



GUÍA GRATUITA · 2026

Guía ArbiHawk: Introducción al arbitraje deportivo

Qué es una surebet, por qué existen, cómo se calculan y cómo ejecutarlas sin cometer los errores que arruinan una operación. Con ejemplos reales de casas españolas.



ArbiHawk · arbihawk.es · Solo mayores de 18 años · Juego responsable

Esta guía es material educativo. No garantiza ganancias ni es una recomendación de apuesta.



Qué vas a aprender

1. Qué es una surebet
2. Por qué aparecen
3. Cómo identificar una oportunidad
4. La fórmula de la surebet
5. Ejemplo práctico paso a paso
6. Cómo repartir correctamente el stake
7. Cómo calcular beneficio y ROI
8. Errores que pueden arruinar una operación
9. Qué hacer cuando cambia una cuota
10. Ejemplos reales de arbitrajes
11. Checklist antes de ejecutar una operación
12. Cómo automatizar la búsqueda
13. Presentación del bot ArbiHawk
14. Prueba gratuita de 24 h + comunidad

Cómo leer esta guía

Los capítulos 1 a 12 son el método completo: puedes aplicarlo con una calculadora y dos cuentas en casas de apuestas, sin ninguna herramienta nuestra. Los dos últimos explican cómo lo automatizamos nosotros. Si solo tienes diez minutos, lee el capítulo 4 (la fórmula), el 6 (el reparto del stake) y el 11 (la checklist).

Antes de empezar

El arbitraje deportivo no es ilegal en España, pero las casas de apuestas lo persiguen: limitan o cierran cuentas que detectan como "arbers". Trabaja solo con casas con licencia de la DGOJ, apuesta cantidades que puedas permitirte tener bloqueadas unos días y nunca uses dinero que necesites. Si el juego te genera problemas: **jugarbien.es**.

Qué es una surebet

Una **surebet** (apuesta segura, arbitraje deportivo o "arb") es una situación en la que puedes cubrir **todos los resultados posibles** de un evento apostando en casas distintas, de forma que ganes dinero pase lo que pase. No apuestas a que gane un equipo: apuestas a que las casas se han contradicho entre sí.

Funciona porque cada casa fija sus cuotas por su cuenta. Cuando una casa ofrece una cuota alta para un resultado y otra casa ofrece una cuota alta para el resultado contrario, las dos cuotas juntas pueden sumar **menos del 100 % de probabilidad implícita**. Ese hueco es tu beneficio.

La idea en una frase

Si $1/\text{cuota A} + 1/\text{cuota B}$ es menor que 1, hay una surebet. Cuanto menor sea esa suma, mayor es el beneficio.

Lo que una surebet NO es

- **No es una predicción.** No te importa quién gana. Solo importa que las cuotas se contradigan.
- **No es un "sistema" de progresiones** ni una martingala. Cada operación se cierra sola, con beneficio conocido de antemano.
- **No es dinero gratis sin trabajo.** Hay que ser rápido, exacto en los cálculos y disciplinado. Y hay que aceptar que las casas limitarán tus cuentas con el tiempo.

Tipos que te vas a encontrar

Tipo	Qué se cubre	Ejemplo
2 vías	Dos resultados que se excluyen y lo cubren todo	Más de 2.5 goles / Menos de 2.5 goles
3 vías	Tres resultados (1 X 2)	Gana local / Empate / Gana visitante
Middle	Dos apuestas con un "hueco" en el que ganan las dos	Más de 2.5 y Menos de 3.5 goles: con exactamente 3 goles ganas ambas

Esta guía se centra en las de **2 vías**, que son las más frecuentes (más del 90 % de las que detectamos) y las más sencillas de ejecutar. Mercados típicos: totales de goles, tiros, tarjetas, córners, juegos en tenis, hándicaps asiáticos y "local o visitante anula apuesta".

Por qué aparecen

Las casas no se equivocan por torpeza. Las surebets aparecen por cómo funciona el mercado:

1. **Cada casa tiene su propia opinión.** Los modelos de cada operador son distintos y sus traders reaccionan a la información a ritmos distintos. Dos cuotas "razonables" en dos casas pueden ser incompatibles entre sí.
2. **El dinero mueve las cuotas.** Si en una casa entra mucho dinero a un lado, baja esa cuota y sube la contraria para equilibrar su libro. La casa de al lado no ha recibido ese dinero y no se mueve. Durante unos minutos, las dos cuotas se contradicen.
3. **Noticias de última hora.** Una alineación, una lesión o el tiempo cambian las cuotas. Unas casas actualizan en segundos; otras tardan minutos. Esa diferencia de velocidad es una surebet.
4. **Mercados secundarios poco vigilados.** En el 1X2 de un Real Madrid - Barcelona todas las casas están atentas. En "tiros a puerta del equipo local, más/menos de 4.5" de un partido de la Champions, no tanto. Por eso la mayoría de las surebets viven en tiros, tarjetas, córners y handicaps.
5. **Promociones y cuotas mejoradas.** Una casa sube artificialmente una cuota para captar clientes. Esa cuota, combinada con la normal de otra casa, suele ser una surebet.

Por eso duran poco

Una surebet existe mientras una de las dos casas no se ha enterado. En cuanto se mueve el dinero o se actualiza la cuota, desaparece. En nuestro feed la mediana de vida es de unos **4 a 10 minutos** en pre-partido, y de segundos en directo. Toda la técnica del capítulo 9 (qué hacer cuando cambia una cuota) existe por esta razón.

Cuánto beneficio hay

Lo normal es entre el **1 % y el 5 %** del importe total apostado. De vez en cuando aparecen del 8 %, 10 % o más, casi siempre en mercados secundarios o por un error puntual. Cuidado: una surebet muy alta suele significar que una de las cuotas es un error que la casa anulará, o que has leído mal el mercado (ver capítulo 8).

Cómo identificar una oportunidad

Una oportunidad válida cumple **cuatro condiciones a la vez**. Si falla una, no es una surebet, por muy bonitos que sean los números.

1. Los dos resultados se excluyen y lo cubren todo

"Más de 2.5 goles" y "Menos de 2.5 goles" cubren cualquier marcador. "Más de 2.5" y "Menos de 2" no: con exactamente 2 goles... ganas la segunda y pierdes la primera, vale; pero con exactamente 3 goles ganas la primera y ¿la segunda? Perdida. Ahí hay cobertura. Pero con líneas enteras (2, 3) existe el **reembolso (push)**: si el resultado cae justo en la línea, te devuelven el stake de esa pata y solo cobras la otra. Revisa siempre que la línea sea la misma en ambas casas y, si es entera, que sepas qué pasa con el empate en la línea.

2. Es el mismo mercado exacto

El error más caro del arbitraje. Comprueba que coinciden:

- **Periodo:** partido completo, 1ª parte, 2ª parte, 1er set, 1er cuarto.
- **Sujeto:** equipo local, visitante, un jugador concreto, ambos equipos.
- **Estadística:** tiros $\neq$ tiros a puerta; tarjetas $\neq$ puntos de tarjeta; córners $\neq$ córners en 1ª parte.
- **Reglas:** "anula apuesta" (Draw No Bet, Home No Bet), prórroga incluida o no, "juego jugado" en tenis (qué pasa si un jugador se retira).

3. La suma de probabilidades implícitas es menor que 1

Es la comprobación matemática del capítulo 4. Sin esto no hay beneficio garantizado.

4. Puedes ejecutar las dos patas ahora

- Tienes cuenta verificada y saldo en las dos casas.
- La casa te acepta ese importe en ese mercado (los mercados secundarios tienen límites bajos).
- Las cuotas siguen vivas cuando vas a confirmar. Si una ha cambiado, recalcula (capítulo 9).

Dónde mirar si buscas a mano

Compara la misma línea de "más/menos" en dos o tres casas para mercados de tiros, tarjetas y córners de partidos de competiciones europeas. Es donde más divergencias hay. Con dos casas ya puedes encontrar alguna al día; con seis u ocho casas, decenas. Con un escáner (capítulo 12), cientos.

La fórmula de la surebet

Todo el arbitraje se reduce a una suma. Para dos resultados con cuotas **A** y **B** (formato decimal europeo):

$$\text{Suma} = 1/A + 1/B$$

Si $\text{Suma} < 1 \rightarrow$ hay surebet

$$\text{Margen} = (1 / \text{Suma}) - 1$$

$1/A$ es la probabilidad implícita que la casa asigna al resultado A. Si entre las dos casas reparten menos del 100 % de probabilidad, el resto es tu margen.

Ejemplo rápido

Cuota A = 2.25 y cuota B = 2.00.

$$1/2.25 = 0.4444$$

$$1/2.00 = 0.5000$$

$$\text{Suma} = 0.9444 \rightarrow \text{menor que } 1: \text{ surebet}$$

$$\text{Margen} = 1/0.9444 - 1 = 0.0588 \rightarrow 5.88 \%$$

Para tres resultados (1X2) es la misma idea: $1/A + 1/B + 1/C < 1$.

Cómo repartir el dinero (adelanto del capítulo 6)

Con un stake total **T**, cada pata recibe una parte proporcional a su probabilidad implícita:

$$\text{Stake A} = T \times (1/A) / \text{Suma}$$

$$\text{Stake B} = T \times (1/B) / \text{Suma}$$

$$\text{Beneficio} = T \times \text{Margen} \text{ (el mismo gane quien gane)}$$

Tabla de referencia: qué suma da qué margen

Suma $1/A + 1/B$	Margen	Cómo es
0.995	0.5 %	Apenas cubre errores de redondeo. Normalmente no compensa.
0.980	2.0 %	Surebet típica. Con 100 € ganas 2 €.
0.960	4.2 %	Buena. Suele durar pocos minutos.
0.940	6.4 %	Muy buena. Comprueba dos veces el mercado.
0.900	11.1 %	Sospechosa: cuota errónea, mercado distinto o casa a punto de anular.

Truco mental: con dos cuotas iguales, hay surebet si ambas superan 2.00. Con 2.05 y 2.05 la suma es 0.9756 y el margen 2.5 %.

Ejemplo práctico paso a paso

Caso real detectado en nuestro feed el 9 de septiembre de 2026, Champions League, **Slavia de Praga - Lens**, mercado "tiros del equipo local".

Pata	Casa	Apuesta	Cuota
1	Betway	Tiros del Slavia: más de 11.5	2.25
2	bet365	Tiros del Slavia: menos de 11.5	2.00

1. **Comprueba que es el mismo mercado.** Mismo equipo (local), misma estadística (tiros totales, no a puerta), mismo periodo (partido completo), misma línea (11.5). La línea es decimal: no hay reembolso posible. Correcto.
2. **Calcula la suma.** $1/2.25 + 1/2.00 = 0.4444 + 0.5000 = \mathbf{0.9444}$. Menor que 1: surebet. Margen 5.88 %.
3. **Decide el stake total.** Digamos **100 €**. Recuerda que en tiros los límites de las casas son bajos: comprueba que te aceptan la apuesta antes de calcular nada más.
4. **Reparte.** Stake 1 = $100 \times 0.4444 / 0.9444 = 47.06 \text{ €} \rightarrow \mathbf{47 \text{ €}}$. Stake 2 = $100 - 47 = \mathbf{53 \text{ €}}$.
5. **Comprueba las dos ganancias.** Si gana la pata 1: $47 \times 2.25 = 105.75 \text{ €}$. Si gana la pata 2: $53 \times 2.00 = 106.00 \text{ €}$. Has apostado 100 €: ganas **5.75 €** o **6.00 €** pase lo que pase.
6. **Apuesta primero la cuota más alta** (Betway 2.25). Es la que más probablemente desaparezca. En cuanto esté confirmada, ve a bet365 y cierra la segunda.
7. **Apunta la operación:** fecha, evento, mercado, casas, cuotas, stakes y beneficio esperado. Lo agradecerás cuando revises tus cuentas y para la declaración de la renta.

Por qué 47 y 53 y no 47.06 y 52.94

Las casas aceptan céntimos, pero un stake de 47.06 € canta a arbitraje. Redondear a euros enteros (o a múltiplos de 5) te cuesta unos céntimos de beneficio y te hace parecer un apostante normal. En este caso el beneficio mínimo pasa de 5.88 € a 5.75 €. Merece la pena.

Cómo repartir correctamente el stake

El reparto decide si ganas lo mismo gane quien gane o si te has quedado "descubierto" por un lado. Hay tres formas de repartir; conviene conocer las tres.

A. Reparto equilibrado (el estándar)

Cada pata recibe stake proporcional a 1/cuota. Ganas exactamente lo mismo con cualquier resultado. Es el de la fórmula del capítulo 4 y el que usa cualquier calculadora. Úsalo por defecto.

B. Reparto "a favor" de una pata

Fijas el stake de una pata (por ejemplo, porque la casa te limita a 30 €) y calculas la otra para no perder en ningún caso, aunque ganes más si acierta una de las dos. Útil cuando una casa te limita o cuando quieres cargar el beneficio en la casa donde te da igual ganar mucho.

$$\text{Stake B} = \text{Stake A} \times A / B \text{ (para no perder si gana B)}$$

C. Reparto por redondeo natural

Eliges importes "humanos" (20, 25, 50, 100) que dejen el beneficio repartido de forma desigual pero positivo en ambos lados. Es lo que menos llama la atención. Comprueba siempre que **las dos** ganancias siguen siendo positivas.

Ejemplo con límite de casa

Surebet 2.25 / 2.00 del capítulo anterior, pero Betway solo te acepta **30 €** en la pata 1.

Reparto	Stake 1 (2.25)	Stake 2 (2.00)	Si gana 1	Si gana 2
Equilibrado desde 30 €	30 €	33.75 €	+3.75 €	+3.75 €
Redondeado	30 €	34 €	+3.50 €	+4.00 €
Mal hecho (no recalcular)	30 €	53 €	-15.50 €	+23.00 €

La última fila es el error clásico: apostar 30 € en vez de 47 € en la primera casa y dejar la segunda como estaba. Ya no es una surebet, es una apuesta normal en la que puedes perder 15.50 €.

Reglas prácticas

- Calcula siempre las **dos** ganancias antes de confirmar la segunda apuesta.
- Si la casa te reduce el stake al confirmar, **recalcula la otra pata** con el importe que realmente ha aceptado.
- Redondea a euros enteros o a múltiplos de 5. Evita stakes que terminen en céntimos raros.
- Ten saldo suficiente en las dos casas antes de empezar. Depositar con la surebet abierta es perderla.

Cómo calcular beneficio y ROI

Hay tres cifras y no conviene mezclarlas.

Beneficio por operación

$$\text{Beneficio} = (\text{stake de la pata ganadora} \times \text{su cuota}) - \text{stake total}$$

Con reparto equilibrado, el beneficio es el mismo para cualquier resultado. En el ejemplo: $105.75 - 100 = 5.75 \text{ €}$ (o $106 - 100 = 6 \text{ €}$).

ROI de la operación

$$\text{ROI} = \text{Beneficio} / \text{Stake total} \times 100$$

$5.75 / 100 = 5.75 \%$. Es el "profit" que ves en cualquier escáner. Ojo: se calcula sobre el dinero total puesto en juego, no sobre una pata.

ROI sobre el capital (lo que importa a fin de mes)

Tu capital está repartido entre varias casas y cada operación bloquea dinero hasta que termina el partido. Lo relevante es cuánto rinde tu banca en un periodo:

$$\text{ROI mensual} = \text{Beneficio del mes} / \text{Capital total en casas} \times 100$$

Ejemplo: 2.000 € repartidos en cuatro casas, 40 operaciones al mes con 100 € de media y 2.5 % de margen medio → 100 € de beneficio → **5 % mensual sobre la banca**. Ese número es el realista: no es el 2.5 % de cada surebet lo que te hace ganar, es la **rotación** (cuántas operaciones cierras al mes).

Lo que resta al beneficio

- **Apuestas anuladas.** Si una casa anula una pata (cuota errónea, partido suspendido) te quedas con una apuesta normal en la otra. Puedes ganar o perder.
- **Comisiones de exchange.** Betfair Exchange cobra un porcentaje sobre las ganancias netas. Réstalo de la cuota antes de calcular: $\text{cuota neta} = 1 + (\text{cuota} - 1) \times (1 - \text{comisión})$.
- **Reembolsos (push)** en líneas enteras: cobras solo una pata.
- **Impuestos.** En España las ganancias de juego online se declaran en la renta como ganancias patrimoniales (ganancias menos pérdidas del año). Guarda un registro.

Un ejemplo de mes realista

Concepto	Valor
Operaciones cerradas	45
Stake medio	80 €
Margen medio	2.8 %
Beneficio bruto	100.80 €
Una anulación con pérdida	-35.00 €
Beneficio neto	65.80 €
Capital en casas	1.500 €
ROI del mes sobre la banca	4.4 %

Errores que pueden arruinar una operación

En orden de frecuencia según lo que vemos en nuestra comunidad. Los tres primeros explican casi todas las pérdidas.

1. Mercado que no es el mismo

"Tiros" en una casa y "tiros a puerta" en la otra. "Tarjetas" contra "puntos de tarjeta" (amarilla 10, roja 25). "Córners" del partido contra córners de la 1ª parte. Si el mercado no es idéntico, no hay cobertura y tienes dos apuestas sueltas.

2. Una cuota que ya no está

Confirmas la primera pata, vas a la segunda y la cuota ha bajado. Si apuestas igualmente "porque ya estás dentro", puedes estar cerrando en pérdida. Qué hacer exactamente: capítulo 9.

3. Stake aceptado distinto al calculado

La casa te acepta 30 € en vez de 47 € y no recalculas la otra pata. Es la fila roja de la tabla del capítulo 6.

4. Reglas distintas entre casas

Tenis: qué pasa si un jugador se retira (unas casas pagan, otras anulan). Prórroga en baloncesto o hockey. "Anula apuesta" frente a empate real. Béisbol: cambio de lanzador titular anula la apuesta en algunas casas. Lee las reglas del mercado una vez por casa; no cambian a menudo.

5. Cuota errónea (palp)

Una surebet del 15 % casi siempre es un error de la casa. Las condiciones de todas las casas les permiten anular apuestas a "cuotas manifiestamente erróneas". Te quedas con la otra pata sola. Si el margen es demasiado bueno, sospecha.

6. Apostar en directo sin experiencia

En directo las cuotas cambian cada pocos segundos y hay retraso de aceptación (5 a 10 s). Es fácil que la segunda pata se confirme a otra cuota. Empieza en pre-partido.

7. Cantar a arbitraje

Stakes con céntimos exactos, apostar siempre la cuota más alta del mercado en mercados raros, retirar el mismo día. Las casas lo detectan y limitan la cuenta a unos euros por apuesta. Mitiga: stakes redondos, alguna apuesta normal ocasional, no retirar de golpe, no abrir y vaciar cuentas en una semana.

8. No tener saldo en la segunda casa

Confirmas la primera y descubres que en la segunda tienes 12 €. Depositar tarde y la surebet muere. Mantén saldo operativo en todas las casas que uses.

9. Cuentas no verificadas

Ganas, vas a retirar y te piden documentación; entre tanto limitan la cuenta. Verifica identidad y método de pago el día que abres la cuenta, antes de la primera surebet.

Qué hacer cuando cambia una cuota

Ocurre en una de cada cuatro operaciones. Tener el protocolo claro es la diferencia entre ganar menos y perder.

Situación A: ha cambiado antes de apostar nada

Recalcula la suma con la cuota nueva. Si sigue por debajo de 1 y el margen te compensa, adelante con los nuevos stakes. Si no, déjala pasar. No has perdido nada.

Situación B: ya tienes la primera pata y la segunda ha bajado

Es la situación crítica. Tienes tres salidas, en este orden de preferencia:

1. **Busca la misma apuesta en otra casa.** Si hay una tercera casa con la cuota que necesitas (o mejor), cierra ahí. Los escáneres muestran las casas alternativas por esta razón.
2. **Cierra con la cuota nueva si el resultado sigue siendo positivo o casi.** Recalcula el stake de la segunda pata con la fórmula "a favor": $\text{Stake B} = \text{Stake A} \times A / B$. Comprueba las dos ganancias. Una operación a +0.3 % o a -0.5 % es un buen resultado comparado con dejar una apuesta abierta.
3. **Deja la primera pata sola solo si asumes que es una apuesta normal.** A veces la cuota que te queda tiene valor por sí misma (si la surebet existía, la primera cuota era generosa). Pero ya no es arbitraje: puedes perder todo el stake.

Ejemplo numérico

Has apostado 47 € a 2.25 (pata 1). La pata 2 ha bajado de 2.00 a 1.85.

Stake 2 = $47 \times 2.25 / 1.85 = 57.16 \rightarrow 57 \text{ €}$
 Si gana 1: $47 \times 2.25 = 105.75 - (47 + 57) = +1.75 \text{ €}$
 Si gana 2: $57 \times 1.85 = 105.45 - 104 = +1.45 \text{ €}$

Sigue siendo beneficio, más pequeño. Se cierra y a otra cosa. Si hubiera bajado a 1.70: Stake 2 = 62 €; si gana 1: $105.75 - 109 = -3.25 \text{ €}$. Entonces valoras la opción 1 (otra casa) o aceptas una pérdida pequeña conocida antes que un riesgo grande.

Cómo evitar llegar aquí

- Apuesta **primero la cuota más alta**: es la que más cerca está de bajar.
- Ten las **dos páginas abiertas** con el mercado localizado antes de confirmar la primera.
- Prefiere surebets con margen $\geq 2 \%$: aguantan una pequeña bajada sin entrar en pérdida.
- Usa alertas que te avisen cuando la cuota cambia y que recalculen el stake solas.

Ejemplos reales de arbitrajes

Tres surebets reales detectadas el 9 de septiembre de 2026 entre casas con licencia en España. Las cuotas son las que estaban publicadas en ese momento; horas después ya no existían.

Ejemplo 1 · Champions League, PSG - Slovan Bratislava

Casa	Apuesta	Cuota	Stake (200 €)	Cobro
Sportium	Slovan gana (local anula apuesta)	4.20	51 €	214.20 €
bwin	Empate (local anula apuesta)	1.44	149 €	214.56 €

Suma $0.2381 + 0.6944 = 0.9325 \rightarrow$ margen **7.23 %**. Beneficio garantizado: **14.20 €** o 14.56 €. Si gana el PSG, las dos casas devuelven el stake ("local anula apuesta"): ni ganas ni pierdes. Fíjate en que aquí la clave era comprobar que **las dos** patas eran del mercado "Home No Bet"; contra un 1X2 normal no habría cobertura.

Ejemplo 2 · Champions League, PSG - Slovan Bratislava, tarjetas 1ª parte

Casa	Apuesta	Cuota	Stake (150 €)	Cobro
bet365	Tarjetas 1ª parte: más de 1.5	4.00	40 €	160.00 €
bwin	Tarjetas 1ª parte: menos de 1.5	1.44	110 €	158.40 €

Suma $0.25 + 0.6944 = 0.9444 \rightarrow$ margen **5.88 %**. Beneficio: **8.40 €** u 10.00 €. Mercado secundario típico: la línea es la misma (1.5), el periodo también (1ª parte). Comprobación obligatoria: que ambas casas cuenten igual una tarjeta roja directa (una sola tarjeta en las dos).

Ejemplo 3 · MLB, San Francisco Giants - St. Louis Cardinals

Casa	Apuesta	Cuota	Stake (100 €)	Cobro
Betway	Hits permitidos por A. Pallante: más de 5.5	2.60	41 €	106.60 €
bwin	Hits permitidos por A. Pallante: menos de 5.5	1.80	59 €	106.20 €

Suma $0.3846 + 0.5556 = 0.9402 \rightarrow$ margen **6.36 %**. Beneficio: **6.20 €** o 6.60 €. Mercado de jugador: **riesgo de anulación** si el lanzador no es titular. Comprueba la regla de cada casa antes; en béisbol es el error número uno.

En los tres casos el reparto está redondeado a euros enteros. Por eso las dos ganancias no son idénticas: son las cifras reales que verías en tu cuenta.

Checklist antes de ejecutar una operación

Imprímela o tenla a mano. Tarda 40 segundos y evita el 90 % de los errores del capítulo 8.

Antes de apostar

- ☐ Mismo evento en las dos casas (mismos equipos, misma fecha y hora).
- ☐ Mismo mercado exacto: periodo, sujeto, estadística y línea.
- ☐ Reglas compatibles: retiradas, prórroga, "anula apuesta", jugador titular.
- ☐ $1/A + 1/B < 1$ y el margen me compensa (normalmente $\geq 1.5\%$).
- ☐ Tengo saldo suficiente en las dos casas y las cuentas verificadas.
- ☐ Stakes calculados, redondeados y con las dos ganancias positivas.
- ☐ Las dos páginas abiertas con la selección localizada.

Durante

- ☐ Primero la cuota más alta.
- ☐ Al confirmar, la casa ha aceptado el importe y la cuota que yo tenía calculados.
- ☐ Si algo ha cambiado, paro y recalculo antes de la segunda pata (capítulo 9).

Después

- ☐ Operación apuntada en mi registro (fecha, evento, mercado, casas, cuotas, stakes, beneficio).
- ☐ Compruebo el resultado y que las dos casas han liquidado bien.
- ☐ Reviso el saldo por casa y nuevo dinero si alguna se ha quedado corta.

Registro mínimo (una fila por operación)

Fecha	Evento	Mercado	Casa 1 · cuota · stake	Casa 2 · cuota · stake	Beneficio	Estado
09/09	Slavia - Lens	Tiros local 11.5	Betway · 2.25 · 47	bet365 · 2.00 · 53	+5.75	Pendiente

Cómo automatizar la búsqueda

Buscar a mano funciona para aprender, pero no escala: hay decenas de casas, cientos de partidos y miles de mercados que cambian cada minuto. Las surebets que compensan duran minutos. Por eso existen los **escáneres de surebets**.

Qué hace un escáner

1. Lee las cuotas de todas las casas en tiempo real (cada pocos segundos).
2. Empareja los mercados equivalentes entre casas (la parte difícil: que "tiros" sea "tiros" en las dos).
3. Calcula $1/A + 1/B$ para cada pareja y publica las que quedan por debajo de 1.
4. Las ordena por margen y las retira en cuanto una cuota cambia.

Qué NO hace un escáner

- No comprueba las reglas de cada casa por ti (retiradas, prórroga).
- No sabe en qué casas tienes cuenta ni cuánto te aceptan.
- No apuesta por ti. Y no conviene que lo haga: la automatización de apuestas viola las condiciones de todas las casas.

Opciones que hay

Herramienta	Cómo se usa	Precio orientativo
Escáneres profesionales (BetBurger, RebelBetting, OddStorm)	Web propia con cientos de casas internacionales; hay que estar delante de la pantalla y filtrar mucho	80 a 200 €/mes
Escáneres con plan básico (Surebet.com, Bet Hero)	Web, menos casas o menos frecuencia de actualización	25 a 150 €/mes
Alertas por Telegram (ArbiHawk)	El escáner te avisa en el móvil solo de lo que pasa tus filtros, con el stake ya calculado	desde 4.99 €/día · 34.99 €/mes
Hoja de cálculo + dos casas	Manual. Sirve para aprender con 1 o 2 mercados	0 €

Lo que debes exigirle a cualquier herramienta

- **Filtrar por tus casas.** Una surebet entre dos casas donde no tienes cuenta es ruido.
- **Rango de margen.** Poder pedir "entre 2 % y 8 %" y descartar las sospechosas.
- **Stake calculado** para tu importe, con redondeo y topes por casa.
- **Aviso de cambio de cuota** y retirada de la alerta cuando desaparece.
- **Historial** de lo que has apostado, para el registro del capítulo 11.



Presentación del bot ArbiHawk

ArbiHawk es un bot de Telegram que recibe el feed de un escáner profesional las 24 horas y te envía al móvil solo las surebets que pasan **tus** filtros, con el stake ya repartido para tus casas. Todo lo que has leído en esta guía, hecho por ti en segundos.

Qué recibes en cada alerta

- Partido, competición y hora de inicio.
- Las dos patas: casa, apuesta y cuota, ya traducidas ("Tiros a puerta Local Más de 4.5").
- Stake de cada pata calculado para tu importe, redondeado y con tus topes por casa.
- Ganancia asegurada en euros y ROI.
- Enlace directo a cada casa y aviso de en cuál apostar primero.
- "Vista hace N s": sabes lo fresca que es.

Qué pasa después

- Si una cuota cambia, **el mismo mensaje se edita** con las cuotas y stakes nuevos.
- Si la surebet desaparece, el mensaje se retira solo. Las que marcas como Apostada se quedan en tu historial.
- Botón Stake para cambiar el importe de esa surebet o poner el límite que te ha dejado una casa: la otra pata se recalcula.

SUREBET 5.88% · +5.75 € con 100 €
 vista hace 12 s
 Slavia Prague vs Lens
 UEFA Champions League (soccer)
 10/09 19:00

1 Betway: Tiros Local Más de 11.5 @ 2.25 → 47.00 €
 2 bet365: Tiros Local Menos de 11.5 @ 2.00 → 53.00 €

Total 100 € · ganancia segura +5.75 €
 Abrir Betway · Abrir bet365
 Apuesta primero en Betway
 [Apostada] [Stake] [Descartar]

Alerta real tal y como llega a Telegram (ejemplo del capítulo 5).

Filtros que configuras desde el menú

Tus casas (atajo es solo españolas) Margen mínimo y máximo Deportes Horas hasta el inicio
 Ligas menores sí/no En directo sí/no Mercados Stake fijo, aleatorio o lista Topes por casa
 Horas de silencio Orden por ROI o por hora de inicio 7 idiomas

Lo que NO hace

No apuesta por ti, no enlaza con bonos ni promociones de casas y no promete ganancias. Es un sistema de información: la decisión y el clic final son tuyos.



Prueba gratuita de 24 h + comunidad

Puedes probar el bot completo durante 24 horas sin tarjeta y sin compromiso. Y en el Discord de ArbiHawk publicamos cada día muestras reales del feed, con un historial de las que ya caducaron, para que veas con tus ojos cuántas surebets pasan y cuánto duran.

Plan	Precio	Para quién
Prueba	0 € · 24 h	Ver el feed real con tus filtros
1 día	4.99 €	Un día de partidos concreto
1 semana	17.99 €	Probar el ritmo de operaciones una semana
1 mes	34.99 €/mes (≈ 1.17 €/día)	Suscripción, se cancela cuando quieras

Pago con tarjeta, Bizum, Apple Pay, Google Pay o PayPal (Stripe). Garantía: si en tus primeras 24 h de pago no recibes al menos 5 surebets que cumplan tu filtro, te devolvemos el dinero.



¿Quieres dejar de buscarlas manualmente?

ArbiHawk monitoriza las cuotas y detecta oportunidades de arbitraje para ti.



Prueba el Bot Premium durante 24 horas

Sin tarjeta · Sin compromiso

Además, puedes recibir asesoramiento gratuito para resolver tus dudas y aprender cómo funciona el sistema: en el Discord respondemos a todas las preguntas de quien empieza.

[→ Prueba ArbiHawk gratis](#)[Entrar en el Discord](#)

Telegram: t.me/ArbiHawk_bot · Discord: discord.gg/GWnYenJnXe · Web: arbihawk.es