

# afun jogo de ganhar dinheiro

As apostas desportivas são feitas com base na sorte ou no acaso.

Caso se queira tornar um vencedor e ganhar dinheiro, terá de perceber e seguir alguns conselhos importantes.

Acompanhe esta série de artigos caso se queira transformar num apostador de sucesso em apostas desportivas.

No mundo das apostas, existem as apostas tradicionais, como por exemplo o Euromilhões, a raspadinha, ou o totobola e, a par das apostas

online, existem as apostas desportivas.

O que são apostas desportivas?

Mas afinal, em que consistem as apostas desportivas? As apostas desportivas consistem em apostar uma quantia monetária em determinado

resultado ou desfecho de um evento desportivo.

O objetivo de uma aposta desportiva é lucrar a partir de um prognóstico ou previsão feito para o apostador tentar ganhar dinheiro

com o seu palpite.

Existem diversos modelos de apostas desportivas: a previsão do resultado de um jogo de futebol, quantos cartões serão mostrados

a determinada equipa, quem marcar o próximo canto, entre outras opções disponíveis nos mercados.

No tenis, por exemplo, pode apostar qual dos jogadores irá vencer determinado set ou no jogo X do set Y; por quanto que o

jogador A irá vencer o jogador B ou atenuamento de set de um determinado encontro.

Já no basquetebol, para além do resultado final, existem mercados nos quais pode prever o número de pontos ou atenuamento mesmo

a diferença pontual pela qual a equipa X irá vencer, quem estará a vencer o primeiro quarto, entre outras opções voltadas para o

jogo.

O futebol, o tenis, o basquetebol e os dardos fazem parte deste artigo específico na abordagem a todos os modelos de apostas

existentes.

Numa aposta desportiva quem acertar no seu palpite vê o dinheiro que apostou multiplicado pelas odds ou probabilidades (que são os)  $T_j T^*$

Vejam, por exemplo, um jogo de tenis do ATP de Viena.

Se Reilly Opekla ganhar, a casa de apostas paga a odd de 3.

55, ou seja quer isto dizer que pagam 2.

55 < por cada euro apostado (as contas fazem-se da seguinte maneira:  $N \times T_j T^*$ )