

# Odds Decimais

</div>

<h2>Odds Decimais</h2>

<article>

<p>As probabilidades decimais são mostradas como um número único

mero, que representa a quantia que uma aposta vencedora traria

uma aposta de R\$1. Se as probabilidades forem listadas como 6, uma aposta vencedora

receberia R\$5 de lucro além dos R\$1 da aposta. <sup>a</sup> Tudo o que estiver entre

1 e 2 representa uma aposta favorita e 2 representa uma aposta sem chances iguais.

</p>

<p>Para calcular a chance de uma aposta, uma aposta de valor representa uma aposta

que você acha que as chances de um evento acontecerem são maiores do que as probabilidades oferecidas pelo promotor.

O valor de uma jogada é calculado usando a fórmula:

Valor = (Odds) Tj T\* B

<ul>

<li>Uma probabilidade decimal, também conhecida simplesmente como "decimal", representa a proporção de sucesso de um determinado evento.

</li>

</li>

<li>Comumente usado em apostas esportivas, o decimal apresenta um número que indica quantas unidades do seu tamanho de aposta total

você receberá, apostando 1 unidade.

</li>

<li>As probabilidades decimais entre 1,01 e 1,9 representam a seleção favorita.

</li>

<li>Quando ele está acima de 2 significa que esse jogo tem menos probabilidade de acontecer.

</li>

</ul>

<p>Agora você sabe como calcular quanto poderá receber se apostar

uma aposta for sucedida. É simples de entender e aplicar. Tudo o que você

precisa entender é que esta taxa inclui o seu valor de apostador.

</p>

<section>

<h3>Odds Decimais</h3>

<p>Vamos entender como funcionam as probabilidades decimais. Conhecido simplesmente como "decimal", é o tipo de probabilidade mais comum

nos Estados Unidos e em outros países de língua inglesa, entre outros países europeus.

</p>

<p>As apostas com probabilidade decimal tem uma tabela na qual elas colocam as seleções dos jogos, especificando para cada seleção apresentada, a quantia que se pode ganhar calculada somente a partir do valor que se

obra da divisão da chance por um decimo (1/decimal), com uma casa decimal ( ) Tj T\* B