

Parâmetros dos bots explicados.

Cada bot é um conjunto de regras. Aqui você encontra, em português claro, o que cada input faz e um valor realista que poderia ser usado na regra.

166 inputs · atualizado em 21/10/2026 · 13 novos marcados com **NOVO**

Estatísticas ao vivo 63 inputs · ao vivo

Dados que atualizam em tempo real durante a partida — ataques, finalizações, escanteios, xG, xC, alertas de gol e de canto, odds ao vivo e mais.

CONDIÇÃO	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Ataques	Ataques acumulados pelo time até o minuto atual.	72
Ataques perigosos	Ataques acumulados que chegaram a uma zona de maior risco.	31
Ataques perigosos/min (1min)	Média por minuto no último minuto; mostra a pressão imediata.	2.0
Ataques perigosos/min (3min)	Média por minuto nos últimos 3 minutos; mede a pressão recente.	1.3
Ataques perigosos/min (5min)	Média por minuto nos últimos 5 minutos; reduz picos isolados.	1.2
Ataques perigosos/min (10min)	Média por minuto nos últimos 10 minutos; indica pressão sustentada.	1.0
Ataques perigosos/min (total)	Média de ataques perigosos por minuto desde o início do jogo.	0.7
Gols (últ. 5 min)	Gols marcados pelo time nos últimos 5 minutos.	1
Gols (últ. 10 min)	Gols marcados pelo time nos últimos 10 minutos.	1
Gols (últ. 15 min)	Gols marcados pelo time nos últimos 15 minutos.	1
Finalizações no gol	Chutes que acertaram o gol, incluindo os que viraram gol.	5
Finalizações para fora	Chutes que não acertaram a meta.	6
Finalizações totais	Soma de todas as finalizações realizadas pelo time.	14
Finalizações dentro da área	Chutes realizados de dentro da grande área.	9
Finalizações fora da área	Chutes realizados de fora da grande área.	5
Finalizações bloqueadas	Chutes interceptados por um defensor antes de chegar ao gol.	3

CONDIÇÃO	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Tentativas de gol	Jogadas registradas como tentativa de marcar um gol.	14
xG (Gols esperados)	Gols esperados acumulados conforme a qualidade das chances criadas.	1.42
xC (Escanteios esperados) NOVO	Escanteios esperados acumulados no jogo, calculados pelo modelo de escanteio a partir da pressão do time.	4.8
xC – escanteios (saldo) NOVO	xC do time menos os escanteios que ele já bateu. Positivo = o time está devendo escanteio; zero ou negativo = já bateu o que a pressão merecia. Aceita valor negativo.	1.5
Finalizações no gol (3min) NOVO	Chutes no alvo feitos nos últimos 3 minutos.	1
Finalizações no gol (5min)	Chutes no alvo feitos nos últimos 5 minutos.	1
Finalizações totais (5min)	Todas as finalizações feitas nos últimos 5 minutos.	2
Finalizações no gol (10min)	Chutes no alvo feitos nos últimos 10 minutos.	2
Finalizações totais (10min)	Todas as finalizações feitas nos últimos 10 minutos.	4
Finalizações no gol (15min)	Chutes no alvo feitos nos últimos 15 minutos.	3
Finalizações totais (15min)	Todas as finalizações feitas nos últimos 15 minutos.	6
Escanteios	Escanteios cobrados pelo time até o minuto atual.	7
Laterais	Arremessos laterais cobrados pelo time no jogo.	18
Escanteios (3min) NOVO	Escanteios conquistados nos últimos 3 minutos.	1
Escanteios (5min)	Escanteios conquistados nos últimos 5 minutos.	1
Escanteios (10min)	Escanteios conquistados nos últimos 10 minutos.	2
Escanteios (15min)	Escanteios conquistados nos últimos 15 minutos.	3
Posse de bola	Percentual de posse do time até o minuto atual.	58
Bola controlada	Percentual do tempo em que o time manteve a bola sob controle.	54
Passes totais	Passes tentados pelo time até o minuto atual.	486
Passes certos	Passes que chegaram corretamente a um companheiro.	421
% de passes certos	Percentual de passes completados sobre os passes tentados.	86
Defesas	Finalizações no gol defendidas pelo goleiro.	3
Desarmes	Vezes em que o time recuperou a bola por meio de um desarme.	15
Faltas	Faltas cometidas pelo time no jogo.	12

CONDIÇÃO	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Cartões amarelos	Cartões amarelos recebidos pelo time.	2
Cartões vermelhos	Cartões vermelhos recebidos pelo time.	0
Cartões (amarelo + vermelho)	Total de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelo time.	2
Impedimentos	Jogadas do time anuladas por impedimento.	3
Tiros livres	Cobranças de falta a favor do time.	14
Tiros de meta	Tiros de meta cobrados pelo time.	7
Pênaltis	Pênaltis marcados a favor do time durante o jogo.	0
Barra de pressão	Índice em tempo real que representa a pressão ofensiva do time.	72
Foguinho (alerta de gol) NOVO	Alerta de gol aceso no jogo (Sim/Não). Vale para a partida inteira, sem escolher time.	Sim
Chance de gol em 15 min (%) NOVO	Chance, de 0 a 100, de sair gol nos próximos 15 minutos, segundo o alerta de gol. Vale para a partida inteira.	70
Bandeirinha (alerta de canto) NOVO	Alerta de escanteio aceso no jogo (Sim/Não). Só acende dos 35 minutos ao intervalo e dos 80 ao fim: os minutos do bot precisam cobrir esses trechos.	Sim
Probabilidade xC (%) NOVO	Chance, de 0 a 100, de sair pelo menos 1 escanteio (de qualquer time) até o fim do tempo em curso, acréscimos incluídos.	45
Posição na liga	Posição atual do time na tabela da competição.	4
Odd Casa vence	Cotação decimal ao vivo para vitória do time da casa.	2.10
Odd Empate	Cotação decimal ao vivo para o jogo terminar empatado.	3.40
Odd Visitante vence	Cotação decimal ao vivo para vitória do visitante.	3.60
Odd Ambas Marcam - Sim	Cotação ao vivo para os dois times marcarem ao menos um gol.	1.75
Odd Ambas Marcam - Não	Cotação ao vivo para pelo menos um time terminar sem marcar.	2.05
Odd Over 0.5 (1T)	Cotação ao vivo para sair pelo menos 1 gol no primeiro tempo.	1.55
Odd Over 1.5 (FT)	Cotação ao vivo para o jogo terminar com 2 ou mais gols.	1.48
Odd Over 2.5 (FT)	Cotação ao vivo para o jogo terminar com 3 ou mais gols.	2.05
Odd Over 9.5 Escanteios	Cotação ao vivo para o jogo terminar com 10 ou mais escanteios.	1.90

Estatísticas pré-jogo

41 inputs · pré-jogo

Médias históricas do time antes da bola rolar. Escolha 1º tempo, 2º tempo ou jogo inteiro (xG e xC só jogo inteiro).

condição	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Média de gols	Média histórica de gols marcados pelo time por partida.	1.65
Média de gols (1T)	Média histórica de gols marcados pelo time no primeiro tempo.	0.72
Média de gols (2T)	Média histórica de gols marcados pelo time no segundo tempo.	0.93
Média de escanteios	Média histórica de escanteios conquistados pelo time por partida.	5.4
Média de escanteios (1T)	Média histórica de escanteios do time no primeiro tempo.	2.3
Média de escanteios (2T)	Média histórica de escanteios do time no segundo tempo.	3.1
Média de xC NOVO	Média do xC (escanteios esperados) do time nos últimos jogos. Só conta jogos com xC; time sem esse dado não passa na condição.	5.2
Média de xG NOVO	Média do xG (gols esperados) do time nos últimos jogos. Só jogo inteiro, sem 1º ou 2º tempo.	1.45
Média de finalizações	Média histórica de todas as finalizações do time por partida.	13.8
Média de finalizações no gol	Média histórica de chutes do time que acertam o gol.	4.9
Média de finalizações para fora	Média histórica de chutes do time que não acertam a meta.	6.7
Média de finalizações dentro da área	Média histórica de chutes feitos dentro da grande área.	8.4
Média de finalizações fora da área	Média histórica de chutes feitos fora da grande área.	5.4
Média de finalizações (1T)	Média histórica de todas as finalizações no primeiro tempo.	6.1
Média de finalizações no gol (1T)	Média histórica de chutes no alvo no primeiro tempo.	2.1
Média de finalizações para fora (1T)	Média histórica de chutes para fora no primeiro tempo.	3.0
Média de finalizações dentro da área (1T)	Média histórica de chutes dentro da área no primeiro tempo.	3.6
Média de finalizações fora da área (1T)	Média histórica de chutes fora da área no primeiro tempo.	2.5
Média de finalizações (2T)	Média histórica de todas as finalizações no segundo tempo.	7.7
Média de finalizações no gol (2T)	Média histórica de chutes no alvo no segundo tempo.	2.8

CONDIÇÃO	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Média de finalizações para fora (2T)	Média histórica de chutes para fora no segundo tempo.	3.7
Média de finalizações dentro da área (2T)	Média histórica de chutes dentro da área no segundo tempo.	4.8
Média de finalizações fora da área (2T)	Média histórica de chutes fora da área no segundo tempo.	2.9
Média de ataques	Média histórica de ataques construídos pelo time por partida.	104.6
Média de ataques perigosos	Média histórica de ataques que chegam a zonas de maior risco.	47.2
Média de ataques (1T)	Média histórica de ataques construídos no primeiro tempo.	50.8
Média de ataques perigosos (1T)	Média histórica de ataques perigosos no primeiro tempo.	23.1
Média de ataques (2T)	Média histórica de ataques construídos no segundo tempo.	53.8
Média de ataques perigosos (2T)	Média histórica de ataques perigosos no segundo tempo.	24.1
Média de cartões amarelos	Média histórica de cartões amarelos recebidos por partida.	2.4
Média de cartões amarelos (1T)	Média histórica de amarelos recebidos no primeiro tempo.	0.9
Média de cartões amarelos (2T)	Média histórica de amarelos recebidos no segundo tempo.	1.5
Média de faltas	Média histórica de faltas cometidas pelo time por partida.	12.7
Média de faltas (1T)	Média histórica de faltas cometidas no primeiro tempo.	5.8
Média de faltas (2T)	Média histórica de faltas cometidas no segundo tempo.	6.9
Média de posse de bola	Percentual médio de posse de bola do time por partida.	55.2
Média de % de passes certos	Percentual médio de passes completados pelo time.	82.7
Média de posse de bola (1T)	Percentual médio de posse do time no primeiro tempo.	55.8
Média de % de passes certos (1T)	Percentual médio de passes certos no primeiro tempo.	83.1
Média de posse de bola (2T)	Percentual médio de posse do time no segundo tempo.	54.6
Média de % de passes certos (2T)	Percentual médio de passes certos no segundo tempo.	82.3

Prognósticos X7

40 inputs · algoritmo

Probabilidades e selos calculados pelo algoritmo SokkerPRO X7, incluindo o lay de placar exato (CS Lay). Aceitam sufixos de métrica (% , odd justa, EV...).

CONDIÇÃO	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Prob. Casa vence	Chance calculada pelo X7 de o time da casa vencer.	58
Prob. Empate	Chance calculada pelo X7 de o jogo terminar empatado.	24
Prob. Fora vence	Chance calculada pelo X7 de o visitante vencer.	18
Prob. Casa ou Empate	Chance de vitória da casa ou empate na dupla chance.	82
Prob. Fora ou Empate	Chance de vitória do visitante ou empate na dupla chance.	42
Prob. Casa ou Fora	Chance de haver um vencedor, sem empate.	76
Prob. Ambas Marcam - Sim	Chance calculada de os dois times marcarem ao menos um gol.	61
Prob. Ambas Marcam - Não	Chance calculada de pelo menos um time terminar sem marcar.	39
Prob. Over 0.5	Chance de o jogo terminar com 1 ou mais gols.	91
Prob. Over 1.5	Chance de o jogo terminar com 2 ou mais gols.	74
Prob. Over 2.5	Chance de o jogo terminar com 3 ou mais gols.	55
Prob. Over 3.5	Chance de o jogo terminar com 4 ou mais gols.	32
Prob. Under 0.5	Chance de o jogo terminar sem gols.	9
Prob. Under 1.5	Chance de o jogo terminar com no máximo 1 gol.	26
Prob. Under 2.5	Chance de o jogo terminar com no máximo 2 gols.	45
Prob. Under 3.5	Chance de o jogo terminar com no máximo 3 gols.	68
Prob. Over 0.5 (1T)	Chance de sair ao menos 1 gol no primeiro tempo.	66
Prob. Over 1.5 (1T)	Chance de saírem 2 ou mais gols no primeiro tempo.	26
Prob. Escanteios Over 8.5	Chance de o jogo terminar com 9 ou mais escanteios.	68
Prob. Escanteios Over 9.5	Chance de o jogo terminar com 10 ou mais escanteios.	59
Prob. Escanteios Over 10.5	Chance de o jogo terminar com 11 ou mais escanteios.	49
Prob. Escanteios Over 11.5	Chance de o jogo terminar com 12 ou mais escanteios.	39
Prob. Escanteios Under 8.5	Chance de o jogo terminar com no máximo 8 escanteios.	32
Prob. Escanteios Under 9.5	Chance de o jogo terminar com no máximo 9 escanteios.	41
Prob. Escanteios Under 10.5	Chance de o jogo terminar com no máximo 10 escanteios.	51

CONDIÇÃO	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Prob. Escanteios Under 11.5	Chance de o jogo terminar com no máximo 11 escanteios.	61
Prob. Cartões Over 2.5	Chance de a partida terminar com 3 ou mais cartões.	74
Prob. Cartões Over 3.5	Chance de a partida terminar com 4 ou mais cartões.	61
Prob. Cartões Over 4.5	Chance de a partida terminar com 5 ou mais cartões.	47
Prob. Cartões Over 5.5	Chance de a partida terminar com 6 ou mais cartões.	33
Prob. Cartões Under 2.5	Chance de a partida terminar com no máximo 2 cartões.	26
Prob. Cartões Under 3.5	Chance de a partida terminar com no máximo 3 cartões.	39
Prob. Cartões Under 4.5	Chance de a partida terminar com no máximo 4 cartões.	53
Prob. Cartões Under 5.5	Chance de a partida terminar com no máximo 5 cartões.	67
Prob. CS Lay NOVO	Chance calculada pelo X7 de o placar improvável do jogo NÃO sair (lay de placar exato).	92
Placar Exato (CS Lay) NOVO	Placar improvável escolhido pelo X7 para o lay. Use "Igual a" com o placar no formato casa-fora.	2-1
Selo do jogo: Tem EV	Escolha para exigir que o jogo tenha valor esperado identificado.	Ativado
Selo do jogo: Tem EV+	Escolha para exigir que o jogo tenha valor esperado positivo.	Ativado
Selo do jogo: Recomendado	Escolha para aceitar somente jogos marcados como recomendados.	Ativado
Selo do jogo: Tem qualquer selo	Exige que o jogo tenha pelo menos um selo do X7 em algum mercado.	Ativado

Odds pré-jogo

10 inputs · mercado

Cotações do mercado antes do jogo começar.

CONDIÇÃO	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Odd Casa vence	Cotação decimal pré-jogo para vitória do time da casa.	1.85
Odd Empate	Cotação decimal pré-jogo para a partida terminar empatada.	3.50
Odd Fora vence	Cotação decimal pré-jogo para vitória do visitante.	4.20
Odd Casa ou Fora NOVO	Cotação pré-jogo da dupla chance 12: um dos dois times vence, sem empate.	1.30
Odd Ambas Marcam - Sim	Cotação pré-jogo para os dois times marcarem ao menos um gol.	1.72
Odd Ambas Marcam - Não	Cotação pré-jogo para pelo menos um time terminar sem marcar.	2.05
Odd Over 0.5 (1T)	Cotação pré-jogo para sair pelo menos 1 gol no primeiro tempo.	1.38
Odd Over 1.5 (FT)	Cotação pré-jogo para a partida ter 2 ou mais gols.	1.32
Odd Over 2.5 (FT)	Cotação pré-jogo para a partida ter 3 ou mais gols.	1.88
Odd Over 9.5 Escanteios	Cotação pré-jogo para a partida ter 10 ou mais escanteios.	1.90

Filtros especiais

12 inputs · filtros

Regras para incluir ou excluir jogos, ligas e situações de placar.

CONDIÇÃO	O QUE SIGNIFICA	VALOR DE EXEMPLO
Odd mínima do mercado	Menor cotação aceita no mercado em que o bot fará a entrada.	1.60
Odd máxima do mercado	Maior cotação aceita no mercado em que o bot fará a entrada.	3.00
Excluir ligas femininas	Quando ativado, o bot ignora partidas de competições femininas.	1 (ativado)
Excluir ligas de juniores	Quando ativado, o bot ignora ligas de base, sub e juniores.	1 (ativado)
Excluir ligas masculinas	Quando ativado, o bot ignora partidas de competições masculinas.	1 (ativado)
Excluir amistosos	Quando ativado, o bot ignora jogos classificados como amistosos.	1 (ativado)
Bloquear continente	Ignora partidas cujo continente tenha o ID informado.	2
Placar time da casa	Quantidade atual de gols marcados pelo time da casa.	1
Placar time visitante	Quantidade atual de gols marcados pelo visitante.	0
Placar do favorito	Quantidade atual de gols marcados pelo time favorito.	1
Placar da zebra	Quantidade atual de gols marcados pelo time considerado zebra.	0
Diferença de gols	Distância entre os placares dos times no momento da verificação.	1