

													-	-	—	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				1	-								•			-,25	-1,25	0	40 ⁽²	
enal FC	vcastle	Prood F			*	1	(-				-	-)	•	t	ίΩ 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	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 17:0	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				

Inhaltsverzeichnis

1		Gesamtübersicht	3
2		Benutzeroberfläche	4
	2.1	Hauptform	4
	2.2	Tabelle der Rangliste	6
	2.3	Diagramme der Bewertungen	7
3		Aufgaben des Benutzers	8
	3.1	Eingabe von Ligadaten	8
	3.2	Berechnen, Anzeigen, Drucken und Exportieren von Gewinnchancen	9
	3.3	Zuführungsquoten für den "Stake Wizard"	12
	3.4	Aktualisieren von Ligen über das Internet	12
	3.5	Live-Ergebnisse und Gewinnchancen	13
	3.6	Aktualisieren von Ligadaten aus Textdateien	14
	3.7	Viele Teams umbenennen	14
	3.8	Wenn Sie ein Buchmacher sind	14
4		Optionen	15
	4.1	Aktuelle Ligaoptionen	16
	4.2	Gruppen und Rangregeln	18
	4.3	Internet Optionen	20
	4.4	Optionen des "Stake Wizard"	21
	4.5	Verschiedene Optionen	23
5		Werkzeuge	24
	5.1	Quotenkonverter	24
	5.2	Einsatzassistent "Stake Wizard 4"	26
	5.3	Turnieranalyse	26
	5.4	Datenabruf	29
	5.5	Spielefilter	30
	5.6	Performance-Analyse	31
	5.7	Dienstprogramm umbenennen	33
	5.8	3D Bälle Raum	34

II	Odds Wizard Guide

6		Leitfaden für den "Stake Wizard"	35
	6.1	Überblick und Grundkonzept	35
	6.2	Benutzeroberfläche	36
	6.3	Dateneingabe	37
	6.4	Berechnungen ausführen	38
	6.5	Ergebnisse von Berechnungen	39
	6.6	Wettberichte	40
	6.7	Mathematischer Hintergrund	41
7		Was ist neu in Version 2.90 "Live Magic"	44
8		Programmregistrierung	47
9		Installationshinweise	48
10		Danksagung	49
		Index	51

1 Allgemeine Übersicht

Quoten-Assistent generiert leistungsbasierte Quoten für alle Ligasportarten wie Fußball, Hockey, Baseball, American Football, Rugby und Basketball. Bietet Live-Ergebnisse und entsprechende Live-Quoten. Verwaltet über 125 über das Internet aktualisierbare Datenbanken mit den vergangenen Spielen für die meisten europäischen Fußball- und Hockeyligen, UEFA- und internationale Superligen, NHL, MLB, NBA, NFL, ATP und WTA. Verfolgt die dynamischen Bewertungen der Teams. Führt Turnieranalysen durch, indem die Quoten für jedes Team berechnet werden, das nach Abschluss der geplanten Spiele einen beliebigen Platz einnimmt. Verfügt über einen integrierten, hochentwickelten Wettoptimierer**Einsatz-Assistent**als leistungsstarkes Werkzeug. Das Programm verfügt über eine praktische, intuitive Benutzeroberfläche.

Die Geschichte von**Quoten-Assistent**geht zurück auf das Jahr 1998, als das bezaubernde Spektakel der Weltmeisterschaft in Frankreich die Entwicklung von Vorhersagealgorithmen inspirierte. Der erste einfache Algorithmus wurde in einem Excel-Arbeitsblatt als Visual Basic-Anwendung implementiert. Seitdem wurden viele Forschungsanstrengungen unternommen, um die Vorhersagestärke zu verbessern. Anfangs war Fußball die einzige Sportart, die von**Quoten-Assistent**. Heutzutage werden auch andere Sportarten wie Eishockey, Basketball, American Football, Baseball und Tennis unterstützt.

Quoten-Assistent berechnet feste Quoten (1 x 2), Moneyline- oder Draw-No-Bet-Quoten (1 2), Doppelte Chance Quoten (1X 12 2X), Quoten für asiatisches Handicap, Quoten für europäisches Handicap, erzielte Tore, genaue Ergebnisse, Quoten für Halbzeit/ Endstand (es werden über 100 verschiedene Quoten pro Ereignis berechnet). Drei verschiedene Quotensätze für die Spielzeiträume (Endstand, erstes Mal und zweites Mal) werden unterstützt, wodurch sich die Gesamtzahl der berechneten Quoten verdreifacht. Quoten-Assistent kann eine unbegrenzte Anzahl von Ligen mit bis zu 1024 Teams oder Spielern und eine unbegrenzte Anzahl von Spielen pro Liga verwalten. Alle unterstützten Ligen können einfach über die Internetverbindung aktualisiert werden.

Unterstützung von**Tennis**Sport ist eines der neuen Features von**Quoten-Assistent**. Die zugrunde liegenden hochmodernen Algorithmen basieren auf den besten bisherigen Entwicklungen und Forschungsanstrengungen im Fußball, Hockey und anderen Sportarten. Diese Algorithmen sind in der Lage, Live-Ergebnisse zu verfolgen und bis zum Ende des Spiels alle In-Play-Quoten zu berechnen.

Zusätzlich zu den oben aufgeführten Funktionen**Quoten-Assistent**ist in der Lage, Live-Ergebnisse anzuzeigen und**alle** entsprechenden Quoten in Echtzeit und verleiht so der größten Quotenspanne eine neue Dimension.

In der Tat, **Quoten-Assistent**ist ein virtueller, unabhängiger Buchmacher, der auf der Grundlage fortgeschrittener statistischer Analysen und Prognosen alle Arten von Quoten anbietet. Im Gegensatz zu einem echten Buchmacher macht er keine kostspieligen Fehler. Darüber hinaus deckt er solche Fehler auf und ermöglicht es dem Wettenden, sich nicht nur auf sein Glück, sondern auch auf Wahrscheinlichkeitsgesetze zu verlassen. Normalerweise sind letztere auf der Seite des Buchmachers, solange dieser korrekte Linienquoten (Preise) veröffentlicht. In einem solchen Fall machen 10-20 % des Bruttoeinsatzes auf lange Sicht den Gewinn des Buchmachers aus. Sollten die Linienquoten des Buchmachers die fairen Quoten überschreiten, erhält der Wettende zuverlässige Voraussetzungen für einen Gewinn und der Buchmacher für einen Verlust.

Quoten-Assistentkann auf drei Arten verwendet werden:

1) Setzen Sie die Gewinnspanne auf 0 %, generieren Sie faire Quoten, vergleichen Sie sie mit den Angeboten des Buchmachers, finden Sie Gelegenheiten, bei denen die Marktquoten höher als die fairen Quoten sind, und platzieren Sie zuverlässige Einsätze gemäß dem wissenschaftlichen Ansatz des leistungsstarken Tools Stake Wizard;

2) Setzen Sie die Gewinnspanne auf 5-15 %, generieren Sie Marktquoten und eröffnen Sie ein neues Buchmacherbüro ohne den Buchmacher selbst! Seriöse Buchmacher können die durchschnittlichen Marktquoten in eine vom Programm angezeigte Richtung korrigieren.

3) NutzungQuoten-Assistentals Berater.

Trotz der scheinbaren Einfachheit der Benutzeroberfläche, **Quoten-Assistent**führt sehr komplexe Berechnungen durch, was dieses Programm in der Klasse der Vorhersagesoftware einzigartig macht. Der zugrunde liegende Algorithmus ist das Ergebnis umfangreicher wissenschaftlicher Studien.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Hauptformular

Fast alle**Quoten-Assistent**Auf die Funktionen kann über das Hauptformular zugegriffen werden, in dem auch Eingabe- und Ausgabedaten angezeigt werden. Das Hauptformular wird durch den horizontalen Splitter unterteilt und besteht aus den folgenden Elementen:

• Menü und Symbolleiste

filø	Teams	Games	Fixtures	Odds	Internet	Options	Charts	Tools	Help		
	i 🖓 🚽	🗿 🛃 🦷	' 🌾 🕂	🔊 🎊	📰 🍬	👰 🗠 🗍	> 👂 🄇	🌖 🕥 S	Goccer	🔹 🛨 England	•

Verwenden Sie entweder Menüelemente oder Symbolleistenschaltflächen, um Ligadateien zu öffnen und zu speichern, Quoten anzuzeigen und zu drucken, Teams und Spiele zu bearbeiten, Spielpläne und Updates über das Internet abzurufen, Tabellenstände anzuzeigen, Optionen zu ändern, Diagramme anzuzeigen, Berechnungen zu starten, Änderungen rückgängig zu machen, Tools zu aktivieren, Hilfe anzuzeigen und dieses Programm zu registrieren.

• Teams-Tabelle

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

Speichert Teams zusammen mit ihren Bewertungen, Gesamtergebnissen (d. h. Beiträgen zu den insgesamt erzielten Toren), Angriffs- und Verteidigungsvariablen, Plätzen und Punkten. Das Sortieren von Teams kann durch Klicken auf die Überschriften der entsprechenden Spalten erfolgen.

Spieltisch

N	Date	Time	Home team	Away team	G1	G2	HT	Rem
6548	18.05.15	22:00	West Bromwich Albion	IChelsea 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	

Speichert vergangene Spiele und Spielpläne sowie deren Attribute.

• Quotentabelle

Die Quotentabelle enthält bis zu 107 verschiedene Quoten für jedes Ereignis, darunter feste Quoten, Moneyline (Draw-No-Bet), asiatische oder europäische Handicap-Quoten, erzielte Tore, korrekte Ergebnisse, Unter-/Über-Tore, Halbzeit-/Endstand-Quoten. Drei Quotensätze für jeden Spielabschnitt (beim Fußball) können über den Menüpunkt ausgewählt werden.**Chancen**

® Spielzeitraum. Die Quotentabelle zeigt Live-Quoten an, wenn der Live-Quotenmodus eingeschaltet ist. Sie ist in 6 Ansichten unterteilt:

Gesamtansicht

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

Richtige Ergebnisse

N	Home team		Away team	0:0	1:1	2:2	1:0	2:0	3:0	0:1	0:2	0:3	2:1	3:1	3:2	1:2	1:3	2:3	3:3	[:4:]	Other	2
	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	2
	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	

Asiatische Handicaps

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
	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

Erzielte Tore

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

Unter-/Übertore

N	Home team	Away team	Total	<	>															
Γ	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

Halbzeit / Vollzeit

N	Home team	Away team	1 (1)	X (1)	2 (1)	1 (2)	X (2)	2 (2)	1/1	1/X	1/2	X/1	X/X	X/2	2/1	2/X	2/2 🔼
	Stoke City FC 🛛 💌	Liverpool FC 🗾 💌	3,81	2,37	3,16	3,56	2,68	2,89	5,48	16,6	50,8	8,45	6,35	6,86	63,9	16,8	4,15
	Newcastle United F	West Ham United F 💌	3,68	2,21	3,62	3,38	2,48	3,32	5,02	17,1	71,1	7,49	5,49	7,34	72,8	17,2	4,9
	Manchester City FC 💌	Southampton FC 💽	2,01	2,7	7,53	1,79	3,19	7,77	2,22	24,3	191	4,84	8,62	21	36,8	23,3	16
	Leicester City FC 💌	Queens Park Rang 💌	2,22	2,55	6,36	1,98	2,95	6,38	2,52	21,3	147	5,05	7,5	16,3	39,2	20,6	12
	Hull City AFC	Manchester United 💌	5,56	2,26	2,65	5,37	2,57	2,35	9,21	19,1	53,1	12,1	5,81	5,31	143	19,6	3,13

Menü verwenden Chancen oder Funktionstasten F4...F9 um zwischen diesen Ansichten der Quotentabelle zu wechseln.

Die Marktquoten können mit der Taste angezeigt werden<F3>oder MenüpunktChancen®MarktlinienquotenUntermenü

Chancen®Buchmacherermöglicht dem Benutzer die Auswahl zwischen mehreren führenden Sportwettenanbietern. Drücken Sie<F2>um zu den fairen Quoten zurückzukehren, die das Programm mithilfe fortgeschrittener statistischer Methoden berechnet.

Die Quotentabelle enthält bis zu 107 verschiedene Quoten für jedes Ereignis, darunter Festquoten, Moneyline (Draw-No-Bet), Doppelte Chance, asiatische oder europäische Handicap-Quoten, Unter-/Über-Tore, erzielte Tore, Halbzeit/Endstand.

Darüber hinaus werden Spielperioden (*Vollzeit, Halbzeit*, Und*2. Mal*) kann über die Tastenkombinationen **F10**, **F11,F12**oder Menüpunkt**Chancen®Spielzeit...**

Farbzellencodierung

1.Violett(oder blau auf LCD-Bildschirmen) - Ereignisse, auf die aufgrund ungünstiger Trends oder schlechter Statistiken NICHT gewettet werden sollte. Drücken Sie die Tastenkombination<**Strg-H**>oder über den Menüpunkt**Chancen®Antibet-Filter®Rating/ Gesamtzahlen-Trends**um diese Option ein-/auszuschalten.

2.Grün- Wettereignisse, die für Wetten geeignet sind und das Kriterium erfüllen**Faire Quoten < Linienquoten**. Je größer der Unterschied, desto tiefer die grüne Farbe. Dunkelgrün (**Messe << Linie**) erfordert zusätzliche Überprüfungen aus anderen Quellen. Überprüfen Sie insbesondere die Motivation und Verletzungen des Teams, insbesondere am Ende der regulären Saison. 3.Rotauf der Richtige ErgebnisseAnsicht gibt die Wahrscheinlichkeit an, dass ein bestimmtes Ergebnis eintritt. Je größer die Wahrscheinlichkeit, desto tiefer die rote Farbe.

6

4.Grau- wie 2, jedoch mit ungünstigem Aufwärtstrend der Marktquoten. Grautöne ähneln in ihrer Intensität denen der Grüntöne. Drücken Sie die Tastenkombination<Strg-M>oder über den MenüpunktChancen®Antibet-Filter **®Aufwärtstrends am Markt**um diese Option ein-/auszuschalten.

1 und 4 sind die Elemente vonQuoten > Antibet-Filter. 2 und 4 erscheinen, wenn der Benutzer wähltQuoten > Marktlinienquoten.

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	1st half	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	1st half	43	0:0
	Everton FC	•	Tottenham Hotspur 💌	24.05 17:00	Half time	45	0:1
	Crystal Palace FC	•	Swansea City AFC 💌	24.05 17:00	1st half	43	0:0
	Chelsea FC	•	Sunderland AFC 💽	24.05 17:00	1sthalf	42	1:1
	Aston Villa FC	•	Burnley FC 📃 💌	24.05 17:00	1sthalf	42	0:1
	Arsenal FC	-	West Bromwich Alb	24.05 17:00	Half time	45	4:0

Live-Score-Tabelle

Die Live-Score-Tabelle enthält Anstoßdatum und -zeit, Spielstand, gespielte Minuten und den aktuellen Spielstand. Sie wird alle 5 Sekunden aktualisiert. Um die Anzeige der Live-Ergebnisse und der entsprechenden Live-Quoten zu starten,

Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her und klicken Sie auf eine Schaltfläche in einer Symbolleiste.

Abhängig von der aktuellen spezifischen Aufgabe kann man den horizontalen Splitter verwenden, um entweder den Bereich "Teams/Spiele" (oben) oder den Bereich "Quoten" (unten) des Hauptformulars zu vergrößern:

1	0	Stoke City FC			0,159 🔺	0,686	0,384 🔺	0	,221	:1 9		5	54	655	7
1	1	1 Leicester City FC			0,122 🔺	0,706	0,375 🔺	0	,192 🔺	192 🔺 14		4	41	655	8
12 West Ham United F			С	0,104 🔻	0,654	0,340 -	0	,209	209 12		4	47 🔽	7 🔽 6559		
N		Home team		Away team			Kicko	ff	Status			lin'	Score	1	X
Γ	Sto	oke City FC	•	Live	erpool FC	•	24.05 17	2:00	Finis	shed 🎙		1	6:1	3,2	3,58
	Newcastle United F 💌 We			est Ham United F 💌		24.05 17	2:00	0 Finished				2:0	2,9	3,31	
	Ma	anchester City FC	•	So	uthampton	FC 🔻	24.05 17	2:00	Finis	shed			2:0	1,42	5,15

Statusleiste

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

Zeigt die Anzahl der Teams, die Anzahl der Spiele, den Gesamtdurchschnitt, den Heimvorteil, die Gewinnspanne und das Datum der letzten Aktualisierung an.

2.2 Rangliste

Die Rangliste wird entweder durch Auswahl des MenüpunktsTeams®Aktueller Standoder indem Sie auf eine Schaltfläche in einer Stabolleiste klicken.

Um die Platzierungen korrekt zu berechnen, verwendet das Programm die folgenden Attribute in der Spalte**Rem**des Spieltisches:

F-erstes Spiel in einem regulären Turnier (Meisterschaft); **C**-Pokalspiele, die nicht zur Wertung herangezogen werden; **fr**-Freundschaftsspiele, nicht in die Wertung einbezogen;

Alle Spiele, die am oder nach dem Datum des Spiels gespielt wurden, das mit**F**, ausgenommen Pokal- und Freundschaftsspiele, werden bei der Berechnung der Tabelle berücksichtigt.

Bei über das Internet aktualisierbaren Ligen werden solche Attribute automatisch hinzugefügt.

Wenn zwei oder mehr Teams die gleiche Punktzahl haben, werden bestimmte Regeln angewendet, um die höher platzierten Teams zu ermitteln. Es ist möglich, diese Regeln für spezielle Bedürfnisse per Knopfdruck zu ändern (anzupassen).**Gruppen & Regeln**. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt "Gruppen und Ranglistenregeln".

Die besten Teams, die in die höhere Liga aufsteigen, sind rot hervorgehoben. Die schlechtesten Teams, die in die untere Liga absteigen, sind dunkelblau hervorgehoben. Die Anzahl der auf- und absteigenden Teams ist im **Gruppen & Regeln**Bedienfeld.

Strafpunkte, die sich auf die Rangliste auswirken, werden über den MenüpunktTeams®Strafpunkte.

Die Rangliste enthält interaktive 5er-, 10er- und 15er-Formeln, die durch Zeigen auf die jeweiligen farbigen Zellen aktiviert werden.

N	Teams	Games	Wins	Draws	Losses	Scored	Conced.	Points					For	m 10					
1	KRC Genk	20	13	3	4	40	27	42	D	W	L	W	D	W	L	W	W	W	Ī
2	Club Brugge KV	20	12	5	3	44	23	41	W	D	W	W	W	W	D	W	W	W	I
3	RSC Anderlecht	20	9	6	5	36	18	33	L	L	W	W	D	W	W	W	L	L	Ĩ
4	Royal Antwerp FC	20	9	5	6	36	21	32	D	W	D	L	L	D	W	L	W	D	Í
5	Royale Union SG	20	7	10	3	28	18	31	W	D	W	D	W	D	W	D	L	D	Ĩ
6	KAA Gent	20	8	6	6	30	24	30	L	W	D	W	D	L	W	D	L	D	Í
7	KV Mechelen	20	7	6	7	35	26	27		D	D	L	L	W	L	D	W	W	Í
8	Royal Charleroi SC	20	8	3	9	21	23	27	12	6.12	24 K	/ Me	chele	- s	Stand	lard o	de Li	eae	0
9	FC Verbroedering Dende	20	7	6	7	27	33	27	W	L	VV	VV	L	U	U		L	U	ñ
0	FC Oud-Heverlee Leuver	20	5	10	5	19	21	25	W	L	W	D	D	D	D	L	W	D	Ĩ
1	Standard de Liege	20	6	7	7	12	21	25	D	L	D	D	D	W	L	W	L	W	I
12	KVC Westerlo	20	6	5	9	34	34	23	L	D	L	L	D	W	L	W	L	L	Ĩ
13	Cercle Brugge KSV	20	5	6	9	21	32	21	D	W	D	D	L	L	L	W	W	D	Ī
4	Sint-Truidense VV	20	4	7	9	24	40	19	D	L	L	L	D	L	W	L	W	L	Ī
5	KV Kortrijk	20	5	3	12	17	39	18	L	D	L	L	W	L	L	L	W	L	Ī
6	K Beerschot VA	20	2	6	12	18	42	12	L	D	D	L	W	L	D	D	L	W	I

Standings in Belgium - Jupiler Pro League as of 27.12.24

2.3 Bewertungsdiagramme

Klicken Sie auf einen der Menüpunkte von**Diagramme**Menü öffnet ein neues Fenster, in dem die Dynamik der sich ändernden Bewertungen (Gesamtwertungen) für Teams in einer aktuellen Liga angezeigt wird:



Der Benutzer kann mit Pfeiltasten (oder Tasten) durch die Zeiträume navigieren. Es ist möglich, den gesamten Bereich anzuzeigen, indem man ein Kontrollkästchen aktiviert**Ganz**.

Kurven können durch Ankreuzen eines Kästchens geglättet werden**Glatt**Option**3D**ändert das Erscheinungsbild des Diagramms auf 3D.

Klicken**Drucken**, um eine Papierkopie des angezeigten Diagramms zu erstellen. Die besten Druckergebnisse erzielen Sie mit einem Farbdrucker.

Es ist möglich, Bewertungen (Gesamtwertungen) der Heimmannschaft anzuzeigen *Gegen*Außenteam durch Auswahl des gewünschten Eintrags im Untermenü**Team gegen Team**.

Notiz:Um ein Diagramm anzuzeigen, müssen mindestens 2 Teams und 2 Spiele mit unterschiedlichen Daten vorhanden sein. Kurven können nur für die ersten 63 Teams aus der Teamtabelle angezeigt werden. Bei einer großen Datenbank mit vergangenen Spielen können nur die letzten 500 verschiedenen Daten in einem Diagramm angezeigt werden.

Notiz:Der vertikale Balken in der 2D-Ansicht zeigt den Beginn des Zeitraums an, wenn genügend vergangene Spiele für zuverlässige statistische Berechnungen vorhanden sind.

3 Aufgaben des Benutzers

3.1 Eingabe der Ligadaten

Ligadaten sind für dieses Programm unverzichtbar. Sie umfassen Gruppen von Teams und vergangenen Spielen. Je mehr Spiele eingegeben werden, desto genauer werden Bewertungen, Gesamtsummen (d. h. Beiträge zur Gesamtsumme) und Quoten berechnet. Teams und Spiele werden jeweils in die Team- und Spieltabellen eingegeben (siehe Benutzeroberfläche). Paarungen von spielenden Teams (Spielpaarungen) in der Quotentabelle sind ebenfalls Teil der Ligadaten.

• Teams und Teamtabelle

Menü verwenden**Teams**um die Teamtabelle zu bearbeiten. Spalten**Bewertungen,In Summe,Angriff**Und**Verteidigung**sind editierbar, wenn eine Option *Manuelle Eingabe von Bewertungen/Gesamtergebnissen*ist eingeschaltet. Normalerweise müssen Bewertungen und Gesamtsummen nicht manuell eingegeben werden. Sie werden automatisch berechnet, vorausgesetzt, es gibt genügend Spiele für die statistische Analyse. In der Teamtabelle können maximal 1024 Teams eingegeben werden.

Strafpunkte für ein bestimmtes Team werden als positive Ganzzahlen über das Menü eingegeben**Teams**® **Strafpunkte**Sie werden von den normal berechneten Punkten abgezogen und daher korrigierte Punkte werden rot hervorgehoben.

Spiele und Spieltisch

Menüpunkt verwenden**Spiele**um die Spieletabelle zu bearbeiten. Alle Spalten sind editierbar:**Datum,Zeit,Heimmannschaft**, **Auswärtsteam,G1,G2**-von Heim- und Auswärtsteams erzielte Tore,**HT**-Halbzeitstand und**Rem**-Bemerkungen zu einem bestimmten Spiel. Bemerkungen (Attribute) sind optional und können folgende Werte haben:**ot**-im Laufe der Zeit, **nv**-neutraler Veranstaltungsort,**F**-erstes Spiel in einer Meisterschaft,**C**-Pokalspiel,**fr**-Freundschaftsspiel,**?**- zweifelhaftes Ergebnis. Mehrere Bemerkungen zu einem Spiel werden durch Leerzeichen getrennt. Nachfolgende Zeilen der Spieletabelle können kein Datum enthalten, wenn es gleich bleibt.

Halbzeitergebnisse werden nur in Fußballligen angezeigt. Wenn das Endergebnis einer Mannschaft 30 überschreitet, kann das Halbzeitergebnis nicht angezeigt werden.

In **Tennis**Ligen, Spiele-Tabelle hat ein bisschen anders aussehen. Spalte**R**enthält das endgültige oder aktuelle Spielergebnis und Spalten**1..5**enthalten die endgültigen oder aktuellen Ergebnisse einzelner Sätze. Ein Attribut**gs**bezeichnet**Grand Slam**Spiel, das aus bis zu 5 Sätzen bestehen kann.

Neben der manuellen Eingabe neuer Spiele können Spieltabellen entweder über das Internet (siehe Aktualisieren von Ligen über das Internet) oder aus Dateien in den folgenden Formaten aktualisiert werden:

1) Ligadateien (LEA);

2) Excel-Dateien (XLS). Die Spalten eines Arbeitsblatts müssen die gleichen Überschriften enthalten wie die Spieletabelle.

3) Text/Komma-getrennte Dateien (TXT, CSV, TSV) (siehe Aktualisieren von Ligadaten aus Textdateien).

Dies ist entweder über den MenüpunktSpiele®Aus Datei aktualisieren oder über die Symbolleistenschaltfläche



Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Spiele, die in die Spieletabelle eingetragen werden können.

Für den Benutzerkomfort besteht die Möglichkeit, nur die Spiele und Spielpläne zwischen zwei ausgewählte Teams (oder alle Spiele eines einzelnen Teams). Dies geschieht über den Menüpunkt**Spiele®Spiele anzeigen**.

Spielpläne und Quotentabelle

Die Quotentabelle wird verwendet, um Spiele anzugeben und die Quoten anzuzeigen - die Ergebnisse der Berechnungen. Spiele sind entweder manuell, über Dropdown-Felder oder über Menüpunkte eingegeben**Spielpläne®Neue Spiele anzeigen**. Der Benutzer möchte möglicherweise benutzerdefinierte Handicaps, Gesamtsummen und Punktzahlen in editierbaren grauen Spalten eingeben**AHO** oder**H, Gesamt**, Und**Punktzahl**. Benutzerdefinierte Handicaps werden als negative (positive) Anzahl von Bällen eingegeben, die vom Ergebnis der Heimmannschaft abgezogen (addiert) werden. Sie können auch in AHO-Notation eingegeben werden, z. B.**0 : 1,25**Das ist dasselbe wie**0 : 1¼**oder-**1,25**, ebenfalls**0,5 : 0**ist das gleiche wie½ : **0**oder**0,5**. Kontrollkästchen am linken Rand der Tabelle dienen zur Angabe des neutralen Austragungsorts des Spiels.

Notiz:Es wird empfohlen, zuerst die Teamtabelle vorzubereiten, um beim Eingeben von Spielen den Typ-Assistenten zu aktivieren.

Notiz:Drücken<Eingeben>oder durch Doppelklicken wird der Bearbeitungsmodus in bearbeitbaren Zellen einer der Tabellen aktiviert.

Notiz:Zur Vereinfachung für den Benutzer verfügt jede Tabelle über ein Popup-Menü, das durch Klicken mit der rechten Maustaste aktiviert wird. Diese sind mit den Menüelementen im Hauptmenü identisch.

Der Benutzer kann eine zuvor gespeicherte Ligadatei durch Klicken auf eine Schaltfläche öffnen **Diffen**.Befindet sich eine Ligadatei im **Quoten-Assistent** Verzeichnis, es kann schnell aus der Dropdown-Dateibox in der Symbolleiste ausgewählt werden. Es wird empfohlen, Ligadateien in diesem Verzeichnis abzulegen. Ligadateien haben die Standarderweiterung **LEA**.

Um alle Eingabedaten zu löschen und eine neue Liga zu starten, klicken Sie entweder auf einen Liga in einer Symbolleiste oder wählen Sie Menüpunkt**Datei®Neu**.

Um Ligadaten für die weitere Verwendung in der Datei zu speichern, klicken Sie entweder auf eine Schaltfläche oder Menüpunkt wählenDatei®

3.2 Quoten berechnen, anzeigen, drucken und exportieren

Stellen Sie zunächst sicher, dass die Gewinnspanne auf Null gesetzt ist, um faire Gewinnchancen zu erzielen.

Um Berechnungen zu starten, klicken Sie entweder auf eine Schaltfläche

oder drücken Sie eine Taste<**F9**>.

Zuerst werden Bewertungen und Gesamtsummen berechnet und dann die Quoten für alle angegebenen Spiele. Die Berechnungen sind schnell, sodass die Ergebnisse sofort angezeigt werden.

Berechnete Quoten werden in der Quotentabelle angezeigt (siehe Thema Benutzeroberfläche). Die genaue Bedeutung der Spalten ist wie folgt:

Ansicht / Hotkey	sparte	Bedeutung	Bedeutung in der Tennisliga
Gesamtansicht	1	Sieg der Heimmannschaft	Sieg von Spieler 1
< F3 >	Х	Ziehen	
	2	Sieg der Auswärtsmannschaft	Sieg von Spieler 2
	1X	Sieg der Heimmannschaft oder Unentschieden	
	12	Sieg der Heim- oder Auswärtsmannschaft	
	2X	Sieg der Auswärtsmannschaft oder Unentschieden	
	AH	Asiatische Handicap-Basis (editierbar)	Asiatische Handicap-Basis für gewonnene Spiele (editierbar)
	1	Sieg der Heimmannschaft gegen AH	Sieg von Spieler 1 gegen AH
	2	Sieg der Auswärtsmannschaft gegen AH	Sieg von Spieler 2 gegen AH
	EH	Europäische (feste) Handicap-Basis (editierbar)	Europäische (feste) Handicap-Basis für gewonnene Spiele (editierbar)
	1	Sieg der Heimmannschaft gegen EH	Sieg von Spieler 1 gegen EH
	Х	Unentschieden gegen EH	Unentschieden gegen EH
	2	Sieg der Auswärtsmannschaft gegen EH	Sieg von Spieler 2 gegen EH
	Gesamt	Gesamtzahl der erzielten Tore (editierbar)	Gesamtzahl der gespielten Spiele (editierbar)
	<	Unter - weniger als Gesamt	Unter - weniger als Gesamt
	>	Über - größer als Gesamt	Über - größer als Gesamt
	Beide	Beide Teams erzielen ein Tor	Beide Spieler erzielen ein Tor
	Nicht	Nicht beide Teams erzielen ein Tor	Nicht beide Spieler erzielen ein Tor
	Punktzahl	Spielstand (editierbar)	Spielstand (editierbar)
	Chancen	Quoten des Ergebnisses	Quoten des Ergebnisses

Richtige Ergebnisse < F4 >	0:0 3:3 [:4:] Andere	Quoten für ein bestimmtes Ergebnis Alle Noten mit 4 Quoten aller anderen Ergebnisse	Quoten für ein bestimmtes Spielergebnis
Asiatische Handicaps	AH	Verschobene (-/+) asiatische Handicaps	Verschobene (-/+) asiatische Handicaps
<f5></f5>	1	Sieg der Heimmannschaft gegen AH	Sieg von Spieler 1 gegen AH
	2	Sieg der Auswärtsmannschaft gegen AH	Sieg von Spieler 2 gegen AH
Erzielte Tore	G1	Anzahl der von der Heimmannschaft erzielten Tore (bearbeitbar)	Anzahl der von Spieler 1 gewonnenen Spiele (editierbar)
<f6></f6>	<	Unter - weniger als G1	Unter - weniger als G1-Spiele
	>	Über - größer als G1	Über – größer als G1-Spiele
	G2	Anzahl der von der Auswärtsmannschaft erzielten Tore (editierbar)	Anzahl der von Spieler 2 gewonnenen Spiele (editierbar)
	<	Unter - weniger als G2	Unter - weniger als G2-Spiele
	>	Über - größer als G2	Über - größer als G2-Spiele
	1, 2, 3, 4, 5	Gesamttore = 1, 2, 3, 4, 5	Gesamtzahl der Sätze = 2, 3, 4, 5
	01	Gesamttore = 0 oder 1	
	2+	Gesamttore = 2 oder mehr	
	12	Gesamttore = 1 oder 2	
	02	Gesamttore = 0, 1 oder 2	Anzahl der Sätze = 2
	3+	Gesamttore = 3 oder mehr	Anzahl der Sätze = 3
	23	Gesamttore = 2 oder 3	
	13	Gesamttore = 1, 2 oder 3	
	03	Gesamttore = 0, 1, 2 oder 3	Gesamtanzahl der Sätze = 3 (für Grand Slam)
	4+	Gesamttore = 4 oder mehr	Gesamtzahl der Sätze = 4 oder 5 (für Grand Slam)
<i>Unter / Über Ziele</i>	Gesamt	Verschobene (-/+) Gesamtzahl der Tore	Verschobene (-/+) Gesamtzahl der Spiele
<e7\< th=""><th></th><th>Linter wanings als Consent</th><th>Linter, wanings als Casanat</th></e7\<>		Linter wanings als Consent	Linter, wanings als Casanat

Ziele			
<f7></f7>	<	Unter - weniger als Gesamt	Unter - weniger als Gesamt
	>	Über - größer als Gesamt	Über - größer als Gesamt

Halbzeit / Vollzeit	1 (1)	Sieg der Heimmannschaft beim 1. Mal
< F8 >	X (1)	Unentschieden beim 1. Mal
	2 (1)	Sieg der Auswärtsmannschaft beim 1. Mal
	1 (2)	Sieg der Heimmannschaft zum zweiten Mal
	X (2)	Unentschieden im 2. Mal
	2 (2)	Sieg der Auswärtsmannschaft zum 2. Mal
	1/1	Sieg der Heimmannschaft in der Halbzeit
		und am Ende
	1/X	Sieg der Heimmannschaft in der Halbzeit und
		Unentschieden in der Schlussphase
	1/2	Sieg der Heimmannschaft zur Halbzeit und Sieg der
		Auswärtsmannschaft nach Ablauf der Spielzeit.
	X/1	Unentschieden zur Halbzeit und Sieg der Heimmannschaft
		nach Ablauf der Spielzeit.
	X/X	Unentschieden in Halbzeit und Endstand
	X/2	Unentschieden zur Halbzeit und Sieg der Auswärtsmannschaft
		nach Ablauf der Spielzeit
	2/1	Sieg der Auswärtsmannschaft zur Halbzeit und Sieg
		der Heimmannschaft nach Spielschluss. Sieg der
	2/X	Auswärtsmannschaft zur Halbzeit und
		Unentschieden nach Spielschluss.
	2/2	Sieg der Auswärtsmannschaft in der Halbzeit und
		am Ende

Editierbare Spalten ermöglichen es dem Benutzer, die gewünschten Quoten für benutzerdefinierte Handicaps, Gesamtsummen oder Punktzahlen zu erhalten. Als Reaktion auf das Drücken< Eingeben>Taste, das Programm zeigt sofort die neue Quote an.

Der Ausdruck der Quotentabellen erfolgt entweder durch Anklicken einer Schaltfläche *bereiner Schaltfläche*, indem Sie den Menüpunkt**Datei**® **Quoten drucken**oder durch Drücken einer Hotkey-Kombination**Strg-P**.

Registrierte Benutzer können die generierten Quoten und Tabellen nach Excel (XLS) oder in Kommadurch Trennzeichen getrennte (CSV) Dateien. Dies erfolgt über den Menüpunkt**Datei®In Datei exportieren**oder durch Drücken einer Hotkey-Kombination**Strg-E**.

Die Quoten für alle verfügbaren Ligen können in eine einzelne Excel-Datei exportiert werden, indem Sie den Menüpunkt**Datei**® Alle Quoten exportierenoder durch Drücken einer Hotkey-KombinationStrg-Alt-E.

Das Drucken und Exportieren von Quoten wird über Popup-Dialogfelder gesteuert, in denen Sie Folgendes auswählen können: welche Elemente an den Drucker oder in eine Datei gesendet werden sollen. Entsprechende Einstellungen finden Sie im**Optionen**® **Sonstiges**Bedienfeld. Dies hilft dem Benutzer, Papier und Speicherplatz zu sparen.

Notiz:Die asiatischen Handicap-Basiswerte und -Gesamtwerte können entweder ganzzahlige oder gebrochene Werte haben. Im Falle eines ganzzahligen Wertes wird das ausgeglichene Ergebnis eines Ereignisses "abgesagt".

Notiz:Vorsicht vor den letzten Spielen einer Saison (eines Turniers)! Manche Teams haben möglicherweise bereits die Turniermotivation verloren, während andere noch um die ersten Plätze oder was auch immer kämpfen. Dies kann entweder zu Spielmanipulationen oder zu einer ungeeigneten Teamzusammenstellung führen (z. B. um die besten Spieler vor möglichen Verletzungen zu schützen).

Notiz: Quoten-Assistent berechnet nur leistungsbasierte Quoten. Menschliche Faktoren werden dabei berücksichtigt.

3.3 Quoten an Stake Wizard senden

Alle fairen Quoten können einfach über den Menüpunkt**Chancen®Feed für Stake Wiz**oder die Hotkey-Kombination**<Strg-F>**, oder einfach durch Doppelklicken auf die Quotenzelle.

Um diese Funktion für eine bestimmte Quote eines bestimmten Ereignisses zu aktivieren, muss der Mauszeiger auf einer entsprechenden Zelle einer der Quotentabellen positioniert werden.

Bis zu 26 verschiedene Quoten können in eine einzelne Einsatzdatei (STK) eingegeben werden. Es wird empfohlen, unabhängige Ereignisse/Quoten für die Eingabe auszuwählen. Einsatz-Assistent.

Wenn die Option**Optionen®Einsatz-Assistent®Automatisch Linienquoten einspeisen**eingeschaltet ist, werden die verfügbaren Marktlinienquoten zusammen mit den entsprechenden fairen Quoten angezeigt. Andernfalls müssen die Linienquoten manuell vom Benutzer in die Spalte eingegeben werden.**Linie**der Wetttabelle. Um die Linienquoten zur Ansicht verfügbar zu machen und Fütterung, drücken Sie eine Taste<**F2**>. Um sie sofort verfügbar zu machen, aktivieren Sie die Option**Optionen®Internet® Linienquoten automatisch abrufen**. Letztere Option ist nur für registrierte Benutzer verfügbar.

3.4 Ligen über das Internet aktualisieren

Über 100 Fußball- und Hockeyligen, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP und WTA können einfach über die Internetverbindung aktualisiert werden.

Derzeit werden Fußballligen der folgenden Länder unterstützt: England, Deutschland, Italien, Spanien, Frankreich, Portugal, Holland, Belgien, Russland, Ukraine, Finnland, Schottland, Österreich, Schweden, Norwegen, Dänemark, Griechenland, Türkei, Schweiz, Irland, Polen, Tschechien, Slowakei, Serbien, Bulgarien, Kroatien, Slowenien, Rumänien, Israel, Island, Ungarn, USA, Mexiko, Argentinien, Brasilien, Australien, China, Japan, Südkorea, Chile, Zypern, Montenegro, Kolumbien, Peru, Indien, Vietnam, Bosnien und Herzegowina. Weitere Ligen werden in Kürze hinzugefügt.

Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her und beginnen Sie mit der Aktualisierung der Ligen, indem Sie das Menü wählen**Internet**mit der Option, entweder nur die aktuelle Liga zu aktualisieren, ein Express-Update oder ein Basis-Update aller Ligen und Spielpläne. Die

Letztere Option kann auch durch Klicken auf die Radarschaltfläche in der Symbolleiste im der Bentiert werden. Die unterbrochene Aktualisierung kann ab dem letzten Punkt fortgesetzt werden.

Der Fortschritt der Internet-Updates und deren Ergebnisse werden im Formular angezeigt:

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	•							
	-							
Stop								

Notiz:Die Ligen werden täglich aktualisiert. Server-Updates erfolgen ungefähr um Mitternacht GMT.

Notiz:Die aktuellsten Ergebnisse können Sie schneller erhalten, indem Sie den MenüpunktInternet®Express-Updateder aktuellen/aller Ligen, oder indem Sie die Anzeige der Live-Ergebnisse/Quoten über eine Schaltfläche in der Symbolleiste starten.

3.5 Live-Ergebnisse und Quoten

Live-Ergebnisse und die dazugehörigen Live-Quoten werden per Knopfdruck eingeleitet 🛛 🖻 in einer Symbolleiste. Anschließend Sie werden alle 5 Sekunden aktualisiert. Um diesen Vorgang ausführen zu können, muss der Computer mit dem Internet verbunden sein.

Live-Ergebnisse werden angezeigt im**Live-Score-Tabelle**auf der linken Seite der Quotentabelle im Hauptformular. Die entsprechenden Live-Quoten werden bei jeder Änderung in der Live-Score-Tabelle automatisch neu berechnet.

Mithilfe der Symbolleistenschaltflächen Ø oder Menüpunkt**Spielpläne®Alle Live-Spiele**ist es möglich, anzuzeigen*alle verfügbar*In-Play-Spiele im aktuellen Sport.

Für die meisten Fußballligen werden Live-Ergebnisse und Quoten bereitgestellt.

NHL, mehrere europäische Hockey-Ligen, MLB, NFL, NBA, ATP und WTA werden ebenfalls abgedeckt.

3.6 Aktualisieren von Ligadaten aus Textdateien

Das allgemeine Update-Dateiformat entspricht der folgenden Textdateispezifikation:

15. Mai 2009	Montpellier	- Region Lyon	2 - 2
	St. Etienne	- Monaco	3 - 1
	Le_Havre	- Region Nantes	0 - 1
123456789012345 12345	678901234567890)12345678901234567890	01234567

Nachfolgende Zeilen dürfen kein Datum enthalten, sofern es gleich bleibt.

Notiz:Das obige Textdateiformat ist ab Version 1.80 veraltet. Es wird aus Gründen der Abwärtskompatibilität beibehalten.

3.7 Umbenennung vieler Teams

Über den Menüpunkt**Teams®Viele Teams umbenennen**ist es möglich, mehrere Teams gleichzeitig gemäß den Umbenennungsregeln in der Textdatei umzubenennen. Die Textdatei muss Umbenennungsregeln in Form der folgenden Zeichenfolgen enthalten:

Neuer Name von Team1 = "Alter Name von Team11"; "Alter Name von Team12"; ... Neuer Name von Team2 = "Alter Name von Team21"; "Alter Name von Team22"; ... Neuer Name von Team3 = "Alter Name von Team31"; "Alter Name von Team32"; ...

und so weiter.

Der Name der Textdatei lautet**Umbenennen.ren**standardmäßig. Bei Auswahl dieses Befehls wird der Benutzer aufgefordert, den Namen der Textdatei bei Bedarf zu ändern.

Der Umfang der Umbenennungsdatei erstreckt sich auf alle übergeordneten Ordner im Programmverzeichnis**\Oddswiz** es sei denn, sie enthalten andere Umbenennungsdateien. Zum Beispiel das Umbenennen von Teams in der Ligadatei **\Oddswiz\Österreich\Bundesliga\2021.lea**wird die Umbenennungsregeln befolgen von**\Oddswiz\Österreich\Umbenennen.ren** obwohl der Ordner**\Oddswiz**enthält auch eine andere Datei**Umbenennen.ren**.

Diese Funktion vereinfacht die Datenverbindung mit dem Werkzeug**Datenabruf**die zwar dieselben Teams anbieten, aber mit wesentlich anderen Namen.

3.8 Wenn Sie ein Buchmacher sind

Festlegen einer Option**Gewinnspanne**auf einen Wert zwischen 10 und 20 % ermöglicht dem Benutzer, die Quoten (Preise) des Buchmachers zu generieren. Sie werden normalerweise auf 0,05 gerundet.

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	1	X	2	1X	12	2X	AH	1	2	Total	<	>	Both	Not	Score	odds
Г	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

Der Export solcher Quoten für alle Ligen kann eine riesige Excel-Datei mit bis zu 120 druckbaren Seiten erzeugen, die über 50.000 verschiedene Quoten für fast jeden Geschmack enthalten. Die Exportoption ist nur für registrierte Benutzer verfügbar.

Notiz:Linienquoten generiert durch**Quoten-Assistent**Auf diese Weise können die auf diese Weise erzielten Gewinne von den Marktwerten abweichen, insbesondere weil die tatsächlichen Wettumsätze auf bestimmte Ereignisse nicht berücksichtigt werden. Es ist eine gute Idee für einen echten Buchmacher, **Quoten-Assistent**als Beratungsinstrument, beispielsweise zur Korrektur*durchschnittliche Marktquoten*in eine vom Programm angezeigte Richtung.

4 Optionen

Das Optionsformular wird über den Menüpunkt aktiviert**Optionen**.

Es verfügt über fünf Registerkarten: Gemeinsam, Aktuelle Liga, Internet, Einsatz-Assistent, Und Sonstiges.

Die ersten beiden Registerkarten, **Gemeinsam**Und**Aktuelle Liga**(z.B*Schottland*) verfügen über identische Sätze verfügbarer Ligaoptionen. **Gemeinsam**Optionen werden als Anfangsoptionen für neue Ligen verwendet und um Standardeinstellungen für die Ligen mit einer Option zu speichern*Allgemeine Optionen verwenden*Alle Optionen in der Registerkarte**Aktuelle Liga**sind ligaspezifisch.

InternetDie Registerkarte enthält einige Internetoptionen.

Einsatz-AssistentRegisterkarte zeigt die verfügbaren Optionen in Einsatz-AssistentWett-Tool.

Sonstiges Die Registerkarte enthält einige Druck- und Exporteinstellungen.

4.1 Aktuelle Ligaoptionen

Common Scotland Internet Stake Wizard	Misc
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	Notation of odds Notation of odds Dec O p, % O USA O UK Handicap odds Asian O Fixed Exclude draws Allow quarter-integral AHO bases Allow quarter-integral totals Allow quarter-integral totals Allow quarter-integral totals Allow quarter-integral totals Allow quarter-integral totals Cup games do count Friendly games do count Overtime and penalties do count Show some old fixtures
Groups and rules of ranking	Suspend Internet updates
Use common options Ca	Incel Help OK

· Liganame

Der korrekte Liganame. Der Liganame wird auf verschiedenen Formularen und Druckmaterialien angezeigt.

Sport

Verfügbare Sportarten sind Fußball, Eishockey, Baseball, American Football, Rugby und Basketball. Es ist wichtig, die richtige Sportart für eine bestimmte Liga anzugeben, da dies Auswirkungen darauf hat, wie Ligadaten vom Programm interpretiert werden.

Berechnungsalgorithmus

Der neue Berechnungsalgorithmus (2015) optimiert die Leistung anhand eines neuen zuverlässigen Kriteriums – der Entropie der Erfolgswahrscheinlichkeiten. Es wird empfohlen, den neuesten Berechnungsalgorithmus einzustellen.

Heimvorteil, Bälle

Wenn die Option *Manuelle Eingabe von Bewertungen/Gesamtergebnissen*(siehe unten) aktiviert ist, muss der Benutzer hier den durchschnittlichen Heimvorteil für eine bestimmte Liga in Bällen eingeben. Der typische Heimvorteil beträgt in einer Fußballliga etwa 0,5 Bälle.

Gewinnspanne, %

Setzen Sie die Gewinnspanne auf Null, um faire Quoten zu erzielen, und auf 10-20 %, um die Linienquoten des Buchmachers zu erzielen. Diese Option erlaubt für spezielle Zwecke auch negative Werte.

Abschreibungszeitraum, Tage

Das Programm verwendet vergangene Spiele zur statistischen Auswertung von Bewertungen und Gesamtergebnissen. Neue Spiele werden höher bewertet als alte. Vergangene Spiele werden vollständig ignoriert, wenn sie älter als die Abschreibungsdauer sind. Die typische Abschreibungsdauer beträgt in einer Fußballliga etwa 900 Tage. Es ist möglich, ein festes Startdatum der Abschreibungsdauer festzulegen, sodass ihre Dauer allmählich zunimmt. Diese Modi können durch Doppelklicken auf die Abschreibungsdauersteuerung umgeschaltet werden.

· Trendvergleichsbasis, Tage

Vergleichszeitraum für Trendberechnungen. Kürzere Zeiträume erfassen möglicherweise keine langfristigen Trends und umgekehrt. Standardwert: 200 Tage.

• Neue Spiele, Runden anzeigen

Die Anzahl der Runden zukünftiger Spiele, die als Spielpläne verwendet werden sollen. Spielpläne werden aus den Ligadateien bezogen, die über das Internet aktualisiert werden können.

* Rundungstoleranz für Datum, Tage

Wenn neue Spielpläne aus der Ligadatei abgerufen werden, wird dieser Wert verwendet, um den Datumsbereich einer einzelnen Runde zu bestimmen. In einer Fußballliga kann beispielsweise eine Runde am Freitag beginnen und das letzte Spiel findet am Montag statt.

Gruppen und Ranglistenregeln...

Durch Drücken dieser Schaltfläche wird das Panel Gruppen und Ranglistenregeln geöffnet. Definieren Sie dort Gruppen und geben Sie ligaspezifische Ranglistenregeln für Teams ein.

• Notation der Quoten

Es gibt vier verfügbare Notationsweisen für Quoten: Dezimal, Wahrscheinlichkeitsprozentsatz, USA und Großbritannien. Die britische Notation wird für die Generierung fairer Quoten nicht empfohlen, da letztere eine höhere Genauigkeit erfordern.

· Handicap-Quoten

Verwenden Sie diese Option, um die Art der Handicap-Quoten anzugeben: Asiatisch oder fest. Asiatische Quoten (AHO) können eine Handicap-Basis von ganzzahliger, halbzahliger oder viertelzahliger Größe ohne Unentschieden haben. Wenn das Spielergebnis einem ganzzahligen Handicap von AHO entspricht, wird das Ereignis "abgesagt". Feste Handicap-Quoten (1 x 2) ähneln den festen Quoten und sind ihnen gleich, wenn die Handicap-Basis null ist.

Runde Quoten auf

Wenn die Linienquoten generiert werden sollen, ist es eine gute Idee, sie in Dezimalschreibweise auf 0,05 (oder in der US-Notation auf 5) zu runden. Faire Quoten erfordern normalerweise mehr Genauigkeit bei der Bewertung möglicher Wetten.

Ziehungen ausschließen

Bei manchen Sportarten kann es vorkommen, dass ein Spiel nicht unentschieden ausgeht. In solchen Fällen ist das Zählen von Unentschieden bedeutungslos und daher werden sie durch Auswahl dieser Option von allen Quoten ausgeschlossen.

• Erlaube viertelintegrale AHO-Basen

Mit dieser Option können viertelintegrale asiatische Handicap-Basen generiert werden, wie beispielsweise**0**: **¼**,**0**: **¾**, usw., zusätzlich zu integralen (zB**0**: **1**) und Halbintegral (zB**½**: **0**) Basen.

· Viertel-Ganzzahl-Summen zulassen

Wenn diese Option aktiviert ist, generiert das Programm Viertel-Ganzzahl-Summen (z. B.**2,25**) zusätzlich zu integralen (zB**3**) und Halbintegral (zB**2.5**) Werte, wobei ein maximales Gleichgewicht zwischen Unter- und Überwerten angestrebt wird. Andernfalls werden nur ganzzahlige und halbzahlige Summen generiert.

• Manuelle Eingabe von Bewertungen/Gesamtergebnissen

Normalerweise ist es nicht nötig, Bewertungen und Gesamtsummen manuell einzugeben, wenn genügend Spiele für eine statistische Analyse vorhanden sind. Manchmal möchte der Benutzer jedoch berechnete Werte entsprechend seiner Erfahrung, Kenntnis von Verletzungen, Motivation usw. bearbeiten. Es wird nicht empfohlen, die manuelle Eingabe zusammen mit dem Berechnungsalgorithmus von 2006 zu verwenden.

* Automatische Berechnungen beim Öffnen der Datei

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, damit alle Berechnungen automatisch ausgeführt werden, wenn Sie eine andere Ligadatei öffnen (oder aus der Dateiliste auswählen). Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, wenn Sie die aktuelle Liga nur als Datenbank für vergangene Spiele verwenden möchten.

Pokalspiele z ählen

Pokalspiele werden normalerweise als vollwertige Spiele betrachtet, die in Bewertungen und Gesamtwertungen einfließen. Wer das nicht glaubt, kann dieses Kontrollkästchen deaktivieren, sodass Spiele, die mit**C**im Rem-Feld wurden bei statistischen Berechnungen ignoriert.

· Freundschaftsspiele zählen

Freundschaftsspiele mit einem Attribut**fr**im Rem-Feld werden mit der halben Gewichtung gezählt. Deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Freundschaftsspiele bei statistischen Berechnungen vollständig zu ignorieren.

· Überstunden zählen

In einigen Sportarten, wie z. B. Eishockey, sind Verlängerungen wichtig. Diese Option wird für die Sonderbehandlung der Spiele verwendet, die mit**ot**im Rem-Feld des Spieltisches.

• Zeigen Sie einige alte Armaturen

Führt zur Anzeige einiger alter Vorrichtungen bei der Auswahl**Spielpläne®Neue Spiele anzeigen**. Normalerweise wird die vorherige Spielrunde angezeigt. Das Verhalten dieser Option hängt von der Einstellung von**Toleranz für Rundungsdatum**.

· Internet-Updates aussetzen

Manche Ligen sind für den jeweiligen Benutzer möglicherweise uninteressant. Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens werden Internet-Updates für die aktuelle Liga deaktiviert und so die Online-Zeit insgesamt verkürzt.

Allgemeine Optionen verwenden

Es ist eine gute Idee, Optionen für die Mehrheit der Ligen in der **Gemeinsam**und aktivieren Sie einfach dieses Kontrollkästchen, um sie für die jeweilige Liga nutzbar zu machen.

4.2 Gruppen und Ranglistenregeln

Das Panel**Gruppen und Ranglistenregeln**wird entweder über die Bedienfelder "Optionen", "Tabellenstand" oder über das Tool "Turnieranalyse" aktiviert.

iroups	Rules of ranking
Internal games Naming Internal games Letters Other Numbers Available teams Chosen teams FC Kuln AC Milan AEK Athens FC AKhisarspor Apollon Limassol Atalanta Bergamas Athletic Club Bilbac Sorussia Dortmund Chosen teams 	Points for: win 3 draw 1 loss 0 Promotion N 1 Relegation N 1 Precedence in case of equality of points Precedence in case of equality of points 1 Head to head points 2 Head to head goals difference 3 Head to head away goals 4 Overall goals difference 5 Overall goals scored 6 7 8 •
Chelsea FC Club Attetico de Me C	

Definieren Sie hier Gruppen und geben Sie ligaspezifische Regeln für die Rangfolge der Teams ein, z. B. Vorrang bei Punktgleichheit zwischen zwei oder mehreren Teams. Diese Einstellungen wirken sich auf die weitere Berechnung der Platzierungen und die Ergebnisse der Turnieranalyse aus.

Es können bis zu 26 Gruppen definiert werden. Teams, die zu einer Gruppe gehören, können nicht in eine andere aufgenommen werden. Gruppen können entweder wörtlich (A,B,C,...), Ziffer (1,2,3,...) oder eine andere Benennung.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Interne Spiele wenn nur Spiele zwischen Mannschaften der gleichen Gruppe gezählt werden sollen.

Um die Gruppierung zu deaktivieren, reduzieren Sie die Anzahl der Gruppen auf 0.

Ranglistenregeln bestimmen die Reihenfolge der Prioritäten zwischen zwei oder mehr Mannschaften mit gleicher Punktzahl. Typische Ranglistenregeln für die meisten europäischen Fußballligen lauten wie folgt:

- 1. Gesamttordifferenz
- 2. Gesamtzahl der erzielten Tore
- 3. Direkter Vergleich der Punkte
- 4. Tordifferenz im direkten Vergleich

Darüber hinaus kann der Benutzer festlegen, wie viele Top-Teams in die höhere Liga aufsteigen und wie viele Bottom-up-Teams in die niedrigere Liga absteigen sollen.

4.3 Internetoptionen

Common Scotland Internet Stake Wizard Misc								
Proxy server								
I✓ Use automatic proxy settings								
🗖 Use a proxy server								
Address Port ju								
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								

Proxyserver

Es wird empfohlen, das Kontrollkästchen**Automatische Proxy-Einstellungen verwenden**um die automatische Proxy-Konfiguration zu aktivieren. In den meisten Fällen ermittelt das Programm die Proxyserver-Parameter korrekt und entscheidet, ob überhaupt ein Proxyserver verwendet werden soll.

Wenn das Programm die korrekten Proxy-Server-Parameter nicht ermitteln kann, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen**Automatische Proxy-**Einstellungen verwendenAktivieren Sie das Kontrollkästchen**Verwenden Sie einen Proxyserver**, geben Sie den Proxy an**Adresse**Und**Hafen**wenn ein Proxy benötigt wird. Wenn es Ihnen gelingt, Ligen über das Internet ohne Proxy zu aktualisieren, ist im Allgemeinen wahrscheinlich kein Proxy erforderlich.

Normalerweise entsprechen diese Werte den LAN-Proxy-Einstellungen des Internet Explorers:

Internet Explorer®Werkzeuge®Internetoptionen®Anschlüsse®LAN-Einstellungen.

Wenn dies nicht gelingt, wenden Sie sich bezüglich der korrekten Proxy-Werte an Ihren ISP oder LAN-Administrator.

Neue Ligen automatisch herunterladen

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, damit neue Ligen, die von Zeit zu Zeit auf dem Server erscheinen, automatisch heruntergeladen werden.

· Linienquoten automatisch abrufen

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Linienquoten automatisch vom Server abzurufen.

* Tonbenachrichtigungen bei abgeschlossenen Updates

Schaltet eine Melodie ein, wenn das Update abgeschlossen ist.

' Automatisches Update über Nacht

Aktiviert nächtliche automatische Updates aller Ligen, entweder Basic, Express oder beides.

4.4 Stake Wizard-Optionen

Common Scotland Internet Stake Wizard	Misc
Bets Auto update status on file opening Check dependencies	 Automatically feed line odds Apply team vs team trend hints
Auto select top variants 3 Selected style Condensional Bold Selected style Condension Unselected style Condension Selection color Contension	Default mode Regular C Kelly Default conf. probability, % 95 + Default target multiplier 10 + Limit accumulators by 6 + Limit subcomponents by 100 +
Ca	ncel Help OK

Wetten

* Automatisches Update des Status beim Öffnen einer Datei

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, damit der Status der ausgewählten Wetten automatisch aktualisiert wird, wenn eine andere Einsatzdatei geöffnet wird (oder aus der Dateiliste ausgewählt wird).

* Überprüfen von Abhängigkeiten

Voneinander abhängige Wetten (d. h. Wetten auf dasselbe Ereignis) können nicht in Akkumulatoren (Parlays usw.) aufgenommen werden. Wählen Sie diese Option, um zu verhindern, **Einsatz-Assistent**an der Generierung verbotener Wettvarianten.

Automatisch Linienquoten einspeisen

Ermöglicht die automatische Eingabe der verfügbaren Linienquoten zusammen mit fairen Quoten in**Einsatz-Assistent**Tabelle der Wetten. Es macht Sinn, wenn der Benutzer Wetten platzieren wird mit**bwin.com**.

• Wenden Sie Team-gegen-Team-Trendhinweise an

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Hinweise zur Trendprüfung durch Einfärben von Quotenzellen anzuwenden (Verknüpfung**F10**). Quoten mit ungünstigen Trends werden violett eingefärbt. Ein Versuch, diese Quoten zu füttern**Einsatz-**Assistentwird von einer Warnmeldung begleitet.

Varianten

Top-Varianten automatisch auswählen

Nach Abschluss der Berechnungen können mehrere Top-Wettvarianten automatisch ausgewählt werden, indem die entsprechende Nummer ausgewählt wird. Ausgewählte Varianten werden im Formular angezeigt**Berichte**.

· Auswahlstile

Mit diesen Optionen kann der Benutzer das Aussehen ausgewählter und nicht ausgewählter Wettvarianten in der Variantentabelle anpassen.

Berechnungen

Standardmodus

Der Standardmodus der Berechnungen bestimmt den Modus der neu erstellten Stake-Dateien. Der aktuelle Berechnungsmodus kann über das Bedienfeld auf dem**Einsatz-Assistent**Hauptformular. Mit**Regulär**Der Modus ist vorzuziehen.

· Ausfallwahrscheinlichkeit, %

Die Konfidenzwahrscheinlichkeit ist die Wahrscheinlichkeit, den Zielfonds in einer gleichmäßigen Abfolge von*N* Wettrunden. Empfohlener Standardwert – 95 %.

• Standardzielmultiplikator

Der Zielmultiplikator entspricht dem Verhältnis (Zielfonds)/(Verfügbarer Fonds). Der Zielfonds neu erstellter Einsatzdateien wird anhand dieses Wertes und des letzten verfügbaren Fonds (Bankroll) des Benutzers berechnet. Der empfohlene Wert ist 100.

* Begrenzen Sie Akkumulatoren durch

Mit dieser Option können Sie Akkumulatoren auf die angegebene Anzahl von normalen Wetten beschränken. Wenn Sie Akkumulatoren beispielsweise auf 2 beschränken, **Einsatz-Assistent**generiert Wettvarianten wie**A**,**B**,**C**,**AB**,**Klimaanlage**,**vor Christus**, **AB+C**, **AB+BC+AC**usw., aber nicht**ABC**. Der empfohlene Wert ist 6.

Begrenzen Sie Unterkomponenten durch

Die Anzahl der Unterkomponenten in einer komplexen Wette beträgt 2^{*w*-1}, wenn keine Einschränkungen auferlegt werden (*N*-Anzahl der ausgewählten unabhängigen Ereignisse). Aus praktischen Gründen darf dieser Wert nicht zu groß sein. Der empfohlene Wert ist 100. Der maximal zulässige Wert ist 4095.

4.5 Verschiedene Optionen

Common Scotland Internet Stake Wizard Misc									
_ Items to print									
🔽 General view 🔽 Correct scores 🔽 Asian handicaps	Scored goals								
🔽 Under/over 🔽 Half/full time 🔲 Line odds	Table of standings:								
Ask before printing Ask once	€ Normal C Wide								
ltems to export									
🔽 General view 🔽 Correct scores 🔽 Asian handicaps	Scored goals								
☑ Under/over ☑ Half/full time □ Line odds	Table of standings:								
All leagues in a single worksheet	🖲 Normal 🔿 Wide								
✓ Ask before exporting ✓ Ask once									
Suppress display of diacritic symbols									
Cancel Help OK									

* Zu druckende Artikel

Aktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen, um auszuwählen, welche Quotenansichten gedruckt werden sollen. Der Benutzer ist möglicherweise nicht an der Vielfalt der generierten Quoten interessiert und diese Option hilft, Papier zu sparen.

* Zu exportierende Elemente

Aktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen, um auszuwählen, welche Quotenansichten in eine Excel-Datei (XLS) oder eine kommagetrennte Datei (CSV) exportiert werden sollen. Der Benutzer ist möglicherweise nicht an der gesamten Vielfalt der generierten Quoten interessiert, und diese Option hilft, Speicherplatz zu sparen, indem kleinere Dateien erstellt werden.

Darüber hinaus zwei weitere Kontrollkästchen Vorher fragen...Und Einmal fragen kann verwendet werden, um das Verhalten von Popup-Dialogfeldern zu steuern, die vor dem Drucken und Exportieren angezeigt werden.

· Anzeige diakritischer Zeichen unterdrücken

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Anzeige diakritischer Zeichen in den Teamnamen zu unterdrücken. Diese Zeichen werden in nichtlateinischen Sprachen (z. B. Chinesisch, Kyrillisch usw.) normalerweise falsch angezeigt und können das normale Erscheinungsbild des Programms beeinträchtigen. Die Option erfordert einen Neustart des Programms, damit sie wirksam wird.

5 Werkzeuge

5.1 Quotenrechner

Der Quotenkonverter wird entweder durch Auswahl des Menüpunkts**Werkzeuge®Quotenrechner**oder indem Sie auf eine Schaltfläche in einer Sym

Basispanel

Quoten werden zwischen vier verfügbaren Notationen umgerechnet: Dezimal, Wahrscheinlichkeitsprozentsatz, USA und Großbritannien. Quoten können entweder über die Tastatur oder die Maus eingegeben werden:

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

Zulässige Bereiche für die Eingabequoten sind wie folgt:

Dezimalnotation	1unendlich
Prozent der Wahrscheinlichkeit	0100%
USA-Notation	- unendlich100, sogar, 100unendlich
Britische (Bruch-)Notation	01, gerade, 1unendlich

Je nach Bedarf kann der Benutzer zwischen drei Ausgabepräzisionsgraden wählen: hoch, normal und gerundet.

Diejenigen, die zögern, auf eine Schaltfläche zu klickenKonvertieren, kann die automatische Konvertierungsfunktion durch Ankreuzen eines Kästchens verwenden Automatische Konvertierung.

Es ist möglich, den Kehrwert der resultierenden Quoten anzuzeigen, indem Sie ein Kontrollkästchen aktivieren**Gegenseitig**. Der Kehrwert wird als Ergänzung zur 100%-Wahrscheinlichkeit eines bestimmten Ereignisses berechnet.

• 1 x 2 Platten

1X2-Festquoten (Preise) werden hier in asiatische Handicaps, Gesamttore und korrekte Ergebnisse umgewandelt. Darüber hinaus berechnet der Konverter die tatsächliche Gewinnspanne oder verwendet benutzerdefinierte Werte.

Basic 1 X 2 Arbitrage	
Input 1 X 2 1,95 3,3 4	Output Profit margin, % 6,18 Set 0%
Notation ● Dec C p, % C USA C UK	1 × 2 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

Der Benutzer kann im editierbaren Eingabefeld eine beliebige Gewinnspanne definieren und dann die entsprechenden festen Quoten, asiatischen Handicaps, Gesamttore und korrekten Ergebnisse durch Klicken auf eine Schaltfläche berechnen. **Konvertieren** Klicken auf eine Schaltfläche **Auf 0 % setzen** Setzt die Gewinnspanne schnell auf Null und zeigt faire Quoten an.

AHO-Basis, Gesamttorbasis und das wahrscheinlichste korrekte Ergebnis werden ebenfalls in den editierbaren Feldern angezeigt. Der Benutzer kann dort beliebige Werte für AHO, Gesamttore und korrektes Ergebnis angeben und die jeweiligen Quoten berechnen, indem er auf eine Schaltfläche klickt.**Konvertieren**oder durch Drücken von<**Eingeben**>.

Klicken auf eine SchaltflächeZurücksetzenverwirft benutzerdefinierte Basen und setzt alle auf automatische Werte zurück.

Notiz:Eine umgekehrte Umrechnung von asiatischen Handicaps in feste Quoten ist grundsätzlich möglich, vorausgesetzt, dass auch die Quoten für die Gesamtzahl der Tore bekannt sind.

Schiedsgericht

Arbitrage-Wetten (auch bekannt als*surebet*oder*arb*) ist eine risikolose Möglichkeit, bei einem bestimmten Sportereignis oder Wettmarkt einen garantierten Gewinn zu erzielen. Dabei werden die Unterschiede in den angebotenen Quoten mehrerer Buchmacher (normalerweise zwei oder drei) ausgenutzt.

Arbitrage-Wetten sind möglich, wenn die Quoten L1, L2, ..., L*k*auf sich gegenseitig ausschließende *k*Ergebnisse desselben Ereignisses erfüllen ein einfaches Kriterium (in Dezimalschreibweise): P = 1/L1 + 1/L2 + ... + 1/Lk < 1. Die Gewinnspanne eines hypothetischen Buchmachers in % wird als 100*(1 - 1 / P) bestimmt und muss normalerweise negativ sein. Einzelne Einsätze für die Ergebnisse 1, 2, ... werden als A / P / L1, A / P / L2 usw. berechnet, wobei A ein Investitionsbetrag ist. Dann wird der erwartete Gewinn des Wettenden als A*(1 / P - 1) berechnet und muss normalerweise positiv sein.

Alle diese Berechnungen für zwei oder drei Ergebnisse werden auf der**Arbitrage**durch Klicken auf eine Schaltfläche **Konvertieren**oder durch Drücken von<**Eingeben**>:

```
Basic 1 X 2 Arbitrage
```

Input 1 2 X	Coutput
2,2 2,3	Profit margin, % -12,444
Notation	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 -	Auto conversion
0 C Convert	Help Close

Die ersten beiden Ergebnisse (1, 2) werden normalerweise als Siege der einen oder anderen Mannschaft in einem Spiel (Unentschieden, keine Wette) oder einem Ereignis vom Typ angenommen. *Jal NEIN*. Bei nur zwei Ergebnissen muss das dritte editierbare Feld leer gelassen werden. Das dritte Ergebnis (X) ist optional und wird als Unentschieden für die festen Quoten vom Typ angenommen. *1-X-2*.

Notiz:Falls das Arbitragekriterium nicht erfüllt ist, ist der erwartete Gewinn negativ und rot hervorgehoben, während das Programm einen Piepton ausgibt.

5.2 Einsatz-Assistent 4

Das Tool**Einsatz-Assistent**generiert eine optimale Wettstrategie und hilft so, Geldverschwendung bei Blindwetten zu vermeiden. Mithilfe einer erweiterten Wahrscheinlichkeitsanalyse informiert es den Wettenden direkt darüber, welche Wettvariante vorzuziehen ist und wie die Wettgelder konkret verteilt werden.

Die Aktivierung erfolgt entweder durch Auswahl des Menüpunkts Werkzeuge Binsatz-Assistent oder durch Klicken auf eine Schaltflächenleiste.



Detaillierte Informationen zu diesem leistungsstarken Tool finden Sie im Chapter Stake Wizard Guide.

5.3 Turnieranalyse

Das Turnieranalysetool löst folgende Aufgaben:

- Berechnet die Quoten (Wahrscheinlichkeiten) für jedes Team, nach Abschluss der geplanten Spiele auf einem bestimmten Platz zu stehen;
- · Berechnet das wahrscheinlichste Szenario für jede mögliche Paarung "Team vs. Ort";
- · Berechnet eine hypothetische Rangliste für die wahrscheinlichsten Szenarien.
- · Berechnet die Punktetabelle für die vergangenen Spiele eines Turniers.

Die Aktivierung erfolgt entweder durch Auswahl des Menüpunkts**Werkzeuge®Turnieranalyse**oder durch Klicken auf eine Schaltfläche in einer Symbolleiste.



Um die Analyse zu starten, klicken Sie entweder auf eine Schultfläche , drücken Sie eine Taste <F9> oder Menüpunkt wählen Laufen@Start.

Die Rechenzeit hängt von der Anzahl der geplanten Spiele als Dreierpotenz ab und kann daher enorm sein. Der Benutzer hat jedoch die Möglichkeit, zwischen der Rechengeschwindigkeit und der gewünschten

Genauigkeit durch die Spursteuerung

Klicken Sie auf eine Scharfläche, drücken Sie eine Taste <**F10**> oder Menüpunkt wählenLaufen®Stoppen.

• Quotentabelle

Die berechneten Quoten werden in der Quotentabelle dargestellt:

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

Farbige Zellen stellen mögliche Paarungen "Team vs. Platz" dar. Je dunkler die Farbe, desto größer sind die Chancen eines Teams, den Platz einzunehmen.

Für die Zahlen in der Quotentabelle stehen vier Notationen zur Verfügung: Dezimalzahl, Wahrscheinlichkeit %, USA und Großbritannien. Wahrscheinlichkeiten werden standardmäßig verwendet. Die Summe der Wahrscheinlichkeiten in jeder Spalte und in jeder Zeile entspricht 100 %.

Notationen können einfach durch Klicken auf den Menüpunkt gewechselt werden Chancen®Notationoder über das Popup-Menü.

Wenn Sie mit der Maus auf eine beliebige farbige Zelle der Gewinnchancentabelle klicken, wird eine sofortige Reaktion in zwei anderen Tabellen erzeugt: der Spieltabelle und der Tabelle mit hypothetischen Platzierungen.

Spieltisch und Szenarien

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	~

Die Spieletabelle enthält alle gespielten und einige geplante Spiele des aktuellen Turniers. Sie entsprechen allen Spielen in der Spieletabelle des Haupt**Quoten-Assistent**Bildschirm ohne Tasse (**C**)-Attribut und nicht älter als das erste Spiel des Turniers (gekennzeichnet durch**F**). Geplante Spiele haben einen hellgrauen Hintergrund, um sich von anderen zu unterscheiden. Spalte**R**zeigt das wahrscheinlichste Szenario für das gewählte Paar**Team vs. Ort**mithilfe der folgenden Symbole:

В	Sieg der Heimmannschaft
Μ	Sieg der Auswärtsmannschaft
D	ziehen
Wn	Sieg der Heimmannschaft mit einer Tordifferenz von n
Ln	Sieg der Auswärtsmannschaft mit einer Tordifferenz von n
S	bestimmte Punktzahl

Spalten**G1**, **G2**stellen die tatsächlichen Ergebnisse der vergangenen Spiele und die wahrscheinlichsten Ergebnisse der geplanten Spiele dar. Die Ergebnisse einiger geplanter Spiele sind vom Szenario abhängig. Während beispielsweise das wahrscheinlichste Ergebnis eines Spiels**1:0**, die Teilnahme an einem Szenario als "Unentschieden" macht das wahrscheinlichste Ergebnis dieses Spiels zB**1:1**Geplante Spiele, die nicht im Szenario enthalten sind, werden ausgegraut.

N	Teams	G	W	D	L	S	С	Ρ	<u>^</u>
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	$\mathbf{\sim}$

· Hypothetische Rangliste

Diese Tabelle zeigt die hypothetischen Platzierungen für das wahrscheinlichste Szenario des gewählten Paares. **Team vs. Ort**(zB Hibernian auf Platz 3). Spalten**G**,**B**,**D**,**M**,**S**,**C**,**P**bezeichnen jeweils die Gesamtzahl der gespielten Spiele, Siege, Unentschieden, Niederlagen, erzielten Tore, erzielten Tore gegen den Gegner (kassiert) und Punkte.

• Punktetabelle

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			

Die Ergebnistabelle kann entweder über den Menüpunkt**Tisch®Punktetabelle**oder durch Drücken einer Taste <**F3**>. Diese Tabelle zeigt die Ergebnisse vergangener Spiele eines Turniers. Der Benutzer kann durch Drücken der Taste < zur Quotentabelle zurückkehren.**F2**>.

Notiz:Sowohl Quoten- als auch Punktetabellen können über den Menüpunkt in eine Excel-Datei (XLS) exportiert werden. Tisch® Tabelle exportieren.

Notiz:Das Turnieranalysetool unterliegt den folgenden Einschränkungen für die Eingabedaten:

Maximale Anzahl an Teams	32
Maximale Anzahl vergangener Spiele	1250
Maximale Anzahl an geplanten Spielen	96

5.4 Datenabruf

Datenabrufist ein Dienstprogramm, das Internetquellen durchsucht und Sportergebnisse und Spielpläne für Fußball, Eishockey, Basketball, Baseball, Rugby Union, American Football, Handball und Volleyball abruft. Es deckt eine große Vielfalt an Meisterschaften und anderen Wettbewerben ab. Mehrere Optionen ermöglichen es, entweder die neuesten oder die gesamten Ergebnisse abzurufen, Spiele mit bestimmten Attributen zu versehen, die Teams automatisch umzubenennen und die Daten im Ligaformat (LEA) zu speichern. Die einfache und intuitive Benutzeroberfläche erleichtert das schnelle Abrufen und Speichern großer Datenmengen.

Das Tool**Datenabruf**wird entweder über den Menüpunkt**Werkzeuge®Datenabruf**oder mithilfe der

Symbolleistenschaltfläche.

Notiz:AlleDatenabrufFunktionen sind nur in einer Vollversion (registriert) verfügbar.

Notiz:Beim Speichern von Daten mit**Umbenennen**Option,**Datenabruf**verwendet dieselben Regeln und Dateien wie im Thema "Umbenennen mehrerer Teams" beschrieben.

		Pundesi	iga		▼ 2021/2022	Regular seaso	n	-	Both	•
	•				□ м	ark first game 🔲 Rece	nt 🗖	Add	Get DA	۸TA
Teams		N	Date	Time	Home team	Away team	G1	G2	Rem	-
Wacker Möd	ling 🗐	56		18:00	Ried	Austria Klagenfurt	1	1		_
		57		18:00	Wolfsberger AC	Austria Vienna	1	0		
Klagenfurt		58	03.10.21	15:30	Hartberg	Sturm Graz	3	2		
Vienna		59		15:30	Rapid Vienna	WSG Wattens	5	2		
g		60		18:00	Red Bull Salzburg	LASK Linz	3	1		
_inz		61	16.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Rapid Vienna	1	1		
/ienna		62		18:00	Altach	Red Bull Salzburg	1	1		
ill Salzburg		63		18:00	Austria Vienna	Admira Wacker Mödling	2	2		
		64	17.10.21	15:30	LASK Linz	Wolfsberger AC	0	1		
Graz		65		15:30	WSG Wattens	Hartberg	2	2		
erger AC		66		18:00	Sturm Graz	Ried	1	0		
Vattens		67	23.10.21	18:00	Admira Wacker Mödling	WSG Wattens	0	1		
		68		18:00	Austria Vienna	Ried	4	1		
		69		18:00	Wolfsberger AC	Austria Klagenfurt	2	1		
		70	24.10.21	15:30	Hartberg	Rapid Vienna	1	1		
		71		15:30	LASK Linz	Altach	0	1		
		72		18:00	Red Bull Salzburg	Sturm Graz	4	1		
		73	30.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Admira Wacker Mödling				
		74		18:00	Altach	Hartberg				
	-	75		18:00	Ried	Red Bull Salzburg				
: n	v fr	v fr	v fr c ot		71 15:30 72 18:00 73 30.10.21 74 18:00 75 18:00 v fr c ot/gs	71 15:30 LASK Linz 72 18:00 Red Bull Salzburg 73 30.10.21 18:00 Austria Klagenfurt 74 18:00 Altach 75 18:00 Ried	71 15:30 LASK Linz Attach 72 18:00 Red Bull Salzburg Sturm Graz 73 30.10.21 18:00 Austria Klagenfurt Admira Wacker Mödling 74 18:00 Altach Hartberg 75 18:00 Ried Red Bull Salzburg	71 15:30 LASK Linz Altach 0 72 18:00 Red Bull Salzburg Sturm Graz 4 73 30.10.21 18:00 Austria Klagenfurt Admira Wacker Mödling 74 18:00 Altach Hartberg 75 18:00 Ried Red Bull Salzburg	1 15:30 LASK Linz Altach 0 1 72 18:00 Red Bull Salzburg Sturm Graz 4 1 73 30.10.21 18:00 Austria Klagenfurt Admira Wacker Mödling 1 74 18:00 Altach Hartberg 1 1 75 18:00 Ried Red Bull Salzburg 1 v fr c ot/gs Inverse Clear tables Image: Renaming the second secon	71 15:30 LASK Linz Attach 0 1 72 18:00 Red Bull Salzburg Sturm Graz 4 1 73 30.10.21 18:00 Austria Klagenfurt Admira Wacker Mödling 74 18:00 Altach Hartberg 75 18:00 Ried Red Bull Salzburg

Der grüne Plus-Button in der unteren rechten Ecke aktualisiert die aktuelle Liga mit den abgerufenen Daten, ohne dass diese in der Datei gespeichert werden müssen.

• Hinzufügen einer benutzerdefinierten Liga

Stellen Sie zunächst sicher, dass vergangene Ergebnisse und zukünftige Spiele vorhanden sind in Datenabruf.

1. Speichern Sie die Ligadaten mit der Schaltfläche unten rechts in einer Ligadatei.

2. Öffnen Sie die Datei in Quoten-Assistent.

3. Fügen Sie Dateien für vergangene Saisons hinzu mit**Spiele®Aus Datei aktualisieren**.

3.1. Bestimmen Sie die teilnehmenden Teams. Nehmen Sie alle Teams und Spiele der letzten 3 Saisons + der aktuellen Saison in z. B. Liga
2. Dies ist ganz einfach durch Aktivieren der Filteroptionen möglich. Teams hinzufügen, Spiele hinzufügen, Und Hinzufügen

Spielplänebei der VerwendungSpiele®Aus Datei aktualisieren.

3.2. Aktualisieren Sie die Liga aus mindestens 3 letzten Saisons in Liga 1, 2, 3, 4 usw. mithilfe nur einer Option**Spiele hinzufügen**. Nehmen Sie so viele letzte Saisons wie Sie möchten für historische Leistungsanalysen und Diagramme, aber denken Sie daran, dass nur die Spiele Bewertungen und Quoten beeinflussen, die nicht älter als der Abschreibungszeitraum sind

(**Optionen®Abschreibungszeitraum**). Der Standardwert beträgt für die meisten Ligen 900 Tage (~ 2,5 Saisons). 4. Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen im Optionsfeld vor. Geben Sie insbesondere den Namen der Liga genau im folgenden Format ein:*Land - Name der Liga*. 5. Klicken Sie auf der Symbolleiste auf die Schaltfläche mit dem grünen Pfeil.

6. Nutzung Spielpläne® Neue Spiele anzeigen um Spielpläne und Quoten anzuzeigen.

Notiz: Die Ligadatei muss ein Länderpräfix ohne Leerzeichen enthalten, z. B. MeinLand 1. lea.

Notiz:Datenabrufist nur ein Tool zum Abrufen und Speichern von Ligadaten aus den Webquellen. Alle weiteren Arbeiten werden von Quoten-Assistent.

5.5 Spiele filtern

Das Tool**Spiele filtern**ist ein Instrument zur Analyse vergangener Spiele unter verschiedenen Bedingungen: teilnehmende Mannschaften, Saisons, Ergebnisse beim ersten Spiel / am Ende, Ergebnisse, korrekte Spielstände, Handicaps, Gesamtsummen, Spielattribute.

Das Tool**Spiele filtern**wird entweder durch Auswahl des Menüpunkts**Werkzeuge®Spiele filtern**, oder**Spiele®** Spiele anzeigen®Filter verwenden…oder indem Sie auf die Schaltfläche in der Symbolleiste klicken.



Um eine Teilmenge der Spiele anzuzeigen, die den angegebenen Filterbedingungen entsprechen, klicken Sie auf die SchaltflächeAnwenden.

Um das Formular in seinen ursprünglichen Zustand zurückzusetzen, klicken Sie auf die Schaltfläche Zurücksetzen.

Um die angewendeten Filterbedingungen zu deaktivieren, klicken Sie entweder auf die Schaltfläche**Anwendung aufheben**Klicken Sie im Formular auf die Schaltfläche Rückgängig machenauf der Symbolleiste oder wählen Sie den Menüpunkt**Spiele®Spiele anzeigen®Alle Spiele**.

5.6 Leistungsanalyse

Das ToolLeistungsanalysewird über den MenüpunktWerkzeuge®Leistungsanalyse.

🛱 Performanc	🕸 Performance analysis for Wales - Cymru Premier											
From Until 24.02.01 29.10.21			DP, days 900 🔹	DP, days 900 ÷ Computation algorithm of 2015 ▼ ✓ Account								
	Number of games	Relative rate, %	Sum of computed probs	Relative rate, %	Successful computed probs	Success rate, %	Entropy of successful probs	Criterion Xi^2				
Home wins	647	41,4	646,3	41,6	358,1	55,35	0,2906					
Draws	370	23,7	389,7	25,1	88,7 23,98		0,3438					
Away wins	547	35,0	518,6	33,4	259,7	47,48	0,3066					
Total	1564	100	1554,6	100	706,5	126,80	0,9410	7,1965				
Over 2,5	822	58,9	870,9	60,6	514,7	62,62	0,2826					
Under 2,5	574	41,1	566,2	39,4	244,6	42,61	0,3635					
Total	1396	100	1437,1	100	759,3	759,3 105,23						
More					Calculate	He	elp	Close				

Dieses Dienstprogramm generiert Statistiken über erfolgreich berechnete Quoten (Wahrscheinlichkeiten) in einer bestimmten Liga. Die Berechnungsergebnisse können als allgemeiner Index für das Zusammenwirken der folgenden gleichzeitigen Faktoren betrachtet werden:

1. Durchführung von Quoten-Assistent selbst;

2. Vorhersehbarkeit der aktuellen Liga.

Um die Analyse zu starten, klicken Sie auf eine Schaltfläche**Berechnen**. Die berechneten Erfolgsraten werden in zwei Tabellen dargestellt. Die Spalten der ersten Tabelle haben folgende genaue Bedeutung:

Anzahl der Spiele	Anzahl der Heimsiege (N_1), zieht (N_2), Auswärtssiege (N_2) und die Gesamtzahl der Spiele ($N=N_1+N_2+N_2$) innerhalb des analysierten Zeitraums
Relative Rate, %	Verhältnisse 100* <i>N</i> ₁ / <i>N</i> , 100* <i>N</i> ₂ / <i>N</i> , 100* <i>N</i> ₂ / <i>N</i> und ihre Summe = 100 %
Summe der berechneten Wahrscheinlichkeiten	Summe der berechneten Wahrscheinlichkeiten für jedes Spiel: Heimsieg (P_1), ziehen (P_X), Auswärtssieg (P_2) und deren Summe $P_N=P_1+P_X+P_2=N$
Relative Rate, %	Verhältnisse 100* <i>P</i> ₁ / <i>N</i> , 100* <i>P</i> ₂ / <i>N</i> , 100* <i>P</i> ₂ / <i>N</i> und ihre Summe = 100 %
Erfolgreich berechnete Wahrscheinlichkeiten	Summe der erfolgreich berechneten Wahrscheinlichkeiten für Heimsiege (S_1), zieht (S_X), Auswärtssiege (S_2) und deren Gesamtsumme $S_N=S_1+S_X+S_2$
Erfolgsrate, %	Verhältnisse 100* <i>S</i> ₁ / <i>N</i> ₁ , 100* <i>S</i> ₂ / <i>N</i> ₂ , 100* <i>S</i> ₂ / <i>N</i> ₂ und deren Gesamtsumme (<i>PP</i>)
Entropie erfolgreicher Probs	Summe der Ausdrücke -(<i>D</i> _{ch} / <i>M</i>)*ln(<i>P</i> _{ich}) und deren Gesamtsumme, wobei <i>D</i> _{ich} = 1, wenn Ergebnis von <i>ich</i> -te Spiel stimmt mit dem Ergebnis überein, das Wahrscheinlichkeit <i>P</i> _{ich} berechnet wurde. Andernfalls <i>D</i> _{ich} = 0
Kriterium Xi^2	PearsonsC-Quadrat-Test. Misst die Abweichung der berechneten Wahrscheinlichkeiten aller möglichen Ergebnisse im Bereich 0:0 - 10:10 von ihren tatsächlichen relativen Häufigkeiten. Derzeit im Testmodus eingeführt, kann in Zukunft entfernt oder ersetzt werden.

Die letzten beiden Summen: der Erfolgsquoten *PP*=100**S*1/*N*1+ 100**S*2/*N*2+ 100**S*2/*N*2und die Entropie der Erfolgswahrscheinlichkeiten werden als integrale Leistungs-/Vorhersagbarkeitsindizes betrachtet. Sie sind fett hervorgehoben. Der minimal mögliche Wert einer Entropie ist Null, wenn alle Ergebnisse mit absoluter Genauigkeit vorhergesagt werden. Höhere Entropiewerte bedeuten eine geringere Vorhersagegenauigkeit.

Die zweite Tabelle für Über/Unter ähnelt der oben beschriebenen.

Notiz:Für eine korrekte Leistungsanalyse müssen vor dem Startdatum des analysierten Zeitraums genügend vergangene Spiele gespielt worden sein. Mindestens alle vergangenen Spiele während des Abschreibungszeitraums sowie die Spiele nach dem Startdatum müssen vorhanden sein.

Notiz:Ausführlichere Daten zu den Erfolgsraten 1, 1X, 2, 2X für die meisten unterstützten Ligen finden Sie unter **Quoten-Assistent**Startseite:<u>http://www.newhavensoft.net</u>.

5.7 Dienstprogramm zum Umbenennen

Das Tool**Dienstprogramm zum Umbenennen**ermöglicht dem Benutzer den einfachen Umgang mit Unterschieden in den Namen derselben Teams, die auftreten aus verschiedenen Quellen. Die Aktivierung erfolgt über den Menüpunkt**Werkzeuge®Dienstprogramm zum Umbenennen**. Verwenden Sie diese Option, um die Teams nur einmal umzubenennen. Danach werden die Umbenennungen automatisch vorgenommen. Der Zielname (neuer Name) kann mehrere Quellnamen haben.

🗅 🚅 🔚 🔹				
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	
Accrington Stanley	Ashford Town FC	Viddlesex	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			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 al al anna cua		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	

Dienstprogramm zum UmbenennenDas Formular ist in drei Listenansichten unterteilt. Zielteamnamen (Namen, in die umbenannt werden soll) sind fett hervorgehoben. Die linke Listenansicht enthält eine vollständige Liste aller Teamnamen, einschließlich alter und neuer. Die mittlere Listenansicht enthält die aktuelle Umbenennungsgruppe, die aus Zielnamen (fett) und einem oder mehreren Quellnamen besteht. Die rechte Listenansicht enthält nur Zielnamen. Wenn Sie ein beliebiges Element in der linken oder rechten Listenansicht auswählen, wird die gesamte Gruppe angezeigt, zu der dieses Element gehört. Über die verfügbaren Schaltflächen können Quell- und Zielnamen hinzugefügt, Namen als Ziel zugewiesen, neue Umbenennungsgruppen erstellt, Gruppen gelöscht und neue Gruppen zur Umbenennungsliste hinzugefügt werden.

Standardmäßig haben umbenannte Dateien den Standardnamen**Umbenennen.ren**Dieser Standardname wird auch verwendet von **Datenabruf**Tool zum Speichern der Ergebnisse vergangener Spiele oder Begegnungen.

5.8 3D-Bälle Raum

3D-Bälle Raumist ein Freizeittool, das das Verhalten von Fußbällen in einem physischen Raum mit oder ohne Schwerkraft gemäß den wichtigsten Naturschutzgesetzen nachbildet. Im Vollbildmodus ohne Wandhintergrund kann es als origineller Bildschirmschoner verwendet werden.



Durch Drücken der folgenden Tasten stehen dem Benutzer mehrere Optionen zur Verfügung:

R	Neustart
G	Ein-/Ausschalten der Schwerkraft
н	Bewegung in einer horizontalen Ebene
V	Bewegung in einer vertikalen Ebene
В	Bewegung auf einer Wiese (Billard-ähnlich)
+,=	Beschleunigen Sie die Bewegung
-	Bewegung lockern
S	Soundeffekte ein-/ausschalten
В	Wände-Hintergrund ein-/ausschalten
Μ	Weitere Bälle hinzufügen
Μ	Bälle entfernen
F/N	Vollbild / Normalbild

Die oben genannten Optionen sind auch zugänglich, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und ein Element in einem Popup-Menü auswählen. Das letzte Element in einem Popup-Menü**Kurzrahmen...**speichert ein kurzes Bild der aktuellen Szene in einer Bitmap-Datei.

Darüber hinaus kann der Benutzer mit den folgenden Tasten durch die Szene navigieren:

A	Biegen Sie rechts ab
ß	Biegen Sie links ab
n/A	Nach rechts verschieben
ñ-ß	Nach links verschieben
А	Vorwärts gehen
А	Zurückgehen
n/A	Hochschalten
n/A	Herunterschalten
Bild auf	Nachschlagen
Bild ab	Blick nach unten
Heim	Zur Ausgangsposition zurückkehren

Notiz: Das Einschalten der Schwerkraft beendet die Bewegung schließlich aufgrund von Energieverlust. Sie kann jedoch durch Drücken von < aufrechterhalten werden.+>-Taste von Zeit zu Zeit.

Notiz: Der Verlust kinetischer Energie aufgrund der nichtelastischen Wechselwirkung zwischen kollidierenden Objekten wirkt sich nur bei Einwirkung der Schwerkraft aus.

6 Stake Wizard-Handbuch

6.1 Überblick und Grundkonzept

Einsatz-Assistent 4 ist eine neue Version einer Entscheidungssoftware, die eine optimale Wettstrategie generiert. Mithilfe einer ausgefeilten Wahrscheinlichkeitsanalyse informiert es den Wettenden direkt darüber, welche Wettstruktur vorzuziehen ist und wie die Wettgelder verteilt werden sollen. Im Gegensatz zu einfachen Programmen, die auf dem Kelly-Kriterium basieren, **Einsatz-Assistent** ermöglicht die Verwendung eines realistischen Bereichs für das Bankroll-Wachstum und die Angabe der Wahrscheinlichkeit, mit der das Zielbudget erreicht wird.

Einsatz-Assistent 4wird theoretisch durch das neue Theorem und praktisch durch die neue multivariate Optimierungs-Engine angetrieben. Es bietet eine ultimative Leistung und bietet dem Wettenden größere Möglichkeiten.

Der Wetter platziert seine Wetten normalerweise intuitiv, indem er die Quoten des Buchmachers mit seinem Wissen über die Ereignisse abwägt. Die Aufgabe des Spielers ist definitiv nicht einfach, da viele vom Buchmacher angebotene Ereignisse/Quoten zusammengetragen werden müssen. Dann muss entschieden werden, wie viel und in welchen Kombinationen der Einsatz gemacht werden soll. Es ist offensichtlich, dass Wetten mit dem gesamten verfügbaren Geld früher oder später zu einem Totalverlust führen werden. Auf der anderen Seite bietet das Wetten mit einem kleinen Betrag die Möglichkeit, nicht viel zu gewinnen. Irgendwo muss es einen goldenen Mittelweg geben... und es ist**existiert!Einsatz-Assistent**ist clever genug, aus Tausenden möglichen Kombinationen das Medium für die profitabelste zu finden.

Um dieses Programm effizient nutzen zu können, muss der Wettende eine einfache Beziehung zwischen Ereigniswahrscheinlichkeit und Quoten verstehen. Es gibt zwei Arten von Quoten: Linienquoten (vom Buchmacher angeboten) und faire Quoten. Letztere sind lediglich der Kehrwert der Ereigniswahrscheinlichkeit. Sollten die fairen Quoten den Linienquoten entsprechen, hätte der Buchmacher auf lange Sicht keinen Gewinn und der Wettende hätte keinen Nutzen. Deshalb müssen die Linienquoten immer niedriger sein als die fairen Quoten, solange der Buchmacher einen Gewinn erzielen möchte. Andernfalls muss der Wettende gewinnen und der Buchmacher verlieren.

Nehmen wir an, die Quoten der Linie sind 2,0. Aus Sicht eines Buchmachers ist die Wahrscheinlichkeit des Ereignisses kleiner als 1/2,0 = 50 %, und diese Differenz stellt seine Gewinnspanne dar. Der Wettende setzt intuitiv auf dieses Ereignis, wenn seiner Meinung nach die fairen Quoten kleiner als 2,0 sind (sagen wir 1,5), d. h. die Wahrscheinlichkeit des Ereignisses beträgt etwa 1/1,5 = 67 %. Diese beiden Werte sind die wichtigsten Eingabedaten für das Programm. Und natürlich**Einsatz-Assistent**wird erzeugen

eine optimale Wettstruktur nur dann, wenn die fairen Quoten geringer sind als die Linienquoten. Sonst macht das Wetten keinen Sinn!

Es ist eine gute Idee für ernsthafte Wettende zu verwenden**Quoten-Assistent**Vorhersagefunktionen zur Berechnung leistungsbasierter fairer Quoten.

6.2 Benutzeroberfläche

Fast alle**Einsatz-Assistent**Auf die Funktionen kann über das Hauptformular zugegriffen werden, in dem auch eine Zusammenfassung der Eingabe- und Ausgabedaten angezeigt wird. Das Hauptformular besteht aus den folgenden Elementen:



Verwenden Sie entweder Menüelemente oder Symbolleistenschaltflächen, um Eingabedateien zu öffnen und zu speichern, Formulare zu drucken, Berichte anzuzeigen, den Status von Wetten zu aktualisieren, Berechnungen zu starten und zu stoppen, Änderungen rückgängig zu machen, den Quotenkonverter zu aktivieren und Hilfe anzuzeigen.



Über die Systemsteuerung können Sie vor dem Start der Berechnungen die wichtigsten Parameter anpassen: Konfidenzwahrscheinlichkeit (**Konf. P**), verfügbare Mittel (Bankroll) (**Fonds**), Mindesteinsatz (**Min. Stück**), Zielfonds (**Ziel**), Mindestreservierungsbetrag (**Min. x0**)in % des Fonds, Berechnungsmethode (**Modus**), maximale Anzahl von Ereignissen bei Akkumulatorwetten (**Akkum**), maximale Anzahl von Unterkomponenten in einer komplexen Wette (**S/Komp**) und ob geschlossene Wetten einbezogen werden sollen.

• Wetttabelle

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	<u>Livingston</u>	<u>Celtic</u>	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 <mark>won</mark>	1

Die Wetttabelle enthält normale Wetten sowie relevante Informationen. Bei der Eingabe von Quoten aus**Quoten-Assistent**, alle Zellen dieser Tabelle werden automatisch ausgefüllt, mit Ausnahme der letzten Spalte, die nach Abschluss eines Ereignisses aktualisiert werden kann. Die Wetttabelle kann bis zu 26 verschiedene normale Wetten enthalten. Alle Zellen in dieser Tabelle sind editierbar.

• Variantentabelle

Variants	р%	<u>R95</u>	R ave	Z suc%	Z ave%	L	хO	x1	x2	xЗ	×4	x5	x6
{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

In dieser Tabelle werden die Ergebnisse der Berechnungen angezeigt. Weitere Einzelheiten finden Sie unter "Ergebnisse der Berechnungen".

Der Berechnungsmodus und die Gesamtzahl der berechneten Varianten werden in der Statusleiste unter der Tabelle angezeigt.

6.3 Dateneingabe

Konfidenzwahrscheinlichkeit

Eingabefeld verwenden**Konf. P**um die erforderliche Konfidenzwahrscheinlichkeit einzugeben. Die Konfidenzwahrscheinlichkeit ist ein Maß für die Zuverlässigkeit. Sie hat Auswirkungen auf die zuverlässige Anzahl der Runden, die erforderlich sind, um den Zielfonds zu erreichen. Normalerweise wird die Konfidenzwahrscheinlichkeit auf 0,95 (Standardwert) eingestellt. Dies bedeutet, dass 95 % der gleichmäßigen Sequenzen von**R95** Wettrunden werden erfolgreich sein und das Zielkapital erreichen.

• Verfügbarer Fonds

Eingabefeld verwenden **Fonds**um den verfügbaren Wettbetrag (Bankroll) festzulegen. Dieser muss größer oder gleich dem Mindesteinsatz sein.

• Mindesteinsatz

Eingabefeld verwenden**Min. Stück**um den zulässigen Mindesteinsatz einzugeben. Normalerweise legen Buchmacher den Mindesteinsatz zwischen 1 und 10 US-Dollar fest. Der Mindesteinsatz kann auch auf Null (tatsächlich auf 1 Cent) festgelegt werden.

Zielfonds

Zielfonds im Eingabefeld angeben **Ziel**größer als der verfügbare Fonds sein. Es macht keinen Sinn, diesen Parameter so hoch einzustellen, wie es wünschenswert ist, auf lange Sicht zu gewinnen, da eine grundlegende Ungenauigkeit bei der Bewertung fairer Quoten zu einer fortschreitenden Anhäufung von Wahrscheinlichkeitsfehlern und damit zu gefährlichen Überwetten führen kann. Je genauer also die fairen Quoten verwendet werden, desto größer ist der Wert von **Ziel**angegeben werden. Normalerweise ist der Zielfonds 10-100 Mal größer als der verfügbare Fonds.

Mindestreserve

Geben Sie den Mindestbetrag für die reservierten Mittel in % des verfügbaren Betrags über das Kontrollkästchen an.**Min. x0**Für manche Benutzerkategorien ist es sinnvoll, diesen Wert anzugeben, um gefährliche Überwetten zu vermeiden.

Gewöhnliche Wetten

Normale Wetten werden in die Wetttabelle in den Zeilen eingetragen**A**,**B**,**C**,...,**Z**entweder durch die Eingabe von Quoten von**Quoten-Assistent**(siehe Thema "Quoten in den Einsatz-Assistenten einspeisen") oder manuell.

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	<u>Livingston</u>	<u>Celtic</u>	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 <mark>won</mark>	

Es können bis zu 26 normale Wetten eingegeben werden. Der Benutzer kann alle Einträge in der Wetttabelle bearbeiten. Wenn eine bestimmte Zelle im Nicht-Bearbeitungsmodus ausgewählt ist, wird durch Drücken der Tastenkombination <**Strg-Entf**>löscht den aktuellen Einsatz. Durch Drücken <**Strg-Einfg**>fügt in der aktuellen Zeile einen leeren Eintrag ein. Der Editiermodus wird durch Drücken der Taste <**F2**>. Wenn Wetten manuell eingegeben werden, müssen mindestens zwei Spalten ausgefüllt werden: Faire Quoten und Linienquoten in Dezimalnotation.

Um den Status normaler Wetten zu aktualisieren, klicken Sie entweder auf eine Schaltfläche ᡐ in einer Symbolleiste oder wählen Sie den Menüpunkt Wetten 🖲 Status des Updates.

Notiz:Die Linienquoten müssen höher sein als die entsprechenden fairen Quoten. Sonst macht das Wetten keinen Sinn!

Der Benutzer kann auch eine zuvor gespeicherte Eingabedatei öffnen, indem er auf eine Schaltfläche klickt **®Offen**.Wenn die Eingabedatei im**Quoten-Assistent**Verzeichnis, es kann schnell aus der Dropdown-Dateibox in der Symbolleiste ausgewählt werden. Es wird empfohlen, Eingabedateien in diesem Verzeichnis abzulegen.

Um alle Eingabedaten zu löschen und einen neuen Satz von Wetten einzugeben, klicken Sie entweder Lin einer Symbolleiste oder wählen Sie auf einen Menüpunkt**Datei®Neu**.

Um Eingabedaten zusammen mit ausgewählten Wettvarianten in der Datei zu speichern, klicken Sie entweder auf eine Schaltfläche auf einer Symbolleiste, oder wählen Sie den Menüpunkt**Datei®Speichern**.

6.4 Ausführen von Berechnungen

Stellen Sie sicher, dass alle gewählten Elementarwetten die Bedingung erfüllen Messe < Linie.

Um Berechnungen zu starten, klicken Sie entweder auf eine Schaltfläche , drücken Sie eine Taste <F9> oder Menüpunkt wählen Laufen @Start.

Die Rechenzeit hängt hauptsächlich von folgenden Faktoren ab:

· Anzahl der gewählten unabhängigen Wetten (A..Z);

• Einstellungen der Optionen**Begrenzen Sie Akkumulatoren durch**Und**Begrenzen Sie Unterkomponenten durch**. Je weniger Werte gewählt werden, desto weniger Zeit wird benötigt (siehe Optionen des Einsatzassistenten). Gleichzeitig bedeuten weniger Werte eine eingeschränktere Ausgabe mit geringeren erwarteten Gewinnen.

• Mindesteinsatzbegrenzung (Mindestbestellmengeauf dem Bedienfeld). Der Wert Null kann zu einer sehr großen Ausgabe mit längerer Rechenzeit führen.

Die Anzahl der möglichen Wettstrukturen (Wettvarianten) hängt von der Anzahl der unabhängigen Wetten als Potenz von 2 minus 1 ab. Zum Beispiel für drei unabhängige Wetten**A**, **B**Und**C**, möglich 2₃-1 = 7 Wettvarianten sind:

1)A-Einzelwette;
 2)B-Einzelwette;
 3)C-Einzelwette;
 4){AB}-EinzelwettenA,Bund AkkumulatorwetteAB;
 5){BC}-EinzelwettenB,Cund Akkumulatorwettevor Christus;

6){AC}-EinzelwettenA,Cund AkkumulatorwetteKlimaanlage;

7){ABC}-EinzelwettenA,B,Cund AkkumulatorwettenAB,vor Christus,Klimaanlage,ABC.

Jede der oben genannten Wetten enthält höchstens 2^{M-1} Komponenten, wobei*N*-Anzahl der Ereignisse in einer bestimmten komplexen Wette. Die aufgeführten Einschränkungen können jedoch die Anzahl der Komponenten und damit auch die erwarteten Gewinne reduzieren.

Um langwierige Berechnungen zu stoppen, klicken Sie entweder auf eine Schaltfläche drücken Sie eine Taste **<F10**> oder Menüpunkt wählen **Laufen®Stoppen**.In einem solchen Fall ist der Ergebnissatz unvollständig und es besteht keine Garantie, dass die optimale Wettvariante bereits gefunden wurde.

Der Verlauf der Berechnungen wird durch den Fortschrittsbalken am unteren Rand des Formulars angezeigt.

6.5 Ergebnisse der Berechnungen

Die Ergebnisse der Berechnungen werden in der Ausgabetabelle der Varianten dargestellt:

Variants	р%	<u>R95</u>	R ave	Z suc%	Z ave%	L	хO	x1	х2	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

Die genaue Bedeutung der Spalten ist wie folgt:

Varianten	Wettvariante (Aufbau).
Р%	Reduzierte Erfolgswahrscheinlichkeit in einer einzelnen Runde.
R95	Anzahl der Runden, die erforderlich sind, um den Zielfonds mit der angegebenen Konfidenzwahrscheinlichkeit (standardmäßig 95 %) zu erreichen.
R ave	Durchschnittliche Anzahl an Runden, die zum Erreichen des Zielfonds erforderlich sind.
Z Erfolg%	Faktor des Fondswachstums in einer einzigen erfolgreichen Runde (in %).
Z Durchschnitt %	Durchschnittlicher Faktor des Fondswachstums in einer einzelnen Runde (in %).
М	Reduzierte Linienquoten.
x0	Statischer Fonds, d. h. zurückzulegender Betrag.
x1, x2,	Komplexe Wettkomponenten und deren Beträge.

Eine Wettvariante in geschweiften Klammern bezeichnet eine komplexe Mehrkomponentenwette. Die komplexe Wette enthält eine Menge aller möglichen Akkumulatorwetten (einschließlich Einzelwetten), die aus Elementarwetten einer bestimmten Variante bestehen. Die Menge kann unvollständig sein, je nach den vom Benutzer auferlegten Beschränkungen hinsichtlich der maximalen Anzahl von Akkumulatormitgliedern, der maximalen Anzahl von Unterkomponenten und des Mindesteinsatzes.

Durch Klicken auf die Überschriften der Variantentabelle werden die Ergebnisse sortiert. Standardmäßig werden die Ergebnisse nach der zuverlässigen Anzahl der Runden (R95) sortiert, die als Hauptkriterium für die Wetteffizienz in einem regulären

Modus. Das Sortierkriterium wird durch die unterstrichene Überschrift angezeigt.

Die Gesamtzahl der berechneten Varianten wird in der Statusleiste angezeigt. Der Benutzer kann bis zu 100 sortierte Varianten durch Scrollen der Zeilen überprüfen. Die besten Varianten werden jedoch oben in der Liste angezeigt. Varianten, die mehr als 10.000 Runden erfordern, sind nicht im Ergebnissatz enthalten.

Menü verwenden**Varianten**Der Benutzer kann Wettvarianten auswählen/abwählen, Berichte anzeigen, Varianten sortieren und die Tabelle löschen. Ausgewählte Varianten werden durch den anpassbaren Schriftstil und die Farbe hervorgehoben (siehe Optionen des Einsatzassistenten). Sie werden zusammen mit dem Satz normaler Wetten in Einsatzdateien (STK) gespeichert. Das Auswählen aller Varianten mit anschließendem Speichern kann zu einer großen Einsatzdatei führen.

Um das Hauptformular auszudrucken, das eine Zusammenfassung der Eingabe- und Ausgabedaten anzeigt, klicken Sie entweder auf eine Schaltfläche oder wählen Sie ein Menüelement aus.**Datei®Formular drucken.**



Eingabedaten und Berechnungsergebnisse können über den Menüpunkt in eine Excel-Datei (XLS) exportiert werden. Datei®In Datei exportieren.

6.6 Wettberichte

Um Berichte zu ausgewählten Wettvarianten anzuzeigen, klicken Sie entweder auf eine Schaltfläche Röhlten Sie in einer Symbolleiste den Menüpunkt Varianten®Berichte anzeigen, oder drücken Sie eine Tastenkombination <**Strg-R**>.

Print	P-1210	gram												
B -1	EGP+DHN		Parameter	r	Sum	Γ	GP	EHN						
	EGP+DHI		Stake		21,17	1.	4,53	6,64						_
	GP+EHN		Fair		1,987	2	,6	5,18						
	🕹 GP		Line		4,941	7	,2	15,75						
	-+ EHN		Max outcome)	209,2	11	04,62	104,58						
	EG+HIP		Actual outcor	ne	82,8	1:	3,08	69,72						
jū-1	EG+HNP		Gain	Gain		-1	1,45 63,08							
B - 1	↓ EG+DHP		Status		won	lc	ost won							
	EGP+CDH		Probability, %		50,3	3	8,5 19,3							
6-1			R95, rounds		30,41									
Ð-1	EG+CHF	• 🔽	R ave, rounds	3	12,29									
Bet	Date	League	Home team	A	way team	1	Type of bet		Fair	Lin	8	Sta	tus	
G	01.10.05	Scotland	Aberdeen	Mo	therwell	AHO home 0		me 0 : %	1,97	4		2:2 lo	st ½	E
Ρ	01.10.05 Austria Salzbur		Salzburg	SV	/ Ried d/chance 1X		1,32	1,8	3	2:0 won				
E	01.10.05	Scotland	Livingston	Cel	tic		d/chance 12		1,2	1,5	5	0:5 w	on	
Н	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilr	<u>marnock</u>		AHO aw	/ay 0 : 1/4	1,91	3		0:0 won ½		
N	01.10.05	Austria	Superfund	Rap	oid Wien		home win		2,26	3,5	5	2:0 w	on	

Berichte werden auf dem Berichtsformular präsentiert:

In den Berichten werden die wichtigsten Wettparameter zusammengefasst: Einsatzhöhe, faire und Linienquoten, maximales und tatsächliches Ergebnis, Gewinn, Status der Wettkomponenten, Erfolgswahrscheinlichkeit, zuverlässige und durchschnittliche Rundenzahl.

Die Komponenten einer Komplexwette werden in einer separaten Spalte angezeigt. Die Spalte**Summe**enthält eine Zusammenfassung der ausgewählten Wette.

Wenn der Benutzer eine Wette aus der Baumstruktur in der oberen linken Ecke des Formulars auswählt, wird der Bericht sofort in der rechten Tabelle angezeigt. Rote Pfeile zeigen erfolgreiche Wetten mit positivem Gewinnwert an, während blaue Pfeile teilweise oder vollständig verlorene Wetten anzeigen.

Die Tabelle unten im Formular zeigt den Inhalt und den Status aller normalen Wettkomponenten an. Der Status der Wetten kann durch Auswahl eines Elements aktualisiert werden. **Status des Updates**im Popup-Menü.

Bericht drucken

Um einen vollständigen Bericht auszudrucken, wählen Sie ein Element**Drucken®Vollständiger Bericht**entweder aus dem oberen Menü oder aus dem Popup-Menü. Um Papier zu sparen, drucken Sie einfach den Coupon aus, indem Sie einen Artikel auswählen**Drucken®Einsatzgutschein**.

Risikoverteilungsdiagramm



Zum Ansehen*Risikoverteilung*Diagramm, wählen Sie den Menüpunkt**Diagramme®Risikoverteilung**. Das Risikoverteilungsdiagramm zeigt die Verteilung der berechneten Wahrscheinlichkeiten, die sich auf die möglichen Niveaus des Verhältnisses beziehen

Faktor Fondsverlust/Wachstum =(Bankroll-Einsatzbetrag + Bruttogewinn)/(Bankroll),

auch bekannt als Return of Investment (ROI), wenn in Prozent in Bezug auf die Bankroll ausgedrückt (**Fonds**auf dem Formular). Das Risikoverteilungsdiagramm zeigt auch die konsolidierten Chancen, der Verlierer (Minus) und der Gewinner (Plus) zu sein.

• P-Diagramm

Zum Ansehen P-Diagramm für ausgewählte Wette, Menüpunkt auswählen Diagramme ®P-Diagramm.

P-Diagramm zeigt die funktionale Beziehung zwischen Makro-Wahrscheinlichkeit *P*und statischer Teil einer Bankroll *k*₀. Die Beziehung hat ein Maximum, das der geringsten Anzahl an Runden entspricht, die zum Erreichen des Zielfonds erforderlich sind, und einen optimalen Wert des statischen Teils. Weitere Informationen finden Sie im Thema "Mathematischer Hintergrund".

6.7 Mathematischer Hintergrund

Copyright © 1999-2025 Newhaven Software Ltd.

Dieses Thema beschreibt eine klare und mathematisch strenge Methode zur Berechnung optimaler Wettparameter in einem regulären Fall. Letzteres bedeutet, dass die Eingabeparameter keine Extremwerte aufweisen (z. B. faire Quoten = 1,01, während die Linienquote = 5,0 ist) und die Mindesteinsatzbeschränkung nicht ihre mögliche Auswirkung hat.

Im Gegensatz zu einer einfachen Methode, die auf dem Kelly-Kriterium basiert, ermöglicht diese Methode dem Wettenden, einen realistischen Bereich an Bankroll zu verwenden

Wachstum und die Angabe der Konfidenzwahrscheinlichkeit für das Erreichen des Zielfonds. Beide Methoden liefern identische Ergebnisse, wenn der Zielfonds unendlich ist.

Betrachten Sie eine gleichmäßige Folge von Wettrunden, aus denen *m*Runden waren erfolgreich, und *F*

Als Ergebnis einer einzigen erfolgreichen Runde beträgt die Bankroll:

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

Wo

X-verfügbares Wettguthaben (Bankroll); ko-statischer Anteil des FondsX; M-reduzierte Linienquoten; Z-Faktor des Fondswachstums;

Ein einziger Ausfall würde zur Folge haben, dass der Fonds wie folgt schrumpft:

 $x' = k_0 x .$

*m*erfolgreiche Runden und *A*Misserfolge führen dazu, dass der Zielfonds:

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

Die obigen Formeln ermöglichen den AusdruckmUndFals Funktionen vonx, X, L, n, Und k_0 :

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

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

Wahrscheinlichkeit nicht größer als *F*Ausfälle vor der Erfassung von so vielen *m*Erfolge werden durch eine integrale (kumulative) Form der Pascal-Verteilung beschrieben:

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

Wo

P-Erfolgswahrscheinlichkeit in einer einzelnen Runde;

G -Gammafunktion;

F-hypergeometrische Funktion.

Sie ist gleich der negativen Binomialverteilung bei ganzzahligen Werten von*m*Und*F*. Wir verwenden den Begriff Makrowahrscheinlichkeit für *P*im Rahmen der Wettparameter.

Typische funktionale Beziehung (*P*-Diagramm) zwischen Makro-Wahrscheinlichkeit *P*und statischer Teil *k*₀, bereitgestellt Das*X*, *X*, *L*, *n*, *p*sind feste Parameter, hat ein Maximum, das der geringsten Anzahl an Runden entspricht, die zum Erreichen des Zielfonds erforderlich sind, und einen optimalen Wert des statischen Teils:



Um optimale Wettparameter zu erhalten, Einsatz-Assistentlöst ein Gleichungssystem:

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

WoA -Konfidenzwahrscheinlichkeit,

bezüglich der Unbestimmten: Anzahl der Runden Nund statischer Teil k_0 Dies wird für jede einzelne Wettstruktur aus Tausenden möglichen durchgeführt.

Um die obigen Formeln anzuwenden, müssen wir eine komplexe Wette konstruieren und sie dann als eine einkomponentige abstrakte Wette mit bestimmten Werten darstellen von *P*Und *M*(reduzierte Linienquoten).

In früheren Versionen von**Einsatz-Assistent**, Wettstrukturen bestanden nur aus unabhängigen Ereignissen. Insbesondere erlaubten sie keine Systemwetten wie**AB + BC + AC**die Wettrisiken reduzieren. Herkömmliche Systemwetten sind jedoch weit von der optimalen Bankrollverteilung entfernt. Der folgende Satz löst dieses Problem.

Satz. Maximal möglicher Wert eines durchschnittlichen Faktors des Fondswachstums*Z*wird erreicht durch die optimale Verteilung eines Geldbetrags unter2*n*-1mögliche gleichzeitige Einsätze und wird durch den folgenden Ausdruck bestimmt:

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

Wo

In Zave-mathematische Erwartung von In Z;

Pich-Wahrscheinlichkeit von *ich*-tes Ereignis, gleich1/*Fich*, Wo*Fich*-faire Chancen;

 Q_{ich} -Sportwetten 'Wahrscheinlichkeit' von *ich*-tes Ereignis, gleich 1/ M_{ich} , Wo M_{ich} -Auszahlungskoeffizienten (auch bekannt als Linie Chancen);

N-Anzahl der ausgewählten unabhängigen Ereignisse.

Mögliche Einsätze sind *N*Systemwetten (Kombinationen) vom Typ (*m*, *N*), Wo*M*=1..*N*. Jede Systemwette enthält *CM NM*-fach Akkumulatorwetten. Mögliche Einsätze sind insbesondere *N*einzel gewöhnliche Wetten und eine *N*-fache Akkumulatorwette. Im Allgemeinen sind optimale Systemwetten nicht gleich aufgeteilt.

Der Beweis ist trivial für ein einzelnes Ereignis mit nur einem möglichen Einsatz. Im letzteren einfachen Fall ist der optimale Einsatz gleich Kellys Optimum (*P-Q*)/(1 - *Q*). Für *N*>1 ist der Beweis ziemlich kompliziert, sogar für *N*= 2. Allerdings mit**Einsatz-Assistent**Mit der multivariaten Optimierungs-Engine kann man optimale Einsätze berechnen und den Satz numerisch für die größeren *N*S.

Die obige Formel bedeutet, dass Z_{ave} kann unglaublich hoch sein, vorausgesetzt, man hat genügend geeignete Ereignisse gefunden (*Fich*<*Mich*). Aber der Preis ist eine enorme Anzahl an Einsätzen.

Zum Beispiel für 26 Ereignisse mit F_{ich} =1,5 und M_{ich} =1,7, sollte man so viele wie 2 platzieren₂₆-1 = 67108863 verschiedene Einsätze, um 40,2% eines durchschnittlichen Fondswachstums in einer einzigen Runde zu erreichen! Praktische Einschränkungen wie Mindesteinsatzbegrenzung oder die angemessene Anzahl gleichzeitiger Einsätze verringern natürlich den effektiven Wert von Z_{ave} .

Aus der Sicht des konventionellen Wettens gibt es nur zwei Ausgänge eines bestimmten Ereignisses: entweder gewonnen oder verloren Elementarwette mit Wahrscheinlichkeiten *Pich*Und1 - *Pich*, Andere wahrscheinlichkeitsabhängige Bereiche menschlicher Aktivität (z. B. Anlageverwaltung) können mehr Ergebnisse eines Ereignisses beinhalten.

Im Fall von Ereignissen mit mehreren Ergebnissen kann der Satz wie folgt verallgemeinert werden:

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

Wo

Pi;∙Wahrscheinlichkeiten von∫-te Ergebnis in*ich*-tes Ereignis; 1*/Qij=Mij*-Auszahlungskoeffizienten für∫-te Ergebnis in*ich*-tes Ereignis; *Vich*-Anzahl der möglichen Ergebnisse in*ich*-te Ereignis.

Im einfachsten Fall eines einzelnen Ereignisses (N = 1)mit einem einzigen Ergebnis (V = 1),wir hätten $p = 1, k = 1 - k_0 = 1$, Und $Z_{ave} = 1/Q = M$.

Gleichsetzen Z_{ave} Undk(Gesamteinsatzanteil einer Bankroll) von komplexen Wetten (N > 1)auf die Werte einer einzelnen Wette und das Lösen von Gleichungssystemen bezüglich unbestimmterPUndM

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

ermöglicht die Darstellung einer komplexen Mehrkomponentenwette als abstrakte Einzelwette und die anschließende Optimierung des Wertes von *k*=1 - *k*omithilfe einer Makrowahrscheinlichkeitsfunktion.

7 Was ist neu in Version 2.90 "Live Magic"

- Ranglisten neu gestaltet; 5-, 10- und 15-stufige interaktive Formulare hinzugefügt;
- · Marktquoten sind in allen Quotenansichten verfügbar;
- · Der Export von Marktquoten für mehrere Ligen wurde auf die gesamte Gesamtansicht,
- Datums-/Uhrzeitfilter für exportierte Quoten hinzugefügt;
- Navigationsschaltflächen für Ligen in einer Symbolleiste hinzugefügt;
- Den BTS-Quoten wurden Bewertungen/Hinweise zu Gesamttrends hinzugefügt.

In Version 2.80

• Neues Werkzeug hinzugefügt**Dienstprogramm zum Umbenennen**Dadurch kann der Benutzer problemlos mit Unterschieden in den Namen derselben Teams umgehen, die aus verschiedenen Quellen stammen.

- Erweiterte FormGruppen und Ranglistenregeln, zusätzliche Punkte f
 ür verlorene Spiele (in Hockey- und einigen Basketballligen);
- Erweiterte FormLeistungsanalyse, zusätzliche Möglichkeit zur Variation des Abschreibungszeitraums;

· Das Tool wurde aktualisiertDatenabruf(v3.4).

In Version 2.75

• Neue Version des Tools**Datenabruf**(v3.1) funktioniert schneller und ist zuverlässiger; Tennis- und Rugby-League-Sportarten hinzugefügt;

• Im Hauptformular wurde ein Fortschrittsbalken hinzugefügt, der den Vorgang des Ladens der Marktquoten anzeigt.

In Version 2.70

- * Neues Werkzeug Spiele filternermöglicht die Analyse vergangener Spiele unter verschiedenen Bedingungen;
- Handball und Volleyball zum Tool hinzugefügtDatenabruf;
- Neue FunktionArbitragezum Werkzeug hinzugefügtQuotenrechner;

• Neue Funktion hinzugefügt zu**Trendhinweise**: Jetzt wird verhindert, dass Zellen grün schattiert werden, wenn der Markt steigt.

In Version 2.60

- Neue Funktion zur Anzeige alle In-Play-Spiele auf einem einzigen Formular;
- Neues Dropdown-Feld in einer Symbolleiste zur Auswahl der Sportart. Jetzt sind alle Ligen nach Sportarten aufgeschlüsselt;
- Neue Symbolleistenschaltfläche für das WerkzeugDatenabruf;
- * Neue Symbolleistenschaltfläche für häufig verwendete MenübefehleSpiele®Aus Datei aktualisieren.

In Version 2.55

- · Marktlinienquoten von 9 führenden Buchmachern für alle Arten von Quoten hinzugefügt;
- Neue Funktion in Einsatz-Assistent Das Tool ermöglicht das Importieren und Zusammenführen von Ereignissen aus anderen Stake-Dateien.
- Neue Option in Einsatz-Assistent Das Tool ermöglicht es, einen bestimmten Prozentsatz des Spielkapitals für Wetten zu reservieren.
- Schnelles Umschalten von Festquoten zwischen 1-X-2 und Moneyline (oder Draw-No-Bet-Quoten).

In Version 2.50

- · Unterstützung großer Ligen mit bis zu 1024 Teams oder Spielern und einer unbegrenzten Anzahl an Spielen;
- Neuer Berechnungsalgorithmus (2015) bietet bessere Vorhersageleistung;
- Neues Design des Hauptformulars, größerer Bildschirm und scrollbarer Bereich mit Quotentabellen;
- · Größere Anzahl berechneter Quoten über 100 pro Ereignis und bis zu 124 Ereignisse pro Liga.
- Neues WerkzeugDatenabrufdurchsucht Internetseiten nach Sportergebnissen und Spielplänen.
- HinzugefügtAngriffUndVerteidigungStärkevariablen zum besseren Verständnis der Fähigkeiten eines Teams;
- Neue Art von Quoten hinzugefügtBeide Teams erzielen ein Torzusammen mit seiner Alternative;
- · Einheitliche Spiele- und Spielplantabelle für eine bessere Handhabung der Spielpläne; keine versteckten Spielpläne mehr;
- · Option für automatische Updates über Nacht;
- · Verbesserte Logik vonAus Datei aktualisierenFunktion; Filter für Ergebnisse, Spielpläne und neue Teams;
- Option hinzugefügtTrendvergleichsbasiszur Feinabstimmung von Trendhinweisen;
- · Darstellung der Asian Handicap-Basis entweder als Zahl oder m: n;
- Zuverlässigere Berechnungen im ToolQuotenrechner;
- Möglichkeit hinzugefügt, alle Spielattribute im Menü hinzuzufügen oder zu entfernenSpiele®Attribute hinzufügen/entfernen;

• Hinzugefügt wurde die Möglichkeit, die Stärkevariablen von Teams manuell zu bearbeiten in Bezug auf *Delta*Änderungen der berechneten Werte.

In Version 2.20

- Unterstützung von drei Quotensätzen im Fußball für die Spielzeiträume:vollZeit, ErsteZeit undzweiteZeit;
- · Schnellere In-Play-Updates Live-Daten werden alle5 Sekunden;

- Neue Option zum Wendenein/ausTonsignal am Ende vollständiger Aktualisierungs- und Exportvorgänge;
- Unterstützung eines festen Startdatums des Abschreibungszeitraums zusätzlich zum Gleitkommawert mit fester Länge;
- Neuer MenübefehlTeams®Viele Teams umbenennenvereinfacht die Datenanbindung mitOW Data Miner.

In Version 2.10

- Unterstützung von**Tennis**Sport;
- · Unterstützung großer Ligen mit bis zu 511 Teams oder Spielern und bis zu 65535 Spielen;
- Export**Einsatz-Assistent**Eingabe von Daten und Ergebnissen in Excel-Dateien (XLS);
- Möglichkeit, die Anzeige diakritischer Zeichen in Teamnamen zu unterdrücken wichtig für nicht-lateinische Gebietsschemas.

In Version 2.05

- · Anzeige aktuellerbwin.comMarkt mit festen Quoten1 X -2 1X 2X;
- Anzeige von Hinweisen zur Trendanalyse durch Einfärben der Quotenzellen;
- Exportieren Sie die Ergebnisse der Turnieranalyse in Excel-Dateien (XLS);
- Exportieren Sie Quoten in CSV-Dateien mit Komma-Trennzeichen (zusätzlich zu XLS-Dateien).
- · VerzaubertEinsatz-Assistent 4Benutzeroberfläche und Stake-Dateiformat (STK);
- Risikoverteilungsdiagramme hinzugefügt zu Einsatz-Assistent Berichte.

In Version 2.00

- · Live-Ergebnisse und faire Live-Quoten;
- Neuer Berechnungsalgorithmus (2007) optimiert die Leistung anhand eines neuen zuverlässigen Kriteriums der Entropie der Erfolgswahrscheinlichkeiten;
- Fehler "verzerrte Gesamtsummen" des Berechnungsalgorithmus 2006 behoben;
- · Neuer Algorithmus von Einsatz-Assistent 4bietet größere Möglichkeiten auf der Grundlage neuer Theoreme;

• Größeres Formular mit horizontaler Teilung; die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Paarungen ist doppelt so hoch (24);

- · Längere Teamnamen, bis zu 30 Zeichen werden unterstützt;
- · Unterstützung von Anstoßzeiten und Halbzeitergebnissen in Spieltabellen und Ligadateien;
- Aktualisierungen aus Excel-Dateien;
- · Anzeige von Plätzen und Punkten in der Teamtabelle; Unterstützung von Strafpunkten;
- · Erweitertes Leistungsanalysetool Über-/Unterwerte hinzugefügt;
- Verbessertes Turnieranalysetool Benutzer kann zwischen Geschwindigkeit und Genauigkeit wählen, Punktetabelle hinzugefügt.

In Version 1.96

- · Erkennung des neuen Ligadateiformats, das in Version 2.00 und höher verwendet wird;
- · Mehrere kleinere Verbesserungen.

In Version 1.95

- Optimierte Internet-Updates, kein redundanter Datenverkehr mehr;
- · Verbesserter Erkennungsalgorithmus für neue Soccerway-Dateien;
- Automatische LAN-Proxy-Konfiguration.

In Version 1.90

• Neuer Berechnungsalgorithmus (2006) bietet bessere Leistung für die meisten Ligen, insbesondere bei internationalen Wettbewerben;

- Erweiterte Anzeige der Quoten f
 ür erzielte Tore hinzugef
 ügtGesamt;
- Quotenansicht hinzugefügtHalbzeit / Vollzeit;
- · Vollbildmodus in**3D-Bälle Raum**. Dieses Tool kann jetzt als Original-Bildschirmschoner verwendet werden.

In Version 1.80

- Komplett neu gestaltetEinsatz-AssistentWerkzeug;
- Gewählte Quoten einspeisen an Einsatz-Assistentaus Quoten-Assistent;
- Neues Freizeittool3D-Bälleraum;
- Viertelintegrale Unterstützung bei erzielten Toren;
- Korrekte Ligennamen;
- · Längere Teamnamen, bis zu 20 Zeichen werden unterstützt;
- · Aktualisieren von Ligadaten aus Dateien einer anderen Liga (LEA) und neuen Soccerway-Dateien (HTM);
- Unterstützung negativer Gewinnspannen für spezielle Berechnungen;
- Neue Option zum Ausschließen von Pokalspielen von der Berechnung;
- Angabe der Auf- und Absteiger in einer Tabelle;
- Funktion zum Anzeigen aller Spielpläne;
- · Schnellerer Export von Quoten in Excel-Dateien (XLS);
- Verknüpfen einer Liga mit einem Desktop;
- · Links zu offiziellen Liga-Websites, Sportwettenanbietern usw.

Vorherige Verbesserungen

- Erweiterte Möglichkeiten von Quotenrechner Tool zum Umwandeln von 1X2-Preisen in asiatische Quoten, Gesamtsummen und korrekte Ergebnisse;
- · Transfer auf einen neuen Server, zuverlässigerer Internetbetrieb, Wiederaufnahme unterbrochener Updates;
- · Unterstützung riesiger Ligen mit bis zu 255 Teams und 32768 Spielen;
- · Verbesserte Algorithmen für wichtige Operationen und Tools, geringerer Speicherverbrauch;

• Neues Werkzeug**Leistungsanalyse**misst die Leistung von**Quoten-Assistent**und Vorhersehbarkeit einer bestimmten Liga hinsichtlich der Erfolgsquoten;

- Neue Export- und Druckoptionen;
- Export der Quoten in Excel-Dateien (XLS);
- · Neues WerkzeugTurnieranalyseberechnet die Chancen jeder Mannschaft, jeden möglichen Platz einzunehmen;
- Neue QuotentabellenansichtenRichtige Ergebnisse,Asiatische Handicaps, UndGesamt;
- · Volle Kompatibilität mitMicrosoft Windows 98/ME/NT/2000/XP;
- · Schnellere Internet-Updates; über 70 aktualisierbare Ligen;
- · Unterstützung mehrerer anpassbarer Gruppen innerhalb einer Liga;
- · Verbesserte Benutzeroberfläche und Druckfunktionen, Größe des Hauptbildschirms veränderbar;
- · Die Sharewareversion (nicht registriert) verwaltet bis zu 16 Teams pro Liga.

8 Programmregistrierung

Registrierte Version von**Quoten-Assistent**ist in der Lage, Bewertungen und Quoten in Ligen mit bis zu 1024 Teams oder Tennisspielern zu berechnen, bis zu 26 unabhängige Ereignisse in**Einsatz-Assistent**Tool und exportieren Sie Quoten in Excel-Dateien.

Anmeldegebühr für eine Vollmacht von **Quoten-Assistent**beträgt 74,95 US-Dollar. Diese Gebühr beinhaltet ein Jahresabonnement. Die weitere jährliche Serviceverlängerungsgebühr beträgt 24,95 US-Dollar.

Es gibt auch andere Optionen, darunter ein Halbjahresabonnement für 49,95 \$, ein Zweijahresabonnement für

99,95 \$ und unbegrenztes Abonnement für 199,95 \$.

Jede Unterbrechung (z. B. aus technischen Gründen) bei der Bereitstellung von Live-Ergebnissen/Quoten für mehr als einen Tag wird auf die Verlängerung der aktuellen Abonnementslaufzeit angerechnet.

Registrierte Benutzer haben Anspruch auf ein Upgrade auf**alle**weitere Versionen dieser Softwarekostenlos.

Zur AnmeldungQuoten-Assistent, Menüpunkt wählenDatei®Registrieren, und Sie sehen ein Registrierungsfenster.

Online-Benutzer:

Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her. Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü die entsprechende Bestellsprache aus. Klicken Sie auf eine Schaltfläche **Jetzt bestellen**, und Sie werden auf die sichere Webseite weitergeleitet, um die Transaktion abzuschließen.

Zu den Online-Zahlungsoptionen gehören Kredit-/Debitkarten, Banküberweisung, PayPal, AliPay und viele andere Optionen. Bei einer anderen Zahlungsart als per Kreditkarte erhält der Registrant sofort die Bestellung. # und weitere Anweisungen per E-Mail.

Zur Vereinfachung für den Benutzer ist die sichere Registrierungsseite auch direkt mit dem Startmenü Ihres Computers verknüpft: Start®Studiengänge®Quoten-Assistent®Sichere Online-Registrierung.

Die Online-Zahlung erfolgt über dasBestellseite von**Quoten-Assistent**sowie.

Notiz:Die Zahlung erfolgt über eine sichere Website, die alle übertragenen Kreditkartendaten gemäß den sicheren**HTTPS**Protokoll.

Bei der Registrierung:

Der Registrierungsschlüssel wird umgehend (normalerweise innerhalb von 24 Stunden) per E-Mail verschickt. Öffnen Sie abschließend das Registrierungsfenster, geben Sie den Registrierungsschlüssel ein und drücken Sie eine Taste**Registrieren!**.

• Shareware-Benutzer:

Sharewareversion von**Quoten-Assistent**ist voll funktionsfähig, jedoch ist es bewusst darauf beschränkt, Ligen mit bis zu 16 Teams zu verwalten (mehrere Ligen passen hier hinein) und bis zu 3 Events in**Einsatz-Assistent** Werkzeug.

9 Installationshinweise

Quoten-Assistenterfordert den Status des Windows-Benutzerprofils*Administrator*zumindest während des Installations- und Aktivierungsprozesses.

In**Aussicht**,**Windows 7**,**Windows 8**, **Windows 10 und Windows 11**, **Odds Wizard**muss in *Verwaltung* Modus für den normalen Betrieb von Internetfunktionen: Live-Ergebnisse und Marktquoten.

Alle Firewall- und Antivirenprogramme müssen erkennen**Quoten-Assistent**als sicheres Programm. Es wird empfohlen, es in die entsprechende Whitelist aufzunehmen.

Installationsdatei**OW290.exe**kann frei verteilt werden, solange der Inhalt im Originalzustand bleibt. Die Installation ist mit 32 Ligen vorinstalliert. Alle anderen Ligen werden bei Internet-Updates automatisch vom Server heruntergeladen.

10 Danksagung

Das Team von Newhaven Software Ltd. dankt den folgenden Personen für ihre Beiträge zur Entwicklung von **Quoten-Assistent**Software durch wertvolle Kommentare und Vorschläge:

•	Herr Pierre Folke	Schweden
•	Herr Wong Kam Fu	Hongkong
•	Herr Emmanuel Konstandakis	Griechenland
•	Herr Russell Brownlie	Vereinigtes Königreich
•	Herr Barry Windsor	Vereinigtes Königreich
•	Herr Stuart Humphries	Vereinigtes Königreich
•	Herr Jari Talvitie	Finnland
•	Herr Richard Weichelt	Kanada
•	Frau Ivana Kapl-Mikic	Österreich
•	Herr Peter Nilsson	Schweden
•	Herr Daniel Irving	Vereinigtes Königreich
•	Herr Victor Lee	Singapur
•	Herr Andrew Sotiriou	Vereinigtes Königreich
•	Herr Peter Jensen	Dänemark
•	Herr Amir Delic	Schweden
•	Herr Arnold Kervon	Singapur
•	Herr Juha P Sarlio	Finnland
•	Herr Rick Janov	Vereinigte Staaten
•	Herr Ian Blair	Vereinigtes Königreich
•	Herr Michael Bennett	Vereinigtes Königreich
•	Herr Michael Kleinsteuber	Vereinigtes Königreich
•	Herr Peter Francis	Australien
•	Herr Baris Ozbayraktar	Truthahn
•	Herr Terry Chadban	Australien
•	Herr Gareth Blears	Vereinigtes Königreich

Ressourcen, Dienstleistungen und Produkte der folgenden Organisationen haben die Entwicklung, Bereitstellung und den erfolgreichen Betrieb ermöglicht**Quoten-Assistent**Software:

•	Borland Software Corporation	USA
•	Globale Sportmedien	Niederlande (<u>www.soccerway.com)</u>
•	Professioneller Hockey-Server	USA
•	Microsoft Corporation	USA
•	Intel Corporation	USA
•	MindVision Software	USA
•	FlashScore.com	Tschechische Republik (<u>www.flashscore.com</u>)

und viele andere.

Index

- 3 -

3D-Bälle Raum 34

- A -

Danksagung

49

- C -

Bewertungsdiagramme 7 Quoten berechnen 10 Aktuelle Ligaoptionen 16

- D -

Datenabruf29Abschreibungszeitraum16Diakritische Zeichen23

- E -

Quoten in eine Excel-Datei exportieren 10

- F -

Quoten an Stake Wizard senden 13

- G -

Spiele filtern30Spieltisch4Allgemeine Übersicht3Gruppen und Ranglistenregeln18

- H ·

Heimvorteil

16

- ICH -

Wenn Sie ein Buchmacher	15
sind Eingabe von Ligadate	en 8
Installationshinweise	48
Internetoptionen	20

- Ich -

Live-Ergebnisse und Quoten 14

- M -

Hauptformular 4 Verschiedene Optionen 23

- Ö -

Quotenrechner 24 Quotentabelle 4 Optionen 15

- P -

P-Diagramm 41 Leistungsanalyse 31 Quoten drucken 10 Proxyserver 20

- R -

Registrierung des Odds Wizard 47 Umbenennen mehrerer Teams 14 Umbenennungsprogramm 33

- S -

Stake Wizard - Wettberichte Stake Wi**2** -Dateneingabe 37 Stake Wizard -Mathematisch-praktischer Hintergrund Stake 41 Wizard - Übersicht 35 Stake Wizard - Ergebnisse der Berechnungen 39 Stake Wizard - Ausführen von Berechnungen 38 Stake Wizard - Benutzeroberfläche 36 Einsatz-Assistent 4 26 Stake Wizard-Optionen 21

- T -

Rangliste6Mannschaftstabelle 426

- U -

Aktualisierung der Ligendaten aus Textdateien 14 Aktualisierung der Ligen über das Internet 13 Benutzeroberfläche 4

- V -

Quoten anzeigen 10

- W -

Was ist neu in Version 2.90 "Live Magic" 44