



MANUAL DE APOSTAS DE FUTEBOL

SUMÁRIO

1 MERCADOS DE APOSTAS	3
1.1 O QUE SÃO ODDS	3
1.1.1 INTERPRETANDO AS ODDS	3
1.2 TIPOS DE MERCADO DE APOSTAS	2
1.2.1 MONEYLINE	4
1.2.2 HANDICAP	4
1.2.2.1 HANDICAP ASIÁTICO	5
1.2.2.1 HANDICAP EUROPEU	7
1.2.3 OVER/UNDER (MAIS/MENOS)	8
1.2.4 DNB (DRAW NO BET), EMPATE REEMBOLSADO OU EMPATE ANULA A APOSTA	9
1.2.5 DUPLA HIPÓTESE	9
1.2.6 AMBOS MARCAM	9
1.2.7 RESULTADO CORRETO	10
1.2.8 INTERVALO/FINAL DO JOGO (HT/FT)	11
1.2.9 PARTE COM MAIS GOLS	12
1.2.10 ESCANTEIOS	12

1 - MERCADOS DE APOSTAS

As **apostas online** tem vários termos específicos, não usuais do nosso dia-a-dia, o que pode deixar o apostador perdido. Além disso, as opções de apostas são muitas, e suas terminologias entre casas às vezes diferem um pouco. Nesse capítulo explicaremos o significado dos termos mais comuns utilizados e como funcionam os mercados de apostas das casas.

1.1 - O QUE SÃO ODDS?

As odds são a chave das apostas esportivas, pois estão SEMPRE presentes. Traduzindo do inglês, a definição de odds em português seria de “probabilidades”. Mas as odds não são exatamente probabilidades.

Para termos a melhor noção do que elas são, a chamaremos de cotação, ou seja, quanto vale o preço de determinado evento. Esse preço é estipulado pelos traders das casas de apostas, com base em estudos estatísticos que a mesma faz, mensurando as chances que determinado acontecimento ocorra.

Assim, quanto mais alta for um odd, significa que a casa acredita que aquele acontecimento é bastante improvável de acontecer. Da mesma forma, se a odd é baixa, a casa acredita que há grandes chances daquela situação ocorrer.

1.1.1 - INTERPRETANDO AS ODDS

Para saber o quanto irá ganhar, basta multiplicar o valor de sua aposta pela odds/cotação da aposta que escolheu realizar. Confira o exemplo abaixo utilizando o jogo entre Vasco vs Goiás:

10 / 05 18:30	Vasco Da Gama RJ	1.72	-0.5/1	1.94	O 2/2.5	2.06	Ímpar	2.01	54 > 📊 📺
	Goiás GO	4.90	+0.5/1	1.98	U 2/2.5	1.84	Par	1.89	
	Empate	3.40							

Pegando novamente como base as odds para o jogo entre Vasco x Goiás, pela 1ª rodada do Brasileirão 2015, temos o seguinte cenário de lucro possível nas apostas no mercado 1X2 com uma aposta de \$100:

APOSTA	ODDS	VALOR DE APOSTA	CÁLCULO	LUCRO POSSÍVEL
VITÓRIA DO VASCO	1,68	100\$	1,68 X 100	168\$
EMPATE	3,40	100\$	3,40 X 100	340\$
VITÓRIA DO GOIÁS	5,25	100\$	5,25 X 100	525\$

1.2 - TIPOS DE MERCADO DE APOSTAS

1.2.1 - MONEYLINE

O mercado conhecido por alguns como “moneyline”, se refere ao mercado 1X2, ou simplesmente, o mercado básico de quem será o vencedor do jogo.

Nos exemplos que demos ensinando a realizar a sua primeira aposta, estávamos apostando no moneyline, ou 1x2:

Vasco Da Gama - Goiás - 18:30						+69
VASCO DA GAMA	1.68	EMPATE	3.40	GOIÁS	5.25	

A sigla do moneyline é **ML**. O que indica que a aposta deverá ser feita na vitória do time indicado. Caso a aposta seja empate, estará escrito **Empate**.

1.2.2 - HANDICAP

Este é um dos mercados mais utilizados no mundo e também um dos mais complicados de se entender, muito por conta do nome, que é interpretado errado. Traduzido muitas vezes como vantagem ou desvantagem, o conceito ideal para handicap é obstáculo. Esse obstáculo serve tanto para aumentar, quanto para diminuir as odds de um evento, e que de acordo com a sua análise tem boa chance de lhe trazer lucro. O handicap pode ser de gols, pontos, sets, games, enfim, varia de acordo com esporte que escolher.

Existem dois tipos de handicap: o asiático e o europeu. Em ambos encontrará opções positivas e negativas, mas eles não são iguais.

Primeiramente, vamos te ajudar a identificar cada um deles. Veja nas imagens abaixo:

Desvantagem 1x2 - 90 Min					
EMELEC (-1)	3.75	TIGRES-MEX (+1)	1.72	TIE (EMELEC -1)	3.50
EMELEC (+1)	1.26	TIGRES-MEX (-1)	8.00	TIE (EMELEC +1)	5.00
EMELEC (-2)	8.00	TIGRES-MEX (+2)	1.22	TIE (EMELEC -2)	5.75

Acima, um exemplo do handicap europeu. Note que temos três opções de aposta.

Handicap - Asiático - 90 Min			
EMELEC (-1.5)	3.75	TIGRES-MEX (+1.5)	1.22
EMELEC (-1)	2.95	TIGRES-MEX (+1)	1.33
EMELEC (-0.5)	2.00	TIGRES-MEX (+0.5)	1.72
EMELEC (0)	1.42	TIGRES-MEX (-0)	2.55
EMELEC (+0.5)	1.26	TIGRES-MEX (-0.5)	3.35

Já na imagem acima, o exemplo do mercado do handicap asiático, com apenas duas opções de aposta em cada linha.

1.2.2.1 - HANDICAP ASIÁTICO

Neste mercado é preciso somar ou subtrair o valor apostado do placar final da partida, e caso o resultado da operação seja um número positivo, a aposta é vencedora. A sigla utilizada é **AH**.

Como exemplo, vamos utilizar um jogo da semifinal da Liga dos Campeões UEFA 2014/2015: Real Madrid 1x1 Juventus. Digamos a aposta é em Juventus AH+1,5. Esse AH+0,5 significa que estamos adicionando meio gol para a Juventus no mercado de asian handicap. Ou seja, é como se a Juventus já começasse a partida vencendo por 0,5. Se o handicap fosse AH+1, é como se começasse vencendo por 1-0, e se fosse AH-1,5, é como se começasse perdendo por 1,5-0.

Esse 0,5 (meio) conta para o resultado final da nossa aposta nesse mercado de AH. É como se ele acabasse com o mito de que não existe meio gol, pois para o handicap asiático, nossas apostas podem ser ganhas ou perdidas por meio gol.

Voltando ao exemplo, basta pegar esse “+0,5” do handicap asiático que apostamos, somar com o número de gols da Juventus no jogo, e se no resultado obtido for um valor maior do que o número de gols do adversário, então terá vencido a aposta. Fazendo a conta ficará assim: Real Madrid 1x1(+0,5) Juventus. Então, pelas contas do handicap, a Juventus sai vencedora no jogo por 1,5x1 e sua aposta é ganha por apenas meio gol!

É uma operação matemática simples, mas para ficar ainda mais claro, fizemos uma tabela exemplificando as várias situações possíveis de acordo com o handicap asiático adotado, na página seguinte. Consulte sempre que precisar.

Para handicaps acima/abaixo dos da tabela, basta aplicar a mesma “lógica”.

	VALOR DO HANDICAP	CENÁRIO	RESULTADO
POSITIVOS	AH 0	SEU TIME VENCE	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA DEVOLVIDA
	AH +0,5	SEU TIME VENCE	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA GANHA
	AH +1	SEU TIME VENCE	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE POR 1 GOL	APOSTA DEVOLVIDA
		SEU TIME PERDE POR MAIS DE 1 GOL	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA GANHA
	AH +1,5	SEU TIME VENCE	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE POR 1 GOL	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE POR MAIS DE 1 GOL	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA GANHA
	AH +2	SEU TIME VENCE	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE POR 1 GOL	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE POR 2 GOLS	APOSTA DEVOLVIDA
		SEU TIME PERDE POR MAIS DE 2 GOLS	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA GANHA
NEGATIVOS	AH -0,5	SEU TIME VENCE	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA PERDIDA
	AH -1	SEU TIME VENCE POR 1 GOL	APOSTA DEVOLVIDA
		SEU TIME VENCE POR MAIS DE 1 GOL	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA PERDIDA
	AH -1,5	SEU TIME VENCE POR 1 GOL	APOSTA PERDIDA
		SEU TIME VENCE POR MAIS DE 1 GOL	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA PERDIDA
	AH -2	SEU TIME VENCE POR 1 GOL	APOSTA PERDIDA
		SEU TIME VENCE POR 2 GOLS	APOSTA DEVOLVIDA
		SEU TIME VENCE POR MAIS DE 2 GOLS	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE OU O JOGO EMPATA	APOSTA PERDIDA

1.2.2.2 - HANDICAP EUROPEU

Este handicap funciona da mesma forma que o handicap asiático. Porém, nele não existe a possibilidade de sua aposta ser devolvida. Com o handicap europeu (**HE**, sigla utilizada nas tips), ou você ganha, ou perde.

Como exemplo, vamos utilizar um jogo da semifinal da Liga dos Campeões UEFA 2014/2015: Bayern Munich 3x2 Barcelona. Digamos que aqui a aposta foi em Bayern Munich -1. Faça a mesma conta que fez no exemplo do handicap asiático, e o resultado ao qual chegará será o 2x2, certo? Se usar a lógica do handicap asiático, a sua aposta deveria ser devolvida, mas no handicap europeu não há devolução.

Se o time que apostou no -1 vencer por 1 gol de diferença, a sua aposta será perdida. Isso porque esse mercado possui uma terceira coluna com a palavra “TIE”. Em inglês, isso significa empate. Portanto, após aplicar a operação matemática da aposta, se o resultado for o empate, você vencerá se apostar na coluna do meio, acertando a margem exata do handicap.

Novamente, esse é um mercado o qual não entendemos à primeira vista. Por conta disso, fizemos mais uma tabela englobando as situações possíveis e os seus resultados. Consulte sempre que precisar.

	HANDICAP EUROPEU	CENÁRIO	RESULTADO
POSITIVOS	+1	SEU TIME VENCE	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA GANHA
	+2	SEU TIME VENCE	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE POR 1 GOL	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE POR 2 GOLS	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA GANHA
NEGATIVOS	-1	SEU TIME VENCE POR MAIS DE 1 GOL	APOSTA GANHA
		SEU TIME VENCE POR 1 GOL	APOSTA PERDIDA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA PERDIDA
	-2	SEU TIME VENCE POR MAIS DE 2 GOLS	APOSTA GANHA
		SEU TIME VENCE POR 2 GOLS OU MENOS	APOSTA PERDIDA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA PERDIDA
TIE OU X (0:1)	TIE -1	SEU TIME VENCE POR 1 GOL	APOSTA GANHA
		SEU TIME VENCE POR MAIS DE 1 GOL	APOSTA PERDIDA
		SEU TIME PERDE	APOSTA PERDIDA
		O JOGO EMPATA	APOSTA PERDIDA
	TIE +1	SEU TIME VENCE OU O JOGO EMPATA	APOSTA PERDIDA
		SEU TIME PERDE POR 1 GOL	APOSTA GANHA
		SEU TIME PERDE POR MAIS DE 1 GOL	APOSTA PERDIDA

1.2.3 - OVER/UNDER (MAIS/MENOS)

Além dos mercados que envolvem apostar em um vencedor, ou mesmo na margem do placar (handicaps), existe também a possibilidade de apostar na quantidade de gols em uma partida.

Uma observação importante: o over/under gols na aba **odds asiáticas** é diferente do over/under da aba gols. Nos **gols asiáticos** caso saia o mesmo número de gols da opção apostada, a aposta é devolvida, enquanto na aba **gols** a aposta é perdida. Por exemplo, caso você seleciona over 2 gols asiáticos e jogo tenha exatos 2 gols, a aposta será devolvida, enquanto na opção da aba gols a aposta é perdida. Lembrando que essa diferença só acontece quando o número de gols da opção apostada é **inteiro**, pois se não for, como por exemplo over 1.5 gols, não tem como haver exatos 1.5 gols na partida, e portanto as opções das duas abas são equivalentes.

Esse é um mercado extremamente simples de entender. Digamos que o mais complicado é saber que “over” é igual a “mais” e “under” é igual a “menos”. Abaixo, uma tabela para te guiar nesse mercado:

OVER/UNDER	CÁLCULO	RESULTADO OVER	RESULTADO UNDER
0,5	SAI AO MENOS 1 GOL NO JOGO	APOSTA GANHA	APOSTA PERDIDA
	O JOGO ACABA 0 X 0	APOSTA PERDIDA	APOSTA GANHA
1	SAI MAIS DE 1 GOL NO JOGO	APOSTA GANHA	APOSTA PERDIDA
	SAI 1 GOL NO JOGO	APOSTA DEVOLVIDA	APOSTA DEVOLVIDA
	O JOGO ACABA 0 X 0	APOSTA PERDIDA	APOSTA GANHA
1,5	SAEM 2 OU MAIS GOLS NO JOGO	APOSTA GANHA	APOSTA PERDIDA
	SAI 1 GOL NO JOGO	APOSTA PERDIDA	APOSTA GANHA
	O JOGO ACABA 0 X 0	APOSTA PERDIDA	APOSTA GANHA
2	SAEM 3 OU MAIS GOLS NO JOGO	APOSTA GANHA	APOSTA PERDIDA
	SAEM 2 GOLS NO JOGO	APOSTA DEVOLVIDA	APOSTA DEVOLVIDA
	SAEM MENOS DE 2 GOLS NO JOGO	APOSTA PERDIDA	APOSTA GANHA
2,5	SAEM 3 OU MAIS GOLS NO JOGO	APOSTA GANHA	APOSTA PERDIDA
	SAEM MENOS DE 3 GOLS NO JOGO	APOSTA PERDIDA	APOSTA GANHA
3	SAEM 4 OU MAIS GOLS NO JOGO	APOSTA GANHA	APOSTA PERDIDA
	SAEM 3 GOLS NO JOGO	APOSTA DEVOLVIDA	APOSTA DEVOLVIDA
	SAEM MENOS DE 3 GOLS NO JOGO	APOSTA PERDIDA	APOSTA GANHA

1.2.4 - DNB (DRAW NO BET), EMPATE REEMBOLSADO OU EMPATE ANULA A APOSTA

O DNB vem do inglês “Draw No Bet”, e traduzido significa: “Se empatar, não tem aposta”.

É um mercado que “ignora” o empate, te dando a igualdade como seguro para receber o seu dinheiro apostado de volta. Nele, há apenas duas opções de aposta: vitória do time A ou vitória do time B. Conforme imagem:

Vencedor do Jogo - Empate Reembolsado - 90 Min			
JUVENTUS	3.75	BARCELONA	1.22

1.2.5 - DUPLA HIPÓTESE

Neste mercado há a possibilidade de apostar em dois dos três eventos possíveis em um jogo de futebol: vitória do time da casa, vitória do time visitante ou empate. A sigla utilizada é **DC**.

Dupla Possibilidade - 90 Min	
JUVENTUS / EMPATE	2.25
JUVENTUS / BARCELONA	1.18
EMPATE / BARCELONA	1.16

No mercado de dupla hipótese, a vitória do time da casa é identificada pelo número 1, a do time visitante pelo número 2 e o empate é o X.

Logicamente sua aposta é ganha se um dos dois resultados que selecionar for o mesmo do final da partida. Ou seja, se apostar que a Juventus ganha ou empata, sua aposta só será perdida se o Barcelona vencer. Se apostar em Juventus ou Barcelona vencem, sua aposta será perdida em caso de empate. E se apostar em empate ou Barcelona, só uma vitória da Vecchia Signora para tirar o dinheiro do seu bolso.

1.2.6 - AMBOS MARCAM

Como o próprio nome já diz, neste mercado a aposta é que os dois times marquem gols, ou ao contrário, que um dos dois não conseguirá balançar as redes. A sigla utilizada é **BTTS** (both teams to score, em inglês).

1.2.7 - RESULTADO CORRETO

Resultado exato - 90 Min					
Betrails Market.Home		Betrails Market.Draw		Betrails Market.Away	
JUVENTUS 1 - 0	13.00	EMPATE 0 - 0	10.00	BARCELONA 1 - 0	6.00
JUVENTUS 2 - 0	29.00	EMPATE 1 - 1	7.25	BARCELONA 2 - 0	7.00
JUVENTUS 2 - 1	15.00	EMPATE 2 - 2	17.00	BARCELONA 2 - 1	7.75
JUVENTUS 3 - 0	101.00	EMPATE 3 - 3	81.00	BARCELONA 3 - 0	11.00
JUVENTUS 3 - 1	41.00			BARCELONA 3 - 1	12.00
JUVENTUS 3 - 2	67.00			BARCELONA 3 - 2	26.00
				BARCELONA 4 - 0	23.00
				BARCELONA 4 - 1	23.00

O mercado de resultado exato é aquele onde buscamos acertar o placar correto de uma partida.

Ao final do jogo, qualquer outro resultado diferente do que escolheu implicará na perda da sua aposta.

Além de apostar no resultado exato ao final da partida, esse mercado possibilita também apostar em qual será o placar exato ao término do primeiro tempo.

1.2.8 - INTERVALO/FINAL DO JOGO (HTFT)

Também chamado de **HTFT** (half time/full time), neste mercado você está apostando em uma combinação de resultados ao intervalo e ao fim da partida.

Utilizando como exemplo uma partida dos playoffs da NBA 2015, mostraremos as opções que você tem para apostar neste mercado.

Observe a imagem abaixo. A escolha no lado esquerdo será a sua aposta do resultado ao intervalo. Na direita, sua aposta do resultado ao fim do jogo.

Intervalo/Final do Jogo - Tempo Regulamentar	
HOUSTON ROCKETS - HOUSTON ROCKETS	3.17
EMPATE - HOUSTON ROCKETS	45.71
GOLDEN STATE WARRIORS - HOUSTON ROCKETS	6.83
HOUSTON ROCKETS - EMPATE	25.76
EMPATE - EMPATE	89.73
GOLDEN STATE WARRIORS - EMPATE	24.24
HOUSTON ROCKETS - GOLDEN STATE WARRIORS	5.51
EMPATE - GOLDEN STATE WARRIORS	32.64
GOLDEN STATE WARRIORS - GOLDEN STATE WARRIORS	1.95

Por exemplo, se você escolher a opção “Houston Rockets – Houston Rockets” estará apostando que a equipe de Houston estará vencendo ao intervalo e que terminará o jogo vencendo.

Outro exemplo, se você escolher a opção “Empate – Houston Rockets”, apostará que o jogo irá para o intervalo (o que no basquete significa o final do 2º quarto) empatado, e que ao final da partida o vencedor será o Houston.

1.2.9 - PARTE COM MAIS GOLS

Este mercado une o mercado de gols com o mercado de etapa. Aqui, você aposta qual será o tempo do jogo em que sairão mais gols, se o primeiro ou o segundo, ou ainda, se sairá o mesmo numero de gols em ambas as etapas, escolhendo o empate nesse caso.

Parte com mais gols - 90 Min					
1ª PARTE	3.20	EMPATE	3.20	2ª PARTE	2.20

Geralmente são enviadas tips em que um dos times terá o mesmo número de gols em cada um dos tempos, com a sigla **EMPE**.

1.2.10 - ESCANTEIOS

Este é um mercado que é mensurado tal qual o mercado de over/under. A diferença é que ao invés de gols, estará apostando em mais ou menos de “x” escanteios.

Tal qual o mercado de under/over gols, há a diferença entre as opções **escanteios asiáticos** e escanteios normal (ou europeu). Nos escanteios (cantos) asiáticos, quando a partida (ou o primeiro tempo) termina com o mesmo número de escanteios da opção apostada a aposta é devolvida, já nos escanteios normais a aposta é dada como perdida. Por exemplo, apostando na opção over (mais de) 13 escanteios asiáticos FT (o que significa tempo final) e a partida terminar com exatos 13 escanteios no total, a aposta será devolvida. Caso aposte-se na opção over (mais de) 13 escanteios FT, a aposta será perdida.

Em geral, é indicado qual opção marcar da seguinte forma: +1 escanteio asiático HT no jogo do Almería. O “+” indica que a aposta a ser feita é de over (mais de). Sendo indicado também que o mercado é o de escanteios asiáticos, e no primeiro tempo (HT, halftime). Já o número significa 1 significa que a linha (número) a ser apostada será aquela com 1 escanteio a mais do que o número existente na partida.

No exemplo acima, caso no jogo do Almeria já tenha 5 escanteios na partida, e quando o tipster mandar a aposta o mercado de escanteios asiáticos estiver indicando mais de 6.5 escanteios asiáticos, deverá ser aguardado o instante em que a linha mudar para mais de 6 escanteios asiáticos (1 a mais do que o número de escanteios na partida, por causa do +1 indicado) na odd indicada pelo tipster (Burityps indica como 1.60, e Régys geralmente indica na própria tip).

Caso após o envio da tip e **ANTES** do mercado de escanteios chegar na linha e odds indicadas (no nosso caso, mais de 6 na odd 1.60), a aposta é mantida, caso o escanteio ocorra **DEPOIS** da odd indicada,

então, caso ainda não tenha feito, não fazer mais. Caso saia 1 gol, a aposta será mantida a não ser que seja indicado o contrário.

O mesmo raciocínio é utilizado quando a tip é +0.5 escanteios asiáticos, só que dessa vez a linha deverá estar 0.5 escanteios acima do total de escanteios até aquele momento. +0.5 escanteios asiáticos também pode ser indicado como **canto limite**.