



TERMOS E CONDIÇÕES



Termos e Condições Gerais

Versão: 2.9 Publicação: 09/02/2021

1. Introdução

1.1. Os presentes Termos e Condições (adiante designado como “os Termos”, “o Acordo”, “o Contracto”) regerão o seu acesso ao site e utilização do mesmo, disponível através do url www.betclíc.pt e explorado pela empresa Bem Operations Limited (adiante designado como “o Site”).

1.2. A Bem Operations Limited é uma empresa registada em Malta com o número de empresa C70387, com sede registada em Level 3, Tagliaferro Business Centre, Gaiety Lane, Sliema, Malta.

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 actividade de exploração de jogos e apostas online em Portugal e outros Regulamentos aprovados (adiante designados como “Regulamentação”, “Decreto” ou “Decreto-Lei”), e às licenças n.º 001 e n.º 004, emitidas pelo SRIJ – Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (adiante designado como “SRIJ”, “Regulador”), a Betclíc está autorizada a explorar as actividades de apostas desportivas à cota em território português e de jogos de fortuna ou azar através do seu Site www.betclíc.pt. Apenas as licenças emitidas pelo SRIJ são válidas em Portugal.

1.4. Quaisquer referências a “utilizador”, “cliente”, “jogador”, “co-contratante” e/ou “vosso”, referem-se a si, o utilizador registado no Site.

1.5. 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, estará a celebrar um Contracto com a Betclíc e a confirmar, igualmente, ter lido e aceitado:

a) A nossa “Política de Privacidade e Cookies”;

- c) As regras de jogos de fortuna ou azar disponíveis em cada jogo;
- d) O nosso “Jogo Responsável”;
- e) Os nossos “Termos e Condições da Betclíc Mobile/Oferta Mobile”;
- f) E as “Condições Específicas” relativas às diferentes ofertas promocionais e bónus.

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

1.8. Pode consultar, a qualquer momento, e através das seguintes hiperligações, os Regulamentos n.º 903-A/2015 – [“Regras de Execução das Apostas Desportivas à Cota”](#), n.º 836/2015 – [“Regulamento Que Define Regras e Procedimentos Relativos ao Registo e à Conta de Jogador”](#) e n.º 828/2015 – [“Regras do jogo em máquinas online”](#), emitidos pelo SRIJ, Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

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 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 reflecta o mais fielmente possível o objectivo desejado pela disposição inicial. As demais disposições não serão afectadas e produzirão plenos efeitos.

2.1.3. Os presentes Termos e Condições constituem a integralidade do Contracto concluído entre si e nós 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. O sistema técnico de jogo do Site www.betclíc.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 exercemos 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 Betclíc e a quaisquer terceiros

2.1.7. Referências a “Serviços” e a “nossos Serviços” compreendem a totalidade dos serviços de apostas desportivas à cota oferecidos e de jogos de fortuna ou azar em território português no nosso Site www.betclic.pt.

2.1.8. Reservamos o direito de cooperar plenamente com as forças policiais, judiciais e outras autoridades, incluindo o Governo de Portugal, as entidades Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos – SRIJ, a Comissão Nacional de Proteção de Dados, a IBIA (Associação Internacional de Integridade de Apostas), entre outras, na investigação de queixas de atividade ilegal no Site, incluindo qualquer situação em que haja a suspeita de apostas em eventos em que tenha qualquer tipo de envolvimento.

3. Registo e criação da Conta de Jogador

3.1. A actividade de jogos e apostas online só será possível após registo e criação da sua Conta de jogador Betclic.pt (adiante designada como “a Conta” e/ou “a conta de jogador”) que só poderá ser utilizada por si. Poderá inscrever-se preenchendo o formulário de inscrição disponível no Site na rubrica “Registe-se”.

Caso tenha Nacionalidade Portuguesa: deverá indicar número de Identificação fiscal e o os números do seu bilhete de identidade ou cartão de cidadão até ao máximo de 8 dígitos. Caso coloque apenas 7 dígitos ou menos no campo relativo ao número de identificação civil (cartão de cidadão ou bilhete de identidade), deverão ser adicionados zeros à esquerda daquele, de modo a perfazer 8 dígitos de comprimento, sem contudo serem utilizados os dígitos de controlo.

Caso tenha Nacionalidade Estrangeira: deverá indicar o número de Identificação fiscal e número do documento de identificação até ao máximo de 15 dígitos, incluindo letras e dígitos. Deverá igualmente fornecer o seu documento de identificação que foi utilizada para o registo.

O registo só se tornará completo após verificação da sua identidade, de fornecidos os elementos identificadores da contas de pagamento de sua titularidade e confirmada a inexistência de proibição de jogar, momento a partir do qual poderá dar início à prática de jogos e apostas online. Deverá enviar-nos uma cópia do documento comprovativo da titularidade da conta de pagamento onde serão creditados todos os montantes transferidos a partir da Conta de jogador. Caso os dados de identificação que figuram no documento bancário fornecido sejam diferentes dos dados inseridos no registo, iremos solicitar os seus documentos de identificação. Uma vez confirmada a titularidade da conta de pagamento, poderá efectuar o levantamento do saldo existente na sua Conta.

3.2. Ao candidatar-se ao registo e à criação de uma Conta Betclic, declara e garante que:

3.2.1. 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 Betclic.

jurídicas ou por robôs é legalmente proibida.

3.2.3. Ainda não tem uma Conta no Site, não teve uma Conta suspensa, desactivada ou cancelada por nós em concordância com os Termos e Condições e que não está actualmente autoexcluído ou proibido de jogar voluntária ou judicialmente nos termos da Regulamentação. Conforme exige a Regulamentação em vigor, a Betclíc irá verificar se encontra-se autoexcluído ou proibido de jogar no momento do registo no Site e a cada novo acesso à Conta. Reservamos, assim, o direito de desactivar, cancelar ou suspender a sua Conta, por tempo determinado ou por tempo indeterminado e de recusar a criação de uma conta Betclíc, nos casos em que tais situações forem aplicáveis.

3.2.4. A Regulamentação proíbe a prática de jogos e apostas online, directamente ou por interposta pessoa:

- a)** aos titulares dos órgãos de soberania e aos Representantes da República para as Regiões Autónomas;
- b)** aos titulares dos órgãos de Governo das Regiões Autónomas;
- c)** aos Magistrados do Ministério Público, às autoridades policiais, às forças de segurança e aos seus agentes;
- d)** aos titulares dos órgãos sociais da Betclíc relativamente ao site na Internet da Betclíc;
- e)** aos trabalhadores das entidades exploradoras, relativamente ao site na Internet da Betclíc;
- f)** a qualquer pessoa que tenha ou possa ter acesso aos sistemas informáticos dos jogos e apostas online de um determinado site na Internet;
- g)** a quaisquer pessoas, tais como os dirigentes desportivos, os técnicos desportivos, os treinadores, os praticantes desportivos, profissionais e amadores, os juizes, os árbitros, os empresários desportivos e os responsáveis das entidades organizadoras das competições e provas desportivas e das competições e corridas de cavalos objecto de apostas, quando, directa ou indirectamente, tenham ou possam ter qualquer intervenção no resultado dos eventos;
- h)** aos trabalhadores da entidade de controlo, inspecção e regulação que exerçam tais competências, sem prejuízo do disposto no n.º 4 do artigo 47.º do Decreto-Lei.

3.2.5. Cumprirá permanentemente estes Termos e Condições, as disposições legais aplicáveis bem como os regulamentos, intruções e orientacções da entidade de controlo, inspecção e regulação – SRIJ, não perturbando o normal funcionamento das actividades de jogos e apostas online.

3.2.6. Todas as informações fornecidas, quer no momento do registo e abertura de uma Conta, quer no quadro de utilização da Conta, incluindo, mas não se limitando a nome completo (conforme cartão de cidadão/bilhete de identidade, passaporte); data de nascimento; nacionalidade; profissão; morada de residência; país de residência; número de identificação civil, do passaporte ou de outro documento admitido, nos termos do RJO; Número de identificação fiscal (NIF); endereço de correio eletrónico e elementos identificadores da contas de pagamento, devem ser completas, exactas, actuais 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

seguintes são de preenchimento obrigatório para efeitos de verificação da identidade: nome completo, data de nascimento, nacionalidade, profissão, morada de residência, número de identificação civil ou do passaporte, número de identificação fiscal e endereço de correio eletrónico. Sem estes elementos, o registo não se pode tornar efectivo. Os outros elementos são de carácter facultativo. Os elementos identificadores da conta de pagamento serão exigidos antes ou logo após o primeiro depósito, momento em que o jogador será informado de forma inequívoca da necessidade do envio do comprovativo da titularidade da conta de pagamento. A verificação da titularidade da conta de pagamento por si indicada é necessária para que possamos ordenar a transferência do seu saldo para a conta de levantamento.

3.2.7. Conforme a Regulamentação, após o registo e criação da Conta, poderá modificar as informações pessoais com exclusão das relativas à data e local de nascimento, ao número de identificação civil e ao número de identificação fiscal (NIF).

3.2.8. Sempre que desejar alterar a conta de levantamento ou indicar uma nova conta de levantamento, deverá contactar nosso Departamento de Apoio ao Cliente através do email apoio@betclic.pt. Conforme exigido pela Regulamentação, deverá enviar-nos uma cópia do documento comprovativo dos elementos identificadores da conta de levantamento e da titularidade da mesma. Esse documento, para ser aceite, tem de cumprir com os seguintes elementos:

- a)** a conta bancária terá de estar em seu nome;
- b)** a conta bancária terá de corresponder à indicada na sua conta Betclic;
- c)** deverá constar o logótipo/ícone do banco, o seu nome e apelido e todos os detalhes do respectivo banco (IBAN+BIC/SWIFT).

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

Caso os documentos comprovativos não sejam apresentados, contenham informações que não correspondam às indicadas no registo ou informações contraditórias ou incompletas, não poderemos aceitar a alteração ou a nova conta de levantamento. Para consultar a página contendo seus dados bancários, deverá seleccionar a rubrica “Levantar” e depois o método de levantamento “Transferência Bancária”.

3.3. 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 ligado a atividades fraudulentas ou ilegais possivelmente ligadas ao branqueamento de capitais e/ou ao financiamento do terrorismo.

3.4. Não poderá criar uma Conta ou utilizar quaisquer dos nossos Serviços se

por um Contracto de fornecimento ou de prestação de serviços (como por exemplo Contractos de fornecimento e/ou desenvolvimento de software).

3.5. Poderá ser detentor de apenas uma Conta na Betclíc. Reservamos o direito de encerrar quaisquer contas múltiplas abertas no mesmo nome ou que de outra forma se refiram à mesma pessoa. No caso de termos motivos razoáveis para acreditar que foi cometida uma fraude, ou tentada, reservamos o direito de cancelar quaisquer transacções, bónus ou promoções relacionados à sua Conta e de suspendê-la, cancelá-la ou desactivá-la sem detrimento de outras acções que poderão ser aplicadas. Nestes casos, o eventual saldo da Conta não será transferido automaticamente para a contas de pagamento indicada.

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

3.7. Independentemente do redireccionamento mencionado no artigo anterior, não poderá candidatar-se à abertura de uma Conta no caso de se encontrar numa jurisdição na qual a utilização dos nossos Serviços de jogos e apostas online seja ilegal ou contrária a qualquer regulamento ou ordenamento jurídico aplicável ("Jurisdição Proibida"). É da sua responsabilidade assegurar que não é este o caso. Reservamos o direito de suspender imediatamente a sua conta se descobirmos que a Conta foi aberta, ou está a ser utilizada, a partir de uma Jurisdição Proibida. "Jurisdições Proibidas" incluem os territórios do Afeganistão, China, Dinamarca, Espanha, França, Irão, Iraque, Israel, Itália, Malásia, Rússia, Singapura, Sudão, Tailândia, Turquia, Estados Unidos da América entre outros. Para mais informações, contate nosso Departamento de Apoio ao Cliente.

3.8. Conforme exige a Regulamentação, ao abrir uma Conta no nosso Site, é indispensável identificar-se conforme o previsto no artigo 3.2.6. a fim de autorizar a verificação da sua identidade mediante consulta às bases de dados de entidade pública efetuada em tempo real, através de ligação à entidade de controlo, inspeção e regulação (SRIJ) que irá mediar o acesso à base de dados de entidades públicas ou diretamente na respetiva presença na Internet, através do cartão do cidadão ou da chave móvel digital por meio do mecanismo de autenticação disponibilizado pela Agência para Modernização Administrativa, I.P (AMA I.P).

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

enviar à Betclíc ainda durante o processo de registo, através do Site, pelo Departamento de Apoio ao Cliente, por correio eletrónico ou outro meio disponibilizado para este fim, um dos documentos previstos na cláusula 3.9. O registo do jogador só se tornará efectivo assim que a Betclíc considerar como sendo suficientemente verossímeis as informações fornecidas pelo jogador. Caso seja verificada a inexactidão de quaisquer dados fornecidos no momento do registo, a sua Conta não poderá ser criada e deverá então efectuar novamente o processo de registo com observância da exactidão dos dados a serem informados.

3.9.2. Os documentos fornecidos para este fim deverão ser válidos, legíveis e emitidos por entidades oficiais do país de origem do jogador. A Betclíc aceitará apenas cópias a cores dos documentos previstos nos termos do RJO.

3.9.3. A Betclíc reserva o direito de solicitar, sempre que houver dúvidas, e mesmo após a criação da Conta do jogador, o envio de um novo comprovativo de identidade e, ainda, outras informações adicionais que se verificarem necessárias.

3.10. A Betclíc poderá encerrar a Contas com efeito imediato e reter todos os fundos da conta no caso de existir uma suspeita credível de actividade fraudulenta incluindo, mas não limitada a, fornecimento de dados pessoais fraudulentos, forjados, alterados ou documentos roubados e, ainda, no caso de registo de contas múltiplas.

3.11. Após a criação da sua Conta, poderá encontrar na rubrica “A minha conta” diversas informações tais como o saldo da conta de jogador, a atividade de jogo (incluindo apostas, bónus e perdas), depósitos, levantamentos e outras transações relacionadas com a Conta. Estas informações estarão disponíveis online durante, pelo menos, 90 dias. A pedido do jogador, poderemos fornecer os extratos de conta que apresentem todas as transações na Conta de jogador nos últimos 12 meses.

4. Tratamento dos Dados Pessoais

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

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 Betclíc respeita os princípios legais nacionais e comunitários em vigor, nomeadamente a Lei n.º 58/2019, de 08 de Agosto (RGPD), no que se refere às regras gerais de privacidade e tratamento dos dados pessoais recolhidos e tratados no estrito respeito e cumprimento daqueles normativos. De acordo com o disposto no n.º 5 do artigo 38.º do RGPD, o encarregado de proteção de dados está obrigado a um dever de sigilo profissional em tudo o que diga respeito ao

titular dos dados o direito de acesso e de rectificação dos seus dados pessoais a qualquer momento. Poderá gerir seus dados acedendo à rubrica “A minha conta” na sua Conta ou ainda ao contactar o nosso Departamento de Apoio ao Cliente através do email apoio@betclic.pt. Relembramos que a Regulamentação não autoriza a modificação das informações relativas à data e local de nascimento, ao número de identificação civil e ao número de identificação fiscal.

4.4. Informações adicionais utilizadas para fornecimento de um serviço mais rápido e efectivo 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 Betclic (utilização do Site, Betclic Mobile, aplicações, mensagens instantâneas, e-mails e ligações telefónicas) podem ser registadas. Esses registos são de propriedade da Betclic e poderão ser utilizados como prova em caso de conflito ou para melhorar o serviço de atendimento aos clientes.

4.5.1. O pedido de abertura de uma Conta significa a renúncia ao exercício do direito de se opor ao tratamento dos seus dados pessoais.

5. Divisa

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

6. Depósitos e Levantamentos

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

6.2. Ao criar uma Conta, é necessário que efetue um depósito mínimo de dez (10) EUR antes de começar a apostar ou jogar. A transferência do saldo da Conta será feita unicamente para a conta de levantamento indicada por si e utilizada para creditar a Conta, e após verificada a titularidade da conta bancária de levantamento registada na sua Conta Betclic. Consulte a nossa rubrica “Soluções de Pagamentos” na nossa página principal para mais informações ou contacte o nosso Departamento de Apoio ao Cliente.

6.3. Uma vez verificados e validados os dados de titularidade da conta de levantamento do jogador, o saldo credor poderá ser a qualquer momento levantado da Conta, com exceção de montantes de bónus recebidos que

como sendo uma conta bancária. Nos casos em que depósitos ou levantamentos forem realizados sem que tenham existido acções de jogo ou de apostas, ou ainda quando estas acções forem realizadas utilizando proporções ínfimas dos depósitos iniciais, a Betclíc reserva o direito de requerer explicações antes de efectuar a transferência do montante em questão.

6.4. Nos casos em que tivermos creditado um determinado montante na sua Conta no quadro de uma campanha ou competição promocional realizadas por nós, poderá utilizar este montante apenas para efectuar apostas no Site. Não poderá levantar esse montante excepto nos casos previstos nos Termos e Condições da campanha ou competição promocional. Reservamos o direito de reclamar esse montante se não utilizá-lo para efectuar uma ou mais apostas no Site durante o período determinado da promoção.

6.5. O montante creditado na sua Conta não pode ser transferido para uma outra Conta de outro utilizador do Site.

6.6. O saldo existente na Conta Betclíc só poderá ser transferido para a conta de levantamento indicada pelo jogador. Qualquer transferência de fundos de levantamento de saldo de Conta será realizada única e exclusivamente por meio de transferência bancária.

6.7. Os saldos dos jogadores estão protegidos. Conforme exigido pela Regulamentação, a Betclíc prestou cauções para garantia do cumprimento de obrigações legais, nomeadamente o pagamento dos saldos estimados das contas dos jogadores. A obtenção das licenças para a actividade de exploração de apostas desportivas à cota e da licença para a actividade de exploração dos jogos de fortuna ou azar, emitidas pelo SRIJ são condicionadas, entre outros, ao pagamento destas garantias, bem como à demonstração de autonomia financeira da empresa.

7. Uso da Conta Betclíc

7.1. A sua Conta Betclíc é estritamente 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 hipótese, 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.

7.3. Para utilizar nossos Serviços e efectuar uma aposta ou acção de jogo, deverá, sempre, iniciar sessão na sua Conta ao inserir o seu nome de utilizador e respectiva palavra-passe.

7.4. As acções de jogo efectuadas pelo cliente só são válidas quando forem tidas em conta pelo nosso sistema técnico. Pode existir um intervalo de tempo entre a acção do cliente e a aceitação pelo nosso sistema.

anulação. A Betclic poderá, a qualquer momento, anular as apostas em curso no caso de um pedido do Regulador (SRIJ), em função da aplicação 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, etc.).

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

7.7. A Betclic proíbe estritamente 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 efectuado por si ou por qualquer terceira parte. Caso exista por parte da Betclic a suspeita razoável de que quaisquer destes aparelhos estejam a ser utilizados no Site, reservamos o direito de suspender a Conta em questão durante o processo de investigação e de desactivar a Conta suspeita à nossa total descrição. A Betclic considera a utilização destes aparelhos como uma tentativa de fraude e reserva o direito de, nestes casos, cancelar quaisquer apostas ou jogos pendentes.

7.8. Em casos fortuitos ou de força maior, a Betclic reserva 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.

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

7.10. Por motivos de segurança, uma vez iniciada uma sessão na Conta Betclic, o jogador que não efectuar nenhuma actividade 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.

7.11. A Betclic limitará as apostas dos jogadores que, num ano civil, tenham apostado um valor superior a 10.000,00 euros (dez mil euros), desde que mais de metade do montante total apostado tenha sido em cotas inferiores a 1,40.

7.12. A Betclic limitará as apostas dos jogadores que, num ano civil, tenham apostado, durante um período de 3 meses, mais de € 5.000,00 (cinco mil euros), desde que mais de metade do montante total apostado tenha sido em cotas inferiores a 1,40.

7.13. Nas situações referidas nos pontos anteriores, os jogadores não poderão no ano civil subsequente apostar mais de € 500,00 (quinhentos euros), com o limite de 25 euros por aposta.

Betclic aplica as seguintes regras específicas à conta de jogador:

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

b) Se forem identificadas contas múltiplas abertas pelo mesmo jogador ou que se refiram à mesma pessoa, apenas a primeira conta aberta se mantém activa, e as restantes serão canceladas.

c) Sempre que se verifique que a conta é titulada por um menor de idade, a conta de jogador será cancelada. O cancelamento será comunicado ao SRIJ acompanhado do respectivos fundamentos no prazo de 24 horas.

d) Se existirem indícios que a conta de jogador está ser aberta ou utilizada por um robô, a conta de jogador será suspensa até apuramento da situação. A suspensão será comunicada ao SRIJ acompanhada dos respectivos fundamentos no prazo de 24 horas. Se existir prova bastante em como a conta de jogador está a ser aberta ou utilizada por um robô, a conta será cancelada.

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

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

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

h) Após (5) cinco tentativas incorrectas consecutivas para inserir o seu nome de utilizador e a respectiva palavra-passe, a conta será temporariamente bloqueada por motivos de segurança. O jogador poderá, nestes casos, responder à pergunta de segurança no Site. Terá cinco tentativas para desbloquear a conta de modo autónomo. Caso não responda correctamente à pergunta de segurança ou caso o sistema não consiga encontrar o nome de utilizador, deverá contactar o Departamento de Apoio ao Cliente para desbloquear a conta de jogador.

envio de documento de identificação oficial com fotografia, etc). Para estes fins, recomendamos que seja cuidadoso ao informar a resposta da pergunta de segurança no momento do registo no Site. Uma vez identificada sua identidade, encaminharemos um e-mail que o/a possibilitará de criar uma nova palavra-chave para aceder a conta de jogador.

8. Suspensão, Cancelamento e Desativação da Conta

8.1. 1.1. Qualquer violação das presentes regras, confere à Betclíc o direito de tomar as providências que considere adequadas para averiguar a conformidade da atuação dos jogadores, bem como a sua comunicação às entidades competentes e ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

8.2. Sempre que procedermos à desactivação, à suspensão ou ao cancelamento 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 acto do registo, dentro de um prazo de vinte e quatro horas (24) horas, com indicação dos respectivos 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 Betclíc poderá não ordenar a transferência imediata do saldo da Conta de jogador nos casos em que suspeitar que operações efectuadas 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. Conforme a Regulamentação, qualquer Conta que permanecer sem acesso ininterruptamente durante o período de dois (2) anos, deverá ser suspensa. Ainda conforme a Regulamentação, a Conta deverá ser cancelada quando tenha decorrido um período ininterrupto de dois (2) anos sem acesso a partir da data da suspensão.

8.4. Conforme a Regulamentação, a Conta de jogador deverá ser desactivada pela Betclíc sempre que:

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

8.4.1. Nos casos previstos na alínea **a)** do artigo **8.4.**, a desactivação da conta de jogador produz efeitos a partir da data em que formos notificados 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 desactivação da Conta impedirá o jogador de realizar quaisquer operações de jogo.

8.4.2. Nos casos previstos na alínea **b)** do artigo **8.4.**, procederemos à desactivação da conta de jogador logo que tenhamos conhecimento desse facto, e procederemos à transferência do saldo da conta do jogador para a conta de

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

- a)** os seus direitos de utilização do software, quer a forma transferida ou outra, quer propriedade nossa ou criado por nós, ou usado por nós sob licença, e disponibilizado para si através do Site ("Software") – cessarão imediatamente;
- b)** deixará de usar esse Software;
- c)** removê-lo-á eliminando-o definitivamente do seu computador, unidades de disco rígido, redes e outro material de armazenamento.

8.6. No acto 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 Betclíc.

8.7. 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. Encerramento da Conta

9.1. 9.1. Poderá fazer uma pausa de colocação de apostas e actividade de jogo, mediante encerramento da sua Conta de forma temporária ou permanente, acedendo à ferramenta disponibilizada no separador "Estado da Conta".

9.2. Encerramento temporário

Indique a data em que deseja reabrir a sua conta (o período mínimo de desactivação é 1 dia; o período máximo de desactivação é 3 meses) e seleccionar a razão da sua suspensão:

- a)** Desejo testar empresas competidoras por um período de tempo
- b)** Time out/Período de reflexão

Se suspender a sua conta separador "Estado da Conta", a mesma será reaberta automaticamente. Por exemplo, poderá activar um Período de Pausa para que este tenha início Segunda-feira, às 09:00, até Sexta-feira, às 17:30. Durante o período de suspensão, não pode participar nos jogos e ou apostas, nem efetuar quaisquer depósitos na sua conta, embora lhe seja possível entrar na sua conta para levantar qualquer saldo restante.

Não será possível reactivar a sua conta até que o período seleccionado ter terminado

9.3. Encerramento permanente

Neste caso, poderá optar pela rescisão do contrato e seleccionar a razão sobre o seu encerramento:

- a)** Perdi o interesse na vossa oferta;

- d) Má qualidade do website;
- e) A oferta não é competitiva;
- e) Fraca qualidade do serviço de Apoio ao Cliente;
- d) Fraca qualidade dos métodos de pagamento.

Para reabertura de conta, deverá contactar o Serviço de Apoio ao Cliente. Durante o período de cancelamento não pode realizar quaisquer operações de jogo, mas poderá aceder à informação constante na sua conta.

Estas modalidades de encerramento não devem ser confundidas com a autoexclusão disponibilizada no separador "Jogo Responsável" .

10. IEJO nas Apostas Desportivas à Cota e nos Jogos de Fortuna ou Azar

10.1. Para sua informação, Betclic encarrega-se do recolhimento da totalidade do IEJO incidente sobre as receitas resultantes do montante das apostas efectuadas no nosso Site.

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

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

- a) 3,17% para o Estado;
- b) 48.05% para o ministério ao qual cabe promover as políticas sociais de apoio à família, crianças, jovens em risco, idosos, de combate à pobreza e de promoção da inclusão social, consignado ao orçamento da Segurança Social, no âmbito do Subsistema de Acção Social;
- c) 22.88% para o ministério ao qual cabe promover as medidas de política nacional de saúde, dos quais 1% se destinam ao SICAD;
- d) 5.24% para o ministério ao qual cabe promover as políticas de segurança interna;
- e) 20.66% para o ministério ao qual cabe promover a política nacional de juventude e desporto.

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

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

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

11. Impostos

11.1. É da sua responsabilidade efectuar o pagamento de todos os impostos e taxas aplicáveis aos seus ganhos e outros montantes que lhe possam ser

12. Actividades Promocionais

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

13. Jogo Responsável e Autoexclusão

13.1. 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.

13.2. A Betclíc 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 actividade de jogo. Propõe, igualmente, àqueles que se sentem dependentes do jogo, informações sobre entidades que podem ajudar no combate ao vício. A Betclíc irá, sempre que verificar a existência de indícios bastantes de dependência de jogo, suspender, a título cautelar, a sua Conta de Jogador. O SRIJ será informado, no prazo de 24 horas, sobre a suspensão da sua conta, com indicação dos respetivos fundamentos. Esta medida serve única e exclusivamente à sua proteção e só será tomada após a Betclíc o ter aconselhado e encaminhado para as entidades especializadas em comportamentos aditivos.

13.3. Nos casos em que os limites forem seleccionados com o objectivo de fornecer-lhe uma protecção 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” em <https://www.betclíc.pt/responsiblegaming>.

13.4. A autoexclusão faz parte da nossa política de Jogo Responsável e pode ajudar a controlar a actividade de jogos e apostas online. A autoexclusão pode ser realizada directamente no nosso Site ou no site na Internet do SRIJ. O jogador pode voluntariamente optar pela autoexclusão da prática de jogos e apostas online.

13.5. O período de autoexclusão tem a duração mínima de três (3) meses e perdura até à data indicada pelo jogador ou, na falta dessa indicação, por tempo indeterminado. Sem prejuízo do período de duração mínima de três (3) meses, o jogador pode comunicar o termo da autoexclusão ou, tendo o mesmo sido fixado, a sua antecipação, os quais se tornam eficazes decorrido o prazo de um (1) mês sobre essa comunicação.

13.6. Após a autoexclusão por tempo determinado a conta é suspensa, não é possível participar nos jogos ou apostas nem efectuar depósitos mas é possível

num prazo máximo de quarenta e oito (48) horas.

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

13.8. Sempre que existirem suspeitas de que os fundos movimentados na Conta possuem relação com actividades de branqueamento de capitais, com o terrorismo ou outras actividades fraudulentas, a Betclíc não realizará a transferência dos fundos existentes de imediato, por motivos excepcionais devidamente fundamentados e previamente comunicados ao SRIJ, conforme previsto na Regulamentação.

13.9. Assim que o período de autoexclusão por tempo determinado terminar, a Conta será reactivada automaticamente. No caso da autoexclusão por tempo indeterminado, o jogador poderá, sem prejuízo dos três (3) meses decorridos, deverá contactar o Serviço de Apoio ao Cliente para criação de nova conta. À nossa descrição, poderemos requerer o envio de quaisquer documentos necessários para verificação de identidade e informação bancária. Para mais informações, consulte a rubrica "Jogo Responsável" em <https://www.betclíc.pt/responsiblegaming>.

14. Propriedade Intelectual

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

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

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

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

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

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

mesmas.

14.4. 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.

14.5. 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.

14.6. 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 Actividade Proibida. Concorde em fornecer-nos toda a assistência necessária a fim de possibilitar-nos a verificação das informações indicadas.

15. Indemnização

15.1. Aceita pelo presente indemnizar (incluindo honorários de advogados e despesas e custas processuais) e isentar a Betclíc de toda as acções decorrentes de uma utilização do Site, por si ou por terceiros que venham a utilizar suas informações de início de sessão, que seja contrária aos direitos de terceiros, aos presentes Termos e Condições e demais textos aqui mencionados ou, mais genericamente, a quaisquer leis e regulamentos.

16. Limitação de Responsabilidade

16.1. Sem prejuízo das demais disposições destes Termos e Condições e de acordo com as disposições legais em vigor, o cliente aceita que a Betclíc não será, em nenhum caso, responsabilizada em relação ao próprio cliente ou a terceiros, sob o fundamento de responsabilidade contractual ou extracontratual, por factos ocorridos involuntariamente ou independentemente da nossa vontade, de qualquer prejuízo directo ou indirecto e de qualquer perda de ganhos ou rendimentos que resultarem, nomeadamente:

16.1.1. Da sua utilização do Site;

16.1.2. Da sua utilização dos sites parceiros da Betclíc, acessíveis por meio das hiperligações disponíveis no Site;

16.1.3. 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

17. Erros de Software

17.1. Quaisquer erros ou avarias no software, que sejam ou venham a ser evidenciados pela Betclic, em quaisquer dos seus sistemas ou nos sistemas providenciados por um dos seus fornecedores de software, resultarão na anulação das apostas e jogos afectados independentemente da plataforma em causa (Jogos de fortuna ou azar e/ou apostas desportivas à cota). Nestes casos, a totalidade dos valores comprometidos será creditada na conta de jogador.

18. Recuperação de Sinistros

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

19. Apoio ao Cliente

19.1. Poderá contactar-nos a qualquer momento em caso de dúvidas ou sempre que precisar de assistência. Para fornecer um melhor serviço e para sua proteção, as conversas telefónicas e outras comunicações registadas poderão ser gravadas.

19.2. Não toleramos qualquer comportamento derogatório, abusivo ou violento de sua parte para com os nossos funcionários. Betclic poderá tomar as providências que considere adequadas, bem como a sua comunicação às entidades competentes e ao Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

19.3. Caso tenha alguma reclamação a realizar, contacte o nosso Apoio ao Cliente através do endereço de e-mail apoio@betclic.pt ou através do nosso serviço “Live Chat” aberto todos os dias entre as 8:00 e as 00:00. Tomaremos todas as providências ao nosso alcance para resolver o problema reportado.

20. Idioma

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

21. Modificações aos Termos e Condições

21.1. Reservamos o direito de modificar e de actualizar os presentes Termos e Condições a qualquer momento. 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

22. Lei Aplicável

22.1. Estes Termos e Condições são regidos pelas leis portuguesas e, particularmente, pela Regulamentação.

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

23. Promoções

Quaisquer termos e condições específicos ("Termos Específicos"), de um qualquer bónus e/ou promoção, relativos às apostas desportivas e/ou aos jogos de fortuna e azar, terão prioridade sobre os presentes Termos e Condições, em caso de uma qualquer inconsistência ou discrepância.

Promoções de Desporto e de jogos de fortuna ou azar

23.1. Poderá ser elegível para participar em programas de bónus, cujas condições, montante e emissão se encontrem sujeitos à nossa descrição e não sejam transferíveis. Quaisquer bónus oferecidos por nós (que incluam mas não se limitem ao Bónus de Boas-Vindas, Bónus de Depósito, Bónus de Reembolso e Apostas Grátis) limitam-se a um por Conta, o que significa não mais do que um bónus por utilizador, cartão de crédito/débito ou Multibanco, ou conta bancária de depósito ou levantamento. Para evitar quaisquer dúvidas, nenhuma pessoa que tenha aberto uma Conta Betclic e recebido um Bónus de Boas-Vindas ou um Bónus de Reembolso em qualquer altura poderá receber outro Bónus de Boas-Vindas ou outro Bónus de Reembolso relativo a qualquer outra Conta Betclic. Apostas Grátis não poderão ser usadas para apostar em apostas combinadas a não ser que tenha sido efectuado um primeiro depósito.

23.2. Aplicam-se Requisitos de Levantamento em todos os bónus, salvo indicação em contrário. O montante de bónus não pode ser levantado até que os Requisitos de Levantamento tenham sido cumpridos. Os clientes devem consultar os artigos abaixo, bem como os Termos e Específicos de cada promoção ou bónus, na sua respectiva página.

23.3. Os Termos e Condições que regem quaisquer promoções e/ou bónus que lhe oferecemos fazem parte destes Termos e Condições. Os Termos e Condições relativos a promoções podem ser encontrados nas páginas específicas das promoções.

Abuso de bónus

23.4. A Betclic 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, apostas grátis e o acesso a promoções serão revogados ou negados a membros que violem o espírito destas ofertas. Reservamos o direito de

qualquer aviso prévio e com efeito imediato. A seu exclusivo critério, a Betclíc reserva o direito de não proceder ao reembolso de quaisquer depósitos, saldos ou ganhos gerados na Conta, caso se suspeite de Abuso. A Betclíc reserva o direito de processar através das entidades competentes os abusadores. "Abuso" inclui mas não se limita ao registo de Contas múltiplas para ganho de múltiplos bónus. Adicionalmente, quando os Termos e Condições de quaisquer bónus ou promoções forem violados ou exista suspeita razoável por parte da Betclíc que um determinado conjunto de apostas tenha sido colocado por um cliente, ou um grupo de clientes, que devido a uma oferta de bónus, de uma aposta grátis ou qualquer outra oferta promocional, resulta na garantia de um ganho independentemente dos resultados escolhidos, quer individualmente, quer em grupo, a Betclíc reserva o direito de revogar os bónus oferecidos e definir o resultado e cotas das apostas em causa e confiscar os ganhos conseguidos através destas apostas ou bónus oferecidos. Reservamos o direito de cancelar uma oferta de bónus no seguimento de um depósito efectuado por si se o montante depositado não for utilizado para efectuar apostas. Reservamos o direito de cancelar o bónus e quaisquer ganhos feitos com toda ou uma parte do bónus caso suspeitemos que tenha havido abuso do bónus. A Betclíc reserva o direito de requerer provas da sua identidade, idade e origem dos fundos utilizados na sua Conta a qualquer altura, incluindo nos períodos de tempo anteriores ao crédito de um qualquer bónus na sua Conta.

23.5. Para Contas creditadas com montantes de bónus, os montantes apostados são retirados do saldo real e, apenas depois, do saldo de bónus. Em Casino, nos casos de bónus de depósito, os montantes apostados são retirados do saldo de bónus e, apenas depois, do saldo real. Todos os bónus (excluindo o Bónus de Boas-Vindas, quando oferecido) podem ser utilizados em todas as apostas desportivas no nosso Site. A Betclíc reserva o direito de oferecer bónus específicos a utilizadores ou grupos de utilizadores específicos, de terminar a oferta de bónus, sem aviso prévio ou compensação, de alterar os termos e condições de um bónus e alterar um tipo de oferta de bónus por outro à sua descrição e a qualquer momento.

Bónus de Boas-Vindas

23.6. Os Bónus de Boas-Vindas destinam-se a todos aos proponentes de uma Conta que nunca foram titulares de uma Conta anterior e que nunca receberam um Bónus de Boas-Vindas anterior. Os Bónus de Boas-Vindas também se destinam aos proponentes de uma Conta que disponham de um código disponibilizado nos Sites dos nossos parceiros comerciais e que foram convidados a receber do Bónus de Depósito de Boas-Vindas, por virtude de terem efetuado um registo no Site.

Qualquer jogador que seja detentor de um código promocional, será considerado elegível para o Bónus de Boas-Vindas. Para beneficiar do bónus, o jogador deverá inserir o código do bónus de Boas-Vindas disponibilizado nos sites dos nossos parceiros comerciais no momento do Registo/Criação da Conta.

O Bónus de Boas-Vindas de Desporto "Primeira Aposta Sem Risco até 50€" destina-se aos novos jogadores que efetuem um depósito inicial na sua Conta e efetuem uma primeira aposta. Se a mesma for perdedora, a Betclíc devolve o valor, até um máximo de 50€. Para converter o Saldo de Bónus em Saldo

possíveis, em apostas disponíveis no universo de Desporto da Betclíc. Estas condições de levantamento da totalidade do montante dos bónus oferecidos têm de ser respeitadas para levantamento quer dos montantes de bónus, bem como dos montantes de ganhos derivados da utilização de qualquer parcela dos respetivos bónus.

O Bónus de Boas-Vindas de Casino "Bónus de Depósito de 40€" destina-se aos novos jogadores que efetuem um depósito inicial na sua Conta. Para converter o Saldo de Bónus em Saldo Disponível, o jogador deve cumprir os Requisitos de Levantamento do bónus, que consistem em apostar o equivalente a 100% do montante original do bónus creditado, conforme a percentagem de Contribuição para os Requisitos de Levantamento dos jogos disponíveis no Casino Betclíc. Estas condições de levantamento da totalidade do montante dos bónus oferecidos têm de ser respeitadas para levantamento quer dos montantes de bónus, bem como dos montantes de ganhos derivados da utilização de qualquer parcela dos respetivos bónus.

Se estas condições não forem respeitadas e caso a Betclíc suspeite de abuso do bónus e um utilizador efectuar um pedido de levantamento, a Betclíc reserva o direito de cancelar a oferta do bónus e de quaisquer ganhos recebidos por intermédio do mesmo. A Betclíc reserva o direito de alterar o montante e os termos e condições do Bónus de Boas-Vindas atribuído a determinados clientes, a qualquer momento e por qualquer razão. Os termos e condições específicos de qualquer montante de bónus revisto serão disponibilizados aos clientes afectados.

Bónus de Boas-Vindas - Desporto

Consulte os Termos e Condições do Bónus de Boas-Vindas de Desporto [aqui](#).

Bónus de Boas-Vindas - Casino

Consulte os Termos e Condições do Bónus de Boas-Vindas de Casino [aqui](#).

Bónus de Boas-Vindas - Parcerias

A Betclíc tem acordos de parcerias com algumas entidades, sendo que as condições associadas a cada um dos parceiros podem variar.

Bónus Promocionais

Consulte os Termos e Condições dos Bónus Promocionais [aqui](#).

Limites aos Bónus de Boas-Vindas

23.7. Qualquer Bónus de Boas-Vindas oferecido pela Betclíc limita-se a uma unidade por conta, o que significa que só poderá ser atribuído um bónus por jogador. Qualquer jogador que tenha sido detentor de uma conta Betclíc e que tenha já recebido um Bónus de Boas-Vindas, não poderá receber um novo Bónus de Boas-Vindas referente a qualquer outra conta Betclíc.

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

24.2. Pode fazer Cash Out da sua aposta pelo montante oferecido no botão inserido na página dedicada ao Cash Out ou na janela Cash Out no universo Em Direto. O montante a ser pago, que corresponde ao montante indicado no botão Cash Out, é baseado no diferencial entre a cota actual oferecida e a cota existente no momento da realização da aposta. Quando o pedido de Cash Out é processado, o resultado da aposta é definido imediatamente e quaisquer acontecimentos subsequentes não terão impacto no montante a ser pago. O montante de Cash Out não pode ser superior ao montante da aposta inicial.

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

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

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

24.6. A Betclic reserva o direito de suspender ou desactivar a oferta de Cash Out a qualquer momento.

24.7. A Betclic reserva o direito de aceitar ou recusar quaisquer apostas, em quaisquer modalidades, competições, eventos ou tipos de apostas abrangidos pelo Cash Out. Esta disposição não se aplica ao Cash Out em curso e/ou já efectuado.

25. Betclic TV

25.1. Para aceder ao serviço Betclic TV, é necessário aceder à conta Betclic.

streaming, desde que tenha feito uma aposta nas últimas 24 horas (qualquer jogo).

25.3. A Betclíc reserva o direito de suspender, substituir ou remover quaisquer conteúdos do serviço Betclíc TV, à sua total descrição e sem aviso prévio.

25.4. O serviço Betclíc TV poderá apresentar alguns casos de desfasamento temporal no processo de transmissão/streaming (geralmente de segundos). A Betclíc não poderá ser considerada responsável por quaisquer perdas ou prejuízos causados por tais desfasamentos.

25.5. A Betclíc não poderá ser considerada responsável por quaisquer desfasamentos experienciados durante a transmissão/streaming do serviço ou quaisquer outros erros relacionados com o serviço Betclíc TV.

25.6. A Betclíc não poderá ser responsável por garantir um determinado nível de qualidade da transmissão/streaming já que este depende de factores fora do seu controlo, incluindo a qualidade da ligação à internet dos seus clientes.

25.7. A Betclíc não poderá ser responsável por quaisquer danos eventuais ou de quaisquer perdas - sofridas pelos seus clientes ou por terceiras partes ligadas por quaisquer meios aos seus clientes - nem de quaisquer acções legais que possam ser submetidas por si ou submetidas a si, que resultem da utilização do serviço Betclíc TV, caso o serviço não seja utilizado nos termos aqui indicados.

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

25.9. Ao usufruir do serviço Betclíc TV, os clientes aceitam que todas as transmissões/streamings são integralmente protegidos por direitos de propriedade intelectual. Sem prejuízo de procedimentos legais subsequentes que a Betclíc possa acionar contra os seus clientes, a Betclíc reserva o direito de suspender, cancelar o encerrar quaisquer contas de clientes no caso de existir a suspeita plausível de utilização do serviço Betclíc TV para fins diversos do uso pessoal.

26. Regras de Apostas Específicas

Futebol
Ténis
Andebol
Artes Marciais
Atletismo
Badminton
Basebol
Basquetebol
Ciclismo
Dardos

Esgrima
Futebol Americano
Futebol de praia
Futsal
Golfe
Hipismo
Hóquei em campo
Hóquei em patins
Hóquei no gelo
Natação
Pólo aquático
Remo
Rugby
Snooker
Ténis de mesa
Vela
Voleibol
Voleibol de praia
Jogos Olímpicos

Regulamento Geral

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

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

Qualquer aposta feita através do Site é vinculativa para ambas as partes: nós, por um lado, e o utilizador que fez a aposta por outro. Cada aposta é considerada efectiva uma vez confirmada no nosso Site por si e logo que o montante da aposta confirmado surja na sua Conta. Uma vez confirmada a aposta, já não poderá cancelá-la, nem alterar as suas características. Ao apostar na Betclic, 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 efectuadas. A Betclic 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-directo podem ser colocadas até à hora indicada no Site, que pode não corresponder à hora de início do evento. A Betclic reserva o direito de anular todas as apostas em directo e pré-directo 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

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

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

Apostas de competição (Outright)

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

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.

Apostas acima/abaixo

Se o número total de golos/pontos etc... é exactamente igual à linha cotada e nenhuma das linhas vencedoras é cotada, as apostas serão anuladas.

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 48 horas após a hora de início original ou as apostas serão anuladas. Contudo, as apostas relacionadas com resultados que foram determinados até ao momento em que o evento foi suspenso (por exemplo, resultado ao intervalo) serão definidas.

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

marcador ou resultado após a aposta estar estabelecida, incluindo desqualificações ou penalizações subsequentes, mesmo que efectuadas por uma fonte oficial, não serão tomadas em consideração para efeitos de aposta, com a excepção 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-directo 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 directo) for aceite por erro, essa aposta podem ser anuladas.

Envolvimento e/ou conhecimento prévio

Ao colocar uma aposta, concorda que:

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

Autoridade final

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

Cota mínima

Só é possível efectuar apostas simples no Site com cota igual, ou superior, a 1,20. É possível utilizar selecções com cotas inferiores a 1,20 se as mesmas constituírem

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 selecções simples abertas e disponíveis no Site

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

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

As apostas múltiplas são dadas 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 selecção anulada serão definidas a 1,00.

Apostas combinadas (ou de sistema)

As apostas combinadas (ou de sistema) contemplam várias combinações de selecções incluídas numa só aposta múltipla. Existem dois tipos de apostas combinadas (ou de sistema):

- a fórmula de aposta combinada (ou de sistema) do tipo x/y (em que x é o número de selecções em cada aposta combinada e y o número de selecções escolhidas pelo jogador);
- a fórmula para apostas combinadas (ou de sistema) avançadas que permite, além da anterior, realizar, na mesma aposta combinada (ou de sistema), combinações com todas as selecções y e/ou uma aposta simples para cada selecção y.

Para cada aposta, o valor ganho depende do número de apostas corretas. Quanto mais selecções/apostas estiverem incluídas numa aposta combinada (ou de sistema), maior número de combinações serão possíveis.

Por exemplo, uma aposta combinada (ou de sistema) 2/3 (tipo x/y) que envolva três apostas/selecções em 3 jogos distintos (aposta na vitória do SL Benfica, uma aposta na vitória do Sporting CP e uma aposta na vitória do FC Porto), significa que está a apostar em todas as combinações duplas possíveis nos resultados de vitória das três equipas.

No total, são possíveis 3 combinações duplas:

Aposta 1: vitória do Benfica (cota 1,50), vitória do Sporting (cota 1,80)

Aposta 2: vitória do Benfica (cota 1,50), vitória do Porto (cota 2,00)

Aposta 3: vitória do Sporting (cota 1,80), vitória do Porto (cota 2,00)

Um montante de aposta de 5€, por exemplo, significa que apostará neste caso em 3 apostas combinadas duplas num valor de 5€ cada. Na hipótese de vitória do Sporting CP e do FC Porto e de um empate para o Benfica, o resultado da aposta será:

Aposta 1: perda (o SL Benfica não ganhou o seu jogo)

Aposta 2: perda (o SL Benfica não ganhou o seu jogo)

Aposta 3: ganha (o Sporting CP e o FC Porto ganharam os seus jogos)

As apostas 1 e 2 são perdedoras. O ganho da Aposta 3 é de 5€ x 1,80 (cota da vitória do Sporting CP) x 2,00 (cota da vitória FC Porto) = 18€. O montante ganho será então de 3€ (18€ de ganhos - 15€ apostados) apesar de ter perdido 2 apostas

Por exemplo, a aposta combinada (ou de sistema) 3/4 consiste na aposta em todas as combinações triplas possíveis com 4 selecções, ou seja, 4 apostas; e a aposta combinada (ou de sistema) 2/4 consiste na aposta em todas as combinações duplas possíveis com 4 selecções, ou seja, 6 apostas.

Apostas combinadas (ou de sistema) avançadas

As fórmulas de apostas combinadas (ou de sistema) avançadas consistem em designar diversas combinações baseadas entre 3 e 8 selecções. As combinações são agrupadas em fórmulas de apostas que, em função do número total de selecções efectuadas, podem conter entre 4 apostas, para a aposta combinada (ou de sistema) Trixie, e 247 apostas, para a aposta combinada (ou de sistema) Goliath.

Seguindo o mesmo princípio que as apostas múltiplas, nem sempre é possível combinar todas as selecções. As fórmulas de aposta combinada (ou de sistema) possíveis, dadas as selecções escolhidas, são propostas automaticamente na sua selecção.

As fórmulas de apostas combinadas (ou de sistema) oferecidas pela Betclic são:

Trixie: uma aposta Trixie combina 3 apostas duplas e 1 aposta tripla, ou seja, 4 apostas. Pelo menos duas selecções devem ser ganhas para receber ganhos.

Patent: uma aposta Patent combina uma aposta Trixie e 3 apostas simples, ou seja, 7 apostas. Pelo menos uma selecção deve ser ganha para receber ganhos.

ganhas para receber ganhos.

Lucky 15: uma aposta Lucky 15 combina 1 aposta Yankee e 4 apostas individuais, ou seja, 15 apostas. Pelo menos uma aposta deve ser ganha para receber ganhos.

Canadian: uma aposta Canadian combina 10 apostas duplas, 10 apostas triplas, 5 apostas quádruplas e 1 aposta quántupla, ou seja, 26 apostas. Pelo menos duas apostas devem ser ganhas para receber ganhos.

Lucky 31: uma aposta Lucky 31 combina uma aposta Canadian e 5 apostas individuais, ou seja, 31 apostas. Pelo menos uma aposta deve ser ganha para receber ganhos.

Heinz: uma aposta Heinz combina 15 apostas duplas, 20 apostas triplas, 15 apostas quádruplas, 6 apostas quántuplas e 1 aposta sêxtupla, ou seja, 57 apostas. Pelo menos duas apostas devem ser ganhas para receber ganhos.

Lucky 63: uma aposta Lucky 63 combina uma aposta Heinz e 6 apostas individuais, ou seja, 63 apostas. Pelo menos uma aposta deve ser ganha para receber ganhos.

Super-Heinz: uma aposta Super-Heinz combina 21 apostas duplas, 35 apostas triplas, 35 apostas quádruplas, 21 apostas quántuplas, 7 apostas sêxtuplas e 1 aposta séptupla, ou seja, 120 apostas. Pelo menos duas apostas devem ser ganhas para receber ganhos.

Goliath: uma aposta Goliath combina 28 apostas duplas, 56 apostas triplas, 70 apostas quádruplas, 56 apostas quántuplas, 28 apostas sêxtuplas, 8 apostas séptuplas e 1 aposta óctupla, ou seja, 247 apostas. Pelo menos duas apostas devem ser ganhas para receber ganhos.

Apostas em directo

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

Contingência relacionada

A Betclíc 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, a Betclíc irá anular completamente a aposta contingente e irá devolver o montante apostado ao cliente. A Betclíc reserva o direito de determinar que apostas são contingentes. Em determinados casos, a Betclíc disponibilizará apostas múltiplas

futebol e a eventualidade da equipa que esse jogador representa vencer o Campeonato do Mundo de futebol.

Erros técnicos

A Betclíc 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 efectuar e/ou receber pagamentos.

Apostar individualmente

Os membros devem registar as suas apostas individualmente. Pedidos repetidos contendo as mesmas selecções dos mesmos ou diferentes membros podem ser anulados se a Betclíc 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. A Betclíc reserva o direito de reter os pagamentos enquanto a investigação estiver a decorrer e de reter, subsequentemente, os fundos se existirem indícios de actividades suspeitas ou fraudulentas.

Irregularidades

Qualquer suspeita de irregularidade num jogo ou evento desportivo pode levar a Betclíc a reter pagamentos até à conclusão de uma investigação completa. Qualquer investigação será realizada pela Betclíc 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 directo

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

A informação estatística contextualizada que disponibilizamos no Site (junto dos

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

- i. Frases relacionadas com mercados/tipos de aposta em Futebol, apenas utilizam dados estatísticos relacionados com a mesma competição (dados históricos da Premier League numa frase com dados estatísticos apenas serão exibidos em jogos da Premier League), com excepção a fases finais de grandes torneios (Campeonato do Mundo, Campeonato da Europa, Taça das Confederações, etc...), em que os dados são partilhados no global;
- ii. Frases relacionadas com mercados/tipos de aposta em Ténis, apenas utilizam dados estatísticos de jogos disputados com o mesmo formato, ou seja, à maior de três ou cinco sets (excepto Davis Cup, Fed Cup e Hopman Cup, que não são consideradas para fins estatísticos).

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

- i. Jogos masculinos, jogados durante Torneios ITF, ou seja, todos os torneios fora das seguintes categorias: ATP 250, 500 e 1000, ATP Challengers e Grand Slams;
- ii. Jogos femininos, jogados durante Torneios ITF, com um prémio final inferior a 10.000€.

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 200.000€, 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 200.000€, 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 20.000€; se a cota para um determinado evento acontecer for 2,00, o montante máximo de aposta será de 100.000€.

O limite de ganhos que podem ser acumulados por si durante uma semana (das 00:00 de Segunda-feira até às 24:00 do Domingo seguinte) é de 500.000€.

O montante mínimo apostado para qualquer aposta é de 0,1€. Não há nenhum limite máximo definido para apostas, 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 aceitará de qualquer forma a sua aposta por um montante inferior, informando-o desse facto. Se realizou várias apostas idênticas (apostas simples ou apostas de uma ou várias combinações) cujos ganhos excedam os limites anteriormente mencionados, reservamos o direito a reduzir os montantes apostados por si nas apostas em questão, de forma que os seus ganhos permaneçam dentro do limite de ganhos definido.

Em qualquer caso, o montante máximo de aposta não poderá exceder os 200.000€.

FUTEBOL

Todas as apostas (pré-directo ou em directo) colocadas em jogos de futebol contemplam aos 90 minutos regulamentares, incluindo o tempo de compensação mas excluindo o prolongamento e a marcação de grandes penalidades, excepto quando o contrário é explicitamente indicado. Se o tempo regulamentar de um determinado jogo de futebol é diferente de 90 minutos e forem jogados pelo menos 80 minutos, então as apostas serão definidas normalmente e as regras mencionados serão aplicadas. Por exemplo, um jogo de futebol com 80 minutos inclui o tempo de compensação, mas exclui o prolongamento e a marcação de grandes penalidades, excepto quando o contrário é explicitamente indicado. Se algum jogo for agendado para ter uma duração inferior a 80 minutos ou for agendado para ter mais do que duas partes, então todas as apostas nesse jogo serão anuladas.

Em directo, as apostas podem ser colocadas assim que o jogo aparecer no Site. Em relação a jogos amigáveis apenas, estas serão terminadas no apito final independentemente se os 90 minutos foram jogados.

Se o campo do jogo for alterado as apostas na equipa da casa matém-se no caso da equipa designada continuar a jogar em casa. Se as equipas trocarem o estatuto de visitada e visitante, as apostas serão anuladas. Iremos colocar os nossos esforços para identificar no Site os jogos disputados em campo neutro e nesses jogos (quer estejam identificados no Site ou não), as apostas irão manter-se independentemente de qual for a equipa da casa. Se um encontro apresentar equipas diferentes das que estão listadas no site, então as apostas serão canceladas. Ex. equipas de reservas, futebol feminino. Em todos os outros casos as apostas mantêm-se, incluindo instâncias em que a Betclic lista a equipa sem especificar o termo 'XI' no nome.

Para apostas em determinados períodos de tempo (períodos de 10 minutos, por exemplo), se um jogo for abandonado depois do período específico ter passado, as apostas mantêm-se. As ocorrências devem acontecer entre 0:00 e 09:59 para serem consideradas nos primeiros 10 minutos (ex. um pontapé de canto conseguido neste período de tempo mas cobrado depois dos 09:59 não conta).

Exemplo: 1-10 definido como 00:00-09:59. 11-20 como 10:00-19:59 e por aí diante sempre da mesma forma para todos os períodos de tempo.

Períodos de tempo 41-50 e 81-90 incluem o tempo de compensação. As ocorrências só contam no período em que são cobradas - não quando são ganhas.

Apostas em ligas, grupos, jogadores e competições de acordo com a posição final / ronda de eliminação / posição das equipas e jogadores serão determinados no final do calendário de jogos (regras de morte súbita aplicam-se no caso de duas ou mais equipas terminarem empatadas (de acordo com as regras oficiais), e não existirão abonos por playoffs ou inquéritos subsequentes na respectiva competição.

Se uma imagem do monitor ou vídeo de um canal oficial não puder clarificar o resultado definido, então a Betclic irá usar o Site oficial da liga, quando possível, para determinar o resultado da aposta. Na ausência de ambos, a Betclic irá definir

serão anuladas à descrição da Betclic.

Tipos de apostas:

Resultado: todos os tipos de aposta de jogo são baseados no resultado no final dos 90 minutos, a menos que esteja explícito o contrário. incluindo tempo de descontos e intervalo.

Resultado correcto 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: aposte no resultado da primeira parte: equipa caseira, empate ou equipa visitante.

Resultado da 2.^a parte: aposte no resultado na segunda parte: equipa caseira, empate ou equipa visitante. Os golos marcados na primeira parte não contam.

Resultado no prolongamento: aposte na equipa que vai vencer no prolongamento. 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 1.^a parte / 2.^a parte: aposte no resultado na primeira parte e na segunda parte; esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Margem de vitória: aposte na a margem de vitória de uma equipa específica. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Resultado correcto: aposte no resultado exacto no final do tempo regulamentar. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Resultado correcto no prolongamento: aposte no resultado exacto do prolongamento. Esta aposta é válida apenas para os golos marcados durante o prolongamento. O desempate por grandes penalidades não conta.

Resultado correcto em qualquer altura: Aposte se o resultado do jogo vai ser o seleccionado a qualquer altura durante o jogo.

Exemplo: Manchester United – Arsenal: Hipótese: '1 - 2'. Arsenal vai estar na frente por 2 - 1 a qualquer altura durante o jogo. O resultado será estabelecido de acordo com os resultados oficiais.

Resultado correcto na 2.^a parte: aposte no resultado exacto durante a segunda parte. A aposta inclui tempo de compensação e descontos.

Final do jogo: aposte qual a equipa que vai ganhar o jogo e de que forma (no prolongamento ou na marcação de grandes penalidades).

Vencedor nas grandes penalidades: aposte na equipa que vai vencer a marcação

vai ser convertida.

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

Primeiro / Próximo golo no prolongamento: Aposte na equipa que vai marcar o primeiro / próximo golo no prolongamento. Esta aposta aplica-se ao prolongamento apenas. A marcação de grandes penalidades não conta. Auto-golos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo.

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

Total de golos na 1.^a parte - acima/abaixo: aposte no número de golos marcados durante a primeira parte do jogo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Total de golos no prolongamento - acima/abaixo: aposte se o número de golos que vão ser marcados durante o prolongamento do jogo vai ser superior ou inferior às opções dadas. Esta aposta aplica-se ao prolongamento. Desempate por grandes penalidades não estão incluídos.

Total de golos da equipa caseira - acima/abaixo: aposte se a equipa caseira 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 (casa ou visitante)

Total de golos da equipa visitante - acima/abaixo: 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 (casa ou visitante)

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.

Total de golos na 1.^a parte - 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.

Total de golos na 2.^a parte - 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.

Resultado correto ao intervalo: aposte no resultado correto no intervalo deste jogo. As apostas serão anuladas se o jogo for abandonado antes do intervalo.

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 golos no jogo: aposte no 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: aposte no 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: aposte no número total de golos marcados na segunda parte. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. Os autogolos contam.

Primeiro golo na segunda parte: aposte na equipa que vai marcar o primeiro golo na segunda parte. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação.

Equipas para marcar: Aposte no número 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 caseira / 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 da equipa caseira (primeira parte e segunda parte): aposte no número total de golos marcados pela equipa da casa na parte designada. Autogolos contam para a equipa a quem foi atribuído o golo.

Apostas Marcador:

Melhor marcador da equipa: aposte no jogador que vai ser o melhor marcador da equipa. Outros nomes a pedido. Autogolos e golos marcados de grande penalidade não contam.

Melhor marcador: aposte no jogador que vai marcar mais golos no torneio. Golos marcados no prolongamento contam, desempates por grandes penalidades não contam, auto-golos não contam.

1.º marcador: aposte num jogador para marcar o primeiro golo do jogo. As apostas serão anuladas se o jogador não entrar em campo ou se já tiver sido marcado um golo quando o jogador entrar em campo (excepto auto-golos). Se o primeiro golo for um auto-golo, então as apostas serão estabelecidas conforme o próximo marcador. Todos os esforços serão tomados para oferecer todos os jogadores possíveis. Contudo, jogadores não escolhidos serão considerados se marcarem o primeiro golo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. No caso de uma disputa para definir a quem atribuir o golo, para efeitos de aposta, os resultados serão definidos com base na fonte oficial do evento ou competição imediatamente após o jogo terminar. Qualquer apelo posterior não conta. Jogadores que são substituídos / expulsos (cartão vermelho) antes do primeiro golo ser marcado serão considerados como selecções perdedoras.

Último marcador: aposte num jogador para marcar o último golo do jogo. As apostas serão anuladas se o jogador não entrar em campo. Todos os jogadores que entrarem em campo serão considerados. Se o jogo não terminar, as apostas serão anuladas. Se o último golo do jogo for um auto-golo, o vencedor será o marcador do golo anterior. Todos os esforços serão tomados para oferecer todos os jogadores possíveis. Contudo, jogadores não escolhidos serão considerados se marcarem o último golo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. No caso de uma disputa para definir a quem atribuir o golo, para efeitos de aposta, os resultados serão definidos com base na fonte oficial do evento ou competição imediatamente após o jogo terminar. Qualquer apelo posterior não conta. Jogadores que são substituídos / expulsos (cartão vermelho) antes do último golo ser marcado serão considerados como selecções perdedoras.

Marcador: aposte num jogador para marcar a qualquer altura durante o jogo. As apostas serão reembolsadas apenas nos jogadores que não entrarem em campo. Assim, mesmo que o jogador esteja pouco tempo em campo, a aposta está activa.

(Jogador) Marcar dois ou mais golos: esta aposta implica a selecção de um jogador para marcar dois ou mais golos. Auto-golos não contam. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. As apostas apenas serão reembolsadas se o jogador listado não participar no jogo. Portanto, desde que o jogador participe no jogo, mesmo que seja por pouco tempo, a aposta está activa.

Marcador de um Hat-Trick / (Jogador) Marcar três golos ou mais: esta aposta implica que você seleccione um jogador para marcar três ou mais golos. Auto-golos não contam. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares.

jogador listado não participar no jogo. Portanto, desde que o jogador participe no jogo, mesmo que seja por pouco tempo, a aposta está activa.

Próximo marcador: esta aposta está disponível durante o jogo (directo).

Selecione o jogador que vai marcar o próximo golo durante o jogo. Esta aposta aplica-se para os 90 minutos regulamentares, incluindo tempo de compensação. Se existirem cotas para um auto-golo como próximo golo, as apostas feitas em jogadores nomeados serão apostas perdedoras. Se não existirem cotas para a opção “Nenhum golo” (ou “Sem marcador”), então as apostas serão anuladas se nenhum golo for marcado.

Se for colocada uma aposta num jogador durante o intervalo de um jogo e esse jogador for substituído antes do início da 2.^a parte do jogo, todas as apostas se manterão válidas e não serão canceladas ou reembolsadas.

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 as apostas serão anuladas.

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

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

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

Handicap 1.^a parte: aposte no resultado na primeira parte depois de aplicado o handicap aos golos marcados por cada equipa na primeira parte.

Handicap 2.^a parte: aposte no resultado da segunda parte depois de aplicado o handicap aos golos marcados por cada equipa na segunda parte.

Tipos de aposta de cantos:

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: aposte no número total de cantos que vão ser marcados durante o jogo.

Total de cantos - par/ímpar: aposte no 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.

Primeiro canto: aposte na 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: aposte na equipa que vai cobrar o último canto no jogo.

Cantos na primeira parte: aposte no número de cantos cobrados na primeira parte do jogo.

Cantos na segunda parte: aposte no número de cantos cobrados na segunda parte do jogo.

Total de cantos da equipa da casa: aposte no número de cantos cobrados pela equipa da casa.

Total de cantos da equipa visitante: aposte no número de cantos cobrados pela equipa visitante.

Cantos da equipa da casa na primeira parte: aposte no número de cantos cobrados pela equipa da casa na primeira parte.

Cantos da equipa visitante na primeira parte: aposte no número de cantos cobrados pela equipa visitante na primeira parte.

Cantos da equipa da casa na segunda parte: Aposte no número de cantos cobrados pela equipa da casa na segunda parte.

Cantos da equipa visitante na primeira parte: aposte no número de cantos cobrados pela equipa visitante na primeira parte.

Cantos (período de 10 minutos): Aposte no número de cantos cobrados no período de tempo específico.

Especiais:

Todas as equipas para ganhar - Aposte em apostas múltiplas, envolvendo as equipas em questão nos seus jogos marcados para serem jogados nas datas

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 ESPN. 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.

TÉNIS

Os mercados de ténis estão isentos da regra de 48 horas em relação a encontros cancelados, adiados ou abandonados – todas as apostas se mantêm e são estabelecidas de acordo com o resultado oficial e de acordo com as nossas regras de tipos de apostas individuais. Nenhum tipo de aposta será anulado devido a atrasos num encontro, alterações de calendário e/ou atrasos devido a questões climáticas. As apostas vão sempre manter-se mesmo que haja:

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

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

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

Violação de código - Para efeitos de apostas, o primeiro ponto de penalização ganho por uma violação de código de cada jogador será considerado como um ponto normal e iremos estabelecer os mercados relacionados como normalmente. Qualquer penalização subsequente de cada jogador será considerada nula e irá resultar na anulação de todos os mercados afectados, incluindo quando os mercados de jogo/set/encontro são afectados.

Mercados determinados incondicionalmente - a menos que esteja estipulado o contrário, todos os mercados serão estabelecidos assim que o resultado da aposta esteja determinado incondicionalmente, p.e. mercados cujos resultados já se sabem e não vão ser alterados no resto do encontro. Por exemplo, Federer vs. Murray está 4-3 no 1.º set e Murray abandona por lesão.

Nesse caso, os seguintes exemplos serão estabelecidos como indicado em baixo:

Acima/Abaixo 6.5 jogos 1.º set' – 'Acima 6.5' é declarado VENCEDOR, 'Abaixo 6.5' é declarado PERDEDOR.

‘Corrida para 5 jogos’ – ANULADO.

‘Set 1 jogos Handicap’ – ‘Murray +3.5 jogos’ declarado VENCEDOR, ‘Federer -3.5 jogos’ declarado PERDEDOR.

‘Ás no 1.º set’ – Assim que um ás for registado ‘SIM’ a aposta será VENCEDORA, e ‘NÃO’ será PERDEDORA.

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

Servidor errado disposto no Site – Se o jogador errado for indicado como servidor, qualquer aposta colocada no mercado de actual ou próximo ponto/jogo será anulada.

As apostas no vencedor da competição serão consideradas numa base Non-runner, no bet (NRNB). Um jogador é declarado participante assim que complete uma jogada em competição (excluindo o aquecimento). Os mercados podem ser sujeitos à regra 4. Para efeitos de aposta, a equipa ou jogador que avance para a próxima ronda (ou conquiste a vitória final) será considerado vencedor.

Tipos de aposta de encontro:

Para os seguintes mercados, o encontro e os sets devem ser jogados na sua

Registar

Aceder

Vencedor do encontro

Aposta nos sets

Tipos de aposta de sets:

Para os seguintes mercados, os sets devem ser jogados na sua totalidade, a menos que a escolha vencedora já tenha sido incondicionalmente determinada:

Vencedor do set

Resultado correcto do set

Tipos de aposta de jogos:

Para os seguintes mercados, os jogos devem ser jogados na sua totalidade, a menos que a escolha vencedora já tenha sido incondicionalmente determinada:

Vencedor do jogo

Resultado correcto do jogo

Tipos de aposta de pontos:

Vencedor do próximo ponto - apostas vencedoras devem prever o vencedor do ponto em questão. Se o ponto específico não for disputado, as apostas serão anuladas. Em relação aos pontos estabelecidos antes de um “challenge” e

Tipos de aposta de tie-break:

Os tie-breaks devem ser jogados na sua totalidade a menos que a escolha vencedora já tenha sido incondicionalmente determinada.

Tipos de aposta de Ases:

O encontro deve ser jogado na sua totalidade:

Total de Ases - acima/abaixo

ANDEBOL

Todos os jogos devem ser jogados nos 60 minutos regulamentares ou as apostas serão anuladas, com a exceção de apostas que tenham já sido definidas. As apostas serão anuladas quando os resultados do jogo não permitem definir o resultado das apostas (exemplo: uma aposta será anulada se for colocada no tipo de aposta "1.ª equipa a marcar" mas não for marcado nenhum golo no jogo).

Tipos de aposta:

Resultado: todas as apostas nos jogos de andebol referem-se aos 60 minutos regulamentares. Não inclui prolongamento ou a marcação de livres de 7 metros, salvo indicação em contrário.

1.ª equipa a marcar: aposte na equipa que vai marcar o primeiro golo do jogo.

Resultado ao intervalo: aposte no resultado do jogo ao intervalo: equipa caseira, empate ou equipa visitante.

Total de golos ao intervalo - par/ímpar: aposte no total de golos (Ímpar/Par) marcados no final da primeira parte.

Total de golos - acima/abaixo: aposte no número total de golos nos 60 minutos de jogo regulamentares. Não inclui prolongamento ou a marcação de livres de 7 metros para decisão do vencedor do jogo.

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

Última equipa a marcar no jogo: aposte na equipa que vai marcar o último golo do jogo.

Especiais de jogador - os jogadores têm de participar no jogo para as apostas serem válidas.

ARTES MARCIAIS

Apenas serão oferecidas apostas em competições organizadas pela Bellator.

Se um combate for adiado e reagendado para decorrer dentro de 30 dias a

Caso haja uma alteração no local onde os combates são disputados as apostas continuarão a ser válidas.

Se um contendor for substituído, todas as apostas no combate serão anuladas.

Se qualquer contendor não atingir o peso exigível (assim alterando o estado da luta, por exemplo de uma combate pelo título para um combate de não título), as apostas serão anuladas.

As apostas em combates que terminem "Sem decisão" e "Empate técnico" serão consideradas nulas à excepção das apostas nos tipos de aposta cujo resultado já tenham sido determinados.

A primeira campainha indica o início do assalto e, subsequentemente, os assaltos seguintes.

Os resultados das apostas referem-se ao veredicto final definido no ringue/tatami, independentemente de qualquer alteração posterior por parte de qualquer entidade organizadora ou comissão (a menos que a alteração se deva a erro humano quando os resultados foram anunciados no ringue).

Vencedor do combate (Artes Marciais) – Refere-se à pontuação dos juízes no final dos assaltos previstos ou ao final do combate através de KO, KO técnicos, submissão ou desqualificação ou quando um combatente está incapacitado de lutar. Se o combate termina com um empate, o tipo de aposta será anulado.

ATLETISMO

Os resultados são tornados oficiais no momento da apresentação do pódio. Qualquer alteração posterior às posições não vai contar para efeitos de apostas. Caso não haja apresentação no pódio, então os resultados serão decididos pela IAAF no final dos acontecimentos do dia.

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

Resultado da competição / Concorrentes frente-a-frente – Ambos os competidores devem começar e um tem de alcançar o final ou então o tipo de aposta será anulado. No caso de um competidor se retirar ou seja retirado após o início do evento, as apostas efectuadas após o final da ronda anterior serão anuladas.

BADMINTON

Todas as regras se aplicam a apostas pré-directo e em directo.

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

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

Vencedor do set - O set determinado deverá ser disputado na sua totalidade para

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

BASEBOL

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

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

Se um jogo for adiado e jogado dentro das datas mencionadas ou dentro de 48 horas após a hora de início, as apostas vão permanecer, caso contrário as apostas serão anuladas.

Para efeitos de apostas, jogos interrompidos ou suspensos NÃO transitam para o dia seguinte, excepto no play-off da MLB, onde é aplicada uma regra de 48 horas para permitir a conclusão do jogo.

Vencedor da competição - inclui o play-off a menos que o contrário seja explicitamente indicado. Pelo menos 90% dos jogos da fase regular devem ser jogados de forma a que as apostas sejam válidas. Todas as apostas mantêm-se independentemente de uma alteração no nome ou localização.

Todas as apostas colocadas antes da mudança de um pitcher serão anuladas. É da responsabilidade de cada cliente informar-se das alterações de pitchers.

Regra dos 4 ½ innings - Se um jogo for interrompido ou suspenso o vencedor será oficialmente determinado se, pelo menos, 5 innings completos forem jogados (4 ½ se a equipa caseira estiver a ganhar). O vencedor será determinado após o último inning completo ter sido jogado (excepto quando a equipa caseira pontua empatando o jogo ou está a ganhar no final do inning. Neste caso, o resultado é determinado na altura em que o jogo foi interrompido).

Regra dos 8 ½ innings - O jogo deverá ser disputado até, pelo menos, 9 innings completos (8 ½ se a equipa caseira estiver a ganhar) ou as apostas serão anuladas. O vencedor será determinado após o último inning completo ter sido jogado (excepto quando a equipa caseira pontua empatando o jogo ou está a ganhar no final do inning. Neste caso, o resultado é determinado na altura em que o jogo foi interrompido).

Regras específicas da MBL:

Para efeitos de apostas, jogos interrompidos ou suspensos NÃO transitam para o dia seguinte, no entanto, para efeitos de definição de apostas, aplicam-se 2 regras para certos mercados:

AMBOS os pitchers (de acordo com informação Las Vegas) no momento de colocar uma aposta devem começar e lançar pelo menos 1 pitch ou todas as apostas serão anuladas.

Jogos interrompidos ou suspensos – na eventualidade de um jogo interrompido

Apostas no vencedor do jogo estarão sujeitas à regra de 4 ½ innings.

Todos os outros mercados (excepto os indicados abaixo), incluindo Total e Run Line (Handicap) estão sujeitos à regra de 8 ½ innings e todas as apostas serão anuladas com excepção de mercados onde o resultado é já determinado incondicionalmente. e.g. 1.^a Equipa a Marcar.

Regras específicas para ligas internacionais (Japão - NPB):

As apostas manter-se-ão válidas independentemente dos pitchers que iniciam os jogos.

A regra de 8 ½ inning irá aplicar-se a todos os mercados. Os jogos devem ter pelo menos 9 innings (8 ½ se a equipa da casa estiver a liderar), com excepção dos jogos que terminaram sob uma regra **mercy**.

Caso haja uma 'Mercy Rule', as apostas serão definidas no momento.

Para efeitos de apostas, jogos interrompidos ou suspensos NÃO transitam para o dia seguinte.

Japão - NPB - todas as apostas que terminarem empatadas depois de extra innings serão anuladas.

Regras do Mercado Específico:

Total Runs Par/ímpar - Aposte se o total de runs na partida será par ou ímpar.

BASQUETEBOL

Resultados oficiais - Salvo indicação em contrário, os resultados incluem o prolongamento apenas quando as pontuações estão igualadas após o tempo regulamentar. Mercados que não incluem o prolongamento – Resultado (onde não são oferecidas cotas para o empate); Vencedor ao intervalo/final; Quarto com mais pontos; mercado de 4.º Quarto.

As apostas nos pontos serão consideradas nulas se as equipas ajustaram pontuações, resultando num empate e não foram oferecidas cotas para o empate.

As apostas no mercado acima/abaixo num total número de pontos, serão anuladas se a pontuação final é igual ao total e não foram oferecidas cotas para o empate.

Mercados Quarto e Intervalo - o período específico deve terminar por completo ou as apostas serão consideradas nulas, com a excepção de apostas onde o resultado já tenha sido determinado incondicionalmente.

As apostas nos mercados de 4.º Quarto não incluem Prolongamento a menos que o contrário seja indicado.

Race To X - quando não é estabelecido um resultado, as apostas serão nulas.

Jogos adiados - O jogo tem de começar na data estipulada (hora local) para as apostas serem válidas. Se o jogo for cancelado ou mudado, todas as apostas serão anuladas.

Se um jogo tem início, mas não é completado, então todas as apostas serão anuladas, além daquelas que foram determinadas incondicionalmente.

Resultado - aposte no resultado no final do tempo regulamentar. O prolongamento não conta. Há três opções de aposta: na equipa caseira, na equipa forasteira ou no empate.

Resultado handicap - aposte na equipa que vai marcar mais pontos após o handicap ser aplicado. O prolongamento conta. Nos casos em que é oferecido um handicap de número inteiro (por exemplo: Equipa A -2 pontos), se o handicap provocar um empate no número de pontos marcados pelas equipas, a aposta será anulada.

Há as seguintes opções de aposta (exemplo: handicap de 2 pontos):

- Equipa A -2: A equipa A vai marcar 3 ou mais pontos que a outra equipa para que ganhe a aposta.
- Equipa B +2: A equipa A vai marcar mais um ponto, o mesmo número ou menos pontos que a outra equipa para que ganhe a aposta.

Margem de vitória - aposte na margem de pontos com que a equipa ganhará o jogo. O prolongamento conta. Exemplos de aposta:

- Equipa caseira 1-5: a equipa caseira ganha o jogo com uma margem entre 1 e 5 pontos.
- Equipa forasteira 6-10: a equipa forasteira ganha o jogo com uma margem entre 6 e 10 pontos.

CICLISMO

Vencedor da competição – Os mercados serão considerados ‘non-runner, no bet’ (NRNB - as apostas serão anuladas se o ciclista não participar). Os mercados podem estar sujeitos a deduções respeitantes à Regra 4 (as cotas podem ser revistas). Assim que um ciclista cruzar a linha de partida na primeira etapa, será considerado participante na mesma. A competição terá de ser disputada integralmente ou um resultado oficial deverá ser anunciado pela entidade reguladora da competição, ou as apostas serão anuladas.

Vencedor da etapa – Os mercados serão considerados ‘non-runner, no bet’ (NRNB). Os mercados podem estar sujeitos a deduções respeitantes à Regra 4. Assim que um ciclista cruzar a linha de partida na primeira etapa, será considerado participante na mesma. A competição terá de ser disputada integralmente ou um resultado oficial deverá ser anunciado pela entidade reguladora da competição, ou as apostas serão anuladas.

Vencedor da lista - Aposte no ciclista que vai ficar melhor classificado na corrida/etapa/manga/classificação. Os resultados das apostas serão definidos de acordo com as listas de classificação oficiais, publicadas pela entidade organizadora da competição na altura da cerimónia de atribuição dos lugares no pódio. Desqualificações subsequentes não serão tomadas em consideração.

DARDOS

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

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

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

Resultado do jogo: Aposte no resultado do jogo. Inclui empate.

Resultado handicap: Aposte no jogador que vai vencer o jogo depois de calculado

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

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

DESPORTOS DE INVERNO

Os Desportos de inverno incluem as seguintes modalidades:

Esqui alpino
Biatlo
Bobsleigh
Esqui Cross-Country
Curling
Patinagem artística
Esqui Freestyle
Luge
Combinado Nórdico
Patinagem
Skeleton
Snowboarding
Saltos de esqui

As regras para o Hóquei no Gelo podem ser encontradas mais abaixo.

Vencedor - As apostas manter-se-ão quer um atleta participe, ou não, na competição.

Eventos adiados – No caso de um evento ser adiado, as apostas são válidas até que o evento termine, seja oficialmente cancelado ou passem 7 dias após a hora de início original. No entanto, caso se trate do Campeonato do Mundo ou Jogos Olímpicos, então as apostas permanecem válidas até que o evento decorra, independentemente de ser remarcado para uma data superior a 7 dias. As apostas apenas serão anuladas se o evento for permanentemente cancelado

As apostas serão definidas de acordo com os resultados oficiais da FIS (Federação Internacional de Ski), da ISU (International Skating Union), da IBU (International Biathlon Union), do Comité Olímpico Oficial ou da entidade reguladora relevante.

No caso de uma competição decorrer num diferente local, ou distância, as apostas serão válidas desde que o resultado seja oficialmente reconhecido. Nos Salto de esqui, uma vez qualificado, um salto válido é suficiente para um competidor alcançar um resultado no evento. Uma ronda completa é suficiente para que um evento de Salto de esqui seja válido.

Saltos de esqui – assim que qualificado, um salto válido é suficiente para um esquiador alcançar um resultado no evento. Uma ronda completa é suficiente para que um salto de esqui seja considerado válido.

Aposta na partida - ambos os equipas terão que iniciar um evento, caso contrário

Medalhas de equipa contam como uma medalha apenas.

Combinado Nórdico - Ambos os participantes devem começar em ambas as secções do evento (salto de esqui e cross country) e pelo menos um tem de obter um resultado (ou seja, terminar o evento) para que as apostas sejam válidas.

DESPORTOS MOTORIZADOS

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

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

Corrida – Mercados de Vencedor de competição – Os mercados gerais serão considerados numa base ‘non-runner, no bet’ (NRNB). Consulte as regras específicas dos desportos motorizados para informações mais promenorizadas. Os mercados podem ser sujeitos a deduções com base na Regra 4.

Especiais de temporada / Pontos de temporada / Vitórias na temporada – no caso de existir um encurtamento ou extensão da temporada, as apostas permanecem válidas e serão determinadas com base na classificação oficial após a apresentação do pódio da última corrida, incluindo quaisquer desqualificações da uma equipa/piloto durante a temporada, e excluindo quaisquer desqualificações subsequentes ou correção dos pontos.

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

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

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

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

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

Fórmula 1

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

caso de práticas e qualificação). Caso contrário, as apostas serão anuladas.

Pontos de equipa na corrida – As apostas permanecem válidas, independentemente se houver alteração no piloto.

Se uma corrida é iniciada com recurso ao Safety Car, não conta como uma presença do Safety Car.

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

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

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

Motociclismo

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

NASCAR

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

Rally

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

Endurance Racing

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

Speedway

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

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

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

ESGRIMA

O resultado das apostas será definido de acordo com o site oficial da entidade organizadora da competição.

A competição deverá ser disputada na totalidade ou terá de ser anunciado um resultado oficial pela entidade organizadora da competição ou todas as apostas serão anuladas. No caso de haver uma alteração no local da competição, as apostas mantêm-se.

Apostas pré-directo:

Vencedor da competição - Apostas colocadas numa equipa ou esgrimista que não participarem na competição serão anuladas. Apostas colocadas numa equipa ou esgrimista que iniciem mas não terminem a competição serão consideradas válidas.

FUTEBOL AMERICANO

Vencedor da competição – todas as apostas incluem o play-off, excepto nos casos em que o contrário é explicitamente indicado (se aplicável). As apostas nas Divisões são definidas de acordo com os registos, no fim da época regular. A época terá de ser disputada integralmente ou as apostas serão anuladas.

Todos os jogos têm de ser disputados integralmente ou as apostas serão anuladas. Se um jogo for adiado ou reagendado para outro dia, então as apostas permanecem válidas se o jogo decorrer durante a semana designada pela NFL, ou seja, antes do primeiro jogo da semana seguinte.

Todas as apostas incluem o prolongamento, excepto nos casos em que o contrário é explicitamente indicado.

Resultado handicap – Aposte na equipa que vai vencer o jogo depois de calculado o handicap.

Resultado ao intervalo / final – Aposte na combinação dos resultados verificados ao intervalo e no final do jogo. NÃO inclui o prolongamento.

Mercados na 2.^a parte – incluem o prolongamento, excepto nos casos em que o contrário é explicitamente indicado.

1.^a equipa a marcar 10 pontos – Se nenhuma das equipas marcar 10 pontos, as apostas serão anuladas.

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

pontos, 1.ª equipa a marcar 10 pontos) – As apostas são definidas de acordo com os resultados do 4.º quarto apenas. O prolongamento não conta.

FUTEBOL DE PRAIA

Apostas em pré-direto:

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

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

FUTSAL

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

As apostas pré-evento são aceites até à data indicada no Site.

Tipos de aposta

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

Resultado: aposte no resultado do jogo. As apostas serão anuladas se o jogo for abandonado antes do intervalo.

Resultado ao intervalo: aposte no resultado do jogo verificado ao intervalo.

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

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

GOLFE

Nos torneios afectados por condições meteorológicas adversas ou em que o número de rondas agendadas para ser jogadas são reduzidas por qualquer outra

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 excepção das apostas em que o resultado já esteja determinado.

Mercados de vencedor da competição – As apostas em mercados de competição serão consideradas “Non-runner, no bet” (NRNB). Os mercados podem ser sujeitos a deduções com base na Regra 4. Se um jogador se retirar após ter jogado a primeira tacada, a aposta será considerada como perdida.

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

Os "play-off" determinarão o vencedor da competição.

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.

HIPISMO

Apostas em cavalos que não iniciem oficialmente as corridas serão anuladas, salvo indicação em contrário.

Apostas em outros cavalos na corrida terão uma dedução aplicada aos mesmos, se aplicável. Verifique as regras específicas do tipo de aposta para mais informações.

Contam os resultados oficiais. Quaisquer alterações ao resultado após a decisão oficial, não contarão, para efeitos de apostas.

HÓQUEI EM CAMPO

Não inclui prolongamento

Se um jogo começar mas não for concluído, todas as apostas serão anuladas, excepto aquelas que foram incondicionalmente determinadas.

HÓQUEI EM PATINS

Todas as regras são válidas para as apostas pré-jogo e para as apostas em directo.

Todas as apostas colocadas em quaisquer jogos que se realizem num recinto

visitante. Quando estas condições são, oficialmente, alteradas, todas as apostas serão canceladas.

Apostas:

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

Vencedor do jogo - Aposte na equipa que vai vencer o jogo. O prolongamento e a marcação de grandes penalidades contam.

Vencedor da 1.^a parte - Aposte na equipa que vai vencer a primeira parte do jogo. A primeira parte deverá ser disputada na totalidade ou todas as apostas serão canceladas.

Vencedor da 2.^a parte - Aposte na equipa que vai vencer a segunda parte do jogo. A segunda parte deverá ser disputada na totalidade ou todas as apostas serão canceladas. O prolongamento e a marcação de grandes penalidades não contam.

HÓQUEI NO GELO

Resultados oficiais - os prolongamentos e shoot-outs não são contabilizados excepto 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 excepção das apostas cujo resultado já tenha sido incondicionalmente determinado. Se um jogo for adiado e calendarizado para um período não superior a 48 horas, então todas as apostas manter-se-ão válidas.

NATAÇÃO

Em caso de alteração do local das provas, as apostas mantêm-se válidas.

Para que as apostas de tipo Frente-a-Frente sejam consideradas válidas, ambos os nadadores e/ou equipas deverão participar na prova e um(a) terá de se qualificar para a final ou então as apostas serão anuladas.

As posições no pódio serão consideradas como o resultado oficial das provas ou competições, independentemente de quaisquer alterações ou decisões por parte da entidade organizadora da prova ou competição, ou mesmo recursos ou desqualificações. No caso de não ocorrer a cerimónia de atribuição dos lugares no pódio, o resultado das apostas será definido de acordo com os tempos oficiais.

PÓLO AQUÁTICO

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

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

Apostas em Competição - As apostas mantêm-se quer a equipa ou os jogadores compitam ou não.

Vencedor do jogo - Aposte na equipa que vai vencer o jogo. O resultado das apostas refere-se ao resultado final do jogo e inclui prolongamento e a marcação de grandes penalidades.

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

REMO

Caso uma corrida tenha início mas não seja completada, então a equipa premiada com a vitória será considerada a vencedora, para efeitos de apostas.

RUGBY (UNION - 15s e 7s; LEAGUE - 11s)

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

As apostas referem-se aos 80 minutos regulamentares (12 ou 20 minutos no caso do Rugby 7s), incluindo o tempo de compensação e excluindo o prolongamento e a marcação de penalidades, a menos que seja indicado o contrário.

Todas as apostas incluem play-offs a não ser que o contrário seja explicitamente indicado.

Os tipos de aposta relativos ao prolongamento são respeitantes apenas ao resultado no prolongamento, ou seja, não incluem desempate por grandes penalidades.

Os tipos de aposta em directo no prolongamento incluem ponto de ouro, se aplicável.

Apostas em Competição - As apostas mantêm-se quer a equipa ou os jogadores compitam ou não.

Forma do 1.º ensaio - Aposte no método segundo o qual os primeiros pontos serão marcados. Os ensaios para grandes penalidades contam como um ensaio normal. Se não forem marcados pontos durante o jogo, as apostas serão anuladas.

SNOOKER

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

Apostas pré-directo

As apostas no vencedor da competição serão consideradas numa base Non-runner, no bet (NRNB), excepto qualquer jogador que participe na qualificação, que será então considerado participante para efeitos de apostas.

TÉNIS DE MESA

Caso seja alterado o local de um evento, as apostas mantêm-se.

Vencedor do encontro - Considera-se que um encontro tem início após a disputa do primeiro ponto. Na eventualidade de um encontro não se iniciar, todas as apostas serão anuladas. Um encontro deverá ser disputado na sua totalidade para que as apostas sejam consideradas válidas.

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

VELA

Caso uma corrida tenha início mas não seja completada, a equipa definida como vitoriosa será considerada vencedora, para efeitos de apostas.

VOLEIBOL / VOLEIBOL DE PRAIA

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

Todas as apostas pré-evento incluem a fase de play-off, excepto quando o contrário é explicitamente indicado.

O número oficial de pontos e sets tem de ser disputado integralmente ou as apostas serão anuladas, com a excepção de apostas cujo resultado tenha sido já definido (por exemplo: Vencedor do 1.º set - antes do jogo ser terminado). Todas as apostas serão definidas após a disputa de, no máximo, 5 sets. Sets adicionais não contam (golden sets).

Tipos de aposta

Vencedor do jogo: aposte no vencedor do jogo. Sets adicionais não contam (golden sets).

JOGOS OLÍMPICOS

Serão aplicadas as seguintes regras, caso não existam regras específicas para uma determinada modalidade:

No caso de um evento não se realizar ou se um concorrente/equipa avançar sem disputar o evento, as apostas nesse evento serão anuladas

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

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

Resultados: todas as corridas/eventos serão estabelecidas de acordo com os

entrega de medalhas serão classificados 1.º, 2.º e 3.º, respectivamente, para efeitos de aposta. Se não decorrer cerimónia de pódio, a Betclic irá estabelecer os resultados de acordo com dados oficiais da entidade organizadora, independentemente de posteriores alterações.

1.º a 3.º lugar / Pódio: a classificação é baseada nos resultados de toda a competição. Os concorrentes que fiquem nos três primeiros lugares da competição são declarados vencedores.

27. Regulamento Geral dos Jogos de Fortuna e Azar

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

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

27.2.1 Consideram-se jogos incompletos quando ocorra, nomeadamente, uma das seguintes situações:

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

27.3. O montante máximo que um jogador pode ganhar numa aposta simples, em qualquer um dos nossos jogos de casino, é 500.000€.



Termos e Condições da Betclic Mobile

[Termos e Condições](#) [Política de Privacidade e Cookies](#) [Jogo Responsável](#) [Acerca da Betclic](#)
[Recrutamento](#)

5.31.24-1



A Bem Operations Limited é uma empresa registada em Malta com o número de empresa C70387, com sede registada em Level 3, Tagliaferro Business Centre, Gaiety Lane, Sliema, Malta. É titular das licenças nº

001e004

, emitidas pelo SRIJ – Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos, que a autoriza a desenvolver a atividade de exploração de apostas desportivas à cota e de jogos de fortuna ou azar em Portugal.