



# GUÍA DE APUESTAS DEPORTIVAS DE DRAFTKINGS

Bienvenidos a DraftKings, la casa de apuestas de EE. UU. creada para los fanáticos de los deportes estadounidenses. Las apuestas deportivas ahora están disponibles en nuestra casa de apuestas recientemente inaugurada en Boot Hill Casino and Resort. En esta Guía de apuestas deportivas de DraftKings le ayudaremos a familiarizarse con los tipos de apuestas que se ofrecen, le enseñaremos cómo funcionan las cuotas y le explicaremos los términos relacionados con las apuestas que escuchará en el establecimiento.

## TIPOS DE APUESTAS

**Las apuestas a la victoria (Moneyline)** son simplemente apuestas sobre quién ganará.

**Las apuestas al margen (Point Spread)** son aquellas en las que se aplica un hándicap de + o - a cada resultado. Este hándicap a menudo se denomina "línea". En una línea de 3.5, a un equipo se le sumarán 3.5 puntos a su puntuación y al otro se le restarán 3.5 puntos de su puntuación. El ganador en este tipo de apuesta será el equipo que "cubra" el margen en función de la línea y la puntuación final.

**Las apuestas más/menos (Over/Under)** son apuestas en las que se establece un valor para una de las distintas categorías estadísticas, incluida la puntuación final, la puntuación individual del equipo o cualquier estadística de los jugadores. Los resultados se indican como "más" (Over) o "menos" (Under) del total establecido para la estadística.

**Las apuestas futuras** son apuestas disponibles para eventos que tendrán lugar en el futuro, donde el resultado puede depender de varios eventos. Las apuestas futuras se ofrecen con bastante antelación a cualquier temporada o torneo, y las cuotas se ajustan continuamente a medida que suceden los eventos.

**Las apuestas Teaser** son apuestas combinadas (Parlay) que se hacen a varios totales o márgenes de puntos en los que la línea se compra o se mueve a favor a cambio de un pago menor.

**Las apuestas directas (Straight)** son apuestas a un solo equipo o individuo.

**Las apuestas combinadas (Parlay)** son apuestas a varios resultados que se tienen que dar. Para ganar en este tipo de apuesta, se deben dar todos los resultados seleccionados. Para calcular las cuotas de una apuesta combinada, se multiplican entre sí las cuotas de cada elección. Por ejemplo, una apuesta a New England con una cuota de -190, combinada con una apuesta a New York con una cuota de +145, dará como resultado una cuota de +275.

## LAS CUOTAS EN LAS APUESTAS

Si es nuevo en el mundo de las apuestas, es importante que entienda cómo funcionan las cuotas. Las cuotas indican las probabilidades de que ocurra un evento o resultado. Puede parecer complicado, pero aquí le explicamos los conceptos básicos para que tenga una idea.

**Las apuestas a la victoria o Moneyline (cuotas americanas)** tienen un símbolo de más o menos antes del número de cuotas. Este número le ayuda a saber cuánto puede ganar o cuánto necesita apostar según el equipo al que apueste.

*El símbolo menos (-) = Favorito*

**Para el favorito**, el número de cuotas le indica cuánto tendría que arriesgar para ganar \$100. Por ejemplo, si los Tampa Bay Buccaneers están a -110 para ganar, deberá apostar \$110 para ganar \$100. Si los Bucs ganan, obtendrá los \$110 de vuelta más \$100 de ganancia, para un pago total de \$210.

*El símbolo más (+) = Menos favorito (Underdog)*

**Para el menos favorito (Underdog)**, el número de cuotas le indica cuánto ganaría por cada \$100 que apueste. Por ejemplo, si los New York Giants figuran con cuotas de +320, apostando \$100 le dará una ganancia de \$320. Si apuesta a los Giants y ganan, obtendrá sus \$100 originales más \$320 de ganancia para un total de \$420.

**PK (también conocida como "Pick" o "Pick'Em" [selección])** es una opción en la que no hay favoritos. Esto puede ocurrir en apuestas al margen (Point Spread) en las que la línea se establece en 0 puntos (para que el ganador del juego gane el margen de puntos). Por lo general, ambos equipos figuran con cuotas -110.

## LOS PASOS PARA APOSTAR

1. Encuentre el tipo de apuesta y el resultado al que quiere apostar.
2. Decida qué tipo de apuesta desea hacer:  
*Apuesta directa (Straight): apuesta a un solo resultado*  
*Apuesta combinada (Parlay): apuesta a varios resultados*
3. Decida cuánto dinero quiere apostar y poner en juego.
4. Encuentre el puesto de autoservicio más cercano o acérquese al mostrador e indique al receptor de apuestas el resultado, el tipo de apuesta y el monto que apostará.  
¿Es su primera vez? No se preocupe, nuestro amable y experimentado personal lo guiará y se asegurará de que apueste con confianza.
5. Asegúrese de que su billete es correcto antes de irse.
6. Conserve su boleto para poder reclamar las apuestas ganadoras.

## TERMINOLOGÍA DE APUESTAS DEPORTIVAS

Ingresar en una casa de apuestas deportivas por primera vez es un poco abrumador. Estos son algunos términos relacionados con las apuestas que le ayudarán a entrar en el juego.

**A margen de 0 (Pick'Em):** es una opción en la que no hay favoritos. Esto puede ocurrir en apuestas al margen (Point Spread) en las que la línea se establece en 0 puntos (para que el ganador del juego gane el margen de puntos).

**Acción (Action):** término que se emplea para referirse a la cantidad de apuestas hechas en un partido evento deportivo. También puede aludir a cómo se determinan las apuestas. Por ejemplo, "all action" (todas las acciones) significa que se determinarán todas las apuestas, independientemente del resultado.

**Anulada (Void):** cuando una apuesta ofrecida no tiene ningun resultado correcto y las apuestas se devuelven o reembolsan.

**Apuesta a la victoria (Moneyline):** es simplemente la apuesta por quién ganará.

**Apuesta arriesgada (Long Shot):** cuando se considera muy improbable que gane el equipo o el atleta menos favorecido.

**Apuesta combinada en un mismo juego (Same Game Parlay, SGP):** es una sola apuesta que combina varios resultados de un mismo juego y depende de que todos esos resultados resulten ganadores.

**Apuesta de predicción (Forecast):** es una apuesta a que dos o más selecciones terminarán en un determinado puesto. Un ejemplo de este tipo de apuesta en el Torneo Abierto de Golf de EE. UU. sería seleccionar a Rory McIlroy como ganador, a Tiger Woods en el segundo puesto y a Dustin Johnson en el tercer puesto.

**Apuesta gratuita (Free Bet):** es una “ficha” que se puede utilizar en lugar de dinero real para hacer apuestas en la plataforma DraftKings Sportsbook.

**Apuesta segura (Lock):** cuando el equipo o deportista favorito se considera una garantía para ganar.

**Apuesta simple (Single Bet):** es una apuesta a un resultado específico. Se pueden hacer varias apuestas simples a la vez. Cada apuesta colocada depende únicamente del resultado individual por el que se ha apostado. También se conoce como apuesta “directa” (Straight).

**Apuesta triple (Tri-Bet) (victoria local-empate-victoria visitante):** es una apuesta que requiere predecir uno de los tres resultados posibles de un evento deportivo. Para los deportes en los que es posible un empate al final del tiempo reglamentario, ese será la selección empate (“draw”). Para los deportes en los que no existe

la posibilidad de un empate real, se establece una "línea" donde cualquier resultado dentro de un margen de victoria específico se considera un "empate".

**Apuesta al margen (Point Spread):** las apuestas al margen son aquellas en las que se aplica un hándicap de + o - a cada resultado. Este hándicap a menudo se denomina "línea". En una línea de 3.5, a un equipo se le sumarán 3.5 puntos a su puntuación y al otro se le restarán 3.5 puntos de su puntuación. El ganador en este tipo de apuesta será el equipo que "cubra" el margen en función de la línea y la puntuación final.

**Apuestas combinadas (Parlay):** en una apuesta combinada se apuesta a varios resultados que se tienen que dar. Para ganar en este tipo de apuesta, se deben dar todos los resultados seleccionados. Para calcular las cuotas de una apuesta combinada, se multiplican entre sí las cuotas de cada elección. Por ejemplo, una apuesta a New England con una cuota de -190, combinada con una apuesta a New York con una cuota de +145, dará como resultado una cuota de +275.

**Apuestas en vivo (Live Betting):** apostar mientras sucede la acción.

**Apuestas futuras:** Las apuestas futuras son apuestas disponibles para eventos que tendrán lugar en el futuro, donde el resultado puede depender de varios eventos. Las apuestas futuras se ofrecen con bastante antelación a una temporada o torneo, y las cuotas se ajustan continuamente a medida que se suceden los eventos.

**Apuestas paralelas (Prop Bets):** estas apuestas son de diferente tipo y pueden estar relacionadas con resultados específicos de un juego (Game Props) o el rendimiento de un jugador (Player Props).

**ATS:** ATS (Against the Spread) significa *contra el margen* y es un término utilizado para el resultado de un evento en el que se tiene en cuenta el margen de puntos.

**Casa (Book):** es la forma abreviada de "casa de apuestas" (Sportsbook). Una casa de apuestas deportivas es un establecimiento que acepta apuestas para eventos deportivos.

**Chalk (favorito):** el equipo o deportista favorito.

**Cierre anticipado (Cash Out):** esta opción le da la posibilidad de cobrar una apuesta antes de que se decida el resultado, lo que le permite asegurarse parte de las ganancias o reducir las pérdidas.

**Cobertura (Hedging):** significa apostar al oponente de la apuesta actual para minimizar las pérdidas o asegurarse una pequeña ganancia.

**Cobertura inesperada (Backdoor Cover):** es cuando se cubre el margen de puntos con una anotación "sin sentido" en los últimos minutos.

**Comprar puntos (Buying Points):** cuando un apostador acepta un precio diferente (cuotas) para obtener una línea diferente (margen o total) en un juego.

**Contingencias relacionadas (Related Contingencies):** las contingencias relacionadas son selecciones que no se pueden combinar debido a una correlación entre ellas. Cuando existen contingencias relacionadas, DraftKings hace todo lo posible por ofrecer las selecciones como una oferta combinada con las cuotas correspondientes en función de su correlación (p. ej., Moneyline/Total de puntos).

**Cubrir (Cover):** ganar por una diferencia suficiente que permita superar el margen de puntos. Cuando esto ocurre, el equipo "cubre el margen".

**Cuotas:** es el número que expresa la probabilidad de que ocurra un evento; también se denomina "precio" de los resultados. Este valor se utiliza para calcular el retorno potencial del monto apostado.

**Cuotas americanas:** las cuotas americanas indican el monto que debe apostar o que puede ganar en una selección con base en incrementos de \$100. El monto apostado se suma al pago después del cálculo inicial.



- Si las cuotas ofrecidas en una selección en particular son de -110, deberá apostar \$110 para ganar \$100.
- Si las cuotas fueran de +110, ganaría \$110 si apostara \$100.

**Cuotas decimales:** expresan las probabilidades de un resultado en números decimales. Las cuotas totales se determinan multiplicando las cuotas de cada selección por el monto apostado, para calcular el retorno potencial para el jugador.

- Ejemplo: Usando cuotas decimales en una apuesta combinada (Parlay) de 2 selecciones con cuotas de 1.50 para una selección y 3.00 para otra selección, con un monto apostado de \$10, el retorno será de \$45 (el retorno incluye la ganancia de \$35 más los \$10).

**Derrota inesperada (Bad Beat):** pérdida dura en una apuesta que parecía ganadora antes de un giro radical en un juego o competencia.

**Dinero apostado (Wager):** es el monto de dinero que arriesga el apostador. Este monto junto con las cuotas elegidas conforman la apuesta colocada. También conocido como el valor de la apuesta.

**Dinero parejo (Even Money):** en este tipo de apuesta se obtiene una ganancia equivalente al monto apostado inicial. Por ejemplo, una apuesta de \$100 con un retorno de \$200 (ganancia de \$100). Estas cuotas se indican como +100 (americanas) o 2.00 (decimales).

**Doble oportunidad (Double Chance):** cuando es posible apostar simultáneamente a dos resultados de un partido o evento si hay 3 resultados posibles. Las tres opciones son: victoria local/empate (Home/Draw), victoria local/victoria visitante (Home/Away) y empate/victoria visitante (Draw/Away).

**Doble resultado (medio tiempo/tiempo completo):** las cuotas de "medio tiempo/tiempo completo" le permiten apostar a los resultados de medio tiempo y al resultado final de un evento. Por ejemplo, si en el



primer tiempo la puntuación es de 45-45 y el partido termina en 103-101, el resultado ganador será Empate/ Ganador equipo visitante (el equipo que anote 103). La apuesta será anulada si el tiempo normal del partido se juega en un formato diferente al indicado en la apuesta (es decir, que no sea en dos tiempos). Para el béisbol, el primer tiempo se define como las primeras 5 entradas de un juego. Para el hockey también se ofrecen apuestas por períodos (es decir, resultado del primer período y resultado de los 60 minutos).

**Dog (Menos favorito):** es el equipo que se espera que pierda, también conocido como un Underdog.

**Empate (Dead Heat):** cuando dos o más participantes terminan con los mismos resultados, la apuesta se determina según las "Reglas de reducción por empate" para ese evento.

**Exacta inversa (Reverse Forecast):** son dos apuestas a que dos selecciones terminarán en primero y segundo lugar en cualquier orden.

**Favorito:** el equipo o deportista preferido de un juego o una competencia específica. Se espera que el favorito gane.

**Fuera del tablero (Off the Board, OTB):** es un juego programado pero sin cuotas debido a diversas circunstancias.

**Ganador y colocado (Win/Place):** una apuesta a ganador y colocado (Win/Place o Each Way [EW]) se refiere a una apuesta en la que la selección elegida debe ser ganadora o terminar en una ubicación dentro de los términos de pago. La apuesta se divide en dos partes (la parte de "ganador" y la parte de "colocado") con un pozo o monto apostado equivalente. Para la determinación de dichas apuestas se tendrán en cuenta las normas aplicables que rigen las apuestas de "ganador" y "colocado", es decir, las normas específicas del deporte, así como cualquier reducción por empate que corresponda.

**Ganancia potencial (Potential Win):** la ganancia potencial es el monto que se le pagaría por un monto apostado, antes de que se conozca la determinación o los resultados. La ganancia potencial se basa en las cuotas de las selecciones, el tipo de apuesta y el monto apostado.

**Grand Salami:** "Grand Salami" es cuando se puede apostar a la cantidad total de sucesos, como el total de carreras o el total de goles anotados en una serie de eventos en un día específico. Todos los eventos pertinentes deben llevarse a cabo para que las apuestas se mantengan, excepto los resultados que se hayan decidido antes del abandono y que no podrían cambiar a pesar de los eventos futuros. Estas apuestas se determinan según el resultado que se decida.

**Lanzadores listados (Listed Pitchers):** cuando una apuesta de béisbol incluye "lanzadores listados", estos deben comenzar el juego para que la apuesta se mantenga. Si uno o ninguno de estos lanzadores comienza el partido, las apuestas se anulan o cancelan.

**Línea de carreras (Run Line):** es un margen de puntos para el béisbol con una línea de 1.5 carreras y las cuotas asociadas entre el favorito y el no favorito.

**Línea de disco (Puck Line):** es un margen de puntos para el hockey con una línea de 1.5 goles y las cuotas asociadas entre el favorito y el no favorito.

**Líneas (Lines):** otra palabra utilizada para describir las apuestas al margen (Point Spread), al total o a la victoria (Money Line).

**Margen (Spread):** forma abreviada de margen de puntos (Point Spread).

**Más/menos (Over/Under):** son apuestas en las que se establece un valor para una de las distintas categorías estadísticas, incluida la puntuación final, la puntuación individual del equipo o cualquier estadística de los jugadores. Los resultados se indican como "más" (Over) o "menos" (Under) del valor establecido para la estadística.

**Menos favoritos (Underdog):** es el equipo o resultado que se espera que pierda. También se conoce con su forma abreviada “dog”.

**Poner los puntos (Laying the Points):** apostar al favorito para ganar por una diferencia mayor que el margen de puntos (cubrir el margen).

**Potenciador de ganancias (Profit Boost):** es una “ficha” que se puede utilizar para aumentar las cuotas de una selección específica, en función de las calificaciones y condiciones promocionales.

**Puntuación correcta (Correct Score):** Una apuesta que realizada sobre el resultado exacto de un partido o evento a tiempo completo o parcial.

**Push:** cuando ninguno de los resultados de un evento es correcto y las apuestas se devuelven o reembolsado.

**Recibo de apuestas (Bet Receipt):** el recibo de una apuesta es el “ticket” confirmado de una apuesta realizada. En el recibo de cada apuesta figura una confirmación de las selecciones, las cuotas, los resultados y un identificador único para ayudar a distinguir una apuesta de otra.

**Reglas de reducción por empate:** una “reducción por empate” se calcula dividiendo proporcionalmente el monto apostado entre el número de ganadores del evento. Por ejemplo, en un empate doble (Dead Heat), su retorno será la mitad de lo que se proyectó originalmente en el talón de apuestas al momento de la colocación.

**Retorno (Return):** es el importe que se paga por un monto apostado después de que se conoce la determinación y los resultados. El retorno se basa en las cuotas de las selecciones, el tipo de apuesta y el monto apostado.

**Selección (Pick):** Un resultado seleccionado para apostar con las cuotas sociadas. Se puede agregar una selección alla hoja de apuestas para calcular el dinero que se apostará.

**Sin acción (No Action):** es cuando una apuesta se cancela o anula, y se devuelve el dinero a los usuarios.

**Steam:** cuando hay un gran volumen de apuestas a un margen de puntos o total que genera un ajuste en la línea.

**Talón de apuestas (Bet Slip):** es el “carrito de compra” de la casa de apuestas. Es un área que contiene las selecciones elegidas en la que ingresa los montos que apostará antes de confirmar sus apuestas.

**Teaser:** es una apuesta combinada (Parlay) que se hace a varios totales o márgenes de puntos en los que la línea se compra o se mueve a favor a cambio de un pago menor.

**Tomar los puntos (Taking the Points):** apostar al no favorito para cubrir un margen de puntos, recibiendo puntos contra el margen.



¿TIENE PROBLEMAS CON EL JUEGO?

BUSCAR AYUDA ES LA MEJOR APUESTA. LLAME AL 800.522.4700

O VISITE [KSGAMBLINGHELP.COM](http://KSGAMBLINGHELP.COM)