

# greenbets saque m#237;nimo

Introduo ao handicap no League of Legends (LoL)  
O handicap no LoL #233; uma ferramenta utilizada greenbets saque m#237;nimo apostas para igualar 2 , £ as chances de equipes ou jogadores, proporcionando a cada um uma vantagem ou desvantagem hipot#233;tica greenbets saque m#237;nimo termos de pontos 2 , £ ou "kills" antes do inicio do jogo. Isso #233; particularmente #250;til quando uma equipe ou jogador #233; claramente favorito greenbets saque m#237;nimo 2 , £ greenbets saque m#237;nimo rela#231;#227;o ao outro.

Tipos de handicap no LoL

Handicap 0.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar meio ponto.

Handicap 1.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 1.5 pontos.

Handicap 2.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 2.5 pontos.

Handicap 3.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 3.5 pontos.

Handicap 4.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 4.5 pontos.

Handicap 5.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 5.5 pontos.

Handicap 6.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 6.5 pontos.

Handicap 7.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 7.5 pontos.

Handicap 8.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 8.5 pontos.

Handicap 9.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 9.5 pontos.

Handicap 10.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 10.5 pontos.

Handicap 11.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 11.5 pontos.

Handicap 12.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 12.5 pontos.

Handicap 13.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 13.5 pontos.

Handicap 14.5:

Garantir que uma equipe ou jogador ir#225; vencer, uma vez que nenhuma 2 , £ equipe consegue marcar 14.5 pontos.

Handicap 15.5: