

El apasionante mundo de las apuestas deportivas

Una publicación de
iApuestas – Portal de Apuestas

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción parcial o total sin el consentimiento expreso de iApuestas.

Copyright © 2005. iApuestas ®. Todos los derechos reservados.

Índice

Introducción

1. Psicología del jugador
2. Factores que determinan el resultado de un evento deportivo
3. Las casas de apuestas
4. Tipos de apuestas
5. Apuestas de sistema
6. Sistemas de planificación económica
7. Las apuestas deportivas en internet
8. Glosario de apuestas deportivas

Sobre el autor

Introducción

Un país como España, de enorme tradición quinielística, está viendo cómo la llegada de las casas de apuestas online puede revolucionar el mundo de las apuestas deportivas. El aficionado a la quiniela, acostumbrado al clásico 1X2, dispone ahora de la posibilidad de apostar en numerosas casas y en acontecimientos tan dispares como el Mundial de Fútbol, las Olimpiadas, la Fórmula 1, las Elecciones Generales o incluso Gran Hermano. También tiene a su alcance tipos de apuestas que antes ni imaginaba: resultado exacto de un partido, diferencia de goles, jugador que marcará el primer gol, número de tarjetas, número de corners y un largo etc. El presente trabajo pretende introducir al lector en este apasionante mundo.

1. Psicología del jugador

Las apuestas incluyen una gran cantidad de factores, que irán abordándose a lo largo del texto. Unos juegan a favor del apostante y otros en su contra. Pero, como en la vida misma, la principal dificultad es la lucha del jugador contra sí mismo.

La fortaleza psicológica marca la diferencia entre el jugador que disfruta de su pasión por las apuestas y el jugador que a menudo es víctima de sus pasiones.

Entre los errores psicológicos más habituales de los apostantes destacan los siguientes:

- **Impaciencia:** El apostante sólo demuestra su capacidad de predicción a largo plazo. Cualquiera puede tener una racha de buena suerte y ganar una bonita cantidad en poco tiempo (o al contrario). Lo realmente difícil es mantener un rendimiento positivo al final de una temporada, después de un número elevado de apuestas. Las prisas por lograr un saldo positivo o por compensar un saldo negativo cuanto antes impulsan al jugador a realizar apuestas irreflexivas o arriesgadas que, con toda probabilidad, acabarán por empeorar su situación.

- **Imprudencia:** La impaciencia se convierte en imprudencia cuando el apostante pretende compensar las pérdidas acumuladas poniendo en juego cantidades cada vez más grandes de dinero. La actitud correcta cuando se atraviesa una mala racha consiste en analizar la situación, intentando comprender la causa de los malos resultados (apuestas descuidadas, escaso conocimiento de la competición, simple mala suerte, ...). La mejor receta ante las pérdidas es "al mal tiempo buena cara" y, sobre todo, apostar con moderación precisamente en los malos momentos. Si usted atraviesa una mala racha, tómese un tiempo de descanso. Conviene desconectar de las apuestas deportivas durante una o dos semanas y retomarlas más adelante con más tranquilidad y energías renovadas.

- **Indisciplina:** En ocasiones, el jugador apuesta cantidades cada vez más grandes de dinero después de ganar una buena cantidad. Llevado por la euforia de una buena racha, puede incluso llegar a apostar convulsivamente, dilapidando en poco tiempo el dinero que tanto le ha costado ganar. El autocontrol es importante tanto en los momentos de euforia como en los momentos difíciles.

Las tres grandes virtudes del apostantes (paciencia, prudencia y disciplina) se adquieren con el paso del tiempo. Incluso los jugadores más experimentados cometen errores con cierta frecuencia, y no hay nada trágico en ello: la clave está en aprender la lección y reducir esos errores al mínimo posible.

2. Factores que determinan el resultado de un evento deportivo

El estudio de un evento, de cara a decidir cuál de los posibles resultados es el más interesante, debe basarse en la medida de lo posible en factores objetivos. Las "convicciones", los "presentimientos" o las "buenas sensaciones" inducen casi siempre al error.

Los factores que se indican a continuación pueden generalizarse a todo tipo de eventos, aunque se refieran específicamente al fútbol.

- **Estadísticas** (tabla de clasificación, estado de forma, resultados históricos): La tabla clasificatoria da una idea de la diferencia de potencial entre los equipos que disputan un partido. Sin embargo es poco útil en la práctica porque en las primeras rondas de una liga no refleja el verdadero nivel de los clubes y posteriormente las casas de apuestas ya las tienen en cuenta a la hora de ofrecer sus cuotas. Lo mismo puede decirse de las tablas de forma (cinco o seis últimos partidos jugados por un equipo) y de las estadísticas históricas. Consultar las tablas es, a pesar de todo, una buena medida, porque pone al apostante al día del devenir de la competición. Mención especial merecen los últimos partidos que ha disputado un equipo, porque pueden ser una guía útil de la trayectoria que seguirá en el futuro. Saber anticipar los picos de forma, es decir la buena o mala racha de un equipo en las siguientes semanas, es sin duda una de las cualidades más valiosas del apostante. Para ello debe valorarse la calidad de un equipo más allá de los simples resultados (por ejemplo, un club ha podido jugar bien pero perder a causa de jugadas desafortunadas, errores arbitrales, etc.).

- **Bajas** (sanciones, lesiones, jugadores convocados a la selección nacional): Las casas de apuestas publican su cupón a principios de semana y desconocen con antelación las bajas que presentará un equipo el día del partido. El apostante no debe cambiar su apuesta por bajas irrelevantes, sobre todo si el equipo en cuestión dispone de una buena plantilla. Sí es necesario tener en cuenta un número de bajas elevado o la ausencia de jugadores clave.

- **Filosofía de juego**: En cada país, la liga tiene sus particularidades propias. En España o Francia el factor campo es muy determinante. En Argentina las aficiones siguen a sus equipos por todo el país, siendo posible que en un campo haya tantos aficionados locales como foráneos y en consecuencia las estadísticas de los clubes en casa y fuera son bastante similares. En Italia los equipos grandes suelen ganar con facilidad a los clubes modestos, mientras que empatan entre sí con relativa frecuencia. Los españoles y holandeses practican un fútbol predominantemente ofensivo, los ingleses un fútbol de entrega, los italianos defienden y esperan el contraataque, etc. Todo ello dentro de un fútbol en constante evolución donde cada día es más difícil establecer reglas generales.

- **Trascendencia del partido**: Muchos clubes participan en varias competiciones a lo largo de la temporada y se ven en la obligación de plantearse unas prioridades porque rara vez un equipo tiene plantilla para aspirar a todo, en especial con el sobrecargado calendario actual. En España la copa no es prioritaria para la mayor parte de los clubes de Primera División, que frecuentemente se presentan a jugar con un elevado número de jugadores no habituales, propiciando continuas sorpresas. Por el contrario, la copa inglesa es más relevante para los clubes de la Premier League, cuya filosofía de juego les obliga a esforzarse al máximo por la victoria en cada partido (típica honestidad inglesa). Otro ejemplo son los amistosos internacionales, donde la motivación de las selecciones no es máxima y los entrenadores suelen aprovechar para realizar algunos experimentos con sistemas de juego, nuevos jugadores, etc., lo que se traduce en resultados irregulares y multitud de empates. También es de sobra conocido que los equipos colistas suelen mejorar su rendimiento al final de la temporada debido a que para ellos cada encuentro empieza a ser una cuestión de vida o muerte. Y por último, no debe olvidarse que en partidos de gran trascendencia pueden estar presentes las famosas "primas a terceros". Equipos que en apariencia no se juegan nada

reciben suculentas "primas" por ganar a determinados rivales, ofreciendo un rendimiento muy superior al que se esperaría de ellos en función de la clasificación.

- **Fase de la competición:** Las competiciones pasan por distintas etapas a lo largo del año. Es habitual que al inicio de la liga se den abundantes sorpresas porque los equipos favoritos no están en forma y deben conjuntar unas plantillas que en ocasiones tienen muchos jugadores nuevos. Las diferencias en el nivel de juego son pequeñas y las apuestas en busca de sorpresas suelen dar muchas alegrías. Durante el segundo y tercer cuarto de una liga los favoritos han alcanzado un nivel de juego más acorde a su calidad y por lo general cumplen con los pronósticos, venciendo a los equipos "pequeños" con gran asiduidad. El último cuarto de la liga vuelve a ser propicio para sorpresas. La presión sobre los equipos con aspiraciones europeas o que luchan por eludir el descenso es enorme, lo que hace mucho más difícil predecir el resultado de un encuentro. Equipos colistas se vienen arriba y empiezan a jugar mejor estimulados por la necesidad de puntos; en ocasiones puede ocurrir lo contrario y los equipos que no soportan la excesiva presión se acaban derrumbando. Los conjuntos de la mitad de la tabla tampoco siguen una línea regular en la última fase liguera, ya que la falta de presión con frecuencia les quita un peso de encima, causando un juego más libre y mejores resultados; o bien pueden ser víctimas de la desmotivación ante la falta de unos objetivos claros y ver cómo su rendimiento cae en picado.

- **Derbis locales:** Un tipo de partido muy especial es el que enfrenta a equipos de la misma localidad. Dada la capital importancia que los aficionados conceden a estos duelos de rivalidad directa, es posible que los jugadores estén más preocupados de no perder que de ganar, ya que la derrota pesa enormemente mientras que el empate se toma como un resultado aceptable. Derbis típicos en los que las estadísticas históricas reflejan una fuerte tendencia al empate son los italianos: Roma - Lazio, o Inter de Milán - AC Milán. Conviene conocer este tipo de circunstancias, pero siendo conscientes de que estas tendencias no significan que duelos futuros terminarán mayoritariamente en empate. Lo que sí es cierto es que, cuando se disputa un derbi local, el estado de forma de los equipos y su clasificación en la tabla no es demasiado importante porque ambos conjuntos jugarán especialmente motivados.

3. Las casas de apuestas

La casa de apuestas desempeña un papel de intermediario entre los jugadores. Recauda el dinero apostado y efectúa los pagos a los ganadores, cobrando la comisión oportuna por su trabajo.

La tradición inglesa es bien distinta a la norteamericana por motivos históricos. La casa inglesa publicaba a principios de semana el cupón que contiene las cuotas (los precios) de los diferentes eventos y lo hacía llegar a todos los apostantes del país. Ajustar las cuotas posteriormente en función de la oferta y la demanda resultaba demasiado caro por el inconveniente de publicar un nuevo cupón y redistribuirlo, así que las casas inglesas, generalmente, mantenían sus cuotas invariables a lo largo de la semana. La tradición norteamericana ha seguido otro camino condicionada por el hecho de que las apuestas no son legales en EEUU. Aunque con un alto grado de permisividad social (incluso el New York Times dedica una columna a las apuestas), es obvio que la publicación de un cupón al modo inglés resultaba imposible. Cambiar las cuotas no tenía entonces un coste adicional para los corredores de apuestas de EEUU, que las dejaban fluctuar libremente en función de la oferta y la demanda.

Para los españoles, el desconocimiento de las casas de apuestas era casi absoluto hace apenas unos años. Incluso existía una idea un tanto novelesca del corredor de apuestas clandestino, típico de las películas de Hollywood. La realidad es bien distinta. En Inglaterra, por ejemplo, algunas casas de apuestas llevan operando más de medio siglo. Tras décadas de servicio, ofreciendo cuotas y pagando puntualmente, las casas de apuestas inglesas poseen un reconocido prestigio no sólo en su país, sino en todo el planeta. No en vano, además de la larga tradición de apuestas deportivas que existe en la cultura anglosajona, las casas con licencia inglesa deben pagar unos cánones muy altos para poder operar. Las más importantes cotizan en bolsa, con la obligación de superar exhaustivos controles legales, y llegan hasta millones de aficionados a las apuestas a través de miles de establecimientos distribuidos a lo largo y ancho del país. En el mundo de las apuestas, la reputación e integridad de una casa es su principal valor.

Las cuotas

El jugador apuesta su dinero a un evento sabiendo que, finalizado el mismo, dicho dinero se habrá multiplicado o habrá perdido todo su valor. Las cuotas expresan la cantidad a ganar y se representan mediante tres sistemas distintos.

- **Cuotas decimales:** El tipo más común, empleado casi universalmente, indica el número de unidades monetarias a cobrar por cada unidad apostada.

Ejemplo: Barcelona vence con cuota 1,25

Apostado 10 euros

Cobrado $10 \times 1,25 = 12,5$ euros

Ganado $12,5 - 10 = 2,5$ euros

- **Cuotas fraccionarias:** El sistema empleado originariamente por las casas inglesas, casi en desuso, indica las ganancias netas como una fracción.

Ejemplo: Barcelona vence con cuota 1/4

Apostado 10 euros

Ganado $10 \times 1/4 = 2,5$ euros

Cobrado $10 \times (1/4 + 1) = 12,5$ euros

- **Cuotas americanas:** El sistema americano, muy poco intuitivo, emplea cuotas positivas o

negativas. Las cuotas positivas (por ejemplo, +250) indican las ganancias netas para una apuesta de 100 unidades. Las cuotas negativas (por ejemplo, -400) indican la cantidad a apostar para que resulte una ganancia neta de 100 unidades.

Servicios ofrecidos por las casas

La casa de apuestas no se limita a ofrecer al cliente simples cuotas, sino un completo servicio de apuestas. Antes de abrir una cuenta y poner nuestro dinero en sus manos, conviene informarse sobre toda una serie de aspectos que aportan un importante valor añadido a la casa de apuestas:

- **Prestigio:** Una casa de apuestas de reconocido prestigio garantiza la integridad de nuestro dinero y la seguridad de los pagos. Es una buena idea estar atento a los comentarios de otros apostantes y buscar opiniones por internet, en foros o páginas especializadas, sobre la credibilidad de las distintas casas.

- **Formas de cobro:** Generalmente se emplean cheques bancarios, tarjetas de crédito, etc. Para un apostante habitual puede resultar interesante disponer de una tarjeta de crédito aparte con la que realizar todas las transacciones de sus apuestas. Asimismo, hay que tener en cuenta las comisiones asociadas a las operaciones bancarias.

- **Métodos de pago:** La casa de apuestas da todo tipo de facilidades a la hora de que el cliente haga un ingreso. Cheques, transferencias bancarias o tarjetas de crédito pueden emplearse habitualmente sin coste adicional o con un coste mínimo.

- **Impuestos:** Las leyes sobre el juego varían de un país a otro. La casa de apuestas paga sus impuestos en el país que le concedió la licencia, y los apostantes deben conocer sus obligaciones en materia de impuestos con su propio país.

- **Reglas:** Es obvio que el apostante debe tomarse la molestia de leer las reglas de la casa de apuestas, informarse bien y preguntar en caso de duda. Por otro lado, hay que ser exigentes y valorar de forma negativa cada limitación (por ejemplo, el hecho de que no se permitan apuestas simples en determinados eventos).

- **Cotizaciones:** Una casa de apuestas que ofrezca cuotas un poco más altas que las demás casas resulta sin duda atractiva. También debe valorarse si dichas cuotas se publican con la suficiente antelación a la celebración del evento, lo que nos dará más oportunidades para apostar.

- **Ganancia máxima:** Muchas casas de apuestas limitan la cantidad máxima que puede ganar un cliente en un plazo dado (diaria, semanal o mensualmente). Si se apuestan pequeñas cantidades no tiene ninguna importancia, pero si la cantidad es elevada o la cuota muy alta, la casa de apuestas recortará el premio a la máxima ganancia permitida.

- **Depósito mínimo:** Por lo general la casa exige que se realice un depósito mínimo. Tan solo hay que estar alerta de que la cantidad no sea demasiado elevada.

- **Apuesta mínima:** La mayor parte de las casas sólo admiten apuestas a partir de una determinada cantidad mínima. Normalmente suele tratarse de cantidades pequeñas (1, 2 ó 3 euros por ejemplo), pero no siempre es así. Asegúrese de que se adapta a sus necesidades.

- **Eventos:** El número y diversidad de eventos ofertados por una casa de apuestas es, probablemente, uno de los factores más atractivos. El apostante debe evitar las casas en las que sólo se pueda apostar por unos pocos deportes y unas pocas competiciones porque no hay nada peor que desear hacer una apuesta y no encontrarla en el cupón.

- **Ofertas promocionales:** La mayor parte de las casas de apuestas disponen de interesantísimas ofertas promocionales que incluyen apuestas gratis, bonus fijos, etc.

- **Idioma:** Debido a la gran expansión de las apuestas a través de internet, las casas ofrecen sus servicios en un buen número de idiomas. Cada vez más casas utilizan el español y el problema del idioma se reduce día a día.

- **Moneda:** Las transacciones se realizan en un amplio número de monedas distintas, y desde luego el euro es una moneda empleada universalmente.

El margen de beneficios

Para asegurarse la rentabilidad económica, la casa de apuestas cobra una comisión del dinero apostado por los jugadores.

El margen de beneficios se refleja directamente en las cuotas (mayores beneficios para la casa, menores cuotas) y es uno de los factores a considerar a la hora de seleccionar una casa de apuestas entre las distintas ofertas. Dadas las cuotas de un partido de fútbol, por ejemplo:

Signo [1] Athletic Bilbao 2,85

Signo [X] Empate 3,10

Signo [2] Barcelona 2,20

El margen de beneficios correspondiente está dado por:

$$\text{Margen de beneficios} = 1/\text{cuota}[1] + 1/\text{cuota}[X] + 1/\text{cuota}[2]$$

En el ejemplo indicado:

$$\text{Margen de beneficios} = 1/2,85 + 1/3,10 + 1/2,20 = 1,128$$

Por cada pago en premios de 1 euro, la casa de apuestas ingresa en promedio 1,128 euros (el margen de beneficios es del 12,8%). A la inversa, por cada euro apostado, la casa de apuestas paga una media de 0,8865 euros en premios (la fracción de pago es del 88,65%)

Estimación de probabilidades

En ocasiones interesa conocer, a partir de las cuotas ofrecidas, la probabilidad pura, es decir matemática, que la casa de apuestas estima para cada resultado. El cálculo es entonces:

$$\text{Probabilidad}[1] = 1/\text{cuota}[1] \cdot \text{fracción de pago}$$

$$\text{Probabilidad}[X] = 1/\text{cuota}[X] \cdot \text{fracción de pago}$$

$$\text{Probabilidad}[2] = 1/\text{cuota}[2] \cdot \text{fracción de pago}$$

En el ejemplo anterior:

$$\text{Probabilidad}[1] = 1/2,85 \cdot 88,65\% = 31,10\%$$

$$\text{Probabilidad}[X] = 1/3,10 \cdot 88,65\% = 28,60\%$$

$$\text{Probabilidad}[2] = 1/2,20 \cdot 88,65\% = 40,30\%$$

La probabilidad total es del 100%, como cabía esperar. Por supuesto, las probabilidades no son estimaciones exactas, sino las suposiciones de la casa de apuestas.

Concepto de probabilidad

Afirmar que la casa de apuestas ofrece cuotas equivale a decir que ofrece probabilidades, puesto que las primeras son calculadas a partir de las segundas. Las probabilidades adquieren así un papel central en el mundo de las apuestas, lo que obliga al jugador a poseer unos

conocimientos básicos sobre las leyes de la probabilidad. Por fortuna, basta con comprender algunos principios estadísticos muy sencillos.

Al realizar determinado experimento aleatorio un número muy elevado de veces, las frecuencias con las que se dan los distintos resultados tienden a estabilizarse. Surge así el concepto de probabilidad como la fracción de casos en los que ocurre un suceso.

Por ejemplo, la probabilidad de que salga un "cuatro" al tirar un dado es $1/6$ porque al hacer un gran número de tiradas su frecuencia relativa es aproximadamente una de cada seis (el dado tiene seis caras).

El valor numérico de la probabilidad se encuentra entre cero, si el suceso es "imposible", y uno, si el suceso es "seguro".

La esperanza de premio

En teoría de juegos la herramienta básica es el cálculo de "promedios". Conocidas la probabilidad y el premio asociados a un suceso, la esperanza de premio viene dada por:

Esperanza de premio = Probabilidad x Premio

En el caso de apuestas deportivas y cuotas decimales:

Esperanza de premio = Probabilidad x Cuota

Si la casa de apuestas realiza estimaciones muy precisas de la probabilidad de un evento, entonces la esperanza de premio es exactamente la fracción de pago. A la larga, los premios del apostante serán en promedio alrededor del 90% de la cantidad apostada, es decir el apostante perderá cerca del 10% de su dinero. Pero determinar la probabilidad de los distintos signos de un partido de fútbol no es tan sencillo como calcular la probabilidad de que salga un "seis" al tirar un dado. El apostante con frecuencia tiene una opinión distinta sobre las probabilidades de cada signo y, si sus propias estimaciones son más precisas que las de la casa de apuestas, la rentabilidad económica puede estar a su alcance.

Signo [1] Athletic Bilbao 2,85

Signo [X] Empate 3,10

Signo [2] Barcelona 2,20

Dadas las cuotas precedentes, la casa de apuestas estima las siguientes probabilidades:

Signo [1] Athletic Bilbao 0,311

Signo [X] Empate 0,286

Signo [2] Barcelona 0,403

Si un apostante considera que las posibilidades del Barça son mayores (pongamos una probabilidad de 0,5) entonces la esperanza de premio del signo [2], en su opinión, será:

Esperanza de premio = Probabilidad x Cuota = $0,5 \times 2,20 = 1,10$

Puesto que la esperanza de premio es mayor que la unidad, la apuesta es rentable (en este caso la rentabilidad sería del 10%).

El arte de apostar no es otra cosa que el arte de estimar probabilidades con más exactitud que la casa de apuestas, aunque la estimación de los apostantes sea, en muchos casos, intuitiva.

La desventaja del jugador

Llegados a este punto, el jugador debe reconocer que parte con dos desventajas respecto a la casa de apuestas:

1°.- Las casas basan sus estimaciones en la opinión de expertos que poseen una gran experiencia y un profundo conocimiento de su trabajo. Dichos expertos, conocidos como "oddsmaker", emplean métodos estadísticos y analizan concienzudamente las circunstancias de cada partido a la hora de determinar sus probabilidades. El apostante medio, por lo general, no posee mayor capacidad de predicción que ellos.

2°.- El margen de beneficios de la casa de apuestas actúa, en la práctica, como un margen de error. La casa de apuestas tiene asegurada la rentabilidad a largo plazo mientras sus estimaciones de las probabilidades no contengan errores relativos superiores al 10%.

La tarea del apostante es difícil, pero no imposible. Otros elementos juegan a su favor.

Apuestas combinadas

Además de apuestas simples, a un único evento, los apostantes tienen la posibilidad de realizar apuestas combinadas. En este caso hay que acertar todos los eventos incluidos en la combinación y la cuota total se obtiene multiplicando entre sí todas las cuotas individuales. Por ejemplo, una combinación doble con cuotas individuales 2,00 y 1,50 da una cuota combinada de $2,00 \times 1,50 = 3,00$.

Uno de los debates más comunes entre los apostantes es la preferencia por jugar apuestas simples o combinadas. Es un hecho conocido que las casas de apuestas ganan más dinero si los apostantes eligen el juego múltiple. Una casa típica, con un margen de beneficios del 10%, concede al jugador una esperanza de premio del 90%. Pero esto es válido para apuestas simples, porque para apuestas múltiples la esperanza de premio también "se combina". Por ejemplo, para apuestas dobles la esperanza de premio es $0,90 \times 0,90 = 0,81$ es decir el 81%; para apuestas triples $0,90 \times 0,90 \times 0,90 = 0,729$ es decir el 72,90% y así sucesivamente la esperanza de premio va reduciéndose.

Pero si el apostante obtiene, gracias a su superior capacidad de predicción, esperanzas de premio positivas para sus apuestas simples, la combinación de apuestas multiplicará su rentabilidad. Por ejemplo, si para un evento individual el apostante gana un 10% (esperanza de premio 1,10), entonces la esperanza de premio en apuestas dobles será $1,10 \times 1,10 = 1,21$ es decir un rendimiento positivo del 21%; para apuestas triples $1,10 \times 1,10 \times 1,10 = 1,331$ es decir un rendimiento positivo del 33,10% y así sucesivamente.

En conclusión, sólo apostantes con capacidad de predicción contrastada deben plantearse seriamente las apuestas múltiples, que además exigen dosis enormes de paciencia. El apostante medio hará mejor apostando a eventos simples, ya que el riesgo de perder es considerablemente menor.

4. Tipos de apuestas

El apostante español, acostumbrado a la quiniela, encontrará en las casas de apuestas posibilidades mucho más diversas. No sólo se puede apostar al clásico 1X2, sino al vencedor en la primera parte, al número de goles que se marcarán en el partido, al jugador que materializará el primer tanto, al resultado exacto del partido, etc. La siguiente tabla resume los tipos de apuestas más comunes disponibles en las casas.

Tabla 1. Tipos de apuestas más frecuentes

Tipo	Objetivo
Colocado (Situado)	Predecir el participante que finalizará la prueba entre los tres primeros clasificados.
Combinada (Múltiple)	Combinar varios eventos en una sola apuesta. La apuesta se gana si se aciertan todos y cada uno de los eventos y la cuota total se obtiene multiplicando entre sí las cuotas de los eventos individuales.
Doble	Predecir el resultado de una apuesta combinada de dos eventos.
En Directo (Live)	Predecir el ganador de un evento en vivo, mientras se desarrolla el partido. Las cuotas fluctúan en función del resultado de cada momento.
Hándicap	Predecir qué participante vencerá en el clásico "mano a mano" entre dos rivales. Pero en este caso, al resultado final del partido debe añadirse el "hándicap" establecido por la casas.
Head to head (h2h)	Predecir qué participante vencerá en el clásico "mano a mano" entre dos rivales.
Largo plazo (Futuros)	Predecir el ganador de una competición a final de temporada
Medio Tiempo/Final	Predecir el resultado tanto en el primer tiempo como en el final del partido.
Primer goleador	Predecir el jugador que materializará el primer tanto del partido.
Primera parte	Predecir el resultado del partido al término del primer tiempo.
Resultado exacto	Predecir el resultado exacto con el que finalizará el partido (3-1, 1-1, 0-1, etc.)
Scorecast	Predecir el jugador que materializará el primer gol y el resultado final del partido.
Simple	Predecir el resultado de un solo partido.
Totales (Over/under)	Predecir el número de goles del partido, independientemente de qué participante los marque.
Triple	Predecir el resultado de una apuesta combinada de tres eventos.

5. Apuestas de sistema

Además de aceptar apuestas a partidos simples, las casas permiten combinar entre sí pronósticos a varios partidos. El apostante puede de este modo confeccionar su propia quiniela particular, con la ventaja de poder elegir el tipo, el número de partidos y el importe de la apuesta que más se adapte a sus necesidades. Para ello la casa dispone de sistemas de apuestas prediseñados, con los que el apostante puede realizar un gran número de apuestas con un solo clic. La siguiente tabla muestra los más habituales.

Tabla 2. Apuestas de sistema

Nombre	Eventos	Apuestas	Descripción
Trixie	3	4	3 dobles + 1 triple
Patent	3	7	3 simples + 3 dobles + 1 triple
Yankee	4	11	6 dobles + 4 triples + 1 cuádruple
Lucky 15	4	15	4 simples + 6 dobles + 4 triples + 1 cuádruple
Alphabet	6	26	2 patents + 1 yankee + 1 séxtuple
Super Yankee (Canadian)	5	26	10 dobles + 10 triples + 5 cuádruples + 1 quíntuple
Lucky 31	5	31	5 simples + 10 dobles + 10 triples + 5 cuádruples + 1 quíntuple
Heinz	6	57	15 dobles + 20 triples + 15 cuádruples + 6 quíntuples + 1 séxtuple
Lucky 63	6	63	6 simples + 15 dobles + 20 triples + 15 cuádruples + 6 quíntuples + 1 séxtuple
Super Heinz	7	120	21 dobles + 35 triples + 35 cuádruples + 21 quíntuples + 7 séxtuples + 1 séptuple
Goliath	8	247	28 dobles + 56 triples + 70 cuádruples + 56 quíntuples + 28 séxtuples + 8 séptuples + 1 óctuple

6. Sistemas de planificación económica

El punto débil del apostante

La mayor parte de los jugadores pierden a largo plazo porque no saben gestionar bien su dinero. Con frecuencia, el apostante incrementa su banca gracias a una buena racha o a las buenas cuotas que ofrece, esporádicamente, su casa de apuestas. Pero la casa de apuestas sabe perfectamente que dichas ganancias desaparecerán en unas pocas semanas por la mala gestión económica del apostante medio.

El jugador profesional no malgasta sus ganancias después de una buena racha, sabe esperar su oportunidad y ejerce un perfecto control de su dinero. El jugador medio, que habitualmente posee buenos conocimientos a la hora de realizar predicciones, dilapida tarde o temprano sus ganancias y comienza a apostar con más frecuencia y en mayores cantidades guiado de su euforia creciente. En consecuencia, su dinero acaba engordando las arcas de la casa de apuestas.

Una correcta planificación económica es imprescindible.

Sistemas de planificación

Existen diversos sistemas que permiten al jugador decidir qué cantidades apostar: Martingale, "apuestas en serie" y "método de Kelly" son los más conocidos. Los dos primeros incluyen diversas falacias y el método de Kelly es poco útil en la práctica, pero comprenderlos ampliará notablemente la perspectiva del apostante.

Martingale

Específicamente pensado para la ruleta, el Martingale es un sistema de alto riesgo que consiste en doblar la cantidad apostada cada vez que se pierda o en volver a la apuesta de salida cuando se gane.

Ejemplo: Inicialmente se apuestan 100 euros en un evento de cuota 2,00. Si se pierde, se dobla la apuesta a 200 euros en un nuevo evento de cuota 2,00. Y así sucesivamente. Supongamos que se gana al tercer intento. Dado que se apostaron en total $100 + 200 + 400$ euros = 700 euros, y se cobraron 2×400 euros = 800 euros, se obtiene un beneficio neto de 100 euros (exactamente la apuesta de salida). Recogidas las ganancias, se repite el sistema desde el principio.

Una creencia habitual entre los apostantes es que el Martingale es un sistema infalible, y que las casas de apuestas lo evitan de raíz al limitar la máxima apuesta o la ganancia máxima, pero el sistema es falso en sí mismo y una ruina segura más tarde o más temprano. Incluye varias falacias que conviene comprender perfectamente:

- **Cantidad de dinero limitada:** Para empezar, el Martingale parte de la suposición de que el apostante dispone de una cantidad de dinero ilimitada a la hora de efectuar sus apuestas. En la práctica esto es imposible, y la eficacia del método se convierte en una ilusión.

- **Crecimiento geométrico:** Doblar una vez tras otra provoca un crecimiento geométrico de las cantidades en juego. Supongamos que un jugador pierde ocho veces consecutivas. Una mala racha semejante es ciertamente inhabitual, pero también inevitable si se juega con mucha frecuencia. Entonces, en la novena jugada será necesario apostar 256 veces la cantidad inicial. Pero pensemos seriamente: ¿Puede considerarse razonable arriesgar, por ejemplo, 25.600 euros para ganar tan solo 100 (la apuesta de salida)? Es más seguro, y desde luego más inteligente, comprar un detector de metales y rastrear la playa en busca de calderilla. ;-)

- **El papel del azar:** Con el Martingale, el jugador cree poseer un completo control del juego. Si el azar le es favorable, se limita a cobrar las ganancias. Si el azar le es desfavorable, el

jugador adapta su estrategia para invertir el curso de los acontecimientos. Este "control absoluto" del azar sólo es una ilusión. Volvamos al ejemplo en el que un jugador pierde ocho veces consecutivas. Por mucho que el jugador crea que el importe de su siguiente apuesta (256 veces la cantidad inicial) forma parte de un plan inteligente y predeterminado, la realidad es que el importe de su apuesta lo ha determinado el azar. El puro azar le ha llevado a perder ocho veces consecutivas y le pone en la desagradable obligación de apostar una cantidad elevadísima en relación a los posibles beneficios (256 a 1). En definitiva, el Martingale no es un verdadero método de planificación, sino una manera de permitir que sea el mismo azar el que determine las cantidades a apostar. Una forma más sutil, y casi siempre suicida, de ponerse en manos de la suerte.

Apuestas en serie

Sin entrar en detalles sobre su complicada técnica, el método de apuestas en serie, originario de Alemania, es similar al Martingale. La diferencia fundamental radica en que las cantidades a apostar aumentan de forma lineal y no geométrica, con lo que el riesgo se reduce considerablemente y la ruina del jugador se dilata durante más tiempo. Pero el jugador está ante una ilusión semejante a la del Martingale, en la creencia de que un método de planificación puede imponerse al azar.

Método de Nelly

Todo método basado exclusivamente en la progresión de las cantidades a apostar está condenado al fracaso, aunque en ocasiones la intuición nos diga lo contrario. El Martingale, el método de apuestas en serie o cualquier otro método imaginable terminan inevitablemente en la bancarrota.

Un método conceptualmente distinto es el planteado por el matemático americano John L. Kelly, porque toma en consideración las probabilidades de cada resultado y, al menos desde el punto de vista teórico, el sistema es coherente.

La teoría de Kelly permite determinar la cantidad óptima a apostar en un evento si se conoce la probabilidad exacta de que el evento ocurra:

$$\text{Porcentaje} = \text{Probabilidad} - (1 - \text{Probabilidad}) / (\text{Cuota} - 1)$$

Porcentaje es la cantidad a apostar, como % de la banca de la que dispone el jugador, y se calcula a partir de la probabilidad estimada del evento y de la cuota del mismo. Puesto que se apuesta una fracción del dinero total disponible, el método de Kelly evita pérdidas dramáticas y, al contrario que el Martingale, tiende a reducir las cantidades a apostar cuando se pierde y a aumentarlas cuando se gana, lo que equivale a una planificación económica verdaderamente racional.

El problema de la fórmula de Kelly es que las probabilidades deben estar del lado del apostante, es decir el jugador necesariamente debe ser capaz de determinar las probabilidades matemáticas de un evento con mayor exactitud que la casa de apuestas. Si el jugador sobreestima la probabilidad, entonces perderá dinero. Por el contrario, si subestima las probabilidades, ganará dinero pero sin obtener el máximo rendimiento posible.

Más allá del aspecto puramente matemático, de difícil aplicación práctica, la fórmula de Kelly enseña que, idealmente, no se debe apostar un porcentaje superior a la probabilidad del evento, independientemente de cual sea la cuota del mismo. En resumen, si usted elige un evento con cuota 2, no aposte una fracción de su dinero superior a $1/2 = 0,50$ (es decir el 50%); si usted elige un evento con cuota 10, no aposte una fracción de su dinero superior a $1/10 = 0,10$ (es decir, el 10%), etc.

Conclusión

En las apuestas no hay fórmulas mágicas. El jugador debe aprender a tomar sus propias

decisiones de forma racional. Quizás las únicas guías válidas sean el sentido común y la experiencia. Cada apuesta debe responder a un propósito meditado y no decidirse de modo irreflexivo la cantidad a arriesgar. Visto a la inversa, elegir las apuestas precipitadamente y asumir con frecuencia riesgos elevados son signos inequívocos de inexperiencia y escaso autocontrol.

7. Las apuestas deportivas en internet

Gracias a la irrupción de Internet, los amantes de las apuestas deportivas pueden disfrutar de esta apasionante diversión sin salir de casa, con un solo click de su ratón. Pero Internet no sólo es un medio que permite al apostante comunicarse con la casa de apuestas de una forma cómoda, eficiente y segura. Todo lo necesario para vivir este fascinante mundo está en la red: las propias casas, foros de apuestas, páginas de picks, marcadores en directo para seguir el resultado de los partidos, comparativas de cuotas, etc.

- **Elegir una casa de apuestas:** Internet resulta de gran ayuda a la hora de elegir una casa. Es muy recomendable dejarse guiar por la experiencia de otros usuarios, para lo cual se deben consultar sus opiniones en **foros y páginas especializadas en apuestas**, sopesando los pros y los contras de cada casa. Nunca se insistirá lo suficiente en que el principal valor de una casa es su prestigio. Ello garantiza no sólo una seguridad máxima en los cobros y pagos, sino también la garantía de que nuestros datos personales y bancarios serán tratados con absoluta confidencialidad. Hay un buen número de casas de apuestas de reconocido prestigio, cualquiera de las cuales será una excelente elección para quienes se inician en el mundo de las apuestas deportivas. Un factor particularmente interesante es la variedad de deportes en los que la casa permite apostar. Sería una pena que la casa elegida no ofreciese los partidos de nuestra liga preferida. Además, conviene comparar los "bonos de bienvenida". Las casas no escatiman esfuerzos en sus ofertas promocionales y es frecuente que regalen bonos de apuestas gratis a los nuevos usuarios.

- **Rellenar el formulario de registro:** Si se ha elegido una casa de prestigio contrastado, las medidas de seguridad respecto a nuestros datos personales son máximas. Cuando se da información personal y, sobre todo, información bancaria a través de internet, debe comprobarse que la casa redirecciona al página a un "servidor seguro". Se identifica fácilmente porque su URL será del tipo "**https**" (el http característico de internet, más la letra "s" de "seguridad"). Estas páginas utilizan un cifrado basado en las Secure Socket Layers (SSL) para crear un canal cifrado que garantiza el máximo nivel de seguridad en la transmisión y recepción de los datos.

- **Ingresar dinero en la casa:** Para apostar en una casa es necesario realizar un ingreso de dinero. La casa acreditará al usuario la cantidad correspondiente en su cuenta personal, e irá sumando las cantidades ganadas y restando las cantidades perdidas con cada apuesta. Para recuperar nuestro dinero, sólo tenemos que dar la orden a la casa de apuestas, que procederá a enviárnoslo mediante cheque, transferencia bancaria, etc.

Uno de los momentos más delicados para quienes se inician en las apuestas deportivas es el instante de realizar el primer ingreso. Muchos internautas desconfían de dar información bancaria o emplear la tarjeta de crédito en internet. No nos cansaremos de repetir que lo fundamental es el **prestigio** de la casa de apuestas. Si usted ingresa su dinero en una casa de apuestas de reconocido prestigio, la integridad del mismo será absoluta, así como la seguridad en las transacciones bancarias.

Cada casa dispone de distintos medios para realizar el ingreso (tarjeta de crédito, transferencia bancaria, etc.). Normalmente un ingreso por **tarjeta de crédito** lleva asociado un coste del 3% por gastos de gestión, con la ventaja de que podremos apostar instantes después de realizar el pago. Otro medio frecuente es la **transferencia bancaria**, cuya principal desventaja es que la casa no recibirá el

justificante de la operación hasta pasados unos días, durante los cuales no podremos apostar.

Para recuperar el dinero ingresado, o para **cobrar las ganancias** de nuestras apuestas, sólo debemos dar la orden a la casa, que procederá a enviarnos el importe que corresponda a través de nuestra tarjeta, mediante un cheque o mediante una transferencia bancaria. Los costes de gestión suelen ser pequeños, e incluso nulos en algunos casos. Pero siempre conviene informarse de ellos en la página web de la casa para elegir el método de cobro más adecuado.

- **Elegir la mejor apuesta:** Internet no solo es el vehículo que permite al apostante comunicarse con la casa de apuestas online. También es una extraordinaria fuente de información para seleccionar las mejores apuestas. Existen gran cantidad de webs dedicadas en exclusiva al mundo de las apuestas deportivas. Las **páginas de pronósticos** reúnen a los mejores pronosticadores (conocidos como "**tipsters**") que a su vez publican sus mejores apuestas (conocidas como "**picks**"). Para los apostantes inexpertos resulta muy instructivo leer los picks de los tipsters, aprender a razonar siguiendo su ejemplo y adquirir experiencia. Otro recurso de gran utilidad se encuentra en los foros de apuestas. Los foreros comparten sus experiencias, resuelven sus dudas, ofrecen consejos e incluso picks.

- **Elegir la mejor cuota:** Con el paso del tiempo, los apostantes más experimentados abren cuentas en varias casas para aprovechar lo mejor de cada una. Ello les da la oportunidad de realizar la apuesta en la casa que más les interese, que lógicamente será aquella que ofrezca una cuota más alta para el evento en cuestión. Un apostante que tenga cuenta en cinco casas, podría visitarlas una a una hasta determinar cuál de las cinco tiene la cuota más alta. Pero es más práctico visitar una web de **comparativas de cuotas**, donde se puede consultar simultáneamente el valor de las cuotas de las distintas casas. Así, de un solo vistazo el apostante sabrá en cuál de sus cinco casas le ofrecen una cuota más alta, y por lo tanto mayor beneficio en caso de acertar la apuesta.

- **Páginas complementarias:** Existen otras webs, no necesariamente relacionadas con el mundo de las apuestas, que ofrecen información de utilidad. Páginas webs de **estadísticas** donde consultar la marcha y el estado de forma de los equipos, webs **noticias deportivas** donde comprobar las novedades de última hora o el ganador de cada partido, y webs de **resultados en directo** donde poder seguir el desarrollo de nuestras apuestas gol a gol y minuto a minuto.

8. Glosario de apuestas deportivas

Acumulador: Ver apuesta combinada (apuesta múltiple; *ing.: accumulator, combo, multiple, parlay*).

Accumulator. Ver apuesta combinada (acumulador, apuesta múltiple; *ing.: combo, multiple, parlay*).

Alphabet. Ver apuesta de sistema.

Apostante: Persona que realiza una apuesta (*ing.: bettor, punter*).

Apuesta: Cantidad de dinero que se arriesga a favor de un determinado resultado en una contienda deportiva. En caso de acierto, se recupera aumentada a expensas de las cantidades que han perdido quienes apostaron en contra (*ing.: bet, wager*).

Tabla 1. Tipos de apuestas más frecuentes

Tipo	Objetivo
Colocado (Situado)	Predecir el participante que finalizará la prueba entre los tres primeros clasificados.
Combinada (Múltiple)	Combinar varios eventos en una sola apuesta. La apuesta se gana si se aciertan todos y cada uno de los eventos y la cuota total se obtiene multiplicando entre sí las cuotas de los eventos individuales.
Doble	Predecir el resultado de una apuesta combinada de dos eventos.
En Directo (Live)	Predecir el ganador de un evento en vivo, mientras se desarrolla el partido. Las cuotas fluctúan en función del resultado de cada momento.
Hándicap	Predecir qué participante vencerá en el clásico "mano a mano" entre dos rivales. Pero en este caso, al resultado final del partido debe añadirse el "hándicap" establecido por la casas.
Head to head (h2h)	Predecir qué participante vencerá en el clásico "mano a mano" entre dos rivales.
Largo plazo (Futuros)	Predecir el ganador de una competición a final de temporada
Medio Tiempo/Final	Predecir el resultado tanto en el primer tiempo como en el final del partido.
Primer goleador	Predecir el jugador que materializará el primer tanto del partido.
Primera parte	Predecir el resultado del partido al término del primer tiempo.
Resultado exacto	Predecir el resultado exacto con el que finalizará el partido.
Scorecast	Predecir el jugador que materializará el primer gol y el resultado final del partido.
Simple	Predecir el resultado de un solo partido.
Totales (Over/under)	Predecir el número de goles del partido, independientemente de qué participante los marque.
Triple	Predecir el resultado de una apuesta combinada de tres eventos.

Apuesta a favor: Se gana cuando el participante seleccionado se proclama vencedor del evento. Típica de las casas de apuestas tradicionales. (*ing.: back*). Es lo contrario de apuesta en contra (*ing.: lay*).

Apuesta de sistema: Grupo de apuestas combinadas prediseñadas, que permiten al apostante realizar complicadas selecciones y permutaciones de eventos con un solo click (*ing.: system bet*).

Tabla 2. Apuestas de sistema

Nombre	Eventos	Apuestas	Descripción
Trixie	3	4	3 dobles + 1 triple
Patent	3	7	3 simples + 3 dobles + 1 triple
Yankee	4	11	6 dobles + 4 triples + 1 cuádruple
Lucky 15	4	15	4 simples + 6 dobles + 4 triples + 1 cuádruple
Alphabet	6	26	2 patents + 1 yankee + 1 séxtuple
Super Yankee (Canadian)	5	26	10 dobles + 10 triples + 5 cuádruples + 1 quíntuple
Lucky 31	5	31	5 simples + 10 dobles + 10 triples + 5 cuádruples + 1 quíntuple
Heinz	6	57	15 dobles + 20 triples + 15 cuádruples + 6 quíntuples + 1 séxtuple
Lucky 63	6	63	6 simples + 15 dobles + 20 triples + 15 cuádruples + 6 quíntuples + 1 séxtuple
Super Heinz	7	120	21 dobles + 35 triples + 35 cuádruples + 21 quíntuples + 7 séxtuples + 1 séptuple
Goliath	8	247	28 dobles + 56 triples + 70 cuádruples + 56 quíntuples + 28 séxtuples + 8 séptuples + 1 óctuple

Apuesta combinada: Permite combinar varios eventos en una sola apuesta, exactamente igual que en una quiniela pero eligiendo el apostante el número de partidos que desee. La apuesta se gana acertando todos y cada uno de los eventos seleccionados y la cuota total se calcula multiplicando entre sí las cuotas de los eventos individuales. Por ejemplo, una combinación doble con cuotas individuales 2,00 y 1,50 da una cuota combinada de $2,00 \times 1,50 = 3,00$. En función del número de eventos a combinar, se tienen apuestas dobles, triples, cuádruples, quíntuples, etc. (acumulador, apuesta múltiple; *ing.: accumulator, combo, multiple, parlay*).

Apuesta en contra: Se gana cuando el participante seleccionado no se proclama vencedor del evento. Típica de las casas de intercambio. Cuando un apostante acepta una apuesta en contra, se pone en el papel de una casa de apuestas (*ing.: lay*). Es lo contrario de apuesta a favor (*ing.: back*).

Apuesta múltiple: Ver apuesta combinada (acumulador; *ing.: accumulator, combo, multiple, parlay*).

Apuesta segura: Aprovechando que cada casa ofrece cuotas sensiblemente distintas para un mismo evento, es factible en determinadas ocasiones asegurar beneficios apostando, en distintas casas, a todos y cada uno de los posibles resultados. Los beneficios típicos de una apuesta segura suelen estar entre el 1% y el 5% de lo apostado (*ing.: surebet*).

Asian handicap: Ver hándicap asiático.

Back: Ver Apuesta a favor. Es lo contrario de apuesta en contra (*ing.: lay*)

Backed: Participante en el que se acumulan la mayor parte de las apuestas.

Banker: Participante cuya victoria se considera extremadamente probable. Se emplea con frecuencia como fijo en apuestas de sistema (*ing.: lock*).

Beard: Persona que es usada como contacto para realizar apuestas ocultando la identidad del verdadero apostante.

Bookmaker: Ver casa de apuestas (*ing.: bookie, sportsbook, store*).

Bookie: Ver casa de apuestas (*ing.: bookmaker, sportsbook, store*).

Casa de apuestas: Empresa, local o página web que acepta apuestas (corredor de apuestas; *ing.: bookie, bookmaker, sportsbook, store*).

Casa de intercambio de apuestas: Casa de apuestas que se diferencia de las casas tradicionales en que se limita a actuar como intermediario entre los apostantes, que son quienes acuerdan libremente las cuotas (*ing.: betting exchange*).

Colocado: Apuesta que se gana si el equipo o participante seleccionado se clasifica entre las tres primeras plazas de la prueba. Algunas casas lo amplían hasta la cuarta o incluso la quinta plaza (*ing.: place*).

Combo: Ver apuesta combinada (acumulador, apuesta múltiple; *ing.: accumulator, multiple, parlay*).

Comparativa: Tabla que recoge el valor de las cuotas que ofrecen distintas casas para un mismo evento. Permite al apostante comprobar que casa le ofrecería mayores beneficios en caso de ganar su apuesta.

Corredor de apuestas: Ver casa de apuestas (*ing.: bookie, bookmaker, sportsbook, store*).

Cuota: Cifra que expresa la cantidad a cobrar en caso de acertar el participante ganador. Existen tres modos de representar las cuotas: decimal (o europeo), fraccionario (o británico) y americano. (*ing.: odds, price*).

Cuota americana: El sistema de cotizaciones americano, muy poco intuitivo, emplea cuotas positivas o negativas. Las cuotas positivas (por ejemplo, +250) indican las ganancias netas para una apuesta de 100 unidades. Las cuotas negativas (por ejemplo, -400) indican la cantidad a apostar para que resulte una ganancia neta de 100 unidades.

Cuota decimal: El tipo de cuota más común, empleado casi universalmente, indica el número de unidades monetarias a cobrar por cada unidad apostada. Ejemplo: Barcelona vence con cuota 1,25. En caso de apostar 10 euros, se cobran $10 \times 1,25 = 12,5$ euros, lo que da una ganancia neta de $12,5 - 10 = 2,5$ euros.

Cuota fraccionaria: El sistema empleado originariamente por las casas inglesas, casi en desuso, indica las ganancias netas como una fracción. Ejemplo: Barcelona vence con cuota 1/4. En caso de apostar 10 euros, las ganancias netas serán $10 \times 1/4 = 2,5$ euros y se cobrarán $10 \times (1/4 + 1) = 12,5$ euros.

Dog: Ver underdog (*ing.: outsider*).

Double: Ver apuesta combinada.

Draw: Empate (*ing.: tie*)

Evens: Apuesta en la que la ganancia neta es igual al importe apostado. Equivale a una cuota 2,00 en el sistema decimal y a una cuota 1/1 en el fraccionario.

Betting Exchange: Ver casa de intercambio de apuestas.

Favorito: Participante que posee más posibilidades de ganar en un acontecimiento deportivo. Se refleja en el hecho de que la casa de apuestas ofrece cuotas bajas (*ing.: favorite, favourite*).

Fold: Número de selecciones en una apuesta combinada. Por ejemplo, 4-fould es una combinada que incluye cuatro eventos (*ing.: four-foulds*).

Goliat: Ver apuesta de sistema.

H2H: Uno contra uno, mano a mano.

Hándicap: Ventaja o desventaja de goles que se le concede a un participante para igualar las posibilidades de victoria. Al equipo favorito se le concede una desventaja de goles y al "underdog" una ventaja. Por ejemplo, el resultado de una apuesta "Real Madrid (-1)" se obtiene de restar una unidad a los goles conseguidos por el Madrid. El resultado de una apuesta Osasuna (+1) se obtiene sumando una unidad a los goles conseguidos por el Osasuna (*ing.: handicap*).

Hándicap asiático: Tipo de hándicap en el que se elige una ventaja de goles semientera para evitar que la apuesta acabe en empate. Por ejemplo, el resultado de una apuesta "Real Madrid (-1,5)" se obtiene de restar 1,5 unidades a los goles conseguidos por el Madrid. El resultado de una apuesta Osasuna (+1,5) se obtiene sumando una 1,5 unidades a los goles conseguidos por el equipo navarro. Una versión más compleja del hándicap asiático emplea "cuartos de gol". Ejemplo: Real Madrid (-1,25), Osasuna (+1,75), etc. (*ing.: asian handicap*).

Heinz: Ver apuestas de sistema.

IBAS: (Independent Arbitration Betting Service). Organismo totalmente independiente que se encarga de la resolución de posibles disputas entre las casas de apuestas y sus clientes.

Intercambio: Ver casa de intercambio (*ing.: betting exchange*).

Lay: Ver apuesta en contra. Lo contrario de apuesta a favor (*ing.: back*).

Layoff: Apuesta realizada por cualquier casa en una casa distinta, con objeto de equilibrar el

exceso de dinero que sus clientes han apostado a favor de un resultado determinado.

Livescore. Resultados en directo.

Lucky 15. Ver apuesta de sistema.

Lucky 31. Ver apuesta de sistema.

Lucky 63. Ver apuesta de sistema.

Margen de beneficios: Para asegurarse la rentabilidad económica, la casa de apuestas cobra una comisión del dinero apostado por los jugadores. El margen de beneficios se refleja directamente en las cuotas: mayores beneficios, menores cuotas. Cómo se calcula el margen de beneficios:

Signo [1] Athletic Bilbao 2,85

Signo [X] Empate 3,10

Signo [2] Barcelona 2,20

Margen de beneficios = $1/\text{cuota}[1] + 1/\text{cuota}[X] + 1/\text{cuota}[2] = 1/2,85 + 1/3,10 + 1/2,20 = 1,128$

Por cada pago en premios de 1 euro, la casa de apuestas ingresa en promedio 1,128 euros (el margen de beneficios es del 12,8%). A la inversa, por cada euro apostado, la casa de apuestas paga una media de 0,8865 euros en premios (la fracción de pago es del 88,65%).

(*ing.: book percentage*).

Multiple. Ver apuesta combinada (acumulador, apuesta múltiple; *ing.: accumulator, combo, parlay*).

Nap. La mejor apuesta del día en opinión de un experto o tipster.

Odds Compiler. Ver oddsmaker (*ing.: odds layer*).

Odds Layer. Ver oddsmaker (*ing.: odds compiler*).

Oddsmaker. Persona que trabaja para una casa de apuestas estudiando uno o varios deportes para determinar las cuotas (*ing.: odds layer, odds compiler*).

Odds. Ver cuotas (*ing.: price*).

Outsider. Ver underdog (*ing.: dog*).

Over/Under. Ver totales (*ing.: totals*).

P2P. (Person to person) Apuestas establecidas entre apostantes individuales que deciden la cuota de mutuo acuerdo, sin intervención de la casa. Ésta se limita a sumar el saldo correspondiente al ganador y restarlo al perdedor, cobrando un porcentaje de lo apostado por su labor de intermediario. Uno de los apostantes actúa "a favor" y otro "en contra" del evento. Ver: apuesta a favor, apuesta en contra, casa de intercambio.

Parlay. Ver apuesta combinada (acumulador, apuesta múltiple; *ing.: accumulator, combo, multiple*).

Patent. Ver apuesta de sistema.

Picks. Apuesta recomendada por un experto o tipster. Es sinónimo de pronóstico. El tipster argumenta su elección analizando factores como estadísticas, clasificaciones, trascendencia del partido, lesiones, sanciones, etc. El modo más habitual de expresar un pick consiste en indicar el participante por el que se apuesta, el valor de la cuota, la casa de apuestas donde se realiza y el stake.

Place. Ver colocado (situado).

Situado. Ver colocado (*ing.: place*).

Sportsbook. Ver casa de apuestas (corredor de apuestas; *ing.: bookie, bookmaker, store*).

Stake. Cantidad de dinero invertida en una apuesta. Se representa con una cifra entre 0 y 10. Un stake 1/10 significa cantidad pequeña, un stake 5/10 cantidad media y un stake 10/10 cantidad máxima. El stake también representa la confianza que un apostante tiene en la apuesta: stake 1/10 representa poca confianza, stake 5/10 confianza media y stake 10/10 confianza máxima.

Steam. Caída rápida del valor de una cuota. Se produce cuando una gran cantidad de apostantes invierten su dinero a favor del mismo participante.

Store. Ver casa de apuestas (corredor de apuestas; *ing.: bookie, bookmaker, sportsbook*).

Super Yankee. Canadian. Ver apuesta de sistema.

Super Heinz. Ver apuesta de sistema.

Surebet. Ver apuesta segura.

Tie. Empate (*ing.: draw*).

Tipster. Persona de amplia experiencia en el mundo de las apuestas que aconseja a otros

apostantes sobre la mejor elección en un evento. En ocasiones los consejos son gratuitos, otras veces los tipsters cobran por sus recomendaciones. Para demostrar su eficacia, la mayoría registran sus picks en un historial que abarca amplios periodos de tiempo.

Totales: Apuesta que se gana al acertar si el número de goles totales del partido está por encima o por debajo de un límite determinado. En fútbol, el límite más habitual es 2,5 goles. Se puede apostar a que hay más de 2,5 goles (es decir, 3 ó más) o a que hay menos de 2,5 goles (es decir, 0, 1 ó 2 goles) (*ing.: over/under, totals*).

Totals. Ver totales (*ing.: over/under*).

Trading. Técnica de apuestas derivada de los mercados bursátiles, que aprovecha las fluctuaciones de las cuotas antes del partido y durante el desarrollo del mismo. Consiste en apostar a favor de eventos a cuotas altas y apostar en contra del mismo evento a cuotas bajas, asegurando beneficios cualquiera que sea el resultado.

Treble. Ver apuesta combinada.

Underdog. Equipo o participante que posee menos posibilidades de ganar en un acontecimiento deportivo. Se refleja en el hecho de que la casa de apuestas ofrece cuotas altas (*ing.: outsider, dog*).

Value. Sobreprecio. Cuota beneficiosa, que en opinión del apostante está por encima de las posibilidades reales de que el equipo o participante logre la victoria.

Ventaja de campo: Superioridad que tiene un equipo local por su mayor conocimiento del terreno de juego, apoyo de su hinchada y efectos negativos que el viaje provoca en el equipo visitante (*ing.: home field advantage*).

Yankee. Ver apuesta de sistema.

Sobre el autor

El presente artículo ha sido elaborado por el equipo de **iApuestas – Portal de Apuestas**. Nuestro portal de apuestas ofrece gratuitamente toda la información de utilidad para el apostante: foros, pronósticos, estadísticas, resultados, marcadores en directo, comparativas de apuestas, promociones exclusivas, juegos, análisis de casas de apuestas, bonos gratis...

iApuestas – Portal de Apuestas, no se hace responsable de la incorrecta utilización de la información ofrecida. No obstante, se ha realizado un gran esfuerzo por poner a disposición del lector una información precisa.

iApuestas – Portal de Apuestas

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción parcial o total sin el consentimiento expreso de iApuestas.

Copyright © 2005. iApuestas ®. Todos los derechos reservados.