

O O bet365

Definição do handicap 0 e 2

No mundo das apostas desportivas de futebol, o handicap 0 e 2 é uma

técnica utilizada para balancear as probabilidades entre dois

times e potenciar as chances de ganho para os apostadores.

No handicap 0, um time favorito recebe uma desvantagem imagi-

nária de um golo, empatando o jogo desde o início da partida. Já

no handicap 2, um time menos favorito (underdog) recebe uma vantagem

de dois gols no início do jogo.

Aplicação das diferenças temporais e locais

O handicap 0 e o handicap 2 são geralmente utilizados

em mercados de apostas pré-jogo, oferecendo mais estratégias

e possibilidades para os apostadores. Estas diferenças se

aplicam tanto ao futebol ao vivo como nos jogos pré-gravados, bem como a p

artidas locais e internacionais.

O O bet365

No futebol, o XG, abreviatura de "Expected Goals", é um

índice estatístico usado para avaliar a qual

idade das oportunidades de gols.

Cada tiro no futebol é igual. Alguns são tomados de

perto do gol, enquanto outros são tirados de longe. Alguns são feitos

em situações de um contra um, enquanto outros são

tomados meio a uma multidão de defensores. O XG leva

esses aspectos em consideração ao calcular a probabili-

dade de um gol ser marcado, dando aos analistas e treinadores uma ferramenta va-

liosa para entender melhor o jogo.

Como o XG funciona?

O XG utiliza dados históricos de milhares de tiros com caracte-

rísticas semelhantes para estimar a probabilidade de conversão de gols

em uma escala de 0 a 1. Essas características podem incluir a

distância ao gol, o ângulo, se

foi cabeceado ou não e outros fatores relevantes.

Suponha que um time tenha um tiro de fora da área, a close de 25 m

etros da linha de gol. Através do XG, pode-se saber que, historicamente, tir

os nessa distância tem aproximadamente uma probabilidade de 10% (ou 0,10) de

marcar um gol.

Por que o XG é importante?

O XG fornece informações valiosas sobre o desempenho de um ti-

me e suas chances de ganhar um jogo. Se um time tem um XG mais alto do que o out