

													-	-	—	N.	N	<u> </u>	-	$\overline{\mathbb{N}}$	N.	N	<u> </u>	C
		ê	l noid							d FO		V	2,1	2,12	2,09	0	1,92	2,14	2,12	1,98	1,97	1,95	2,16	C T
Q		United	wich A		AFC	Xty FO	ace FC		V FO	r Unite	0	Total	2,5	22	2,25	3,25	2,25	2.5	29	2.6	2,5	2,5	2,25	L C
erpool F	enal FC	st Ham	st Brom	ttord FC	iderlani	cester (stal Pal	erton FC	wich Oi	theste	ea F(2	6	E S	1,92	57	2,12	2,04	N	1,98	1,84	 80	2,05	101
LIV.	> Ars	We	We	Na Na	Sur	Lei	A.	<u>u</u> t.					i.		Y		7	98	N	2,02	2,19	2,13	1,95	
	United FC	0	0	-FC				•	-								•			-,25	-1,25	0	40 ⁽²	
enal FC	vcastle	Prood F			*	1	(-	-)	•	t	ιΩ Έ	ς Ω	00.1
) Ars	Nev		1e				-		-		4	C				1		1	•			141	4	4 44
22:00	14:45		1		f.				1				2				1					2	1,95	
4.08.15	9.08.15									*				4								7,00	2,05	
5	5	Les l		T	-	5							Y	1						P		3,42	С С	
280	280	280			1				ł,		1										jé. T	3,02	4,35	
Ā	~	~	~	2			X		1	1										0.1	3:0	2:1		
13	ى	ю	~	10	ম	0	16	с <u>с</u> .,							22	Jec	hed	jed	hed	hed	hed	hed	<u>e</u>	
0,486	0,453 🔺	0,409	0,364	0,384	0,309	0,331	0,285	0,287	0,250	0,279	0.262 -	Sta	5 Finis	0 Finish	0 Finisł	0 Finisł	0 Finisł	0 Finisł	5 Fixtu					
0,580	0,588	0,498 🗸	0,528 🗸	0,423	0,443 🔺	0,408	0,439 🗸	0,371	0,406	0,374	0.390 🔺	Kickoff	29.08 14:4	29.08 17:0	29.08 17:0	29.08 17:0	29.08 17:0	29.08 17:0	29.08 17:01	29.08 19:30	30.08 15:31	30.08 18:0	12.09 14:4	10.0113.00
											4				L.	- L	h	h	L.	- L				

Съдържание

1		Общ преглед	3
2		Потребителски интерфейс	4
	2.1	Основна форма	4
	2.2	Таблица на класирането	6
	2.3	Графики с рейтинги	7
3		Задачи на потребителя	8
	3.1	Въвеждане на данни за лигата	8
	3.2	Изчисляване, преглед, печат и експортиране на коефициенти	9
	3.3	Коефициенти за подаване на съветника за залози	12
	3.4	Актуализиране на лиги чрез интернет	12
	3.5	Резултати и коефициенти на живо	13
	3.6	Актуализиране на данните за лигата от текстови файлове	14
	3.7	Преименуване на много отбори	14
	3.8	Ако сте букмейкър	14
4		Настроики	15
	4.1	Текущи опции за лигата	16
	4.2	Групи и правила за класиране	18
	4.3	Интернет настройки	20
	4.4	Опции на съветника за залог	21
	4.5	Разни опции	23
5		Инструменти	24
	5.1	Конвертор на коефициенти	24
	5.2	Съветник за залог "Stake Wizard 4"	26
	5.3	Анализ на турнира	26
	5.4	Извличане на данни	29
	5.5	Филтър за игри	30
	5.6	Анализ на ефективността	31
	5.7	Преименувайте помощната програма	33
	5.8	3D топки пространство	34

II

6		Ръководство на съветника за залагане "Stake Wizard 4"	35
	6.1	Общ преглед и основна концепция	35
	6.2	Потребителски интерфейс	36
	6.3	Въвеждане на данни	37
	6.4	Извършване на изчисления	38
	6.5	Резултати от изчисленията	39
	6.6	Отчети за залаганията	40
	6.7	Математически фон	41
7		Какво е новото във версия 2.90 "Live Magic"	44
8		Регистрация на програма	47
9		Бележки за инсталиране	48
10		Благодарности	49
		Индекс	51

1 Общ преглед

Съветник за коефициенти генерира коефициенти, базирани на представянето, във всички лигави спортове, като футбол, хокей, бейзбол, американски футбол, ръгби, баскетбол. Предоставя резултати на живо и съответните коефициенти на живо. Поддържа над 125 интернет актуализирани бази данни с минали мачове за повечето европейски футболни и хокейни лиги, УЕФА и международни суперлиги, NHL, MLB, NBA, NFL, ATP и WTA. Следи рейтингите на отборите в динамика. Извършва анализ на турнира, като изчислява коефициентите за всеки отбор да заеме всяко място след завършване на планираните игри. Има вграден сложен оптимизатор на залози**Съветник за залагане**като мощен инструмент. Програмата има удобен интуитивен потребителски интерфейс.

Историята на **Съветник за коефициенти**датира от 1998 г., когато очарователният спектакъл на Световната купа във Франция вдъхнови разработването на алгоритми за прогнозиране. Първият прост алгоритъм беше внедрен в работния лист на Excel като приложение на Visual Basic. Оттогава са положени много изследователски усилия за подобряване на силата на прогнозиране. Първоначално футболът беше единственият спорт, поддържан от **Съветник за коефициенти**. В днешно време се поддържат и други видове спортове като хокей на лед, баскетбол, американски футбол, бейзбол и тенис.

Съветник за коефициентиизчислява фиксирани коефициенти (1 X 2), парична линия или коефициенти за теглене без залагане (1 2), коефициенти за двоен шанс (1X 12 2X), коефициенти за азиатски хендикап, коефициенти за европейски хендикап, отбелязани голове, правилни резултати, коефициенти за полувреме/край (изчисляват се над 100 различни коефициенти за събитие). Поддържат се три отделни комплекта коефициенти за периодите на мача (крайно време, първи път и втори път), като по този начин се утроява общият брой на изчислените коефициенти. Съветник за коефициентиможе да поддържа неограничен брой лиги с до 1024 отбора или играчи и неограничен брой игри на лига. Всички поддържани лиги могат лесно да се актуализират чрез интернет връзка.

Поддръжка на**тенис**спортът е една от новите функции на**Съветник за коефициенти**. Основните най-съвременни алгоритми са достойни за най-добрите предишни разработки и изследователски усилия във футбола, хокея и други спортове. Тези алгоритми са в състояние да проследяват резултатите на живо и да изчисляват пълен набор от коефициенти по време на игра до края на мача.

В допълнение към изброените по-горе функции, **Съветник за коефициенти**може да показва резултати на живо и**всички** съответстващи коефициенти в реално време, като по този начин създава ново измерение на най-широкия набор от коефициенти.

В интерес на истината, **Съветник за коефициенти**е виртуален независим букмейкър, предоставящ всякакъв вид коефициенти на базата на напреднали статистически анализи и прогнози. За разлика от истинския букмейкър, той не прави скъпи грешки. Освен това той разкрива такива грешки и позволява на залагащия да разчита не само на добрия късмет, но и на вероятностните закони. Обикновено последните са на страната на букмейкъра, стига той да публикува правилни коефициенти (цени). В такъв случай 10-20% от брутната сума на залозите съставляват печалбата на букмейкъра в дългосрочен план. Ако линейните коефициенти на букмейкъра надхвърлят справедливите коефициенти, залагащият придобива надеждни предпоставки за победа, а букмейкърът да загуби.

Съветник за коефициентиможе да се използва по три начина:

 Задайте марж на печалба на 0%, генерирайте справедливи коефициенти, сравнете ги с линиите на букмейкъра, намерете случаи, когато пазарните коефициенти са по-големи от справедливите коефициенти, и поставете надеждни залози според научния подход, предоставен от мощния инструмент Stake Wizard;

 Задайте марж на печалба на 5-15%, генерирайте пазарни коефициенти и отворете нов букмейкърски офис без самия букмейкър! Сериозните букмейкъри могат да коригират средните пазарни коефициенти в посока, показана от програмата.

3) Използвайте Съветник за коефициентикато съветник.

Въпреки привидната простота на потребителския интерфейс, **Съветник за коефициенти**извършва много сложни изчисления, което прави тази програма уникална в класа на софтуера за прогнозиране. Основният алгоритъм е резултат от обширни научни изследвания.

2 Потребителски интерфейс

2.1 Основна форма

Почти всички от**Съветник за коефициенти**функциите са достъпни от главния формуляр, който също показва входни и изходни данни. Основната форма е разделена от хоризонтален сплитер и се състои от следните елементи:

• Меню и лента с инструменти

File	Teams	Games	Fixtures	Odds	Internet	Options	Charts	Tools	Help		
\square	i 🖓 🚽	🗄 🖧 🎙	' 🌾 🕂	🔉 🎊	H	👰 🖒	> 👂 🄇	🌖 😮 S	Goccer	🗾 🛨 England	•

Използвайте елементи от менюто или бутони на лентата с инструменти, за да отваряте и запазвате файлове на лигата, да показвате и отпечатвате коефициенти, да редактирате отбори и игри, да получавате мачове и актуализации през интернет, да показвате класиране, да променяте опции, да показвате графики, да стартирате изчисления, да отменяте промените, да активирате инструменти, покажете помощ и регистрирайте тази програма.

• Таблица на отборите

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

Съхранява отборите заедно с техните рейтинги, общи резултати (т.е. принос към общия брой отбелязани голове), променливи за атака и защита, места и точки. Сортирането на екипи може да се извърши чрез щракване върху заглавките на съответните колони.

• Маса за игри

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 I	5	1	2:0	

Съхранява минали игри и мачове заедно с техните атрибути.

• Таблица с коефициенти

Таблицата с коефициенти съдържа до 107 различни коефициенти за всяко събитие, включително фиксирани коефициенти, парична линия (drawno-bet), коефициенти за азиатски или европейски хендикап, отбелязани голове, правилни резултати, под/над голове, коефициенти за полувреме/крайно време. Три комплекта коефициенти за всеки период на мач (във футбола) могат да бъдат избрани с помощта на елемент от менютоКоефициенти

®Период на мача. Таблицата с коефициенти показва коефициенти на живо, когато режимът на коефициенти на живо е включен. Той е разделен на 6 изгледа:

Общ изглед

Ν	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
П	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

Правилни резултати

Ν	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 🛛 💌	Bumley 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 Alk 🔻	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

Азиатски хендикап

N	Home team	Away team	AH	1	2	AH	1	2 🔼												
Г	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
П	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

Вкарани голове

Ν	Home team	Away team	G1	<	>	G2	<	>	1	2	3	4	5	01	2+	12	02	3+	23	13	03	4+
Г	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

Под/над голове

N	Home team	Away team	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

Пол	овин / пълен работен ден																	
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	
Г	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	

Използвайте менютоКоефициентиили функционални клавиши F4... F9за да превключвате между тези изгледи на таблицата с коефициентите.

Коефициентите на пазарната линия могат да се видят с помощта на ключа< 🕞 на или елемент от менюто Коефициенти в Коефициенти за пазарна линия. Подменю

Коефициенти®Букмейкърпозволява на потребителя да избира между няколко водещи спортни залагания. Натиснете<F2>за връщане към справедливи коефициенти, изчислени от програмата с помощта на усъвършенствани статистически методи.

Таблицата с коефициенти съдържа до 107 различни коефициенти за всяко събитие, включително фиксирани коефициенти, парична линия (drawno-bet), двоен шанс, коефициенти за азиатски или европейски хендикап, под/над голове, вкарани голове, полувреме/край.

Освен това съвпадат периоди (*Пълен работен ден, Полувреме, и2-ри път*) могат да бъдат избрани чрез преки пътища **F10,F11,F12**, или елемент от менюто**Коефициенти®Период на мача...**

• Цветно кодиране на клетки

1.Виолетово(или синьо на LCD екрани) - събития, на които HE се препоръчва да залагате поради неблагоприятни тенденции или лоша статистика. Натиснете прекия път<**Ctrl-H>**или използвайте елемент от менюто**Коефициенти®Антибет филтри®Тенденции в рейтинг/** общоза да включите/изключите тази опция.

2.Зелено- събития за залагане, подходящи за залагане и отговарящи на критерия**Справедливи коефициенти < Линейни** коефициенти. Колкото по-голяма е разликата, толкова по-наситен е зеленият цвят. Тъмно зелено (Fair << Линия) изисква допълнителна проверка от други източници. По-специално проверете мотивацията на отбора и контузиите, особено в края на редовния сезон.

З.червенона*Правилни резултати*изглед показва вероятността да се случи определен резултат. Колкото по-голяма е вероятността, толкова по-дълбоко

червеният цвят.

4.Сив- същото като 2, но с неблагоприятна възходяща тенденция на пазарните коефициенти. Нюансите на сивото отговарят на тези на зеления цвят по своята интензивност. Натиснете прекия път
Ctrl-M>или използвайте елемент от менютоКоефициенти®Антибет филтри
®Възходящи пазарни тенденцииза да включите/изключите тази опция.

1 и 4 са елементите наКоефициенти > Antibet филтри. 2 и 4 се появяват, когато потребителят избереКоефициенти > Коефициенти за пазарна линия.

* Таблица с резултати на живо

Ν	Home team	Away team	Kickoff	Status	Min'	Score
	Stoke City FC 📃 💌	Liverpool FC 📃 💌	24.05 17:00	1sthalf	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	1sthalf	43	1:0
	Leicester City FC 💽	Queens Park Rang 💌	24.05 17:00	1sthalf	42	2:0
	Hull City AFC 🗾 💌	Manchester United 💌	24.05 17:00	1sthalf	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 Alk	24.05 17:00	Half time	45	4:0

Таблицата с резултати на живо съдържа начална дата и час, статус на играта, изиграни минути и текущия резултат. Обновява се на всеки 5 секунди. За да започнете показване на резултати на живо и съответните коефициенти на живо,

свържете се с интернет и щракнете върху бутон в лентат инструменти.

В зависимост от текущата конкретна задача, човек може да използва хоризонтален разделител, за да увеличи или зоната за отбори/игри (отгоре), или зоната за коефициенти (отдолу) на основната форма:

1	0	Stoke City FC			0,159 🔺	0,686		0,384 🔺 0,2		,221	9		Ę	54	655	57
1	1	Leicester City F0	2		0,122 🔺	0,706		0,375 🔺	0	,192 🔺	192 🔺 14		N ⁴	41	655	58
12 West Ham United F		С	0,104 🔻	0,654	Ŧ	0,340 🔻	0	,209	12		4	47 🔽	655	59		
N		Home team			Away team			Kickoff	i	Status			lin'	Score	1	X
	Ste	oke City FC	•	Live	erpool FC	rpool FC 🗾 🧧		24.05 17:	00	Finished •			1	6:1	3,2	3,58
	Ne	ewcastle United F	•	We	/est Ham United F 🝷 💈		24.05 17:	00	Finished		ned		2:0	2,9	3,31	
	Ma	anchester City FC	•	Sou	uthampton FC 🔽 24		24.05 17:	00	Finished				2:0	1,42	5,15	

Лента на състоянието

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

Показва брой отбори, брой игри, среден сбор, домакинско предимство, марж на печалба и датата на последната актуализация.

2.2 Таблица с класирането

Таблицата с класирането се активира или чрез избор на елемент от менюто**Екипи®Текущо класиране**, или като щракнете върху буто

7

За да преброи правилно класирането, програмата използва следните атрибути в колоната **Rem**на игралната маса:

Е-първа игра в редовен турнир (първенство); **с**игри за купа, изключени от класирането; **фр**приятелски мачове, изключени от класирането;

Всички игри, които са играни на или след датата на играта, отбелязана от**E**, с изключение на купата и приятелските срещи, се вземат предвид при отчитане на класирането.

За лиги, които могат да се актуализират през Интернет, такива атрибути се добавят автоматично.

Ако два или повече отбора имат равен брой точки, тогава се прилагат определени правила за определяне на по-високо класираните отбори. Възможно е да промените (персонализирате) тези правила за специални нужди чрез натискане на бутон **Групи и правила**. Вижте раздел Групи и правила за класиране за подробности.

Най-добрите отбори, които ще бъдат повишени в по-високата лига, са подчертани в червено. Най-долните отбори, които ще бъдат прехвърлени в по-ниската лига, са подчертани в тъмно синьо. Броят на повишените и изпадналите отбори е определен в**Групи и правила**панел също.

Наказателните точки, засягащи класирането, се определят с помощта на елемент от менюто**Екипи®Наказателни точки**.

KF 2 Cli 3 RS 4 Ro 5 Ro 6 KA	RC Genk lub Brugge KV SC Anderlecht oyal Antwerp FC	20 20 20 20	13 12 9	3 5	4	40 44	27 23	42	D	W	L	W	D	W	L	W	W	W
2 Cli 3 RS 4 Ro 5 Ro 6 KA	lub Brugge KV SC Anderlecht oyal Antwerp FC	20 20 20	12 9	5	3	44	23	44	3.0.0					-		_		
3 RS 4 Ro 5 Ro 6 KA	SC Anderlecht oyal Antwerp FC	20	9	G				41	VV	D	VV	VV	W	W	D	W	W	W
1 Ro 5 Ro 5 KA	oyal Antwerp FC	20		0	5	36	18	33	L	L	W	W	D	W	W	W	L	L
5 Ro 5 KA	avala Union SC	20	9	5	6	36	21	32	D	W	D	L	L	D	W	L	W	D
5 KA	oyale onion 3G	20	7	10	3	28	18	31	W	D	W	D	W	Đ	W	D	L	D
	AA Gent	20	8	6	6	30	24	30	L	W	D	W	D	L	W	D	L	D
7 K\	V Mechelen	20	7	6	7	35	26	27	IN	D	D	L	L	W	L	D	W	W
B Ro	oyal Charleroi SC	20	8	3	9	21	23	27	2	5.12.	24 K	Me	chele	n - S	tand	ard o	le Lie	eae (
FC	C Verbroedering Dende	20	7	6	7	27	33	27	W	L	VV	VV	L	U	U		L	<u> </u>
0 FC	C Oud-Heverlee Leuver	20	5	10	5	19	21	25	W	L	W	D	D	D	D	L	W	D
1 St	tandard de Liege	20	6	7	7	12	21	25	D	L	D	D	D	W	L	W	L	W
2 KV	VC Westerlo	20	6	5	9	34	34	23	L	D	L	L	D	W	L	W	L	L
3 Ce	ercle Brugge KSV	20	5	6	9	21	32	21	D	W	D	D	L	L	L.	W	W	D
4 Sir	int-Truidense VV	20	4	7	9	24	40	19	D	L	L	L	D	L	W	L	W	L
5 K\	V Kortrijk	20	5	3	12	17	39	18	L	D	L	L	W	L	L.	L	W	L
6 KI	Beerschot VA	20	2	6	12	18	42	12	L	D	D	L	W	L	D	D	L	W

Таблицата с класирането съдържа интерактивни 5-, 10- и 15-форми, активирани чрез посочване на съответните цветни клетки.

2.3 Графики с рейтинги

Щракване върху един от елементите на менюто на**Графики**менюто отваря нов прозорец, където се показва динамиката на промяната на рейтингите (общо) за отбори в текущата лига:



Потребителят може да навигира през периоди с помощта на бутони със стрелки (или клавиши). Възможно е да видите целия асортимент, като поставите отметка в поле**Цял**.

Кривите могат да бъдат направени по-гладки, като поставите отметка в квадратче**Гладка**. опция**3D**променя външния вид на диаграмата на 3-измерна.

Кликнете**Печат**бутон, за да направите хартиено копие на показаната диаграма. Резултатите от печат са най-добри при използване на цветен принтер.

Възможно е да се покажат рейтинги (общо) на домакинския отбор*срещу*гост като изберете желаната позиция в подменюто **Отбор срещу отбор**.

Забележка:За да се покаже диаграма, трябва да има поне 2 отбора и 2 мача с различни дати. Кривите могат да се показват само за първите 63 отбора от таблицата с отбори. За голяма база данни от минали игри само последните 500 различни дати могат да бъдат показани в диаграма.

Забележка:Вертикалната лента в 2D изглед показва началото на периода, когато има достатъчно минали игри за надеждни статистически изчисления.

3 Задачи на потребителя

3.1 Въвеждане на данни за лигата

Данните за лигата са от съществено значение за тази програма. Състои се от набори от отбори и минали игри. Колкото повече игри са въведени, толкова по-точни рейтинги, общи суми (т.е. принос към общата сума) и коефициенти се изчисляват. Отборите и игрите се въвеждат съответно в таблиците за отбори и игри (вижте потребителския интерфейс). Двойките на играещи отбори (срещи) в таблицата с коефициентите също са част от данните за лигата.

• Отбори и таблица с отбори

Използвайте менюто**Екипи**за редактиране на таблицата на отборите. Колони**Рейтинг,Общо,Атака**и**Защита**могат да се редактират, ако има опция*Ръчно въвеждане на рейтинги/общо*е включено. Обикновено не е необходимо да въвеждате оценки и общи суми ръчно. Те се изчисляват автоматично, при условие че има достатъчно игри за статистически анализ. В таблицата с отбори могат да бъдат въведени максимум 1024 отбора.

Наказателните точки за даден отбор се въвеждат като цели положителни числа с помощта на менюто**Екипи** В Наказателни точки. Те се изваждат от нормално изчислените точки и по този начин коригираните точки се маркират в червено.

Игри и маса за игри

Използвайте елемент от менюто**игри**за редактиране на игрална маса. Всички колони могат да се редактират:**Дата,време**, **Домакин отбор,Отбор гост,G1,G2**-голове, отбелязани от отборите домакини и гости,**HT**-резултат на полувремето и**Rem**забележки към конкретна игра. Забележките (атрибутите) са незадължителни, те могат да имат следните стойности:**от**извънреден труд, **пv**-неутрално място,**E**-първи мач в шампионата,**с**-игра за купа,**фр**-приятелска игра,**?**- съмнителен резултат. Няколко забележки за една игра са разделени с интервали. Следващите редове на таблицата с игри може да не съдържат дата, ако тя остане същата.

Резултатите на полувремената се показват само във футболните лиги. Ако резултатът за пълното време на някой от отборите надвишава 30, тогава резултатът за полувремето не може да бъде показан.

в**тенис**лиги, таблицата с игри има малко по-различен вид. Колона**Р**съдържа краен или текущ резултат от съвпадение и колони**1..5**съдържат крайни или текущи резултати от отделни серии. Атрибут**дѕ**обозначава**голям шлем**мач, който може да се състои от до 5 сета.

Освен ръчно въвеждане на нови игри, таблицата с игри може да се актуализира или чрез Интернет (вижте Актуализиране на лиги през Интернет) или от файловете в следните формати:

1) Файлове на лигата (ЛЕА);

2) Excel файлове (**XLS**). Колоните в работния лист трябва да съдържат същите заглавки като таблицата с игри.

3) Файлове, разделени с текст/запетая (TXT,CSV,TSV) (вижте Актуализиране на данни за лигата от текстови файлове).

Възможно е или чрез елемент от менютоигри®Актуализиране от файлили чрез бутона на лентата с инструменти



Няма ограничение за броя игри, които могат да бъдат въведени в таблицата с игри.

За удобство на потребителя има възможност да гледа само мачовете и мачовете между двама избрани отбори (или всички игри, играни от един отбор). Това става чрез елемент от менюто**игри®Преглед на игри**.

Таблица с мачове и коефициенти

Таблицата с коефициентите се използва за определяне на мачове и за показване на коефициенти - резултати от изчисленията. Приспособленията са въведени ръчно, чрез падащи полета или чрез елемент от менюто **Приспособления ВПоказване на нови тела**. Потребителят може да поиска да въведе персонализирани хендикапи, общи суми и резултати в редактируеми сиви колони**АНО**или**3**, **Общо**, и **резултат**, съответно. Персонализираните хендикапи се въвеждат като отрицателен (положителен) брой топки, изваден (добавен) от резултата на отбора домакин. Те също могат да бъдат въведени в АНО нотация, напр**0:1,25**което е същото като**½ : 0**или**0,5**. Полетата за отметка в левия край на таблицата се използват за определяне на неутрално място на мача.

Забележка:Препоръчително е първо да подготвите таблицата на отборите, за да активирате асистента за тип, докато влизате в игрите.

Забележка:Натискане<Въведете>или двойно щракване влиза в режим на редактиране в редактируеми клетки на която и да е таблица.

Забележка:За удобство на потребителя всяка таблица има изскачащо меню, което се активира с десен бутон на мишката. Те са идентични с елементите от главното меню.

Потребителят може да отвори предварително запазен файл на лигата, като щракне върху бутон , или като изберете елемент от менютоФайл® Отворете.Ако файл на лига се намира вСъветник за коефициентидиректория, тя може бързо да бъде избрана от падащото поле за файлове на лентата с инструменти. Препоръчително е да поставите файловете на лигата в тази директория. Файловете на лигата имат разширение по подразбиранеЛЕА.

За да изчистите всички въведени данни и да започнете нова лига, щракнете върху елемент от 🔲 на лента с инструменти или изберете менюто на бутон Файл ®Нов.

За да запазите данните за лигата във файла за по-нататъшна употреба, щракнете върху бутон ЗапазванеилиФайл®Запиши като...

3.2 Изчисляване, преглед, отпечатване и експортиране на коефициенти

Първо се уверете, че маржът на печалба е настроен на нула, за да генерирате справедливи коефициенти.

За да започнете изчисления, щракнете върху бутон 🕨 или натиснете клавиш<**F9**>.

Рейтингите и общите резултати се изчисляват първо, а след това и коефициентите за всички определени мачове. Изчисленията са бързи, така че резултатите се показват незабавно.

Изчислените коефициенти са представени в таблицата с коефициенти (вижте темата Потребителски интерфейс). Точното значение на неговите колони е следното:

Преглед / клавишна комбинация	Колона	Значение	Значение в тенис лигата
Общ изглед	1	Победа на домакинския отбор	Победа на играч 1
<f3></f3>	Х	Начертайте	
	2	Победа на гостуващия отбор	Победа на играч 2
	1X	Победа на домакинството или равенство	
	12	Победа на отбора домакин или гост	
	2X	Победа на гостуване или равенство	
	AH	База за азиатски хендикап (с възможност за редактиране)	База за азиатски хендикап за спечелени игри (с
			възможност за редактиране)
	1	Победа на домакинството срещу АН	Победа на играч 1 срещу АН
	2	Победа на отбора като гост срещу АН	Победа на играч 2 срещу АН
	EX	Европейска (фиксирана) база за хендикап (с възможност	Европейска (фиксирана) база за хендикап за спечелени игри (с
		за редактиране)	възможност за редактиране)
	1	Победа на домакинството срещу ЕН	Победа на играч 1 срещу ЕН
	Х	Равенство срещу ЕН	Равенство срещу ЕН
	2	Победа на отбора като гост срещу ЕН	Победа на играч 2 срещу ЕН
	Общо	Общ брой отбелязани голове (с възможност за	Общ брой изиграни игри (с възможност за
		редактиране)	редактиране)
	<	Под - по-малко от Общо	Под - по-малко от Общо
	>	Над - по-голямо от Общо	Над - по-голямо от Общо
	И двете	И двата отбора да отбележат	И двамата играчи да отбележат
	не	Не и двата отбора да отбележат	Не и двамата играчи да отбележат
	резултат	Резултат от мача (с възможност за редактиране)	Резултат от мача (с възможност за редактиране)
	коефициенти	Коефициенти за резултата	Коефициенти за резултата

🔚 или изберете елемент от менюто**Файл**®

Над - по-голямо от Общо

Правилни резултати 0:0 3:3 <f4> [:4:] други</f4>		Коефициенти за определен резултат Всички резултати с 4 Коефициенти за всички други резултати	Коефициенти за конкретен резултат от мача					
Азиатски хендикап	AH	Изместен (-/+) азиатски хендикап	Изместен (-/+) азиатски хендикап					
<f5></f5>	1	Победа на домакинството срещу АН	Победа на играч 1 срещу АН					
	2	Победа на отбора като гост срещу АН	Победа на играч 2 срещу АН					
Вкарани голове	G1	Брой отбелязани голове от отбора домакин (с възможност за редактиране)	Брой спечелени игри от играч 1 (с възможност за редактиране)					
<f6></f6>	<	Под - по-малко от G1	Под - по-малко от G1 игри					
	>	Над - по-голямо от G1	Над - по-голям от G1 игри					
	G2	Брой отбелязани голове от отбора гост (с възможност за редактиране)	Брой спечелени игри от играч 2 (с възможност за редактиране)					
	<	Под - по-малко от G2	Под - по-малко от G2 игри					
	>	Над - по-голямо от G2	Над - по-голям от G2 игри					
	1, 2, 3, 4, 5	Общ брой голове = 1, 2, 3, 4, 5	Общ брой комплекти = 2, 3, 4, 5					
	01	Общ брой голове = 0 или 1						
	2+	Общо голове = 2 или повече						
	12	Общ брой голове = 1 или 2						
	02	Общ брой голове = 0, 1 или 2	Общо комплекти = 2					
	3+	Общо голове = 3 или повече	Общо комплекти = 3					
	23	Общо голове = 2 или 3						
	13	Общ брой голове = 1, 2 или 3						
	03	Общ брой голове = 0, 1, 2 или 3	Общо сетове = 3 (за Големия шлем)					
	4+	Общо голове = 4 или повече	Общо сетове = 4 или 5 (за Големия шлем)					
Под / над	Общо	Изместен (-/+) общ брой голове	Изместен (-/+) общ брой игри					
< F7 >	<	Под - по-малко от Общо	Под - по-малко от Общо					

<	Под - по-малко от Общо
>	Над - по-голямо от Общо

11

Ръководство на съветника за коефициенти

12

Полов

вин / пълен работен ден	1 (1)	Победа на отбора домакин за 1-ви път
< F8 >	X (1)	Равенство за 1-ви път
	2 (1)	Победа на гостуващия отбор за 1-ви път
	1 (2)	Победа на домакина за 2-ри път
	X (2)	Равенство 2-ри път
	2 (2)	Победа на гостувашия отбор за 2-ро време
	1/1	Победа на домакина на полувремето
		и на края
	1/X	Победа на домакина на полувремето и
		равенство на края
	1/2	Победа на отбора домакин на полувремето и
		победа на отбора гост на пълното време Равенство
	X/1	на полувремето и победа на отбора домакин на
		пълното време
	X/X	Равенство на полувремето и на края
	X/2	Равенство на полувремето и победа на отбора
		гост в пълното време
	2/1	Победа на отбора гост на полувремето и
		победа на отбора домакин на пълното време
	2/X	Победа на отбора гост на полувремето и
		равенство на края
	2/2	Победа на отбора като гост на
		полувремето и на края

Редактируемите колони позволяват на потребителя лесно да получи желаните коефициенти срещу персонализирани хендикапи, общи суми или резултати. В отговор на натискане<**Въведете>**клавиш, програмата показва незабавно нови коефициенти.

Отпечатването на таблици с коефициенти се извършва чрез натискане на бутон Отпечатайте (като изберете елемент от менютоФайл® коефициенти, или чрез натискане на комбинация от бързи клавишиСtrl-P.

Регистрираните потребители могат да експортират генерирани коефициенти и таблици с класиране в Excel (XLS) или запетаяразделени (CSV) файлове. Това става чрез елемент от менюто**Файл®Експортиране във файл**, или чрез натискане на комбинация от бързи клавиши**Ctrl-E**.

Коефициентите за всички налични лиги могат да бъдат експортирани в един Excel файл, като изберете елемент от менюто**Файл**® Експортирайте всички коефициенти, или чрез натискане на комбинация от бързи клавишиСtrl-Alt-E.

Отпечатването и експортирането на коефициенти се контролира от изскачащи диалогови прозорци, където е възможно да се избира кои елементи трябва да бъдат изпратени на принтер или файл. Съответните настройки се съдържат в**Опции**® **Разни**панел също. Това помага на потребителя да спести хартия и дисково пространство.

Забележка: Базите и общите суми на азиатския хендикап могат да имат цяло число или дробна стойност. При целочислената им стойност, изравняващият резултат от дадено събитие се "анулира".

Забележка:Пазете се от последните игри в сезон (турнир)! Някои отбори може вече да са загубили турнирната си мотивация, докато други все още се борят за първите места или каквото и да било. Това може да доведе или до уреждане на мач, или до неадекватен състав на отбора (напр. за да се спасят най-добрите играчи от възможни контузии).

Забележка:Съветник за коефициенти изчислява коефициенти само въз основа на представянето. Отчита човешкия фактор.

3.3 Коефициенти за хранене към съветника за залагане

Всеки справедлив коефициент може лесно да бъде въведен в инструмента Stake Wizard с помощта на който и да е елемент от менюто**Коефициенти®Подавайте към Stake Wiz** , или комбинацията от клавишни комбинации**<Ctrl-F>**, или просто като щракнете двукратно върху клетката за коефициенти.

За да активирате тази функция за конкретен коефициент на конкретно събитие, показалецът на мишката трябва да бъде позициониран върху съответната клетка от която и да е таблица с коефициенти.

До 26 различни коефициенти могат да бъдат въведени в един файл за залог (STK). Препоръчително е да изберете независими събития/коефициенти за захранване**Съветник за залагане**.

Когато опцията**Опции®Съветник за залагане®Автоматично подаване на коефициенти на линия** е включено, наличните пазарни коефициенти се подават заедно със съответните справедливи коефициенти. В противен случай коефициентите на линия трябва да бъдат въведени ръчно от потребителя в колоната**Линия**от масата за залагания. За да направите коефициентите на линията достъпни за преглед и захранване, натиснете клавиш<**F2>**. За да ги направите незабавно достъпни, включете опцията**Опции®Интернет**® Автоматично извличане на коефициенти на линия. Последната опция е достъпна само за регистрирани потребители.

3.4 Актуализиране на лиги през интернет

Над 100 футболни и хокейни лиги, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP и WTA могат лесно да се актуализират чрез интернет връзка.

В момента се поддържат футболни лиги от следните държави: Англия, Германия, Италия, Испания, Франция, Португалия, Холандия, Белгия, Русия, Украйна, Финландия, Шотландия, Австрия, Швеция, Норвегия, Дания, Гърция, Турция, Швейцария, Ирландия, Полша, Чехия, Словакия, Сърбия, България, Хърватия, Словения, Румъния, Израел, Исландия, Унгария, САЩ, Мексико, Аржентина, Бразилия, Австралия, Китай, Япония, Южна Корея, Чили, Кипър, Черна гора, Колумбия, Перу, Индия, Виетнам, Босна и Херцеговина. Още лиги трябва да бъдат добавени допълнително.

Свържете се с интернет и започнете да актуализирате лиги, като изберете меню**Интернет**с опции за актуализиране или само на текущата лига, експресна актуализация или основна актуализация на всички лиги и мачове. The

Последната опция може да се приложи и чрез щракване върху бутона на радара в лентата опция може да струменти. Прекъснатата актуализация може да бъде възобновена, като се започне от последната точка.

Напредъкът на интернет актуализациите и техните резултати се показват във формуляра:

Updating leagues via Internet	×						
Updating league: Belarus - Vysshaya Liga							
Games & fixtures updated for:							
GermanyN, GermanyNO, Portugal, Portugal2, Russia, Ukraine, Austria1, SwedenN, SwedenS, Turkey, Turkey2, Poland, Hungany, Brazil, Japan2, Korea							
	π.						
Stop							

Забележка:Лигите се актуализират ежедневно. Сървърните актуализации се извършват приблизително в полунощ GMT.

Забележка:Най-новите резултати могат да бъдат получени по-бързо, като изберете елемент от менютоИнтернет®Експресна актуализация от текущи/всички лиги, или чрез иницииране на показване на резултати/коефициенти на живо чрез бутон на лентата с инструменти.

3.5 Резултати и коефициенти на живо

Резултатите на живо и съответните коефициенти на живо се инициират чрез натискане на бутон 👂 на лента с инструменти. след това те се обновяват на всеки 5 секунди. Компютърът трябва да е свързан към интернет, за да извърши тази операция.

Резултатите на живо се показват в**Таблица с резултати на живо**от лявата страна на таблицата с коефициенти в основната форма. Съответните коефициенти на живо се преизчисляват автоматично при всяка промяна в таблицата с резултати на живо.

Използване на бутоните на лентата с инструменти 🥨 или елемент от менюто Приспособления Всички игри на живо, е възможно да се покаже всички НаЛИЧНИИГРИ В ИГРА В ТЕКУЩИЯ СПОРТ.

Предоставени са резултати и коефициенти на живо за повечето футболни лиги.

NHL, няколко европейски хокейни лиги, MLB, NFL, NBA, АТР и WTA също са обхванати.

3.6 Актуализиране на данни за лигата от текстови файлове

Файловият формат за обща актуализация отговаря на следната спецификация на текстовия файл:

15 май 2009 г	Монпелие	- Лион	2 - 2
	Сент Етиен	- Монако	3 - 1
	Льо_Хавър	- Нант	0 - 1
123456789012345	578901234567890 [°]	1234567890123456789	01234567

Следващите редове може да не съдържат дата, ако тя остане същата.

Забележка: Горният формат на текстов файл е остарял във версия 1.80 и по-нова. Запазва се за обратна съвместимост.

3.7 Преименуване на много отбори

Използване на елемент от менюто**Екипи®Преименувайте много отбори**, възможно е да преименувате много отбори наведнъж според правилата за преименуване в текстовия файл. Текстовият файл трябва да съдържа правила за преименуване под формата на следните низове:

```
Нов отбор1 име="Стар отбор1 име1";"Стар отбор1 име2";... Нов отбор2 име="Стар отбор2 име1";"Стар отбор2 име2";... Нов отбор3 име="Стар отбор3 име1";"Стар име на екип32";...
```

и така нататък.

Името на текстовия файл е**Преименуване.ren**no подразбиране. Когато избира тази команда, потребителят получава подкана да промени името на текстовия файл, ако е необходимо. Обхватът на преименуването на файла обхваща всички горни папки по отношение на програмната директория\Oddswiz\ освен ако не съдържат други преименувани файлове. Например преименуване на отбори във файла на лигата \Oddswiz\Austria\Bundesliga\2021.leaще се подчинява на правилата за преименуване на\Oddswiz\Austria\Rename.ren въпреки че папката\Oddswiz\съдържа и друг файлПреименуване.ren.

Тази функция опростява връзката за данни с инструмента**Извличане на данни**които могат да предлагат същите отбори, но с коренно различни имена.

3.8 Ако сте букмейкър

Задаване на опция**Марж на печалбата**до стойност между 10-20% позволява на потребителя да генерира линейни коефициенти (цени) на букмейкъра. Обикновено се закръглят до 0,05.

Типични закръглени линейни коефициенти, генерирани отСъветник за коефициентиможе да изглежда така:

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 Kцln 🛛 🔻	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 Muncher 🔻	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 Munche 🔻	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

Експортирането на такива коефициенти за всички лиги може да доведе до огромен Excel файл с до 120 страници за печат, съдържащи над 50 000 различни коефициенти за почти всеки вкус. Опцията за експортиране е достъпна само за регистрирани потребители.

Забележка:Коефициенти за линия, генерирани от**Съветник за коефициенти**по този начин може да се различава от пазарните стойности, по-специално поради факта, че действителните обеми на залагания за определени събития не се отчитат. Добра идея е да се използва от истински букмейкър**Съветник за коефициенти**като съветник, напр. за коригиране*средни пазарни коефициенти*в указаната от програмата посока.

4 Опции

Формата за опции се активира от елемент от менютоОпции.

Има пет раздела:Чести, Текуща лига, Интернет, Съветник за залагане, иРазни.

Първите два раздела, **Чести**и **Текуща лига**(напр*Шотландия*) имат идентични набори от налични опции за лига. **Чести**опциите се използват като първоначални опции за нови лиги и за съхраняване на настройките по подразбиране за лигите с помощта на опция *Използвайте общи опции*. Всички опции в раздела **Текуща лига**са специфични за лигата.

Интернетима някои интернет опции.

Съветник за залаганепоказва наличните опции вСъветник за залаганеинструмент за залагане.

Разнисъдържа някои настройки за печат и експортиране.

4.1 Текущи опции за лига

Common Scotland Internet Stake Wizard M	lisc
League name Scotland - Premiership Sport Soccer Computation algorithm of 2015 Home advantage, balls 0,245 Profit margin, % 0 Depreciation period, days 900 Trend comparison base, days 200 Show new fixtures, rounds 1 Round date tolerance, days 3 Groups and rules of ranking	Notation of odds Dec O p, % O USA O UK Handicap odds Asian Fixed Round odds to 0,01 0,05 Exclude draws Allow quarter-integral AHO bases Allow quarter-integral totals Allow quarter-integral totals Allow quarter-integral totals Auto calculations on file opening Cup games do count Friendly games do count Friendly games do count Show some old fixtures Suspend Internet updates
Use common options Can	icel Help OK

• Име на лигата

Правилното име на лигата. Името на лигата се показва на различни формуляри и печатни материали.

• спорт

Наличните спортове са футбол, хокей на лед, бейзбол, американски футбол, ръгби и баскетбол. Важно е да посочите правилния спорт за дадена лига, тъй като това има ефект върху начина, по който данните за лигата се интерпретират от програмата.

• Алгоритъм за изчисление

Нов изчислителен алгоритъм (2015) оптимизира производителността спрямо нов надежден критерий - ентропия на успешните вероятности. Препоръчително е да зададете най-новия алгоритъм за изчисление.

• Домакинско предимство, топки

Когато опцията *Ръчно въвеждане на рейтинги/общо*(виж по-долу) е включено, потребителят трябва да въведе тук средното домакинско предимство за дадена лига, в топки. Типичното домакинско предимство е около 0,5 топки във футболни лиги.

• Марж на печалбата, %

Задайте марж на печалба на нула, за да генерирате справедливи коефициенти, и на 10-20%, за да генерирате коефициенти на линия на букмейкъра. Тази опция позволява и отрицателни стойности за специални цели.

• Срок на амортизация, дни

Програмата използва минали игри в статистическата оценка на рейтингите и общите резултати. Новите игри се оценяват по-високо от старите. Миналите игри се игнорират напълно, ако са по-стари от периода на амортизация. Типичният период на амортизация е около 900 дни във футболни лиги. Възможно е да се зададе фиксирана начална дата на амортизационния период, така че продължителността му постепенно да нараства. Превключете тези режими, като щракнете двукратно върху контролата на периода на амортизация.

• База за сравнение на тенденции, дни

Сравнителен период за изчисления на тенденции. По-краткият период може да не улови дългосрочните тенденции и обратното. Стойност по подразбиране 200 дни.

• Показване на нови мачове, кръгове

Броят кръгове от бъдещи игри, които ще се използват като приспособления. Програмата се извлича от файловете на лигата, които могат да се актуализират през интернет.

• Толеранс за кръгла дата, дни

Когато се извличат нови срещи от файла на лигата, тази стойност се използва за определяне на диапазона от дати на един кръг. Например кръгът на футболната лига може да започне в петък, а последният мач да се проведе в понеделник.

• Групи и правила за класиране...

Натискането на този бутон отваря панел Групи и правила за класиране. Дефинирайте групи и въведете специфични за лигата правила за класиране на отбори там.

• Обозначаване на коефициентите

Има четири налични обозначения на коефициентите: десетичен знак, процент на вероятността, САЩ и Обединеното кралство. Британската нотация не се препоръчва за генериране на справедливи коефициенти, тъй като последните изискват по-голяма точност.

• Коефициенти за хендикап

Използвайте тази опция, за да посочите вида коефициенти за хендикап: азиатски или фиксирани. Азиатските коефициенти (АНО) могат да имат цяло число, полуцяло число или четвърт цяло число база хендикап без равенства. Ако резултатът от мача изравни цяло число на хендикап от АНО, тогава такова събитие се "отменя". Коефициентите за фиксиран хендикап (1 X 2) са подобни на коефициентите за фиксиран хендикап и са равни на тях, ако базата за хендикап е нула.

• Кръгли коефициенти за

Когато трябва да се генерират коефициентите на линията, добра идея е да ги закръглите до 0,05 в десетична система (или до 5 в САЩ). Справедливите коефициенти обикновено изискват повече точност при оценката на възможните залози.

• Изключете равенствата

Някои спортове може да нямат равенство в резултат на игра. В такива случаи отчитането на равенствата е безсмислено и следователно те се изключват от всякакви коефициенти, като изберат тази опция.

• Разрешаване на четвъртинтегрални АНО бази

Тази опция позволява генериране на четвъртинтегрални бази за азиатски хендикап, като напр**0 : ¼,0 : ¾**и т.н., в допълнение към интеграла (напр**0 : 1**) и полуинтеграл (напр**½ : 0**) бази.

• Разрешаване на четвърт интегрални суми

Ако е отметнато, програмата ще генерира четвърти интегрални суми (напр**2.25**) в допълнение към интеграла (напр**3**) и полуинтеграл (напр**2.5**) стойности, клонящи към максимален баланс между под и над. В противен случай ще бъдат генерирани само интегрални и полуинтегрални суми.

• Ръчно въвеждане на рейтинги/общо

Обикновено няма нужда да въвеждате рейтинги и общи суми ръчно, ако има достатъчно игри за статистически анализ. Понякога обаче потребителят може да иска да редактира изчислените стойности според своя опит, познания за наранявания, мотивация и т.н. Не се препоръчва използването на ръчно въвеждане заедно с изчислителния алгоритъм от 2006 г.

• Автоматични изчисления при отваряне на файл

Поставете отметка в това квадратче, така че всички изчисления да се извършват автоматично при отваряне (или избор от полето за списък с файлове) на друг файл на лигата. Премахнете отметката от квадратчето, ако планирате да използвате текущата лига само като база данни с минали игри.

• Мачовете за купата се броят

Игрите за купата обикновено се считат за пълноценни игри, допринасящи за рейтингите и общите резултати. Тези, които смятат обратното, могат да премахнат отметката от това поле, така че игрите, маркирани от**с**в полето Rem бяха игнорирани при статистическите изчисления.

• Приятелските мачове се броят

Приятелски игри с атрибут**фр**в полето Rem се броят на половин тегло. Премахнете отметката от това квадратче, за да игнорирате напълно приятелските мачове в статистическите изчисления.

• Извънредният труд се брои

В някои спортове, като хокея на лед, продълженията са важни. Тази опция се използва за специално третиране на игрите, маркирани от**от**в полето Rem на масата за игри.

• Покажете някои стари тела

Причинява показване на някои стари тела при избор**Приспособления ВПоказване на нови тела**. Обикновено се показва предишният кръг от игри. Поведението на тази опция зависи от настройката на **Толерантност към кръглата дата**.

• Спрете интернет актуализациите

Някои лиги може да не представляват интерес за конкретния потребител. Поставянето на отметка в това квадратче деактивира интернет актуализациите за текущата лига и по този начин спестява общото онлайн време.

• Използвайте общи опции

Добра идея е да посочите опции за повечето лиги в**Чести**и ги накарайте да се използват от конкретна лига, просто като поставите отметка в това квадратче.

4.2 Групи и правила за класиране

Панелът**Групи и правила за класиране**се активира от панелите Опции, Класиране или от инструмента Анализ на турнира.

19

iroups	Rules of ranking
Available teams Naming Internal games Numbers Group A ✓ Available teams Chosen teams 1. FC Kuln > AC Milan > AEK Athens FC > AEK Athens FC > AFC Ajax Amsterde > Ahisarspor Apollon Limassol Atalanta Bergamas Athletic Club Bilbac Bayer 04 Leverkusi Borussia Dortmund	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 • 1 Head to head goals difference • 3 Head to head goals difference • 3 Head to head away goals • • • • 4 Overall goals scored • • • • 6 • • • • • 8 • • • • •

Тук дефинирайте групи и въведете специфични за лигата правила за класиране на отборите, т.е. приоритет в случай на равен брой точки между два или повече отбора. Тези настройки засягат по-нататъшните изчисления на класирането и резултатите от анализа на турнира.

Могат да се дефинират до 26 групи. Отбори, принадлежащи към една група, не могат да бъдат включени в друга. Групите могат да имат или литерал (**A**,**6**,**B**,...), цифра (**1**,**2**,**3**,...), или всяко друго именуване.

Поставете отметка в квадратчето**Вътрешни игри**ако трябва да се броят само игри между отбори, принадлежащи към една и съща група.

За да деактивирате групирането, намалете броя на групите до 0.

Правилата за класиране определят реда на приоритетите между два или повече отбора с равен брой точки. Типичните правила за класиране за повечето европейски футболни лиги са както следва:

- 1. Обща голова разлика
- 2. Общ брой отбелязани голове
- 3. Брой точки един срещу друг
- 4. Голова разлика един срещу друг

В допълнение, потребителят може да определи броя на най-добрите отбори, които да бъдат повишени в по-високата лига, и броя на отборите на дъното, които да бъдат понижени в по-ниската лига.

4.3 Интернет опции

Common Scotland Internet Stake Wizard Misc
Proxy server
✓ Lise automatic prov <i>u</i> settings
🗖 Use a proxy server
Address Port 0
T BIX B
Automatically download new leagues
Automatically fetch line odds
Sound notification of completed updates
✓ Overnight auto update between 3 → and 4 o'clock: ● Basic ○ Expr ○ Both
Cancel Help OK

• Прокси сървър

Препоръчително е да поставите отметка в квадратчето Използвайте автоматични настройки за проксиза да активирате автоматичната конфигурация на прокси сървъра. В повечето случаи програмата определя правилно параметрите на прокси сървъра и дали изобщо да използва прокси сървър.

Ако програмата не успее да определи правилните параметри на прокси сървъра, премахнете отметката от квадратчето**Използвайте** автоматични настройки за прокси. Поставете отметка в квадратчетоИзползвайте прокси сървър, посочете проксиАдресиПортако е необходим прокси. Като цяло, ако успеете да актуализирате лиги през интернет без прокси, вероятно не е необходимо прокси.

Обикновено тези стойности съответстват на настройките на LAN прокси на Internet Explorer:

Internet Explorer®Инструменти®Интернет опции®Връзки®LAN настройки.

Ако не успеете, тогава се консултирайте с вашия ISP или LAN администратор относно правилните стойности на прокси сървъра.

• Автоматично изтегляне на нови лиги

Поставете отметка в това квадратче, така че новите лиги, появяващи се от време на време на сървъра, да се изтеглят автоматично.

• Автоматично извличане на коефициенти на линия

Поставете отметка в това квадратче, за да извлечете коефициентите на линията автоматично от сървъра.

• Звукови известия за завършени актуализации

Включва мелодия, когато актуализацията приключи.

• Автоматична актуализация през нощта

Включва автоматичните актуализации през нощта на всички лиги, или основни, или експресни, или и двете.

4.4 Опции на съветника за залагане

Common Scotland Internet Stake Wizard Mi	isc
Bets ✓ Auto update status on file opening ✓ Check dependencies Variants	 Automatically feed line odds Apply team vs team trend hints Computations
Auto select top variants 3	Default mode Regular C Kelly Default conf. probability, % 95 • Default target multiplier 10 • Limit accumulators by 6 • Limit subcomponents by 100 •
Cano	cel Help OK

Залози

• Автоматично актуализиране на състоянието при отваряне на файл

Поставете отметка в това квадратче, така че статусът на избраните залози да се актуализира автоматично, при отваряне (или избор от полето за списък с файлове) на друг файл със залог.

• Проверете зависимостите

Взаимно зависимите залози (т.е. залози за едно и също събитие) не могат да бъдат включени в акумулатори (парлей и др.). Изберете тази опция, за да предотвратите**Съветник за залагане**от генериране на забранени варианти на залагане.

• Автоматично подаване на коефициенти на линия

Позволява автоматично подаване на наличните коефициенти за линия заедно с справедливите коефициенти**Стак Wizard's**маса със залагания. Има смисъл, когато потребителят ще залага с**bwin.com**.

• Прилагайте подсказки за тенденцията отбор срещу отбор

Поставете отметка в това квадратче, за да приложите съвети за проверка на тенденции чрез оцветяване на клетки с коефициенти (пряк път**F10**). Коефициентите с неблагоприятни тенденции ще бъдат оцветени във виолетово. Опит за захранване на тези шансове **Съветник за залагане**ще бъде придружено от предупредително съобщение.

Варианти

• Автоматичен избор на топ варианти

След завършване на изчисленията, няколко варианта на най-добър залог могат да бъдат избрани автоматично чрез избор на подходящо число. Избраните варианти се показват във формата**Доклади**.

• Стилове за избор

Използвайки тези опции, потребителят може да персонализира външния вид на избрани и неизбрани варианти на залог в таблицата с варианти.

Изчисления

• Режим по подразбиране

Режимът по подразбиране на изчисленията определя режима на новосъздадените файлове на залози. Действителният режим на изчисления може да бъде зададен от контролния панел на**Съветник за залагане**основна форма. Използване**Редовен**режимът е за предпочитане.

• Вероятност за достоверност по подразбиране, %

Вероятността за доверие е вероятността да се достигне целевият фонд в еднаква последователност от*Н*кръгове на залагане. Препоръчителна стойност по подразбиране - 95%.

• Целеви множител по подразбиране

Целевият множител е равен на съотношението (Целеви фонд)/(Наличен фонд). Целевият фонд на новосъздадените файлове със залози се изчислява според тази стойност и последния наличен потребителски фонд (банкрол). Препоръчителната стойност е 100.

• Ограничете акумулаторите от

Тази опция позволява на потребителя да ограничи акумулаторите до определения брой обикновени залози. При ограничаване на акумулаторите напр. до 2,**Съветник за залагане**генерира варианти на залагане като**А,6,В,АВ,АС,пр.н.е**, **АВ+С, АВ+ВС+АС**и т.н., но не**АВС**. Препоръчителната стойност е 6.

• Ограничете подкомпонентите от

Броят на подкомпонентите в комплексен залог е равен на 2/-1, когато не са наложени ограничения (*H*брой избрани независими събития). От практически причини не може да бъде твърде голям. Препоръчителната стойност е 100. Максималната разрешена стойност е 4095.

4.5 Разни опции

Common Scotland I	nternet Stake Wiza	ard Misc	
ltems to print			
🔽 General view	Correct scores	🔽 Asian handicaps	Scored goals
🔽 Under/over	💌 Half / full time	🗖 Line odds	Table of standings:
Ask before prin	nting 🔽 Ask o	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	a single worksheet		🖲 Normal 🔿 Wide
🔽 Ask before exp	oorting 🔽 Ask o	once	
Suppress displ	lay of diacritic symb	ols	
		Cancel	Help

• Елементи за печат

Поставете отметки в съответните квадратчета, за да изберете кои изгледи на коефициенти да бъдат отпечатани. Потребителят може да не се интересува от цялото разнообразие от генерирани коефициенти и тази опция помага да се спести хартия.

• Елементи за износ

Поставете отметки в съответните квадратчета, за да изберете кои изгледи на коефициентите и да бъдат експортирани в Excel (XLS) или разделен със запетая (CSV) файл. Потребителят може да не се интересува от цялото разнообразие от генерирани коефициенти и тази опция помага да се спести дисково пространство чрез създаване на по-малки файлове.

В допълнение, още две квадратчета за отметка**Попитайте преди...**и**Попитайте веднъж**може да се използва за контролиране на поведението на изскачащи диалогови прозорци, появяващи се преди отпечатване и експортиране.

• Потискане на показването на диакритични знаци

Поставете отметка в това квадратче, за да потиснете показването на диакритични знаци в имената на отборите. Тези знаци обикновено се показват неправилно в нелатинските локали (напр. китайски, кирилица и т.н.) и могат да развалят нормалния вид на програмата. Опцията изисква рестартиране на програмата, за да има ефект.

5 Инструменти

5.1 Конвертор на коефициенти

Конверторът на коефициенти се активира или чрез избор на елемент от менюто**Инструменти®Конвертор на коефициенти**, или като щракнете върху бутон в лени инструменти.

• Основен панел

Коефициентите се преобразуват между четири налични нотации: десетична, процент на вероятността, САЩ и Обединеното кралство. Възможно е да въведете коефициенти с помощта на клавиатура или мишка:

Basic 1 X 2 Arbitrage	
_ Input	Output
2,5	Decimal 2,5
Notation	Probability, % 40
	USA 150
7 8 9 /	UK 6/4
4 5 6 .	Precision
	C High C Normal C Round
1 2 3 -	T Auto conversion T Reciprocal
0 C Convert	Help Close

Позволените диапазони за входните коефициенти са както следва:

Десетичен запис	1безкрайност
Процент на вероятност	0100%
САЩ нотация	- безкрайност100, дори, 100безкрайност
UK (дробна) нотация	01, четен, 1безкрайност

В зависимост от специфичните нужди, потребителят може да избира между три степени на прецизност на изхода: висока, нормална и заоблена.

Тези, които не са склонни да натиснат бутон Преобразуване, може да използва функцията за автоматично преобразуване, като постави отметка в квадратче Автоматично преобразуване.

Възможно е да видите реципрочна стойност на получените коефициенти, като поставите отметка в квадратче**Реципрочен**. Реципрочната стойност се изчислява като допълнение към 100% вероятност за дадено събитие.

• 1 Х 2 панел

Фиксираните коефициенти (цени) 1X2 се конвертират тук в азиатски хендикап, общ брой голове и правилни резултати. Освен това конверторът изчислява действителния марж на печалбата или използва дефинирана от потребителя стойност.

25

Basic 1 X 2 Arbitrage								
Input <u>1 X 2</u> 1,95 3,3 4	Output Profit margin, % 6,18 Set 0%							
Notation	Fixed 1,95 3,3 4							
	AH -0,5 1,95 1,81							
	Total 2,25 2,03 1,74							
4 5 6 ,	Score 1:1 5,95							
1 2 3 -	Auto conversion Reset							
0 C Convert	Help Close							

Потребителят може да дефинира произволен марж на печалба в редактируемото поле за въвеждане и след това да изчисли съответните фиксирани коефициенти, азиатски хендикап, общ брой голове и правилни резултати, като щракне върху бутон**Преобразуване**. Щракване върху бутон **Задайте 0%**бързо настройва маржа на печалбата на нула и показва справедливи коефициенти.

АНО база, обща база голове и най-вероятният правилен резултат също се показват в редактируемите полета. Потребителят може да посочи произволна стойност на АНО, общ брой голове и правилен резултат там и да изчисли съответните коефициенти, като щракнете върху бутон**Преобразуване**или чрез натискане<**Въведете**>.

Щракване върху бутон**Нулиране**отхвърля дефинираните от потребителя бази и връща всички към автоматични стойности.

Забележка:По принцип обратното преобразуване на азиатските хендикапи във фиксирани коефициенти е възможно, при условие че са известни и общите коефициенти за голове.

• Арбитражен панел

Арбитражни залагания (известни още като*сигурен залог*или*арб*) е безрискова възможност за реализиране на гарантирана печалба от определено спортно събитие или пазар за залагания. Той използва разликите в коефициентите, предлагани между няколко букмейкъра, обикновено два или три.

Арбитражните залагания са възможни, когато коефициентите L1, L2,..., Lкна взаимно изключващи секрезултатите от едно и също събитие отговарят на прост критерий (в десетична система): P = 1/L1 + 1/L2 + ... + 1/Lk < 1. Маржът на печалба на хипотетичен букмейкър в % се определя като 100*(1 - 1 / P), и обикновено трябва да е отрицателен. Индивидуалните залози за резултатите 1, 2,... се изчисляват като A / P / L1, A / P / L2 и т.н., където A е сума на инвестицията. Тогава очакваната печалба на залагащия се изчислява като A*(1 / P - 1) и обикновено трябва да е положителна.

Всички тези изчисления за два или три резултата се извършват на**Арбитраж**панел, като щракнете върху бутон Преобразуванеили чрез натискане<**Въведете>**:

```
Basic 1 X 2 Arbitrage
```

Input 1 2 X	Coutput
2,2 2,3	Profit margin, % -12,444
	Investment 100
	Stake for 1 51,11
7 8 9 /	Stake for 2 48,89
4 5 6 ,	Stake for X
	Expected profit 12,44
1 2 3 -	T Auto conversion
0 C Convert	Help Close

Първите два резултата (1, 2) обикновено се приемат за победи на един или друг отбор в мач (равенство без залог) или събитие от типа*даl не*. Само за два резултата третото редактируемо поле трябва да остане празно. Третият изход (X) не е задължителен и се приема, че е равенство за фиксираните коефициенти от вида *1-X-2*.

Забележка:В случай, че критерият за арбитраж не е изпълнен, очакваната печалба е отрицателна и се маркира в червено, докато програмата сигнализира със звуков сигнал.

5.2 Съветник за залагане 4

Инструментът**Съветник за залагане**генерира оптимална стратегия за залагане и по този начин помага да спрете да губите пари при залагане на сляпо. Използвайки разширен анализ на вероятностите, той директно инструктира залагащия какъв вариант на залагане е за предпочитане, както и конкретното разпределение на средствата за залагане.

Активира се или чрез избор на елемент от менюто Инструменти 🕮 Съветник за залагане, или като щракнете върху лента с бутони. 🕅 върху инструмент

Подробна информация за този мощен инструмент може да бъде намерена в Ръководството на съветника за залагане на глава.

5.3 Анализ на турнира

Инструментът за анализ на турнири решава следните задачи:

- Изчислява коефициентите (вероятностите) всеки отбор да бъде на определено място след приключване на планираните игри;
- Изчислява най-вероятния сценарий за всяка възможна двойка "отбор срещу място";
- Изчислява хипотетична таблица на класирането за най-вероятните сценарии.
- Изчислява таблица с резултати за последните игри от даден турнир.

Активира се или чрез избор на елемент от менюто **Инструменти ВАнализ на турнира**, или като щракнете върху бутон върху лента с инструменти.



За да започнете анализ, щракнете върху бутон или натиснете клавиш <**F9**> или изберете елемент от менюто**Бягай®Започнете**.

Времето за изчисление зависи от броя на планираните игри като степен на 3 и следователно може да бъде огромно. Потребителят обаче има възможност да избира между скорост на изчисление и желана точност с помощта на управлението на пистата и рессистор на лента с инструменти. За спиране на дългите изчисления също

щракнете върху бутоннатиснете клавиш <**F10**> или изберете елемент от менютоБягай®Спрете.

• Таблица с коефициенти

Изчис	Изчислените коефициенти са представени в таблицата с коефициенти:										
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

Цветните клетки представляват възможни двойки "отбор срещу място". Колкото по-тъмен е цветът, толкова повече шансове има даден отбор да заеме мястото.

Има четири налични обозначения на числата в таблицата с коефициентите: десетичен знак, вероятност %, САЩ и Обединеното кралство. Вероятностите се използват по подразбиране. Сумата от вероятностите във всяка колона и във всеки ред е равна на 100%.

Нотациите могат лесно да се превключват чрез щракване върху елемент от менютоКоефициенти®Нотация, или чрез изскачащо меню.

Щракването с мишката върху която и да е цветна клетка от таблицата с коефициентите води до незабавен отговор в две други таблици: таблица с игри и таблица с хипотетични класирания.

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	~

Маса за игри и сценарии

Таблицата с игри съдържа всички изиграни и някои планирани игри от текущия турнир. Те съответстват на всички игри в таблицата с игри на main**Съветник за коефициенти**екран без чаша (**c**) атрибут и не по-стари от първата игра на турнира (обозначена с**E**). Планираните игри имат светлосив фон, за да се различават от другите. Колона**Р**показва най-вероятния сценарий за избраната двойка**отбор срещу място**използвайки следния набор от символи:

У	победа на домакинския отбор
Л	победа на отбора като гост
Г	рисувам
Wn	победа на отбора домакин с голова разлика n
Ln	победа на отбора гост с голова разлика n
С	определен резултат

Колони**G1,G2**представляват действителни резултати от минали игри и най-вероятните резултати за планираните игри. Резултатите от някои планирани игри са обусловени от сценария. Например, докато най-вероятният резултат от някоя игра e**1:0**, като участвате в сценарий като "равенство" прави найвероятния резултат от тази игра, напр**1:1**. Планираните игри, които не са включени в сценария, са сиви.

N	Teams	G	W	D	L	S	С	Ρ	^
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	~

• Таблица с хипотетично класиране

Тази таблица показва хипотетично класиране за най-вероятния сценарий на избраната двойка**отбор срещу място**(напр. Hibernian на 3-то място). Колони**Ж,У,г,Л,С,В,П**обозначават общия брой на: изиграни игри, победи, равенства, загуби, отбелязани голове за, отбелязани голове срещу (допуснати) и съответно точки.

• Таблица с резултати

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

Таблицата с резултати може да се покаже или чрез използване на елемент от менюто**Таблица**®**Таблица с резултати**, или чрез натискане на клавиш <**F3**>. Тази таблица показва резултати от минали игри в турнир. Потребителят може да се върне обратно към таблицата с коефициенти, като натисне клавиш <**F2**>.

Забележка: Таблиците с коефициенти и резултати могат да бъдат експортирани в Excel (XLS) файл с помощта на елемент от менюто Таблица® Експортиране на таблица.

Забележка:Инструментът за анализ на турнири има следните ограничения за входните данни:

Инструменти

29

Максимален брой отбори	32
Максимален брой минали игри	1250
Максимален брой насрочени игри	96

5.4 Извличане на данни

Извличане на данние помощна програма, която търси в интернет уеб източници и извлича спортни резултати и мачове за футбол, хокей на лед, баскетбол, бейзбол, ръгби юниън, американски футбол, хандбал и волейбол. Той обхваща голямо разнообразие от шампионати и други състезания. Няколко опции позволяват получаване на най-новите или пълни резултати, предоставяне на игри с някои атрибути, автоматично преименуване на отборите и запазване на данните във формат на лигата (LEA). Простият и интуитивен интерфейс улеснява получаването и запазването на големи масиви от данни много бързо.

Инструментът**Извличане на данни**се активира или чрез елемент от менюто**Инструменти®Извличане на данни**или чрез бутона на лентата с инструмент

Забележка:ВсичкиИзвличане на даннифункциите са налични само в пълна (регистрирана) версия.

Забележка:Когато записвате данни сПреименуванеопция,Извличане на данниизползва същите правила и файлове, както е описано в темата Преименуване на много екипи.

ustr	a 💌	Bundes	liga		▼ 2021/2022	 Regular seaso 	on	•	Both	•
locc	er 💌				□ м	ark first game 🔲 Rece	ent 🕅	Add	Get D4	\T.
N	Teams 🔺	Ν	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	1	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	1	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				-,
dd a	ttributes: n∨ fr	c ot	- t∕gs ∏ li	nverse	Clear tables	I		Renar	ne 🕂	F

Зеленият бутон плюс в долния десен ъгъл актуализира текущата лига с извлечени данни, без да се налага да ги записвате във файла.

• Добавяне на персонализирана лига

Първо, уверете се, че има минали резултати и бъдещи срещи Извличане на данни.

1. Запазете данните за лигата във файл на лигата, като използвате бутона в долния десен ъгъл.

2. Отворете този файл в Съветник за коефициенти.

3. Добавете файлове за минали сезони с помощта на**игри**®Актуализиране от файл.

3.1. Определете участващите отбори. Вземете всички отбори и игри през последните 3 сезона + текущия сезон напр. в Лига 2. Това става лесно, като проверите опциите за филтър**Добавете екипи,Добавете игри**, и**Добавете**

приспособления при използване игри ®Актуализиране от файл.

3.2. Актуализирайте лигата от поне 3 последни сезона в Лига 1, 2, 3, 4 и т.н., като използвате само опция**Добавете игри**. Вземете колкото искате последни сезони за исторически анализ на ефективността и диаграми, но не забравяйте, че само онези игри влияят върху рейтингите и шансовете, които не са по-стари от периода на амортизация

(**Опции**®**Период на амортизация**). Има стойност по подразбиране 900 дни за повечето лиги (~ 2,5 сезона). 4. Направете необходимите настройки в панела с опции. По-специално задайте името на лигата точно във формата: *Държава - Име на лигата*. 5. Щракнете върху бутона със зелена стрелка в лентата с инструменти.

6. ИзползвайтеПриспособления®Показване на нови телаза показване на мачове и коефициенти.

Забележка: Файлът на лигата трябва да има префикс на държавата, без интервали, напрМуCountry1.lea.

Забележка:Извличане на данние просто инструмент за извличане и запазване на данни за лигата от уеб източниците. Цялата по-нататъшна работа се извършва отСъветник за коефициенти.

5.5 Филтър за игри

Инструментът**Филтър за игри**е инструмент за анализ на минали мачове, отговарящи на различни условия: участващи отбори, сезони, резултати за първи път/крайно време, резултати, правилни резултати, хендикапи, общи резултати, атрибути на игрите.

ИнструментътФилтър за игрисе активира или чрез избор на елемент от менютоИнструменти®Филтър за игри, илиигри® Преглед на игри®Използвайте филтър..., или като щракнете върху бутона в лентига с инструменти.

31



За да видите подмножество от игри, отговарящи на определени условия на филтъра, щракнете върху бутона**Кандидатствайте**.

За да върнете формата в първоначалното й състояние, щракнете върху бутонаНулиране.

За да деактивирате приложените условия на филтъра, щракнете върху бутона**Отмени прилагането**във формуляра щракнете върху бутона Отмянана лентата с инструменти или изберете елемент от менютоигри®Преглед на игри®Всички игри.

5.6 Анализ на ефективността

ИнструментътАнализ на ефективността се активира чрез елемент от менютоИнструменти®Анализ на ефективността.

🛱 Performanc	e analysis fo	r Wales - Cy	/mru Premie	r				
From 24.02.01	Until 29.10.2	Until 29.10.21		Comput	▼	 Account trends 		
	Number of games rate, %		Sum of computed probs		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	370 23,7		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	elp	Close		

Тази помощна програма генерира статистики за успешно изчислени шансове (вероятности) в дадена лига. Резултатите от изчислението могат да се разглеждат като общ показател за съвместното действие на следните едновременни фактори:

1. Изпълнение на Съветник за коефициенти себе си;

2. Предсказуемост на текущата лига.

За да започнете анализ, щракнете върху бутон**Изчислете**. Изчислените проценти на успех са представени в две таблици. Първата таблица има следното точно значение на своите колони:

Брой игри	Брой домакински победи (/ʰ), равенства (/ʰx), победи като гост (/ʰz), и общо игри (<i>H=n</i> 1+/ʰx+/ʰz) в рамките на анализирания период
Относителна норма, %	Съотношения 100* <i>п</i> 1/ <i>H</i> , 100* <i>п</i> 2/ <i>H</i> , 100* <i>п</i> 2/ <i>H</i> , а тяхната сума = 100%
Сума от изчислените проблеми	Сумата от изчислените вероятности за всяка игра да бъде: домакинска победа (<i>стр</i> ı), начертайте (<i>стр</i> ı), победа като гост (<i>стр</i> ı), и тяхната сума <i>стр</i> ı= <i>стр</i> ı+ <i>стр</i> ı+ <i>стр</i> ı= <i>Н</i>
Относителна норма, %	Съотношения 100* <i>стр</i> 1/ <i>Н</i> , 100* <i>стрх/Н</i> , 100* <i>стр2/Н</i> , а тяхната сума = 100%
Успешно изчислени проби	Сума от успешно изчислените вероятности за домакински победи (s1), равенства (sx), победи като гост (s2), и тяхната обща сумазн=s1+sx+s2
Успеваемост, %	Съотношения 100* <i>s</i> 1/ <i>п</i> 1, 100* <i>s</i> х/ <i>п</i> х, 100* <i>s</i> 2/ <i>п</i> 2, и общата им сума (<i>ПП</i>)
Ентропия на успешните проблеми	Сума от изрази -(<i>d</i> аз/ <i>H</i>)*ln(<i>стр</i> аз), и общата им сума, където <i>d</i> аз = 1, ако е резултат от <i>аз</i> -та игра е в съответствие с резултата, който вероятност <i>стр</i> азбеше изчислено за. В противен случай <i>d</i> аз= 0
Критерий Хі^2	на ПиърсънС-квадратен тест. Измерва отклонението на изчисленото вероятности за всички възможни резултати в диапазона 0:0 - 10:10 от техните действителни относителни честоти. Понастоящем е въведен в режим на тестване, може да бъде премахнат или заменен в бъдеще.

Последните две суми: проценти на успех/ЛЛ=100**s*1/*п*+100**s*2/*п*2и ентропията на успешните вероятности се разглеждат като интегрални показатели за ефективност/предсказуемост. Те са подчертани с удебелен шрифт. Минималната възможна стойност на ентропията е нула, когато всички резултати са предвидени с абсолютна точност. По-високите стойности на ентропията означават по-малка точност на прогнозата.

Втората таблица за над/под е подобна на описаната по-горе.

Забележка:Правилният анализ на ефективността изисква да са изиграни достатъчно минали игри преди началната дата на анализирания период. Поне всички минали игри през периода на амортизация трябва да присъстват в допълнение към игрите, изиграни след началната дата.

Забележка:По-подробни данни за проценти на успеваемост 1, 1X, 2, 2X за повечето поддържани лиги можете да намерите на Съветник за коефициентиначална страница:<u>http://www.newhavensoft.net</u>.

5.7 Помощна програма за преименуване

Инструментът**Помощна програма за преименуване**позволява на потребителя лесно да се справя с възникващите разлики в имена на едни и същи отбори от различни източници. Активира се чрез елемент от менюто**Инструменти®Помощна програма за преименуване**. Използвайте го, за да преименувате отборите само веднъж. След това преименуването ще се извърши автоматично. Целевото (ново) име може да има няколко изходни имена.

🗅 🚅 🔚 🔹										
Full names list		Current group		Target names list						
Abingdon United		Ashford Town (Mi		Abingdon United FC						
Abingdon United FC		Ashford Town (Midd.)		Accrington Stanley FC	Ξ					
Accrington Stanley		Ashford Town FC	Middlesex	AFC Bournemouth						
Accrington Stanley FC		Ashford Town Middle	sex	AFC Fylde						
AFC Bournemouth				AFC Sudbury						
AFC Fylde				AFC Wimbledon						
AFC Sudbury				Aldershot Town FC						
AFC Wimbledon				Alfreton Town FC						
Aldershot Town				Altrincham FC						
Aldershot Town FC				Andover FC						
Alfreton Town				Arlesey Town FC						
Alfreton Town FC			🔲 Search	Arsenal FC						
Altrincham			1	Ashford Town FC Middlesex						
Altrincham FC		Add as source	Add as target	Ashford Town Kent						
Andover				Ashton United FC						
Andover FC		New group	Delete group	Aston Villa FC						
Arlesey Town		A stationer une		Atherstone Town FC						
Arlesey Town FC		Add group		Aveley FC						
Arsenal				Aylesbury United FC						
Arsenal FC				Bacup Borough FC						
Ashford Town (Kent)				Bamber Bridge FC						
Ashford Town (Mi				Banbury United FC						
Ashford Town (Midd				Banstead FC						
Ashford Town FC Middlesex				Barnet FC						
Ashford Town Kent				Barnsley FC						
Ashford Town Middlesex				Barrow AFC						
Ashton United				Barton Rovers FC						
Ashton United FC				Bashley FC						
Aston Villa				Basingstoke Town FC						
Aston Villa FC				Bath City FC						
Atherstone Town				Beaconsfield SYCOB FC						
Atherstone Town FC	-			Bedford Town FC	_					
Aveley				Bedworth United FC						

Помощна програма за преименуванеформулярът е разделен на три списъчни изгледа. Имената на целевите отбори (имена, които трябва да бъдат преименувани) са подчертани с удебелен шрифт. Левият изглед на списък съдържа пълен списък с имена на всички отбори, включително стари и нови. Изгледът в средния списък съдържа текущата група за преименуване, която се състои от целево име (удебелено) и едно или повече имена на източници. Десният списък съдържа само целеви имена. Избирането на който и да е елемент в левия или десния списъчен изглед води до показване на цялата група, към която принадлежи този елемент. Наличните бутони позволяват добавяне на изходни и целеви имена, присвояване на имена като цел, създаване на нови групи за преименуване, изтриване на групи и добавяне на нови групи към списъка за преименуване.

По подразбиране файловете за преименуване имат стандартно име**Преименуване.ren**. Това стандартно име се използва и от**Извличане на данни**инструмент при запазване на резултати от минали игри или мачове.

5.8 3D топки пространство

3D топки пространствое развлекателен инструмент, който прилага поведението на футболните топки във физическо пространство със или без приложена гравитация, в съответствие с основните закони за опазване. В режим на цял екран, без фон на стените, може да се използва като оригинален скрийнсейвър.



Няколко опции са достъпни за потребителя чрез натискане на следните клавиши:

Ρ	Рестартирайте
Ж	Включете/изключете гравитацията
3	Движение в хоризонтална равнина
V	Движение във вертикална равнина
б	Движение по трева (подобно на билярд)
+,=	Ускорете движението
-	Отслабнете движението
С	Включване/изключване на звукови ефекти
У	Включете/изключете фона на стените
М	Добавете още топки
Л	Отстранете топките
F/N	Пълен / нормален екран

Горните опции са достъпни и чрез щракване с десен бутон и избиране на елемент в изскачащо меню. Последният елемент в изскачащо меню**Къса рамка...**записва кратък кадър от текущата сцена във файл с растерна графика.

Освен това потребителят може да навигира в сцената, като използва следните клавиши:

35

à	Обърни се надясно
ß	Обърни се наляво
ñ-à	Shift надясно
ñ-ß	Преместване наляво
á	Движи се напред
â	Придвижете се назад
ñ-á	Преместете нагоре
ñ-â	Преместване надолу
PgUp	Погледни нагоре
PgDn	Погледни надолу
Начало	

Забележка: Включването на гравитацията в крайна сметка прекратява движението поради загуба на енергия. Въпреки това може да се продължи с натискане на <+> ключ от време на време.

Забележка: Загубата на кинетична енергия поради нееластично взаимодействие между сблъскващи се обекти е ефективна само в случай на приложена гравитация.

6 Ръководство на съветника за залагане

6.1 Преглед и основна концепция

Съветник за залагане 4е нова версия на софтуер за вземане на решения, генериращ оптимална стратегия за залагане. Използвайки усъвършенстван анализ на вероятностите, той директно инструктира залагащия каква структура на залога е за предпочитане, както и за конкретното разпределение на средствата за залагане. За разлика от простите програми, базирани на критерия на Кели, **Съветник за залагане**позволява да се използва реалистичен диапазон на нарастване на банкрола и да се определи вероятността за доверие за достигане на целевия фонд.

Съветник за залагане 4се захранва теоретично от новата теорема и практически от новия двигател за многовариантна оптимизация. Той има върховна производителност и предоставя по-големи възможности за залагащите.

Залагащият обикновено прави залози, балансирайки интуитивно коефициентите на букмейкъра с познанията си за хода на събитията. Определено задачата на играча не е лесна, тъй като трябва да се съберат много събития/ коефициенти, предлагани от букмейкъра. След това трябва да последва решение колко и в какви комбинации да се заложи. Очевидно е, че залагането с всички налични пари рано или късно ще доведе до пълна загуба. От друга страна, залагането с малка сума дава възможност да не спечелите много. Трябва да има щастлива среда някъде... и тя**съществува!Съветник за залагане**е достатъчно умен, за да намери такава среда за най-печелившата комбинация от хиляди възможни.

За да използва тази програма ефективно, залагащият трябва да разбере проста връзка между вероятността за събитие и шансовете. Има два вида коефициенти: линейни коефициенти (предлагани от букмейкъра) и справедливи коефициенти. Последното е просто обратна стойност на вероятността за събитие. Ако справедливите коефициенти са равни на коефициентите на линията, букмейкърът ще има нулева печалба в дългосрочен план, както и залагащият няма да има полза. Ето защо линейните коефициенти винаги трябва да са пониски от справедливите коефициенти, стига букмейкърът да има печалба. В противен случай залагащият има предпоставки да спечели, а букмейкърът да загуби.

Помислете за шансовете на линията = 2.0. От гледна точка на букмейкър, вероятността за събитие е по-малка от 1/2.0 = 50% и тази разлика съставлява неговия марж на печалба. Залагащият интуитивно прави залог на това събитие, ако според него справедливите коефициенти са по-малки от 2.0 (да речем 1.5), тоест вероятността за събитие е около 1/1.5 = 67%. Тези две стойности са основните входни данни за програмата. И разбира се, **Съветник за залагане**ще генерира оптимална структура на залога само ако справедливите коефициенти са по-ниски от коефициентите на линията. В противен случай залагането няма смисъл!

Това е добра идея за сериозни залагащи Съветник за коефициенти възможности за прогнозиране за изчисляване на справедливи коефициенти въз основа на ефективността.

6.2 Потребителски интерфейс

Почти всички от**Съветник за залагане**функциите са достъпни от главния формуляр, който също показва обобщение както на входните, така и на изходните данни. Основната форма се състои от следните елементи:



Използвайте или елементи от менюто, или бутони на лентата с инструменти, за да отваряте и запазвате входни файлове, да отпечатвате формуляр, да преглеждате отчети, да актуализирате статуса на залозите, да стартирате и спирате изчисления, да отмените промените, да активирате конвертора на коефициенти и да показвате помощ.



Контролният панел се използва за регулиране на основните параметри преди започване на изчисленията: доверителна вероятност (Конф. П), наличен фонд (банкрол) (фонд), минимален залог (мин. Stk), целеви фонд (Цел), минимална резервирана сума (Мин. х0)в % от фонда, начин на изчисления (Режим), максимален брой събития в акумулиращи залози (Акум), максимален брой подкомпоненти в комплексен залог (S/комп), и дали да се включат затворени залози.

• Таблица със залагания

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

Таблицата със залози съдържа обикновени залози заедно с подходяща информация. При хранене коефициенти от**Съветник за коефициенти**, всички клетки на тази таблица се попълват автоматично, с изключение на последната колона, която може да се актуализира след завършване на събитие. Таблицата със залози може да съдържа до 26 различни обикновени залога. Всички клетки в тази таблица могат да се редактират.

Таблица с варианти

Variants	р%	<u>R95</u>	R ave	Z suc%	Z ave%	L	хO	x1	x2	xЗ	x4	x5	xб
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	Е 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	Н 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

Тази таблица показва резултатите от изчисленията. Вижте темата Резултати от изчисленията за подробности.

Режимът на изчисленията и общият брой на изчислените варианти са посочени в лентата на състоянието под таблицата.

6.3 Въвеждане на данни

• Вероятност за доверие

Използвайте полето за въвеждане**Конф. П**за да въведете необходимата вероятност за доверие. Вероятността за доверие е мярка за надеждност. Има ефект върху надеждния брой рундове, необходими за достигане на целевия фонд. Обикновено вероятността за доверителност е зададена на 0,95 (стойност по подразбиране). Това означава, че 95% от еднаквите последователности на**R95**рундовете на залагане ще бъдат успешни за постигане на целевия фонд.

Наличен фонд

Използвайте полето за въвеждане**фонд**за да зададете наличния фонд за залагане (банкрол). Той трябва да е по-голям или равен на минималния залог.

• Минимален залог

Използвайте полето за въвеждане**мин. Stk**за въвеждане на разрешен минимален залог. Обикновено букмейкърите определят минимален залог между \$1 и \$10. Минималният залог може също да бъде зададен на нула (всъщност на 1 цент).

• Целеви фонд

Посочете целеви фонд в полето за въвеждане**Цел**да бъде по-голям от наличния фонд. Няма смисъл да задавате този параметър на толкова, колкото е желателно да спечелите в дългосрочен план, тъй като фундаменталната неточност в оценката на справедливите коефициенти може да доведе до прогресивно натрупване на вероятностна грешка и следователно до опасно свръхзалагане. Следователно, колкото поточни справедливи коефициенти се използват, толкова по-голяма е стойността на**Цел**може да бъде посочено. Обикновено целевият фонд е 10-100 пъти по-голям от наличния фонд.

• Минимален резервиран фонд

Посочете минимален резервиран фонд в % от наличния фонд, като използвате квадратчето за отметка**Мин. x0**. Има смисъл за някои категории потребители да посочат тази стойност, за да избегнат опасно свръхзалагане.

• Обикновени залози

Обикновените залози се въвеждат в таблицата със залози на редове**А,б,В,...,З**или чрез захранване коефициенти от**Съветник за коефициенти**(вижте темата Коефициенти за захранване към съветника за залагане), или ръчно.

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

Могат да бъдат въведени до 26 обикновени залога. Потребителят може да редактира всички записи в таблицата със залози. Когато определена клетка е избрана в режим без редактиране, натискането на клавишната комбинация **<Ctrl-Del**>изтрива текущия залог. Натискане **<Ctrl-Ins**>вмъква празен залог в текущия ред. Режимът на редактиране се превключва с натискане на клавиша **<F2**>. Ако залозите се въвеждат ръчно, трябва да се попълнят поне две колони: честни коефициенти и коефициенти на линия в десетична система.

За да актуализирате статуса на обикновените залози, щракнете върху бутон Актуализиране
на лента с инструменти или изберете елемент от менютоЗалози®

забележка:Коефициентите за линия трябва да са по-големи от съответните справедливи коефициенти. В противен случай залагането няма смисъл!

Потребителят може също да отвори предварително записан входен файл, като щракне върху бутон
Сотворете.Ако входният файл се намира вСъветник за коефициенти директория, тя може бързо да бъде избрана от падащото поле за файлове на лента с инструменти. Препоръчително е да поставите входни е файлове в тази директория.

За да изчистите всички въведени данни и да въведете нов набор от залози, щракнете върху елемент от
на лента с инструменти или изберете

За да запазите въведените данни заедно с избраните варианти на залагане във файла, щракнете върху бутон или изберете
на лента с инструменти е върху бутон или изберете избрана синструменти, елемент от менютофайл®Запазване.

6.4 Течащи изчисления

Уверете се, че всички избрани елементарни залози отговарят на условието Справедлив < Линия.

За да започнете изчисления, щракнете върху бутон или натиснете клавиш <**F9**> или изберете елемент от менюто**Бягай®Започнете**.

Времето за изчисление зависи главно от следните фактори:

• Брой избрани независими залози (А..З);

• Настройки на опциите **Ограничете акумулаторите от**и **Ограничете подкомпонентите от**. Колкото по-малко стойности са избрани, толкова по-малко време е необходимо (вижте опциите на съветника за залози). В същото време по-малко стойности означават по-ограничена продукция с по-малко очаквани печалби.

• Ограничение на минималния залог (**мин. stk**на контролния панел). Нулевата стойност може да доведе до огромен резултат с подълго време за изчисление.

Броят на възможните структури на залагане (варианти на залагане) зависи от броя на независимите залагания като степен 2 минус 1. Например, за три независими залога**А, Б**и**В**, възможно 2₃-1 = 7 варианта на залагане са:

39

ЭА-единичен залог;
 ЭВ-единичен залог;
 В-единичен залог;
 {AB}-единични залозиА, б, и акумулиращ залогАВ;
 {пр.н.е.}-единични залозиб, В, и акумулиращ залогпр.н.е;
 {AC}-единични залозиА, В, и акумулиращ залогАС;
 {ABC}-единични залозиА, 6, В, и акумулаторни залозиАВ, пр.н.е, АС, АВС.

Всеки от горните залози съдържа най-много 2*н*-1 компоненти, където*Н*-брой събития в даден комплексен залог. Изброените ограничения обаче могат да намалят броя на компонентите, а следователно и очакваните печалби.

За да спрете дългите изчисления, щракнете върху бутон **Бягай**®**Спрете**.В такъв случай наборът от резултати ще бъде непълен и няма гаранция, че оптималният вариант за залагане вече е намерен.

Ходът на изчисленията се показва от лентата за напредък в долната част на формуляра.

6.5 Резултати от изчисленията

Резултатите от изчисленията са представени в таблицата с изходни варианти:

Variants	р%	<u>R95</u>	R ave	Z suc%	Z ave%	L	хO	x1	x2	xЗ	×4	x5	xб
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	Е 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	Н 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

Точното значение на неговите колони е следното:

Варианти	Вариант на залагане (структура).
р%	Намалена вероятност за успех в един кръг.
R95	Брой рундове, необходими за достигане на целевия фонд с определената вероятност за доверие (95% по подразбиране).
R ave	Средният брой кръгове, необходими за достигане на целевия фонд.
Z успех%	Коефициент на нарастване на фонда в един успешен кръг (в %).
Z ave%	Среден коефициент на нарастване на фонда в един кръг (в %).
Л	Намален коефициент на линия.
x0	Статичен фонд, т.е. сума за заделяне.
x1, x2,	Компоненти на комплексен залог и техните суми.

Вариантът за залагане, ограден с фигурни скоби, означава сложен многокомпонентен залог. Комплексният залог съдържа набор от всички възможни акумулиращи залози (включително единични залози), съставени от елементарни залози на даден вариант. Наборът може да е непълен в зависимост от ограниченията на потребителя, наложени върху максималния брой членове на акумулатора, максималния брой подкомпоненти и минималния размер на залога.

Щракването върху заглавките на таблицата с варианти кара резултатите да бъдат сортирани. По подразбиране резултатите са сортирани по надеждния брой рундове (R95), който се счита за основен критерий за ефективност на залагането в редовен режим. Критерият за сортиране е обозначен с подчертаната заглавка.

Общият брой на изчислените варианти се показва в лентата на състоянието. Потребителят може да прегледа до 100 сортирани варианта чрез превъртане на редовете, но най-добрите се показват в горната част на списъка. В набора от резултати не са включени варианти, изискващи повече от 10 000 рунда.

Използване на менюто**Варианти**, потребителят може да избира/премахва избора от варианти на залагане, да преглежда отчети, да сортира варианти и да изчиства таблицата. Избраните варианти са маркирани чрез персонализиран стил и цвят на шрифта (вижте опциите на съветника за залози). Те се записват във файлове със залози (STK) заедно с набора от обикновени залози. Избирането на всички варианти с по-нататъшно запазване може да доведе до голям файл на залога.

За да отпечатате основен формуляр, който показва обобщение както на входните, така и на изходните данни, или щракнете върху бутон, изберете елемент от менютоФайл®Формуляр за печат.



🔢 на лента с инструменти изберете елемент от менюто

Входните данни и резултатите от изчислението могат да бъдат експортирани в Excel (XLS) файл с помощта на елемент от менюто Файл® Експортиране във файл.

6.6 Доклади за залагания

За да видите отчети за избрани варианти на залагане, щракнете върху бутон Варианти®Преглед на отчетите, или натиснете клавишна комбинация <**Ctrl-R**>.

Print	P-DIQ	gram												
E -1	EGP+D	IN [Parameter	i i	Sum	Γ	GP	EHN					
	- EGP+DHI		E	Stake		21,17	1.	4,53	6,64					_
	GP+EHN		-	Fair		1,987	2	,6	5,18					
				Line		4,941	7	,2	15,75					
	-+ EHN			Max outcome	1	209,2	10	04,62	104,58					
	EG+HIP			Actual outcor	ne	82,8	13	3,08	69,72					
Ū.	EG+HNP			Gain		61,63	-1	,45	63,08					
Ð-4	⊕- ₽ EG+DHP			Status		won	lo	st	won					
	EGP+CI	DH		Probability, %	6	50,3	3	8,5	19,3					
L.	DEG+HI	P		R95, rounds		30,41								
÷-1	EG+CHF		~	R ave, rounds	ļ	12,29								
Bet	Date	League		Home team	A	way team	٦	Туре	of bet	Fair	Line	Sta	itus	
G	01.10.05	Scotland		Aberdeen	Motherwell			AHO ho	me 0 : %	1,97	4	2:2 lo	st ½	E
Ρ	01.10.05	Austria		Salzburg	SV Ried			d/chanc	e 1X	1,32	1,8	2:0 w	on	
E	01.10.05	Scotland		Livingston	<u>Celtic</u>			d/chanc	e 12	1,2	1,5	0:5 w	on	
Η	01.10.05	Scotland		Dundee United	<u>Kilmarnock</u>			AHO aw	/ay 0 : 1/4	1,91	3	0:0 w	on ½	
N	01.10.05	Austria		Superfund	Ra	pid Wien		home w	in	2,26	3,5	2:0 w	on	

Отчетите се представят във формата за отчети:

Отчетите обобщават основните параметри на залагането: размер на залога, справедливи и линейни коефициенти, максимален и действителен резултат, печалба, статус на компонентите на залога, вероятност за успех, надежден и среден брой кръгове.

Компонентите на комплексния залог се показват в отделни колони. Колоната**Сума**съдържа резюме на избрания залог.

Когато потребителят избере залог от контролата за дървовиден изглед в горния ляв ъгъл на формуляра, отчетът веднага се показва в дясната таблица. Червените стрелки показват успешни залози с положителна печалба, докато сините стрелки показват частично или напълно загубени залози. Таблицата в долната част на формуляра показва съдържанието и състоянието на всички обикновени компоненти за залагане. Статусът на залозите може да се актуализира чрез избор на артикул**Актуализиране на състоянието**в изскачащото меню.

• Отпечатване на отчет

За да отпечатате пълен отчет, изберете елемент**Печат**®**Пълен доклад**или от горното меню, или от изскачащото меню. За да спестите хартия, отпечатайте просто заложете талон, като изберете артикул**Печат**®**Талон за залог**.

• Диаграма на разпределение на риска



За разглеждане*Разпределение на риска*диаграма, изберете елемент от менюто**Диаграми®Разпределение на риска**. Диаграмата на разпределението на риска показва разпределението на изчислените вероятности, които се отнасят до възможните нива на съотношението

фактор загуба/нарастване на средства =(сума за залагане на банкрол + брутна печалба)/(банкрол),

известен също като възвръщаемост на инвестицията (ROI), ако е изразен в проценти по отношение на банковата сметка (**фонд**на формуляра). Диаграмата за разпределение на риска показва също консолидирани шансове да бъде губещият (минус) и печелившият (плюс).

• Р-диаграма

За разглеждане Л-диаграма за избран залог, изберете елемент от менюто Диаграми ® Р-диаграма.

П-диаграмата показва функционалната връзка между макро-вероятността *П*и статична част от банката *К*0. Връзката има максимум, съответстващ на най-малкия брой кръгове, необходими за достигане на целевия фонд, и оптимална стойност на статичната част. Вижте темата Математически фон за подробности.

6.7 Математически фон

Авторско право © 1999-2025 Newhaven Software Ltd.

Тази тема описва ясен и математически строг начин за изчисляване на оптимални параметри за залог в нормален случай. Последното означава, че входните параметри нямат екстремни стойности (напр. справедливи коефициенти = 1,01, докато коефициентите на линията = 5,0), а ограничението на минималния залог няма своя възможен ефект.

За разлика от простия метод, базиран на критерия на Кели, този позволява на залагащия да използва реалистичен диапазон от банкрол

растеж и да се уточни вероятността за доверие за достигане на целевия фонд. Два метода дават идентични резултати, ако целевият фонд е безкраен.

Помислете за еднаква последователност от *П*кръгове на залагане, от които *И*рундовете бяха успешни и *f* кръгове неуспешни.

В резултат на един успешен рунд, банкролът ще възлиза на:

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

където

X-наличен фонд за залагане (банкрол); Ko-статична част от фондаX; Л-намалени шансове за линия; Зфактор на нарастване на фонда;

В резултат на единичен провал, фондът ще бъде намален до:

 $x' = k_0 x$.

*W*успешни кръгове и *f*неуспехите ще доведат до целевия фонд:

$$X = Z^{\mathsf{w}} k_0^{f} x \, .$$

Горните формули позволяват да се изрази *Wu f*като функции на *x, X, L, n*, и *к*о:

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

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

Вероятност да има не по-голяма от fнеуспехи, преди да събере колкото се може повече иуспехите се описват с интегрална (кумулативна) форма на разпределение на Паскал:

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

където

стр-вероятност за успех в един кръг;

G -гама функция;

Е-хипергеометрична функция.

То е равно на отрицателното биномно разпределение в случай на интегрални стойности на *и*и*f*. Ние използваме термина макро-вероятност за *П*в контекста на параметрите за залагане.

Типична функционална връзка (*П*-диаграма) между макро-вероятност *П*и статична част *к*о, при условие че*х, Х, L, n, р*са фиксирани параметри, има максимум, съответстващ на най-малкия брой кръгове, необходими за достигане на целевия фонд, и оптимална стойност на статичната част:

43



За да получите оптимални параметри за залагане, Съветник за залагане решава система от уравнения:

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

къдетоа -вероятност за доверие,

по отношение на неопределените: брой кръгове*П*и статична част*К*о. Това се прави за всяка структура на залог от хиляди възможни.

За да приложим горните формули, трябва да конструираме сложен залог и след това да го представим като еднокомпонентен абстрактен залог с определени стойности на *стр*и//(намалени коефициенти на линия).

В предишните версии на**Съветник за залагане**, структурите на залагания се състоят само от независими събития. По-специално те не позволяваха системни залози като**АВ + ВС + АС**които намаляват рисковете при залагане. Редовните системни залози обаче са далеч от оптималното разпределение на банкрола. Следващата теорема разрешава този проблем.

Теорема. Максимално възможна стойност на среден коефициент на нарастване на фонда *З*се постига чрез оптималното разпределение на банкрол между2*н*-1възможни едновременни залози и се определя от следния израз:

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

където

вътреЗпр-математическо очакване навътреЗ;

*стр*аз-вероятност от аз-то събитие, равно на1/*Е*аз, където *Е*аз-справедливи коефициенти;

*р*_{аз-}вероятността" на спортните борси за аз-то събитие, равно на 1/Л_{аз}, където Л_{аз-}коефициенти на изплащане (известен още като линия коефициенти):

Н-брой избрани независими събития.

Възможните залози включват *Н*системни залози (комбинации) от тип (*M*, *H*), където *M*=1..*H*. всеки системен залог съдържа *B*^M *нМ*-фолд акумулиращи залози. По-специално възможните залози включват *Н*единичен обикновени залози и един *H*-фолд акумулиращ залог. В общия случай оптималните системни залози не са разделени по равно.

Доказателството е тривиално за едно събитие само с един възможен залог. В последния прост случай оптималният залог е равен на оптимума на Кели (*стр-р*)/(1 -*р*). За*Н*>1, доказателството е доста сложно дори за*Н*= 2. Въпреки това с помощта**Съветник за залагане**с многовариантна оптимизационна машина, можете да изчислите оптималните залози и да проверите теоремата числено за по-голямото*H*s.

Горната формула означава това Зпрможе да бъде невероятно висока, при условие че е намерен достатъчен брой подходящи събития (*Еаз<Лаз*). Но цената е огромен брой залози.

Например, за 26 събития имащи *Еаз*=1,5 и *Лаз*=1.7 трябва да се поставят до 2*26*-1 = 67108863 различни залози, за да постигнете 40,2% от средния растеж на фонда в един рунд! Практически ограничения обаче, като ограничение на минималния залог или разумен брой едновременни залози, разбира се, намаляват ефективната стойност на *Зпр.*

От гледна точка на конвенционалните залагания има само два резултата от дадено събитие: или спечелен, или загубен елементарен залог с вероятности *стр*ази1 -*стр*аз, съответно. Други зависещи от вероятността области на човешката дейност (напр. управление на инвестиции) могат да включват повече резултати от дадено събитие.

В случай на събития с множество резултати, теоремата може да се обобщи, както следва:

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

където *стр*і-вероятности за *Й*-ти резултат в *аз*-то събитие;

1/*q_i=Л_i*-коефициенти на изплащане за*й*-ти резултат в*аз*-то събитие;

*V*аз-брой възможни резултати в*АЗ*-то събитие.

В най-простия случай на едно събитие (*N =*1)с един резултат (*V =*1),щяхме да имаме*р =*1,*к =*1 -*к*₀*=*1,и*З*_{пр}*=*1/*q*=*Л*.

Приравняване З_{пр}и к(обща заложена част от банкрол) на сложен залог (N >1)към тези стойности на единичен залог и решаване на система от уравнения по отношение на неопределени числа *стр*иЛ

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

дава възможност да се представи многокомпонентен сложен залог като абстрактен единичен залог и след това да се оптимизира стойността на *к*=1 - *к*оизползване на макровероятностна функция.

7 Какво е новото във версия 2.90 "Live Magic"

- Преработено класиране; добавени 5-, 10- и 15- интерактивни форми;
- Пазарните коефициенти са налични във всички изгледи на коефициенти;
- Експортирането на пазарни коефициенти за множество лиги е разширено до цялото Общ изглед;
- Добавен филтър за дата-час за експортирани коефициенти;
- Добавени бутони за навигация в лиги в лентата с инструменти;
- Добавени съвети за оценки/общи тенденции към коефициентите на BTS.

Във версия 2.80

• Добавен нов инструмент Помощна програма за преименуванекоето позволява на потребителя лесно да се справя с разликите в имената на едни и същи отбори, произтичащи от различни източници;

• Разширена форма**Групи и правила за класиране**, добавени точки за загубени игри (в хокейни и някои баскетболни лиги);

• Разширена формаАнализ на ефективността, добавена възможност за промяна на периода на амортизация;

Актуализира инструмента**Извличане на данни**(v3.4).

Във версия 2.75

• Нова версия на инструмента **Извличане на данни**(v3.1) работи по-бързо и е по-надежден; добавени тенис и ръгби лига спортове;

Добавена е лента за напредъка в основния формуляр, за да покаже процеса на зареждане на пазарните коефициенти.

Във версия 2.70

- Нов инструментФилтър за игрипозволява да се анализират минали игри за различни условия;
- Към инструмента са добавени хандбал и волейбол Извличане на данни;
- Нова функция Арбитраждобавен към инструмента Конвертор на коефициенти;

• Добавена е нова функция към**Съвети за тенденция**: сега не позволява клетките да бъдат оцветени в зелено, когато пазарът се повиши.

Във версия 2.60

- Нова функция за показване всички игри по време на игра на една форма;
- Нов падащ прозорец в лентата с инструменти за избор на спорт. Сега всички лиги са разбити по спортове;
- Нов бутон на лентата с инструменти за инструмента Извличане на данни;
- Нов бутон на лентата с инструменти за често използваната команда от менютоигри®Актуализиране от файл.

Във версия 2.55

- Добавени пазарни коефициенти от 9 водещи букмейкъра за всички видове коефициенти;
- Нова функция вСъветник за залаганеинструмент позволява импортиране и обединяване на събития от други файлове на залог;
- Нова опция вСъветник за залаганеинструментът дава възможност да се запази определен % от банката извън залагането;
- Бързо превключване на фиксирани коефициенти между1-X-2и парична линия (или шансове за теглене без залог).

Във версия 2.50

- Поддръжка на огромни лиги с до 1024 отбора или играчи и неограничен брой игри;
- Нов изчислителен алгоритъм (2015) осигурява по-добра производителност при прогнозиране;
- Нов дизайн на основната форма, по-голям екран и зона с таблици с коефициенти, която може да се превърта;
- По-голям брой изчислени коефициенти над 100 на събитие и до 124 събития на лига.
- Нов инструмент Извличане на даннитърси в интернет сайтове за спортни резултати и програми.
- ДобавеноАтакаиЗащитапроменливи на силата за по-добро разбиране на способностите на екипа;
- Добавен нов тип коефициенти И двата отбора да отбележат заедно с неговата алтернатива;
- · Унифицирана таблица за игри и игри за по-добро управление на срещите; няма повече скрити тела;
- Опция за автоматични актуализации през нощта;
- Подобрена логика наАктуализиране от файлфункция; филтри за резултати, мачове и нови отбори;
- Добавена опцияБаза за сравнение на тенденцииза фина настройка на намеци за тенденции;
- Представяне на базата за азиатски хендикап като число или*т : n*;
- По-надеждни изчисления в инструментаКонвертор на коефициенти;
- Добавена възможност за добавяне или премахване на всички атрибути на игри в менютоигри®Добавяне/премахване на атрибути;
- Добавена е възможност за ръчно редактиране на променливите на силата на отборите по отношение на*делта*промени в изчислените стойности.

Във версия 2.20

- Поддръжка на три комплекта коефициенти във футбола за периодите на мача:пъленвреме, първивреме ивторовреме;
- По-бързи актуализации по време на игра данните на живо се опресняват на всеки5 секунди;

- Нова опция за обръщаневключване/изключванезвуков сигнал в края на пълните актуализации и експортни операции;
- Поддръжка на фиксирана начална дата на периода на амортизация в допълнение към плаваща стойност с фиксирана дължина;
- Нова команда от менюто Екипи ® Преименувайте много отбори опростява връзката за данни сОW Data Miner.

Във версия 2.10

- Поддръжка натенисспорт;
- · Поддръжка на огромни лиги с до 511 отбора или играчи и до 65535 игри;
- Експортиране Съветник за залаганевъвеждане на данни и резултати в Excel (XLS) файлове;
- Възможност за потискане на показването на диакритични знаци в имената на отборите от съществено значение за локали, които не са на латиница.

Във версия 2.05

- Показване на актуалниbwin.com пазарни фиксирани коефициенти1 X -2 1X 2X;
- Показване на подсказки за анализ на тенденциите чрез оцветяване на клетките на шансовете;
- Експортиране на резултатите от турнирен анализ в Excel (XLS) файлове;
- Експортиране на коефициенти към CSV файлове, разделени със запетая (в допълнение към XLS файлове);
- Enchanged Съветник за залагане 4 потребителски интерфейс и файлов формат (STK);
- Добавени са диаграми за разпределение на риска към**Съветник за залагане**доклади.

Във версия 2.00

Резултати на живо и честни коефициенти на живо;

• Нов изчислителен алгоритъм (2007) оптимизира производителността спрямо нов надежден критерий - ентропия на успешните вероятности;

- Фиксиран бъг "предубедени суми" на алгоритъм за изчисление-2006;
- Нов алгоритъм на Съветник за залагане 4 предоставя по-големи възможности въз основа на нова теорема;

• По-голяма форма с хоризонтален сплитер; броят на двойките, които могат да бъдат показани наведнъж, е два пъти по-голям (24);

- По-дълги имена на отбори, поддържани до 30 знака;
- Поддръжка на началното време и резултатите от полувремето в таблицата на игрите и файловете на лигата;
- Актуализации от Excel файлове;
- Показване на места и точки в таблицата на отборите; поддръжка на наказателни точки;
- Разширен инструмент за анализ на ефективността добавени са над/под;
- Подобрен инструмент за анализ на турнири избор на потребителя между скорост и точност, добавена таблица с резултати.

Във версия 1.96

- Разпознаване на нов формат на лига файлове, използвани във версия 2.00 и по-нова;
- Няколко незначителни подобрения.

Във версия 1.95

- Оптимизирани интернет актуализации, край на излишния трафик;
- Надграден алгоритъм за разпознаване на нови футболни файлове;
- Автоматична конфигурация на LAN прокси.

Във версия 1.90

• Нов изчислителен алгоритъм (2006) осигурява по-добра производителност за повечето лиги, особено за международни състезания;

- Добавен разширен изглед на коефициентите за отбелязани голове**Общо**;
- Добавен изглед на коефициенти Половин / пълен работен ден;
- Режим на цял екран в 3D топки пространство. Този инструмент вече може да се използва като оригинален скрийнсейвър.

Във версия 1.80

- Напълно преработен Съветник за залаганеинструмент;
- Хранене избран коефициенти за Съветник за залаганеот Съветник за коефициенти;
- Нов инструмент за отдих**3D стая за топки**;
- Четвърт интеграл отбелязани голове подкрепа;
- Правилни имена на лиги;
- По-дълги имена на отбори, поддържани до 20 знака;
- Актуализиране на данни за лигата от файлове на друга лига (LEA) и нови файлове на soccerway (HTM);
- Поддръжка на отрицателен марж на печалба за специални изчисления;
- Нова опция за изключване на игрите за купи от изчисленията;
- Индикация за повишени и изпаднали отбори в класиране;
- Преглед на всички функции;
- По-бърз експорт на коефициенти към Excel (XLS) файлове;
- Свързване на лига към десктоп;
- Връзки към официални уеб сайтове на лигата, спортни залагания и др.

Предишни подобрения

- Разширени възможности на Конвертор на коефициентиинструмент, конвертиращ коефициенти 1X2 в азиатски коефициенти, общи суми и правилни резултати;
- Прехвърляне към нов сървър, по-надеждни интернет операции, възобновяване на прекъснати актуализации;
- Поддръжка на огромни лиги с до 255 отбора и 32768 игри;
- Подобрени алгоритми за основни операции и инструменти, по-малко потребление на памет;

• Нов инструментАнализ на ефективността измерва ефективността на Съветник за коефициенти и предсказуемост на дадена лига по отношение на успеваемостта;

- Нови опции за експорт и печат;
- Експорт на коефициенти в Excel (XLS) файлове;
- Нов инструментАнализ на турнираизчислява шансовете на всеки отбор да заеме всяко възможно място;
- Нови изгледи на таблици с коефициенти Правилни резултати, Азиатски хендикап, и Общо;
- Пълна съвместимост сMicrosoft Windows 98/ME/NT/2000/XP;
- По-бързи интернет актуализации; 70+ обновяеми лиги;
- Поддръжка на множество персонализирани групи в лига;
- Подобрен потребителски интерфейс и възможности за печат, променлив размер на главния екран;
- Shareware (нерегистрирана) версия поддържа до 16 отбора на лига.

8 Регистрация на програмата

Регистрирана версия на**Съветник за коефициенти**може да изчислява рейтинги и шансове в лиги с до 1024 отбора или тенисисти, да обработва до 26 независими събития в**Съветник за залагане**инструмент и експортирайте коефициенти в Excel файлове.

Регистрационна такса за пълна мощност на Съветник за коефициентие 74,95 щатски долара. Тази такса включва едногодишен абонамент. Допълнителна годишна такса за подновяване на услугата е \$24,95.

Има и други опции, включително половингодишен абонамент за \$49,95, двугодишен абонамент за

\$99,95 и неограничен абонамент за \$199,95.

Всяко прекъсване (напр. по технически причини) в предоставянето на резултати/коефициенти на живо за повече от един ден ще се зачита за удължаване на текущия абонаментен период.

Регистрираните потребители имат право да надграждат довсички допълнителни версии на този софтуербезплатно.

За да се регистрирате**Съветник за коефициенти**, изберете елемент от менюто**Файл®Регистрирайте се**и ще видите регистрационен панел.

• Онлайн потребители:

Свържете се с интернет. Изберете подходящ език за поръчка от падащото меню. Щракнете върху бутон **Поръчайте** сегаи ще бъдете отведени до защитената уеб страница, за да завършите транзакцията.

Опциите за онлайн плащане включват кредитни/дебитни карти, банков/банков превод, PayPal, AliPay и много други опции. В случай на плащане, различно от кредитна карта, регистрантът веднага получава поръчката # и допълнителни инструкции по имейл.

За удобство на потребителя страницата за защитена регистрация е свързана директно със стартовото меню на вашия компютър: Започнете®Програми®Съветник за коефициенти®Сигурна онлайн регистрация.

Онлайн плащането може да се извърши чрезстраница за поръчка наСъветник за коефициентикакто добре.

Забележка:Плащането се извършва на защитен уеб сайт, който криптира всички предадени данни за кредитна карта според защитеното**HTTPS**протокол.

• При регистрация:

Регистрационният ключ ще бъде незабавно (обикновено в рамките на 24 часа) изпратен по имейл. Накрая отворете регистрационния панел, въведете регистрационния ключ и натиснете бутон**Регистрирайте се!**.

• Shareware потребители:

Shareware версия на**Съветник за коефициенти**е напълно функционален, но е проектирано ограничен да управлява лиги с до 16 отбора (няколко лиги се вписват в това) и да обработва до 3 събития в**Съветник за залагане**инструмент.

9 Бележки за инсталиране

Съветник за коефициентиизисква състояние на потребителския профил на Windows*администратор*поне по време на процеса на инсталиране и активиране.

вVista,Windows 7,Windows 8, Windows 10 и Windows 11, съветник за коефициенти изисква да бъде стартиран в административенрежим за нормална работа на интернет функции: резултати на живо и пазарни коефициенти.

Всички защитни стени и антивирусни програми трябва да разпознават**Съветник за коефициенти**като безопасна програма. Препоръчително е да го включите в съответния бял списък.

Инсталационен файл**OW290.exe**може да се разпространява свободно, докато съдържанието му остава в оригиналното състояние. Инсталацията е предварително опакована с 32 лиги. Всички други лиги се изтеглят автоматично от сървъра по време на интернет актуализации.

49

10 Благодарности

Екипът на Нюхейвън Софтуер ООД е благодарен на следните хора, допринесли за разработването на **Съветник за коефициенти**софтуер чрез ценни коментари и предложения:

•	Г-н Пиер Фолке	Швеция
•	Г-н Вонг Кам Фу	Хонконг
•	Г-н Емануел Констандакис	Гърция
•	Г-н Ръсел Браунли	Великобритания
•	Г-н Бари Уиндзор	Великобритания
•	Г-н Стюарт Хъмфрис	Великобритания
•	Г-н Яри Талвитие	Финландия
•	Г-н Ричард Вайхелт	Канада
•	Г-жа Ивана Капл-Микич	Австрия
•	Г-н Питър Нилсон	Швеция
•	Г-н Даниел Ървинг	Великобритания
•	Г-н Виктор Лий	Сингапур
•	Г-н Андрю Сотириу	Великобритания
•	Г-н Питър Дженсън	Дания
•	Г-н Амир Делич	Швеция
•	Г-н Арнолд Кервън	Сингапур
•	Г-н Юха П Сарлио	Финландия
•	Г-н Рик Янов	САЩ
•	Г-н Иън Блеър	Великобритания
•	Г-н Майкъл Бенет	Великобритания
•	Г-н Михаел Клайнщайбер	Великобритания
•	Г-н Питър Франсис	Австралия
•	Г-н Баръш Озбайрактар	Турция
•	Г-н Тери Чадбан	Австралия
•	Г-н Гарет Блеърс	Великобритания

Ресурсите, услугите и продуктите на следните организации направиха възможно разработването, внедряването и успешната работа**Съветник за коефициенти**софтуер:

•	Borland Software Corporation	САЩ
•	Глобални спортни медии	Холандия (w <u>ww.soccerway.com)</u>
•	Професионален сървър за хокей	САЩ
•	Microsoft Corporation	САЩ
•	Корпорация Intel	САЩ
•	Софтуер MindVision	САЩ
•	FlashScore.com	Чехия (<u>www.flashscore.com</u>)

и много други.

Индекс

- 3 -

3D топки пространство 34

- A -

Благодарности

- C -

Графики с рейтинги 7 ^{Изчисляване на коефициенти} 10 Текущи опции за лига 16

49

-д-

Извличане на данни	29	
Период на амортиз	зация	16
Диакритични зн	аци	23

- E -

Експортиране на коефициенти в Excel файл 10

-Ф-

Коефициенти за хранене към съветника за залагане 13

- G -

Филтър за игри	30	
Маса за игри	4	
Общ преглед	3	
Групи и правила за	а класиране	18

- 3 -

Домашно предимство

- аз -

Ако сте букмейкър Въвеждан	e 15
на данни за лигата	8
Инсталационни бележки	48
Интернет опции	20

-Л-

Резултати и коефициенти на живо 14

- M -

основна форма 4 Разни опции 23

- 0 -

Конвертор на коефициенти	24
Таблица с коефициенти 4	
Опции 15	

-П-

Р-диаграма	41	
Анализ на ефекти	вността	31
Отпечатване на коефициенти	10	
Прокси сървър	20	

- P -

Регистрация на Odds Wizard	47
Преименуване на много отбори 14	
Помощна програма за преименуване 33	

- S -

Съветник за залози - Доклади за залагания40	
Съветник за залози - Въвеждане на данни 37	
Съветник за залози - Математически фон Съветник	41
за залози - Преглед 35	
Съветник за залог - Резултати от изчисленията	39
Съветник за залог - Изпълнение на изчисления	38
Съветник за залог - Потребителски интерфейс 36	

16

21

Съветник за залагане 4 26 Опции на съветника за залагане

- T -

Таблица с класирането 6 Таблица на отборите 4 Анализ на турнира 26

- U -

Актуализиране на данни за лиги от текстови 14 файлове Актуализиране на лиги през интернет 13 Потребителски интерфейс 4

- V -

Коефициенти за гледане 10

- W -

Какво е новото във версия 2.90 "Live Magic" 44