

Apuesta simple:

Apuesta con un solo pronóstico sobre un acontecimiento deportivo.

Son las típicas apuestas del 1x2 de toda la vida.

Apuestas Combinadas:

Se trata de combinar varios eventos, con un mínimo de dos apuestas.

La cuota resultante es la multiplicación de las cuotas.

Ejemplo:

Suponte que combino estas cuotas, 1.3 y 1.5 la cuota resultante seria

$$1.3 \times 1.5 = 1.95$$

La probabilidad de acertar baja considerablemente, porque ahora tengo que acertar los dos eventos, para ganar la apuesta.

Tener en cuenta esto, hay que acertar los dos eventos o los eventos combinados, para que será ganadora, con lo cual la probabilidad de acertar baja, por muy fácil que parezca combinar Madrid+Barsa, la cuota resultante es baja comparado con el riesgo.

No os aconsejo combinar mas de 4 eventos, que por muy fácil que parezca meter 3 muy favoritos y uno no tanto, siempre salta la sorpresa.

Apuestas Combinadas por Sistema

consisten básicamente en un conjunto de apuestas sencillas y combinadas que pretenden obtener la **máxima probabilidad de acierto** y el **máximo beneficio posible**. La probabilidad de perderlo todo es muy baja, pero en su defecto la cantidad a apostar aumenta considerablemente, ya que no se trata de una apuesta, sino de un conjunto de ellas. Existen 9 sistemas, que comienzan a poderse usar a partir de 3 apuestas, sus nombres son **Trixie, Patent, Yankee, Lucky 15, Super Yankee, Lucky 31, Heinz, Super Heinz** y **Goliath**. En la Goliath se llegan a hacer 247 apuestas en un sistema de 8 eventos, por lo que el usuario tendría que

seleccionar 8 eventos y apostar una cantidad (por ejemplo 1 euro) por 247 (un total de 247 euros).

Como en las combinadas es fundamental observar la **temporalidad de los eventos** con el fin de no inmovilizar el dinero. Para obtener más información sobre las apuestas de sistema consulta las ayudas de las casas de apuestas, dónde te explicarán cada sistema al detalle.

HANDICAP

Se trata de sumar o restar goles a un equipo, si fuera baloncesto seria puntos y así en los demás deportes.

Handicap asiático- no se contempla el empate, si hubiera empate al sumar o restar goles, la apuesta se anula y te devuelven el dinero.

Notación y ejemplos

Ah1(2:0)	AH -> significa Handicap
	1 -> por el equipo que apostado
	2:0 -> los goles que le doy al equipo local

AH1 (2:0) -> le damos al equipo de casa dos goles de ventaja y apostamos por el.

Si quedan 2:3 como se le suman dos goles al equipo de casa, es como si hubieran quedado 4-3 gane la apuesta!

Si quedan 0:3 como se le suman dos goles al equipo de casa, es como si hubieran quedado 2-3 perdí la apuesta!

Si quedan 0:2 como se le suman dos goles al equipo de casa, es como si hubieran quedado 2-2 se anula la apuesta y me devuelven el dinero, porque en el asiático, no existe el empate

AH2 (0:2) -> le damos al equipo visitante dos goles de ventaja. Y apostamos por el.

Ah1 (0:0) – Draw not bet – DNB -> estoy apostando por el equipo 1, sin sumar goles a nadie, en caso de empate, se anula la apuesta

Ah2(0:0) -> lo mismo que el caso anterior, pero apostado por el equipo visitante.

Ah1 +0.5 , estamos sumando al equipo local +0,5 goles, con lo que si gana o empate ganamos la apuesta, seria como apostar al 1x tradicional.

Ah1 -0.5 al equipo local le restamos -0.5 goles, es decir estamos apostando al 1. Ya que si empatan, pierdo la apuesta, ojo con esta apuesta, que muchas veces pagan mas el ah1 -0.5 que el propio 1 , y es lo mismo.

HANDICAPS ASIATICOS DE CUARTOS (0.25, 0.75, 1.25, 1.75 o lo que es lo mismo 1/4, 3/4, 1 1/4, 1 3/4)

En estos casos, nuestra apuesta se divide en dos apuestas diferentes. Por ejemplo, el +0.25 se divide en dos apuestas: una con hándicap 0 y otra con hándicap 0.5.

O sea si apostamos 10 unidades, realmente estamos haciendo dos apuestas, de 5 unidades. cada una, una al hándicap 0 y otra al 0.5. Realizamos los cálculos para cada una de las apuestas como anteriormente y listo.

Otro ejemplo, en el hándicap 0.75, apostando 10 unidades. estamos haciendo dos apuestas, una al 0.5 y otra al 1, de 5 unidades cada una. Tratamos ambas apuestas como independientes con su correspondiente hándicap, según el resultado final, sumando o restando ese 0.5 y ese 1.

Handicap Europeo.

Básicamente es como todo lo anterior **PERO SI EXISTE EL EMPATE** .

eh1(2:0)	eH -> significa Handicap EUROPEO
	1 EQUIPO QUE APUESTO
	(2:0) GOLES DE VENTAJA QUE LE ASIGNO.

EH1 (2:0) -> le damos al equipo de casa dos goles de ventaja y apostamos por el.

Si quedan 2:3 como se le suman dos goles al equipo de casa, es como si hubieran quedado 4-3 gane la apuesta!

Si quedan 0:3 como se le suman dos goles al equipo de casa, es como si hubieran quedado 2-3 perdí la apuesta!

Si quedan 0:2 como se le suman dos goles al equipo de casa, es como si hubieran quedado 2-2 perdí la apuesta!

EH2 (0:2) -> le damos al equipo visitante dos goles de ventaja y apostamos por el.

Apuestas a Resultado exacto

Básicamente es apostar el resultado final de un partido, lógicamente las cuotas son altas.

Por ejemplo un 2-1 final, se puede pagar a 10 o 12.

Tener en cuenta que es el partido a 90 minutos, si hay prórroga porque es un partido de copa, el tiempo extra no cuenta.

Doble Resultado

En una sola apuesta se pronostica el resultado del primer tiempo (final de la primera parte) y del final del partido.

Por ejemplo, en una apuesta Local / Visitante, se está apostando a que el equipo Local irá ganando al descanso y el equipo Visitante ganará al final del partido. Y en una apuesta Empate / Local, se está apostando a que la primera parte finalizará con Empate y el equipo Local ganará al final del partido.

Primer Tiempo

Apuesta al resultado del partido al final de la primera parte.

Primer Goleador

Apuesta al jugador que marca el primer gol del partido.

Jugadores que Marcarán

Se apuesta a que el jugador seleccionado, marcará un gol o más durante el tiempo normal del partido.

Último Goleador

Apuesta al jugador que marca el último gol del partido.

Hat-Trick (tres goles o más)

Se apuesta a que el jugador seleccionado marcará tres goles o más durante el tiempo normal del partido. Tiempo suplementario no cuenta en esta apuesta.

Apuestas Especiales

Apuesta por situaciones determinadas que sucederán en el partido.

Ejemplos:

Habrà ...

- Gol de cabeza
- Penalti marcado
- Tarjeta Roja
- Un suplente marcar gol
- Penalti fallado
- Tres goles o más del mismo jugador
- Gol en propia meta

Goles Totales

La apuesta consiste en adivinar si el total de goles marcados en el partido será mayor o menor al número indicado. Se especifica con decimales para que la apuesta no pueda ser nula.

Over 2.5 – más de 2,5 goles (es decir 3 o más goles)

Under 2.5 – menos de 2.5 goles (es decir menos de 3 goles)