

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

Sisällys	
olounyo	

Sisällysluettelo

3
4
4
6
7
8
8
g
12
12
13
14
14
14
15
16
18
20
21
23
24
24
26
26
29
30
31
•
33

6		Vaarnan ohjatun toiminnon opas "Stake Wizard"	35
	6.1	Yleiskatsaus ja peruskonsepti	35
	6.2	Käyttöliittymä	36
	6.3	Datan syöttö	37
	6.4	Suoritetaan laskelmia	38
	6.5	Laskelmien tulokset	39
	6.6	Vedonlyöntiraportit	40
	6.7	Matemaattinen tausta	41
7		Uutta versiossa 2.90 "Live Magic"	44
8		Ohjelman rekisteröinti	47
9		Asennusohjeet	48
10		Kiitokset	49
		Indeksi	51

1 Yleinen yleiskatsaus

Odds Wizardtuottaa suorituskykyyn perustuvia kertoimia kaikissa liigalajeissa, kuten jalkapallossa, jääkiekossa, baseballissa, amerikkalaisjalkapallossa, rugbyssä ja koripallossa. Tarjoaa livetuloksia ja vastaavat live-kertoimet. Ylläpitää yli 125 Internetissä päivitettävää tietokantaa aiemmista peleistä useimpien eurooppalaisten jalkapallo- ja jääkiekkoliigojen, UEFA:n ja kansainvälisten superliigojen, NHL:n, MLB:n, NBA:n, NFL:n, ATP:n ja WTA:n osalta. Pitää kirjaa joukkueiden arvioista dynamiikassa. Suorittaa turnausanalyysin laskemalla todennäköisyydet mille tahansa joukkueelle sijoittua mihin tahansa paikkaan suunniteltujen pelien päätyttyä. Siinä on sisäänrakennettu hienostunut vedon optimoija**Stake Wizard**tehokkaana työkaluna. Ohjelmassa on kätevä intuitiivinen käyttöliittymä.

Historia**Odds Wizard**juontaa juurensa vuoteen 1998, jolloin Ranskan MM-kisojen lumoava spektaakkeli inspiroi ennustusalgoritmien kehittämistä. Ensimmäinen yksinkertainen algoritmi toteutettiin Excellaskentataulukossa Visual Basic -sovelluksena. Sen jälkeen on tehty paljon tutkimusta ennusteen voimakkuuden parantamiseksi. Aluksi jalkapallo oli ainoa urheilulaji, jota tuettiin**Odds Wizard**. Nykyään tuetaan myös muita urheilulajeja, kuten jääkiekkoa, koripalloa, amerikkalaista jalkapalloa, baseballia ja tennistä.

Odds Wizardlaskee kiinteät kertoimet (**1 x 2**), raharaja tai veto-no-bet kertoimet (**1 2**), tuplamahdollisuuden kertoimet (**1X 12 2X**), Aasian tasoituskertoimet, Euroopan tasoituskertoimet, tehdyt maalit, oikeat tulokset, puoliajan/kokoajan kertoimet (jopa yli 100 erilaista kerrointa tapahtumaa kohden lasketaan). Kolmea erillistä kerroinsarjaa ottelujaksoille (kokoaika, ensimmäinen ja toinen kerta) tuetaan, mikä kolminkertaistaa laskettujen kertoimien kokonaismäärän.**Odds** Wizardpystyy käsittelemään rajattoman määrän liigaja jopa 1024 joukkueella tai pelaajalla ja rajoittamattoman määrän pelejä liigaa kohden. Kaikki tuetut liigat voidaan helposti päivittää Internet-yhteyden kautta.

Tuki**tennis**urheilu on yksi uusista ominaisuuksista**Odds Wizard**. Taustalla olevat huippuluokan algoritmit ovat jalkapallon, jääkiekon ja muiden urheilulajien parhaiden aiempien kehitysten ja tutkimusten arvoisia. Nämä algoritmit pystyvät seuraamaan livetuloksia ja laskemaan koko sarjan pelin kertoimia ottelun loppuun asti.

Edellä lueteltujen ominaisuuksien lisäksi**Odds Wizard**pystyy näyttämään tuloksia livenä ja**kaikki** vastaavat kertoimet reaaliajassa, mikä luo uuden ulottuvuuden laajimpaan kerrointaulukkoon.

Itse asiassa, **Odds Wizard**on ollut virtuaalinen riippumaton vedonvälittäjä, joka tarjoaa kaikenlaisia kertoimia edistyneen tilastollisen analyysin ja ennusteen perusteella. Toisin kuin todellinen vedonvälittäjä, se ei tee kalliita virheitä. Lisäksi se paljastaa tällaiset virheet ja antaa vedonlyöjälle mahdollisuuden luottaa paitsi onneen myös todennäköisyyslakeihin. Normaalisti viimeksi mainitut ovat vedonvälittäjän puolella niin kauan kuin joku julkaisee oikeat rivikertoimet (hinnat). Tällaisessa tapauksessa 10-20 % panosten bruttomäärästä muodostaa vedonvälittäjän voiton pitkällä aikavälillä. Jos vedonvälittäjän rivikertoimet ylittävät reilut kertoimet, vedonlyöjä saa luotettavat edellytykset voittaa ja vedonvälittäjä hävitä.

Odds Wizardvoidaan käyttää kolmella tavalla:

1) Aseta voittomarginaali 0 %:ksi, luo reilut kertoimet, vertaa niitä vedonvälittäjän linjoihin, etsi tilanteita, joissa markkinakertoimet ovat suuremmat kuin reilut kertoimet, ja aseta luotettavia panoksia tehokkaan Stake Wizardin tarjoaman tieteellisen lähestymistavan mukaisesti;

2) Aseta voittomarginaali 5-15%, luo markkinakertoimet ja avaa uusi vedonvälittäjän toimisto ilman vedonvälittäjää! Vakavat vedonvälittäjät voivat korjata keskimääräisiä markkinakertoimia ohjelman osoittamaan suuntaan.

3) Käytä**Odds Wizard**neuvonantajana.

Huolimatta käyttöliittymän yksinkertaisuudesta,**Odds Wizard**suorittaa erittäin monimutkaisia laskelmia, mikä tekee tästä ohjelmasta ainutlaatuisen ennusteohjelmistojen luokassa. Taustalla oleva algoritmi on tulos laajoista tieteellisistä tutkimuksista.

2 Käyttöliittymä

2.1 Päämuoto

4

Melkein kaikki**Odds Wizard**toiminnot ovat käytettävissä päälomakkeella, joka näyttää myös sekä tulo- että lähtötiedot. Päälomake on jaettu vaakasuuntaisella jakajalla, ja se koostuu seuraavista elementeistä:

• Valikko ja työkalupalkki

Filø	Teams	Games	Fixtures	Odds	Internet	Options	Charts	Tools	Help		
۵ı	i 🖓 🚽	🗄 🛃 🎙	' 🌾 🕂	N 🕅	· 📰 🍾	👰 🖒	> 👂 🄇	🌖 🕲 s	Soccer	💌 📥 England	•

Käytä joko valikkokohteita tai työkalupalkin painikkeita avataksesi ja tallentaaksesi liigatiedostoja, näyttääksesi ja tulostaaksesi kertoimet, muokataksesi joukkueita ja pelejä, saada otteluita ja päivityksiä Internetin kautta, näyttää sijoitukset, muuttaa vaihtoehtoja, näyttää kaavioita, aloittaa laskelmia, kumota muutokset, aktivoida työkaluja, näyttä ohje ja rekisteröi tämä ohjelma.

Joukkueiden taulukko

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

Tallentaa joukkueet sekä niiden arvosanat, kokonaissummat (eli panokset tehtyjen maalien kokonaismäärään), hyökkäys- ja puolustusmuuttujat, paikat ja pisteet. Ryhmät voidaan lajitella napsauttamalla asianmukaisten sarakkeiden otsikoita.

Pelipöytä

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	

Tallentaa aiempia pelejä ja kalusteita niiden ominaisuuksineen.

* Kerrointaulukko

Kerrointaulukossa on peräti 107 erilaista kerrointa kutakin tapahtumaa kohden, mukaan lukien kiinteät kertoimet, raharaja (drawno-bet), Aasian tai Euroopan tasoituskertoimet, tehdyt maalit, oikeat tulokset, alle/yli maalit, puoli-/ kokoaikakertoimet. Jokaiselle ottelujaksolle (jalkapallossa) voidaan valita kolme kerroinsarjaa valikkokohdalla**Kertoimet ®Ottelujakso**. Kerrointaulukko näyttää live-kertoimet, kun live-kertoimen tila on käytössä. Se on jaettu 6 näkymään:

Yleinen näkymä

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

Oikeat pisteet

N	Home team		Away team	0:0	1:1	2:2	1:0	2:0	3:0	0:1	0:2	0:3	2:1	3:1	3:2	1:2	1:3	2:3	3:3	[:4:]	Other 🔼
	Everton FC	•	Tottenham Hotspur 💌	23,1	6,87	12,9	10,8	12,1	26,8	14,7	24,6	98,2	7,7	17,1	28,6	11,5	46	51,6	114	26,4	252
	Crystal Palace FC	•	Swansea City AFC 💌	17	6,06	14,4	9,65	13,9	43,8	10,7	17,6	68,1	8,72	27,5	45,3	9,98	38,7	55,7	176	56,5	510
	Chelsea FC	•	Sunderland AFC 🛛 💌	20,3	11,6	70,2	6,93	5,32	7,29	33,9	267		8,91	12,2	96,2	91,4				9,97	33,9
	Aston Villa FC	•	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

Aasialaiset haitat

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

Tehty maaleja

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

Alle/yli maalit

N	Home team	Away team	Total	<	>	Total	<	> 🔼												
	Stoke City FC 🛛 💌	Liverpool FC 📃 💌	2	3,94	1,34	2,25	2,74	1,57	2,5	2,24	1,81	3	1,64	2,56	3,25	1,49	3,03	3,5	1,4	3,49
	Newcastle United F 💌	West Ham United F 💌	1,5	3,79	1,36	1,75	3,22	1,45	2	2,66	1,6	2,5	1,78	2,28	2,75	1,56	2,79	3	1,34	3,97
	Manchester City FC 💌	Southampton FC 💽	2	4,64	1,27	2,25	3,09	1,48	2,5	2,47	1,68	3	1,81	2,23	3,25	1,61	2,63	3,5	1,49	3,04
	Leicester City FC 💌	Queens Park Rang 🔻	2	4,04	1,33	2,25	2,79	1,56	2,5	2,27	1,79	3	1,67	2,5	3,25	1,51	2,96	3,5	1,42	3,41
	Hull City AFC 🗾	Manchester United 💌	1,5	3,65	1,38	1,75	3,1	1,48	2	2,56	1,64	2,5	1,74	2,35	2,75	1,53	2,89	3	1,31	4,19

Puoli/kokopäiväinen

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
Γ	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

Käytä valikkoa Kertoimettai toiminnallisia avaimia F4...F9 vaihtaaksesi näiden kerrointaulukon näkymien välillä.

Markkinalinjan kertoimia voi tarkastella avaimella<**F3**>tai valikon kohta**Kertoimet**®**Markkinalinjan kertoimet**. Alivalikko **Kertoimet**®**Vedonvälittäjä**antaa käyttäjälle mahdollisuuden valita useiden johtavien urheiluvedonlyöntien välillä. Paina<**F2**> palataksesi reiluihin kertoimiin, jotka ohjelma on laskenut edistyneillä tilastomenetelmillä.

Kerrointaulukossa on peräti 107 erilaista kerrointa jokaista tapahtumaa kohti, mukaan lukien kiinteät kertoimet, raharaja (drawno-bet), tuplamahdollisuus, Aasian tai Euroopan tasoituskertoimet, alle/yli maalit, tehdyt maalit, puoli-/kokoaika.

Lisäksi ottelujaksot (*Kokopäiväinen, Puoliaika*, ja*2. kerta*) voidaan valita kummalla tahansa pikanäppäimellä **F10,F11,F12**, tai valikkokohta**Kertoimet®Ottelujakso...**

Värisolujen koodaus

1. Violetti(tai sininen LCD-näytöillä) - tapahtumat, joista EI suositella vetoa epäsuotuisten trendien tai huonojen tilastojen vuoksi. Paina pikanäppäintä<**Ctrl-H**>tai käytä valikkokohtaa**Kertoimet®Antibet suodattimet®Arviointi/summatrendit** kytkeäksesi tämän vaihtoehdon päälle/pois päältä.

2.Vihreä- vedonlyöntiin sopivat ja kriteerit täyttävät vedonlyöntitapahtumat**Kohtuulliset kertoimet <** Linjakertoimet. Mitä suurempi ero, sitä syvempi vihreä väri. Tummanvihreä (**Reilu << Line**) vaatii lisätarkistuksia muista lähteistä. Tarkista erityisesti joukkueen motivaatio ja loukkaantumiset, varsinkin runkosarjan lopussa. 3.Punainenpäällä *Oikeat pisteet*näkymä osoittaa jonkin tietyn tuloksen todennäköisyyden. Mitä suurempi todennäköisyys, sitä syvemmälle nunaitta väriä

punaista väriä.

4.Harmaa- sama kuin 2, mutta epäsuotuisan nousevan markkinakertoimen trendin kanssa. Harmaan sävyt kohtaavat intensiivisyydeltään vihreän sävyt. Paina pikanäppäintä<**Ctrl-M**>tai käytä valikkokohtaa**Kertoimet**®**Antibet suodattimet** ®**Nousevat markkinatrendit**kytkeäksesi tämän vaihtoehdon päälle/pois päältä.

1 ja 4 ovat elementtejä**Kertoimet > Antibet-suodattimet**. 2 ja 4 tulevat näkyviin, kun käyttäjä valitsee**Kertoimet > Markkinalinjan** kertoimet.

	•	Live	tulostaulukk	0
--	---	------	--------------	---

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	Min'	Score
	Stoke City FC 📃 🔻	Liverpool FC 🛛 💌	24.05 17:00	1sthalf	43	5:0
	Newcastle United F 🔻	West Ham United F 🔻	24.05 17:00	Half time	45	0:0
	Manchester City FC 🔻	Southampton FC 🛛 💌	24.05 17:00	1sthalf	43	1:0
	Leicester City FC 💽	Queens Park Rang 🔻	24.05 17:00	1sthalf	42	2:0
	Hull City AFC	Manchester United 💌	24.05 17:00	1sthalf	43	0:0
	Everton FC	📕 Tottenham Hotspur 💌	24.05 17:00	Half time	45	0:1
	Crystal Palace FC 💌	Swansea City AFC 💌	24.05 17:00	1sthalf	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 Alk 💌	24.05 17:00	Half time	45	4:0

Livetulostaulukko sisältää aloituspäivän ja -ajan, pelin tilan, pelatut minuutit ja nykyisen tuloksen. Se päivitetään 5 sekunnin välein. Aloita live-tulosten ja vastaavien live-kertoimien näyttäminen, muodosta yhteys Internetiin ja napsauta työkalurin painiketta.

Riippuen nykyisestä tehtävästä, voidaan käyttää vaakasuuntaista jakajaa suurentaaksesi joko joukkueiden/pelien aluetta (yläosa) tai päälomakkeen kerroinaluetta (alaosa):

1	0 Stoke City FC			0,159 🔺	0,686		0,384 🔺	0,	,221	9		Ę	54	655	7	
1	11 Leicester City FC		0,122 🔺	0,706		0,375 🔺 0,19		l,192 🔺 — 1		14		م 4		41	655	8
1	2 West Ham Unite	d F	С	0,104 🔻	0,654	•	0,340 🔻	0,	,209	12		4	47 🔽	655	9	
N	Home team			Away te	am		Kickoff		Sta	tus	I	lin'	Score	1	Х	
Γ	Stoke City FC	•	Live	erpool FC	•	•	24.05 17:	00	Finis	shed 🎙		1	6:1	3,2	3,58	
	Newcastle United F	•	We	st Ham Ui	nited F	-	24.05 17:	00	Finis	shed			2:0	2,9	3,31	
	Manchester City FC	•	Sou	uthampton	FC .	-	24.05 17:	00	Finis	shed			2:0	1,42	5,15	

Tilapalkki

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

Näyttää joukkueiden lukumäärän, pelien määrän, keskimääräisen kokonaissumman, kotiedun, voittomarginaalin ja viimeisimmän päivityksen päivämäärän.

2.2 Taulukko sijoituksista

Sarjataulukko aktivoidaan joko valitsemalla valikosta**Joukkueet®Tämänhetkinen sijoitukset**tai napsauttamalla ty**ika**urivin painiketta.

SC

Laskeakseen sijoitukset oikein, ohjelma käyttää sarakkeessa seuraavia määritteitä**Rem** pelipöydästä:

F-ensimmäinen peli säännöllisessä turnauksessa (mestaruus); **c**-Cup-pelit, jotka eivät sisälly laskentataulukkoon; **fr**-ystävyysottelut, ei lasketa sijoituksia;

Kaikki pelit, jotka on pelattu pelipäivänä tai sen jälkeen**F**, lukuun ottamatta cup- ja ystävyysotteluita, otetaan huomioon sijoituksia laskettaessa.

Internetissä päivitettävissä olevissa liigoissa tällaiset attribuutit lisätään automaattisesti.

Jos kahdella tai useammalla joukkueella on sama määrä pisteitä, korkeammalla sijaitsevien joukkueiden määrittämiseen sovelletaan tiettyjä sääntöjä. Näitä sääntöjä on mahdollista muuttaa (räätälöidä) erityistarpeiden mukaan painamalla nappia **Ryhmät & säännöt**. Katso lisätietoja kohdasta Ryhmät ja sijoitussäännöt.

Parhaat joukkueet, jotka nousevat korkeampaan liigaan, on korostettu punaisella. Alempaan liigaan putoavat alimmaiset joukkueet on korostettu tummansinisellä. Ylennettyjen ja putoavien joukkueiden lukumäärät on määritelty **Ryhmät & säännöt**paneeli myös.

Sijoituksiin vaikuttavat rangaistuspisteet määritellään valikkokohdassaJoukkueet®Rangaistuspisteet.

Sarjataulukko sisältää interaktiiviset 5-, 10- ja 15-lomakkeet, jotka aktivoidaan osoittamalla vastaavia värillisiä soluja.

N	Teams	Games	Wins	Draws	Losses	Scored	Conced.	Points					For	n 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	Í
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	Í
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	I
8	Royal Charleroi SC	20	8	3	9	21	23	27	M2	6.12.	24 K	/ Me	chele	en - S	tand	ard o	de Lie	eae (0
9	FC Verbroedering Dende	20	7	6	7	27	33	27	Vv	L	VV	VV	L	U	U	L	L	U	ľ
10	FC Oud-Heverlee Leuver	20	5	10	5	19	21	25	W	L	W	D	D	D	D	L	W	D	
11	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	Í
13	Cercle Brugge KSV	20	5	6	9	21	32	21	D	W	D	D	L	L	L	W	W	D	Ī
14	Sint-Truidense VV	20	4	7	9	24	40	19	D	L	L	L	D	L	W	L	W	L	Í
15	KV Kortrijk	20	5	3	12	17	39	18	L	D	L	L	W	L	L	L	W	L	Í
16	K Beerschot VA	20	2	6	12	18	42	12	L	D	D	L	W	L	D	D	L	W	Í

Standings in Belgium - Jupiler Pro League as of 27.12.24

2.3 Arviointikaaviot

Napsauta jotakin valikkokohdetta**Kaaviot**-valikko avaa uuden ikkunan, jossa näytetään nykyisen liigan joukkueiden luokituksen muutosten dynamiikka (yhteensä):

8



Käyttäjä voi selata jaksoja käyttämällä nuolipainikkeita (tai näppäimiä). On mahdollista tarkastella koko valikoimaa valitsemalla ruutu**Koko**.

Käyrät voidaan tehdä tasaisemmiksi valitsemalla ruutu**Sileä**. Vaihtoehto**3D**muuttaa kaavion ulkoasun kolmiulotteiseksi.

Napsauta**Painaa**-painiketta, jos haluat tehdä paperikopion näytetystä kaaviosta. Tulostustulokset ovat parhaat, kun käytetään väritulostinta.

On mahdollista näyttää kotijoukkueen arviot (yhteensä). *vs*vierasjoukkue valitsemalla haluamasi kohta alavalikosta **Joukkue vs joukkue**.

Huomautus:Kaavion näyttämiseksi on oltava vähintään 2 joukkuetta ja 2 peliä eri päivämäärillä. Käyrät voidaan näyttää vain joukkuetaulukon 63 ensimmäiselle joukkueelle. Suuressa tietokannassa menneistä peleistä vain viimeiset 500 eri päivämäärää voidaan näyttää kaaviossa.

Huomautus:Pystypalkki 2D-näkymässä osoittaa ajanjakson alkua, jolloin menneitä pelejä on tarpeeksi luotettavia tilastolaskuja varten.

3 Käyttäjän tehtävät

3.1 Liigan tietojen syöttö

Liigatiedot ovat välttämättömiä tälle ohjelmalle. Se sisältää sarjoja joukkueita ja aiempia pelejä. Mitä useampaan peliin osallistuu, sitä tarkempia arvosanat, kokonaissummat (eli panokset kokonaissummaan) ja kertoimet lasketaan. Joukkueet ja pelit merkitään vastaavasti joukkue- ja pelitaulukoihin (katso Käyttöliittymä). Myös pelaavien joukkueiden parit (ottelut) kerrointaulukossa ovat osa liigatietoja.

' Joukkueet ja joukkuetaulukko

Käytä valikkoa**Joukkueet**muokata joukkuetaulukkoa. Sarakkeet**Luokitus,Yhteensä,Hyökkäys**ja**Puolustus**ovat muokattavissa, jos vaihtoehto*Arvioiden/summien manuaalinen syöttö*on päällä. Normaalisti luokituksia ja summia ei tarvitse syöttää manuaalisesti. Ne lasketaan automaattisesti, mikäli pelejä on riittävästi tilastollista analyysiä varten. Joukkuetaulukkoon voi ilmoittautua enintään 1024 joukkuetta.

Tietyn joukkueen rangaistuspisteet syötetään positiivisina kokonaislukuina valikon avulla**Joukkueet**® **Rangaistuspisteet**. Ne vähennetään normaalisti lasketuista pisteistä, jolloin korjatut pisteet korostetaan punaisella.

Pelit ja pelipöytä

Käytä valikkokohtaa**Pelit**muokata pelitaulukkoa. Kaikki sarakkeet ovat muokattavissa:**Päivämäärä,Aika**, **Kotijoukkue,Vierasjoukkue,G1,G2**-koti- ja vierasjoukkueiden tekemät maalit,**HT**-puoliajan tulos, ja**Rem**huomautuksia tietystä pelistä. Huomautukset (attribuutit) ovat valinnaisia, niillä voi olla seuraavat arvot:**ot**ylityöt, **nv**-neutraali paikka,**F**-ensimmäinen peli mestaruussarjassa,**c**-kuppipeli,**fr**-ystävyyspeli,**?**- epäilyttävä tulos. Useat yksittäistä peliä koskevat huomautukset on rajattu välilyönneillä. Pelitaulukon myöhemmillä riveillä ei välttämättä ole päivämäärää, jos se pysyy samana.

Puoliajan tulokset näkyvät vain jalkapalloliigoissa. Jos jommankumman joukkueen kokoaikatulos ylittää 30, puoliajan tulosta ei voida näyttää.

sisään**tennis**liigat, pelitaulukko näyttää hieman erilaiselta. Sarake**R**sisältää lopullisen tai nykyisen ottelutuloksen ja sarakkeet**1...5**sisältävät erillisten sarjojen lopulliset tai nykyiset tulokset. Attribuutti**gs**nimeää**grand slam**ottelu, joka voi koostua jopa 5 erästä.

Uusien pelien manuaalisen syöttämisen lisäksi pelitaulukkoa voidaan päivittää joko Internetin kautta (katso Liigan päivittäminen Internetin kautta) tai tiedostoista seuraavissa muodoissa:

 Liigatiedostot (LEA);
 Excel-tiedostot (XLS). Työtaulukon sarakkeiden tulee sisältää samat otsikot kuin pelitaulukossa.

3) Teksti/pilkuilla erotetut tiedostot (TXT,CSV,TSV) (katso Liigatietojen päivittäminen tekstitiedostoista).

Se on mahdollista joko valikkokohdan kautta**Pelit**®**Päivitys tiedostosta**tai työkalupalkin painikkeella

❣.

Pelitaulukossa olevien pelien lukumäärää ei ole rajoitettu.

Käyttäjän mukavuuden vuoksi on mahdollisuus tarkastella vain pelejä ja otteluita kahden välillä valitut joukkueet (tai kaikki yhden joukkueen pelaamat pelit). Tämä tehdään valikkokohdan kautta**Pelit®Katso** pelit.

' Otteluohjelma ja kerrointaulukko

Kerrointaulukkoa käytetään otteluiden määrittämiseen ja kertoimien näyttämiseen - laskelmien tulokset. Kiinnikkeet ovat syötetty joko manuaalisesti, pudotusvalikkojen avulla tai valikkokohdan kautta**Valaisimet®Näytä uudet kalusteet**. Käyttäjä saattaa haluta syöttää mukautetut tasoitukset, kokonaissummat ja pisteet muokattaviin harmaisiin sarakkeisiin**AHO**tai**H**, **Kokonais**, ja**Pisteet**, vastaavasti. Mukautetut tasoitukset kirjataan negatiivisena (positiivisena) pallomääränä vähennettynä (lisättynä) kotijoukkueen tuloksesta. Ne voidaan myös kirjoittaa AHO-merkinnällä, esim**0 : 1**,2**5**joka on sama kuin**0 : 1**,4tai-**1.25**, samoin**0,5:0**on sama kuin½ : **0**tai**0.5**. Taulukon vasemmassa reunassa olevia valintaruutuja käytetään määrittämään ottelun neutraali paikka.

Huomautus: On suositeltavaa valmistaa ensin joukkuetaulukko, jotta tyyppiassistentti aktivoituu peliin tullessa.

Huomautus: Painamalla < Enter>tai kaksoisnapsauttaminen siirtyy muokkaustilaan kumman tahansa taulukon muokattavissa soluissa.

Huomautus: Käyttäjän mukavuuden vuoksi jokaisessa taulukossa on ponnahdusvalikko, joka aktivoidaan napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella. Ne ovat identtisiä päävalikon valikkokohtien kanssa.

, tai valitsemalla valikkokohdan**Tiedosto**® Käyttäjä voi avata aiemmin tallennetun liigatiedoston napsauttamalla painiketta Avata. Jos liigatiedosto sijaitseeOdds Wizardhakemistosta, se voidaan valita nopeasti työkalupalkin pudotusvalikosta. On suositeltavaa sijoittaa liigatiedostot kyseiseen hakemistoon. Liigatiedostoilla on oletustunniste**LEA**.

työkalupalkissa tai valitse Voit tyhjentää kaikki syötetyt tiedot ja aloittaa uuden liigan napsauttamalla joko painikkeen valikkokohtaaTiedosto®Uusi.

Jos haluat tallentaa liigatiedot tiedostoon myöhempää käyttöä varten, napsauta joko painiketta Tallentaatai 📗 tai valitse valikosta kohta Tiedosto® Tiedosto®Tallenna nimellä...

3.2 Laskeminen, katselu, tulostaminen ja kertoimien vienti

Varmista ensin, että voittomarginaali on asetettu nollaan oikeudenmukaisten kertoimien luomiseksi.

Aloita laskeminen napsauttamalla painiketta tai paina näppäintä<**F9**>.

Arviot ja kokonaissummat lasketaan ensin ja sitten kertoimet kaikille määritetyille otteluille. Laskut ovat nopeita, joten tulokset näkyvät välittömästi.

Lasketut kertoimet esitetään kerrointaulukossa (katso aihe Käyttöliittymä). Sen sarakkeiden tarkka merkitys on seuraava:

Näytä / pikanäppäin	Sarake	Merkitys	Merkitys tennisliigassa
Yleinen näkymä	1	Kotijoukkueen voitto	Pelaajan 1 voitto
~C3 ~	^ 2 1X	riii i a Vierasjoukkueen voitto Kotijoukkueen voitto tai tasaneli	Pelaajan 2 voitto
	12 2X	Koti- tai vierasjoukkueen voitto Vierasjoukkueen voitto tai tasapeli	
	АН	Aasialainen tasoituspohja (muokattava)	Aasian tasoituspohja voitettuihin peleihin (muokattava)
	1	Kotijoukkueen voitto AH:ta vastaan	Pelaajan 1 voitto AH:ta vastaan
	2	Vierasjoukkueen voitto AH:ta vastaan	Pelaajan 2 voitto AH:ta vastaan
	EH	Eurooppalainen (kiinteä) tasoituspohja (muokattava)	Eurooppalainen (kiinteä) tasoituspohja voitettuihin peleihin (muokattava)
	1	Kotijoukkueen voitto EH:tä vastaan	Pelaajan 1 voitto EH:tä vastaan
	Х	Tasapeli EH:tä vastaan	Tasapeli EH:tä vastaan
	2	Vierasjoukkueen voitto EH:tä vastaan	Pelaajan 2 voitto EH:tä vastaan
	Kokonais	Tehtyjen maalien kokonaismäärä (muokattava)	Pelattujen pelien kokonaismäärä (muokattava)
	<	Alle - vähemmän kuin yhteensä	Alle - vähemmän kuin yhteensä
	>	Yli – suurempi kuin yhteensä	Yli – suurempi kuin yhteensä
	Molemmat	Molemmat joukkueet tekevät maalin	Molemmat pelaajat maalintekoon
	Ei	Molemmat joukkueet eivät tee maaleja	Molemmat pelaajat eivät tee maaleja
	Pisteet	Ottelun tulos (muokattava) Pisteen kertoimet	Ottelun tulos (muokattava) Pisteen kertoimet

11

<i>Oikeat pisteet <F4></i>	0:0 3:3 [:4:] Muut	Tietyn tuloksen kertoimet Kaikki pisteet 4 ^{Kaikkien muiden pisteiden kertoimet}	Tietyn ottelun tuloksen kertoimet
Aasialaiset haitat	АН	Siirretvt (-/+) aasialaiset tasoitukset	Siirretvt (-/+) aasialaiset tasoitukset
<f5></f5>	1	Kotijoukkueen voitto AH:ta vastaan	Pelaaian 1 voitto AH:ta vastaan
	2	Vierasjoukkueen voitto AH:ta vastaan	Pelaajan 2 voitto AH:ta vastaan
Tehty maaleja	G1	Kotijoukkueen tekemien maalien määrä (muokattava)	Pelaajan 1 voimien pelien määrä (muokattava)
< F6 >	<	Alle - alle G1	Under - alle G1-pelejä
	>	Yli - suurempi kuin G1	Yli - enemmän kuin G1-pelejä
	G2	Vierasjoukkueen tekemien maalien määrä (muokattava)	Pelaajan 2 voimien pelien määrä (muokattava)
	<	Alle - alle G2	Under - alle G2-pelejä
	>	Yli - suurempi kuin G2	Yli - enemmän kuin G2-pelejä
	1, 2, 3, 4, 5	Maalit yhteensä = 1, 2, 3, 4, 5	Sarjat yhteensä = 2, 3, 4, 5
	01	Maalit yhteensä = 0 tai 1	
	2+	Tavoitteita yhteensä = 2 tai enemmän	
	12	Maalit yhteensä = 1 tai 2	
	02	Maalit yhteensä = 0, 1 tai 2	Sarjaa yhteensä = 2
	3+	Tavoitteita yhteensä = 3 tai enemmän	Sarjaa yhteensä = 3
	23	Maaleja yhteensä = 2 tai 3	
	13	Maaleja yhteensä = 1, 2 tai 3	
	03	Maalit yhteensä = 0, 1, 2 tai 3	Sarjaa yhteensä = 3 (grand slam)
	4+	Tavoitteita yhteensä = 4 tai enemmän	Sarjojen kokonaismäärä = 4 tai 5 (grand slam)
Alle/yli maalit	Kokonais	Siirtynyt (-/+) maalien kokonaismäärä	Siirretty (-/+) pelien kokonaismäärä
< F7 >	<	Alle - vähemmän kuin yhteensä	Alle - vähemmän kuin yhteensä
	>	Yli – suurempi kuin yhteensä	Yli – suurempi kuin yhteensä

Puoli/kokopäiväinen	1 (1)	Kotijoukkueen voitto ensimmäisellä kerralla
< F8 >	X (1)	Arvonta 1. kerran
	2 (1)	Vierasjoukkueen voitto ensimmäisellä kerralla
	1 (2)	Kotijoukkueen voitto toisella kerralla
	X (2)	Arvonta 2. kerran
	2 (2)	Vierasjoukkueen voitto toisella kerralla
	1/1	Kotijoukkueen voitto puoliajalla ja kokoajalla
	1/X	Kotijoukkueen voitto puoliajalla ja tasapeli koko ajan
	1/2	Kotijoukkueen voitto puoliajalla ja vierasjoukkueen voitto kokoajalla
	X/1	Tasapeli puoliajalla ja kotijoukkueen voitto kokoajalla
	X/X	Arvonta puoliajalla ja täysillä
	X/2	Tasapeli puoliajalla ja vierasjoukkueen voitto koko ajan
	2/1	Vierasjoukkueen voitto puoliajalla ja kotijoukkueen voitto kokoajalla
	2/X	Vierasjoukkueen voitto puoliajalla ja tasapeli koko ajan
	2/2	Vierasjoukkueen voitto puoliajalla ja kokoajalla

Muokattavat sarakkeet antavat käyttäjälle mahdollisuuden saada helposti haluamansa kertoimet mukautettuja tasoitteita, kokonaislukuja tai pisteitä vastaan. Vastauksena painallukseen<**Enter>**-näppäintä, ohjelma näyttää uudet kertoimet välittömästi.

Rekisteröityneet käyttäjät voivat viedä luodut kertoimet ja sarjataulukot Exceliin (XLS) tai pilkulla. erotetut (CSV) tiedostot. Tämä tehdään valikkokohdan kautta**Tiedosto®Vie tiedostoon**, tai painamalla pikanäppäinyhdistelmää**Ctrl-E**.

Kaikkien saatavilla olevien liigojen kertoimet voidaan viedä yhteen Excel-tiedostoon valitsemalla valikosta**Tiedosto**® **Vie kaikki kertoimet**, tai painamalla pikanäppäinyhdistelmää**Ctrl-Alt-E**.

Todennäköisyyksien tulostamista ja vientiä ohjataan ponnahdusikkunoilla, joista on mahdollista valita mitkä kohteet tulee lähettää tulostimeen tai tiedostoon. Vastaavat asetukset sisältyvät**Vaihtoehdot**® **Muut**paneeli myös. Tämä auttaa käyttäjää säästämään paperia ja levytilaa.

Huomautus:Aasian tasoitusperusteilla ja summilla voi olla joko kokonaisluku- tai murtoluku. Jos kyseessä on kokonaisluku, tapahtuman tasaustulos "peruutetaan".

Huomautus:Varo kauden (turnauksen) viimeisiä pelejä! Jotkut joukkueet ovat ehkä jo menettäneet turnausmotivaationsa, kun taas toiset kamppailevat edelleen ykköspaikoista tai mistä tahansa. Tämä voi johtaa joko pelin korjaamiseen tai riittämättömään joukkueen kokoonpanoon (esim. pelastaakseen parhaat pelaajat mahdollisilta loukkaantumisilta).

Huomautus:Odds Wizardlaskee vain suoritusperusteiset kertoimet. Siinä otetaan huomioon inhimilliset tekijät.

3.3 Ruokintakertoimet Stake Wizardille

Kaikki reilut kertoimet voidaan helposti syöttää Stake Wizard -työkaluun käyttämällä jompaakumpaa valikkokohtaa**Kertoimet®Syötä** Stake Wizille, tai pikanäppäinyhdistelmä<**Ctrl-F**>tai yksinkertaisesti kaksoisnapsauttamalla kerroinsolua.

Jotta tämä ominaisuus otetaan käyttöön tietylle tapahtuman tietylle kertoimelle, hiiren osoitin on sijoitettava jommankumman kerrointaulukon vastaavaan soluun.

Jopa 26 erilaista kerrointa voidaan syöttää yhteen panostiedostoon (STK). On suositeltavaa valita riippumattomat tapahtumat/kertoimet syöttämiselle**Stake Wizard**.

Kun vaihtoehtoVaihtoehdot®Stake Wizard®Syötä rivin kertoimet automaattisestion päällä, saatavilla olevat markkinaviivan kertoimet syötetään yhdessä vastaavien reilujen kertoimien kanssa. Muussa tapauksessa käyttäjän on syötettävä rivin kertoimet manuaalisesti sarakkeeseenLinjavetotaulukosta. Jotta rivin kertoimet ovat katsottavissa ja ruokinta, paina näppäintä<F2>. Ota asetus käyttöön, jotta ne ovat heti käytettävissäVaihtoehdot®Internet® Hae rivin kertoimet automaattisesti. Jälkimmäinen vaihtoehto on vain rekisteröityneiden käyttäjien käytettävissä.

3.4 Liigan päivittäminen Internetin kautta

Yli 100 jalkapallo- ja jääkiekkoliigaa, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP ja WTA voidaan päivittää helposti Internet-yhteyden kautta.

Tällä hetkellä tuetaan seuraavien maiden jalkapalloliigoja: Englanti, Saksa, Italia, Espanja, Ranska, Portugali, Hollanti, Belgia, Venäjä, Ukraina, Suomi, Skotlanti, Itävalta, Ruotsi, Norja, Tanska, Kreikka, Turkki, Sveitsi, Irlanti, Puola, Tšekki, Slovakia, Serbia, Bulgaria, Kroatia, Slovenia, Romania, Israel, Islanti, Unkari, Yhdysvallat, Meksiko, Argentiina, Brasilia, Australia, Kiina, Japani, Etelä-Korea, Chile, Kypros, Montenegro, Kolumbia, Peru, Intia, Vietnam, Bosnia ja Hertsegovina. Lisää liigoja on tulossa lisää.

Yhdistä Internetiin ja aloita liigajen päivittäminen valitsemalla valikko**Internet**vaihtoehdoilla päivittää joko vain nykyinen liiga, pikapäivitys tai peruspäivitys kaikille liigoille ja otteluille. The

jälkimmäinen vaihtoehto voidaan toteuttaa myös napsauttamalla työkalukkin tutkapainiketta. Keskeytetty päivitys voidaan jatkaa viimeisestä pisteestä alkaen.

Internet-päivitysten edistyminen ja niiden tulokset näkyvät lomakkeella:

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	

Huomautus: Liigat päivitetään päivittäin. Palvelinpäivitykset tapahtuvat noin keskiyöllä GMT.

Huomautus:Uusimmat tulokset voidaan saada nopeammin valitsemalla valikkokohdanInternet®Pikapäivitysnykyisistä/kaikista liigoista,tai käynnistämällä reaaliaikaisten tulosten/kertoimien näyttämisen työkalupalkin painikkeella .

3.5 Livetulokset ja kertoimet

Live-tulokset ja vastaavat live-kertoimet käynnistyvät napsauttamalla painiketta ne päivittyvät 5 sekunnin välein. Tietokoneen on oltava yhteydessä Internetiin tämän toiminnon suorittamiseksi.

Live-tulokset näkyvät kohdassa**Live tulostaulukko**kerrointaulukon vasemmalla puolella päälomakkeessa. Vastaavat live-kertoimet lasketaan automaattisesti uudelleen, jos live-tulostaulukossa tapahtuu muutoksia.

_{Käyttämällä jompaakumpaa työkalupalkin painiketta} 🥺 tai valikon kohta**Valaisimet®Kaikki live-pelit**, se on mahdollista näyttää*kaikki saatavilla*in-play pelejä nykyisessä urheilussa.

Livetulokset ja kertoimet tarjotaan useimmille jalkapallosarjoille.

Mukana ovat myös NHL, useat Euroopan jääkiekkosarjat, MLB, NFL, NBA, ATP ja WTA.

3.6 Liigatietojen päivittäminen tekstitiedostoista

Yleinen päivitystiedostomuoto noudattaa seuraavia tekstitiedoston määrityksiä:

15. toukokuuta 2009	Montpellier	- Lyon	2 - 2
	St.Etienne	- Monaco	3 - 1
	Le_Havre	- Nantes	0 - 1

123456789012345678901234567890123456789012345678901234567 12345

Seuraavat rivit eivät välttämättä sisällä päivämäärää, jos se pysyy samana.

Huomautus:Yllä oleva tekstitiedostomuoto on vanhentunut versiossa 1.80 ja uudemmissa. Se säilytetään taaksepäin yhteensopivuuden vuoksi.

3.7 Useiden joukkueiden nimeäminen uudelleen

Valikkokohdan käyttö**Joukkueet®Nimeä useita joukkueita uudelleen**, on mahdollista nimetä uudelleen useita joukkueita kerralla tekstitiedoston uudelleennimeämissäännöt seuraavien merkkijonojen muodossa:

Uusi tiimi1 nimi="Vanha tiimi1 nimi1";"Vanha tiimi1 nimi2";... Uusi tiimi2 nimi="Vanha joukkue2 nimi1";"Vanha joukkue2 nimi2";... Uusi tiimi3 nimi="Vanha tiimi3 nimi1";"Vanha joukkue3 nimi2";...

ja niin edelleen.

Tekstitiedoston nimi on**Nimeä uudelleen.ren**oletuksena. Kun valitset tämän komennon, käyttäjää kehotetaan muuttamaan tekstitiedoston nimeä tarvittaessa.

Nimeämistiedoston laajuus kattaa kaikki ylemmät kansiot suhteessa ohjelmahakemistoon**\Oddswiz** elleivät ne sisällä muita uudelleennimeämistiedostoja. Esimerkiksi joukkueiden nimeäminen uudelleen liigatiedostossa **\Oddswiz\Itävalta\Bundesliiga\2021.lea**noudattaa uudelleennimeämissääntöjä**\Oddswiz\Itävalta\Rename.ren**vaikka kansio**\Oddswiz\sis**ältää myös toisen tiedoston**Nimeä uudelleen.ren**.

Tämä ominaisuus yksinkertaistaa tietolinkkiä työkalun kanssa**Tietojen noutaja**jotka voivat tarjota samoja joukkueita, mutta olennaisesti eri nimillä.

3.8 Jos olet vedonvälittäjä

Asetetaan vaihtoehto**Voittomarginaali**arvoon 10-20 % antaa käyttäjälle mahdollisuuden luoda vedonvälittäjän kertoimet (hinnat). Ne pyöristetään yleensä 0,05:een.

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	1	Х	2	1X	12	2X	AH	1	2	Total	<	>	Both	Not	Score	odds
	RB Leipzig 📃 💌	Hertha BSC Berlin 💌	17.12 16:30	To start	1,5	3,65	5,9	1,05	1,2	2,25	-0,75	1,7	1,9	2,5	1,75	1,85	1,7	1,95	1:1	6,45
	SV Werder Breme 💌	1. FC Kцln 🛛 🔻	17.12 16:30	To start	2,8	3,25	2,25	1,5	1,25	1,35	+0,25	1,65	1,95	2,75	1,8	1,8	1,4	2,6	1:1	6,45
	FC Augsburg 🗾 💌	Borussia Muncher 🔻	17.12 16:30	To start	2,6	3,05	2,55	1,4	1,3	1,4	0	1,8	1,8	2,5	1,7	1,95	1,55	2,15	1:1	5,55
	1. FSV Mainz 05 🛛 💌	Hamburger SV 🛛 🔻	17.12 16:30	To start	1,55	3,55	5,3	1,1	1,2	2,1	-0,75	1,8	1,8	2,5	1,8	1,8	1,6	2,05	1:1	6,35
	FC Schalke 04 🛛 💌	SC Freiburg 🗾 👻	17.12 16:30	To start	1,75	3,5	4,05	1,15	1,2	1,85	-0,5	1,75	1,85	2,75	1,85	1,75	1,4	2,5	2:1	6,7
	VfL Wolfsburg 🔹 💌	Eintracht Frankfurt 💌	17.12 19:30	To start	1,95	3,05	3,7	1,2	1,3	1,65	-0,5	1,95	1,65	2,25	1,75	1,85	1,65	1,95	1:1	5,4
	SV Darmstadt 98 💌	FC Bayern Munche 🔻	18.12 16:30	Fixture	19,7	6,7	1,1	5	1,05		+1,75	1,85	1,75	2,75	1,9	1,7	2,05	1,6	0:2	5,65
	Bayer 04 Leverkus 💌	FC Ingolstadt 04 💌	18.12 18:30	Fixture	1,3	4,35	8,7	1	1,15	2,9	-1,25	1,9	1,7	2,5	1,9	1,7	1,75	1,85	2:0	6,5

Tällaisten kertoimien vieminen kaikille liigoille voi tuottaa valtavan Excel-tiedoston, jossa on jopa 120 tulostettavaa sivua ja yli 50 000 erilaista kerrointa melkein jokaiseen makuun. Vientivaihtoehto on vain rekisteröityneiden käyttäjien käytettävissä.

Huomautus:Linjakertoimet luonut**Odds Wizard**tällä tavalla voi poiketa markkina-arvoista, erityisesti koska tiettyjen tapahtumien todellisia vedonlyöntimääriä ei lasketa. Se on hyvä idea oikealle vedonvälittäjälle**Odds Wizard**neuvoa-antavana työkaluna esim. korjaamiseen*keskimääräiset markkinakertoimet*ohjelman osoittamaan suuntaan.

4 Vaihtoehdot

Valinnat-lomake aktivoidaan valikkokohdalla**Vaihtoehdot**.

Siinä on viisi välilehteä: Yleistä, Nykyinen liiga, Internet, Stake Wizard, ja Muut.

Kaksi ensimmäistä välilehteä, **Yleistä**ja**Nykyinen liiga**(esim*Skotlanti*) on identtiset sarjavaihtoehdot. **Yleistä**Vaihtoehtoja käytetään uusien liigaiden aloitusvaihtoehtoina ja liigojen oletusasetusten tallentamiseen vaihtoehtoa käyttämällä*Käytä yleisiä vaihtoehtoja*. Kaikki vaihtoehdot välilehdellä**Nykyinen liiga**ovat liigakohtaisia.

Internet-välilehdellä on joitain Internet-vaihtoehtoja.

Stake Wizard-välilehti näyttää saatavilla olevat vaihtoehdotStake Wizardvedonlyöntityökalu.

Muut-välilehti sisältää joitakin tulostus- ja vientiasetuksia.

4.1 Nykyiset liigavaihtoehdot

Common Scotland Internet Stake Wizard	Misc
League name Scotland - Premiership Sport Soccer Computation algorithm of 2015	Notation of odds Dec O p, % O USA O UK Handicap odds Asian O Fixed 0,01 O 0,05
Home advantage, balls 0.245 Profit margin, % 0 • Depreciation period, days 900 • Trend comparison base, days 200 • Show new fixtures, rounds 1 • Round date tolerance, days 3 • Groups and rules of ranking	 Exclude draws Allow quarter-integral AHO bases Allow quarter-integral totals Manual input of ratings/in-totals Auto calculations on file opening Cup games do count Friendly games do count Overtime and penalties do count Show some old fixtures Suspend Internet updates
Use common options	ancel Help OK

· Liigan nimi

Oikea liigan nimi. Liigan nimi näkyy erilaisissa lomakkeissa ja painetuissa materiaaleissa.

• Urheilu

Lajeja ovat jalkapallo, jääkiekko, baseball, amerikkalainen jalkapallo, rugby ja koripallo. On tärkeää määrittää oikea laji tietylle liigalle, koska se vaikuttaa siihen, miten ohjelma tulkitsee liigatietoja.

Laskenta-algoritmi

Uusi laskenta-algoritmi (2015) optimoi suorituskyvyn uutta luotettavaa kriteeriä – onnistuneiden todennäköisyyksien entropiaa – vastaan. On suositeltavaa asettaa uusin laskenta-algoritmi.

Kotietu, pallot

Kun vaihtoehto*Arvioiden/summien manuaalinen syöttö*(katso alla) on päällä, käyttäjän on syötettävä tähän tietyn liigan keskimääräinen kotietu palloina. Tyypillinen kotietu on noin 0,5 palloa jalkapalloliigassa.

• voittomarginaali, %

Aseta voittomarginaali nollaan luodaksesi reilut kertoimet ja 10-20 %:iin luodaksesi vedonvälittäjän rivikertoimet. Tämä vaihtoehto sallii myös negatiiviset arvot erityistarkoituksiin.

Poistoaika, päivää

Ohjelma käyttää aiempia pelejä arvioiden ja kokonaissumman tilastollisessa arvioinnissa. Uusia pelejä arvostetaan enemmän kuin vanhoja. Aiemmat pelit jätetään kokonaan huomiotta, jos ne ovat poistoaikaa vanhempia. Tyypillinen poistoaika jalkapalloliigassa on noin 900 päivää. Poistoajalle on mahdollista asettaa kiinteä alkamispäivä niin, että sen kesto kasvaa asteittain. Vaihda nämä tilat päälle kaksoisnapsauttamalla poistoajan säädintä.

16

· Trendivertailupohja, päivää

Trendilaskelmien vertailujakso. Lyhyempi ajanjakso ei välttämättä kuvaa pitkän aikavälin trendejä ja päinvastoin. Oletusarvo 200 päivää.

• Näytä uudet ottelut, kierrokset

Otteluna käytettävien tulevien pelien kierrosten määrä. Otteluohjelmat saadaan Internetin kautta päivitettävistä liigatiedostoista.

Pyöreä päivämäärätoleranssi, päivät

Kun liigatiedostosta saadaan uusia otteluita, tätä arvoa käytetään määrittämään yksittäisen kierroksen ajanjakso. Esimerkiksi jalkapalloliigan kierros voi alkaa perjantaina, ja viimeinen peli pelataan maanantaina.

· Ryhmät ja sijoituksen säännöt...

Tämän painikkeen painaminen avaa paneelin Ryhmät ja sijoitussäännöt. Määritä ryhmät ja syötä sinne liigakohtaiset säännöt joukkueiden rankingista.

Kertoimien merkintä

Käytettävissä on neljä kertoimia: desimaali, todennäköisyysprosentti, USA ja Iso-Britannia. Iso-Britannian merkintää ei suositella reilujen kertoimien luomiseen, koska jälkimmäiset vaativat suurempaa tarkkuutta.

Tasoituskertoimet

Käytä tätä vaihtoehtoa määrittääksesi tasoituskertoimen tyypin: aasialainen tai kiinteä. Aasian kertoimilla (AHO) voi olla kokonaisluku, puolikokonaisluku tai neljänneskokonaisluku tasoituspohja ilman tasapeliä. Jos ottelun tulos tasoittaa AHO:n kokonaislukutasoituksen, tällainen tapahtuma 'perutaan'. Kiinteät tasoituskertoimet (1 x 2) ovat samanlaisia kuin kiinteät kertoimet ja ovat yhtä suuria, jos tasoituskanta on nolla.

• Pyöristä kertoimet

Kun viivakertoimet on generoitava, on hyvä pyöristää ne 0,05:een desimaalimuodossa (tai 5:een USA:ssa). Reilut kertoimet vaativat yleensä enemmän tarkkuutta mahdollisten vetojen arvioimiseksi.

Sulje pois arvonnat

Joissakin lajeissa ei ehkä ole tasapeliä pelin seurauksena. Tällaisissa tapauksissa tasapelien laskeminen on merkityksetöntä, ja siksi ne suljetaan pois kaikista kertoimista valitsemalla tämä vaihtoehto.

· Salli neljännesintegroidut AHO-pohjat

Tämä vaihtoehto mahdollistaa neljännesosaisten aasialaisten tasoitusperusteiden luomisen, kuten**0:** ¼,**0 :** ¾, jne. integraalin lisäksi (esim**0:1**) ja puoliintegraali (esim½:0) pohjat.

Salli neljännesintegraalien kokonaissummat

Jos tämä on valittuna, ohjelma luo neljännesintegraalisummat (esim**2.25**) integraalin lisäksi (esim**3**) ja puoliintegraali (esim**2.5**) arvot, jotka pyrkivät maksimaaliseen tasapainoon ali- ja yliarvojen välillä. Muutoin vain integraali- ja puoliintegraalisummat luodaan.

Arvioiden/summien manuaalinen syöttö

Normaalisti arvioita ja loppusummaa ei tarvitse syöttää manuaalisesti, jos pelejä on tarpeeksi tilastollista analyysiä varten. Joskus käyttäjä saattaa kuitenkin haluta muokata laskettuja arvoja oman asiantuntemuksensa, loukkaantumistietonsa, motivaationsa jne. mukaan. Ei ole suositeltavaa käyttää manuaalista syöttöä vuoden 2006 laskenta-algoritmin kanssa.

Automaattiset laskelmat tiedoston avaamisen yhteydessä

Valitse tämä ruutu, jotta kaikki laskelmat suoritettiin automaattisesti avattaessa (tai valittaessa tiedostolistasta) toinen liigatiedosto. Poista valinta ruudusta, jos aiot käyttää nykyistä liigaa vain aiempien pelien tietokantana.

Cup-pelit lasketaan

Cup-pelejä pidetään yleensä täysimittaisena pelinä, joka vaikuttaa luokitukseen ja kokonaissummaan. Ne, jotka uskovat toisin, voivat poistaa valinnan tästä ruudusta, jotta pelit on merkitty**c**Rem-kentässä jätettiin huomioimatta tilastolaskelmissa.

· Ystävyyspelit ovat tärkeitä

Ystävyyspelejä attribuutilla**fr**Rem-kentässä lasketaan puoleen painoon. Poista valinta tästä ruudusta, jos haluat ohittaa ystävyysottelut kokonaan tilastollisissa laskelmissa.

Ylityöt lasketaan

Joissakin urheilulajeissa, kuten jääkiekossa, ylityöt ovat tärkeitä. Tätä vaihtoehtoa käytetään merkittyjen pelien erikoiskäsittelyyn**ot**pelipöydän Rem-kentässä.

Näytä vanhoja kalusteita

Aiheuttaa joidenkin vanhojen kalusteiden näyttämisen valinnassa**Valaisimet®Näytä uudet kalusteet**. Normaalisti edellinen pelikierros näytetään. Tämän vaihtoehdon toiminta riippuu asetuksista**Pyöreän päivämäärän toleranssi**.

· Keskeytä Internet-päivitykset

Jotkut liigat eivät välttämättä kiinnosta tiettyä käyttäjää. Tämän valintaruudun valitseminen poistaa käytöstä Internetpäivitykset nykyisestä liigasta ja säästää näin kokonaisaikaa.

Käytä yleisiä vaihtoehtoja

On hyvä idea määrittää vaihtoehdot suurimmalle osalle sarjan liigoista**Yleistä**-välilehti ja ota ne käyttöön tietyssä liigassa yksinkertaisesti valitsemalla tämä ruutu.

4.2 Ryhmät ja sijoitussäännöt

Paneeli**Ryhmät ja sijoitussäännöt**aktivoidaan joko Paneeleista Options, Standings tai Tournament analysis -työkalusta.

aroups	Rules of ranking
Oty 12 Naming Qty 12 Internal games Internal games Numbers	Points for: win 3 draw 1 loss 0
Available teams 1. FC Kuln AC Milan AEK Athens FC AEK Lamaca AFC Ajax Amsterde Akhisarspor Apollon Limassol Atalanta Bergamas Athletic Club Bilbac Bayer 04 Leverkus Borussia Dortmund Chelsea FC Cub Attetico de Ma C	 Head to head goals difference Head to head away goals Head to head away goals Overall goals difference Overall goals scored Overall goals scored T T

Määrittele ryhmät ja syötä tähän liigakohtaiset joukkueiden rankingsäännöt eli etusija kahden tai useamman joukkueen tasapisteissä. Nämä asetukset vaikuttavat jatkolaskelmiin ja turnausanalyysin tuloksiin.

Enintään 26 ryhmää voidaan määrittää. Joihinkin ryhmiin kuuluvat joukkueet eivät voi kuulua toiseen. Ryhmillä voi olla joko kirjaimellinen (**A**,**B**,**C**,...), numero (**1**,**2**,**3**,...), tai mikä tahansa muu nimitys.

Valitse valintaruutu**Sisäiset pelit**jos vain samaan ryhmään kuuluvien joukkueiden väliset pelit otetaan huomioon.

Voit poistaa ryhmittelyn käytöstä vähentämällä ryhmien määrää nollaan.

Sijoitussäännöt määräävät prioriteettijärjestyksen kahden tai useamman joukkueen välillä, joilla on sama määrä pisteitä. Useimpien eurooppalaisten jalkapallosarjojen tyypilliset sijoitussäännöt ovat seuraavat:

- 1. Kokonaismaalien ero
- 2. Tehdyt maalit
- 3. Head to head pisteiden määrä
- 4. Päästä toiseen maalien ero

Lisäksi käyttäjä voi määrittää korkeimpaan liigaan nousevien huippujoukkueiden lukumäärän ja alempaan liigaan putoavien alempien joukkueiden lukumäärän.

4.3 Internet-vaihtoehdot

Common Scotland Internet Stake Wizard Misc										
Proxy server										
✓ Use automatic proxy settings										
🗖 Use a proxy server										
Address Port 0										
Automatically download new loadupo										
I♥ 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										

• Välityspalvelin

On suositeltavaa valita valintaruutu**Käytä automaattisia välityspalvelinasetuksia**ottaaksesi automaattisen välityspalvelimen määrityksen käyttöön. Useimmissa tapauksissa ohjelma määrittää välityspalvelimen parametrit oikein ja käyttääkö välityspalvelinta ollenkaan.

Jos ohjelma ei pysty määrittämään oikeita välityspalvelimen parametreja, poista valintaruudun valinta**Käytä automaattisia** välityspalvelinasetuksia. Valitse valintaruutu**Käytä välityspalvelinta**, määritä välityspalvelin**Osoite**ja**Portti**jos välityspalvelinta tarvitaan. Yleensä, jos onnistut päivittämään liigat Internetin kautta ilman välityspalvelinta, välityspalvelinta ei todennäköisesti tarvita.

Yleensä nämä arvot vastaavat Internet Explorerin LAN-välityspalvelinasetuksia:

Internet Explorer®Työkalut®Internet-vaihtoehdot®Liitännät®LAN-asetukset.

Jos et onnistu, kysy Internet-palveluntarjoajaltasi tai LAN-järjestelmänvalvojalta oikeat välityspalvelimen arvot.

· Lataa uudet liigat automaattisesti

Valitse tämä ruutu, jotta palvelimelle aika ajoin ilmestyvät uudet liigat ladattiin automaattisesti.

· Hae rivin kertoimet automaattisesti

Valitse tämä ruutu, jos haluat hakea rivin kertoimet automaattisesti palvelimelta.

· Ääni-ilmoitukset valmistuneista päivityksistä

Ottaa käyttöön melodian, kun päivitys on valmis.

' Yön aikana automaattinen päivitys

Kytkee päälle yön aikana tapahtuvat automaattiset päivitykset kaikille liigoille, joko perus-, pika- tai molemmille.

4.4 Ohjatun panoksen vaihtoehdot

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

Vedot

Automaattinen päivitystila tiedoston avaamisen yhteydessä

Valitse tämä ruutu, jotta valittujen vetojen tila päivitettiin automaattisesti, kun toinen panostiedosto avattiin (tai valittiin tiedostolistasta).

• Tarkista riippuvuudet

Keskinäisesti riippuvaisia vetoja (eli vedot samasta tapahtumasta) ei voida sisällyttää kertymiin (parlays jne.). Valitse tämä vaihtoehto estääksesi**Stake Wizard**luomasta kiellettyjä vetovaihtoehtoja.

• Syötä rivin kertoimet automaattisesti

Mahdollistaa käytettävissä olevien rivikertoimien automaattisen syöttämisen reilujen kertoimien ohella**Stake Wizard's** vedonlyöntitaulukko. On järkevää, kun käyttäjä aikoo lyödä vetoa**bwin.com**.

[•] Käytä tiimin ja tiimin trendivinkkejä

Valitse tämä ruutu, jos haluat käyttää trendejä, jotka tarkistavat vihjeitä värittämällä kerroinsoluja (pikakuvake**F10**). Epäsuotuisan suuntauksen kertoimet väritetään violetilla. Yritys ruokkia näitä kertoimia **Stake Wizard**mukana tulee varoitusviesti.

Vaihtoehdot

Automaattinen huippuvaihtoehtojen valinta

Kun laskelmat on suoritettu, useita parhaita panosvaihtoehtoja voidaan valita automaattisesti valitsemalla sopiva numero. Valitut variantit näkyvät lomakkeessa**Raportit**.

Valintatyylejä

Käyttämällä näitä vaihtoehtoja käyttäjä voi muokata valittujen ja valitsemattomien vetovaihtoehtojen ulkoasua varianttitaulukossa.

Laskelmat

Oletustila

Oletuslaskentatapa määrittää äskettäin luotujen panostiedostojen tilan. Todellinen laskentatapa voidaan asettaa ohjauspaneelista**Stake Wizard**päämuoto. Käyttämällä**Säännöllinen**tila on parempi.

· Oletusluottamustodennäköisyys, %

Luottamustodennäköisyys on todennäköisyys saavuttaa kohderahasto yhtenäisessä järjestyksessä *N* panostuskierrokset. Suositeltu oletusarvo - 95%.

· Oletuskohdekerroin

Tavoitekerroin on yhtä suuri kuin suhde (tavoiterahasto)/(käytettävissä oleva rahasto). Uusien panostiedostojen tavoiterahasto lasketaan tämän arvon ja viimeisimmän käytettävissä olevan käyttäjän rahaston (bankroll) mukaan. Suositeltu arvo on 100.

• Rajoita akkuja mennessä

Tämän vaihtoehdon avulla käyttäjä voi rajoittaa kasauksia tiettyyn määrään tavallisia vetoja. Kun akkuja rajoitetaan esim. 2:een,**Stake Wizard**luo vedonlyöntimuunnelmia, kuten**A**,**B**,**C**,**AB**,**AC**,**eKr**,**AB+C**, **AB+BC+AC**jne., mutta ei**ABC**. Suositeltu arvo on 6.

· Rajoita alikomponentteja

Kompleksisen vedon osakomponenttien lukumäärä on 2*N*-1 kun rajoituksia ei ole asetettu (*N*-valittujen itsenäisten tapahtumien määrä). Käytännön syistä se ei voi olla liian suuri. Suositeltu arvo on 100. Suurin sallittu arvo on 4095.

4.5 Erilaisia vaihtoehtoja

Common Scotland Internet Stake Wizard Misc										
_ Items to print										
🔽 General view 🔽 Correct scores 🔽 Asian handicaps	🔽 Scored goals									
☑ Under/over ☑ Half/full time □ Line odds	Table of standings:									
Ask before printing Ask once	🔊 Normal 🔿 Wide									
Items to export										
🔽 General view 🔽 Correct scores 🔽 Asian handicaps	Scored goals									
I Under/over I 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									

Tulostettavat kohteet

Valitse sopivat ruudut valitaksesi tulostettavat kertoimet. Käyttäjää ei ehkä kiinnosta kaikki luodut kertoimet, ja tämä vaihtoehto auttaa säästämään paperia.

· Vietävät tuotteet

Valitse sopivat ruudut valitaksesi, mitkä kerroinnäkymät tulee viedä Exceliin (XLS) tai pilkuilla eroteltuun (CSV) tiedostoon. Käyttäjää ei ehkä kiinnosta kaikki luodut kertoimet, ja tämä vaihtoehto auttaa säästämään levytilaa luomalla pienempiä tiedostoja.

Lisäksi kaksi muuta valintaruutua**Kysy ennen...**ja**Kysy kerran**voidaan käyttää hallitsemaan ennen tulostusta ja vientiä näkyvien ponnahdusikkunoiden toimintaa.

· Estää diakriittisten merkkien näytön

Valitse tämä valintaruutu, jos haluat estää diakriittisten merkkien näyttämisen joukkueiden nimissä. Nämä merkit näytetään yleensä väärin muilla kuin latinalaisilla kielillä (esim. kiina, kyrillinen jne.), ja ne voivat pilata ohjelman normaalin ulkoasun. Vaihtoehto edellyttää ohjelman uudelleenkäynnistämistä, jotta se tulee voimaan.

5 Työkalut

5.1 Kerroinmuunnin

Odds Converter aktivoidaan joko valitsemalla valikosta kohta**Työkalut**®**Kerroinmuunnin**tai napsauttamalla työkalur painiketta.

• Peruspaneeli

Kertoimet muunnetaan neljän käytettävissä olevan merkinnän välillä: desimaali, todennäköisyysprosentti, USA ja Iso-Britannia. On mahdollista syöttää kertoimet joko näppäimistöllä tai hiirellä:

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 © Normal C Round
1 2 3 -	Auto conversion Reciprocal
0 C Convert	Help Close

Syötekertoimien sallitut vaihteluvälit ovat seuraavat:

Desimaalimerkintä	1 ääretön
Todennäköisyysprosentti	0100 %
USA merkintä	- ääretön100, parillinen, 100ääretön
UK (murtoluku) merkintätapa	01, parillinen, 1 ääretön

Erityistarpeista riippuen käyttäjä voi valita kolmesta tulostustarkkuudesta: korkea, normaali ja pyöristetty.

Ne, jotka eivät halua napsauttaa nappia**Muuntaa**, voivat käyttää automaattista muunnostoimintoa valitsemalla ruudun **Automaattinen** muunnos.

On mahdollista tarkastella tuloksena saatujen kertoimien käänteisarvoa valitsemalla valintaruutu**Vastavuoroinen**. Vastavuoroinen arvo lasketaan lisäyksenä tietyn tapahtuman 100 %:n todennäköisyyteen.

• 1 x 2 paneeli

1X2 kiinteät kertoimet (hinnat) muunnetaan tässä Aasian tasoituksiksi, maaleiksi ja oikeiksi tuloksiksi. Lisäksi muunnin laskee todellisen voittomarginaalin tai käyttää käyttäjän määrittämää arvoa.



Käyttäjä voi määrittää minkä tahansa voittomarginaalin muokattavaan syöttöruutuun ja laskea sitten vastaavat kiinteät kertoimet, Aasian tasoitukset, kokonaismaalit ja oikeat tulokset napsauttamalla painiketta.**Muuntaa**. Napsauttamalla painiketta **Aseta 0 %**asettaa voittomarginaalin nopeasti nollaan ja näyttää reilut kertoimet.

AHO-pohja, maalien kokonaismäärä ja todennäköisin oikea tulos näkyvät myös muokattavissa olevissa laatikoissa. Käyttäjä voi määrittää siellä minkä tahansa AHO-arvon, maalien kokonaismäärän ja oikean tuloksen sekä laskea vastaavat kertoimet joko napsauttamalla painiketta.**Muuntaa**tai painamalla<**Enter>**.

Napsauttamalla painikettaNollaahylkää käyttäjän määrittämät perusteet ja palauttaa kaikki automaattisiin arvoihin.

Huomautus:Periaatteessa Aasian tasoitusten käänteinen muuntaminen kiinteisiin kertoimiin on mahdollista, mikäli myös maalien kokonaiskertoimet tunnetaan.

• Arbitraasi paneeli

Arbitraasi vedonlyönti (alias*varma*tai*arb*) on riskitön mahdollisuus tehdä taattua voittoa tietyllä urheilutapahtumalla tai vedonlyöntimarkkinoilla. Se hyödyntää eroja tarjottujen kertoimien välillä useiden vedonvälittäjien välillä, tyypillisesti kahden tai kolmen.

Arbitraasi vedonlyönti on mahdollista, kun kertoimet L1, L2,..., L*k*toisensa poissulkevalla tavalla*k*saman tapahtuman tulokset täyttävät yksinkertaisen kriteerin (desimaalimuodossa): P = 1/L1 + 1/L2 + ... + 1/Lk < 1. Hypoteettisen vedonvälittäjän voittomarginaali prosentteina on 100*(1 - 1 / P), ja yleensä sen on oltava negatiivinen. Yksittäiset panokset tuloksille 1, 2,... lasketaan muodossa A / P / L1, A / P / L2 ja niin edelleen, missä A on sijoitussumma. Tällöin vedonlyöjän odotettu voitto lasketaan muodossa A*(1 / P - 1), ja sen on yleensä oltava positiivinen.

Kaikki nämä laskelmat kahdelle tai kolmelle tulokselle suoritetaan**Arbitraasi**paneeli napsauttamalla painiketta**Muuntaa**tai painamalla**<Enter>**:

```
Basic 1 X 2 Arbitrage
```

Input 1 2 X	Output
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

Kahden ensimmäisen tuloksen (1, 2) oletetaan yleensä olevan yhden tai toisen joukkueen voittoja ottelussa (tasapeli ilman vetoa) tai tapahtumatyyppisessä tapahtumassa.*Kylläl Ei*. Vain kahdelle tulokselle kolmas muokattava kenttä on jätettävä tyhjäksi. Kolmas tulos (X) on valinnainen, ja sen oletetaan olevan tasapeli tyypin kiinteillä kertoimilla *1-X-2*.

Huomautus: Jos arbitraasikriteeri ei täyty, odotettu voitto on negatiivinen ja korostetaan punaisella, kun ohjelma antaa äänimerkin.

5.2 Ohjattu panos 4

Työkalu**Stake Wizard**luo optimaalisen vedonlyöntistrategian ja auttaa siten lopettamaan rahan tuhlaamisen sokkovedonlyönnissä. Kehittyneen todennäköisyysanalyysin avulla se opastaa vedonlyöjää suoraan siitä, mikä vedonlyöntivaihtoehto on parempi, sekä tietyn vedonlyöntirahaston jakautumisen.

Se aktivoidaan joko valitsemalla valikkokohta**Työkalut®Stake Wizard**tai napsauttamalla painikeriviä.



Yksityiskohtaiset tiedot tästä tehokkaasta työkalusta löytyvät Ohjatun luvun vaarnan oppaasta.

5.3 Turnauksen analyysi

Turnausanalyysityökalu ratkaisee seuraavat tehtävät:

- Laskee kertoimet (todennäköisyydet) kullekin joukkueelle olla tietyssä paikassa suunniteltujen pelien päätyttyä;
- · Laskee todennäköisimmän skenaarion kullekin mahdolliselle parisuhteelle "joukkue vs paikka";
- · Laskee hypoteettisen taulukon todennäköisimpien skenaarioiden sijoituksista.
- · Laskee turnauksen aiempien pelien tulostaulukon.

Se aktivoidaan joko valitsemalla valikkokohta**Työkalut®Turnauksen analyysi**tai napsauttamalla työkalurivin painiketta.



27

Aloita analyysi napsauttamalla joko painiketta tai näppäintä <F9> tai valitse valikosta kohtaJuokse®Aloita.

Laskenta-aika riippuu suunniteltujen pelien lukumäärästä potenssina 3, joten se voi olla valtava. Käyttäjällä on kuitenkin mahdollisuus valita laskentanopeuden ja halutun välillä speed accuracy työkalupalkissa. Joko pitkien laskelmien lopettamiseksi tarkkuus radan ohjauksen avulla

napsauta painike, paina näppäintä <**F10**> tai valitse valikosta kohta**Juokse®Stop**.

• Kerrointaulukko

Lasketut kertoimet on esitetty kerrointaulukossa:

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

Värilliset solut edustavat mahdollisia pareja "joukkue vs paikka". Mitä tummempi väri, sitä todennäköisemmin joukkueella on paikka.

Todennäköisyystaulukon luvuille on saatavilla neljä merkintää: desimaali, todennäköisyysprosentti, USA ja UK. Oletuksena käytetään todennäköisyyksiä. Jokaisen sarakkeen ja jokaisen rivin todennäköisyyksien summa on 100%.

Merkintöjä voidaan helposti vaihtaa napsauttamalla valikkokohtaaKertoimet®Merkintätai käyttämällä ponnahdusvalikkoa.

Hiiren napsauttaminen mitä tahansa värillistä kerrointaulukon solua tuottaa välittömän vastauksen kahdessa muussa pöydässä: pelipöydässä ja hypoteettisessa taulukossa.

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	~

· Pelipöytä ja skenaariot

Pelitaulukko säilyttää kaikki pelatut ja jotkin nykyisen turnauksen aikataulutetut pelit. Ne vastaavat kaikkia pääpelitaulukon pelejäOdds Wizardnäyttö ilman kuppia (c) attribuutti ja ei vanhempi kuin turnauksen ensimmäinen peli (merkittyF). Aikataulutettujen pelien tausta on vaaleanharmaa, jotta se erottuu muista. SarakeRnäyttää valitun parin todennäköisimmän skenaarionjoukkue vs paikkakäyttämällä seuraavia symboleja:

- W kotijoukkueen voitto
- L vierasjoukkueen voitto
- D piirtää
- Wn kotijoukkueen voitto maalierolla n
- Ln vierasjoukkueen voitto maalierolla n
- S tietty pistemäärä

Sarakkeet**G1,G2**edustavat aiempien pelien todellisia pisteitä ja suunniteltujen pelien todennäköisimpiä pisteitä. Joidenkin pelien pisteet määräytyvät skenaarion mukaan. Esimerkiksi kun jonkin pelin todennäköisin tulos on**1:0**, osallistuminen skenaarioon "tasapelinä" tekee pelin todennäköisimmän tuloksen, esim**1:1**. Aikataulutetut pelit, jotka eivät sisälly skenaarioon, näkyvät harmaina.

N	Teams		W	D	L	S	С	Ρ	
1	Hearts	9	8	1	0	22	5	25	
2	Celtic	9	7	1	1	21	9	22	
3	Hibernian	9	6	1	2	15	8	19	
4	Rangers	9	5	1	3	15	9	16	
5	Kilmarnock	9	4	3	2	18	15	15	
6	Aberdeen	9	3	3	3	11	10	12	
7	Motherwell	9	3	2	4	20	20	11	
8	Dundee United	9	2	3	4	12	16	9	
9	Inverness	9	2	2	5	8	10	8	
10	Falkirk	9	1	3	5	6	18	6	~

Hypoteettinen taulukko

Tämä taulukko näyttää hypoteettiset sijoitukset valitun parin todennäköisimmälle skenaariolle**joukkue vs paikka**(esim. Hibernian 3. sijalla). Sarakkeet**G,W,D,L,S,C,P**tarkoittaa pelattujen pelien, voittojen, tasapelien, tappioiden, tehtyjen maalien, vastaan tehtyjen (päästettyjen) maalien ja pisteiden kokonaismäärää.

Pistetaulukko

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			

Pistetaulukko voidaan näyttää joko käyttämällä valikkokohtaa**Taulukko**®**Pistetaulukko**, tai painamalla näppäintä <**F3**>. Tämä taulukko näyttää turnauksen aiempien pelien tulokset. Käyttäjä voi siirtyä takaisin kerrointaulukkoon painamalla <-näppäintä**F2**>.

Huomautus:Sekä kerroin- että pistetaulukot voidaan viedä Excel (XLS) -tiedostoon valikkokohdan avulla**Taulukko**® Vie taulukko.

Huomautus: Turnausanalyysityökalulla on seuraavat rajoitukset syötetiedoille:

29

Joukkueiden enimmäismäärä	32
Aiempien pelien enimmäismäärä	1250
Suunniteltujen pelien enimmäismäärä	96

5.4 Tietojen noutaja

Tietojen noutajaon apuohjelma, joka hakee Internet-verkkolähteistä ja hakee jalkapallon, jääkiekon, koripallon, baseballin, rugbyunion, amerikkalaisen jalkapallon, käsipallon ja lentopallon urheilutuloksia ja otteluita. Se kattaa laajan valikoiman mestaruuskilpailuja ja muita kilpailuja. Useat vaihtoehdot mahdollistavat joko uusimpien tai kokonaisten tulosten saamisen, pelien varustamisen joillakin määritteillä, joukkueiden automaattisen uudelleennimeämisen ja tietojen tallentamisen liiga (LEA) -muotoon. Yksinkertaisen ja intuitiivisen käyttöliittymän avulla on helppo saada ja tallentaa suuria tietojoukkoja erittäin nopeasti.

Työkalu**Tietojen noutaja**aktivoituu joko valikkokohdan kautta**Työkalut®Tietojen noutaja**tai käyttämällä työkalupalkin painiketta

Huomautus:KaikkiTietojen noutajaominaisuudet ovat saatavilla vain täydessä (rekisteröidyssä) versiossa.

Huomautus:Kun tallennat tietoja sovelluksellaNimeä uudelleenvaihtoehto,Tietojen noutajakäyttää samoja sääntöjä ja tiedostoja kuin on kuvattu kohdassa Useiden ryhmien nimeäminen uudelleen.

ustr	a 🔹	Bundes	liga		▼ 2021/2022	 Regular seaso 	on	•	Both	•
locc	er 💌				□ м	ark first game 🔲 Rece	ent 🕅	Add	Get D4	\T.
Ν	Teams 🔺	Ν	Date	Time	Home team	Away team	G1	G2	Rem	
1	Admira Wacker Mödling 🗐	56		18:00	Ried	Austria Klagenfurt	1	1		
2	Altach	57		18:00	Wolfsberger AC	Austria Vienna	1	0		
3	Austria Klagenfurt	58	03.10.21	15:30	Hartberg	Sturm Graz	3	2		
4	Austria Vienna	59		15:30	Rapid Vienna	WSG Wattens	5	2		
5	Hartberg	60		18:00	Red Bull Salzburg	LASK Linz	3	1		
6	LASK Linz	61	16.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Rapid Vienna	1	1		
7	Rapid Vienna	62		18:00	Altach	Red Bull Salzburg	1	1		
8	Red Bull Salzburg	63		18:00	Austria Vienna	Admira Wacker Mödling	2	2		
9	Ried	64	17.10.21	15:30	LASK Linz	Wolfsberger AC	0	1		
10	Sturm Graz	65		15:30	WSG Wattens	Hartberg	2	2		-
11	Wolfsberger AC	66	1	18:00	Sturm Graz	Ried	1	0		
12	WSG Wattens	67	23.10.21	18:00	Admira Wacker Mödling	WSG Wattens	0	1		_
13		68	1	18:00	Austria Vienna	Ried	4	1		
14		69		18:00	Wolfsberger AC	Austria Klagenfurt	2	1		-
15		70	24.10.21	15:30	Hartberg	Rapid Vienna	1	1		
16		71		15:30	LASK Linz	Altach	0	1		
17		72		18:00	Red Bull Salzburg	Sturm Graz	4	1		
18		73	30.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Admira Wacker Mödling				
19		74		18:00	Altach	Hartberg				-
20	-	75		18:00	Ried	Red Bull Salzburg				-,
dd a	ttributes: n∨ fr	c ot	- t∕gs ∏ li	nverse	Clear tables	I		Renar	ne 🕂	F

Vihreä pluspainike oikeassa alakulmassa päivittää nykyisen liigan haetuilla tiedoilla ilman, että sitä tarvitsee tallentaa tiedostoon.

Mukautetun liigan lisääminen

Varmista ensin, että menneet tulokset ja tulevat ottelut ovat mukanaTietojen noutaja.

1. Tallenna liigatiedot liigatiedostoon oikean alakulman painikkeella.

2. Avaa tiedostoOdds Wizard.

3. Lisää tiedostoja menneiltä kausilta käyttämällä**Pelit®Päivitys tiedostosta**.

3.1. Määritä osallistuvat joukkueet. Ota kaikki joukkueet ja pelit viimeisten 3 kauden ajalta + nykyinen kausi esim. liigassa 2. Tämä on helppo tehdä tarkistamalla suodatinasetukset**Lisää joukkueita,Lisää pelejä**, ja**Lisätä**

kalusteetkäytettäessäPelit®Päivitys tiedostosta.

3.2. Päivitä liiga vähintään 3 viimeiseltä kaudelta liigassa 1, 2, 3, 4 jne. käyttämällä vain vaihtoehtoa**Lisää pelejä**. Ota niin monta viime vuodenaikaa kuin haluat historiallisen suorituskyvyn analysointia ja kaavioita varten, mutta muista, että vain ne pelit vaikuttavat luokitukseen ja kertoimiin, jotka eivät ole poistoaikaa vanhempia.

(**Vaihtoehdot**®**Poistoaika**). Sen oletusarvo on 900 päivää useimmissa liigaissa (~ 2,5 kautta). 4. Tee tarvittavat asetukset Asetukset-paneelissa. Aseta erityisesti liigan nimi täsmälleen muodossa:*Maa - Liigan nimi*. 5. Napsauta työkalupalkin vihreää nuolipainiketta.

6. Käytä**Valaisimet®Näytä uudet kalusteet**otteluiden ja kertoimien näyttämiseen.

Huomautus: Liigatiedostossa tulee olla maaetuliite ilman välilyöntejä, esim MyCountry1.lea.

Huomautus:Tietojen noutajaon vain työkalu liigatietojen hakemiseen ja tallentamiseen verkkolähteistä. Kaikki jatkotyöt tekee**Odds Wizard**.

5.5 Pelien suodatin

Työkalu**Pelien suodatin**on väline, jolla analysoidaan aiempia pelejä, jotka täyttävät erilaiset ehdot: osallistuvat joukkueet, kaudet, ensimmäisen kerran / koko ajan tulokset, tulokset, oikeat pisteet, tasoitukset, kokonaissummat, pelien ominaisuudet.

Työkalu**Pelien suodatin**aktivoituu joko valitsemalla valikosta kohta**Työkalut®Pelien suodatin**, tai**Pelit® Katso pelit®Käytä suodatinta...**tai napsauttamalla työkaurivin painiketta.



Voit tarkastella tietyt suodatusehdot täyttävien pelien osajoukkoa napsauttamalla painikettaKäytä.

Voit palauttaa lomakkeen alkuperäiseen tilaan napsauttamalla -painikettaNollaa.

Voit poistaa käytetyt suodatusehdot käytöstä napsauttamalla painiketta**Peruuta**napsauta lomakkeessa -painiketta **Kumoa**työkalupalkissa tai valitse valikosta kohta**Pelit®Katso pelit®Kaikki pelit**.

5.6 Suorituskykyanalyysi

TyökaluSuorituskykyanalyysiaktivoidaan valikkokohdan kauttaTyökalut®Suorituskykyanalyysi.

🏥 Performance	analysis for	r Wales - Cy	/mru Premie	r				
From 24.02.01	21	DP, days 900 🔹	Comput	ation algorith	m of 2015	▼	count trends	
	Number of games	Relative rate, %	Sum of computed probs	Relative rate, %	Successful computed probs	Success rate, %	Entropy of successful probs	Criterion Xi^2
Home wins	647	41,4	646,3	41,6	358,1	55,35	0,2906	
Draws	370	23,7	389,7	25,1	88,7	23,98	0,3438	
Away wins	547	35,0	518,6	33,4	259,7	47,48	0,3066	
Total	1564	100	1554,6	100	706,5	126,80	0,9410	7,1965
Over 2,5	822	58,9	870,9	60,6	514,7	62,62	0,2826	
Under 2,5	574	41,1	566,2	39,4	244,6	42,61	0,3635	
Total	1396	100	1437,1	100	759,3	105,23	0,6461	
More	elp	Close						

Tämä apuohjelma luo tilastoja onnistuneesti lasketuista kertoimista (todennäköisyyksistä) tietyssä liigassa. Laskentatuloksia voidaan pitää yleisenä indeksinä seuraavien samanaikaisten tekijöiden yhteistoiminnalle:

1. SuorituskykyOdds Wizarditse;

2. Nykyisen liigan ennustettavuus.

Aloita analyysi napsauttamalla painiketta**Laskea**. Lasketut onnistumisprosentit on esitetty kahdessa taulukossa. Ensimmäisen taulukon sarakkeiden tarkka merkitys on seuraava:

Pelien määrä	Kotivoittojen määrä (n_1), piirtää (n_3), vierasvoitot (n_2), ja pelit yhteensä ($N=n_1+n_3+n_2$) analysoitavana ajanjaksona
Suhteellinen korko, %	Suhteet 100* <i>n</i> 1/ <i>N</i> , 100* <i>n</i> 2/ <i>N</i> , 100* <i>n</i> 2/ <i>N</i> , ja niiden summa = 100 %
Laskettujen todennäköisten summa	Jokaisen pelin laskettujen todennäköisyyksien summa: kotivoitto (s_1), piirtää (s_2), vierasvoitto (s_2) ja niiden summa $s_N = s_1 + s_2 + s_2 = N$
Suhteellinen korko, %	Suhteet 100* <i>s</i> 1/ <i>N</i> , 100* <i>s</i> 1/ <i>N</i> , 100* <i>s</i> 2/ <i>N</i> , ja niiden summa = 100 %
Onnistuneita laskettuja todistuksia	Kotivoittojen onnistuneesti laskettujen todennäköisyyksien summa (<i>s</i> ı), piirtää (<i>s</i> x), vierasvoitot (<i>s</i> 2) ja niiden kokonaissumma <i>s</i> N= <i>s</i> 1+ <i>s</i> x+ <i>s</i> 2
Onnistumisprosentti, %	Suhteet 100* <i>s</i> ı/ <i>n</i> ı, 100* <i>s</i> x/ <i>n</i> x, 100* <i>s</i> ₂/ <i>n</i> ₂ja niiden kokonaissumma (<i>PP</i>)
Onnistuneiden koettimien entropia	Lausekkeiden summa -(<i>dl/N</i>)*ln(<i>s</i>), ja niiden kokonaissumma, missä <i>d</i> = 1, jos tulos <i>i</i> -th peli on yhdenmukainen lopputuloksen kanssa todennäköisyys <i>s</i> ilaskettiin. Muuten <i>d</i> = 0
Kriteeri Xi^2	Pearsonin C -neliö testi. Mittaa lasketun poikkeaman kaikkien mahdollisten pisteiden todennäköisyydet välillä 0:0 - 10:10 niiden todellisista suhteellisista taajuuksista. Tällä hetkellä testaustilassa, voidaan poistaa tai korvata tulevaisuudessa.

Kaksi viimeistä summaa: onnistumisprosentit*PP*=100**s*1/*n*1+ 100**s*2/*n*2, ja onnistuneiden todennäköisyyksien entropiaa pidetään yhtenä kokonaisuutena suoritus-/ennustettavuusindekseistä. Ne on korostettu lihavoidulla fontilla. Entropian pienin mahdollinen arvo on nolla, kun kaikki tulokset ennustetaan absoluuttisella tarkkuudella. Entropian korkeammat arvot tarkoittavat sitä heikompaa ennusteen tarkkuutta.

Toinen taulukko yli-/ala-arvoille on samanlainen kuin yllä kuvattu.

33

Huomautus:Oikea suoritusanalyysi edellyttää, että aikaisempia pelejä on pelattu riittävästi ennen analysoitavan jakson alkamispäivää. Alkamispäivän jälkeen pelattujen pelien lisäksi tulee olla ainakin kaikki aiemmat pelit poistoaikana.

Huomautus:Laajemmat tiedot onnistumisprosenteista 1, 1X, 2, 2X useimpien tuettujen liigojen osalta löytyvät osoitteesta**Odds Wizard**kotisivu:<u>http://www.newhavensoft.net</u>.

5.7 Nimeä apuohjelma uudelleen

Työkalu**Nimeä apuohjelma uudelleen**avulla käyttäjä voi helposti käsitellä eroja samoissa joukkueiden nimissä eri lähteistä. Se aktivoidaan valikkokohdan kautta**Työkalut®Nimeä apuohjelma uudelleen**. Käytä sitä nimeämään joukkueet uudelleen vain kerran. Tämän jälkeen nimeäminen tapahtuu automaattisesti. Kohteen (uudella) nimellä voi olla useita lähdenimiä.

🗅 🚅 🔚 🗸					
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 I	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		NI	D 1	Ashton United FC	
Andover FC		New group	Delete group	Aston Villa FC	
Arlesey Town		Add group		Atherstone Town FC	
Arlesey Town FC		Auu 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	
Ashtord Town FC Middlesex				Barnet FC	
Ashford Lown Kent				Barnsley FC	
Ashford Town Middlesex				Barrow AFC	
Ashton United				Barton Rovers FC	
Ashton United FC				Bashley FC	
				Basingstoke Lown FC	
Aston villa FC					
Atherstone Iown				Beaconstield SYCUB FC	
Atherstone Lown FC	-			Beatord Town FC	

Nimeä apuohjelma uudelleenlomake on jaettu kolmella luettelonäkymällä. Kohderyhmien nimet (nimet, joiksi nimetään uudelleen) on korostettu lihavoidulla fontilla. Vasemmanpuoleinen luettelonäkymä sisältää täydellisen luettelon kaikista joukkueiden nimistä, mukaan lukien vanhat ja uudet. Keskimmäinen luettelonäkymä sisältää nykyisen uudelleennimeämisryhmän, joka koostuu kohteen nimestä (lihavoituna) ja yhdestä tai useammasta lähteen nimestä. Oikeanpuoleinen luettelonäkymä sisältää vain kohteiden nimet. Minkä tahansa kohteen valitseminen vasemmasta tai oikeasta luettelonäkymästä näyttää koko ryhmän, johon kohde kuuluu. Käytettävissä olevat painikkeet mahdollistavat lähteiden ja kohteiden nimien lisäämisen, nimien määrittämisen kohteiksi, uusien nimeämisryhmien luomisen, ryhmien poistamisen ja uusien ryhmien lisäämisen uudelleennimeämisluetteloon.

Oletuksena tiedostojen uudelleennimeämisellä on vakionimi**Nimeä uudelleen.ren**. Tätä vakionimeä käyttävät myös**Tietojen noutaja**työkalu, kun tallennat aiempien pelien tai otteluiden tuloksia.

5.8 3D pallot tilaa

3D pallot tilaaon virkistystyökalu, joka toteuttaa jalkapallon käyttäytymistä fyysisessä tilassa painovoimalla tai ilman sitä tärkeimpien suojelulakien mukaisesti. Koko näytön tilassa, ilman seinien taustaa, sitä voidaan käyttää alkuperäisenä näytönsäästäjänä.



Useita vaihtoehtoja on käyttäjän käytettävissä painamalla seuraavia näppäimiä:

R	Käynnistä uudelleen
G	Kytke painovoima päälle/pois päältä
Н	Liikkuminen vaakatasossa
V	Liikkuminen pystytasossa
В	Liikkuminen nurmikolla (biljardin kaltainen)
+,=	Nopeuta liikettä
-	Hidas liike
S	Kytke äänitehosteet päälle/pois
W	Kytke seinien tausta päälle/pois päältä
Μ	Lisää palloja
L	Poista pallot
F/N	Täysi / normaali näyttö

Yllä olevat vaihtoehdot ovat käytettävissä myös napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla kohteen ponnahdusvalikosta. Ponnahdusvalikon viimeinen kohde**Lyhytkehys...**tallentaa lyhyen ruudun nykyisestä kohtauksesta bittikarttatiedostoon.

Lisäksi käyttäjä voi navigoida näkymän poikki seuraavilla näppäimillä:

à	Käänny oikealle
ß	Käänny vasemmalle
ñ-à	Vaihda oikealle
ñ-ß	Vaihto vasemmalle
á	Siirry eteenpäin
â	Siirrä taaksepäin
ñ-á	Vaihto ylös
ñ-â	Vaihto alas
PgUp	Katso ylös
PgDn	Katso alas
Kotiin	Palaa alkuasentoon

Huom: Painovoiman päälle kytkeminen lopettaa lopulta liikkeen energiahäviön vuoksi. Sitä voidaan kuitenkin jatkaa painamalla <+> avainta silloin tällöin.

Huom: Kineettinen energiahäviö törmäyskohteiden epäelastisesta vuorovaikutuksesta on tehokas vain painovoiman tapauksessa.

6 Ohjatun vaarnan opas

6.1 Yleiskatsaus ja peruskonsepti

*Ohjattu panos 4*on uusi versio päätöksentekoohjelmistosta, joka luo optimaalisen vedonlyöntistrategian. Kehittyneen todennäköisyysanalyysin avulla se opastaa vedonlyöjää suoraan siitä, mikä vedonlyöntirakenne on parempi, sekä tietyn vedonlyöntirahaston jakautumisen. Toisin kuin yksinkertaiset Kelly-kriteeriin perustuvat ohjelmat, **Stake Wizard**mahdollistaa realistisen pelikassan kasvun käytön ja määrittää tavoiterahaston saavuttamisen luottamustodennäköisyyden.

Ohjattu panos 4toimii teoriassa uudella lauseella ja käytännössä uudella monimuuttujaoptimointimoottorilla. Sillä on äärimmäinen suorituskyky ja se tarjoaa paremmat mahdollisuudet vedonlyöjälle.

Vedonlyöjä asettaa yleensä vedonlyöntejä tasapainotellen intuitiivisesti vedonvälittäjän kertoimet ja hänen tietoonsa tapahtumien kulusta. Ehdottomasti pelaajan tehtävä ei ole helppo, sillä paljon vedonvälittäjien tarjoamia tapahtumia/ kertoimia tulee koota yhteen. Sen jälkeen on päätettävä, kuinka paljon ja missä yhdistelmissä panos tulee tehdä. On selvää, että vedonlyönti kaikella käytettävissä olevalla rahalla johtaa ennemmin tai myöhemmin täydelliseen tappioon. Toisaalta pienellä summalla panostaminen antaa mahdollisuuden voittaa juuri mitään. Jossain täytyy olla onnellinen meedio... ja se**on olemassa!Stake Wizard**on tarpeeksi taitava löytääkseen tällaisen välineen kannattavimmalle yhdistelmälle tuhansista mahdollisista.

Käyttääkseen tätä ohjelmaa tehokkaasti vedonlyöjän on ymmärrettävä yksinkertainen suhde tapahtuman todennäköisyyden ja kertoimien välillä. On olemassa kahdenlaisia kertoimia: rivikertoimet (vedonvälittäjä tarjoaa) ja reilut kertoimet. Jälkimmäinen on vain tapahtuman todennäköisyyden käänteisarvo. Jos reilut kertoimet ovat yhtä suuret kuin rivin kertoimet, vedonvälittäjällä olisi nolla voittoa pitkällä aikavälillä, eikä vedonlyöjällä olisi mitään hyötyä. Tästä syystä rivien kertoimien on aina oltava reiluja kertoimia pienemmät niin kauan kuin vedonvälittäjä haluaa saada voittoa. Muuten vedonlyöjällä on edellytykset voittaa ja vedonvälittäjällä hävitä.

Tarkastellaan viivakertoimia = 2,0. Vedonvälittäjän näkökulmasta tapahtuman todennäköisyys on alle 1/2,0 = 50%, ja tämä ero muodostaa hänen voittomarginaalin. Vedonlyöjä lyö intuitiivisesti vetoa tästä tapahtumasta, jos hänen mielestään reilut kertoimet ovat alle 2,0 (esim. 1,5), eli tapahtuman todennäköisyys on noin 1/1,5 = 67%. Nämä kaksi arvoa ovat ohjelman tärkeimmät syöttötiedot. Ja tietysti,**Stake Wizard**tuottaa

optimaalinen panosrakenne vain, jos reilut kertoimet ovat pienempiä kuin rivikertoimet. Muuten vedonlyönnissä ei ole järkeä!

Se on hyvä idea vakaville vedonlyöjille**Odds Wizard**ennustusominaisuudet suorituskykyyn perustuvien oikeudenmukaisten kertoimien laskemiseen.

6.2 Käyttöliittymä

Melkein kaikki**Stake Wizard**Toiminnot ovat käytettävissä päälomakkeella, joka näyttää myös yhteenvedon sekä tulo- että lähtötiedoista. Päälomake koostuu seuraavista elementeistä:

• Valik	ko ja työl	kalupalkki			
Filø	ßøts	Variants	Options	Run Help	
	2		t 🔷 🔊	▶ STT	•

Käytä joko valikkokohteita tai työkalupalkin painikkeita avataksesi ja tallentaaksesi syöttötiedostoja, tulostaaksesi lomakkeen, tarkastellaksesi raportteja, päivittääksesi vedon tilan, käynnistääksesi ja lopettaksesi laskelmat, kumoaksesi muutokset, aktivoidaksesi kertoimenmuuntimen ja näyttääksesi ohjeen.



Ohjauspaneelia käytetään tärkeimpien parametrien säätämiseen ennen laskennan aloittamista: luottamustodennäköisyys (**Conf P**), käytettävissä oleva rahasto (bankroll) (**Rahoittaa**), minimipanos (**Min Stk**), kohderahasto (**Kohde**), vähimmäisvarattu summa (**Min x0**)% rahastosta, laskentatapa (**tila**), tapahtumien enimmäismäärä akkuvedoissa (**Accum**), osakomponenttien enimmäismäärä monimutkaisessa vedossa (**S/comp**), ja sisällytetäänkö suljetut vedot.

Vetopöytä

37

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>	1
С	02.10.05	Scotland	Falkirk	<u>Hearts</u>	away win	2,1	3	2:2 lost	
D	02.10.05	Scotland	<u>Hibernian</u>	Inverness	d/chance 1X	1,32	1,6	1:2 lost	
Ε	01.10.05	Scotland	Livingston	<u>Celtic</u>	d/chance 12	1,2	1,5	0:5 <mark>won</mark>	1

Vetotaulukko sisältää tavalliset vedot sekä asiaankuuluvat tiedot. Kun ruokintakertoimet alkaen**Odds Wizard**, kaikki tämän taulukon solut täytetään automaattisesti, paitsi viimeinen sarake, joka voidaan päivittää tapahtuman päätyttyä. Vetopöytä voi sisältää jopa 26 erilaista tavallista vetoa. Kaikki tämän taulukon solut ovat muokattavissa.

• Varianttitaulukko

Variants	р%	<u>R95</u>	R ave	Z suc%	Z ave%	L	хO	x1	х2	xЗ	×4	x5	xб
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	Е 7,42	ER 6,18	R 6,18	DE 4,06	D 4,06	EG 3,88
{DGHIMOR}	99,3	4,626	5,495	54,3	52	1,645	15,79	R 8,48	D 5,56	G 5,32	DR 4,64	GR 4,44	Н 4,06
{DEGHOR}	99,2	4,668	5,36	57,2	53,7	1,638	10,27	E 8,08	ER 6,73	R 6,73	DE 4,42	D 4,42	EG 4,23

Tämä taulukko näyttää laskelmien tulokset. Katso lisätietoja kohdasta Laskentatulokset.

Laskentatapa ja laskettujen muunnelmien kokonaismäärä on ilmoitettu taulukon alla olevassa tilapalkissa.

6.3 Tietojen syöttö

Luottamuksen todennäköisyys

Käytä syöttöruutua**Conf P**syöttääksesi vaaditun luottamustodennäköisyyden. Luottamustodennäköisyys on luotettavuuden mitta. Sillä on vaikutusta tavoiterahaston saavuttamiseen vaadittavien kierrosten luotettavaan määrään. Yleensä luottamustodennäköisyydeksi asetetaan 0,95 (oletusarvo). Tämä tarkoittaa, että 95% yhtenäisistä sekvensseistä**R95**panostuskierrokset onnistuvat saavuttamaan tavoiterahaston.

* Käytettävissä oleva rahasto

Käytä syöttöruutua**Rahoittaa**asettaaksesi käytettävissä olevan vedonlyöntirahaston (bankroll). Sen on oltava suurempi tai yhtä suuri kuin vähimmäispanos.

Minimipanos

Käytä syöttöruutua**Min Stk**päästäksesi sallitulle vähimmäispanokselle. Yleensä vedonvälittäjät asettavat minimipanoksen 1–10 dollarin välille. Vähimmäispanokseksi voidaan asettaa myös nolla (itse asiassa 1 sentti).

Kohderahasto

Määritä kohderahasto syöttökenttään**Kohde**olla suurempi kuin käytettävissä oleva rahasto. Ei ole järkevää asettaa tätä parametria niin suureksi kuin se on toivottavaa voittaa pitkällä aikavälillä, koska perustavanlaatuinen epätarkkuus reilujen kertoimien arvioinnissa voi johtaa todennäköisyysvirheiden asteittaiseen kertymiseen ja siten vaaralliseen ylipanostukseen. Näin ollen mitä tarkempia reiluja kertoimia käytetään, sitä suurempi arvo on**Kohde**voidaan määritellä. Tyypillisesti kohderahasto on 10-100 kertaa suurempi kuin käytettävissä oleva rahasto.

Vähimmäisvarattu rahasto

Määritä vähimmäisvarattu rahasto prosentteina käytettävissä olevasta rahastosta valintaruudun avulla**Min x0**. Joidenkin käyttäjäryhmien on järkevää määrittää tämä arvo vaarallisen ylipanostuksen välttämiseksi.

Tavalliset vedot

Tavalliset vedot syötetään vetotaulukkoon riveilläA,B,C,...,Zjoko syöttämällä kertoimetOdds Wizard(katso aihe Todennäköisyyksien syöttäminen panosvelhoon) tai manuaalisesti.

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

Jopa 26 tavallista vetoa voidaan syöttää. Käyttäjä voi muokata kaikkia vetotaulukon merkintöjä. Kun tietty solu on valittuna ei-muokkaustilassa, paina näppäinyhdistelmää < Ctrl-Del>poistaa nykyisen vedon. Painamalla < Ctrl-Ins>lisää tyhjän panoksen nykyiselle riville. Muokkaustilaa vaihdetaan painamalla <-näppäintäF2>. Jos vedot syötetään käsin, vähintään kaksi saraketta on täytettävä: reilut kertoimet ja rivikertoimet desimaalilukuina.

Voit päivittää tavallisten vetojen tilan napsauttamalla joko painiketta Päivitä tila.

父 työkalurivillä tai valitse valikosta kohta**Vedot**®

Huomautus:Linjakertoimien on oltava suurempia kuin vastaavat reilut kertoimet. Muuten vedonlyönnissä ei ole mitään järkeä!

Käyttäjä voi myös avata aiemmin tallennetun syöttötiedoston napsauttamalla painiketta ®Avata.|os syöttötiedosto sijaitseeOdds Wizardhakemistosta, se voidaan valita nopeasti työkalupalkin pudotusvalikosta. On suositeltavaa sijoittaa syöttötiedostot kyseiseen hakemistoon.

, tai valitsemalla valikkokohdan**Tiedosto**

Tyhjentääksesi kaikki syötetyt tiedot ja syöttääksesi uuden vedon, napsauta joko painikkeen valikkokohtaaTiedosto®Uusi.

U työkalupalkissa tai valitse

tvökalupalkissa. Tallentaaksesi syötetiedot ja valitut vedonlyöntiversiot tiedostoon, napsauta painiketta tai valitse valikosta kohtaTiedosto®Tallentaa.

6.4 Laskelmien suorittaminen

Varmista, että kaikki valitut perusvedot täyttävät ehdonKohtuullinen < Line.

Aloita laskennat joko napsauttamalla painiketta , painamalla näppäintä <**F9**> tai valitse valikosta kohta**Juokse®Aloita**.

Laskentaaika riippuu pääasiassa seuraavista tekijöistä:

· Valittujen riippumattomien vetojen määrä (A..Z);

· Vaihtoehtojen asetuksetRajoita akkuja mennessäjaRajoita alikomponentteja. Mitä vähemmän arvoja valitaan, sitä vähemmän aikaa tarvitaan (katso ohjatun panoksen asetukset). Samaan aikaan pienemmät arvot tarkoittavat rajoitetumpaa tuotantoa ja vähemmän odotettuja voittoja.

· Minimipanoksen rajoitus (Min stkohjauspaneelissa). Nolla-arvo voi tuottaa valtavan tuotannon pidemmällä laskenta-ajalla.

Mahdollisten vedonlyöntirakenteiden (vedonlyöntivaihtoehtojen) määrä riippuu riippumattomien vetojen määrästä teholla 2 miinus 1. Esimerkiksi kolmelle riippumattomalle vedolleA, BjaC, mahdollista 23-1 = 7 vedonlyöntivaihtoehtoa ovat:

1)A-yksittäinen veto;
 2)B-yksittäinen veto;
 3)C-yksittäinen veto;
 4){AB}-yksittäiset vedotA,B, ja akkuvetoAB;
 5){eKr.}-yksittäiset vedotB,C, ja akkuvetoeKr;
 6){AC}-yksittäiset vedotA,C, ja akkuvetoAC;
 7){ABC}-yksittäiset vedotA,B,C, ja akkuvedotAB,eKr,AC,ABC.

Jokainen yllä olevista vedoista sisältää enintään 2*n*-1 komponenttia, missä*N*-tapahtumien määrä tietyssä monimutkaisessa vedossa. Listatut rajoitukset voivat kuitenkin vähentää komponenttien määrää ja siten myös odotettuja voittoja.

Jos haluat lopettaa pitkät laskelmat, napsauta joko painiketta ⁽¹⁾, paina näppäintä **F10**> tai valitse valikosta kohta **Juokse**®**Stop**.Tällöin tulossarja on epätäydellinen, eikä ole takeita siitä, että optimaalinen vedonlyöntivaihtoehto on jo löydetty.

Laskentaprosessin etenemispalkki osoittaa lomakkeen alareunassa.

6.5 Laskelmien tulokset

Variants	р%	<u>R95</u>	R ave	Z suc%	Z ave%	L	хO	x1	х2	xЗ	×4	x5	xб
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	Е 7,42	ER 6,18	R 6,18	DE 4,06	D 4,06	EG 3,88
{DGHIMOR}	99,3	4,626	5,495	54,3	52	1,645	15,79	R 8,48	D 5,56	G 5,32	DR 4,64	GR 4,44	Н 4,06
{DEGHOR}	99,2	4,668	5,36	57 ,2	53,7	1,638	10,27	E 8,08	ER 6,73	R 6,73	DE 4,42	D 4,42	EG 4,23

Laskentatulokset on esitetty muunnelmien tulostaulukossa:

Sen sarakkeiden tarkka merkitys on seuraava:

Vaihtoehdot	Vedonlyöntivariantti (rakenne).
р%	Pienempi onnistumisen todennäköisyys yhdellä kierroksella.
R95	Kierrosten määrä, joka vaaditaan tavoiterahaston saavuttamiseksi määritetyllä luottamustodennäköisyydellä (oletusarvoisesti 95 %).
R ave	Keskimääräinen kierrosten määrä tavoiterahaston saavuttamiseksi
Z suc %	Rahaston kasvutekijä yhdellä onnistuneella kierroksella (%).
Z ave%	Keskimääräinen rahaston kasvukerroin yhdellä kierroksella (%).
L	Pienennetyt rivikertoimet.
x0	Staattinen rahasto eli varattava määrä.
x1. x2	Monimutkaiset panoskomponentit ja niiden määrät.

Aaltosulkeisiin suljettu vedonlyöntivariantti tarkoittaa monimutkaista monikomponenttivetoa. Kompleksiveto sisältää joukon kaikkia mahdollisia kertymävetoja (mukaan lukien yksittäiset vedot), jotka koostuvat tietyn muunnelman perusvedoista. Sarja voi olla epätäydellinen riippuen käyttäjän rajoituksista, jotka akkujen jäsenten enimmäismäärälle, alikomponenttien enimmäismäärälle ja panoksen vähimmäismäärälle on asetettu.

Kun napsautat muunnelmataulukon otsikoita, tulokset lajitellaan. Oletuksena tulokset lajitellaan luotettavan kierrosten lukumäärän (R95) mukaan, jota pidetään panostuksen tehokkuuden pääkriteerinä tavallisessa vedonlyönnissä.

tila. Lajittelukriteeri on merkitty alleviivatulla otsikolla.

Laskettujen muunnelmien kokonaismäärä näkyy tilapalkissa. Käyttäjä voi tarkastella jopa 100 lajiteltua versiota vierittämällä rivejä, mutta parhaat niistä näkyvät luettelon yläosassa. Tulossarjaan ei sisälly vaihtoehtoja, jotka vaativat yli 10 000 kierrosta.

Valikon käyttö**Vaihtoehdot**, käyttäjä voi valita vedonlyöntivaihtoehtoja/poistaa valinnan, tarkastella raportteja, lajitella muunnelmia ja tyhjentää taulukon. Valitut versiot on korostettu muokattavalla fonttityylillä ja -värillä (katso Stake Wizard -asetukset). Ne tallennetaan panostiedostoihin (STK) yhdessä tavallisten vetojen kanssa. Kaikkien vaihtoehtojen valitseminen lisätallennuksilla voi johtaa suureen panostiedostoon.

Tulostaaksesi päälomakkeen, joka näyttää yhteenvedon sekä syöttö- että lähtötiedoista, napsauta joko painiketta ja valitse valikkokohta**Tiedosto®Tulosta lomake**.



Syötetiedot ja laskennan tulokset voidaan viedä Excel (XLS) -tiedostoon valikkokohdan avulla **Tiedosto**® **Vie tiedostoon**.

6.6 Vedonlyöntiraportit

Orish O Diseases

Jos haluat tarkastella raportteja valituista vedonlyöntiversioista, napsauta joko painiketta **Vaihtoehdot®Näytä raportit**tai paina näppäinyhdistelmää **<Ctrl-R**>.

毘 valitse työkalupalkista valikkokohta

Print	1-1710	gram								
B - 1	EGP+D	IN 🔼	Parameter	Sum	GP	EHN				
	EGP+DF		Stake	21,17	14,53	6,64				_
	GP+EH	i –	Fair	1,987	2,6	5,18				
	🕂 GP		Line	4,941	7,2	15,75				
	+ EHN		Max outcome	209,2	104,62	104,58				
	GP+EHI		Actual outcor	ne 82,8	13,08	69,72				
Ū-1	EG+HNF	,	Gain	61,63	-1,45	63,08				
B -1	EG+DHF	>	Status	won	lost	won				
	EGP+CE	0H IN	Probability, 9	6 50,3	38,5	19,3				
	DEG+HI	P	R95, rounds	30,41						
Ð-1	EG+CHF	• 🔽	R ave, rounds	12,29						
Bet	Date	League	Home team	Away tea	m Type	of bet	Fair	Line	Status	
G	01.10.05	Scotland	Aberdeen	Motherwell	AHO ho	me 0 : %	1,97	4	2:2 lost 1/2	E
Ρ	01.10.05	Austria	Salzburg	SV Ried	d/chanc	e 1X	1,32	1,8	2:0 won	
E	01.10.05	Scotland	Livingston	Celtic	d/chanc	e 12	1,2	1,5	0:5 won	
H	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilmarnock	AHO av	ray 0 : 1/4	1,91	3	0:0 won ½	
N	01.10.05	Austria	Superfund	Rapid Wien	home w	in	2,26	3,5	2:0 won	

Raportit esitetään raporttilomakkeella:

Raportit sisältävät yhteenvedon tärkeimmistä vedonlyöntiparametreista: panoksen määrä, reilut ja rivikertoimet, maksimi- ja todellinen tulos, voitto, vedon komponenttien tila, onnistumisen todennäköisyys, luotettava ja keskimääräinen kierrosten lukumäärä.

Monimutkaisen vedon osat näytetään erillisissä sarakkeissa. Kolumni**Summa**sisältää yhteenvedon valitusta vedosta.

Kun käyttäjä valitsee vedon lomakkeen vasemmassa yläkulmassa olevasta puunäkymäsäätimestä, raportti näytetään välittömästi oikeanpuoleisessa taulukossa. Punaiset nuolet osoittavat onnistuneita vetoja positiivisella voittoarvolla, kun taas siniset nuolet osoittavat osittavat osittain tai kokonaan menetettyjä vetoja.

Taulukko lomakkeen alareunassa näyttää kaikkien tavallisten vedon komponenttien sisällön ja tilan. Vetojen tilaa voi päivittää valitsemalla kohteen**Päivitä tila**ponnahdusvalikossa.

* Raportin tulostaminen

Voit tulostaa täydellisen raportin valitsemalla kohteen**Painaa®Täysi raportti**joko ylävalikosta tai ponnahdusvalikosta. Voit säästää paperitulosteen panostamalla kupongin valitsemalla tuotteen**Painaa®Panoskuponki**.

Riskien jakautumiskaavio



Katsoaksesi*Riskien jakautuminen*kaavio, valitse valikosta kohta**Kaaviot®Riskien jakautuminen**. Riskien jakautumiskaavio näyttää laskettujen todennäköisyyksien jakauman, jotka liittyvät suhdeluvun mahdollisiin tasoihin

rahaston tappion/kasvun tekijä =(pelikassa-vedonlyönti + bruttovoitto)/(pelikassaa),

tunnetaan myös nimellä sijoitetun pääoman tuotto (ROI), jos se ilmaistaan prosentteina suhteessa pelikassaan (**Rahoittaa**lomakkeella). Riskien jakautumiskaavio näyttää myös yhdistetyt mahdollisuudet olla häviäjä (miinus) ja voittaja (plus).

• P-kaavio

Katsoaksesi*P*-kaavio valitulle vedolle, valitse valikosta kohta**Kaaviot**®**P-kaavio**.

P-kaavio näyttää toiminnallisen suhteen makrotodennäköisyyden välilläPja pelikassan staattinen osa k_0 . Suhteella on maksimi, joka vastaa vähiten kierrosten määrää, joka vaaditaan tavoiterahaston saavuttamiseksi, ja staattisen osuuden optimaalinen arvo. Katso lisätietoja aiheesta Matemaattinen tausta.

6.7 matemaattinen tausta

Copyright © 1999-2025 Newhaven Software Ltd.

Tämä aihe sisältää selkeän ja matemaattisesti tarkan tavan laskea optimaaliset panosparametrit tavallisessa tapauksessa. Jälkimmäinen tarkoittaa, että syöteparametreilla ei ole ääriarvojaan (esim. reilu kertoimella = 1,01, kun taas rivin kertoimet = 5,0), ja minimipanosrajoituksella ei ole mahdollista vaikutusta.

Toisin kuin yksinkertainen Kelly-kriteeriin perustuva menetelmä, tämä antaa vedonlyöjälle mahdollisuuden käyttää realistista pelikassaa

kasvuun ja määritellään luottamustodennäköisyys tavoiterahaston saavuttamiseen. Kaksi menetelmää antavat identtiset tulokset, jos kohderahasto on ääretön.

Harkitse yhtenäistä järjestystä*n*panostuskierrokset, joista ulos*W*kierrokset onnistuivat ja*f*

Yhden onnistuneen kierroksen tuloksena pelikassa on:

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

jossa

x-käytettävissä oleva vedonlyöntirahasto (bankroll); k_0 -rahaston staattinen osax; L-vähennetty rivikertoimet; Z-rahaston kasvun tekijä;

Yhden epäonnistumisen seurauksena rahasto pienenee:

 $x' = k_0 x$.

*W*onnistuneet kierrokset ja*f*epäonnistumiset johtavat kohderahastoon:

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

Yllä olevat kaavat mahdollistavat ilmaisemisen Wja ffunktiona x, X, L, n, ja ko:

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

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

Todennäköisyys olla enintään *f*epäonnistumisia ennen kuin kerätään niin monta kuin *W*onnistumisia kuvaa Pascal-jakauman integraalinen (kumulatiivinen) muoto:

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

jossa

s-onnistumisen todennäköisyys yhdellä kierroksella;

G -gamma-toiminto;

F-hypergeometrinen toiminto.

Se on yhtä suuri kuin negatiivinen binomijakauma integraaliarvojen tapauksessa *W*ja *f*. Käytämme termiä makrotodennäköisyys *P*vedonlyöntiparametrien yhteydessä.

Tyypillinen toiminnallinen suhde (*P*-kaavio) makrotodennäköisyyden välillä*P* ja staattinen osa *k*0, edellyttäen että*x, X, L, n, s*ovat kiinteitä parametreja, joiden enimmäismäärä vastaa pienintä määrää kierroksia, jotka vaaditaan tavoiterahaston saavuttamiseksi, ja staattisen osuuden optimaalinen arvo:



Saadaksesi optimaaliset panosparametrit, Stake Wizard ratkaisee yhtälöjärjestelmän:

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

jossaa -luottamustodennäköisyys,

suhteessa määrittämättömiin: kierrosten lukumääränja staattinen osa k_0 . Tämä tehdään jokaiselle panosrakenteelle tuhansista mahdollisista.

Yllä olevien kaavojen soveltamiseksi meidän on muodostettava monimutkainen veto ja esitettävä se sitten yksikomponenttisena abstraktina vetona, jolla on tietyt arvot*s*ja*L*(alennetut rivikertoimet).

Aiemmissa versioissa**Stake Wizard**, vedonlyöntirakenteet koostuivat vain itsenäisistä tapahtumista. Erityisesti he eivät sallineet järjestelmävetoja, kuten**AB + BC + AC**jotka vähentävät vedonlyöntiriskejä. Tavalliset järjestelmävedot ovat kuitenkin kaukana optimaalisesta pelikassan jakautumisesta. Seuraava lause ratkaisee tämän ongelman.

Lause. Rahaston keskimääräisen kasvutekijän suurin mahdollinen arvo*Z*saavutetaan optimaalisella pelikassan jakaminen kesken2*n*-1mahdolliset samanaikaiset panokset, ja se määräytyy seuraavalla lausekkeella:

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

jossa

InZave-matemaattinen odotusInZ;

S-todennäköisyys i-th tapahtuma, yhtä suuri kuin1/Fi, missä Fi-reilut kertoimet;

 q_{i} urheiluvedonlyönnin 'todennäköisyys' i-th tapahtuma, yhtä suuri kuin $1/L_i$, missä L_i -maksukertoimet (alias rivi

N-valittujen itsenäisten tapahtumien määrä.

Mahdollisia panoksia ovat Njärjestelmävedot (yhdistelmät) tyyppiä (m, N), missäm=1..N. Jokainen järjestelmäveto sisältää $C_m \ Nm$ -fold akkumulaattorivedot. Erityisesti mahdollisia panoksia ovat mmNsinkku tavalliset vedot ja yksiN-kertainen akkupanos. Yleensä optimaaliset järjestelmävedot eivät ole tasaisia.

Todiste on triviaali yksittäiselle tapahtumalle, jossa on vain yksi mahdollinen panos. Jälkimmäisessä yksinkertaisessa tapauksessa optimaalinen panos on yhtä suuri kuin Kellyn optimi (s-q)/(1 -q). varten N>1, todiste on melko monimutkainen jopa N= 2. Kuitenkin käyttämällä**Stake Wizard**s monimuuttujaoptimointimoottorin avulla voidaan laskea optimaaliset panokset ja vahvistaa lause numeerisesti suuremman Ns.

Yllä oleva kaava tarkoittaa sitä Z_{ave} voi olla uskomattoman korkea, jos on löydetty riittävä määrä sopivia tapahtumia (F < L). Mutta hinta on valtava määrä panoksia.

Esimerkiksi 26 tapahtumalle F=1.5 ja L=1.7, tulisi sijoittaa jopa 2₂₆-1 = 67108863 eri panosta saavuttaaksesi 40,2 % keskimääräisestä rahaston kasvusta yhdellä kierroksella! Käytännön rajoituksia kuitenkin, kuten minimipanosrajoitus tai kohtuullinen määrä samanaikaisesti panokset tietysti vähentävät tehollista arvoa Z_{ave} .

Perinteisen vedonlyönnin näkökulmasta tietyllä tapahtumalla on vain kaksi lopputulosta: joko voitettu tai hävitty perusveto todennäköisyyksineen *si*ja1 -*si*,vastaavasti. Muut todennäköisyydestä riippuvaiset ihmisen toiminnan osa-alueet (esim. sijoitusten hallinta) voivat sisältää enemmän tapahtuman tuloksia.

Monen lopputuloksen tapahtumien tapauksessa lause voidaan yleistää seuraavasti:

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

jossa

sa *Sij*-todennäköisyydetj- tulos sisään i-tapahtuma; 1/qj=Lj-maksukertoimetj- tulos sisään i-tapahtuma; V⊱mahdollisten tulosten määrä i-tapahtuma.

Yksinkertaisimmassa tapauksessa yksittäisestä tapahtumasta (*N =*1)yhdellä tuloksella (*V =*1),meillä olisi $p = 1, k = 1 - k_0 = 1$, ja $Z_{ave} = 1/q = L$.

Tasa-arvo Z_{ave} ja k(pelikassan kokonaispanos) monimutkaisesta vedosta (N >1)noihin yksittäispanoksen arvoihin ja ratkaisee yhtälöjärjestelmän suhteen määrittelemättömiin Sja L

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

mahdollistaa monikomponenttipanoksen esittämisen abstraktina yksittäispanoksena ja sen arvon optimoinnink=1-kokäyttämällä makrotodennäköisyysfunktiota.

7 Mitä uutta versiossa 2.90 "Live Magic"

- Uudelleen suunniteltu sijoitukset; lisätyt 5-, 10- ja 15-vuorovaikutteiset lomakkeet;
- Markkinakertoimet ovat saatavilla kaikissa kerroinnäkymissä;
- · Markkinakertoimien vienti useille liigaille on laajentunut kattamaan koko Yleinen näkymä;
- · Lisätty päivämäärä-aika-suodatin vietyille kertoimille;
- · Lisätty liigan navigointipainikkeet työkalupalkkiin;
- · Lisätyt arviot/kokonaistrendit vihjeet BTS-kertoimiin.

Versiossa 2.80

• Lisätty uusi työkalu**Nimeä apuohjelma uudelleen**jonka avulla käyttäjä voi helposti käsitellä eri lähteistä johtuvia eroja samojen ryhmien nimissä;

- Laajennettu muotoRyhmät ja sijoitussäännöt, lisätty pisteitä menetetyistä peleistä (jääkiekko- ja eräissä koripallosarjoissa);
- · Laajennettu muotoSuorituskykyanalyysi, lisätty mahdollisuus vaihdella poistoaikaa;

· Päivitetty työkaluTietojen noutaja(v3.4).

Versiossa 2.75

- Työkalun uusi versio Tietojen noutaja(v3.1) toimii nopeammin ja on luotettavampi; lisätty tennis- ja rugbyliigalajeja;
- · Lisätty etenemispalkki päälomakkeeseen osoittamaan markkinakertoimien latausprosessia.

Versiossa 2.70

- · Uusi työkaluPelien suodatin mahdollistaa aiempien pelien analysoinnin eri olosuhteissa;
- · Käsipallo ja lentopallo lisätty työkaluun**Tietojen noutaja**;
- · Uusi toimintoArbitraasilisätty työkaluunKerroinmuunnin;
- · Uusi toiminto lisätty**Trendivinkkejä**: nyt se estää soluja varjostumasta vihreäksi markkinoiden noustessa.

Versiossa 2.60

- Uusi ominaisuus näytettäväksi kaikki pelin sisäiset pelit yhdellä lomakkeella;
- · Uusi pudotusvalikko työkalurivillä urheilulajin valintaa varten. Nyt kaikki liigat on jaoteltu urheilulajin mukaan;
- · Uusi työkalupalkin painike työkalulleTietojen noutaja;
- · Uusi työkalupalkin painike usein käytetylle valikkokomennolle**Pelit®Päivitys tiedostosta**.

Versiossa 2.55

- Lisätty markkinalinjan kertoimet 9 johtavalta vedonvälittäjältä kaikentyyppisille kertoimille;
- Uusi ominaisuus sisään Stake Wizardtyökalu mahdollistaa tapahtumien tuomisen ja yhdistämisen toisesta vaakatiedostosta;
- · Uusi vaihtoehto sisään Stake Wizard työkalu mahdollistaa tietyn prosentin varaamisen pelikassasta vedonlyönnistä;
- Nopea vaihto kiinteiden kertoimien välillä1-X-2ja rahalinja (tai veto-no-bet -kertoimet).

Versiossa 2.50

- Valtavien liigojen tuki jopa 1024 joukkueelle tai pelaajalle ja rajoittamaton määrä pelejä;
- · Uusi laskenta-algoritmi (2015) tarjoaa paremman ennusteen suorituskyvyn;
- · Uusi päälomakesuunnittelu, suurempi näyttö ja vieritettävä kerrointaulukkoalue;
- · Suurempi määrä laskettuja kertoimia yli 100 tapahtumaa kohden ja jopa 124 tapahtumaa liigaa kohden.
- · Uusi työkaluTietojen noutajaetsii Internet-sivustoilta urheilutuloksia ja otteluita.
- · LisättyHyökkäysjaPuolustusvahvuusmuuttujat joukkueen kykyjen ymmärtämiseksi paremmin;
- Lisätty uudentyyppiset kertoimet Molemmat joukkueet tekevät maalinyhdessä sen vaihtoehdon kanssa;
- · Yhtenäinen peli- ja kalustepöytä kalusteiden parempaan käsittelyyn; ei enää piilotettuja kalusteita;
- · Automatisoitu yön yli -päivitysvaihtoehto;
- Paranneltu logiikka Päivitys tiedostosta toiminto; tulokset, otteluohjelmat ja uudet joukkuesuodattimet;
- · Lisätty vaihtoehtoTrendi vertailupohjatrendivihjeiden hienosäätöön;
- Aasialaisen tasoitusperustan esitys joko numerona tai*m: n*;
- · Luotettavammat laskelmat työkalussaKerroinmuunnin;
- · Lisätty mahdollisuus lisätä tai poistaa kaikki pelin attribuutit valikossaPelit®Lisää/poista attribuutteja;
- · Lisätty mahdollisuus muokata joukkueiden vahvuusmuuttujia manuaalisesti*delta*muutoksia laskettuihin arvoihin.

Versiossa 2.20

- · Kolmen kerroinsarjan tuki jalkapallossa ottelujaksoille:kokoaika,ensimmäinenaika jatoinenaika;
- Nopeammat in-play-päivitykset live-data päivittyy joka kerta5 sekuntia;

- · Uusi vaihtoehto kääntyäpäälle/poisäänimerkki täydellisten päivitysten ja vientitoimintojen lopussa;
- Tuki kiinteän poistoajan alkamispäivän kiinteän pituuden kelluvan arvon lisäksi;
- Uusi valikkokomentoJoukkueet®Nimeä useita joukkueita uudelleenyksinkertaistaa tiedonsiirtoaOW Data Miner.

Versiossa 2.10

- Tuki**tennis**urheilu;
- · Valtavien liigojen tuki jopa 511 joukkueelle tai pelaajalle ja jopa 65 535 pelille;
- ViedäStake Wizard syöttää tiedot ja tulokset Excel (XLS) -tiedostoihin;
- · Kyky estää diakriittisten merkkien näyttäminen joukkueiden nimissä välttämätön ei-latinalaisille alueille.

Versiossa 2.05

- Näyttö ajankohtaisista asioistabwin.commarkkinat kiinteät kertoimet1 X -2 1X 2X;
- Näytä trendianalyysin vihjeet värittämällä kertoimet solut;
- · Vie turnausanalyysitulokset Excel (XLS) -tiedostoihin;
- · Vie kertoimet CSV-pilkuilla eroteltuihin tiedostoihin (XLS-tiedostojen lisäksi);
- · TehostettuOhjattu panos 4käyttöliittymä ja panos (STK) -tiedostomuoto;
- · Lisätty riskien jakautumiskaaviot**Stake Wizard**raportteja.

Versiossa 2.00

· Livetulokset ja reilut kertoimet livenä;

• Uusi laskenta-algoritmi (2007) optimoi suorituskyvyn uutta luotettavaa kriteeriä vasten - onnistuneiden todennäköisyyksien entropia;

- · Korjattu laskenta-algoritmin 2006 'biased totals' -virhe;
- · Uusi algoritmiOhjattu panos 4tarjoaa enemmän mahdollisuuksia uuden lauseen perusteella;

• Suurempi muoto vaakasuuntaisella halkaisijalla; pariliitosten määrä, joka voidaan näyttää kerralla, on kaksi kertaa suurempi (24);

- · Pidemmät joukkueiden nimet, jopa 30 merkkiä tuettu;
- · Aloitusajan ja puoliajan tulosten tuki pelitaulukoissa ja liigatiedostoissa;
- Päivitykset Excel-tiedostoista;
- Paikkojen ja pisteiden näyttäminen joukkuetaulukossa; rangaistuspisteiden tukeminen;
- · Laajennettu suorituskyvyn analysointityökalu yli-/aliarvot lisätty;
- Parannettu turnausanalyysityökalu käyttäjän valinta nopeuden ja tarkkuuden välillä, tulostaulukko lisätty.

Versiossa 1.96

- · Versiossa 2.00 ja uudemmissa käytettyjen liigatiedostojen uuden muodon tunnistaminen;
- Useita pieniä parannuksia.

Versiossa 1.95

- · Optimoidut Internet-päivitykset, ei enää ylimääräistä liikennettä;
- Päivitetty tunnistusalgoritmi uusille soccerway-tiedostoille;
- Automaattinen LAN-välityspalvelimen määritys.

Versiossa 1.90

• Uusi laskenta-algoritmi (2006) tarjoaa paremman suorituskyvyn useimmissa liigoissa, erityisesti kansainvälisissä kilpailuissa;

- Lisätty laajennettu tehtyjen maalien kerroinnäkymäYhteensä;
- Lisätty kerroinnäkymäPuoli/kokopäiväinen;
- Koko näytön tila päällä3D pallot tilaa. Tätä työkalua voidaan nyt käyttää alkuperäisenä näytönsäästäjänä.

Versiossa 1.80

- Täysin uusittuStake Wizardtyökalu;
- · Ruokinta valittu kertoimellaStake WizardalkaenOdds Wizard;
- · Uusi harrastusväline**3D-pallohuone**;
- Neljännes-integraali tehtyjen maalien tuki;
- · Liigan oikeat nimet;
- · Pidemmät joukkueiden nimet, jopa 20 merkkiä tuettu;
- · Liigatietojen päivittäminen toisen liigan (LEA) tiedostoista ja uusista soccerway (HTM) -tiedostoista;
- · Negatiivinen voittomarginaali tuki erityisiä laskelmia varten;
- · Uusi mahdollisuus sulkea kuppipelit pois laskelmista;
- · Maininta nousseista ja putoavista joukkueista sarjataulukossa;
- · Kaikkien kiinnitystoimintojen katselu;
- Nopeampi kertoimien vienti Excel (XLS) -tiedostoihin;
- · Liigan liittäminen työpöydälle;
- Linkkejä liigan virallisille verkkosivuille, urheiluvedonlyöntiin jne.

Aiemmat lisäykset

- Laajennetut ominaisuudet**Kerroinmuunnin**työkalu, joka muuntaa 1x2-hinnat Aasian kertoimiin, kokonaistuloksiin ja oikeisiin pisteisiin;
- · Siirto uudelle palvelimelle, luotettavampi Internet-toiminto, keskeytettyjen päivitysten jatkaminen;
- · Valtavien liigojen tuki jopa 255 joukkueella ja 32768 pelissä;
- · Parannetut algoritmit tärkeimmille toiminnoille ja työkaluille, vähemmän muistin kulutusta;
- · Uusi työkalu**Suorituskykyanalyysi**mittaa suorituskykyä**Odds Wizard**ja tietyn liigan ennustettavuus onnistumisasteiden suhteen;
- · Uusia vienti- ja tulostusvaihtoehtoja;
- · Kertoimien vienti Excel (XLS) -tiedostoihin;
- Uusi työkaluTurnauksen analyysilaskee minkä tahansa joukkueen mahdollisuudet saada mikä tahansa mahdollinen paikka;
- · Uudet kerrointaulukkonäkymätOikeat pisteet, Aasialaiset haitat, jaYhteensä;
- · Täysi yhteensopivuus kanssa Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP;
- · Nopeammat Internet-päivitykset; 70+ päivitettävää liigaa;
- · Useiden mukautettavien ryhmien tuki liigan sisällä;
- · Parannettu käyttöliittymä ja tulostusominaisuudet, kokoa muutettava päänäyttö;
- Shareware (rekisteröimätön) versio käsittelee jopa 16 joukkuetta liigaa kohden.

8 Ohjelman rekisteröinti

Rekisteröity versio**Odds Wizard**pystyy laskemaan luokituksia ja kertoimia liigoissa, joissa on jopa 1024 joukkuetta tai tennispelaajaa, ja käsittelee jopa 26 itsenäistä tapahtumaa**Stake Wizard**työkalu ja viedä kertoimet Excel-tiedostoihin.

Rekisteröintimaksu täydestä tehosta**Odds Wizard**on 74,95 dollaria. Tämä maksu sisältää yhden vuoden tilauksen. Vuosittainen palvelun uusimismaksu on 24,95 dollaria.

On myös muita vaihtoehtoja, mukaan lukien puolen vuoden tilaus 49,95 dollarilla ja kahden vuoden tilaus

47

99,95 dollaria ja rajoittamaton tilaus 199,95 dollaria.

Kaikki keskeytykset (esim. teknisistä syistä) live-tulosten/kertoimien toimittamisessa yli yhdeksi päiväksi lasketaan kuluvan tilausjakson pidentämiseen.

Rekisteröityneillä käyttäjillä on oikeus päivittääkaikkitämän ohjelmiston muita versioitailmaiseksi.

RekisteröityäksesiOdds Wizard, valitse valikosta kohtaTiedosto®Rekisteröidy, ja näet rekisteröintipaneelin.

• Online-käyttäjät:

Yhdistä Internetiin. Valitse sopiva tilauskieli pudotusvalikosta. Napsauta painiketta **Tilaa nyt**, ja sinut ohjataan suojatulle verkkosivulle suorittamaan tapahtuma.

Verkkomaksuvaihtoehtoja ovat luotto-/pankkikortit, pankki-/pankkisiirto, PayPal, AliPay ja monet muut vaihtoehdot. Mikäli maksu tapahtuu muulla kuin luottokortilla, tilaus toimitetaan rekisteröijälle välittömästi # ja lisäohjeet sähköpostitse.

Käyttäjän avuksi suojattu rekisteröintisivu on linkitetty myös suoraan tietokoneesi aloitusvalikkoon: Aloita®Ohjelmat®Odds Wizard®Turvallinen online-rekisteröinti.

Verkkomaksun voi suorittaa kauttatilaussivu /Odds Wizardsamoin.

Huomautus:Maksu suoritetaan suojatulla verkkosivustolla, joka salaa kaikki lähetetyt luottokorttitiedot suojatun**HTTPS**protokollaa.

* Rekisteröinnin yhteydessä:

Rekisteröintiavain lähetetään viipymättä (yleensä 24 tunnin sisällä) sähköpostitse. Avaa lopuksi rekisteröintipaneeli, kirjoita rekisteröintiavain ja paina painiketta**Rekisteröidy!**.

· Shareware-käyttäjät:

Shareware-versio**Odds Wizard**on täysin toimiva, mutta se on suunniteltu vain hallitsemaan jopa 16 joukkueen liigoja (useat liigat mahtuvat tähän) ja käsittelemään jopa 3 tapahtumaa**Stake Wizard** työkalu.

9 Asennusohjeet

Odds Wizardedellyttää, että Windows-käyttäjäprofiilin tila on *ylläpitäjä*ainakin asennuksen ja aktivointiprosessin aikana.

sisään**Vista,Windows 7,Windows 8, Windows 10 ja Windows 11, Odds Wizard**vaatii käynnistämisen *hallinnollinen*Internet-ominaisuuksien normaalia toimintaa varten: live-tulokset ja markkinakertoimet.

Kaikkien palomuuri- ja virustorjuntaohjelmien on tunnistettava**Odds Wizard**turvallisena ohjelmana. On suositeltavaa sisällyttää se asianmukaiseen sallittujen luetteloon.

Asennustiedosto**OW290.exe**on vapaasti jaettava niin kauan kuin sen sisältö säilyy alkuperäisessä tilassa. Asennus on valmiiksi pakattu 32 liigalla. Kaikki muut liigat ladataan automaattisesti palvelimelta Internet-päivitysten aikana.

10 Kiitokset

Newhaven Software Ltd:n tiimi on kiitollinen seuraaville henkilöille, jotka osallistuivat ohjelmiston kehittämiseen**Odds Wizard**ohjelmisto arvokkailla kommenteilla ja ehdotuksilla:

•	herra Pierre Folke	Ruotsi
•	herra Wong Kam Fu	Hong Kong
•	herra Emmanuel Konstandakis	Kreikka
•	Herra Russell Brownlie	Yhdistynyt kuningaskunta
•	Herra Barry Windsor	Yhdistynyt kuningaskunta
•	Herra Stuart Humphries	Yhdistynyt kuningaskunta
•	herra Jari Talvitie	Suomi
•	Herra Richard Weichelt	Kanada
•	Rouva Ivana Kapl-Mikic	Itävalta
•	herra Peter Nilsson	Ruotsi
•	herra Daniel Irving	Yhdistynyt kuningaskunta
•	Herra Victor Lee	Singapore
•	Herra Andrew Sotiriou	Yhdistynyt kuningaskunta
•	herra Peter Jensen	Tanska
•	Herra Amir Delic	Ruotsi
•	herra Arnold Kervon	Singapore
•	Herra Juha P Sarlio	Suomi
•	herra Rick Janov	Yhdysvallat
•	herra Ian Blair	Yhdistynyt kuningaskunta
•	herra Michael Bennett	Yhdistynyt kuningaskunta
•	herra Michael Kleinsteuber	Yhdistynyt kuningaskunta
•	Herra Peter Francis	Australia
•	Herra Baris Ozbayraktar	Turkki
•	Herra Terry Chadban	Australia
•	Herra Gareth Blears	Yhdistynyt kuningaskunta

Seuraavien organisaatioiden resurssit, palvelut ja tuotteet ovat mahdollistaneet kehittämisen, käyttöönoton ja menestyksekkään toiminnan**Odds Wizard**ohjelmisto:

•	Borland Software Corporation	USA
•	Maailmanlaajuinen urheilumedia	Alankomaat (w <u>ww.soccerway.com)</u>
•	Ammattimainen jääkiekkopalvelin	USA
•	Microsoft Corporation	USA
•	Intel Corporation	USA
•	MindVision ohjelmisto	USA
•	LiveTulokset.com	Tšekki (<u>www.salatulokset.com</u>)
ia r	nonet muut	

ja monet muut.

51

Indeksi

- 3 -

3D pallot tilaa 34

- A-

Kiitokset

-**C**-

Arviointikaaviot 7 Kertoimien laskeminen 10 16 Nykyiset liigavaihtoehdot

49

-D-

Tietojen noutaja	29	
Poistoaika		16
Diakriittiset hahm	ot	23

-E-

10 Viedään kertoimet Excel-tiedostoon

- F -

13 Ruokintakertoimet Stake Wizardille

-G-

30 Pelien suodatin 4 Pelipöytä Yleinen yleiskatsaus 3 Ryhmät ja sijoitussäännöt 18

-H-

Kodin etu

16

- minä-

Jos olet vedonvälittäjä	15
Liigan tietojen syöttö	8
Asennusohjeet 4	48
Internet-vaihtoehdot 20	0

- L-

14 Livetulokset ja kertoimet

-M-

4 Päämuoto Erilaisia vaihtoehtoja 23

24 Kerroinmuunnin 4 Kerrointaulukko Vaihtoehdot 15

-P-

P-kaavio 41 Suorituskykyanalyysi 31 10 Tulostuskertoimet Välityspalvelin 20

-R-

Ohjattu kertoimien rekisteröintitoiminto Nimeä monta joukkuetta uudelleen 14 Nimeä uudelleen apuohjelma 33

-S-

Ohjattu panos - Vedonlyöntiraporti#0 Panosvelho - Tietojen syöttö 37 Ohjattu panos - Matemaattinen tausta Panosvelho -41 Yleiskatsaus 35 Ohjattu panos - Laskentatulokset 39 Panosvelho - Laskelmien suorittaminen 38 Panosvelho - Käyttöliittymä 36

47

21

Ohjattu panos 4 26

Ohjatun panoksen vaihtoehdot

-T-

Taulukko sijoituksista	6	
Joukkueiden taulukko 4		
Turnauksen analyysi		26

-U-

Liigatietojen päivittäminen 14 tekstitiedostoista Liigan päivittäminen Internetin kautta 13 Käyttöliittymä 4

-V-

Katselukertoimet 10

-W-

Mitä uutta versiossa 2.90 "Live Magic" 44