

O O bet365

direitos autorais pela NFL para o uso privado do nosso público. Quer outro usado a transmissão e quaisquer fotos descrições as contas da partida semo consentimento na Football est proibido!" A NHL quer Que voc pense n

essas coisas ilegais - Ars Technica Ars Technica : Política de futebol específicos. Por que ilegal para fita jogos

No mundo dos games de azar e apostas, o termo "odds" é algo bastante comum. No entanto, muitas pessoas não entendem exatamente o seu significado e como elas funcionam. Neste artigo, vamos lhe mostrar como as odds funcionam, como você pode convertê-las de e para probabilidades, e como elas são usadas no mundo dos jogos de azar. O que é uma Odd? Em um jogo de azar, uma odd é uma medida da probabilidade de que um resultado específico ocorra. Ele é frequentemente expresso como uma fração ou um número decimal, e ele é usado para representar a proporção de sucesso para um determinado evento.

Por exemplo, considere um jogador de fliperama jogando um jogo O O bet365 O O bet365 que ele tem 10 O O bet365 O O bet365 10 chances de ganhar. Neste caso, as odds seriam expressas como "1 a 9" ou "9 a 1", o que significa que o jogador tem uma chance O O bet365 O O bet365 dez de ganhar, enquanto os nove de desperdícios.

Como calcular Odds a partir de probabilidades

Para converter uma probabilidade O O bet365 O O bet365 odds, divida a probabilidade por um menos essa probabilidade. Por exemplo, se a probabilidade de um evento é de 10% ou 0,10, então as odds são 0,1/0,9 ou "0,11" ou "1 a 9".

Probabilidade = chance absoluta do resultado A ocorrer / todos os possíveis resultados

Odds = probabilidade / (1 - probabilidade)

Como converter odds O O bet365 O O bet365 probabilidades

A regra verdadeira se você tem as odds. Você pode calcular a probabilidade simplesmente tomando o número do numerador e dividindo-o pelo soma de ambos os números. Por exemplo, O O bet365 O O bet365 um jogo de dinheiro ou almoço se houver 2 chances de corer o 1 o odds seria de 2:1 para o jogo cair no almoço.