

Regulamento Geral

Aposta Certa ou Simples: Uma aposta simples é considerada aquela que contém apenas uma seleção ou conquista.

Parlay ou Aposta Combinada: Esta é uma aposta que agrupa 2 ou mais seleções combinadas e todas as seleções devem ganhar.

Outras condições

1- As apostas PARLAY devem ter no mínimo 2 (duas) proposições em ação, em caso de suspensão ou cancelamento de uma seleção a aposta será considerada como aposta certa ou simples.

2- Qualquer aposta aceita após o início de um jogo é cancelada e reduz o Parlay para o próximo número inferior de seleções.

3- As apostas vencedoras são pagas após a última seleção ter terminado e os resultados verificados. Caso os resultados de um evento não possam ser conhecidos dentro de 24 horas estimadas, o evento será cancelado e a aposta será reduzida para o próximo número de seleções.

4- Tudo é feito para evitar erros na criação dos bilhetes, porém a La Casa não assume qualquer responsabilidade em caso de erros.

5- No caso de um evento ser suspenso, remarcado ou adiado, as apostas no referido evento serão imediatamente canceladas e retiradas da linha. E o Parlay será reduzido para o próximo número de seleções.

6- A página reserva-se o direito de cancelar a jogada ou jogadas de um bilhete caso a conquista seja declarada errada devido a notórias divergências com o seu valor real de mercado.

7- É da responsabilidade do utilizador verificar a sua aposta antes de confirmar e depois de a ter feito se a mesma for efetuada corretamente.

8- Após a geração do ticket, é responsabilidade do usuário verificar se o mesmo foi gerado corretamente, caso ocorra algum erro no sistema, será obrigação do usuário reportar tal erro nos próximos 30 minutos após a criação da aposta. seja via chat, e-mail ou na agência onde o bilhete foi confirmado. Se o jogo começar antes dos 30 minutos estatutários para comunicar o insucesso das apostas, a aposta será considerada válida, sem direito a reembolso da jogada.

Regulamentos específicos de apostas esportivas
beisebol

Vencedor da partida: Neste tipo de aposta, o time que se acredita que vencerá o jogo deve ser selecionado. Para que esta aposta seja válida, devem ser realizadas pelo menos 5 entradas completas, caso a casa esteja em vantagem, o jogo é oficializado após 4 1/2 entradas, este tipo de aposta inclui entradas extras.

High/Low: Este tipo de aposta consiste em definir quantos runs serão marcados durante a partida. Um número específico será definido e a partir dele deve-se decidir se haverá mais corridas do que as especificadas ou menos corridas. a aposta é válida se pelo menos 9 entradas regulamentares forem realizadas (8 1/2 se o time da casa liderar). Caso o jogo vá para entradas extras, as corridas que forem pontuadas nestas serão válidas para fins de registro e cancelamento.

run-line: Para que a aposta seja válida, pelo menos 9 entradas regulamentares devem ser jogadas (8 1/2 se o time da casa liderar), incluindo entradas extras.

marcará a primeira rodada: Neste tipo de aposta, você deve selecionar o time que acredita marcar a primeira rodada do jogo. Para que este tipo de aposta seja válido, pelo menos 5 entradas devem ser jogadas, 4 1/2 entradas em caso de vitória do time da casa. nos casos em que o jogo for suspenso, todas as apostas deste tipo serão canceladas.

Will Score Last Run: Neste tipo de aposta, você deve selecionar o time que acredita ter marcado a última rodada do jogo. Para que este tipo de aposta seja válido, pelo menos 5 entradas devem ser jogadas, 4 1/2 entradas em caso de vitória do time da casa. Nos casos em que o jogo for suspenso, todas as apostas deste tipo serão canceladas.

Par e Ímpar: Você deve selecionar a opção correta para a soma das corridas de ambas as equipes no final da partida, inclui inning extra.

Vencedor "X" Inning: Neste tipo de apostas, a equipa que vai ganhar deve ser selecionada, tendo em conta apenas o resultado do inning selecionado. Para que este tipo de aposta seja válido, pelo menos 5 entradas devem ser jogadas, 4 1/2 entradas em caso de vitória do time da casa. Nos casos em que o jogo for suspenso, todas as apostas deste tipo serão canceladas.

Serão jogados turnos extras?: Neste tipo de aposta, você deve selecionar se o jogo irá para turnos extras.

As apostas no 1º tempo devem ser feitas nas primeiras 5 entradas da partida, 4 ½ entradas se o time da casa estiver ganhando.

Futebol

Vencedor da partida (1X2): Neste tipo de aposta existem três opções disponíveis, que são Casa, Empate e Visita respectivamente, para ganhar você deve prever o resultado correto. Exemplo: Real Madrid enfrenta o Barcelona, e o resultado final pode ser: 1, X ou 2. Para que a aposta seja válida, ela deve ser jogada pelo menos noventa minutos estatutários, incluindo tempo de substituição, prorrogação e pênaltis não contam para isso.

Resultado sem empate: Será determinado se o resultado da partida não terminar em empate.

High/Low: A aposta será válida se os 90 minutos estatutários mais o tempo de substituição forem cumpridos, no mesmo tempo extra ou pênalti não forem levados em consideração.

Pontuação exata: Você deve selecionar a pontuação final para o evento em que serão considerados apenas os 90 minutos regulamentares, que devem ser realizados em sua totalidade, incluindo o tempo de substituição, mas não os tempos extras ou penalidades.

run-line: A aposta será válida desde que ele jogue não menos que os 90 minutos estatutários, incluindo o tempo de substituição.

Vai marcar o primeiro gol: Para ganhar a aposta você deve selecionar o time que vai marcar o primeiro gol da partida.

vai marcar o último gol: Para ganhar a aposta você deve selecionar o time que vai marcar o último gol da partida.

Par e Ímpar: Você deve selecionar a opção correta para a soma dos gols das duas equipes ao final da partida, incluindo a prorrogação, mais sem pênaltis.

Dupla Oportunidade: As seguintes opções estão disponíveis:

1 ou X: Se o resultado for uma vitória local ou empate, a aposta é vencedora.

X ou 2: Se o resultado for vitória ou empate fora de casa, a aposta é vencedora.

1 ou 2: Se o resultado for uma vitória em casa ou uma vitória fora, a aposta é vencedora. ambas as equipes marcam (Golo a Golo): No caso de um jogo ser abandonado depois de ambas as equipes terem marcado, as apostas 'Sim' serão consideradas vencedoras e as apostas 'Não' como perdedoras. pelo contrário, serão anulados se a partida for adiada ou abandonada sem que nenhuma das equipes tenha marcado.

Intervalo/Final: Você aposta no resultado de uma partida no intervalo e no final. Por exemplo, em uma partida entre as equipes A e B, você acredita que o primeiro tempo terminará empatado e que o vencedor ao final da partida será a equipe B. Nesse caso, você deve selecionar a opção X/2 para sua previsão para "Repouso/Final".

equipa da casa mantém golo a 0: Pode apostar que no resultado do jogo a equipa da casa não sofre golos.

Visita mantém golo a 0: Pode apostar que no resultado do jogo a equipa visitante não recebe qualquer golo.

ganha e não marca: Estas apostas oferecem a possibilidade de prever se o time da casa ou visitante não sofrerá nenhum gol e vencerá a partida.

Marcação nos dois tempos: Será determinado se em ambos os tempos alguma das duas equipes marcará golos.

Número de Gols na partida: Determinará quantos gols serão marcados na partida.

Qual jogador marcou o gol?: Todos os jogadores que participarem da partida serão considerados 'Participantes'. Se a partida não for concluída, todas as equipes serão consideradas 'Não participantes'. Tenha em atenção que os auto-golos (auto-golos) não contam para a liquidação das apostas.

Total de Cartões de Jogo: Os cartões amarelos contam como 1, os cartões vermelhos contam como 2. Para efeitos de aposta, o segundo cartão amarelo não conta (portanto, o número máximo de cartões por jogador será 3). As apostas que estiverem dentro do intervalo estipulado serão consideradas vencedoras. a determinação será feita de acordo com as informações disponíveis nos cartões exibidos durante os 90 minutos de jogo.

Qualquer cartão mostrado após o apito final não contará. Os cartões mostrados a não jogadores (treinadores, suplentes ou jogadores substituídos que já não participam no jogo) não contam. No caso de uma partida ser abandonada antes de decorridos 90 minutos do tempo regulamentar, as apostas serão anuladas, a menos que sejam liquidadas.

jogador a marcar primeiro: Se o jogador escolhido deixar o campo após o primeiro gol ter sido marcado, ou não jogar, a aposta será considerada como uma aposta simples no 'Placar Certo', de acordo com a citação indicada no kick- desligado. se uma partida for abandonada após a marcação de um gol, as apostas serão determinadas como o primeiro a marcar de simples pelo preço indicado no início do jogo. se o primeiro gol da partida for um gol contra (autogolo), isso não contará para a aposta e será determinado pelo resultado correto e pelo próximo marcador. se os únicos gols na partida forem contra-golos (autogolos), as apostas

serão determinadas como simples no placar correto pelo preço indicado no pontapé de saída.

Escanteio total da partida: será determinado com base no número total de escanteios da partida, mas caso o evento seja abandonado antes dos 90 minutos do tempo regulamentar, todas as apostas serão anuladas, a menos que já tenham sido determinadas. Escanteios concedidos, mas não marcados, não serão contabilizados.

Pênalti na partida: Você aposta que haverá um pênalti marcado pelo árbitro durante a partida.

Cartão vermelho na partida: Pode apostar que haverá um cartão vermelho sinalizado pelo árbitro durante a partida.

Equipe com mais escanteios: o pagamento será baseado na equipe com mais escanteios em uma partida, mas no caso de o evento ser abandonado, todas as apostas serão anuladas, a menos que sejam liquidadas. Escanteios concedidos, mas não marcados, não serão contabilizados.

Equipes para marcar: você aposta em qual das equipes participantes marcará na partida.

Artilheiro do Torneio: Será determinado com base no jogador que marcar mais gols no torneio. Contarão os gols marcados durante os 90 minutos e na prorrogação, mas não os da disputa de pênaltis (se houver). As regras de dead heat serão aplicadas.

Vencedor do Torneio: Será determinado com base na equipe que vencer o torneio.

Tempo com o maior número de gols: Você terá que prever em qual dos dois tempos de uma partida será marcado mais gols. As apostas serão anuladas se a partida não for concluída, a menos que o resultado da aposta já tenha sido determinado.

Para efeito de aposta em um tempo, apenas o resultado do mesmo será levado em consideração.

Regulamento do tipo de aposta Quem marca mais golos?

1- Se os resultados dos gols obtidos por todos os integrantes de ambas as seleções de apostas terminarem empatados, o resultado da referida aposta será considerado PUSH (retorno da aposta).

2 - Caso um ou mais jogadores de uma seleção de apostas não sejam incluídos na partida, a aposta permanecerá válida e será concedida com base nos resultados dos jogadores que obtiveram resultados.

3 - Em caso de suspensão de um evento antes ou durante o início de um evento, as apostas continuarão a ser válidas com os restantes jogadores constituídos pela seleção de aposta, as apostas só serão consideradas inválidas e canceladas quando uma ou ambas as seleções ficarem sem totalidade dos participantes.

4 - As odds dos eventos dessas seleções de apostas podem variar.

5 - A aposta inicia-se assim que o primeiro dos componentes de uma seleção tenha começado a jogar, caso por erro ou omissão o tempo varie do definido pelo sistema, e as apostas que tenham sido efetuadas após o início da aposta são detectadas uma seleção, as apostas feitas após o início do evento de um ou mais participantes de uma seleção, tais apostas serão consideradas nulas e o valor apostado será devolvido sem incluir nenhum tipo de premiação.

6 - Caso os eventos variem em seu dia, data ou horário de início previamente agendados no sistema, as apostas e suas seleções serão canceladas.

7 - As apostas contidas nesta seção não estarão condicionadas ao resultado final dos eventos envolvidos, ou seja, as apostas referem-se apenas ao enunciado do título do mesmo e não ao resultado do jogo.

8 - Os bilhetes terão a aposta da seleção expressa, enquanto a seleção que não está sendo selecionada será expressa no sistema e o apostador ao fazer sua seleção conhece e concorda em conhecer a seleção contra a qual aposta.

9 - As apostas serão encerradas e receberão resultados assim que o último evento em que um dos participantes estiver envolvido em qualquer uma das seleções terminar.

Basquetebol

Vencedor da partida (inclui prorrogação): Para que esta aposta seja válida, será necessário que todos os quartos regulamentares sejam realizados, a menos que um vencedor seja oficialmente declarado antes do término do tempo regulamentar. Em caso de empate, será considerado o prolongamento.

High/Low: A aposta será válida se o número de quartos regulamentares for cumprido e em caso de empate, o prolongamento será tido em conta para o cálculo do mesmo.

Handicap: A aposta será válida se for cumprido o número de quartos regulamentares e em caso de empate será tido em conta o prolongamento para o cálculo do mesmo.

Quem marca primeiro: Para ganhar a aposta você deve selecionar o time que vai marcar o primeiro ponto na partida.

Par e Ímpar: Você deve selecionar a opção correta para a soma dos pontos de ambas as equipes ao final da partida, incluindo a prorrogação.

Maior pontuação em um quarto: Você deve selecionar qual time marcará mais pontos em um quarto.

Para efeito de aposta em um tempo, apenas o resultado do mesmo será levado em consideração. Nas apostas em uma sala específica, apenas o resultado da sala será levado em consideração.

Hóquei

Vencedor da partida (Inclui Prorrogação): Para que a aposta seja válida, o tempo regulamentar do jogo deve ser cumprido incluindo a prorrogação, em caso de empate também serão contabilizados os pênaltis.

High/Low: A aposta será válida se o tempo regulamentar do jogo for cumprido, incluindo a prorrogação, após isso, se houver empate, as cobranças de pênaltis não serão contabilizadas.

run-line: A aposta será válida se o tempo regulamentar do jogo for cumprido, incluindo a prorrogação, após isso se houver empate, as cobranças de pênaltis não serão contabilizadas.

Par/Ímpar: Você deve selecionar a opção correta para a soma dos gols de ambas as equipes ao final da partida, incluindo a prorrogação.

Vai marcar o primeiro gol: Para ganhar a aposta você deve selecionar o time que vai marcar o primeiro gol da partida.

Para efeitos de aposta de período, apenas o resultado do período será tido em conta.

tênisVencedor da partida: Para que a aposta seja vencedora, o jogador ou jogadores (no caso de duplas) que tiverem mais sets ganhos devem ser selecionados. Em caso de desistência, a conquista será cancelada e a aposta será reduzida para o menor número de seleções, desde que não haja nenhum jogador pelo menos uma partida da partida, neste caso o jogador não aposentado será considerado o vencedorHigh/Low: Você aposta se o placar final em pontos (jogos) será maior ou menor do que o indicado na opção selecionada, a aposta será válida se o número de conjuntos regulatórios for cumprido em sua totalidade, em caso de desistência será válido desde que pelo menos 2 tenham sido

jogados conjuntos completos. Pontuação exata: Você deve selecionar a pontuação final em sets para ganhar, e a aposta será válida se forem jogados pelo menos 2 sets completos, em caso de desistência um ponto (set) será concedido ao jogador não desistente.

Run-Line: Para este tipo de aposta, são considerados os jogos (pontos) disputados. A aposta será válida se o jogo for concluído.

Par/Ímpar: Você deve selecionar a opção correta para a soma dos pontos (jogos) de ambas as equipes ao final da partida, incluindo a prorrogação.

Vôlei

Vencedor da partida: Neste tipo de aposta, o time que se acredita que vencerá o jogo deve ser selecionado. Para que esta aposta seja válida, um vencedor oficial deve ser declarado, caso o jogo seja cancelado, todas as apostas nele serão canceladas.

High/Low: Este tipo de aposta consiste em definir quantos pontos serão marcados durante a partida, levando em consideração todos os sets da partida. Será definido um número específico e a partir dele deve-se decidir se haverá mais pontos do que os especificados ou menos. Se o jogo for cancelado, todas as apostas serão canceladas.

Run-line: Para este tipo de aposta, são considerados os pontos jogados em cada set. A aposta será válida se o jogo for concluído.

Boxe/UFC

Para fins de apostas, a luta será considerada iniciada no primeiro round.

Se um dos boxeadores não reagir depois que o sino tocar anunciando o próximo round, o oponente será considerado vencedor do round anterior.

no caso de uma partida terminar em 'No Contest' (sem contestação), as apostas serão anuladas e as apostas serão reembolsadas.

Apostas vencedoras: Em caso de empate, as apostas serão canceladas e os valores apostados serão devolvidos, inclusive nos casos de 'partida anulada por empate'. as apostas serão determinadas de acordo com o resultado anunciado no ringue. Qualquer eventual recurso ou retificação posterior não afetará a liquidação das apostas (a menos que tal retificação se deva a erro humano ao anunciar o resultado).

todas as apostas serão válidas independentemente das mudanças no número de rodadas disputadas na luta