- Adivinhe o número de cantos cobrados pela equipa da casa.

Total de cantos da equipa visitante

- Adivinhe o número de cantos cobrados pela equipa visitante.

Cantos da equipa da casa na primeira parte

- Adivinhe o número de cantos cobrados pela equipa da casa na primeira parte.

Cantos da equipa visitante na primeira parte

- Adivinhe o número de cantos cobrados pela equipa visitante na primeira parte.

Cantos da equipa da casa na segunda parte

- Adivinhe o número de cantos cobrados pela equipa da casa na segunda parte.

Cantos da equipa visitante na primeira parte

- Adivinhe o número de cantos cobrados pela equipa visitante na primeira parte.

Resultado apos 30 minutos

Resultado 1x2 como se fosse um mini jogo que terminasse 30 minutos

Resultado apos 70 minutos

Resultado 1x2 como se fosse um mini jogo que terminasse 70 minutos

Especiais

Todas as equipas para ganhar

- Aposte em apostas múltiplas, envolvendo as equipas em questão nos seus jogos marcados para serem jogados nas datas estabelecidas. Todas as equipas devem ganhar e jogos atrasados ou adiados devem ser jogados até 36 horas depois da sua hora de início original ou as apostas serão anuladas.

Remate à baliza

O prolongamento conta, se jogado. Salvo indicação em contrário, as fontes oficiais utilizadas para os mercados de resultados será a uefa.com para jogos da UEFA e fifa.com para jogos da FIFA. Todas as outras competições serão da ESPN.

Caso os resultados não sejam fornecidos pelo Sites acima mencionados, então será utilizada a ESP. Se a ESPN não possa ser utilizada num prazo de 36 horas, então as apostas serão anuladas, independentemente das outras fontes. As percentagens da posse de bola serão arredondadas para o número inteiro mais próximo.

Melhor marcador da equipa

Aposte no jogador que vai ser o melhor marcador da equipa. Outros nomes a pedido. As regras dead-heat aplicam-se. Autogolos e golos marcados de grande penalidade não contam.

Melhor jogador da competição

Preveja que jogador irá terminar o campeonato/liga considerado o melhor jogador pela entidade oficial responsável pela organização do campeonato/liga.

Marcador

Preveja se um jogador marcará o primeiro/último ou qualquer golo do jogo. Os autogolos não serão considerados. Se for marcado um autogolo, o próximo golo ou o golo anterior (se houver algum) será considerado. Se no jogo só forem marcados autogolos, o resultado será considerado como Sem Marcador, para efeitos de resolução de apostas.

As apostas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas. Para o Primeiro Marcador, as apostas em jogadores que entrem em jogo através de substituição, após o primeiro golo também serão declaradas nulas.

Se um jogo for cancelado após o primeiro golo ser marcado, todas as apostas vencedoras no Primeiro Marcador e em Qualquer Marcador (apostas em jogadores que já marcaram) serão válidas, sendo que todas as outras apostas no mercado do Marcador serão anuladas.

Se o jogo for cancelado antes do primeiro golo ser marcado, todas as apostas serão anuladas.

Marcador da Equipa

As opções de aposta disponíveis neste mercado são:

Primeiro ou Último Marcador – Preveja se um jogador marcará o primeiro ou último golo do jogo.

2 ou mais – Preveja se um jogador marcará 2 ou mais golos no jogo

3 ou mais – Preveja se um jogador marcará 3 ou mais golos no jogo

Os autogolos não são considerados para efeitos da aposta. Se for marcado um autogolo, o próximo golo ou o golo anterior (se houver algum) será considerado. As apostas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas.

Se um jogo for cancelado, as apostas neste mercado serão anuladas, com a exceção de quaisquer apostas que já tenham um resultado determinado.

Melhor marcador da Equipa

Preveja qual o jogador de uma determinada equipa que marcará o maior número de golos numa Liga/Torneio.

Contam tanto os golos marcados no tempo regulamentar, como no tempo extra. Os golos marcados em desempates por grandes penalidades não contam. Caso dois ou mais jogadores marquem o mesmo número de golos, aplicam-se as regras de Dead-heat. Se a equipa selecionada não marcar nenhum golo, todas as apostas serão anuladas.

Melhores Marcadores

Os Jogadores que forem convocados para jogar pelas suas equipas serão considerados apostas VÁLIDAS, independentemente de serem substituídos ou ficarem lesionados durante o torneio.

Caso um jogador seja transferido para um clube diferente dentro da mesma liga, os golos marcados antes da transferência serão considerados. Caso um jogador seja transferido para um clube diferente de uma liga diferente, os golos marcados antes da transferência não serão contados na nova liga. Caso qualquer um dos cenários supracitados aconteça, todas as apostas serão válidas a não ser que haja indicação em contrário:

Os autogolos serão ignorados.

Apenas contam os golos marcados na Liga.

Os golos marcados em jogos de playoff não serão contados.

Se dois ou mais jogadores marcarem o mesmo número de golos, aplicam-se as regras de Dead-heat.

Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes

Preveja a equipa que vai marcar pelo menos um golo na 1ª Parte/ Segunda Parte/Ambas as partes. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo, para efeitos da aposta.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado.

Hipóteses de Golo Mais/Menos / Hipóteses de Golo / Hipóteses de Gols 1ªParte

As apostas são resolvidas com base no número total de golos marcados por ambas as equipas no jogo – Hipótese de Golo, ou, para a 1ª parte – Hipóteses de golo na 1ª Parte. Se o jogo for cancelado durante a 1ª parte, todas as apostas neste mercado serão anuladas. Se um evento for cancelado após a conclusão da 1ª parte, as apostas nas Hipótese de Golo da 1ª Parte serão válidas, enquanto as apostas em Hipóteses de Gols serão anuladas. Exemplo:

Se escolher 2-3, ganha se 2 ou 3 golos forem marcados no jogo, na 1ª parte. Caso contrário, perde.

Se escolher 3+, ganha se 3 ou mais golos forem marcados no jogo/ na 1ª parte. Caso contrário, perde.

Nº de Golos / Nº de Golos na 1ªParte

Preveja o número exato de golos marcados no jogo/ 1ª parte, por ambas as equipas. Se um evento for cancelado durante a 1ª parte, todas as apostas neste mercado serão anuladas. Se um evento for anulado após o término da 1ª parte, as apostas no Número de Golos na 1ª Parte serão válidas, mas as apostas em Número de Golos da Equipa serão anuladas.

Ambas equipas marcam e Mais de 2.5

Sim = ambas as equipas vão marcar e pelo menos 3 golos serão marcados no jogo.

Não = nenhuma das equipas vai marcar ou ambas as equipas vão marcar mais menos do que 3 golos ao todo.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado dessas apostas já tenha sido determinado.

Vencedor do Jogo e ambas as equipas marcam

Preveja o vencedor do jogo e se ambas as equipas vão marcar/não vão marcar a partir das opções dadas.

Se o jogo for cancelado todas as apostas serão anuladas.

de saída.

Intervalo/Final do Jogo e Mais/Menos 2.5

Preveja o resultado do jogo no intervalo e no final do jogo, e se serão marcados pelo menos 3 golos no jogo. Exemplo: Para a aposta '1/X e Mais de 2.5' ser bem-sucedida, a equipa da casa tem de ganhar a primeira parte, e o resultado final deve ser um empate e 3 ou mais golos devem ser marcados durante o jogo. O prolongamento e o desempate por grandes penalidades não serão considerados.

Vencedor do jogo e Mais/Menos 2.5/3.5

Preveja o vencedor do jogo e se vão ser marcados acima ou abaixo de 2.5/3.5 golos no jogo, a partir das opções dadas.

Se o jogo for cancelado, todas as apostas serão anuladas.

Vencedor do jogo e Mais/Menos 1.5 na 1ª Parte

Preveja o vencedor do jogo e se vão ser marcados acima ou abaixo de 1.5 golos na 1ª parte, a partir das opções dadas.

Se o jogo for cancelado todas as apostas serão anuladas.

1X2 Cantos TR/1ªParte/2ªParte

Preveja qual a equipa que vai marcar mais cantos. As opções disponíveis são:

1 – A equipa da casa vai marcar mais cantos.

X – As duas equipas vão marcar um número igual de cantos.

2 – A equipa visitante vai marcar mais cantos

A aposta Cantos 1X2 Tempo Regulamentar (TR) é resolvida de acordo com os cantos marcados durante o jogo inteiro.

A aposta Cantos 1X2 1ª Parte é resolvida de acordo com os cantos marcados apenas durante a primeira parte.

A aposta Cantos 1X2 2ª Parte é resolvida de acordo com os cantos marcados apenas durante a segunda parte.

Os Cantos assinalados, mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Da mesma forma, se por qualquer razão, um canto precisar de

ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Handicap e Cantos Mais/Menos Tempo Regulamentar/ 1ªParte / 2ªParte

Este mercado é semelhante às apostas Handicap e Mais/Menos. A Vitória/Derrota da aposta na parte Handicap é determinada pela comparação dos cantos marcados por cada equipa, aplicando o Handicap em causa. A Vitória/Derrota da aposta na parte Mais/Menos é determinada pelos cantos marcados pelas duas equipas. Aplicam-se as regras de push.

O Handicap Asiático e os Cantos Mais/Menos Tempo Regulamentar são resolvidos de acordo com os cantos marcados ao longo de todo o jogo.

O Handicap Asiático e as apostas Mais/Menos na 1ª Parte são resolvidos de acordo com os cantos marcados apenas durante a primeira parte.

O Handicap Asiático e as apostas Mais/Menos na 2ª Parte são resolvidos de acordo com os cantos marcados apenas durante a segunda parte.

Os Cantos assinalados, mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Total de cantos

O total de cantos da equipa é semelhante às apostas Mais/Menos. A vitória/derrota da aposta é determinada pelo número de cantos marcados pela equipa escolhida. Aplicam-se as regras de push. Os cantos assinalados, mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for cancelado, todas as apostas serão anuladas, a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Total de Cantos – 2 Opções

Preveja se o número total de cantos marcados no jogo (por ambas as equipas) será maior ou menor do que um determinado número. Aplicam-se as regras de push.

Os cantos assinalados, mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for cancelado, todas as apostas serão anuladas, a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Cantos Mais/Menos, Cantos na 1ªParte Mais/Menos, Cantos na 2ªParte Mais/Menos

Preveja se o número total de cantos marcados no jogo (por ambas as equipas) ficará acima ou abaixo de um determinado número. Aplicam-se as regras de push.

Os cantos assinalados, mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for cancelado, todas as apostas serão anuladas, a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Primeiro Canto / Último Canto

Preveja a equipa que marcará o primeiro/último canto do jogo.

Os cantos assinalados, mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for cancelado, todas as apostas serão anuladas, a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

2º/3º/4º/... Canto

Preveja a equipa que marcará o canto referido no jogo. Se esse canto específico não for marcado no jogo, as apostas serão anuladas. Por exemplo, se um jogo terminar ou for cancelado com 8 cantos marcados - todas as apostas em cantos marcados após o 8º serão anuladas (9º, 10º. etc.)

FUTSAL

Geral

Todos os mercados de jogo serão resolvidos relativamente ao tempo regulamentar, salvo se determinado de outro modo. Salvo se determinado de outro modo, o tempo regulamentar terá de ser concluído para que as apostas sejam válidas.

Resultado final

Apostas são feitas mediante seleção de uma Vitória da Equipa da Casa, um Empate ou uma Vitória da Equipa Visitante:

1 – Vitória da Equipa da Casa

X – Empate

2 – Vitória da Equipa Visitante

Hipótese dupla

1x (casa, empate)

X2(empate, fora)

12(casa, fora)

As apostas de oportunidade dupla são apostas exclusivas que só podem ser realizadas nos desportos onde existam empates, como o futebol, andebol, futsal, hóquei em patins, entre outros. Elas permitem que um apostador aposte em dois de três resultados de um determinado acontecimento desportivo, isto é, na vitória ou no empate da equipa casa, na vitória ou no empate da equipa visitante ou na vitória da equipa da casa e da equipa visitante.

1º equipa marcar

Depois de dado o apito inicial qual será 1ª equipa marcar um golo.

Resultado intervalo/Final de jogo

Hipótese dupla, tem de acertar no resultado (1x2) da 1ª parte, e no resultado (1x2) da segunda parte. Se acertar em só uma das partes ou em nenhuma a sua aposta é considerada perdida.

Handicap

A sua base funciona no avanço que se dá uma equipa, sendo que este formato de aposta nulifica o facto empate, reduzindo o número de apostas a 2 resultados possíveis, vitória de uma equipa ou de outra.

Total par/impar

Aposte se o total de golos do jogo vai ser par ou impar.

GOLFE

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

Qualquer torneio que seja cancelado, adiado ou abandonado deve ser reatado dentro de 4 dias do início previsto ou as apostas serão anuladas, com a exceção das apostas em que o resultado já esteja determinado.

Considera-se que um jogador jogou assim que tenha sido dada a primeira tacada. As apostas em competição, grupo, jogo e 18 buracos serão perdidas, caso um ou vários jogadores se tenham retirado antes de ter sido dada a primeira tacada.

O vencedor é determinado pelo golfista que conquista a melhor classificação no final do torneio.

Os "play-off" determinarão o vencedor da competição. As regras "dead heat" aplicar-se-ão para definição da classificação final dos golfistas.

Nas apostas no jogo, se um golfista não se qualificar no "cut", o seu adversário será considerado vencedor. Se ambos os golfistas falham o "cut", aquele com a pontuação mais reduzida será considerado vencedor. Quando ambos os golfistas não participarem na mesma ronda, o vencedor será o golfista com o melhor registo de tacadas até à ronda anterior.

Se um golfista for desqualificado antes de duas rondas terem sido disputadas, ou depois de ambos os golfistas se terem qualificado no "cut", o adversário será considerado vencedor. Se ambos os golfistas forem desqualificados, o jogador que progrediu mais na competição será considerado vencedor. Se um golfista for desqualificado na terceira ou quarta ronda, quando o seu adversário já foi eliminado no "cut", o golfista desqualificado será considerado vencedor. Quando é definida uma cota para o empate entre os golfistas, todas as apostas colocadas na vitória de um, ou de outro, golfista serão perdidas, caso ocorra um empate.

Mercados Golf:

-Vencedor torneio 1x2

O vencedor é determinado pelo golfista que conquista a melhor classificação no final do torneio.

HÓQUEI NO GELO

Resultados oficiais

Oos prolongamentos e shoot-outs não são contabilizados exceto nos casos em que o contrário é explicitamente indicado.

Um jogo deve decorrer, pelo menos, 5 minutos para ser considerado válido. Se tal não acontecer, todas as apostas serão consideradas nulas com exceção das apostas cujo resultado já tenha sido incondicionalmente determinado. Se um jogo for adiado e calendarizado para um período não superior a 36 horas, então todas as apostas manter-se-ão válidas.

RUGBY

Geral

As apostas só ficarão ativas se todos os jogos começarem na data marcada (hora local do estádio).

Se um jogo for adiado ou não se efetuar por qualquer razão, todas as apostas serão anuladas, exceto se houver remarcação e o jogo se efetuar no mesmo dia ou se o contrário resultar das regras. Excetua-se o caso de a hora de início anunciada no nosso website estar incorreta.

Todas as apostas de rugby são válidas relativamente a um jogo de 80 minutos. Salvo determinação em contrário, o período de 80 minutos inclui quaisquer períodos de interrupção do jogo.

Se o local publicitado para realização do jogo for alterado, todas as apostas relativas a esse jogo serão anuladas. Se a equipa adversária publicitada for alterada, todas as apostas relativas a esse jogo serão anuladas.

Vencedor1x2

Quem vai ser o vencedor do encontro

Resultado ao intervalo

Adivinhe o resultado na primeira parte como se fosse um mini-jogo.

Resultado2ª parte

Adivinhe o resultado na primeira parte como se fosse um mini-jogo.Os golos marcados 1ª parte não contam.

Handicap

Aposte em quem vai vencer o jogo após o handicap ter sido aplicado.

Mais/menos pontos tempo regulamentar

- Adivinhe se vão ser marcados mais ou menos pontos durante o jogo. Esta aposta aplica-se para os 80 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Mais/menos pontos em cada parte

- Adivinhe se vão ser marcados mais ou menos pontos durante uma determinada parte do jogo (1ª parte ou 2ª parte).

SNOOKER E BILHAR

Vencedor

Preveja qual o jogador que vencerá o jogo.

Se um evento tiver o seu início, mas não for concluído, o jogador que passar à próxima ronda ou ao qual for atribuída a vitória será considerado o vencedor para efeitos de resolução.

Se um evento não chegar a realizar-se, todas as apostas serão reembolsadas.

Vencedor1x2

Quem vai ser o vencedor do encontro

TÉNIS

Geral

As apostas serão válidas em qualquer uma das seguintes circunstâncias:

- Alteração de horário e/ou dia da partida
- Alteração do local do encontro
- Alteração de campo coberto para campo ao ar livre ou vice-versa
- Alteração da superfície (antes ou durante uma partida)

Atraso no início da partida ou a sua suspensão não afetarão a validade das apostas, desde que o jogo seja retomado e a partida concluída.

Vencedor do Encontro

Todas as apostas são consideradas nulas se o número regulamentar de sets não for realizado.

Vencedor do Ponto / Vencedor do 1º Ponto

Preveja qual o jogador que ganhará o ponto mencionado. O ponto escolhido será mencionado no nome do tipo de aposta, por exemplo: 1º set - 5º jogo - Vencedor do 1º Ponto. Se por qualquer razão um ponto não for jogado - se por exemplo o árbitro o der como ponto de penalização, ou o jogo ou partida terminar antes do ponto ser jogado, se um atleta abandonar a partida, etc. – as apostas feitas sobre esse ponto serão anuladas. Os pontos de tie break não contarão para este tipo de aposta.

Vencedor do Jogo

Preveja qual o jogador que ganhará o jogo em questão. O jogo escolhido será mencionado no nome do tipo de aposta, por exemplo: 2º set – 7º jogo – Vencedor. Se por qualquer razão um jogo não for concluído, todas as apostas nele serão anuladas. Os pontos de tie break não contarão para este tipo de aposta.

Pontuação Exata do Jogo

Preveja o vencedor e os pontos do seu oponente no jogo escolhido, ao escolher entre as opções dadas. O jogo escolhido será mencionado no nome do tipo de aposta, por exemplo: 1º set – 8º jogo – Pontuação Exata. Se por qualquer razão um jogo não for concluído, todas as apostas nele serão anuladas.

Jogos com Igualdade

Preveja se vai ocorrer uma pontuação de 40-40 em qualquer fase do jogo mencionado. O jogo escolhido será mencionado no nome do tipo de aposta, por exemplo: 1º set – 4º jogo – Jogo com Igualdade. “Sim”, significa que vai haver uma pontuação de 40-40 no jogo. “Não” – significa que não vai haver uma pontuação de 40-40 no jogo. Se por qualquer razão um jogo não for concluído ou se for cancelado antes de ser alcançada uma pontuação de 40-40, todas as apostas no mesmo serão anuladas. Logo que seja alcançada uma pontuação de 40-40, serão resolvidas as apostas nesse jogo, mesmo quando o jogo seja posteriormente cancelado por qualquer razão.

Jogos

As apostas em jogos referem-se aos jogos jogados na partida. A Vitória/derrota da aposta é determinada pelo número de jogos acumulados por ambos os jogadores. As apostas serão consideradas nulas se o número total regulamentar de sets não for concluído, ou caso seja alterado. Um tie break é considerado como um jogo, para efeitos de Jogos. Um super tie break é considerado um jogo para todas as apostas de Jogos.

1º/2º/3º/4º/5º Set (Vencedor)

Caso o set não seja concluído, todas as apostas serão anuladas.

Pontuação correta do Set incluindo Apostas ao Vivo

Preveja a pontuação dos sets no final da partida. As apostas serão anuladas se o número total regulamentar de sets não for concluído, ou caso seja alterado.

Ganha o 1º Ponto

Preveja que jogador marcará o primeiro ponto. Todas as apostas realizadas após o lançamento da moeda serão anuladas.

Ganha o 1º Jogo

Preveja que jogador irá ganhar o primeiro jogo. Todas as apostas colocadas após o lançamento da moeda serão anuladas.

Resultado jogo

Apostas são feitas mediante seleção de uma Vitória do Jogador A ou Vitória Do Jogador B

1 – Vitória do Jogador A

2 – Vitória do Jogador B

Vencedor do 1º, 2º e 3º set

Aposte qual vencedor do respetivo set

1 – Vitória do Jogador A

2 – Vitória do Jogador B

Resultado correto do 1º, 2º ou 3º set

Aposte qual resultado correto do respetivo set

Handicap do set

Aposte em quem vai vencer o set após o handicap ter sido aplicado.

Total de jogos acima/abaixo

- Adivinhe se o numero de jogos vai ser acima ou abaixo de um determinado valor.

VOLEIBOL

Geral

Se um jogo não for concluído, todas as apostas de tempo regulamentar serão consideradas nulas.

Se o local da realização do jogo for alterado, as apostas já colocadas serão mantidas desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante trocarem de posição entre si, num jogo programado, as apostas baseadas na programação inicial serão anuladas.

Os jogos cancelados ou adiados serão considerados nulos, a não ser que o jogo seja remarcado e jogado na mesma data (hora local) ou que haja indicação em contrário nas regras. Excetua-se o caso de a hora de início anunciada no nosso website estar incorreta.

Apostas ao Vivo

Se o evento não for concluído, todas as apostas serão anuladas. Excetua-se o caso de apostas relativas a sets já concluídos, as quais serão consideradas.

Os pontos serão tidos em consideração independentemente de serem marcados antes ou depois da colocação da aposta.

Resultado jogo

Apostas são feitas mediante seleção de uma Vitória da Equipa da Casa ou Vitória da Equipa Visitante:

1 – Vitória da Equipa da Casa

2 – Vitória da Equipa Visitante

Total de pontos acima/abaixo

Se o numero total de pontos no jogo vai ser acima ou abaixo de um determinado valor.

Total de pontos do 1º set acima/abaixo

Se o numero total de pontos no 1º set vai ser acima ou abaixo de um determinado valor.

Vencedor do 1º,2º,3º ou 4º set

Aposte qual vencedor do respetivo set

1 – Vitória da Equipa da Casa

2 – Vitória da Equipa Visitante

VOLEIBOL DE PRAIA

Geral

Se o nome de qualquer um dos jogadores indicados para um jogo for alterado antes do início do jogo, todas as apostas serão anuladas.

Se o evento começar, mas não for concluído, todas as apostas serão anuladas

-Vencedor do jogo

Apostas são feitas mediante seleção de uma Vitória da Equipa da Casa ou Vitória da Equipa Visitante:

1 – Vitória da Equipa da Casa

2 – Vitória da Equipa Visitante

Vencedor 1º,2º ou 3º set

Aposte qual vencedor do respetivo set

1 – Vitória da Equipa da Casa

2 – Vitória da Equipa Visitante

JOGOSEGURO.PT

JOGOSEGURO.PT