

Glosario de Apuestas Deportivas y Casino

A

- **All in:** Traducido literalmente como “todo dentro”, significa apostar todo el dinero disponible en una sola apuesta. El ámbito en el que es más conocida esta expresión es el del póquer. En lo referente a apuestas deportivas, se desaconseja totalmente realizar un all in por muy segura que pueda parecer una apuesta. Es una práctica sumamente arriesgada que conlleva cometer errores como el overbetting.
- **Apuesta anulada o nula:** Son apuestas en las que se da una circunstancia que resuelve la apuesta devolviendo al apostante el dinero que había jugado. Por ejemplo, si apostamos en un partido de fútbol a un equipo con un hándicap asiático 0 y el encuentro termina en empate, nuestra apuesta sería nula.
- **Apuestas combinadas:** Consiste en juntar en una única cuota y apuesta dos o más cuotas de distintas opciones para apostar. De esta forma se consigue acumular las cuotas, que se multiplican entre sí, aumentando el posible beneficio respecto a apostar a cada cuota por separado. La dificultad estriba en que hay que acertar todas las opciones seleccionadas para poder cobrar la cuota acumulada.

Un ejemplo de apuesta combinada consistiría en juntar la cuota 1,80 por ganar del equipo X con la cuota 1,90 por la victoria del deportista Y. La acumulación de cuotas daría una cuota resultante de 3,42 y para ganar habría que acertar previamente las dos opciones escogidas.

- **Apuestas especiales:** Son apuestas que no forman parte del catálogo habitual de la casa de apuestas o que no se ofrecen en todos los eventos deportivos. Habitualmente se ofrecen para grandes eventos deportivos o para otro tipo de eventos ocasionales, no necesariamente vinculados con el deporte.
- **Apuestas en vivo (en directo/live):** Son apuestas que se realizan mientras el evento deportivo se está desarrollando.
- **Apuestas prematch:** Significa “apuestas antes del emparejamiento”. Son las apuestas que se realizan antes de que dé comienzo un evento deportivo. Es la forma más clásica de apostar.

C

- **Cashout:** es una opción que se ofrece en algunos eventos y permite retirarte antes que finalice; es decir, puedes cancelar la apuesta antes de ser calculada, así se descontará cierto porcentaje de las ganancias posibles del jugador. Al momento de realizar tu apuesta, si el sistema habilita esta opción te saldrá un ícono con una © en tu apuesta, la cual puedes encontrar en la columna derecha ‘MIS APUESTAS’. Además, la plataforma le informará el monto que se puede llevar antes que se calculen las apuestas.
- **Connection error:** Significa “error de conexión” por lo general se produce cuando el juego no logra encontrar un enlace con tu servidor de internet, aunque puede que otros factores que podrían incidir, tales como:

Un problema en tu red privada virtual (VPN)
Tu cortafuegos o antivirus bloquea la conexión con el servidor
Un problema con la configuración de tu proxy
Un problema de caché de tu navegador

- **Cuota:** Es factor por el cual se multiplica nuestra inversión si ganamos la apuesta. Con números, si la cuota a una determinada victoria del Bayern Múnich es, pongamos, de 2, significa que obtendremos 2 euros por cada euro apostado a ese resultado en caso de acertar. Puedes calcular fácilmente la relación entre probabilidad y cuotas mediante la sencilla calculadora de cuotas, probabilidad y apuestas que ponemos a tu disposición.

D

- **Descanso/final:** Tipo de apuesta que considera cada periodo de tiempo de un partido como una unidad en sí mismo en la que se puede apostar. Las distintas selecciones para apostar que presentan las casas de apuestas surgen de combinar los resultados en cada tiempo. Por ejemplo, la apuesta “Empate/Empate” o “X/X” implicaría que estamos apostando que se llega con empate al descanso y que el partido terminará igualmente en empate.
- **Doble oportunidad:** Es una apuesta para mercados donde haya tres resultados posibles, como ganador A, empate y ganador B. De las tres opciones, dos se juntan en una sola cuota y apuesta, bien sea “ganador A y empate”, “ganador B y empate” o “ganador A y ganador B”.

F

- **Freebet:** Significa “Apuesta gratuita” y forma parte de las promociones habituales que suelen ofrecer las casas de apuestas a sus usuarios. Consisten en un importe gratuito con el que realizar una apuesta. En caso de ganar la apuesta se reciben exclusivamente los beneficios netos, no así el importe de la apuesta gratuita. Por ejemplo, si una casa de apuestas nos concede una apuesta gratuita de 10.000 y la apostamos a una cuota 2,00, en caso de acertar obtendríamos 10.000 en nuestra cuenta.

H

- **Handicap:** Un hándicap es un reto adicional en forma de puntuación a una apuesta determinada. Este reto adicional consiste en sumar o restar una puntuación al marcador final de alguno de los dos equipos. Con un ejemplo, si en un partido de fútbol de la liga italiana entre Juventus y AC Milán apostamos a que ganará la Juve con un hándicap de +1 goles, significa que a la hora de calcular la apuesta sumaremos 1 gol a favor de la Juve. Si fuera hándicap -1 goles, le restaríamos ese gol. Si el partido termina 1-1, en el primer caso el marcador se modificaría a 2-1 y ganaríamos la apuesta. En el segundo caso, al restarle un gol a los locales el marcador de la apuesta sería 0-1 y la perderíamos. Obviamente, los hándicaps cambian la probabilidad del resultado de la apuesta por lo que las cuotas son muy dependientes de estos.

L

- **Línea de apuestas (the line):** La línea de apuestas es el nivel al cual están fijadas las cuotas de una apuesta en un momento determinado. Con el tiempo, la presión del mercado o los acontecimientos previos a un partido como lesiones, declaraciones de los implicados o simplemente el sentimiento de los apostantes hacen que las cuotas varíen dinámicamente con el tiempo. A este fenómeno de cambio de las cuotas se lo conoce como desplazamiento de la línea de apuestas.

M

- **Mercado:** Es una forma de referirse a un conjunto de apuestas que tienen un punto en común. Por ejemplo, en fútbol se habla del mercado de goles, que engloba apuestas referidas al total de goles, a qué equipos marcarán, cuántos goles hará cada equipo, en qué tiempo se meterán los goles, etc.

A su vez se puede hablar también de mercado cuando una misma apuesta ofrezca distintas opciones a las que apostar. Por ejemplo, se puede hablar del mercado de over/under de goles en tanto que ofrece distintas opciones a las que apostar: más de 2 goles menos de 3,5 goles, etc.

N

- **Not Enough Money:** Significa “dinero insuficiente”, el saldo que tienes en tu cuenta no cumple con el nivel de apuesta que quieres realizar en el juego.

O

- **Odds:** Es el término inglés para referirse a las cuotas, en el sentido de probabilidad que expresan.
- **Over / Under:** Una apuesta over es aquella en la que apostamos a que un determinado marcador o estadística superará un determinado valor. Por ejemplo, si en un partido hacemos un over +2.5 goles al Real Madrid, ganaremos si el equipo merengue marca 3 o más goles.

Una apuesta under corresponde al caso contrario, tendremos un verde si el marcador o estadística queda por debajo de un determinado valor. Con el mismo ejemplo, si apostamos under 2.5 goles ganaremos si los blancos anotan 2 goles o menos.

Este tipo de apuestas son muy populares en referencia a goles, tarjetas amarillas y córners en un partido de fútbol. Existen muchas variedades de este tipo de apuestas, pudiendo referirse a un equipo concreto o a la suma de ambos equipos.

P

- **Parlay o Parley:** Término americano para apuesta combinada, que encontrarás definido más arriba en este glosario.

R

- **Reconnecting:** Significa que el servidor del juego esta intentando Volver a establecer una conexión con tu servicio de internet o tu red privada virtual (VPN).

S

- **Scorecast:** Es un mercado de apuestas en el que se pronostica a la vez el jugador que marcará el primer tanto y el resultado final del partido. Es una apuesta combinada de dos situaciones: el primer goleador y el resultado final.

T

- **Tipster (o pronosticador):** Un tipster o pronosticador es la persona que se encarga de determinar las probabilidades de que un evento, sea deportivo o de otra índole, termine de una determinada manera. Hoy en día con la llegada de la informática y la facilidad de obtener estadísticas, los tipsters se encargan sobre todo de aconsejar al público basándose no sólo en los números, sino teniendo en cuenta la situación de los equipos, la forma de juego, etc., elementos de difícil computación por una máquina.

V

- **Valor de una apuesta (Value):** Se dice que una apuesta tiene valor cuando la probabilidad que estimamos de que el evento sobre el que apostamos es superior a la probabilidad implícita en la cuota. Numéricamente, se calcula el positive expected value (ver más arriba) y si éste es positivo, la apuesta tiene sentido. De hecho, cuanto mayor sea este parámetro mejor, mayor valor tendrá nuestra apuesta y más sentido cobrará asentarla.

Hold for turbo Spin: sostén para turbo

Transaction result: Resultado de la transacción

Currency: Moneda

Rounds: Rondas

Bets: Apuestas

Wins: Ganancias

Outcome: Resultado

Payout: Pago

ID: Identificación

Date: Fecha

Bal. Before: Balance Antes

Bal. After: Balance después

Exp All: Expandir

Drawer: Juego.

Per Page: Por página.

Back to: Atrás.