

24周年紀念版

ODDS WIZARD

版本 2.90

用戶指南

©1999-2023 Newhaven Software Ltd

0,580	0,486	13	4	5806	24.08.15	22:00	Arsenal FC	Liverpool FC
0,588	0,453	6	7	5807	29.08.15	14:45	Newcastle United FC	Arsenal FC
0,498	0,409	5	7	5808	17:00		Liverpool FC	West Ham United FC
0,528	0,364	7	7	5809	17:00		Stoke City FC	West Bromwich Albion FC
0,423	0,384	10	5	5810	17:00		Manchester City FC	Watford FC
0,443	0,309	4	8	5811	17:00		Aston Villa FC	Sunderland AFC
0,408	0,331	9	5	5812	17:00		AFC Bournemouth	Leicester City FC
0,439	0,285	16	3	5813	17:00		Chelsea FC	Crystal Palace FC
0,371	0,287	8	6	5814	19:30		Tottenham Hotspur FC	Everton FC
0,406	0,250	11	4	5815	30.08.15	15:30	Reading FC	Norwich City FC
0,374	0,279	18	2	5816	18:00		Swansea City AFC	Manchester United FC
0,390	0,262	3	8	5817	12.09.15	14:45	Everton FC	Chelsea FC

目录

1 个	总体概述	3
2	用户界面	4
2.1	主要形式	4
2.2	排名表	6
2.3	评级表	7
3	用户的任务	8
3.1	输入联赛数据	8
3.2	计算, 查看, 打印和导出赔率	9
3.3	向赔率向导提供赔率	12
3.4	通过互联网更新联赛	12
3.5	即时结果和赔率	13
3.6	从文本文件更新联赛数据	14
3.7	重命名许多团队	14
3.8	如果你是一个赌徒	14
4	选件	15
4.1	当前联赛选项	16
4.2	分组和排名规则	18
4.3	互联网选项	20
4.4	放样向导选项	21
4.5	杂项选项	23
5	工具类	24
5.1	赔率转换器	24
5.2	放样向导 4	26
5.3	比赛分析	26
5.4	数据检索器	29
5.5	游戏过滤器	30
5.6	性能分析	31
5.7	重命名实用程序	33
5.8	3D 球空间	34

6	放样向导指南	35
6.1	概述和基本概念	35
6.2	用户界面	36
6.3	数据输入	37
6.4	运行计算	38
6.5	计算结果	39
6.6	投注报告	40
6.7	数学背景	41
7	2.90 版“ Live Magic”中的新增功能	44
8	程序注册	47
9	安装注意事项	48
10	致谢	49
	指数	51

1个 总体概述

赔率向导在任何联盟运动中产生基于表现的赔率，例如足球、曲棍球、棒球、美式足球、橄榄球、篮球。提供实时结果和相应的实时赔率。维护超过 120 个可通过 Internet 更新的数据库，其中包含大多数欧洲足球和曲棍球联盟、UEFA 和国际超级联赛、NHL、MLB、NBA、NFL、ATP 和 WTA 过去的比赛。跟踪团队的动态评分。通过计算任何球队在完成预定比赛后占据任何位置的赔率来执行锦标赛分析。内置复杂的投注优化器**桩向导**作为一个强大的工具。该程序具有方便直观的用户界面。

的历史**赔率向导**追溯到 1998 年，当时法国世界杯的迷人景象激发了预测算法的发展。第一个简单算法是在 Excel 工作表中作为 Visual Basic 应用程序实现的。从那以后，人们在提高预测强度方面进行了大量的研究工作。最初，足球是唯一支持的运动**赔率向导**。如今，还支持其他类型的运动，例如冰球、篮球、美式足球、棒球和网球。

赔率向导计算固定赔率 (**1X2**)、输赢盘或平局不下注赔率 (**12**)，双倍概率 (**1X 12 2X**)，亚盘赔率，欧盘赔率，进球数，正确比分，半场/全场赔率（每项赛事计算多达100多种赔率）。支持比赛期间（全场、第一次和第二次）的三组独立赔率，从而使计算的赔率总数增加三倍。**赔率向导**可以处理无限数量的联赛，多达 1024 支球队或球员，每个联赛的比赛数量不受限制。所有支持的联赛都可以通过互联网连接轻松更新。

支持**网球**运动是新的特色之一**赔率向导**。最先进的基础算法值得足球、曲棍球和其他运动中的最佳开发和研究工作。这些算法能够跟踪实时结果并计算整套滚球赔率，直到比赛结束。

除了上面列出的功能外，**赔率向导**能够显示实时结果和**全部**实时对应的赔率，从而为最广泛的赔率阵列创造新的维度。

事实上，**赔率向导**一直是一个虚拟的独立博彩公司，在先进的统计分析和预测的基础上提供任何类型的赔率。与真正的博彩公司不同，它不会犯代价高昂的错误。此外，它揭示了此类错误，使投注者不仅可以依靠好运气，还可以依靠概率法则。通常，只要博彩公司发布正确的赔率（价格），后者就站在博彩公司一边。在这种情况下，从长远来看，赌注总额的 10-20% 构成了博彩公司的利润。如果庄家的赔率超过公平赔率，投注者获得可靠的先决条件获胜，庄家输。

赔率向导可以以三种方式使用：

- 1) 将利润率设置为0%，生成公平赔率，与庄家盘口进行比较，找出市场赔率大于公平赔率的时机，根据强大工具Stake Wizard提供的科学方法进行可靠投注；
- 2) 将利润率设置为5-15%，生成市场赔率，并开设新的博彩公司办公室，无需博彩师本人！严肃的博彩公司可能会按照程序显示的方向修正平均市场赔率。
- 3) 使用**赔率向导**作为顾问。

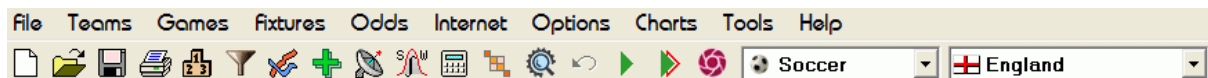
尽管用户界面看似简单，**赔率向导**执行非常复杂的计算，这使得该程序在预测软件类别中独一无二。底层算法是广泛科学研究的结果。

2个 用户界面

2.1 主窗体

几乎所有的赔率向导可以从同时显示输入和输出数据的主窗体访问函数。主窗体由水平分割器划分，由以下元素组成：

• 菜单和工具栏



使用菜单项或工具栏按钮打开和保存联赛文件、显示和打印赔率、编辑球队和比赛、通过 Internet 获取固定装置和更新、显示排名、更改选项、显示图表、开始计算、撤消更改、激活工具、显示帮助，并注册该程序。

• 团队表

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

存储球队及其评分、总得分（即对总进球数的贡献）、进攻和防守变量、位置和得分。可以通过单击相应的标题来对团队进行排序。

• 游戏桌

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	

存储过去的比赛和固定装置及其属性。

• 赔率表

赔率表包含每项赛事多达 107 种不同的赔率，包括固定赔率、输赢盘（平局投注）、亚洲或欧洲让分盘赔率、进球数、正确比分、小球/大球、半场/全场赔率。可以使用菜单项为每个比赛时段（足球）选择三个赔率集赔率

®比赛时间. 当实时赔率模式打开时，赔率表显示实时赔率。它分为 6 个视图：

普遍的看法

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

正确分数

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

亚盘

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

进球数

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

低于/高于目标

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

半/全职

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

使用菜单**赔率**或功能键**F4...F9**在赔率表的这些视图之间切换。

可以使用 键查看市场线赔率**<F3>**或菜单项**赔率®市场赔率**. 子菜单

赔率®博彩公司允许用户在几个领先的体育博彩之间进行选择。按**<F2>**回到程序使用高级统计方法计算的公平赔率。

赔率表包含每个赛事多达 107 种不同的赔率，包括固定赔率、输赢盘（平局投注）、双倍机会、亚洲或欧洲让分盘赔率、小球/大球、进球、半场/全场。

此外，比赛期间（全职,半场, 和第二次) 可以使用任一快捷方式进行选择 **F10,F11,F12**, 或菜单项**赔率®比赛时间...**

•颜色细胞编码

1. **紫色** (或在 LCD 屏幕上显示为蓝色) - 由于趋势不利或统计数据不佳而不建议投注的赛事。按快捷键**<Ctrl-H>**或使用菜单项**赔率®反赔过滤器®评级/总计趋势**打开/关闭此选项。

2. **绿色的**- 适合投注且符合标准的投注赛事**公平赔率 < 赔率**. 差异越大，绿色越深。深绿色 (**公平 << 行**) 需要从其他来源进行额外检查。特别是检查球队的动力和伤病情况，尤其是在常规赛结束的时候。

3.红色的在正确分数视图表示某些分数发生的概率。概率越大，越深

红色。

4.灰色的-与2相同，但具有不利的上升市场赔率趋势。灰色阴影的强度与绿色阴影相交。按快捷键<Ctrl-M>或使用菜单项**赔率®反赌过滤器**

®向上的市场趋势打开/关闭此选项。

1和4是元素**赔率 > 反投注过滤器**. 用户选择时出现2和4**赔率 > 市场线赔率**.

•现场比分表

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

实时比分表包含开球日期和时间、比赛状态、上场分钟数和当前比分。它每5秒刷新一次。要开始显示实时结果和相应的实时赔率，

连接到 Internet，然后单击工具栏上的按钮。

根据当前的具体任务，可以使用水平拆分器来扩大主窗体的球队/比赛（顶部）区域或赔率（底部）区域：

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

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

•状态栏

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

显示球队数量、比赛数量、平均总数、主场优势、利润率和上次更新日期。

2.2 积分榜

排名表可以通过选择菜单项激活**团队®显示积分榜**，或单击工具栏上的按钮。



为了正确计算排名，程序在列中使用以下属性雷姆游戏桌：

F-常规锦标赛的第一场比赛（锦标赛）；**C**-杯赛，不计入积分榜；**fr**-友谊赛，不计入积分榜；

在标明的比赛日期或之后进行的所有比赛**F**，不包括杯赛和友谊赛，在计算积分榜时被考虑在内。

对于可通过 Internet 更新的联赛，此类属性会自动添加。

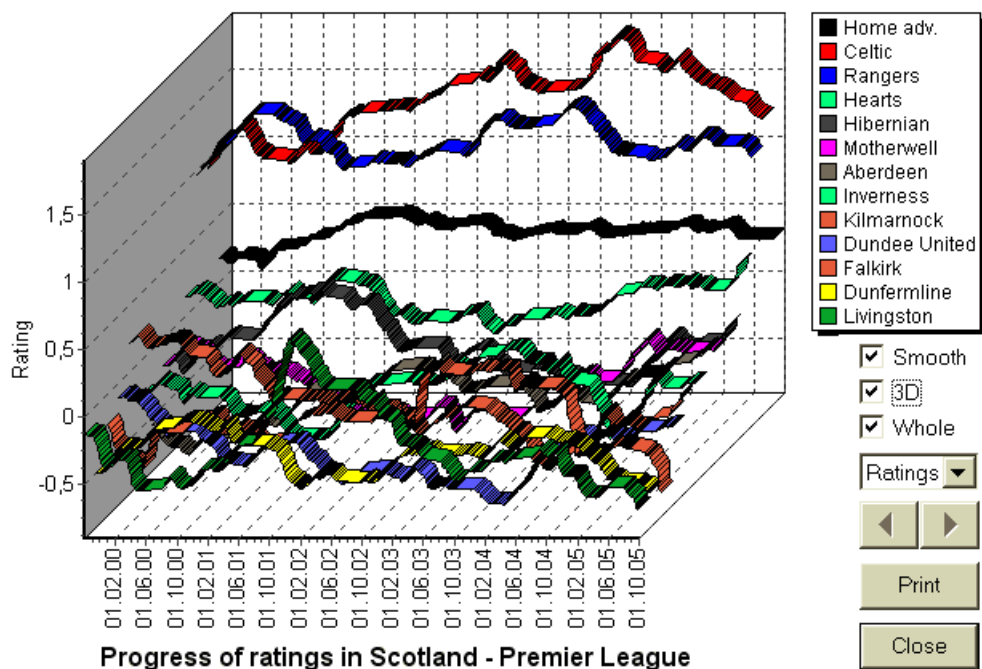
如果两支或多支球队的积分相同，则将应用某些规则来确定排名较高的球队。可以通过按下按钮更改（自定义）这些规则以满足特殊需求**团体与规则**。有关详细信息，请参阅组别和排名规则部分。

将晋升到更高级别联赛的顶级球队以红色突出显示。将降级到低级别联赛的垫底球队以深蓝色突出显示。晋级和降级球队的数量定义在**团体与规则**面板也是。

影响排名的惩罚点数使用菜单项指定**团队®惩罚点**。

2.3 收视率图表

单击其中一个菜单项**图表**菜单会打开一个新窗口，其中显示当前联赛中球队的评分（总计）变化动态：



用户可以使用箭头按钮（或按键）浏览句点。可以通过选中一个框来查看整个范围**所有的**。

通过选中一个框可以使曲线更平滑**光滑的**。选项**3D**更改图表的外观

到 3 维。

点击**打印**按钮制作显示图表的硬拷贝。使用彩色打印机打印效果最佳。

可以显示主队的评分（总分）*对比*通过在子菜单中选择所需的项目来离开球队**团队对战**。

笔记：要显示图表，必须至少有 2 支球队和 2 场不同日期的比赛。只能显示团队表中前 63 个团队的曲线。对于过去游戏的大型数据库，图表上只能显示最近 500 个不同日期。

笔记：2D 视图中的垂直条表示有足够的过去游戏进行可靠统计计算的时期的开始。

3个 用户的任务

3.1 联赛数据输入

联赛数据对于这个项目来说是必不可少的。它包括多组球队和过去的比赛。输入的游戏越多，计算的评分、总分（即对总分的贡献）和赔率就越准确。球队和比赛分别输入球队和比赛表（见用户界面）。赔率表中的成对比赛球队（赛程）也是联赛数据的一部分。

• 团队和团队表

使用菜单**团队**编辑团队表。列**评分,总共,攻击和防御**如果一个选项是可编辑的**手动输入评分/总分**已开启。通常，无需手动输入评分和总分。它们是自动计算的，前提是有足够的游戏进行统计分析。最多可以在 teams 表中输入 1024 个团队。

使用菜单将特定团队的惩罚分数输入为正整数**团队®惩罚点**。它们从正常计算的点中减去，因此校正后的点用红色突出显示。

• 游戏和游戏桌

使用菜单项**游戏**编辑游戏表。所有列都是可编辑的：**日期,时间,主队,客队,G1,G2**-主客场进球数，**H T**-半场得分，和**雷姆**-对特定游戏的评论。备注（属性）是可选的，它们可能有以下值：**奥特**-随着时间的推移，**nv**-中立场地，**F**-锦标赛的第一场比赛，**C**-杯赛，**fr**-友谊赛，**?**-可疑的结果。单个游戏的多个备注以空格分隔。如果游戏表的后续行保持不变，则可能不包含日期。

半场得分仅在足球联赛中显示。如果任一队的全场比分超过 30 分，则不能显示半场比分。

在**网球**联赛，比赛表看起来有点不同。柱子**R**包含最终或当前匹配结果，以及列**1..5**包含单独集合的最终或当前结果。一个属性**gs**指定**大满贯**最多可包含 5 组的比赛。

除了手动输入新游戏外，游戏表还可以通过 Internet 更新（请参阅通过 Internet 更新联赛）或从以下格式的文件中更新：

- 1) 联赛文件 (地方教育局);
- 2) Excel文件 (XLS). 工作表上的列必须包含与游戏表相同的标题。
- 3) Soccerway 文件 - 仅限 html 源 (热交换器要么HTML);
- 4) 过时的文本/html 文件 (更新程序) (请参阅从文本文件更新联赛数据)。

可以通过菜单项**游戏®从文件更新**或使用工具栏按钮



可以进入游戏桌的游戏数量没有限制。

为了方便用户, 可以只查看两个之间的比赛和固定装置
选定的球队 (或由一支球队参加的所有比赛)。这是通过菜单项完成的**游戏®查看游戏**。

•赛程和赔率表

赔率表用于指定赛程和显示赔率 - 计算结果。固定装置是

手动输入, 使用下拉框, 或通过菜单项**固定装置®显示新的固定装置**. 用户可能希望在可编辑的灰色列中输入自定义差点、总分和分数**AHO**要么**H**, **全部的**, 和**分数**, 分别。自定义差点输入为从主队结果中减去 (添加) 的负 (正) 球数。它们也可以用 AHO 表示法输入, 例如**0: 1.25**这与**0: 1¼**要么**-1.25**, 同样地**0.5: 0**是相同的**½: 0**要么**0.5**. 表格左边缘的复选框用于指定比赛的中立场地。

笔记: 建议先准备团队表, 以便在进入游戏时激活类型助手。

笔记: 紧迫<**进入**>或双击可在任一表格的可编辑单元格中进入编辑模式。

笔记: 为了方便用户, 每个表都有一个弹出菜单, 可以通过右键单击鼠标激活。它们与主菜单中的菜单项相同。

用户可以通过单击按钮打开以前保存的联赛文件




, 或者通过选择菜单项**文件®**

打开.如果联赛文件位于**赔率向导**目录, 可以在工具栏的下拉文件框中快速选择。建议将联赛文件放在该目录中。联赛文件具有默认扩展名**地方教育局**。

要清除所有输入数据并启动新联赛, 请单击按钮菜单项**文件®新的**。



在工具栏上, 或选择

要将联赛数据保存到文件中以供进一步使用, 请单击一个按钮 **救球要么文**  或选择菜单项**文件®件®另存为...**

3.2 计算、查看、打印和导出赔率

首先, 确保利润率设置为零, 以产生公平的赔率。

要开始计算, 请单击一个按钮



或按一个键<**F9**>。

首先计算评分和总分, 然后计算所有指定赛程的赔率。计算速度很快, 因此结果会立即显示。

计算出的赔率显示在赔率表中 (请参阅主题用户界面)。它的确切含义


列如下：

查看/热键	柱子	意义	在网球联赛中的意义
普遍的看法 <F3>	1个	主队获胜	玩家 1 获胜
	X	画	
	2个	客队获胜	玩家 2 获胜
	1X	主队胜或平	
	12	主队或客队获胜	
	2X	客队胜或平	
	啊	亚盘基数（可编辑）	赢得比赛的亚洲盘口基础（可编辑）
	1个	主队战胜AH	玩家 1 战胜 AH
	2个	客队战胜AH	玩家 2 战胜 AH
	乙肝	欧洲（固定）差点基础（可编辑）	赢得比赛的欧洲（固定）差点基础（可编辑）
	1个	主队战胜 EH	玩家 1 战胜 EH
	X	对抗 EH	对抗 EH
	2个	客队战胜 EH	玩家 2 战胜 EH
	全部的	进球总数（可编辑）	玩过的游戏总数（可编辑）
	<	低于 - 小于总计	低于 - 小于总计
	>	超过 - 大于总计	超过 - 大于总计
正确分数 <F4>	两个都	两队得分	双方球员得分
	不是	不是两支球队都得分	不是双方球员都得分
	分数	比赛比分（可编辑）	比赛比分（可编辑）
	赔率	赔率	赔率
亚盘 <F5>	0:0 ... 3:3	特定分数的赔率	特定比赛得分的赔率
	[:4:]	所有得分为 4	
	其他	所有其他分数的赔率	
亚盘 <F5>	啊	转移 (-/+) 亚洲盘口	转移 (-/+) 亚洲盘口
	1个	主队战胜AH	玩家 1 战胜 AH
	2个	客队战胜AH	玩家 2 战胜 AH

进球数	G1	主队进球数（可编辑）	玩家 1 赢得的游戏数（可编辑）
<F6>	<	Under——小于G1	Under——小于G1的游戏
	>	Over - 大于 G1	Over——大于G1游戏
	G2	客队进球数（可编辑）	玩家 2 赢得的游戏数（可编辑）
	<	Under - 小于 G2	Under——小于G2的游戏
	>	Over - 大于 G2	Over——大于G2游戏
1, 2, 3, 4, 5		总进球数 = 1, 2, 3, 4, 5	总组 = 2、3、4、5
0..1		总进球 = 0 或 1	
2+		总进球数 = 2 个或更多	
1..2		总进球数 = 1 或 2	
0..2		总进球数 = 0、1 或 2	总套数 = 2
3+		总进球数 = 3 个或更多	总套数 = 3
2..3		总进球数 = 2 或 3	
1..3		总进球数 = 1、2 或 3	
0..3		总进球数 = 0、1、2 或 3	总套数 = 3（大满贯）
4+		总进球数 = 4 个或更多	总组数 = 4 或 5（大满贯）
低于/高于 目标	全部的	移动 (-/+) 总进球数	移动 (-/+) 游戏总数
<F7>	<	低于 - 小于总计	低于 - 小于总计
	>	超过 - 大于总计	超过 - 大于总计
半/全职	1 (1)	主队第一次获胜	
<F8>	+ (1)	第一次抽奖	
	2 (1)	客队第一次获胜	
	1 (2)	主队第二次获胜	
	× (2)	第二次抽奖	
	2 (2)	客队第二次获胜	
	1/1	主队在半场和全场比赛中获胜	
	1/X	主队半场获胜，全场战平	
	1/2	半场主队胜，全场客队胜 半场战平， 全场主队胜	
	×/1		
	X/X	半场和全场平局	
	×/2	半场战平，全场客队获胜	
	2/1	上半场客队胜，全场胜主队 上半场 客队胜，全场战平	
	2/X		
	2/2	客队在半场和全场比赛中获胜	

可编辑的列使用户能够轻松获得自定义让分盘、总分或分数所需的赔率。响应压力<进入>键，程序立即显示新赔率。

赔率表的打印是通过单击按钮来完成的

 通过选择菜单项文件®

打印赔率，或按热键组合**Ctrl-P**。

注册用户可以将生成的赔率和排名表导出到 Excel (XLS) 或逗号-分隔 (CSV) 文件。这是通过菜单项完成的**文件®导出到文件**，或按热键组合**Ctrl-E**。

通过选择菜单项，可以将所有可用联赛的赔率导出到单个 Excel 文件**文件®导出所有赔率**，或按热键组合**Ctrl-Alt-E**。

赔率的打印和导出由弹出对话框控制，可以选择哪些项目应该发送到打印机或文件。相应的设置包含在**选项®杂项**面板也是。这有助于用户节省纸张和磁盘空间。

笔记：亚洲让分盘底数和总分可以是整数，也可以是分数值。在它们的整数值的条件下，事件的均衡结果被“取消”。

笔记：当心一个赛季（锦标赛）的最后一场比赛！一些球队可能已经失去了比赛的动力，而另一些球队仍在为第一名或其他任何东西而战。这可能导致修复比赛，或导致球队组成不当（例如，为了避免最好的球员可能受伤）。

笔记：赔率向导仅计算基于表现的赔率。确实考虑到了人为因素。

3.3 向 Stake Wizard 提供赔率

使用任一菜单项，每个公平赔率都可以轻松输入到 Stake Wizard 工具**赔率®喂给 Stake Wiz**，或热键组合**Ctrl-F>**，或者简单地双击赔率单元格。

要为特定事件的特定赔率启用此功能，必须将鼠标指针定位在任一赔率表的相应单元格上。

一个单注 (STK) 文件中最多可以输入 26 个不同的赔率。建议选择独立事件/赔率进行**喂给 Stake Wiz**。

When the option**选项®喂给 Stake Wiz**已打开，可用市场赔率连同相应的公平赔率一起提供。否则用户必须在列中手动输入赔率**喂给 Stake Wiz**。使赔率可供查看和

喂食，按一个键**Ctrl-F>**。要使它们立即可用，请打开该选项**选项®互联网®自动获取赔率**。后一个选项仅适用于注册用户。

3.4 通过互联网更新联赛

超过 100 个足球和曲棍球联盟、NHL、NFL、NBA、MLB、ATP 和 WTA 可以通过 Internet 连接轻松更新。

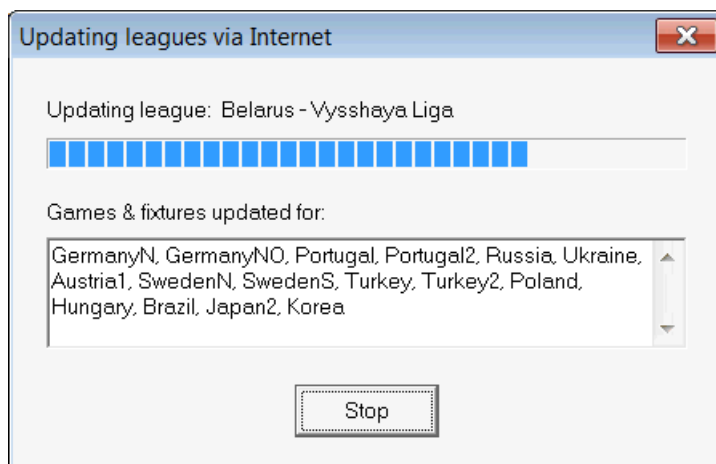
目前支持以下国家的足球联赛：英格兰、德国、意大利、西班牙、法国、葡萄牙、荷兰、比利时、俄罗斯、乌克兰、芬兰、苏格兰、奥地利、瑞典、挪威、丹麦、希腊、土耳其、瑞士、爱尔兰、波兰、捷克、斯洛伐克、塞尔维亚、保加利亚、克罗地亚、斯洛文尼亚、罗马尼亚、以色列、冰岛、匈牙利、美国、墨西哥、阿根廷、巴西、澳大利亚、中国、日本、韩国、智利、塞浦路斯、黑山、哥伦比亚、秘鲁、印度、越南、波斯尼亚和黑塞哥维那。更多的

联赛将进一步增加。

连接到互联网并通过选择菜单开始更新联赛。互联网®可选择仅更新当前联赛、快速更新或所有联赛和赛程的基本更新。这

后一个选项也可以通过单击工具栏上的雷达按钮来实现。中断的更新可以从最后一点开始恢复。

Internet 更新的进度及其结果显示在表格中：



笔记：联赛每天更新。服务器更新大约发生在格林威治标准时间午夜。

笔记：通过选择菜单项可以更快地获得最新的结果。互联网®快速更新当前/所有联赛，或使用工具栏按钮启动实时结果/赔率显示。

3.5 实时结果和赔率

单击按钮即可启动实时结果和相应的实时赔率。它们每 5 秒刷新一次。计算机必须连接到 Internet 才能执行此操作。

在工具栏上。然后，

实时结果显示在**现场比分表**在主表格中赔率表的左侧。实时比分表发生任何变化时，相应的实时赔率会自动重新计算。

使用任一工具栏按钮或菜单项**固定装置®所有现场比赛**，可以显示**全部可用的当前运动中的滚球比赛**。

提供大多数足球联赛的实时结果和赔率。

NHL、几个欧洲曲棍球联盟、MLB、NFL、NBA、ATP 和 WTA 也包括在内。

3.6 从文本文件更新联赛数据

通用更新文件格式符合以下文本文件规范：

```
2009 年 5 月 15 日    蒙彼利埃        - 里昂        2个  2个
                      圣艾蒂安        - 摩纳哥      3个  1个
                      勒阿弗尔        - 南特        0 - 1个
-----
12345678901234567890123456789012345678901234567
12345
```

如果保持不变，则后续行可能不包含日期。

上述文本文件格式在 1.80 及更高版本中已过时。保留它是为了向后兼容。特别是，它只允许在团队名称中使用 15 个字符。

3.7 重命名许多团队

使用菜单项**团队®重命名许多团队**，可以根据文本文件中的重命名规则一次重命名多个团队。文本文件必须包含以下字符串形式的重命名规则：

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

等等。

文本文件名是**重命名.ren**默认。选择此命令时，系统会提示用户根据需要更改文本文件的名称。

重命名文件的范围跨越相对于程序目录的所有上层文件夹**奥德瑞兹**除非它们包含另一个重命名文件。例如，重命名联赛文件中的球队 **\Oddswiz\Austria\Bundesliga\2021.lea**将遵守重命名规则**\Oddswiz\Austria\Rename.ren**尽管文件夹**奥德瑞兹**还包含另一个文件**重命名.ren**。

此功能简化了与工具的数据链接**数据检索器**它可能提供相同的团队，但名称完全不同。

3.8 如果你是书迷

设置选项**利润率**到 10-20% 之间的值使用户能够生成赌注赔率（价格）。它们通常四舍五入为 0.05。

典型的圆线赔率由**赔率向导**可能看起来像：

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

导出所有联赛的此类赔率可能会产生一个巨大的 Excel 文件，其中包含多达 120 个可打印页面，其中包含几乎每种口味的 50,000 多种赔率。导出选项仅适用于注册用户。

笔记：产生的赔率**赔率向导**这种方式可能与市场价值不同，特别是因为某些事件的实际投注量未计算在内。对于真正的博彩公司来说，使用它是个好主意**赔率向导**作为咨询工具，例如纠正 **平均市场赔率**按照程序显示的方向。

4个 选项

选项表单由菜单项激活**选项**。

它有五个选项卡：**常见的**、**当前联赛**、**互联网**、**桩向导**，和**杂项**。

前两个选项卡，**常见的**和**当前联赛**(例如 **苏格兰**) 有一组相同的可用联赛选项。**常见的**选项用作新联赛的初始选项，并使用选项存储联赛的默认值 **使用常用选项**。选项卡中的所有选项**当前联赛**是联盟特定的。

互联网选项卡有一些 Internet 选项。

桩向导选项卡显示可用的选项**桩向导**投注工具。

杂项选项卡包含一些打印和导出设置。

4.1 当前联赛选项

• 联赛名称

正确的联赛名称。联赛名称显示在各种表格和印刷材料上。

• 运动

可用的运动有足球、冰球、棒球、美式足球、橄榄球和篮球。为给定联赛指定正确的运动很重要，因为这会影响程序解释联赛数据的方式。

• 计算算法

新的计算算法 (2015) 根据新的可靠标准 - 成功概率的熵优化性能。建议设置最新的计算算法。

• 主场优势，球

When the option *手动输入评分/总分*(见下文) 已打开，用户必须在此处输入给定联赛的平均主场优势，以球为单位。在足球联赛中，典型的主场优势约为 0.5 个球。

• 利润率，%

将利润率设置为零以生成公平赔率，将利润率设置为 10-20% 以生成博彩公司的赔率。此选项也允许负值用于特殊目的。

• 折旧期，天

程序在收视率 and 总分的统计评估中使用过去的游戏。新游戏的价值高于旧游戏。如果过去的游戏早于折旧期，则完全忽略它们。在足球联赛中，典型的折旧期约为 900 天。可以设置固定的折旧期开始日期，使其持续时间逐渐增长。通过双击折旧期控制来切换这些模式。

- **趋势比较基数，天数**

趋势计算的比较期。较短的周期可能无法捕捉长期趋势，反之亦然。默认值 200 天。

- **显示新的赛程、回合**

未来比赛的轮数将用作赛程。赛程取自可通过互联网更新的联赛文件。

- **圆日期公差，天**

当从联赛文件中获取新的赛程时，该值用于确定单轮的日期范围。例如，足球联赛可能在周五开始，最后一场比赛在周一举行。

- **分组及排名规则...**

按此按钮打开面板组和排名规则。定义组并在那里输入联盟特定的排名球队规则。

- **赔率符号**

有四种可用的赔率表示法：小数、概率百分比、美国和英国。不建议使用英国符号来生成公平赔率，因为后者需要更高的精度。

- **让分赔率**

使用此选项指定让分赔率的类型：亚洲赔率或固定赔率。亚洲赔率 (AHO) 可能有整数、半整数或四分之一整数盘口，没有平局。如果比赛结果等于 AHO 的整数让分，则此类赛事将“取消”。固定让分赔率 (1 X 2) 与固定赔率相似，如果让分基础为零，则与固定赔率相等。

- **四舍五入的赔率**

当要生成赔率时，最好将它们四舍五入为十进制的 0.05（或美式的 5）。公平赔率通常需要更高的准确性来评估可能的投注。

- **排除平局**

一些运动可能因为比赛而没有平局。在这种情况下，计算平局是没有意义的，因此通过选择此选项将他们排除在任何赔率之外。

- **允许四分之一积分 AHO 基地**

此选项允许生成四分之一积分亚洲盘口基础，例如 $0 : \frac{1}{4}$, $0 : \frac{3}{4}$ 等，除了积分（例如 $0 : 1$ ）和半积分（例如 $\frac{1}{2} : 0$ ）基地。

- **允许四分之一整数总数**

如果选中，程序将生成四分之一积分总数（例如 **2.25**）除了积分（例如 **3个**）和半积分（例如 **2.5**）值，趋向于大小之间的最大平衡。否则只会生成整数和半整数总计。

- **手动输入评分/总分**

通常，如果有足够的游戏进行统计分析，则无需手动输入评分和总计。然而，有时用户可能希望根据他的专业知识、受伤知识、动机等来编辑计算值。不建议使用手动输入和 2006 计算算法。

- **文件打开时自动计算**

选中此框，以便在打开（或从文件列表框中选择）另一个联赛文件时自动执行所有计算。如果您打算将当前联赛用作过去比赛的数据库，请取消选中该框。

- **杯赛很重要**

杯赛通常被认为是对收视率和总分有贡献的成熟比赛。那些不相信的人，可以取消选中此框，以便标记为**C**在 Rem 场中，在统计计算中被忽略。

- **友谊赛很重要**

具有属性的友谊赛**fr**Rem 字段中的重量按一半重量计算。取消选中此框可在统计计算中完全忽略友谊赛。

- **加班算数**

在某些运动中，例如冰球，加班很重要。此选项用于特殊处理标记为**奥特**在游戏表的 Rem 字段中。

- **展示一些旧装置**

导致选择时显示一些旧的灯具**固定装置®**显示**新的固定装置**. 通常会显示上一轮的游戏。此选项的行为取决于设置**圆日公差**.

- **暂停互联网更新**

某些联赛可能对特定用户不感兴趣。选中此框会禁用当前联赛的 Internet 更新，从而节省整体在线时间。

- **使用常用选项**

为大多数联赛指定选项是个好主意**常见的**选项卡，只需选中此框即可让特定联赛使用它们。

4.2 分组及排名规则

面板**分组及排名规则**从面板选项、排名或锦标赛分析工具中激活。

Groups and rules of ranking in the league: CupUEFA

Groups

Qty: 12

Internal games: ☒

Naming: ☒ Letters ☐ Other ☐ Numbers

Group A

Available teams:

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

Chosen teams:

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

Rules of ranking

Points for: win: 3 draw: 1 loss: 0

Promotion N: 1 Relegation N: 1

Precedence in case of equality of points

- 1 Head to head points
- 2 Head to head goals difference
- 3 Head to head away goals
- 4 Overall goals difference
- 5 Overall goals scored
- 6
- 7
- 8

Cancel Help OK

在这里定义小组并输入联盟特定的球队排名规则，即在两支或多支球队之间积分相等的情况下优先。这些设置会影响排名的进一步计算和锦标赛分析的结果。

最多可以定义 26 个组。属于某个组的团队不能包含在另一个组中。组可能有文字 (一种,乙,C,...), 数字 (1个, 2个,3个,...) 或任何其他命名。

勾选方框**内部游戏**如果只计算属于同一组的球队之间的比赛。

要禁用分组，请将组数减少到 0。

排名规则确定两支或多支积分相同的球队之间的优先顺序。大多数欧洲足球联赛的典型排名规则如下：

1. 总体目标差异
2. 总进球数
3. 头对头点数
4. 交锋净胜球

此外，用户可以定义升入高级别联赛的顶级球队数量，以及降级低级联赛的垫底球队数量。

4.3 互联网选项

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

Proxy server

☒ Use automatic proxy settings

☐ Use a proxy server

Address Port

☒ Automatically download new leagues

☐ Automatically fetch line odds

☐ Sound notification of completed updates

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

Cancel Help OK

•代理服务器

建议勾选**使用自动代理设置**启用自动代理配置。在大多数情况下，程序会正确确定代理服务器参数，以及是否使用代理服务器。

如果程序无法确定正确的代理服务器参数，请取消选中该框**使用自动代理设置**。勾选方框**使用代理服务器**，指定代理地址和端口如果需要代理。通常，如果您在没有代理的情况下通过 Internet 成功更新联赛，则可能不需要代理。

通常这些值与 Internet Explorer 的 LAN 代理设置匹配：

IE浏览器®工具®互联网选项®连接®局域网设置。

如果您不成功，请向您的 ISP 或 LAN 管理员咨询正确的代理值。

•自动下载新联赛

选中此框，以便自动下载服务器上不时出现的新联赛。

•自动获取赔率

选中此框可自动从服务器获取赔率。

•完成更新的声音通知 更新完成时打开旋律。

- 隔夜自动更新

打开所有联赛的隔夜自动更新，无论是基本联赛、快速联赛，还是两者兼而有之。

4.4 桩向导选项

The screenshot shows the 'Misc' tab of the 'Stake Wizard' dialog box. It contains three main sections: 'Bets', 'Variants', and 'Computations'. The 'Bets' section has four checked options: 'Auto update status on file opening', 'Check dependencies', 'Automatically feed line odds', and 'Apply team vs team trend hints'. The 'Variants' section includes a spinner for 'Auto select top variants' set to 3, checkboxes for 'Bold', 'Italic', and 'Underline' (all checked), checkboxes for 'Selected style' and 'Unselected style' (both unchecked), and a 'Selection color' dropdown set to 'Default'. The 'Computations' section has a 'Default mode' section with 'Regular' selected and 'Kelly' unselected, and four numeric input fields: 'Default conf. probability, %' (95), 'Default target multiplier' (10), 'Limit accumulators by' (6), and 'Limit subcomponents by' (100). At the bottom are 'Cancel', 'Help', and 'OK' buttons.

赌注

- 打开文件时自动更新状态

选中此框，以便在打开（或从文件列表框中选择）另一个投注文件时自动更新所选投注的状态。

- 检查依赖关系

相互依赖的投注（即对同一事件的投注）不能包含在多重彩（连赢投注等）中。选择此选项以防止**桩向导**从生成禁止的投注变体。

- 自动馈线赔率

启用可用赔率和公平赔率的自动馈送**赌注向导**的赌注表。当用户要下注时，这是有道理的**bwin.com**。

- 应用团队 vs 团队趋势提示

选中此框以通过为赔率单元格着色来应用趋势检查提示（快捷方式**F10**）。不利趋势的赔率将显示为紫色。试图将这些赔率提供给**桩向导**将伴随警告信息。

变体

- **自动选择顶级变体**

完成计算后，可以通过选择适当的数字自动选择几个最高投注变体。选定的变体显示在表格中**报告**。

- **选择样式**

使用这些选项，用户可以自定义变体表中已选择和未选择的投注变体的外观。

计算

- **默认模式**

默认计算模式决定了新创建的桩文件的模式。实际计算模式可以在控制面板上设置**桩向导**主要形式。使用**常规**的模式是可取的。

- **默认置信概率，%**

置信概率是在均匀序列中到达目标基金的概率 φ 投注回合。推荐的默认值 - 95%。

- **默认目标乘数**

目标乘数等于比率（目标资金）/（可用资金）。新创建的质押文件的目标资金是根据该值和最后可用的用户资金（资金）计算的。推荐值为 100。

- **限制累加器**

此选项允许用户将多重彩限制为指定数量的普通投注。例如，将累加器限制为 2 时，**桩向导**生成投注变体，例如**一种,乙,C,AB,空调,公元前,AB+C, AB+BC+AC**等，但不是**美国广播公司**。推荐值为 6。

- **限制子组件**

复杂赌注中的子组件数等于 $2^{\varphi}-1$ 当没有施加约束时（**否**-选择的独立事件的数量）。从实际原因来说，不能太大。推荐值为 100。最大允许值为 4095。

4.5 杂项选项

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

Items to print

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

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

☒ Ask before printing ☒ Ask once ☒ Normal ☐ Wide

Items to export

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

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

☒ All leagues in a single worksheet ☒ Normal ☐ Wide

☒ Ask before exporting ☒ Ask once

☐ Suppress display of diacritic symbols

Cancel Help OK

•要打印的项目

选中相应的框以选择应打印哪些赔率视图。用户可能对生成的各种赔率都不感兴趣，这个选项有助于节省纸张。

•要导出的项目

选中相应的框以选择哪些赔率视图应导出到 Excel (XLS) 或逗号分隔 (CSV) 文件。用户可能对生成的各种赔率不感兴趣，此选项有助于通过创建较小的文件来节省磁盘空间。

此外，还有另外两个复选框**先问问...**和**问一次**可用于控制在打印和导出之前出现的弹出对话框的行为。

•禁止显示变音符号

选中此框以禁止在团队名称中显示变音符号。这些字符在非拉丁语言环境（例如中文、西里尔文等）中通常无法正确显示，并且可能会破坏程序的正常外观。选项需要重启程序才能生效。

5个 工具

5.1 赔率转换器

通过选择菜单项激活赔率转换器**工具®赔率转换器**，或单击工具栏上的按钮。



•**基本面板**

赔率在四种可用符号之间转换：小数、概率百分比、美国和英国。可以使用键盘或鼠标输入赔率：

Basic1 X 2Arbitrage

Input

Notation

☒ Dec ☐ p, % ☐ USA ☐ UK

789/

456,

123-

0CConvert

Output

Decimal

Probability, %

USA

UK

Precision

☐ High ☒ Normal ☐ Round

☐ Auto conversion ☐ Reciprocal

Help

Close

输入赔率的允许范围如下：

十进制表示法	1..无限
概率百分比	0..100%
美国符号	- 无穷大..-100，偶数，100..无穷大
英国（小数）表示法	0..1，偶数，1..无穷大

用户可根据具体需要选择高、中、圆三个等级的输出精度。

那些不愿意点击按钮的人**转变**，可以通过勾选方框使用自动转换功能 **自动转换**。

可以通过选中一个框来查看结果赔率的倒数值**互惠的**。计算倒数作为给定事件 100% 概率的补充。

•**1 X 2 面板**

1X2 固定赔率（价格）在此转换为亚洲让球盘、总进球数和正确比分。此外，转换器计算实际利润率或使用用户定义的值。

用户可以在可编辑的输入框中定义任意利润率，然后通过点击按钮计算出相应的固定赔率、亚盘、总进球数和正确比分**转变**。点击一个按钮**设置为 0%**快速将利润率设置为零并显示公平赔率。

AHO 基础、总目标基础和最可能的正确分数也显示在可编辑框中。用户可以在此处指定任何 AHO 值、总进球数和正确得分，并通过单击按钮计算相应的赔率**转变**或按**<进入>**。

点击一个按钮**重启**丢弃用户定义的基数并将所有值恢复为自动值。

笔记：原则上，如果总进球赔率也已知，则可以将亚洲盘口反向转换为固定赔率。

• 套利面板

套利投注（又名**万无一失**要么**套利**）是在特定体育赛事或博彩市场上获得保证利润的无风险机会。它利用许多博彩公司（通常是两个或三个）之间提供的赔率差异。

当赔率 L_1, L_2, \dots, L_k 时可以进行套利投注 k 互斥的 k 同一事件的结果满足简单的标准（十进制表示法）： $P = 1/L_1 + 1/L_2 + \dots + 1/L_k < 1$ 。假设博彩公司的利润率百分比确定为 $100 \cdot (1 - 1/P)$ ，通常必须为负。结果 1、2、... 的个人投注计算为 $A/P/L_1$ 、 $A/P/L_2$ 等，其中 A 是投资金额。然后预期投注者的利润计算为 $A \cdot (1/P - 1)$ ，通常必须为正数。

所有这些针对两个或三个结果的计算都是在**套利**通过点击一个按钮面板**转变**或按**<进入>**：

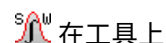
前两个结果 (1, 2) 通常被认为是一场比赛中的一支或另一支球队的胜利（平局不下注）或类型的事件是/否。对于只有两个结果，第三个可编辑字段必须留空。第三个结果 (X) 是可选的，假设是固定赔率类型的平局 1-X-2。

笔记：如果不满足套利标准，则预期利润为负并以红色突出显示，同时程序发出哔哔声。

5.2 桩向导 4

工具**桩向导**生成最佳投注策略，从而有助于停止在盲注中浪费金钱。使用先进的概率分析，它确实直接指导投注者更喜欢哪种投注变体，以及具体的投注基金分配。

它可以通过选择菜单项激活**工具®桩向导**，或单击按钮栏。



有关此强大工具的详细信息，请参阅章节 Stake Wizard 指南。

5.3 赛事分析

锦标赛分析工具解决了以下任务：

- 计算每支球队在完成预定比赛后出现在特定地点的几率（概率）；
- 为每个可能的“团队 vs 地点”配对计算最可能的场景；
- 计算最可能出现的情景的假设排名表。
- 计算锦标赛过去比赛的得分表。

它可以通过选择菜单项激活**工具®赛事分析**，或通过单击工具栏上的按钮。




要开始分析，请单击按钮，按一个键 **<F9>**，或选择菜单项**跑步®开始**。

计算时间取决于作为 3 的幂的预定游戏的数量，因此可能是巨大的。然而，用户可以选择在计算速度和所需速度之间进行选择

使用轨道控制的准确性



在工具栏上。要停止冗长的计算，要么

单击一个按钮， 按下一个键 **<F10>**，或选择菜单项**跑步®停止**。

• 赔率表

计算出的赔率显示在赔率表中：

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

彩色单元格代表可能的配对“团队 vs 地点”。颜色越深，有队伍占据该位置的机会就越大。

赔率表中的数字有四种可用的表示法：小数、概率百分比、美国 and 英国。默认使用概率。每列和每行中的概率总和等于 100%。

可以通过单击菜单项轻松切换符号**赔率®符号**，或使用弹出菜单。

在赔率表的任何彩色单元格上单击鼠标会在其他两个表中产生立即响应：游戏表和假设排名表。

• 游戏桌和场景

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	⬇

游戏表保留所有已玩过的游戏，以及当前锦标赛的一些预定游戏。它们对应于主游戏表中的所有游戏**赔率向导无杯屏 (C)** 属性，并且不早于锦标赛的第一场比赛（表示为**F**）。预定的游戏具有浅灰色背景以区别于其他游戏。柱子**R**显示所选对的最可能情况**团队 vs 地点**使用以下符号集：

- W 主队获胜
- 大号 客队获胜
- 丁 画
- Wn 主队以净胜球n获胜
- ln 客队以净胜球n获胜
- 小号 一定分数

列G1,G2代表过去比赛的实际比分，以及预定比赛的最可能比分。一些预定比赛的比分取决于场景。例如，虽然某些游戏的最可能得分是1:0, 以“平局”的形式参与场景是该游戏最有可能的得分，例如1:1. 不包含在场景中的预定游戏是灰色的。

•假设排名表

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	▼

此表显示了所选对最可能出现的情况的假设排名**团队 vs 地点**(例如 Hibernian 排在第 3 位)。列G,W,丁,大号,小号,C,P分别表示以下各项的总数：参加的比赛、胜场、平局、负场、进球数、进球数（失球）和得分。

•分数表

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			

可以使用菜单项显示分数表**桌子®分数表**, 或者按一个键 <F3>。此表显示锦标赛中过去比赛的得分。用户可以通过按键 < 切换回赔率表F2>。

笔记：赔率和比分表都可以使用菜单项导出到 Excel (XLS) 文件**桌子®导出表**。

笔记：锦标赛分析工具对输入数据有以下限制：

最大团队数	32
过去比赛的最大数量	1250
最大预定游戏数	96

5.4 数据检索器

数据检索器是一种实用程序，可搜索 Internet 网络资源并检索足球、冰球、篮球、棒球、橄榄球联合会、美式足球、手球和排球的运动结果和赛程。它涵盖了各种各样的锦标赛和其他比赛。多个选项允许获取最新或全部结果、提供具有某些属性的游戏、自动重命名球队以及以联赛 (LEA) 格式保存数据。简单直观的界面使快速获取和保存大量数据变得容易。

工具**数据检索器**通过菜单项激活**工具®数据检索器**或使用工具栏按钮。



笔记：全部**数据检索器**功能仅在完整（注册）版本中可用。

笔记：保存数据时**改名**选项，**数据检索器**使用与主题重命名多个团队中描述的相同的规则和文件。

Data retriever v3.4

Austria Bundesliga 2021/2022 Regular season Both

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

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

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

Bytes: 448 Total bytes: 111108

右下角的绿色加号按钮使用检索到的数据更新当前联赛，而无需将其保存到文件中。

• 添加自定义联赛

首先，确保过去的结果和未来的固定装置存在于**数据检索器**。

1. 使用右下角的按钮将联赛数据保存到联赛文件中。

2. 打开那个文件**赔率向导**。

3. 使用添加过去季节的文件**游戏®从文件更新**。

3.1. 确定参赛队伍。获取过去 3 个赛季和当前赛季的所有球队和比赛，例如 League 2。这可以通过检查过滤器选项轻松完成**添加团队**，**添加游戏**，和**添加**

固定装置使用时**游戏®从文件更新**。

3.2. 仅使用一个选项更新联赛 1、2、3、4 等至少 3 个上个赛季的联赛**添加游戏**。尽可能多地获取上个赛季的历史表现分析和图表，但请记住，只有那些不早于折旧期的比赛会影响收视率和赔率

(**选项®折旧期**)。大多数联赛的默认值为 900 天（约 2.5 个赛季）。4. 在选项面板中进行必要的设置。特别是按照以下格式准确设置联赛名称：**国家 - 联赛名称**。5. 单击工具栏上的绿色箭头按钮。

6. 使用**固定装置®**显示新的**固定装置**显示赛程和赔率。


笔记：联赛文件必须有国家前缀，没有任何空格，例如**我的国家1.lea**。

笔记：**数据检索器**只是一个从网络资源中检索和保存联赛数据的工具。所有进一步的工作由**赔率向导**。

5.5 游戏过滤器

工具**游戏过滤器**是一种分析过去比赛满足各种条件的工具：参赛队、赛季、第一次/全场比赛结果、结果、正确比分、让分盘、总分、比赛属性。

工具**游戏过滤器**通过选择菜单项激活**工具®游戏过滤器**，要么**游戏®**

查看游戏®使用过滤器...，或单击工具栏上的按钮。 

Games filter

Period
☒ Whole ☐ Results
☐ Current ☐ Fixtures

Time
☒ Full
☐ Half
☐ 2nd

Outcome
☐ Home
☐ Away
☐ Draw

Attributes
☐ No attributes
☐ Cup / playoff
☐ Friendly
☐ Neutral venue
☐ Overtime
☐ Penalties
☐ Questionable

Half time / full time
☐ 1/1 ☐ 1/X ☐ 1/2
☐ X/1 ☐ X/X ☐ X/2
☐ 2/1 ☐ 2/X ☐ 2/2

Score
☐ H : A
0
0

Teams
☒ Home ☐ H/A
Glasgow Rangers
☐ Away ☐ H/A
Glasgow Rangers

Handicap
☐ H - A > 0
☐ A - H > 0
☐ H - A = 0
☐ A - H = 0

Total
☐ Over 0
☐ Under 0
☐ Exactly 0
☐ Home ☐ Away

Reset Apply UnApply Cancel

要查看满足指定过滤条件的游戏子集，请单击按钮**申请**。

要将表单恢复到原始状态，请单击按钮**重启**。

要停用应用的过滤条件，请单击按钮**取消申请**在表单上，单击按钮**撤消**在工具栏上，或选择菜单项**游戏®查看游戏®所有游戏**。

5.6 性能分析

工具**性能分析**通过菜单项激活**工具®性能分析**。

Performance analysis for Wales - Cymru Premier

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

	Number of games	Relative rate, %	Sum of computed probs	Relative rate, %	Successful computed probs	Success rate, %	Entropy of successful probs	Criterion χ^2
Home wins	647	41.4	646.3	41.6	358.1	55.35	0.2906	
Draws	370	23.7	389.7	25.1	88.7	23.98	0.3438	
Away wins	547	35.0	518.6	33.4	259.7	47.48	0.3066	
Total	1564	100	1554.6	100	706.5	126.80	0.9410	7.1965
Over 2,5	822	58.9	870.9	60.6	514.7	62.62	0.2826	
Under 2,5	574	41.1	566.2	39.4	244.6	42.61	0.3635	
Total	1396	100	1437.1	100	759.3	105.23	0.6461	

More... Calculate Help Close

该实用程序生成给定联赛中成功计算赔率（概率）的统计数据。计算结果可视为以下并发因素共同作用的综合指标：

- 1.性能赔率向导本身；
- 2.当前联赛的可预测性。

要开始分析，请单击一个按钮**计算**。计算的成功率显示在两个表中。第一个表的列具有以下确切含义：

场数	主场胜场数 (m_1), 绘制 (n_x), 客胜 (m_2), 和总游戏数 ($\Sigma = m_1 + n_x + m_2$) 在分析期内
相对率, %	比率 $100 * m_1 / \Sigma$, $100 * n_x / \Sigma$, $100 * m_2 / \Sigma$, 他们的总和 = 100%
计算概率的总和	每场比赛的计算概率总和为：主场获胜 (p_1), 画 (p_x), 客场获胜 (p_2), 以及它们的总和 $p_{\Sigma} = p_1 + p_x + p_2 = \Sigma$
相对率, %	比率 $100 * p_1 / \Sigma$, $100 * p_x / \Sigma$, $100 * p_2 / \Sigma$, 他们的总和 = 100%
成功计算概率	成功计算的主场获胜概率之和 (s_1), 绘制 (s_x), 客胜 (s_2), 以及它们的总和 $s_{\Sigma} = s_1 + s_x + s_2$
成功率, %	比率 $100 * s_1 / m_1$, $100 * s_x / n_x$, $100 * s_2 / m_2$, 以及它们的总和 (聚丙烯)
成功概率的熵	表达式总和 $-(d_{-世} / \Sigma) * \ln(p_{-世})$, 以及它们的总和, 其中 $d_{-世} = 1$ 如果结果 $-世$ -th 游戏与结果一致 可能性 $p_{-世}$ 被计算为。除此以外 $d_{-世} = 0$
准则 χ^2	皮尔逊的C-方形测试。测量计算的偏差 0:0 - 10:10 范围内所有可能得分的概率与其实际相对频率的关系。 目前在测试模式中引入, 将来可能会被删除或替换。

最后两项：成功率聚丙烯 = $100 * s_1 / m_1 + 100 * s_x / n_x + 100 * s_2 / m_2$, 并且成功概率的熵被视为一个完整的性能/可预测性指标。它们以粗体突出显示。当以绝对准确度预测所有结果时，熵的最小可能值为零。熵的值越高意味着预测的准确性越低。

第二个大盘/小盘的表与上面描述的相似。

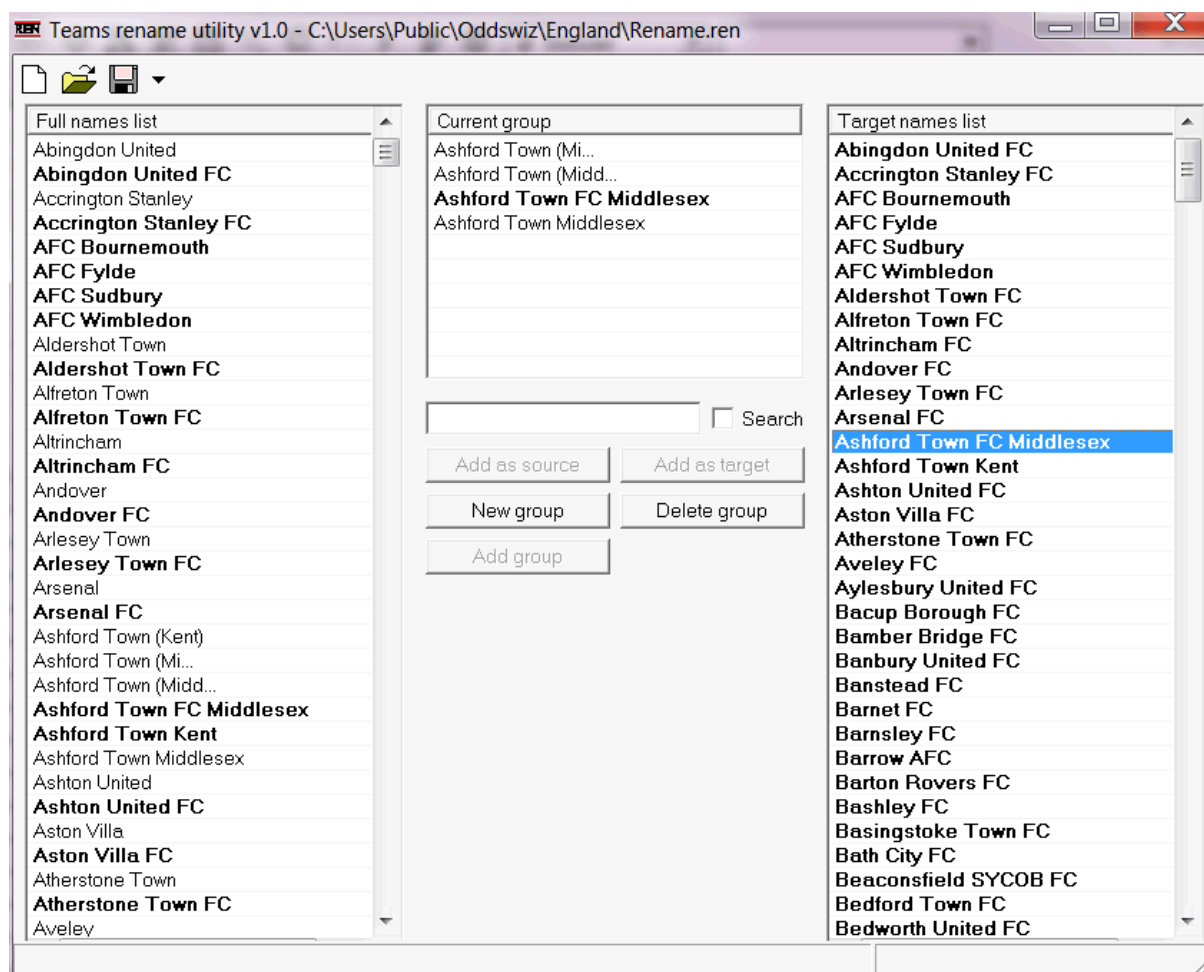
笔记：正确的表现分析需要足够多的过去比赛在分析时期的开始日期之前进行。除了开始日期之后玩的游戏外，至少应显示折旧期间所有过去的游戏。

笔记：有关大多数受支持联赛的成功率 1、1X、2、2X 的更广泛数据，请访问**赔率向导**主页：<http://www.newhavensoft.net>。

5.7 重命名实用程序

工具**重命名实用程序**使用户能够轻松处理同一团队名称中出现的差异

来自不同的来源。它通过菜单项激活**工具®重命名实用程序**。使用它仅重命名团队一次。之后，重命名将自动完成。目标（新）名称可能有多个源名称。



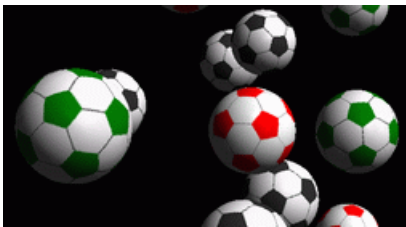
重命名实用程序表单被三个列表视图分开。目标团队名称（要重命名的名称）以粗体突出显示。左侧列表视图包含所有团队名称的完整列表，包括旧的和新的。中间列表视图包含当前重命名组，该组由目标名称（粗体）和一个或多个源名称组成。右侧列表视图仅包含目标名称。选择左侧或右侧列表视图中的任何项目会导致显示该项目所属的整个组。

可用按钮允许添加源和目标名称、将名称指定为目标、创建新的重命名组、删除组以及将新组添加到重命名列表。

默认情况下，重命名文件具有标准名称**重命名.ren**. 这个标准名称也被使用**数据检索器**保存过去比赛或固定装置的结果时的工具。

5.8 3D 球空间

3D 球空间是一种娱乐工具，根据主要守恒定律，在有或没有施加重力的情况下在物理空间中实现足球行为。在全屏模式下，没有墙壁背景，它可以用作原始屏幕保护程序。



通过按以下键，用户可以使用几个选项：

- R 重新开始
- G 打开/关闭重力
- H 水平面运动
- V 垂直平面内的运动
- 乙 草地上的运动（类似台球）
- +, = 加快运动
- 放松运动
- 小号 打开/关闭音效
- W 打开/关闭墙壁背景
- 米 添加更多球
- 大号 取出球
- 前/后 全屏/普通屏幕

也可以通过右键单击并在弹出菜单中选择一个项目来访问上述选项。弹出菜单中的最后一项**短帧...**将当前场景的短帧保存到位图文件中。

此外，用户可以使用以下键在场景中导航：

一种	右转
ß	转左
ñ-à	右移
ñ-ß	左移
一种	前进
一种	向后移动
ñ-á	上移
ñ-â	降档
上一页	抬头
PgDn	向下看
家	回到初始位置

笔记：打开重力最终会因能量损失而终止运动。但是可以通过按 <+> 键不时。

笔记：由于碰撞物体之间的非弹性相互作用而导致的动能损失仅在施加重力的情况下有效。

6个 股份向导指南

6.1 概述和基本概念

桩向导 4是生成最佳投注策略的决策软件的新版本。它使用复杂的概率分析，直接指导投注者选择哪种投注结构，以及具体的投注基金分配。不同于基于凯利准则的简单程序，**桩向导**允许使用现实的资金增长范围，并指定达到目标资金的置信概率。

桩向导 4理论上由新定理提供支持，实际上由新的多元优化引擎提供支持。它具有极致的性能，并为投注者提供更大的机会。

投注者通常会凭直觉来平衡博彩公司的赔率和他对赛事的了解程度。当然，玩家的任务并不容易，因为bookie提供的许多事件/赔率要放在一起。然后必须决定下注的数量和组合。很明显，用所有可用资金下注迟早会导致全盘亏损。另一方面，小额下注提供了一个赢不了多少的机会。某处一定有一个快乐的媒介……而且它**确实存在！****桩向导**足够聪明，可以从数千种可能的组合中找到这样一种最有利可图的组合。

要有效地使用此程序，投注者必须了解事件概率与赔率之间的简单关系。有两种赔率：线赔率（由博彩公司提供）和公平赔率。后者仅仅是事件概率的倒数。如果公平赔率等于赔率，从长远来看，博彩公司的利润将为零，而下注者将没有任何利益。这就是为什么只要博彩公司想要获利，赔率就必须始终低于公平赔率。否则，投注者有赢的先决条件，庄家有输的先决条件。

考虑线赔率 = 2.0。从博彩公司的角度来看，事件发生的概率小于 $1/2.0 = 50\%$ ，这个差额构成了他的利润率。如果博彩玩家认为公平赔率小于 2.0（比如 1.5），则他会凭直觉对该事件下注，即事件发生的概率约为 $1/1.5 = 67\%$ 。这两个值是程序的主要输入数据。而且当然，**桩向导**会产生

仅当公平赔率小于赔率时才是最佳投注结构。否则投注毫无意义！

对于认真的投注者来说，使用它是个好主意**赔率向导**计算基于性能的公平赔率的预测能力。

6.2 用户界面

几乎所有的**桩向导**可以从主窗体访问函数，主窗体还显示输入和输出数据的摘要。主窗体由以下元素组成：

•菜单和工具栏



使用菜单项或工具栏按钮打开和保存输入文件、打印表格、查看报告、更新投注状态、开始和停止计算、撤销更改、激活赔率转换器和显示帮助。

•控制面板

控制面板用于在开始计算之前调整主要参数：置信概率（**会议 P**），可用资金（bankroll）（**基金**），最低赌注（**最小值**），目标基金（**目标**），最低预留金额（**最小 x0**）占基金的百分比，计算方式（**模式**），多重彩投注中的最大事件数（**积累**），复杂投注中的最大子组件数（**压缩比**），以及是否包括封闭投注。

•投注表

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	

投注表包含普通投注以及相关信息。当从**赔率向导**, 此表的所有单元格都会自动填充, 但最后一列除外, 它可以在事件完成时更新。投注表最多可包含 26 个不同的普通投注。此表中的所有单元格都是可编辑的。

• 变体表

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

该表显示了计算结果。有关详细信息, 请参阅主题计算结果。

计算模式和计算变体的总数显示在表格下方的状态栏中。

6.3 数据输入

• 置信概率

使用输入框**会议 P**输入所需的置信概率。置信概率是可靠性的度量。它对达到目标基金所需的可靠轮数有影响。通常, 置信概率设置为 0.95 (默认值)。这意味着 95% 的均匀序列**R95**下注回合将成功实现目标资金。

• 可用资金

使用输入框**基金**设置可用的投注资金 (bankroll)。它必须大于或等于最低赌注。

• 最低赌注

使用输入框**最小值**输入允许的最低赌注。通常, 博彩公司将最低赌注设定在 1 美元到 10 美元之间。最低赌注也可以设置为零 (实际上是 1 美分)。

• 目标基金

在输入框中指定目标基金**目标**大于可用资金。将此参数设置为长期获胜所希望的值是没有意义的, 因为公平赔率评估中的根本不准确可能会导致概率误差的逐步累积, 从而导致危险的超额投注。因此, 使用的公平赔率越准确, **目标**可以指定。通常, 目标资金是可用资金的 10-100 倍。

• 最低储备金


使用复选框以可用资金的百分比指定最低保留资金**最小 x0**。对于某些类别的用户来说, 指定此值以避免危险的过度投注是有意义的。

•普通投注


普通投注被输入投注表的行一种,乙,C,...,Z要么通过从**赔率向导**(请参阅主题向 Stake Wizard 提供赔率) ,或手动操作。


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	


最多可输入 26 个普通投注。用户可以编辑所有投注表条目。在非编辑模式下选中某个单元格时，按组合键 <Ctrl-Del>删除当前投注。紧迫 <Ctrl-Ins>在当前行插入空白赌注。按 < 键切换编辑模式F2>。如果手动输入投注，则至少必须填写两栏：公平赔率和十进制赔率。

要更新普通投注的状态，请单击一个按钮 **更新状态**。  在工具栏上，或选择菜单项**赌注**®

笔记：赔率必须大于相应的公平赔率。否则投注毫无意义！

用户还可以通过单击按钮打开以前保存的输入文件  , 或者通过选择菜单项**文件**®**打开**。如果输入文件位于**赔率向导**目录，可以在工具栏的下拉文件框中快速选择。建议将输入文件放在该目录中。

要清除所有输入数据并输入新的投注集，请单击按钮菜单项**文件**®**新的**。  在工具栏上，或选择

要将输入数据连同选定的投注变量一起保存到文件中，请单击按钮或选择菜单项**文件**®**救球**  在工具栏上，

6.4 运行计算

确保所有选择的基本投注都满足条件**公平 < 线**。

要开始计算，请单击按钮，按一个键 <F9>，或选择菜单项**跑步**®**开始**。


计算时间主要取决于以下因素：

- 选择的独立投注数量 (A..Z);
- 选项的设置**限制累加器**和**限制子组件**. 选择的值越少，所需时间就越少（请参阅放样向导选项）。同时，更少的值意味着更多的约束输出和更少的预期奖金。
- 最低赌注限制 (**最低标准**在控制面板上)。零值可能会产生巨大的输出，计算时间更长。

可能的投注结构（投注变体）的数量取决于独立投注的数量作为 2 减 1 的幂。例如，对于三个独立投注一个，乙和C, 可能 $2^3-1 = 7$ 种投注方式是：

- 1) **一种**-单注;
- 2) **乙**-单注;
- 3) **C**-单注;
- 4) **{AB}**-单注**一种,乙**, 和多重彩投注**AB**;
- 5) **{公元前}**-单注**乙,C**, 和多重彩投注**公元前**;
- 6) **{交流}**-单注**一种,C**, 和多重彩投注**空调**;
- 7) **{字母}**-单注**一种,乙,C**, 和多重彩投注**AB,公元前,空调,美国广播公司**.

以上每个投注最多包含2个否-1个分量, 其中否-给定复杂投注中的事件数。然而, 列出的限制可能会减少组件的数量, 因此也会减少预期的奖金。

要停止冗长的计算, 请单击一个按钮 , 按一个键 <F10>, 或选择菜单项 **跑步®停止**。在这种情况下, 结果集将是不完整的, 并且无法保证已经找到最佳投注变体。

计算过程由表格底部的进度条指示。

6.5 计算结果

计算结果显示在变体输出表中:

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

其各列的确切含义如下:

- 变体** 投注变体 (结构)。
- 百分比** 单轮成功概率降低。
- R95** 以指定的置信概率 (默认为 95%) 达到目标基金所需的轮数。
- 狂欢** 达到目标基金所需的平均轮数。
- Z成功%** 单轮成功的基金增长因素 (百分比)。
- Z 平均百分比** 单轮基金增长平均因子 (%)。
- 大号** 降低线路赔率。
- x0** 静态资金, 即要拨出的金额。
- x1, x2, ...** 复杂的投注组成部分及其金额。

花括号中的投注变体表示复杂的多成分投注。复杂投注包含一组所有可能的多重彩投注 (包括单一投注), 由给定变体的基本投注组成。Set 可能不完整, 这取决于用户对累加器成员的最大数量、子组件的最大数量和最小质押量的限制。

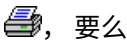
单击变体表的标题会导致对结果进行排序。默认情况下, 结果按可靠的轮数 (R95) 排序, 这被认为是常规投注效率的主要标准

模式。排序标准由带下划线的标题指示。

计算变体的总数显示在状态栏中。用户可以通过滚动行查看多达 100 个排序的变体，但是最好的变体显示在列表的顶部。结果集中不包含需要超过 10000 轮的变体。


使用菜单**变体**，用户可以选择/取消选择投注变体、查看报告、对变体进行排序以及清除表格。选定的变体通过可自定义的字体样式和颜色突出显示（请参阅 Stake Wizard 选项）。它们与一组普通投注一起保存在投注 (STK) 文件中。选择所有变体并进一步保存可能会导致很大的股份文件。

要打印显示输入和输出数据摘要的主窗体，请单击按钮选择菜单项**文件®打印表格**。



输入数据和计算结果可以使用菜单项导出到 Excel (XLS) 文件 **文件®导出到文件**。

6.6 投注报告

要查看有关所选投注变体的报告，请单击一个按钮 **变体®查看报告**， 在工具栏上，选择菜单项或按组合键 <Ctrl-R>。

报告以报告形式呈现：

Print P-Diagram

EGP+DHN

EGP+DHI

EGP+HIN

GP+EHN

GP

EHN

EG+HIP

GP+EHI

EG+HNP

EG+DHP

EGP+CDH

EGP+CHN

DEG+HIP

EG+CHP

Parameter

Sum

GP

EHN

Stake

21,17

14,53

6,64

Fair

1,987

2,6

5,18

Line

4,941

7,2

15,75

Max outcome

209,2

104,62

104,58

Actual outcome

82,8

13,08

69,72

Gain

61,63

-1,45

63,08

Status

won

lost

won

Probability, %

50,3

38,5

19,3

R95, rounds

30,41

R ave, rounds

12,29

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

报告总结了主要的投注参数：投注金额、公平赔率和赔率、最大和实际结果、收益、投注组成部分的状态、成功概率、可靠和平均回合数。

复杂投注的组成部分显示在单独的列中。专栏**和**包含所选赌注的摘要。

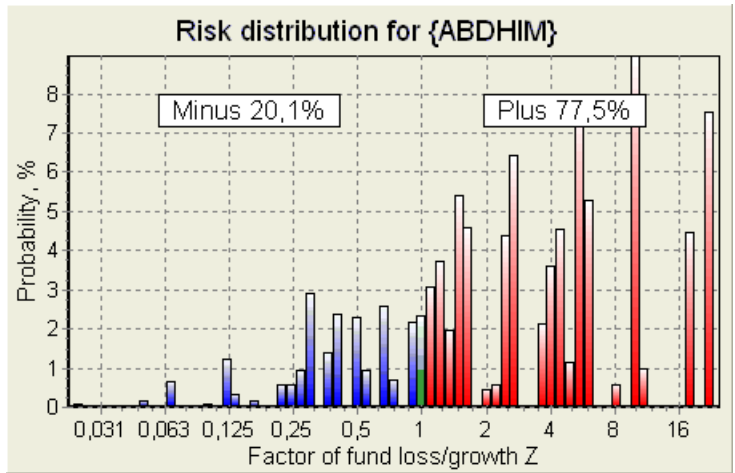
当用户从窗体左上角的树视图控件中选择一个赌注时，报告立即显示在右表中。红色箭头表示成功投注并获得正收益值，而蓝色箭头表示部分或全部输掉投注。

表格底部的表格显示了所有普通投注组件的内容和状态。可以通过选择项目来更新投注状态**更新状态**在弹出菜单中。

•打印报告

要打印完整报告，请选择一个项目**打印®完整报告**从上层菜单或弹出菜单。要节省纸张，只需选择一个项目即可打印优惠券**打印®权益券**。

•风险分布图



查看**风险分配**图表，选择菜单项**图表®风险分配**. 风险分布图显示与比率的可能水平相关的计算概率的分布

资金损失/增长因素=**(资金-投注金额+总奖金)/(资金)**,

如果以相对于资金的百分比表示，也称为投资回报率 (ROI) (**基金**在表格上)。风险分布图还显示了成为输家（减）和赢家（加）的综合机会。

•P图

查看**P**- 所选投注的图表，选择菜单项**图表®P图**.

P-图表显示宏观概率之间的函数关系 **P**和资金的静态部分 **k₀**. 关系有一个最大值对应于达到目标资金所需的最少轮数，以及静态部分的最优值。有关详细信息，请参阅主题数学背景。

6.7 数学背景

版权所有 © 1999-2023 Newhaven Software Ltd.

本主题简要介绍了一种在常规情况下计算最佳投注参数的清晰且数学上严格的方法。后者意味着输入参数没有它们的极值（例如，公平赔率 = 1.01，而赔率 = 5.0），并且最低赌注限制没有其可能的影响。

与基于凯利准则的简单方法不同，此方法允许博彩玩家使用实际范围内的资金

增长，并指定达到目标基金的置信概率。如果目标基金是无限的，两种方法给出相同的结果。

考虑一个统一序列 n 下注回合，从中 w 回合成功，并且 F 回合失败。

作为单轮成功的结果，资金将达到：

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

在哪里

X -可用的投注资金（资金）；

k_0 -基金的静态部分 X ；

L -降低赔率；

Z -基金增长因素；

由于一次失败，该基金将缩减至：

$$x' = k_0x.$$

w 成功的回合和 F 失败将导致目标基金：

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

以上公式允许表达 w 和 F 作为函数 x, X, L, n , 和 k_0 :

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

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

概率不大于 F 在收集多达 w 成功由帕斯卡分布的积分（累积）形式描述：

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

在哪里

p -单轮成功的概率；

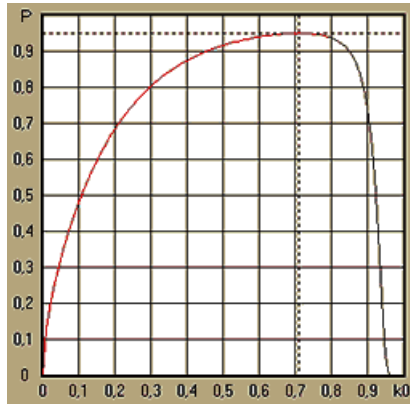
Γ -伽马函数；

F -超几何函数。

在整数值的情况下，它等于负二项分布 w 和 F 。我们使用术语宏观概率来表示 P 在投注参数的背景下。

典型的函数关系（ P -图）宏观概率之间 P 和静态部分 k_0 ，假如

那 x, X, L, n, p 是固定参数，最大值对应于达到目标基金所需的最少轮数，以及静态部分的最优值：



为了获得最佳投注参数，**桩向导**求解方程组：

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

在哪里一种 -置信概率，

关于不确定因素：回合数 n 和静态部分 k_0 。这是针对数千个可能的每个投注结构完成的。

要应用上述公式，我们需要构建一个复杂的赌注，然后将其表示为具有特定值的单个组件抽象赌注 p 和大号(降低线赔率)。

在以前的版本中**桩向导**，投注结构仅由独立事件组成。特别是，他们不允许像这样的系统投注 **AB + BC + AC** 降低投注风险。然而，常规系统投注远非最佳资金分配。下面的定理解决了这个问题。

定理. 基金增长平均因子的最大可能值 Z 是通过最优实现的资金分配 $2^{\text{个}}$ 个 $\text{否}-1$ 个可能的同时赌注，并由以下表达式确定：

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

在哪里

在 $Z_{\text{大道}}$ 的数学期望在 Z ;

$p_{\text{否}}$ 的概率 一 世 -th 事件，等于 $1/F_{\text{否}}$ ，在哪里 $F_{\text{否}}$ 公平的赔率；

$q_{\text{否}}$ 体育博彩的“概率” 一 世 -th 事件，等于 $1/\text{大号}_{\text{否}}$ ，在哪里 $\text{大号}_{\text{否}}$ 支付系数（又名线赔率）；

否 选择的独立事件的数量。

可能的赌注包括 否 类型的系统投注（组合）（ $\text{米}, \tilde{n}$ ），在哪里 $\text{米}=1..\text{否}$ 。每个系统投注包含 $C_{\text{米}}$ 否 米 - 弃多重彩投注。特别是，可能的赌注包括 否 单身的普通赌注，和一个 否 弃多重彩投注。在一般情况下，最佳系统赌注不是均分的。

对于只有一个可能赌注的单个事件，证明是微不足道的。在后一种简单的情况下，最佳赌注等于凯利的最佳赌注 $(p-q)/(1-q)$ 。为了 $\text{否}>1$ 、证明比较复杂 $\text{否}=$

2.然而使用**股权向导**的多元优化引擎，可以计算最佳赌注并在数值上验证定理以获得更大的 否 秒。

上面的公式意味着 $Z_{\text{大道}}$ 可以非常高，前提是已经找到足够数量的适当事件 ($F_{\text{世}} < \text{大号}_{\text{世}}$)，但代价是巨大的股份数量。

例如，对于 26 个具有 $F_{\text{世}}=1.5$ 和 $\text{大号}_{\text{世}}=1.7$ ，一个人最多放 $2^{26}-1 = 67108863$ 各种持股实现单轮平均 40.2% 的基金增长！然而，实际限制，例如最低赌注限制或同时进行的合理数量

股份，当然会降低的有效价值 $Z_{\text{大道}}$ 。

从传统投注的角度来看，给定事件只有两个结果：获胜或失败的基本投注概率 $p_{\text{世}}$ 和 $1-p_{\text{世}}$ ，分别。其他与概率相关的人类活动领域（例如投资管理）可能涉及事件的更多结果。

在多结果事件的情况下，定理可以推广如下：

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

在哪里 p_{ij} 的概率 j -th 结果在 世 第一个事件；
 $1/q_{ij} = \text{大号}_{ij}$ 支付系数为 j -th 结果在 世 第一个事件；
 $V_{\text{世}}$ 可能结果的数量 世 事件。

在单个事件的最简单情况下 ($N=1$) 有一个单一的结果 ($V=1$)，我们会有 $p=1$ 、 $k=1-k_0=1$ 、和 $Z_{\text{大道}}=1/q=\text{大号}$ 。

等同 $Z_{\text{大道}}$ 和 k (资金的总赌注部分) 复杂的赌注 ($\tilde{n} > 1$) 到单个赌注的那些值，并求解关于不定式的方程组 p 和 大号

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

能够将多组分复杂赌注表示为抽象的单一赌注，然后优化 $k=1-k_0$ 使用宏观概率函数。

7 “Live Magic” 2.90 版的新功能

- 所有赔率视图中均提供市场赔率；
- 多个联赛的市场赔率导出已扩展到整个 *普遍的看法*；
- 为导出的赔率添加了日期时间过滤器；
- 在工具栏上添加联赛导航按钮；
- 为 BTS 赔率添加了收视率/总趋势提示。

在版本 2.80

- 添加了新工具 **重命名实用程序** 这使用户能够轻松处理来自不同来源的同一团队名称差异；
- 扩展形式 **分组及排名规则**，为输掉的比赛增加积分（在曲棍球和一些篮球联赛中）；
- 扩展形式 **性能分析**，增加了改变折旧期的能力；
- 更新了工具 **数据检索器** (v3.4)。

在版本 2.75

- 新版本的工具**数据检索器**(v3.1) 运行速度更快，更可靠；增加了网球和橄榄球联盟运动；
- 在主窗体上添加进度条以指示加载市场赔率的过程。

在版本 2.70

- 新工具**游戏过滤器**允许根据各种条件分析过去的游戏；
- 添加手球和排球工具**数据检索器**；
- 新功能**套利**添加到工具**赔率转换器**；
- 添加了新功能**趋势提示**：现在它可以防止当市场上涨时细胞被绿色遮蔽。

在版本 2.60

- 要显示的新功能**全部**单一形式的在场游戏；
- 工具栏上用于选择运动的新下拉框。现在所有联赛都按体育项目细分；
- 该工具的新工具栏按钮**数据检索器**；
- 常用菜单命令的新工具栏按钮**游戏®从文件更新**。

在版本 2.55

- 为所有类型的赔率添加了来自 9 家领先博彩公司的市场赔率；
- 中的新功能**桩向导**工具允许从另一个股份文件导入和合并事件；
- 中的新选项**桩向导**工具可以从投注中保留指定百分比的资金；
- 快速切换固定赔率**1-X-2**和输赢盘（或抽签赔率）。

在 2.50 版本中

- 支持多达1024支球队或球员的大型联赛，比赛场次不限；
- 新计算算法（2015）提供更好的预测性能；
- 新的主窗体设计、更大的屏幕和可滚动的赔率表区域；
- 更多的计算赔率 - 每个赛事超过 100 个，每个联赛最多 124 个赛事。
- 新工具**数据检索器**在 Internet 站点上搜索运动结果和固定装置。
- 添加**攻击和防御**力量变量，以更好地了解团队的能力；
- 添加了新的赔率类型**两队得分**连同它的替代品；
- 统一的比赛和赛程表，更好地处理赛程；没有更多的隐藏装置；
- 自动隔夜更新选项；
- 改进的逻辑**从文件更新**功能；结果、固定装置和新团队过滤器；
- 添加选项**趋势比较库**微调趋势提示；
- 以数字或形式显示亚洲让分盘基数米： \tilde{r}_i ；
- 工具中的计算更可靠**赔率转换器**；
- 添加了在菜单中添加或删除所有游戏属性的功能**游戏®添加/删除属性**；
- 添加了手动编辑团队强度变量的能力**三角洲**对计算值的修正。

在 2.20 版本中

- 比赛期间支持三套足球赔率：**满的时间**，**第一的时间**和**第二时间**；
- 更快的比赛中更新 - 实时数据刷新每**5秒**；
- 新的转弯选项**开关**完整更新和导出操作结束时的声音信号；
- 除固定长度浮动值外，还支持固定折旧期起始日期；

- 新菜单命令**团队®重命名许多团队简化数据链接OW 数据挖掘器**.

在 2.10 版本中

- 支持**网球**运动;
- 支持多达511支球队或球员, 多达65535场比赛的大型联赛;
- 出口**桩向导**将数据和结果输入到 Excel (XLS) 文件;
- 能够抑制在团队名称中显示变音符号 - 对于非拉丁语言环境至关重要。

在 2.05 版本中

- 显示最新的**bwin.com**市场固定赔率**1 - X -2 - 1X - 2X**;
- 通过为赔率单元格着色显示趋势分析提示;
- 将锦标赛分析结果导出到 Excel (XLS) 文件;
- 将赔率导出为 CSV 逗号分隔文件 (除了 XLS 文件) ;
- 增强的**桩向导 4**用户界面和股权 (STK) 文件格式;
- 添加风险分布图到**桩向导**报道。

在 2.00 版本中

- 实时结果和实时赔率;
- 新的计算算法 (2007) 根据新的可靠标准 - 成功概率的熵优化性能;
- 修复了计算算法 2006 的“总计偏差”错误;
- 的新算法**桩向导 4**基于新定理提供更多机会;
- 带有水平分离器的更大形式; 一次可以显示的配对数量是原来的两倍 (24);
- 更长的团队名称, 最多支持 30 个字符;
- 比赛表和联赛文件支持开球时间和半场结果;
- 从 Excel 文件更新;
- 在团队表中显示位置和点数; 支持惩罚点;
- 扩展的性能分析工具 - 添加了高/低;
- 增强的锦标赛分析工具 - 用户在速度和准确性之间进行选择, 添加了得分表。

在版本 1.96

- 识别 2.00 及更高版本中使用的新联赛文件格式;
- 几个小的改进。

在版本 1.95

- 优化互联网更新, 不再有冗余流量;
- 升级新soccerway文件的识别算法;
- 自动 LAN 代理配置。

在 1.90 版本中

- 新的计算算法 (2006) 为大多数联赛提供了更好的性能, 尤其是国际比赛;
- 添加了扩展的进球赔率视图**合计**;
- 添加赔率视图**半/全职**;

- 全屏模式在**3D 球空间**. 此工具现在可以用作原始屏幕保护程序。

在 1.80 版本中

- 完全重新设计**桩向导**工具;
- 将选择的赔率提供给**桩向导**从**赔率向导**;
- 新的娱乐工具**3D球室**;
- 四分之一积分进球支持;
- 正确的联赛名称;
- 更长的团队名称, 最多支持 20 个字符;
- 从另一个联赛 (LEA) 文件和新的 soccerway (HTM) 文件更新联赛数据;
- 负利润率支持特殊计算;
- 从计算中排除杯赛的新选项;
- 在排名表中显示升级和降级球队;
- 查看所有灯具功能;
- 更快地将赔率导出到 Excel (XLS) 文件;
- 将联赛链接到桌面;
- 链接到官方联赛网站、体育博彩等。

以前的改进

- 的扩展功能**赔率转换器**工具, 将 1X2 赔率转换为亚洲赔率、总分和正确比分;
- 转移到新服务器, 更可靠的互联网操作, 恢复中断的更新;
- 支持多达255支球队和32768场比赛的大型联赛;
- 改进主要操作和工具的算法, 减少内存消耗;
- 新工具**性能分析**测量**性能赔率向导**以及特定联赛在成功率方面的可预测性;
- 新的导出和打印选项;
- 将赔率导出到 Excel (XLS) 文件;
- 新工具**赛事分析**计算任何团队占据任何可能位置的机会;
- 新的赔率表视图**正确分数**,**亚盘**, 和**合计**;
- 完全兼容**微软视窗 98/ME/NT/2000/XP**;
- 更快的互联网更新; 70 多个可更新联赛;
- 支持联盟内的多个可定制组;
- 增强的用户界面和打印功能, 可调整主屏幕大小;
- 共享软件 (未注册) 版本最多可处理每个联赛 16 支球队。

8个 程序注册

注册版的**赔率向导**能够计算多达 1024 支球队或网球运动员的联赛的评分和赔率, 处理多达 26 个独立事件**桩向导**工具, 并将赔率导出到 Excel 文件。

全权登记费**赔率向导**是 74.95 美元。此费用包括一年的订阅费。此外, 每年的服务更新费用为 24.95 美元。

还有其他选择, 包括 49.95 美元的半年订阅、99.95 美元的两年订阅和 199.95 美元的无限制订阅。

提供实时比分/赔率超过一天的任何中断（例如由于技术原因）都将计入当前订阅期的延长。

注册用户有权升级到**全部**该软件的更多版本**免费**。

注册**赔率向导**，选择菜单项**文件®** **登记**，您会看到一个注册面板。

• **在线用户：**

连接到互联网。从下拉菜单中选择合适的订单语言。单击一个按钮 **现在下单**，您将被带到安全网页以完成交易。

在线支付选项包括信用卡/借记卡、银行/电汇、PayPal、支付宝和许多其他选项。如果不是通过信用卡付款，则立即向注册人提供订单
以及通过电子邮件发送的进一步说明。

为了方便用户，安全注册页面也直接链接到您计算机的开始菜单：**开始®** **程式®** **赔率向导®** **安全在线注册**。

在线支付可以通过[订购页面](#) 的**赔率向导**以及。

笔记：付款是在安全网站上完成的，该网站根据安全标准对所有传输的信用卡数据进行加密**HTTPS**协议。

• **注册时：**

注册密钥将立即（通常在 24 小时内）通过电子邮件发送出去。最后，打开注册面板，输入注册码，然后按一个按钮**登记！**。

• **共享软件用户：**

共享软件版本**赔率向导**功能齐全，但在设计上仅限于管理最多 16 支球队的联赛（几个联赛适合这个），并处理最多 3 个事件**桩向导**工具。

9 安装说明

赔率向导要求 Windows 用户配置文件的状态为**行政人员**至少在安装和激活过程中。

在**远景**,**Windows 7**的,**Windows 8**、**Windows 10** 和 **Windows 11**，**赔率向导**需要在 **行政**的互联网功能的正常运行模式：现场结果和市场赔率。

所有防火墙和防病毒程序都必须识别**赔率向导**作为安全程序。建议将其包含在适当的白名单中。

安装文件**OW290.exe**只要其内容保持原始状态，就可以自由分发。安装预装了 32 个联赛。所有其他联赛在 Internet 更新期间自动从服务器下载。

10 致谢

Newhaven Software Ltd. 的团队感谢以下为开发做出贡献的人**赔率向导**对软件提出宝贵意见和建议：

- | | |
|----------------------------|------|
| • 皮埃尔福尔克先生 | 瑞典 |
| • 黄锦富先生 | 香港 |
| • Mr.Emmanuel Konstandakis | 希腊 |
| • 罗素·布朗利先生 | 英国 |
| • 巴里·温莎先生 | 英国 |
| • 斯图尔特·汉弗莱斯先生 | 英国 |
| • Mr. Jari Talvitie | 芬兰 |
| • Richard Weichelt 先生 | 加拿大 |
| • Ivana Kapl-Mikic 夫人 | 奥地利 |
| • 彼得·尼尔森先生 | 瑞典 |
| • 丹尼尔欧文先生 | 英国 |
| • 维克多·李先生 | 新加坡 |
| • Mr. Andrew Sotiriou | 英国 |
| • 彼得詹森先生 | 丹麦 |
| • 阿米尔·德里克先生 | 瑞典 |
| • Arnold Kervon 先生 | 新加坡 |
| • Mr. Juha P Sarlio | 芬兰 |
| • 里克·贾诺夫先生 | 美国 |
| • 伊恩·布莱尔先生 | 英国 |
| • 迈克尔·贝内特先生 | 英国 |
| • Michael Kleinsteuber 先生 | 英国 |
| • 彼得弗朗西斯先生 | 澳大利亚 |
| • Mr.Baris Ozbayraktar | 火鸡 |
| • 特里·查德班先生 | 澳大利亚 |
| • 加雷斯·布莱尔斯先生 | 英国 |

以下组织的资源、服务和产品使开发、部署和成功运营成为可能**赔率向导**软件：

- | | |
|------------------|--|
| • 宝兰软件公司 | 美国 |
| • 全球体育媒体 | 荷兰 (www.soccerway.com) |
| • 专业曲棍球服务员 | 美国 |
| • 微软公司 | 美国 |
| • 英特尔公司 | 美国 |
| • MindVision 软件 | 美国 |
| • FlashScore.com | 捷克共和国 (www.flashscore.com) |

和许多其他人。

指数

- 3 -

3D 球空间 34

- 一种 -

致谢 49

- C -

收视率图表 7
计算赔率 9
当前联赛选项 16

- D -

数据检索器 29
折旧期 16
变音符号 23

- 乙 -

将赔率导出到 Excel 文件 9

- F -

向 Stake Wizard 提供赔率 12

- G -

游戏过滤器 30
游戏桌 4个
总体概述 3个
分组及排名规则 18

- H -

主场优势 16

- 我 -

如果你是博彩玩家 14
赛数据的输入安装说 8个
明 48岁
互联网选项 20

- 大号 -

实时结果和赔率 13

- 男 -

主窗体 4个
杂项选项 23

- 哦 -

赔率转换器 24
赔率表 4个
选项 15

- P -

P图 41
性能分析 31
印刷赔率 9
代理服务器 20

- R -

赔率向导注册 重命名多支球队 47
14 重命名实用程序 33

- 小号 -

Stake Wizard - 投注报告 Stake Wizard - 数
据输入 37 Stake Wizard - 数学背景 Stake
Wizard - 概述 35 41

Stake Wizard - 计算结果 Stake Wizard - 39
运行计算 Stake Wizard - 用户界面 36 38

桩向导 4	26
桩向导选项	21

- T -

积分榜	6个
团队表 4	
赛事分析	26

- 你 -

从文本文件更新联赛数据 通过互联网	14
更新联赛 12 用户界面 4	

- V -

查看赔率	9
------	---

- W -

“Live Magic” 2.90 版的新功能	44
-------------------------	----