Tower Rush-এর বাজির মডেল, ধারাবাহিক হার ও ঝুঁকি

প্রকাশক: Ariful Hosain

GR10. ঝুঁকিতে থাকা মোট অর্থ

ক্ষেত্র: GR10-06, GR10-07, GR10-11, GR10-12.

Tower Rush প্রোফাইলে একটি স্বতন্ত্র টাওয়ারে একটি সক্রিয় বাজি থাকে। ঝুঁকিতে থাকা মোট অর্থ ওই বাজির সমান; দুই প্যানেল ও তিন শ্রেণির যৌথ ফলাফলের সাধারণ X পয়েন্ট নেই। b2=b1(t1−1) শর্ত এবং দুই প্যানেলের EV এই প্রোফাইলে প্রযোজ্য নয়; বাহ্যিক তুলনামূলক উদাহরণ গণিত বিভাগে আলাদা করা হয়েছে।

GR16. বাজি পরিবর্তনের নিয়ম

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR16-02	বাজি পরিবর্তনের নিয়ম	MODEL-01: fixed10 BDT; ব্যালেন্সের fraction2% ফ্লোর 1 BDT পর্যন্ত; linear10 BDT, net-loss-এর পরে 5 যোগ এবং জয়ের পরে reset10, cap100 BDT।
GR16-03	কৌশল তুলনার ভিত্তি	একই সূচনা 1 000 BDT, প্রতিটি রানে তিনটি নীতির জন্য একটি iid Uniform অ্যারে, 100 চক্রের পরিকল্পনা এবং একই stop-loss600/take-profit1 500; প্রকৃত টার্নওভার ভিন্ন।
GR16-05	পরিকল্পিত রাউন্ড সংখ্যা	সর্বোচ্চ 100 অর্থপ্রাপ্ত চক্র; থামানো প্রকৃত সংখ্যা এবং T কমায়।
GR16-06	রানের সংখ্যা	প্রতিটি নীতির জন্য 12100 স্বাধীন রান; টেবিলে অ্যারে থেকে ফলাফল রয়েছে।
GR16-09	বাজি বৃদ্ধির ধাপ	ক্ষতির পরে রৈখিক ধাপ 5 BDT, cap100 BDT; জ্যামিতিক সিঁড়ি আলাদা হিসাব হিসেবে আলাদাভাবে বিশ্লেষণ করা হয়েছে।
GR16-10	ব্যাংক স্বল্পতার নীতি	যদি পরবর্তী অনুমোদিত বাজি ব্যালেন্স ছাড়িয়ে যায়, রান বন্ধ করা হয়; লুকানো অল-ইন এবং ঋণাত্মক ব্যালেন্স নেই।
GR16-12	stop-loss শর্ত	settlement-এর পরে B≤600 BDT হলে থামানো, অর্থাৎ সূচনা 1 000 BDT থেকে ক্ষতি≥400 BDT, শীর্ষ থেকে নয়।
GR16-13	take-profit শর্ত	settlement-এর পরে B≥1 500 BDT হলে থামানো; থ্রেশহোল্ড এটি অর্জনের প্রতিশ্রুতি দেয় না।
GR16-15	দেউলিয়া রানের অনুপাত	দেউলিয়ার মানদণ্ড হলো পরবর্তী ন্যূনতম অনুমোদিত বাজির স্বল্পতা; ধনাত্মক ব্যালেন্স সহ stop-loss দেউলিয়া বলা হয় না। প্রাপ্ত অনুপাত আলাদাভাবে দেওয়া হয়েছে।

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR16-16	মন্টে কার্লো ত্রুটি	গড় net-এর SE=sd/sqrt(12100); শূন্য দেউলিয়া হারের জন্য একপাক্ষিক 95%-সীমা 1−0,05^(1/12100), শূন্য ঝুঁকি নয়; গণনা অনুমোদিত গাণিতিক মডেলের সাথে সম্পর্কিত।

GR24. যে রাউন্ডগুলোতে বাজি রাখা হয় তার অনুপাত

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR24-01	যে রাউন্ডগুলোতে বাজি রাখা হয় তার অনুপাত	সঠিক গতির পরিকল্পনা: সক্রিয় উইন্ডোতে 120 উপলব্ধ চক্রের মধ্যে 90, অংশগ্রহণ 75%; বাদ পড়া 30 চক্র T তৈরি করে না।
GR24-03	সময়কালের বিরতি	সময়কাল 60 মিনিট, বিরতি 14 মিনিট, active46 মিনিট=2 760 সেকেন্ড; গৃহীত গণনা অনুযায়ী পূর্ণ চক্র 23 সেকেন্ড 120 সুযোগ দেয়, পরিকল্পনা অনুযায়ী 90 গৃহীত।
GR24-07	সেশনের নেট ক্ষতির সীমা	ব্যক্তিগত stop-loss400 প্রাথমিক ব্যাংক 1 000 BDT থেকে BDT; আমানত সীমা 10 000 BDT/দিন — ভিন্ন সীমাবদ্ধতা।
GR24-09	সীমা সক্রিয় হওয়ার ঘটনা	TEMPO-01:90 বাজিতে 10 BDT →T900 BDT; নিয়ন্ত্রণ h3% এ স্থির T-এর জন্য প্রত্যাশিত ক্ষতি 27 BDT। LIMIT-01-এ net−410 BDT পরে ব্যালেন্স 590 এবং সীমা 400 পরবর্তী বাজি থামিয়েছে।

পরাজয়ের ধারা এবং সিঁড়ি

সূচক MODEL-01	সূত্র	গণনা করা হয়েছে
নির্ধারিত 5 পরাজয়ের ব্লক	q^5	3,6227%
প্রথম 5 ধারার গড় প্রত্যাশা	(1−q^5)/((1−q)q^5)	54,852538 পরীক্ষা
100-এ অন্তত একটি 5 ধারা	বর্তমান লেজ 0…4 অনুযায়ী DP, 5-এ শোষণ	84,9437%

আমি অন্তত একটি ধারার সম্ভাব্যতাকে নির্ধারিত ব্লকের সম্ভাব্যতায় প্রতিস্থাপন করিনি এবং ওভারল্যাপিং উইন্ডোগুলোকে স্বাধীন গণ্য করিনি। b0=10 BDT, g=2:10,20,40,80,160… সহ সিঁড়ি; চারটি পরাজয়ের পরে L150 BDT, next160 BDT ইতিমধ্যে cap100 BDT-এর চেয়ে বড়, যদিও ব্যালেন্স 850 BDT ধনাত্মক। cap100 সরিয়ে দিলে, ছয়টি পরাজয়ের পরে L630 BDT ব্যালেন্স 370 BDT পরবর্তী 640 BDT কভার করে না। t1,5, L150-এ লক্ষ্য পুনরুদ্ধারের জন্য, মুনাফার লক্ষ্য 10-এর জন্য প্রয়োজন b=(150+10)/(1,5−1)=320 BDT, ইচ্ছামতো দ্বিগুণ নয়।

সম্পর্কিত নথি

- Tower Rush-এর RTP, পেআউটের তথ্য ও পরিসংখ্যানের মডেল
- খেলোয়াড়ের সীমা, স্ব-বর্জন ও সহায়তার ঠিকানা