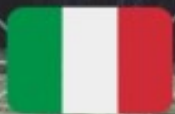


STRATEGIA OTTIMALE PER IL
ROLLOVER DEI BONUS SPORTIVI



BONUS KILLER

Bonus Killer



Scommesse e Roulette: un mix vincente!

Un'esclusiva
VintaBit.com



NOTE LEGALI

Nessuna parte di questo testo può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma senza il permesso scritto dell'autore.

Prefazione

Quella che vi presento in queste pagine è una riedizione di un libro che ho scritto e pubblicato nel 2012 in formato esclusivamente cartaceo tramite una nota casa editrice italiana, libro successivamente ritirato dal mercato per mia personale decisione (ed un più che soddisfacente numero di copie vendute).

Pur essendo trascorsi vari anni, i test sul campo hanno confermato la notevole 'resistenza' del metodo, suggerendomi di proporvelo in questo e-book probabilmente sotto la sua espressione migliore, ovvero una tecnica di selezione di eventi sportivi per abbattere (rollare) con relativa facilità i vari bonus che, sempre più frequentemente, i bookmaker offrono.

Chiarisco infine che il libro parla di un metodo per le scommesse sportive, non riguarda il gioco della roulette, che ha comunque ispirato la tecnica di selezione e, pertanto, ho ritenuto giusto includere nel testo anche una panoramica su questo gioco.

Prima di procedere con gli argomenti successivi è importante ricordare che il gioco è vietato ai minori e che i giocatori che scommettono denaro reale lo fanno a loro rischio: giocando d'azzardo nel lungo

periodo è matematicamente provata la certezza di perdere dei soldi scommettendo nei giochi di abilità, alle slot machine o alle scommesse sportive ed in generale a tutti i giochi in cui si scommette denaro reale.

Questo non è un libro sul betting.

E devo precisare neanche sulla roulette, visto che sui due argomenti sono state già scritte vagonate di testi e fiumi di articoli da persone sicuramente più esperte e qualificate.

Io preferisco definirmi uno ‘studioso non praticante’, non avendo mai messo piede in vita mia in una sala scommesse (ho i testimoni) ed essendo stato nei casinò solo in occasione di qualche vacanza estiva all'estero, anche se, per puro hobby, studio il caso (o meglio, 'caos') da oltre venti anni.

Questo in definitiva è un libro su un ben preciso modo di scommettere, per cui, almeno nel primo capitolo, parleremo comunque dei caratteri generali del betting, ma al solo scopo di introdurre all'argomento anche il lettore meno esperto e permettergli di comprendere più facilmente tutti i meccanismi ed i ragionamenti, che mi hanno portato ad elaborare questo particolare, nonché originale, metodo di selezione di eventi sportivi.

Se il metodo è matematicamente vincente non posso dirlo, sarei un folle o un presuntuoso se affermassi di poter battere un gioco a così forte componente aleatoria come è questo, di fatto però, dopo molti mesi di

gioco ed oltre milleduecento (1.259) partite giocate, la cassa è ancora in attivo e questo non è poco: è un record!

Se qualcuno dovesse chiedermi se sono diventato ricco, posso serenamente rispondere (almeno per ora) di no, anche se nel frattempo mi sono regalato uno smartphone top di gamma, un noto tablet e tolto qualche altro sfizio più o meno costoso.

E' questo infatti, secondo me, il giusto approccio non solo alle scommesse, ma a tutti i giochi in generale, quello cioè di un sano passatempo che ci faccia ovviamente divertire e perché no, ci gratifichi ogni tanto anche con qualche bella soddisfazione.

Archivio Sport (EUR)			
Tipologia archivio Scommesse concluse			
● Ultime 24 ore ● Ultime 48 ore ● Dal <input type="text"/> Al <input type="text"/> OK			
Dettagli scommessa	Data/Ora	Puntata	Vincita
Belgrano 1-0 @ 8,00 Belgrano 2-0 @ 15,00 Belgrano 2-1 @ 12,00 Los Millonarios 2-0 @ 7,00 Los Millonarios 2-1 @ 8,50 Los Millonarios 3-0 @ 12,00 Once Caldas 1-0 @ 8,00 Once Caldas 2-0 @ 8,00 Once Caldas 2-1 @ 8,00 Trebles, 27 Scommesse * €0,73	22:12:25	19,71	744,60
Belgrano 1-0 @ 8,00 Belgrano 2-0 @ 15,00 Belgrano 2-1 @ 12,00 Los Millonarios 2-0 @ 7,00 Los Millonarios 2-1 @ 8,50 Los Millonarios 3-0 @ 12,00 Once Caldas 1-0 @ 8,00 Once Caldas 2-0 @ 8,00 Once Caldas 2-1 @ 8,00 Doubles, 27 Scommesse * €0,73	22:12:24	19,71	230,32
Totale per questo periodo		39,42	974,92

Il campione attendibile

Il mio primo incontro con le scommesse è stato decisamente fortuito, in quanto non sono mai stato un appassionato di calcio e di conseguenza, in generale, il mondo delle scommesse non mi ha mai particolarmente attratto.

Sono invece sicuramente un appassionato di roulette, ed essendo anche un programmatore (per hobby), ho spesso lavorato, nei ritagli di tempo, a dei test su alcuni sistemi discussi in un noto forum online al quale ero registrato da molti anni.

Proprio in questo forum roulettistico, mi sono un giorno imbattuto, quasi per caso, nella lettura di un manuale sulle scommesse, che ha destato in me molto interesse, soprattutto in merito alle possibili applicazioni di alcune mie vecchie teorie ludiche, che alla roulette erano risultate improduttive.

A seguito di questo nuovo interesse quindi, verso la fine del 2011, mi sono registrato ad un noto forum bettistico italiano.

In qualità di ‘matricola’, di conseguenza, ho iniziato a fare domande a destra e a manca a vari utenti più esperti di me, ricevendo sempre risposte puntuali e

professionali sull'argomento.

Nel frattempo avevo anche iniziato a registrare con il mio metodo, un elenco di circa una trentina di partite che, giocate a massa pari (vedremo in seguito cosa significa se non lo sapete già), stava dando riscontri incoraggianti.

Rendendomi conto col passare dei giorni dei risultati, ma non volendomi assolutamente illudere (era già successo molte volte testando sistemi per la roulette), ho aperto un nuovo post nel forum, chiedendo agli altri utenti un parere su quale potesse essere un 'campione attendibile' di partite, per poter considerare un metodo vincente.

La risposta, coralmemente condivisa dai più esperti, fu che 500 eventi sarebbero stati, se non definitivi, sicuramente molto indicativi sulla bontà o meno di una metodologia.

Da quel giorno ho pubblicato pertanto sul mio sito del tempo, il diario (elenco delle partite) che avevo fino ad allora registrato ed è quindi iniziato un test pubblico, durato circa tre mesi, in base al quale ho quotidianamente postato e condiviso con molti utenti, una serie di previsioni con lo scopo di raggiungere la faticosa meta dei 500 eventi.

I risultati ottenuti sono stati pertanto di dominio pubblico, almeno fino a metà gennaio 2012, quando ho deciso di interrompere il test avendo superato i 460 eventi ed essendo soprattutto ancora in vincita.

Ringraziamenti

Sono sicuramente d'obbligo a Stefano M. [Stefek], autore del manuale 'Scommettere con metodo', testo che ha ispirato buona parte del primo capitolo di questo libro.

Un ringraziamento particolare va inoltre a tutti quegli utenti del forum sulle scommesse (betforum) che mi hanno sostenuto e dato fiducia anche dopo il termine del test pubblico del metodo.

Spero infine con questo libro, di fare cosa gradita in generale a tutti gli appassionati della materia, in quanto, come immagino non avrete difficoltà a condividere con me, se la ruota gira... il sapere è per sempre!

Indice

1. Le scommesse

- 1.1 Un po' di storia
- 1.2 Introduzione al betting
- 1.3 La quota
- 1.4 L'aggio
- 1.5 Le surebet
- 1.6 Gli strumenti di comparazione delle quote

2. La roulette

- 2.1 Le origini
- 2.2 La strana coppia
- 2.3 Le figure

3. Bonus Killer

- 3.1 L'idea
- 3.2 La tecnica di selezione
- 3.3 La chiave del gioco
- 3.4 Modalità di formazione della figura vincente
- 3.5 Il trend avverso
- 3.6 I risultati ottenuti (diario di gioco)

4. Sfruttare i bonus

- 4.1 La resa del metodo
- 4.2 Applicazione ai bonus

5. Quiz di verifica

1. Le scommesse

1.1 Un po' di storia

Le scommesse non sono, come si potrebbe comunemente pensare, un prodotto dell'era moderna, ma in realtà hanno accompagnato l'uomo fin dagli albori della sua esistenza.

Il fenomeno è talmente antico, che è praticamente impossibile fissarne l'esatta data di nascita.

Sono di varie migliaia di anni prima della nascita di Cristo, i primi reperti che gli archeologi hanno rinvenuto, a testimonianza che i nostri antenati si diletta-
vano con dadi ed oggetti simili alle nostre carte in Cina, India, Egitto ed Arabia.

Il termine '*Azzardo*' deriva infatti dal francese '*Hasard*', derivante a sua volta proprio dal termine arabo '*Zarah*'.

E' molto probabile che le prime scommesse siano nate come emulazione delle pratiche divinatorie degli

stregoni, che osservando la disposizione di pietre lanciate in modo casuale sul terreno, creavano le loro profezie.

La ripetizione di tali gesti, ha quindi molto probabilmente contribuito a trasformare la semplice emulazione in una pratica ludica, nella quale puntare dei beni per ricavarne un eventuale profitto.

Le tracce delle prime scommesse su eventi sportivi ci riconducono all'antica Grecia ed all'antica Roma, dove era consuetudine puntare sugli scontri dei gladiatori al Colosseo, sulle corse con le bighe, praticamente su gare di qualunque genere: il mercato delle scommesse non ha mai conosciuto crisi!

Il betting moderno, o almeno come lo intendiamo noi, ovvero dove c'è un bookmaker che propone una quota di pagamento per la probabilità che si verifichi un determinato evento, nasce solo alla fine del XIX secolo ed è legato alle corse ippiche.

In seguito in tutta Europa ed America e, a seguire in tutto il mondo, le scommesse si sono diffuse a

macchia d'olio ed hanno iniziato a riguardare progressivamente quasi tutte le discipline sportive oggi conosciute.



Dado romano in vetro del II secolo A. C.

Nel nostro paese le prime scommesse sportive sul calcio sono nate nel 1946.

In quell'anno, infatti, nasce il famoso Totocalcio, un concorso a premi dove per vincere bisogna indovinare l'esito di un elenco di partite.

In realtà il termine Totocalcio è del 1948, quando venne regolarizzato e gestito direttamente dai Monopoli di Stato, mentre all'inizio, come pochi si

ricorderanno, questo sistema di scommesse si chiamava semplicemente 'Sisal'.



Inizialmente per vincere bisognava indovinare solo dodici risultati, poi per rendere il montepremi più ricco, è stato inserito il tredicesimo e solo negli ultimi

anni la schedina si è evoluta, arrivando a contenere fino agli attuali quattordici risultati.

CONCORSO 1

Totocalcio
SERVIZIO AUTONOMO CONCORSI PRONOSTICI

CONI

PARITE DEL 10-9-50 FIGLIA SPUGLIO

N.	SQUADRA 1 - SECONDA 2	Concorso 1 del 10-9-50		Concorso 1 del 10-9-50		PRONOSTICO VALIDO	
1	Bologna Roma						
2	Como Triestina						
3	Genoa Lucchese						
4	Lazio Inter						
5	Milan Vicinese						
6	Napoli Fiorentina						
7	Novara Sampdoria						
8	Palermo Atalanta						
9	Pro Pavia Juventus						
10	Torino Padova						
11	Pisa Bari						
12	Seregno Catania						
13	Ravenna Spal						
14	Verona Spezia						

PERUGINA
IL CIOCCOLATO

GUSTATE ANCHE LE GOMMELE ISABELLA
E ROSSANA DELLA **PERUGINA**

Sistema 1 con indicazione in vertebrale dell'eventuale 1 - Scrivere 2 per indicare la non partita - Scrivere 4 per indicare il pareggio.

L'avvento di Internet ha reso le cose ancora più complesse: con l'inizio dell'era digitale, per i giocatori la possibilità di scelta delle scommesse o dei bookmaker, è cresciuta in maniera vertiginosa!

Basta infatti andare in rete ed inserire, in qualunque motore di ricerca, il termine 'scommesse' per essere praticamente sommersi da un'offerta quanto mai ricca e variegata sotto tutti i profili, anche se, come

naturale conseguenza di ciò, purtroppo è aumentato anche il rischio per il giocatore di imbattersi in fenomeni non sempre perfettamente regolari e legali.

E' proprio per questo motivo che in molti paesi, Italia compresa, questo tipo di attività è oggi controllato con leggi e regole estremamente restrittive e severe, che almeno in linea di principio, dovrebbero contribuire a consolidare e garantire la tutela del giocatore.



Con l'avvento di Internet l'offerta dei bookmaker è cresciuta in maniera vertiginosa.

1.2 Introduzione al betting

Come ho già avuto modo di precisare, questo non è un libro sulle scommesse.

L'obiettivo di questo primo capitolo infatti, è solo quello di introdurre i concetti fondamentali, a beneficio ovviamente di coloro che si avvicinano solo adesso a questo affascinante settore, per permettergli appunto di applicare nel migliore dei modi il metodo che descriveremo più avanti.

I risultati della metodologia proposta, ovviamente sono anche in parte legati all'abilità personale del giocatore, questo perché, più in generale, non è possibile descrivere il fenomeno delle scommesse identificandolo con un modello unico ed universale.

Giusto per rendere l'idea, anche conoscendo alla perfezione tutti i possibili modelli di analisi delle quotazioni borsistiche, non si avrà mai la certezza di un guadagno, ma certamente si sarà acquisito un importante strumento di valutazione, che però per esprimere al meglio la propria efficacia, dovrà essere adoperato con doverosa perizia.

Non posso inoltre esimermi dal raccomandarvi di non esporvi eccessivamente al gioco e soprattutto di

affrontarlo in modo responsabile: ricordate di investire in questa attività una somma che, in caso di perdita di tutto il capitale ad essa destinato, non vi arrechi mai problemi economici.

Scommettendo con il metodo Bonus Killer (se applicato in maniera ortodossa), anche se non si è dotati di particolare talento 'bettistico', le possibilità di rovina e di perdita di tutto il capitale, sono decisamente remote!

Cominciamo dunque con un po' di teoria:

Cos'è una scommessa?

Una scommessa è un accordo fra due o più soggetti, in base al quale il premio o la posta, (ad esempio una somma di denaro), è attribuita come vincita a quello dei partecipanti che risulterà aver fatto un'affermazione o previsione esatta, in relazione ad un determinato evento.

1.3 La quota

La quota è un valore che esprime contemporaneamente una probabilità relativa ad un evento ed il relativo payback (pagamento) in caso di pronostico esatto, in ragione della cifra scommessa.

Qui in Italia siamo abituati a ragionare con quote espresse con il coefficiente di incasso, ovvero la quota moltiplicata per la posta ci dirà quanto incasseremo in caso di vincita (attenzione: quanto incasseremo, non quanto guadagneremo).

Esse vengono calcolate con $1/p$ dove 'p' rappresenta la probabilità dell'evento scommesso; esempi di quote sono 1,50 oppure 3,30. La quota è sempre maggiore di 1,00.

CALCIOserie A				QUOTE 		
DATA	ORA	PARTITA	1	X	2	
13/05/12	15:00	Florentina - Cagliari	1,95	3,25	4,00	
13/05/12	15:00	Milan - Novara	1,30	5,00	10,00	
13/05/12	15:00	Juventus - Atalanta	1,25	5,00	13,00	
13/05/12	18:00	Parma - Bologna	1,83	3,30	4,50	
13/05/12	18:00	Cesena - Roma	4,50	3,75	1,70	
13/05/12	20:45	Lazio - Inter	2,50	3,40	2,60	
13/05/12	20:45	Catania - Udinese	3,60	2,10	3,10	
13/05/12	20:45	Napoli - Siena	1,35	4,50	9,00	
13/05/12	20:45	Genoa - Palermo	2,00	2,40	6,50	
13/05/12	20:45	Chievo - Lecce	2,20	3,50	3,00	

Esempio tipico di quote offerte da un noto bookmaker italiano

Come si costruiscono le quote? Immaginiamo che io sia un bookmaker e che debba pubblicare le quote di 'testa o croce' che come è noto, se la moneta non è truccata, hanno le stesse probabilità di sortire:

- Testa ha probabilità di sortita del 50% (ovvero 0,5 in proporzione ad 1);
- Croce ha probabilità di sortita del 50% (ovvero 0,5 in proporzione ad 1);

- Quota testa = $1 / 0,5 = 2,00$
- Quota croce = $1 / 0,5 = 2,00$

La quota 2,00 significa che, per ogni euro che scommetterò, ne riceverò indietro 2 (quindi 1 di guadagno).

Se la quota fosse 1,50 per ogni euro scommesso ne riceverò indietro 1,50 (dunque 0,50 euro di guadagno), se la quota fosse 3,50 per ogni euro scommesso ne riceverò indietro 3,50 (guadagnando in pratica 2,50 euro).

Ovviamente chi accetta una scommessa è disposto ad accettare un rischio e a fornire un servizio in contropartita di un utile e quindi applica un 'aggio' (ovvero una tassa), di conseguenza nel nostro esempio di cui sopra, 'venderò' (ricordiamo che sono io il

bookmaker) le mie quote agli scommettitori non a 2,00 e 2,00 ma a 1,90 testa e 1,90 croce.

In questo modo, se 10 scommettitori scommetteranno 1 euro su testa e 10 scommettitori un euro su croce, io incasserò in totale 20 euro.

Se sortirà ‘testa’ io sborserò 19 euro (1,9 euro ai 10 giocatori che hanno scommesso 1 euro su testa), mettendomi in tasca la differenza.

Lo stesso vale se sortirà ‘croce’.

Un altro esempio: se io stimo che in un incontro di pugilato, Mario ha il 33,33% (1/3) di probabilità di vittoria e Luca ha il 66,66% (2/3) di probabilità di vittoria, le rispettive quote saranno:

- Mario = $1 / 0,333 = 3,00$
- Luca = $1 / 0,666 = 1,50$

Procedo ad applicare un aggio (l'aggio non è fisso, è determinato a seconda di quanto voglio applicare come tassa) e trasformo quindi le quote in 2,98 e 1,45.

Questo metodo di trasformare la probabilità in quota (e viceversa), ovviamente funziona anche con eventi

‘a tre vie’, come il classico 1 X 2 del calcio.

Ad esempio se le probabilità di un evento sportivo sono:

- Vittoria Juventus: 40%
- Pareggio: 30%
- Vittoria Milan: 30%

Avremo che le quote (senza aggio) saranno:

- Vittoria Juventus: $1 / 0,4 = 2,50$
- Pareggio: $1 / 0,3 = 3,33$
- Vittoria Milan: $1 / 0,3 = 3,33$

Come detto questo metodo di trasformazione funziona anche al contrario, ovvero io dalla quota posso ricavare la probabilità (stimata) di sortita dell'evento.

Proviamo ad immaginare che non venga applicata la tassa e che ci troviamo nella situazione in cui il tennista Ugo sia quotato 1,66 ed il tennista Leo abbia quota 2,50; con questi dati posso stimare che:

- Ugo: $1 / 1,66 = 0,60 = 60\%$ di probabilità di vittoria.

- Leo: $1 / 2,50 = 0,40 = 40\%$ di probabilità di vittoria.

E' importante notare che queste probabilità non sono reali, ma sono quelle stimate da chi ha prodotto le quote.

La probabilità reale di un evento sportivo non si può calcolare ed è impossibile da stimare in modo scientifico, proprio perché non esistono parametri esatti su cui basare i nostri calcoli.

La pratica però ci dice che le quote pubblicate dai bookmaker principali, sono delle ottime stime e si avvicinano molto alla reale probabilità dell'evento.

La situazione esemplificata in precedenza (ovvero che la somma delle probabilità sia esattamente 100%), non corrisponde alla realtà, perché come già detto, qualsiasi bookmaker applica una tassa.

1.4 Valutazione della tassa (aggio)

Una delle prime operazioni che dovremmo fare, quando ci troviamo davanti a delle quote, è valutare qual è la tassa che viene applicata.

Prendiamo ad esempio questa situazione, in cui un bookmaker ci propone le seguenti quote:

- Squadra A: 2,50
- Pareggio: 2,85
- Squadra B: 2,85

Dobbiamo innanzitutto trasformare le quote in probabilità:

- Squadra A: $1 / 2,50 = 40\%$
- Pareggio: $1 / 2,85 = 35\%$
- Squadra B: $1 / 2,85 = 35\%$

Facendo la somma delle probabilità $40\% + 35\% + 35\%$, il risultato che si ottiene è 110% .

In questo caso sappiamo che la tassa globale, applicata sull'evento da questo bookmaker, è il 10% (un evento senza tassa ha somma 100).

Quello che però non possiamo sapere, è se l'aggio è stato distribuito in modo uniforme su tutti e tre i possibili risultati, oppure se è stato applicato in modo non uniforme. Cosa vuol dire questo?

Prendiamo come esempio la partita di basket Lakers contro Celtics, dove io sono il bookmaker che deve elaborare le quote.

Ritengo che entrambe le squadre abbiano identica probabilità di successo, quindi 50% e 50%.

Le mie quote saranno, secondo i calcoli che ormai conosciamo, Lakers 2,00 e Celtics 2,00.

Procederò quindi ad applicare l'aggio per guadagnarci qualcosa, come già spiegato in precedenza.

A questo punto ho più scelte: posso decidere di dividere equamente la tassa e vendere le mie quote Lakers 1,90 e Celtics 1,90 oppure posso prevedere che la maggior parte delle puntate verranno fatte sui Lakers e quindi caricherò tutta la tassa solo sui Lakers, vendendone le quote a 1,80 e lasciando la quotazione dei Celtics a 2,00.

Lo scommettitore non può sapere quale scelta ha fatto il bookmaker, può solo stimarla e farsene un'idea

più o meno attendibile confrontando le quote di tutti gli altri bookmaker.

Quella della comparazione, è quindi una verifica molto importante, della quale non mancheremo di parlare tra poco.

1.5 Le Surebet

Questa anteprima è terminata. Iscriviti su Patreon e scarica subito la versione completa pdf di questo e-book.

Contribuisci a far crescere VintaBit e ricevi in cambio risorse esclusive, create apposta per te!



DISCLAIMER

Vietata la vendita o la distribuzione anche a titolo gratuito e/o parziale dei contenuti senza la preventiva autorizzazione dell'autore.

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari: marchi di terzi, logo, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e di società citati, sono marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati da altre società e sono stati utilizzati a puro scopo esplicativo, senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.

L'indicazione dei predetti marchi e logo è funzionale ad una mera finalità descrittiva dei contenuti, così come disciplinato dalla vigente normativa.

**BONUS KILLER
DIGITAL EDITION**

©VintaBit.com - Tutti i diritti riservati