

WWW.CARBAYERA.COM

@BAJOPALOSTIPS



SISTEMA M45 VERSION 2.00

“ ESTUDIO, CONSTANCIA, GESTIÓN DEL RIESGO, AUTOCONTROL Y POR SUPUESTO GOL”

*La gota horada la piedra no por
su fuerza, sino por su
perseverancia*

“Ovidio”



INDICE

1.ANTECEDENTES.....	3
2. COMIENZA EL PARTIDO	4
2.1 Primera entrada:.....	4
2.2 Segunda entrada:.....	4
2.3 RESUMEN DE LA PRIMERA MITAD.....	5
2.4 RIESGOS.....	5
3.ARRANCA LA SEGUNDA MITAD	5
3.1 Tercera entrada:	6
3.2 Cuarta entrada:.....	6
3.3 RESUMEN DE LA SEGUNDA MITAD.....	7
4. CONSIDERACIONES FINALES.....	7
5.GLOSARIO	7

1.ANTECEDENTES

Pues después de , muchas pruebas con la versión 1.00, recogimos todas los consejos y opiniones de los seguidores para proceder a la mejora continua de nuestro sistema y la unimos

a nuestras propias conclusiones para darnos cuenta de que el sistema tenía varios puntos a mejorar que son los que siguen a continuación:

- ❖ Los stakes aplicados en las segundas partes eran muy altos, si bien en el largo plazo se muestran efectivos, es cierto que nos sentimos incómodos asumiendo ese riesgo, lo que nos puede llevar a no ser disciplinados por el miedo a perder
- ❖ El sistema nos ataba al sillón y nos esclavizaba pues debíamos estar atentos a la evolución de todo al partido, al tener que hacer varias entradas.
- ❖ Las ganancias no eran completas, sin embargo las pérdidas sí, me explico mejor con un ejemplo, en un primer partido solo podemos hacer una entrada al over 0.75 ht y teníamos solo un gol, en ese caso ganábamos la mitad de una sola entrada, sin embargo si el partido llegaba 0-0 al descanso, perdíamos todas las entradas de la primera mitad.

La selección de partidos nos lleva a obtener un mínimo de eventos con 0-0 al descanso y sobre todo al final, con lo cual no debemos perder ese punto de vista y basar toda la estrategia en eso.

2. COMIENZA EL PARTIDO

2.1 PRIMERA ENTRADA:

Nuestra primera entrada es ahora de 1 unidad al mercado Over 0.5 al descanso a cuota de 1,30, pero para aquellos eventos donde se esperen bastantes más goles, podemos entrar a cuota 1.25, para evitar perder una entrada

El momento de entrada varía dependiendo del partido, ya que habrá eventos donde podremos hacer alguna entrada de inicio y otros, la gran mayoría, donde tendremos que esperar algunos minutos, pero eso sí, respetando siempre las cuotas de entrada, pues no podemos entrar a cualquier cuota, incluso hay que tener cuidado de no abusar de las entradas a 1.25

2.2 SEGUNDA ENTRADA:

Esta es la segunda y última entrada el primer tiempo, lo que representa una novedad importante, puesto que pasamos de 5 entradas a tan solo 2.

Para esta segunda entrada volvemos a entrar al mercado over 0.5 al descanso a cuota 1,60 y de nuevo con 1 unidad.

El momento de entrada al igual que en nuestra primera apuesta, varía dependiendo del partido, y RECUERDA, respetando siempre las cuotas de entrada, ya que nos darán las cuotas medias de valor a largo plazo.

2.3 RESUMEN DE LA PRIMERA MITAD

ENTRADA	MERCADO	CUOTA	STAKE EN UDS.
PRIMERA	OVER 0.5 HT	1.30	1
SEGUNDA	OVER 0.5 HT	1.60	1

24 RIESGOS

Lógicamente, como cualquier sistema de apuestas, existen riesgos que no podemos pasar por alto, y que te enumero a continuación.

1º El maldito empate a cero, pero como ya te digo lo combatimos de 2 formas distintas, por un lado, nuestra tasa de 0 – 0 al descanso es del 20 %, pero además los 0 - 0 finales, son inferiores al 3 %, con lo cual la tasa de recuperación en la segunda mitad, es muy alta.

2º Otro riesgo es la varianza, aunque los partidos a largo plazo terminaran 0 – 0, al descanso en un 20 % de los casos y un 3 % para el final, no podemos obviar la aparición de la varianza que puede hacer que en un momento dado, nos encontremos con un 5 % de empates a cero al final del partido por ejemplo.

Para combatir eso, solo existe la psicología, el método es ganador a largo plazo y debemos ser fuertes en esos momentos.

3º Un gol temprano, nos puede dejar fuera del partido, pero en este caso solo perdemos tiempo y no dinero.

3.ARRANCA LA SEGUNDA MITAD

Del 20 % de nuestros partidos que terminan con empate a cero al descanso, solo un 3% termina con empate a cero final, lo que nos indica que en el 85 % de los casos vamos a ver un gol (No perder nunca de vista la varianza).

La novedad que presenta la versión 2.0 es que ahora arriesgamos menos bankroll con respecto a la versión anterior, donde jugábamos de 4 a 12 unidades máximo para recuperar e incluso ganar.

Ahora las entradas se reducen de 3 a 2 y los stakes son bastante inferiores.

3.1 TERCERA ENTRADA:

Se reanuda el encuentro y buscamos recuperar la pérdida de la primera mitad, ahora estamos en un momento donde un gol en los primeros compases de la segunda parte nos fastidia, ya que no podemos hacer ninguna entrada y tendremos que esperar varios minutos (Puede variar dependiendo del partido), para hacer nuestra primera entrada.

Se trata de una entrada de 2 unidades a cuota 1.40 al mercado Over 1.0 FT, donde en caso de que el partido acabe con un gol, nos devolverán la apuesta y nos quedaremos con la pérdida de la primera mitad – 2 unidades, pero si el partido termina con más de 1 gol, conseguiremos recuperar 0,8 unidades, casi la mitad de la pérdida de la primera parte., ni que decir tiene que si el partido termina 0 – 0, tendremos que sumar 2 unidades a nuestras pérdidas.

Como siempre, esperar a que las cuotas alcancen los valores que indicamos, para que cumplan su objetivo de mediar para batir la cuota justa.

3.2 CUARTA ENTRADA:

Aunque el sistema ofrece beneficios cuando hay gol en la primera mitad, cuando lo que buscamos es reducir pérdidas, es a partir de que efectuamos la quinta entrada, cuando nos interesa que haya gol, porque conseguiremos reducir pérdida o incluso dependiendo de la cantidad de goles finales obtendremos un pequeño beneficio.

El cuarto paso, busca entrar con 1 unidad al mercado Over 0.5 – 1.0 FT, a cuota 1.80, con lo cual en caso de que el partido termine con 1 solo gol, el resultado global será de -1.60 unidades, pero si el partido concluye con 2 o más goles, el resultado global será de -0,40 unidades, con lo que se trata de una pérdida de fácil recuperación.

3.4 RESUMEN DE LA SEGUNDA MITAD

ENTRADA	MERCADO	CUOTA	STAKE EN UDS
TERCERA	OVER 1.0 FT	1.40	2
CUARTA	OVER 0.5-1.0 FT	1.80	1

4. CONSIDERACIONES FINALES

En el peor de los casos, salimos con 5 unidades perdidas, pero eso solo se da en el 3 % de los casos, y nunca podemos perder de vista, de que se trata de una inversión a medio y largo plazo.

El sistema se debe seguir con los eventos que te vamos a ofrecer en www.carbayera.com y nunca debes hacer la guerra por tu cuenta, ya que desvirtúas el sistema.

Partimos con una banca inicial de 1.000 €, donde nuestra unidad de stake será de 10 €, e iremos presentando los datos en una gráfica que mostrara la evolución del sistema.

Se trata de un sistema abierto a todos los usuarios, donde la crítica constructiva y las ideas, son siempre bienvenidas.

Espero que os guste nuestro sistema y que lo sigáis durante muchos años, será señal de que obtenéis buenos resultados.

5. GLOSARIO

Over 0.5 HT: Mercado de goles, donde limitado solo al primer tiempo, donde solo perdemos en caso de que el partido llegue al descanso con empate a cero.

Over 0.5 FT: Es igual que la anterior, pero para todo el partido, aquí, solo perdemos si el partido acaba 0 – 0.

Over 2.5 FT: En esta apuesta, ganamos siempre que el partido acabe con 3 goles o más.

Over 0.5, 1.0 HT: En esta apuesta, hacemos en realidad 2 apuestas, una primera donde pensamos que se marcará mínimo un gol antes del descanso (HT) y otro que creemos que habrá 2 o mas goles antes de finalizar la primera mitad, pero con la

salvedad, de que si solo hay un gol, nos devolverán la parte correspondiente a la segunda apuesta, pero mejor lo explico con un ejemplo.

Apostamos 10 euros al mercado Over 0.5, 1.0 HT a cuota 1.40

Resultado al descanso de 0 goles, perdemos toda la apuesta, es decir 10 euros.

Resultado al descanso de 1 gol, ganamos la mitad de la apuesta, esto es 5 multiplicado por (1.40 – 1), obtenemos 2 euros de beneficio.

Resultado al descanso de 2 ó más goles, ganamos toda la apuesta, esto es 10 multiplicado por (1.40 – 1)

Restamos 1 a la cuota para obtener el neto, descontando lo invertido

Tipster: Persona que se dedica a dar pronósticos sobre eventos deportivos, ya sea de manera gratuita o de pago

Unidad/es: Se trata de la cantidad que apostamos y consiste en calcular el 1% de nuestra banca para perfiles arriesgados hasta el 0.50% de la banca en perfiles más conservadores.

Para nuestro caso, como somos conservadores y nuestra banca es de 1.000 €, el cálculo sería el siguiente:

$$1.000 \text{ €} * 0.50 \% = 5 \rightarrow 1 \text{ unidad son } 10 \text{ euros}$$

Banca / Bankroll: Se trata del dinero que tenemos disponible para seguir el sistema, y como recomendación debería tratarse de una cantidad que se puede asumir como pérdida en un caso extremo.