*Издание 24-й годовщины*

# ODDS WIZARD

**Версия 2.90**

# *Руководство пользователя*

*©1999-2023 Newhaven Software Ltd*

# Содержание


1 Общий обзор 3

2 Пользовательский интерфейс 4

2.1 Основная форма 4

2.2 Таблица результатов 6

2.3 Таблицы рейтингов 7

3 Задачи пользователя 8

3.1 Ввод данных лиги 8

3.2 Расчет, просмотр, печать и экспорт коэффициентов 9

3.3 Задание коэффициентов в мастер ставок «Stake Wizard» 12

3.4 Обновление лиг через Интернет 12

3.5 Живые результаты и коэффициенты 13

3.6 Обновление данных лиги из текстовых файлов 14

3.7 Переименование многих команд 14

3.8 Если вы букмекер 14

4 Параметры 15

4.1 Текущие параметры лиги 16

4.2 Группы и правила ранжирования 18

4.3 Настройки интернета 20

4.4 Параметры мастера ставок 21

4.5 Разное 23

5 Инструменты 24

5.1 Конвертер коэффициентов 24

5.2 Мастер ставок «Stake Wizard 4» 26

5.3 Анализ турнира 26

5.4 Поиск данных 29

5.5 Фильтр игр 30

5.6 Анализ производительности 31

5.7 Утилита переименования команд 33

5.8 Пространство 3D мячей 34


© 1999-2023 Newhaven Software Ltd.

6 Руководство мастера ставок «Stake Wizard» 35
6.1 Обзор и основная концепция 35
6.2 Пользовательский интерфейс 36
6.3 Ввод данных 37
6.4 Выполняемые вычисления 38
6.5 Результаты расчетов 39
6.6 Отчеты о ставках 40
6.7 Математические основы 41
7 Что нового в версии 2.90 «Live Magic» 44
8 Регистрация программы 47
9 Замечания по установке 48
10 Благодарности 49
Индекс 51

© 1999-2023 Newhaven Software Ltd.

# 1 Общий обзор

***Мастер коэффициентов***генерирует коэффициенты на основе результатов в любых видах спорта лиги, таких как футбол, хоккей, бейсбол, американский футбол, регби, баскетбол. Предоставляет живые результаты и соответствующие живые шансы. Поддерживает более 120 обновляемых через Интернет баз данных о прошлых играх большинства европейских футбольных и хоккейных лиг, УЕФА и международных суперлиг, НХЛ, MLB, NBA, NFL, ATP и WTA. Отслеживает рейтинги команд в динамике. Выполняет анализ турнира, вычисляя шансы любой команды занять любое место после завершения запланированных игр. Имеет встроенный сложный оптимизатор ставок**Мастер ставок**как мощный инструмент. Программа имеет удобный интуитивно понятный пользовательский интерфейс.

История**Мастер коэффициентов**восходит к 1998 году, когда феерическое зрелище чемпионата мира по футболу во Франции вдохновило на разработку алгоритмов прогнозирования. Первый простой алгоритм был реализован на рабочем листе Excel в виде приложения Visual Basic. С тех пор было предпринято много исследовательских усилий, направленных на повышение точности предсказания. Первоначально футбол был единственным видом спорта, поддерживаемым**Мастер коэффициентов**. В настоящее время поддерживаются и другие виды спорта, такие как хоккей, баскетбол, американский футбол, бейсбол и теннис.

**Мастер коэффициентов**вычисляет фиксированные шансы (**1 x 2**), денежная линия или шансы на ничью без ставки (**1 2**), двойной шанс (**1X 12 2X**), коэффициенты азиатского гандикапа, коэффициенты европейского гандикапа, забитые голы, правильный счет, коэффициенты тайма/полного времени (рассчитывается до 100 различных коэффициентов на событие). Поддерживаются три отдельных набора коэффициентов для периодов матча (полное время, первый и второй тайм), что позволяет утроить общее количество рассчитанных коэффициентов.**Мастер коэффициентов**может обрабатывать неограниченное количество лиг с участием до 1024 команд или игроков и неограниченное количество игр в лиге. Все поддерживаемые лиги могут быть легко обновлены через подключение к Интернету.

Поддержка**большой теннис**спорт является одной из новых возможностей**Мастер коэффициентов**. Лежащие в основе современные алгоритмы стоят лучших предыдущих разработок и исследований в области футбола, хоккея и других видов спорта. Эти алгоритмы могут отслеживать результаты в реальном времени и вычислять полный набор коэффициентов в игре до конца матча.

Помимо перечисленных выше особенностей,**Мастер коэффициентов**может отображать живые результаты и**все** соответствующие шансы в режиме реального времени, таким образом создавая новое измерение в широчайшем массиве шансов.

По сути дела,**Мастер коэффициентов**был виртуальным независимым букмекером, предоставляющим любые коэффициенты на основе расширенного статистического анализа и прогнозов. В отличие от настоящего букмекера, он не допускает дорогостоящих ошибок. Более того, он выявляет такие ошибки и позволяет игроку полагаться не только на удачу, но и на вероятностные законы. Обычно последние находятся на стороне букмекера, пока тот публикует правильные коэффициенты линии (коэффициенты). В таком случае 10-20% от общей суммы ставок составляют прибыль букмекерской конторы в долгосрочной перспективе. Если коэффициенты линии букмекера превышают справедливые коэффициенты, игрок получает надежные предпосылки для выигрыша, а букмекер - для проигрыша.

**Мастер коэффициентов**можно использовать тремя способами:

1) Установите маржу прибыли на 0%, создайте справедливые коэффициенты, сравните их с линиями букмекера, найдите случаи, когда рыночные коэффициенты превышают справедливые коэффициенты, и размещайте надежные ставки в соответствии с научным подходом, предоставляемым мощным инструментом Stake Wizard;

2) Установите маржу прибыли на уровне 5-15%, создайте рыночные коэффициенты и откройте новую букмекерскую контору без самого букмекера! Серьезные букмекеры могут корректировать средние рыночные коэффициенты в направлении, указанном программой.

3) Использование**Мастер коэффициентов**в качестве советника.

Несмотря на кажущуюся простоту пользовательского интерфейса,**Мастер коэффициентов**выполняет очень сложные вычисления, что делает эту программу уникальной в классе программного обеспечения для прогнозирования. Лежащий в основе алгоритм является результатом обширных научных исследований.

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

# 2 Пользовательский интерфейс

## 2.1 Основная форма

Почти все**Мастер коэффициентов**функции доступны из главной формы, которая также отображает как входные, так и выходные данные. Основная форма разделена горизонтальным разделителем и состоит из следующих элементов:

- **Меню и панель инструментов**

Используйте элементы меню или кнопки на панели инструментов, чтобы открывать и сохранять файлы лиг, отображать и распечатывать шансы, редактировать команды и игры, получать результаты и обновления через Интернет, показывать турнирную таблицу, изменять параметры, показывать графики, запускать вычисления, отменять изменения, активировать инструменты, отобразить справку и зарегистрировать эту программу.

- **Таблица команд**

| 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 | 0,842 | 0,576 | 0,257 | 6 | 62 |

Хранит команды вместе с их рейтингами, общими суммами (т.е. вкладами в общее количество забитых голов), переменными атаки и защиты, местами и очками. Сортировку команд можно выполнить, щелкнув заголовки соответствующих столбцов.

- **Игровой стол**

| 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 | |

Сохраняет прошлые игры и приспособления вместе с их атрибутами.

- **Таблица шансов**

Таблица коэффициентов содержит до 107 различных коэффициентов на каждое событие, включая фиксированные коэффициенты, денежную линию (ставка без ничьи), коэффициенты с азиатским или европейским гандикапом, забитые голы, точный счет, меньше / больше голов, коэффициенты на тайм / основное время. Три набора коэффициентов для каждого периода матча (в футболе) можно выбрать с помощью пункта меню**Шансы**

®**Период матча**. В таблице коэффициентов отображаются коэффициенты в режиме реального времени, когда включен режим коэффициентов в реальном времени. Он разделен на 6 представлений:

*Общий вид*

| N | Home team | Away team | 1 | X | 2 | 1X | 12 | 2X | AH | 1 | 2 | Total | < | > | Both | Not | Score | odds | Score | odds |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 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 |
| | 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 |
| | 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 |
| | 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 |
| | 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 |

*Правильные оценки*

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

| 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 |

*Азиатские гандикапы*

| 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 | 1,68 | +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 |

*Забитые голы*

| 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 |

*Меньше/больше голов*

| 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 |

*Половина / полный рабочий день*

| 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 |

Использовать меню**Шансы**или функциональные клавиши**F4**...**F9**для переключения между этими представлениями таблицы шансов.

Коэффициенты рыночных линий можно посмотреть с помощью клавиши**<F3>**или пункт меню**Шансы®Шансы на рыночную линию**. Подменю **Шансы®Букмекерская контора**позволяет пользователю выбирать между несколькими ведущими букмекерскими конторами. Нажимать**<F2>**чтобы вернуться к справедливым коэффициентам, рассчитанным программой с использованием передовых статистических методов.

Таблица коэффициентов содержит до 107 различных коэффициентов на каждое событие, включая фиксированные коэффициенты, денежную линию (ставка без ничьи), двойной шанс, коэффициенты с азиатским или европейским гандикапом, меньше/больше голов, забитые голы, тайм/полный тайм.

Кроме того, периоды совпадений (*На постоянной основе*,*Половина времени*, и*второй раз*) можно выбрать с помощью любой комбинации клавиш **F10**,**F11**,**F12**, или пункт меню**Шансы®Период матча...**

- **Цветовое кодирование ячеек**

1.Фиолетовый(или синий цвет на LCD экранах) - события, на которые НЕ рекомендуется делать ставки из-за неблагоприятных тенденций или плохой статистики. Нажмите ярлык**<Ctrl-H>**или воспользуйтесь пунктом меню**Шансы®Антибет фильтры®Тенденции рейтинга/ суммы**чтобы включить/выключить эту опцию.

2.Зеленый- события пари, подходящие для заключения пари и соответствующие критерию**Справедливые шансы < коэффициенты линии**. Чем больше разница, тем глубже зеленый цвет. Темно-зеленый (**Ярмарка << Линия**) требует дополнительной проверки из других источников. В частности, проверьте мотивацию команды и травмы, особенно в конце регулярного чемпионата.

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

3.Красный на *Правильные оценки* view указывает на вероятность того, что произойдет какой-то определенный счет. Чем больше вероятность, тем глубже
красный цвет.

4.Серый- то же, что и 2, но с неблагоприятной повышательной тенденцией рынка. Оттенки серого цвета по своей интенсивности соответствуют оттенкам зеленого. Нажмите ярлык **<Ctrl-M>** или воспользуйтесь пунктом меню **Шансы®Антибет фильтры ®Восходящие рыночные тенденции** чтобы включить/выключить эту опцию.

1 и 4 являются элементами **Коэффициенты > Антибет-фильтры**. 2 и 4 появляются, когда пользователь выбирает **Коэффициенты > Коэффициенты рыночной линии**.

- **Таблица результатов в реальном времени**

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

Таблица текущих результатов содержит дату и время начала игры, статус игры, сыгранные минуты и текущий счет. Он обновляется каждые 5 секунд. Чтобы инициировать отображение результатов в режиме реального времени и соответствующих коэффициентов в режиме реального времени,
подключитесь к Интернету и нажмите кнопку на панели инструментов.

В зависимости от текущей конкретной задачи можно использовать горизонтальный сплиттер, чтобы увеличить либо область команд/игр (вверху), либо область шансов (внизу) основной формы:

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Stoke City FC | Liverpool FC | 24.05 17:00 | Finished | | 6 : 1 | 3,2 | 3,58 |
| | Newcastle United F | West Ham United F | 24.05 17:00 | Finished | | 2 : 0 | 2,9 | 3,31 |
| | Manchester City FC | Southampton FC | 24.05 17:00 | Finished | | 2 : 0 | 1,42 | 5,15 |

- **Статус бар**

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

Отображает количество команд, количество игр, средний итог, домашнее преимущество, размер прибыли и дату последнего обновления.

## 2.2 Таблица турнирной таблицы

Таблица турнирной таблицы активируется либо выбором пункта меню **Команды®Показать турнирную таблицу** или нажав кнопку на панели инструментов.

Для корректного подсчета позиций программа использует следующие атрибуты в колонке**Рем**игрового стола:

> **Ф**-первая игра в регулярном турнире (чемпионате); **с**-кубковые игры, исключенные из турнирной таблицы; **фр**-товарищеские игры, исключенные из подсчета турнирной таблицы;

Все игры, которые были сыграны в дату или после даты игры, отмеченной**Ф**, исключая кубковые и товарищеские игры, учитываются при подсчете турнирной таблицы.

Для лиг, обновляемых через Интернет, такие атрибуты добавляются автоматически.

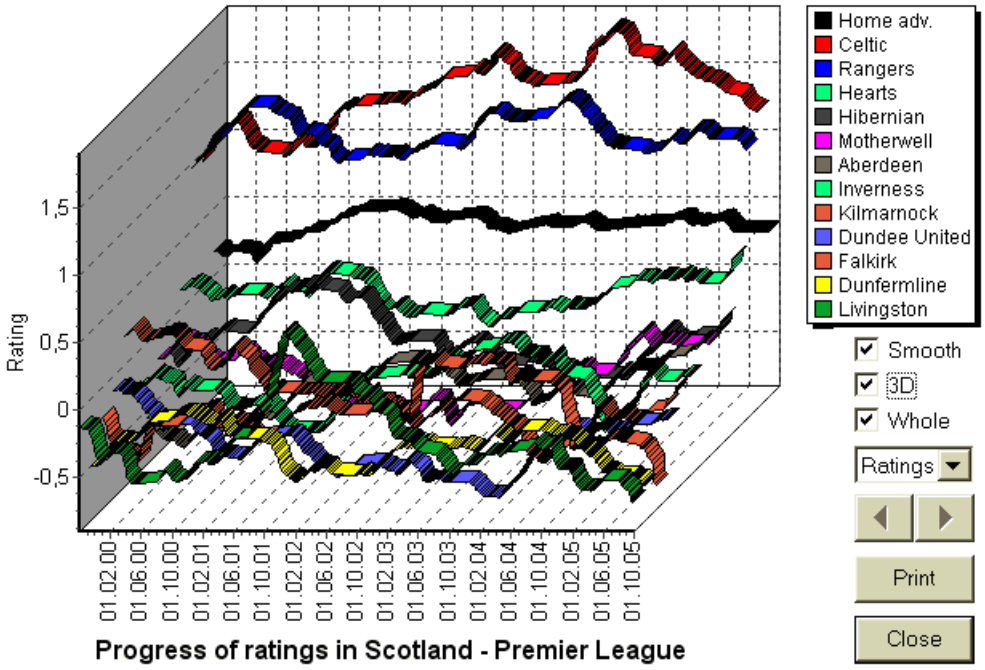
Если две или более команд набрали одинаковое количество очков, применяются определенные правила для определения команд, занявших более высокие места. Эти правила можно изменить (настроить) под особые нужды нажатием кнопки **Группы и правила**. Подробнее см. в разделе Группы и правила ранжирования.

Лучшие команды, которые перейдут в высшую лигу, выделены красным цветом. Нижние команды, которые перейдут в низшую лигу, выделены синим цветом. Количество повышенных и пониженных команд определяется в**Группы и правила**панель тоже.

Штрафные баллы, влияющие на положение, задаются с помощью пункта меню.**Команды®Штрафные баллы**.

## 2.3 Графики рейтингов

При нажатии на один из пунктов меню**Графики**меню открывает новое окно, в котором отображается динамика изменения рейтингов (тоталов) команд в текущей лиге:




Пользователь может перемещаться по периодам с помощью кнопок со стрелками (или клавиш). Можно просмотреть весь ассортимент, поставив галочку**Весь**.

Кривые можно сделать более плавными, установив флажок**Гладкий**. Вариант**3D**меняет внешний вид диаграммы

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

к 3-мерному.

Нажмите**Распечатать**кнопку, чтобы сделать печатную копию отображаемой диаграммы. Наилучшие результаты печати получаются при использовании цветного принтера.

Есть возможность отображать рейтинги (тоталы) домашней команды*против*команда гостей, выбрав нужный пункт в подменю **Команда против команды**.

**Примечание:**Для отображения графика должно быть не менее 2 команд и 2 игр с разными датами. Кривые могут отображаться только для первых 63 команд из таблицы команд. Для большой базы данных прошлых игр на графике могут отображаться только последние 500 различных дат.

**Примечание:**Вертикальная полоса в 2D-виде указывает на начало периода, когда достаточно прошедших игр для надежных статистических расчетов.

# 3 Задачи пользователя

## 3.1 Ввод данных лиги

Данные лиги необходимы для этой программы. Он состоит из наборов команд и прошлых игр. Чем больше игр введено, тем точнее рассчитываются рейтинги, тоталы (т.е. вклады в тотал) и коэффициенты. Команды и игры заносятся в таблицы команд и игр соответственно (см. Пользовательский интерфейс). Пары играющих команд (календари) в таблице коэффициентов также являются частью данных лиги.

- **Команды и таблица команд**

Использовать меню**Команды**для редактирования таблицы команд. Столбцы**Рейтинг**,**В итоге**,**Атака**и**Защита**доступны для редактирования, если опция*Ручной ввод оценок/суммы*включен. Обычно нет необходимости вводить рейтинги и итоги вручную. Они рассчитываются автоматически при наличии достаточного количества игр для статистического анализа. В таблицу команд можно ввести не более 1024 команд.

Штрафные очки для определенной команды вводятся целыми положительными числами с помощью меню.**Команды**® **Штрафные баллы**. Они вычитаются из нормально рассчитанных баллов, и, таким образом, исправленные баллы выделяются красным цветом.

### · Игры и игровой стол

Использовать пункт меню**Игры**редактировать таблицу игр. Все столбцы доступны для редактирования:**Дата**,**Время**,**Домашняя команда**,**Гости**,**G1**,**G2**-голы, забитые домашними и гостевыми командами,**XT**-счет первого тайма, и**Рем**-комментарии к той или иной игре. Ремарки (атрибуты) необязательны, они могут иметь следующие значения:**от**-через некоторое время, **нв**-нейтральное место,**Ф**-первая игра в чемпионате,**с**-кубковая игра,**фр**-дружеская игра,**?**- сомнительный результат. Несколько замечаний по одной игре разделены пробелами. Последующие строки таблицы игр могут не содержать даты, если она остается прежней.

Результаты первого тайма отображаются только в футбольных лигах. Если счет любой из команд за полное время превышает 30, то счет за первое время не может быть отображен.

В**большой теннис**лиги, таблица игр имеет немного другой вид. Столбец**р**содержит окончательный или текущий результат совпадения и столбцы**1..5**содержат окончательные или текущие результаты отдельных наборов. Атрибут**гс**обозначает**большой шлем**матч, который может состоять до 5 сетов.

Помимо ручного ввода новых игр, таблицу игр можно обновлять либо через Интернет (см. Обновление лиг через Интернет), либо из файлов следующих форматов:

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

1) файлы лиги (**ЛЕА**);
2) файлы Excel (**XLS**). Столбцы на рабочем листе должны содержать те же заголовки, что и таблица игр.
3) Файлы Soccerway - только исходный код html (**HTM**или**HTML**);
4) Устаревшие текстовые/html файлы (**УПД**) (см. Обновление данных о лиге из текстовых файлов).

Можно либо через пункт меню**Игры®Обновление из файла**или с помощью кнопки на панели инструментов .

Количество игр, которые можно занести в таблицу игр, не ограничено.

Для удобства пользователя есть возможность просматривать только игры и матчи между двумя выбранные команды (или все игры, сыгранные одной командой). Делается это через пункт меню**Игры®Посмотреть игры**.

- **Календарь и таблица шансов**

Таблица шансов используется для указания встреч и отображения шансов - результатов вычислений. Светильники вводится либо вручную, с помощью раскрывающихся списков, либо через пункт меню**Светильники®Показать новые светильники**. Пользователь может захотеть ввести собственные гандикапы, итоги и баллы в редактируемых серых столбцах. **АНО**или**ЧАС**, **Общее**, и**Счет**, соответственно. Пользовательские гандикапы вводятся как отрицательное (положительное) количество мячей, вычтенных (прибавленных) к результату хозяев. Они также могут быть введены в нотации АНО, например **0 : 1,25**что то же самое, что**0 : 1¼**или**-1,25**, так же**0,5 : 0**такой же как**½ : 0**или**0,5**. Флажки в левом краю таблицы используются для указания нейтрального места проведения матча.

**Примечание:**Рекомендуется сначала подготовить таблицу команд, чтобы активировать тип-помощник при входе в игры.

**Примечание:**Нажатие**<Войти>**или двойной щелчок входит в режим редактирования в редактируемых ячейках любой таблицы.

**Примечание:**Для удобства пользователя каждая таблица имеет всплывающее меню, вызываемое щелчком правой кнопки мыши. Они идентичны пунктам меню в главном меню.

Пользователь может открыть ранее сохраненный файл лиги, нажав кнопку , либо выбрав пункт меню**Файл®Открыть**.Если файл лиги находится в**Мастер коэффициентов**каталог, его можно быстро выбрать из раскрывающегося списка файлов на панели инструментов. В этот каталог рекомендуется помещать файлы лиг. Файлы лиги имеют расширение по умолчанию**ЛЕА**.

Чтобы очистить все введенные данные и инициировать новую лигу, либо нажмите кнопку пункта на панели инструментов или выберите меню**Файл®Новый**.

Чтобы сохранить данные лиги в файл для дальнейшего использования, либо нажмите на кнопку **Сохранить** или выберите пункт меню**Файл®** или**Файл®Сохранить как...**

## 3.2 Вычисление, просмотр, печать и экспорт коэффициентов

Во-первых, убедитесь, что маржа прибыли равна нулю, чтобы получить справедливые шансы.

Чтобы начать вычисления, нажмите кнопку или нажмите клавишу**<F9>**.

Сначала вычисляются рейтинги и тоталы, а затем коэффициенты для всех указанных матчей. Вычисления выполняются быстро, поэтому результаты отображаются немедленно.

Вычисленные шансы представлены в таблице шансов (см. раздел Пользовательский интерфейс). Точное значение его

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

столбцы выглядит следующим образом:

| Просмотр / горячая клавиша | Столбец | Значение | Значение в теннисной лиге |
|---|---|---|---|
| *Общий вид* <F3> | **1** | Победа хозяев | Победа игрока 1 |
| | **Икс** | Рисовать | |
| | **2** | Победа гостей | Победа игрока 2 |
| | **1X** | Победа хозяев или ничья | |
| | **12** | Победа хозяев или гостей | |
| | **2X** | Победа гостей или ничья | |
| | **AX** | База азиатского гандикапа (редактируемая) | База азиатского гандикапа для выигранных игр (редактируется) |
| | **1** | Победа хозяев над AH | Победа игрока 1 над AH |
| | **2** | Победа гостей над AH | Победа игрока 2 над AH |
| | **ЭХ** | Европейская (фиксированная) база гандикапов (редактируемая) | Европейская (фиксированная) база гандикапов для выигранных геймов (редактируется) |
| | **1** | Победа хозяев над EH | Победа игрока 1 над EH |
| | **Икс** | Ничья против EH | Ничья против EH |
| | **2** | Победа гостей над EH | Победа игрока 2 над EH |
| | **Общее** | Общее количество забитых голов (редактируется) | Общее количество сыгранных игр (редактируется) |
| | **<** | Меньше - меньше, чем тотал | Меньше - меньше, чем тотал |
| | **>** | Over - больше, чем Total | Over - больше, чем Total |
| | **Оба** | Обе команды забьют | Оба игрока забьют |
| | **Нет** | Не обе команды забьют | Не оба игрока забьют |
| | **Счет** | Счет матча (редактируемый) | Счет матча (редактируемый) |
| | **шансы** | Шансы на счет | Шансы на счет |
| *Правильные оценки* <F4> | **0:0 ... 3:3** | Коэффициенты определенного счета | Коэффициенты на конкретный счет матча |
| | **[:4:]** | Все оценки с 4 | |
| | **Другой** | Коэффициенты всех других результатов | |
| *Азиатские гандикапы* <F5> | **AX** | Смещенный (-/+) азиатский гандикап | Смещенный (-/+) азиатский гандикап |
| | **1** | Победа хозяев над AH | Победа игрока 1 над AH |
| | **2** | Победа гостей над AH | Победа игрока 2 над AH |

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Забитые голы* | **G1** | Количество голов, забитых домашней командой (редактируется) | Количество игр, выигранных игроком 1 (редактируется) |
| <**F6**> | **<** | Under - меньше G1 | Меньше - меньше игр G1 |
| | **>** | Over - больше, чем G1 | Over - больше, чем игры G1 |
| | **G2** | Количество голов, забитых командой гостей (редактируется) | Количество игр, выигранных игроком 2 (редактируется) |
| | **<** | Under - меньше, чем G2 | Меньше - меньше игр G2 |
| | **>** | Over - больше, чем G2 | Over - больше, чем игры G2 |
| | **1, 2, 3, 4, 5** | Всего голов = 1, 2, 3, 4, 5 | Всего подходов = 2, 3, 4, 5 |
| | **0..1** | Всего голов = 0 или 1 | |
| | **2+** | Всего голов = 2 или больше | |
| | **1..2** | Всего голов = 1 или 2 | |
| | **0..2** | Всего голов = 0, 1 или 2 | Всего наборов = 2 |
| | **3+** | Всего голов = 3 или больше | Всего наборов = 3 |
| | **2..3** | Всего голов = 2 или 3 | |
| | **1..3** | Всего голов = 1, 2 или 3 | |
| | **0..3** | Всего голов = 0, 1, 2 или 3 | Всего сетов = 3 (для турниров Большого шлема) |
| | **4+** | Всего голов = 4 или больше | Всего сетов = 4 или 5 (для турниров Большого шлема) |
| *Под более цели* | **Общее** | Сдвинуто (-/+) общее количество голов | Сдвинуто (-/+) общее количество игр |
| <**F7**> | **<** | Меньше - меньше, чем тотал | Меньше - меньше, чем тотал |
| | **>** | Over - больше, чем Total | Over - больше, чем Total |
| *Половина / полный рабочий день* | **1 (1)** | Победа хозяев поля в 1-й раз | |
| <**F8**> | **X (1)** | Ничья в 1-й раз | |
| | **2 (1)** | Победа гостей в 1-й раз | |
| | **1 (2)** | Победа хозяев поля во 2-й раз | |
| | **X (2)** | Ничья во 2-й раз | |
| | **2 (2)** | Победа гостей во 2-й раз | |
| | **1/1** | Победа хозяев поля в первом тайме и в основное время | |
| | **1/X** | Победа хозяев в первом тайме и ничья в основное время | |
| | **1/2** | Победа хозяев в перерыве и победа гостей в основное время Ничья в | |
| | **X/1** | перерыве и победа хозяев в основное время | |
| | **X/X** | Ничья в перерыве и в основное время | |
| | **X/2** | Ничья в первом тайме и победа гостей в основное время | |
| | **2/1** | Победа команды гостей в перерыве и победа команды хозяев в основное время Победа | |
| | **2/X** | команды гостей в перерыве и ничья в основное время | |
| | **2/2** | Победа гостей в первом тайме и в основное время | |

Редактируемые столбцы позволяют пользователю легко получить желаемые шансы против пользовательских гандикапов, тоталов или результатов. В ответ на нажатие**<Войти>**ключ, программа немедленно отображает новые коэффициенты.

Печать таблиц шансов осуществляется либо нажатием кнопки , выбрав пункт меню**Файл®**

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

**Распечатать шансы**, либо нажав комбинацию горячих клавиш**Ctrl-P**.

Зарегистрированные пользователи могут экспортировать сгенерированные коэффициенты и таблицы турнирной таблицы в Excel (XLS) или через запятую.
файлы с разделителями (CSV). Делается это через пункт меню**Файл®Экспорт в файл**, либо нажав комбинацию горячих клавиш**Ctrl-E**.

Коэффициенты для всех доступных лиг можно экспортировать в один файл Excel, выбрав пункт меню**Файл® Экспорт всех коэффициентов**, либо нажав комбинацию горячих клавиш**Ctrl-Alt-E**.

Печать и экспорт коэффициентов управляется всплывающими диалоговыми окнами, где можно выбрать какие элементы должны быть отправлены на принтер или в файл. Соответствующие настройки содержатся в**Опции® Разное**панель тоже. Это помогает пользователю сэкономить бумагу и место на диске.

**Примечание:**Базы и тоталы азиатского гандикапа могут иметь как целое, так и дробное значение. В случае их целочисленного значения уравнивающий исход события «отменяется».

**Примечание:**Остерегайтесь последних игр в сезоне (турнире)! Некоторые команды, возможно, уже потеряли турнирную мотивацию, а другие все еще борются за первые места или что-то еще. Это может привести либо к подтасовке игры, либо к неадекватному составу команды (например, чтобы уберечь лучших игроков от возможных травм).

**Примечание:Мастер коэффициентов**вычисляет только шансы на основе производительности. При этом учитывается человеческий фактор.

## 3.3 Подача шансов в Stake Wizard

Все справедливые шансы могут быть легко загружены в инструмент Stake Wizard с помощью любого пункта меню.**Шансы®Подача на ставку Wiz**, или комбинация горячих клавиш**<Ctrl-F>**или просто дважды щелкнув ячейку коэффициентов.

Чтобы включить эту функцию для определенных коэффициентов определенного события, указатель мыши должен находиться в соответствующей ячейке любой таблицы коэффициентов.

В одном файле ставок (STK) можно указать до 26 различных коэффициентов. Рекомендуется выбирать независимые события/коэффициенты для подачи на**Мастер ставок**.

Когда вариант**Опции®Мастер ставок®Автоматическая подача коэффициентов линии**включен, доступные рыночные коэффициенты передаются вместе с соответствующими справедливыми коэффициентами. В противном случае коэффициенты линии должны быть введены пользователем вручную в столбец**Линия**таблицы ставок. Чтобы сделать коэффициенты линии доступными для просмотра и кормление, нажмите клавишу**<F2>**. Чтобы сделать их доступными сразу, включите опцию**Опции®Интернет® Автоматически получать коэффициенты линии**. Последний вариант доступен только для зарегистрированных пользователей.

## 3.4 Обновление лиг через интернет

Более 100 футбольных и хоккейных лиг, НХЛ, НФЛ, НБА, MLB, ATP и WTA могут быть легко обновлены через подключение к Интернету.

На данный момент поддерживаются футбольные лиги следующих стран: Англия, Германия, Италия, Испания, Франция, Португалия, Голландия, Бельгия, Россия, Украина, Финляндия, Шотландия, Австрия, Швеция, Норвегия, Дания, Греция, Турция, Швейцария, Ирландия, Польша, Чехия, Словакия, Сербия, Болгария, Хорватия, Словения, Румыния, Израиль, Исландия, Венгрия, США, Мексика, Аргентина, Бразилия, Австралия, Китай, Япония, Южная Корея, Чили, Кипр, Черногория, Колумбия, Перу, Индия, Вьетнам, Босния и Герцеговина. Более

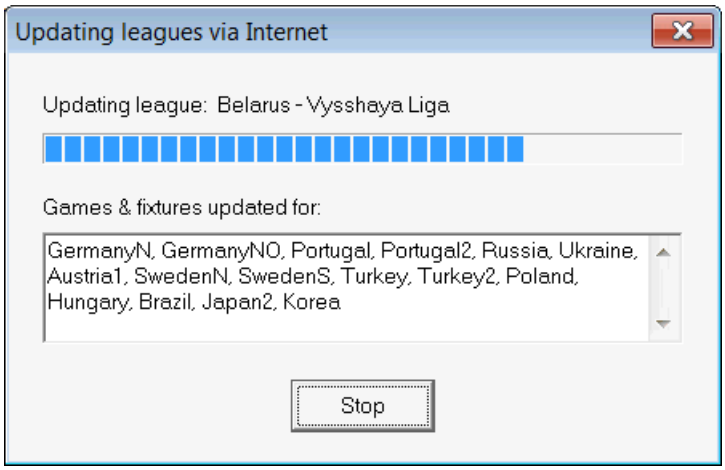
© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

лиги должны быть добавлены дальше.

Подключитесь к Интернету и начните обновлять лиги, выбрав меню**Интернет**с возможностью обновления только текущей лиги, экспресс-обновления или базового обновления всех лиг и матчей.

последний вариант можно также реализовать, нажав кнопку радара на панели инструментов. Прерванное обновление можно возобновить, начиная с последней точки.

Ход интернет-обновлений и их результаты отображаются на форме:




**Примечание:**Лиги обновляются ежедневно. Обновления сервера происходят примерно в полночь по Гринвичу.

**Примечание:**Последние результаты можно получить быстрее, выбрав пункт меню**Интернет®Экспресс-обновление**текущих/всех лиг, или запустив отображение реальных результатов/коэффициентов с помощью кнопки на панели инструментов .

## 3,5 Живые результаты и шансы

Живые результаты и соответствующие живые коэффициенты инициируются нажатием кнопки на панели инструментов. После, они обновляются каждые 5 секунд. Для выполнения этой операции компьютер должен быть подключен к Интернету.

Живые результаты отображаются в**Таблица результатов в реальном времени**в левой части таблицы коэффициентов в основной форме. Соответствующие живые коэффициенты автоматически пересчитываются при любых изменениях в таблице результатов.

Использование любой кнопки панели инструментов или пункт меню**Светильники®Все живые игры**, можно отобразить*все доступный*игры в игре в текущем виде спорта.

Живые результаты и шансы предоставляются для большинства футбольных лиг.

Также охвачены НХЛ, несколько европейских хоккейных лиг, MLB, NFL, NBA, ATP и WTA.

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

## 3,6 Обновление данных лиги из текстовых файлов

Общий формат файла обновления соответствует следующей спецификации текстового файла:

```
15 мая 2009 г.    Монпелье          - Лион                    2  -  2
                  Сент-Этьен        - Монако                  3  -  1
                  Ле_Гавр           - Нант                    0  -  1
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567
          12345
```

Последующие строки могут не содержать даты, если она остается прежней.

Приведенный выше формат текстового файла устарел в версии 1.80 и выше. Он сохранен для обратной совместимости. В частности, допускается использование только 15 символов в названиях команд.

## 3,7 Переименование многих команд

Использование пункта меню**Команды®Переименовать много команд**, можно переименовать сразу много команд в соответствии с правилами переименования в текстовом файле. Текстовый файл должен содержать правила переименования в виде следующих строк:

```
New team1 name="Старое team1 name1";"Старое team1 name2";...
New team2 name="Старое team2 name1";"Старое team2 name2";...
New team3 name="Старое team3 name1";"Old команда3 имя2";...
```

и так далее.

Имя текстового файла**Переименовать.ren**по умолчанию. При выборе этой команды пользователю предлагается изменить имя текстового файла, если это необходимо.

Область действия переименовываемого файла распространяется на все верхние папки по отношению к каталогу программы.**\Оддсвиз** если они не содержат другие файлы переименования. Например, переименование команд в файле лиги **\Oddswiz\Австрия\Бундеслига\2021.lea**будет подчиняться правилам переименования**\Oddswiz\Австрия\Rename.ren**хотя папка**\Оддсвиз**также содержит другой файл**Переименовать.ren**.

Эта функция упрощает связь данных с инструментом**Извлекатель данных**которые могут предлагать одни и те же команды, но с принципиально разными названиями.

# 3,8 Если вы букмекер

Настройка параметра**Рентабельность**до значения от 10 до 20% позволяет пользователю генерировать коэффициенты букмекерской конторы (цены). Обычно они округляются до 0,05.

Типичные округленные коэффициенты линии, сгенерированные**Мастер коэффициентов**может выглядеть так:

| N | Home team | Away team | Kickoff | Status | 1 | X | 2 | 1X | 12 | 2X | AH | 1 | 2 | Total | < | > | Both | Not | Score | odds |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 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 |
| | SV Werder Breme | 1. FC Kųln | 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 |
| | FC Augsburg | Borussia Mųncher | 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 |
| | 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 |
| | 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 |
| | 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 |
| | SV Darmstadt 98 | FC Bayern Mьnche | 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 |
| | Bayer 04 Leverkus | 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 |

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

Экспорт таких коэффициентов для всех лиг может привести к созданию огромного файла Excel, содержащего до 120 страниц для печати, содержащих более 50 000 различных коэффициентов практически на любой вкус. Возможность экспорта доступна только для зарегистрированных пользователей.

**Примечание:**Коэффициенты линии, сгенерированные**Мастер коэффициентов**таким образом, могут отличаться от рыночных значений, в частности из-за того, что фактические объемы ставок на определенные события не учитываются. Это хорошая идея для настоящего букмекера.**Мастер коэффициентов**в качестве консультативного инструмента, например, для исправления*средние рыночные шансы*в направлении, указанном программой.

# 4 Опции

Форма опций активируется пунктом меню**Опции**.

Он имеет пять вкладок:**Общий**,**Текущая лига**,**Интернет**,**Мастер ставок**, и**Разное**.

Первые две вкладки,**Общий**и**Текущая лига**(например*Шотландия*) имеют идентичные наборы доступных опций лиги.**Общий** параметры используются в качестве начальных параметров для новых лиг и для хранения значений по умолчанию для лиг с помощью параметра*Используйте общие параметры*. Все опции во вкладке**Текущая лига**зависят от лиги.

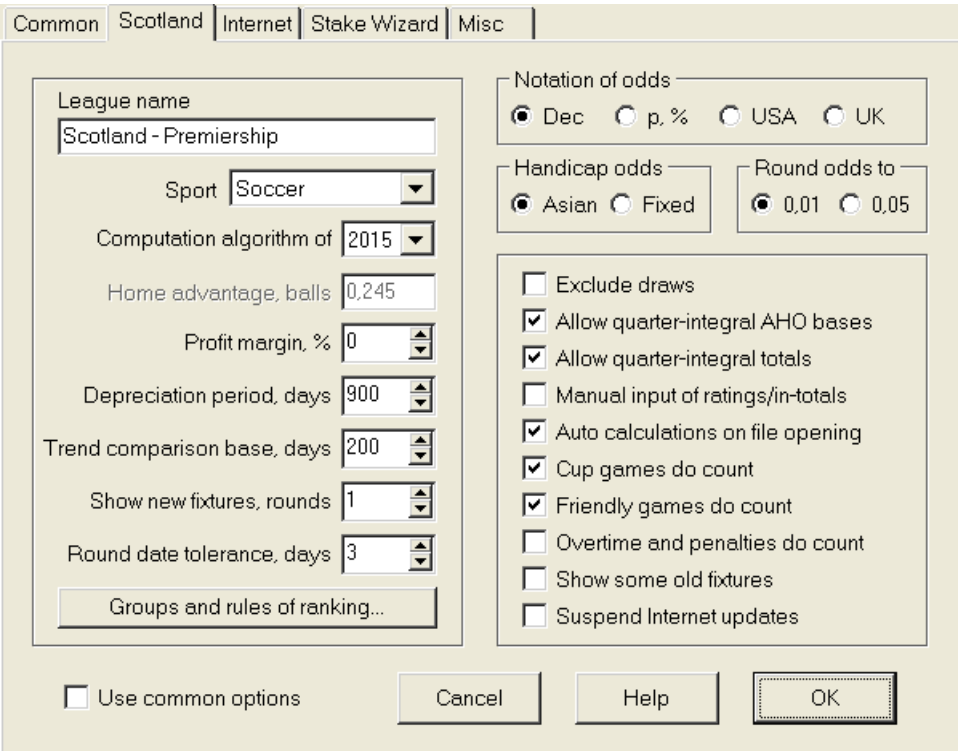
**Интернет**вкладка имеет некоторые параметры Интернета.

**Мастер ставок**на вкладке отображаются параметры, доступные в**Мастер ставок**инструмент для ставок.

**Разное**Вкладка содержит некоторые настройки печати и экспорта.

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

## 4.1 Текущие параметры лиги




- **Название лиги**

Правильное название лиги. Название лиги отображается на различных бланках и печатных материалах.

- **Спорт**

Доступные виды спорта: футбол, хоккей, бейсбол, американский футбол, регби и баскетбол. Важно указать правильный вид спорта для данной лиги, так как это влияет на то, как программа интерпретирует данные лиги.

- **Алгоритм расчета**

Новый алгоритм вычислений (2015 г.) оптимизирует производительность по новому надежному критерию - энтропии успешных вероятностей. Рекомендуется установить последний алгоритм расчета.

- **Преимущество хозяев, мячи**

Когда вариант *Ручной ввод оценок/суммы* (см. ниже), пользователь должен ввести здесь среднее домашнее преимущество для данной лиги в мячах. Типичное домашнее преимущество составляет около 0,5 мяча в футбольной лиге.

- **Рентабельность, %**

Установите маржу прибыли на ноль, чтобы генерировать справедливые коэффициенты, и на 10-20%, чтобы генерировать коэффициенты букмекерской линии. Эта опция также допускает отрицательные значения для специальных целей.

- **Амортизационный период, дней**

Программа использует прошлые игры для статистической оценки рейтингов и тоталов. Новые игры ценятся выше, чем старые. Прошлые игры полностью игнорируются, если они старше срока амортизации. Типичный период амортизации составляет около 900 дней в футбольных лигах. Можно установить фиксированную дату начала амортизационного периода, чтобы его продолжительность постепенно увеличивалась. Переключите эти режимы, дважды щелкнув элемент управления периодом амортизации.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

### · База сравнения трендов, дней

Период сравнения для расчета трендов. Более короткий период может не отражать долгосрочные тенденции, и наоборот. Значение по умолчанию 200 дней.

#### · Показать новые приспособления, раунды

Количество раундов будущих игр, которые будут использоваться в качестве приспособлений. Светильники берутся из файлов лиги, обновляемых через Интернет.

### · Допуск на круглую дату, дней

Когда из файла лиги поступают новые данные, это значение используется для определения диапазона дат одного раунда. Например, в футбольной лиге раунд может начаться в пятницу, а последняя игра состоится в понедельник.

#### · Группы и правила ранжирования...

Нажатие этой кнопки открывает панель Группы и правила ранжирования. Определите группы и введите правила ранжирования команд для конкретных лиг.

#### · Обозначение шансов

Существует четыре доступных обозначения шансов: десятичная дробь, процент вероятности, США и Великобритания. Нотация Великобритании не рекомендуется для получения справедливых коэффициентов, поскольку последние требуют большей точности.

### · Гандикап шансы

Используйте эту опцию, чтобы указать тип коэффициента гандикапа: азиатский или фиксированный. Азиатские коэффициенты (АНО) могут иметь целые, полуцелые или четвертьцелые гандикапы без ничьих. Если исход матча уравнивает целочисленную фору АНО, то такое событие «отменяется». Коэффициенты фиксированного гандикапа (1 X 2) аналогичны фиксированным коэффициентам и равны им, если база гандикапа равна нулю.

### · Раунд шансы на

Когда коэффициенты линии должны быть сгенерированы, рекомендуется округлить их до 0,05 в десятичной системе счисления (или до 5 в системе счисления США). Справедливые шансы обычно требуют большей точности для оценки возможных ставок.

#### · Исключить розыгрыши

В некоторых видах спорта может не быть ничьей в результате игры. В таких случаях подсчет ничьих не имеет смысла, и поэтому они исключаются из любых коэффициентов при выборе этой опции.

#### · Разрешить четвертьцелые основания АНО

Эта опция позволяет генерировать четвертьинтегральные базы азиатских гандикапов, такие как**0 : ¼**,**0 : ¾**и т.д., кроме интеграла (например,**0 : 1**) и полуцелые (например,**½ : 0**) базы.

#### · Разрешить четвертьинтегральные итоги

Если этот флажок установлен, программа будет генерировать четвертьинтегральные суммы (например,**2,25**) в дополнение к интегралу (например,**3**) и полуцелые (например,**2,5**) значений, стремящихся к максимальному балансу между недо- и перевесом. В противном случае будут генерироваться только целые и полуцелые суммы.

## · Ручной ввод оценок/суммы

Обычно нет необходимости вводить рейтинги и тоталы вручную, если игр достаточно для статистического анализа. Однако иногда пользователь может захотеть отредактировать вычисленные значения в соответствии со своим опытом, знанием травм, мотивацией и т. д. Не рекомендуется использовать ручной ввод вместе с алгоритмом вычисления 2006 года.

#### · Автоматические расчеты при открытии файла

Установите этот флажок, чтобы все вычисления выполнялись автоматически при открытии (или выборе из списка файлов) другого файла лиги. Снимите флажок, если вы планируете использовать текущую лигу только как базу данных прошлых игр.

#### · Кубковые игры засчитываются

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

Кубковые игры принято рассматривать как полноценные игры, вносящие вклад в рейтинги и тоталы. Те, кто считает иначе, могут снять этот флажок, чтобы игры, отмеченные**с**в поле Rem в статистических расчетах не учитывались.

- **Товарищеские игры засчитываются**

Товарищеские игры с атрибутом**фр**в поле Rem учитываются по половинному весу. Снимите этот флажок, чтобы полностью игнорировать товарищеские игры при статистических вычислениях.

- **Овертайм засчитывается**

В некоторых видах спорта, таких как хоккей с шайбой, важны сверхурочные. Эта опция используется для специальной обработки игр, отмеченных**от**в поле Rem таблицы игр.

- **Покажите некоторые старые приспособления**

Вызывает отображение некоторых старых светильников при выборе**Светильники**®**Показать новые светильники**. Обычно отображается предыдущий раунд игр. Поведение этой опции зависит от настройки**Допуск круглой даты**.

- **Приостановить интернет-обновления**

Некоторые лиги могут быть не интересны конкретному пользователю. Установка этого флажка отключает обновления Интернета для текущей лиги и, таким образом, экономит общее время онлайн.

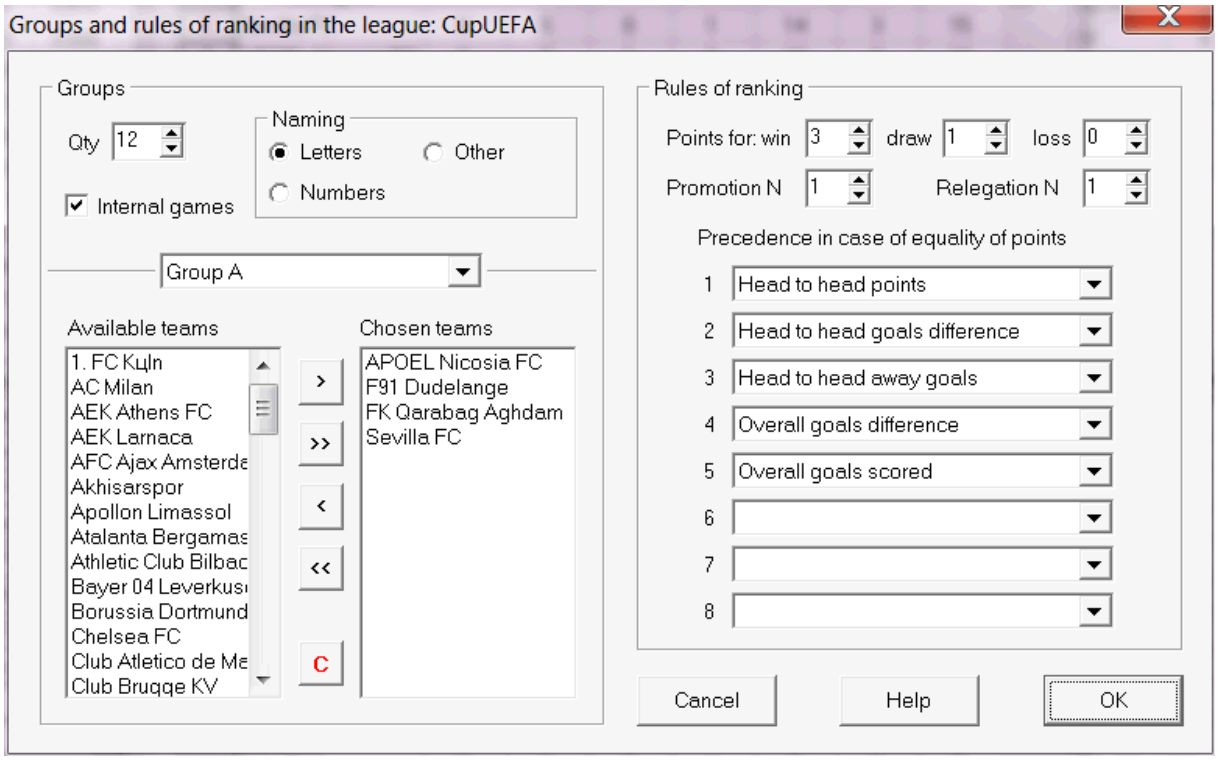
- **Используйте общие параметры**

Рекомендуется указать параметры для большинства лиг в**Общий**и сделайте так, чтобы они использовались определенной лигой, просто установив этот флажок.

## 4.2 Группы и правила ранжирования

Панель**Группы и правила ранжирования**активируется либо из панелей Опции, Таблица, либо из инструмента Анализ турнира.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.




Определите группы и введите здесь специфические для лиги правила ранжирования команд, т.е. приоритет в случае равенства очков между двумя или более командами. Эти настройки влияют на дальнейшие расчеты турнирной таблицы и результаты анализа турнира.

Можно определить до 26 групп. Команды, принадлежащие к одной группе, не могут быть включены в другую. Группы могут иметь литерал (**А**,**Б**,**С**,...), цифра (**1**,**2**,**3**,...) или любое другое наименование.

Установите флажок**Внутренние игры**если учитываются только игры между командами, принадлежащими к одной группе.

Чтобы отключить группировку, уменьшите количество групп до 0.

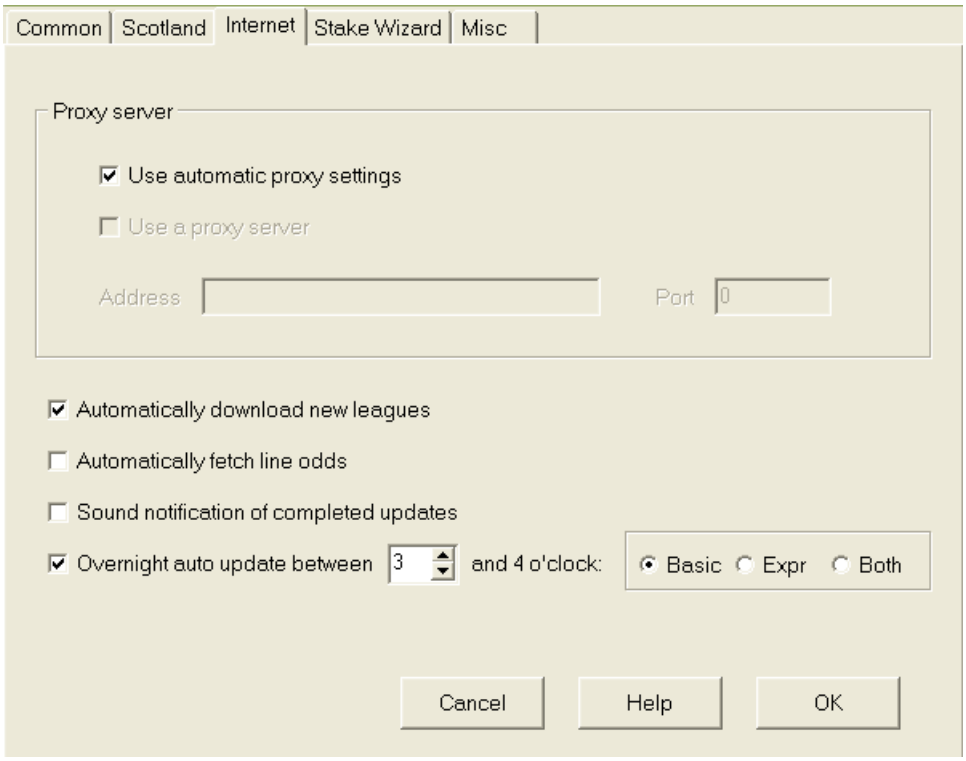
Правила ранжирования определяют порядок приоритетов между двумя или более командами с равным количеством очков. Типичные правила ранжирования для большинства европейских футбольных лиг следующие:

1. Общая разница голов
2. Общее количество забитых голов
3. Личное количество очков
4. Разница голов в личных встречах

Кроме того, пользователь может определить количество лучших команд, которые будут переведены в высшую лигу, и количество худших команд, которые будут переведены в более низкую лигу.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

## 4.3 Настройки интернета




- **Прокси-сервер**

Рекомендуется установить флажок**Использовать автоматические настройки прокси**чтобы включить автоматическую настройку прокси. В большинстве случаев программа правильно определяет параметры прокси-сервера и нужно ли вообще использовать прокси-сервер.

Если программа не может определить правильные параметры прокси-сервера, снимите флажок**Использовать автоматические настройки прокси**. Установите флажок**Используйте прокси-сервер**, указать прокси**Адрес**и**Порт**если прокси нужен. Как правило, если вам удается обновлять лиги через Интернет без прокси, то, вероятно, прокси не нужен.

Обычно эти значения соответствуют настройкам прокси-сервера локальной сети Internet Explorer:

**Интернет-проводник®Инструменты®Настройки интернета®Соединения®настройки локальной сети.**

Если вам это не удастся, проконсультируйтесь с вашим интернет-провайдером или администратором локальной сети о правильных значениях прокси.

- **Автоматически загружать новые лиги**

Установите этот флажок, чтобы новые лиги, время от времени появляющиеся на сервере, загружались автоматически.

- **Автоматически получать коэффициенты линии**

Установите этот флажок, чтобы автоматически получать коэффициенты линии с сервера.

- **Звуковые уведомления о завершенных обновлениях**

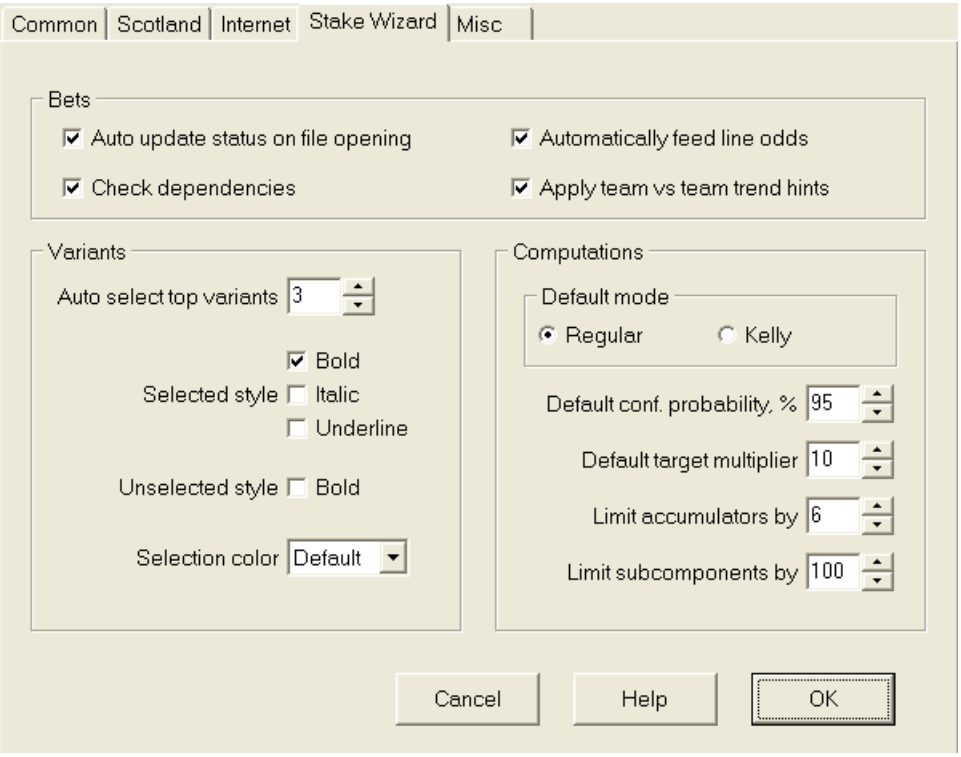
Включает мелодию по окончании обновления.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

- **Ночное автоматическое обновление**

Включает ночные автоматические обновления всех лиг, либо базовых, либо экспресс, либо и тех, и других.

## 4.4 Параметры мастера ставок




### Пари

- **Статус автообновления при открытии файла**

Установите этот флажок, чтобы статус выбранных ставок обновлялся автоматически при открытии (или выборе из списка файлов) другого файла ставок.

- **Проверить зависимости**

Взаимозависимые ставки (т.е. ставки на одно и то же событие) не могут быть включены в экспрессы (экспрессы и т.п.). Выберите этот параметр, чтобы предотвратить**Мастер ставок**от генерации запрещенных вариантов ставок.

- **Автоматическая подача коэффициентов линии**

Включает автоматическую подачу доступных коэффициентов линии вместе с честными коэффициентами в**Волшебник кола**таблица ставок. Это имеет смысл, когда пользователь собирается делать ставки с помощью**bwin.com**.

- **Применяйте подсказки тренда «команда против команды»**

Установите этот флажок, чтобы применять подсказки по проверке тенденций путем окрашивания ячеек шансов (ярлык**F10**). Шансы с неблагоприятной динамикой будут окрашены в фиолетовый цвет. Попытка скормить эти шансы**Мастер ставок**будет сопровождаться предупреждающим сообщением.

### Варианты

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

- **Автоматический выбор лучших вариантов**

По завершении расчетов можно автоматически выбрать несколько вариантов топ-ставки, выбрав соответствующий номер. Выбранные варианты отображаются в форме**отчеты**.

- **Стили выделения**

Используя эти параметры, пользователь может настроить внешний вид выбранных и невыбранных вариантов ставок в таблице вариантов.

## Вычисления

- **Режим по умолчанию**

Режим вычислений по умолчанию определяет режим вновь создаваемых файлов разбивки. Фактический режим вычислений можно установить на панели управления на**Мастер ставок**основная форма. С использованием**Обычный**режим предпочтительнее.

- **Доверительная вероятность дефолта, %**

Доверительная вероятность — это вероятность достижения целевого фонда в равномерной последовательности*H*раунды ставок. Рекомендуемое значение по умолчанию — 95%.

- **Целевой множитель по умолчанию**

Целевой мультипликатор равен отношению (Целевой фонд)/(Доступный фонд). Целевой фонд вновь созданных файлов ставок рассчитывается в соответствии с этим значением и последним доступным фондом пользователя (банкроллом). Рекомендуемое значение – 100.

- **Ограничить аккумуляторы на**

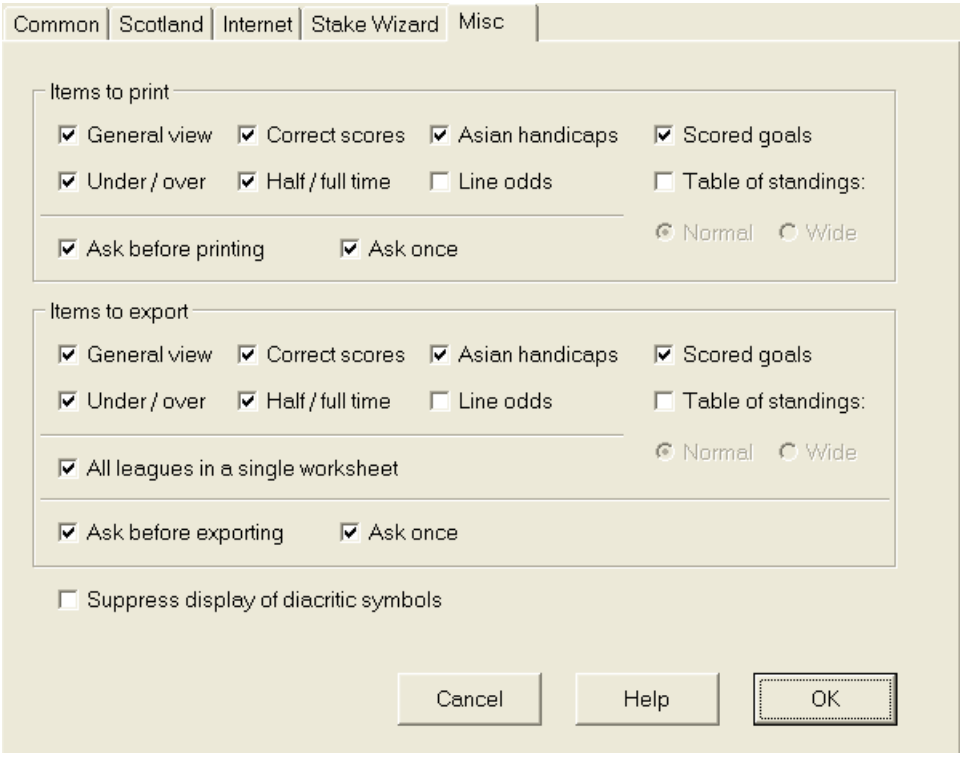
Эта опция позволяет пользователю ограничить аккумуляторы указанным количеством обычных ставок. При ограничении аккумуляторов, например, до 2,**Мастер ставок**генерирует варианты ставок, такие как**А**,**Б**,**С**,**АБ**,**переменный ток**,**до н.э**,**AB+C**, **AB+BC+AC**и др., но не**азбука**. Рекомендуемое значение 6.

- **Ограничить подкомпоненты на**

Количество подкомпонентов в сложной ставке равно 2*н*-1, когда ограничения не наложены (*H*-количество выбранных независимых событий). Из практических соображений он не может быть слишком большим. Рекомендуемое значение — 100. Максимально допустимое значение — 4095.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

# 4,5 Разные варианты




- **Элементы для печати**

Установите соответствующие флажки, чтобы выбрать, какие представления коэффициентов следует распечатать. Пользователя может не интересовать все разнообразие генерируемых коэффициентов, а эта опция помогает сэкономить бумагу.

- **Товары для экспорта**

Установите соответствующие флажки, чтобы выбрать, какие представления коэффициентов следует экспортировать в файл Excel (XLS) или файл с разделителями-запятыми (CSV). Пользователя может не интересовать все разнообразие генерируемых коэффициентов, а эта опция помогает сэкономить место на диске за счет создания файлов меньшего размера.

Кроме того, два других флажка**Спроси прежде...**и**Спросите один раз**можно использовать для управления поведением всплывающих диалоговых окон, появляющихся перед печатью и экспортом.

- **Подавить отображение диакритических знаков**

Установите этот флажок, чтобы запретить отображение диакритических знаков в названиях команд. Эти символы обычно некорректно отображаются в нелатинских локалях (например, китайской, кириллице и т. д.) и могут испортить нормальный вид программы. Опция требует перезапуска программы для вступления в силу.

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

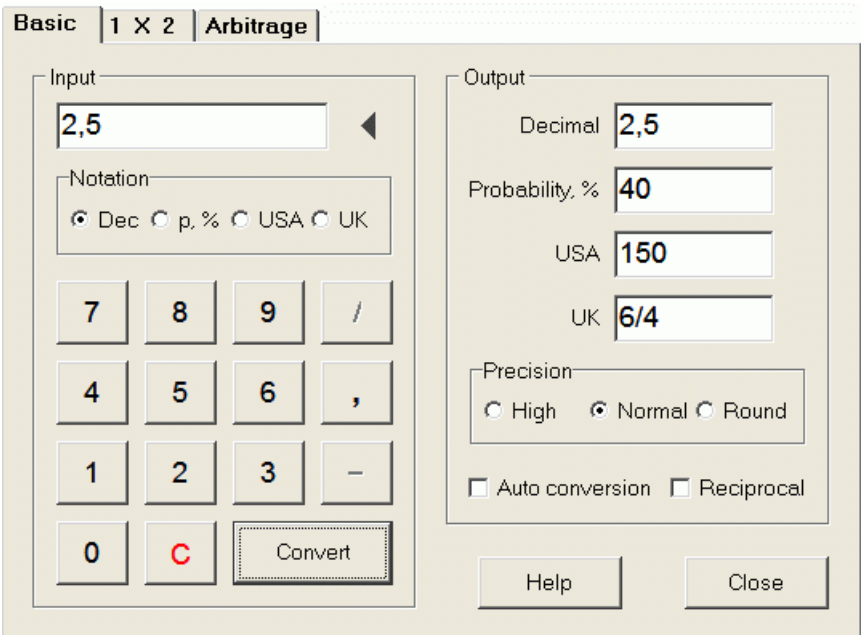
# 5 Инструменты

## 5.1 Конвертер шансов

Конвертер коэффициентов активируется либо выбором пункта меню**Инструменты®Конвертер шансов**или нажав кнопку на панели инструментов.

- **Основная панель**

Шансы преобразуются между четырьмя доступными обозначениями: десятичное число, процент вероятности, США и Великобритания. Вводить коэффициенты можно с помощью клавиатуры или мыши:




Допустимые диапазоны входных коэффициентов следующие:

| | |
|---|---|
| Десятичная запись | 1..бесконечность |
| Процент вероятности | 0..100% |
| обозначение США | - бесконечность..-100, даже, 100..бесконечность |
| Британское (дробное) обозначение | 0..1, четное, 1..бесконечность |

В зависимости от конкретных потребностей пользователь может выбрать один из трех уровней точности вывода: высокая, нормальная и округленная.

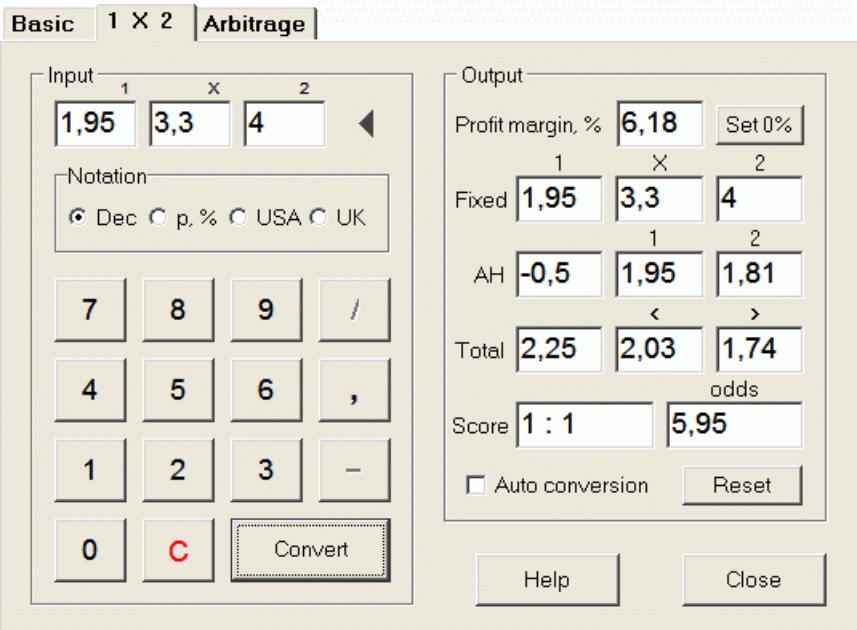
Тем, кто не хочет нажимать кнопку**Конвертировать**, можете использовать функцию автоматического преобразования, установив флажок **Автоматическое преобразование**.

Можно просмотреть обратное значение полученных коэффициентов, установив флажок**взаимный**. Обратная величина рассчитывается как дополнение к 100% вероятности данного события.

- **1 x 2 панели**

Фиксированные коэффициенты 1X2 (коэффициенты) преобразуются здесь в азиатские гандикапы, тотал голов и правильные результаты. Кроме того, конвертер рассчитывает фактическую норму прибыли или использует заданное пользователем значение.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.




Пользователь может определить любую прибыль в редактируемом поле ввода, а затем рассчитать соответствующие фиксированные коэффициенты, азиатские гандикапы, общее количество голов и правильные результаты, нажав кнопку.**Конвертировать**. Нажатие кнопки **Установить 0%**быстро устанавливает размер прибыли на ноль и отображает справедливые шансы.

База АНО, общая база голов и наиболее вероятный правильный счет также отображаются в редактируемых полях. Пользователь может указать любое значение АНО, общее количество голов и правильный счет, а также рассчитать соответствующие коэффициенты, нажав кнопку**Конвертировать**или нажав**<Войти>**.

Нажатие кнопки**Сброс настроек**отбрасывает пользовательские базы и возвращает все к автоматическим значениям.

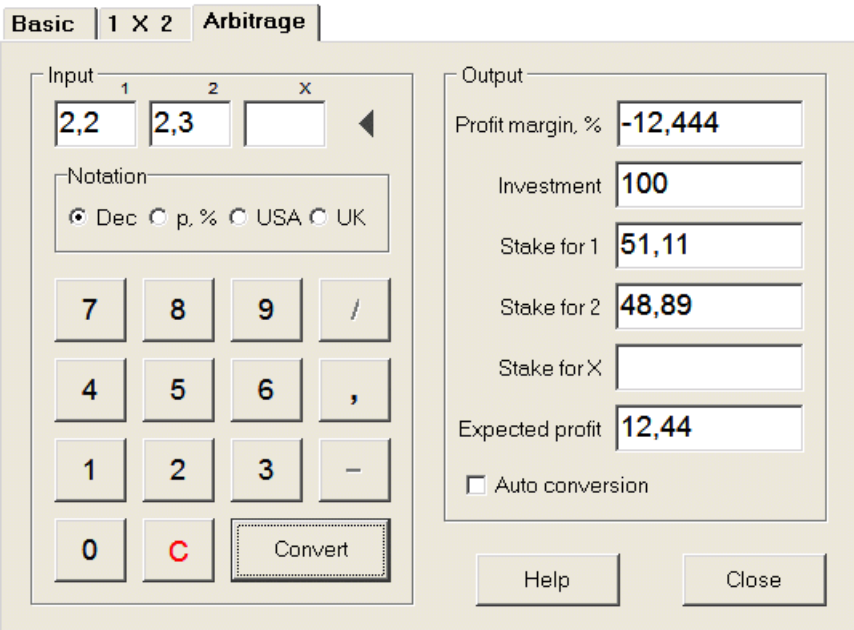
**Примечание:**В принципе, обратный перевод азиатских гандикапов в фиксированные коэффициенты возможен при условии, что также известны коэффициенты тотала.

- **Панель арбитража**

Арбитражные ставки (также известные как*вилка*или*спор*) — это безрисковая возможность получить гарантированную прибыль на конкретном спортивном событии или рынке ставок. Он использует разницу в коэффициентах, предлагаемых рядом букмекерских контор, обычно двумя или тремя.

Арбитраж возможен при коэффициентах L1, L2,..., L*k*на взаимоисключающих*k*исходы одного и того же события удовлетворяют простому критерию (в десятичной системе счисления): P = 1/L1 + 1/L2 + ... + 1/Lk < 1. Маржа прибыли гипотетического букмекера в % определяется как 100*(1 - 1/P), и обычно должен быть отрицательным. Индивидуальные ставки на исходы 1, 2,... рассчитываются как A / P / L1, A / P / L2 и т. д., где A — сумма инвестиции. Затем рассчитывается ожидаемая прибыль игрока как A*(1 / P - 1), и обычно она должна быть положительной.

Все эти расчеты для двух-трех исходов выполняются на**Арбитраж**панель, нажав на кнопку **Конвертировать**или нажав**<Войти>**:



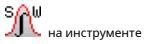

Под первыми двумя исходами (1, 2) обычно принимают победу той или иной команды в матче (ставка без ничьи) или событие типа*Да/Нет*. Только для двух исходов третье редактируемое поле должно оставаться пустым. Третий исход (X) является необязательным и считается ничьей для фиксированных коэффициентов типа*1-x-2*.

**Примечание:**В случае невыполнения критерия арбитража ожидаемая прибыль отрицательна и выделяется красным, а программа подает звуковой сигнал.

## 5.2 Мастер ставок 4

Инструмент**Мастер ставок**генерирует оптимальную стратегию ставок и, таким образом, помогает перестать тратить деньги на ставки вслепую. Используя расширенный вероятностный анализ, он напрямую указывает игроку, какой вариант ставок предпочтительнее, а также о конкретном распределении средств для ставок.

Активируется либо выбором пункта меню**Инструменты®Мастер ставок**или нажав панель кнопок.




Подробную информацию об этом мощном инструменте можно найти в руководстве Chapter Stake Wizard.

## 5.3 Анализ турнира

Инструмент анализа турниров решает следующие задачи:

- Вычисляет шансы (вероятности) каждой команды оказаться на определенном месте после завершения запланированных игр;
- Вычисляет наиболее вероятный сценарий для каждой возможной пары «команда vs место»;
- Вычисляет гипотетическую таблицу позиций для наиболее вероятных сценариев.
- Вычисляет таблицу очков для прошлых игр турнира.

Активируется либо выбором пункта меню**Инструменты®Анализ турнира**или нажав кнопку на панели инструментов.

на

Чтобы начать анализ, нажмите кнопку , нажмите клавишу <**F9**> или выберите пункт меню**Бег®Начинать**.

Время вычислений зависит от количества запланированных игр как степень 3 и, таким образом, может быть огромным. Однако у пользователя есть возможность выбирать между скоростью расчета и желаемой скоростью.

точность с помощью трекового контроля speed accuracy на панели инструментов. Чтобы остановить длительные вычисления, либо нажмите кнопку , нажмите клавишу <**F10**> или выберите пункт меню**Бег®Стоп**.

- **Таблица шансов**

Рассчитанные шансы представлены в таблице шансов:

| 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 |

Цветные ячейки представляют возможные пары «команда против места». Чем темнее цвет, тем больше шансов у команды занять место.

Есть четыре доступных обозначения цифр в таблице шансов: десятичная, вероятность %, США и Великобритания. Вероятности используются по умолчанию. Сумма вероятностей в каждом столбце и в каждой строке равна 100%.

Обозначения можно легко переключать, щелкнув пункт меню**Шансы®Обозначение**, или с помощью всплывающего меню.

Щелчок мышью по любой цветной ячейке таблицы шансов вызывает немедленный ответ в двух других таблицах: таблице игр и таблице гипотетического положения.

## Игровой стол и сценарии

| 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 |

Таблица игр содержит все сыгранные и некоторые запланированные игры текущего турнира. Они соответствуют всем играм в таблице игр основного**Мастер коэффициентов**ширма без чашки(**с**) и не старше первой партии турнира (обозначается**Ф**). Запланированные игры имеют светло-серый фон, чтобы их можно было отличить от других. Столбец**р** отображает наиболее вероятный сценарий для выбранной пары**команда против места**используя следующий набор символов:

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

| | |
|---|---|
| Вт | победа хозяев поля |
| л | победа команды гостей |
| Д | рисовать |
| Вт | победа хозяев поля с разницей мячей n |
| Ln | победа команды гостей с разницей мячей n |
| C | определенный счет |

Столбцы**G1**,**G2**представляют фактические результаты прошлых игр и наиболее вероятные результаты запланированных игр. Счет некоторых запланированных игр обусловлен сценарием. Например, в то время как наиболее вероятный счет в какой-либо игре равен**1:0**, принимая участие в сценарии, так как «ничья» дает наиболее вероятный счет в этой игре, например**1:1**. Запланированные игры, не включенные в сценарий, выделены серым цветом.

- **Гипотетическая таблица турнирной таблицы**

| 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 |

В этой таблице показаны гипотетические расклады для наиболее вероятного сценария выбранной пары.**команда против места**(например Хиберниан на 3-м месте). Столбцы**грамм**,**Вт**,**Д**,**л**,**C**,**п**обозначают общее количество: сыгранных игр, побед, ничьих, поражений, забитых голов, забитых (пропущенных) голов и очков соответственно.

- **Таблица баллов**

| 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 | | | |

Таблицу результатов можно отобразить либо с помощью пункта меню**Стол®Таблица очков**, или нажав клавишу <**F3**>. В этой таблице отображаются результаты прошлых игр турнира. Пользователь может вернуться к таблице шансов, нажав клавишу <**F2**>.

**Примечание:**Обе таблицы шансов и результатов могут быть экспортированы в файл Excel (XLS) с помощью пункта меню.**Стол®Экспорт таблицы**.

**Примечание:**Инструмент анализа турниров имеет следующие ограничения на входные данные:

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

| | |
|---|---|
| Максимальное количество команд | 32 |
| Максимальное количество прошедших игр | 1250 |
| Максимальное количество запланированных игр | 96 |

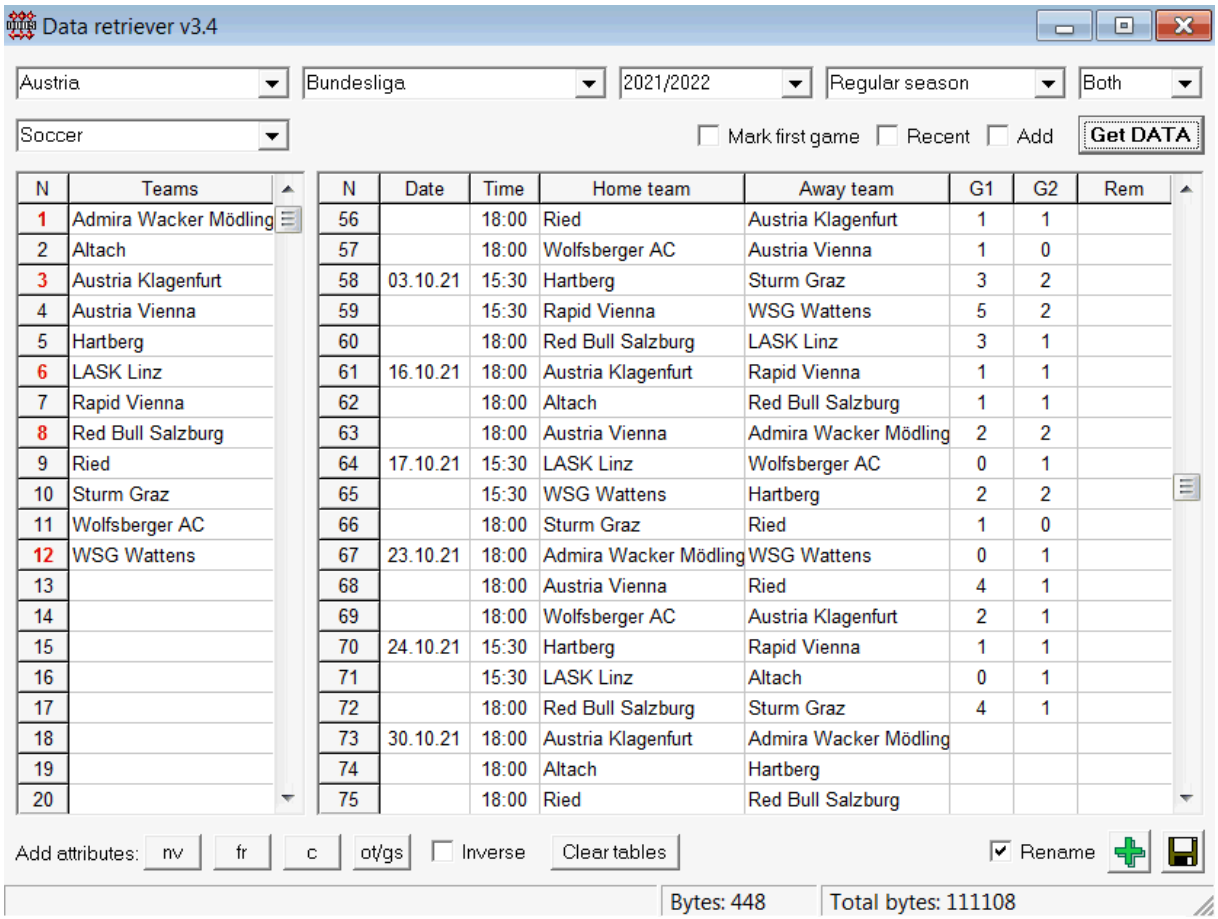
## 5.4 Извлекатель данных

**Извлекатель данных**это утилита, которая ищет в Интернете веб-источники и извлекает спортивные результаты и приспособления для футбола, хоккея с шайбой, баскетбола, бейсбола, союза регби, американского футбола, гандбола и волейбола. Он охватывает большое количество чемпионатов и других соревнований. Несколько опций позволяют получить как последние, так и полные результаты, снабжать игры некоторыми атрибутами, автоматически переименовывать команды и сохранять данные в формате лиги (LEA). Простой и интуитивно понятный интерфейс позволяет легко получать и сохранять большие массивы данных очень быстро.

Инструмент**Извлекатель данных**активируется либо через пункт меню**Инструменты®Извлекатель данных**или с помощью кнопки панели инструментов.

**Примечание:**Все**Извлекатель данных**функции доступны только в полной (зарегистрированной) версии.

**Примечание:**При сохранении данных с**Переименовать**вариант,**Извлекатель данных**использует те же правила и файлы, которые описаны в разделе Переименование многих команд.



Зеленая кнопка «плюс» в правом нижнем углу обновляет текущую лигу полученными данными без необходимости сохранения их в файл.

- **Добавление пользовательской лиги**

Во-первых, убедитесь, что прошлые результаты и будущие матчи присутствуют в**Извлекатель данных.**

1. Сохраните данные лиги в файл лиги с помощью кнопки в правом нижнем углу.

2. Откройте этот файл в**Мастер коэффициентов**.

3. Добавьте файлы прошлых сезонов с помощью**Игры®Обновление из файла**.

3.1. Определить команды-участницы. Возьмите все команды и игры за последние 3 сезона + текущий сезон, например, в Лиге 2. Это легко сделать, проверив параметры фильтра.**Добавить команды**,**Добавить игры**, и**Добавлять светильники**когда используешь**Игры®Обновление из файла**.

3.2. Обновите лигу по крайней мере из 3 последних сезонов в лиге 1, 2, 3, 4 и т. д., используя только один вариант.**Добавить игры**. Возьмите столько прошлых сезонов, сколько хотите, для исторического анализа результатов и диаграмм, но помните, что только те игры влияют на рейтинги и коэффициенты, которые не старше периода амортизации.

(**Опции®Амортизационный период**). Для большинства лиг он имеет значение по умолчанию 900 дней (~ 2,5 сезона). 4. Выполните необходимые настройки на панели «Параметры». В частности задайте название лиги именно в формате:*Страна - Название лиги*. 5. Нажмите кнопку с зеленой стрелкой на панели инструментов.

6. Используйте**Светильники®Показать новые светильники**для отображения приспособлений и шансов.

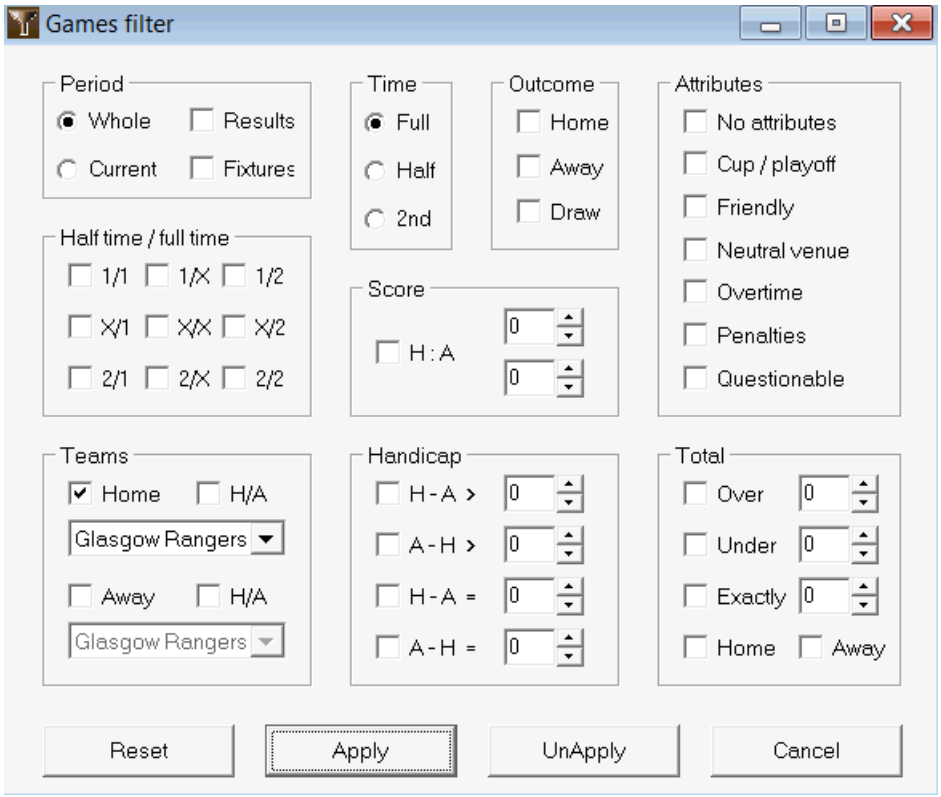
**Примечание:**Файл лиги должен иметь префикс страны без пробелов, например*MyCountry1.lea*.

**Примечание:Извлекатель данных**это всего лишь инструмент для извлечения и сохранения данных о лиге из веб-источников. Всю дальнейшую работу выполняет**Мастер коэффициентов**.

## 5,5 Фильтр игр

Инструмент**Фильтр игр**инструмент для анализа прошлых игр, отвечающих различным условиям: команды-участники, сезоны, результаты первого/полного времени, исходы, правильные результаты, форы, тоталы, атрибуты игр.

Инструмент**Фильтр игр**активируется либо выбором пункта меню**Инструменты®Фильтр игр**, или**Игры® Посмотреть игры®Использовать фильтр...**или нажав кнопку на панели инструментов.




Чтобы просмотреть подмножество игр, удовлетворяющих заданным условиям фильтра, нажмите кнопку**Применять**.

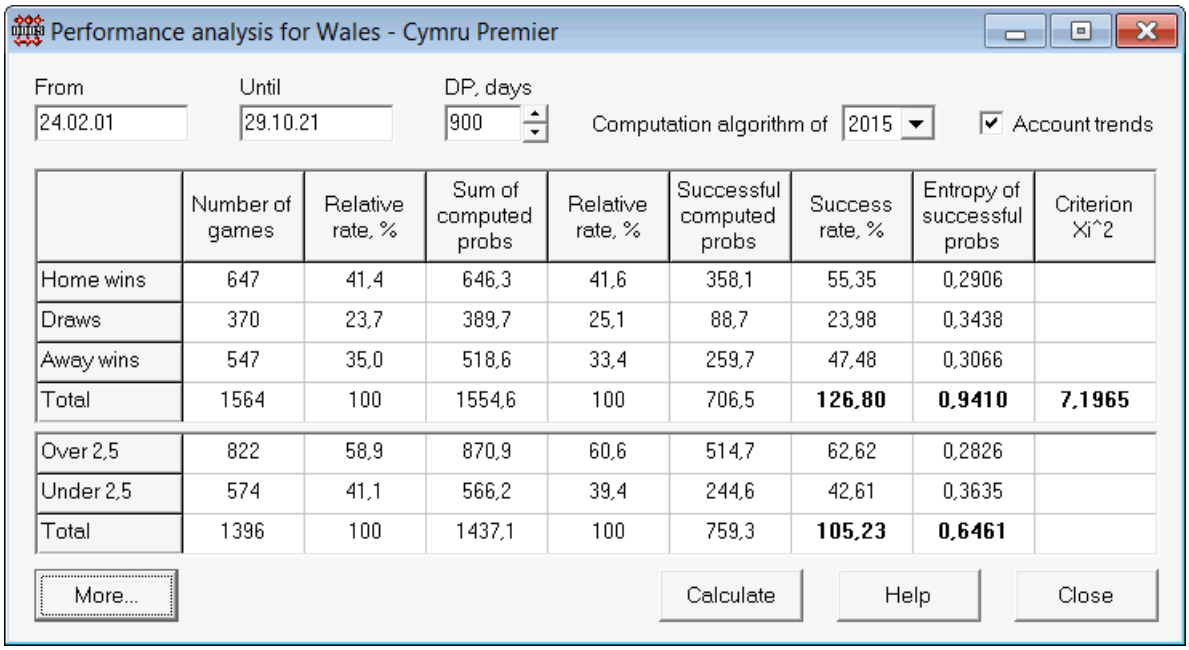
Чтобы вернуть форму в исходное состояние, нажмите кнопку**Сброс настроек**.

Чтобы деактивировать примененные условия фильтра, либо нажмите кнопку**Отменить**в форме нажмите кнопку **Отменить**на панели инструментов или выберите пункт меню**Игры®Посмотреть игры®Все игры**.

## 5.6 Анализ производительности

Инструмент**Анализ производительности**активируется через пункт меню**Инструменты®Анализ производительности**.

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*




| | Number of games | Relative rate, % | Sum of computed probs | Relative rate, % | Successful computed probs | Success rate, % | Entropy of successful probs | Criterion Xi^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** | |

Эта утилита генерирует статистику успешно рассчитанных шансов (вероятностей) в данной лиге. Результаты расчета можно рассматривать как общий показатель совместного действия следующих одновременно действующих факторов:

1. Производительность **Мастер коэффициентов** сам;
2. Предсказуемость текущей лиги.

Чтобы начать анализ, нажмите кнопку **Рассчитать**. Рассчитанные показатели успешности представлены в двух таблицах. Первая таблица имеет следующее точное значение своих столбцов:

| | |
|---|---|
| **Количество игр** | Количество домашних побед ($н_1$), рисует ($н_{икс}$), победа гостей ($н_2$), и тотал игр ($Н$ знак равно $н_1+н_{икс}+н_2$) за анализируемый период |
| **Относительная ставка, %** | Коэффициенты 100*$н_1/Н$, 100*$н_{икс}/Н$, 100*$н_2/Н$, а их сумма = 100% |
| **Сумма вычисленных проб** | Сумма вычисленных вероятностей для каждой игры: победа хозяев ($п_1$), рисовать ($п_{икс}$), победа на выезде ($п_2$), а их сумма $п_н$ знак равно $п_1+п_{икс}+п_2$ знак равно $Н$ |
| **Относительная ставка, %** | Коэффициенты 100*$п_1/Н$, 100*$п_{икс}/Н$, 100*$п_2/Н$, а их сумма = 100% |
| **Успешные вычисленные пробы** | Сумма успешно вычисленных вероятностей домашних побед ($с_1$), рисует ($с_{икс}$), победа гостей ($с_2$), а их общая сумма $с_н$ знак равно $с_1+с_{икс}+с_2$ |
| **Шанс успеха, %** | Коэффициенты 100*$с_1/н_1$, 100*$с_{икс}/н_{икс}$, 100*$с_2/н_2$, а их общая сумма ($ПП$) |
| **Энтропия успешных проб** | Сумма выражений -($д_я/Н$)*лн($п_я$), и их общую сумму, где $д_я$ = 1, если результат $я$-я игра согласуется с исходом, который вероятность $п_я$ был рассчитан для. В противном случае $д_я$ = 0 |
| **Критерий Xi^2** | Пирсона **C**- квадратный тест. Измеряет отклонение от расчетного вероятности всех возможных результатов в диапазоне 0:0 - 10:10 от их реальных относительных частот. В настоящее время введен в тестовом режиме, в будущем может быть удален или заменен. |

Последние две суммы: показатели успешности $ПП$ знак равно 100*$с_1/н_1$+ 100*$с_{икс}/н_{икс}$+ 100*$с_2/н_2$, а энтропия успешных вероятностей рассматривается как интегральные показатели результативности/предсказуемости. Они выделены жирным шрифтом. Минимально возможное значение энтропии равно нулю, когда все исходы предсказаны с абсолютной точностью. Более высокие значения энтропии означают меньшую точность предсказания.

Вторая таблица для «больше/меньше» аналогична той, что описана выше.

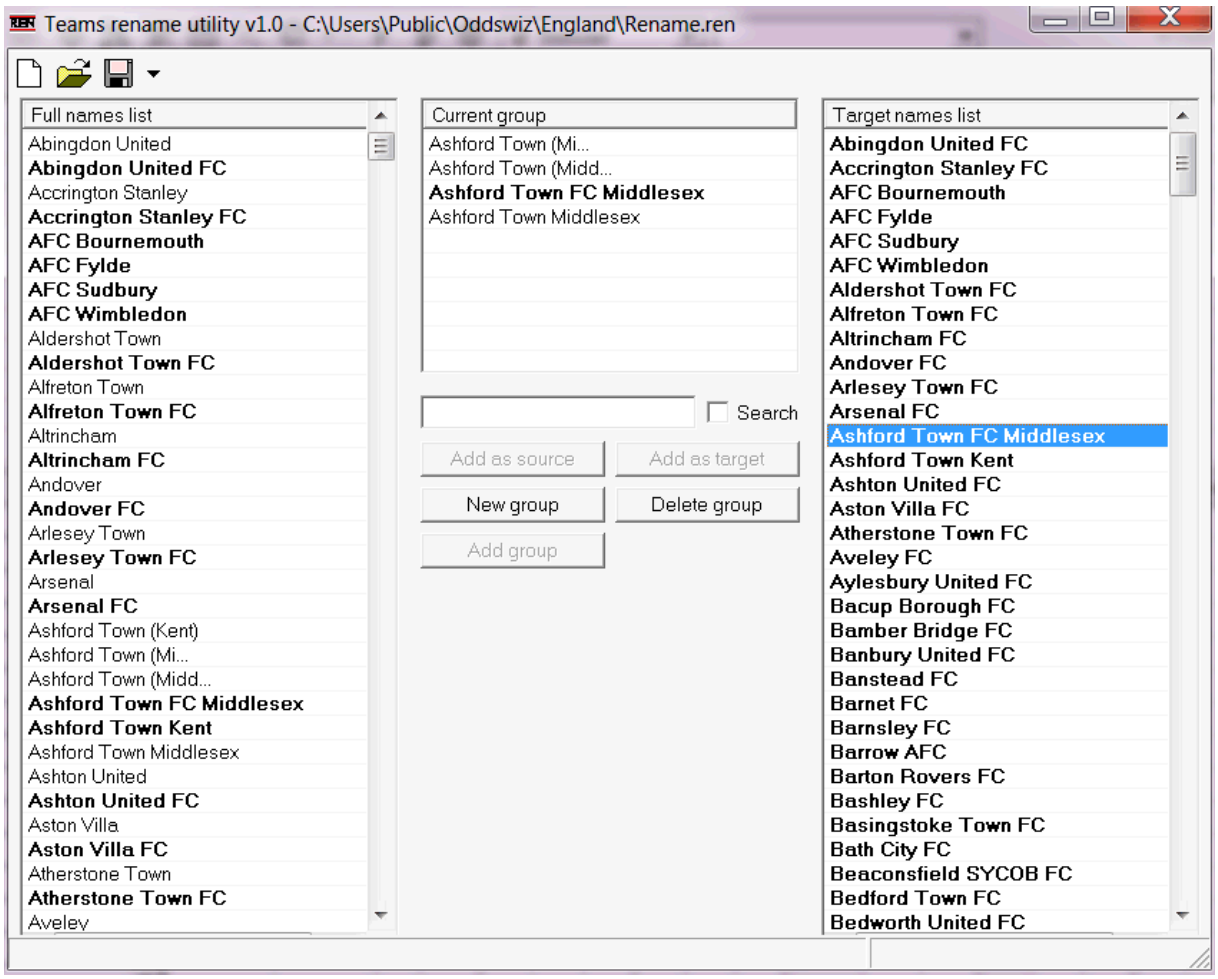
© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

**Примечание:**Для правильного анализа производительности необходимо, чтобы до даты начала анализируемого периода было сыграно достаточное количество прошлых игр. По крайней мере, все прошлые игры в течение периода амортизации должны присутствовать в дополнение к играм, сыгранным после даты начала.

**Примечание:**Более подробные данные о показателях успешности 1, 1X, 2, 2X для большинства поддерживаемых лиг можно найти по адресу**Мастер коэффициентов**домашняя страница:http://www.newhavensoft.net .

## 5.7 Утилита переименования

Инструмент**Утилита переименования**позволяет пользователю легко справляться с различиями в названиях одних и тех же команд, возникающих из разных источников. Активируется через пункт меню**Инструменты®Утилита переименования**. Используйте его для переименования команд только один раз. После этого переименования будут выполняться автоматически. Целевое (новое) имя может иметь несколько исходных имен.




**Утилита переименования**Форма разделена на три представления списка. Названия целевых команд (имена, которые нужно переименовать) выделены жирным шрифтом. Левый список содержит полный список названий всех команд, включая старые и новые. Представление среднего списка содержит текущую группу переименования, которая состоит из целевого имени (выделено жирным шрифтом) и одного или нескольких исходных имен. Правый список содержит только имена целей. Выбор любого элемента в левом или правом представлении списка приводит к отображению всей группы, к которой принадлежит этот элемент.

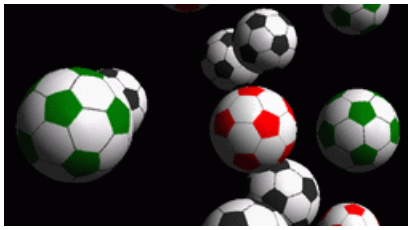
© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

Доступные кнопки позволяют добавлять исходные и целевые имена, назначать имена в качестве цели, создавать новые группы переименования, удалять группы и добавлять новые группы в список переименования.

По умолчанию файлы переименования имеют стандартное имя**Переименовать.ren**. Это стандартное имя также используется**Извлекатель данных**инструмент при сохранении результатов прошлых игр или матчей.

## 5,8 3D шары космос

**3D шары космос**— это развлекательный инструмент, который реализует поведение футбольных мячей в физическом пространстве с учетом или без применения гравитации в соответствии с основными законами сохранения. В полноэкранном режиме, без фона стен можно использовать как оригинальный скринсейвер.



Несколько вариантов доступны пользователю при нажатии следующих клавиш:

| | |
|---|---|
| **р** | Начать сначала |
| **грамм** | Включить/выключить гравитацию |
| **ЧАС** | Движение в горизонтальной плоскости |
| **В** | Движение в вертикальной плоскости |
| **Б** | Передвижение по траве (бильярдное) |
| **+ , =** | Ускорить движение |
| **–** | Слабое движение |
| **С** | Включить/выключить звуковые эффекты |
| **Вт** | Включить/выключить фон стены |
| **М** | Добавьте больше мячей |
| **л** | Удалить шары |
| **П/С** | Полный/нормальный экран |

Вышеупомянутые параметры также доступны, если щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать элемент во всплывающем меню. Последний пункт во всплывающем меню**Короткий кадр...**сохраняет короткий кадр текущей сцены в растровый файл.

Кроме того, пользователь может перемещаться по сцене с помощью следующих клавиш:

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

| | |
|---|---|
| a | Поверни направо |
| SS | Повернуть налево |
| c-a | Сдвиг вправо |
| c-c | Сдвиг влево |
| a | Двигаться вперед |
| â | Двигаться назад |
| c-a | Сдвигаются вверх |
| ñ-â | Перейти вниз |
| **ПгВп** | Искать |
| **PgDn** | Посмотрите вниз |
| **Дом** | Вернуться в исходное положение |

**Примечание**: Включение гравитации в конечном итоге прекращает движение из-за потери энергии. Однако его можно сохранить, нажав <**+**> ключ время от времени.

**Примечание**: Потеря кинетической энергии из-за неупругого взаимодействия между сталкивающимися объектами эффективна только в случае приложенной гравитации.

# 6 Руководство мастера ставок

## 6.1 Обзор и основная концепция

***Мастер ставок 4***это новая версия программного обеспечения для принятия решений, генерирующая оптимальную стратегию ставок. Используя сложный вероятностный анализ, он прямо указывает игроку, какая структура ставок предпочтительна, а также о конкретном распределении средств для ставок. В отличие от простых программ, основанных на критерии Келли,**Мастер ставок**позволяет использовать реалистичный диапазон роста банкролла и указать доверительную вероятность достижения целевого фонда.

**Мастер ставок 4**Теоретически основан на новой теореме, а на практике — на новом механизме многомерной оптимизации. Он имеет максимальную производительность и предоставляет больше возможностей для игрока.

Игрок обычно делает ставки, интуитивно сопоставляя шансы букмекера со своим знанием хода событий. Безусловно, задача игрока не из легких, так как нужно совместить множество событий/коэффициентов, предлагаемых букмекером. Затем должно последовать решение о том, сколько и на какие комбинации следует делать ставку. Очевидно, что ставка всеми доступными деньгами рано или поздно приведет к полному проигрышу. С другой стороны, ставка с небольшой суммой дает возможность выиграть немного. Где-то должна быть золотая середина... и она**существует!Мастер ставок**достаточно умен, чтобы найти такую среду для наиболее выгодной комбинации из тысяч возможных.

Чтобы эффективно использовать эту программу, игрок должен понимать простую взаимосвязь между вероятностью события и шансами. Есть два вида коэффициентов: коэффициенты линии (предлагаемые букмекерской конторой) и честные коэффициенты. Последняя есть просто обратная величина вероятности события. Если бы честные коэффициенты были равны коэффициентам линии, букмекерская контора в долгосрочной перспективе имела бы нулевую прибыль, а игрок не имел бы никакой выгоды. Вот почему коэффициенты линии всегда должны быть меньше, чем честные коэффициенты, если букмекер хочет получить прибыль. В противном случае у беттора есть предпосылки выиграть, а у букмекера – проиграть.

Рассмотрим шансы линии = 2,0. С точки зрения букмекера вероятность события меньше 1/2,0 = 50%, и эта разница составляет его прибыль. Игрок интуитивно делает ставку на это событие, если, по его мнению, справедливые коэффициенты меньше 2,0 (скажем, 1,5), то есть вероятность события составляет примерно 1/1,5 = 67%. Эти два значения являются основными входными данными для программы. И, конечно же,**Мастер ставок**будет генерировать

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

оптимальная структура ставок только в том случае, если справедливые коэффициенты меньше, чем коэффициенты линии. В противном случае делать ставки не имеет смысла!

Серьезным игрокам рекомендуется использовать**Мастер коэффициентов**возможности прогнозирования для расчета справедливых шансов на основе производительности.

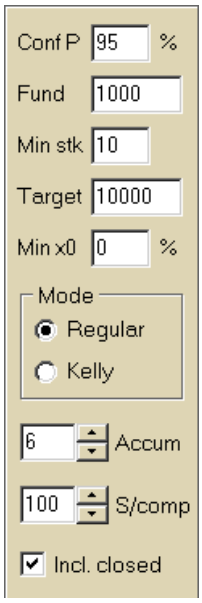
## 6.2 Пользовательский интерфейс

Почти все**Мастер ставок**функции доступны из главной формы, которая также отображает сводку входных и выходных данных. Основная форма состоит из следующих элементов:

- **Меню и панель инструментов**

Используйте элементы меню или кнопки на панели инструментов, чтобы открывать и сохранять входные файлы, распечатывать форму, просматривать отчеты, обновлять статус ставок, запускать и останавливать расчеты, отменять изменения, активировать конвертер коэффициентов и отображать справку.

- **Панель управления**




Панель управления используется для настройки основных параметров перед началом расчетов: доверительной вероятности (**Конф П**), доступный фонд (банкролл) (**Фонд**), минимальная ставка (**мин. стк**), целевой фонд (**Цель**), минимальная зарезервированная сумма (**мин x0)**в % от фонда, способ расчета (**Режим**), максимальное количество событий в экспресс-ставках (**Аккум**), максимальное количество подкомпонентов в сложной ставке (**S/комп.**), и следует ли включать закрытые ставки.

- **Таблица ставок**

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

| 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** |

Таблица ставок содержит обычные ставки вместе с соответствующей информацией. При подаче коэффициентов от**Мастер коэффициентов**, все ячейки этой таблицы заполняются автоматически, кроме последнего столбца, который можно обновить по завершении события. Таблица ставок может содержать до 26 различных обычных ставок. Все ячейки в этой таблице доступны для редактирования.

- **Таблица вариантов**

| 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 |

В этой таблице представлены результаты вычислений. Подробнее см. в разделе Результаты вычислений.

Режим вычислений и общее количество рассчитанных вариантов указаны в строке состояния под таблицей.

## 6.3 Ввод данных

- **Доверительная вероятность**

Использовать поле ввода**Конф П**ввести требуемую доверительную вероятность. Доверительная вероятность является мерой надежности. Это влияет на достоверное количество раундов, необходимых для достижения целевого фонда. Обычно доверительная вероятность устанавливается равной 0,95 (значение по умолчанию). Это означает, что 95% однородных последовательностей**P95**раунды ставок будут успешными в достижении целевого фонда.

- **Доступный фонд**

Использовать поле ввода**Фонд**установить доступный фонд ставок (банкролл). Он должен быть больше или равен минимальной ставке.

- **Минимальная ставка**

Использовать поле ввода**мин. ст**ввести разрешенную минимальную ставку. Обычно букмекеры устанавливают минимальную ставку от 1 до 10 долларов. Минимальная ставка также может быть установлена равной нулю (фактически до 1 цента).

- **Целевой фонд**

Укажите целевой фонд в поле ввода**Цель**быть больше, чем имеющийся фонд. Нет смысла устанавливать этот параметр настолько, насколько это желательно для выигрыша в долгосрочной перспективе, так как фундаментальная неточность в оценке справедливых шансов может привести к прогрессивному накоплению ошибки вероятности и, следовательно, к опасному овербету. Таким образом, чем точнее используются справедливые коэффициенты, тем больше значение**Цель**может быть указан. Как правило, целевой фонд в 10-100 раз превышает имеющийся фонд.

- **Минимальный зарезервированный фонд**

Укажите минимальный зарезервированный фонд в % от доступного фонда с помощью флажка**Мин x0**. Некоторым категориям пользователей имеет смысл указать это значение, чтобы избежать опасного овербета.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

- **Обычные ставки**

Обычные ставки заносятся в таблицу ставок по строкам**A**,**Б**,**C**,...,**Z**либо путем подачи коэффициентов от**Мастер коэффициентов**(см. тему Добавление шансов в мастер ставок) или вручную.

| 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 |

Можно ввести до 26 обычных ставок. Пользователь может редактировать все записи таблицы ставок. Когда определенная ячейка выбрана в режиме без редактирования, нажатие комбинации клавиш <**Ctrl-Del**>удаляет текущую ставку. Нажатие <**Ctrl-Ins**>вставляет пустую ставку в текущую строку. Режим редактирования переключается нажатием клавиши <**F2**>. Если ставки вводятся вручную, должны быть заполнены как минимум две колонки: честные коэффициенты и коэффициенты линий в десятичной системе счисления.

Чтобы обновить статус обычных ставок, нажмите кнопку на панели инструментов или выберите пункт меню**Пари®Обновить статус**.

**Примечание:**Коэффициенты линии должны быть больше, чем соответствующие справедливые коэффициенты. В противном случае делать ставки не имеет смысла!

Пользователь также может открыть ранее сохраненный входной файл, нажав кнопку , либо выбрав пункт меню**Файл®Открыть**.Если входной файл находится в**Мастер коэффициентов**каталог, его можно быстро выбрать из раскрывающегося списка файлов на панели инструментов. В этот каталог рекомендуется помещать входные файлы.

Чтобы очистить все введенные данные и ввести новый набор ставок, либо нажмите кнопку на панели инструментов или выберите пункта меню**Файл®Новый**.

Чтобы сохранить исходные данные вместе с выбранными вариантами ставок в файл, нажмите кнопку или на панели инструментов, выберите пункт меню**Файл®Сохранить**.

## 6.4 Выполнение вычислений

Убедитесь, что все выбранные элементарные ставки соответствуют условию**Удовлетворительно < Линия**.

Чтобы начать вычисления, нажмите кнопку , нажмите клавишу <**F9**> или выберите пункт меню**Бег®Начинать**.

Время расчета зависит в основном от следующих факторов:

- Количество выбранных независимых ставок (**A..Я**);
- Настройки опций**Ограничить аккумуляторы на**и**Ограничить подкомпоненты на**. Чем меньше значений выбрано, тем меньше времени потребуется (см. Параметры Stake Wizard). В то же время меньшие значения означают более ограниченный вывод с меньшим ожидаемым выигрышем.
- Ограничение минимальной ставки (**мин. ст**на Панели управления). Нулевое значение может привести к огромным результатам с более длительным временем вычислений.

Количество возможных структур ставок (вариантов ставок) зависит от количества независимых ставок как степень 2 минус 1. Например, для трех независимых ставок**A, Б**и**C**, возможно $2^3$-1 = 7 вариантов ставок:

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

1)**А**-одиночная ставка;

2)**Б**-одиночная ставка;

3)**С**-одиночная ставка;

4)**{АВ}**-одиночные ставки**А**,**Б**, и ставка на экспресс**АБ**;

5)**{ДО Н.Э}**-одиночные ставки**Б**,**С**, и ставка на экспресс**до н.э**;

6)**{переменный ток}**-одиночные ставки**А**,**С**, и ставка на экспресс**переменный ток**;

7)**{азбука}**-одиночные ставки**А**,**Б**,**С**, и экспресс ставки**АБ**,**до н.э**,**переменный ток**,**азбука**.

Каждая из вышеперечисленных ставок содержит не более 2*н*-1 компонентов, где*Н*-количество событий в данной комплексной ставке. Однако перечисленные ограничения могут уменьшить количество компонентов и, следовательно, ожидаемый выигрыш.

Чтобы остановить длительные вычисления, нажмите кнопку , нажмите клавишу <**F10**> или выберите пункт меню **Бег®Стоп**.В таком случае набор результатов будет неполным, и нет никакой гарантии, что оптимальный вариант ставок уже найден.

Ход вычислений отображается индикатором выполнения в нижней части формы.

## 6,5 Результаты расчетов

Результаты расчетов представлены в выходной таблице вариантов:

| 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 |

Точное значение его столбцов следующее:

**Варианты** Вариант ставок (структура).
**п %** Снижена вероятность успеха в одном раунде.
**P95** Количество раундов, необходимых для достижения целевого фонда с заданной доверительной вероятностью (по умолчанию 95%).
**Бред** Среднее количество раундов, необходимых для достижения целевого фонда.
**Z сук%** Коэффициент прироста фонда за один успешный раунд (в %).
**Z ср%** Средний коэффициент прироста фонда за один раунд (в %).
**л** Снижены коэффициенты линии.
**x0** Статический фонд, т.е. сумма, подлежащая резервированию.
**x1, x2,...** Компоненты сложной ставки и их суммы.

Вариант пари, заключенный в фигурные скобки, обозначает сложную многокомпонентную пари. Сложная ставка содержит набор всех возможных экспрессных ставок (в том числе одиночных), составленных из элементарных ставок данного варианта. Набор может быть неполным в зависимости от ограничений пользователя, наложенных на максимальное количество элементов накопителя, максимальное количество подкомпонентов и минимальную сумму ставки.

Щелчок по заголовкам таблицы вариантов приводит к сортировке результатов. По умолчанию результаты сортируются по достоверному количеству раундов (R95), которое считается основным критерием эффективности ставок в регуляре.

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

режим. Критерий сортировки указывается подчеркнутым заголовком.

Общее количество рассчитанных вариантов отображается в строке состояния. Пользователь может просмотреть до 100 отсортированных вариантов, прокручивая строки, однако лучшие из них отображаются вверху списка. В набор результатов не включены варианты, требующие более 10000 раундов.

Использование меню**Варианты**, пользователь может выбирать/отменять выбор вариантов ставок, просматривать отчеты, сортировать варианты и очищать таблицу. Выбранные варианты выделяются настраиваемым стилем шрифта и цветом (см. Параметры Stake Wizard). Они сохраняются в файлах ставок (STK) вместе с набором обычных ставок. Выбор всех вариантов с дальнейшим сохранением может привести к большому размеру файла ставок.

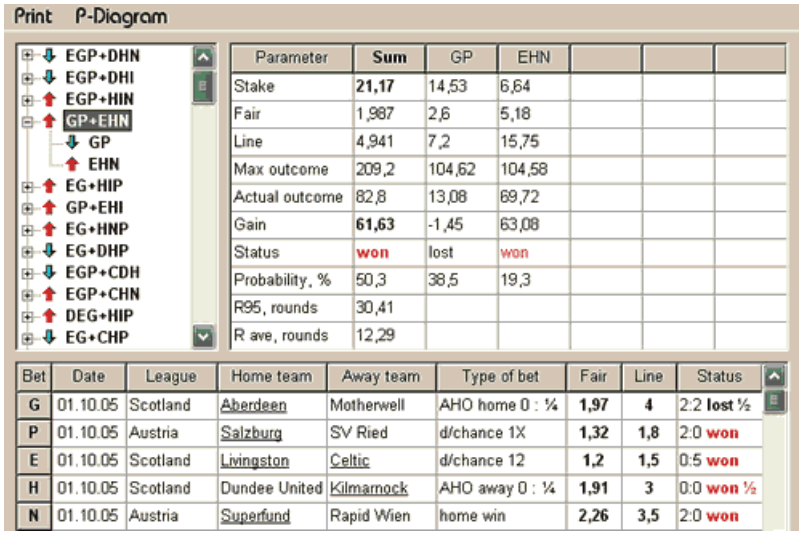
Чтобы распечатать основную форму, которая отображает сводку как входных, так и выходных данных, либо нажмите кнопку , или выберите пункт меню**Файл®Печатная форма**.

Входные данные и результаты расчета можно экспортировать в файл Excel (XLS) с помощью пункта меню **Файл® Экспорт в файл**.

## 6,6 Отчеты о ставках

Для просмотра отчетов по выбранным вариантам ставок нажмите кнопку на панели инструментов выберите пункт меню **Варианты®Просмотр отчетов**, или нажмите комбинацию клавиш <**Ctrl-R**>.

Отчеты представляются на форме отчетов:




| 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** |

В отчетах обобщаются основные параметры ставок: размер ставки, честные и линейные коэффициенты, максимальный и фактический исход, выигрыш, статус компонентов ставки, вероятность успеха, достоверное и среднее количество раундов.

Составляющие сложной ставки отображаются в отдельных столбцах. Колонка**Сумма**содержит сводку по выбранной ставке.

Когда пользователь выбирает ставку в древовидном меню в левом верхнем углу формы, отчет немедленно отображается в правой таблице. Красные стрелки указывают на успешные ставки с положительным значением выигрыша, а синие стрелки показывают частично или полностью проигранные ставки.

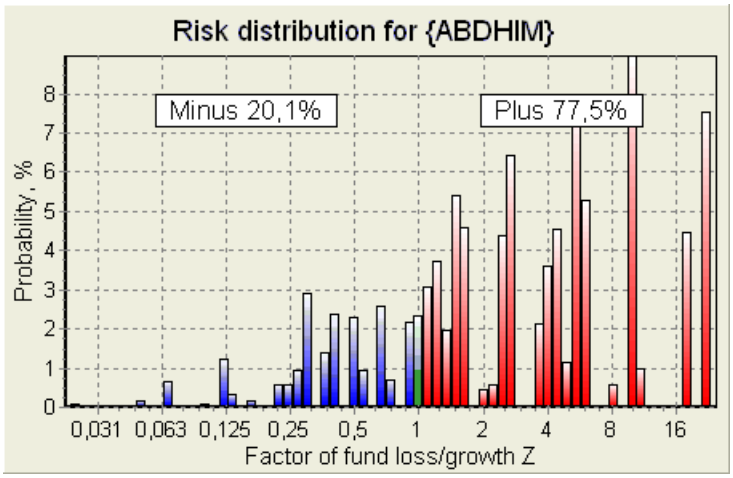
© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

Таблица в нижней части формы отображает содержимое и состояние всех компонентов обычной ставки. Статус ставок можно обновить, выбрав пункт**Обновить статус**во всплывающем меню.

- **Печать отчета**

Чтобы распечатать полный отчет, выберите пункт**Распечатать®Полный отчет**либо из верхнего меню, либо из всплывающего меню. Чтобы сэкономить бумагу, просто распечатайте купон, выбрав предмет**Распечатать®Купон на ставку**.

- **Диаграмма распределения рисков**




Смотреть*Распределение рисков*схема, выберите пункт меню**Диаграммы®Распределение рисков**. Диаграмма распределения рисков отображает распределение рассчитанных вероятностей, относящихся к возможным уровням коэффициента

***коэффициент потери/роста фонда =(банкролл-сумма ставок+валовой выигрыш)/(банкролл)***,

также известный как возврат инвестиций (ROI), если выражается в процентах по отношению к банкроллу (**Фонд**на форме). Диаграмма распределения рисков показывает также консолидированные шансы проигравшего (минус) и победителя (плюс).

- **P-диаграмма**

Смотреть*п*-диаграмма для выбранной ставки, выберите пункт меню**Диаграммы®P-диаграмма**.

*п*-диаграмма отображает функциональную связь между макровероятностью*П*и статическая часть банкролла $K_0$. Отношение имеет максимум, соответствующий наименьшему количеству раундов, необходимых для достижения целевого фонда, и оптимальное значение статической части. См. подробности в теме Математическая основа.

## 6.7 Математическая основа

Авторское право © 1999-2023 Newhaven Software Ltd.

В этом разделе кратко описан четкий и математически строгий способ расчета оптимальных параметров ставки в обычном случае. Последнее означает, что входные параметры не имеют своих экстремальных значений (например, честные шансы = 1,01, а коэффициенты линии = 5,0), и ограничение минимальной ставки не имеет своего возможного эффекта.

В отличие от простого метода, основанного на критерии Келли, этот метод позволяет игроку использовать реалистичный диапазон банкролла.

роста, а также указать доверительную вероятность достижения целевого фонда. Два метода дают одинаковые результаты, если целевой фонд бесконечен.

Рассмотрим равномерную последовательность *н* раунды ставок, из которых *ж* раунды были успешными, и *ф* раунды провалились.

В результате одного успешного раунда банкролл составит:

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

куда

*Икс*-доступный игровой фонд (банкролл);

$k_0$-статическая часть фонда *Икс*;

*л*-уменьшенные шансы линии;

*Z*-фактор роста фонда;

В результате одного отказа фонд будет сокращен до:

$$x' = k_0 x .$$

*ж* успешные раунды и *ф* неудачи приведут к целевому фонду:

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

Приведенные выше формулы позволяют выразить *ж* и *ф* как функции *х, х, л, н*, и $k_0$:

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

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

Вероятность иметь не более *ф* неудач до того, как будет собрано как можно больше *ж* успехов описывается интегральной (кумулятивной) формой распределения Паскаля:

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

куда

*П*-вероятность успеха в одном раунде;

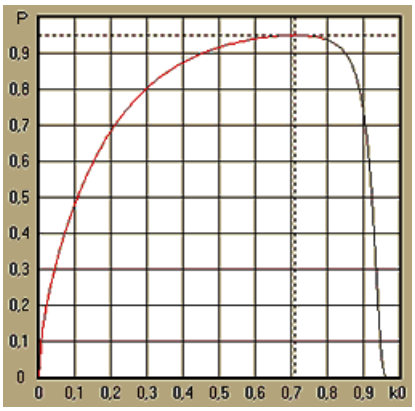
ГРАММ -гамма-функция;

*Ф*-гипергеометрическая функция.

Оно равно отрицательному биномиальному распределению в случае целых значений *ж* и *ф*. Мы используем термин макровероятность для *П* в контексте параметров ставок.

Типичная функциональная связь (*П*-диаграмма) между макровероятностью *П* и статическая часть $k_0$, предоставлена который *х, х, л, н, р* являются фиксированными параметрами, имеет максимум, соответствующий наименьшему количеству раундов, необходимых для достижения целевого фонда, и оптимальное значение статической части:

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.




Чтобы получить оптимальные параметры ставки,**Мастер ставок**решает систему уравнений:

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

кудаα -доверительная вероятность,

по отношению к неопределенным: количество раундов*H*и статическая часть$k_0$. Это делается для каждой структуры ставки из тысяч возможных.

Чтобы применить приведенные выше формулы, нам нужно построить сложную ставку, а затем представить ее как абстрактную ставку из одного компонента, имеющую определенные значения*пил*(уменьшенные шансы линии).

В предыдущих версиях**Мастер ставок**, структуры ставок состояли только из независимых событий. В частности, не допускались системные ставки типа**AB + BC + AC**которые снижают риски ставок. Однако обычные системные ставки далеки от оптимального распределения банкролла. Следующая теорема решает эту проблему.

**Теорема**. Максимально возможное значение среднего коэффициента роста фонда*Z*достигается оптимальным распределение банкролла среди$2^H-1$возможных одновременных ставок, и определяется следующим выражением:

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

куда

п$Z_{avenю}$-математическое ожиданиеп*Z*;

$п_я$-вероятность*я*-е событие, равное1/$Ф_я$, куда$Ф_я$-честные шансы;

$д_я$-букмекерская контора «вероятность»*я*-е событие, равное1/$л_я$, куда$л_я$-коэффициенты выплат (он же линия шансы);

*H*-количество выбранных независимых событий.

Возможные ставки включают*H*системные ставки (комбинации) типа (*м, H*), куда*M*знак равно1..*H*. Каждый системная ставка содержит$C_M^H$*M*-кратные ставки на аккумулятор. В частности, возможные ставки включают*H*не замужем обычные ставки и одна*H*-кратная ставка на аккумулятор. В общем случае оптимальные системные ставки неравномерны.

Доказательство тривиально для одного события только с одной возможной ставкой. В последнем простом случае оптимальная ставка равна оптимуму Келли (*п-д*)/(1 -*д*). За*H*>1, доказательство довольно сложно даже для*H*знак равно 2. Однако используя**Мастер ставок**Благодаря многомерному механизму оптимизации можно рассчитать оптимальные ставки и численно проверить теорему для большей*H*с.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

Приведенная выше формула означает, что $Z_{авеню}$ может быть невероятно высоким при условии, что найдено достаточное количество подходящих событий ($Ф_я < Л_я$). Но цена колоссальное количество ставок.

Например, для 26 событий, имеющих $Ф_я$ знак равно 1,5 и $Л_я$ знак равно 1.7, нужно поставить целых $2^{26}$-1 = 67108863 различных ставок для достижения 40,2% среднего прироста фонда за один раунд! Однако практические ограничения, такие как ограничение минимальной ставки или разумное количество одновременных ставки, конечно, снижают эффективную стоимость $Z_{авеню}$.

С точки зрения обычного пари исходов данного события всего два: либо выигрыш, либо проигрыш. Элементарная ставка с вероятностями $П_я$ и 1 - $П_я$, соответственно. Другие области человеческой деятельности, зависящие от вероятности (например, управление инвестициями), могут включать в себя большее количество результатов события.

В случае событий с несколькими исходами теорему можно обобщить следующим образом:

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

куда $П_{ij}$-вероятности $Дж$-й исход в $Я$-е событие;

$1/Д_{ij}$ знак равно $Л_{ij}$-коэффициенты выплат за $Дж$-й исход в $Я$-е событие;

$В_я$-количество возможных исходов в $Я$-е событие.

В простейшем случае одного события ($Н$ =1) с одним исходом ($В$ =1), мы бы хотели иметь $p$ =1, $к$ знак равно 1 - $к_0$ знак равно 1, и $Z_{авеню}$ знак равно $1/Д$ знак равно $Л$.

Приравнивание $Z_{авеню}$ и $к$ (общая ставка часть банкролла) сложной ставки ($Н$ >1) к этим значениям одиночной ставки, и решение системы уравнений относительно неопределенных $П$ и $Л$

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

позволяет представить многокомпонентную сложную ставку как абстрактную одиночную ставку, а затем оптимизировать значение $к$ знак равно 1 - $к_0$ используя функцию макровероятности.

# 7 Что нового в версии 2.90 "Живая магия"

- Рыночные коэффициенты доступны во всех представлениях коэффициентов;
- Экспорт рыночных коэффициентов для нескольких лиг был распространен на все *Общий вид*;
- Добавлен фильтр даты и времени для экспортируемых коэффициентов;
- Добавлены кнопки навигации по лигам на панели инструментов;
- Добавлены подсказки рейтингов/общих трендов к коэффициентам BTS.

## В версии 2.80

- Добавлен новый инструмент **Утилита переименования** что позволяет пользователю легко обрабатывать различия в названиях одних и тех же команд, возникающие из разных источников;
- Расширенная форма **Группы и правила ранжирования** добавлены очки за проигранные игры (в хоккейной и некоторых баскетбольных лигах);
- Расширенная форма **Анализ производительности**, добавлена возможность варьировать срок амортизации;
- Обновлен инструмент **Извлекатель данных** (v3.4).

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

## В версии 2.75

- Новая версия инструмента**Извлекатель данных**(v3.1) работает быстрее и надежнее; добавлены виды спорта в теннисе и регби;
- В основную форму добавлен индикатор выполнения, указывающий на процесс загрузки рыночных коэффициентов.

## В версии 2.70

- Новый инструмент**Фильтр игр**позволяет анализировать прошлые игры для различных условий;
- В инструмент добавлены гандбол и волейбол**Извлекатель данных**;
- Новая функция**Арбитраж**добавлено в инструмент**Конвертер шансов**;
- Добавлена новая функция в**Подсказки тренда**: теперь это предотвращает затенение ячеек зеленым цветом, когда рынок идет вверх.

## В версии 2.60

- Новая функция для отображения***все***in-play игры на одной форме;
- Новый выпадающий список на панели инструментов для выбора вида спорта. Теперь все лиги разбиты по видам спорта;
- Новая кнопка панели инструментов для инструмента**Извлекатель данных**;
- Новая кнопка на панели инструментов для часто используемой команды меню**Игры®Обновление из файла**.

## В версии 2.55

- Добавлены рыночные коэффициенты от 9 ведущих букмекеров для всех типов коэффициентов;
- Новая функция в**Мастер ставок**инструмент позволяет импортировать и объединять события из файлов другой доли;
- Новая опция в**Мастер ставок**инструмент позволяет зарезервировать указанный % банкролла вне ставок;
- Быстрое переключение фиксированных коэффициентов между**1-x-2**и денежная линия (или шансы на ничью).

## В версии 2.50

- Поддержка огромных лиг до 1024 команд или игроков и неограниченное количество игр;
- Новый алгоритм вычислений (2015 г.) обеспечивает лучшую производительность прогнозирования;
- Новый дизайн главной формы, увеличенный экран и прокручиваемая область таблиц шансов;
- Большее количество рассчитанных коэффициентов - более 100 на событие и до 124 событий на лигу.
- Новый инструмент**Извлекатель данных**ищет в Интернете сайты спортивных результатов и приспособлений.
- Добавлен**Атака**и**Защита**переменные силы для лучшего понимания способностей команды;
- Добавлен новый тип коэффициентов**Обе команды забьют**вместе с его альтернативой;
- Унифицированная таблица игр и приспособлений для лучшей обработки приспособлений; больше никаких скрытых светильников;
- Опция автоматического ночного обновления;
- Улучшенная логика**Обновление из файла**функция; фильтры результатов, матчей и новых команд;
- Добавлена опция**База сравнения тенденций**для тонкой настройки трендовых подсказок;
- Представление базы азиатского гандикапа в виде числа или*м : н*;
- Более надежные расчеты в инструменте**Конвертер шансов**;
- Добавлена возможность добавлять или удалять все игровые атрибуты в меню**Игры®Добавить/удалить атрибуты**;
- Добавлена возможность вручную редактировать переменные силы команд с точки зрения*дельта*поправки к рассчитанным значениям.

## В версии 2.20

- Поддержка трех наборов коэффициентов в футболе на периоды матчей:**полный**время,**первый**время и**второй**время;
- Более быстрые обновления в игре — оперативные данные обновляются каждые**5 секунд**;
- Новый вариант поворота**вкл выкл**звуковой сигнал по окончании полных обновлений и операций экспорта;
- Поддержка фиксированной даты начала периода амортизации в дополнение к плавающей стоимости фиксированной длины;

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

- Новая команда меню**Команды®Переименовать много команд**упрощает передачу данных с**OW Data Miner**.

## В версии 2.10

- Поддержка**большой теннис**спорт;
- Поддержка огромных лиг с участием до 511 команд или игроков и до 65535 игр;
- Экспорт**Мастер ставок**ввод данных и результатов в файлы Excel (XLS);
- Возможность подавлять отображение диакритических знаков в названиях команд — важно для нелатинских локалей.

## В версии 2.05

- Отображение актуального**bwin.com**рыночные фиксированные коэффициенты**1 - X -2 - 1X - 2X**;
- Отображение подсказок анализа тенденций путем окрашивания ячеек шансов;
- Экспорт результатов анализа турнира в файлы Excel (XLS);
- Экспорт коэффициентов в файлы CSV с разделителями-запятыми (в дополнение к файлам XLS);
- Улучшенный**Мастер ставок 4**пользовательский интерфейс и формат файла доли (STK);
- Добавлены диаграммы распределения рисков в**Мастер ставок**отчеты.

## В версии 2.00

- Живые результаты и живые честные шансы;
- Новый вычислительный алгоритм (2007 г.) оптимизирует производительность по новому надежному критерию - энтропии успешных вероятностей;
- Исправлена ошибка "смещенных сумм" алгоритма расчета-2006;
- Новый алгоритм**Мастер ставок 4**предоставляет большие возможности на основе новой теоремы;
- Увеличенная форма с горизонтальным разделителем; количество одновременно отображаемых пар вдвое больше (24);
- Более длинные названия команд, поддерживается до 30 символов;
- Поддержка времени начала матча и результатов тайма в таблицах игр и файлах лиг;
- Обновления из файлов Excel;
- Отображение мест и очков в таблице команд; поддержка штрафных пунктов;
- Расширенный инструмент анализа производительности - добавлено больше/меньше;
- Усовершенствованный инструмент анализа турнира - выбор пользователя между скоростью и точностью, добавлена таблица результатов.

## В версии 1.96

- Распознавание нового формата файлов лиг, используемого в версии 2.00 и выше;
- Несколько мелких улучшений.

## В версии 1.95

- Оптимизированные интернет-обновления, больше никакого лишнего трафика;
- Обновлен алгоритм распознавания новых файлов soccerway;
- Автоматическая настройка прокси-сервера локальной сети.

## В версии 1.90

- Новый алгоритм вычислений (2006 г.) обеспечивает лучшую производительность для большинства лиг, особенно для международных соревнований;
- Добавлен расширенный просмотр коэффициентов забитых голов.**Итоги**;
- Добавлен просмотр шансов**Половина / полный рабочий день**;

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

- Полноэкранный режим в**3D шары космос**. Этот инструмент теперь можно использовать в качестве оригинальной заставки.

## В версии 1.80

- Полностью переработан**Мастер ставок**орудие труда;
- Кормление выбранных коэффициентов**Мастер ставок**из**Мастер коэффициентов**;
- Новый развлекательный инструмент**3D комната с шариками**;
- Четвертьинтегральная поддержка забитых голов;
- Правильные названия лиг;
- Более длинные названия команд, поддерживается до 20 символов;
- Обновление данных о лиге из файлов другой лиги (LEA) и новых файлов soccerway (HTM);
- Отрицательная поддержка маржи прибыли для специальных расчетов;
- Новая возможность исключить кубковые игры из расчетов;
- Отображение повышенных и пониженных команд в таблице турнирной таблицы;
- Просмотр всех приспособлений;
- Более быстрый экспорт коэффициентов в файлы Excel (XLS);
- Привязка лиги к рабочему столу;
- Ссылки на официальные веб-сайты лиг, букмекерские конторы и т. д.

## Предыдущие улучшения

- Расширенные возможности**Конвертер шансов**инструмент, преобразующий цены 1X2 в азиатские коэффициенты, тоталы и правильные результаты;
- Перенос на новый сервер, более надежная работа в Интернете, возобновление прерванных обновлений;
- Поддержка огромных лиг до 255 команд и 32768 игр;
- Улучшены алгоритмы основных операций и инструментов, меньше потребление памяти;
- Новый инструмент**Анализ производительности**измеряет эффективность**Мастер коэффициентов**и предсказуемость данной лиги с точки зрения показателей успеха;
- Новые возможности экспорта и печати;
- Экспорт коэффициентов в файлы Excel (XLS);
- Новый инструмент**Анализ турнира**вычисляет шансы любой команды занять любое возможное место;
- Новые представления таблицы шансов**Правильные оценки**,**Азиатские гандикапы**, и**Итоги**;
- Полная совместимость с**Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP**;
- Более быстрые интернет-обновления; 70+ обновляемых лиг;
- Поддержка нескольких настраиваемых групп внутри лиги;
- Усовершенствованный пользовательский интерфейс и возможности печати, главный экран с изменяемым размером;
- Условно-бесплатная (незарегистрированная) версия поддерживает до 16 команд на лигу.

# 8 Регистрация программы

Зарегистрированная версия**Мастер коэффициентов**способен вычислять рейтинги и шансы в лигах с участием до 1024 команд или теннисистов, обрабатывать до 26 независимых событий в**Мастер ставок**инструмент и экспортировать коэффициенты в файлы Excel.

Регистрационный взнос на полную мощность**Мастер коэффициентов**составляет 74,95 долларов США. Эта плата включает годовую подписку. Плата за последующее ежегодное продление обслуживания составляет 24,95 доллара США.

Есть и другие варианты, в том числе полугодовая подписка за 49,95 долларов, двухлетняя подписка за 99,95 долларов и неограниченная подписка за 199,95 долларов.

*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

Любое прерывание (например, по техническим причинам) предоставления текущих результатов/коэффициентов более чем на один день будет засчитано в счет продления текущего периода подписки.

Зарегистрированные пользователи имеют право на обновление до**все**дальнейшие версии этого программного обеспечения**бесплатно**.

Зарегистрироваться**Мастер коэффициентов**, выберите пункт меню**Файл®регистр**, и вы увидите панель регистрации.

- **Онлайн-пользователи:**

Подключиться к Интернету. Выберите подходящий язык заказа из выпадающего меню. Нажмите кнопку **Заказать сейчас**, и вы будете перенаправлены на защищенную веб-страницу для завершения транзакции.

Варианты онлайн-платежей включают кредитные / дебетовые карты, банковский / банковский перевод, PayPal, AliPay и многие другие варианты. В случае оплаты, отличной от кредитной карты, регистранту немедленно предоставляется заказ # и дальнейшие инструкции по электронной почте.

Для удобства пользователя безопасная страница регистрации привязана также непосредственно к стартовому меню вашего компьютера:**Начинать®Программы®Мастер коэффициентов®Безопасная онлайн-регистрация**.

Оплату онлайн можно произвести черезстраница заказа из**Мастер коэффициентов**также.

**Примечание:**Оплата осуществляется на защищенном веб-сайте, который шифрует все передаваемые данные кредитной карты в соответствии с безопасным**HTTPS**протокол.

- **При регистрации:**

Регистрационный ключ будет оперативно (обычно в течение 24 часов) отправлен по электронной почте. Наконец, откройте панель регистрации, введите регистрационный ключ и нажмите кнопку**Регистр!**.

- **Пользователи условно-бесплатного ПО:**

Условно-бесплатная версия**Мастер коэффициентов**полностью функциональна, однако она предназначена для управления лигами с участием до 16 команд (под это подходит несколько лиг) и для обработки до 3 событий в**Мастер ставок**орудие труда.

# 9 Примечания по установке

**Мастер коэффициентов**требует, чтобы статус профиля пользователя Windows был*администратор*по крайней мере, в процессе установки и активации.

В**Виста**,**Windows 7**,**Windows 8, Windows 10 и Windows 11, мастер коэффициентов**требует запуска в *административный* режим для нормальной работы интернет-функций: живые результаты и рыночные коэффициенты.

Все брандмауэры и антивирусные программы должны распознавать**Мастер коэффициентов**как безопасная программа. Рекомендуется включить его в соответствующий белый список.

Установочный файл**OW290.exe**распространяется свободно, пока его содержимое остается в исходном состоянии. Установка распакована с 32 лигами. Все остальные лиги автоматически загружаются с сервера во время интернет-обновлений.

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.

# 10 Благодарности

Команда Newhaven Software Ltd. выражает благодарность следующим лицам, внесшим свой вклад в разработку**Мастер коэффициентов**программного обеспечения ценными замечаниями и предложениями:

- **г-н Пьер Фольке** Швеция
- **г-н Вонг Кам Фу** Гонконг
- **Г-н Эммануэль Констандакис** Греция
- **Мистер Рассел Браунли** объединенное Королевство
- **Мистер Барри Виндзор** объединенное Королевство
- **Мистер Стюарт Хамфрис** объединенное Королевство
- **г-н Яри Талвитие** Финляндия
- **Г-н Ричард Вайхельт** Канада
- **г-жа Ивана Капл-Микич** Австрия
- **г-н Питер Нильссон** Швеция
- **г-н Дэниел Ирвинг** объединенное Королевство
- **г-н Виктор Ли** Сингапур
- **Г-н Эндрю Сотириу** объединенное Королевство
- **г-н Питер Дженсен** Дания
- **г-н Амир Делич** Швеция
- **Мистер Арнольд Кервон** Сингапур
- **Г-н Юха П. Сарлио** Финляндия
- **г-н Рик Янов** Соединенные Штаты
- **г-н Ян Блэр** объединенное Королевство
- **г-н Майкл Беннетт** объединенное Королевство
- **Г-н Майкл Кляйнштойбер** объединенное Королевство
- **г-н Питер Фрэнсис** Австралия
- **Г-н Барис Озбайрактар** Турция
- **Г-н Терри Чадбан** Австралия
- **Мистер Гарет Блирс** объединенное Королевство

Ресурсы, услуги и продукты следующих организаций позволили разработать, развернуть и успешно эксплуатировать**Мастер коэффициентов**програмное обеспечение:

- **Корпорация программного обеспечения Borland** Соединенные Штаты Америки
- **Глобальные спортивные СМИ** Нидерланды (www.soccerway.com)
- **Профессиональный хоккейный сервер** Соединенные Штаты Америки
- **Корпорация Майкрософт** Соединенные Штаты Америки
- **Корпорация Intel** Соединенные Штаты Америки
- **Программное обеспечение MindVision** Соединенные Штаты Америки
- **MyScore.ru** Республика Чехия (www.flashscore.com )

и многие другие.

# Индекс


## - З -

3D шары космос 34

## - А -

Благодарности 49

## - С -

Графики рейтингов 7
Вычисление шансов 9
Текущие параметры лиги 16

## - Д -

Извлекатель данных 29
Амортизационный период 16
Диакритические символы 23

## - Э -

Экспорт коэффициентов в файл Excel 9

## - Ф -

Подача шансов в Stake Wizard 12

**- ГРАММ -**

Фильтр игр 30
Игровой стол 4
Общий обзор 3
Группы и правила ранжирования 18

## - Н -

Домашнее преимущество 16

## - я -

Если вы букмекер Ввод 14
данных лиги Замечания 8
по установке 48
Настройки интернета 20

## - Л -

Живые результаты и шансы 13

## - М -

Основная форма 4
Разные варианты 23

## - О -

Конвертер шансов 24
Таблица шансов 4
Опции 15

## - П -

Р-диаграмма 41
Анализ производительности 31
Печать коэффициентов 9
Прокси-сервер 20

## - Р -

Регистрация мастера коэффициентов 47
Переименовать много команд 14
Утилита переименования 33

## - С -

Мастер ставок - Отчеты по ставкам 40 Мастер ставок - Ввод данных 37 Мастер ставок - Математическая основа Мастер ставок - 41
Обзор 35
Мастер ставок - Результаты вычислений 39
Мастер ставок - Запуск вычислений Мастер 38
ставок - Пользовательский интерфейс 36


*© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.*

Мастер ставок 4 26
Параметры мастера ставок 21

# - Т -

Таблица турнирной таблицы 6
Таблица команд 4
Анализ турнира 26

# - У -

Обновление данных лиг из текстовых файлов 14
Обновление лиг через Интернет 12
Пользовательский интерфейс 4

# - В -

Просмотр коэффициентов 9

# - В -

Что нового в версии 2.90 "Живая магия" 44

© 1999-2023 Ньюхейвен Софтвер Лтд.