

## O O bet365

O Focus é um carro compacto da Ford, lançado em 1998. Desde entrada o modelo passou por várias mudanças e, atualmente, existem modelos diferenciais do Focus que variam no tamanho do motor e nos equipamentos.

1. Focus S

O Focus S é equipado com um motor 1.6L de 120 cv e tem uma caixa de câmbio manual com 5 marchas. O consumo médio é de 9,5 km/l na cidade e 13,5 km/l na estrada.

2. Focus SE

O Focus SE é o modelo intermediário da linha. Ele é equipado com um motor 1.6L de 120 cv e tem uma caixa automática com 6 marchas. O consumo médio é de 9 km/l na cidade e 13 km/l na estrada.

3. Focus GL

O Focus GL é o modelo de entrada da linha. Ele é equipado com um motor 1.6L de 120 cv e tem uma caixa manual com 5 marchas. O consumo médio é de 9 km/l na cidade e 13 km/l na estrada.

O mundo das apostas desportivas, o handicap é uma forma de nivelar o terreno de jogo entre dois times ou equipas que podem não ser da mesma força ou habilidade.

Em especial, o handicap significa que a uma equipa será descontada 2 gols no resultado final da partida. Por exemplo, se apostar numa partida entre Bayern Munique e MSV Duisburg com handicap 0-2, significa que a MSV Duisburg começa a partida com uma vantagem de 2 gols.

Se o Bayern Munique ganhar a partida com 1-0, o resultado final da aposta com handicap será 1-2, o que significa que apostar na MSV Duisburg ainda seria vencedora na aposta. Entretanto, se o Bayern Munique vencer por um placar acima de 2 gols, como 3-0 ou 2-0, por exemplo, então se vence a aposta feita no Bayern Munique, porque eles ultrapassaram a vantagem de handicap de 2 gols da MSV Duisburg.

Handicap 2 é menos comum de encontrar e é mais arriscado, mas pode potencialmente gerar maiores retornos nas apostas desportivas.

O O bet365

Outra forma de handicap utilizada nas apostas desportivas é o handicap +1.5 ou Handicap 1.5 virtual, o que significa basicamente o time terá adicionado 1.5 pontos ou gols ao seu resultado final.

Por exemplo, se um time ganhar a partida com um placar de 2-1, 2.5 é o meio ponto, assim uma vez adicionados 1.5 pontos ao time com o h