

robo palpites de futebol

Maiores probabilidades do dia para possíveis entradas ao vivo, forma de dupla ou tripla.

Na tabela colorida, cada mercado é coberto por uma porcentagem de chance, ou seja, quanto maior a porcentagem, maior a probabilidade para um determinado mercado.

1

= % vitória em casa 2 = % vitória fora de casa X = % empate ht1 = % casa no 1º tempo ht2 = % fora no 1º tempo htx = % empate no 1º tempo 1.5, 2.5 e 3.5 = % +1.5, 2.5 e 3.5 gols am = % ambas marcam sim a = % ambas marcam não

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 são os melhores para trabalhar gols no tempo ao vivo na maioria das vezes e +1,5 gols ou +1.0 gol assim que o jogo terminar 0x0. No +1.0 gol assim que se o jogo tiver apenas 1 gol a aposta é devolvida. Importante acompanhar a partida para ver se realmente o jogo está 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 1x0 entre os 65-70 minutos, este é o tempo adequado para entrar no mercado 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.

Por exemplo, se estiver jogando duas equipes de alto poder ofensivo e o 1º tempo terminar 0x0, este é o melhor momento para explorar o mais de 1.5 gols na partida.

Se optar por esperar o segundo tempo até os 10-15 minutos iniciais a recomendação é o mercado acima de 1.0 gol assim que o jogo terminar 0x0. Nesse caso se sair apenas 1 gol na partida a aposta será devolvida.