



# DOUBLECHANCEBETTING

확률 분석 매뉴얼 - 1

기본 레벨

@doublechancebetting.com  
info@doublechancebetting.com

## 견적 분석 - 기본 수준

이 맥락에서 우리는 제공할 것입니다. 여기 사용자는 개념을 사용합니다. 기초적인 할 수 있는데 꼭 필요한 수행하다 분석 그래프의 효과 할당량. 앞으로 그들은 올 것이다 출판됨 ~의 능력 수준에 도달하기 위한 매뉴얼 더 고급의. 이것에 단계 초기, 여기서 다시 Doublechancebetting.com 사용자가 누락되었습니다. 우리는 여전히 경험에 집중할 것입니다. 더하기 기호의 확률이 있는 경기에서 낮은 값은 1.8 이하로 떨어지지 않으므로 다음을 수행할 수 있습니다. 수입이 있다 보다 큰 세 개 이하의 여러 게임을 구성합니다. 큰 중요성 커버 또한 사용자가 비교 테이블을 ~할 수 있다 그들이 가는 변형을 보세요 확률을 충족 손짓 퇴거에서 열 ~의 가치 통계 (왼쪽 첫 번째 [Th.])와 비교 처음에 존재 출판물 (St.)을 작성한 다음 그와 비교했습니다. 현재 (Ac.).

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

훈련 도구는 넣어 Doublechancebetting.com에서 무료로 제공되므로 연습할 수 있습니다. 분석에서 ~의 할당량 및 연구와 관련된 데이터 그래프. 이들을 위해 마지막으로 해당 부분을

주의 깊게 연구 하시기 바랍니다 . 현재 의 “패턴” 과 관련됩니다 . 에서 수동 사용자 다운로드 가능 우리 홈 페이지 에서 사이트 .

다음 과 같이 진행하세요 보고됨 :

- 가다 에 그걸 검색 해봐 한 사람의 몫이 되는 모임 이론 은 이해된다 1.50에서 1.70 사이 , 또는 1.20에서 1.39 사이 , 피 모든 사람 그만큼 다른 범위, 특히 1.4배 확률.
- 이 값이 범위 를 향해 진화하는지 평가합니다. 저것 가다 1.85에서 2.20 사이
- 확인하다 그만큼 부호 값 2. 필수 장치 ~ 가 되는 포함됨 5에서 12 사이 , 값을 보고 하는 경우 선호됨 7에서 10 사이입니다 . 최종 값 은 그 밑에 들어가다 하나의 , 모든 좋은 사례 지시자 밝혀졌다 만약 에 그의 값 유적 꼭 그럴 필요는 없더라도 X 표시 보다 높습니다 . 장치 ~ 가 되는 필수 사항 으로 간주됩니다 . 구별 하다 1X와 12 사이에서 우리는 지금 집중하다 그것이 어떻게 진화하는지 에 대해 X 의 .
- 가치 저것 그들은 떠난다 키가 크다 ( 이상 4 ) 그리고 그들은 남아있다 3.5 이하로 떨어지지 않으면 서 우리가 두 배의 기회를 선택 하게 해야 합니다 . 12 . 저것 대신에 도달 하거나 심지어 현재의 이미 에서 열 이론적 3 미만의 값을 가져야 합니다. 1X 플레이를 추진하세요 .

팔로잉 일부 1X의 예 :

1일		1성		1약.
1.37	>>>	1.85	>>>	2.05
X 목.		X 세인트		X Ac.
6.25	>>>	3.7	>>>	3.6
2 목.		2성		2약.
9.09	>>>	3.5	>>>	3.1

1 목		1 성		1 에이커
1.64	>>>	1.91	>>>	1.91
X 목		엑스 세인트		X 액트
4	>>>	3.5	>>>	3.5
2 목		2 성		2 에이커
7.14	>>>	4	>>>	4

1 목		1 성		1 에이커
1.37	>>>	2.1	>>>	2.15
X 목		엑스 세인트		X 액트
4.17	>>>	3	>>>	2.9
2 목		2 성		2 에이커
33.33	>>>	3.6	>>>	3.5

1 목		1 성		1 에이커
1.54	>>>	2.3	>>>	2.1
X 목		엑스 세인트		X 액트
4.35	>>>	3.6	>>>	3.5
2 목		2 성		2 에이커
8.33	>>>	2.5	>>>	2.8

1 목		1 성		1 에이커
1.56	>>>	2.1	>>>	2.25
X 목		엑스 세인트		X 액트
3.85	>>>	3.6	>>>	3.3
2 목		2 성		2 에이커
10	>>>	3.3	>>>	3.2

일부 12의 예 :

1일		1성		1 AC.
1.72	>>>	2.05	>>>	2.1
X 목.		X 세인트		X Ac.
4.17	>>>	3.9	>>>	4.1
2 목.		2성		2약.
5.56	>>>	3.5	>>>	3.2

1 목		1 성		1 에이커
1.33	>>>	1.75	>>>	1.83
X 목		엑스 세인트		X 액트
6.67	>>>	3.75	>>>	3.75
2 목		2 성		2 에이커
10	>>>	4	>>>	3.75

1 목		1 성		1 에이커
1.50	>>>	1.9	>>>	1.9
X 목		엑스 세인트		X 액트
4.76	>>>	3.6	>>>	4
2 목		2 성		2 에이커
8.33	>>>	4.1	>>>	3.6

1 목		1 성		1 에이커
1.61	>>>	1.9	>>>	1.9
X 목		엑스 세인트		X 액트
4.35	>>>	3.9	>>>	3.9
2 목		2 성		2 에이커
6.67	>>>	3.5	>>>	3.5

윤곽 가이드 모든 경우 에 채택되는 일반 규칙 다른 사람 유형 분석 사례 기초적인 :

- 1) 확인 어느 손짓 뭐라고요 중요한 방식 으로 가치를 부여합니다 . 이것은 일반적 으로 사실 입니다 그 원리 는 그 표시 진다 값 그 사람이 후보 일수록 에게 나간다 .
- 2) 확인 언제나 그만큼 값 x 가 3.5 미만인 경우 . 3 이하 로 떨어지면 묶다 ~ 해야 하다 높은 평가 를 받다 .
- 3) 만약 하나 의 가치 두 표시 중 궁극적으로 무승부 표시 와 유사 합니다 ( 0.5 미만 ) . 예 1 2를 선택 하세요 그만큼 묶다 둘 다 3.4 이상

4) 만약 내가 부호 1과 2는 값 에서 시작합니다 . 달라졌 다가 더 가까워진다 될 때 까지 유사 하고 ( 0.5 미만 ) 묶다 내려간다 최대 3.5 또는 심지어 덜 , 응 가장 낮은 표시 를 선택 하고 묶다 . 분명히 그렇지 않습니다 . ~ 해야 하다 확인하다 얼마나 많이 3항에 썼다 .

이것들 로 마지막 4개 징후 이 첫 번째 소개가 끝났습니다. 분석에 유형 할당량 사용자를 위한 기본 초보자 . 연습 하는 것이 좋습니다 그만큼 가능한 한 우리의 교육 도구를 획득하기 위해 대부분의 사람들 에게 친숙한 부분 에서 사례 연구 저것 예 그들은 할 수 있다 현재의 . 그것을 해라 찾다 에 대한 준비 당신 을 기술 수준 으로 끌어 올릴 다음 튜토리얼 분석적 언제나 더 전문적인 그것은 당신이 할 수있게 해줄 것입니다 항상 자신 있게 숫자 를 분석하세요 더 게임에 좋습니다 . 곧 봐요!