

O O bet365

No início de 2005, Burry começou a pesquisar o mercado de títulos garantidos por hipoteca, residenciais (RMBS) e descobriu que muitos dos títulos subjacentes eram mais arriscados do que as classificações dadas e sugeriam. Ele então concebeu um

proteger contra os riscos com o derivado das RMBS!

No entanto, muitas vezes de simplesmente se proteger contra o risco. Burry acabou apostando Contra o mercado - com a crença de que um setor imobiliário estava sobrevalorizado e iria se desmoronar! Ele começou a comprar CDS para massa no final da 2005, apesar

do ceticismo por seus clientes ou colegas!

Em 2007, o mercado imobiliário começou a vacilar e, em 2008, do Mercado imobiliário entrou com colapso. Isso

levou a uma crise financeira global que o valor dos RMBS despencou! No final: Burry's Scion Capital ganhou aproximadamente 1 bilhão de Dólares por suas apostas; enquanto os principais Burgys ganharam cerca de 100 milhões de reais.

Fonte: "The Big Short : Inside the Doomsday Machine"

de Michael Lewis.

O O bet365

No poker, o VPIP (Voluntary Put Money In Pot) é uma estatística crucial

que mede a frequência com que um jogador coloca dinheiro no pot antes da

rodada de aposta. Em outras palavras, o VPIP indica quantas mãos um jogador joga. Neste artigo, vamos analisar o que constitui um VPIP ideal

, para ajudá-lo a melhorar seu jogo e, assim, aumentar suas chances de vencer.

Primeiramente, vamos classificar os jogadores de poker em 3 categorias, com base em suas estatísticas

VPIP:

20-30 VPIP: Muitos jogadores de poker experientes se enquadram neste intervalo. Desta forma, se você estiver jogando contra um jogador neste espectro

, especialmente no lado inferior do espectro VPIP, tente adotar uma postura mais agressiva. Esse tipo de jogador pode não estar jogando mãos suficientes e pode estar extremamente relaxado na hora de entrar em um flop com mãos ruins.

30-40 VPIP: Este é um jogador solto, geralmente também bastante agressivo. Se encontrar um jogador com uma estatística VPIP neste inte