

# jogo de copas online

Maiores probabilidades do dia para possúveis entradas ao vivo, formaúo de dupla ou

tripla.

Na tabela colorida, cada mercado &#233; coberto por uma porcentagem em de chance, ou

seja, quanto maior a porcentagem, maior a probabilidade para um determ

inado mercado.

1

= % vitúria em {k0} casa 2 = % vitúria fora de casa X = %

empate ht1 = % casa no 1

tempo ht2 = % fora no 1 tempo htx = % empate no 1 tempo 1.

5, 2.5 e 3.5 = % +1.5, 2.5

e 3.5 gols am = % ambas marcam sim a = % ambas marcam n

o

Dicas para maximizar a

taxa de acerto

Dicas no mercado de gols

Os jogos que tem alta probabilidade na

tabela para ambas as equipes marcam sim e +2,5 gols s

timos para trabalhar gols no

1 tempo ao vivo na maioria das vezes e +1,5 gols ou +1.0 gol

asiútico quando o 1

tempo terminar 0x0. No +1.0 gol asiútico se o jogo tiver apenas

s 1 gol a aposta &#233;

devolvida. Importante acompanhar a partida para ver se realmente o

jogo est

movimentado.

Tempo restante de jogo quando precisamos de apenas 1 gol para ganhar

a

aposta: Entre 15-20 minutos restantes restantes de jogo.

Por exemplo, se o Real Madrid

estiver perdendo de 1 entre os 65-70 minutos, este &#233; o

tempo adequado para entrar no

acima de 1.5 gols na maioria das vezes.

Tempo restante do jogo quando precisamos de 2

gols para ganhar a aposta: Entre 30-45 minutos restantes de jogo.

p

Por exemplo, se

estiver jogando duas equipes de alto poder ofensivo e o 1 tem

po terminar 0x0, este &#233; o

melhor momento parar explorar o mais de 1.5 gols na partida.

gt;

Se optar por esperar o

segundo tempo at&#233; os 10-15 minutos iniciais a recomenda&#233;

o mercado acima de 1.0 gol

asiútico. Nesse caso se sair apenas 1 gol na partida a aposta ser

devolvida.

Dicas nos