

0,5800,486134580624.08.1522:00Arsenal FCLiverpool FC

0,5880,45367580729.08.1514:45Newcastle United FCArsenal FC

0,4980,40957580817:00Liverpool FCWest Ham United FC

0,5280,36477580917:00Stoke City FCWest Bromwich Albion FC

0,4230,384105581017:00Manchester City FCWatford FC

0,4430,30948581117:00Aston Villa FCSunderland AFC

0,4080,33195581217:00AFC BournemouthLeicester City FC

0,4390,285163581317:00Chelsea FCCrystal Palace FC

0,3710,28786581419:30Tottenham Hotspur FCEverton FC

0,4060,250114581530.08.1515:30Southampton FCNorwich City FC

0,3740,279182581618:00Sundersea City AFCManchester United FC

0,3900,26238581712.09.1514:45Everton FCChelsea FC

24 edycja jubileuszowa

ODDS WIZARD

Wersja 2.90

Podręcznik użytkownika

©1999-2023 Newhaven Software Ltd

	Kickoff	Status	Min'	Score	1	X	2	AHO	1	2	Total	<	
29.08 14:45	Finished	0:1	8,13	4,54	1,52	2,92	1,28	1,14	+1	2,09	1,92	2,55	2,1
29.08 17:00	Finished	0:3	1,85	4,09	6,12	1,32	1,23	2,45	-0,75	1,9	2,11	2,55	2,12
29.08 17:00	Finished	0:1	2,05	3,48	4,27	1,31	1,11	1,92	-0,5	2,09	1,92	2,25	2,09
29.08 17:00	Finished	2:0	1,15	9,31	28,2	1,037	1,12	7	-2	1,91	2,1	3,25	1,9
29.08 17:00	Finished	2:2	2,74	3,24	3,06	1,48	1,43	1,57	0	1,89	2,12	2,25	1,92
29.08 17:00	Finished	1:1	2,27	3,58	3,56	1,39	1,39	1,78	-0,25	1,96	2,04	2,5	2,14
29.08 17:00	Finished	1:2	1,47	5,1	10,9	1,1	1,14	3,47	-1,25	2	2	2,5	2,12
29.08 19:30	Finished	0:0	2,35	5,48	3,46	1,41	1,11	4,73	-0,25	2,02	1,98	2,5	1,98
30.08 15:30	Finished	3:0	1,47	4,68	9,52	1,12	1,27	3,14	-1,25	2,19	1,84	2,5	1,97
30.08 18:00	Finished	2:1	3,02	3,42	2,66	1,6	1,41	1,5	0	2,13	1,88	2,5	1,95
12.09 14:45	Fixture		4,35	3,53	2,05	1,95	1,4	1,3	+0,5	1,95	2,05	2,25	2,16
12.09 17:00	Fixture		2,67	3,46	2,78	1,78	1,41	1,28	+0,25	2,05	2,14	2,5	2,16

Podręcznik użytkownika

ODDS WIZARD

Wersja 2.90

24 edycja jubileuszowa

Spis treści

1	Przegląd ogólny	3
2	Interfejs użytkownika	4
2.1	Główna forma	4
2.2	Tabela klasyfikacji	6
2.3	Wykresy ocen	7
3	Zadania użytkownika	8
3.1	Wprowadzanie danych ligowych	8
3.2	Obliczanie, przeglądanie, drukowanie i eksportowanie kursów	9
3.3	Podawanie kursów kreatorowi stawek “Stake Wizard”	12
3.4	Aktualizowanie lig przez Internet	12
3.5	Wyniki na żywo i kursy	13
3.6	Aktualizacja danych ligi z plików tekstowych	14
3.7	Zmiana nazwy wielu zespołów	14
3.8	Jeśli jesteś bukmacherem	14
4	Opcje	15
4.1	Aktualne opcje ligi	16
4.2	Grupy i zasady rankingu	18
4.3	Opcje internetowe	20
4.4	Opcje kreatora stawek “Stake Wizard”	21
4.5	Różne opcje	23
5	Przybory	24
5.1	Konwerter kursów	24
5.2	Kreator stawek “Stake Wizard 4”	26
5.3	Analiza turnieju	26
5.4	Pobieranie danych	29
5.5	Filtr gier	30
5.6	Analiza wydajności	31
5.7	Zmień nazwę narzędzia	33
5.8	Przestrzeń kulek 3D	34

6	Przewodnik kreatora stawek “Stake Wizard”	35
6.1	Przegląd i podstawowa koncepcja	35
6.2	Interfejs użytkownika	36
6.3	Wprowadzanie danych	37
6.4	Wykonywanie obliczeń	38
6.5	Wyniki obliczeń	39
6.6	Raporty z zakładów	40
6.7	Tło matematyczne	41
7	Co nowego w wersji 2.90 „Live Magic”	44
8	Rejestracja programu	47
9	Uwagi dotyczące instalacji	48
10	Podziękowanie	49
	Indeks	51

1 Przegląd ogólny

Kreator kursów generuje kursy oparte na wynikach we wszystkich sportach ligowych, takich jak piłka nożna, hokej, baseball, futbol amerykański, rugby, koszykówka. Zapewnia wyniki na żywo i odpowiadające im kursy na żywo. Utrzymuje ponad 120 aktualizowanych przez Internet baz danych z przeszłymi meczami dla większości europejskich lig piłkarskich i hokejowych, UEFA i międzynarodowych superlig, NHL, MLB, NBA, NFL, ATP i WTA. Śledzi oceny drużyn w dynamice. Wykonuje analizę turniejów, obliczając szanse na zajęcie dowolnego miejsca przez dowolną drużynę po zakończeniu zaplanowanych gier. Ma wbudowany wyrafinowany optymalizator zakładów **Czarodziej Stawek** jako potężne narzędzie. Program posiada wygodny intuicyjny interfejs użytkownika.

Historia **Kreator kursów** sięga 1998 roku, kiedy czarujący spektakl mundialu we Francji zainspirował rozwój algorytmów predykcyjnych. Pierwszy prosty algorytm został zaimplementowany w arkuszu programu Excel jako aplikacja Visual Basic. Od tego czasu podjęto wiele wysiłków badawczych w celu zwiększenia siły przewidywania. Początkowo jedynym wspieranym sportem była piłka nożna **Kreator kursów**. Obecnie obsługiwane są również inne rodzaje sportów, takie jak hokej na lodzie, koszykówka, futbol amerykański, baseball i tenis.

Kreator kursów oblicza stałe kursy (1 X 2), moneyline lub kursy bez remisu (1 2), kursy podwójnej szansy (1X 12 2X), kursy z handicapem azjatyckim, kursy z handicapem europejskim, strzelone gole, dokładne wyniki, kursy na połowę/dokończony mecz (oblicza się aż ponad 100 różnych kursów na wydarzenie). Obsługiwane są trzy oddzielne zestawy kursów dla okresów meczowych (pełny czas, pierwszy raz i drugi raz), co potraja łączną liczbę obliczonych kursów.

Kreator kursów może obsługiwać nieograniczoną liczbę lig z maksymalnie 1024 drużynami lub graczami oraz nieograniczoną liczbę gier na ligę. Wszystkie obsługiwane ligi można łatwo aktualizować za pośrednictwem połączenia internetowego.

Wsparcie **tenis** sport to jedna z nowych funkcji programu **Kreator kursów**. Bazowe najnowocześniejsze algorytmy są warte najlepszych wcześniejszych osiągnięć i wysiłków badawczych w piłce nożnej, hokeju i innych sportach. Algorytmy te są w stanie śledzić wyniki na żywo i obliczać pełny zestaw kursów na żywo do końca meczu.

Oprócz wymienionych powyżej funkcji, **Kreator kursów** jest w stanie wyświetlać wyniki na żywo i **wszystko** odpowiednie kursy w czasie rzeczywistym, tworząc w ten sposób nowy wymiar najszerzej tablicy kursów.

Właściwie, **Kreator kursów** jest wirtualnym niezależnym bukmacherem oferującym wszelkiego rodzaju kursy na podstawie zaawansowanych analiz statystycznych i prognoz. W przeciwieństwie do prawdziwego bukmachera nie popełnia kosztownych błędów. Ponadto ujawnia takie błędy i pozwala obstawiającemu polegać nie tylko na szczęściu, ale także na prawach prawdopodobieństwa. Zwykle ci drudzy stoją po stronie bukmachera, o ile ten wypuszcza prawidłowe kursy (kursy). W takim przypadku 10-20% wartości brutto stawek stanowi w dłuższej perspektywie zysk bukmachera. Jeżeli kursy bukmachera przekraczają uczciwe kursy, obstawiający uzyskuje wiarygodne warunki wstępne do wygranej, a bukmacher do przegranej.

Kreator kursów można wykorzystać na trzy sposoby:

- 1) Ustaw marżę zysku na 0%, wygeneruj uczciwe kursy, porównaj je z liniami bukmachera, znajdź okazje, w których kursy rynkowe są większe niż uczciwe kursy, i obstawiaj wiarygodne stawki zgodnie z naukowym podejściem dostarczoną przez potężne narzędzie Stake Wizard;
- 2) Ustaw marżę zysku na 5-15%, generuj kursy rynkowe i otwórz nowe biuro bukmacherskie bez samego bukmachera! Poważni bukmacherzy mogą korygować średnie kursy rynkowe w kierunku wskazanym przez program.
- 3) Użyj **Kreator kursów** jako doradca.

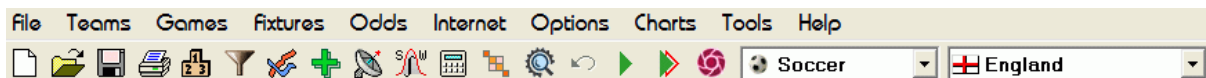
Pomimo pozornej prostoty interfejsu użytkownika, **Kreator kursów** wykonuje bardzo złożone obliczenia, co czyni ten program wyjątkowym w klasie oprogramowania predykcyjnego. Podstawowy algorytm jest wynikiem szeroko zakrojonych badań naukowych.

2 Interfejs użytkownika

2.1 Główna forma

Prawie wszystkie funkcje są dostępne z głównego formularza, który wyświetla również dane wejściowe i wyjściowe. Bryła główna podzielona jest poziomym rozgałęźnikiem i składa się z następujących elementów:

- Menu i pasek narzędzi



Użyj elementów menu lub przycisków paska narzędzi, aby otwierać i zapisywać pliki ligowe, wyświetlać i drukować kursy, edytować drużyny i mecze, pobierać mecze i aktualizacje przez Internet, wyświetlać tabele, zmieniać opcje, wyświetlać wykresy, rozpoczynać obliczenia, cofać zmiany, aktywować narzędzia, wyświetlić pomoc i zarejestruj ten program.

- Tabela drużyn

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

Przechowuje drużyny wraz z ich ocenami, sumami (tj. wkładem w całkowitą liczbę zdobytych bramek), zmiennymi ataku i obrony, miejscami i punktami. Sortowanie drużyn odbywa się poprzez klikanie w nagłówki odpowiednich kolumn.

- Stół do gier

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	

Przechowuje poprzednie gry i mecze wraz z ich atrybutami.

- Tabela kursów

Tabela kursów zawiera aż 107 różnych kursów na każde wydarzenie, w tym stałe kursy, moneyline (remis bez zakładu), kursy z handicapem azjatyckim lub europejskim, zdobyte bramki, dokładne wyniki, poniżej/powyżej bramki, kursy na połowę/końcowy mecz. Trzy zestawy kursów dla każdego okresu meczu (w piłce nożnej) można wybrać za pomocą pozycji menu **Szanse**

® **Okres meczowy**. Tabela kursów wyświetla kursy na żywo, gdy tryb kursów na żywo jest włączony. Jest podzielony na 6 widoków:

Ogólny widok

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

Prawidłowe wyniki

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

Handicap azjatycki

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

Zdobyte bramki

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

Poniżej/powyżej celów

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

Pół etatu / pełny etat

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

Użyj menu **Szanselub** klawisze funkcyjne **F4...F9** aby przełączać się między tymi widokami tabeli kursów.

Kursy linii rynkowej można przeglądać za pomocą klawisza **<F3>** lub pozycja menu **SzanselubKursy linii rynkowej**. Podmenu **SzanselubBukmacher** pozwala użytkownikowi wybierać spośród kilku wiodących bukmacherów. Naciskać **<F2>** aby powrócić do uczciwych kursów obliczonych przez program przy użyciu zaawansowanych metod statystycznych.

Tabela kursów zawiera aż 107 różnych kursów na każde wydarzenie, w tym kursy stałe, moneyline (bez remisu), podwójne szanse, kursy z handicapem azjatyckim lub europejskim, bramki poniżej/powyżej, bramki strzelone, połowa/cały mecz.

Ponadto okresy dopasowania (*Pełny etat*, *Połowa czasu*, oraz *drugi raz*) można wybrać za pomocą skrótów **F10**, **F11**, **F12** lub element menu **SzanselubOkres meczowy...**

• **Kodowanie komórek kolorów**

1. **Fioletowy** (lub niebieski na ekranach LCD) - zdarzenia, na które NIE zaleca się obstawiania ze względu na niekorzystne trendy lub słabe statystyki. Naciśnij skrót **<Ctrl-H>** lub użyj pozycji menu **SzanselubFiltry antybetoweTrendy w ocenach/sumach** aby włączyć/wyłączyć tę opcję.

2. **Zielony** - zakłady na zdarzenia nadające się do obstawiania i spełniające kryterium **Uczciwe kursy < Kursy liniowe**. Im większa różnica, tym głębszy zielony kolor. Ciemnozielony (**Sprawiedliwa << Linia**) wymaga dodatkowego sprawdzenia z innych źródeł. W szczególności sprawdź motywację zespołu i kontuzje, zwłaszcza na koniec sezonu zasadniczego.


3. **Czerwony** na **Prawidłowe wyniki** widok wskazuje prawdopodobieństwo wystąpienia określonego wyniku. Im większe prawdopodobieństwo, tym głębiej czerwony kolor.

4. **Szary**- to samo co 2, ale z niekorzystnym trendem wzrostowym kursów rynkowych. Odcienie koloru szarego spotykają się z odcieniami koloru zielonego swoją intensywnością. Naciśnij skrót **<Ctrl-M>** lub użyj pozycji menu **Szanse® Filtry antybetowe** **@Trendy wzrostowe na rynku** aby włączyć/wyłączyć tę opcję.

1 i 4 to elementy **Kursy > Filtry Antibet**. 2 i 4 pojawiają się, gdy użytkownik wybierze **Kursy > Kursy linii rynkowej**.

• **Tabela wyników na żywo**

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

Tabela wyników na żywo zawiera datę i godzinę rozpoczęcia meczu, stan gry, rozegrane minuty i aktualny wynik. Jest odświeżany co 5 sekund. Aby zainicjować wyświetlanie wyników na żywo i odpowiadających im kursów na żywo, połączyć się z Internetem i kliknąć przycisk na  pasku narzędzi.

W zależności od konkretnego zadania, można użyć rozdzielacza poziomego, aby powiększyć obszar drużyn/gier (górny) lub obszar kursów (dolny) formularza głównego:

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

• **Pasek stanu**

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

Wyświetla liczbę drużyn, liczbę gier, średnią sumę, przewagę gospodarzy, marżę zysku i datę ostatniej aktualizacji.

2.2 Tabela rankingowa

Tabela rankingowa jest aktywowana poprzez wybranie pozycji menu **Zespoły® Pokaż ranking** lub klikając przycisk  na pasku narzędzi.

Aby poprawnie zliczać pozycje, program wykorzystuje w kolumnie następujące atrybuty **Remze** stołu do gry:

F-pierwszy mecz w regularnym turnieju (mistrzostwa); **c**-mecze pucharowe wyłączone z liczenia punktów; **fr**-mecze towarzyskie wyłączone z liczenia punktów;

Wszystkie gry, które zostały rozegrane w dniu lub po dacie gry oznaczonej przez **F**, z wyłączeniem meczów pucharowych i towarzyskich, są brane pod uwagę przy obliczaniu pozycji.

W przypadku lig aktualizowanych przez Internet takie atrybuty są dodawane automatycznie.

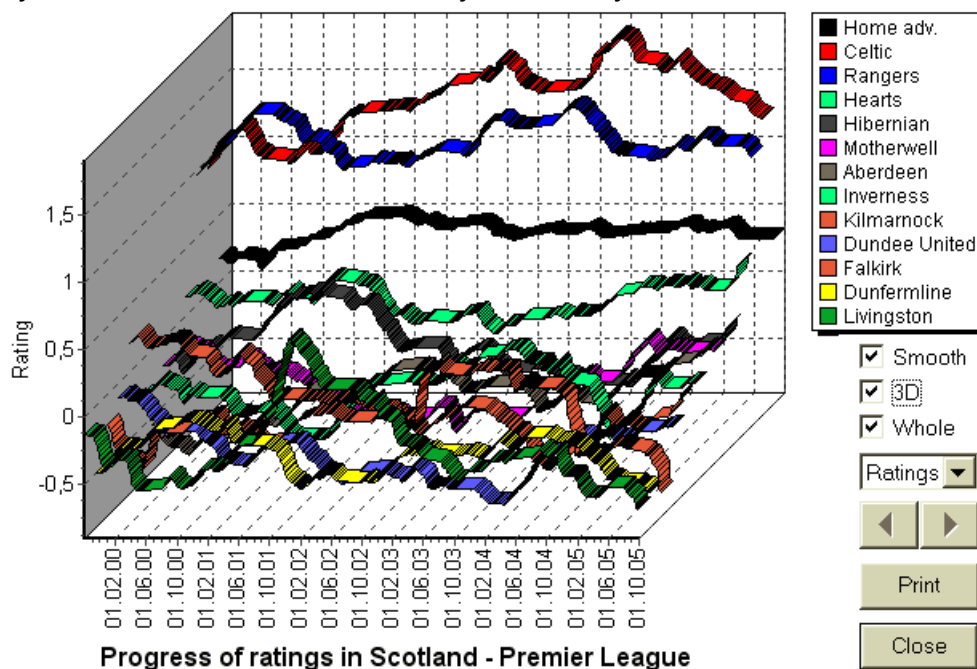
Jeśli dwie lub więcej drużyn ma taką samą liczbę punktów, wówczas stosowane są określone zasady w celu wyłonienia drużyn zajmujących wyższe miejsca. Istnieje możliwość zmiany (dostosowania) tych zasad do specjalnych potrzeb poprzez naciśnięcie przycisku **Grupy i zasady**. Zobacz sekcję Grupy i zasady rankingu po szczegóły.

Najlepsze drużyny, które awansują do wyższej ligi, są podświetlone na czerwono. Najniższe drużyny, które mają spaść do niższej ligi, są podświetlone na ciemnoniebiesko. Liczby drużyn, które awansowały i spadły z ligi, określa regulamin **Grupy i zasady** panel też.

Punkty karne wpływające na rankingi są określane za pomocą pozycji menu **Zespoły®Punkty karne**.

2.3 Wykresy ocen

Kliknięcie jednego z elementów menu **Wykresy** menu otwiera nowe okno, w którym wyświetlana jest dynamika zmian ocen (in-totals) dla drużyn w aktualnej lidze:



Użytkownik może poruszać się po okresach za pomocą przycisków strzałek (lub klawiszy). Po zaznaczeniu pola można wyświetlić cały asortyment **Cały**.

Krzywe można wygładzić, zaznaczając pole wyboru **Gładki**. Opcja **3D** zmienia wygląd wykresu

do trójwymiarowości.

Kliknij **Wydrukować** przycisk, aby wykonać wydruk wyświetlanego wykresu. Wyniki drukowania są najlepsze, gdy używana jest drukarka obsługująca kolory.

Możliwe jest wyświetlanie ocen (w sumie) drużyny gospodarzy vs drużynę gości, wybierając żądaną pozycję w podmenu **Drużyna kontra drużyna**.

Uwaga: Aby wyświetlić wykres, muszą istnieć co najmniej 2 drużyny i 2 mecze z różnymi datami. Krzywe mogą być wyświetlane tylko dla pierwszych 63 drużyn z tabeli drużyn. W przypadku dużej bazy danych ostatnich gier na wykresie można wyświetlić tylko 500 różnych dat.

Uwaga: Pionowy pasek w widoku 2D wskazuje początek okresu, w którym jest wystarczająco dużo gier z przeszłości, aby można było przeprowadzić wiarygodne obliczenia statystyczne.

3

Zadania użytkownika

3.1

Wprowadzanie danych ligowych

Dane ligowe są niezbędne dla tego programu. Zawiera zestawy drużyn i przeszłe gry. Im więcej gier zostanie wprowadzonych, tym dokładniejsze zostaną obliczone oceny, sumy (tj. udział w sumie) i kursy. Drużyny i gry są wprowadzane odpowiednio do tabel drużyn i gier (patrz Interfejs użytkownika). Pary grających drużyn (terminy) w tabeli kursów są również częścią danych ligowych.

• Drużyny i tabela drużyn

Użyj menu **Zespoły** edytować tabelę drużyn. Kolumny **Ocena**, **W sumie**, **Atak** oraz **Obrona** są edytowalne, jeśli jest taka opcja **Ręczne wprowadzanie ocen/sum** jest włączony. Zwykle nie ma potrzeby ręcznego wprowadzania ocen i sum. Są one obliczane automatycznie, pod warunkiem, że istnieje wystarczająca liczba gier do analizy statystycznej. W tabeli drużyn można wpisać maksymalnie 1024 drużyny.

Punkty karne dla danej drużyny są wprowadzane jako dodatnie liczby całkowite za pomocą menu **Zespoły**® **Punkty karne**. Są one odejmowane od normalnie obliczonych punktów, w związku z czym skorygowane punkty są podświetlane na czerwono.

• Stół do gier i gier

Użyj elementu menu **Gry** edytować tabelę gier. Wszystkie kolumny są edytowalne: **Data**, **Czas**, **Drużyna gospodarzy**, **Drużyna G1**, **G2** - bramek zdobytych przez gospodarzy i gości, **HT** - wynik po pierwszej połowie i **Rem** - uwagi na temat konkretnej gry. Uwagi (atrybuty) są opcjonalne, mogą mieć następujące wartości: **ot** - z biegiem czasu, **nv** - neutralne miejsce, **F** - pierwszy mecz w mistrzostwach, **c** - gra pucharowa, **fr** - gra towarzyska, **?** - wynik wątpliwy. Kilka uwag dotyczących jednej gry oddzielono spacjami. Kolejne wiersze tabeli gier mogą nie zawierać daty, jeśli pozostaje taka sama.

Wyniki po pierwszej połowie są wyświetlane tylko w ligach piłkarskich. Jeśli wynik końcowy którejkolwiek z drużyn przekroczy 30, wynik po pierwszej połowie nie może zostać wyświetlony.

W **tenis** ligi, tabela gier ma nieco inny wygląd. Kolumna **R** zawiera końcowy lub bieżący wynik meczu oraz kolumny **1..5** zawierają ostateczne lub aktualne wyniki poszczególnych setów. Atrybut **tg** służy do wyznaczenia wielkości **szlem** meczu, który może składać się z maksymalnie 5 setów.

Poza ręcznym wprowadzaniem nowych gier, tabelę gier można aktualizować albo przez Internet (patrz Aktualizacja lig przez Internet) albo z plików w następujących formatach:

- 1) Pliki ligowe (**POLANKA**);
- 2) Pliki Excela (**XLS**). Kolumny w arkuszu muszą zawierać takie same nagłówki jak stół do gier.
- 3) Pliki Soccerway - tylko źródła html (**HTML** lub **HTML**);
- 4) Przetwarzane pliki tekstowe/html (**UPD**) (patrz Aktualizacja danych ligowych z plików tekstowych).

Jest to możliwe poprzez pozycję menu **Gry®Aktualizacja z pliku** lub za pomocą przycisku paska narzędzi



Nie ma limitu liczby gier, które można wprowadzić do tabeli gier.

Dla wygody użytkownika istnieje możliwość przeglądania tylko gier i meczów między dwoma wybranymi drużynami (lub wszystkie mecze rozgrywane przez jedną drużynę). Odbyna się to za pomocą pozycji menu **Gry®Zobacz gry**.


• Tabela terminarzy i kursów


Tabela kursów służy do określania terminarzy oraz wyświetlania kursów - wyników obliczeń. Oprawy są wprowadzane ręcznie, za pomocą rozwijanych pól lub za pomocą pozycji menu **Oprawy®Pokaż nowe urządzenia**. Użytkownik może chcieć wprowadzić niestandardowe handicapy, sumy i wyniki w edytowalnych szarych kolumnach **AHO** lub **H**, **Całkowity**, oraz **Wynik** odpowiednio. Handicap niestandardowy jest wprowadzany jako ujemna (dodatnia) liczba pitek odjęta (dodana) od wyniku drużyny gospodarzy. Można je również zapisać w notacji AHO, np **0 : 1,25** czyli to samo co **0 : 1¼** lub **-1,25**, podobnie **0,5 : 0** jest taki sam jak **½ : 0** lub **0,5**. Pola wyboru w lewej krawędzi tabeli służą do określenia neutralnego miejsca meczu.


Uwaga: Zaleca się najpierw przygotować tabelę drużyn, aby aktywować asystenta pisania podczas wchodzenia do gry.

Uwaga: Pilny <Wprowadź> lub dwukrotne kliknięcie powoduje przejście do trybu edycji w edytowalnych komórkach dowolnej tabeli.

Uwaga: Dla wygody użytkownika każda tabela posiada wyskakujące menu uruchamiane prawym przyciskiem myszy. Są one identyczne z pozycjami menu w menu głównym.


Użytkownik może otworzyć wcześniej zapisany plik ligi, klikając przycisk  lub wybierając pozycję menu **Plik®otwarty**. Jeśli plik ligowy znajduje się w **Kreator kursów** katalogu, można go szybko wybrać z rozwijanego pola pliku na pasku narzędzi. Zaleca się umieszczanie plików ligowych w tym katalogu. Pliki League mają domyślne rozszerzenie **POLANKA**.

Aby wyczyścić wszystkie wprowadzone dane i zainicjować nową ligę, kliknij  na pasku narzędzi lub wybierz przycisk menu **Plik®Nowy**.

Aby zapisać dane ligi do pliku do dalszego wykorzystania, kliknij przycisk **Ratować**  lub wybierz pozycję menu **Plik®lub Plik®Zapisz jako...**

3.2 Obliczanie, przeglądanie, drukowanie i eksportowanie kursów

Najpierw upewnij się, że marża zysku jest ustawiona na zero, aby wygenerować uczciwe kursy.

Aby rozpocząć obliczenia, kliknij przycisk  lub naciśnij klawisz <F9>.

Najpierw obliczane są oceny i sumy całkowite, a następnie kursy dla wszystkich określonych spotkań. Obliczenia są szybkie, więc wyniki są wyświetlane natychmiast.

Obliczone kursy są prezentowane w tabeli kursów (patrz temat Interfejs użytkownika). Dokładne znaczenie jego

kolumny przedstawia się następująco:

Widok / klawisz skrótu	Kolumna	Oznaczający	Znaczenie w lidze tenisowej
<i>Ogólny widok</i> <F3>	1	Zwycięstwo gospodarzy	Zwycięstwo gracza 1
	X	Remis	
	2	Zwycięstwo drużyny gości	Wygrana gracza 2
	1X	Zwycięstwo gospodarzy lub remis	
	12	Zwycięstwo gospodarzy lub gości	
	2X	Zwycięstwo drużyny gości lub remis	
	AH	Podstawa handicapu azjatyckiego (edytowalna)	Podstawa handicapu azjatyckiego dla wygranych gier (edytowalna)
	1	Zwycięstwo gospodarzy z AH	Wygrana gracza 1 z AH
	2	Zwycięstwo gości z AH	Wygrana gracza 2 z AH
	EH	Europejska (stała) podstawa HCP (edytowalna)	Europejska (stała) podstawa HCP dla wygranych gier (edytowalna)
	1	Zwycięstwo gospodarzy z EH	Wygrana gracza 1 z EH
	X	Remis z EH	Remis z EH
	2	Zwycięstwo gości z EH	Wygrana gracza 2 z EH
	Całkowity	Całkowita liczba strzelonych bramek (edytowalna)	Całkowita liczba rozegranych gier (edytowalna)
	<	Poniżej - mniej niż Suma	Poniżej - mniej niż Suma
	>	Powyżej - większe niż Suma	Powyżej - większe niż Suma
	Obie	Obie drużyny strzelą gola	Obaj gracze strzelą
	Nie	Nie obie drużyny strzelą	Nie obaj gracze strzelą gola
	Wynik	Wynik meczu (edytowalny)	Wynik meczu (edytowalny)
	szanse	Szanse na wynik	Szanse na wynik
<i>Prawidłowe wyniki</i> <F4>	0:0 ... 3:3	Szanse na określony wynik	Szanse na określony wynik meczu
	[:4:]	Wszystkie wyniki z 4	
	Inne	Szanse na wszystkie inne wyniki	
<i>Handicap azjatycki</i> <F5>	AH	Przesunięte (-/+) handicapy azjatyckie	Przesunięte (-/+) handicapy azjatyckie
	1	Zwycięstwo gospodarzy z AH	Wygrana gracza 1 z AH
	2	Zwycięstwo gości z AH	Wygrana gracza 2 z AH

<i>Zdobyte bramki</i> <F6>	G1	Liczba bramek strzelonych przez gospodarzy (edytowalna)	Liczba gier wygranych przez gracza 1 (edytowalne)
	<	Poniżej - mniej niż G1	Poniżej - mniej niż gry G1
	>	Ponad - większy niż G1	Over - większy niż gry G1
	G2	Liczba bramek zdobytych przez drużynę gości (edytowalna)	Liczba gier wygranych przez gracza 2 (edytowalne)
	<	Poniżej - mniej niż G2	Poniżej - mniej niż gry G2
	>	Ponad - większy niż G2	Over - większy niż gry G2
	1, 2, 3, 4, 5	Suma bramek = 1, 2, 3, 4, 5	Suma zestawów = 2, 3, 4, 5
	0..1	Łączna liczba bramek = 0 lub 1	
	2+	Łączna liczba bramek = 2 lub więcej	
	1..2	Suma bramek = 1 lub 2	
	0..2	Suma bramek = 0, 1 lub 2	Suma zestawów = 2
	3+	Łączna liczba bramek = 3 lub więcej	Suma zestawów = 3
	2..3	Suma bramek = 2 lub 3	
	1..3	Suma bramek = 1, 2 lub 3	
	0..3	Suma bramek = 0, 1, 2 lub 3	Suma serii = 3 (dla Wielkiego Szlema)
	4+	Łączna liczba bramek = 4 lub więcej	Suma zestawów = 4 lub 5 (dla Wielkiego Szlema)
<i>Pod nad cele</i> <F7>	Całkowity	Przesunięto (-/+) łączną liczbę bramek	Przesunięto (-/+) całkowitą liczbę gier
	<	Poniżej - mniej niż Suma	Poniżej - mniej niż Suma
	>	Powyżej - większe niż Suma	Powyżej - większe niż Suma
<i>Pół etatu / pełny etat</i> <F8>	1 (1)	Zwycięstwo gospodarzy po raz pierwszy	
	X (1)	Remis za 1. razem	
	2 (1)	Zwycięstwo drużyny gości po raz pierwszy	
	1 (2)	Zwycięstwo gospodarzy po raz drugi	
	X (2)	Remis po raz 2	
	2 (2)	Zwycięstwo gości po raz drugi	
	1/1	Zwycięstwo gospodarzy po pierwszej połowie iw całym meczu	
	1/X	Zwycięstwo gospodarzy w pierwszej połowie i remis w całym meczu	
	1/2	Zwycięstwo gospodarzy w pierwszej połowie i zwycięstwo gości w pełnym czasie Remis w pierwszej połowie i zwycięstwo gospodarzy w pełnym czasie	
	X/1	Remis w połowie iw pełnym wymiarze czasu	
	X/X	Remis w pierwszej połowie i wygrana gości w pełnym wymiarze czasu	
	X/2	Zwycięstwo gości po pierwszej połowie i zwycięstwo gospodarzy po pierwszej połowie	
	2/1	Zwycięstwo gości po pierwszej połowie i remis po zakończeniu meczu	
	2/X	Zwycięstwo gości w pierwszej połowie iw całym meczu	
	2/2		

Edytowalne kolumny umożliwiają użytkownikowi łatwe uzyskanie pożądaných kursów w stosunku do niestandardowych utrudnień, sum lub wyników. W odpowiedzi na naciśnięcie **<Wprowadź>** klawisz, program natychmiast wyświetla nowe kursy.

Drukowanie tabel kursów odbywa się poprzez kliknięcie przycisku , wybierając pozycję menu **Plik®**

Wydrukuj kursy lub przez naciśnięcie kombinacji klawiszy skrótu **Ctrl-P**.

Zarejestrowani użytkownicy mogą eksportować wygenerowane kursy i tabele wyników do Excela (XLS) lub rozdzielane pliki (CSV). Odbywa się to za pomocą pozycji menu **Plik®Eksportuj do pliku** lub przez naciśnięcie kombinacji klawiszy skrótu **Ctrl-E**.

Kursy dla wszystkich dostępnych lig można wyeksportować do jednego pliku Excel, wybierając pozycję menu **Plik®Eksportuj wszystkie kursy** lub przez naciśnięcie kombinacji klawiszy skrótu **Ctrl-Alt-E**.

Drukowanie i eksport kursów jest kontrolowane przez wyskakujące okienka dialogowe, w których można dokonać wyboru które elementy należy przesłać do drukarki lub do pliku. Odpowiednie ustawienia znajdują się w pliku **Opcje®różne** panel też. Pomaga to użytkownikowi zaoszczędzić papier i miejsce na dysku.

Uwaga: Podstawy i sumy handicapów azjatyckich mogą mieć wartość całkowitą lub ułamkową. W przypadku ich wartości całkowitej, wyrównujący wynik zdarzenia jest „anulowany”.

Uwaga: Uważaj na ostatnie mecze sezonu (turnieju)! Niektóre drużyny mogły już stracić motywację do turnieju, podczas gdy inne wciąż walczą o pierwsze miejsca lub cokolwiek innego. Może to skutkować albo ustawieniem meczu, albo nieodpowiednim składem drużyny (np. ratowanie najlepszych zawodników przed ewentualnymi kontuzjami).

Uwaga: **Kreator kursów** bierze pod uwagę tylko kursy oparte na wynikach. Bierze pod uwagę czynnik ludzki.

3.3 Podaj kursy do Stake Wizard

Każde uczciwe szanse można łatwo wprowadzić do narzędzia Stake Wizard za pomocą dowolnego elementu menu **Szanse®Feed to Stake Wiz** lub kombinację klawiszy skrótu **<Ctrl-F>** lub po prostu klikając dwukrotnie komórkę szans.

Aby włączyć tę funkcję dla określonego kursu na określone wydarzenie, wskaźnik myszy musi znajdować się na odpowiedniej komórce w dowolnej tabeli kursów.

W jednym pliku stawki (STK) można umieścić do 26 różnych kursów. Zaleca się wybranie niezależnych wydarzeń/kursów do karmienia **Czarodziej Stawek**.

Kiedy opcja **Opcje®Czarodziej Stawek®Automatycznie zasilaj kursy linii** jest włączona, podawane są dostępne kursy linii rynkowej wraz z odpowiednimi kursami uczciwymi. W przeciwnym razie kursy linii muszą zostać wprowadzone ręcznie przez użytkownika w kolumnie **Linia** tabeli zakładów. Aby kursy linii były dostępne do przeglądania i karmienia, naciśnij klawisz **<F2>**. Aby były natychmiast dostępne, włącz tę opcję **Opcje®Internet®Automatycznie pobieraj kursy linii**. Ta ostatnia opcja jest dostępna tylko dla zarejestrowanych użytkowników.

3.4 Aktualizowanie lig przez Internet

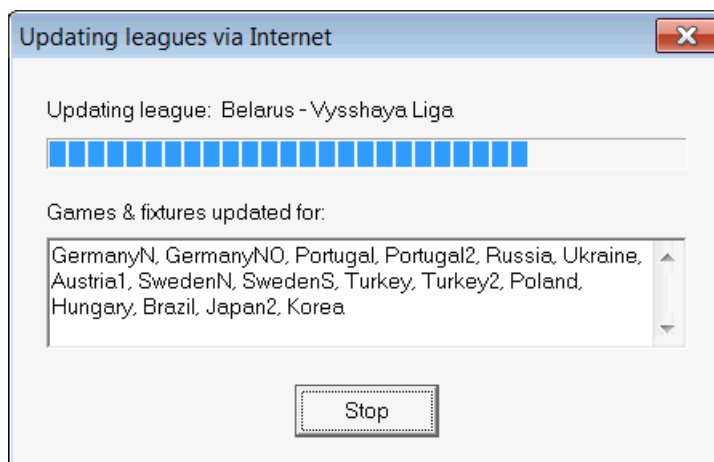
Ponad 100 lig piłkarskich i hokejowych, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP i WTA można łatwo aktualizować za pośrednictwem połączenia internetowego.

Obecnie obsługiwane są ligi piłkarskie następujących krajów: Anglia, Niemcy, Włochy, Hiszpania, Francja, Portugalia, Holandia, Belgia, Rosja, Ukraina, Finlandia, Szkocja, Austria, Szwecja, Norwegia, Dania, Grecja, Turcja, Szwajcaria, Irlandia, Polska, Czechy, Słowacja, Serbia, Bułgaria, Chorwacja, Słowenia, Rumunia, Izrael, Islandia, Węgry, USA, Meksyk, Argentyna, Brazylia, Australia, Chiny, Japonia, Korea Południowa, Chile, Cypr, Czarnogóra, Kolumbia, Peru, Indie, Wietnam, Bośnia i Hercegowina. Jeszcze


ligi mają być dodawane dalej.

Połącz się z Internetem i rozpocznij aktualizację lig, wybierając menu **Internetz** opcjami aktualizacji tylko bieżącej ligi, ekspresowej aktualizacji lub podstawowej aktualizacji wszystkich lig i meczów. The tę drugą opcję można również zaimplementować, klikając przycisk radaru na pasku narzędzi. Przerwaną aktualizację można wznowić, zaczynając od ostatniego punktu.


Postęp aktualizacji internetowych i ich wyniki są wyświetlane na formularzu:



Uwaga:Ligi są aktualizowane codziennie. Aktualizacje serwera mają miejsce mniej więcej o północy czasu GMT.

Uwaga:Najnowsze wyniki można uzyskać szybciej, wybierając pozycję menu **Internet@Ekspresowa aktualizacja** aktualnych/ wszystkich lig, lub inicjując wyświetlanie wyników/kursów na żywo za pomocą przycisku paska narzędzi. 

3.5 Wyniki na żywo i kursy

Wyniki na żywo i odpowiadające im kursy na żywo są inicjowane przez kliknięcie przycisku  na pasku narzędzi. Następnie, są odświeżane co 5 sekund. Aby wykonać tę operację, komputer musi być podłączony do Internetu.

Wyniki na żywo są wyświetlane w **Tabela wyników na żywo** po lewej stronie tabeli kursów w głównym formularzu. Odpowiednie kursy na żywo są automatycznie przeliczane po każdej zmianie w tabeli wyników na żywo.

Używając dowolnego przycisku paska narzędzi  lub pozycja menu **Oprawy@Wszystkie gry na żywo**, istnieje możliwość wyświetlenia *wszystko do dyspozycji* gry na żywo w bieżącym sporcie.

Wyniki na żywo i kursy są dostępne dla większości lig piłkarskich.

Obejmuje również NHL, kilka europejskich lig hokejowych, MLB, NFL, NBA, ATP i WTA.

3.6 Aktualizacja danych ligowych z plików tekstowych

Ogólny format pliku aktualizacji jest zgodny z następującą specyfikacją pliku tekstowego:

```
15 maja 2009      Montpellier      - Lyon          2 - 2
                  St.Etienne        - Monako        3 - 1
                  Le_Havre         - Nantes        0 - 1
```

```
----- 12345678901234567890123456789012345678901234567
12345
```

Kolejne wiersze mogą nie zawierać daty, jeśli pozostaje taka sama.

Powyższy format pliku tekstowego jest przestarzały w wersji 1.80 i nowszych. Jest on zachowywany w celu zapewnienia kompatybilności wstecznej. W szczególności dopuszcza tylko 15 znaków w nazwach drużyn.

3.7 Zmiana nazw wielu drużyn

Korzystanie z pozycji menu **Zespoły@Zmień nazwy wielu drużyn**, można zmienić nazwę wielu drużyn jednocześnie, zgodnie z regułami zmiany nazwy w pliku tekstowym. Plik tekstowy musi zawierać reguły zmiany nazwy w postaci następujących ciągów znaków:

```
Nowa nazwa drużyny1="Nazwa starej drużyny11";"Nazwa starej drużyny12";...
Nowa nazwa drużyny2="Nazwa starej drużyny221";"Nazwa starej drużyny22";...
Nowa nazwa drużyny3="Nazwa starej drużyny31";"Stara nazwa drużyny32";...
```

i tak dalej.

Nazwa pliku tekstowego to **Zmień nazwę.ren**omyślnie. Wybierając to polecenie, użytkownik jest proszony o zmianę nazwy pliku tekstowego, jeśli to konieczne.

Zakres zmiany nazwy pliku obejmuje wszystkie górne foldery w odniesieniu do katalogu programu **\Oddswiz** chyba że zawierają inne pliki zmiany nazwy. Na przykład zmiana nazw drużyn w pliku ligowym **\Oddswiz\Austria\Bundesliga\2021.lea**będzie przestrzegać zasad zmiany nazwy **\Oddswiz\Austria\Zmień nazwę.ren** mimo folderu **\Oddswiz** zawiera również inny plik **Zmień nazwę.ren**.

Ta funkcja upraszcza połączenie danych z narzędziem **Pobieranie danych** które mogą oferować te same zespoły, ale o zasadniczo różnych nazwach.

3.8 Jeśli jesteś bukmacherem

Ustawianie opcji **Marża zysku** do wartości pomiędzy 10-20% pozwala użytkownikowi generować kursy (ceny) linii bukmachera. Zazwyczaj zaokrągla się je do 0,05.

Typowe kursy po zaokrąglonej linii generowane przez **Kreator kursów** może wyglądać:

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

Eksportowanie takich kursów dla wszystkich lig może spowodować powstanie ogromnego pliku Excel z aż 120 stronami do wydrukowania, zawierającymi ponad 50 000 różnych kursów na niemal każdy gust. Opcja eksportu jest dostępna tylko dla zarejestrowanych użytkowników.

Uwaga: Kursy liniowe generowane przez **Kreator kursów** w ten sposób mogą różnić się od wartości rynkowych, w szczególności ze względu na fakt, że rzeczywiste wolumeny zakładów na niektóre zdarzenia nie są brane pod uwagę. Jest to dobry pomysł dla prawdziwego bukmachera **Kreator kursów** jako narzędzie doradcze, np. korygujące *średnie kursy rynkowe* w kierunku pokazanym przez program.

4 Opcje

Formularz opcji jest aktywowany przez pozycję menu **Opcje**.

Posiada pięć zakładek: **Pospolity**, **Obecna liga**, **Internet**, **Czarodziej Stawek**, oraz **różne**.

Pierwsze dwie zakładki, **Pospolity** oraz **Obecna liga** (np. *Szkocja*) mają identyczne zestawy dostępnych opcji ligowych.

Pospolity opcje są używane jako opcje początkowe dla nowych lig oraz do przechowywania ustawień domyślnych dla lig korzystających z opcji *Użyj typowych opcji*. Wszystkie opcje w zakładce **Obecna liga** są specyficzne dla ligi.

Internet Zakładka zawiera kilka opcji internetowych.

Czarodziej Stawek zakładka wyświetla opcje dostępne w **Czarodziej Stawek** narzędzie do zakładów.

różne Zakładka zawiera niektóre ustawienia drukowania i eksportowania.

4.1 Aktualne opcje ligowe

- **Nazwa ligi**

Prawidłowa nazwa ligi. Nazwa ligi jest wyświetlana na różnych formularzach i materiałach drukowanych.

- **Sport**

Dostępne sporty to piłka nożna, hokej na lodzie, baseball, futbol amerykański, rugby i koszykówka. Ważne jest, aby określić właściwy sport dla danej ligi, ponieważ ma to wpływ na interpretację danych ligowych przez program.

- **Algorytm obliczeniowy**

Nowy algorytm obliczeniowy (2015) optymalizuje wydajność względem nowego niezawodnego kryterium - entropii pomyślnych prawdopodobieństw. Zaleca się ustawienie najnowszego algorytmu obliczeniowego.

- **Przewaga gospodarzy, piłki**

Kiedy opcja *Ręczne wprowadzanie ocen/sum* (patrz niżej) jest włączona, użytkownik musi wpisać tutaj średnią przewagę gospodarzy dla danej ligi, w piłkach. Typowa przewaga gospodarzy to około 0,5 piłki w lidze piłkarskiej.

- **Marża zysku, %**

Ustaw marżę zysku na zero, aby wygenerować uczciwe kursy, i na 10-20%, aby wygenerować kursy bukmacherskie. Ta opcja dopuszcza również wartości ujemne do celów specjalnych.

- **Okres amortyzacji, dni**

Program wykorzystuje przeszłe gry do statystycznej oceny ocen i sum. Nowe gry są cenione wyżej niż stare. Wcześniejsze gry są całkowicie ignorowane, jeśli są starsze niż okres amortyzacji. Typowy okres amortyzacji wynosi około 900 dni w ligach piłkarskich. Istnieje możliwość ustawienia stałej daty początkowej okresu amortyzacji, dzięki czemu jej czas będzie się stopniowo wydłużał. Przełączaj te tryby, klikając dwukrotnie kontrolkę okresu amortyzacji.

- **Baza porównania trendów, dni**

Okres porównawczy do obliczeń trendów. Krótszy okres może nie odzwierciedlać długoterminowych trendów i odwrotnie. Wartość domyślna 200 dni.

- **Pokaż nowe mecze, rundy**

Liczba rund przyszłych meczów, które zostaną wykorzystane jako spotkania. Terminarz pobierany jest z plików ligi, które można aktualizować przez Internet.

- **Okrągła tolerancja daty, dni**

Kiedy nowe mecze są pobierane z pliku ligi, ta wartość jest używana do określenia zakresu dat pojedynczej rundy. Na przykład w lidze piłki nożnej runda może rozpocząć się w piątek, a ostatni mecz odbędzie się w poniedziałek.

- **Grupy i zasady rankingu...**

Wciśnięcie tego przycisku otwiera panel Grupy i zasady rankingu. Zdefiniuj grupy i wprowadź tam specyficzne dla ligi zasady rankingu drużyn.

- **Notacja szans**

Dostępne są cztery notacje kursów: dziesiętny, procent prawdopodobieństwa, USA i UK. Notacja brytyjska nie jest zalecana do generowania sprawiedliwych kursów, ponieważ te ostatnie wymagają większej precyzji.

- **Kursy z handicapem**

Użyj tej opcji, aby określić rodzaj kursów z handicapem: azjatyckie lub stałe. Kursy azjatyckie (AHO) mogą mieć podstawę z handicapem całkowitym, półliczbowym lub ćwiartkowym bez remisów. Jeśli wynik meczu zrówna się z całkowitym handicapem AHO, wtedy takie wydarzenie jest „anulowane”. Stałe kursy z handicapem (1 x 2) są podobne do stałych kursów i są im równe, jeśli podstawa HCP wynosi zero.

- **Zaokrąglaj kursy do**

W przypadku generowania kursów liniowych dobrze jest zaokrąglić je do 0,05 w notacji dziesiętnej (lub do 5 w notacji amerykańskiej). Uczciwe kursy zwykle wymagają większej dokładności do oceny możliwych zakładów.

- **Wyklucz losowania**

Niektóre sporty mogą nie zakończyć się remisem w wyniku gry. W takich przypadkach liczenie remisów nie ma sensu i dlatego są one wykluczone z jakichkolwiek kursów poprzez wybranie tej opcji.

- **Zezwalaj na ćwiartkowe podstawy AHO**

Ta opcja umożliwia generowanie ćwierćcałkowych baz HCP azjatyckich, takich jak $0 : \frac{1}{4}, 0 : \frac{3}{4}$ itp., oprócz całki (np $0 : 1$) i półcałkowe (np $\frac{1}{2} : 0$) podstawy.

- **Zezwalaj na sumy ćwiartkowe**

Jeśli zaznaczone, program wygeneruje sumy ćwiartkowe (np **2.25**) oprócz całki (np **3**) i półcałkowe (np **2.5**), dążąc do maksymalnej równowagi między wartościami niższymi i wyższymi. W przeciwnym razie wygenerowane zostaną tylko sumy całkowite i półcałkowe.

- **Ręczne wprowadzanie ocen/sum**

Zwykle nie ma potrzeby ręcznego wprowadzania ocen i sum, jeśli jest wystarczająco dużo gier do analizy statystycznej. Czasami jednak użytkownik może chcieć edytować obliczone wartości zgodnie ze swoją wiedzą, znajomością urazów, motywacją itp. Nie zaleca się wprowadzania ręcznego wraz z algorytmem obliczeniowym z 2006 roku.

- **Automatyczne obliczenia przy otwieraniu pliku**

Zaznacz to pole, aby wszystkie obliczenia były wykonywane automatycznie po otwarciu (lub wybraniu z listy plików) innego pliku ligi. Odznacz to pole, jeśli planujesz używać bieżącej ligi jako bazy danych z poprzednich meczów.

- **Mecze pucharowe się liczą**

Mecze pucharowe są zwykle uważane za pełnoprawne mecze, które wpływają na oceny i sumy. Ci, którzy uważają inaczej, mogą odznaczyć to pole, aby gry oznaczone przez **cw** polu Rem zostały pominięte w obliczeniach statystycznych.

- **Mecze towarzyskie się liczą**

Mecze towarzyskie z atrybutem **frw** polu Rem są liczone po połowie wagi. Odznacz to pole, aby całkowicie ignorować mecze towarzyskie w obliczeniach statystycznych.

- **Nadgodziny się liczą**

W niektórych dyscyplinach sportowych, takich jak hokej na lodzie, dogrywki są ważne. Ta opcja jest używana do specjalnego traktowania gier oznaczonych przez **otw** polu Rem stołu do gry.

- **Pokaż kilka starych urządzeń**

Powoduje wyświetlanie niektórych starych urządzeń przy wyborze **Oprawy®** **Pokaż nowe urządzenia**. Zwykle wyświetlana jest poprzednia runda gier. Zachowanie tej opcji zależy od ustawienia **Okrągła tolerancja daty**.

- **Zawieś aktualizacje internetowe**

Niektóre ligi mogą nie być interesujące dla konkretnego użytkownika. Zaznaczenie tego pola wyłącza aktualizacje internetowe dla bieżącej ligi, a tym samym oszczędza całkowity czas online.

- **Użyj typowych opcji**

Dobrym pomysłem jest określenie opcji dla większości lig w pliku **Pospolity** zakładkę i sprawić, by były używane przez określoną ligę, po prostu zaznaczając to pole.

4.2 Grupy i zasady rankingu

Panel **Grupy i zasady rankingu** jest aktywowany z paneli **Opcje**, **Tabele** lub z narzędzia **Analiza turnieju**.

Groups and rules of ranking in the league: CupUEFA

Groups

Qty: 12

Internal games: ☒

Naming: ☒ Letters ☐ Other ☐ Numbers

Group A

Available teams:

- 1. FC Kujin
- 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

Zdefiniuj grupy i wprowadź tutaj specyficzne dla ligi zasady rankingowania drużyn, np. pierwszeństwo w przypadku równości punktów między dwoma lub więcej zespołami. Ustawienia te mają wpływ na dalsze wyliczanie miejsc i wyników analizy turniejów.

Można zdefiniować do 26 grup. Drużyny należące do jednej grupy nie mogą być zaliczane do innej. Grupy mogą mieć albo literały (**A,B,C,...**), liczebnik (**1,2,3,...**) lub jakiegokolwiek inne nazewnictwo.

Sprawdź pudełko **Gry wewnętrzne** gdyby liczone były tylko mecze pomiędzy zespołami należącymi do tej samej grupy.

Aby wyłączyć grupowanie, zmniejsz liczbę grup do 0.

Zasady rankingu określają kolejność priorytetów między dwoma lub więcej zespołami z równą liczbą punktów. Typowe zasady rankingu dla większości europejskich lig piłkarskich są następujące:

1. Ogólna różnica bramek
2. Łączna liczba zdobytych bramek
3. Head to head liczba punktów
4. Bezpośrednia różnica bramek

Dodatkowo użytkownik może zdefiniować liczbę najlepszych drużyn, które mają awansować do wyższej ligi oraz liczbę drużyn z najniższej ligi, które mają zostać zdegradowane do niższej ligi.

4.3 Opcje internetowe

• Serwer proxy

Zaleca się zaznaczenie pola **Użyj automatycznych ustawień proxy** aby włączyć automatyczną konfigurację proxy. W większości przypadków program poprawnie określa parametry serwera proxy i czy w ogóle używać serwera proxy.

Jeśli program nie określi prawidłowych parametrów serwera proxy, odznacz pole **Użyj automatycznych ustawień proxy**. Sprawdź pudełko **Użyj serwera proxy**, określ proxy **Adres zamieszkania** oraz **Port** jeśli potrzebne jest proxy. Ogólnie rzecz biorąc, jeśli uda ci się zaktualizować ligi przez Internet bez proxy, prawdopodobnie nie jest potrzebny żaden serwer proxy.

Zwykle te wartości odpowiadają ustawieniom serwera proxy sieci LAN w przeglądarce Internet Explorer:

Internet Explorera® Narzędzia® Opcje internetowe® Znajomości® Ustawienia sieci LAN.

Jeśli ci się nie powiedzie, skonsultuj się z administratorem usługodawcy internetowego lub sieci LAN w sprawie prawidłowych wartości proxy.

• Automatycznie pobieraj nowe ligi

Zaznacz to pole, aby nowe ligi pojawiające się co jakiś czas na serwerze były pobierane automatycznie.

• Automatycznie pobieraj kursy linii

Zaznacz to pole, aby automatycznie pobrać kursy linii z serwera.

• Powiadomienia dźwiękowe o zakończonych

aktualizacjach Włącza melodię po zakończeniu aktualizacji.

- **Automatyczna aktualizacja w nocy**

Włącza nocne automatyczne aktualizacje wszystkich lig, podstawowych, ekspresowych lub obu.

4.4 Opcje Kreatora Stawek

Zakłady

- **Automatyczna aktualizacja stanu przy otwieraniu pliku**

Zaznacz to pole, aby stan wybranych zakładów był aktualizowany automatycznie po otwarciu (lub wybraniu z listy plików) innego pliku stawki.

- **Sprawdź zależności**

Wzajemnie zależne zakłady (tj. zakłady na to samo wydarzenie) nie mogą być zaliczane do akumulatorów (parlay itp.).

Wybierz tę opcję, aby zapobiec **Czarodziej Stawek** od generowania zabronionych wariantów zakładów.

- **Automatycznie zasilaj kursy linii**

Umożliwia automatyczne wprowadzanie dostępnych kursów linii wraz z uczciwymi kursami **Kreator palików** tabela zakładów. Ma to sens, gdy użytkownik zamierza stawiać zakłady **bwini.com**.

- **Zastosuj wskazówki dotyczące trendów zespołu kontra zespół**

Zaznacz to pole, aby zastosować wskazówki do sprawdzania trendów, kolorując komórki szans (skrót **F10**). Kursy o niekorzystnych tendencjach będą zabarwione na fioletowo. Próba nakarmienia tych szans **Czarodziej Stawek** towarzyszy komunikat ostrzegawczy.

Warianty

- **Automatycznie wybieraj najlepsze warianty**

Po zakończeniu obliczeń można automatycznie wybrać kilka wariantów najwyższego zakładu, wybierając odpowiednią liczbę. Wybrane warianty są wyświetlane w formularzu **Raporty**.

- **Style wyboru**

Korzystając z tych opcji, użytkownik może dostosować wygląd wybranych i niewybranych wariantów zakładów w tabeli wariantów.

Obliczenia

- **Tryb domyślny**

Domyślny tryb obliczeń określa tryb nowo tworzonego pliku palików. Bieżący tryb obliczeń można ustawić na panelu sterującym na **Czarodziej Stawek** główna forma. Za pomocą **Regularny** preferowany jest tryb

- **Prawdopodobieństwo niewypłacalności, %**

Prawdopodobieństwo ufności to prawdopodobieństwo osiągnięcia funduszu docelowego w jednolitej sekwencji **Mundy** zakładów. Zalecana wartość domyślna - 95%.

- **Domyślny mnożnik celu**

Mnożnik docelowy jest równy stosunkowi (fundusz docelowy)/(fundusz dostępny). Fundusz docelowy nowo tworzonego pliku stawek jest obliczany na podstawie tej wartości i ostatniego dostępnego funduszu użytkownika (bankroll). Zalecana wartość to 100.

- **Ogranicz akumulatory o**

Ta opcja pozwala użytkownikowi ograniczyć akumulatory do określonej liczby zwykłych zakładów. Przy ograniczeniu akumulatorów np. do 2, **Czarodziej Stawek** generuje warianty zakładów, takie jak **A,B,C,AB,AC,BC,ABC**, ale nie **AB+BC+AC**. Zalecana wartość to 6.

- **Ogranicz podkomponenty wg**

Liczba elementów składowych w zakładzie złożonym wynosi $2^N - 1$, gdy nie są nałożone żadne ograniczenia (N - liczba wybranych niezależnych wydarzeń). Ze względów praktycznych nie może być za duży. Zalecana wartość to 100. Maksymalna dozwolona wartość to 4095.

4.5 Różne opcje

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

Items to print

- ☒ General view
- ☒ Correct scores
- ☒ Asian handicaps
- ☒ Scored goals
- ☒ Under / over
- ☒ Half / full time
- ☐ Line odds
- ☐ Table of standings:

☒ Ask before printing ☒ Ask once ☒ Normal ☐ Wide

Items to export

- ☒ General view
- ☒ Correct scores
- ☒ Asian handicaps
- ☒ Scored goals
- ☒ Under / over
- ☒ Half / full time
- ☐ Line odds
- ☐ Table of standings:

☒ All leagues in a single worksheet ☒ Normal ☐ Wide

☒ Ask before exporting ☒ Ask once

☐ Suppress display of diacritic symbols

Cancel Help OK

• Elementy do wydrukowania

Zaznacz odpowiednie pola, aby wybrać, które widoki kursów mają zostać wydrukowane. Użytkownik może nie być zainteresowany całą różnorodnością generowanych kursów, a ta opcja pomaga zaoszczędzić papier.

• Elementy do wyeksportowania

Zaznacz odpowiednie pola, aby wybrać, które widoki kursów mają zostać wyeksportowane do pliku Excel (XLS) lub pliku rozdzielonego przecinkami (CSV). Użytkownik może nie być zainteresowany całą różnorodnością generowanych kursów, a ta opcja pomaga zaoszczędzić miejsce na dysku, tworząc mniejsze pliki.


Dodatkowo dwa kolejne pola wyboru **Zapytaj zanim...** oraz **Zapytaj raz** może służyć do kontrolowania zachowania wyskakujących okien dialogowych pojawiających się przed drukowaniem i eksportowaniem.

• Wyłącz wyświetlanie znaków diakrytycznych

Zaznacz to pole, aby wyłączyć wyświetlanie znaków diakrytycznych w nazwach drużyn. Znaki te są zazwyczaj nieprawidłowo wyświetlane w ustawieniach regionalnych innych niż łańskie (np. chiński, cyrylica itp.) i mogą psuć normalny wygląd programu. Opcja wymaga ponownego uruchomienia programu, aby odniosła skutek.

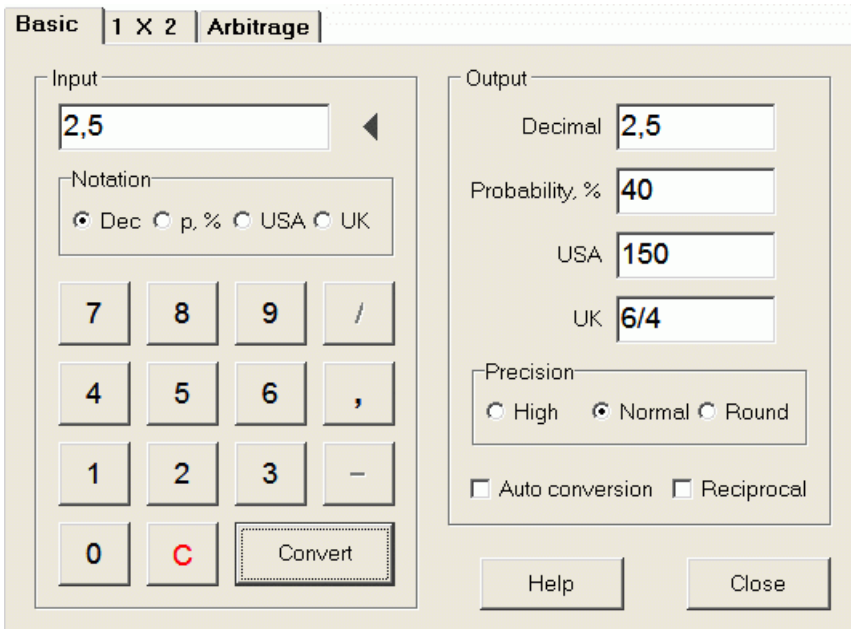
5 Narzędzia

5.1 Konwerter kursów

Przelicznik kursów jest aktywowany poprzez wybranie pozycji menu **Narzędzia** → **Konwerter kursów** lub klikając przycisk  pasku narzędzi.

• Panel podstawowy

Kursy są przeliczane pomiędzy czterema dostępnymi notacjami: dziesiętna, procent prawdopodobieństwa, USA i Wielka Brytania. Kursy można wprowadzać za pomocą klawiatury lub myszy:



Dozwolone zakresy kursów wejściowych są następujące:

Notacja dziesiętna	1..nieskończoność
Procent prawdopodobieństwa	0..100%
notacja USA	- nieskończoność..-100, parzysta, 100..nieskończoność
Notacja brytyjska (ułamkowa).	0..1, parzysta, 1..nieskończoność

W zależności od konkretnych potrzeb, użytkownik ma do wyboru trzy stopnie precyzji wydruku: wysoką, normalną i zaokrągloną.

Ci, którzy niechętnie klikają przycisk **Konwertować**, może skorzystać z funkcji automatycznej konwersji, zaznaczając odpowiednie pole **Automatyczna konwersja**.

Zaznaczając odpowiednie pole, można zobaczyć odwrotność uzyskanych kursów **Odwrotność**. Wartość odwrotności obliczana jest jako dodatek do 100% prawdopodobieństwa wystąpienia danego zdarzenia.

• Panel 1X2

Stałe kursy 1X2 (ceny) są tutaj przeliczane na handicapy azjatyckie, łączną liczbę bramek i prawidłowe wyniki. Dodatkowo konwerter oblicza rzeczywistą marżę zysku lub wykorzystuje wartość zdefiniowaną przez użytkownika.

Użytkownik może zdefiniować dowolną marżę zysku w edytowalnym polu wejściowym, a następnie obliczyć odpowiednie stałe kursy, handicapy azjatyckie, łączną liczbę bramek i poprawić wyniki, klikając przycisk **Konwertować**. Kliknięcie przycisku **Ustaw 0%** szybko ustawia marżę zysku na zero i wyświetla uczciwe kursy.

Baza AHO, łączna liczba bramek i najbardziej prawdopodobny prawidłowy wynik są również wyświetlane w edytowalnych polach. Użytkownik może tam podać dowolną wartość AHO, sumę bramek i prawidłowy wynik, a także obliczyć odpowiednie kursy, klikając przycisk **Konwertować** lub naciskając **<Wprowadź>**.

Kliknięcie przycisku **Resetowanie** odrzuca bazy zdefiniowane przez użytkownika i przywraca wszystkie wartości automatyczne.

Uwaga: Zasadniczo możliwa jest odwrotna konwersja handicapów azjatyckich na stałe kursy, pod warunkiem, że znane są również kursy na łączną liczbę bramek.

• Panel arbitrażowy

Zakłady arbitrażowe (tzw. *pewny zakład* lub *arb*) to pozbawiona ryzyka możliwość osiągnięcia gwarantowanego zysku na konkretnym wydarzeniu sportowym lub rynku zakładów. Wykorzystuje różnice w kursach oferowanych przez wielu bukmacherów, zwykle dwóch lub trzech.

Zakłady arbitrażowe są możliwe, gdy kursy L_1, L_2, \dots, L_k na wzajemnie się wykluczające wyniki tego samego zdarzenia spełniają proste kryterium (w zapisie dziesiętnym): $P = 1/L_1 + 1/L_2 + \dots + 1/L_k < 1$. Marża zysku hipotetycznego bukmachera w % wynosi $100 \cdot (1 - P)$ i normalnie musi być ujemna. Poszczególne stawki dla wyników 1, 2, ... są obliczane jako $A / P / L_1, A / P / L_2$ itd., gdzie A to kwota inwestycji. Wtedy oczekiwany zysk gracza jest obliczany jako $A \cdot (1 / P - 1)$ i zwykle musi być dodatni.

Wszystkie te obliczenia dla dwóch lub trzech wyników są wykonywane na **Arbitraż** panelu, klikając przycisk **Konwertować** lub naciskając **<Wprowadź>**:

Zakłada się, że pierwsze dwa wyniki (1, 2) to zwycięstwa jednej lub drugiej drużyny w meczu (remis bez zakładu) lub zdarzenie typu *taki/ Nie*. Tylko dla dwóch wyników trzecie pole edytowalne musi pozostać puste. Trzeci wynik (X) jest opcjonalny i przyjmuje się, że jest to remis dla stałych kursów typu 1-X-2.

Uwaga: W przypadku niespełnienia kryterium arbitrażu oczekiwany zysk jest ujemny i podświetlony na czerwono, podczas gdy program sygnalizuje sygnał dźwiękowy.

5.2 Kreator stawek 4

Narzędzie **Czarodziej Stawek** generuje optymalną strategię obstawiania, a tym samym pomaga przestać marnować pieniądze w zakładach w ciemno. Wykorzystując zaawansowaną analizę prawdopodobieństwa, bezpośrednio instruuje gracza, jaki wariant obstawiania jest preferowany, a także o konkretnym podziale środków na zakłady.

Jest aktywowany poprzez wybranie pozycji menu **Narzędzia@Czarodziej Stawek** lub klikając pasek przycisków.  na narzędziu

Szczegółowe informacje na temat tego potężnego narzędzia można znaleźć w Przewodniku po kreatorze palików rozdziału.

5.3 Analiza turnieju



Narzędzie do analizy turniejów rozwiązuje następujące zadania:

- Oblicza szanse (prawdopodobieństwo), że każda drużyna znajdzie się w określonym miejscu po zakończeniu zaplanowanych gier;
- Oblicza najbardziej prawdopodobny scenariusz dla każdego możliwego parowania „drużyna kontra miejsce”;
- Oblicza hipotetyczną tabelę wyników dla najbardziej prawdopodobnych scenariuszy.
- Oblicza tabelę wyników z poprzednich gier w turnieju.

Jest aktywowany poprzez wybranie pozycji menu **Narzędzia@Analiza turnieju** lub klikając przycisk na pasku narzędzi.



Aby rozpocząć analizę, kliknij przycisk , naciśnij klawisz <F9> lub wybierz element menu **Biegać®Początek**.

Czas obliczeń zależy od liczby zaplanowanych gier jako potęgi liczby 3, a zatem może być ogromny. Użytkownik ma jednak możliwość wyboru między szybkością obliczeń a pożądaną dokładnością za pomocą kontroli toru  na pasku narzędzi. Aby zatrzymać długie obliczenia kliknij przycisk , naciśnij klawisz <F10> lub wybierz element menu **Biegać®Zatrzymać**.

• Tabela kursów

Obliczone kursy są przedstawione w tabeli kursów:

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

Kolorowe komórki reprezentują możliwe pary „drużyna kontra miejsce”. Im ciemniejszy kolor, tym większe szanse ma drużyna na zajęcie miejsca.

Dostępne są cztery notacje liczb w tabeli kursów: dziesiętny, % prawdopodobieństwa, USA i UK. Prawdopodobieństwa są używane domyślnie. Suma prawdopodobieństw w każdej kolumnie i w każdym wierszu jest równa 100%.

Notacje można łatwo przełączać, klikając element menu **Szanse®Notacja** lub za pomocą menu podręcznego.

Kliknięcie myszką na dowolną kolorową komórkę tabeli kursów powoduje natychmiastową reakcję w dwóch innych tabelach: tabeli gier i tabeli hipotetycznej tabeli.

• Tabela gier i scenariusze

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	

Tabela gier zawiera wszystkie rozegrane i niektóre zaplanowane gry z bieżącego turnieju. Odpowiadają one wszystkim grom w tabeli gier głównego **Kreator kursów** ekran bez kubka (c) i nie starsze niż pierwsza gra turnieju (oznaczona przez F). Zaplanowane gry mają jasnoszare tło, aby odróżnić je od innych. Kolumna **R** wyświetla najbardziej prawdopodobny scenariusz dla wybranej pary **drużyna kontra miejsce** przy użyciu następującego zestawu symboli:

W	zwycięstwo gospodarzy
Ł	wygrana drużyny gości
D	remis
Wn	zwycięstwo gospodarzy różnicą bramek n
Ln	zwycięstwo drużyny gości różnicą bramek n
S	pewien wynik

Kolumny **G1,G2** przedstawiają rzeczywiste wyniki z poprzednich gier i najbardziej prawdopodobne wyniki z zaplanowanych gier. Wyniki niektórych zaplanowanych gier są uwarunkowane scenariuszem. Na przykład, podczas gdy najbardziej prawdopodobny wynik jakiejś gry to **1:0**, biorąc udział w scenariuszu jako „remis” daje najbardziej prawdopodobny wynik tej gry np **1:1**. Zaplanowane gry, które nie są uwzględnione w scenariuszu, są wyszarzone.

• Tabela hipotetycznych rankingów

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	▼

Ta tabela przedstawia hipotetyczne pozycje dla najbardziej prawdopodobnego scenariusza wybranej pary **drużyna kontra miejsce** (np. Hibernian na 3 miejscu). Kolumny **G,W,D,L,S,C** P oznaczają całkowitą liczbę odpowiednio: rozegranych meczów, zwycięstw, remisów, porażek, zdobytych bramek, straconych bramek i punktów.

• Tabela wyników

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			

Tabelę wyników można wyświetlić za pomocą pozycji menu **Stół®Tabela wyników** lub przez naciśnięcie klawisza **<F3>**. Ta tabela przedstawia wyniki poprzednich gier w turnieju. Użytkownik może wrócić do tabeli kursów, naciskając klawisz **<F2>**.


Uwaga: Zarówno tabele kursów, jak i tabele wyników można wyeksportować do pliku Excel (XLS) za pomocą pozycji menu **Stół®Eksportuj tabelę**.

Uwaga: Narzędzie do analizy turniejów ma następujące ograniczenia dotyczące danych wejściowych:

Maksymalna liczba drużyn	32
Maksymalna liczba ostatnich gier	1250
Maksymalna liczba zaplanowanych gier	96

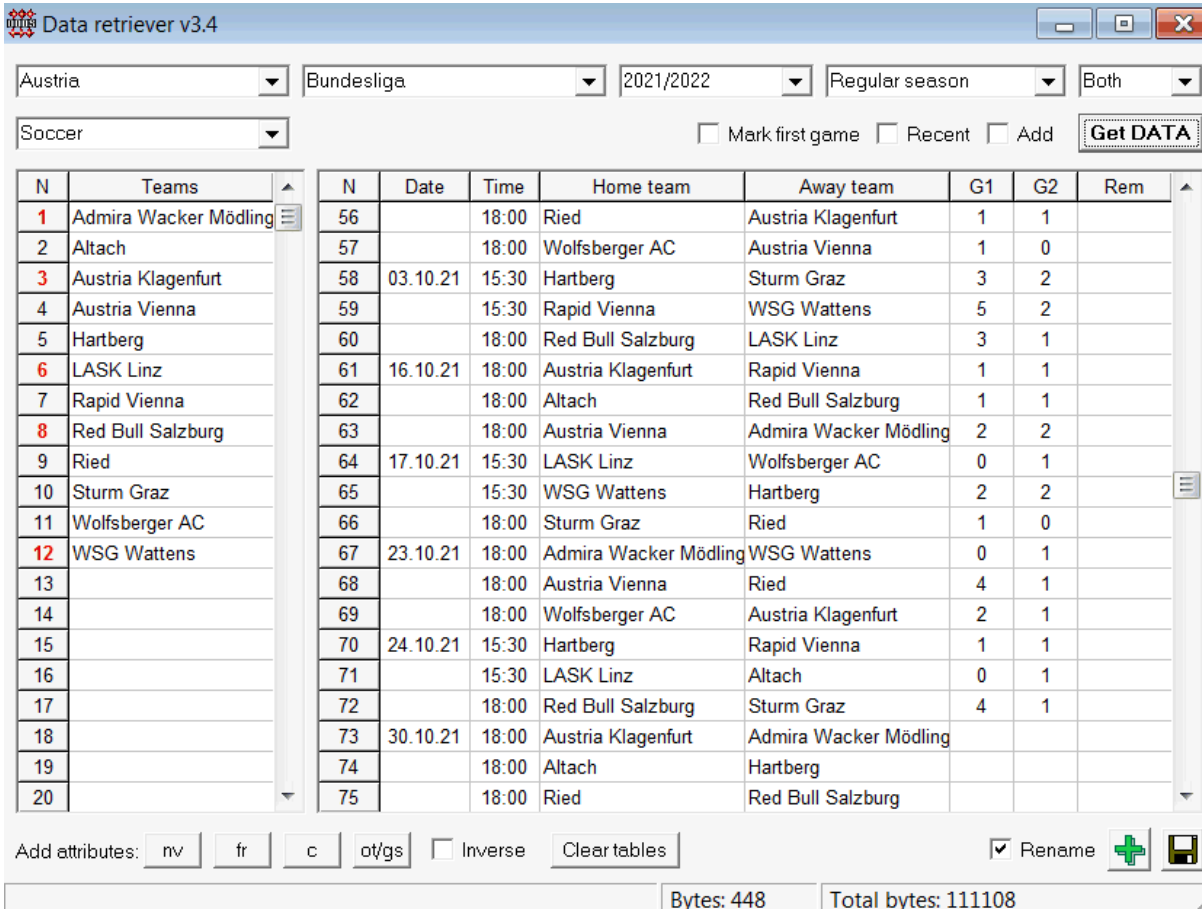
5.4 Pobieranie danych

Pobieranie danych to narzędzie, które przeszukuje internetowe źródła i pobiera wyniki sportowe oraz mecze piłki nożnej, hokeja na lodzie, koszykówki, baseballu, związku rugby, futbolu amerykańskiego, piłki ręcznej i siatkówki. Obejmuje wiele różnych mistrzostw i innych zawodów. Kilka opcji pozwala uzyskać najnowsze lub całe wyniki, dodać gry z niektórymi atrybutami, automatycznie zmienić nazwy drużyn i zapisać dane w formacie ligowym (LEA). Prosty i intuicyjny interfejs umożliwia bardzo szybkie uzyskiwanie i zapisywanie dużych tablic danych.

Narzędzie **Pobieranie danych** jest aktywowany poprzez element menu **Narzędzia® Pobieranie danych** lub za pomocą przycisku paska narzędzi .

Uwaga: Wszystkie **Pobieranie danych** funkcje są dostępne tylko w pełnej (zarejestrowanej) wersji.

Uwaga: Podczas zapisywania danych za pomocą **Przemianować** opcja, **Pobieranie danych** używa tych samych reguł i plików, co opisano w temacie **Zmianie nazw wielu zespołów**.





Data retriever v3.4

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

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

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

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

Bytes: 448 | Total bytes: 111108

Zielony plusik w prawym dolnym rogu aktualizuje aktualną ligę o pobrane dane bez konieczności zapisywania ich do pliku.

- **Dodanie niestandardowej ligi**

Po pierwsze, upewnij się, że obecne są wyniki z przeszłości i przyszłe spotkania **Pobieranie danych**.

1. Zapisz dane ligi do pliku ligi za pomocą przycisku w prawym dolnym rogu.
2. Otwórz ten plik w **Kreator kursów**.
3. Dodaj pliki z poprzednich sezonów za pomocą **Gry®Aktualizacja z pliku**.
- 3.1. Określ uczestniczące drużyny. Weź wszystkie drużyny i mecze z ostatnich 3 sezonów + obecny sezon np. w Lidze 2. Można to łatwo zrobić, sprawdzając opcje filtrów **Dodaj zespoły**, **Dodaj gry**, oraz **Dodać armaturę** podczas używania **Gry®Aktualizacja z pliku**.
- 3.2. Zaktualizuj ligę z co najmniej 3 ostatnich sezonów w lidze 1, 2, 3, 4 itd., używając tylko opcji **Dodaj gry**. Weź tyle ostatnich sezonów, ile chcesz, do analizy wyników historycznych i wykresów, ale pamiętaj, że tylko te mecze wpływają na oceny i kursy, które nie są starsze niż okres amortyzacji (**Opcje®Okres amortyzacji**). Ma domyślną wartość 900 dni dla większości lig (~ 2,5 sezonu).
4. Wprowadź niezbędne ustawienia w panelu Opcje. W szczególności ustaw nazwę ligi dokładnie w formacie: *Kraj - Nazwa ligi*.
5. Kliknij przycisk zielonej strzałki na pasku narzędzi.

6. Użyj **Oprawy®Pokaż nowe urządzenia** aby wyświetlić mecze i kursy.

Uwaga: Plik ligi musi mieć przedrostek kraju, bez spacji, np. *Mój kraj1.lea*.

Uwaga: **Pobieranie danych** to tylko narzędzie do pobierania i zapisywania danych ligowych ze źródeł internetowych. Cała dalsza praca jest wykonywana przez **Kreator kursów**.

5.5 Filtr gier

Narzędzie **Filtr gier** to narzędzie do analizy poprzednich meczów spełniających różne warunki: uczestniczące drużyny, sezony, wyniki po raz pierwszy / pełny, wyniki, prawidłowe wyniki, handicap, sumy, atrybuty gier.

Narzędzie **Filtr gier** jest aktywowany poprzez wybranie pozycji menu **Narzędzia®Filtr gier**, lub **Gry®Zobacz gry®Użyj filtra...** lub klikając przycisk na pasku narzędzi.

Aby wyświetlić podzbiór gier spełniających określone warunki filtru, kliknij przycisk **Zastosować**.

Aby przywrócić formularz do pierwotnego stanu, kliknij przycisk **Resetowanie**.

Aby dezaktywować zastosowane warunki filtrowania, kliknij przycisk **Cofnij zastosowanie** na formularzu kliknij przycisk **Cofnij** na pasku narzędzi lub wybierz element menu **Gry®Zobacz gry®Wszystkie gry**.

5.6 Analiza wydajności

Narzędzie **Analiza wydajności** jest aktywowany poprzez pozycję menu **Narzędzia®Analiza wydajności**.

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

Narzędzie to generuje statystyki pomyślnie obliczonych kursów (prawdopodobieństw) w danej lidze. Wyniki obliczeń można traktować jako ogólny wskaźnik wspólnego działania następujących współbieżnych czynników:

1. Wykonanie **Kreator kursów** samo;
2. Przewidywalność obecnej ligi.

Aby rozpocząć analizę, kliknij przycisk **Oblicz**. Obliczone wskaźniki sukcesu przedstawiono w dwóch tabelach. Pierwsza tabela ma następujące dokładne znaczenie jej kolumn:

Liczba gier	Liczba zwycięstw u siebie (m_1), rysuje (n_x), wygrane na wyjeździe (m_2) i wszystkie gry ($N=m_1+n_x+m_2$) w analizowanym okresie
Stopa względna, %	Współczynniki $100 \cdot m_1 / N$, $100 \cdot n_x / N$, $100 \cdot m_2 / N$, a ich suma = 100%
Suma obliczonych prob	Suma obliczonych prawdopodobieństw dla każdej gry będzie wynosić: wygrana gospodarzy (p_1), remis (p_x), zwycięstwo gości (p_2) i ich sumę $p_N = p_1 + p_x + p_2 = N$
Stopa względna, %	Współczynniki $100 \cdot p_1 / N$, $100 \cdot p_x / N$, $100 \cdot p_2 / N$, a ich suma = 100%
Pomyślnie obliczone probs	Suma pomyślnie obliczonych prawdopodobieństw wygranych gospodarzy (s_1), rysuje (s_x), wygrane na wyjeździe (s_2) i ich łączną sumę $s_N = s_1 + s_x + s_2$
Wskaźnik sukcesu, %	Współczynniki $100 \cdot s_1 / m_1$, $100 \cdot s_x / n_x$, $100 \cdot s_2 / m_2$, a ich łączna suma (PP)
Entropia pomyślnych prób	Suma wyrażen $-(d_{ja}/M) \cdot \ln(p_{ja})$ i ich łączna suma, gdzie $d_{ja} = 1$ jeśli wynik j -ty mecz jest zgodny z wynikiem który prawdopodobieństwo p_{ja} został obliczony dla. Inaczej $d_{ja} = 0$
Kryterium χ^2	Pearsona C-test kwadratowy. Mierzy odchylenie obliczonej prawdopodobieństwa wszystkich możliwych wyników w zakresie 0:0 - 10:10 od ich rzeczywistych częstości względnych. Obecnie wprowadzony w trybie testowym, może zostać usunięty lub zastąpiony w przyszłości.

Dwie ostatnie sumy: współczynniki sukcesu $PP = 100 \cdot s_1 / m_1 + 100 \cdot s_x / n_x + 100 \cdot s_2 / m_2$, a entropia pomyślnych prawdopodobieństw są uważane za integralne wskaźniki wydajności/przewidywalności. Są one wyróżnione pogrubioną czcionką. Minimalna możliwa wartość entropii wynosi zero, gdy wszystkie wyniki są przewidywane z absolutną dokładnością. Wyższe wartości entropii oznaczają mniejszą dokładność przewidywania.

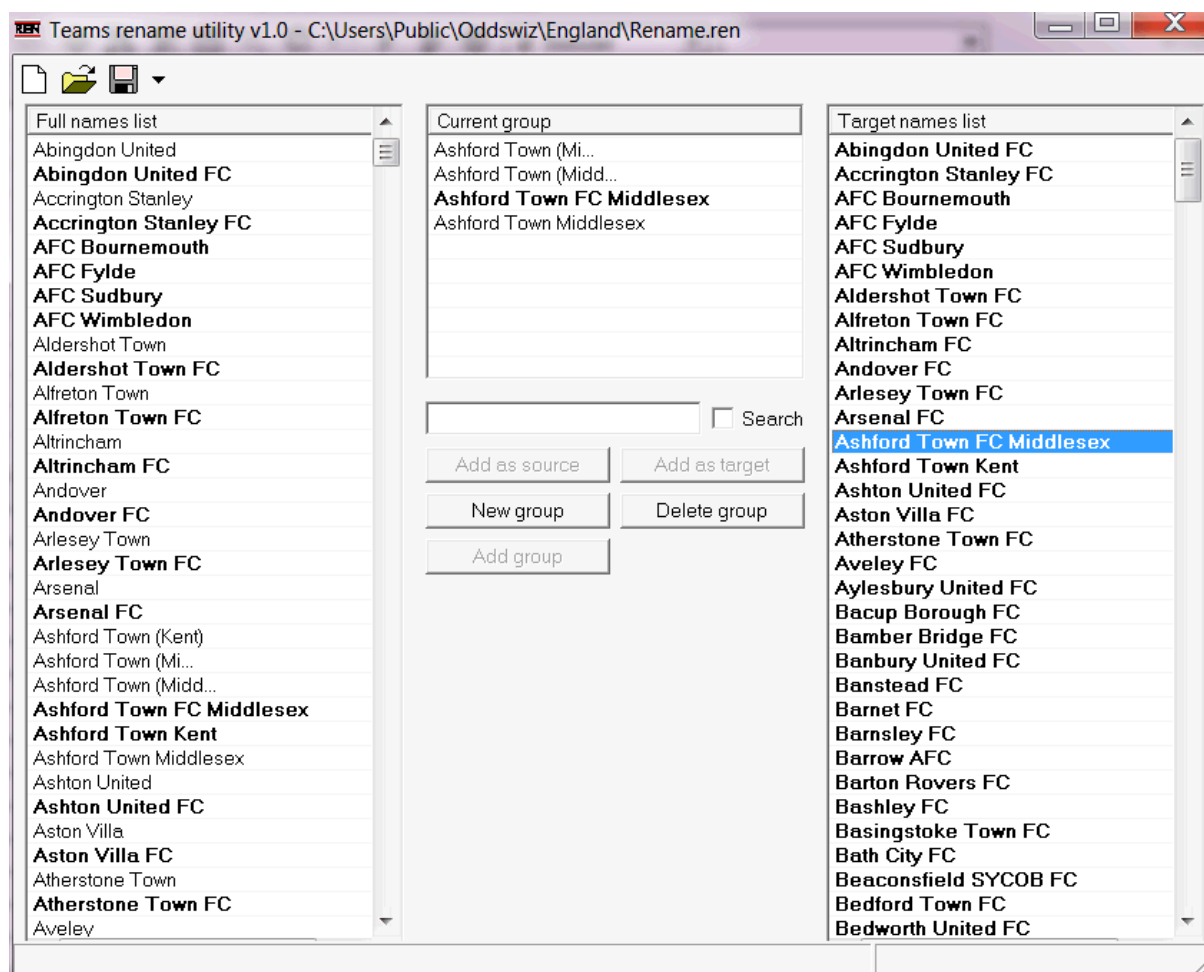
Druga tabela dla overów/underów jest podobna do tej opisanej powyżej.

Uwaga: Prawidłowa analiza wyników wymaga rozegrania wystarczającej liczby gier z przeszłości przed datą rozpoczęcia analizowanego okresu. Co najmniej wszystkie przeszłe gry w okresie amortyzacji powinny być obecne oprócz gier rozegranych po dacie rozpoczęcia.

Uwaga: Bardziej obszerne dane na temat wskaźników sukcesu 1, 1X, 2, 2X dla większości obsługiwanych lig można znaleźć na stronie **Kreator kursów** strona główna: <http://www.newhavensoft.net>.

5.7 Zmień nazwę narzędzia

Narzędzie **Zmień nazwę narzędzia** umożliwia użytkownikowi łatwe radzenie sobie z różnicami w nazwach tych samych zespołów z różnych źródeł. Jest aktywowany poprzez pozycję menu **Narzędzia@Zmień nazwę narzędzia**. Użyj go, aby zmienić nazwy drużyn tylko raz. Następnie zmiany nazw zostaną wykonane automatycznie. Nazwa docelowa (nowa) może mieć kilka nazw źródłowych.



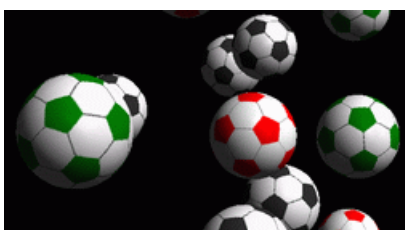
Zmień nazwę narzędzia formularz jest podzielony na trzy widoki listy. Nazwy drużyn docelowych (nazwy, na które mają zostać zmienione) są wyróżnione pogrubioną czcionką. Lewy widok listy zawiera pełną listę wszystkich nazw drużyn, w tym stare i nowe. Widok środkowej listy zawiera bieżącą grupę zmiany nazwy, która składa się z nazwy docelowej (pogrubiona czcionka) i jednej lub więcej nazw źródeł. Prawy widok listy zawiera tylko nazwy celów. Zaznaczenie dowolnego elementu w lewym lub prawym widoku listy powoduje wyświetlenie całej grupy, do której ten element należy.

Dostępne przyciski umożliwiają dodawanie nazw źródłowych i docelowych, przypisywanie nazw jako celów, tworzenie nowych grup zmiany nazw, usuwanie grup oraz dodawanie nowych grup do listy zmian nazw.

Domyślnie pliki zmiany nazwy mają standardową nazwę **Zmień nazwę.ren**. Ta standardowa nazwa jest również używana przez **Pobieranie danych** narzędzie podczas zapisywania wyników poprzednich gier lub spotkań.

5.8 Przestrzeń kulek 3D

Przestrzeń kulek 3D jest narzędziem rekreacyjnym, które wdraża zachowanie piłek nożnych w przestrzeni fizycznej z przyłożoną grawitacją lub bez niej, zgodnie z głównymi prawami ochrony przyrody. W trybie pełnoekranowym, bez tła ścian, może służyć jako oryginalny wygaszacz ekranu.



Kilka opcji jest dostępnych dla użytkownika po naciśnięciu następujących klawiszy:

R	Uruchom ponownie
G	Włącz/wyłącz grawitację
H	Ruch w płaszczyźnie poziomej
V	Ruch w płaszczyźnie pionowej
B	Ruch na trawie (podobny do bilarda)
+ , =	Przyspieszyć ruch
-	Poluzuj ruch
S	Włącz/wyłącz efekty dźwiękowe
W	Włącz/wyłącz tło ścian
M	Dodaj więcej kulek
ł	Usuń kulki
F / N	Pełny / normalny ekran

Powyższe opcje są dostępne również po kliknięciu prawym przyciskiem myszy i wybraniu elementu z menu podręcznego. Ostatni element w wyskakującym menu **Krótki rama...** zapisuje krótką klatkę bieżącej sceny do pliku mapy bitowej.

Ponadto użytkownik może poruszać się po scenie za pomocą następujących klawiszy:

a	Skreć w prawo
SS	Skreć w lewo
ñ-à	Przesuń w prawo
ñ-ß	Przesuń w lewo
a	Ruszaj naprzód
a	Cofnij się
ñ-á	Przesunięcie w górę
ñ-â	Bieg w dół
PgUp	Spojrzyć w górę
PgDn	Spojrzyć w dół
Dom	Wróć do pozycji początkowej

Uwaga: Włączenie grawitacji ostatecznie kończy ruch z powodu utraty energii. Można go jednak utrzymać, naciskając <+> klucz od czasu do czasu.

Uwaga: Strata energii kinetycznej spowodowana niesprężystym oddziaływaniem między zderzającymi się obiektami jest efektywna tylko w przypadku przyłożonej grawitacji.

6 Przewodnik kreatora palików

6.1 Przegląd i podstawowa koncepcja

Kreator stawek 4 to nowa wersja oprogramowania decyzyjnego generującego optymalną strategię obstawiania. Wykorzystując wyrafinowaną analizę prawdopodobieństwa, bezpośrednio instruuje gracza, jaka struktura zakładów jest preferowana, a także o konkretnym podziale środków na zakłady. W przeciwieństwie do prostych programów opartych na kryterium Kelly'ego, **Czarodziej Stawek** pozwala na wykorzystanie realistycznego przedziału wzrostu bankrolla oraz określenie ufnego prawdopodobieństwa osiągnięcia funduszu docelowego.

Kreator stawek 4 jest zasilany teoretycznie przez nowe twierdzenie i praktycznie przez nowy wielowymiarowy silnik optymalizacji. Ma najwyższą wydajność i zapewnia graczom większe możliwości.

Obstawiający zwykle stawia zakłady intuicyjnie bilansując kursy bukmachera z jego znajomością przebiegu wydarzeń. Zdecydowanie zadanie gracza nie należy do łatwych, gdyż wiele wydarzeń/kursów oferowanych przez bukmachera trzeba zestawić. Następnie musi nastąpić decyzja, ile i w jakie kombinacje postawić stawkę. Oczywiście jest, że obstawianie wszystkich dostępnych pieniędzy prędzej czy później zakończy się całkowitą przegraną. Z drugiej strony obstawianie niewielką kwotą daje szansę na wygraną niewiele. Gdzieś musi być złoty środek... i to **istnieje!** **Czarodziej Stawek** jest wystarczająco sprytny, aby znaleźć takie medium dla najbardziej dochodowej kombinacji spośród tysięcy możliwych.

Aby efektywnie korzystać z tego programu, obstawiający musi zrozumieć prostą zależność między prawdopodobieństwem zdarzenia a kursem. Istnieją dwa rodzaje kursów: kursy liniowe (oferowane przez bukmachera) i kursy uczciwe. Ta ostatnia jest jedynie odwrotnością wartości prawdopodobieństwa zdarzenia. Gdyby kursy uczciwe były równe kursom liniowym, bukmacher na dłuższą metę miałby zerowy zysk, a gracz nie miałby żadnych korzyści. Dlatego kursy linii zawsze muszą być mniejsze niż kursy uczciwe, o ile bukmacher chce mieć zysk. W przeciwnym razie obstawiający ma warunki wstępne do wygranej, a bukmacher do przegranej.

Rozważmy kurs linii = 2,0. Z punktu widzenia bukmachera prawdopodobieństwo zdarzenia jest mniejsze niż $1/2,0 = 50\%$ i ta różnica stanowi jego marżę zysku. Obstawiający intuicyjnie obstawia to zdarzenie, jeśli jego zdaniem uczciwe kursy są mniejsze niż 2,0 (powiedzmy 1,5), czyli prawdopodobieństwo zdarzenia wynosi około $1/1,5 = 67\%$. Te dwie wartości są głównymi danymi wejściowymi do programu. I oczywiście, **Czarodziej Stawek** wygeneruje

optymalna struktura zakładów tylko wtedy, gdy uczciwe kursy są mniejsze niż kursy liniowe. Inaczej obstawianie nie ma sensu!

Jest to dobry pomysł dla poważnych graczy **Kreator kursów** możliwości przewidywania w celu obliczenia sprawiedliwych kursów w oparciu o wyniki.

6.2 Interfejs użytkownika

Prawie wszystkie **Czarodziej Stawek** funkcje są dostępne z głównego formularza, który wyświetla również podsumowanie zarówno danych wejściowych, jak i wyjściowych. Formularz główny składa się z następujących elementów:

- **Menu i pasek narzędzi**



Użyj elementów menu lub przycisków paska narzędzi, aby otwierać i zapisywać pliki wejściowe, drukować formularze, przeglądać raporty, aktualizować status zakładów, rozpoczynać i zatrzymywać obliczenia, cofać zmiany, aktywować przelicznik kursów i wyświetlać pomoc.

- **Panel sterowania**

Panel kontrolny służy do regulacji głównych parametrów przed rozpoczęciem obliczeń: prawdopodobieństwo ufności (**Konferencja P**), dostępny fundusz (bankroll) (**Fundusz**), minimalna stawka (**Min Stk**), fundusz docelowy (**Cel**), minimalna zarezerwowana kwota (**min x0**) w % Funduszu, tryb obliczeń (**Tryb**), maksymalna liczba zdarzeń w zakładach akumulatorowych (**Akum**), maksymalna liczba elementów składowych w zakładzie złożonym (**S/komp**) i czy uwzględnić zamknięte zakłady.

- **Tabela zakładów**

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	

Tabela zakładów zawiera zwykle zakłady wraz z odpowiednimi informacjami. Podczas podawania kursów od **Kreator kursów**, wszystkie komórki tej tabeli są wypełniane automatycznie, z wyjątkiem ostatniej kolumny, która może być aktualizowana po zakończeniu zdarzenia. Tabela zakładów może zawierać do 26 różnych zwykłych zakładów. Wszystkie komórki w tej tabeli można edytować.

• Tabela wariantów

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

W tabeli przedstawiono wyniki obliczeń. Więcej informacji można znaleźć w temacie Wyniki obliczeń.

Tryb obliczeń oraz łączna liczba obliczonych wariantów wskazana jest na pasku stanu pod tabelą.

6.3

Wprowadzanie danych

• Prawdopodobieństwo ufności

Użyj pola wprowadzania **Konferencja Paby** wprowadzić wymagane prawdopodobieństwo ufności. Prawdopodobieństwo ufności jest miarą niezawodności. Ma to wpływ na wiarygodną liczbę rund wymaganych do osiągnięcia funduszu docelowego. Zwykle prawdopodobieństwo ufności jest ustawione na 0,95 (wartość domyślna). Oznacza to, że 95% jednorodnych sekwencji **R95** rundy licytacji zakończą się sukcesem w osiągnięciu docelowego funduszu.

• Dostępny fundusz

Użyj pola wprowadzania **Fundusz** aby ustawić dostępny fundusz zakładów (bankroll). Musi być większa lub równa minimalnej stawce.

• Minimalna stawka

Użyj pola wprowadzania **Min Stk** wprowadzić dozwoloną minimalną stawkę. Zazwyczaj bukmacherzy ustalają minimalną stawkę między 1 a 10 USD. Minimalna stawka może być również ustawiona na zero (właściwie 1 cent).

• Fundusz docelowy

Określ fundusz docelowy w polu wejściowym **Cel** być większy niż dostępny fundusz. Nie ma sensu ustawiać tego parametru na tyle, na ile jest to pożądane, aby wygrać w dłuższej perspektywie, ponieważ fundamentalna niedokładność w ocenie uczciwych kursów może skutkować postępującą akumulacją błędu prawdopodobieństwa, a tym samym niebezpiecznym overbetem. W związku z tym im dokładniejsze uczciwe kursy są stosowane, tym większa wartość **Cel** może być określony. Zazwyczaj fundusz docelowy jest 10-100 razy większy niż dostępny fundusz.

• Minimalny fundusz rezerwowany


Określ minimalny zarezerwowany fundusz w % dostępnego funduszu za pomocą pola wyboru **min x0**. Określenie tej wartości przez pewną kategorię użytkowników ma sens, aby uniknąć niebezpiecznego obstawiania.

• Zwykłe zakłady


Zwykłe zakłady są wprowadzane do tabeli zakładów w rzędach **A, B, C, ..., Z** albo przez karmienie kursów z **Kreator kursów** (patrz temat Podawanie kursów do Stake Wizard) lub ręcznie.


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	


Można wprowadzić do 26 zwykłych zakładów. Użytkownik może edytować wszystkie wpisy w tabeli zakładów. Gdy określona komórka jest zaznaczona w trybie bez edycji, naciśnięcie kombinacji klawiszy **<Ctrl-Del>** usuwa bieżący zakład. Pilny **<Ctrl-Ins>** wstawia pusty zakład w bieżącym rzędzie. Tryb edycji przełącza się za pomocą klawisza **<F2>**. Jeżeli zakłady są wprowadzane ręcznie, należy wypełnić co najmniej dwie kolumny: kursy uczciwe i kursy liniowe w notacji dziesiętnej.

Aby zaktualizować status zwykłych zakładów, kliknij przycisk **Stan**  na pasku narzędzi lub wybierz element menu **Zakłady@aktualizacji**.

Uwaga: Kursy liniowe muszą być większe niż odpowiadające im kursy uczciwe. Inaczej obstawianie nie ma sensu!

Użytkownik może również otworzyć wcześniej zapisany plik wejściowy poprzez kliknięcie przycisku  lub wybierając pozycję menu **Plik@otwarty**. Jeśli plik wejściowy znajduje się w **Kreator kursów** katalogu, można go szybko wybrać z rozwijanego pola pliku na pasku narzędzi. Zaleca się umieszczenie plików wejściowych w tym katalogu.

Aby wyczyścić wszystkie dane wejściowe i wprowadzić nowy zestaw zakładów, kliknij element  na pasku narzędzi lub wybierz menu przycisku **Plik@Nowy**.

Aby zapisać dane wejściowe wraz z wybranymi wariantami zakładów do pliku, kliknij przycisk lub  na pasku narzędzi, wybierz pozycję menu **Plik@Ratować**.

6.4 Uruchamianie obliczeń

Upewnij się, że wszystkie wybrane zakłady elementarne spełniają warunek **Sprawiedliwa < Linia**.

Aby rozpocząć obliczenia, kliknij przycisk  , naciśnij klawisz **<F9>** lub wybierz element menu **Biegać@Początek**.


Czas obliczeń zależy głównie od następujących czynników:

- Liczba wybranych niezależnych zakładów (**A..Z**);
- Ustawienia opcji **Ogranicz akumulatory** oraz **Ogranicz podkomponenty wg**. Im mniej wartości zostanie wybranych, tym mniej czasu potrzeba (zobacz Opcje Kreatora Stawek). Jednocześnie mniejsze wartości oznaczają bardziej ograniczone wyniki i mniej oczekiwanych wygranych.
- Ograniczenie minimalnej stawki (**min stkw** Panelu sterowania). Wartość zerowa może generować ogromne wyniki przy dłuższym czasie obliczeń.

Liczba możliwych struktur zakładów (wariantów zakładów) zależy od liczby niezależnych zakładów jako potęgi 2 minus 1. Np. dla trzech niezależnych zakładów **A, B** oraz **C**, możliwe $2^3 - 1 = 7$ wariantów obstawiania to:

- 1) **A**-pojedynczy zakład;
- 2) **B**-pojedynczy zakład;
- 3) **C**-pojedynczy zakład;
- 4) **{AB}**-pojedyncze zakłady **A,B** i zakład akumulatorowy **AB**;
- 5) **{PNE}**-pojedyncze zakłady **B,C** i zakład akumulatorowy **pne**;
- 6) **{AC}**-pojedyncze zakłady **A,C** i zakład akumulatorowy **AC**;
- 7) **{ABC}**-pojedyncze zakłady **A,B,C** i zakłady akumulatorowe **AB,pne,AC,ABC**.

Każdy z powyższych zakładów zawiera co najwyżej $2^N - 1$ komponenty, gdzie N -liczbę zdarzeń w danym zakładzie złożonym. Wymienione ograniczenia mogą jednak zmniejszyć liczbę komponentów, a tym samym również oczekiwane wygrane.

Aby zatrzymać długie obliczenia, kliknij przycisk , naciśnij klawisz <F10> lub wybierz element menu **Biegać@Zatrzymać**. W takim przypadku zestaw wyników będzie niekompletny i nie ma gwarancji, że optymalny wariant obstawiania został już znaleziony.

Przebieg obliczeń jest wskazywany przez pasek postępu na dole formularza.

6.5 Wyniki obliczeń

Wyniki obliczeń przedstawiono w tabeli wyników wariantów:

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

Dokładne znaczenie jego kolumn jest następujące:

Warianty	Wariant obstawiania (struktura).
p %	Zmniejszone prawdopodobieństwo sukcesu w jednej rundzie.
R95	Liczba rund wymaganych do osiągnięcia funduszu docelowego z określonym prawdopodobieństwem ufności (domyślnie 95%).
<small>Zachwycać się</small>	Średnia liczba rund wymaganych do osiągnięcia funduszu docelowego.
Z suc%	Współczynnik wzrostu funduszu w jednej udanej rundzie (w %).
Z śr.%	Średni współczynnik wzrostu funduszu w jednej rundzie (w %).
Ł	Zredukowane kursy linii.
x0	Fundusz statyczny, czyli kwota do odłożenia.
x1, x2,...	Złożone składniki zakładów i ich kwoty.


Wariant zakładu ujęty w nawias klamrowy oznacza złożony zakład wieloskładnikowy. Zakład złożony zawiera zbiór wszystkich możliwych zakładów akumulatorowych (w tym zakładów pojedynczych) składających się z zakładów elementarnych danego wariantu. Zestaw może być niekompletny w zależności od ograniczeń użytkownika nałożonych na maksymalną liczbę członków akumulatora, maksymalną liczbę elementów składowych i minimalną stawkę.

Kliknięcie w nagłówki tabeli wariantów powoduje posortowanie wyników. Domyślnie wyniki są sortowane według wiarygodnej liczby rund (R95), która jest uważana za główne kryterium skuteczności zakładów w regularnym

tryb. Kryterium sortowania wskazuje podkreślony nagłówek.


Całkowita liczba obliczonych wariantów jest wyświetlana na pasku stanu. Użytkownik może przejrzeć do 100 posortowanych wariantów, przewijając linie, jednak najlepsze z nich są wyświetlane na górze listy. W zbiorze wyników nie uwzględniono wariantów wymagających więcej niż 10 000 naboii.

Korzystanie z menu **Warianty**, użytkownik może zaznaczyć/odznaczyć warianty zakładów, przeglądać raporty, sortować warianty oraz czyścić tabelę. Wybrane warianty są wyróżnione dostosowanym stylem i kolorem czcionki (zobacz Opcje Kreatora Stake). Są one zapisywane w plikach stawek (STK) wraz z zestawem zakładów zwykłych. Wybranie wszystkich wariantów z dalszym zapisywaniem może skutkować dużym plikiem stawki.

Aby wydrukować formularz główny, który wyświetla podsumowanie zarówno danych wejściowych, jak i wyjściowych, należy kliknąć przycisk i wybrać , lub pozycję menu **Plik®Wydrukuj formularz**.

Dane wejściowe i wyniki obliczeń można wyeksportować do pliku Excel (XLS) za pomocą pozycji menu **Plik®Eksportuj do pliku**.

6.6 Raporty bukmacherskie

Aby wyświetlić raporty dotyczące wybranych wariantów zakładów, kliknij przycisk  na pasku narzędzi wybierz element menu **Warianty®Wyświetl raporty** lub naciśnij kombinację klawiszy <Ctrl+R>.

Raporty prezentowane są na formularzu raportów:

Print P-Diagram

EGP+DHN

EGP+DHI

EGP+HIN

GP+EHN

GP

EHN

EG+HIP

GP+EHI

EG+HNP

EG+DHP

EGP+CDH

EGP+CHN

DEG+HIP

EG+CHP

Parameter	Sum	GP	EHN			
Stake	21,17	14,53	6,64			
Fair	1,987	2,6	5,18			
Line	4,941	7,2	15,75			
Max outcome	209,2	104,62	104,58			
Actual outcome	82,8	13,08	69,72			
Gain	61,63	-1,45	63,08			
Status	won	lost	won			
Probability, %	50,3	38,5	19,3			
R95, rounds	30,41					
R ave, rounds	12,29					

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

Raporty podsumowują główne parametry zakładów: wysokość stawki, kursy uczciwe i liniowe, maksymalny i rzeczywisty wynik, zysk, status składników zakładu, prawdopodobieństwo sukcesu, wiarygodna i średnia liczba rund.

Składniki złożonego zakładu są wyświetlane w osobnych kolumnach. Kolumna **Sum** zawiera podsumowanie wybranego zakładu.

Gdy użytkownik wybierze zakład z kontrolki widoku drzewa w lewym górnym rogu formularza, raport jest natychmiast wyświetlany w prawej tabeli. Czerwone strzałki wskazują udane zakłady z dodatnią wartością zysku, podczas gdy niebieskie strzałki pokazują częściowo lub całkowicie przegrane zakłady.

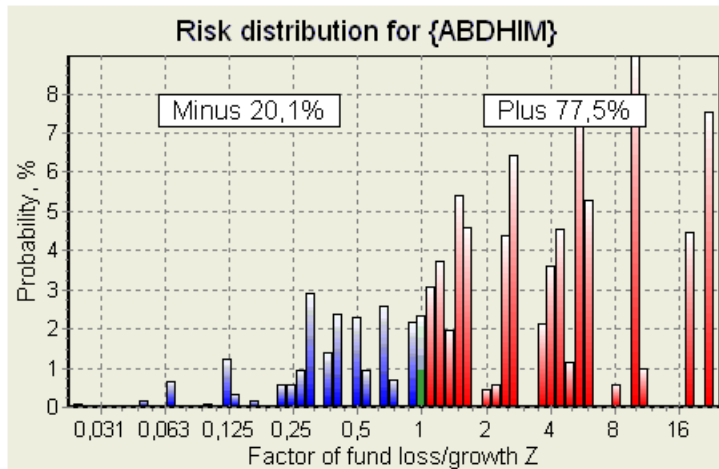
Tabela na dole formularza wyświetla zawartość i status wszystkich składowych zakładu zwykłego. Status zakładów można aktualizować, wybierając przedmiot **Stan aktualizacji** w wyskakującym menu.

- **Drukowanie raportu**

Aby wydrukować pełny raport, wybierz element **Wydrukować@Pełny raport** albo z górnego menu, albo z menu podręcznego.

Aby zaoszczędzić papier, wystarczy wydrukować kupon, wybierając przedmiot **Wydrukować@Kupon zakładowy**.

- **Diagram rozkładu ryzyka**



Obejrzyć *Dystrybucja ryzyka* schemat, wybierz pozycję menu **Diagramy@Dystrybucja ryzyka**. Diagram rozkładu ryzyka przedstawia rozkłady obliczonych prawdopodobieństw, które dotyczą możliwych poziomów wskaźnika

współczynnik utraty/wzrostu funduszu $\approx (\text{kwota zakładu bankroll} + \text{wygrana brutto}) / (\text{forsa})$,

znany również jako zwrot z inwestycji (ROI), jeśli jest wyrażony w procentach w odniesieniu do bankrolla (**Fundusz** Na formularzu). Diagram rozkładu ryzyka pokazuje również skonsolidowane szanse bycia przegranym (minus) i zwycięzcą (plus).

- **Diagram P**

Obejrzyć *P*-diagram dla wybranego zakładu, wybierz pozycję menu **Diagramy@Diagram P**.

P-diagram przedstawia funkcjonalną zależność między makro-prawdopodobieństwem *P* statyczna część bankrolla *k*₀. Relacja ma maksimum odpowiadające najmniejszej liczbie rund potrzebnych do osiągnięcia funduszu docelowego oraz optymalną wartość części statycznej. Więcej informacji można znaleźć w temacie Podstawy matematyczne.

6.7 Tło matematyczne

Prawa autorskie © 1999-2023 Newhaven Software Ltd.

Ten temat przedstawia jasny i matematycznie ścisły sposób obliczania optymalnych parametrów zakładu w zwykłym przypadku. To ostatnie oznacza, że parametry wejściowe nie mają swoich ekstremalnych wartości (np. kurs uczciwy = 1,01, podczas gdy kurs liniowy = 5,0), a ograniczenie minimalnej stawki nie ma swojego możliwego efektu.

W przeciwieństwie do prostej metody opartej na kryterium Kelly'ego, ta pozwala obstawiającemu na wykorzystanie realistycznego zakresu bankrolla

wzrostu oraz określić ufnie prawdopodobieństwo osiągnięcia funduszu docelowego. Dwie metody dają identyczne wyniki, jeśli fundusz docelowy jest nieskończony.

Rozważ jednorodną sekwencję n rundy licytacji, z których w rundy zakończyły się sukcesem i f rundy nieudane.

W wyniku jednej udanej rundy bankroll wyniesie:

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

gdzie

x -dostępny fundusz bukmacherski (bankroll);

k_0 -statyczna część funduszu;

L -obniżone kursy linii;

Z -czynnik wzrostu funduszu;

W wyniku pojedynczej awarii fundusz zostanie uszczuplony do:

$$x' = k_0x.$$

W udane rundy i awarie spowodują, że fundusz docelowy:

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

Powyższe wzory pozwalają wyrazić w oraz f jako funkcje x , X , L , n , oraz k_0 :

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

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

Prawdopodobieństwo nie większe niż f awarie przed zebraniem aż w sukcesy opisywane są przez integralną (skumulowaną) postać rozkładu Pascala:

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

gdzie

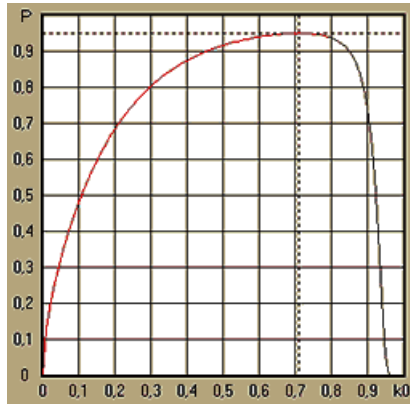
p -prawdopodobieństwo sukcesu w jednej rundzie;

Γ -funkcja gamma;

F -funkcja hipergeometryczna.

Jest równy ujemnemu rozkładowi dwumianowemu w przypadku wartości całkowitych w oraz f . Używamy terminu Makro-prawdopodobieństwo dla P w kontekście parametrów zakładów.

Typowy związek funkcjonalny (P -diagram) między makro-prawdopodobieństwem P i częścią statyczną k_0 , pod warunkiem, że x , X , L , n , są stałymi parametrami, mają maksimum odpowiadające najmniejszej liczbie rund potrzebnych do osiągnięcia funduszu docelowego oraz optymalną wartość części statycznej:



W celu uzyskania optymalnych parametrów zakładu, **Czarodziej Stawek** rozwiązuje układ równań:

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

gdzie α - prawdopodobieństwo ufności,

w odniesieniu do nieokreślonych: liczba rund n i część statyczna k_0 . Odbywa się to dla każdej struktury zakładu spośród tysięcy możliwych.

Aby zastosować powyższe wzory, musimy skonstruować złożony zakład, a następnie przedstawić go jako jednoskładnikowy abstrakcyjny zakład o pewnych wartościach p oraz q (obniżone kursy linii).

W poprzednich wersjach **Czarodziej Stawek**, struktury zakładów składały się wyłącznie z niezależnych zdarzeń. W szczególności nie pozwalali na zakłady systemowe typu $AB + BC + AC$ które zmniejszają ryzyko zakładów. Regularne zakłady systemowe są jednak dalekie od optymalnej dystrybucji bankrolla. Poniższe twierdzenie rozwiązuje ten problem.

Twierdzenie. Maksymalna możliwa wartość średniego współczynnika wzrostu funduszu Zosiąga się przez optymalizację dystrybucja bankrolla wśród $2^N - 1$ możliwych jednoczesnych stawek i jest określany przez następujące wyrażenie:

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

gdzie

$\ln Z$ - matematyczne oczekiwanie $\ln Z$;

p_{ja} - prawdopodobieństwo j -tego zdarzenia, równe $1/F_{ja}$, gdzie F_{ja} - uczciwe szanse;

q_{ja} - „Prawdopodobieństwo” zakładów sportowych j -tego zdarzenia, równe $1/L_{ja}$, gdzie L_{ja} - współczynniki wypłaty (inaczej line szanse);

N - liczba wybranych niezależnych wydarzeń.

Możliwe stawki obejmują N zakładów systemowe (kombinacje) typu (m, M) , gdzie $m = 1 \dots N$. Każdy zakład systemowy zawiera $C_m = N/m$ fold zakłady akumulatorowe. W szczególności możliwe stawki obejmują N pojedynczy zwykłe zakłady i jeden N -fold zakład akumulatorowy. W ogólnym przypadku optymalne zakłady systemowe nie są podzielone.

Dowód jest trywialny dla pojedynczego zdarzenia z tylko jedną możliwą stawką. W tym drugim prostym przypadku optymalna stawka jest równa optymalnej Kelly'ego $(p - q)/(1 - q)$. Do $N > 1$, dowód jest dość skomplikowany nawet dla $N =$

2. Jednak używając **Czarodziej palików** Dzięki wielowymiarowemu silnikowi optymalizacyjnemu można obliczyć stawki optymalne i numerycznie zweryfikować twierdzenie dla większego N s.

Powyższy wzór oznacza, że $Z_{zdrowańska}$ może być niewiarygodnie wysoka, pod warunkiem znalezienia wystarczającej liczby odpowiednich zdarzeń ($F_{ja} < L_{ja}$). Ale cena jest ogromna liczba stawek.

Na przykład dla 26 zdarzeń mających $F_{ja}=1,5$ i $L_{ja}=1,7$ należy umieścić aż $2^{26}-1 = 67108863$ różnych stawek, aby osiągnąć 40,2% średniego wzrostu funduszu w jednej rundzie! Jednak praktyczne ograniczenia, takie jak ograniczenie minimalnej stawki lub rozsądna liczba jednoczesnych stawki, oczywiście zmniejszają efektywną wartość $Z_{zdrowańska}$.

Z punktu widzenia konwencjonalnych zakładów, istnieją tylko dwa wyniki danego zdarzenia: wygrany lub przegrany elementarny zakład z prawdopodobieństwem p_{ja} oraz $1 - p_{ja}$, odpowiednio. Inne zależne od prawdopodobieństwa obszary działalności człowieka (np. zarządzanie inwestycjami) mogą wiązać się z większą liczbą wyników zdarzenia.

W przypadku zdarzeń wielowyńikowych twierdzenie można uogólnić w następujący sposób:

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

gdzie p_{ij} - prawdopodobieństwo j -ty wynik w j -kratka wentylacyjna;
 $1/q_{ij} = L_{ij}$ - współczynniki wypłaty dla j -ty wynik w j -kratka wentylacyjna;
 V_{ja} - liczba możliwych wyników w j -kratka wentylacyjna.

W najprostszym przypadku pojedynczego zdarzenia ($N=1$) z jednym wynikiem ($V=1$), mielibyśmy $p=1, k=1 - k_0=1$, oraz $Z_{zdrowańska}=1/q=L$.

Zrównanie $Z_{zdrowańska}$ oraz k (całkowita część bankrolla na stawkę) złożonego zakładu ($N>1$) do tych wartości pojedynczego zakładu i rozwiązywanie układów równań ze względu na nieoznaczoności p oraz L

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

umożliwia reprezentację złożonego zakładu wieloskładnikowego jako abstrakcyjnego zakładu pojedynczego, a następnie optymalizację wartości $k=1 - k_0$ za pomocą funkcji makro prawdopodobieństwa.

7 Co nowego w wersji 2.90 „Live Magic”

- Kursy rynkowe są dostępne we wszystkich widokach kursów;
- Eksport kursów rynkowych dla wielu lig został rozszerzony na całość *Ogólny widok*;
- Dodano filtr daty i godziny dla eksportowanych kursów;
- Dodano przyciski nawigacyjne lig na pasku narzędzi;
- Dodano wskazówki dotyczące ocen/całkowitych trendów do kursów BTS.

W wersji 2.80

- Dodano nowe narzędzie **Zmień nazwę narzędzia** pozwala użytkownikowi łatwo poradzić sobie z różnicami w nazwach tych samych drużyn, wynikającymi z różnych źródeł;
- Rozszerzona forma **Grupy i zasady rankingu**, dodano punkty za przegrane mecze (w hokeju i niektórych ligach koszykówki);
- Rozszerzona forma **Analiza wydajności**, dodano możliwość zmiany okresu amortyzacji;
- Zaktualizowano narzędzie **Pobieranie danych** (v3.4).

W wersji 2.75

- Nowa wersja narzędzia **Pobieranie danych**(v3.1) działa szybciej i jest bardziej niezawodny; dodano sport ligowy w tenisie i rugby;
- Dodano pasek postępu w głównym formularzu wskazujący proces ładowania kursów rynkowych.

W wersji 2.70

- Nowe narzędzie **Filtr gier** pozwala analizować przeszłe gry dla różnych warunków;
- Do narzędzia dodano piłkę ręczną i siatkówkę **Pobieranie danych**;
- Nowa funkcja **Arbitraż** dodany do narzędzia **Konwerter kursów**;
- Dodano nową funkcję do **Wskazówki dotyczące trendów**: teraz zapobiega zacienieniu komórek na zielono, gdy rynek idzie w górę.

W wersji 2.60

- Nowa funkcja do wyświetlenia **wszystko** gry na żywo w jednym formularzu;
- Nowe rozwijane pole na pasku narzędzi do wyboru sportu. Teraz wszystkie ligi są podzielone według dyscyplin sportowych;
- Nowy przycisk paska narzędzi dla narzędzia **Pobieranie danych**;
- Nowy przycisk paska narzędzi dla często używanego polecenia menu **Gry®Aktualizacja z pliku**.

W wersji 2.55

- Dodano kursy linii rynkowej od 9 wiodących bukmacherów dla wszystkich rodzajów kursów;
- Nowa funkcja w **Czarodziej Stawek** narzędzie pozwala importować i łączyć wydarzenia z innych plików palików;
- Nowa opcja w **Czarodziej Stawek** narzędzie umożliwia zarezerwowanie określonego % bankrollu poza obstawianiem;
- Szybkie przełączanie stałych kursów pomiędzy **1-X-2**i moneyline (lub kursy bez remisu).

W wersji 2.50

- Obsługa ogromnych lig z maksymalnie 1024 drużynami lub zawodnikami i nieograniczoną liczbą gier;
- Nowy algorytm obliczeniowy (2015) zapewnia lepszą wydajność przewidywania;
- Nowy projekt głównego formularza, większy ekran i przewijany obszar tabel kursów;
- Większa liczba wyliczonych kursów - ponad 100 na wydarzenie i do 124 na ligę.
- Nowe narzędzie **Pobieranie danych** przeszukuje strony internetowe pod kątem wyników i terminarzy sportowych.
- Dodany **Atak** oraz **Obrona** zmienne siły dla lepszego zrozumienia możliwości zespołu;
- Dodano nowy typ kursów **Obie drużyny strzelą gola** wraz z jego alternatywą;
- Ujednolicono tabela gier i meczów dla lepszej obsługi meczów; nigdy więcej ukrytych urządzeń;
- Opcja automatycznych aktualizacji nocnych;
- Ulepszona logika **Aktualizacja z pliku** funkcjonować; wyniki, mecze i filtry nowych drużyn;
- Dodano opcję **Baza porównań trendów** do precyzyjnego dostrajania wskazań dotyczących trendów;
- Prezentacja bazy HCP azjatyckiego w postaci liczbowej lub *m: rz*;
- Bardziej wiarygodne obliczenia w narzędziu **Konwerter kursów**;
- Dodano możliwość dodawania lub usuwania wszystkich atrybutów gier w menu **Gry®Dodaj/usuń atrybuty**;
- Dodano możliwość ręcznej edycji zmiennych siły drużyn pod kątem *del* / *tap* poprawki do obliczonych wartości.

W wersji 2.20

- Obsługa trzech zestawów kursów w piłce nożnej w okresach meczowych: **pełny czas**, **pierwszy czas** i **drugie** czas;
- Szybsze aktualizacje podczas gry — dane na żywo są odświeżane co **5 sekund**;
- Nowa opcja skrótów **wł./wyl.** sygnał dźwiękowy na zakończenie pełnej aktualizacji i operacji eksportowych;
- Obsługa stałej daty początkowej okresu amortyzacji oprócz wartości zmiennej o stałej długości;

- Nowe polecenie menu **Zespoły**® **Zmień nazwy wielu drużyn** upraszcza łącze danych z **Eksplorator danych OW**.

W wersji 2.10

- Wsparcie **tenissport**;
- Obsługa wielkich lig z maksymalnie 511 drużynami lub graczami i do 65535 gier;
- Eksport **Czarodziej Stawek** wprowadzanie danych i wyników do plików Excel (XLS);
- Możliwość wyeliminowania wyświetlania znaków diakrytycznych w nazwach drużyn — niezbędna w przypadku lokalizacji innych niż łacińskie.

W wersji 2.05

- Wyświetlanie aktualnych **bwin.com** kursy ustalone na rynku **1 - X -2 - 1X - 2X**;
- Wyświetlanie wskazówek dotyczących analizy trendów poprzez kolorowanie komórek szans;
- Eksportuj wyniki analizy turniejów do plików Excel (XLS);
- Eksportuj kursy do plików CSV rozdzielanych przecinkami (oprócz plików XLS);
- Ulepszony **Kreator stawek 4** format pliku interfejsu użytkownika i stawki (STK);
- Dodano diagramy rozkładu ryzyka do **Czarodziej Stawek** raporty.

W wersji 2.00

- Wyniki na żywo i uczciwe kursy na żywo;
- Nowy algorytm obliczeniowy (2007) optymalizuje wydajność względem nowego niezawodnego kryterium - entropii pomyślnych prawdopodobieństw;
- Naprawiono błąd „obciążonych sum” algorytmu obliczeniowego-2006;
- Nowy algorytm **Kreator stawek 4** zapewnia większe możliwości w oparciu o nowe twierdzenie;
- Większa forma z poziomym rozdzielaczem; dwukrotnie większa liczba par, które można wyświetlić jednocześnie (24);
- Dłuższe nazwy drużyn, obsługiwane do 30 znaków;
- Obsługa czasu rozpoczęcia meczu i wyników pierwszej połowy w tabelach gier i plikach ligowych;
- Aktualizacje z plików Excel;
- Wyświetlanie miejsc i punktów w tabeli drużyn; wsparcie punktów karnych;
- Rozszerzone narzędzie do analizy wydajności - dodano overs/unders;
- Ulepszone narzędzie do analizy turniejów - wybór użytkownika między szybkością a dokładnością, dodano tabelę wyników.

W wersji 1.96

- Rozpoznanie nowego formatu plików ligowych używanych w wersji 2.00 i wyższych;
- Kilka drobnych ulepszeń.

W wersji 1.95

- Zoptymalizowane aktualizacje internetowe, koniec zbędnego ruchu;
- Ulepszony algorytm rozpoznawania nowych plików soccerway;
- Automatyczna konfiguracja serwera proxy sieci LAN.

W wersji 1.90

- Nowy algorytm obliczeniowy (2006) zapewnia lepszą wydajność w większości lig, zwłaszcza w rozgrywkach międzynarodowych;
- Dodano rozszerzony widok kursów na strzelone gole **sumy**;
- Dodano widok kursów **Pół etatu / pełny etat**;

- Tryb pełnoekranowy w **Przestrzeń kulek 3D**. To narzędzie może być teraz używane jako oryginalny wygaszacz ekranu.

W wersji 1.80

- Całkowicie przeprojektowany **Czarodziej Stawek** narzędzie;
- Karmienie wybranych kursów do **Czarodziej Stawek** od **Kreator kursów**;
- Nowe narzędzie rekreacyjne **Pokój z kulkami 3D**;
- Wsparcie ćwierćcałkowych zdobytych bramek;
- Poprawne nazwy lig;
- Dłuższe nazwy drużyn, obsługiwane do 20 znaków;
- Aktualizowanie danych ligowych z innych plików ligowych (LEA) i nowych plików soccerway (HTM);
- Obsługa ujemnej marży zysku dla specjalnych obliczeń;
- Nowa opcja wykluczania gier pucharowych z obliczeń;
- Wskazanie drużyn, które awansowały i spadły w tabeli rankingowej;
- Wyświetlanie funkcji wszystkich urzędzeń;
- Szybszy eksport kursów do plików Excel (XLS);
- Łączenie ligi z pulpitem;
- Linki do oficjalnych stron internetowych ligi, bukmacherów itp.

Poprzednie zaklęcia

- Rozszerzone możliwości **Konwerter kursów** narzędzie do konwersji kursów 1X2 na kursy azjatyckie, sumy i prawidłowe wyniki;
- Przeniesienie na nowy serwer, bardziej niezawodne działanie Internetu, wznowienie przerwanych aktualizacji;
- Obsługa wielkich lig z maksymalnie 255 drużynami i 32768 meczami;
- Ulepszone algorytmy dla głównych operacji i narzędzi, mniejsze zużycie pamięci;
- Nowe narzędzie **Analiza wydajności** mierzy wydajność **Kreator kursów** i przewidywalność danej ligi pod względem wskaźników sukcesu;
- Nowe opcje eksportu i drukowania;
- Eksport kursów do plików Excel (XLS);
- Nowe narzędzie **Analiza turnieju** oblicza szanse dowolnej drużyny na zajęcie dowolnego możliwego miejsca;
- Nowe widoki tabeli kursów **Prawidłowe wyniki**, **Handicap azjatycki**, oraz **sumy**;
- Pełna kompatybilność z **Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP**;
- Szybsze aktualizacje internetowe; Ponad 70 aktualizowalnych lig;
- Obsługa wielu konfigurowalnych grup w ramach ligi;
- Ulepszony interfejs użytkownika i możliwości drukowania, zmienny rozmiar ekranu głównego;
- Wersja Shareware (niezarejestrowana) obsługuje do 16 drużyn na ligę.

8 Rejestracja programu

Zarejestrowana wersja **Kreator kursów** jest w stanie wyliczać rankingi i kursy w ligach liczących aż 1024 drużyny lub tenisistów, przetwarzać do 26 niezależnych wydarzeń w **Czarodziej Stawek** narzędzia i eksportować kursy do plików Excel.

Opłata rejestracyjna za pełną moc **Kreator kursów** wynosi 74,95 USD. Opłata ta obejmuje roczną subskrypcję. Kolejna roczna opłata za odnowienie usługi wynosi 24,95 USD.

Istnieją również inne opcje, w tym półroczna subskrypcja za 49,95 USD, dwuletnia subskrypcja za 99,95 USD i nieograniczona subskrypcja za 199,95 USD.

Jakakolwiek przerwa (np. z przyczyn technicznych) w dostarczaniu wyników/kursów na żywo trwająca dłużej niż jeden dzień będzie liczona na poczet przedłużenia aktualnego okresu abonamentowego.

Zarejestrowani użytkownicy mają prawo do uaktualnienia do **wszystkich** nowszych wersji tego oprogramowania **darmowo**.

Rejestrować **Kreator kursów**, wybierz pozycję menu **Plik®Rejestr**, a zobaczysz panel rejestracji.

• **Użytkownicy online:**

Połącz z internetem. Wybierz odpowiedni język zamówienia z rozwijanego menu. Kliknij przycisk **Zamów teraz**, a zostaniesz przeniesiony na bezpieczną stronę internetową, aby dokończyć transakcję.

Opcje płatności online obejmują karty kredytowe/debetowe, przelew bankowy/przelew, PayPal, AliPay i wiele innych opcji. W przypadku płatności w inny sposób niż kartą kredytową, rejestrujący otrzymuje niezwłocznie zamówienie # i dalsze instrukcje przez e-mail.

Dla wygody użytkownika bezpieczna strona rejestracji połączona jest również bezpośrednio z menu startowym komputera: **Początek®programy®Kreator kursów®Bezpieczna rejestracja online**.

Płatności online można dokonać za pośrednictwem [strona zamówienia](#) z **Kreator kursów** także.

Uwaga: Płatność odbywa się na bezpiecznej stronie internetowej, która szyfruje wszystkie przesyłane dane karty kredytowej zgodnie z zasadami bezpieczeństwa **HTTPS** protokół.

• **Po rejestracji:**

Klucz rejestracyjny zostanie niezwłocznie (zwykle w ciągu 24 godzin) wysłany pocztą elektroniczną. Na koniec otwórz panel rejestracyjny, wprowadź klucz rejestracyjny i naciśnij przycisk **Rejestr!**.

• **Użytkownicy oprogramowania współdzielonego:**

Wersja Shareware **Kreator kursów** jest w pełni funkcjonalny, jednak jest celowo ograniczony do zarządzania ligami z maksymalnie 16 drużynami (kilka lig mieści się w tym) oraz do przetwarzania do 3 wydarzeń w **Czarodziej Stawek** narzędzie.

9

Uwagi dotyczące instalacji

Kreator kursów wymaga, aby status profilu użytkownika systemu Windows wynosił *administrator* przynajmniej podczas procesu instalacji i aktywacji.

W **Widok, System Windows 7, Windows 8, Windows 10 i Windows 11**, **Kreator kursów** wymaga uruchomienia w *Administracji* trybu do normalnego działania funkcji internetowych: wyniki na żywo i kursy rynkowe.

Wszystkie zapory i programy antywirusowe muszą rozpoznawać **Kreator kursów** jako bezpieczny program. Zaleca się umieszczenie go na odpowiedniej białej liście.

Plik instalacyjny **OW290.exe** jest swobodnie rozpowszechniany, o ile jego zawartość pozostaje w oryginalnym stanie. Instalacja jest fabrycznie wyposażona w 32 ligi. Wszystkie inne ligi są automatycznie pobierane z serwera podczas aktualizacji przez Internet.

10 Podziękowanie

Zespół Newhaven Software Ltd. jest wdzięczny następującym osobom, które przyczyniły się do rozwoju **Kreator kursów** oprogramowania cennymi uwagami i sugestiami:

• Pan Pierre Folke	Szwecja
• Pan Wong Kam Fu	Hongkong
• Pan Emmanuel Konstandakis	Grecja
• pana Russella Brownlie	Zjednoczone Królestwo
• Pan Barry Windsor	Zjednoczone Królestwo
• Pan Stuart Humphries	Zjednoczone Królestwo
• Pan Jari Talvitie	Finlandia
• pana Richarda Weichelta	Kanada
• Pani Ivana Kapl-Mikic	Austria
• Pan Peter Nilsson	Szwecja
• pana Daniela Irvinga	Zjednoczone Królestwo
• Pan Wiktor Lee	Singapur
• Pan Andrzej Sotiriou	Zjednoczone Królestwo
• Pan Peter Jensen	Dania
• Pan Amir Delić	Szwecja
• pana Arnolda Kervona	Singapur
• Pan Juha P Sarlio	Finlandia
• Pan Rick Janov	Stany Zjednoczone
• Pan Ian Blair	Zjednoczone Królestwo
• pana Michaela Bennetta	Zjednoczone Królestwo
• Pan Michael Kleinsteuber	Zjednoczone Królestwo
• Pan Piotr Franciszek	Australia
• Pan Baris Ozbayraktar	Indyk
• Pan Terry Chadban	Australia
• Pan Gareth Blears	Zjednoczone Królestwo

Zasoby, usługi i produkty następujących organizacji umożliwiły opracowanie, wdrożenie i skuteczne działanie **Kreator kursów** oprogramowanie:

• Korporacja oprogramowania Borland	USA
• Globalne media sportowe	Holandia (www.soccerway.com)
• Profesjonalny serwer hokejowy	USA
• Korporacja Microsoft	USA
• Korporacja intelektualna	USA
• Oprogramowanie MindVision	USA
• FlashScore.com	Republika Czeska (www.flashscore.com)

i wiele innych.

Indeks

- 3 -

Przestrzeń kulek 3D 34

- A -

Podziękowanie 49

- C -

Wykresy ocen 7
Obliczanie szans 9
Aktualne opcje ligowe 16

- D -

Pobieranie danych 29
Okres amortyzacji 16
Znaki diakrytyczne 23

- E -

Eksport kursów do pliku Excel 9

- F -

Podaj kursy do Stake Wizard 12

- G -

Filtr gier 30
Stół do gier 4
Przegląd ogólny 3
Grupy i zasady rankingu 18

- H -

Przewaga domu 16

- I -

Jeśli jesteś bukmacherem 14
Wprowadzanie danych ligi 8
Uwagi dotyczące instalacji 48
Opcje internetowe 20

- L -

Wyniki na żywo i kursy 13

- M -

Główna forma 4
Różne opcje 23

- O -

Konwerter kursów 24
Tabela kursów 4
Opcje 15

- P -

Diagram P 41
Analiza wydajności 31
Drukowanie kursów 9
Serwer proxy 20

- R -

Rejestracja kreatora kursów 47
Zmień nazwę wielu drużyn 14
Zmień nazwę narzędzia 33

- S -

Kreator stawek — raporty bukmacherskie 40
Kreator stawek — wprowadzanie danych 37
Kreator stawek — podstawy matematyczne 41
Kreator stawek — przegląd 35
Stake Wizard - Wyniki obliczeń Stake 39
Wizard - Przeprowadzanie obliczeń Stake 38
Wizard - Interfejs użytkownika 36

Kreator stawek 4	26
Opcje Kreatora Stawek	21

- T -

Tabela rankingowa	6
Tabela drużyn 4	
Analiza turnieju	26

- U -

Aktualizacja danych ligowych z plików tekstowych Aktualizacja lig przez Internet	14
Interfejs użytkownika 4	

- V -

Przeglądanie kursów	9
---------------------	---

- W -

Co nowego w wersji 2.90 „Live Magic”	44
--------------------------------------	----