



DOUBLECHANCEBETTING

オッズ分析マニュアル - 1

ベーシックレベル

@doublechancebetting.com

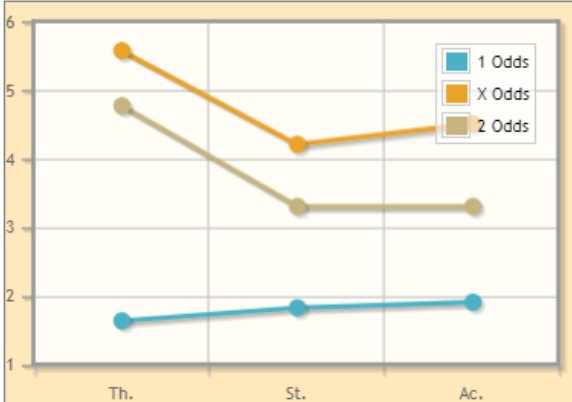
info@doublechancebetting.com

見積分析- 基本レベル

この文脈では 私たちが提供します に ユーザーの概念 基本的な できるようにするために必要な 実行する 分析 グラフの効果 割り当ての。さらに先へ 彼らは来るでしょう 出版された の 能力レベルに到達するためのマニュアル もっと 高度な。これでは 段階 最初、またどこへ Doublechance betting.comユーザーが行方不明です 私たちは引き続き経験に焦点を当てます プラス記号のオッズが発生する試合では low は1.8 を下回らないため、 収入がある より大きな いくつかのゲームの 倍数 (3つまで)を構成する。非常に重要 カバー また、ユーザーが できる 彼らが行くバリエーションを見てください ~の可能性を満たす 兆候 出発する からの カラム の 価値観 統計(左側の最初の[Th.])、それらと比較 冒頭に存在する 出版物 (St.)を作成し、それらと比較しました 電流 (交流)。

TRAINING TOOL

Variazioni delle quote				
1 Th.		1 St.		1 Ac.
1.64	>>>	1.83	>>>	1.91
X Th.		X St.		X Ac.
5.56	>>>	4.2	>>>	4.5
2 Th.		2 St.		2 Ac.
4.76	>>>	3.3	>>>	3.3



NETHERLANDS: Eerste Divisie

Day-Match:	19/04/2024
Helmond Sport	3
Jong Ajax	1
Compatible result:	1X-12

Punteggio Attuale: 84.62%

1X	12	X2	NO BET
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Avanti			
Azzera punteggio			

置いたトレーニングツール Doublechancebetting.comから無料で入手でき、練習することができます 分析の中で の 割り当てに関するデータと研究におけるデータ グラフ。これらのために 最後に、この部分を注意深く研究することをお勧めします 現在の「パターン」に関連して。で マニュアル ユーザー ダウンロード可能 私たちのホームページから サイト。

次のように進めます 報告されました:

- 行く で それらを検索してください 1 つを共有する会議 理論は理解されています 1.50 から 1.70の間、または 1.20 ~ 1.39の間、避ける みんな の 他の範囲、特に1.4倍のオッズ。
- この値が範囲に向かって変化するかどうかを評価します それ 行く 1.85と2.20の間
- チェック の 符号値2.必須 なる 含まれています 5 ~ 12の間、値を報告する場合は望ましい 7 ~ 10の間。最終値は次の値にしないでください。 その下に入る 一つの、すべてにおいて 良いケース インジケータ 判明した もしそうなら 彼の 価値 残っている たとえその必要がなくても、 X 記号よりも高い なる は必須とみなされます。 区別するには 1X から 12 までの間では、 今 集中 それがどのように進化するかについて Xの。
- 価値観 それ 彼らは去ります 背が高い (以上) 4) そしてそれらは残ります 3.5を下回らずに高いということは、ダブルチャンスを選択するに違いありません12 . それ その代わりに届く、あるいはさえ 現在 すでに で カラム 理論的 値が3未満の場合は、 1X再生を押します。

以下 いくつかの 1X の例:

1日		1 ストリート		1Ac.
1.37	>>>	1.85	>>>	2.05
× Th.		Xストリート		×Ac.
6.25	>>>	3.7	>>>	3.6
2日		2 ストリート		2Ac.
9.09	>>>	3.5	>>>	3.1

1 木		1 番地		1 エーカー
1.64	>>>	1.91	>>>	1.91
X 木。		X セント		X アク。
4	>>>	3.5	>>>	3.5
2 木		2 セント		2 エーカー
7.14	>>>	4	>>>	4

1 木		1 番地		1 エーカー
1.37	>>>	2.1	>>>	2.15
X 木。		X セント		X アク。
4.17	>>>	3	>>>	2.9
2 木		2 セント		2 エーカー
33.33	>>>	3.6	>>>	3.5

1 木		1 番地		1 エーカー
1.54	>>>	2.3	>>>	2.1
X 木。		X セント		X アク。
4.35	>>>	3.6	>>>	3.5
2 木		2 セント		2 エーカー
8.33	>>>	2.5	>>>	2.8

1 木		1 番地		1 エーカー
1.56	>>>	2.1	>>>	2.25
X 木。		X セント		X アク。
3.85	>>>	3.6	>>>	3.3
2 木		2 セント		2 エーカー
10	>>>	3.3	>>>	3.2

いくつかの 12 の例:

1 日		1 ストリート		1Ac.
1.72	>>>	2.05	>>>	2.1
× Th.		X ストリート		× Ac.
4.17	>>>	3.9	>>>	4.1
2 日		2 ストリート		2Ac.
5.56	>>>	3.5	>>>	3.2

1 木		1 番地		1 エーカ ー
1.33	>>>	1.75	>>>	1.83
X 木。		X セント		X アク。
6.67	>>>	3.75	>>>	3.75
2 木		2 セント		2 エーカ ー
10	>>>	4	>>>	3.75

1 木		1 番地		1 エーカ ー
1.50	>>>	1.9	>>>	1.9
X 木。		X セント		X アク。
4.76	>>>	3.6	>>>	4
2 木		2 セント		2 エーカ ー
8.33	>>>	4.1	>>>	3.6

1 木		1 番地		1 エーカ ー
1.61	>>>	1.9	>>>	1.9
X 木。		X セント		X アク。
4.35	>>>	3.9	>>>	3.9
2 木		2 セント		2 エーカ ー
6.67	>>>	3.5	>>>	3.5

ライン ガイド すべての分野で採用される一般的なルール その他 型分析の ケース 基本:

- 1) チェック どれの 兆候 許し 重要な意味での価値。これは一般的に真実です という原則 というサイン 負ける 価値 彼が候補者であればあるほどに 外出。
- 2) チェック いつもの 価値 3.5 を下回る場合は xの値。3以下になると、ネクタイ しなければならない を高く評価してください。
- 3) もし、1の価値 2つの符号のうち、最終的には引き分けの符号と似ています(0.5未満)。はい 限り12を選択してくださいのネクタイ どちらも3.4以上
- 4) もし私が 符号1 と 2 は値から始まります 違う、そして近づく になるまで 同様(0.5未満)およびネクタイ 下がる 3.5まで、あるいはさらに 少ない、はい 最も低い符号を選択し、ネクタイ。明らかにそうではありません しなければならない チェック いくら パラグラフ3に書かれています。

これらを使って 最後の4 つの兆候 この最初の紹介は終わります 分析へ クォータ型の ユーザーにとっての基本 初心者。練習することをお勧めします の できるだけ を取得するためのトレーニングツール ほとんどの人によく知られている 一部 からの ケーススタディ それ はい 彼らはできる 現在。やってみろよ 探す の準備ができています 次のチュートリアルではスキルレベルを上げます 分析的 いつも もっと プロ それによってあなたはできるようになります 常に自信を持って数値を分析する もっと ゲームに最適です。また近いうちにお会いしましょう！