

Edición 24 aniversario

ODDS WIZARD

Versión 2.90

Guía del Usuario

©1999-2023 Newhaven Software Ltd

0,580	0,486	13	4	5806	24.08.15	22:00	Arsenal FC	Liverpool FC									
0,588	0,453	6	7	5807	29.08.15	14:45	Newcastle United FC	Arsenal FC									
0,498	0,409	5	7	5808	17:00		Liverpool FC	West Ham United FC									
0,528	0,364	7	7	5809	17:00		Stoke City FC	West Bromwich Albion FC									
0,423	0,384	10	5	5810	17:00		Manchester City FC	Watford FC									
0,443	0,309	4	8	5811	17:00		Aston Villa FC	Sunderland AFC									
0,408	0,331	9	5	5812	17:00		AFC Bournemouth	Leicester City FC									
0,439	0,285	16	3	5813	17:00		Chelsea FC	Crystal Palace FC									
0,371	0,287	8	6	5814	19:30		Tottenham Hotspur FC	Everton FC									
0,406	0,250	11	4	5815	30.08.15	15:30	Southampton FC	Norwich City FC									
0,374	0,279	18	2	5816	18:00		Sundersea City AFC	Manchester United FC									
0,390	0,262	3	8	5817	12.09.15	14:45	Everton FC	Chelsea FC									
				Kickoff	Status	Min'	Score	1	X	2	AHO	12	1	2	Total	<	>
29.08 14:45	Finished		0 : 1	8,17	5,54	1,52	2,92	1,28	1,14	+1	2,09	1,92	2,5	2,1	1,9	2,1	1,9
29.08 17:00	Finished		0 : 3	1,65	4,09	6,12	1,2	1,2	2,45	-0,75	1,9	2,11	2,5	2,12	1,9	2,12	1,9
29.08 17:00	Finished		0 : 1	2,0	3,48	4,27	1,31	1,1	1,92	-0,5	2,09	1,92	2,2	2,09	1,9	2,09	1,9
29.08 17:00	Finished		2 : 0	1,1	9,31	28,2	1,037	1,12	7	-2	1,91	2,1	3,2	1,9	2,1	1,9	2,1
29.08 17:00	Finished		2 : 2	2,74	3,24	3,06	1,48	1,43	1,57	0	1,89	2,12	2,25	1,92	2,1	1,92	2,1
29.08 17:00	Finished		1 : 1	2,2	3,58	3,56	1,39	1,39	1,78	-0,25	1,96	2,04	2,5	2,14	1,9	2,14	1,9
29.08 17:00	Finished		1 : 2	1,4	5,1	10,9	1,1	1,1	3,47	-1,25	2	2	2,5	2,12	1,9	2,12	1,9
29.08 19:30	Finished		0 : 0	2,36	3,48	3,46	1,41	1,1	4,73	-0,25	2,02	1,98	2,5	1,98	2,1	1,98	2,1
30.08 15:30	Finished		3 : 0	1,47	4,68	9,52	1,12	1,27	3,14	-1,25	2,19	1,84	2,5	1,97	2,1	1,97	2,1
30.08 18:00	Finished		2 : 1	3,02	3,42	2,66	1,6	1,41	1,5	0	2,13	1,88	2,5	1,95	2,1	1,95	2,1
12.09 14:45	Fixture			4,35	3,53	2,05	1,95	1,4	1,3	+0,5	1,95	2,05	2,25	2,16	1,9	2,16	1,9
12.09 17:00	Fixture			2,67	3,46	2,78	1,1	1,1	1,28	-0,25	2,05	2,14	2,5	2,1	1,9	2,1	1,9

ODDS WIZARD

Edición 24 aniversario

Versión 2.90

Guía del Usuario

Tabla de contenido

1	Visión general	3
2	Interfaz de usuario	4
2.1	Forma principal	4
2.2	Tabla de posiciones	6
2.3	Gráficos de calificaciones	7
3	Tareas del usuario	8
3.1	Entrada de datos de la liga	8
3.2	Computación, visualización, impresión y exportación de probabilidades	9
3.3	Alimentando cuotas al asistente de apuestas	12
3.4	Actualización de ligas a través de Internet	12
3.5	Resultados y probabilidades en vivo	13
3.6	Actualizar datos de la liga desde archivos de texto	14
3.7	Cambiar el nombre de muchos equipos	14
3.8	Si eres un corredor de apuestas	14
4	Opciones	15
4.1	Opciones de liga actuales	16
4.2	Grupos y reglas de clasificación	18
4.3	Opciones de Internet	20
4.4	Opciones de “Stake Wizard”	21
4.5	Opciones misceláneas	23
5	Herramientas	24
5.1	Convertidor de cuotas	24
5.2	Asistente de estaca “Stake Wizard 4”	26
5.3	Análisis de torneo	26
5.4	Recuperador de datos	29
5.5	Filtro de juegos	30
5.6	Análisis de rendimiento	31
5.7	Renombrar utilidad	33
5.8	Espacio bolas 3D	34

6	Guía del asistente de estaca “Stake Wizard”	35
6.1	Resumen y concepto básico	35
6.2	Interfaz de usuario	36
6.3	Entrada de datos	37
6.4	Ejecución de cálculos	38
6.5	Resultados de cálculos	39
6.6	Informes de apuestas	40
6.7	Fondo matemático	41
7	Novedades de la versión 2.90 "Live Magic"	44
8	Registro del programa	47
9	Notas de instalación	48
10	Agradecimientos	49
	Índice	51

1 Visión general

Asistente de probabilidades genera probabilidades basadas en el rendimiento en cualquier liga deportiva, como fútbol, hockey, béisbol, fútbol americano, rugby, baloncesto. Proporciona resultados en vivo y cuotas en vivo correspondientes. Mantiene más de 120 bases de datos actualizables por Internet con los últimos partidos de la mayoría de las ligas europeas de fútbol y hockey, UEFA y superligas internacionales, NHL, MLB, NBA, NFL, ATP y WTA. Realiza un seguimiento de las calificaciones de los equipos en la dinámica. Realiza análisis de torneos calculando las probabilidades de que cualquier equipo ocupe cualquier lugar al finalizar los juegos programados. Tiene un sofisticado optimizador de apuestas incorporado **Asistente de participación** como una poderosa herramienta. El programa tiene una interfaz de usuario intuitiva conveniente.

La historia de **Asistente de probabilidades** se remonta a 1998, cuando el espectáculo encantador de la Copa del Mundo en Francia inspiró el desarrollo de algoritmos de predicción. El primer algoritmo simple se implementó dentro de la hoja de cálculo de Excel como una aplicación de Visual Basic. Desde entonces, se han realizado muchos esfuerzos de investigación para mejorar la fuerza de predicción. Inicialmente, el fútbol era el único deporte apoyado por **Asistente de probabilidades**. Hoy en día, también se admiten otros tipos de deportes como el hockey sobre hielo, el baloncesto, el fútbol americano, el béisbol y el tenis.

Asistente de probabilidades calcula cuotas fijas (**1x2**), línea de dinero o probabilidades de no apostar (**1 2**), probabilidades de doble oportunidad (**1X 12 2X**), cuotas de handicap asiático, cuotas de handicap europeo, goles marcados, puntuaciones correctas, cuotas de medio tiempo/tiempo completo (se calculan hasta más de 100 cuotas diferentes por evento). Se admiten tres conjuntos separados de probabilidades para los periodos de partido (tiempo completo, primera vez y segunda vez), triplicando así el número total de probabilidades calculadas. **Asistente de probabilidades** puede manejar un número ilimitado de ligas con hasta 1024 equipos o jugadores, y un número ilimitado de juegos por liga. Todas las ligas compatibles se pueden actualizar fácilmente a través de la conexión a Internet.

Soporte de **tenis** el deporte es una de las novedades de **Asistente de probabilidades**. Los algoritmos de última generación subyacentes valen los mejores desarrollos anteriores y esfuerzos de investigación en fútbol, hockey y otros deportes. Estos algoritmos pueden rastrear los resultados en vivo y calcular el conjunto completo de probabilidades en juego hasta el final del partido.

Además de las características mencionadas anteriormente, **Asistente de probabilidades** es capaz de mostrar resultados en vivo y **todas** cuotas correspondientes en tiempo real, creando así una nueva dimensión para la matriz de cuotas más amplia.

Como una cuestión de hecho, **Asistente de probabilidades** ha sido una casa de apuestas virtual independiente que ofrece todo tipo de probabilidades sobre la base de pronósticos y análisis estadísticos avanzados. A diferencia del corredor de apuestas real, no comete errores costosos. Además, revela dichos errores y permite al apostante confiar no solo en la buena suerte, sino también en las leyes probabilísticas. Normalmente, estos últimos están del lado de un corredor de apuestas, siempre y cuando uno publique las cuotas de línea correctas (precios). En tal caso, el 10-20% de la cantidad bruta de las apuestas constituyen las ganancias del corredor de apuestas a largo plazo. Si las probabilidades de la línea del corredor de apuestas superan las probabilidades justas, el apostador adquiere condiciones previas confiables para ganar y el corredor de apuestas para perder.

Asistente de probabilidades se puede utilizar de tres maneras:

1) Establezca el margen de beneficio en 0 %, genere probabilidades justas, compárelas con las líneas del corredor de apuestas, encuentre ocasiones en las que las probabilidades del mercado sean mayores que las probabilidades justas y realice apuestas confiables de acuerdo con el enfoque científico provisto por la poderosa herramienta Stake Wizard;

2) ¡Establezca un margen de beneficio del 5 al 15 %, genere cuotas de mercado y abra una nueva oficina de apuestas sin el propio corredor de apuestas! Los corredores de apuestas serios pueden corregir las probabilidades promedio del mercado en la dirección que muestra el programa.

3) Uso **Asistente de probabilidades** como asesor

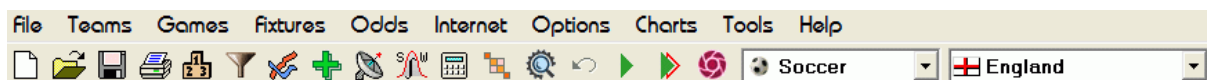
A pesar de la aparente simplicidad de la interfaz de usuario, **Asistente de probabilidades** realiza cálculos muy complejos, lo que hace que este programa sea único en la clase de software de predicción. El algoritmo subyacente es el resultado de extensos estudios científicos.

2 Interfaz de usuario

2.1 Forma principal

Casi todos los **Asistente de probabilidades** Se puede acceder a las funciones desde el formulario principal que también muestra los datos de entrada y salida. El formulario principal está dividido por el divisor horizontal y consta de los siguientes elementos:

- Menú y barra de herramientas



Use los elementos del menú o los botones de la barra de herramientas para abrir y guardar archivos de liga, mostrar e imprimir cuotas, editar equipos y juegos, obtener partidos y actualizaciones a través de Internet, mostrar clasificaciones, cambiar opciones, mostrar gráficos, iniciar cálculos, deshacer cambios, activar herramientas, muestre la ayuda y registre este programa.

- Mesa de equipos

N	Teams	Rating	In-total	Attack	Defence	Place	Points
1	Manchester City FC	0,672	0,895	0,745	0,373	2	79
2	Chelsea FC	0,630	0,704	0,628	0,447	1	87
3	Arsenal FC	0,530	0,758	0,605	0,370	3	75
4	Manchester United FC	0,414	0,734	0,535	0,324	4	70
5	Liverpool FC	0,388	0,642	0,576	0,257	6	62

Almacena equipos junto con sus clasificaciones, totales (es decir, contribuciones al total de goles marcados), variables de ataque y defensa, lugares y puntos. Los equipos de clasificación se pueden lograr haciendo clic en los encabezados de las columnas correspondientes.

- mesa de juegos

N	Date	Time	Home team	Away team	G1	G2	HT	Rem
6548	18.05.15	22:00	West Bromwich Albion	Chelsea FC	3	0	1 : 0	
6549	20.05.15	21:45	Arsenal FC	Sunderland AFC	0	0	0 : 0	
6550	24.05.15	17:00	Stoke City FC	Liverpool FC	6	1	5 : 0	
6551		17:00	Newcastle United FC	West Ham United FC	2	0	0 : 0	
6552		17:00	Manchester City FC	Southampton FC	2	0	1 : 0	
6553		17:00	Leicester City FC	Queens Park Rangers	5	1	2 : 0	

Almacena juegos y accesorios pasados junto con sus atributos.

- tabla de probabilidades

La tabla de cuotas contiene hasta 107 cuotas distintas para cada evento, incluidas cuotas fijas, línea de dinero (apostado), cuotas de hándicap asiático o europeo, goles anotados, puntajes correctos, menos/más goles, mitad de tiempo/tiempo completo. Se pueden seleccionar tres conjuntos de probabilidades para cada período de partido (en fútbol) usando el elemento del menú **Posibilidades**

@**Período de partido**. La tabla de probabilidades muestra probabilidades en vivo cuando el modo de probabilidades en vivo está activado. Se divide en 6 vistas:

Vista general

N	Home team	Away team	1	X	2	1X	12	2X	AH	1	2	Total	<	>	Both	Not	Score odds	Score odds
<input type="checkbox"/>	Stoke City FC	Liverpool FC	3,2	3,58	2,45	1,69	1,39	1,45	+0,25	1,9	2,11	2,75	1,94	2,07	1,56	2,8	1 : 1 7,02	1 : 2 8,32
<input type="checkbox"/>	Newcastle United F	West Ham United F	2,9	3,31	2,83	1,55	1,43	1,53	0	2,02	1,98	2,25	2,06	1,94	1,77	2,3	1 : 1 5,97	1 : 2 9,28
<input type="checkbox"/>	Manchester City FC	Southampton FC	1,42	5,15	9,62	1,12	1,24	3,35	-1,25	2	2	2,75	2,14	1,88	1,77	2,29	2 : 1 7,27	2 : 0 8,23
<input type="checkbox"/>	Leicester City FC	Queens Park Rang	1,57	4,44	7,18	1,16	1,29	2,74	-1	2,02	1,98	2,75	1,97	2,03	1,73	2,37	2 : 1 7,11	1 : 1 8,14
<input type="checkbox"/>	Hull City AFC	Manchester United	5,37	3,63	1,86	2,17	1,38	1,23	+0,5	2,17	1,86	2,25	2,01	1,99	1,93	2,08	1 : 1 6,4	1 : 2 7,48

Puntajes correctos

N	Home team	Away team	0:0	1:1	2:2	1:0	2:0	3:0	0:1	0:2	0:3	2:1	3:1	3:2	1:2	1:3	2:3	3:3	[4:]	Other	
	Everton FC	Tottenham Hotspur	23,1	6,87	12,9	10,8	12,1	26,8	14,7	24,6	98,2	7,7	17,1	28,6	11,5	46	51,6	114	26,4	252	
	Crystal Palace FC	Swansea City AFC	17	6,06	14,4	9,65	13,9	43,8	10,7	17,6	68,1	8,72	27,5	45,3	9,98	38,7	55,7	176	56,5	510	
	Chelsea FC	Sunderland AFC	20,3	11,6	70,2	6,93	5,32	7,29	33,9	267		8,91	12,2	96,2	91,4				9,97	33,9	
	Aston Villa FC	Burnley FC	11,2	5,52	20,7	7,1	11,9	47,2	8,69	19,4	129	9,23	36,7	82,2	12,4	81,6	137	543	104		
	Arsenal FC	West Bromwich Alb	25,1	9,83	32,4	8,65	6,67	9,2	28,6	122		7,58	10,5	44,7	42	431	332	458	10,1	34,8	

handicaps asiáticos

N	Home team	Away team	AH	1	2	AH	1	2	AH	1	2	AH	1	2	AH	1	2	AH	1	2
	Stoke City FC	Liverpool FC	-0,5	3,2	1,45	-0,25	2,76	1,57	0	2,31	1,76	+0,5	1,69	2,45	+0,75	1,49	3,04	+1	1,29	4,46
	Newcastle United F	West Ham United F	-0,75	3,83	1,35	-0,5	2,9	1,53	-0,25	2,46	1,88	+0,25	1,71	2,41	+0,5	1,55	2,83	+0,75	1,37	3,72
	Manchester City FC	Southampton FC	-2	3,91	1,34	-1,75	2,81	1,55	-1,5	2,32	1,76	-1	1,69	2,45	-0,75	1,53	2,9	-0,5	1,42	3,35
	Leicester City FC	Queens Park Rang	-1,75	3,58	1,39	-1,5	2,8	1,55	-1,25	2,41	1,71	-0,75	1,73	2,36	-0,5	1,57	2,74	-0,25	1,4	3,52
	Hull City AFC	Manchester United	-0,25	4,63	1,28	0	3,89	1,35	+0,25	2,66	1,6	+0,75	1,85	2,17	+1	1,54	2,86	+1,25	1,41	3,44

Goles marcados

N	Home team	Away team	G1	<	>	G2	<	>	1	2	3	4	5	0..1	2+	1..2	0..2	3+	2..3	1..3	0..3	4+
	Stoke City FC	Liverpool FC	1,25	1,93	2,08	1,5	1,86	2,17	6,7	3,86	3,76	5,64	12,6	5,32	1,23	2,45	2,24	1,81	1,9	1,48	1,4	3,49
	Newcastle United F	West Ham United F	1,25	1,75	2,34	1,25	1,77	2,3	4,93	3,37	4	7,58	22,2	3,79	1,36	2	1,78	2,28	1,83	1,33	1,23	5,29
	Manchester City FC	Southampton FC	2	2,07	1,93	0,75	2,04	1,96	7,64	4,14	3,76	5,21	10,5	6,12	1,2	2,68	2,47	1,68	1,97	1,57	1,49	3,04
	Leicester City FC	Queens Park Rang	1,75	2,15	1,87	0,75	2,22	1,82	6,84	3,9	3,76	5,57	12,2	5,43	1,23	2,48	2,27	1,79	1,91	1,5	1,42	3,41
	Hull City AFC	Manchester United	0,75	2,1	1,91	1,5	1,88	2,14	4,78	3,34	4,06	7,89	23,7	3,65	1,38	1,96	1,74	2,35	1,83	1,32	1,22	5,56

Menos/más goles

N	Home team	Away team	Total	<	>	Total	<	>	Total	<	>	Total	<	>	Total	<	>	Total	<	>
	Stoke City FC	Liverpool FC	2	3,94	1,34	2,25	2,74	1,57	2,5	2,24	1,81	3	1,64	2,56	3,25	1,49	3,03	3,5	1,4	3,49
	Newcastle United F	West Ham United F	1,5	3,79	1,36	1,75	3,22	1,45	2	2,66	1,6	2,5	1,78	2,28	2,75	1,56	2,79	3	1,34	3,97
	Manchester City FC	Southampton FC	2	4,64	1,27	2,25	3,09	1,48	2,5	2,47	1,68	3	1,81	2,23	3,25	1,61	2,63	3,5	1,49	3,04
	Leicester City FC	Queens Park Rang	2	4,04	1,33	2,25	2,79	1,56	2,5	2,27	1,79	3	1,67	2,5	3,25	1,51	2,96	3,5	1,42	3,41
	Hull City AFC	Manchester United	1,5	3,65	1,38	1,75	3,1	1,48	2	2,56	1,64	2,5	1,74	2,35	2,75	1,53	2,89	3	1,31	4,19

Medio tiempo / tiempo completo

N	Home team	Away team	1 (1)	X (1)	2 (1)	1 (2)	X (2)	2 (2)	1/1	1/X	1/2	X/1	X/X	X/2	2/1	2/X	2/2
	Stoke City FC	Liverpool FC	3,81	2,37	3,16	3,56	2,68	2,89	5,48	16,6	50,8	8,45	6,35	6,86	63,9	16,8	4,15
	Newcastle United F	West Ham United F	3,68	2,21	3,62	3,38	2,48	3,32	5,02	17,1	71,1	7,49	5,49	7,34	72,8	17,2	4,9
	Manchester City FC	Southampton FC	2,01	2,7	7,53	1,79	3,19	7,77	2,22	24,3	191	4,84	8,62	21	36,8	23,3	16
	Leicester City FC	Queens Park Rang	2,22	2,55	6,36	1,98	2,95	6,38	2,52	21,3	147	5,05	7,5	16,3	39,2	20,6	12
	Hull City AFC	Manchester United	5,56	2,26	2,65	5,37	2,57	2,35	9,21	19,1	53,1	12,1	5,81	5,31	143	19,6	3,13

Usar menú **Posibilidades** o teclas funcionales **F4...F9** para cambiar entre estas vistas de la tabla de probabilidades.

Las probabilidades de la línea de mercado se pueden ver usando la tecla **F3** o elemento del menú **Posibilidades**® **Cuotas de línea de mercado**. Submenú **Posibilidades**® **Corredor de apuestas** permite al usuario elegir entre varias casas de apuestas deportivas líderes. Presionar **F2** para volver a las probabilidades justas calculadas por el programa utilizando métodos estadísticos avanzados.

La tabla de cuotas contiene hasta 107 cuotas diferentes para cada evento, incluidas cuotas fijas, línea de dinero (apostado), doble oportunidad, cuotas de handicap asiático o europeo, menos/más de goles, goles marcados, medio tiempo/tiempo completo.

Además, los períodos de partido (*Tiempo completo*, *Medio tiempo*, y *2da vez*) se puede elegir usando cualquiera de los accesos directos **F10**, **F11**, **F12**, o elemento de menú **Posibilidades**® **Período de partido...**

Codificación de celdas de color

1. **Violeta** (o azul en las pantallas LCD): eventos en los que NO se recomienda apostar debido a tendencias desfavorables o estadísticas deficientes. Presiona el atajo **Ctrl-H** o use el elemento del menú **Posibilidades**® **Filtros antibet**® **Tendencias de calificación/totales** para activar/desactivar esta opción.

2. **Verde** - eventos de apuesta adecuados para apostar y cumplir con el criterio **Probabilidades justas < Probabilidades de línea**. Cuanto mayor sea la diferencia, más intenso será el color verde. Verde oscuro (**Feria << Línea**) requiere verificación adicional de otras fuentes. En especial, comprobar la motivación y las lesiones del equipo, sobre todo al final de la temporada regular.

3. **Rojo** sobre el *Puntajes correctos* vista indica la probabilidad de que suceda cierta puntuación. Cuanto mayor es la probabilidad, más profunda el color rojo

4. **Gris**- igual que 2 pero con una tendencia de cuotas de mercado al alza desfavorable. Los tonos de color gris se encuentran con los de color verde por su intensidad. Presiona el atajo **<Ctrl-M>** o use el elemento del menú **Posibilidades® Filtros antibet**

®Tendencias alcistas del mercado para activar/desactivar esta opción.

1 y 4 son los elementos de **Cuotas > Filtros Antibet**. 2 y 4 aparecen cuando el usuario elige **Cuotas > Cuotas de línea de mercado**.

• **Tabla de puntuación en vivo**

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	Min'	Score
<input type="checkbox"/>	Stoke City FC	Liverpool FC	24.05 17:00	1st half	43	5 : 0
<input type="checkbox"/>	Newcastle United F	West Ham United F	24.05 17:00	Half time	45	0 : 0
<input type="checkbox"/>	Manchester City FC	Southampton FC	24.05 17:00	1st half	43	1 : 0
<input type="checkbox"/>	Leicester City FC	Queens Park Rang	24.05 17:00	1st half	42	2 : 0
<input type="checkbox"/>	Hull City AFC	Manchester United	24.05 17:00	1st half	43	0 : 0
<input type="checkbox"/>	Everton FC	Tottenham Hotspur	24.05 17:00	Half time	45	0 : 1
<input type="checkbox"/>	Crystal Palace FC	Swansea City AFC	24.05 17:00	1st half	43	0 : 0
<input type="checkbox"/>	Chelsea FC	Sunderland AFC	24.05 17:00	1st half	42	1 : 1
<input type="checkbox"/>	Aston Villa FC	Burnley FC	24.05 17:00	1st half	42	0 : 1
<input type="checkbox"/>	Arsenal FC	West Bromwich Alb	24.05 17:00	Half time	45	4 : 0

La tabla de puntuación en vivo contiene la fecha y hora del inicio, el estado del juego, los minutos jugados y la puntuación actual. Se actualiza cada 5 segundos. Para iniciar la visualización de los resultados en vivo y las cuotas en vivo correspondientes, conectarse a Internet y hacer clic en un botón en una barra de herramientas.

Dependiendo de la tarea específica actual, se puede usar el divisor horizontal para ampliar el área de equipos/juegos (superior) o el área de probabilidades (inferior) del formulario principal:

10	Stoke City FC	0,159 ▲	0,686	0,384 ▲	0,221	9	54	6557
11	Leicester City FC	0,122 ▲	0,706	0,375 ▲	0,192 ▲	14	41	6558
12	West Ham United FC	0,104 ▼	0,654 ▼	0,340 ▼	0,209	12	47	6559

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	Min'	Score	1	X
<input type="checkbox"/>	Stoke City FC	Liverpool FC	24.05 17:00	Finished		6 : 1	3,2	3,58
<input type="checkbox"/>	Newcastle United F	West Ham United F	24.05 17:00	Finished		2 : 0	2,9	3,31
<input type="checkbox"/>	Manchester City FC	Southampton FC	24.05 17:00	Finished		2 : 0	1,42	5,15

• **Barra de estado**

Teams: 28	Games: 6559	Average total: 2,64	Home advantage: 0,365	Profit margin: 0%	Last updated: 24.05.15
-----------	-------------	---------------------	-----------------------	-------------------	------------------------

Muestra la cantidad de equipos, la cantidad de juegos, el total promedio, la ventaja de jugar como local, el margen de ganancias y la fecha de la última actualización.

2.2 tabla de posiciones

La tabla de posiciones se activa eligiendo el elemento del menú **equipos®Mostrar clasificaciones** o haciendo clic en un botón en una barra de herramientas.

Para contar posiciones correctamente, el programa usa los siguientes atributos en la columna **Movimiento rápido del ojo** de la mesa de juegos:

F-primer juego en un torneo regular (campeonato); **C**-partidos de copa, excluidos del cómputo de posiciones; **es**-partidos amistosos, excluidos del cómputo de posiciones;

Todos los juegos que se han jugado en o después de la fecha del juego marcada por **F**, excluyendo la copa y los partidos amistosos, se tienen en cuenta al contar la clasificación.

Para las ligas actualizables por Internet, dichos atributos se agregan automáticamente.

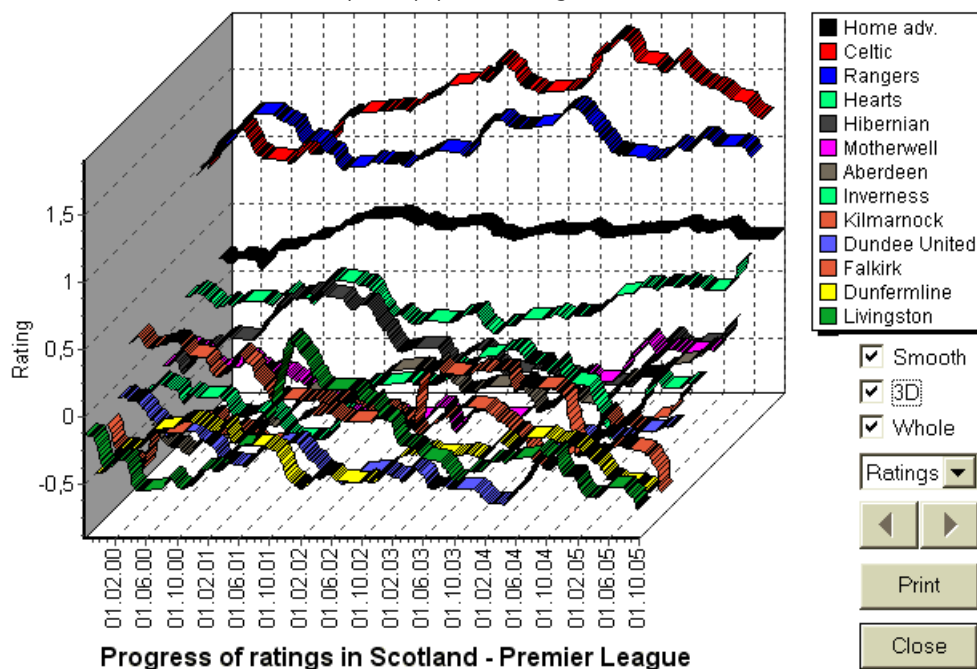
Si dos o más equipos tienen el mismo número de puntos, se aplican ciertas reglas para determinar los equipos mejor posicionados. Es posible cambiar (personalizar) estas reglas para necesidades especiales presionando un botón **Grupos y reglas**. Consulte la sección Grupos y reglas de clasificación para obtener más detalles.

Los mejores equipos que ascenderán a la liga superior están resaltados en rojo. Los equipos inferiores que descenderán a la liga inferior están resaltados en azul oscuro. El número de equipos ascendidos y descendidos se define en el **Grupos y reglas** tablero también.

Los puntos punitivos que afectan la clasificación se especifican usando el elemento del menú **equipos@Puntos punitivos**.

2.3 Gráficos de calificaciones

Al hacer clic en uno de los elementos del menú de **Gráficos** El menú abre una nueva ventana donde se muestra la dinámica de cambio de calificaciones (en totales) para equipos en una liga actual:



El usuario puede navegar a través de los períodos utilizando los botones de flecha (o teclas). Es posible ver toda la gama marcando una casilla **Entero**.

Las curvas se pueden suavizar marcando una casilla **Liso**. Opción **3D** cambia la apariencia del gráfico

a tridimensional.

Hacer clic **Imprimir** para hacer una copia impresa del gráfico mostrado. Los resultados de impresión son mejores cuando se utiliza una impresora a color.

Es posible mostrar las calificaciones (en totales) del equipo local *contra* equipo visitante eligiendo el elemento deseado en el submenú **equipo contra equipo**.

Nota: Para mostrar un gráfico, debe haber al menos 2 equipos y 2 juegos con fechas diferentes. Las curvas solo se pueden mostrar para los primeros 63 equipos de la tabla de equipos. Para una gran base de datos de juegos anteriores, solo se pueden mostrar en un gráfico las últimas 500 fechas diferentes.

Nota: La barra vertical en la vista 2D indica el comienzo del período cuando hay suficientes juegos pasados para cálculos estadísticos confiables.

3 tareas del usuario

3.1 Entrada de datos de la liga

Los datos de la liga son esenciales para este programa. Comprende conjuntos de equipos y juegos pasados. Cuantos más juegos se ingresen, más precisas serán las clasificaciones, los totales (es decir, las contribuciones al total) y las probabilidades. Los equipos y juegos se ingresan en las tablas de equipos y juegos, respectivamente (ver Interfaz de usuario). Los pares de equipos que juegan (accesorios) en la tabla de cuotas también forman parte de los datos de la liga.

• Tabla de equipos y equipos

Usar menú **equipos** para editar la tabla de equipos. columnas **Clasificación**, **En total**, **Ataque** y **Defensa** son editables si una opción *Ingreso manual de calificaciones/totales* está prendido. Normalmente, no hay necesidad de ingresar calificaciones y totales manualmente. Se calculan automáticamente, siempre que haya suficientes juegos para el análisis estadístico. Se pueden ingresar un máximo de 1024 equipos en la tabla de equipos.

Los puntos punitivos para un determinado equipo se ingresan como números enteros positivos usando el menú **equipos** @ **Puntos punitivos**. Se restan de los puntos calculados normalmente y, por lo tanto, los puntos corregidos se resaltan en rojo.

• Juegos y mesa de juegos

Usar elemento de menú **Juegos** para editar la mesa de juegos. Todas las columnas son editables: **Fecha**, **Hora**, **Equipo local**, **Equipo de fuera**, **G1**, **G2**-goles marcados por equipos locales y visitantes, **HT**-puntuación del medio tiempo, y **Movimiento rápido del ojo**-comentarios sobre un juego en particular. Los comentarios (atributos) son opcionales, pueden tener los siguientes valores: **Antiguo** **Testamento**-Con el tiempo, **Nevada**-sede neutral, **F**-primer juego en un campeonato, **C**-juego de copa, **es**-juego amistoso, **?**- resultado dudoso. Varios comentarios en un solo juego están delimitados por espacios. Las filas subsiguientes de la tabla de juegos pueden no contener fecha si permanece igual.

Los puntajes del medio tiempo se muestran solo en las ligas de fútbol. Si la puntuación del tiempo completo de cualquiera de los equipos supera los 30, no se podrá mostrar la puntuación del medio tiempo.

En **tenis** ligas, la mesa de juegos tiene un aspecto un poco diferente. Columna **R** contiene el resultado de la coincidencia final o actual, y columnas **1..5** contener resultados finales o actuales de conjuntos separados. un atributo **gs** designa **gran golpe** partido que puede constar de hasta 5 sets.

Además de la entrada manual de nuevos juegos, la tabla de juegos se puede actualizar a través de Internet (ver Actualización de ligas a través de Internet) o desde los archivos en los siguientes formatos:

- 1) Archivos de liga (**PASTO**);
- 2) archivos de Excel (**XLS**). Las columnas de una hoja de cálculo deben contener los mismos encabezados que la tabla de juegos.
- 3) Archivos de Soccerway: fuente html únicamente (**HTMoHTML**);
- 4) Archivos de texto/html obsoletos (**UPD**) (ver Actualización de datos de liga desde archivos de texto).

Es posible ya sea a través del elemento del menú **Juegos®Actualizar desde archivo** o usando el botón de la barra de herramientas



No hay límite en el número de juegos que se pueden ingresar en la tabla de juegos.

Para la comodidad del usuario, existe la posibilidad de ver solo los juegos y accesorios entre dos equipos elegidos (o todos los juegos jugados por un solo equipo). Esto se hace a través del elemento del menú **Juegos®ver juegos**.

• Calendario y tabla de cuotas

La tabla de cuotas se usa para especificar accesorios y para mostrar cuotas: resultados de los cálculos. Los accesorios son ingresado manualmente, usando cuadros desplegables o a través de un elemento del menú **Accesorios®Mostrar nuevos accesorios**. Es posible que el usuario desee ingresar desventajas, totales y puntajes personalizados en columnas grises editables **AHO**, **H**, **Total**, y **Puntaje**, respectivamente. Los handicaps personalizados se ingresan como un número negativo (positivo) de bolas restadas (añadidas) del resultado del equipo local. También se pueden ingresar en notación AHO, por ejemplo **0 : 1,25** que es lo mismo que **0 : 1¼** o **-1.25**, asimismo **0.5 : 0** es lo mismo que **½ : 0** o **0.5**. Las casillas de verificación en el borde izquierdo de la tabla se utilizan para especificar el lugar neutral del partido.

Nota: Se recomienda preparar la mesa de los equipos primero para activar el asistente de escritura al ingresar a los juegos.

Nota: Prensado **<Entrar>** o al hacer doble clic se ingresa al modo de edición en las celdas editables de cualquiera de las tablas.


Nota: Para comodidad del usuario, cada tabla tiene un menú emergente que se activa al hacer clic con el botón derecho del mouse. Son idénticos a los elementos del menú en el menú principal.


El usuario puede abrir un archivo de liga previamente guardado haciendo clic en un botón



, o eligiendo el elemento del menú **Archivo®**

Abierto. Si un archivo de liga reside en el **Asistente de probabilidades** directorio, se puede elegir rápidamente desde el cuadro de archivo desplegable en la barra de herramientas. Se recomienda colocar los archivos de la liga en ese directorio. Los archivos de la liga tienen una extensión predeterminada **PASTO**.

Para borrar todos los datos de entrada e iniciar una nueva liga, haga clic en un elemento del menú de  en una barra de herramientas, o elija botones **Archivo®Nuevo**.

Para guardar los datos de la liga en el archivo para su uso posterior, haga clic en un botón **Salvar**  o elige el elemento del menú **Archivo®**
Archivo®Guardar como...

3.2 Cálculo, visualización, impresión y exportación de cuotas

Primero, asegúrese de que el margen de beneficio se establezca en cero para generar probabilidades justas.

Para iniciar los cálculos, haga clic en un botón  o presione una tecla **<F9>**.

Las calificaciones y los totales se calculan primero y luego las cuotas para todos los partidos especificados. Los cálculos son rápidos, por lo que los resultados se muestran inmediatamente.

Las probabilidades calculadas se presentan en la tabla de probabilidades (consulte el tema Interfaz de usuario). El significado exacto de su

columnas es la siguiente:

Ver / tecla de acceso rápido	Columna	Sentido	Significado en la liga de tenis
<i>Vista general</i> <F3>	1	Victoria del equipo local	Victoria del jugador 1
	X	Dibujar	
	2	Victoria del equipo visitante	victoria del jugador 2
	1X	Victoria del equipo local o empate	
	12	Victoria del equipo local o visitante	
	2X	Victoria del equipo visitante o empate	
	Ah	Base de hándicap asiático (editable)	Base de hándicap asiático para juegos ganados (editable)
	1	Victoria del equipo de casa contra el AH	Victoria del jugador 1 contra AH
	2	Victoria del equipo visitante contra AH	Victoria del jugador 2 contra AH
	eh	Base de hándicap europeo (fijo) (editable)	Base de hándicap europeo (fijo) para juegos ganados (editable)
	1	Victoria del equipo de casa contra EH	Victoria del jugador 1 contra EH
	X	Empate contra EH	Empate contra EH
	2	Victoria del equipo visitante contra EH	Victoria del jugador 2 contra EH
	Total	Número total de goles marcados (editable)	Número total de juegos jugados (editable)
	<	Menos - menos que Total	Menos - menos que Total
	>	Sobre - mayor que Total	Sobre - mayor que Total
	<small>Ambas cosas</small> No	Ambos equipos a marcar No ambos equipos marcan	Ambos jugadores a marcar No ambos jugadores marcan
	Puntaje	Puntuación del partido (editable)	Puntuación del partido (editable)
	<small>posibilidades</small>	Probabilidades de la puntuación	Probabilidades de la puntuación
<i>Puntajes correctos</i> <F4>	0:0 ... 3:3	Probabilidades de un puntaje en particular	Probabilidades de un puntaje de partido en particular
	[:4:]	Todas las puntuaciones con 4	
	Otro	Probabilidades de todos los demás puntajes	
<i>handicaps asiáticos</i> <F5>	Ah	Hándicaps asiáticos desplazados (-/+)	Hándicaps asiáticos desplazados (-/+)
	1	Victoria del equipo de casa contra el AH	Victoria del jugador 1 contra AH
	2	Victoria del equipo visitante contra AH	Victoria del jugador 2 contra AH

<i>Goles marcados</i>	G1	Número de goles marcados por el equipo local (editable)	Número de juegos ganados por el jugador 1 (editable)
<F6>	<	Bajo - menos de G1	Menos - menos que juegos G1
	>	Sobre - mayor que G1	Over - mayor que los juegos G1
	G2	Número de goles marcados por el equipo visitante (editable)	Número de juegos ganados por el jugador 2 (editable)
	<	Bajo - menos de G2	Menos - menos que juegos G2
	>	Sobre - mayor que G2	Over - más grande que los juegos G2
	1, 2, 3, 4, 5	Total de goles = 1, 2, 3, 4, 5	Conjuntos totales = 2, 3, 4, 5
	0..1	Total de goles = 0 o 1	
	2+	Total de goles = 2 o más	
	1..2	Total de goles = 1 o 2	
	0..2	Total de goles = 0, 1 o 2	Conjuntos totales = 2
	3+	Total de goles = 3 o más	Conjuntos totales = 3
	2..3	Total de goles = 2 o 3	
	1..3	Total de goles = 1, 2 o 3	
	0..3	Total de goles = 0, 1, 2 o 3	Conjuntos totales = 3 (para Grand Slam)
	4+	Total de goles = 4 o más	Conjuntos totales = 4 o 5 (para Grand Slam)
<i>Bajo sobre metas</i>	Total	Desplazado (-/+) número total de goles	Desplazado (-/+) número total de juegos
<F7>	<	Menos - menos que Total	Menos - menos que Total
	>	Sobre - mayor que Total	Sobre - mayor que Total
<i>Medio tiempo / tiempo completo</i>	1 (1)	Victoria del equipo local en el 1er tiempo	
<F8>	X (1)	Empate en 1ra vez	
	2 (1)	Victoria del equipo visitante en la primera vez	
	1 (2)	Victoria del equipo de casa en el segundo tiempo	
	X (2)	Empate en 2da vez	
	2 (2)	Victoria del equipo visitante en el segundo tiempo	
	1/1	Victoria del equipo local en el medio tiempo y en el tiempo completo	
	1/X	Victoria del equipo local en el descanso y empate en el tiempo reglamentario	
	1/2	Victoria del equipo local en el medio tiempo y victoria del equipo visitante en el tiempo completo Empate en el medio tiempo y victoria del equipo local en el tiempo completo	
	X/1	Empate en el medio tiempo y victoria del equipo visitante en el tiempo completo	
	X/X	Dibujar en el medio tiempo y en el tiempo completo	
	X/2	Empate en el medio tiempo y victoria del equipo visitante en el tiempo completo	
	2/1	Victoria del equipo visitante en el medio tiempo y victoria del equipo local en el tiempo completo Victoria del equipo visitante en el medio tiempo y empate en el tiempo completo	
	2/X	Victoria del equipo visitante en el medio tiempo y empate en el tiempo completo	
	2/2	Victoria del equipo visitante en el medio tiempo y en el tiempo completo	

Las columnas editables permiten al usuario obtener fácilmente las cuotas deseadas frente a handicaps, totales o puntajes personalizados. En respuesta a la presión **<Entrar>** tecla, el programa muestra nuevas cuotas inmediatamente.

La impresión de tablas de probabilidades se logra haciendo clic en un botón



, eligiendo el elemento del menú **Archivo®**

Imprimir cuotas, o presionando una combinación de teclas de acceso rápido **Ctrl-P**.

Los usuarios registrados pueden exportar probabilidades generadas y tablas de posiciones a Excel (XLS) o comas. archivos delimitados (CSV). Esto se hace a través del elemento del menú **Archivo®Exportar a archivo**, o presionando una combinación de teclas de acceso rápido **Ctrl-E**.

Las probabilidades de todas las ligas disponibles se pueden exportar a un solo archivo de Excel eligiendo el elemento del menú **Archivo®Exportar todas las cuotas**, o presionando una combinación de teclas de acceso rápido **Ctrl-Alt-E**.

La impresión y exportación de probabilidades se controla mediante cuadros de diálogo emergentes, donde es posible elegir qué elementos deben enviarse a la impresora o al archivo. Los ajustes correspondientes se encuentran en el **Opciones®Variostablero** también. Esto ayuda al usuario a ahorrar papel y espacio en disco.

Nota: Las bases y los totales del hándicap asiático pueden tener un valor entero o fraccionario. En el caso de su valor entero, el resultado de igualación de un evento se 'cancela'.

Nota: ¡Cuidado con los últimos juegos de una temporada (torneo)! Es posible que algunos equipos ya hayan perdido la motivación del torneo, mientras que otros todavía están luchando por los primeros lugares o lo que sea. Esto puede resultar en arreglar un juego o en la composición inadecuada del equipo (por ejemplo, para salvar a los mejores jugadores de posibles lesiones).

Nota: **Asistente de probabilidades** calcula las probabilidades basadas en el rendimiento solamente. Sí tiene en cuenta los factores humanos.

3.3 Probabilidades de alimentación para Stake Wizard

Todas las probabilidades justas se pueden alimentar fácilmente a la herramienta Stake Wizard usando cualquiera de los elementos del menú **Posibilidades®Feed to Stake Wiz**, o la combinación de teclas de acceso rápido **Ctrl-F**, o simplemente haciendo doble clic en la celda de cuotas.

Para habilitar esta función para una cuota particular de un evento en particular, el puntero del mouse debe colocarse en una celda correspondiente de cualquiera de las tablas de cuotas.

Se pueden alimentar hasta 26 probabilidades diferentes en un solo archivo de apuesta (STK). Se recomienda elegir eventos/probabilidades independientes para alimentar a **Asistente de participación**.

Cuando la opción **Opciones®Asistente de participación®Alimentar cuotas de línea automáticamente** está activado, las cuotas de línea de mercado disponibles se alimentan junto con las cuotas justas correspondientes. De lo contrario, el usuario debe ingresar manualmente las probabilidades de línea en la columna **Línea** de la mesa de apuestas. Para que las cuotas de línea estén disponibles para su visualización y alimentación, presione una tecla **<F2>**. Para que estén disponibles al instante, active la opción **Opciones®Internet®Obtener cuotas de línea automáticamente**. Esta última opción está disponible solo para usuarios registrados.

3.4 Actualización de ligas vía Internet

Más de 100 ligas de fútbol y hockey, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP y WTA se pueden actualizar fácilmente a través de la conexión a Internet.

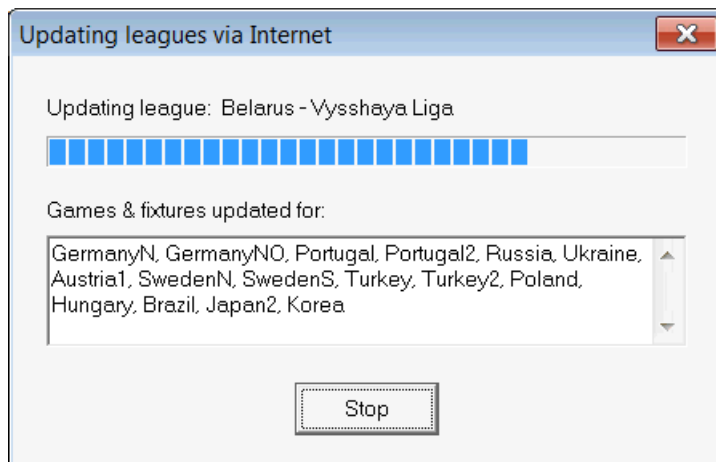
Actualmente se admiten las ligas de fútbol de los siguientes países: Inglaterra, Alemania, Italia, España, Francia, Portugal, Holanda, Bélgica, Rusia, Ucrania, Finlandia, Escocia, Austria, Suecia, Noruega, Dinamarca, Grecia, Turquía, Suiza, Irlanda, Polonia, República Checa, Eslovaquia, Serbia, Bulgaria, Croacia, Eslovenia, Rumania, Israel, Islandia, Hungría, Estados Unidos, México, Argentina, Brasil, Australia, China, Japón, Corea del Sur, Chile, Chipre, Montenegro, Colombia, Perú, India, Vietnam, Bosnia y Herzegovina. Más

se añadirán más ligas.

Conéctese a Internet y comience a actualizar ligas eligiendo menú **Internet** con opciones para actualizar solo la liga actual, actualización rápida o actualización básica de todas las ligas y partidos. Él

La última opción también se puede implementar haciendo clic en el botón de radar en una barra de herramientas. La actualización interrumpida se puede reanudar, comenzando desde el último punto.

El progreso de las actualizaciones de Internet y sus resultados se muestran en el formulario:



Nota: Las ligas se actualizan diariamente. Las actualizaciones del servidor ocurren aproximadamente a la medianoche GMT.

Nota: Los últimos resultados se pueden obtener más rápido eligiendo el elemento del menú **Internet** @ **Actualización rápida** de las ligas actuales/todas, o iniciando la visualización de resultados/cuotas en vivo usando un botón de la barra de herramientas.

3.5 Resultados y cuotas en vivo

Los resultados en vivo y las cuotas en vivo correspondientes se inician haciendo clic en un botón en una barra de herramientas. Después, se actualizan cada 5 segundos. La computadora debe estar conectada a Internet para realizar esta operación.

Los resultados en vivo se muestran en la **Tabla de puntuación en vivo** en el lado izquierdo de la tabla de cuotas dentro del formulario principal. Las cuotas en vivo correspondientes se recalculan automáticamente ante cualquier cambio en la tabla de puntaje en vivo.

Usando cualquiera de los botones de la barra de herramientas o elemento del menú **Accesorios** @ **Todos los juegos en vivo**, es posible mostrar *todas disponible* juegos en juego en el deporte actual.

Se proporcionan resultados y cuotas en vivo para la mayoría de las ligas de fútbol.

También se cubren NHL, varias ligas europeas de hockey, MLB, NFL, NBA, ATP y WTA.

3.6 Actualización de datos de la liga desde archivos de texto

El formato de archivo de actualización genérico cumple con la siguiente especificación de archivo de texto:

```
15 de mayo de 2009      Montpellier      - León          2 - 2
                        St. Étienne        - Mónaco        3 - 1
                        Le_Havre          - Nantes        0 - 1
-----
12345678901234567890123456789012345678901234567
12345
```

Las filas subsiguientes pueden no contener fecha si permanece igual.

El formato de archivo de texto anterior está obsoleto en la versión 1.80 y superior. Se conserva por compatibilidad con versiones anteriores. En particular, permite solo 15 caracteres en los nombres de los equipos.

3.7 Cambiar el nombre de muchos equipos

Usando el elemento del menú **equipos@Cambiar el nombre de muchos equipos**, es posible cambiar el nombre de muchos equipos a la vez de acuerdo con las reglas de cambio de nombre en el archivo de texto. El archivo de texto debe contener reglas de cambio de nombre en forma de las siguientes cadenas:

```
Nuevo equipo1 nombre="Antiguo equipo1 nombre1";"Antiguo equipo1 nombre2";...
Nuevo equipo2 nombre="Antiguo equipo2 nombre1";"Antiguo equipo2 nombre2";...
Nuevo equipo3 nombre="Antiguo equipo3 nombre1";"Antiguo equipo3 nombre2";...
```

y así.

El nombre del archivo de texto es **Renombrar.ren** por defecto. Al elegir este comando, se le pide al usuario que cambie el nombre del archivo de texto si es necesario.

El alcance del archivo de cambio de nombre abarca todas las carpetas superiores con respecto al directorio del programa \Oddswiz\ a menos que contengan otros archivos de cambio de nombre. Por ejemplo, cambiar el nombre de los equipos en el archivo de la liga \Oddswiz\Austria\Bundesliga\2021.lea obedecerá las reglas de cambio de nombre de \Oddswiz\Austria\Rename.ren aunque la carpeta \Oddswiz\ también contiene otro archivo **Renombrar.ren**.

Esta característica simplifica el enlace de datos con la herramienta **recuperador de datos** que pueden ofrecer los mismos equipos pero con nombres esencialmente diferentes.

3.8 Si eres un corredor de apuestas

Establecer una opción **Margen de beneficio** a un valor entre 10-20% permite al usuario generar cuotas de línea de apuestas (precios). Por lo general, se redondean a 0,05.

Cuotas típicas de línea redondeada generadas por **Asistente de probabilidades** puede verse como:

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	1	X	2	1X	12	2X	AH	1	2	Total	<	>	Both	Not	Score	odds
<input type="checkbox"/>	RB Leipzig	Hertha BSC Berlin	17.12 16:30	To start	1,5	3,65	5,9	1,05	1,2	2,25	-0,75	1,7	1,9	2,5	1,75	1,85	1,7	1,95	1 : 1	6,45
<input type="checkbox"/>	SV Werder Breme	1. FC Köln	17.12 16:30	To start	2,8	3,25	2,25	1,5	1,25	1,35	+0,25	1,65	1,95	2,75	1,8	1,8	1,4	2,6	1 : 1	6,45
<input type="checkbox"/>	FC Augsburg	Borussia Mönchen	17.12 16:30	To start	2,6	3,05	2,55	1,4	1,3	1,4	0	1,8	1,8	2,5	1,7	1,95	1,55	2,15	1 : 1	5,55
<input type="checkbox"/>	1. FSV Mainz 05	Hamburger SV	17.12 16:30	To start	1,55	3,55	5,3	1,1	1,2	2,1	-0,75	1,8	1,8	2,5	1,8	1,8	1,6	2,05	1 : 1	6,35
<input type="checkbox"/>	FC Schalke 04	SC Freiburg	17.12 16:30	To start	1,75	3,5	4,05	1,15	1,2	1,85	-0,5	1,75	1,85	2,75	1,85	1,75	1,4	2,5	2 : 1	6,7
<input type="checkbox"/>	VfL Wolfsburg	Eintracht Frankfurt	17.12 19:30	To start	1,95	3,05	3,7	1,2	1,3	1,65	-0,5	1,95	1,65	2,25	1,75	1,85	1,65	1,95	1 : 1	5,4
<input type="checkbox"/>	SV Darmstadt 98	FC Bayern München	18.12 16:30	Fixture	19,7	6,7	1,1	5	1,05		+1,75	1,85	1,75	2,75	1,9	1,7	2,05	1,6	0 : 2	5,65
<input type="checkbox"/>	Bayer 04 Leverkusen	FC Ingolstadt 04	18.12 18:30	Fixture	1,3	4,35	8,7	1	1,15	2,9	-1,25	1,9	1,7	2,5	1,9	1,7	1,75	1,85	2 : 0	6,5

Exportar tales probabilidades para todas las ligas puede generar un enorme archivo de Excel con hasta 120 páginas imprimibles que contienen más de 50,000 probabilidades diferentes para casi todos los gustos. La opción de exportación está disponible solo para usuarios registrados.

Nota: Cuotas de línea generadas por **Asistente de probabilidades** de esta manera pueden diferir de los valores de mercado, en particular debido a que no se cuentan los volúmenes reales de apuestas en ciertos eventos. Es una buena idea que un corredor de apuestas real use **Asistente de probabilidades** como una herramienta de asesoramiento, por ejemplo, para corregir *cuotas medias del mercado* en una dirección mostrada por el programa.

4 Opciones

El formulario de opciones se activa mediante el elemento del menú **Opciones**.

Tiene cinco pestañas: **Común**, **liga actual**, **Internet**, **Asistente de participación**, y **Varios**.

Las dos primeras pestañas, **Común** y **liga actual** (p.ej. *Escocia*) tienen conjuntos idénticos de opciones de liga disponibles. **Común** Las opciones se usan como opciones iniciales para nuevas ligas y para almacenar valores predeterminados para las ligas usando una opción. *Usar opciones comunes*. Todas las opciones en la pestaña **liga actual** son específicos de la liga.

Internet pestaña tiene algunas opciones de Internet.

Asistente de participación pestaña muestra las opciones disponibles en **Asistente de participación** herramienta de apuestas

Varios La pestaña contiene algunas configuraciones de impresión y exportación.

4.1 Opciones de liga actuales

The screenshot shows a software window titled 'Scotland - Premiership' with several tabs: 'Common', 'Scotland', 'Internet', 'Stake Wizard', and 'Misc'. The 'Scotland' tab is selected. Inside the window, there are two main columns of settings. The left column includes a text field for 'League name' (filled with 'Scotland - Premiership'), a dropdown for 'Sport' (set to 'Soccer'), a dropdown for 'Computation algorithm of' (set to '2015'), a text field for 'Home advantage, balls' (0,245), a spinner for 'Profit margin, %' (0), a spinner for 'Depreciation period, days' (900), a spinner for 'Trend comparison base, days' (200), a spinner for 'Show new fixtures, rounds' (1), a spinner for 'Round date tolerance, days' (3), and a button 'Groups and rules of ranking...'. The right column includes a 'Notation of odds' section with radio buttons for 'Dec' (selected), 'p. %', 'USA', and 'UK'; a 'Handicap odds' section with radio buttons for 'Asian' (selected) and 'Fixed'; a 'Round odds to' section with radio buttons for '0,01' (selected) and '0,05'; and a large box containing several checkboxes: 'Exclude draws' (unchecked), 'Allow quarter-integral AHO bases' (checked), 'Allow quarter-integral totals' (checked), 'Manual input of ratings/in-totals' (unchecked), 'Auto calculations on file opening' (checked), 'Cup games do count' (checked), 'Friendly games do count' (checked), 'Overtime and penalties do count' (unchecked), 'Show some old fixtures' (unchecked), and 'Suspend Internet updates' (unchecked). At the bottom of the window are four buttons: 'Use common options' (with an unchecked checkbox), 'Cancel', 'Help', and 'OK'.

- **nombre de la liga**

El nombre correcto de la liga. El nombre de la liga se muestra en varios formularios y materiales impresos.

- **Deporte**

Los deportes disponibles son fútbol, hockey sobre hielo, béisbol, fútbol americano, rugby y baloncesto. Es importante especificar el deporte correcto para una liga dada, ya que esto tiene un efecto en cómo el programa interpreta los datos de la liga.

- **Algoritmo de computación**

El nuevo algoritmo de cálculo (2015) optimiza el rendimiento frente a un nuevo criterio fiable: la entropía de las probabilidades de éxito. Se recomienda establecer el último algoritmo de cálculo.

- **Ventaja de local, pelotas**

Cuando la opción *Ingreso manual de calificaciones/totales* (ver más abajo) está activado, el usuario debe ingresar aquí la ventaja promedio de jugar como local para una liga determinada, en balones. La ventaja típica de local es de aproximadamente 0,5 balones en una liga de fútbol.

- **Margen de beneficio, %**

Establezca el margen de beneficio en cero para generar probabilidades justas y entre el 10 y el 20 % para generar las probabilidades de línea de la casa de apuestas. Esta opción también permite valores negativos para propósitos especiales.

- **Período de depreciación, días**

El programa utiliza juegos anteriores en la evaluación estadística de calificaciones y totales. Los juegos nuevos se valoran más que los antiguos. Los juegos anteriores se ignoran por completo si son anteriores al período de depreciación. El período típico de depreciación es de aproximadamente 900 días en las ligas de fútbol. Es posible establecer una fecha de inicio fija del período de depreciación para que su duración crezca gradualmente. Alterne estos modos haciendo doble clic en el control del período de depreciación.

- **Base de comparación de tendencias, días**

Período de comparación para cálculos de tendencias. Es posible que un período más corto no capture las tendencias a largo plazo, y viceversa. Valor predeterminado 200 días.

- **Mostrar nuevos accesorios, rondas**

El número de rondas de juegos futuros que se utilizarán como accesorios. Los partidos se obtienen de los archivos de la liga actualizables a través de Internet.

- **Tolerancia de fecha redonda, días**

Cuando se obtienen nuevos partidos del archivo de la liga, este valor se usa para determinar el rango de fechas de una sola ronda. Por ejemplo, en una liga de fútbol, la ronda puede comenzar el viernes y el último partido se lleva a cabo el lunes.

- **Grupos y reglas de clasificación...**

Al pulsar este botón se abre el panel Grupos y reglas de clasificación. Defina grupos e ingrese reglas específicas de la liga para clasificar equipos allí.

- **Notación de probabilidades**

Hay cuatro notaciones de probabilidades disponibles: decimal, porcentaje de probabilidad, EE. UU. y Reino Unido. No se recomienda la notación del Reino Unido para generar probabilidades justas, ya que estas últimas requieren una mayor precisión.

- **Probabilidades de hándicap**

Utilice esta opción para especificar el tipo de cuota de hándicap: asiática o fija. Las cuotas asiáticas (AHO) pueden tener una base de hándicap de entero, medio entero o cuarto de entero sin empates. Si el resultado del partido iguala un hándicap de número entero de AHO, entonces dicho evento se 'cancela'. Las cuotas de hándicap fijo (1 X 2) son similares a las cuotas fijas y son iguales a ellas si la base de hándicap es cero.

- **Cuotas redondas a**

Cuando se van a generar las cuotas de línea, es una buena idea redondearlas a 0,05 en notación decimal (o a 5 en notación estadounidense). Las probabilidades justas generalmente requieren más precisión para evaluar las posibles apuestas.

- **Excluir sorteos**

Algunos deportes pueden no tener empate como resultado de un juego. En tales casos, contar los empates no tiene sentido y, por lo tanto, se excluyen de cualquier probabilidad al elegir esta opción.

- **Permitir bases AHO de cuarto integral**

Esta opción permite la generación de bases de hándicap asiático de cuarto integral, como **0 : ¼, 0 : ¾**, etc., además de integral (p. ej. **0 : 1**) y semiintegral (p. ej. **½ : 0**) bases.

- **Permitir totales de cuartos integrales**

Si está marcado, el programa generará totales de cuartos integrales (p. ej. **2.25**) además de integral (p. ej. **3**) y semiintegral (p. ej. **2.5**) valores, tendiendo al máximo equilibrio entre bajos y altos. De lo contrario, solo se generarán totales integrales y semiintegrales.

- **Ingreso manual de calificaciones/totales**

Normalmente, no es necesario ingresar clasificaciones y totales manualmente si hay suficientes juegos para el análisis estadístico. A veces, sin embargo, el usuario puede querer editar los valores calculados según su experiencia, conocimiento de las lesiones, motivación, etc. No se recomienda utilizar la entrada manual junto con el algoritmo de cálculo de 2006.

- **Cálculos automáticos al abrir archivos**

Marque esta casilla para que todos los cálculos se realicen automáticamente al abrir (o elegir de la lista de archivos) otro archivo de liga. Desmarque la casilla si planea usar la liga actual solo como una base de datos de juegos anteriores.

- **Los partidos de copa sí cuentan**

Los juegos de copa generalmente se consideran juegos completos que contribuyen a las calificaciones y los totales. Quienes crean lo contrario, pueden desmarcar esta casilla para que los juegos marcados con **Cen** el campo Rem se ignoraron en los cálculos estadísticos.

- **Los partidos amistosos cuentan**

Partidos amistosos con atributo **es** en el campo Rem se cuentan a medio peso. Desmarque esta casilla para ignorar por completo los partidos amistosos en los cálculos estadísticos.

- **Las horas extras cuentan**

En algunos deportes, como el hockey sobre hielo, las horas extraordinarias son importantes. Esta opción se utiliza para el tratamiento especial de los juegos marcados por **Antiguo Testamento** en el campo Rem de la mesa de juegos.

- **Mostrar algunos accesorios antiguos**

Hace que se muestren algunos accesorios antiguos al elegir **Accesorios**® **Mostrar nuevos accesorios**. Normalmente se muestra la ronda anterior de juegos. El comportamiento de esta opción depende de la configuración de **Tolerancia de fecha redonda**.

- **Suspender actualizaciones de Internet**

Algunas ligas pueden no ser de interés para el usuario específico. Al marcar esta casilla, se desactivan las actualizaciones de Internet para la liga actual y, por lo tanto, se ahorra el tiempo total en línea.

- **Usar opciones comunes**

Es una buena idea especificar opciones para la mayoría de las ligas en el **Común** pestaña, y haz que los use una liga específica simplemente marcando esta casilla.

4.2 Grupos y reglas de clasificación

El panel **Grupos y reglas de clasificación** se activa desde los paneles Opciones, Posiciones o desde la herramienta Análisis de torneos.

Defina grupos e ingrese aquí las reglas específicas de la liga para clasificar equipos, es decir, precedencia en caso de igualdad de puntos entre dos o más equipos. Estos ajustes afectan a los cálculos posteriores de la clasificación y los resultados del análisis del torneo.

Se pueden definir hasta 26 grupos. Los equipos pertenecientes a algún grupo, no pueden ser incluidos en otro. Los grupos pueden tener literales (A,B,C,...), número (1,2,3,...), o cualquier otra denominación.

Revisa la caja **juegos internossi** solo se deben contar los juegos entre equipos pertenecientes al mismo grupo.

Para deshabilitar la agrupación, reduzca el número de grupos a 0.

Las reglas de clasificación determinan el orden de prioridad entre dos o más equipos con el mismo número de puntos. Las reglas típicas de clasificación para la mayoría de las ligas de fútbol europeas son las siguientes:

1. Diferencia global de goles
2. Total de goles marcados
3. Número de puntos cabeza a cabeza
4. Diferencia de goles cara a cara

Además, el usuario puede definir la cantidad de equipos superiores que ascenderán a la liga superior y la cantidad de equipos inferiores que descenderán a la liga inferior.

4.3 Opciones de Internet

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

Proxy server

☒ Use automatic proxy settings

☐ Use a proxy server

Address Port

☒ Automatically download new leagues

☐ Automatically fetch line odds

☐ Sound notification of completed updates

☒ Overnight auto update between and 4 o'clock: ☒ Basic ☐ Expr ☐ Both

Cancel Help OK

• Servidor proxy

Se recomienda marcar la casilla **Usar configuración de proxy automática** para habilitar la configuración automática de proxy. En la mayoría de los casos, el programa determina correctamente los parámetros del servidor proxy y si se debe usar un servidor proxy.

Si el programa no puede determinar los parámetros correctos del servidor proxy, desmarque la casilla **Usar configuración de proxy automática**. Revisa la caja **Usar un servidor proxy**, especificar proxy **Dirección** y **Puerto** si se necesita proxy. Por lo general, si logra actualizar las ligas a través de Internet sin proxy, es probable que no se necesite ningún proxy.

Por lo general, estos valores coinciden con la configuración del proxy LAN de Internet Explorer:

explorador de Internet® Herramientas® Opciones de Internet® Conexiones® Configuración de LAN.

Si no tiene éxito, consulte a su ISP o administrador de LAN acerca de los valores de proxy correctos.

• Descarga automáticamente nuevas ligas

Marque esta casilla para que las nuevas ligas que aparecen de vez en cuando en el servidor se descarguen automáticamente.

• Obtener cuotas de línea automáticamente

Marque esta casilla para obtener las cuotas de línea automáticamente del servidor.

• Notificaciones sonoras de actualizaciones completadas

Activa una melodía cuando finaliza la actualización.

• Actualización automática durante la noche

Activa las actualizaciones automáticas nocturnas de todas las ligas, ya sea básica, rápida o ambas.

4.4 Opciones del asistente de replanteo

apuestas

• Estado de actualización automática al abrir el archivo

Marque esta casilla para que el estado de las apuestas elegidas se actualice automáticamente al abrir (o elegir en el cuadro de lista de archivos) otro archivo de apuestas.

• Comprobar dependencias

Las apuestas mutuamente dependientes (es decir, apuestas en el mismo evento) no se pueden incluir en acumuladores (parlays, etc.). Elija esta opción para evitar **Asistente de participación** generar variantes de apuestas prohibidas.

• Alimentar cuotas de línea automáticamente

Permite la alimentación automática de probabilidades de línea disponibles junto con probabilidades justas en **Asistente de estacame**sa de apuestas. Tiene sentido cuando el usuario va a hacer apuestas con **bwins.es**.

• Aplicar sugerencias de tendencias de equipo contra equipo

Marque esta casilla para aplicar sugerencias de comprobación de tendencias coloreando las celdas de probabilidades (acceso directo **F10**). Las cuotas con tendencias desfavorables se colorearán de violeta. Un intento de alimentar estas probabilidades a **Asistente de participación** irá acompañado del mensaje de advertencia.

variantes

- Selección automática de variantes principales

Al completar los cálculos, se pueden seleccionar automáticamente varias variantes de apuesta superior eligiendo el número apropiado. Las variantes seleccionadas se muestran en el formulario **Informes**.

- Estilos de selección

Con estas opciones, el usuario puede personalizar el aspecto de las variantes de apuestas seleccionadas y no seleccionadas en la tabla de variantes.

Cálculos

- Modo por defecto

El modo de cálculo predeterminado determina el modo de los archivos de participación recién creados. El modo real de los cálculos se puede configurar en el panel de control en el **Asistente de participación** forma principal. Usando **Regulares** preferible el modo.

- Probabilidad de confianza de incumplimiento, %

La probabilidad de confianza es la probabilidad de alcanzar el fondo objetivo en una secuencia uniforme de *norte* rondas de apuestas Valor predeterminado recomendado - 95%.

- Multiplicador objetivo predeterminado

El multiplicador objetivo es igual a la relación (Fondo objetivo)/(Fondo disponible). El fondo objetivo de los archivos de participación recién creados se calcula de acuerdo con este valor y el fondo del último usuario disponible (bancos). El valor recomendado es 100.

- Limitar acumuladores por

Esta opción permite al usuario limitar los acumuladores al número especificado de apuestas ordinarias. Al limitar los acumuladores, por ejemplo, a 2, **Asistente de participación** genera variantes de apuestas como **A,B,C,AB,C.A.,antes de Cristo,AB+C, AB+BC+CA**, etc, pero no **A B C**. El valor recomendado es 6.

- Limite los subcomponentes por

El número de subcomponentes en una apuesta compleja es igual a $2^{norte-1}$ cuando no se imponen restricciones (*norte*- número de eventos independientes elegidos). Por razones prácticas, no puede ser demasiado grande. El valor recomendado es 100. El valor máximo permitido es 4095.

4.5 Opciones varias

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

Items to print

☒ General view ☒ Correct scores ☒ Asian handicaps ☒ Scored goals

☒ Under / over ☒ Half / full time ☐ Line odds ☐ Table of standings:

☒ Ask before printing ☒ Ask once ☒ Normal ☐ Wide

Items to export

☒ General view ☒ Correct scores ☒ Asian handicaps ☒ Scored goals

☒ Under / over ☒ Half / full time ☐ Line odds ☐ Table of standings:

☒ All leagues in a single worksheet ☒ Normal ☐ Wide

☒ Ask before exporting ☒ Ask once

☐ Suppress display of diacritic symbols

Cancel Help OK

• artículos para imprimir

Marque las casillas correspondientes para elegir qué vistas de cuotas deben imprimirse. Es posible que el usuario no tenga interés en toda la variedad de probabilidades generadas, y esta opción ayuda a ahorrar papel.

• Artículos para exportar

Marque las casillas correspondientes para elegir qué vistas de cuotas deben exportarse a Excel (XLS) o a un archivo delimitado por comas (CSV). Es posible que el usuario no tenga interés en toda la variedad de probabilidades generadas, y esta opción ayuda a ahorrar espacio en el disco al crear archivos más pequeños.

Además, otras dos casillas de verificación **Pregunta antes...** y **pregunta una vez** se puede utilizar para controlar el comportamiento de los cuadros de diálogo emergentes que aparecen antes de imprimir y exportar.

• Suprimir la visualización de caracteres diacríticos

Marque esta casilla para suprimir la visualización de caracteres diacríticos en los nombres de los equipos. Estos caracteres generalmente se muestran incorrectamente en las configuraciones regionales no latinas (por ejemplo, chino, cirílico, etc.) y pueden estropear el aspecto normal del programa. La opción requiere reiniciar el programa para tener efecto.

5

Herramientas

5.1 Conversor de cuotas

El convertidor de cuotas se activa eligiendo el elemento del menú **Herramientas** → **Conversor de cuotas** o haciendo clic en un botón en una barra de herramientas.

• Panel básico

Las probabilidades se convierten entre cuatro notaciones disponibles: decimal, porcentaje de probabilidad, EE. UU. y Reino Unido. Es posible ingresar probabilidades usando el teclado o el mouse:

Los rangos permitidos para las cuotas de entrada son los siguientes:

Notación decimal	1..infinito
Porcentaje de probabilidad	0..100%
Notación de EE. UU.	- infinito..-100, par, 100..infinito
Notación británica (fraccional)	0..1, par, 1..infinito

Según las necesidades específicas, el usuario puede elegir entre tres grados de precisión de salida: alta, normal y redondeada.

Aquellos que son reacios a hacer clic en un botón **Convertir**, puede usar la función de conversión automática marcando una casilla **conversión automática**.

Es posible ver un valor recíproco de las probabilidades resultantes marcando una casilla **Recíproco**. El valor recíproco se calcula como un suplemento al 100% de probabilidad de un evento dado.

• 1X2 paneles

Las cuotas fijas (precios) de 1X2 se convierten aquí en hándicaps asiáticos, goles totales y puntuaciones correctas. Además, el convertidor calcula el margen de beneficio real o utiliza el valor definido por el usuario.

El usuario puede definir cualquier margen de beneficio en el cuadro de entrada editable y luego calcular las cuotas fijas correspondientes, los handicaps asiáticos, los goles totales y las puntuaciones correctas haciendo clic en un botón **Convertir**. Al hacer clic en un botón **Establecer 0%** establece rápidamente el margen de beneficio en cero y muestra probabilidades justas.

La base AHO, la base total de goles y la puntuación correcta más probable también se muestran en los cuadros editables. El usuario puede especificar cualquier valor de AHO, goles totales y puntuación correcta allí, y calcular las probabilidades respectivas haciendo clic en un botón **Convertir** presionando **<Entrar>**.

Al hacer clic en un botón **Reiniciar** descarta las bases definidas por el usuario y revierte todo a valores automáticos.

Nota: En principio, es posible la conversión inversa de handicaps asiáticos a cuotas fijas, siempre que también se conozcan las cuotas totales de goles.

• panel de arbitraje

Apuestas de arbitraje (también conocidas como *apuesta segura* o *arbitro*) es una oportunidad libre de riesgo para obtener una ganancia garantizada en un evento deportivo o mercado de apuestas en particular. Aprovecha las diferencias en las cuotas que se ofrecen entre varias casas de apuestas, normalmente dos o tres.

Las apuestas de arbitraje son posibles cuando las cuotas L_1, L_2, \dots, L_k en mutuamente excluyentes los resultados del mismo evento cumplen un criterio simple (en notación decimal): $P = 1/L_1 + 1/L_2 + \dots + 1/L_k < 1$. El margen de beneficio de una casa de apuestas hipotética en % se determina como $100 \cdot (1 - P)$, y normalmente debe ser negativo. Las apuestas individuales para los resultados 1, 2, ... se calculan como $A / P / L_1, A / P / L_2$, y así sucesivamente, donde A es un monto de inversión. Luego, el beneficio esperado del apostante se calcula como $A \cdot (1 / P - 1)$, y normalmente debe ser positivo.

Todos estos cálculos para dos o tres resultados se realizan en el **Arbitraje** panel haciendo clic en un botón **Convertir** presionando **<Entrar>**:

Normalmente se supone que los primeros dos resultados (1, 2) son victorias de uno u otro equipo en un partido (empate sin apuesta) o evento de tipo *Si/No*. Para solo dos resultados, el tercer campo editable debe dejarse en blanco. El tercer resultado (X) es opcional y se supone que es un empate para las cuotas fijas de tipo 1-X-2.

Nota: En caso de que no se cumpla el criterio de arbitraje, la ganancia esperada es negativa y se resalta en rojo mientras el programa emite un pitido.

5.2 Asistente de estacas 4

La herramienta **Asistente de participación** genera una estrategia de apuestas óptima y, por lo tanto, ayuda a dejar de gastar dinero en una apuesta a ciegas. Utilizando un análisis de probabilidad avanzado, instruye directamente al apostante sobre qué variante de apuesta es preferible, así como sobre la distribución específica del fondo de apuestas.

Se activa eligiendo el elemento del menú **Herramientas®Asistente de participación** haciendo clic en una barra de botones.



La información detallada sobre esta poderosa herramienta se puede encontrar en la Guía del asistente de replanteo de capítulos.

5.3 Análisis de torneos

La herramienta de análisis de torneos resuelve las siguientes tareas:



- Calcula las probabilidades (odds) de que cada equipo esté en un lugar determinado al finalizar los juegos programados;
- Calcula el escenario más probable para cada posible emparejamiento "equipo vs lugar";
- Calcula la tabla hipotética de posiciones para los escenarios más probables.
- Calcula la tabla de puntuaciones de los últimos juegos de un torneo.

Se activa eligiendo el elemento del menú **Herramientas®Análisis de torneos**, o haciendo clic en un botón de una barra de herramientas.



Para iniciar el análisis, haga clic en un botón, presione una tecla <F9>, o elija el elemento del menú **Correr@Comienzo**.

El tiempo de cálculo depende de la cantidad de juegos programados como una potencia de 3 y, por lo tanto, puede ser tremendo. Sin embargo, el usuario tiene la opción de elegir entre la velocidad de cálculo y la deseada.

precisión usando el control de pista  en una barra de herramientas. Para detener cálculos largos, ya sea haga clic en un botón , presione una tecla <F10>, o elija el elemento del menú **Correr@Parada**.

• tabla de probabilidades

Las probabilidades calculadas se presentan en la tabla de probabilidades:

N	Teams \ Places	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Hearts	100									
2	Celtic		99,6	0,44							
3	Hibernian		0,44	81	13,7	4,85					
4	Kilmarnock			8,27	30	49,2	12,5				
5	Rangers			10,3	55,5	31,7	2,48				
6	Aberdeen				0,854	14	56,6	23,3	5,05	0,298	
7	Motherwell					0,177	28,4	45,1	22,1	4,16	
8	Inverness							15,9	37,7	46,4	0,002
9	Dundee United							15,7	35,1	49,1	0,063
10	Dunfermline								0	0,064	53,6

Las celdas de colores representan posibles emparejamientos "equipo vs lugar". Cuanto más oscuro sea el color, más chances tiene un equipo de ocupar el lugar.

Hay cuatro notaciones disponibles de las cifras en la tabla de cuotas: decimal, % de probabilidad, EE. UU. y Reino Unido. Las probabilidades se utilizan de forma predeterminada. La suma de probabilidades en cada columna y en cada fila es igual al 100%.

Las notaciones se pueden cambiar fácilmente haciendo clic en el elemento del menú **Posibilidades@Notación**, o usando el menú emergente.

Al hacer clic con el mouse en cualquier celda de color de la tabla de probabilidades, se produce una respuesta inmediata en otras dos tablas: la tabla de juegos y la tabla de posiciones hipotéticas.

• Mesa de juegos y escenarios

N	Home team	Away team	R	G1	G2	
46	Hearts	Rangers		1	0	
47	Kilmarnock	Falkirk		1	1	
48	Motherwell	Hibernian		1	3	
49	Aberdeen	Motherwell		1	1	
50	Dundee United	Kilmarnock		1	1	
51	Falkirk	Hearts		1	1	
52	Hibernian	Inverness	W	1	0	
53	Livingston	Celtic	L	0	2	
54	Rangers	Dunfermline		2	0	

La tabla de juegos mantiene todos los juegos jugados y algunos programados del torneo actual. Corresponden a todos los juegos en la tabla de juegos de main **Asistente de probabilidades** pantalla sin copa (C) atributo, y no más antiguo que el primer juego del torneo (indicado por F). Los juegos programados tienen un fondo gris claro para diferenciarse de los demás. Columna R muestra el escenario más probable para el par elegido **equipo vs lugar** utilizando el siguiente conjunto de símbolos:

W	victoria del equipo local
L	victoria del equipo visitante
D	dibujar
Wn	victoria del equipo local por diferencia de goles f
Ln	victoria del equipo visitante por diferencia de goles f
S	cierto puntaje

columnas **G1,G2** representan los puntajes reales de los juegos anteriores y los puntajes más probables para los juegos programados. Los puntajes de algunos juegos programados están condicionados por el escenario. Por ejemplo, mientras que la puntuación más probable de algún juego es **1:0**, participar en un escenario como "empate" hace la puntuación más probable de ese juego, por ejemplo **1:1**. Los juegos programados que no están incluidos en el escenario están atenuados.

• Tabla de posiciones hipotéticas

N	Teams	G	W	D	L	S	C	P	
1	Hearts	9	8	1	0	22	5	25	
2	Celtic	9	7	1	1	21	9	22	
3	Hibernian	9	6	1	2	15	8	19	
4	Rangers	9	5	1	3	15	9	16	
5	Kilmarnock	9	4	3	2	18	15	15	
6	Aberdeen	9	3	3	3	11	10	12	
7	Motherwell	9	3	2	4	20	20	11	
8	Dundee United	9	2	3	4	12	16	9	
9	Inverness	9	2	2	5	8	10	8	
10	Falkirk	9	1	3	5	6	18	6	

Esta tabla muestra clasificaciones hipotéticas para el escenario más probable del par elegido **equipo vs lugar** (por ejemplo, Hibernian en el 3er lugar). columnas **GRAMO,W,D,L,S,C,PAG** indican el número total de: partidos jugados, victorias, empates, derrotas, goles marcados a favor, goles marcados en contra (concedidos) y puntos, respectivamente.

• tabla de puntuaciones

N	Home \ Away	1	2	3	4	5	6
1	Celtic Glasgow						0 : 0
2	Glasgow Rangers						
3	Dundee United				0 : 0		
4	Hibernian Edinburgh						
5	Motherwell FC						1 : 2
6	Kilmarnock FC		1 : 2	2 : 1			

La tabla de puntajes se puede mostrar usando el elemento del menú **Mesa® tabla de puntuación**, o pulsando una tecla <F3>. Esta tabla muestra las puntuaciones de juegos anteriores en un torneo. El usuario puede volver a la tabla de probabilidades presionando una tecla <F2>.


Nota: Las tablas de probabilidades y puntajes se pueden exportar a un archivo de Excel (XLS) usando el elemento del menú **Mesa® Exportar tabla**.

Nota: La herramienta de análisis de torneos tiene las siguientes limitaciones para los datos de entrada:

Número máximo de equipos 32
 Número máximo de juegos pasados 1250
 Número máximo de juegos programados 96

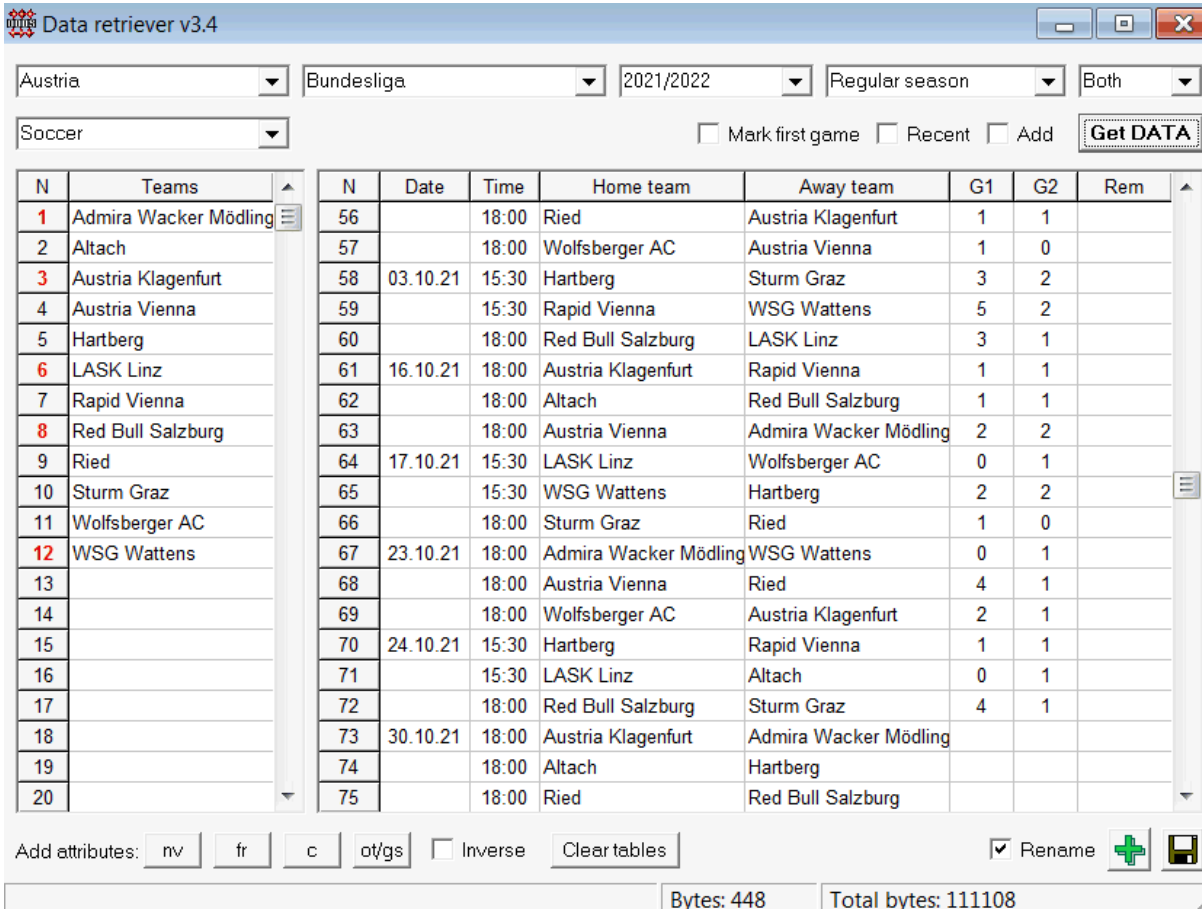
5.4 recuperador de datos

recuperador de datos es una utilidad que busca fuentes web en Internet y recupera resultados deportivos y partidos de fútbol, hockey sobre hielo, baloncesto, béisbol, rugby, fútbol americano, balonmano y voleibol. Abarca una gran variedad de campeonatos y otras competiciones. Varias opciones permiten obtener los resultados más recientes o completos, proporcionar juegos con algunos atributos, cambiar automáticamente el nombre de los equipos y guardar los datos en formato de liga (LEA). La interfaz simple e intuitiva facilita la obtención y el almacenamiento de grandes conjuntos de datos muy rápidamente.

La herramienta **recuperador de datos** se activa a través del elemento de menú **Herramientas@recuperador de datos** usando el botón de la barra de herramientas .

Nota: Todas las características están disponibles solo en una versión completa (registrada).

Nota: Al guardar datos con **Rebautizar** opción, **recuperador de datos** utiliza las mismas reglas y archivos que se describen en el tema Cambio de nombre de muchos equipos.





Data retriever v3.4

Austria | Bundesliga | 2021/2022 | Regular season | Both

Soccer | ☐ Mark first game | ☐ Recent | ☐ Add | **Get DATA**

N	Teams	N	Date	Time	Home team	Away team	G1	G2	Rem
1	Admira Wacker Mödling	56		18:00	Ried	Austria Klagenfurt	1	1	
2	Altach	57		18:00	Wolfsberger AC	Austria Vienna	1	0	
3	Austria Klagenfurt	58	03.10.21	15:30	Hartberg	Sturm Graz	3	2	
4	Austria Vienna	59		15:30	Rapid Vienna	WSG Wattens	5	2	
5	Hartberg	60		18:00	Red Bull Salzburg	LASK Linz	3	1	
6	LASK Linz	61	16.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Rapid Vienna	1	1	
7	Rapid Vienna	62		18:00	Altach	Red Bull Salzburg	1	1	
8	Red Bull Salzburg	63		18:00	Austria Vienna	Admira Wacker Mödling	2	2	
9	Ried	64	17.10.21	15:30	LASK Linz	Wolfsberger AC	0	1	
10	Sturm Graz	65		15:30	WSG Wattens	Hartberg	2	2	
11	Wolfsberger AC	66		18:00	Sturm Graz	Ried	1	0	
12	WSG Wattens	67	23.10.21	18:00	Admira Wacker Mödling	WSG Wattens	0	1	
13		68		18:00	Austria Vienna	Ried	4	1	
14		69		18:00	Wolfsberger AC	Austria Klagenfurt	2	1	
15		70	24.10.21	15:30	Hartberg	Rapid Vienna	1	1	
16		71		15:30	LASK Linz	Altach	0	1	
17		72		18:00	Red Bull Salzburg	Sturm Graz	4	1	
18		73	30.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Admira Wacker Mödling			
19		74		18:00	Altach	Hartberg			
20		75		18:00	Ried	Red Bull Salzburg			

Add attributes: ☐ nv ☐ fr ☐ c ☐ ot/gs ☐ Inverse ☒ Rename  

Bytes: 448 | Total bytes: 111108

El botón verde más en la esquina inferior derecha actualiza la liga actual con los datos recuperados sin tener que guardarlos en el archivo.

• Agregar una liga personalizada

Primero, asegúrese de que los resultados pasados y los partidos futuros estén presentes en **recuperador de datos**.

1. Guarde los datos de la liga en un archivo de liga usando el botón en la esquina inferior derecha.
2. Abra ese archivo en **Asistente de probabilidades**.
3. Agregue archivos de temporadas pasadas usando **Juegos®Actualizar desde archivo**.
 - 3.1. Determine los equipos participantes. Tome todos los equipos y juegos durante las últimas 3 temporadas + la temporada actual en, por ejemplo, la Liga 2. Esto se hace fácilmente revisando las opciones de filtro **Agregar equipos, Agregar juegos, y Agregar accesorios** cuando usa **Juegos®Actualizar desde archivo**.
 - 3.2. Actualice la liga de al menos 3 últimas temporadas en la Liga 1, 2, 3, 4, etc. usando solo una opción **Agregar juegos**. Tome tantas últimas temporadas como desee para obtener gráficos y análisis de rendimiento histórico, pero recuerde que solo esos juegos afectan las clasificaciones y las probabilidades que no superan el período de depreciación. (**Opciones®Período de depreciación**). Tiene un valor predeterminado de 900 días para la mayoría de las ligas (~ 2,5 temporadas).
 4. Realice los ajustes necesarios en el panel Opciones. En particular, establezca el nombre de la liga exactamente en el formato: *País - Nombre de la Liga*.
 5. Haga clic en el botón de flecha verde en una barra de herramientas.

6. Use **Accesorios®Mostrar nuevos accesorios** para mostrar accesorios y cuotas.

Nota: El archivo de la liga debe tener el prefijo del país, sin espacios, por ejemplo *MiPaís1.lea*.

Nota: **recuperador de datos** es solo una herramienta para recuperar y guardar datos de la liga de las fuentes web. Todo el trabajo adicional es realizado por **Asistente de probabilidades**.

5.5 Filtro de juegos

La herramienta **Filtro de juegos** es un instrumento para el análisis de juegos pasados que cumplen varias condiciones: equipos participantes, temporadas, resultados por primera vez / tiempo completo, resultados, puntajes correctos, desventajas, totales, atributos de los juegos.

La herramienta **Filtro de juegos** se activa eligiendo el elemento del menú **Herramientas®Filtro de juegos**, o **Juegos®ver juegos®Usar filtro...**, o haciendo clic en el botón de la barra de herramientas.

Para ver un subconjunto de juegos que cumplen las condiciones de filtro especificadas, haga clic en el botón **Solicitar**.

Para revertir el formulario a su estado original, haga clic en el botón **Reiniciar**.

Para desactivar las condiciones de filtro aplicadas, haga clic en el botón **No aplicaren** el formulario, haga clic en el botón **Deshacer** en la barra de herramientas, o elija el elemento del menú **Juegos®ver juegos®Todos los juegos**.

5.6 Análisis de rendimiento

La herramienta **Análisis de rendimiento** se activa a través del elemento del menú **Herramientas®Análisis de rendimiento**.

Performance analysis for Wales - Cymru Premier

From: 24.02.01 Until: 29.10.21 DP, days: 900 Computation algorithm of: 2015 ☒ Account trends

	Number of games	Relative rate, %	Sum of computed probs	Relative rate, %	Successful computed probs	Success rate, %	Entropy of successful probs	Criterion χ^2
Home wins	647	41,4	646,3	41,6	358,1	55,35	0,2906	
Draws	370	23,7	389,7	25,1	88,7	23,98	0,3438	
Away wins	547	35,0	518,6	33,4	259,7	47,48	0,3066	
Total	1564	100	1554,6	100	706,5	126,80	0,9410	7,1965
Over 2,5	822	58,9	870,9	60,6	514,7	62,62	0,2826	
Under 2,5	574	41,1	566,2	39,4	244,6	42,61	0,3635	
Total	1396	100	1437,1	100	759,3	105,23	0,6461	

More... Calculate Help Close

Esta utilidad genera estadísticas de cuotas (probabilidades) calculadas con éxito en una liga determinada. Los resultados del cálculo pueden considerarse como un índice general de la acción conjunta de los siguientes factores concurrentes:

1. Desempeño de **Asistente de probabilidades** mismo;
2. Previsibilidad de la liga actual.

Para iniciar el análisis, haga clic en un botón **Calcular**. Las tasas de éxito calculadas se presentan en dos tablas. La primera tabla tiene el siguiente significado exacto de sus columnas:

Numero de juegos	Número de victorias en casa ($norte_1$), sorteos ($norte_x$), fuera de casa gana ($norte_2$), y juegos totales ($norte = norte_1 + norte_x + norte_2$) dentro del período analizado
Tasa relativa, %	Relaciones $100 * norte_1 / norte$, $100 * norte_x / norte$, $100 * norte_2 / norte$, y su suma = 100%
Suma de problemas calculados	La suma de las probabilidades calculadas para que cada juego sea: victoria local (pag_1), dibujar (pag_x), victoria visitante (pag_2), y su suma $pag_{norte} = pag_1 + pag_x + pag_2 = norte$
Tasa relativa, %	Relaciones $100 * pag_1 / norte$, $100 * pag_x / norte$, $100 * pag_2 / norte$, y su suma = 100%
Problemas calculados con éxito	Suma de probabilidades calculadas con éxito para victorias en casa (s_1), sorteos (s_x), fuera de casa gana (s_2), y su suma total $s_{norte} = s_1 + s_x + s_2$
Tasa de éxito, %	Relaciones $100 * s_1 / norte_1$, $100 * s_x / norte_x$, $100 * s_2 / norte_2$, y su suma total (PÁGINAS)
Entropía de problemas exitosos	Suma de expresiones $-(d/norte) * \ln(pag)$, y su suma total, donde $d = 1$ si resultado de i -th juego es consistente con el resultado que probabilidad pag fue computado para. De lo contrario $d = 0$
Criterio χ^2	de pearson C -prueba del cuadrado. Mide la desviación de calculada probabilidades de todas las puntuaciones posibles en el rango 0:0 - 10:10 de sus frecuencias relativas reales. Actualmente introducido en modo de prueba, puede ser eliminado o reemplazado en el futuro.

Las dos últimas sumas: de tasas de éxito $PÁGINAS = 100 * s_1 / norte_1 + 100 * s_x / norte_x + 100 * s_2 / norte_2$, y la entropía de las probabilidades exitosas se consideran índices integrales de desempeño/previsibilidad. Están resaltados en negrita. El valor mínimo posible de una entropía es cero cuando todos los resultados se predicen con una precisión absoluta. Los valores más altos de una entropía significan una menor precisión de predicción.

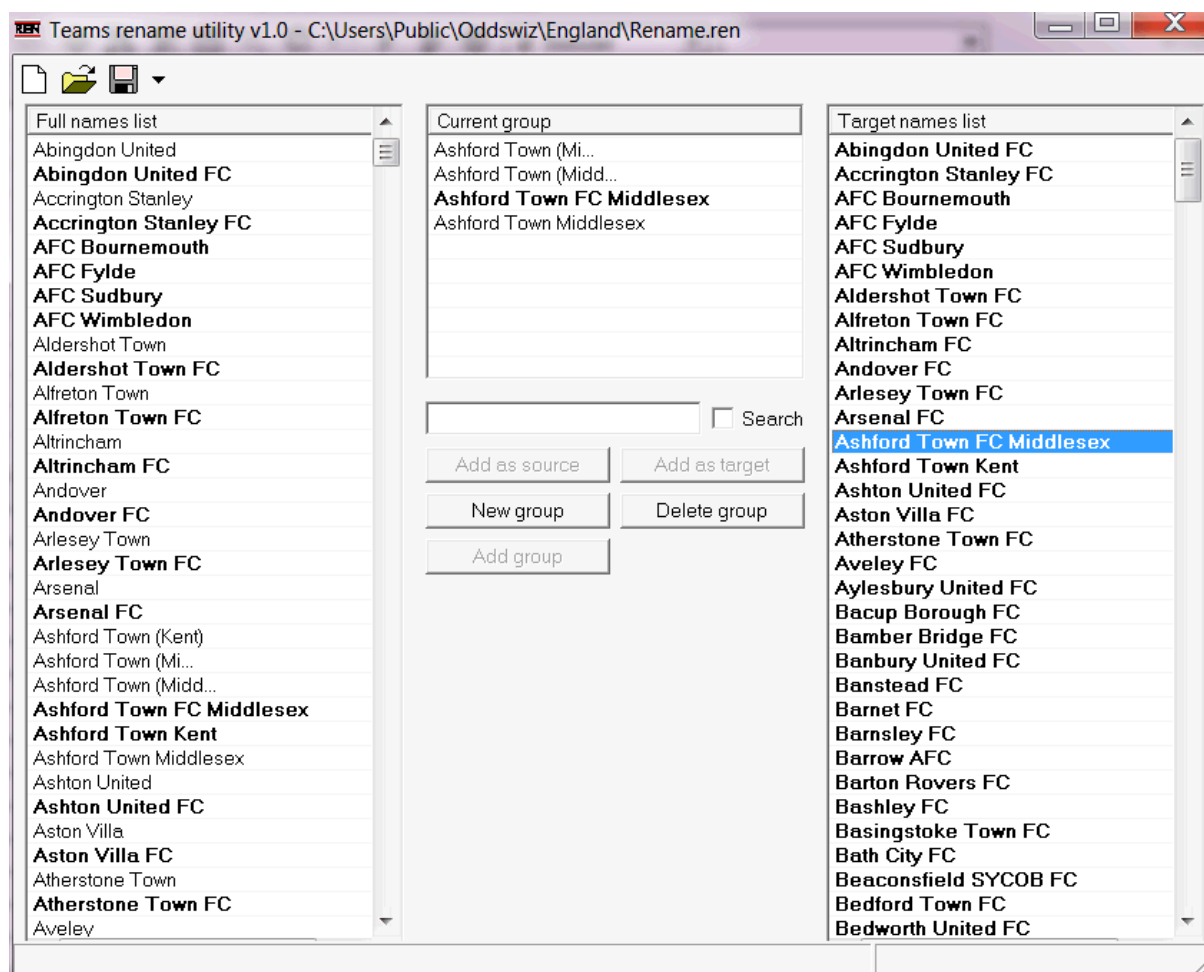
La segunda tabla para overs/unders es similar a la descrita anteriormente.

Nota:El análisis de rendimiento correcto requiere que se hayan jugado suficientes juegos anteriores antes de la fecha de inicio del período analizado. Al menos todos los juegos pasados durante el período de depreciación deben estar presentes además de los juegos jugados después de la fecha de inicio.

Nota:Se pueden encontrar datos más extensos sobre las tasas de éxito 1, 1X, 2, 2X para la mayoría de las ligas compatibles en **Asistente de probabilidades** página de inicio: <http://www.newhavensoft.net>.

5.7 Renombrar utilidad

La herramienta **Renombrar utilidad** permite al usuario manejar fácilmente las diferencias en los mismos nombres de equipos que surgen de diferentes fuentes. Se activa a través del elemento del menú **Herramientas@Renombrar utilidad**. Úselo para cambiar el nombre de los equipos solo una vez. Posteriormente, los cambios de nombre se realizarán automáticamente. El nombre de destino (nuevo) puede tener varios nombres de origen.



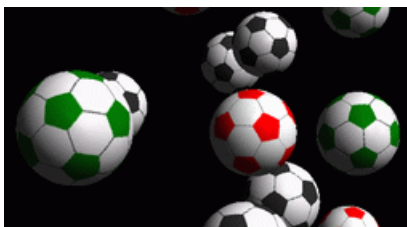
Renombrar utilidad El formulario está dividido por tres vistas de lista. Los nombres de los equipos objetivo (nombres a los que se les cambiará el nombre) están resaltados en negrita. La vista de lista izquierda contiene una lista completa de todos los nombres de los equipos, incluidos los antiguos y los nuevos. La vista de lista intermedia contiene el grupo de cambio de nombre actual que consta del nombre de destino (negrita) y uno o más nombres de origen. La vista de lista derecha contiene solo nombres de objetivos. Al seleccionar cualquier elemento en la vista de lista izquierda o derecha, se muestra todo el grupo al que pertenece ese elemento.

Los botones disponibles permiten agregar nombres de origen y destino, asignar nombres como destino, crear nuevos grupos de cambio de nombre, eliminar grupos y agregar nuevos grupos a la lista de cambio de nombre.

De forma predeterminada, los archivos de cambio de nombre tienen un nombre estándar **Renombrar.ren**. Este nombre estándar también es utilizado por **recuperador de datos** herramienta al guardar los resultados de juegos o accesorios pasados.

5.8 espacio de bolas 3D

espacio de bolas 3D es una herramienta recreativa que implementa el comportamiento de balones de fútbol en un espacio físico con o sin gravedad aplicada, de acuerdo con las principales leyes de conservación. En un modo de pantalla completa, sin paredes de fondo, se puede utilizar como salvapantallas original.



Varias opciones están disponibles para el usuario presionando las siguientes teclas:

R	Reanudar
<small>GRAMO</small>	Encender/apagar la gravedad
H	Movimiento en un plano horizontal
V	Movimiento en un plano vertical
B	Movimiento sobre una hierba (similar al billar)
+ , =	acelerar el movimiento
-	Aflojar el movimiento
S	Activar/desactivar efectos de sonido
W	Activar/desactivar fondo de paredes
<small>METRO</small>	Añadir más bolas
L	Quitar bolas
F / N	Pantalla completa/normal

También se puede acceder a las opciones anteriores haciendo clic derecho y eligiendo un elemento en un menú emergente. El último elemento en un menú emergente **Cuadro corto...** guarda un cuadro corto de la escena actual en un archivo de mapa de bits.

Además, el usuario puede navegar por la escena usando las siguientes teclas:

a	Girar a la derecha
ß	Girar a la izquierda
n / A	Desplazar a la derecha
ñ-ß	Desplazar a la izquierda
a	avanzar
a	Mover hacia atrás
n / A	cambiar hacia arriba
n / A	Desplazar hacia abajo
Re Pág	Buscar
AvPág	Mira abajo
Casa	Volver a la posición inicial

Nota: Activar la gravedad eventualmente termina el movimiento debido a la pérdida de energía. Sin embargo, se puede mantener presionando <+> tecla de vez en cuando.

Nota: La pérdida de energía cinética debida a la interacción no elástica entre objetos que chocan es efectiva solo en el caso de la gravedad aplicada.

6 Guía del asistente de participación

6.1 Resumen y concepto básico

Asistente de estacas 4 es una nueva versión del software de toma de decisiones que genera una estrategia de apuestas óptima. Utilizando un análisis de probabilidad sofisticado, instruye directamente al apostante sobre qué estructura de apuesta es preferible, así como sobre la distribución específica del fondo de apuestas. A diferencia de los programas simples basados en el criterio de Kelly, **Asistente de participación** permite utilizar un rango realista de crecimiento de los fondos y especificar la probabilidad de confianza de alcanzar el fondo objetivo.

Asistente de estacas 4 está alimentado teóricamente por el nuevo teorema, y prácticamente por el nuevo motor de optimización multivariante. Tiene un rendimiento máximo y brinda mayores oportunidades para el apostador.

Por lo general, el apostador realiza apuestas que equilibran intuitivamente las probabilidades del corredor de apuestas contra su conocimiento de los eventos. Definitivamente, la tarea del jugador no es fácil, ya que se deben combinar muchos eventos/cuotas que ofrece el corredor de apuestas. Luego debe seguir una decisión sobre cuánto y en qué combinaciones se debe apostar. Es obvio que apostar con todo el dinero disponible tarde o temprano resultará en una pérdida total. Por otro lado, apostar con una pequeña cantidad da la oportunidad de ganar poco. Debe haber un medio feliz en alguna parte... y **es ¡existe! Asistente de participación** es lo suficientemente inteligente como para encontrar un medio de este tipo para la combinación más rentable entre miles posibles.

Para usar este programa de manera eficiente, el apostador debe comprender una relación simple entre la probabilidad del evento y las cuotas. Hay dos tipos de probabilidades: probabilidades de línea (ofrecidas por la casa de apuestas) y probabilidades justas. Este último es el mero valor inverso de la probabilidad del evento. Si las cuotas justas son iguales a las cuotas de línea, la casa de apuestas tendría un beneficio cero a largo plazo, así como un apostador no tendría ningún beneficio. Es por eso que las probabilidades de línea siempre deben ser menores que las probabilidades justas siempre que el corredor de apuestas quiera obtener una ganancia. De lo contrario, el apostante tiene condiciones previas para ganar y el corredor de apuestas para perder.

Considere la probabilidad de línea = 2.0. Desde el punto de vista de un corredor de apuestas, la probabilidad del evento es inferior a $1/2,0 = 50\%$, y esta diferencia constituye su margen de beneficio. El apostante hace apuestas intuitivamente en este evento si, en su opinión, las probabilidades justas son inferiores a 2,0 (por ejemplo, 1,5), es decir, la probabilidad del evento es de aproximadamente $1/1,5 = 67\%$. Estos dos valores son los principales datos de entrada para el programa. Y por supuesto, **Asistente de participación** Generará

una estructura de apuesta óptima solo si las probabilidades justas son menores que las probabilidades de línea. ¡De lo contrario, apostar no tiene sentido!

Es una buena idea que los apostadores serios utilicen **Asistente de probabilidades** Capacidades de predicción para calcular probabilidades justas basadas en el rendimiento.

6.2 Interfaz de usuario

Casi todos los **Asistente de participación** Se puede acceder a las funciones desde el formulario principal, que también muestra un resumen de los datos de entrada y salida. El formulario principal consta de los siguientes elementos:

- **Menú y barra de herramientas**



Use los elementos del menú o los botones de la barra de herramientas para abrir y guardar archivos de entrada, imprimir formularios, ver informes, actualizar el estado de las apuestas, iniciar y detener cálculos, deshacer cambios, activar el convertidor de probabilidades y mostrar ayuda.

- **Panel de control**

El panel de control se utiliza para ajustar los principales parámetros antes de iniciar los cálculos: probabilidad de confianza (**Conferencia P**), fondo disponible (bankroll) (**Fondo**), apuesta mínima (**Estancia mín.**), fondo objetivo (**Objetivo**), cantidad mínima reservada (**mínimo x0**) en % del Fondo, modo de cómputo (**Modo**), número máximo de eventos en apuestas combinadas (**acumulado**), número máximo de subcomponentes en una apuesta compleja (**S/com.**), y si incluir apuestas cerradas.

- **mesa de apuestas**

Bet	Date	League	Home team	Away team	Type of bet	Fair	Line	Status	
A	01.10.05	Scotland	Aberdeen	Motherwell	home win	2,28	3	2:2 lost	
B	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilmarnock	draw	3,84	5	0:0 won	
C	02.10.05	Scotland	Falkirk	Hearts	away win	2,1	3	2:2 lost	
D	02.10.05	Scotland	Hibernian	Inverness	d/chance 1X	1,32	1,6	1:2 lost	
E	01.10.05	Scotland	Livingston	Celtic	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 won	

La tabla de apuestas contiene apuestas ordinarias junto con información relevante. Al alimentar probabilidades de **Asistente de probabilidades**, todas las celdas de esta tabla se rellenan automáticamente, excepto la última columna que se puede actualizar al finalizar un evento. La tabla de apuestas puede contener hasta 26 apuestas ordinarias distintas. Todas las celdas de esta tabla son editables.

• **tabla de variantes**

Variants	p %	R95	R ave	Z suc%	Z ave%	L	x0	x1	x2	x3	x4	x5	x6
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	E 7,42	ER 6,18	R 6,18	DE 4,06	D 4,06	EG 3,88
{DGHIMOR}	99,3	4,626	5,495	54,3	52	1,645	15,79	R 8,48	D 5,56	G 5,32	DR 4,64	GR 4,44	H 4,06
{DEGHOR}	99,2	4,668	5,36	57,2	53,7	1,638	10,27	E 8,08	ER 6,73	R 6,73	DE 4,42	D 4,42	EG 4,23

Esta tabla muestra los resultados de los cálculos. Consulte el tema Resultados de los cálculos para obtener más información.

El modo de los cálculos y el número total de variantes calculadas se indican en la barra de estado debajo de la tabla.

6.3

Entrada de datos

• **Probabilidad de confianza**

Usar cuadro de entrada **Confidencia P** para ingresar la probabilidad de confianza requerida. La probabilidad de confianza es una medida de la fiabilidad. Tiene un efecto sobre el número fiable de rondas necesarias para alcanzar el fondo objetivo. Normalmente, la probabilidad de confianza se establece en 0,95 (valor predeterminado). Esto significa que el 95% de las secuencias uniformes de **R95** las rondas de apuestas tendrán éxito en la consecución del fondo objetivo.

• **Fondo disponible**

Usar cuadro de entrada **Fondo** para establecer el fondo de apuestas disponible (bankroll). Debe ser mayor o igual a la apuesta mínima.

• **Apuesta mínima**

Usar cuadro de entrada **Estancia mín.** para ingresar la apuesta mínima permitida. Por lo general, los corredores de apuestas establecen una apuesta mínima entre \$1 y \$10. La apuesta mínima también se puede establecer en cero (en realidad, en 1 centavo).

• **Fondo de destino**

Especifique el fondo de destino en el cuadro de entrada **Objetivo** ser mayor que el fondo disponible. No tiene sentido establecer este parámetro tanto como sea deseable para ganar a largo plazo, ya que la inexactitud fundamental en la evaluación de las probabilidades justas puede resultar en una acumulación progresiva de error de probabilidad y, por lo tanto, en una apuesta excesiva peligrosa. Por lo tanto, cuanto más exactas se utilicen las cuotas justas, mayor será el valor de **Objetivo** se puede especificar. Por lo general, el fondo objetivo es de 10 a 100 veces mayor que el fondo disponible.

• **Fondo mínimo reservado**


Especifique el fondo mínimo reservado en % del fondo disponible usando la casilla de verificación **mínimo x0**. Tiene sentido que alguna categoría de usuarios especifique este valor para evitar apuestas excesivas peligrosas.

• apuestas ordinarias


Las apuestas ordinarias se ingresan en la tabla de apuestas en filas **A,B,C,...,Z** ya sea alimentando probabilidades de **Asistente de probabilidades** (consulte el tema Alimentar cuotas al Stake Wizard), o manualmente.


Bet	Date	League	Home team	Away team	Type of bet	Fair	Line	Status	
A	01.10.05	Scotland	<u>Aberdeen</u>	Motherwell	home win	2,28	3	2:2 lost	
B	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilmarnock	draw	3,84	5	0:0 won	
C	02.10.05	Scotland	Falkirk	<u>Hearts</u>	away win	2,1	3	2:2 lost	
D	02.10.05	Scotland	<u>Hibernian</u>	Inverness	d/chance 1X	1,32	1,6	1:2 lost	
E	01.10.05	Scotland	<u>Livingston</u>	<u>Celtic</u>	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 won	


Se pueden ingresar hasta 26 apuestas ordinarias. El usuario puede editar todas las entradas de la tabla de apuestas. Cuando se selecciona cierta celda en el modo de no edición, presionando la combinación de teclas **<Ctrl-Supr>** elimina la apuesta actual. Presado **<Ctrl-Ins>** inserta una apuesta en blanco en la fila actual. El modo de edición se cambia presionando la tecla **<F2>**. Si las apuestas se ingresan manualmente, se deben completar al menos dos columnas: probabilidades justas y probabilidades de línea en notación decimal.

Para actualizar el estado de las apuestas ordinarias, haga clic en un botón **Estado**  en una barra de herramientas, o elija un elemento del menú **apuestas® de actualización**.

Nota: Las probabilidades de línea deben ser mayores que las probabilidades justas correspondientes. ¡De lo contrario, apostar no tiene sentido!


El usuario también puede abrir un archivo de entrada previamente guardado haciendo clic en un botón , o eligiendo el elemento del menú **Archivo® Abierto**. Si el archivo de entrada reside en el **Asistente de probabilidades** directorio, se puede elegir rápidamente desde el cuadro de archivo desplegable en la barra de herramientas. Se recomienda colocar los archivos de entrada en ese directorio.

Para borrar todos los datos de entrada e ingresar un nuevo conjunto de apuestas, haga clic en un elemento del  en una barra de herramientas, o elija menú del botón **Archivo® Nuevo**.

Para guardar los datos de entrada junto con las variantes de apuestas seleccionadas en el archivo, haga clic en un botón  en una barra de herramientas, elija un elemento del menú **Archivo® Salvar**.

6.4 Ejecución de cálculos

Asegúrese de que todas las apuestas elementales elegidas cumplan la condición **Justo < Línea**.

Para iniciar los cálculos, haga clic en un botón, presione  una tecla **<F9>**, o elija el elemento del menú **Correr® Comienzo**.


El tiempo de cálculo depende principalmente de los siguientes factores:

- Número de apuestas independientes elegidas (**ARIZONA**);
- Ajustes de las opciones **Limitar acumuladores por** y **Limite los subcomponentes por**. Cuantos menos valores se elijan, menos tiempo se requiere (consulte las opciones del Asistente de replanteo). Al mismo tiempo, menos valores significan una producción más restringida con menos ganancias esperadas.
- Limitación de apuesta mínima (**Estancia mín.** en el Panel de control). El valor cero puede producir una salida enorme con un tiempo de cálculo más largo.

El número de estructuras de apuestas posibles (variantes de apuestas) depende del número de apuestas independientes como potencia de 2 menos 1. Por ejemplo, para tres apuestas independientes **un, byC**, posible $2^3 - 1 = 7$ variantes de apuestas son:

- 1) **A**-apuesta simple;
- 2) **B**-apuesta simple;
- 3) **C**-apuesta simple;
- 4) **{AB}**-apuestas individuales **A, B**, y apuesta acumulada **AB**;
- 5) **{ANTES DE CRISTO}**-apuestas individuales **B, C**, y apuesta acumulada **antes de Cristo**;
- 6) **{C.A.}**-apuestas individuales **A, C**, y apuesta acumulada **C.A.**;
- 7) **{A B C}**-apuestas individuales **A, B, C**, y apuestas acumuladas **AB, antes de Cristo, C.A., A B C**.

Cada una de las apuestas anteriores contiene como máximo $2_{norte}-1$ componentes, donde $norte$ -número de eventos en una apuesta compleja determinada. Sin embargo, las restricciones enumeradas pueden reducir el número de componentes y, por lo tanto, también las ganancias esperadas.

Para detener cálculos largos, haga clic en un botón , presione una tecla <F10>, o elija el elemento del menú **Correr@Parada**. En tal caso, el conjunto de resultados estará incompleto y no hay garantía de que ya se haya encontrado la variante de apuesta óptima.

El curso de los cálculos se indica mediante la barra de progreso en la parte inferior del formulario.

6.5 Resultados de los cálculos

Los resultados de los cálculos se presentan en la tabla de salida de variantes:

Variants	p %	R95	R ave	Z suc%	Z ave%	L	x0	x1	x2	x3	x4	x5	x6
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	E 7,42	ER 6,18	R 6,18	DE 4,06	D 4,06	EG 3,88
{DGHIMOR}	99,3	4,626	5,495	54,3	52	1,645	15,79	R 8,48	D 5,56	G 5,32	DR 4,64	GR 4,44	H 4,06
{DEGHOR}	99,2	4,668	5,36	57,2	53,7	1,638	10,27	E 8,08	ER 6,73	R 6,73	DE 4,42	D 4,42	EG 4,23

El significado exacto de sus columnas es el siguiente:

variantes	Variante de apuestas (estructura).
pag %	Probabilidad reducida de éxito en una sola ronda.
R95	Número de rondas requeridas para alcanzar el fondo objetivo con la probabilidad de confianza especificada (95% por defecto).
Delirio	Número medio de rondas necesarias para alcanzar el fondo objetivo.
Z suc%	Factor de crecimiento del fondo en una sola ronda exitosa (en %).
Promedio Z%	Factor promedio de crecimiento del fondo en una sola ronda (en %).
L	Cuotas de línea reducidas.
x0	Fondo estático, es decir, cantidad a reservar.
x1, x2,...	Componentes de apuestas complejas y sus montos.


La variante de apuesta encerrada entre llaves denota una apuesta multicomponente compleja. La apuesta compleja contiene un conjunto de todas las apuestas combinadas posibles (incluidas las apuestas individuales) compuestas por apuestas elementales de una variante dada. El conjunto puede estar incompleto según las restricciones del usuario impuestas sobre el número máximo de miembros acumuladores, el número máximo de subcomponentes y la cantidad mínima de participación.

Al hacer clic en los encabezados de la tabla de variantes, se ordenan los resultados. De forma predeterminada, los resultados se ordenan por el número confiable de rondas (R95), que se considera el criterio principal de la eficiencia de las apuestas en un juego regular.

modo. El criterio de clasificación se indica mediante el encabezado subrayado.


El número total de variantes calculadas se muestra en la barra de estado. El usuario puede revisar hasta 100 variantes ordenadas desplazándose por las líneas; sin embargo, las mejores se muestran en la parte superior de la lista. No se incluyen variantes que requieran más de 10000 rondas en el conjunto de resultados.

Usando el menú **variantes**, el usuario puede seleccionar/deseleccionar variantes de apuestas, ver informes, ordenar variantes y borrar la tabla. Las variantes seleccionadas se resaltan con el estilo de fuente y el color personalizables (consulte las opciones del Asistente de replanteo). Se guardan en archivos de apuesta (STK) junto con el conjunto de apuestas ordinarias. Seleccionar todas las variantes con más ahorros puede resultar en un archivo de apuesta grande.

Para imprimir el formulario principal que muestra un resumen de los datos de entrada y salida, haga clic en un botón , O elemento del menú **Archivo@Forma impresa**.

Los datos de entrada y los resultados del cálculo se pueden exportar a un archivo de Excel (XLS) usando el elemento del menú **Archivo@Exportar a archivo**.

6.6 Informes de apuestas

Para ver informes sobre variantes de apuestas seleccionadas, haga clic en un botón  en una barra de herramientas, elija el elemento del menú **variantes@Ver los informes**, o presione una combinación de teclas <Ctrl-R>.

Los informes se presentan en el formulario de informes:

Print P-Diagram							
		Parameter	Sum	GP	EHN		
EGP+DHN		Stake	21,17	14,53	6,64		
EGP+DHI		Fair	1,987	2,6	5,18		
EGP+HIN		Line	4,941	7,2	15,75		
GP+EHN		Max outcome	209,2	104,62	104,58		
GP		Actual outcome	82,8	13,08	69,72		
EHN		Gain	61,63	-1,45	63,08		
EG+HIP		Status	won	lost	won		
GP+EHI		Probability, %	50,3	38,5	19,3		
EG+HNP		R95, rounds	30,41				
EG+DHP		R ave, rounds	12,29				
EGP+CDH							
EGP+CHN							
DEG+HIP							
EG+CHP							

Bet	Date	League	Home team	Away team	Type of bet	Fair	Line	Status
G	01.10.05	Scotland	Aberdeen	Motherwell	AHO home 0 : ¼	1,97	4	2:2 lost ½
P	01.10.05	Austria	Salzburg	SV Ried	d/chance 1X	1,32	1,8	2:0 won
E	01.10.05	Scotland	Livingston	Celtic	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 won
H	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilmarnock	AHO away 0 : ¼	1,91	3	0:0 won ½
N	01.10.05	Austria	Superfund	Rapid Wien	home win	2,26	3,5	2:0 won

Los informes resumen los principales parámetros de apuestas: monto de la apuesta, probabilidades justas y de línea, resultado máximo y real, ganancia, estado de los componentes de la apuesta, probabilidad de éxito, número promedio y confiable de rondas.

Los componentes de una apuesta compleja se muestran en columnas separadas. La columna **Suma** contiene un resumen de la apuesta seleccionada.

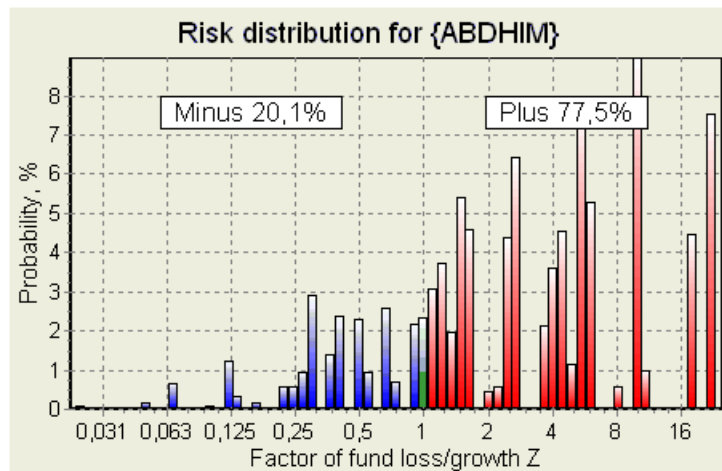
Cuando el usuario selecciona una apuesta desde el control de vista de árbol en la esquina superior izquierda del formulario, el informe se muestra inmediatamente en la tabla de la derecha. Las flechas rojas indican apuestas exitosas con valor de ganancia positivo, mientras que las flechas azules muestran apuestas parcial o totalmente perdidas.

La tabla en la parte inferior del formulario muestra el contenido y el estado de todos los componentes de apuestas ordinarias. El estado de las apuestas se puede actualizar eligiendo un artículo **Estado de actualización** en el menú emergente.

- **Informe de impresión**

Para imprimir un informe completo, elija un elemento **Imprimir@Reporte completo** ya sea desde el menú superior, o desde el menú emergente. Para ahorrar papel, solo tiene que apostar el cupón eligiendo un artículo **Imprimir@cupón de apuesta**.

- **Diagrama de distribución de riesgos**



Para ver *Distribución de riesgos* diagrama, elija el elemento del menú **diagramas@Distribución de riesgos**. El diagrama de distribución de riesgos muestra la distribución de las probabilidades calculadas que pertenecen a los posibles niveles de la relación

factor de pérdida/crecimiento de fondos = $(\text{cantidad de apuestas bancarias} + \text{ganancia bruta}) / (\text{financiar})$,

también conocido como retorno de la inversión (ROI) si se expresa en porcentaje con respecto al bankroll (**Fondo** en forma). El diagrama de distribución de riesgos también muestra las posibilidades consolidadas de ser el perdedor (menos) y el ganador (más).

- **P-diagrama**

Para ver *PAG*-diagrama para la apuesta seleccionada, elija el elemento del menú **diagramas@Diagrama P**.

PAG-diagrama muestra relación funcional entre macro-probabilidad *PAG* y parte estática de un bankroll k_0 . La relación tiene un máximo correspondiente a la menor cantidad de rondas requeridas para alcanzar el fondo objetivo y un valor óptimo de la porción estática. Consulte el tema Antecedentes matemáticos para obtener más información.

6.7 Antecedentes matemáticos

Copyright © 1999-2023 Newhaven Software Ltd.

Este tema describe una forma clara y matemáticamente estricta de calcular los parámetros de una apuesta óptima en un caso normal. Esto último significa que los parámetros de entrada no tienen sus valores extremos (por ejemplo, probabilidades justas = 1,01, mientras que las probabilidades de línea = 5,0), y la limitación de apuesta mínima no tiene su posible efecto.

A diferencia del método simple basado en el criterio de Kelly, este permite al apostante utilizar un rango realista de fondos

crecimiento, y para especificar la probabilidad de confianza de alcanzar el fondo objetivo. Dos métodos dan resultados idénticos si el fondo objetivo es infinito.

Considere una secuencia uniforme de n rondas de apuestas, de las cuales w rondas fueron exitosas, y f las rondas fallaron.

Como resultado de una sola ronda exitosa, el bankroll ascenderá a:

$$x' = Zx = (1 - k_0)Lx + k_0x,$$

donde

X -fondo de apuestas disponible (bankroll);

k_0 -parte estática del fondo X ;

L -cuotas de línea reducidas;

Z -factor de crecimiento de fondos;

Como resultado de una sola falla, el fondo se reducirá a:

$$x' = k_0x.$$

w rondas exitosas y f las fallas darán como resultado el fondo objetivo:

$$X = Z^w k_0^f x.$$

Las fórmulas anteriores permiten expresar w y f como funciones de x , X , L , n , k_0 :

$$w = \frac{\ln(X/x) - n \ln k_0}{\ln[1 + L(1/k_0 - 1)]},$$

$$f = \frac{-\ln(X/x) + n \ln[(1 - k_0)L + k_0]}{\ln[1 + L(1/k_0 - 1)]}.$$

Probabilidad de no tener más de f fallas antes de recolectar tantas como w éxitos se describe mediante una forma integral (acumulativa) de distribución de Pascal:

$$P = 1 - \frac{\Gamma(w + f + 1)}{\Gamma(w)\Gamma(2 + f)} p^w (1 - p)^{f+1} F(1, 1 + w + f, 2 + f, 1 - p).$$

donde

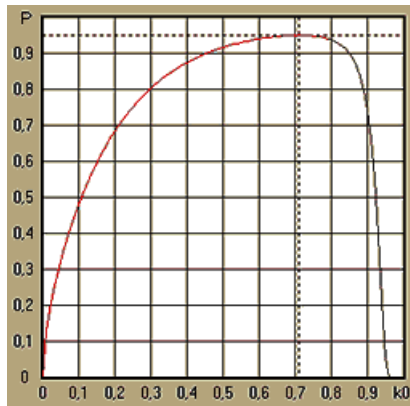
p -probabilidad de éxito en una sola ronda;

Γ -función gama;

F -función hipergeométrica.

Es igual a la distribución binomial negativa en caso de valores integrales de w y f . Usamos el término Macro-probabilidad para PAG en el contexto de los parámetros de apuestas.

Relación funcional típica (PAG -diagrama) entre macro-probabilidad PAG y porción estática k_0 , proporcionó eso x , x , L , n , p son parámetros fijos, tiene un máximo correspondiente a la menor cantidad de rondas requeridas para alcanzar el fondo objetivo y un valor óptimo de la porción estática:



Para obtener unos parámetros de apuesta óptimos, **Asistente de participación** resuelve un sistema de ecuaciones:

$$\begin{cases} \partial P / \partial k_0 = 0 ; \\ P = \alpha \end{cases}$$

donde α - probabilidad de confianza,

con respecto a los indeterminados: número de vueltas *norte* y porción estática k_0 . Esto se hace para cada estructura de apuesta entre miles posibles.

Para aplicar las fórmulas anteriores, necesitamos construir una apuesta compleja y luego representarla como una apuesta abstracta de un solo componente que tiene ciertos valores de *pagyL* (probabilidades de línea reducidas).

En versiones anteriores de **Asistente de participación**, las estructuras de apuestas consistían únicamente en eventos independientes. En particular, no permitían apuestas de sistema como **AB + BC + CA** que reducen los riesgos de las apuestas. Sin embargo, las apuestas regulares del sistema están lejos de la distribución óptima de fondos. El siguiente teorema resuelve este problema.

Teorema. Valor máximo posible de un factor medio de crecimiento del fondo Z se logra mediante la óptima distribución de un bankroll entre $2^{norte}-1$ posibles apuestas simultáneas, y viene determinada por la siguiente expresión:

$$\ln Z_{ave} = \sum_{i=1}^N \left[p_i \ln \frac{p_i}{q_i} + (1 - p_i) \ln \frac{1 - p_i}{1 - q_i} \right],$$

donde

$\ln Z$ - expectativa matemática de $\ln Z$;

pag - Probabilidad de *i*-ésimo evento, igual a $1/F_i$, donde F_i - probabilidades justas;

q_i - la 'probabilidad' de apuestas deportivas de *i*-ésimo evento, igual a $1/L_i$, donde L_i - coeficientes de pago (también conocido como línea posibilidades);

norte - número de eventos independientes elegidos.

Las apuestas posibles comprenden *norte* sistema de apuestas (combinaciones) de tipo $(m, norte)$, donde $metro = 1..norte$. Cada la apuesta del sistema contiene $C_{metro, norte}$ - *metro*-doble apuestas acumuladas. En particular, las apuestas posibles incluyen *norte* único apuestas ordinarias, y una *norte* apuesta acumulada -fold. En general, las apuestas del sistema óptimo no se equiparan.

La prueba es trivial para un solo evento con solo una apuesta posible. En el último caso simple, la apuesta óptima es igual a la óptima de Kelly $(pag - q)/(1 - q)$. Para *norte* > 1, la demostración es bastante complicada incluso para *norte* = 2. Sin embargo usando **Asistente de participación** motor de optimización multivariante, uno puede calcular apuestas óptimas y verificar el teorema numéricamente para el mayor *norte*'s.

La fórmula anterior significa que Z_{Cra} puede ser increíblemente alto, siempre que se haya encontrado un número suficiente de eventos apropiados ($F < L$). Pero el precio es un tremendo número de apuestas.

Por ejemplo, para 26 eventos que tienen $F=1.5$ y $L=1.7$, uno debe colocar hasta $2^{26}-1 = 67108863$ varias apuestas para lograr el 40,2 % del crecimiento medio de un fondo en una sola ronda. Sin embargo, las restricciones prácticas, como la limitación de la participación mínima o el número razonable de apuestas simultáneas apuestas, por supuesto reducen el valor efectivo de Z_{Cra} .

Desde el punto de vista de las apuestas convencionales, solo hay dos resultados de un evento dado: una apuesta elemental ganada o perdida con probabilidades pag_y y $1 - pag_y$ respectivamente. Otras áreas de la actividad humana que dependen de la probabilidad (por ejemplo, la gestión de inversiones) pueden implicar más resultados de un evento.

En el caso de eventos de resultados múltiples, el teorema se puede generalizar de la siguiente manera:

$$\ln Z_{ave} = \sum_{i=1}^N \sum_{j=1}^{V_i} \left(p_{ij} \ln \frac{p_{ij}}{q_{ij}} \right), \quad \sum_{j=1}^{V_i} p_{ij} = 1,$$

donde pag_{yo} = probabilidades de j -ésimo resultado en i -la ventilación;

$1/q_{yo}$ = L_{yo} = coeficientes de pago para j -ésimo resultado en i -la ventilación;

V_i = número de posibles resultados en i -la ventilación.

En el caso más simple de un solo evento ($norte = 1$) con un solo resultado ($V = 1$), tendríamos $p = 1, k = 1 - k_0 = 1$, y $Z_{Cra} = 1/q = L$.

equiparar $Z_{Cra} k$ (porción total apostada de un bankroll) de apuesta compleja ($norte > 1$) a esos valores de una sola apuesta, y resolviendo sistema de ecuaciones con respecto a indeterminados $pag_y L$

$$\begin{cases} Z_{ave} = (kL + 1 - k)^p (1 - k)^{1-p}; \\ k = (pL - 1)/(L - 1) \end{cases}$$

permite representar la apuesta compleja multicomponente como una apuesta simple abstracta y luego optimizar el valor de $k = 1 - k_0$ utilizando la función de macroprobabilidad.

7 Novedades de la versión 2.90 "Live Magic"

- Las cuotas de mercado están disponibles en todas las vistas de cuotas;
- La exportación de cuotas de mercado para múltiples ligas se ha extendido a todo *Vista general*;
- Se agregó filtro de fecha y hora para cuotas exportadas;
- Se agregaron botones de navegación de ligas en una barra de herramientas;
- Se agregaron sugerencias de calificaciones/tendencias totales a las probabilidades de BTS.

En la versión 2.80

- Añadida nueva herramienta **Renombrar utilidad** que permite al usuario manejar fácilmente las diferencias en los nombres de los mismos equipos que surgen de diferentes fuentes;
- Forma expandida **Grupos y reglas de clasificación**, puntos añadidos por partidos perdidos (en hockey y algunas ligas de baloncesto);
- Forma expandida **Análisis de rendimiento**, capacidad adicional para variar el período de depreciación;
- Actualizada la herramienta **recuperador de datos** (versión 3.4).

En la versión 2.75

- Nueva versión de la herramienta **recuperador de datos**(v3.1) funciona más rápido y es más confiable; se agregaron deportes de liga de tenis y rugby;
- Se agregó una barra de progreso en el formulario principal para indicar el proceso de carga de cuotas de mercado.

En la versión 2.70

- nueva herramienta **Filtro de juegos** permite analizar juegos pasados para varias condiciones;
- Balonmano y voleibol añadidos a la herramienta **recuperador de datos**;
- Nueva función **Arbitraje** añadido a la herramienta **Conversor de cuotas**;
- Nueva función añadida a **Consejos de tendencia**: ahora evita que las celdas se sombreen en verde cuando sube el mercado.

En la versión 2.60

- Nueva característica para mostrar **todas** juegos en juego en un solo formulario;
- Nuevo cuadro desplegable en una barra de herramientas para elegir deporte. Ahora todas las ligas están desglosadas por deportes;
- Nuevo botón de barra de herramientas para la herramienta **recuperador de datos**;
- Nuevo botón de barra de herramientas para el comando de menú de uso frecuente **Juegos@Actualizar desde archivo**.

En la versión 2.55

- Se agregaron cuotas de línea de mercado de 9 casas de apuestas líderes para todo tipo de cuotas;
- Nueva función en **Asistente de participación** la herramienta permite importar y fusionar eventos de otros archivos de estaca;
- Nueva opción en **Asistente de participación** la herramienta permite reservar un porcentaje específico de un bankroll fuera de las apuestas;
- Cambio rápido de cuotas fijas entre **1-X-2** y línea de dinero (o probabilidades de no apostar).

En la versión 2.50

- Soporte de grandes ligas con hasta 1024 equipos o jugadores y número ilimitado de juegos;
- El nuevo algoritmo de cálculo (2015) proporciona un mejor rendimiento de predicción;
- Nuevo diseño de formulario principal, pantalla más grande y área de tablas de probabilidades desplazables;
- Mayor número de probabilidades calculadas: más de 100 por evento y hasta 124 eventos por liga.
- nueva herramienta **recuperador de datos** busca en sitios de Internet resultados deportivos y accesorios.
- Agregado **Ataque/Defensa** variables de fuerza para una mejor comprensión de las habilidades de un equipo;
- Añadido nuevo tipo de probabilidades **Ambos equipos a marcar** junto con su alternativa;
- Mesa unificada de juegos y accesorios para un mejor manejo de los accesorios; no más accesorios ocultos;
- Opción de actualizaciones nocturnas automatizadas;
- Lógica mejorada de **Actualizar desde archivo** función; filtros de resultados, accesorios y nuevos equipos;
- Opción añadida **Base de comparación de tendencias** para el ajuste fino de sugerencias de tendencias;
- Presentación de la base del handicap asiático como número *om : norte*;
- Cálculos más fiables en la herramienta **Conversor de cuotas**;
- Se agregó la capacidad de agregar o eliminar todos los atributos de los juegos en el menú **Juegos@Agregar/quitar atributos**;
- Se agregó la capacidad de editar manualmente las variables de fuerza de los equipos en términos de *delta* enmiendas a los valores calculados.

En la versión 2.20

- Soporte de tres conjuntos de probabilidades en fútbol para los períodos de partido: **lleno** hora, **primer** o tiempo y **segundo** hora;
- Actualizaciones en juego más rápidas: los datos en vivo se actualizan cada **5 segundos**;
- Nueva opción para girar **encendido apagado** señal de sonido al final de las actualizaciones completas y operaciones de exportación;
- Soporte de fecha de inicio fija del período de depreciación además del valor flotante de longitud fija;

- Nuevo comando de menú **equipos@Cambiar el nombre de muchos equipos** simplifica el enlace de datos con **Minero de datos OW**.

En la versión 2.10

- Soporte de **tenis** deporte;
- Soporte de grandes ligas con hasta 511 equipos o jugadores y hasta 65535 juegos;
- Exportar **Asistente de participación** ingresar datos y resultados a archivos Excel (XLS);
- Capacidad para suprimir la visualización de caracteres diacríticos en los nombres de los equipos, esencial para las configuraciones regionales no latinas.

En la versión 2.05

- Visualización de actualizado **win.es** cuotas fijas del mercado **1 - X -2 - 1X - 2X**;
- Visualización de sugerencias de análisis de tendencias coloreando las celdas de probabilidades;
- Exportar resultados de análisis de torneos a archivos Excel (XLS);
- Exportar cuotas a archivos CSV delimitados por comas (además de archivos XLS);
- mejorado **Asistente de estacas 4** interfaz de usuario y formato de archivo de participación (STK);
- Se agregaron diagramas de distribución de riesgos a **Asistente de participación** informes.

En la versión 2.00

- Resultados en vivo y probabilidades justas en vivo;
- El nuevo algoritmo de cálculo (2007) optimiza el rendimiento frente a un nuevo criterio confiable: entropía de probabilidades exitosas;
- Se corrigió el error de 'totales sesgados' del algoritmo de cálculo-2006;
- Nuevo algoritmo de **Asistente de estacas 4** proporciona mayores oportunidades basadas en el nuevo teorema;
- Forma más grande con un divisor horizontal; el número de emparejamientos que se pueden mostrar a la vez es el doble (24);
- Nombres de equipos más largos, se admiten hasta 30 caracteres;
- Compatibilidad con el tiempo de inicio y los resultados del medio tiempo en la tabla de juegos y en los archivos de la liga;
- Actualizaciones desde archivos de Excel;
- Mostrar lugares y puntos en la tabla de equipos; apoyo de puntos punitivos;
- Herramienta de análisis de rendimiento ampliado: se agregaron excesos y defectos;
- Herramienta de análisis de torneos mejorada: elección del usuario entre velocidad y precisión, tabla de puntuación añadida.

En la versión 1.96

- Reconocimiento del nuevo formato de archivos de liga utilizado en la versión 2.00 y superior;
- Varias mejoras menores.

En la versión 1.95

- Actualizaciones de Internet optimizadas, no más tráfico redundante;
- Algoritmo de reconocimiento actualizado para nuevos archivos de soccerway;
- Configuración automática de proxy LAN.

En la versión 1.90

- El nuevo algoritmo de cálculo (2006) proporciona un mejor rendimiento para la mayoría de las ligas, especialmente para las competiciones internacionales;
- Se agregó una vista extendida de probabilidades de goles marcados **Totales**;
- Vista de cuotas añadida **Medio tiempo / tiempo completo**;

- Modo de pantalla completa en **espacio de bolas 3D**. Esta herramienta ahora se puede utilizar como salvapantallas original.

En la versión 1.80

- Totalmente rediseñado **Asistente de participación** herramienta;
- Alimentando cuotas elegidas para **Asistente de participación** de **Asistente de probabilidades**;
- Nueva herramienta recreativa **Sala de bolas 3D**;
- Soporte de goles anotados integrales de cuartos;
- Corregir los nombres de las ligas;
- Nombres de equipos más largos, se admiten hasta 20 caracteres;
- Actualización de datos de liga de archivos de otra liga (LEA) y nuevos archivos de soccerway (HTM);
- Soporte de margen de beneficio negativo para cálculos especiales;
- Nueva opción para excluir juegos de copa de los cómputos;
- Indicación de equipos ascendidos y descendidos en una tabla de posiciones;
- Visualización de todas las características de los accesorios;
- Exportación más rápida de cuotas a archivos de Excel (XLS);
- Vincular una liga a un escritorio;
- Enlaces a sitios web oficiales de la liga, casas de apuestas deportivas, etc.

Mejoras anteriores

- Capacidades extendidas de **Convertor de cuotas** herramienta, que convierte precios 1X2 a cuotas asiáticas, totales y puntajes correctos;
- Transferencia a un nuevo servidor, operaciones de Internet más confiables, reanudación de actualizaciones interrumpidas;
- Soporte de grandes ligas con hasta 255 equipos y 32768 juegos;
- Algoritmos mejorados para las principales operaciones y herramientas, menor consumo de memoria;
- nueva herramienta **Análisis de rendimiento** mide el rendimiento de **Asistente de probabilidades** y previsibilidad de una liga dada en términos de tasas de éxito;
- Nuevas opciones de exportación e impresión;
- Exportación de cuotas a archivos Excel (XLS);
- nueva herramienta **Análisis de torneos** calcula las posibilidades de que cualquier equipo ocupe cualquier lugar posible;
- Nuevas vistas de la tabla de cuotas **Puntajes correctos**, **handicaps asiáticos**, y **Totales**;
- Compatibilidad total con **Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP**;
- Actualizaciones de Internet más rápidas; Más de 70 ligas actualizables;
- Soporte de múltiples grupos personalizables dentro de una liga;
- Interfaz de usuario mejorada y capacidades de impresión, pantalla principal redimensionable;
- La versión shareware (no registrada) maneja hasta 16 equipos por liga.

8 Registro del programa

versión registrada de **Asistente de probabilidades** es capaz de calcular clasificaciones y probabilidades en ligas con hasta 1024 equipos o jugadores de tenis, procesar hasta 26 eventos independientes en **Asistente de participación** herramienta y exportar cuotas a archivos de Excel.

Cuota de inscripción para un pleno poder de **Asistente de probabilidades** cuesta 74,95 dólares estadounidenses. Esta tarifa incluye un año de suscripción. La tarifa adicional de renovación anual del servicio es de \$24.95.

También hay otras opciones, incluida la suscripción de medio año por \$ 49.95, la suscripción de dos años por \$ 99.95 y la suscripción ilimitada por \$ 199.95.

Cualquier interrupción (p. ej., por razones técnicas) en la provisión de resultados/cuotas en vivo durante más de un día contará para la prolongación del período de suscripción actual.

Los usuarios registrados tienen derecho a actualizar **atodas** otras versiones de este software **gratis**.

para registrarse **Asistente de probabilidades**, elige el elemento del menú **Archivo®Registroy** verá un panel de registro.

- **Usuarios en línea:**

Conectar a internet. Elija el idioma de pedido apropiado en el menú desplegable. Haga clic en un botón **Ordenar ahora**, y será llevado a la página web segura para completar la transacción.

Las opciones de pago en línea incluyen tarjetas de crédito/débito, transferencia bancaria/alámbrica, PayPal, AliPay y muchas otras opciones. En caso de pago que no sea con tarjeta de crédito, el solicitante recibe inmediatamente el pedido # y más instrucciones por correo electrónico.

Para comodidad del usuario, la página de registro seguro está vinculada también directamente al menú de inicio de su computadora: **Comienzo®Programas®Asistente de probabilidades®Registro en línea seguro**.

El pago en línea se puede realizar a través del [página de pedidos](#) de **Asistente de probabilidad** también.

Nota: El pago se realiza en un sitio web seguro que cifra todos los datos de tarjetas de crédito transmitidos de acuerdo con **HTTPS** protocolo.

- **Sobre el registro:**

La clave de registro se enviará de inmediato (generalmente dentro de las 24 horas) por correo electrónico. Finalmente, abra el panel de registro, ingrese la clave de registro y presione un botón **Registro!**.

- **Usuarios de shareware:**

Versión shareware de **Asistente de probabilidades** es completamente funcional, sin embargo, está diseñado para administrar ligas con hasta 16 equipos (varias ligas caben en esto) y para procesar hasta 3 eventos en **Asistente de participación** herramienta.

9 Notas de instalación

Asistente de probabilidades requiere que el estado del perfil de usuario de Windows sea *administrador* al menos durante el proceso de instalación y activación.

En **Vista**, **ventanas 7**, **Windows 8**, **Windows 10** y **Windows 11**, **asistente de probabilidades** requiere ser lanzado en *administrativomodo* para el funcionamiento normal de las funciones de Internet: resultados en vivo y cuotas de mercado.

Todos los programas de cortafuegos y antivirus deben reconocer **Asistente de probabilidades** como el programa seguro. Se recomienda incluirlo en la lista blanca correspondiente.

Archivo de instalación **OW290.exe** es de libre distribución mientras su contenido se mantenga en el estado original. La instalación viene preempaquetada con 32 leguas. Todas las demás ligas se descargan automáticamente del servidor durante las actualizaciones de Internet.

10 Agradecimientos

El equipo de Newhaven Software Ltd. agradece a las siguientes personas que contribuyeron en el desarrollo de **Asistente de probabilidades** software por valiosos comentarios y sugerencias:

• Sr. Pierre Folke	Suecia
• Sr. Wong Kam Fu	Hong Kong
• Sr. Emmanuel Konstandakis	Grecia
• Sr. Russell Brownlie	Reino Unido
• Sr. Barry Windsor	Reino Unido
• Sr. Stuart Humphries	Reino Unido
• Sr. Jari Talvitie	Finlandia
• Sr. Richard Weichelt	Canadá
• Sra. Ivana Kapl-Mikic	Austria
• Sr. Peter Nilsson	Suecia
• Sr. Daniel Irving	Reino Unido
• Sr. Víctor Lee	Singapur
• Sr. Andrew Sotiriou	Reino Unido
• Sr. Peter Jensen	Dinamarca
• Sr. Amir Delic	Suecia
• Sr. Arnold Kervon	Singapur
• Sr. Juha P. Sarlio	Finlandia
• Sr. Rick Janov	Estados Unidos
• Sr. Ian Blair	Reino Unido
• Sr. Michael Bennett	Reino Unido
• Sr. Michael Kleinsteuber	Reino Unido
• Sr. Pedro Francisco	Australia
• Sr. Baris Ozbayraktar	Pavo
• Sr. Terry Chadban	Australia
• Sr. Gareth Blears	Reino Unido

Los recursos, servicios y productos de las siguientes organizaciones han hecho posible desarrollar, implementar y operar con éxito **Asistente de probabilidades** software:

• Corporación de software de Borland	EE.UU
• Medios deportivos globales	Holanda (www.soccerway.com)
• Servidor de hockey profesional	EE.UU
• Corporación Microsoft	EE.UU
• Corporación Intel	EE.UU
• Software MindVision	EE.UU
• MisMarcadores.com	Republica checa (www.flashscore.com)

y muchos otros.

Índice

- 3 -

espacio de bolas 3D 34

- A -

Agradecimientos 49

- C -

Gráficos de calificaciones 7

Cálculo de probabilidades 9

Opciones de liga actuales dieciséis

- D -

recuperador de datos 29

Período de depreciación dieciséis

Caracteres diacríticos 23

- mi -

Exportación de probabilidades a un archivo de Excel 9

-F-

Probabilidades de alimentación para Stake Wizard 12

-G-

Filtro de juegos 30

mesa de juegos 4

Visión general 3

Grupos y reglas de clasificación 18

-H-

Ventaja de local dieciséis

- YO -

Si eres un corredor de apuestas 14

Entrada de datos de la liga 8

Notas de instalación 48

Opciones de Internet 20

-L-

Resultados y cuotas en vivo 13

-M-

Forma principal 4

Opciones varias 23

-O-

Conversor de cuotas 24

tabla de probabilidades 4

Opciones 15

- PAG -

Diagrama P 41

Análisis de rendimiento 31

Cuotas de impresión 9

Servidor proxy 20

-R-

Registro de Odds Wizard Cambiar el 47

nombre de muchos equipos 14 Utilidad

de cambio de nombre 33

- S -

Stake Wizard - Informes de apuestas Stake Wizard 40

Wizard - Entrada de datos 37 Stake Wizard -

Antecedentes matemáticos Stake Wizard - 41

Información general 35

Stake Wizard: resultados de los cálculos 39

Stake Wizard: ejecución de cálculos Stake 38

Wizard: interfaz de usuario 36

Asistente de estacas 4 26

Opciones del asistente de replanteo 21

- T -

tabla de posiciones 6

Tabla de equipos 4

Análisis de torneos 26

- tu -

Actualización de datos de ligas desde archivos de 14

texto Actualización de ligas a través de Internet 12

Interfaz de usuario 4

- V -

Ver cuotas 9

- W -

Novedades de la versión 2.90 "Live Magic" 44