

ODDS WIZARD

2.90 Verzió

Használati Útmutató

©1999-2023 Newhaven Software Ltd

©1999-2023 Newhaven Software Ltd

24. jubileumi kiadás

2.90 Verzió

Használati Útmutató

ODDS WIZARD

Tartalomjegyzék

1	Általános áttekintés	3
2	Felhasználói felület	4
2.1	Fő forma	4
2.2	A tabella táblázata	6
2.3	Az értékelések diagramjai	7
3	Felhasználói feladatok	8
3.1	A bajnoki adatok bevitele	8
3.2	Az esélyek kiszámítása, megtekintése, nyomtatása és exportálása	9
3.3	Táplálási esélyek a Cövek varázslónak	12
3.4	Ligák frissítése az interneten keresztül	12
3.5	Élő eredmények és esélyek	13
3.6	A bajnoki adatok frissítése szöveges fájlokból	14
3.7	Sok csapat átnevezése	14
3.8	Ha könyvesfogadó vagy	14
4	Lehetőségek	15
4.1	Aktuális bajnoki lehetőségek	16
4.2	Csoportok és rangsorolási szabályok	18
4.3	Internetes lehetőségek	20
4.4	Tétvarázsló beállításai	21
4.5	Egyéb lehetőségek	23
5.	Eszközök	24
5.1	Odds konverter	24
5.2	Cövek varázsló "Stake Wizard 4"	26
5.3	Versenyelemzés	26
5.4	Adatgyűjtő	29
5.5	Játékok szűrő	30
5.6	Teljesítményelemzés	31
5.7	Átnevezheti a segédprogramot	33
5.8	3D golyó helyet	34

6.	Cövek varázsló útmutató “Stake Wizard 4”	35
6.1	Áttekintés és alapkonceptió	35
6.2	Felhasználói felület	36
6.3	Bemenő adat	37
6.4	Számítások futtatása	38
6.5	A számítások eredményei	39
6.6	Fogadási jelentések	40
6.7	Matematikai háttér	41
7	A 2.90 „Live Magic” verzió újdonságai	44
8.	Program regisztráció	47
9.	Telepítési megjegyzések	48
10.	Köszönetnyilvánítás	49
	Index	51

1 Általános áttekintés

Odds varázsló teljesítmény alapú oddsokat generál bármely bajnoki sportban, például fociban, jégkorongban, baseballban, amerikai futballban, rögbiben, kosárlabdában. Élő eredményeket és a megfelelő élő esélyeket biztosít. Több mint 120 interneten frissíthető adatbázist tart fenn a legtöbb európai futball- és jégkorongligák, UEFA és nemzetközi szuperligák, NHL, MLB, NBA, NFL, ATP és WTA múltbeli meccseivel. Nyomon követi a csapatok értékelését a dinamikában. Versenyelemzést végez úgy, hogy kiszámítja annak esélyét, hogy bármelyik csapat elfoglaljon egy helyet a tervezett játékok befejezése után. Beépített kifinomult fogadásoptimalizálóval rendelkezik **Cövek varázsló** mint egy erős eszköz. A program kényelmes, intuitív felhasználói felülettel rendelkezik.

A története **Odds varázsló** 1998-ig nyúlik vissza, amikor a franciaországi világbajnokság varázslatos látványa inspirálta az előrejelzési algoritmusok kidolgozását. Az első egyszerű algoritmust az Excel munkalapon valósították meg Visual Basic alkalmazásként. Azóta sok kutatási erőfeszítést tettek az előrejelzési erősség javítására. Kezdetben a foci volt az egyetlen sportág, amelyet támogatott **Odds varázsló**. Napjainkban más sportágak is támogatottak, mint például a jégkorong, a kosárlabda, az amerikai futball, a baseball és a tenisz.

Odds varázsló kiszámolja a rögzített esélyeket (**1 x 2**), pénzvonal vagy döntetlen, nem fogadás esély (**1 2**), kettős esélye (**1X 12 2X**), ázsiai hendikep szorzók, európai hendikep szorzók, lőtt gólok, helyes pontszámok, félidős/teljes idejű szorzók (eseményenként több mint 100 különböző szorzót számítanak ki). Három különálló szorzókészlet a mérkőzés időszakaira (teljes játékidőre, első alkalommal és másodsorrra) támogatott, így megháromszorozva a kiszámított szorzók számát. **Odds varázsló** korlátlan számú bajnokságot képes kezelni akár 1024 csapattal vagy játékosal, és korlátlan számú játékot bajnokságonként. Az összes támogatott liga egyszerűen frissíthető az internetkapcsolaton keresztül.

Támogatás **tenisz** A sport az egyik újdonság **Odds varázsló**. A mögöttes legkorszerűbb algoritmusok a legjobb korábbi fejlesztések és kutatási erőfeszítések értékei a labdarúgás, jégkorong és más sportágak területén. Ezek az algoritmusok képesek nyomon követni az élő eredményeket és kiszámítani a játék közbeni esélyek teljes készletét a mérkőzés végéig.

A fent felsorolt funkciókon túl **Odds varázsló** képes élő eredményeket megjeleníteni és **összes** megfelelő esélyeket valós időben, új dimenziót teremtve a legszélesebb esélyes tömbnek.

Ami azt illeti, **Odds varázsló** virtuális független fogadóiroda, amely fejlett statisztikai elemzések és előrejelzések alapján bármilyen szorzót biztosít. Az igazi fogadóival ellentétben nem követ el költséges hibákat. Ezenkívül feltárja az ilyen hibákat, és lehetővé teszi a fogadók számára, hogy ne csak a jó szerencsére, hanem a valószínűségi törvényekre is támaszkodjanak. Általában az utóbbiak a fogadóirodák oldalán állnak mindaddig, amíg az egyik megfelelő sorsorzót (árakat) tesz közzé. Ilyen esetben a bruttó tét 10-20%-a teszi ki hosszú távon a fogadóirodát. Ha a fogadóirodák sorsorzója meghaladja a tisztességes szorzót, a fogadó megbízható előfeltételeket szerez a győzelemhez, a fogadóirodák pedig a veszteséghez.

Odds varázsló háromféleképpen használható:

1) Állítsa be a haszonkulcsot 0%-ra, hozzon létre tisztességes esélyeket, hasonlítsa össze azokat a fogadóirodák soraival, keresse meg azokat az alkalmakat, amikor a piaci odds nagyobb, mint a tisztességes odds, és tegyen megbízható tétet a hatékony Stake Wizard tudományos megközelítése szerint;

2) Állítsa be a haszonkulcsot 5-15%-ra, generáljon piaci esélyeket, és nyisson új bukméker irodát bukméker nélkül! A komoly bukmékek korrigálhatják az átlagos piaci oddsokat a program által mutatott irányba.

3) Használja **Odds varázsló** tanácsadóként.

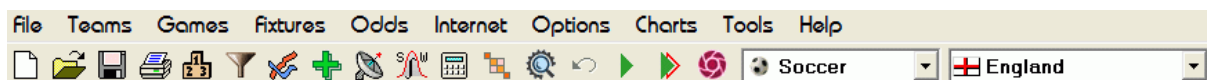
A felhasználói felület látszólagos egyszerűsége ellenére, **Odds varázsló** nagyon összetett számításokat végez, ami ezt a programot egyedülállóvá teszi az előrejelző szoftverek osztályában. A mögöttes algoritmus kiterjedt tudományos vizsgálatok eredménye.

2 Felhasználói felület

2.1 Fő forma

Szinte az összes **Odds varázsló** A funkciók a bemeneti és kimeneti adatokat is megjelenítő fő űrlapról érhetők el. A fő űrlapot a vízszintes elosztó osztja fel, és a következő elemekből áll:

- **Menü és eszköztár**



Használja a menüelemeket vagy az eszköztár gombjait a ligafájlok megnyitásához és mentéséhez, az esélyek megjelenítéséhez és nyomtatásához, a csapatok és játékok szerkesztéséhez, a mérkőzések és frissítések interneten keresztüli lekéréséhez, a tabellák megjelenítéséhez, a beállítások módosításához, a grafikonok megjelenítéséhez, a számítások elindításához, a módosítások visszavonásához, az eszközök aktiválásához, jelenítse meg a súgót, és regisztrálja ezt a programot.

- **Csapatok táblázata**

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

Tárolja a csapatokat értékelésükkel, összesítésükkel (azaz az összes lőtt gólhoz való hozzájárulással), támadási és védekezési változókkal, helyekkel és pontokkal együtt. A csapatok rendezése a megfelelő oszlopok fejlécére kattintva végezhető el.

- **Játékasztal**

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	

Tárolja a múltbeli játékokat és felszereléseket a hozzájuk tartozó tulajdonságokkal együtt.

- **Odds táblázat**

Az oddstáblázat minden eseményre 107 különféle szorzót tartalmaz, beleértve a rögzített szorzót, a pénzvonalat (döntetlen fogadás), az ázsiai vagy európai hendikep oddsokat, a lőtt gólokat, a helyes pontszámokat, a gólok alatti/fölötti, félidős/teljes idejű szorzókat. Minden mérkőzés időszakához (fociban) három szorzókészlet választható ki a menüpont segítségével **Esély** **®Mérkőzés időszaka**. Az Odds táblázat az élő oddsokat jeleníti meg, ha az élő odds mód be van kapcsolva. 6 nézetre oszlik:

Általános nézet

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

Helyes pontszámok

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

Ázsiai fogytékosságek

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

Gólokat szerzett

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

Célok alatt/fölött

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

Fél/teljes munkaidőben

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

Menü használata **Esély** vagy funkcionális kulcsokat **F4...F9** az esélytáblázat ezen nézetei közötti váltáshoz.

A piaci vonal oddsai a kulcs segítségével tekinthetők meg **<F3>** vagy menüpontot **Esély@Piaci sorsorzók**. Almenü **Esély@Bukméker** lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy több vezető sportfogadás között válasszon. nyomja meg **<F2>** hogy visszatérjen a program által fejlett statisztikai módszerekkel kiszámított igazságos oddsokhoz.

Az oddstáblázat minden eseményre 107 különféle szorzót tartalmaz, beleértve a rögzített szorzót, a pénzvonalat (döntetlen fogadás), a dupla esélyt, az ázsiai vagy európai hendikep szorzót, a gólok alatt/fölött, lőtt gólokat, félidő/teljes játékidőt.

Ezenkívül a mérkőzés időszakai (*Teljes idő, Félidő, és 2. alkalommal*) bármelyik billentyűparancs segítségével kiválasztható **F10, F11, F12**, vagy menüpontot **Esély@Mérkőzés időszaka...**

- Színes cellák kódolása**

1. Ibo (vagy kék az LCD képernyőn) - olyan események, amelyekre NEM ajánlott fogadni a kedvezőtlen trendek vagy rossz statisztikák miatt. Nyomja meg a parancsikont **<Ctrl-H>** vagy használja a menüpontot **Esély@Antibet szűrők@Értékelés/összesítő trendek** ennek az opciónak a be- és kikapcsolásához.

2. Zöld - fogadásra alkalmas és a kritériumnak megfelelő fogadási események **Fair odds < Sorsorzók**. Minél nagyobb a különbség, annál mélyebb a zöld szín. Sötétzöld (**Fair << Line**) további ellenőrzést igényel más forrásból. Különösen ellenőrizze a csapat motivációját és sérüléseit, különösen az alapszakasz végén.

3. **Pirosa helyes pontszámok** A nézet bizonyos pontszámok bekövetkezésének valószínűségét jelzi. Minél nagyobb a valószínűség, annál mélyebb a piros színt.

4. **Szürke** ugyanaz, mint a 2, de kedvezőtlen emelkedő piaci odds-trenddel. A szürke árnyalatai intenzitásukban találkoznak a zöld színekkel. Nyomja meg a parancsikont **<Ctrl-M>** vagy használja a menüpontot **Esély@Antibet szűrők** **@Emelkedő piaci trendek**nek az opciónak a be- és kikapcsolásához.

1 és 4 elemei **Odds > Antibet szűrők**. A 2 és 4 akkor jelenik meg, amikor a felhasználó választ **Odds > Market line odds**.

• **Élő pontszám táblázat**

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

Az élő pontszám táblázat tartalmazza a kezdőrúgás dátumát és időpontját, a játék állapotát, a lejátszott percek és az aktuális pontszámot. 5 másodpercenként frissül. Az élő eredmények és a megfelelő élő esélyek megjelenítésének elindításához, csatlakozzon az internethez, és kattintson egy gombra az eszköztáron.

Az aktuális konkrét feladattól függően használhatunk vízszintes elosztót a csapatok/meccsek (felső) vagy a fő úrlap oddsterületének (alul) nagyításához:

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

• **Állapotsor**

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

Megjeleníti a csapatok számát, a meccsek számát, az összesített átlagot, a hazai előnyt, a haszonkulcsot és az utolsó frissítés dátumát.

2.2 A tabellán

A tabellát a menüpont kiválasztásával lehet aktiválni **Csapatok@Mutasd az állást**, vagy kattintson egy gombra az eszköztáron.

A helyezés helyes megszámlálásához a program a következő attribútumokat használja az oszlopban **Rema** játéktábláról:

F-első meccs egy rendes versenyen (bajnokság); **c**-kupamérkőzések, kizárva a beszámításból; **fr**-barátságos mérkőzések, kizárva a beszámításból;

Minden olyan játék, amelyet a játék dátuma alatt vagy azt követően játszottak **F**, a kupa- és barátságos meccsek kivételével, figyelembe veszik a helyezések számításánál.

Az interneten frissíthető ligák esetében az ilyen attribútumok automatikusan hozzáadódnak.

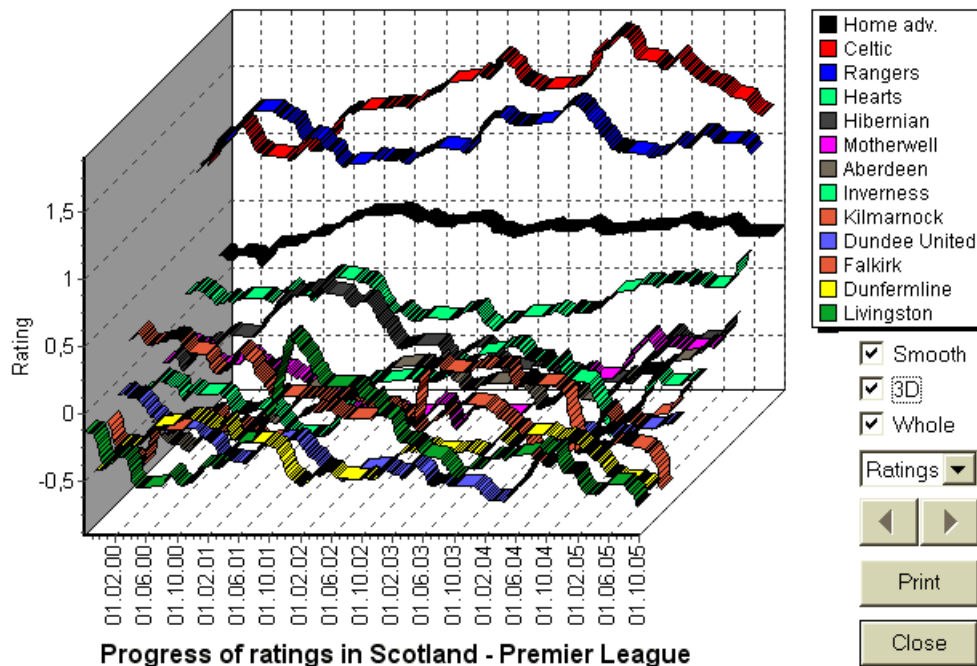
Ha két vagy több csapat azonos számú ponttal rendelkezik, bizonyos szabályok vonatkoznak a magasabb helyezett csapatok meghatározására. Ezen szabályok speciális igényekhez történő módosítása (testreszabása) egy gomb megnyomásával lehetséges **Csoportok és szabályok**. Részletekért lásd a Csoportok és a rangsorolás szabályai című részt.

A magasabb ligába jutó legjobb csapatok pirossal vannak kiemelve. Sötétkék jelöli az alsóbb ligába kerülő alsó csapatokat. A feljutott és kieső csapatok számát a **Csoportok és szabályok** panel is.

A helyezést befolyásoló büntetőpontok a menüpontban adhatók meg **Csapatok@Büntető pontok**.

2.3 Értékelési táblázatok

Kattintson valamelyik menüelemre **Diagramok** menü egy új ablakot nyit meg, ahol az aktuális bajnokságban szereplő csapatok értékelésének (összesen) változásának dinamikája látható:



A felhasználó a nyílombok (vagy billentyűk) segítségével navigálhat az időszakok között. Lehetőség van egy négyzet bejelölésével a teljes tartomány megtekintésére **Egész**.

A görbék simábbá tehetők egy négyzet bejelölésével **Sima**. választási lehetőség **3D** megváltoztatja a diagram megjelenését

3 dimenziósra.

Kattintson **Nyomtatás** gombot a megjelenített diagram nyomtatott másolatának elkészítéséhez. Színes nyomtató használata esetén a legjobb a nyomtatási eredmény.

Lehetőség van a hazai csapat értékeléseinek (összesített) megjelenítésére **vs** vendégcsapat az almenü kívánt elemének kiválasztásával **Csapat vs csapat**.

Jegyzet: A diagram megjelenítéséhez legalább 2 csapatnak és 2 különböző dátumú mérkőzésnek kell lennie. A görbék csak a csapattáblázat első 63 csapatánál jeleníthetők meg. A múltbeli játékok nagy adatbázisához csak az utolsó 500 különböző dátum jeleníthető meg egy diagramon.

Jegyzet: A 2D-s nézet függőleges sávja annak az időszaknak a kezdetét jelzi, amikor elegendő múltbeli meccs van a megbízható statisztikai számításokhoz.

3

Felhasználói feladatok

3.1 Ligaadatok bevitele

A bajnokság adatai elengedhetetlenek ehhez a programhoz. Csapatokat és korábbi meccseket tartalmaz. Minél több játékot neveznek be, annál pontosabb értékelések, összesítések (azaz a végösszeghez való hozzájárulások) és szorzók kerülnek kiszámításra. A csapatok és a játékok a csapatok, illetve a játéktáblázatokba kerülnek (lásd Felhasználói felület). Az oddstáblázatban szereplő csapatpárok (mérkőzések) szintén a ligaadatok részét képezik.

• Csapatok és csapatok táblázata

Menü használata **Csapatok** csapattáblázat szerkesztéséhez. Oszlopok **Értékelés**, **Összesen**, **Támadás** és **Védelem** szerkeszthetők, ha van lehetőség. Az **értékelések/összesítők kézi bevitele**be van kapcsolva. Általában nincs szükség az értékelések és az összegzések manuális bevitelére. A rendszer automatikusan kiszámolja őket, feltéve, hogy van elegendő játék a statisztikai elemzéshez. Maximum 1024 csapat nevezhető a csapattáblázatba.

Egy adott csapat büntetőpontjai pozitív egész számként kerülnek megadásra a menü segítségével **Csapatok® Büntető pontok**. Ezeket a rendszer kivonja a normálisan számított pontokból, és így a korrigált pontokat pirossal kiemeli.

• Játékok és játékasztal

Használja a menüpontot **Játékok** játéktáblázat szerkesztéséhez. Minden oszlop szerkeszthető: **Dátum**, **Idő**, **Hazai csapat**, **Idegenben lévő csapat**, **G1**, **G2**- hazai és vendég csapatok által szerzett gólok, **HT**-félidei eredmény, és **Rem**-megjegyzések egy adott játékhoz. A megjegyzések (attribútumok) nem kötelezőek, a következő értékekkel rendelkezhetnek: **ot**-túlóra, **nv**-semleges helyszín, **F**-első meccs a bajnokságban, **c**-kupa játék, **fr**-barátságos játék, **?**-kétséges eredmény. Egy játékhoz több megjegyzést szóközzök határolnak. Előfordulhat, hogy a játéktáblázat következő sorai nem tartalmaznak dátumot, ha az változatlan marad.

A félidei eredmények csak a futballbajnokságokban jelennek meg. Ha valamelyik csapat teljes játékidője meghaladja a 30-at, akkor a félidei eredmény nem jeleníthető meg.

Ban **bentenis** ligák, a játéktáblázat egy kicsit másképp néz ki. Oszlop **R**végző vagy aktuális mérkőzés eredményét és oszlopait tartalmazza **1...5** külön halmazok végleges vagy aktuális eredményeit tartalmazza. Egy tulajdonság **g**gkijelöl **grand Slam** mérkőzés, amely legfeljebb 5 szettből állhat.

Az új játékok kézi bevitele mellett a játéktáblázat akár interneten keresztül is frissíthető (lásd: Liga frissítése interneten keresztül), vagy a következő formátumú fájlokból:

- 1) Ligafájlok (**LEGELŐ**);
- 2) Excel fájlok (**XLS**). A munkalap oszlopainak ugyanazokat a fejléceket kell tartalmazniuk, mint a játéktáblának.
- 3) Soccerway fájlok – csak html forrás (**HTM**vagy**HTML**);
- 4) Elavult szöveg/html fájlok (**UPD**) (lásd: Ligaadatok frissítése szöveges fájlokból).

Ez a menüponton keresztül lehetséges **Játékok®Frissítés fájlból** vagy az eszköztár gombjával



A játéktáblázatba beírható játékok száma nincs korlátozva.

A felhasználó kényelme érdekében lehetőség van arra, hogy csak a játékokat és a játékokat nézze meg kiválasztott csapatok (vagy egy csapat által lejátszott összes meccs). Ez a menüponton keresztül történik **Játékok®Játékok megtekintése**.


• Mérkőzések és oddstáblázat


Az odds táblázat a mérkőzések meghatározására és az esélyek – számítási eredmények – megjelenítésére szolgál. A rögzítések vannak manuálisan, legördülő mezők segítségével vagy menüponton keresztül **Létesítmények®Új lámpatestek megjelenítése**. A felhasználó egyéni hátrányokat, összesítést és pontszámot szeretne megadni a szerkeszthető szűrke oszlopokban **AHO** vagy **H**, **Teljes**, és **Pontszám**, ill. Az egyéni hendikepek a negatív (pozitív) labdák számaként kerülnek beírásra, amelyet a hazai csapat eredményéből vonnak le (hozzáadtak). **AHO** jelöléssel is beírhatók, pl **0 : 1,25** ami megegyezik azzal **0 : 1¼** vagy **-1.25**, ugyanúgy **0,5:0** ugyanaz mint **½ : 0** vagy **0.5**. A táblázat bal szélén található jelölőnégyzetek a mérkőzés semleges helyszínének megadására szolgálnak.


Jegyzet: Javasoljuk először a csapattáblázat elkészítését, hogy a játékba való belépéskor aktiválódjon a típus-asszisztens.

Jegyzet: Megnyomása **<Enter>** vagy duplán kattintva bármelyik táblázat szerkeszthető celláiban szerkesztés módba lép.

Jegyzet: A felhasználó kényelmét szolgálja, hogy minden táblázathoz tartozik egy felugró menü, amely az egér jobb gombjával aktiválható. Ezek megegyeznek a főmenü menüpontjaival.

A felhasználó megnyithatja a korábban elmentett ligafájlt egy gombra kattintva , vagy a menüpont kiválasztásával **Fájl®Nyisd ki**. Ha egy ligafájl található a **Odds varázsló** könyvtárban, gyorsan kiválasztható az eszköztár legördülő fájlmezőjéből. Javasoljuk, hogy ebbe a könyvtárba helyezze a liga fájlokat. A liga fájlok alapértelmezett kiterjesztéssel rendelkeznek **LEGELŐ**.

Az összes bevitt adat törléséhez és új bajnokság indításához kattintson a gomb  egy eszköztáron, vagy válasszon menüelemre **Fájl®Új**.

A bajnoki adatok fájlba mentéséhez további felhasználás céljából kattintson egy gombra **Mentés**  vagy válasszon menüpontot **Fájl®Mentés másként...**

3.2 Az esélyek számítása, megtekintése, nyomtatása és exportálása

Először győződjön meg arról, hogy a haszonkulcs nullára van állítva, hogy tisztességes esélyeket generáljon.

A számítások elindításához kattintson egy gombra  vagy nyomjon meg egy gombot **<F9>**.

A rendszer először az értékeléseket és a végösszegeket számítja ki, majd az összes megadott mérkőzés esélyét. A számítások gyorsak, így az eredmények azonnal megjelennek.

A számított szorzók az oddstáblázatban jelennek meg (lásd a Felhasználói felület témakört). A pontos jelentése

oszlopai a következők:

Megtekintés / gyorsbillentyű	Oszlop	Jelentése	Jelentése a teniszbajnokságban
Általános nézet <F3>	1	A hazai csapat győzelme	Az 1. játékos győzelme
	x	Húz	
	2	A vendégcsapat győzelme	A 2. játékos győzelme
	1X	Hazai csapat győzelme vagy döntetlen	
	12	Hazai vagy idegenbeli csapat győzelme	
	2X	Vendégcsapat győzelem vagy döntetlen	
	AH	Ázsiai hendikep alap (szerkeszthető)	Ázsiai hendikep alap nyert játékokhoz (szerkeszthető)
	1	A hazai csapat győzelme az AH ellen	Az 1. játékos győzelme AH ellen
	2	A vendégcsapat győzelme az AH ellen	A 2. játékos győzelme AH ellen
	EH	Európai (fix) hendikep alap (szerkeszthető)	Európai (rögzített) hendikep alap nyert játékokhoz (szerkeszthető)
	1	Hazai csapat győzelme az EH ellen	Az 1. játékos győzelme EH ellen
	x	Döntetlen az EH ellen	Döntetlen az EH ellen
	2	Idegenbeli győzelem az EH ellen	A 2. játékos győzelme EH ellen
	Teljes	Összes lőtt gól (szerkeszthető)	Összes lejátszott játékok száma (szerkeszthető)
	<	Kevesebb, mint összesen	Kevesebb, mint összesen
Helyes pontszámok <F4>	>	Több mint – nagyobb, mint az Összesen	Több mint – nagyobb, mint az Összesen
	Mindkét	Mindkét csapat gólt szerez	Mindkét játékos szerez gólt
	Nem	Nem mindkét csapat szerez gólt	Nem mindkét játékos szerez gólt
	Pontszám	A mérkőzés eredménye (szerkeszthető)	A mérkőzés eredménye (szerkeszthető)
	esély	Az eredmény esélye	Az eredmény esélye
	0:0 ... 3:3	Egy adott pontszám esélye	Egy adott mérkőzés eredményének esélye
	[:4:]	Minden pontszám 4	
	Egyéb	Az összes többi pontszám esélye	
	AH	Eltolt (-/+) ázsiai hátrányok	Eltolt (-/+) ázsiai hátrányok
	1	A hazai csapat győzelme az AH ellen	Az 1. játékos győzelme AH ellen
Ázsiai fogatékosságok <F5>	2	A vendégcsapat győzelme az AH ellen	A 2. játékos győzelme AH ellen

<i>Gólokat szerzett</i>	G1	A hazai csapat által szerzett gólok száma (szerkeszthető)	Az 1. játékos által megnyert játékok száma (szerkeszthető)
<F6>	<	Kevesebb, mint G1	Under - kevesebb, mint G1 játékok
	>	Over - nagyobb, mint G1	Over - nagyobb, mint a G1 játékok
	G2	Vendégcsapat által szerzett gólok száma (szerkeszthető)	A 2. játékos által megnyert játékok száma (szerkeszthető)
	<	Kevesebb, mint G2	Under - kevesebb, mint G2 játékok
	>	Over - nagyobb, mint G2	Over - nagyobb, mint a G2 játékok
1, 2, 3, 4, 5		Összes gól = 1, 2, 3, 4, 5	Összes készlet = 2, 3, 4, 5
0..1		Összes gól = 0 vagy 1	
2+		Összes gól = 2 vagy több	
1...2		Összes gól = 1 vagy 2	
0...2		Összes gól = 0, 1 vagy 2	Összes készlet = 2
3+		Összes gól = 3 vagy több	Összes készlet = 3
2...3		Összes gól = 2 vagy 3	
1...3		Összes gól = 1, 2 vagy 3	
0..3		Összes gól = 0, 1, 2 vagy 3	Összes szett = 3 (Grand Slam esetén)
4+		Összes gól = 4 vagy több	Összes sorozat = 4 vagy 5 (Grand Slam esetén)
<i>Alatt fölött célokat</i>	Teljes	Eltolódott (-/+) gólok teljes száma	Eltolva (-/+) a játékok teljes száma
<F7>	<	Kevesebb, mint összesen	Kevesebb, mint összesen
	>	Több mint - nagyobb, mint az Összesen	Több mint - nagyobb, mint az Összesen
<i>Fél/teljes munkaidőben</i>	1 (1)	Hazai csapat győzelme 1. alkalommal	
<F8>	X (1)	Sorsolás 1. alkalommal	
	2 (1)	A vendégcsapat első győzelme	
	1 (2)	Hazai csapat győzelme a második alkalommal	
	X (2)	Sorsolás 2. alkalommal	
	2 (2)	Vendégcsapat győzelme a második alkalommal	
	1/1	A hazai csapat győzelme a félidőben és a teljes játékidőben	
	1/X	A félidőben hazai győzelem, a teljes játékidőben döntetlen	
	1/2	A hazai csapat győzelme a félidőben és a vendég csapat győzelme a félidőben döntetlen	
	X/1	a félidőben és a hazai csapat győzelme a teljes játékidőben	
	X/X	Döntetlen félidőben és teljes időben	
	X/2	Döntetlen a félidőben, és nyerjen a vendégcsapat a teljes játékidőben	
	2/1	A félidőben a vendégek győzelme, a teljes játékidőben a hazaiak győzelme.	
	2/X		
	2/2	Vendégcsapat győzelem a félidőben és a teljes játékidőben	

A szerkeszthető oszlopok lehetővé teszik a felhasználó számára, hogy könnyen megszerezze a kívánt esélyeket az egyéni hátrányokra, összesítésekre vagy pontszámokra. Nyomásra válaszul **<Enter>** gombot, a program azonnal megjeleníti az új oddsokat.

Az esélytáblázatok kinyomtatása egy gomb megnyomásával történik



menüpont kiválasztásával **Fájl®**

Nyomtatási esélyek, vagy egy gyorsbillentyű-kombináció megnyomásával **Ctrl-P**.

A regisztrált felhasználók exportálhatják a generált esélyeket és az állástáblázatokat Excel (XLS) vagy vesszőbe. elválasztott (CSV) fájlok. Ez a menüponton keresztül történik **Fájl®Exportálás fájlba**, vagy egy gyorsbillentyű-kombináció megnyomásával **Ctrl-E**.

Az összes elérhető ligára vonatkozó szorzók egyetlen Excel fájlba exportálhatók a menüpont kiválasztásával **Fájl® Minden esély exportálása**, vagy egy gyorsbillentyű-kombináció megnyomásával **Ctrl-Alt-E**.

Az esélyek nyomtatását és exportálását felugró párbeszédpanelek vezérlik, ahol lehet választani mely tételeket kell nyomtatóba vagy fájlba küldeni. A megfelelő beállításokat a **Opciók® Egyéb** panel is. Ez segít a felhasználónak papírt és lemezterületet takarítani.

Jegyzet: Az ázsiai hendikep alapjainak és összegeinek egész vagy tört értéke lehet. Egész értékük esetén egy esemény kiegyenlítő végeredménye „törlődik”.

Jegyzet: Óvakodj egy szezon (torna) utolsó meccseitől! Lehet, hogy egyes csapatok már elvesztették a motivációjukat a versenyen, míg mások még az első helyekért vagy bármiért küzdenek. Ez akár a játék rögzítését, akár a csapat nem megfelelő összeállítását eredményezheti (pl. a legjobb játékosok megóvása az esetleges sérülésektől).

Jegyzet: Odds varázsló csak a teljesítmény alapú esélyeket számítja ki. Figyelembe veszi az emberi tényezőket.

3.3 Etetési esély a Tét varázslóhoz

Minden méltányos szorzó könnyen betáplálható a Stake Wizard eszközbe bármelyik menüpont segítségével **Esély®Adja meg a Stake Wiz-et**, vagy a gyorsbillentyű kombinációt **<Ctrl-F>**, vagy egyszerűen kattintson duplán az esélycellára.

Ahhoz, hogy ezt a funkciót egy adott esemény adott esélye esetén engedélyezze, az egérmutatót bármelyik esélytáblázat megfelelő cellájára kell helyezni.

Egyetlen tét (STK) fájlban akár 26 különböző odds is megadható. Javasolt független események/szorók kiválasztása az etetéshez **Cövek varázsló**.

Amikor az opció **Opciók®Cövek varázsló®Automatikusan adagolja az esélyeket**be van kapcsolva, a rendelkezésre álló piaci szorzók a megfelelő tisztességes szorzókkal együtt vannak táplálva. Ellenkező esetben a sorsorzót a felhasználónak kézzel kell megadnia az oszlopban **Vonala** fogadási táblázatból. Ahhoz, hogy a sorsorzók elérhetővé váljanak a megtekintéshez és etetés, nyomjon meg egy gombot **<F2>**. Ha azonnal elérhetővé szeretné tenni őket, kapcsolja be az opciót **Opciók®Internet® A sorsorzók automatikus lekérése**. Ez utóbbi lehetőség csak regisztrált felhasználók számára elérhető.

3.4 Ligák frissítése az interneten keresztül

Több mint 100 football- és jégkorongliga, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP és WTA egyszerűen frissíthető az internetkapcsolaton keresztül.

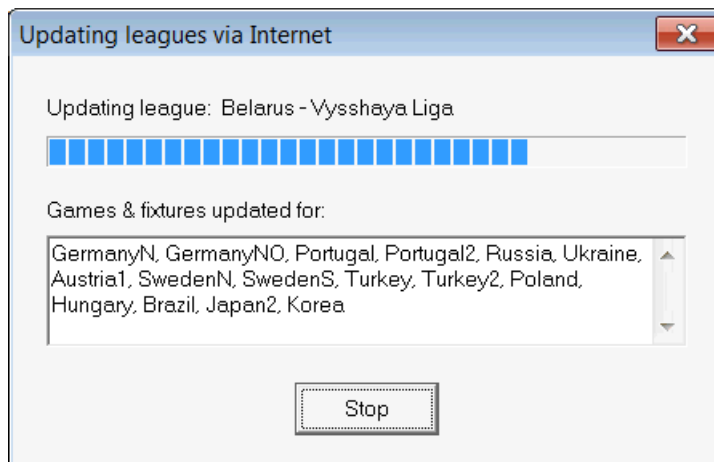
Jelenleg a következő országok futballbajnokságai támogatottak: Anglia, Németország, Olaszország, Spanyolország, Franciaország, Portugália, Hollandia, Belgium, Oroszország, Ukrajna, Finnország, Skócia, Ausztria, Svédország, Norvégia, Dánia, Görögország, Törökország, Svájc, Írország, Lengyelország, Csehország, Szlovákia, Szerbia, Bulgária, Horvátország, Szlovénia, Románia, Izrael, Izland, Magyarország, USA, Mexikó, Argentína, Brazília, Ausztrália, Kína, Japán, Dél-Korea, Chile, Ciprus, Montenegró, Kolumbia, Peru, India, Vietnam, Bosznia és Hercegovina. Több

ligákat tovább kell adni.


Csatlakozzon az internethez, és kezdje el frissíteni a bajnokságokat a menü kiválasztásával **Internet** csak az aktuális bajnokság frissítésére, az expressz frissítésre vagy az összes liga és mérkőzés alap frissítésére. Az

Ez utóbbi lehetőség az eszköztáron lévő radar gombra kattintva is megvalósítható. A megszakított frissítés az utolsó ponttól kezdve folytatható.


Az internetes frissítések folyamata és eredményei az űrlapon jelennek meg:



Jegyzet:A bajnokságok naponta frissülnek. A szerverfrissítések körülbelül éjfélkor (GMT) történnek.

Jegyzet:A legfrissebb eredmények gyorsabban érhetők el a menüpont kiválasztásával **Internet** @ **Expressz frissítés** az aktuális/összes bajnokságból, vagy az élő eredmények/oddsok megjelenítésének elindításával az eszköztár gombjával. 

3.5 Élő eredmények és esélyek

Az élő eredmények és a megfelelő élő oddsok egy gombra kattintva indíthatók el  egy eszköztáron. Később, 5 másodpercenként frissülnek. A művelet végrehajtásához a számítógépnek csatlakoznia kell az internethez.

Élő eredmények jelennek meg a **Élő pontszám táblázat** az esélytáblázat bal oldalán a fő űrlapon belül. A megfelelő élő szorzók automatikusan újraszámításra kerülnek, ha az élő eredménytáblázatban bármilyen változás következik be.

Az eszköztár bármelyik gombjának használatával  vagy menüpontot **Létesítmények** @ **Minden élő játék**, megjeleníthető **összes elérhető** játékok az aktuális sportágban.

Élő eredmények és szorzók állnak rendelkezésre a legtöbb futballligához.

Az NHL, több európai jégkorong liga, MLB, NFL, NBA, ATP és WTA is lefedett.

3.6 Ligaadatok frissítése szöveges fájlokból

Az általános frissítési fájlformátum megfelel a szöveges fájl alábbi specifikációinak:

```
2009. május 15      Montpellier      - Lyon          2 - 2
                   St.Etienne      - Monaco        3 - 1
                   Le_Havre       - Nantes        0 - 1
-----
12345678901234567890123456789012345678901234567
12345
```

Előfordulhat, hogy a következő sorok nem tartalmaznak dátumot, ha az változatlan marad.

A fenti szöveges fájlformátum elavult az 1.80-as és újabb verziókban. A visszamenőleges kompatibilitás érdekében megmarad. Konkrétan csak 15 karaktert engedélyez a csapatnevekben.

3.7 Sok csapat átnevezése

A menüpont használata **Csapatok@Nevezzen át sok csapatot**, lehetőség van egyszerre több csapat átnevezésére a szöveges fájlban található átnevezési szabályok szerint. A szövegfájlban tartalmaznia kell az átnevezési szabályokat a következő karakterláncok formájában:

```
Új csapat1 név="Régi csapat1 név1";"Régi csapat1 név2";... Új csapat2
név="Régi csapat2 név1";"Régi csapat2 név2";... Új csapat3 név="Régi
csapat3 név1";"Régi csapat3 név2";...
```

stb.

A szöveges fájl neve **Rename.ren** alapértelmezés szerint. A parancs kiválasztásakor a felhasználónak szükség esetén módosítania kell a szövegfájl nevét.

Az átnevezési fájl hatóköre a programkönyvtárhoz képest az összes felső mappára kiterjed **\Oddswiz** hacsak nem tartalmaznak más átnevezési fájlokat. Például csapatok átnevezése a ligafájlban **\Oddswiz\Austria\Bundesliga\2021.lea** átnevezési szabályait fogja betartani **\Oddswiz\Austria\Rename.ren** noha a mappa **\Oddswiz** egy másik fájl is tartalmaz **Rename.ren**.

Ez a funkció leegyszerűsíti az adatkapcsolatot az eszközzel **Adatvisszakereső** amelyek ugyanazokat a csapatokat kínálhatják, de lényegében eltérő névvel.

3.8 Ha bukméker vagy

Opció beállítása **Haszonkulcs** 10-20% közötti értékre lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy fogadói oddsokat (árakat) generáljon. Általában 0,05-re kerekítik.

által generált tipikus kerekített sorsorzók **Odds varázsló** így nézhet ki:

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

Ilyen szorzók exportálása az összes ligára egy hatalmas Excel-fájlt eredményezhet, amely akár 120 nyomtatható oldalt is tartalmazhat, amely több mint 50 000 különféle szorzót tartalmaz szinte minden ízléshez. Az exportálási lehetőség csak regisztrált felhasználók számára elérhető.

Jegyzet: által generált sorszorzók **Odds varázsló** ez eltérhet a piaci értékektől, különösen azért, mert bizonyos eseményekre a tényleges fogadási mennyiséget nem veszik figyelembe. Igazi bukmékernek jó ötlet használni **Odds varázsló** tanácsadó eszközként, pl. korrigálni *átlagos piaci odds* soka program által mutatott irányba.

4 Opciók

Az Opciók űrlapot a menüpont aktiválja **Opciók**.

Öt lapja van: **Gyakori**, **Jelenlegi liga**, **Internet**, **Cövek varázsló**, és **Egyéb**.

Az első két lap, **Gyakori** és **Jelenlegi liga** (például *Skócia*) azonos készlettel rendelkeznek a rendelkezésre álló bajnoki opciók közül. **Gyakori** Az opciók az új ligák kezdeti opcióiként használhatók, és a ligák alapértelmezett beállításainak tárolására egy opció használatával *Használjon általános lehetőségeket*. Az összes lehetőség a lapon **Jelenlegi liga** ligaspecifikusak.

Internet lapon van néhány internetes lehetőség.

Cövek varázsló lapon a rendelkezésre álló lehetőségek jelennek meg **Cövek varázsló** fogadási eszköz.

Egyéb lap néhány nyomtatási és exportálási beállítást tartalmaz.

4.1 Aktuális bajnoki lehetőségek

The screenshot shows the 'Scotland - Premiership' settings window. The 'Scotland' tab is selected. The settings include:

- League name: Scotland - Premiership
- Sport: Soccer
- Computation algorithm of: 2015
- Home advantage, balls: 0,245
- Profit margin, %: 0
- Depreciation period, days: 900
- Trend comparison base, days: 200
- Show new fixtures, rounds: 1
- Round date tolerance, days: 3
- Groups and rules of ranking...
- Notation of odds: Dec (selected), p. %, USA, UK
- Handicap odds: Asian (selected), Fixed
- Round odds to: 0,01 (selected), 0,05
- Exclude draws: ☐
- Allow quarter-integral AHO bases: ☒
- Allow quarter-integral totals: ☒
- Manual input of ratings/in-totals: ☐
- Auto calculations on file opening: ☒
- Cup games do count: ☒
- Friendly games do count: ☒
- Overtime and penalties do count: ☐
- Show some old fixtures: ☐
- Suspend Internet updates: ☐
- Use common options: ☐
- Buttons: Cancel, Help, OK

- **Liga neve**

A liga helyes neve. A liga neve különféle űrlapokon és nyomtatott anyagokon jelenik meg.

- **Sport**

Elérhető sportok a foci, jégkorong, baseball, amerikai futball, rögbi és kosárlabda. Fontos, hogy egy adott bajnoksághoz megfelelő sportágot adjunk meg, mivel ez hatással van arra, hogy a program hogyan értelmezi a ligaadatokat.

- **Számítási algoritmus**

Az új számítási algoritmus (2015) új megbízható kritérium – a sikeres valószínűségek entrópiája – alapján optimalizálja a teljesítményt. Javasoljuk, hogy a legújabb számítási algoritmust állítsa be.

- **Hazai előny, labdák**

Amikor az opció *Az értékelések/összesítők kézi bevitele* (lásd lent) be van kapcsolva, a felhasználónak itt kell megadnia az adott liga átlagos hazai előnyét labdáiban. A tipikus hazai előny körülbelül 0,5 labda egy futballbajnokságban.

- **Haszonkulcs, %**

Állítsa a haszonkulcsot nullára a tisztességes esélyek generálásához, és 10-20%-ra a fogadóirodák sorsorzóinak generálásához. Ez az opció negatív értékeket is engedélyez speciális célokra.

- **Amortizációs idő, nap**

A program a múltbeli játékokat használja fel az értékelések és az összesítés statisztikai értékeléséhez. Az új játékokat magasabbra értékeli, mint a régieket. A korábbi játékokat teljesen figyelmen kívül hagyjuk, ha régebbiek az értéksökkenési időszaknál. A tipikus amortizációs időszak körülbelül 900 nap a futballbajnokságokban. Lehetőség van az amortizációs időszak fix kezdő dátumának beállítására, így annak időtartama fokozatosan nő. Váltás át ezeket a módokat az értéksökkenési időszak vezérlőelemének dupla kattintásával.

- **Trendösszehasonlító bázis, napok**

Összehasonlítási időszak a trendszámításokhoz. Előfordulhat, hogy rövidebb időszak nem képes megragadni a hosszú távú trendeket, és fordítva. Az alapértelmezett érték 200 nap.

- **Mutasd az új szerelvényeket, fordulókat**

A jövőbeli meccsek fordulójának száma, amelyeket mérkőzésként kell használni. A mérkőzések az Interneten keresztül frissíthető ligafájlokból származnak.

- **Kerek dátum tolerancia, napok**

Amikor új mérkőzések érkeznek a ligafájlból, ez az érték egy forduló dátumtartományának meghatározására szolgál. Például a labdarúgó-bajnokságban pénteken kezdődhet, az utolsó meccset hétfőn tartják.

- **Csoportok és a rangsorolás szabályai...**

A gomb megnyomásával megnyílik a Csoportok és a rangsorolás szabályai panel. Határozzon meg csoportokat, és adja meg a csapatok rangsorolásának ligaszabályait.

- **Az esélyek jelölése**

Az esélyek négy jelölése áll rendelkezésre: decimális, valószínűségi százalék, USA és Egyesült Királyság. Az Egyesült Királyság jelölése nem ajánlott a tisztességes esélyek generálásához, mivel ez utóbbi nagyobb pontosságot igényel.

- **Hendikep esély**

Ezzel a lehetőséggel megadhatja a hendikep esélyét: ázsiai vagy rögzített. Az ázsiai esélyek (AHO) egész, fél- vagy negyedegész hendikep alappal rendelkezhetnek, döntetlen nélkül. Ha a mérkőzés végeredménye kiegyenlíti az AHO egész hendikepét, akkor az ilyen eseményt „töröljük”. A fix hendikep szorzók (1 x 2) hasonlóak a rögzített szorzókhoz, és egyenlők velük, ha a hendikep alapja nulla.

- **Kerekítsd az esélyt**

A szorzók generálásakor jó ötlet 0,05-re kerekíteni őket tizedes jelöléssel (vagy 5-re az USA-ban). A tisztességes esélyek általában nagyobb pontosságot igényelnek a lehetséges fogadások értékeléséhez.

- **Döntetlenek kizárása**

Egyes sportágakban előfordulhat, hogy a játék eredményeként nincs döntetlen. Ilyen esetekben a döntetlenek számolása értelmetlen, ezért az opció választásával kizárják őket az esélyek közül.

- **Negyed integrált AHO alapok engedélyezése**

Ez az opció lehetővé teszi a negyed integrált ázsiai hendikep alapok létrehozását, mint pl **0 : ¼, 0 : ¾** stb., az integrál mellett (pl **0:1**) és félintegrál (pl **½ : 0**) alapok.

- **Negyedintegrális összegek engedélyezése**

Ha be van jelölve, a program negyed integrál összegeket generál (pl **2.25**) az integrál mellett (pl **3**) és félintegrál (pl **2.5**). Ellenkező esetben csak integrál és félintegrál összegek jönnek létre.

- **Az értékelések/összesítők kézi bevitele**

Általában nem kell manuálisan megadni az értékeléseket és az összesítést, ha elegendő játék áll rendelkezésre a statisztikai elemzéshez. Néha azonban előfordulhat, hogy a felhasználó szakértelme, sérülések ismerete, motivációja stb. alapján szeretné szerkeszteni a számított értékeket. Nem ajánlott a 2006-os számítási algoritmus mellett manuális bevittet használni.

- **Automatikus számítások a fájl megnyitásakor**

Jelölje be ezt a jelölőnégyzetet, hogy minden számítás automatikusan megtörténjen egy másik ligafájl megnyitásakor (vagy a fájllista mezőből történő kiválasztásakor). Törölje a jelölőnégyzet bejelölését, ha az aktuális bajnokságot csak a múltbeli meccsek adatbázisaként kívánja használni.

- **A kupajátékok számítások**

A kupajátékokat általában teljes értékű játéknak tekintik, amely hozzájárul az értékelésekhez és az összesítéshez. Azok, akik másként hisznek, törölhetik a jelölőnégyzet bejelölését, hogy a játékokat aca Rem mezőben a statisztikai számítások során figyelmen kívül hagyják.

- **A barátságos meccsek számítanak**

Barátságos játékok egy tulajdonsággal fra Rem mezőben fél súllyal számítanak. Törölje a jelölőnégyzet bejelölését a barátságos meccsek teljes figyelmen kívül hagyásához a statisztikai számítások során.

- **A túlórák számítanak**

Egyes sportágakban, például a jégkorongban, fontosak a hosszabbítások. Ez az opció a által megjelölt játékok speciális kezelésére szolgál ota játéktáblázat Rem mezőjében.

- **Mutasson néhány régi lámpatestet**

Kiválasztáskor néhány régi lámpatest megjelenítését okozza Létesítmények@Új lámpatestek megjelenítése. Általában az előző játékkör jelenik meg. Ennek az opciónak a viselkedése a beállítástól függ Kerek dátum tolerancia.

- **Az internetes frissítések felfüggesztése**

Előfordulhat, hogy egyes ligák nem érdeklik az adott felhasználót. A jelölőnégyzet bejelölése letiltja az aktuális bajnokság internetes frissítéseit, és így megtakarítja a teljes online időt.

- **Használjon általános lehetőségeket**

Célszerű megadni a lehetőségeket a legtöbb liga számára Gyakorifülön, és egyszerűen ennek a négyzetnek a bejelölésével használhatja őket egy adott liga.

4.2 Csoportok és a rangsorolás szabályai

A panel **Csoportok és a rangsorolás szabályai** vagy az Opciók, Álláspontok panelről vagy a Versenyelemzés eszközről aktiválható.

Groups and rules of ranking in the league: CupUEFA

Groups

Qty: 12

Internal games: ☒

Naming: ☒ Letters ☐ Other ☐ Numbers

Group A

Available teams

- 1. FC Köln
- AC Milan
- AEK Athens FC
- AEK Larnaca
- AFC Ajax Amsterdam
- Akhisarspor
- Apollon Limassol
- Atalanta Bergamas
- Athletic Club Bilbao
- Bayer 04 Leverkusen
- Borussia Dortmund
- Chelsea FC
- Club Atletico de Madrid
- Club Brugge KV

Chosen teams

- APOEL Nicosia FC
- F91 Dudelange
- FK Qarabag Aghdam
- Sevilla FC

Rules of ranking

Points for: win 3 draw 1 loss 0

Promotion N 1 Relegation N 1

Precedence in case of equality of points

- Head to head points
- Head to head goals difference
- Head to head away goals
- Overall goals difference
- Overall goals scored
-
-
-

Cancel Help OK

Határozza meg a csoportokat, és adja meg itt a csapatok rangsorolásának ligaszpecifikus szabályait, azaz az elsőbbséget két vagy több csapat pontegyenlősége esetén. Ezek a beállítások befolyásolják az állás további számításait és a versenyelemzés eredményeit.

Legfeljebb 26 csoport definiálható. Valamelyik csoportba tartozó csapat nem kerülhet be egy másikba. A csoportoknak lehet szó szerinti (A,B,C,...), szám (1,2,3,...), vagy bármilyen más elnevezés.

Jelölje be a négyzetet **Belső játékok** ha csak az azonos csoportba tartozó csapatok közötti meccsek kell számításba venni.

A csoportosítás letiltásához csökkentse a csoportok számát 0-ra.

A rangsorolás szabályai meghatározzák a két vagy több azonos számú csapat elsőbbségi sorrendjét. Az európai labdarúgó-bajnokságok többségére jellemző rangsorolási szabályok a következők:

1. Összesített gólkülönbség
2. Összességében szerzett gólok
3. Fejtől fejig pontok száma
4. Fej-fej közötti gólkülönbség

Ezen kívül a felhasználó meghatározhatja, hogy hány legjobb csapat kerüljön fel a magasabb ligába, és hány alsó csapat kerül vissza az alacsonyabb ligába.

4.3 Internetes lehetőségek

• Proxy szerver

Javasoljuk, hogy jelölje be a négyzetet **Használja az automatikus proxybeállításokat** az automatikus proxykonfiguráció engedélyezéséhez. A legtöbb esetben a program helyesen határozza meg a proxyserver paramétereit, és azt, hogy kell-e egyáltalán proxyservert használni.

Ha a program nem tudja meghatározni a megfelelő proxykiszolgáló paramétereit, törölje a jelölőnégyzet bejelölését **Használja az automatikus proxybeállításokat**. Jelölje be a négyzetet **Használjon proxyservert**, adja meg a proxyt **Cím és Kikötő** ha proxyra van szükség. Általában, ha sikerül proxy nélkül frissítenie a ligákat interneten keresztül, akkor valószínűleg nincs szükség proxyra.

Általában ezek az értékek megegyeznek az Internet Explorer LAN-proxy beállításaival:

internet böngésző®Eszközök®Internetes lehetőségek®Kapcsolatok®LAN beállítások.

Ha nem sikerül, forduljon internetszolgáltatójához vagy LAN-rendszergazdjához a megfelelő proxyértékekkel kapcsolatban.

• Új ligák automatikus letöltése

Jelölje be ezt a négyzetet, hogy a szerveren időről időre megjelenő új ligák automatikusan letöltésre kerüljenek.

• A sorsorzók automatikus lekérése

Jelölje be ezt a négyzetet a sorsorzók automatikus lekéréséhez a szerverről.

• Hangos értesítések a befejezett frissítésekről

Bekapcsol egy dallamot, amikor a frissítés befejeződik.

- **Éjszakai automatikus frissítés**

Bekapcsolja az összes bajnokság éjszakai automatikus frissítését, legyen az alap vagy expressz, vagy mindkettő.

4.4 A tét varázsló lehetőségei

Fogadások

- **Állapot automatikus frissítése a fájl megnyitásakor**

Jelölje be ezt a jelölőnégyzetet, hogy a kiválasztott fogadások állapota automatikusan frissüljön egy másik tétfájl megnyitásakor (vagy a fájllistából történő választáskor).

- **Ellenőrizze a függőségeket**

A kölcsönösen függő fogadások (azaz ugyanarra az eseményre tett fogadások) nem számíthatók bele a halmazásba (parlay, stb.). Válassza ezt a lehetőséget a megakadályozáshoz **Cövek varázsló** tiltott fogadási változatok generálásából.

- **Automatikusan adagolja az esélyeket**

Lehetővé teszi az elérhető sorsorzók automatikus betáplálását a valós esélyekkel együtt **Stake Wizard**'s fogadási táblázat. Van értelme, ha a felhasználó fogadást köt **bwin.com**.

- **Alkalmazzon csapat kontra csapat trend tippeket**

Jelölje be ezt a jelölőnégyzetet, ha trendeket szeretne alkalmazni, és az esélycellák színezésével ellenőrzi a tippeket (parancsikont **F10**). A kedvezőtlen trendeket ibolyára színezzük. Kísérlet ezeknek az esélyeknek a táplálására **Cövek varázsló** figyelmeztető üzenet kíséri.

Változatok

- **A legjobb változatok automatikus kiválasztása**

A számítások befejezése után a megfelelő szám kiválasztásával automatikusan több legjobb fogadási változat is kiválasztható. A kiválasztott változatok megjelennek az űrlapon **Jelentések**.

- **Kiválasztási stílusok**

Ezekkel az opciókkal a felhasználó testreszabhatja a kiválasztott és nem kiválasztott fogadási változatok megjelenését a változatok táblázatában.

Számítások

- **Alapértelmezett mód**

Az alapértelmezett számítási mód határozza meg az újonnan létrehozott tétfájlok módját. A tényleges számítási mód a vezérlőpulton állítható be **Cövek varázsló** forma. Használata **Szabályos** mód előnyösebb.

- **Alapértelmezett megbízhatósági valószínűség, %**

A bizalmi valószínűség annak a valószínűsége, hogy a megcélzott alapot egységes sorrendben ériük el M fogadási körökben. Javasolt alapértelmezett érték - 95%.

- **Alapértelmezett célszorító**

A célszorító egyenlő a (Célalap)/(Rendelkezésre álló alap) aránnyal. Az újonnan létrehozott tétfájlok célalapját ennek az értéknek és az utolsó elérhető felhasználói alap (bankroll) alapján számítjuk ki. Az ajánlott érték 100.

- **Akkumulátorok korlátozása:**

Ez az opció lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy a gyűjtőket a megadott számú normál fogadásra korlátozza. Ha az akkumulátorokat pl. 2-re korlátozza, **Cövek varázsló** fogadási változatokat generál, mint pl **A,B,C,AB,AC**, **időszámításunk előtt**, **AB+C**, **AB+BC+AC** stb., de nem **ABC**. Az ajánlott érték 6.

- **Az alkomponensek korlátozása a következővel:**

Az összetett fogadás részösszetevőinek száma $2^N - 1$, ha nincsenek megkötések (N - kiválasztott független események száma). Gyakorlati okokból nem lehet túl nagy. Az ajánlott érték 100. A maximális megengedett érték 4095.

4.5 Különféle lehetőségek

• Nyomtatandó elemek

Jelölje be a megfelelő jelölőnégyzeteket, hogy kiválassza, melyik esélynézetet kívánja kinyomtatni. Előfordulhat, hogy a felhasználót nem érdekli a generált szorzók sokfélesége, és ez az opció segít megtakarítani egy papírt.

• Exportálandó elemek

Jelölje be a megfelelő jelölőnégyzeteket, hogy kiválassza, mely esélynézetek és Excel (XLS) vagy vesszővel tagolt (CSV) fájlba exportálandók. Előfordulhat, hogy a felhasználót nem érdekli a generált esélyek sokfélesége, és ez az opció kisebb fájlok létrehozásával segít megtakarítani a lemezterületet.

Ezen kívül még két jelölőnégyzet **Kérdezd meg előtte...** és **Kérdezd meg egyszer** használható a nyomtatás és exportálás előtt megjelenő felugró párbeszédpanelek viselkedésének szabályozására.

• A diakritikus karakterek megjelenítésének letiltása

Jelölje be ezt a négyzetet a diakritikus karakterek megjelenítésének letiltásához a csapatok nevében. Ezek a karakterek általában helytelenül jelennek meg a nem latin nyelveken (pl. kínai, cirill stb.), és ronthatják a program normál megjelenését. Az opció érvényesítéséhez a program újraindítása szükséges.

5 Eszközök

5.1 Odds konverter

Az Odds-konvertáló a menüpont kiválasztásával aktiválható **Eszközök® Odds konverter**, vagy kattintson egy gombra az eszköztáron.

• Alap panel

Az oddsokat a rendszer a négy elérhető jelölés között konvertálja: tizedes, valószínűségi százalék, USA és Egyesült Királyság. Lehetőség van az esélyek megadására billentyűzettel vagy egérrel:

A beviteli esélyek megengedett tartományai a következők:

Tizedes jelölés	1..végtelen
A valószínűség százaléka	0...100%
USA jelölés	- végtelen...-100, páros, 100..végtelen
UK (tört) jelölés	0..1, páros, 1..végtelen

Az egyedi igényektől függően a felhasználó a kimeneti pontosság három fokozata közül választhat: magas, normál és lekerekített.

Akik nem szívesen kattintanak egy gombra **Alakítani**, használhatja az automatikus konvertálás funkciót egy négyzet bejelölésével **Automatikus átalakítás**.

Egy négyzet bejelölésével megtekintheti a kapott oddsok reciprok értékét **Kölcsönös**. A reciprok értéket egy adott esemény 100%-os valószínűségének kiegészítéseként számítják ki.

• 1x2 panel

Az 1X2 fix szorzók (árak) itt ázsiai hendikepekre, összegzőkora és helyes pontszámokra konvertálódnak. Ezenkívül a konverter kiszámítja a tényleges haszonkulcsot, vagy felhasználó által meghatározott értéket használ.

A felhasználó meghatározhat bármilyen haszonkulcsot a szerkeszthető beviteli mezőben, majd egy gombra kattintva kiszámíthatja a megfelelő fix esélyeket, ázsiai hendikepeket, összesített gólokat és helyes pontszámokat. **Alakítani.** Kattintson egy gombra **0% beállítás** agyorsan nullára állítja a haszonkulcsot, és tisztességes esélyeket jelenít meg.

A szerkeszthető mezőkben megjelenik az AHO-alap, az összesített gólbázis és a legvalószínűbb helyes pontszám is. A felhasználó megadhatja az AHO tetszőleges értékét, az összes gólt és a helyes pontszámot, és kiszámíthatja a megfelelő esélyeket egy gombra kattintva. **Alakítani** vagy megnyomásával **<Enter>**.

Kattintson egy gombra **Visszaállítás** elveti a felhasználó által meghatározott alapokat, és visszaállítja az összezet automatikus értékekre.

Jegyzet: Elvileg lehetséges az ázsiai hendikepek fordított átalakítása rögzített szorzóvá, feltéve, hogy a gólok összeszorzója is ismert.

• Arbitrázs panel

Arbitrázs fogadás (más néven *biztos* vagy *arb*) kockázatmentes lehetőség garantált nyereség elérésére egy adott sporteseményen vagy fogadási piacon. Kiaknázza a különböző – jellemzően kettő vagy három – fogadóirodák közötti esélykülönbségeket.

Arbitrázs fogadás lehetséges, ha a szorzók L_1, L_2, \dots, L_k kölcsönösen kizárva ugyanazon esemény kimenetele megfelel egy egyszerű kritériumnak (tizedes jelöléssel): $P = 1/L_1 + 1/L_2 + \dots + 1/L_k < 1$. Egy feltételezett fogadóiroda %-os haszonkulcsát $100 \cdot (1 - P)$ értékben határozzuk meg. $1/P$, és általában negatívnak kell lennie. Az 1, 2, ... eredményekre vonatkozó egyedi tét $A/P/L_1$, $A/P/L_2$ és így tovább, ahol A egy befektetési összeg. Ekkor a fogadó várható nyeresége $A \cdot (1/P - 1)$ lesz, és általában pozitívnak kell lennie.

Mindezeket a számításokat két vagy három eredményre a **Arbitrázs** panelt egy gombra kattintva **Alakítani** vagy megnyomásával **<Enter>**:

Basic | 1 X 2 | Arbitrage

Input

1

2

X

2,2

2,3

Notation

☒ Dec
 ☐ p, %
 ☐ USA
 ☐ UK

7

8

9

/

4

5

6

,

1

2

3

-

0

C

Convert

Output

Profit margin, %

-12,444

Investment

100

Stake for 1

51,11

Stake for 2

48,89

Stake for X

Expected profit

12,44

☐ Auto conversion

Help

Close

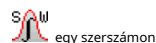
Az első két eredményt (1, 2) általában egyik vagy másik csapat győzelmének tekintik egy mérkőzésen (döntetlen, fogadás nélkül) vagy típusú eseményen. *Igen! Nem.* Csak két eredmény esetén a harmadik szerkeszthető mezőt üresen kell hagyni. A harmadik eredmény (X) nem kötelező, és azt feltételezzük, hogy döntetlen a rögzített szorzók típusa esetén 1-X-2.

Jegyzet: Abban az esetben, ha az arbitrázs kritérium nem teljesül, a várható profit negatív és pirossal kiemelve, miközben a program sípol.

5.2 Tétvarázsló 4

Az eszköz **Cövek varázsló** optimális fogadási stratégiát generál, és így segít megállítani a pénzpazarlást a vak fogadásnál. Speciális valószínűségi elemzés segítségével közvetlenül utasítja a fogadókat, hogy melyik fogadási változatot részesíti előnyben, valamint az adott fogadási alap elosztását.

Ez a menüpont kiválasztásával aktiválható **Eszközök®Cövek varázsló**, vagy kattintson egy gombsorra.



Erről a hatékony eszközről részletes információk találhatók a Fejezet cövek varázsló útmutatójában.

5.3 Versenyelemzés

A versenyelemző eszköz a következő feladatokat oldja meg:

- Kiszámítja az esélyeket (valószínűségeket), hogy az egyes csapatok egy bizonyos helyen legyenek a tervezett meccsek befejezése után;
- Kiszámítja a legvalószínűbb forgatókönyvet minden lehetséges párosításhoz „csapat vs hely”;
- A legvalószínűbb forgatókönyvek hipotetikus táblázatát számolja ki.
- Kiszámítja egy verseny korábbi mérkőzéseinek pontszámait.

Ez a menüpont kiválasztásával aktiválható **Eszközök®Versenyelemzés**, vagy egy eszköztár gombra kattintva.



Az elemzés elindításához kattintson egy gombra , vagy nyomja meg a <billentyűtF9>, vagy válasszon menüpontot**Fuss®Rajt**.

A számítási idő az ütemezett játékok számától függ, 3 hatványaként, és ezért óriási lehet. A felhasználó azonban választhat a számítási sebesség és a kívánt sebesség között

pontosság a pályavezérlés segítségével  egy eszköztáron. A hosszadalmas számítások leállítására is kattintson egy gombra , nyomja meg a gombot <F10>, vagy válasszon menüpontot**Fuss®Álljon meg**.

• Odds táblázat

A számított szorzók az oddstáblázatban jelennek meg:

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

A színes cellák a lehetséges „csapat vs hely” párosításokat jelölik. Minél sötétebb a szín, annál nagyobb az esély arra, hogy egy csapat elfoglalja a helyet.

Az esélytáblázatban szereplő számok négy jelölése áll rendelkezésre: decimális, valószínűségi %, USA és UK. Alapértelmezés szerint a valószínűségek használatosak. A valószínűségek összege minden oszlopban és minden sorban egyenlő 100%.

A jelölések egyszerűen válthatók a menüpontra kattintva**Esély@Jelölés**, vagy a felugró menü használatával.

Ha rákattint az egérrel az esélytáblázat bármely színes cellájára, azonnali választ kap két másik asztalon: a játéktáblákon és a hipotetikus tabellán.

• Játéktáblázat és forgatókönyvek

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	▼

A játéktáblázat megtartja az összes lejátszott játékot, és az aktuális verseny néhány ütemezett játékát. A fő játéktáblázatában szereplő összes játéknak megfelelnek**Odds varázsló**képernyő csésze nélkül (c) attribútum, és nem régebbi, mint a torna első játéka (jelöléseF). Az ütemezett játékok világosszürke háttérűek, hogy elkülönüljenek a többitől. OszlopRmegjeleníti a kiválasztott pár legvalószínűbb forgatókönyvét**csapat vs helya** következő szimbólumkészlet használatával:

W	hazai csapat győzelme
L	vendégcsapat győzelme
D	húz
Wn	hazai csapat győzelme gólkülönbséggel n
Ln	vendégcsapat győzelme gólkülönbséggel n
S	bizonyos pontszámot

Oszlopok **G1, G2** az elmúlt mérkőzések tényleges pontszámait és a tervezett meccsek legvalószínűbb pontszámait képviselik. Egyes tervezett meccsek pontszámait a forgatókönyv határozza meg. Például míg néhány játék legvalószínűbb pontszáma az **1:0**, ha egy olyan forgatókönyvben vesz részt, mint "döntetlen", az adott játék legvalószínűbb pontszáma, pl **1:1**. Azok az ütemezett játékok, amelyek nem szerepelnek a forgatókönyvben, szürkén jelennek meg.

• Hipotetikus tabella

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	

Ez a táblázat a kiválasztott pár legvalószínűbb forgatókönyvének hipotetikus állásait jeleníti meg **csapat vs hely**(pl. Hibernian a 3. helyen). Oszlopok **G, W, D, L, S, C, P** lejátszott meccsek, győzelmek, döntetlenek, vereségek, szerzett gólok, ellen szerzett (kapott) gólok és pontok teljes számát jelöli.

• Pontozási táblázat

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			

A ponttáblázatot a menüpont segítségével lehet megjeleníteni **iasztal® Pontozó táblázat**, vagy egy gomb megnyomásával **<F3>**. Ez a táblázat egy verseny múltbeli mérkőzéseinek pontszámait jeleníti meg. A felhasználó visszaválthat az esélytáblázatra a **<F2>** gomb megnyomásával **F2>**.

Jegyzet: Az odds- és pontszám táblázatok is exportálhatók Excel (XLS) fájlba a menüpont segítségével **iasztal®**

Táblázat exportálása.

Jegyzet: A versenyelemző eszköznek a következő korlátai vannak a bemeneti adatokra vonatkozóan:

A csapatok maximális száma	32
Korábbi játékok maximális száma	1250
A tervezett játékok maximális száma	96

5.4 Adatvizsgáló

Adatvizsgáló egy olyan segédprogram, amely internetes forrásokban keres, és sporteredményeket és mérkőzéseket keres a foci, jégkorong, kosárlabda, baseball, rögbi, amerikai futball, kézilabda és röplabda területén. A bajnokságok és egyéb versenyek széles választékát fedi le. Több lehetőség is lehetővé teszi a legfrissebb vagy a teljes eredmények megszerzését, a játékok bizonyos attribútumokkal való ellátását, a csapatok automatikus átnevezését és az adatok liga (LEA) formátumban történő mentését. Az egyszerű és intuitív kezelőfelület megkönnyíti a nagy adattömbök nagyon gyors lekérését és mentését.

Az eszköz **Adatvizsgáló** menüponton keresztül aktiválható **Eszközök® Adatvizsgáló** vagy az eszköztár gombjával.

Jegyzet: Összes **Adatvizsgáló** A funkciók csak teljes (regisztrált) verzióban érhetők el.

Jegyzet: Adatmentéskor a **Átnevezés** választási lehetőség, **Adatvizsgáló** ugyanazokat a szabályokat és fájlokat használja, mint a Sok csapat átnevezése témakörben.

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 Clear tables ☒ Rename

Bytes: 448 Total bytes: 111108

A jobb alsó sarokban található zöld plusz gomb frissíti az aktuális bajnokságot a letöltött adatokkal anélkül, hogy el kellene mentenie azokat a fájlba.

• Egyéni liga hozzáadása

Először is győződjön meg arról, hogy a múltbeli eredmények és a jövőbeli eredmények jelen vannak **Adatvisszakereső**.

1. A jobb alsó sarokban lévő gomb segítségével mentse a ligaadatokat egy ligafájlba.

2. Nyissa meg a fájlt **Odds varázsló**.

3. Adjon hozzá fájlokat az elmúlt szezonokhoz a használatával **Játékok@Frissítés fájl**ból.

3.1. Határozza meg a résztvevő csapatokat. Vegyük az összes csapatot és meccset az elmúlt 3 szezonban + az aktuális szezonban pl. a 2. ligában. Ez egyszerűen megtehető a szűrőbeállítások ellenőrzésével **Csapatok hozzáadása, Játékok hozzáadása, és Hozzáadás**

berendezési tárgyak Használat során **Játékok@Frissítés fájl**ból.

3.2. Frissítse a bajnokságot legalább 3 legutóbbi szezonból az 1., 2., 3., 4. stb. Liga-ban, csak egy opció használatával **Játékok**

hozzáadása. Vegyen ki annyi elmúlt szezont, amennyit csak szeretne a teljesítménytörténeti elemzéshez és a diagramokhoz, de ne feledje, hogy csak azok a játékok befolyásolják az értékeléseket és az esélyeket, amelyek nem régebbiek, mint az amortizációs időszak.

(**Opciók@Amortizációs időszak**). Alapértelmezett értéke 900 nap a legtöbb bajnokságban (~ 2,5 szezon). 4. Végezze el a szükséges beállításokat a Beállítások panelen. Különösen állítsa be a liga nevét pontosan a következő formátumban: *Ország - A Liga neve*. 5. Kattintson az eszköztár zöld nyíl gombjára.

6. Használja **Létesítmények@Új lámpatestek megjelenítése**a mérkőzések és az esélyek megjelenítéséhez.

Jegyzet:A ligafájlban szerepelnie kell az ország előtagjának, szóközök nélkül, pl *MyCountry1.lea*.

Jegyzet:**Adatvisszakereső** csak egy eszköz a ligaadatokat internetes forrásokból való lekérésére és mentésére. Minden további munkát a **Odds varázsló**.

5.5 Játékszűrő

Az eszköz **Játékszűrő** egy eszköz a különböző feltételeknek megfelelő múltbeli mérkőzések elemzésére: résztvevő csapatok, szezonok, első / teljes játékidőben elért eredmények, eredmények, helyes pontszámok, hendikepek, összesítések, mérkőzések attribútusok.

Az eszköz **Játékszűrő** vagy a menüpont kiválasztásával aktiválható **Eszközök@Játékszűrő**, vagy **Játékok@**

Játékok megtekintése@Szűrő használata..., vagy kattintson a gombra az eszköztáron.

A megadott szűrési feltételeknek megfelelő játékok részalmazának megtekintéséhez kattintson a gombra **Alkalmaz**.

Az űrlap eredeti állapotának visszaállításához kattintson a gombra **Visszaállítás**.

Az alkalmazott szűrőfeltételek kikapcsolásához kattintson a gombra **Alkalmazás visszavonása** az űrlapon kattintson a gombra **Visszavonás** az eszköztáron, vagy válassza a menüpontot **Játékok®Játékok megtekintése®Minden játék**.

5.6 Teljesítményelemzés

Az eszköz **Teljesítményelemzés** menüponton keresztül aktiválható **Eszközök®Teljesítményelemzés**.

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

Ez a segédprogram statisztikát generál egy adott ligában sikeresen kiszámított esélyekről (valószínűségről). A számítási eredmények a következő egyidejű tényezők együttes hatásának általános indexének tekinthetők:

1. Teljesítménye **Odds varázsló** magá;
2. Az aktuális bajnokság kiszámíthatósága.

Az elemzés elindításához kattintson egy gombra **Kiszámítja**. A számított sikerességi arányokat két táblázatban mutatjuk be. Az első táblázat oszlopainak pontos jelentése a következő:

Játékok száma	Hazai győzelmek száma (m_1), rajzol (n_x), idegenbeli győzelem (m_2), és az összes játék ($N=m_1+n_x+m_2$) az elemzett időszakban
Relatív arány, %	Arányok $100 \cdot m_1 / N$, $100 \cdot n_x / N$, $100 \cdot m_2 / N$, és ezek összege = 100%
Számított próbatételek összege	Az egyes meccsek kiszámított valószínűségeinek összege: hazai győzelem (p_1), húz (p_x), idegenbeli győzelem (p_2), és azok összege $p_N = p_1 + p_x + p_2 = N$
Relatív arány, %	Arányok $100 \cdot p_1 / N$, $100 \cdot p_x / N$, $100 \cdot p_2 / N$, és ezek összege = 100%
Sikeres számítási próba	A hazai győzelmek sikeresen kiszámított valószínűségeinek összege (s_1), rajzol (s_x), idegenbeli győzelem (s_2), és azok teljes összege $s_N = s_1 + s_x + s_2$
Sikerarány, %	Arányok $100 \cdot s_1 / m_1$, $100 \cdot s_x / n_x$, $100 \cdot s_2 / m_2$, és azok teljes összege (PP)
Sikeres próbák entrópiája	Kifejezések összege $-(d_{en} / M) \cdot \ln(p_{en})$, és azok teljes összege, hold $d_{en} = 1$, ha eredménye en -a játék összhangban van az eredménnyel, amely valószínűség p_{en} számára számították. Másképp $d_{en} = 0$
χ^2 kritérium	Pearson C-négyzet teszt. A számított eltérést méri az összes lehetséges pontszám valószínűsége a 0:0 és 10:10 közötti tartományban a tényleges relatív gyakoriságuk alapján. Jelenleg tesztelési módban van bevezetve, a jövőben eltávolítható vagy kicserélhető.

Az utolsó két összeg: a sikerességi arány $PP = 100 \cdot s_1 / m_1 + 100 \cdot s_x / n_x + 100 \cdot s_2 / m_2$, és a sikeres valószínűségek entrópiája integrált teljesítmény/előrejelzési indexnek tekinthető. Félkövér betűtípussal vannak kiemelve. Az entrópia minimális lehetséges értéke nulla, ha az összes kimenetet abszolút pontossággal előre jelezzük. Minél nagyobb egy entrópia, annál kisebb az előrejelzés pontossága.

A második táblázat az overs/unders számára hasonló a fent leírtakhoz.

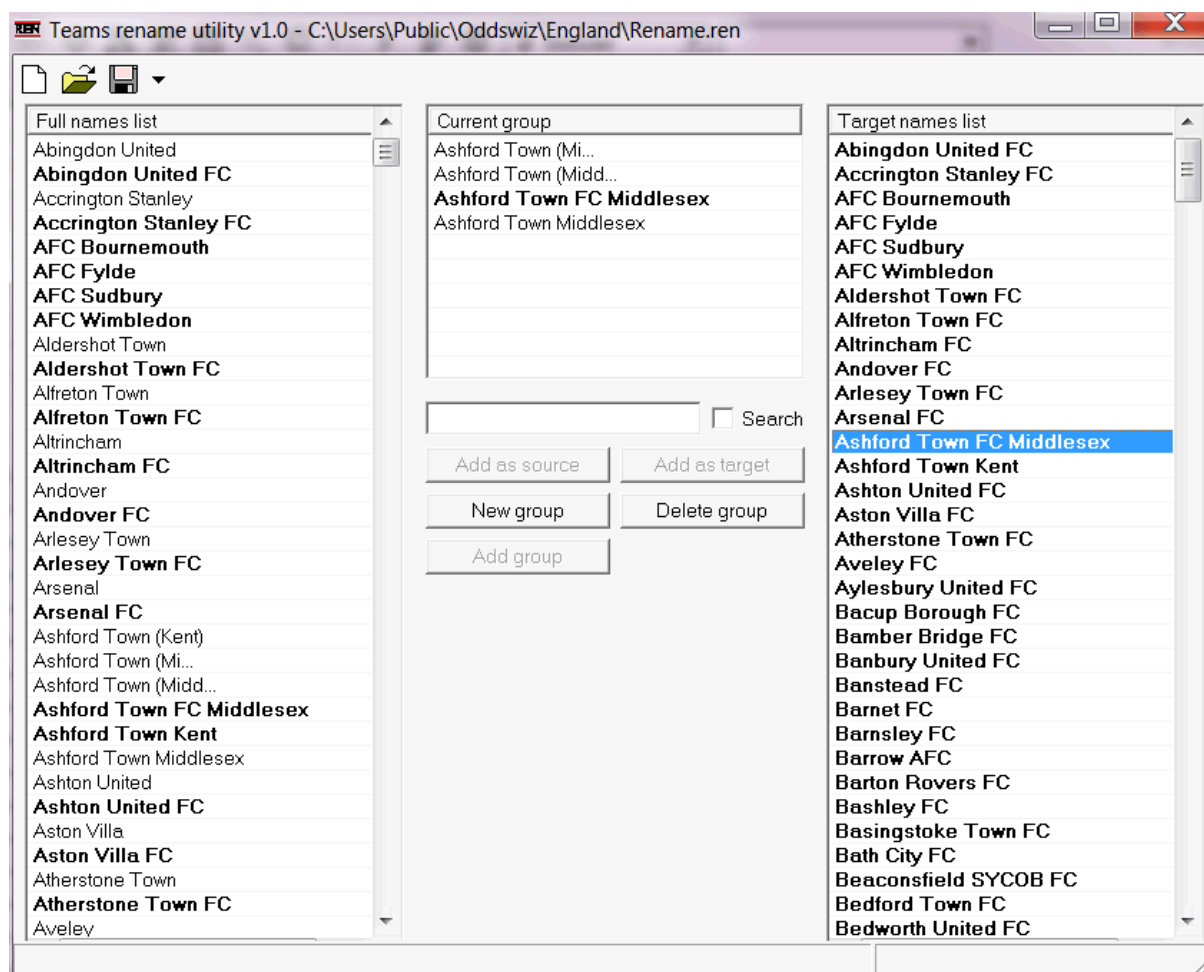
Jegyzet:A helyes teljesítményelemzés megköveteli, hogy az elemzett időszak kezdő dátuma előtt elegendő múltbeli meccset lejátszhasanak. Legalább az értékcsökkenési időszak alatti összes múltbeli játéknak jelen kell lennie a kezdő dátum után lejátszott játékokon kívül.

Jegyzet:A legtöbb támogatott bajnokság 1-es, 1-szeres, 2-szeres és 2-szeres sikerarányáról bővebben a következő címen olvashat.**Odds varázsló**kezdőlap:<http://www.newhavensoft.net> .

5.7

A segédprogram átnevezése

Az eszköz **A segédprogram átnevezése**lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy könnyen kezelje az azonos csapatnevekben felferülő különbségeket különböző forrásokból. Ez a menüponton keresztül aktiválható **Eszközök®A segédprogram átnevezése**. Csak egyszer használja a csapatok átnevezésére. Ezt követően az átnevezések automatikusan megtörténnek. A cél (új) névnek több forrásneve is lehet.



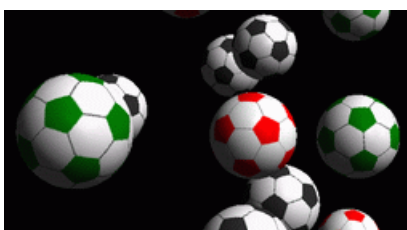
A segédprogram átnevezéseAz űrlap három listanézetre van osztva. A célcsoportok nevei (az átnevezendő nevek) félkövér betűtípussal vannak kiemelve. A bal oldali listanézet tartalmazza az összes csapat nevének teljes listáját, beleértve a régieket és az újakat is. A középső listanézet az aktuális átnevezési csoportot tartalmazza, amely a célnévből (félkövér) és egy vagy több forrásnévből áll. A jobb oldali listanézet csak a célneveket tartalmazza. Ha bármelyik elemet kiválasztja a bal vagy jobb oldali listanézetben, akkor megjelenik a teljes csoport, amelyhez az elem tartozik.

Az elérhető gombok lehetővé teszik forrás- és célnevek hozzáadását, nevek célként való hozzárendelését, új átnevezési csoportok létrehozását, csoportok törlését és új csoportok hozzáadását az átnevezési listához.

Alapértelmezés szerint a fájlok átnevezése szabványos névvel rendelkezik **Rename.ren**. Ezt a szabványos nevet a **Adatvisszakereső** eszköz a korábbi játékok vagy mérkőzések eredményeinek mentésekor.

5.8 3D golyók helyet

3D golyók helyet egy szabadidős eszköz, amely a focilabda viselkedését fizikai térben valósítja meg gravitációval vagy anélkül, a főbb természetvédelmi törvényeknek megfelelően. Teljes képernyős módban, falak háttér nélkül, eredeti képernyővédőként használható.



Számos lehetőség áll a felhasználó rendelkezésére a következő gombok megnyomásával:

R	Újrakezd
G	Kapcsolja be/ki a gravitációt
H	Mozgás vízszintes síkban
V	Mozgás függőleges síkban
B	Mozgás a fűvön (biliárdszerű)
+ , =	Gyorsítsa fel a mozgást
-	Lazított mozgás
S	Hangeffektusok be- és kikapcsolása
W	Kapcsolja be/ki a falak háttérét
M	Adjunk hozzá további golyókat
L	Távolítsa el a golyókat
F/N	Teljes / normál képernyő

A fenti lehetőségek a jobb gombbal kattintva is elérhetők, és egy felugró menüben kiválasztunk egy elemet. Egy felugró menü utolsó eleme **Shortframe...** bittérkép fájlba menti az aktuális jelenet rövid képkockáját.

Ezenkívül a felhasználó a következő gombokkal navigálhat a jelenetben:

à	Jobbra
ß	Forduljon balra
ñ-à	Váltás jobbra
ñ-ß	Váltás balra
á	Menj tovább
â	Hátrafelé mozogni
ñ-á	Felvált
ñ-â	Váltás lefelé
PgUp	Nézz fel
PgDn	Nézz le
itthon	Térjen vissza a kiindulási helyzetbe

jegyzet: A gravitáció bekapcsolása energiaveszteség miatt végül megszakítja a mozgást. A < gomb megnyomásával azonban tovább tartható+> időről időre kulcsot.

jegyzet: Az ütköző tárgyak közötti nem rugalmas kölcsönhatás miatti kinetikus energiaveszteség csak alkalmazott gravitáció esetén hatásos.

6 Cövek varázsló útmutatója

6.1 Áttekintés és alapkoncepció

Tétvarázsló 4a döntéshozó szoftver új verziója, amely optimális fogadási stratégiát generál. Kifinomult valószínűségi elemzést használva közvetlenül utasítja a fogadókat arra vonatkozóan, hogy melyik fogadási szerkezetet részesíti előnyben, valamint az adott fogadási alap eloszlását. Ellentétben a Kelly-kritériumon alapuló egyszerű programokkal, **Cövek varázsló** lehetővé teszi a bankroll növekedés reális tartományának használatát, és a célalap elérésének bizalmi valószínűségének meghatározását.

Tétvarázsló 4 elméletileg az új tétel, gyakorlatilag pedig az új többváltozós optimalizáló motor hajtja. Kiváló teljesítménnyel rendelkezik, és nagyobb lehetőségeket kínál a fogadók számára.

Fogadó általában úgy tesz, hogy intuitív módon mérlegeli a bukméker esélyeit az események menetének ismeretével. Egyértelmű, hogy a játékosok dolga nem könnyű, hiszen sok bukméker által kínált eseményt/szorzót kell összerakni. Ezután döntenie kell arról, hogy mekkora és milyen kombinációkban kell tétet hozni. Nyilvánvaló, hogy az összes rendelkezésre álló pénzzel való fogadás előbb-utóbb teljes veszteséget eredményez. A másik oldalról a kis összegű fogadás lehetőséget ad arra, hogy semmit se nyerjünk. Biztos van valahol egy boldog közeg... és **azléteznek! Cövek varázsló** elég ügyes ahhoz, hogy a lehető legtöbb ezer közül a legjövedelmezőbb kombinációhoz találjon egy ilyen médiumot.

A program hatékony használatához a fogadónak meg kell értenie az esemény valószínűsége és az esélyek közötti egyszerű összefüggést. Kétféle odds létezik: soros odds (a bukméker által kínált) és fair odds. Ez utóbbi pusztán az esemény valószínűségének inverz értéke. Ha a tisztességes odds megegyezik a sorszorzóval, a bukmékernek hosszú távon nulla nyeresége lenne, és a fogadónak sem lenne haszna. Ez az oka annak, hogy a sorszorzóknak mindig kisebbnek kell lenniük a tisztességes esélyeknél, amíg a fogadóirodák nyereséget akarnak elérni. Ellenkező esetben a fogadónak előfeltételei vannak a győzelemhez, a fogadónak pedig a veszteséghez.

Tekintsük a sorszorzót = 2,0. A fogadóirodák szempontjából az esemény valószínűsége kisebb, mint $1/2,0 = 50\%$, és ez a különbség teszi ki a haszonkulcsát. Fogadó intuitív módon fogad erre az eseményre, ha véleménye szerint a valódi odds kisebb, mint 2,0 (mondjuk 1,5), vagyis az esemény valószínűsége körülbelül $1/1,5 = 67\%$. Ez a két érték a program fő bemeneti adata. És természetesen, **Cövek varázsló** generálni fog

optimális fogadási struktúra csak akkor, ha a tisztességes odds kisebb, mint a sorsorzó. Különben nincs értelme a fogadásnak!

Komoly fogadóknak jó ötlet használni **Odds varázsló** előrejelzési képességeket a teljesítményalapú tisztességes esélyek kiszámításához.

6.2 Felhasználói felület

Szinte az összes **Cővek varázsló** A funkciók a fő űrlapról érhetők el, amely a bemeneti és kimeneti adatok összegzését is megjeleníti. A fő űrlap a következő elemekből áll:

- **Menü és eszköztár**



Használja a menüelemeket vagy az eszköztár gombjait a beviteli fájlok megnyitásához és mentéséhez, űrlap nyomtatásához, jelentések megtekintéséhez, fogadások állapotának frissítéséhez, számítások indításához és leállításához, módosítások visszavonásához, oddskonvertáló aktiválásához és súgó megjelenítéséhez.

- **Vezérlőpult**

Conf P 95 %

Fund 1000

Min stk 10

Target 10000

Min x0 0 %

Mode

☒ Regular

☐ Kelly

6 Accum

100 S/comp

☒ Incl. closed

A vezérlőpult a fő paraméterek beállítására szolgál a számítások megkezdése előtt: megbízhatósági valószínűség (**Konf. P**), rendelkezésre álló alap (bankroll) (**Alap**), minimális tét (**Min Stk**), célalap (**Cél**), minimálisan lefoglalt összeg (**Min x0**) az alap %-ában, számítási mód (**Mód**), az események maximális száma a halmozó fogadásokban (**Accum**), a részösszetevők maximális száma egy összetett fogadásban (**S/comp**), és hogy bele kell-e venni a zárt fogadásokat.

- **Fogadási asztal**

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	

A fogadási táblázat a szokásos fogadásokat tartalmazza a vonatkozó információkkal együtt. Amikor etetési esélyeket **Odds varázsló**, a táblázat minden cellája automatikusan kitöltődik, kivéve az utolsó oszlopot, amely egy esemény befejezésekor frissíthető. A fogadási táblázat legfeljebb 26 különböző szokásos fogadást tartalmazhat. A táblázat összes cellája szerkeszthető.

• Változatok táblázata

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

Ez a táblázat a számítások eredményeit mutatja. A részletekért lásd a Számítások eredményei című témakört.

A számítási mód és a kiszámított változatok teljes száma a táblázat alatti állapotsorban látható.

6.3 Bemenő adat

• Bizalom valószínűsége

Használja a beviteli mezőt **Konf. Pa** szükséges megbízhatósági valószínűség megadásához. A bizalom valószínűsége a megbízhatóság mértéke. Hatással van a célalap eléréséhez szükséges megbízható körök számára. A megbízhatósági valószínűség általában 0,95 (alapértelmezett érték). Ez azt jelenti, hogy az egységes sorozatok 95%-a **R95** fogadási körök sikeresek lesznek a célalap elérésében.

• Rendelkezésre álló alap

Használja a beviteli mezőt **Alapa** rendelkezésre álló fogadási alap (bankroll) beállításához. A tétnek nagyobbnak vagy egyenlőnek kell lennie a minimális tétnél.

• Minimális tét

Használja a beviteli mezőt **Min Stk** hogy belépjen a megengedett minimális tétbe. A bukmékerek általában 1 és 10 dollár között határozzák meg a minimális tétet. A minimális tét nullára (valójában 1 centre) is beállítható.

• Célalap

Adja meg a cél alapot a beviteli mezőben **Cél** hogy nagyobb legyen a rendelkezésre álló forrásnál. Nincs értelme ezt a paramétert annyira beállítani, amennyire hosszú távon kívánatos nyerni, mivel a tisztességes esélyek értékelésének alapvető pontatlansága a valószínűségi hiba fokozatos felhalmozódását, és ezáltal veszélyes túllicitálást eredményezhet. Így minél pontosabb igazságos szorzót használunk, annál nagyobb az értéke **Cél** meghatározható. A célalap általában 10-100-szor nagyobb, mint a rendelkezésre álló alap.

• Minimálisan lekötött alap

A jelölőnégyzet segítségével adja meg a minimálisan lekötött alapot a rendelkezésre álló forrás %-ában **Min x0**. A veszélyes túllicitálás elkerülése érdekében érdemes bizonyos felhasználói kategóriák számára megadni ezt az értéket.

• **Közönséges fogadások**

A szokásos fogadások soraiban kerülnek be a fogadási táblázatba **A,B,C,...,Z** akár az esélyek etetésével **Odds varázsló** (lásd a Tétvarázsló esélyeinek adagolása témakört), vagy manuálisan.

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	


Legfeljebb 26 normál fogadás írható be. A felhasználó szerkesztheti az összes fogadási táblázat bejegyzését. Ha bizonyos cellát nem szerkesztett módban választ ki, nyomja meg a < billentyűkombinációt **Ctrl-Del** > törli az aktuális fogadást. Megnyomása < **Ctrl-Ins** > üres tétet szúr be az aktuális sorba. A szerkesztési mód a < gomb megnyomásával váltható **F2** >. Ha a fogadásokat manuálisan adják meg, legalább két oszlopot ki kell tölteni: a fair oddsokat és a sorsorzót tizedes jelöléssel.


A normál fogadások állapotának frissítéséhez kattintson egy gombra **Állapotfrissítés**.




egy eszköztáron, vagy válasszon menüelemet **Fogadások®**

Jegyzet: A sorsorzóknak nagyobbak kell lenniük, mint a megfelelő igazságos odds. Különben nincs értelme a fogadásnak!

A felhasználó a korábban elmentett beviteli fájlt is megnyithatja egy gombra kattintva , vagy a menüpont kiválasztásával **Fájl®Nyisd ki**. Ha a bemeneti fájl a **Odds varázsló** könyvtárban, gyorsan kiválasztható az eszköztár legördülő fájlmezőjéből. Javasoljuk, hogy a bemeneti fájlokat ebbe a könyvtárba helyezze.

Az összes bevitt adat törléséhez és új fogadások megadásához kattintson a gomb  egy eszköztáron, vagy válasszon menüelemre **Fájl®Új**.

A bevitt adatok és a kiválasztott fogadási változatok fájlba mentéséhez kattintson egy gombra, vagy  egy eszköztáron, válasszon egy menüpontot **Fájl®Mentés**.

6.4 Számítások futtatása

Győződjön meg arról, hogy az összes kiválasztott elemi fogadás megfelel a feltételnek **Fair < Line**.

A számítások elindításához kattintson egy gombra , vagy nyomja meg a < billentyűt **F9** >, vagy válasszon menüpontot **Fuss®Rajt**.

A számítási idő elsősorban a következő tényezőktől függ:

- Választott független fogadások száma (**A..Z**);
- Az opciók beállításai **Akkumulátorok korlátozása**: és **Az alkomponensek korlátozása a következővel**: Minél kevesebb értéket választunk, annál kevesebb időre van szükség (lásd a Tétvarázsló beállításait). Ugyanakkor a kevesebb érték korlátozottabb teljesítményt jelent, kevesebb várható nyeremény mellett.
- Minimális tét korlátozás (**Min stka** Vezérlőpulton). A nulla érték hatalmas teljesítményt produkálhat hosszabb számítási idővel.

A lehetséges fogadási struktúrák (fogadási változatok) száma a független fogadások számától függ, 2 mínusz 1 hatványa. Például három független fogadás esetén **A, B és C**, lehetséges $2^3 - 1 = 7$ fogadási változat:

1) **A**-egyszeri fogadás;

2) **B**-egyszeri fogadás;

3) **C**-egyszeri fogadás;


4) **{AB}**-egyszeri fogadások **A, B**, és gyűjtőtét **AB**;

5) **{IDŐSZÁMÍTÁSUNK ELŐTT}**-egyszeri fogadások **B, C**, és gyűjtőtét **IDŐSZÁMÍTÁSUNK ELŐTT**;

6) **{AC}**-egyszeri fogadások **A, C**, és gyűjtőtét **AC**;

7) **{ABC}**-egyszeri fogadások **A, B, C**, és halmozódó fogadások **AB, IDŐSZÁMÍTÁSUNK ELŐTT, AC, ABC**.

A fenti fogadások mindegyike legfeljebb 2-t tartalmaz $n-1$ komponens, hol N -események száma egy adott összetett fogadásban. A felsorolt korlátozások azonban csökkenthetik az összetevők számát, és így a várható nyereményeket is.

A hosszadalmas számítások leállításához kattintson egy gombra , nyomjon meg egy < gombot **F10**>, vagy válasszon menüpontot

Fuss! Álljon meg. Ebben az esetben az eredményhalmaz hiányos lesz, és nincs garancia arra, hogy az optimális fogadási változatot már megtalálták.

A számítások menetét az űrlap alján lévő folyamatjelző sáv jelzi.

6.5 A számítások eredményei

A számítások eredményeit a változatok kimeneti táblázata tartalmazza:

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

Oszlopainak pontos jelentése a következő:

Változatok	Fogadási változat (struktúra).
p %	Csökkentett a siker valószínűsége egyetlen körben.
R95	A megcélzott alap eléréséhez szükséges körök száma a megadott megbízhatósági valószínűséggel (alapértelmezés szerint 95%).
R ave	A célalap eléréséhez szükséges fordulók átlagos száma.
Z suc%	Az alap növekedésének tényezője egyetlen sikeres körben (%).
Z ave%	Az alap növekedésének átlagos tényezője egyetlen körben (%).
L	Csökkentett sorszorzók.
x0	Statikus alap, azaz félreteendő összeg.
x1, x2,...	Komplex tétösszetevők és összegeik.

A kapcsos zárójelek közé zárt fogadási változat összetett többkomponensű fogadást jelöl. A Komplex fogadás az összes lehetséges halmozódó fogadás halmazát tartalmazza (beleértve az egyszeri fogadásokat is), amelyek egy adott változat alapfogadásaiból állnak. A készlet hiányos lehet, attól függően, hogy a felhasználó korlátozza a gyűjtőelemek maximális számát, az alkomponensek maximális számát és a minimális tétet.

A változatok táblázatának fejlécére kattintva az eredmények sorba rendeződnek. Alapértelmezés szerint az eredmények a körök megbízható száma (R95) szerint vannak rendezve, amelyet a rendszeres fogadás hatékonyságának fő kritériumának tekintenek.

mód. A rendezési feltételt az aláhúzott fejléc jelzi.

A kiszámított változatok teljes száma megjelenik az állapotsorban. A felhasználó akár 100 rendezett változatot is áttekinthet a sorok görgetésével, de a legjobbak a lista tetején jelennek meg. A 10 000-nél több kört igénylő változatok nem szerepelnek az eredménykészletben.

A menü használata **Változatok**, a felhasználó kiválaszthatja/törölheti a fogadási változatokat, megtekintheti a jelentéseket, rendezheti a változatokat, és törölheti a táblázatot. A kiválasztott változatokat a testreszabható betűstílus és -szín emeli ki (lásd a Tétvarázsló beállításait). A rendszer tétfájlokba (STK) menti őket a szokásos fogadások készletével együtt. Az összes változat további mentéssel történő kiválasztása nagy tétfájlt eredményezhet.

A bemeneti és kimeneti adatok összesítését megjelenítő fő űrlap nyomtatásához kattintson a menüelem kiválasztására **Fájl®Nyomtatási űrlap**.



A bemeneti adatok és a számítási eredmények a menüpont segítségével Excel (XLS) fájlba exportálhatók **Fájl®Exportálás fájlba**.

6.6 Fogadási jelentések

A kiválasztott fogadási változatokról szóló jelentések megtekintéséhez kattintson egy gombra



az eszköztáron válassza a menüpontot

Változatok®Jelentések megtekintése, vagy nyomjon meg egy < billentyűkombinációt **Ctrl-R**.

A jelentések a jelentési űrlapon jelennek meg:

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

A jelentések összefoglalják a főbb fogadási paramétereket: tét összege, tisztességes és sorsorzók, maximális és tényleges eredmény, nyereség, a fogadási összetevők állapota, a siker valószínűsége, a körök megbízható és átlagos száma.

Az összetett fogadás összetevői külön oszlopokban jelennek meg. Az oszlop **Összeg** tartalmaz egy összefoglalót a kiválasztott fogadásról.

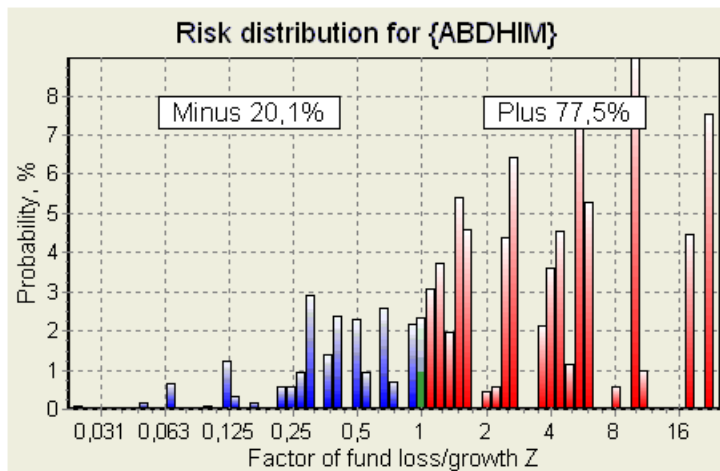
Amikor a felhasználó kiválaszt egy fogadást az űrlap bal felső sarkában található fanézet vezérlőből, a jelentés azonnal megjelenik a jobb oldali táblázatban. Piros nyilak jelzik a sikeres fogadásokat pozitív nyereség értékkel, míg a kék nyilak a részben vagy teljesen elvesztett fogadásokat.

Az űrlap alján található táblázat az összes szokásos fogadási összetevő tartalmát és állapotát mutatja. A fogadások állapota egy tétel kiválasztásával frissíthető **Állapotfrissítés**a felugró menüben.

- **Jelentés nyomtatása**

A teljes jelentés kinyomtatásához válasszon egy elemet **Nyomtatás@Teljes jelentés** vagy a felső menüből, vagy a felugró menüből. A papír megtakarításához csak tét kupont válasszon egy elemet **Nyomtatás@Tét kupon**.

- **Kockázat eloszlási diagram**



Nézni *Kockázat eloszlás* diagramot, válassza a menüpontot **Diagramok@Kockázat eloszlás**. A kockázateloszlási diagram az arány lehetséges szintjeihez tartozó számított valószínűségek eloszlását mutatja

az alap veszteségének/növekedésének tényezője = (bankroll-fogadás összege + bruttó nyereség) / (bankroll),

más néven befektetés megtérülése (ROI), ha százalékban fejezik ki a bankrollhoz viszonyítva (**Alap** az űrlapon). A kockázatmegoszlási diagram a vesztes (mínusz) és a győztes (plusz) összesített esélyeit is mutatja.

- **P-diagram**

Nézni *P*-diagram a kiválasztott fogadáshoz, válassza a menüpontot **Diagramok@P-diagram**.

P-diagram a makrovalószínűség közötti funkcionális kapcsolatot jeleníti meg *P* és egy bankroll statikus része *k₀*. A kapcsolatnak a célalap eléréséhez szükséges legkevesebb körnek megfelelő maximuma és a statikus rész optimális értéke van. A részletekért lásd a Matematikai háttér témakört.

6.7 Matematikai háttér

Copyright © 1999-2023 Newhaven Software Ltd.

Ez a témakör egy világos és matematikailag szigorú módszert mutat be az optimális fogadási paraméterek normál esetben történő kiszámításához. Ez utóbbi azt jelenti, hogy a bemeneti paramétereknek nincs szélső értéke (pl. fair odds = 1,01, míg a sorsorzó = 5,0), és a minimális tétkorlátozásnak nincs lehetséges hatása.

Ellentétben a Kelly-kritériumon alapuló egyszerű módszerrel, ez lehetővé teszi a fogadók számára, hogy reális bankroll-tartományt használjanak

növekedést, valamint a célalap elérésének bizalmi valószínűségét. Két módszer azonos eredményt ad, ha a célalap végtelen.

Tekintsünk egy egységes sorozatot n fogadási körök, amelyekből w forduló sikeresek voltak, és f

fordulók nem sikerültek.

Egyetlen sikeres kör eredményeként a bankroll összege a következő lesz:

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

hol

x -rendelkezésre álló fogadási alap (bankroll);

k_0 -az alap statikus része x ;

L -csökkentett sorsorzók;

Z -az alap növekedésének tényezője;

Egyetlen sikertelenség következtében az alap a következőkre csökken:

$$x' = k_0x.$$

w sikeres fordulók és f a meghibásodások a célalapot eredményezik:

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

A fenti képletek lehetővé teszik a kifejezést w és f függvényeként x , X , L , n , és k_0 :

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

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

Annak valószínűsége, hogy nem nagyobb, mint f hibák begyűjtése előtt annyi, mint w sikereket a Pascal-eloszlás integrált (halmozott) formája írja le:

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

hol

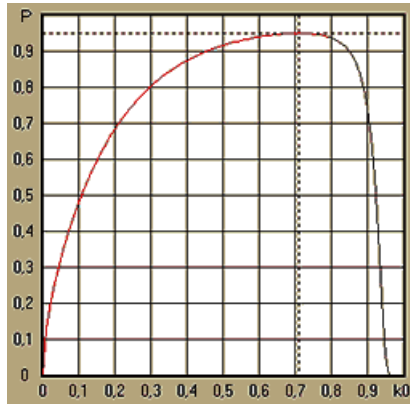
p -a siker valószínűsége egyetlen körben;

Γ -gamma függvény;

F -hipergeometrikus funkció.

Integrálértékei esetén egyenlő a negatív binomiális eloszlással w és f . A makrovalószínűség kifejezést használjuk P fogadási paraméterekkel összefüggésben.

Tipikus funkcionális kapcsolat (P -diagram) között a makrovalószínűség P és statikus rész k_0 , biztosítani hogy x , X , L , n , p fix paraméterek, maximumuk a célalap eléréséhez szükséges legkevesebb körnek felel meg, és a statikus rész optimális értéke:



Az optimális fogadási paraméterek elérése érdekében **Cövek varázsló** egyenletrendszert old meg:

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

hol α - megbízhatósági valószínűség,

a határozatlanok tekintetében: körök száma n és statikus rész k_0 . Ez minden egyes fogadási szerkezetnél megtörténik a lehetséges több ezer közül.

A fenti képletek alkalmazásához létre kell hoznunk egy összetett tétet, majd azt egy egykomponensű absztrakt fogadásként kell ábrázolnunk, amely bizonyos értékekkel rendelkezik. p és q (csökkentett sorsorzók).

A korábbi verziókban **Cövek varázsló**, a fogadási struktúrák csak független eseményekből álltak. Különösen nem engedélyezték a rendszerfogadásokat, mint pl $AB + BC + AC$ amelyek csökkentik a fogadási kockázatokat. A rendszeres fogadások azonban messze vannak az optimális bankroll-eloszlástól. A következő tétel ezt a problémát oldja meg.

Tétel. Az alap növekedésének átlagos tényezőjének maximális lehetséges értéke Z az optimális bankroll elosztása között $2^N - 1$ lehetséges egyidejű tét, és a következő kifejezés határozza meg:

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

hol

$\ln Z_{ave}$ - matematikai elvárás $\ln Z$;

$p_{én}$ - valószínűsége $én$ -edik esemény, egyenlő $1/F_{én}$, hol $F_{én}$ - tisztességes esélyek;

$q_{én}$ - sportfogadási 'valószínűsége' $én$ -edik esemény, egyenlő $1/L_{én}$, hol $L_{én}$ - kifizetési együtthatók (más néven sor esély);

N - a választott független események száma.

A lehetséges tétek közé tartozik M típusú rendszerfogadások (kombinációk) (m, N) , hol $m = 1..N$. Minden egyes rendszertét tartalmazza C_m m -fold gyűjtő fogadások. Különösen a lehetséges tétek közé tartozik N egyetlen közönséges fogadások, és egy N -fold gyűjtőtét. Általában az optimális rendszertétek nincsenek egyenlő felosztással.

A bizonyíték triviális egyetlen eseményre, csak egy lehetséges téttel. Az utóbbi egyszerű esetben az optimális tét egyenlő Kelly optimumával $(p-q)/(1-q)$. Mert $N > 1$, a bizonyítás még a számára is meglehetősen bonyolult $N = 2$. Azonban használva **Stake Wizard**s többváltozós optimalizáló motorjával kiszámítható az optimális tét, és a tétel numerikusan ellenőrizhető a nagyobb N s.

A fenti képlet azt jelenti Z_{ave} hihetetlenül magas lehet, feltéve, hogy elegendő számú megfelelő eseményt találtunk ($F_{én} < L_{én}$). De az ár hatalmas számú tét.

Például 26 esemény esetén $F_{én}=1.5$ és $L_{én}=1.7$, akkor legfeljebb 2-t kell elhelyezni $26-1 = 67108863$ különböző tét, hogy egyetlen körben elérje az átlagos alap 40,2%-os növekedését! Gyakorlati korlátok azonban, mint például a minimális tét korlátozása vagy az egyidejű tét ésszerű száma tét, természetesen csökkenti a tényleges értékét Z_{ave} .

A hagyományos fogadás szempontjából egy adott eseménynek csak két kimenetele van: nyert vagy elvesztett elemi fogadás valószínűségekkel $p_{én}$ és $1 - p_{én}$ illetőleg. Az emberi tevékenység más, valószínűségtől függő területei (pl. befektetéskezelés) egy esemény több kimenetelét is magukban foglalhatják.

Több kimenetelű események esetén a tétel a következőképpen általánosítható:

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

hol p_{ij} -valószínűségei j - az eredmény $én$ -th esemény;
 $1/q_{ij} = L_{ij}$ -kifizetési együtthatók j - az eredmény $én$ -th esemény;
 $V_{én}$ -a lehetséges kimenetek száma $én$ -a rendezvény.

Egyetlen esemény legegyszerűbb esetben ($N=1$) egyetlen eredménnyel ($V=1$), volna $p=1, k=1 - k_0=1$, és $Z_{ave}=1/q=L$.

Egyenlítés Z_{ave} és k (egy bankroll teljes tét része) összetett fogadás ($N>1$) egyetlen tét értékeihez, és egyenletrendszer megoldásához a határozatlanok vonatkozásában p és L

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

lehetővé teszi a többkomponensű összetett fogadás absztrakt egyszeres fogadásként való megjelenítését, majd a tét értékének optimalizálását $k=1 - k_0$ makrovalószínűségi függvény segítségével.

7 A „Live Magic” 2.90-es verziójának újdonságai

- A piaci szorzók minden oddsnézetben elérhetők;
- A több liga piaci esélyeinek exportját kiterjesztették az egészre *Általános nézet*;
- Dátum-idő szűrő hozzáadva az exportált esélyekhez;
- Liga navigációs gombok hozzáadva az eszköztárhoz;
- A hozzáadott értékelések/összes trendek utalnak a BTS-szorókra.

2.80-as verzióban

- Új eszköz hozzáadva **A segédprogram átnevezése** amely lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy könnyen kezelje ugyanazon csapatok elnevezésében a különböző forrásokból származó különbségeket;
- Kibővített forma **Csoportok és a rangsorolás szabályai**, hozzáadott pontok az elvesztett meccsekért (a jégkorongban és néhány kosárlabda bajnokságban);
- Kibővített forma **Teljesítményelemzés**, hozzáadott lehetőség az amortizációs idő változtatására;
- Frissítettük az eszközt **Adatvizsgáló** (v3.4).

2.75-ös verzióban

- Az eszköz új verziója **Adatvisszakereső**(v3.1) gyorsabban működik és megbízhatóbb; hozzáadott tenisz és rögbi sportok;
- Hozzáadott folyamatjelző sáv a fő úrlapon, amely jelzi a piaci esélyek betöltésének folyamatát.

2.70-es verzióban

- Új eszköz **Játékszűrő** lehetővé teszi a múltbeli játékok elemzését különféle körülmények között;
- Kézilabda és röplabda hozzáadva az eszközhez **Adatvisszakereső**;
- Új funkció **Arbitrázs** hozzáadva az eszközhez **Odds konverter**;
- Új funkció hozzáadva **Trend tippek**: most megakadályozza, hogy a cellák zöldre legyenek árnyékolva, amikor a piac emelkedik.

2.60-as verzióban

- Megjelenítendő új funkció **összes** játékon belüli játékok egyetlen úrlapon;
- Új legördülő menü az eszköztáron a sportág kiválasztásához. Most minden bajnokság sportágak szerint van lebontva;
- Új eszköztár gomb az eszközhez **Adatvisszakereső**;
- Új eszköztár gomb a gyakran használt menüparancshoz **Játékok@Frissítés fájlból**.

2.55-ös verzióban

- Hozzáadott piaci szorzók 9 vezető bukmékertől mindenféle szorzóhoz;
- Új funkció bekerült **Cővek varázsló** az eszköz lehetővé teszi az események importálását és egyesítését egy másik tétfájlból;
- Új opció bekerült **Cővek varázsló** az eszköz lehetővé teszi a bankroll meghatározott %-ának lefoglalását a fogadásból;
- Gyors váltás a rögzített esélyek között **1-X-2** és pénzvonal (vagy döntetlen-no-tét odds).

2.50-es verzióban

- Hatalmas ligák támogatása akár 1024 csapattal vagy játékkal és korlátlan számú játékkal;
- Az új számítási algoritmus (2015) jobb előrejelzési teljesítményt biztosít;
- Új fő úrlap kialakítás, nagyobb képernyő és görgethető esélytáblázat terület;
- Több kiszámított esély – eseményenként több mint 100, és ligánként akár 124 esemény.
- Új eszköz **Adatvisszakereső** internetes oldalakon keres sporteredményeket és mérkőzéseket.
- Hozzáadva **Támadás és Védelem** erősségi változók a csapat képességeinek jobb megértéséhez;
- Új típusú szorzók hozzáadva **Mindkét csapat gólt szerezt** alternatívájával együtt;
- Egységes játék- és berendezési asztal a kellékek jobb kezeléséhez; nincs többé rejtett szerelvény;
- Automatikus éjszakai frissítési lehetőség;
- Továbbfejlesztett logika **Frissítés fájlból** funkció; eredmények, mérkőzések és új csapatszűrők;
- Hozzáadott opció **Trendösszehasonlító alapa** trendi tippek finomhangolásához;
- Ázsiai hendikepbázis bemutatása akár számként, akár $m : n$;
- Megbízhatóbb számítások az eszközben **Odds konverter**;
- Hozzáadott lehetőség az összes játék attribútum hozzáadására vagy eltávolítására a menüben **Játékok@Attribútumok hozzáadása/eltávolítása**;
- Hozzáadott lehetőség a csapatok erősségi változóinak manuális szerkesztésére **delta** számított értékek módosítása.

2.20-as verzióban

- Három szorzókészlet támogatása a futballban a mérkőzés időszakaiban: **teljes idő**, **első idő** és **második idő**;
- Gyorsabb in-play frissítések – az élő adatok minden alkalommal frissülnek **5 másodperc**;
- Új lehetőség a forduláshoz **be** kihangjelzés a teljes frissítések és az exportálási műveletek végén;
- Az amortizációs időszak fix kezdő dátumának támogatása a fix hosszúságú lebegőérték mellett;

- Új menüparancs **Csapatok®Nevezzen át sok csapatot** leegyszerűsíti az adatkapcsolatot **OW Data Miner**.

A 2.10-es verzióban

- Támogatás **teniszsport**;
- Hatalmas ligák támogatása akár 511 csapattal vagy játékkal és akár 65 535 játékkal;
- Export **Cövek varázsló** adatok és eredmények bevitele Excel (XLS) fájlba;
- Lehetőség a diakritikus karakterek megjelenítésének letiltására a csapatok nevében – ez elengedhetetlen a nem latin nyelvű területeken.

2.05 verzióban

- Aktualitás megjelenítése **ebwin.com** piaci fix szorzók **1 - X - 2 - 1X - 2X**;
- A trendelemzési tippek megjelenítése az esélycellák színezésével;
- A versenyelemzés eredményeinek exportálása Excel (XLS) fájlba;
- Esélyek exportálása vesszővel tagolt CSV-fájlokba (az XLS-fájlokon kívül);
- Enhanced **Tétvarázsló 4** felhasználói felület és tét (STK) fájlformátum;
- Kockázat eloszlási diagramok hozzáadva **Cövek varázsló** jelentéseket.

2.00 verzióban

- Élő eredmények és élő tisztességes esélyek;
- Az új számítási algoritmus (2007) optimalizálja a teljesítményt egy új megbízható kritérium – a sikeres valószínűségek entrópiája – alapján;
- Javítva a számítási algoritmus 2006 „elfogult összegek” hibája;
- Új algoritmus a **Tétvarázsló 4** nagyobb lehetőségeket biztosít az új tétel alapján;
- Nagyobb forma vízszintes elosztóval; az egyszerre megjeleníthető párosítások száma kétszer annyi (24);
- Hosszabb csapatnevek, legfeljebb 30 karakter támogatott;
- A kezdődő és a féldő eredményeinek támogatása a játéktáblázatban és a bajnoki fájlokban;
- Frissítések Excel fájlokból;
- Helyek és pontok megjelenítése a csapattáblázatban; büntetőpontok támogatása;
- Kibővített teljesítményelemző eszköz – túl/alul hozzáadva;
- Továbbfejlesztett versenyelemző eszköz – a felhasználó választhat a sebesség és a pontosság között, pontszám táblázat hozzáadva.

1.96-os verzióban

- A 2.00 és újabb verziókban használt ligafájlok új formátumának felismerése;
- Több kisebb javítás.

1.95-ös verzióban

- Optimalizált internetes frissítések, nincs több redundáns forgalom;
- Továbbfejlesztett felismerő algoritmus az új futballpálya-fájlokhoz;
- Automatikus LAN proxy konfiguráció.

1.90-es verzióban

- Az új számítási algoritmus (2006) jobb teljesítményt biztosít a legtöbb bajnokságban, különösen a nemzetközi versenyeken;
- Hozzáadott kiterjesztett lőtt gólok esélyeinek nézete **Összesen**;
- Hozzáadott esély nézet **Fél/teljes munkaidőben**;

- Teljes képernyős módban **3D golyók helyet**. Ez az eszköz most már eredeti képernyővédőként is használható.

1.80-as verzióban

- Teljesen újratervezve **Cövek varázsló** eszköz;
- Etetés választott esélye a **Cövek varázsló**tól **től Odds varázsló**;
- Új szabadidős eszköz **3D labdák szoba**;
- Negyed integrál lőtt gólok támogatása;
- Helyes liganevek;
- Hosszabb csapatnevek, legfeljebb 20 karakter támogatott;
- Liga adatok frissítése másik liga (LEA) fájlokból és új futballpálya (HTM) fájlokból;
- Negatív haszonkulcs támogatás speciális számításokhoz;
- Új lehetőség a kupajátékok kizárására a számításokból;
- A feljutott és kieső csapatok feltüntetése a tabellán;
- Az összes lámpatest funkció megtekintése;
- Az esélyek gyorsabb exportálása Excel (XLS) fájlba;
- Liga összekapcsolása asztali számítógéppel;
- Hivatkozások a liga hivatalos weboldalaira, sportfogadásokra stb.

Korábbi fejlesztések

- Kibővített képességei **Odds konverter** eszköz, amely 1X2 árakat konvertál ázsiai esélyekre, összegekre és helyes pontszámokra;
- Áthelyezés új szerverre, megbízhatóbb internetes műveletek, megszakadt frissítések folytatása;
- Hatalmas bajnokságok támogatása akár 255 csapattal és 32768 játékkal;
- Továbbfejlesztett algoritmusok a főbb műveletekhez és eszközökhöz, kevesebb memóriafelhasználás;
- Új eszköz **Teljesítményelemzés** teljesítményét méri **Odds varázsló** és egy adott liga előreláthatósága a sikerarányok tekintetében;
- Új exportálási és nyomtatási lehetőségek;
- Esélyek exportálása Excel (XLS) fájlba;
- Új eszköz **Versenyelemzés** kiszámítja bármely csapat esélyét, hogy bármilyen helyet elfoglaljon;
- Új odds-tábla nézetek **Helyes pontszámok**, **Ázsiai fogyatékoságok**, és **Összesen**;
- Teljes kompatibilitás a **Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP**;
- Gyorsabb internetes frissítések; 70+ frissíthető liga;
- Több testreszabható csoport támogatása egy ligán belül;
- Továbbfejlesztett felhasználói felület és nyomtatási lehetőségek, átméretezhető főképernyő;
- A Shareware (nem regisztrált) verzió ligánként legfeljebb 16 csapatot kezel.

8 Program regisztráció

Regisztrált verziója **Odds varázsló** akár 1024 csapatot vagy teniszezőt is magában foglaló ligákban képes értékeléseket és szorzókat számítani, akár 26 független eseményt feldolgozni **Cövek varázsló** eszközt, és exportálhatja az esélyeket Excel-fájlokba.

Regisztrációs díj a teljes teljesítményért **Odds varázsló** 74,95 USD. Ez a díj egy éves előfizetést tartalmaz. A szolgáltatás további éves megújítási díja 24,95 USD.

Vannak más lehetőségek is, beleértve a féléves előfizetést 49,95 USD-ért, a kétéves előfizetést 99,95 USD-ért és a korlátlan előfizetést 199,95 USD-ért.

Az élő eredmények/szorzők szolgáltatásának egy napnál hosszabb ideig tartó megszakítása (pl. technikai okok miatt) beleszámít az aktuális előfizetési időszak meghosszabbításába.

A regisztrált felhasználók jogosultak a frissítésre **összes**a szoftver további verzió **idő**mentes.

Regisztrálni **Odds varázsló**, válassza a menüpontot **Fájl®Regisztráció**, és megjelenik egy regisztrációs panel.

• **Online felhasználók:**

Kapcsolódni az internethez. Válassza ki a megfelelő rendelési nyelvet a legördülő menüből. Kattintson egy gombra **Rendelje meg most**, és a biztonságos weboldalra kerül a tranzakció befejezéséhez.

Az online fizetési lehetőségek közé tartozik a hitel-/betéti kártya, a banki/banki átutalás, a PayPal, az AliPay és sok más lehetőség. Bankkártyás fizetéstől eltérő fizetés esetén a regisztráló azonnal megkapja a megrendelést # és további utasítások e-mailben.

A felhasználó kényelme érdekében a biztonságos regisztrációs oldal közvetlenül a számítógépe start menüjéhez is kapcsolódik: **Rajt®Programok®Odds varázsló®Biztonságos online regisztráció**.

Az online fizetést [arendelési oldal](#) nak,-nek **Odds varázsló** is.

Jegyzet: A fizetés egy biztonságos webhelyen történik, amely titkosítja az összes továbbított hitelkártyaadatot a biztonságos **HTTPS** jegyzőkönyv.

• **Regisztrációkor:**

A regisztrációs kulcsot azonnal (általában 24 órán belül) elküldjük e-mailben. Végül nyissa meg a regisztrációs panelt, írja be a regisztrációs kulcsot, és nyomjon meg egy gombot **Regisztráció!**.

• **Shareware felhasználók:**

Shareware verziója **Odds varázsló** teljesen működőképes, azonban úgy tervezték, hogy legfeljebb 16 csapatos ligák kezelésére korlátozódjon (ebbe több liga is belefér), és legfeljebb 3 esemény feldolgozására **Cövek varázsló** eszköz.

9

Telepítési megjegyzések

Odds varázsló megköveteli, hogy a Windows felhasználói profil állapota legyen *adminisztrátor* legalábbis a telepítési és aktiválási folyamat során.

Ban ben **Távlat, Windows 7, Windows 8, Windows 10 és Windows 11, esélyvarázsló** be kell indítani *közigazgatási* mód az internetes szolgáltatások normál működéséhez: élő eredmények és piaci esélyek.

Minden tűzfalnak és víruskeresőnek fel kell ismernie **Odds varázsló** mint a biztonságos program. Javasoljuk, hogy felvegye a megfelelő engedélyezési listára.

Telepítési fájl **OW290.exe** szabadon terjeszthető mindaddig, amíg tartalma az eredeti állapotában marad. A telepítés 32 ligával van előre csomagolva. Az összes többi liga automatikusan letöltődik a szerverről az internetes frissítések során.

10 Köszönetnyilvánítás

A Newhaven Software Ltd. csapata köszönetet mond az alábbi személyeknek, akik hozzájárultak a fejlesztéshez **Odds varázsló** szoftver értékes megjegyzésekkel és javaslatokkal:

• Pierre Folke úr	Svédország
• Wong Kam Fu úr	Hong Kong
• Emmanuel Konstandakis úr	Görögország
• Mr. Russell Brownlie	Egyesült Királyság
• Mr. Barry Windsor	Egyesült Királyság
• Mr. Stuart Humphries	Egyesült Királyság
• Jari Talvitie úr	Finnország
• Richard Weichelt úr	Kanada
• Ivana Kapl-Mikic	Ausztria
• Peter Nilsson úr	Svédország
• Mr. Daniel Irving	Egyesült Királyság
• Victor Lee úr	Szingapúr
• Andrew Sotiriou úr	Egyesült Királyság
• Peter Jensen úr	Dánia
• Mr. Amir Delic	Svédország
• Mr. Arnold Kervon	Szingapúr
• Juha P Sarlio úr	Finnország
• Rick Janov úr	Egyesült Államok
• Ian Blair úr	Egyesült Királyság
• Mr. Michael Bennett	Egyesült Királyság
• Michael Kleinsteuber úr	Egyesült Királyság
• Ferenc Péter úr	Ausztrália
• Mr. Baris Ozbayraktar	pulyka
• Mr. Terry Chadban	Ausztrália
• Mr. Gareth Blears	Egyesült Királyság

Az alábbi szervezetek erőforrásai, szolgáltatásai és termékei tették lehetővé a fejlesztést, telepítést és sikeres működést **Odds varázsló** szoftver:

• Borland Software Corporation	USA
• Global Sports Media	Hollandia (www.soccerway.com)
• Professzionális jégkorong szerver	USA
• Microsoft vállalat	USA
• Intel Corporation	USA
• MindVision szoftver	USA
• Eredmenyek.com	Cseh Köztársaság (www.flashscore.com)

és sokan mások.

Index

- 3 -

3D golyók helyet 34

- A -

Köszönetnyilvánítás 49

- C -

Értékelési táblázatok 7

Számítási esélyek 9

Aktuális bajnoki lehetőségek 16

- D -

Adatvisszakereső 29

Amortizációs időszak 16

Diakritikus karakterek 23

- E -

Esélyek exportálása Excel fájlba 9

- F -

Etetési esély a Tét varázslóhoz 12

- G -

Játékszűrő 30

Játékasztal 4

Általános áttekintés 3

Csoportok és a rangsorolás szabályai 18

- H -

Otthoni előny 16

- én -

Ha bukméker vagy 14

Ligaadatok bevitele 8

Telepítési megjegyzések 48

Internetes lehetőségek 20

- L -

Élő eredmények és esélyek 13

- M -

Fő forma 4

Különféle lehetőségek 23

- O -

Odds konverter 24

Odds táblázat 4

Opciók 15

- P -

P-diagram 41

Teljesítményelemzés 31

Nyomtatási esélyek 9

Proxy szerver 20

- R -

Az esélyek regisztrációja varázsló 47

Sok csapat átnevezése 14

Átnevezési segédprogram 33

- S -

Tét varázsló - Fogadási jelentések 40

varázsló - Adatbevitel 37 Tét varázsló -

Matematikai háttér Tét varázsló - 41

Áttekintés 35

Tét varázsló - A számítások eredményei 39

Tét varázsló - Számítások futtatása Tét 38

varázsló - Felhasználói felület 36

Tétvarázsló 4	26
A tét varázsló lehetőségei	21

- T -

A tabellán	6
Csapattáblázat 4	
Versenyelemzés	26

- U -

Ligaadatok frissítése szöveges fájlokból	14
Ligák frissítése interneten keresztül	12
Felhasználói felület	4

- V -

Az esélyek megtekintése	9
-------------------------	---

- W -

A „Live Magic” 2.90-es verziójának újdonságai	44
---	----