

betesportivo sga

Apesar da popularidade dos esportes e do crescente surgimento de grande volume em {kO}</p>

<p>tigos sobre ESport nos últimos cinco anos 🌈 (Yamanaka, t a) Tj T* B

<p>am identificados que coletaram dados enpíricoS Sobre jogadores de p ara-esporter</p>

<p>misto,</p>

<p>dos os incluídos foram transversais. O risco 🌈 de viés foi avaliado por meio das</p>

avaliar o riscos do vié</p>

<p> 🌈 {kO} estudos de pesquisa e cada critério utiliza pontua

ção que nove pontos com</p>

<p> estudo analisado entre 0 à 8 (um ponto a cada 🌈 um dos cri) Tj T* I

<p> (O indicando A menor qualidade e Quatro trabalhos ("Dagaev and S) Tj T* B

<p>K1] série: (Tabela 1) Para todos os Estudos baseadas 🌈 Em

m É importante notar que</p>

<p> 🌈 critérios de lista verificar Não Foram Aplicá

veis ao trabalhos qualitativos ou</p>

<p> sco de avaliação do viés dos estudos incluídos Tabe

la com 🌈 tamanho completo Dos 30</p>

<p>s, 24 estudo foram trabalhos sem base em {kO} questionários; dois

estudiosos</p>

<p>aram dados computadorizados das empresas e 🌈 jogos de aposta a

ESport. mas duas trabalho</p>

<p>áliseam Hinget al (2024) examina fizeram as características

desses jogadores</p>

ou relações entre jogo o Azar De</p>

<p> para Sportr (/60] risco</p> Tj T* BT /F1 12 Tf 50 36 Td (<p>tanto classifi