TABELA DE MERCADOS/PONTOS

Acertar equipa que vence	4 pontos	
Acertar empate	6 pontos	
Resultado exato do jogo	17 pontos	
DUPLA		
Acertar equipa que vence ou perde	2 pontos	
Acertar equipa que vence ou empata	1 ponto	
Acertar equipa que vence e o/um dos jogadores que marcar ou assistir	6 pontos	
Acertar empate e o/um dos jogadores que marcar/assistir	9 pontos	
Acertar jogador que marca no jogo (máximo de dois jogadores)	4 pontos	
GOLOS		
+0 golos no jogo	1 ponto	
+1 golo no jogo	2 pontos	
+2 golos no jogo	5 pontos	
+3 golos no jogo	8 pontos	
+4 golos no jogo	13 pontos	
0 golos no jogo	15 pontos	
-1,5 golo no jogo	13 pontos	
-2,5 golos no jogo	6 pontos	
-3,5 golos no jogo	2 pontos	
-4,5 golos no jogo	1 ponto	
Ambas equipas marcam	4 pontos	
Apenas uma equipa marca	6 pontos	
Total de golos de uma equipa no jogo	5 pontos	
Total de golos no jogo	8 pontos	
Equipa que marca o primeiro golo no jogo	3 pontos	
Equipa que marca o último golo no jogo	4 pontos	
Golos na equipa de casa/fora será ímpar/par	4 pontos	
Golo de penalty no jogo	3 pontos	
Penalty falhado no jogo	18 pontos	
Hat-trick no jogo	17 pontos	
Autogolo no jogo	18 pontos	
Remontada no jogo	17 pontos	
Dupla Remontada no jogo	30 pontos	
MINUTO DO 1º GOLO		
1-10 minutos	3 pontos	
11-20 minutos	4 pontos	
21-30 minutos	5 pontos	
31-40 minutos	6 pontos	
41-50 minutos	8 pontos	
51-60 minutos	10 pontos	
61-70 minutos	13 pontos	
71-80 minutos	16 pontos	
81-90+ minutos	20 pontos	
PARTES		
Resultado exato ao intervalo	7 pontos	
1º tempo mais produtivo	5 pontos	
2º tempo mais produtivo	4 pontos	

	•	
Acertar equipa que vence ao intervalo	2 pontos	
Empate ao intervalo	3 pontos	
Acertar equipa que vence a 2ª parte	2 pontos	
Empate aos 20 minutos	3 pontos	
Acertar equipa que vence aos 20 minutos	5 pontos	
+1 golo ao intervalo	3 pontos	
+2 golos ao intervalo	7 pontos	
+3 golos ao intervalo	11 pontos	
+4 golos ao intervalo	15 pontos	
-1,5 golos ao intervalo	3 pontos	
-2,5 golos ao intervalo	2 pontos	
Total de golos de uma equipa no jogo ao intervalo	4 pontos	
Total de golos ao intervalo	7 pontos	
REMATES		
+5 remates à baliza	3 pontos	
+6 remates à baliza	4 pontos	
+7 remates à baliza	5 pontos	
+8 remates à baliza	6 pontos	
+9 remates à baliza	7 pontos	
+10 remates à baliza	9 pontos	
-4,5 remates à baliza	15 pontos	
-5,5 remates à baliza	9 pontos	
-7,5 remates à baliza	4 pontos	
CANTOS		
+7 cantos	3 pontos	
+8 cantos	5 pontos	
+9 cantos	8 pontos	
+10 cantos	11 pontos	
12/+ cantos	13 pontos	
-7,5 cantos	9 pontos	
-8,5 cantos	6 pontos	
-9,5 cantos	3 pontos	
-10,5 cantos	1 ponto	
CARTÕES		
+2 cartões	2 pontos	
+3 cartões	5 pontos	
+4 cartões	7 pontos	
6/+ cartões	10 pontos	
Cartão vermelho	10 pontos	
+1 cartão vermelho	16 pontos	
FORA DE JOGO	1	
+3 foras de jogo	3 pontos	
+5 foras de jogo	6 pontos	
+8 foras de jogo	10 pontos	
+10 foras de jogo	16 pontos	
TRAVE	10 Politob	
Remate na trave	6 pontos	
+1 remate na trave	12 pontos	
+2 remates na trave	18 pontos	
· L Telliaces na trave	10 pontos	

FALTAS	
+15 faltas	2 pontos
+20 faltas	5 pontos
+25 faltas	7 pontos
30/+ faltas	9 pontos
LATERAIS	
+25 laterais cobrados	2 pontos
+30 laterais cobrados	4 pontos
+35 laterais cobrados	6 pontos
+40 laterais cobrados	9 pontos
45/+ laterais cobrados	13 pontos
PROLONGAMENTO/PENALIDADES	
+0 golos	2 pontos
+1 golo	5 pontos
+2 golos	7 pontos
+3 golos	10 pontos
-0,5 golos	6 pontos
-1,5 golos	4 pontos
-2,5 golos	3 pontos
Equipa que vence ao prolongamento	5 pontos
Equipa que vence a penalidade	5 pontos
Empate no prolongamento	4 pontos
Resultado exato das penalidades	25 pontos
Jogador que falha nas penalidades	20 pontos

AVISO: os mercados **remates**, **cantos**, **cartões**, **jogador que marca** nos jogos do continente africanos (exceto CAN) são proibidos, sob pena de ter seus códigos invalidados no respetivo jogo.

REGRAS

- 1. Só é permitido a utilização de mercados que se encontram na tabela acima;
- 2. Só é permitido a utilização de um mercado por jogo lançado.
- 3. Obrigatório a colocação do nome de jogador na ficha de palpites para rápida identificação;
- 4. Após lançar os palpites na plataforma, obrigatório informar ao dirigente do jogo que já foi feito a elaboração para confirmação do mesmo.
- 5. Evitar o desrespeito.

O não cumprimento das regras é passível de invalidação do respetivo jogo ou jogos.