Édition du 26e anniversaire

ODDS WIZARD

Live Magic

Version 2.90

Mode d'Emploi

©1999-2025 Newhaven Software Ltd

Table des matières

1 Aperçu général 3

2 Interface utilisateur 4

2.1 Forme principale 4

2.2 Tableau des classements 6

2.3 Tableaux de notation 7

3 Tâches de l'utilisateur 8

3.1 Saisie des données de la ligue 8

3.2 Calcul, affichage, impression et exportation des cotes 9

3.3 Fournir des cotes à l'assistant de mise 12

3.4 Mise à jour des ligues via Internet 12

3.5 Résultats en direct et cotes 13

3.6 Mise à jour des données de la ligue à partir de fichiers texte 14

3.7 Renommer de nombreuses équipes 14

3.8 Si vous êtes un bookmaker 14

4 Options 15

4.1 Options de ligue actuelles 16

4.2 Groupes et règles de classement 18

4.3 Options Internet 20

4.4 Options de l'assistant de mise 21

4.5 Options diverses 23

5 Outils 24

5.1 Convertisseur de cotes 24

5.2 Assistant de pieu “Stake Wizard 4” 26

5.3 Analyse de tournoi 26

5.4 Récupérateur de données 29

5.5 Filtre de jeux 30

5.6 Analyse de performance 31

5.7 Renommer l'utilitaire 33

5.8 Espace boules 3D 34

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

6 Guide de l'assistant de pieu “Stake Wizard” 35
6.1 Vue d'ensemble et concept de base 35
6.2 Interface utilisateur 36
6.3 Entrée de données 37
6.4 Exécution de calculs 38
6.5 Résultats des calculs 39
6.6 Rapports de paris 40
6.7 Contexte mathématique 41
7 Quoi de neuf dans la version 2.90 "Live Magic" 44
8 Inscription au programme 47
9 Notes d'installation 48
10 Remerciements 49
Indice 51

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

1 Aperçu général

Assistant de cotesgénère des cotes basées sur les performances dans tous les sports de ligue, tels que le football, le hockey, le baseball, le football américain, le rugby, le basket-ball. Fournit des résultats en direct et les cotes en direct correspondantes. Maintient plus de 125 bases de données actualisables sur Internet avec les matchs passés pour la plupart des ligues européennes de football et de hockey, les superligues de l'UEFA et internationales, la LNH, la MLB, la NBA, la NFL, l'ATP et la WTA. Garde une trace des notes des équipes en dynamique. Effectue une analyse de tournoi en calculant les chances pour n'importe quelle équipe d'occuper n'importe quelle place à la fin des matchs programmés. Dispose d'un optimiseur de paris sophistiqué intégré**Assistant de mise**comme un outil puissant. Le programme dispose d'une interface utilisateur intuitive et pratique.

L'histoire de**Assistant de cotes**remonte à 1998, lorsque le spectacle enchanteur de la Coupe du monde en France a inspiré le développement d'algorithmes de prédiction. Le premier algorithme simple a été implémenté dans la feuille de calcul Excel en tant qu'application Visual Basic. Depuis lors, de nombreux efforts de recherche ont été réalisés pour améliorer la force de prédiction. Au départ, le football était le seul sport pris en charge par**Assistant de cotes**De nos jours, d'autres types de sports tels que le hockey sur glace, le basket-ball, le football américain, le baseball et le tennis sont également pris en charge.

Assistant de cotescalcule les cotes fixes (**1 X 2**), cotes de money line ou de tirage au sort sans pari (**1 2**), cotes à double chance (**1X 12 2X**), cotes de handicap asiatiques, cotes de handicap européennes, buts marqués, scores exacts, cotes mi-temps/temps plein (plus de 100 cotes différentes par événement sont calculées). Trois ensembles distincts de cotes pour les périodes de match (temps plein, première fois et deuxième fois) sont pris en charge, triplant ainsi le nombre total de cotes calculées. **Assistant de cotes**peut gérer un nombre illimité de ligues avec jusqu'à 1024 équipes ou joueurs, et un nombre illimité de matchs par ligue. Toutes les ligues prises en charge peuvent être facilement mises à jour via la connexion Internet.

Soutien de**tennis**le sport est l'une des nouveautés de**Assistant de cotes**Les algorithmes de pointe sous-jacents sont à la hauteur des meilleurs développements et efforts de recherche antérieurs dans le domaine du football, du hockey et d'autres sports. Ces algorithmes sont capables de suivre les résultats en direct et de calculer l'ensemble complet des cotes en jeu jusqu'à la fin du match.

En plus des fonctionnalités énumérées ci-dessus,**Assistant de cotes**est capable d'afficher les résultats en direct et**tous** cotes correspondantes en temps réel, créant ainsi une nouvelle dimension à la gamme de cotes la plus large.

En réalité,**Assistant de cotes**est un bookmaker virtuel indépendant qui propose des cotes de tout type sur la base d'analyses statistiques et de prévisions avancées. Contrairement au vrai bookmaker, il ne fait pas d'erreurs coûteuses. De plus, il révèle de telles erreurs et permet au parieur de compter non seulement sur la chance, mais aussi sur les lois probabilistes. Normalement, ces dernières sont du côté du bookmaker tant qu'il publie des cotes de ligne correctes (prix). Dans un tel cas, 10 à 20 % du montant brut des mises constituent le bénéfice du bookmaker à long terme. Si les cotes de ligne du bookmaker dépassent les cotes équitables, le parieur acquiert des conditions préalables fiables pour gagner et le bookmaker pour perdre.

Assistant de cotespeut être utilisé de trois façons :

1) Définissez la marge bénéficiaire à 0 %, générez des cotes équitables, comparez-les aux lignes du bookmaker, trouvez les occasions où les cotes du marché sont supérieures aux cotes équitables et placez des enjeux fiables selon l'approche scientifique fournie par le puissant outil Stake Wizard ;

2) Fixez la marge bénéficiaire à 5-15 %, générez les cotes du marché et ouvrez un nouveau bureau de bookmaker sans bookmaker lui-même ! Les bookmakers sérieux peuvent corriger les cotes moyennes du marché dans une direction indiquée par le programme.

3) Utilisation**Assistant de cotes**en tant que conseiller.

Malgré l'apparente simplicité de l'interface utilisateur,**Assistant de cotes**effectue des calculs très complexes, ce qui rend ce programme unique dans la catégorie des logiciels de prédiction. L'algorithme sous-jacent est le résultat d'études scientifiques approfondies.

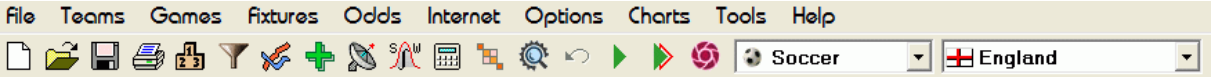
© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

2 Interface utilisateur

2.1 Formulaire principal

Presque tous les**Assistant de cotes**les fonctions sont accessibles depuis le formulaire principal qui affiche également les données d'entrée et de sortie. Le formulaire principal est divisé par le séparateur horizontal et se compose des éléments suivants :

- **Menu et barre d'outils**



Utilisez les éléments de menu ou les boutons de la barre d'outils pour ouvrir et enregistrer les fichiers de ligue, afficher et imprimer les cotes, modifier les équipes et les jeux, obtenir les rencontres et les mises à jour via Internet, afficher les classements, modifier les options, afficher les graphiques, démarrer les calculs, annuler les modifications, activer les outils, afficher l'aide et enregistrer ce programme.

- **Tableau des équipes**

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

Stocke les équipes avec leurs notes, leurs totaux (c'est-à-dire leurs contributions au total des buts marqués), les variables d'attaque et de défense, les places et les points. Le tri des équipes peut être effectué en cliquant sur les en-têtes des colonnes appropriées.

- **Table de jeux**

N	Date	Time	Home team	Away team	G1	G2	HT	Rem
6548	18.05.15	22:00	West Bromwich Albion I	Chelsea FC	3	0	1 : 0	
6549	20.05.15	21:45	Arsenal FC	Sunderland AFC	0	0	0 : 0	
6550	24.05.15	17:00	Stoke City FC	Liverpool FC	6	1	5 : 0	
6551		17:00	Newcastle United FC	West Ham United FC	2	0	0 : 0	
6552		17:00	Manchester City FC	Southampton FC	2	0	1 : 0	
6553		17:00	Leicester City FC	Queens Park Rangers I	5	1	2 : 0	

Stocke les jeux et les rencontres passés ainsi que leurs attributs.

- **Tableau des cotes**

Le tableau des cotes contient jusqu'à 107 cotes différentes pour chaque événement, y compris les cotes fixes, les cotes de pari sur le vainqueur (match nul sans pari), les cotes de handicap asiatiques ou européennes, les buts marqués, les scores exacts, les buts en dessous/au-dessus, les cotes à la mi-temps/à la fin du match. Trois ensembles de cotes pour chaque période de match (au football) peuvent être sélectionnés à l'aide de l'élément de menu**Chances**

®**Période de match**Le tableau des cotes affiche les cotes en direct lorsque le mode cotes en direct est activé. Il est divisé en 6 vues :

Vue générale

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

Notes correctes

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

N	Home team	Away team	0:0	1:1	2:2	1:0	2:0	3:0	0:1	0:2	0:3	2:1	3:1	3:2	1:2	1:3	2:3	3:3	[:4:]	Other
	Everton FC	Tottenham Hotspur	23,1	6,87	12,9	10,8	12,1	26,8	14,7	24,6	98,2	7,7	17,1	28,6	11,5	46	51,6	114	26,4	252
	Crystal Palace FC	Swansea City AFC	17	6,06	14,4	9,65	13,9	43,8	10,7	17,6	68,1	8,72	27,5	45,3	9,98	38,7	55,7	176	56,5	510
	Chelsea FC	Sunderland AFC	20,3	11,6	70,2	6,93	5,32	7,29	33,9	267		8,91	12,2	96,2	91,4				9,97	33,9
	Aston Villa FC	Burnley FC	11,2	5,52	20,7	7,1	11,9	47,2	8,69	19,4	129	9,23	36,7	82,2	12,4	81,6	137	543	104	
	Arsenal FC	West Bromwich Alb	25,1	9,83	32,4	8,65	6,67	9,2	28,6	122		7,58	10,5	44,7	42	431	332	458	10,1	34,8

Handicaps asiatiques

N	Home team	Away team	AH	1	2	AH	1	2	AH	1	2	AH	1	2	AH	1	2	AH	1	2
	Stoke City FC	Liverpool FC	-0,5	3,2	1,45	-0,25	2,76	1,57	0	2,31	1,76	+0,5	1,69	2,45	+0,75	1,49	3,04	+1	1,29	4,46
	Newcastle United F	West Ham United F	-0,75	3,83	1,35	-0,5	2,9	1,53	-0,25	2,46	1,68	+0,25	1,71	2,41	+0,5	1,55	2,83	+0,75	1,37	3,72
	Manchester City FC	Southampton FC	-2	3,91	1,34	-1,75	2,81	1,55	-1,5	2,32	1,76	-1	1,69	2,45	-0,75	1,53	2,9	-0,5	1,42	3,35
	Leicester City FC	Queens Park Rang	-1,75	3,58	1,39	-1,5	2,8	1,55	-1,25	2,41	1,71	-0,75	1,73	2,36	-0,5	1,57	2,74	-0,25	1,4	3,52
	Hull City AFC	Manchester United	-0,25	4,63	1,28	0	3,89	1,35	+0,25	2,66	1,6	+0,75	1,85	2,17	+1	1,54	2,86	+1,25	1,41	3,44

Buts marqués

N	Home team	Away team	G1	<	>	G2	<	>	1	2	3	4	5	0..1	2+	1..2	0..2	3+	2..3	1..3	0..3	4+
	Stoke City FC	Liverpool FC	1,25	1,93	2,08	1,5	1,86	2,17	6,7	3,86	3,76	5,64	12,6	5,32	1,23	2,45	2,24	1,81	1,9	1,48	1,4	3,49
	Newcastle United F	West Ham United F	1,25	1,75	2,34	1,25	1,77	2,3	4,93	3,37	4	7,58	22,2	3,79	1,36	2	1,78	2,28	1,83	1,33	1,23	5,29
	Manchester City FC	Southampton FC	2	2,07	1,93	0,75	2,04	1,96	7,64	4,14	3,76	5,21	10,5	6,12	1,2	2,68	2,47	1,68	1,97	1,57	1,49	3,04
	Leicester City FC	Queens Park Rang	1,75	2,15	1,87	0,75	2,22	1,82	6,84	3,9	3,76	5,57	12,2	5,43	1,23	2,48	2,27	1,79	1,91	1,5	1,42	3,41
	Hull City AFC	Manchester United	0,75	2,1	1,91	1,5	1,88	2,14	4,78	3,34	4,06	7,89	23,7	3,65	1,38	1,96	1,74	2,35	1,83	1,32	1,22	5,56

Moins/plus de buts

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

Mi-temps / temps plein

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

Utiliser le menu**Chances**ou touches fonctionnelles**F4**...**F9**pour basculer entre ces vues du tableau des cotes.

Les cotes de la ligne de marché peuvent être visualisées à l'aide de la touche**<F3>**ou élément de menu**Chances®Cotes de la ligne de marché**. Sous-menu **Chances®Bookmaker**permet à l'utilisateur de choisir entre plusieurs bookmakers de premier plan. Appuyez sur**<F2>**pour revenir aux cotes équitables calculées par le programme à l'aide de méthodes statistiques avancées.

Le tableau des cotes contient jusqu'à 107 cotes différentes pour chaque événement, y compris les cotes fixes, les cotes d'argent (match nul sans pari), la double chance, les cotes de handicap asiatiques ou européennes, les buts inférieurs/supérieurs, les buts marqués, la mi-temps/le temps plein.

De plus, les périodes de match (*À temps plein*,*Mi-temps*, et*2ème fois*) peut être choisi à l'aide de raccourcis **F10**,**F11**, **F12**, ou élément de menu**Chances®Période de match...**

- **Codage des cellules de couleur**

1.Violet(ou bleu sur les écrans LCD) - événements sur lesquels il n'est PAS recommandé de parier en raison de tendances défavorables ou de statistiques médiocres. Appuyez sur le raccourci**<Ctrl-H>**ou utiliser l'élément de menu**Chances®Filtres antibet®Tendances des notes/totaux**pour activer/désactiver cette option.

2.Vert- parier sur des événements adaptés aux paris et répondant aux critères**Cotes équitables < Cotes de ligne**. Plus la différence est grande, plus la couleur verte est profonde. Vert foncé (**Foire << Ligne**) nécessite des vérifications supplémentaires provenant d'autres sources. En particulier, vérifiez la motivation et les blessures de l'équipe, surtout à la fin de la saison régulière.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

3.Rougesur le*Notes correctes*La vue indique la probabilité qu'un certain score se produise. Plus la probabilité est grande, plus la profondeur
la couleur rouge.

4.Gris- identique à 2 mais avec une tendance défavorable à la hausse des cotes du marché. Les nuances de gris rencontrent celles de vert par leur intensité. Appuyez sur le raccourci**<Ctrl-M>**ou utiliser l'élément de menu**Chances®Filtres antibet ®Tendances haussières du marché**pour activer/désactiver cette option.

1 et 4 sont les éléments de**Cotes > Filtres Antibet**. 2 et 4 apparaissent lorsque l'utilisateur choisit**Cotes > Cotes de la ligne de marché**.

- **Tableau des scores en direct**

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

Le tableau des scores en direct contient la date et l'heure du coup d'envoi, le statut du match, les minutes jouées et le score actuel. Il est actualisé toutes les 5 secondes. Pour lancer l'affichage des résultats en direct et des cotes en direct correspondantes, connectez-vous à Internet et cliquez sur un bouton d'une barre d'outils.

En fonction de la tâche spécifique en cours, on peut utiliser le séparateur horizontal pour agrandir soit la zone des équipes/jeux (en haut), soit la zone des cotes (en bas) du formulaire principal :

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

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

- **Barre d'état**

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

Affiche le nombre d'équipes, le nombre de matchs, le total moyen, l'avantage à domicile, la marge bénéficiaire et la date de la dernière mise à jour.

2.2 Tableau des classements

Le tableau des classements est activé soit en choisissant l'élément de menu**Équipes®Classement actuel**, ou en cliquant sur un bouton d'une barre d'outils.

Pour compter correctement les classements, le programme utilise les attributs suivants dans la colonne**Rem**de la table de jeux :

> **F**-premier match dans un tournoi régulier (championnat) ; **c**-matchs de coupe, exclus du décompte des classements ; **fr**-matchs amicaux, exclus du décompte des classements ;

Tous les jeux qui ont été joués à la date du jeu marqué par ou après**F**, hors coupes et matchs amicaux, sont pris en compte pour le décompte des classements.

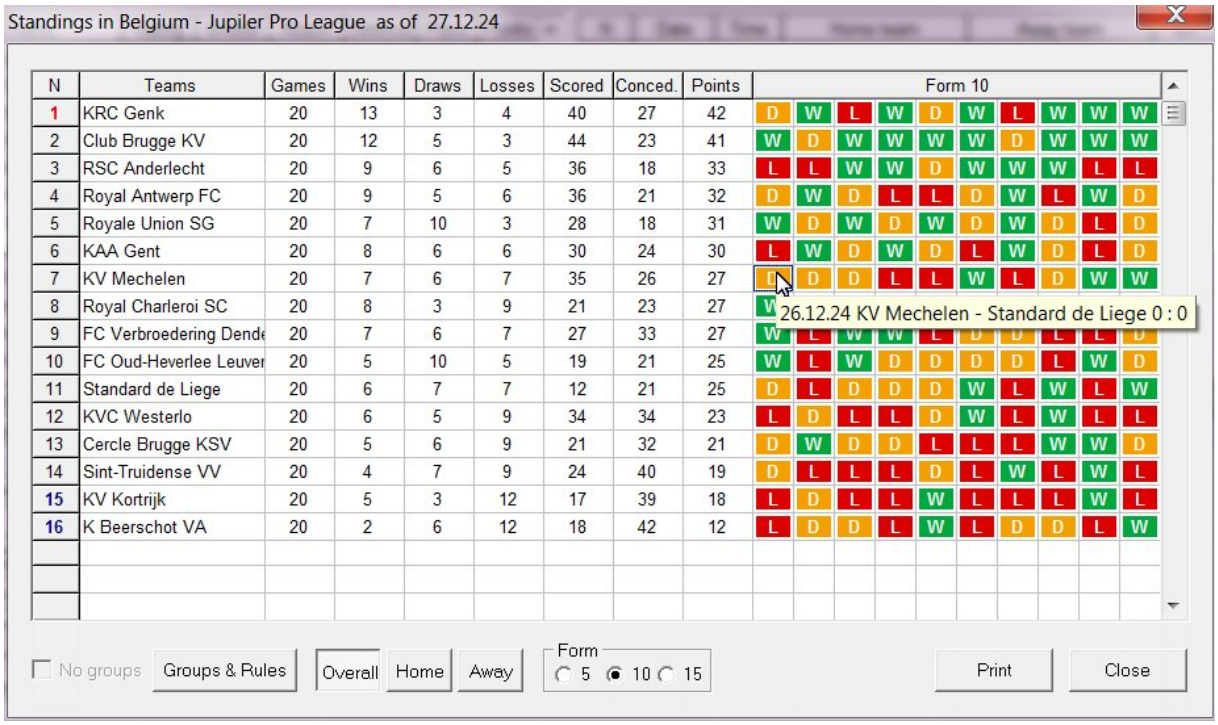
Pour les ligues pouvant être mises à jour sur Internet, ces attributs sont ajoutés automatiquement.

Si deux équipes ou plus ont le même nombre de points, certaines règles sont appliquées pour déterminer les équipes les mieux placées. Il est possible de modifier (personnaliser) ces règles pour des besoins particuliers en appuyant sur un bouton **Groupes et règles**. Voir la section Groupes et règles de classement pour plus de détails.

Les meilleures équipes promues en ligue supérieure sont surlignées en rouge. Les équipes les moins bien placées, reléguées en ligue inférieure, sont surlignées en bleu foncé. Le nombre d'équipes promues et reléguées est défini dans le tableau. **Groupes et règles**panneau aussi.

Les points punitifs affectant le classement sont spécifiés à l'aide de l'élément de menu**Équipes®Points punitifs**.

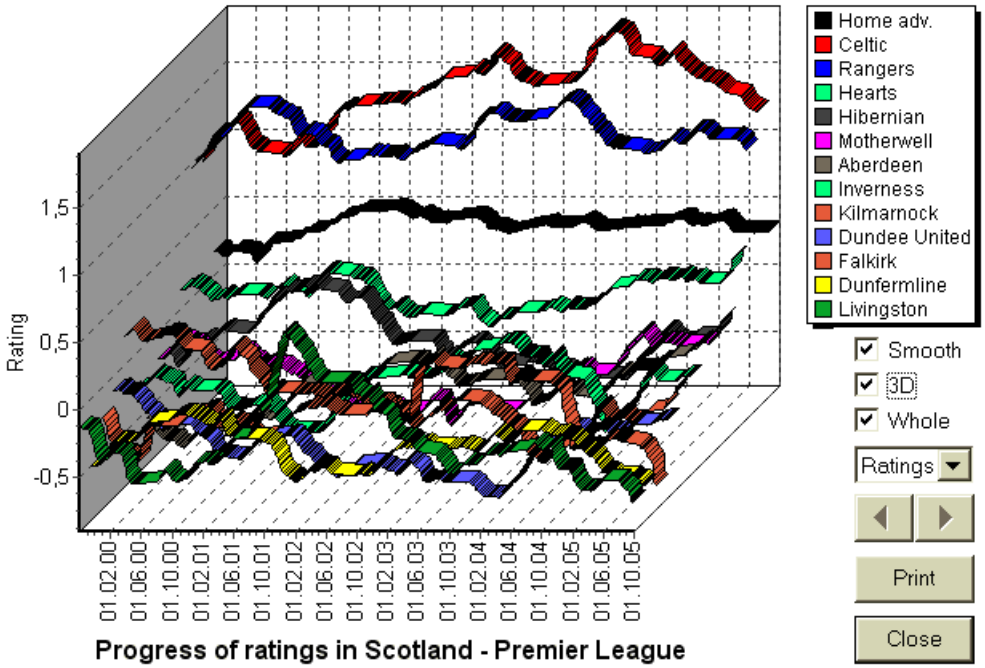
Le tableau des classements contient des formulaires interactifs de 5, 10 et 15 cases activés en pointant les cellules de couleur respectives.



2.3 Tableaux de notation

En cliquant sur l'un des éléments du menu**Graphiques**le menu ouvre une nouvelle fenêtre où la dynamique de changement des notes (au total) pour les équipes d'une ligue actuelle est affichée :

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd



L'utilisateur peut naviguer à travers les périodes à l'aide des boutons fléchés (ou des touches). Il est possible de visualiser l'ensemble de la plage en cochant une case**Entier**.

Les courbes peuvent être rendues plus lisses en cochant une case**Lisse**. Option**3D**modifie l'apparence du graphique en 3 dimensions.

Cliquez**Imprimer**bouton pour faire une copie papier du graphique affiché. Les résultats d'impression sont meilleurs lorsque vous utilisez une imprimante compatible couleur.

Il est possible d'afficher les notes (totales) de l'équipe à domicile*contre*équipe à l'extérieur en choisissant l'élément souhaité dans le sous-menu **Équipe contre équipe**.

Note: Pour afficher un graphique, il faut au moins 2 équipes et 2 matchs avec des dates différentes. Les courbes ne peuvent être affichées que pour les 63 premières équipes du tableau des équipes. Pour une grande base de données de matchs passés, seules les 500 dernières dates différentes peuvent être affichées sur un graphique.

Note: La barre verticale dans la vue 2D indique le début de la période où il y a suffisamment de matchs passés pour des calculs statistiques fiables.

3 Tâches de l'utilisateur

3.1 Saisie des données de la ligue

Les données de ligue sont essentielles pour ce programme. Elles comprennent des ensembles d'équipes et de matchs passés. Plus le nombre de matchs saisis est élevé, plus les notes, les totaux (c'est-à-dire les contributions au total) et les cotes sont calculés avec précision. Les équipes et les matchs sont respectivement saisis dans les tableaux des équipes et des matchs (voir Interface utilisateur). Les paires d'équipes en compétition (matchs) dans le tableau des cotes font également partie des données de ligue.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

- **Equipes et tableau des équipes**

Utiliser le menu**Équipes**pour éditer le tableau des équipes. Colonnes**Notation**,**En tout**,**Attaque**et**Défense**sont modifiables si une option*Saisie manuelle des notes/totaux*est activé. Normalement, il n'est pas nécessaire de saisir manuellement les notes et les totaux. Ils sont calculés automatiquement, à condition qu'il y ait suffisamment de matchs pour l'analyse statistique. Un maximum de 1024 équipes peuvent être inscrites dans le tableau des équipes.

Les points punitifs pour une certaine équipe sont saisis sous forme d'entiers positifs à l'aide du menu**Équipes®Points punitifs**Ils sont soustraits des points normalement calculés et les points ainsi corrigés sont mis en évidence en rouge.

Jeux et table de jeux

Utiliser l'élément de menu**Jeux**pour éditer la table de jeu. Toutes les colonnes sont modifiables :**Date**,**Temps**,**Equipe à domicile**,**Équipe visiteuse**,**G1**,**G2**-buts marqués par les équipes à domicile et à l'extérieur,**HT**-score à la mi-temps, et**Rem**-remarques sur un jeu particulier. Les remarques (attributs) sont facultatives, elles peuvent avoir les valeurs suivantes :**non**-au fil du temps, **nv**-lieu neutre,**F**-premier match dans un championnat,**c**-jeu de coupe,**fr**-jeu amical,**?**- résultat douteux. Plusieurs remarques sur une même partie sont délimitées par des espaces. Les lignes suivantes du tableau des parties peuvent ne contenir aucune date si elle reste la même.

Les scores à la mi-temps ne sont affichés que dans les ligues de football. Si le score final de l'une des équipes dépasse 30, le score à la mi-temps ne peut pas être affiché.

Dans**tennis**ligues, le tableau des jeux a un aspect un peu différent.**R**contient le résultat final ou actuel du match et les colonnes**1..5**contiennent les résultats finaux ou actuels d'ensembles distincts. Un attribut**gs**désigne**Grand Chelem** match pouvant comporter jusqu'à 5 sets.

Outre la saisie manuelle de nouveaux matchs, le tableau des matchs peut être mis à jour soit via Internet (voir Mise à jour des ligues via Internet) soit à partir de fichiers aux formats suivants :

1) Fichiers de ligue (**LÉA**);
2) Fichiers Excel (**XLS**). Les colonnes d'une feuille de calcul doivent contenir les mêmes en-têtes que le tableau des jeux.

3) Fichiers délimités par du texte/des virgules (**SMS**,**CSV**,**TSV**) (voir Mise à jour des données de ligue à partir de fichiers texte).

C'est possible soit via l'élément de menu**Jeux®Mise à jour à partir du fichier**ou en utilisant le bouton de la barre d'outils **.**

Il n'y a pas de limite au nombre de jeux qui peuvent être inscrits dans le tableau des jeux.

Pour la commodité de l'utilisateur, il est possible de visualiser uniquement les matchs et les rencontres entre deux équipes choisies (ou tous les matchs joués par une seule équipe). Cela se fait via l'élément de menu**Jeux®Voir les jeux**.

- **Calendrier et tableau des cotes**

Le tableau des cotes est utilisé pour spécifier les rencontres et pour afficher les cotes - résultats des calculs. Les rencontres sont saisis manuellement, à l'aide de listes déroulantes ou via un élément de menu**Appareils®Afficher les nouveaux appareils** L'utilisateur peut souhaiter saisir des handicaps, des totaux et des scores personnalisés dans des colonnes grises modifiables **AHO**ou**H**, **Total**, et**Score**, respectivement. Les handicaps personnalisés sont saisis sous forme de nombre négatif (positif) de balles soustraites (ajoutées) du résultat de l'équipe à domicile. Ils peuvent également être saisis en notation AHO, par exemple **0 : 1,25**qui est le même que**0 : 1¼**ou**-1,25**, de même**0,5 : 0**est le même que**½ : 0**ou**0,5**Les cases à cocher situées sur le bord gauche du tableau permettent de préciser le lieu neutre du match.

Note: Il est recommandé de préparer d'abord la table des équipes afin d'activer l'assistant de type lors de l'entrée dans les jeux.

Note: Pressage**<Entrer>**ou un double-clic permet d'entrer en mode édition dans les cellules modifiables de l'un ou l'autre tableau.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Note: Pour la commodité de l'utilisateur, chaque tableau dispose d'un menu contextuel activé par un clic droit de la souris. Ils sont identiques aux éléments de menu du menu principal.

L'utilisateur peut ouvrir le fichier de ligue précédemment enregistré en cliquant sur un bouton , ou en choisissant l'élément de menu**Déposer®Ouvrir**.Si un fichier de ligue réside dans le**Assistant de cotes**répertoire, il peut être rapidement choisi dans la liste déroulante des fichiers de la barre d'outils. Il est recommandé de placer les fichiers de ligue dans ce répertoire. Les fichiers de ligue ont une extension par défaut **LÉA**.

Pour effacer toutes les données d'entrée et lancer une nouvelle ligue, cliquez sur un élément de menu sur une barre d'outils, ou choisissez du bouton**Déposer®Nouveau**.

Pour enregistrer les données de la ligue dans le fichier en vue d'une utilisation ultérieure, cliquez sur un bouton ou choisissez un élément de menu**Déposer®Sauvegarder**ou**Déposer®Enregistrer sous...**

3.2 Calculer, visualiser, imprimer et exporter les cotes

Tout d'abord, assurez-vous que la marge bénéficiaire est fixée à zéro afin de générer des cotes équitables.

Pour démarrer les calculs, cliquez sur un bouton ou appuyez sur une touche**<F9>**.

Les notes et les totaux sont calculés en premier, puis les cotes pour tous les matchs spécifiés. Les calculs sont rapides, les résultats s'affichent donc immédiatement.

Les cotes calculées sont présentées dans le tableau des cotes (voir la rubrique Interface utilisateur). La signification exacte de ses colonnes est la suivante :

Affichage / raccourci clavier	Colonne	Signification	Signification dans la ligue de tennis
Vue générale <F3>	**1**	Victoire de l'équipe à domicile	Victoire du joueur 1
	X	Dessiner	
	2	Victoire de l'équipe visiteuse	Victoire du joueur 2
	1X	Victoire de l'équipe à domicile ou match nul	
	12	Victoire de l'équipe à domicile ou à l'extérieur	
	2X	Victoire de l'équipe visiteuse ou match nul	
	AH	Base de handicap asiatique (modifiable)	Base de handicap asiatique pour les parties gagnées (modifiable)
	1	Victoire de l'équipe à domicile contre AH	Victoire du joueur 1 contre AH
	2	Victoire de l'équipe visiteuse contre AH	Victoire du joueur 2 contre AH
	EH	Base de handicap européenne (fixe) (modifiable)	Base de handicap européenne (fixe) pour les parties gagnées (modifiable)
	1	Victoire de l'équipe à domicile contre EH	Victoire du joueur 1 contre EH
	X	Match nul contre EH	Match nul contre EH
	2	Victoire de l'équipe visiteuse contre EH	Victoire du joueur 2 contre EH
	Total	Nombre total de buts marqués (modifiable)	Nombre total de parties jouées (modifiable)
	<	Moins que Total	Moins que Total
	>	Plus de - supérieur au total	Plus de - supérieur au total
	Les deux	Les deux équipes marquent	Les deux joueurs marquent
	Pas	Les deux équipes ne marquent pas	Les deux joueurs ne marquent pas
	Score	Score du match (modifiable)	Score du match (modifiable)
	chances	Cotes du score	Cotes du score

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Notes correctes	**0:0 ... 3:3**	Cotes d'un score particulier	Cotes d'un score de match particulier
<**F4**>	**[:4:]**	Tous les scores avec 4	
	Autre	Cotes de tous les autres scores	
Handicaps asiatiques	**AH**	Handicaps asiatiques décalés (-/+)	Handicaps asiatiques décalés (-/+)
<**F5**>	**1**	Victoire de l'équipe à domicile contre AH	Victoire du joueur 1 contre AH
	2	Victoire de l'équipe visiteuse contre AH	Victoire du joueur 2 contre AH
Buts marqués	**G1**	Nombre de buts marqués par l'équipe à domicile (modifiable)	Nombre de parties gagnées par le joueur 1 (modifiable)
<**F6**>	**<**	Sous - moins que G1	Moins de jeux G1
	>	Plus de - supérieur à G1	Plus de - plus de jeux que G1
	G2	Nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse (modifiable)	Nombre de parties gagnées par le joueur 2 (modifiable)
	<	Sous - moins que G2	Moins de jeux G2
	>	Plus de - supérieur à G2	Plus de - supérieur aux jeux G2
	1, 2, 3, 4, 5	Nombre total de buts = 1, 2, 3, 4, 5	Nombre total d'ensembles = 2, 3, 4, 5
	0..1	Total de buts = 0 ou 1	
	2+	Total de buts = 2 ou plus	
	1..2	Total des buts = 1 ou 2	
	0..2	Total de buts = 0, 1 ou 2	Nombre total d'ensembles = 2
	3+	Total de buts = 3 ou plus	Nombre total d'ensembles = 3
	2..3	Total des buts = 2 ou 3	
	1..3	Total des buts = 1, 2 ou 3	
	0..3	Nombre total de buts = 0, 1, 2 ou 3	Nombre total de sets = 3 (pour le grand chelem)
	4+	Nombre total de buts = 4 ou plus	Nombre total de sets = 4 ou 5 (pour le grand chelem)
Sous / au dessus objectifs	**Total**	Décalage (-/+) du nombre total de buts	Décalage (-/+) du nombre total de jeux
<**F7**>	**<**	Moins que Total	Moins que Total
	>	Plus de - supérieur au total	Plus de - supérieur au total

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Mi-temps / temps plein <F8>	**1 (1)**	Victoire de l'équipe à domicile pour la 1ère fois
	X (1)	Tirage au sort pour la 1ère fois
	2 (1)	Victoire de l'équipe visiteuse pour la 1ère fois
	1 (2)	Victoire de l'équipe à domicile pour la 2e fois
	X (2)	Tirage au sort pour la 2e fois
	2 (2)	Victoire de l'équipe visiteuse pour la 2ème fois
	1/1	Victoire de l'équipe à domicile à la mi-temps et au terme du temps réglementaire
	1/X	Victoire de l'équipe locale à la mi-temps et match nul à la fin du temps réglementaire
	1/2	Victoire de l'équipe à domicile à la mi-temps et victoire de l'équipe à l'extérieur à la fin du temps réglementaire. Match nul à
	X/1	la mi-temps et victoire de l'équipe à domicile à la fin du temps réglementaire.
	X/X	Match nul à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire
	X/2	Match nul à la mi-temps et victoire de l'équipe visiteuse à la fin du temps réglementaire
	2/1	Victoire de l'équipe visiteuse à la mi-temps et victoire de l'équipe locale à la fin du temps réglementaire Victoire de
	2/X	l'équipe visiteuse à la mi-temps et match nul à la fin du temps réglementaire
	2/2	Victoire de l'équipe visiteuse à la mi-temps et au terme du temps réglementaire

Les colonnes modifiables permettent à l'utilisateur d'obtenir facilement les cotes souhaitées par rapport aux handicaps, totaux ou scores personnalisés. En réponse à l'appui**<Entrer>**clé, le programme affiche immédiatement les nouvelles cotes.

L'impression des tableaux de cotes s'effectue soit en cliquant sur un bouton **Imprimer les** , en choisissant l'élément de menu**Déposer® cotes**, ou en appuyant sur une combinaison de touches de raccourci**Ctrl-P**.

Les utilisateurs enregistrés peuvent exporter les cotes générées et les tableaux de classement vers Excel (XLS) ou par virgule. fichiers délimités (CSV). Cela se fait via l'élément de menu**Déposer®Exporter vers un fichier**, ou en appuyant sur une combinaison de touches de raccourci**Ctrl-E**.

Les cotes de toutes les ligues disponibles peuvent être exportées vers un seul fichier Excel en choisissant l'élément de menu**Déposer® Exporter toutes les cotes**, ou en appuyant sur une combinaison de touches de raccourci**Ctrl-Alt-E**.

L'impression et l'exportation des cotes sont contrôlées par des boîtes de dialogue contextuelles, où il est possible de choisir quels éléments doivent être envoyés à l'imprimante ou au fichier. Les paramètres correspondants sont contenus dans le**Options® Divers**panneau également. Cela permet à l'utilisateur d'économiser du papier et de l'espace disque.

Note: Les bases et totaux de handicap asiatique peuvent avoir une valeur entière ou fractionnaire. Dans le cas d'une valeur entière, le résultat égalisateur d'un événement est « annulé ».

Note: Attention aux derniers matchs d'une saison (tournoi) ! Certaines équipes peuvent avoir déjà perdu leur motivation pour le tournoi, tandis que d'autres se battent encore pour les premières places ou quoi que ce soit d'autre. Cela peut se traduire soit par un match truqué, soit par une composition d'équipe inadéquate (par exemple pour sauver les meilleurs joueurs d'éventuelles blessures).

Note:Assistant de cotescalcule uniquement les cotes basées sur les performances. Il prend en compte les facteurs humains.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

3.3 Alimentation des cotes vers Stake Wizard

Toutes les cotes équitables peuvent être facilement transmises à l'outil Stake Wizard à l'aide de l'un ou l'autre des éléments de menu**Chances®Alimenter Stake Wiz**, ou la combinaison de touches de raccourci**<Ctrl-F>**, ou simplement en double-cliquant sur la cellule des cotes.

Pour activer cette fonctionnalité pour une cote particulière d'un événement particulier, le pointeur de la souris doit être positionné sur une cellule correspondante de l'un ou l'autre des tableaux de cotes.

Jusqu'à 26 cotes différentes peuvent être alimentées dans un seul fichier de mise (STK). Il est recommandé de choisir des événements/cotes indépendants pour l'alimentation**Assistant de mise**.

Lorsque l'option**Options®Assistant de mise®Alimenter automatiquement les cotes de ligne**est activée, les cotes de marché disponibles sont alimentées avec les cotes équitables correspondantes. Sinon, les cotes de ligne doivent être saisies manuellement par l'utilisateur dans la colonne**Doubler**du tableau des paris. Pour rendre les cotes de la ligne disponibles pour la visualisation et alimentation, appuyez sur une touche**<F2>**Pour les rendre instantanément disponibles, activez l'option**Options®Internet® Récupérer automatiquement les cotes de ligne**Cette dernière option est disponible uniquement pour les utilisateurs enregistrés.

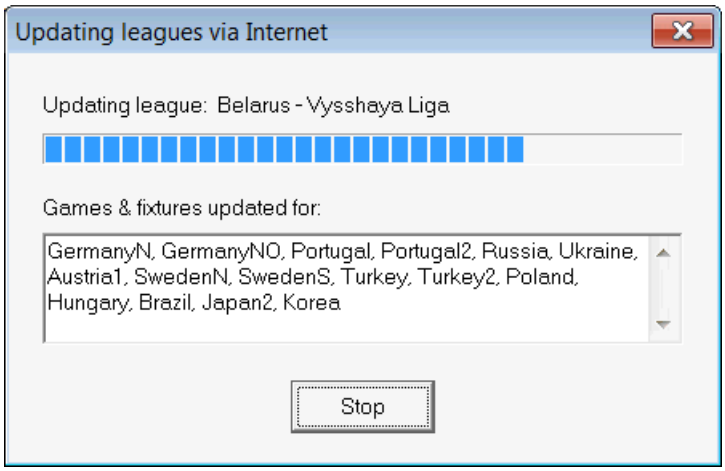
3.4 Mise à jour des ligues via Internet

Plus de 100 ligues de football et de hockey, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP et WTA peuvent être facilement mises à jour via la connexion Internet.

Actuellement, les ligues de football des pays suivants sont prises en charge : Angleterre, Allemagne, Italie, Espagne, France, Portugal, Hollande, Belgique, Russie, Ukraine, Finlande, Écosse, Autriche, Suède, Norvège, Danemark, Grèce, Turquie, Suisse, Irlande, Pologne, Tchéquie, Slovaquie, Serbie, Bulgarie, Croatie, Slovénie, Roumanie, Israël, Islande, Hongrie, États-Unis, Mexique, Argentine, Brésil, Australie, Chine, Japon, Corée du Sud, Chili, Chypre, Monténégro, Colombie, Pérou, Inde, Vietnam, Bosnie-Herzégovine. D'autres ligues seront ajoutées ultérieurement.

Connectez-vous à Internet et commencez à mettre à jour les ligues en choisissant le menu**Internet**avec des options pour mettre à jour soit la ligue actuelle uniquement, une mise à jour express ou une mise à jour de base de toutes les ligues et rencontres.
Cette dernière option peut également être mise en œuvre en cliquant sur le bouton de la barre d'outils. La mise à jour interrompue peut être reprise à partir du dernier point.

La progression des mises à jour Internet et leurs résultats sont affichés sur le formulaire :



Note: Les ligues sont mises à jour quotidiennement. Les mises à jour du serveur ont lieu vers minuit GMT.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Note: Les derniers résultats peuvent être obtenus plus rapidement en choisissant l'élément de menu**Internet®Mise à jour express**des ligues actuelles/de toutes les ligues,ou en lançant l'affichage des résultats/cotes en direct à l'aide d'un bouton de la barre d'outils.

3.5 Résultats et cotes en direct

Les résultats en direct et les cotes en direct correspondantes sont lancés en cliquant sur un bouton sur une barre d'outils. Ensuite, ils sont rafraîchis toutes les 5 secondes. L'ordinateur doit être connecté à Internet pour effectuer cette opération.

Les résultats en direct sont affichés dans le**Tableau des scores en direct**sur le côté gauche du tableau des cotes dans le formulaire principal. Les cotes en direct correspondantes sont automatiquement recalculées à chaque changement dans le tableau des scores en direct.

En utilisant l'un ou l'autre des boutons de la barre d'outils ou élément de menu**Appareils®Tous les jeux en direct**, il est possible d'afficher*tous disponible*jeux en direct dans le sport actuel.

Les résultats en direct et les cotes sont fournis pour la plupart des ligues de football.

La LNH, plusieurs ligues de hockey européennes, la MLB, la NFL, la NBA, l'ATP et la WTA sont également couvertes.

3.6 Mise à jour des données de ligue à partir de fichiers texte

Le format de fichier de mise à jour générique est conforme à la spécification de fichier texte suivante :

```
15 mai 2009        Montpellier        - Lyon          2  -  2
                   Saint-Etienne      - Monaco        3  -  1
                   Le Havre           - Nantes        0  -  1
- - - -
```

La portée du renommage du fichier s'étend à tous les dossiers supérieurs par rapport au répertoire du programme**\Oddswiz** à moins qu'ils ne contiennent d'autres fichiers de renommage. Par exemple, renommer des équipes dans le fichier de ligue **\Oddswiz\Autriche\Bundesliga\2021.lea**obéira aux règles de renommage de**\Oddswiz\Autriche\Renommer.ren**même si le dossier**\Oddswiz**contient également un autre fichier**Renommer.ren**.

Cette fonctionnalité simplifie la liaison de données avec l'outil**Récupérateur de données**qui peut proposer les mêmes équipes mais avec des noms essentiellement différents.

3.8 Si vous êtes un bookmaker

Définition d'une option**Marge bénéficiaire**à une valeur comprise entre 10 et 20% permet à l'utilisateur de générer les cotes du bookmaker (prix). Elles sont généralement arrondies à 0,05.

Cotes de ligne arrondies typiques générées par**Assistant de cotes**peut ressembler à :

N	Home team	Away team	Kickoff	Status	1	X	2	1X	12	2X	AH	1	2	Total	<	>	Both	Not	Score	odds
☐	RB Leipzig	Hertha BSC Berlin	17.12 16:30	To start	1,5	3,65	5,9	1,05	1,2	2,25	-0,75	1,7	1,9	2,5	1,75	1,85	1,7	1,95	1 : 1	6,45
☐	SV Werder Breme	1. FC Kцln	17.12 16:30	To start	2,8	3,25	2,25	1,5	1,25	1,35	+0,25	1,65	1,95	2,75	1,8	1,8	1,4	2,6	1 : 1	6,45
☐	FC Augsburg	Borussia Mцncher	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 Mцnche	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

L'exportation de ces cotes pour toutes les ligues peut produire un énorme fichier Excel avec jusqu'à 120 pages imprimables contenant plus de 50 000 cotes différentes pour presque tous les goûts. L'option d'exportation est disponible uniquement pour les utilisateurs enregistrés.

Note: Cotes de ligne générées par**Assistant de cotes**de cette manière, les valeurs peuvent différer des valeurs du marché, notamment parce que les volumes de paris réels sur certains événements ne sont pas pris en compte. Il est judicieux pour un vrai bookmaker d'utiliser**Assistant de cotes**comme outil de conseil, par exemple pour corriger*cotes moyennes du marché*dans une direction indiquée par le programme.

4 Options

Le formulaire d'options est activé par un élément de menu**Options**.

Il comporte cinq onglets :**Commun**,**Ligue actuelle**,**Internet**,**Assistant de mise**, et**Divers**.

Les deux premiers onglets,**Commun**et**Ligue actuelle**(par exemple*Écosse*) ont un ensemble identique d'options de ligue disponibles. **Commun**les options sont utilisées comme options initiales pour les nouvelles ligues et pour stocker les valeurs par défaut des ligues à l'aide d'une option*Utiliser les options courantes*. Toutes les options dans l'onglet**Ligue actuelle**sont spécifiques à la ligue.

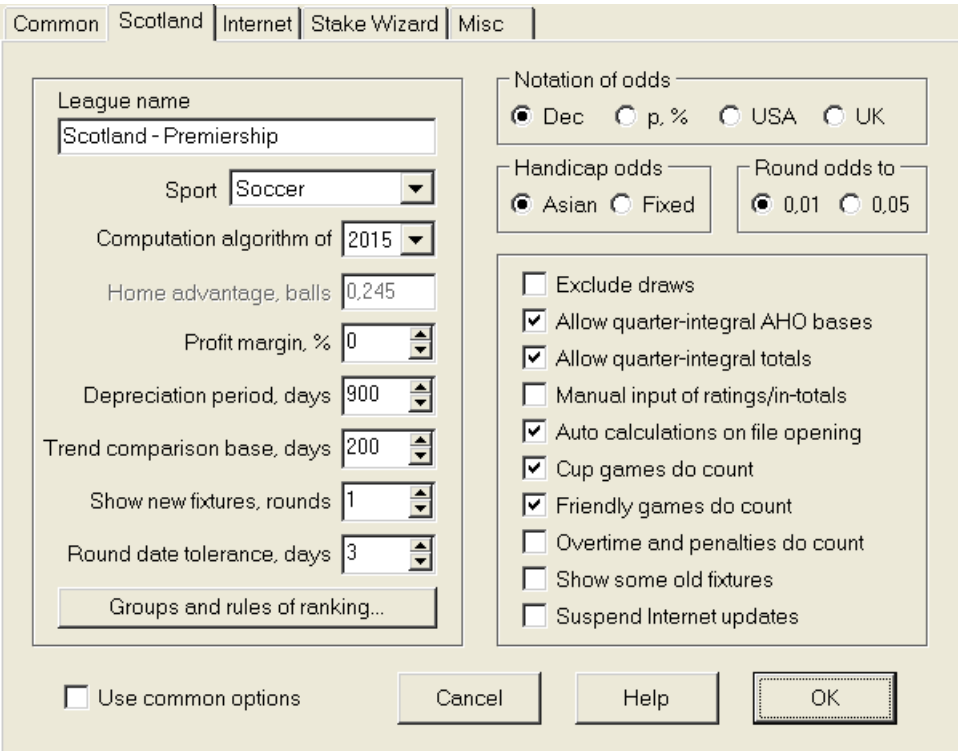
InternetL'onglet comporte quelques options Internet.

Assistant de misel'onglet affiche les options disponibles dans**Assistant de mise**outil de pari.

DiversL'onglet contient certains paramètres d'impression et d'exportation.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

4.1 Options de ligue actuelles



- **Nom de la ligue**

Le nom correct de la ligue. Le nom de la ligue est affiché sur divers formulaires et documents imprimés.

- **Sport**

Les sports disponibles sont le football, le hockey sur glace, le baseball, le football américain, le rugby et le basketball. Il est important de spécifier le sport approprié pour une ligue donnée, car cela a un effet sur la façon dont les données de la ligue sont interprétées par le programme.

- **Algorithme de calcul**

Un nouvel algorithme de calcul (2015) optimise les performances par rapport à un nouveau critère fiable : l'entropie des probabilités de réussite. Il est recommandé de définir le dernier algorithme de calcul.

- **Avantage du terrain, balles**

Lorsque l'option *Saisie manuelle des notes/totaux* ((voir ci-dessous) est activé, l'utilisateur doit saisir ici l'avantage moyen à domicile pour une ligue donnée, en balles. L'avantage typique à domicile est d'environ 0,5 balle dans une ligue de football.

- **Marge bénéficiaire, %**

Définissez la marge bénéficiaire à zéro pour générer des cotes équitables et à 10-20 % pour générer les cotes du bookmaker. Cette option permet également des valeurs négatives à des fins spéciales.

- **Durée d'amortissement, jours**

Le programme utilise les matchs passés dans l'évaluation statistique des notes et des totaux. Les nouveaux matchs sont valorisés plus que les anciens. Les matchs passés sont complètement ignorés s'ils sont plus anciens que la période d'amortissement. La période d'amortissement typique est d'environ 900 jours dans une ligue de football. Il est possible de définir une date de début fixe de la période d'amortissement afin que sa durée augmente progressivement. Basculez entre ces modes en double-cliquant sur le contrôle de la période d'amortissement.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

- **Base de comparaison des tendances, jours**

Période de comparaison pour les calculs de tendances. Une période plus courte peut ne pas refléter les tendances à long terme, et vice versa. Valeur par défaut 200 jours.

- **Afficher les nouveaux matchs, les rondes**

Le nombre de tours de matchs futurs à utiliser comme calendrier. Les calendriers sont obtenus à partir des fichiers de la ligue, qui peuvent être mis à jour via Internet.

- **Tolérance de date ronde, jours**

Lorsque de nouveaux matchs sont obtenus à partir du fichier de ligue, cette valeur est utilisée pour déterminer la plage de dates d'un seul tour. Par exemple, dans une ligue de football, un tour peut commencer le vendredi et le dernier match se dérouler le lundi.

- **Groupes et règles de classement...**

Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le panneau Groupes et règles de classement. Définissez des groupes et saisissez les règles de classement des équipes spécifiques à la ligue.

- **Notation des cotes**

Il existe quatre notations de cotes disponibles : décimale, pourcentage de probabilité, USA et UK. La notation UK n'est pas recommandée pour générer des cotes équitables, car ces dernières nécessitent une plus grande précision.

- **Cotes de handicap**

Utilisez cette option pour spécifier le type de cotes de handicap : asiatique ou fixe. Les cotes asiatiques (AHO) peuvent avoir une base de handicap entière, demi-entière ou quart-entière sans match nul. Si le résultat du match équivaut à un handicap entier de AHO, alors cet événement est « annulé ». Les cotes de handicap fixes (1 X 2) sont similaires aux cotes fixes et sont égales à celles-ci si la base de handicap est nulle.

- **Cotes rondes à**

Lors de la génération des cotes de ligne, il est judicieux de les arrondir à 0,05 en notation décimale (ou à 5 en notation américaine). Les cotes équitables nécessitent généralement plus de précision pour l'évaluation des paris possibles.

- **Exclure les tirages**

Certains sports peuvent ne pas avoir de match nul à l'issue d'un match. Dans de tels cas, compter les matchs nuls n'a aucun sens et ils sont donc exclus de toutes les cotes en choisissant cette option.

- **Autoriser les bases AHO quart-intégrales**

Cette option permet de générer des bases de handicap asiatiques quart-intégrales, telles que**0 : ¼**,**0 : ¾**, etc., en plus de l'intégrale (par exemple**0 : 1**) et demi-intégrale (par exemple**½ : 0**) bases.

- **Autoriser les totaux en quarts entiers**

Si cette case est cochée, le programme générera des totaux quarts d'entiers (par exemple**2.25**) en plus de l'intégrale (par exemple**3**) et demi-intégrale (par exemple**2.5**) valeurs, tendant vers l'équilibre maximal entre les valeurs inférieures et supérieures. Sinon, seuls les totaux intégraux et semi-intégraux seront générés.

- **Saisie manuelle des notes/totaux**

Normalement, il n'est pas nécessaire de saisir manuellement les notes et les totaux s'il y a suffisamment de matchs pour l'analyse statistique. Parfois, cependant, l'utilisateur peut vouloir modifier les valeurs calculées en fonction de son expertise, de sa connaissance des blessures, de sa motivation, etc. Il n'est pas recommandé d'utiliser la saisie manuelle avec l'algorithme de calcul de 2006.

- **Calculs automatiques à l'ouverture du fichier**

Cochez cette case pour que tous les calculs soient effectués automatiquement, lors de l'ouverture (ou du choix dans la liste des fichiers) d'un autre fichier de ligue. Décochez la case si vous prévoyez d'utiliser la ligue actuelle comme une simple base de données des matchs passés.

- **Les matchs de coupe comptent**

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Les matchs de coupe sont généralement considérés comme des matchs à part entière contribuant aux classements et aux totaux. Ceux qui pensent le contraire peuvent décocher cette case pour que les matchs marqués par**c**dans le champ Rem ont été ignorés dans les calculs statistiques.

- **Les matchs amicaux comptent**

Matchs amicaux avec un attribut**fr**dans le champ Rem, les matchs sont comptés à moitié. Décochez cette case pour ignorer complètement les matchs amicaux dans les calculs statistiques.

- **Les heures supplémentaires comptent**

Dans certains sports, comme le hockey sur glace, les prolongations sont importantes. Cette option est utilisée pour un traitement spécial des matchs marqués par**non**dans le champ Rem de la table de jeux.

- **Montrer quelques anciens luminaires**

Provoque l'affichage de certains anciens appareils lors du choix**Appareils®Afficher les nouveaux appareils**. Normalement, le tour de jeu précédent est affiché. Le comportement de cette option dépend du paramètre**Tolérance aux dates rondes**.

- **Suspendre les mises à jour Internet**

Certaines ligues peuvent ne présenter aucun intérêt pour l'utilisateur concerné. Cocher cette case désactive les mises à jour Internet pour la ligue en cours et permet ainsi d'économiser le temps global passé en ligne.

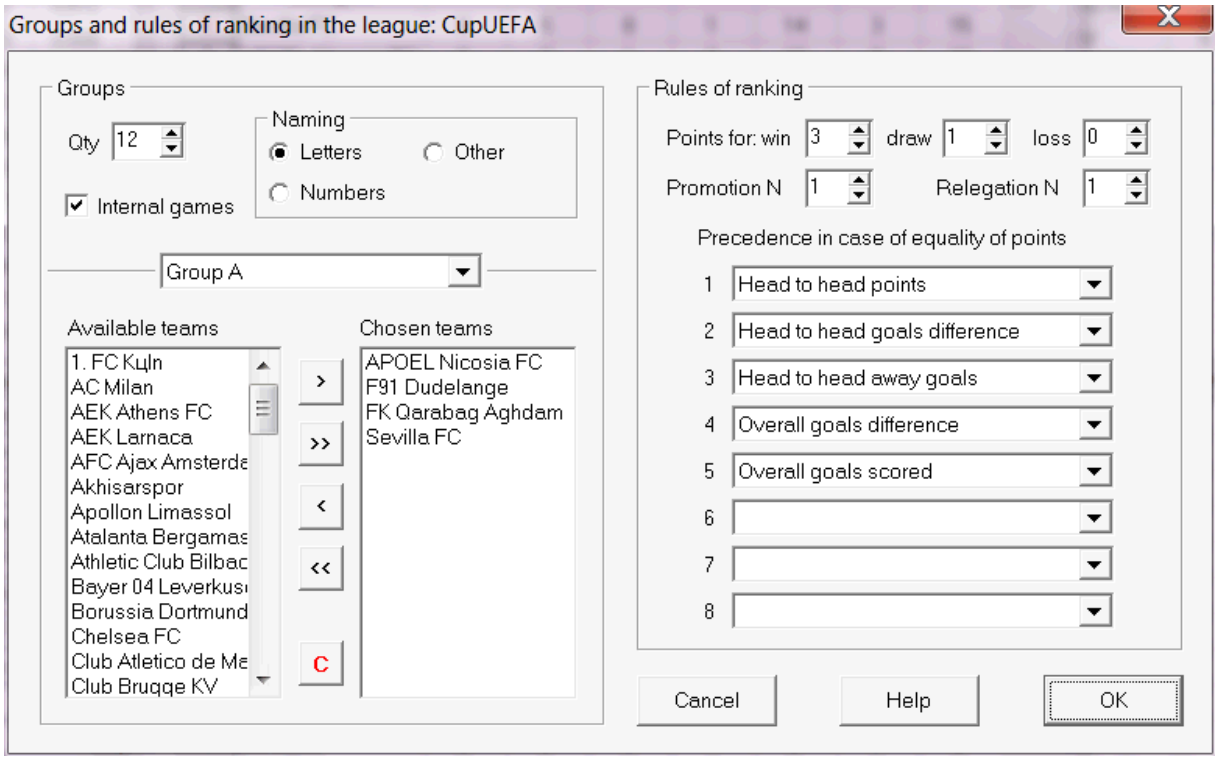
- **Utiliser les options courantes**

C'est une bonne idée de spécifier des options pour la majorité des ligues dans le**Commun**onglet, et les faire utiliser par une ligue spécifique simplement en cochant cette case.

4.2 Groupes et règles de classement

Le panneau**Groupes et règles de classement**s'active soit depuis les panneaux Options, Classements, soit depuis l'outil Analyse des tournois.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd



Définissez ici les groupes et entrez les règles spécifiques à la ligue pour le classement des équipes, c'est-à-dire la priorité en cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes. Ces paramètres affectent les calculs ultérieurs du classement et les résultats de l'analyse du tournoi.

Jusqu'à 26 groupes peuvent être définis. Les équipes appartenant à un groupe ne peuvent pas être incluses dans un autre. Les groupes peuvent avoir soit une forme littérale (**UN**,**B**,**C**,...), chiffre (**1**,**2**,**3**,...), ou toute autre dénomination.

Cochez la case**Jeux internes**si seuls les matchs entre équipes appartenant au même groupe devaient être comptabilisés.

Pour désactiver le regroupement, réduisez le nombre de groupes à 0.

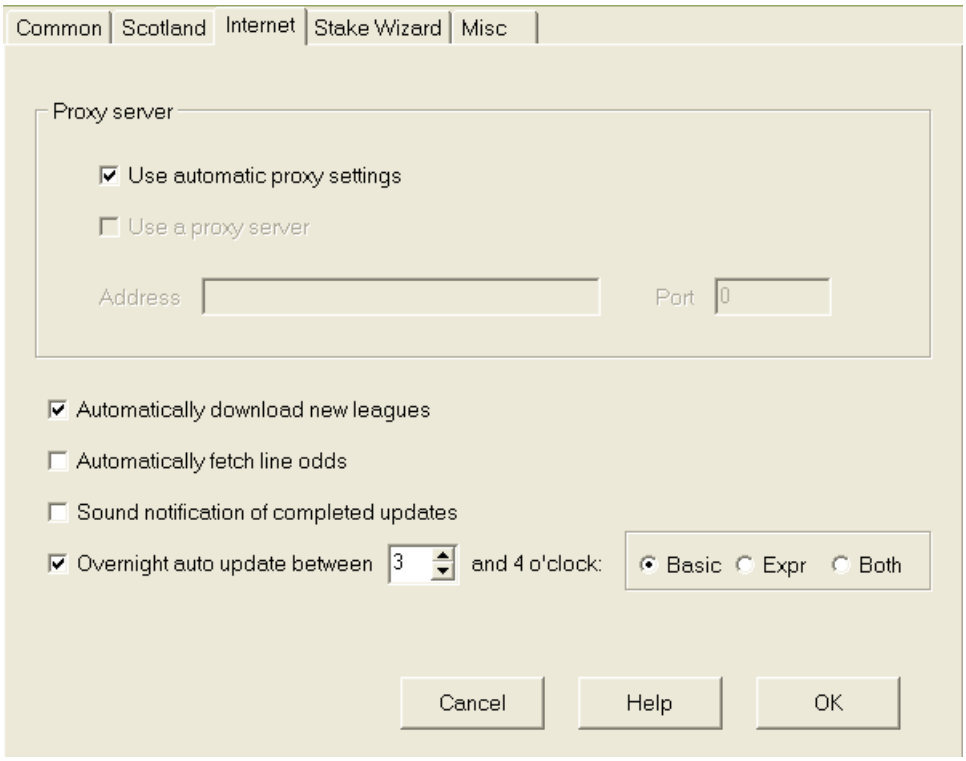
Les règles de classement déterminent l'ordre de priorité entre deux ou plusieurs équipes ayant le même nombre de points. Les règles de classement typiques pour la majorité des ligues de football européennes sont les suivantes :

1. Différence globale de buts
2. Nombre total de buts marqués
3. Nombre de points en face à face
4. Différence de buts face à face

De plus, l'utilisateur peut définir le nombre d'équipes de haut niveau à promouvoir dans la ligue supérieure et le nombre d'équipes de bas niveau à reléguer dans la ligue inférieure.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

4.3 Options Internet



- **Serveur proxy**

Il est recommandé de cocher la case**Utiliser les paramètres proxy automatiques**pour activer la configuration automatique du proxy. Dans la plupart des cas, le programme détermine correctement les paramètres du serveur proxy et s'il faut utiliser un serveur proxy.

Si le programme ne parvient pas à déterminer les paramètres corrects du serveur proxy, décochez la case**Utiliser les paramètres proxy automatiques**. Cochez la case**Utiliser un serveur proxy**, spécifier le proxy**Adresse**et**Port**si un proxy est nécessaire. En général, si vous réussissez à mettre à jour les ligues via Internet sans proxy, alors aucun proxy n'est probablement nécessaire.

Généralement, ces valeurs correspondent aux paramètres proxy LAN d'Internet Explorer :

Internet Explorer®Outils®Options Internet®Relations®Paramètres LAN.

Si vous n'y parvenez pas, consultez votre FAI ou votre administrateur LAN pour connaître les valeurs proxy correctes.

- **Télécharger automatiquement de nouvelles ligues**

Cochez cette case pour que les nouvelles ligues apparaissant de temps en temps sur le serveur soient téléchargées automatiquement.

- **Récupérer automatiquement les cotes de ligne**

Cochez cette case pour récupérer automatiquement les cotes de la ligne depuis le serveur.

- **Notifications sonores des mises à jour terminées** Active

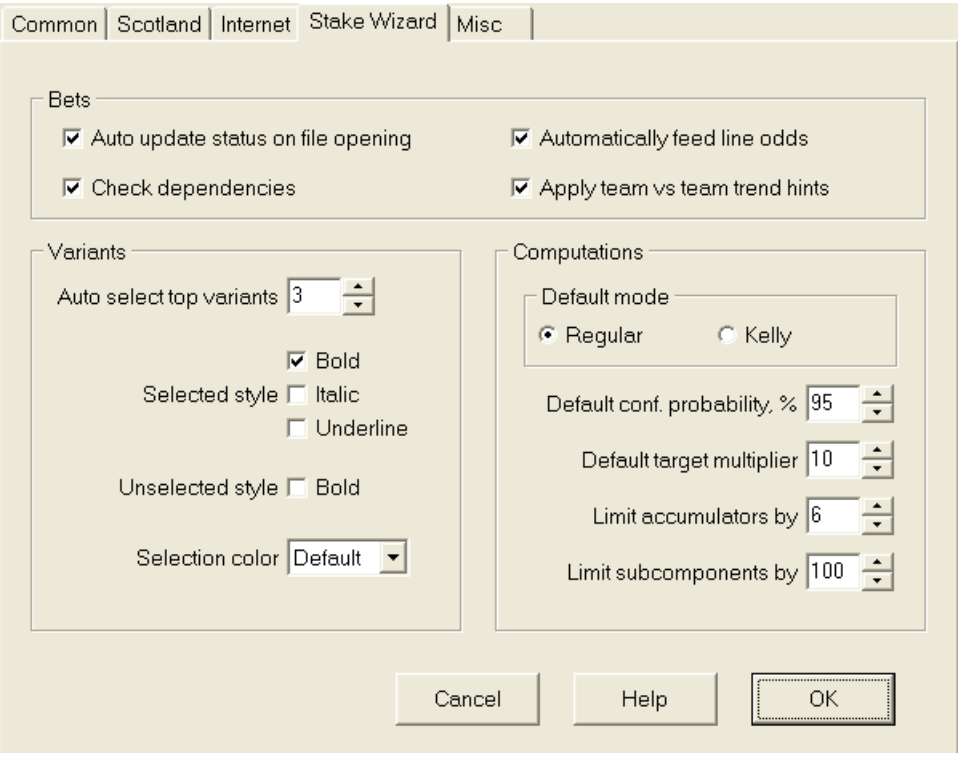
une mélodie lorsque la mise à jour est terminée.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

- **Mise à jour automatique pendant la nuit**

Active les mises à jour automatiques nocturnes de toutes les ligues, qu'elles soient de base, express ou les deux.

4.4 Options de l'assistant de mise



Paris

- **Mise à jour automatique du statut à l'ouverture du fichier**

Cochez cette case pour que le statut des paris choisis soit mis à jour automatiquement, lors de l'ouverture (ou du choix dans la liste des fichiers) d'un autre fichier de mise.

- **Vérifier les dépendances**

Les paris mutuellement dépendants (c'est-à-dire les paris sur le même événement) ne peuvent pas être inclus dans les accumulateurs (pari combiné, etc.). Choisissez cette option pour éviter**Assistant de mise**de générer des variantes de paris interdites.

- **Alimenter automatiquement les cotes de ligne**

Permet l'alimentation automatique des cotes de ligne disponibles ainsi que des cotes équitables dans**Assistant de piquetage**tableau des paris. Cela a du sens lorsque l'utilisateur va placer des paris avec**bwin.com**.

- **Appliquer les astuces de tendance équipe contre équipe**

Cochez cette case pour appliquer les indices de vérification des tendances en colorant les cellules de cotes (raccourci**F10**). Les cotes avec des tendances défavorables seront colorées en violet. Une tentative de nourrir ces cotes pour**Assistant de mise**sera accompagné d'un message d'avertissement.

Variantes

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

- **Sélection automatique des principales variantes**

Une fois les calculs terminés, plusieurs variantes de paris les plus élevés peuvent être sélectionnées automatiquement en choisissant le numéro approprié. Les variantes sélectionnées sont affichées sous la forme**Rapports**.

- **Styles de sélection**

À l'aide de ces options, l'utilisateur peut personnaliser l'apparence des variantes de paris sélectionnées et non sélectionnées dans le tableau des variantes.

Calculs

- **Mode par défaut**

Le mode de calcul par défaut détermine le mode des fichiers de jalonnement nouvellement créés. Le mode de calcul réel peut être défini sur le panneau de commande de l'**Assistant de mise**formulaire principal. Utilisation**Régulier**le mode est préférable.

- **Probabilité de confiance par défaut, %**

La probabilité de confiance est la probabilité d'atteindre le fonds cible dans une séquence uniforme de$N$tours de paris. Valeur par défaut recommandée - 95 %.

- **Multiplicateur cible par défaut**

Le multiplicateur cible est égal au ratio (fonds cible)/(fonds disponible). Le fonds cible des fichiers de mise nouvellement créés est calculé en fonction de cette valeur et du dernier fonds disponible de l'utilisateur (bankroll). La valeur recommandée est 100.

- **Limitez les accumulateurs par**

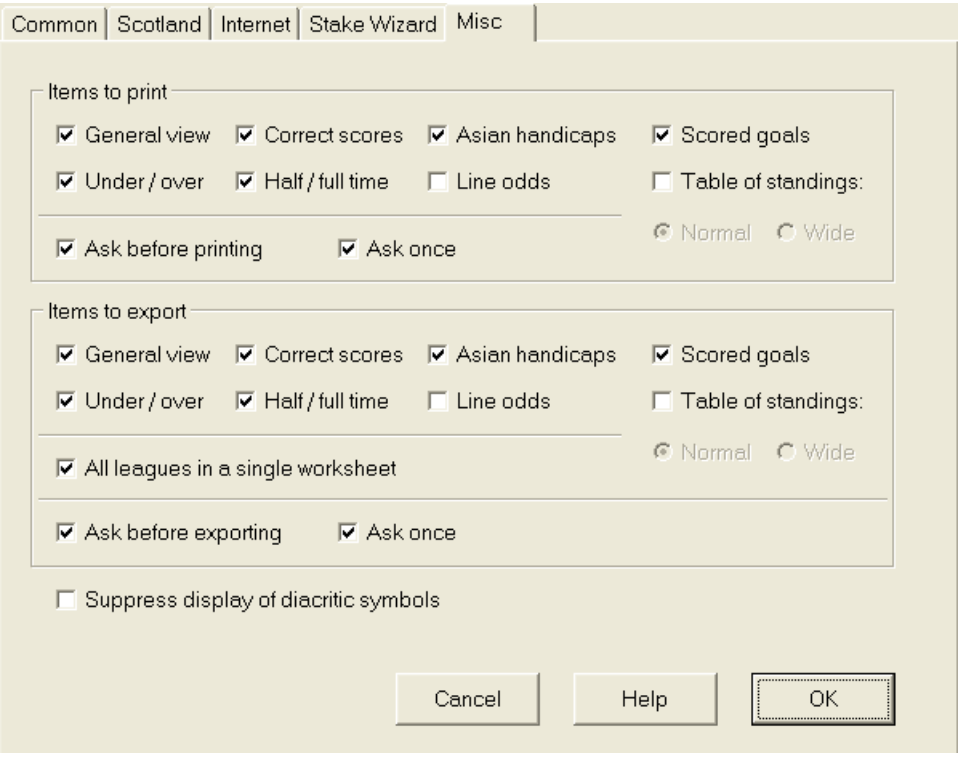
Cette option permet à l'utilisateur de limiter les accumulateurs au nombre spécifié de paris ordinaires. Lorsque vous limitez les accumulateurs, par exemple à 2,**Assistant de mise**génère des variantes de paris comme**UN**,**B**,**C**,**Un B**,**CA**,**Colombie-Britannique**, **AB+C**, **AB+BC+AC**, etc., mais pas**abc**La valeur recommandée est 6.

- **Limiter les sous-composants par**

Le nombre de sous-composants dans un pari complexe est égal à 2^N-1 lorsqu'aucune contrainte n'est imposée (N-nombre d'événements indépendants choisis). Pour des raisons pratiques, il ne peut pas être trop grand. La valeur recommandée est 100. La valeur maximale autorisée est 4095.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

4.5 Options diverses



- **Articles à imprimer**

Cochez les cases appropriées pour choisir les cotes à imprimer. L'utilisateur peut ne pas être intéressé par toute la variété des cotes générées, et cette option permet d'économiser du papier.

- **Articles à exporter**

Cochez les cases appropriées pour choisir les cotes à exporter vers un fichier Excel (XLS) ou un fichier délimité par des virgules (CSV). L'utilisateur peut ne pas être intéressé par toute la variété des cotes générées, et cette option permet d'économiser de l'espace disque en créant des fichiers plus petits.

De plus, deux autres cases à cocher**Demandez avant...**et**Demander une fois**peut être utilisé pour contrôler le comportement des boîtes de dialogue contextuelles apparaissant avant l'impression et l'exportation.

- **Supprimer l'affichage des caractères diacritiques**

Cochez cette case pour supprimer l'affichage des caractères diacritiques dans les noms des équipes. Ces caractères sont généralement affichés de manière incorrecte dans les langues non latines (par exemple, chinois, cyrillique, etc.) et peuvent gâcher l'apparence normale du programme. Cette option nécessite le redémarrage du programme pour prendre effet.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

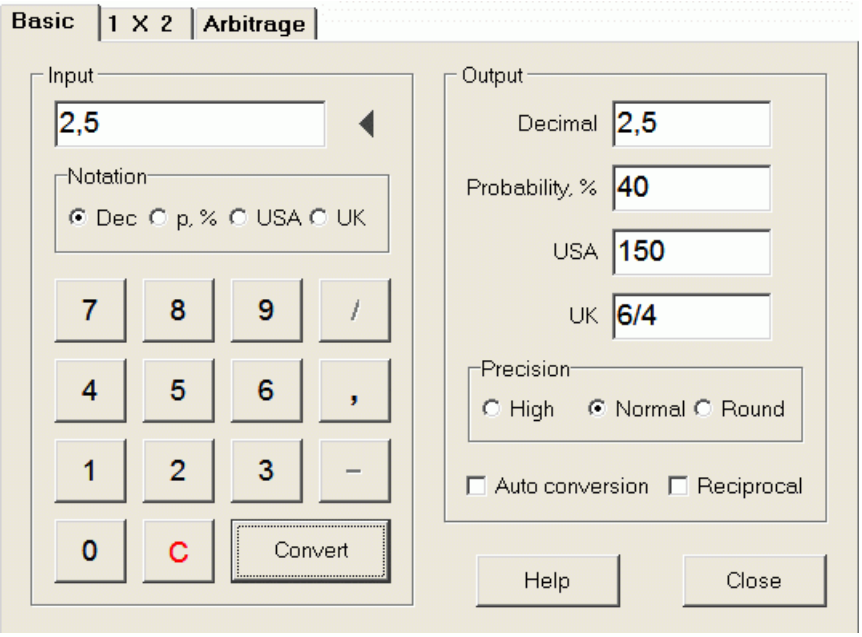
5 Outils

5.1 Convertisseur de cotes

Le convertisseur de cotes est activé soit en choisissant l'élément de menu**Outils®Convertisseur de cotes**, ou en cliquant sur un bouton d'une barre d'outils.

- **Panneau de base**

Les cotes sont converties entre quatre notations disponibles : décimale, pourcentage de probabilité, USA et UK. Il est possible de saisir les cotes à l'aide du clavier ou de la souris :



Les plages autorisées pour les cotes d'entrée sont les suivantes :

Notation décimale	1..l'infini
Pourcentage de probabilité	0..100%
Notation des États-Unis	- infini..-100, pair, 100..infini
Notation britannique (fractionnaire)	0..1, pair, 1..infini

En fonction des besoins spécifiques, l'utilisateur peut choisir entre trois niveaux de précision de sortie : élevé, normal et arrondi.

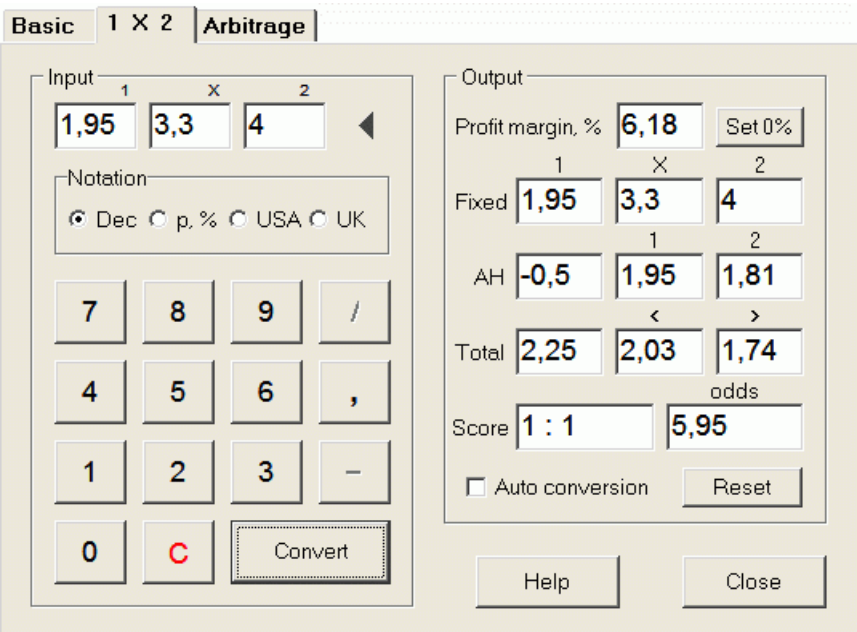
Ceux qui hésitent à cliquer sur un bouton**Convertir**, peut utiliser la fonction de conversion automatique en cochant une case **Conversion automatique**.

Il est possible de visualiser une valeur réciproque des cotes résultantes en cochant une case**Réciproque**La valeur réciproque est calculée comme un supplément à la probabilité de 100 % d'un événement donné.

- **Panneau 1 x 2**

Les cotes fixes 1X2 (prix) sont ici converties en handicaps asiatiques, en buts totaux et en scores corrects. De plus, le convertisseur calcule la marge bénéficiaire réelle ou utilise une valeur définie par l'utilisateur.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd



L'utilisateur peut définir n'importe quelle marge bénéficiaire dans la zone de saisie modifiable, puis calculer les cotes fixes correspondantes, les handicaps asiatiques, le total des buts et les scores corrects en cliquant sur un bouton**Convertir**. Cliquer sur un bouton **Définir 0%**définit rapidement la marge bénéficiaire à zéro et affiche des cotes équitables.

La base AHO, la base de buts totaux et le score correct le plus probable sont également affichés dans les cases modifiables. L'utilisateur peut spécifier n'importe quelle valeur d'AHO, de buts totaux et de score correct, et calculer les cotes respectives en cliquant sur un bouton**Convertir**ou en appuyant sur**<Entrer>**.

Cliquer sur un bouton**Réinitialiser**supprime les bases définies par l'utilisateur et rétablit toutes les valeurs automatiques.

Note: En principe, la conversion inverse des handicaps asiatiques en cotes fixes est possible, à condition que les cotes totales de buts soient également connues.

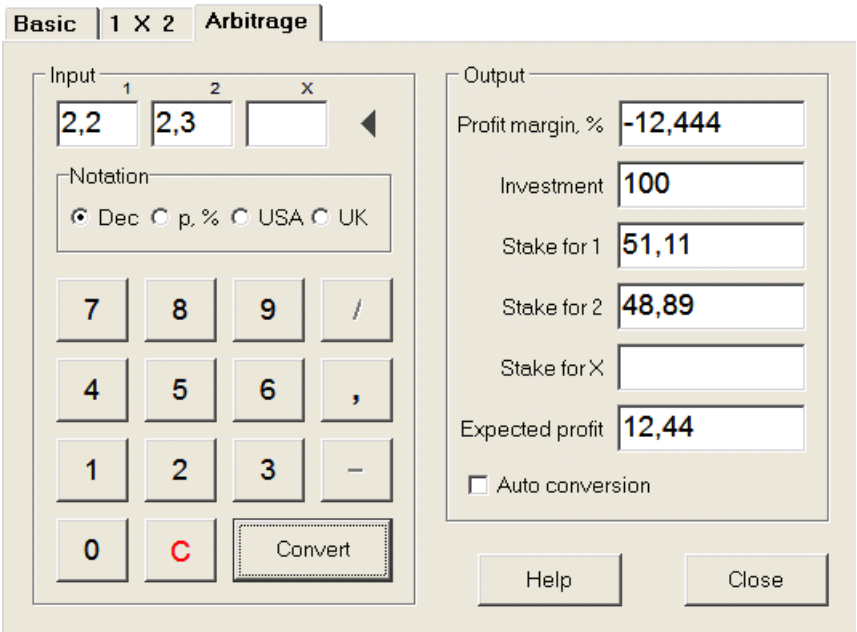
- **Panel d'arbitrage**

Paris d'arbitrage (alias*surebet*ou*arb*) est une opportunité sans risque de réaliser un profit garanti sur un événement sportif ou un marché de paris particulier. Il exploite les différences de cotes proposées entre plusieurs bookmakers, généralement deux ou trois.

Les paris d'arbitrage sont possibles lorsque les cotes L1, L2,..., L*k*sur mutuellement exclusif*k*Les résultats d'un même événement répondent à un critère simple (en notation décimale) : P = 1/L1 + 1/L2 + ... + 1/Lk < 1. La marge bénéficiaire d'un bookmaker hypothétique en % est déterminée comme 100*(1 - 1 / P), et doit normalement être négative. Les mises individuelles pour les résultats 1, 2,... sont calculées comme A / P / L1, A / P / L2, et ainsi de suite, où A est un montant d'investissement. Le profit attendu du parieur est alors calculé comme A*(1 / P - 1), et doit normalement être positif.

Tous ces calculs pour deux ou trois résultats sont effectués sur le**Arbitrage**panneau en cliquant sur un bouton **Convertir**ou en appuyant sur**<Entrer>**:

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd



Les deux premiers résultats (1, 2) sont généralement supposés être des victoires d'une équipe ou d'une autre lors d'un match (match nul sans pari) ou d'un événement de type *Oui/Non*. Pour seulement deux résultats, le troisième champ modifiable doit être laissé vide. Le troisième résultat (X) est facultatif et supposé être un match nul pour les cotes fixes de type *1-X-2*.

Note: En cas de non-respect du critère d'arbitrage, le profit attendu est négatif et surligné en rouge tandis que le programme signale un bip.

5.2 Assistant de piquetage 4

L'outil**Assistant de mise**génère une stratégie de pari optimale et permet ainsi d'éviter de gaspiller de l'argent dans des paris à l'aveugle. Grâce à une analyse de probabilité avancée, il informe directement le parieur sur la variante de pari préférable, ainsi que sur la répartition spécifique des fonds de pari.

Il est activé soit en choisissant un élément de menu**Outils**®**Assistant de mise**, ou en cliquant sur une barre de boutons. sur un outil

Des informations détaillées sur cet outil puissant peuvent être trouvées dans le Guide de l'assistant de mise en jeu du chapitre.

5.3 Analyse du tournoi

L'outil d'analyse des tournois résout les tâches suivantes :

- Calcule les chances (probabilités) pour chaque équipe d'être à une certaine place à la fin des matchs programmés ;
- Calcule le scénario le plus probable pour chaque appariement possible « équipe contre place » ;
- Calcule un tableau hypothétique de classements pour les scénarios les plus probables.
- Calcule le tableau des scores des parties passées d'un tournoi.

Il est activé soit en choisissant un élément de menu**Outils**®**Analyse du tournoi**, ou en cliquant sur un bouton d'une barre d'outils. sur

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Pour démarrer l'analyse, cliquez sur un bouton, appuyez sur une touche <**F9**>, ou choisissez un élément de menu**Courir®Commencer**.

Le temps de calcul dépend du nombre de matchs programmés en tant que puissance de 3, et peut donc être énorme. L'utilisateur a cependant la possibilité de choisir entre la vitesse de calcul et la vitesse souhaitée précision en utilisant le contrôle de piste sur une barre d'outils. Pour arrêter les calculs longs, cliquez sur un bouton, appuyez sur une touche <**F10**>, ou choisissez un élément de menu**Courir®Arrêt**.

- **Tableau des cotes**

Les cotes calculées sont présentées dans le tableau des cotes :

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

Les cases colorées représentent les appariements possibles « équipe contre place ». Plus la couleur est foncée, plus une équipe a de chances d'occuper la place.

Il existe quatre notations disponibles pour les chiffres du tableau des cotes : décimal, probabilité %, USA et Royaume-Uni. Les probabilités sont utilisées par défaut. La somme des probabilités dans chaque colonne et dans chaque ligne est égale à 100 %.

Les notations peuvent être facilement changées en cliquant sur l'élément de menu**Chances®Notation**, ou en utilisant le menu contextuel.

Cliquer avec la souris sur n'importe quelle cellule colorée du tableau des cotes produit une réponse immédiate dans deux autres tableaux : le tableau des jeux et le tableau des classements hypothétiques.

Table de jeux et scénarios

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

Le tableau des parties conserve toutes les parties jouées et certaines parties programmées du tournoi en cours. Elles correspondent à toutes les parties du tableau des parties du tournoi principal**Assistant de cotes**écran sans tasse (**c**) attribut, et pas plus ancien que le premier jeu du tournoi (indiqué par**F**). Les matchs programmés ont un arrière-plan gris clair pour les distinguer des autres.**R**affiche le scénario le plus probable pour la paire choisie**équipe contre place**en utilisant l'ensemble de symboles suivant :

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

L	victoire de l'équipe à domicile
L	victoire de l'équipe visiteuse
D	dessiner
Wn	victoire de l'équipe à domicile avec une différence de buts n
Ln	victoire de l'équipe visiteuse avec une différence de buts n
S	certain score

Colonnes**G1**,**G2**représentent les scores réels des matchs passés et les scores les plus probables pour les matchs programmés. Les scores de certains matchs programmés sont conditionnés par le scénario. Par exemple, alors que le score le plus probable d'un match est**1:0**, participer à un scénario comme « match nul » fait le score le plus probable de ce jeu, par exemple**1:1**Les jeux programmés qui ne sont pas inclus dans le scénario sont grisés.

- **Tableau de classement hypothétique**

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

Ce tableau affiche les classements hypothétiques pour le scénario le plus probable de la paire choisie**équipe contre place**(par exemple Hibernian à la 3ème place). Colonnes**G**,**L**,**D**,**L**,**S**,**C**,**P**désigne le nombre total de : matchs joués, victoires, nuls, défaites, buts marqués, buts encaissés (encaissés) et points, respectivement.

- **Tableau des scores**

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

Le tableau des scores peut être affiché soit en utilisant l'élément de menu**Tableau®Tableau des scores**, ou en appuyant sur une touche <**F3**>. Ce tableau affiche les scores des parties passées d'un tournoi. L'utilisateur peut revenir au tableau des cotes en appuyant sur une touche <**F2**>.

Note: Les tableaux de cotes et de scores peuvent être exportés vers un fichier Excel (XLS) à l'aide de l'élément de menu**Tableau® Tableau d'exportation**.

Note:L'outil d'analyse des tournois présente les limitations suivantes pour les données d'entrée :

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Nombre maximum d'équipes	32
Nombre maximum de jeux passés	1250
Nombre maximum de matchs programmés	96

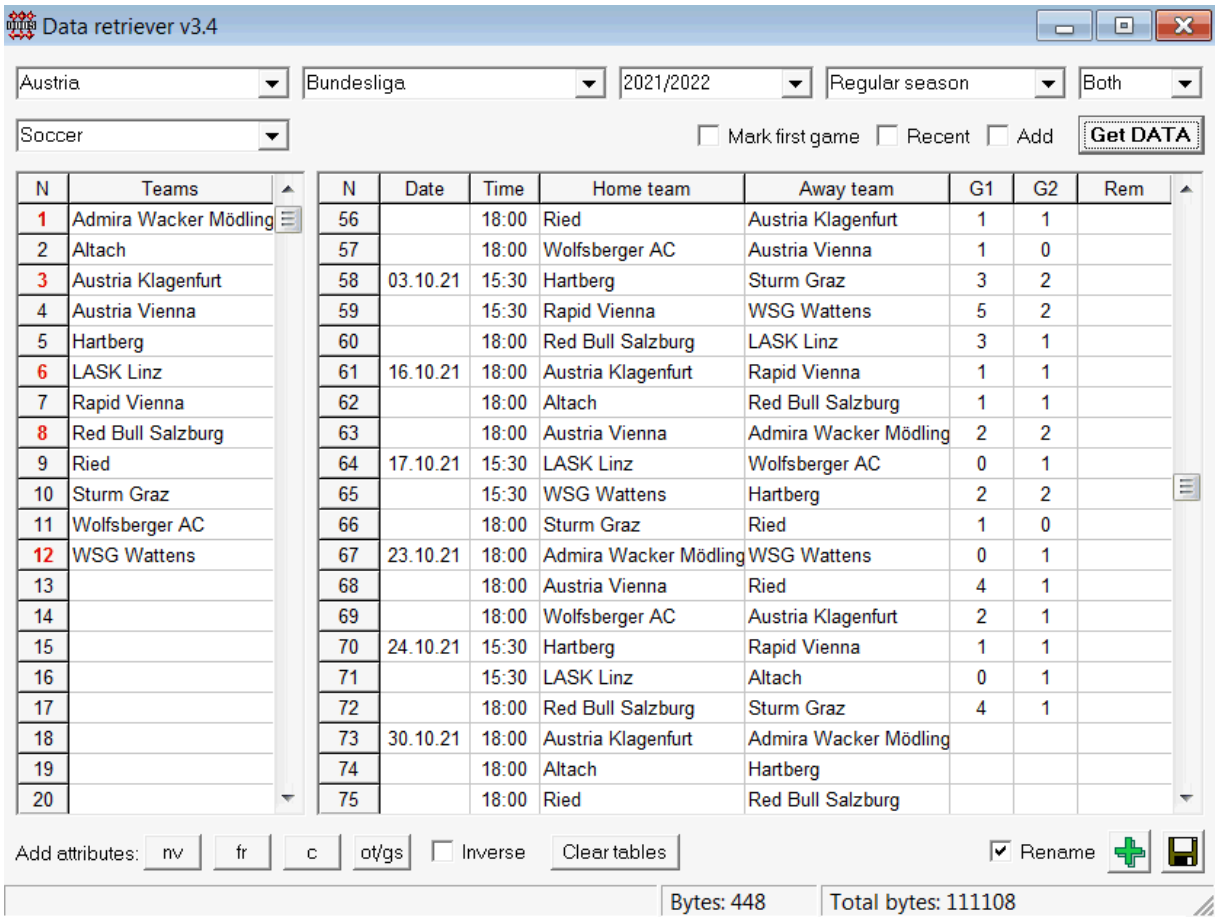
5.4 Récupérateur de données

Récupérateur de donnéesest un utilitaire qui recherche des sources Web sur Internet et récupère des résultats et des rencontres sportives pour le football, le hockey sur glace, le basket-ball, le baseball, le rugby, le football américain, le handball et le volley-ball. Il couvre une grande variété de championnats et d'autres compétitions. Plusieurs options permettent d'obtenir les résultats les plus récents ou les résultats complets, de fournir des jeux avec certains attributs, de renommer automatiquement les équipes et d'enregistrer les données au format de ligue (LEA). Une interface simple et intuitive permet d'obtenir et d'enregistrer très rapidement de grandes quantités de données.

L'outil**Récupérateur de données**est activé soit via l'élément de menu**Outils®Récupérateur de données**ou en utilisant le bouton de la barre d'outils.

Note: Tous**Récupérateur de données**les fonctionnalités ne sont disponibles que dans une version complète (enregistrée).

Note: Lors de la sauvegarde des données avec**Rebaptiser**option,**Récupérateur de données**utilise les mêmes règles et fichiers que ceux décrits dans la rubrique Renommer plusieurs équipes.



Le bouton vert plus dans le coin inférieur droit met à jour la ligue actuelle avec les données récupérées sans avoir à les enregistrer dans le fichier.

- **Ajouter une ligue personnalisée**

Tout d'abord, assurez-vous que les résultats passés et les rencontres futures sont présents dans**Récupérateur de données**.

1. Enregistrez les données de la ligue dans un fichier de ligue à l'aide du bouton dans le coin inférieur droit.
2. Ouvrez ce fichier dans**Assistant de cotes**.
3. Ajoutez des fichiers pour les saisons passées en utilisant**Jeux®Mise à jour à partir du fichier**.

3.1. Déterminez les équipes participantes. Prenez toutes les équipes et tous les matchs des 3 dernières saisons + la saison en cours, par exemple en Ligue 2. Cela se fait facilement en cochant les options de filtrage**Ajouter des équipes**,**Ajouter des jeux**, et**Ajouter luminaires**lors de l'utilisation**Jeux®Mise à jour à partir du fichier**.

3.2. Mettre à jour la ligue à partir d'au moins 3 dernières saisons en Ligue 1, 2, 3, 4, etc. en utilisant simplement une option**Ajouter des jeux** Prenez autant de saisons précédentes que vous le souhaitez pour l'analyse des performances historiques et les graphiques, mais n'oubliez pas que seuls les matchs qui ne sont pas plus anciens que la période d'amortissement affectent les notes et les cotes.

(**Options®Période d'amortissement**). La valeur par défaut est de 900 jours pour la plupart des ligues (~ 2,5 saisons). 4. Effectuez les réglages nécessaires dans le panneau Options. En particulier, définissez le nom de la ligue exactement au format : *Pays - Nom de la Ligue*. 5. Cliquez sur le bouton flèche verte dans la barre d'outils.

6. Utilisation**Appareils®Afficher les nouveaux appareils**pour afficher les rencontres et les cotes.

Note: Le fichier de ligue doit avoir un préfixe de pays, sans aucun espace, par exemple*MonPays1.lea*.

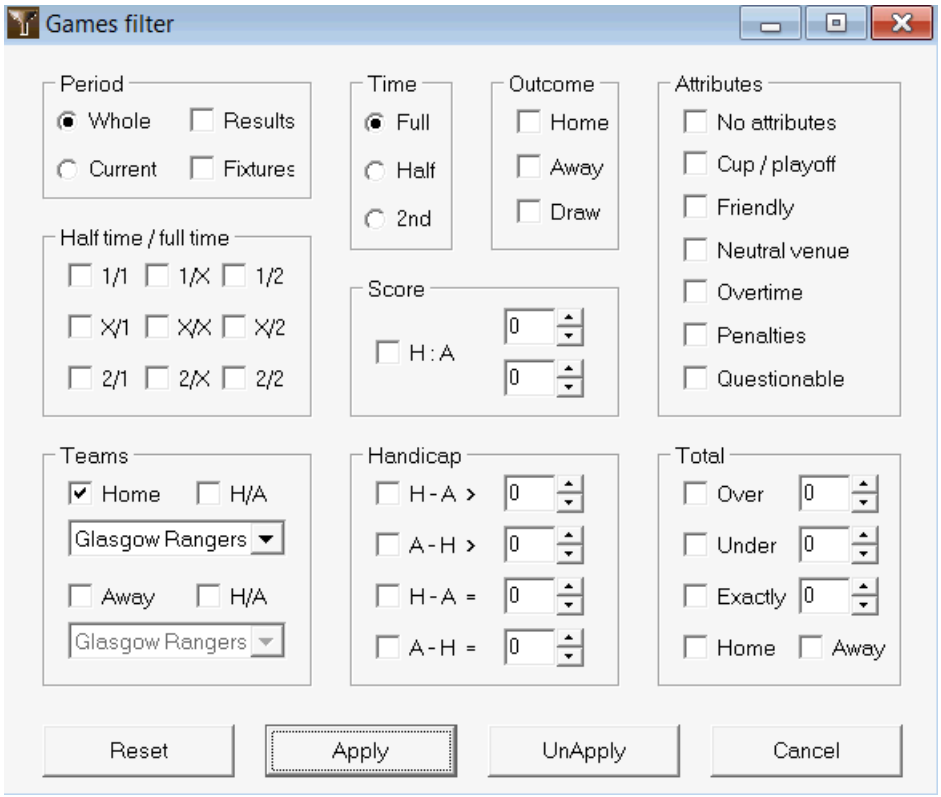
Note:Récupérateur de donnéesest simplement un outil permettant de récupérer et de sauvegarder les données de ligue à partir de sources Web. Tout le travail supplémentaire est effectué par**Assistant de cotes**.

5.5 Filtre de jeux

L'outil**Filtre de jeux**est un instrument d'analyse des matchs passés répondant à diverses conditions : équipes participantes, saisons, résultats de la première fois / à temps plein, résultats, scores corrects, handicaps, totaux, attributs des matchs.

L'outil**Filtre de jeux**est activé soit en choisissant l'élément de menu**Outils®Filtre de jeux**, ou**Jeux® Voir les jeux®Utiliser le filtre...**, ou en cliquant sur le bouton de la barre d'outils.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd



Pour afficher un sous-ensemble de jeux répondant aux conditions de filtrage spécifiées, cliquez sur le bouton**Appliquer**.

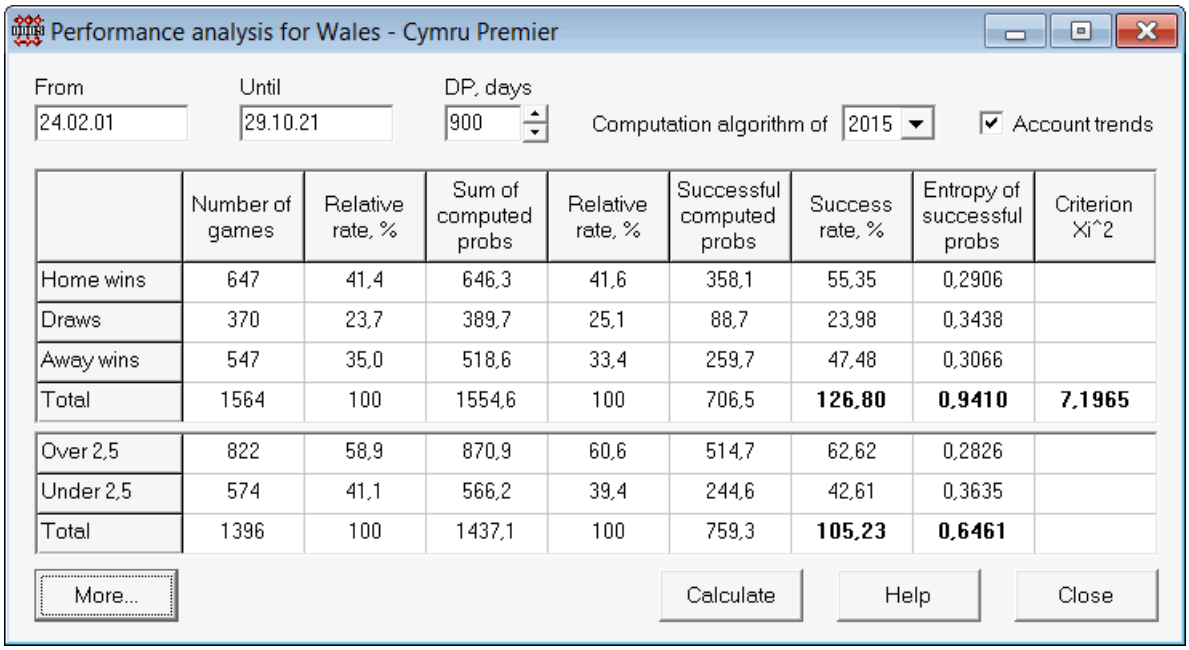
Pour ramener le formulaire à son état d'origine, cliquez sur le bouton**Réinitialiser**.

Pour désactiver les conditions de filtre appliquées, cliquez sur le bouton**Annuler l'application**sur le formulaire, cliquez sur le bouton **Défaire**dans la barre d'outils ou choisissez l'élément de menu**Jeux®Voir les jeux®Tous les jeux**.

5.6 Analyse des performances

L'outil**Analyse des performances**est activé via l'élément de menu**Outils®Analyse des performances**.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd



	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**	

Cet utilitaire génère des statistiques sur les cotes (probabilités) calculées avec succès dans une ligue donnée. Les résultats du calcul peuvent être considérés comme un indice général de l'action conjointe des facteurs concurrents suivants :

1. Performance de**Assistant de cotes**elle-même;
2. Prévisibilité de la ligue actuelle.

Pour démarrer l'analyse, cliquez sur un bouton**Calculer**Les taux de réussite calculés sont présentés dans deux tableaux. Le premier tableau a la signification exacte de ses colonnes suivante :

Nombre de jeux	Nombre de victoires à domicile (m_1), dessine (m_X), victoires à l'extérieur (m_2), et le nombre total de jeux ($N=m_1+m_X+m_2$) au cours de la période analysée
Taux relatif, %	Rapports 100*m_1/N, 100*m_X/N, 100*m_2/N, et leur somme = 100%
Somme des probabilités calculées	Somme des probabilités calculées pour chaque match : victoire à domicile (p_1), dessiner (p_X), victoire à l'extérieur (p_2), et leur somme$p_N=p_1+p_X+p_2=N$
Taux relatif, %	Rapports 100*p_1/N, 100*p_X/N, 100*p_2/N, et leur somme = 100%
Problèmes calculés avec succès	Somme des probabilités calculées avec succès pour les victoires à domicile (m_1), dessine (m_X), victoires à l'extérieur (m_2), et leur somme totale$m_N=m_1+m_X+m_2$
Taux de réussite, %	Rapports 100*m_1/n_1, 100*m_X/n_X, 100*m_2/n_2, et leur somme totale (PP)
Entropie des problèmes réussis	Somme d'expressions -(d_{je}/N)*ln(p_{je}), et leur somme totale, oùd_{je} = 1 si résultat deje-le jeu est cohérent avec le résultat qui probabilitép_{je}a été calculé pour. Sinond_{je}= 0
Critère Xi^2	PearsonC-test carré. Mesure l'écart de la valeur calculée probabilités de tous les scores possibles dans la plage 0:0 - 10:10 à partir de leurs fréquences relatives réelles. Actuellement introduit en mode test, peut être supprimé ou remplacé à l'avenir.

Les deux dernières sommes : des taux de réussitePP=100*m_1/n_1+ 100*m_X/n_X+ 100*m_2/n_2, et l'entropie des probabilités de succès sont considérées comme des indices de performance/prévisibilité intégraux. Elles sont mises en évidence en gras. La valeur minimale possible d'une entropie est zéro lorsque tous les résultats sont prédits avec une précision absolue. Plus les valeurs d'une entropie sont élevées, moins la prédiction est précise.

Le deuxième tableau pour les plus/moins est similaire à celui décrit ci-dessus.

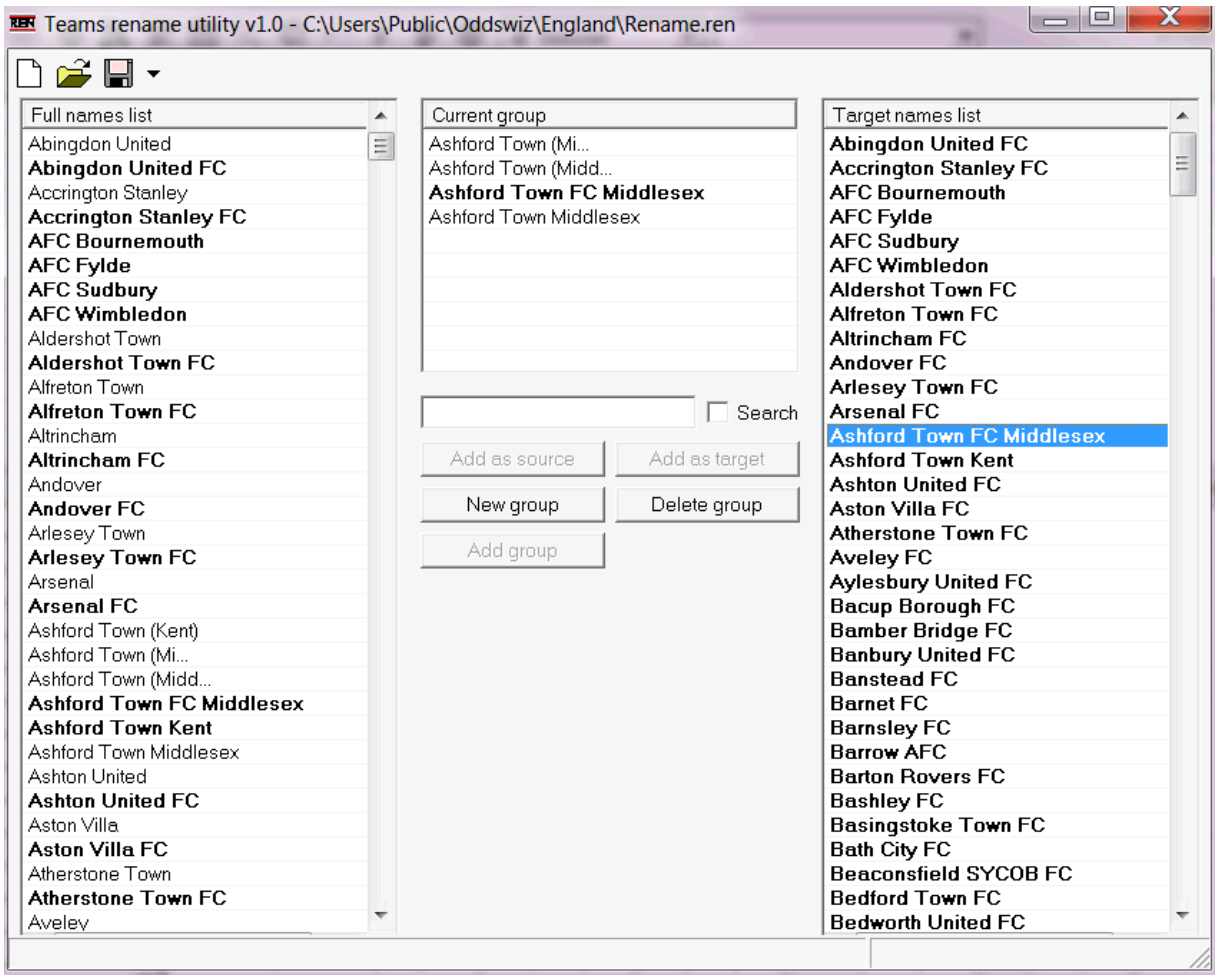
© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Note: Une analyse correcte des performances nécessite qu'un nombre suffisant de parties passées aient été jouées avant la date de début de la période analysée. Au moins toutes les parties passées pendant la période d'amortissement doivent être présentes en plus des parties jouées après la date de début.

Note: Des données plus complètes sur les taux de réussite 1, 1X, 2, 2X pour la plupart des ligues prises en charge peuvent être trouvées à l'adresse suivante**Assistant de cotes**page d'accueil:http://www.newhavensoft.net .

5.7 Renommer l'utilitaire

L'outil**Renommer l'utilitaire**permet à l'utilisateur de gérer facilement les différences dans les noms des mêmes équipes qui surviennent de différentes sources. Il est activé via l'élément de menu**Outils®Renommer l'utilitaire**. Utilisez-le pour renommer les équipes une seule fois. Ensuite, les renommages seront effectués automatiquement. Le nom cible (nouveau) peut avoir plusieurs noms sources.



Renommer l'utilitaire Le formulaire est divisé en trois vues de liste. Les noms des équipes cibles (noms à renommer) sont mis en évidence en gras. La vue de liste de gauche contient la liste complète de tous les noms d'équipes, y compris les anciens et les nouveaux. La vue de liste du milieu contient le groupe de renommage actuel qui se compose du nom cible (en gras) et d'un ou plusieurs noms sources. La vue de liste de droite contient uniquement les noms cibles. La sélection d'un élément dans la vue de liste de gauche ou de droite entraîne l'affichage de l'ensemble du groupe auquel cet élément appartient.

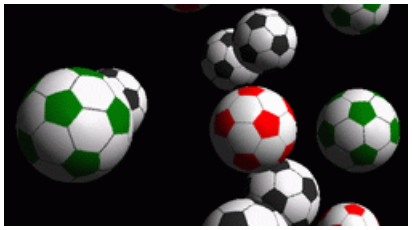
© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Les boutons disponibles permettent d'ajouter des noms de source et de cible, d'attribuer des noms en tant que cible, de créer de nouveaux groupes de renommage, de supprimer des groupes et d'ajouter de nouveaux groupes à la liste de renommage.

Par défaut, les fichiers renommés ont un nom standard**Renommer.ren**. Ce nom standard est également utilisé par**Récupérateur de données** outil lors de la sauvegarde des résultats des matchs ou des rencontres passés.

5.8 Espace boules 3D

Espace boules 3Dest un outil ludique qui met en œuvre le comportement du ballon de football dans un espace physique avec ou sans gravité appliquée, conformément aux principales lois de conservation. En mode plein écran, sans fond de murs, il peut être utilisé comme économiseur d'écran original.



Plusieurs options sont disponibles pour l'utilisateur en appuyant sur les touches suivantes :

R	Redémarrage
G	Activer/désactiver la gravité
H	Mouvement dans un plan horizontal
V	Mouvement dans un plan vertical
B	Mouvement sur l'herbe (type billard)
+ , =	Accélérer le mouvement
–	Relâcher le mouvement
S	Activer/désactiver les effets sonores
L	Activer/désactiver l'arrière-plan des murs
M	Ajouter plus de balles
L	Retirer les boules
F / N	Écran plein/normal

Les options ci-dessus sont également accessibles en cliquant avec le bouton droit de la souris et en choisissant un élément dans un menu contextuel. Le dernier élément d'un menu contextuel**Cadre court...**enregistre une courte image de la scène actuelle dans un fichier bitmap.

De plus, l'utilisateur peut naviguer dans la scène à l'aide des touches suivantes :

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

un	Tournez à droite
ß	Tourner à gauche
n / A	Décaler vers la droite
ñ-ß	Décaler vers la gauche
un	Avancer
un	Reculer
n / A	Passer à la vitesse supérieure
n / A	Descendre
PgUp	Chercher
PgDn	Regarde vers le bas
Maison	Revenir à la position initiale

Note:L'activation de la gravité met fin au mouvement en raison de la perte d'énergie. Cependant, il peut être maintenu en appuyant sur <**+**> touche de temps en temps.

Note:La perte d'énergie cinétique due à l'interaction non élastique entre les objets en collision n'est effective que dans le cas de la gravité appliquée.

6 Guide de l'assistant de mise

6.1 Aperçu et concept de base

Assistant de piquetage 4est une nouvelle version d'un logiciel de prise de décision générant une stratégie de pari optimale. Grâce à une analyse de probabilité sophistiquée, il informe directement le parieur sur la structure de pari préférable, ainsi que sur la répartition spécifique des fonds de pari. Contrairement aux programmes simples basés sur le critère de Kelly, **Assistant de mise**permet d'utiliser une gamme réaliste de croissance du bankroll et de spécifier la probabilité de confiance d'atteindre le fonds cible.

Assistant de piquetage 4est alimenté théoriquement par le nouveau théorème et pratiquement par le nouveau moteur d'optimisation multivariée. Il offre des performances ultimes et de plus grandes opportunités aux parieurs.

Le parieur place généralement ses paris de manière intuitive en comparant les cotes du bookmaker avec sa connaissance du déroulement des événements. La tâche du joueur n'est certainement pas facile, car de nombreux événements/cotes proposés par le bookmaker doivent être mis en relation. Ensuite, il doit décider du montant et des combinaisons de mises à effectuer. Il est évident que parier avec tout l'argent disponible entraînera tôt ou tard une perte totale. De l'autre côté, parier avec un petit montant donne la possibilité de ne pas gagner grand-chose. Il doit y avoir un juste milieu quelque part... et il**ça existe!Assistant de mise**est suffisamment intelligent pour trouver un tel support pour la combinaison la plus rentable parmi des milliers possibles.

Pour utiliser ce programme efficacement, le parieur doit comprendre une relation simple entre la probabilité d'un événement et les cotes. Il existe deux types de cotes : les cotes de ligne (proposées par le bookmaker) et les cotes équitables. Ces dernières sont simplement la valeur inverse de la probabilité d'un événement. Si les cotes équitables sont égales aux cotes de ligne, le bookmaker n'aura aucun profit à long terme, et le parieur n'en tirera aucun avantage. C'est pourquoi les cotes de ligne doivent toujours être inférieures aux cotes équitables tant que le bookmaker veut faire un profit. Sinon, le parieur a des conditions préalables pour gagner et le bookmaker pour perdre.

Considérons que la cote de la ligne = 2,0. Du point de vue d'un bookmaker, la probabilité de l'événement est inférieure à 1/2,0 = 50 %, et cette différence constitue sa marge bénéficiaire. Le parieur fait intuitivement un pari sur cet événement si, à son avis, les cotes équitables sont inférieures à 2,0 (disons 1,5), c'est-à-dire que la probabilité de l'événement est d'environ 1/1,5 = 67 %. Ces deux valeurs sont les principales données d'entrée du programme. Et bien sûr,**Assistant de mise**va générer

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

une structure de pari optimale uniquement si les cotes équitables sont inférieures aux cotes de la ligne. Sinon, les paris n'ont aucun sens !

C'est une bonne idée pour les parieurs sérieux d'utiliser**Assistant de cotes**capacités de prédiction permettant de calculer les cotes équitables basées sur les performances.

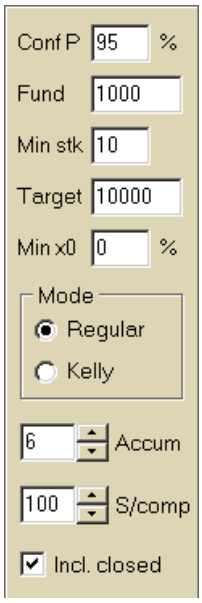
6.2 Interface utilisateur

Presque tous les**Assistant de mise**Les fonctions sont accessibles depuis le formulaire principal qui affiche également un résumé des données d'entrée et de sortie. Le formulaire principal comprend les éléments suivants :

- **Menu et barre d'outils**

Utilisez les éléments de menu ou les boutons de la barre d'outils pour ouvrir et enregistrer les fichiers d'entrée, imprimer le formulaire, afficher les rapports, mettre à jour le statut des paris, démarrer et arrêter les calculs, annuler les modifications, activer le convertisseur de cotes et afficher l'aide.

- **Panneau de contrôle**



Le panneau de contrôle est utilisé pour ajuster les principaux paramètres avant de démarrer les calculs : probabilité de confiance (**Conf P**), fonds disponibles (bankroll) (**Fonds**), mise minimale (**Min Stk**), fonds cible (**Cible**), montant minimum réservé (**(Min x0)**en % du Fonds, mode de calculs (**Mode**), nombre maximum d'événements dans les paris combinés (**Accumuler**), nombre maximal de sous-composants dans un pari complexe (**S/comp**), et s'il faut inclure les paris fermés.

- **Tableau des paris**

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

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

Le tableau des paris contient des paris ordinaires ainsi que des informations pertinentes. Lorsque vous alimentez les cotes de**Assistant de cotes**, toutes les cellules de ce tableau sont remplies automatiquement, à l'exception de la dernière colonne qui peut être mise à jour à la fin d'un événement. Le tableau des paris peut contenir jusqu'à 26 paris ordinaires différents. Toutes les cellules de ce tableau sont modifiables.

- **Tableau des variantes**

Variants	p %	R95	R ave	Z suc%	Z ave%	L	x0	x1	x2	x3	x4	x5	x6
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	**E** 7,42	**ER** 6,18	**R** 6,18	**DE** 4,06	**D** 4,06	**EG** 3,88
{DGHIMOR}	99,3	4,626	5,495	54,3	52	1,645	15,79	**R** 8,48	**D** 5,56	**G** 5,32	**DR** 4,64	**GR** 4,44	**H** 4,06
{DEGHOR}	99,2	4,668	5,36	57,2	53,7	1,638	10,27	**E** 8,08	**ER** 6,73	**R** 6,73	**DE** 4,42	**D** 4,42	**EG** 4,23

Ce tableau présente les résultats des calculs. Voir la rubrique Résultats des calculs pour plus de détails.

Le mode de calcul et le nombre total de variantes calculées sont indiqués dans la barre d'état sous le tableau.

6.3 Saisie de données

· Probabilité de confiance

Utiliser la zone de saisie**Conf P**pour saisir la probabilité de confiance requise. La probabilité de confiance est une mesure de fiabilité. Elle a un effet sur le nombre fiable de tours requis pour atteindre le fonds cible. En règle générale, la probabilité de confiance est fixée à 0,95 (valeur par défaut). Cela signifie que 95 % des séquences uniformes de**R95**les tours de paris réussiront à atteindre le fonds cible.

· Fonds disponibles

Utiliser la zone de saisie**Fonds**pour définir le montant de mise disponible (bankroll). Il doit être supérieur ou égal à la mise minimale.

· Mise minimale

Utiliser la zone de saisie**Min Stk**pour saisir la mise minimale autorisée. En règle générale, les bookmakers fixent la mise minimale entre 1 et 10 $. La mise minimale peut également être fixée à zéro (en fait à 1 centime).

· Fonds cible

Spécifiez le fonds cible dans la zone de saisie**Cible**être supérieur au fonds disponible. Il n'est pas logique de définir ce paramètre à un niveau aussi élevé que celui souhaitable pour gagner à long terme, car une imprécision fondamentale dans l'évaluation des cotes équitables peut entraîner une accumulation progressive d'erreurs de probabilité, et donc un surpari dangereux. Ainsi, plus les cotes équitables utilisées sont précises, plus la valeur de**Cible**peut être spécifié. En règle générale, le fonds cible est 10 à 100 fois supérieur au fonds disponible.

· Fonds de réserve minimum

Spécifiez le fonds réservé minimum en % du fonds disponible à l'aide de la case à cocher**Min x0**Il est logique pour certaines catégories d'utilisateurs de spécifier cette valeur afin d'éviter des paris excessifs dangereux.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

- **Paris ordinaires**

Les paris ordinaires sont inscrits dans le tableau des paris aux lignes**UN**,**B**,**C**,...,**Z**soit en alimentant les cotes de**Assistant de cotes**((voir la rubrique Alimentation des cotes vers l'assistant de mise), ou manuellement.

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

Il est possible de saisir jusqu'à 26 paris ordinaires. L'utilisateur peut modifier toutes les entrées du tableau des paris. Lorsqu'une certaine cellule est sélectionnée en mode non-édition, appuyez sur la combinaison de touches <**Ctrl-Suppr**>supprime le pari actuel. En appuyant sur <**Ctrl+Ins**> insère une mise vide sur la ligne actuelle. Le mode d'édition est activé en appuyant sur la touche <**F2**>. Si les paris sont saisis manuellement, au moins deux colonnes doivent être remplies : les cotes équitables et les cotes de ligne en notation décimale.

Pour mettre à jour le statut des paris ordinaires, cliquez sur un bouton sur une barre d'outils ou choisissez un élément de menu**Paris®Mettre à jour le statut**.

Note: Les cotes de la ligne doivent être supérieures aux cotes équitables correspondantes. Sinon, les paris n'ont aucun sens !

L'utilisateur peut également ouvrir un fichier d'entrée précédemment enregistré en cliquant sur un bouton , ou en choisissant l'élément de menu**Déposer®Ouvrir**.Si le fichier d'entrée réside dans le**Assistant de cotes**répertoire, il peut être rapidement choisi dans la liste déroulante de fichiers de la barre d'outils. Il est recommandé de placer les fichiers d'entrée dans ce répertoire.

Pour effacer toutes les données saisies et saisir un nouvel ensemble de paris, cliquez sur un élément de menu du sur une barre d'outils, ou choisissez bouton**Déposer®Nouveau**.

Pour enregistrer les données d'entrée ainsi que les variantes de paris sélectionnées dans le fichier, cliquez sur un bouton ou sur une barre d'outils, choisissez un élément de menu**Déposer®Sauvegarder**.

6.4 Exécution de calculs

Assurez-vous que tous les paris élémentaires choisis répondent à la condition**Foire < Ligne**.

Pour démarrer les calculs, cliquez sur un bouton, appuyez sur une touche <**F9**>, ou choisissez un élément de menu**Courir®Commencer**.

Le temps de calcul dépend principalement des facteurs suivants :

- Nombre de paris indépendants choisis (**De A à Z**);
- Paramètres des options**Limiter les accumulateurs par**et**Limiter les sous-composants par**. Moins il y a de valeurs choisies, moins il faut de temps (voir les options de l'assistant de mise). Dans le même temps, moins il y a de valeurs, moins le résultat est limité et moins les gains attendus sont élevés.
- Limitation de mise minimale (**Min stk**sur le panneau de configuration). La valeur zéro peut produire une sortie énorme avec un temps de calcul plus long.

Le nombre de structures de paris possibles (variantes de paris) dépend du nombre de paris indépendants en tant que puissance de 2 moins 1. Par exemple, pour trois paris indépendants**A, B**et**C**, possiblement 2_3-1 = 7 les variantes de paris sont :

1)**UN**-pari simple;

2)**B**-pari simple;

3)**C**-pari simple;

4)**{Un B}**-paris simples**UN**,**B**, et pari combiné**Un B**;

5)**{BC}**-paris simples**B**,**C**, et pari combiné**Colombie-Britannique**;

6)**{CA}**-paris simples**UN**,**C**, et pari combiné**CA**;

7)**{ABC}**-paris simples**UN**,**B**,**C**, et les paris combinés**Un B**,**Colombie-Britannique**,**CA**,**abc**.

Chacun des paris ci-dessus contient au plus 2*N*-1 composants, où*N*-nombre d'événements dans un pari complexe donné. Les contraintes énumérées peuvent cependant réduire le nombre de composants, et donc les gains attendus également.

Pour arrêter les calculs longs, cliquez sur un bouton STOP, appuyez sur une touche <**F10**>, ou choisissez un élément de menu **Courir®Arrêt**.Dans un tel cas, l'ensemble des résultats sera incomplet et il n'y a aucune garantie que la variante de pari optimale ait déjà été trouvée.

Le déroulement des calculs est indiqué par la barre de progression en bas du formulaire.

6.5 Résultats des calculs

Les résultats des calculs sont présentés dans le tableau de sortie des variantes :

Variants	p %	R95	R ave	Z suc%	Z ave%	L	x0	x1	x2	x3	x4	x5	x6
{DEGHIR}	99,2	4,612	5,348	57	53,8	1,648	12,03	E 7,42	ER 6,18	R 6,18	DE 4,06	D 4,06	EG 3,88
{DGHIMOR}	99,3	4,626	5,495	54,3	52	1,645	15,79	R 8,48	D 5,56	G 5,32	DR 4,64	GR 4,44	H 4,06
{DEGHOR}	99,2	4,668	5,36	57,2	53,7	1,638	10,27	E 8,08	ER 6,73	R 6,73	DE 4,42	D 4,42	EG 4,23

La signification exacte de ses colonnes est la suivante :

Variantes Variante de pari (structure).
p % Probabilité de succès réduite en un seul tour.
R95 Nombre de tours nécessaires pour atteindre le fonds cible avec la probabilité de confiance spécifiée (95 % par défaut).
Rave Nombre moyen de tours nécessaires pour atteindre le fonds cible.
Z succès% Facteur de croissance du fonds lors d'un seul tour réussi (en %).
Z moyenne% Facteur moyen de croissance du fonds en un seul tour (en %).
L Cotes de ligne réduites.
x0 Fonds statique, c'est-à-dire montant à mettre de côté.
x1, x2,... Composants de paris complexes et leurs montants.

La variante de pari entre accolades désigne un pari complexe à plusieurs composants. Le pari complexe contient un ensemble de tous les paris cumulatifs possibles (y compris les paris simples) composés de paris élémentaires d'une variante donnée. L'ensemble peut être incomplet en fonction des contraintes imposées par l'utilisateur sur le nombre maximal de membres cumulatifs, le nombre maximal de sous-composants et le montant minimal de la mise.

En cliquant sur les en-têtes du tableau des variantes, les résultats sont triés. Par défaut, les résultats sont triés en fonction du nombre fiable de tours (R95), qui est considéré comme le critère principal de l'efficacité des paris dans un tournoi régulier.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

mode. Le critère de tri est indiqué par l'en-tête souligné.

Le nombre total de variantes calculées est affiché dans la barre d'état. L'utilisateur peut consulter jusqu'à 100 variantes triées en faisant défiler les lignes, mais les meilleures sont affichées en haut de la liste. Aucune variante nécessitant plus de 10 000 tours n'est incluse dans l'ensemble des résultats.

Utilisation du menu**Variantes**, l'utilisateur peut sélectionner/désélectionner des variantes de paris, afficher des rapports, trier des variantes et effacer le tableau. Les variantes sélectionnées sont mises en évidence par le style de police et la couleur personnalisables (voir les options de l'assistant de mise). Elles sont enregistrées dans des fichiers de mise (STK) avec l'ensemble des paris ordinaires. La sélection de toutes les variantes avec une sauvegarde supplémentaire peut entraîner un fichier de mise volumineux.

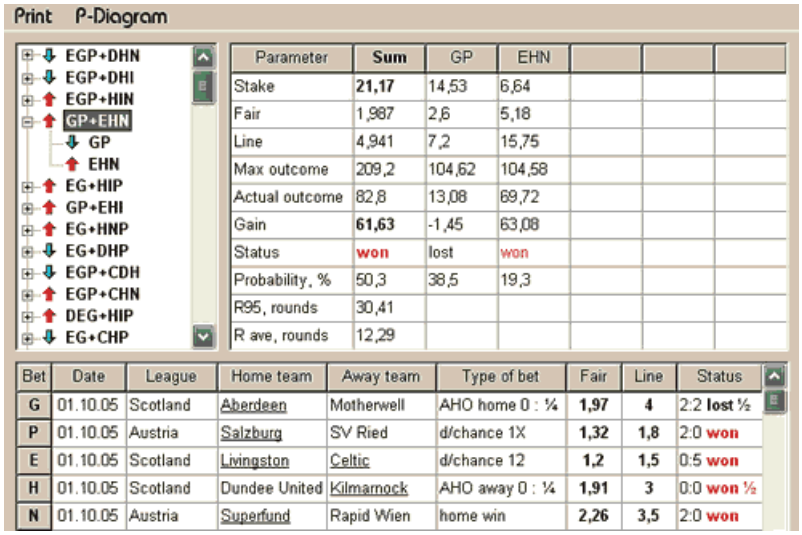
Pour imprimer le formulaire principal qui affiche un résumé des données d'entrée et de sortie, cliquez sur un bouton ou choisissez un élément de menu**Déposer®Formulaire d'impression**.

Les données d'entrée et les résultats du calcul peuvent être exportés vers un fichier Excel (XLS) à l'aide de l'élément de menu **Déposer® Exporter vers un fichier**.

6.6 Rapports de paris

Pour afficher les rapports sur les variantes de paris sélectionnées, cliquez sur un bouton dans une barre d'outils, choisissez l'élément de menu **Variantes®Voir les rapports**, ou appuyez sur une combinaison de touches <**Ctrl-R**>.

Les rapports sont présentés sur le formulaire de rapports :



Parameter	Sum	GP	EHN			
Stake	21,17	14,53	6,64			
Fair	1,987	2,6	5,18			
Line	4,941	7,2	15,75			
Max outcome	209,2	104,62	104,58			
Actual outcome	82,8	13,08	69,72			
Gain	61,63	-1,45	63,08			
Status	won	lost	won			
Probability, %	50,3	38,5	19,3			
R95, rounds	30,41					
R ave, rounds	12,29					

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

Les rapports résument les principaux paramètres de paris : montant de la mise, cotes justes et en ligne, résultat maximum et réel, gain, état des composants de la mise, probabilité de succès, nombre de tours fiable et moyen.

Les composants d'un pari complexe sont affichés dans des colonnes séparées. La colonne**Somme**contient un résumé sur le pari sélectionné.

Lorsque l'utilisateur sélectionne un pari dans l'arborescence située dans le coin supérieur gauche du formulaire, le rapport s'affiche immédiatement dans le tableau de droite. Les flèches rouges indiquent les paris réussis avec une valeur de gain positive, tandis que les flèches bleues indiquent les paris partiellement ou totalement perdus.

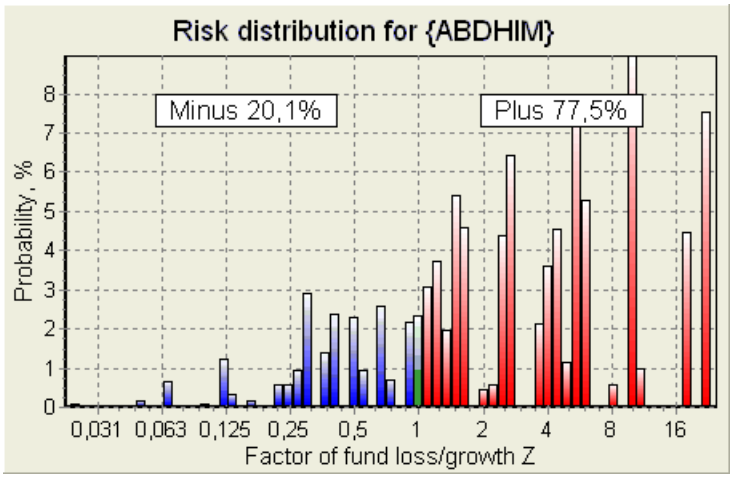
© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Le tableau au bas du formulaire affiche le contenu et le statut de tous les éléments de paris ordinaires. Le statut des paris peut être mis à jour en choisissant un élément**Mettre à jour le statut**dans le menu contextuel.

- **Rapport d'impression**

Pour imprimer un rapport complet, choisissez un élément**Imprimer®Rapport complet**soit à partir du menu supérieur, soit à partir du menu contextuel. Pour économiser du papier, imprimez simplement un coupon en choisissant un article**Imprimer®Coupon de participation**.

- **Diagramme de distribution des risques**



Pour voir*Répartition des risques*diagramme, choisir un élément de menu**Diagrammes®Répartition des risques**Le diagramme de distribution des risques affiche la distribution des probabilités calculées qui se rapportent aux niveaux possibles du ratio

facteur de perte/croissance du fonds =(montant de la mise de la bankroll + gain brut)/(financer),

également connu sous le nom de retour sur investissement (ROI) s'il est exprimé en pourcentage par rapport au budget (**Fonds** Le diagramme de distribution des risques montre également les chances consolidées d'être le perdant (moins) et le gagnant (plus).

- **Diagramme P**

Pour voir*P*-diagramme pour le pari sélectionné, choisissez l'élément de menu**Diagrammes®Diagramme P**.

P-le diagramme affiche la relation fonctionnelle entre la macro-probabilité*P*et la partie statique d'une bankroll k_0. La relation a un maximum correspondant au nombre minimum de tours requis pour atteindre le fonds cible et une valeur optimale de la partie statique. Voir la rubrique Contexte mathématique pour plus de détails.

6.7 Contexte mathématique

Droits d'auteur © 1999-2025 Newhaven Software Ltd.

Ce sujet décrit une méthode claire et mathématiquement rigoureuse pour calculer des paramètres de mise optimaux dans un cas classique. Cela signifie que les paramètres d'entrée n'ont pas leurs valeurs extrêmes (par exemple, cotes équitables = 1,01, tandis que les cotes de ligne = 5,0), et que la limitation de mise minimale n'a pas son effet possible.

Contrairement à la méthode simple basée sur le critère de Kelly, celle-ci permet au parieur d'utiliser une gamme réaliste de bankroll

croissance et de préciser la probabilité de confiance d'atteindre le fonds cible. Les deux méthodes donnent des résultats identiques si le fonds cible est infini.

Considérons une séquence uniforme de n tours d'enchères, à partir desquels m les rondes ont été couronnées de succès, et f les tours ont échoué.

À la suite d'un seul tour réussi, la bankroll s'élèvera à :

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

où

x-fonds de paris disponibles (bankroll) ;
k_0-partie statique du fonds x;
L-cotes de ligne réduites ;
Z-facteur de croissance du fonds;

À la suite d'une seule faillite, le fonds sera réduit à :

$$x' = k_0 x .$$

m tours réussis et f les échecs entraîneront pour le fonds cible :

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

Les formules ci-dessus permettent d'exprimer m et f en tant que fonctions de x, X, L, n, et k_0:

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

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

Probabilité d'avoir pas plus de f échecs avant d'en collecter autant que m les succès sont décrits par une forme intégrale (cumulative) de la distribution de Pascal :

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

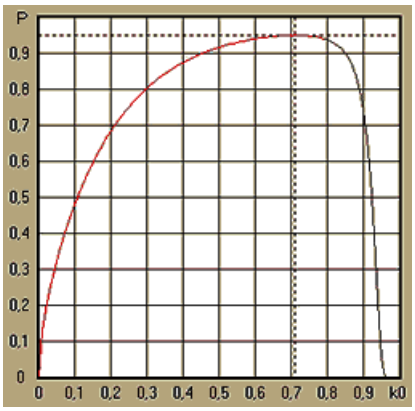
où

p-probabilité de succès en un seul tour ;
G -fonction gamma;
F-fonction hypergéométrique.

Elle est égale à la distribution binomiale négative dans le cas de valeurs intégrales de m et f Nous utilisons le terme Macro-probabilité pour P dans le contexte des paramètres de paris.

Relation fonctionnelle typique (P-diagramme) entre macro-probabilité P et partie statique k_0, fourni que x, X, L, n, p sont des paramètres fixes, ont un maximum correspondant au plus petit nombre de tours nécessaires pour atteindre le fonds cible, et une valeur optimale de la partie statique :

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd



Afin d'obtenir des paramètres de mise optimaux,**Assistant de mise**résout un système d'équations :

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

oùun -probabilité de confiance,

par rapport aux indéterminées : nombre de tours$n$et partie statiquek_0. Ceci est fait pour chaque structure de pari parmi des milliers possibles.

Pour appliquer les formules ci-dessus, nous devons construire un pari complexe, puis le représenter comme un pari abstrait à un seul composant ayant certaines valeurs de$p$et$L$((cotes de ligne réduites).

Dans les versions précédentes de**Assistant de mise**, les structures de paris ne comprenaient que des événements indépendants. En particulier, elles n'autorisaient pas les paris système comme**AB + BC + AC**qui réduisent les risques de paris. Les paris à système régulier sont cependant loin de la distribution optimale de la bankroll. Le théorème suivant résout ce problème.

Théorème. Valeur maximale possible d'un facteur moyen de croissance d'un fonds$Z$est obtenu par l'optimum répartition d'une bankroll entre2_N-1enjeux simultanés possibles, et est déterminé par l'expression suivante :

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

où

dansZ_{ave}-espérance mathématique dedans$Z$;

p_{je}-probabilité deje-ème événement, égal à1/F_{je}, oùF_{je}-cotes équitables;

q_{je}-« probabilité » du bookmakerje-ème événement, égal à1/L_{je}, oùL_{je}-coefficients de paiement (alias ligne chances);

N-nombre d'événements indépendants choisis.

Les enjeux possibles comprennent$N$paris système (combinaisons) de type (m, N), oùm=1..N. Chaque le pari système contient$C_{m\ N}m$-les paris combinés. En particulier, les mises possibles incluent$N$célibataire paris ordinaires, et un$N$-pari combiné. En général, les paris système optimaux ne sont pas équipartitionnés.

La preuve est triviale pour un événement unique avec un seul enjeu possible. Dans ce dernier cas simple, l'enjeu optimal est égal à l'optimum de Kelly (p-q)/(1 -q). Pour$N$>1, la preuve est plutôt compliquée même pour$N$= 2. Cependant, en utilisant**Assistant de piquet**Avec le moteur d'optimisation multivariée, on peut calculer les enjeux optimaux et vérifier le théorème numériquement pour le plus grand$N$p.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

La formule ci-dessus signifie que Z_{ave} peut être incroyablement élevé, à condition que l'on ait trouvé un nombre suffisant d'événements appropriés ($F_{je}<L_{je}$). Mais le prix à payer est énorme : les enjeux sont énormes.

Par exemple, pour 26 événements ayant F_{je}=1,5 et L_{je}=1.7, il faut en placer jusqu'à 2^{26}-1 = 67108863 mises diverses pour atteindre 40,2% de croissance moyenne d'un fonds en un seul tour ! Des contraintes pratiques cependant, telles que la limitation de la mise minimale ou le nombre raisonnable de mises simultanées les enjeux réduisent bien sûr la valeur effective de Z_{ave}.

Du point de vue des paris conventionnels, il n'y a que deux résultats d'un événement donné : soit gagné, soit perdu pari élémentaire avec probabilités p_{je} et 1 - p_{je}, D'autres domaines de l'activité humaine dépendant des probabilités (par exemple la gestion des investissements) peuvent impliquer davantage de résultats d'un événement.

Dans le cas d'événements à résultats multiples, le théorème peut être généralisé comme suit :

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

où p_{je}-probabilités de j-ème résultat en je-ème événement;
$1/q_{je}=L_{je}$-coefficients de paiement pour j-ème résultat en je-ème événement;
V_{je}-nombre de résultats possibles dans je-ème événement.

Dans le cas le plus simple d'un événement unique (N =1) avec un seul résultat (V =1), nous aurions p =1, k =1 - k_0 =1, et Z_{ave}=1/q=L.

Égaliser Z_{ave} et k ((partie totale de la mise d'une bankroll) d'un pari complexe (N >1) à ces valeurs d'un pari unique, et résoudre un système d'équations par rapport aux indéterminées p et L

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

permet de représenter un pari complexe à plusieurs composants comme un pari unique abstrait, puis d'optimiser la valeur de k=1 - k_0 en utilisant la fonction de macro-probabilité.

7 Quoi de neuf dans la version 2.90 « Live Magic »

- Classements repensés ; ajout de formulaires interactifs de 5, 10 et 15 places ;
- Les cotes du marché sont disponibles dans toutes les vues de cotes ;
- L'exportation des cotes du marché pour plusieurs ligues a été étendue à l'ensemble *Vue générale*;
- Filtre date-heure ajouté pour les cotes exportées ;
- Ajout de boutons de navigation des ligues sur une barre d'outils ;
- Ajout d'indices de notes/tendances totales aux cotes BTS.

Dans la version 2.80

- Ajout d'un nouvel outil **Renommer l'utilitaire** qui permet à l'utilisateur de gérer facilement les différences dans les noms des mêmes équipes provenant de différentes sources ;
- Forme développée **Groupes et règles de classement**, des points ajoutés pour les matchs perdus (dans les ligues de hockey et certaines ligues de basket-ball) ;
- Forme développée **Analyse des performances**, possibilité ajoutée de faire varier la période d'amortissement ;

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

- Mise à jour de l'outil**Récupérateur de données**((v3.4).

Dans la version 2.75

- Nouvelle version de l'outil**Récupérateur de données**(v3.1) fonctionne plus rapidement et est plus fiable ; ajout des sports de tennis et de rugby à XIII ;
- Barre de progression ajoutée sur le formulaire principal pour indiquer le processus de chargement des cotes du marché.

Dans la version 2.70

- Nouvel outil**Filtre de jeux**permet d'analyser les jeux passés pour diverses conditions ;
- Le handball et le volley-ball ont été ajoutés à l'outil**Récupérateur de données**;
- Nouvelle fonction**Arbitrage**ajouté à l'outil**Convertisseur de cotes**;
- Nouvelle fonction ajoutée à**Conseils de tendance**:désormais, il empêche les cellules d'être ombrées en vert lorsque le marché monte.

Dans la version 2.60

- Nouvelle fonctionnalité à afficher***tous***jeux en direct sur un seul formulaire ;
- Nouvelle liste déroulante sur une barre d'outils pour choisir un sport. Désormais, toutes les ligues sont classées par sport ;
- Nouveau bouton de barre d'outils pour l'outil**Récupérateur de données**;
- Nouveau bouton de barre d'outils pour la commande de menu fréquemment utilisée**Jeux®Mise à jour à partir du fichier**.

Dans la version 2.55

- Ajout des cotes de marché de 9 bookmakers leaders pour tous les types de cotes ;
- Nouvelle fonctionnalité dans**Assistant de mise**l'outil permet d'importer et de fusionner des événements à partir d'autres fichiers de participation ;
- Nouvelle option dans**Assistant de mise**l'outil permet de réserver un % spécifié d'une bankroll en dehors des paris ;
- Commutation rapide des cotes fixes entre**1-X-2**et la ligne d'argent (ou les cotes de match nul sans pari).

Dans la version 2.50

- Prise en charge de ligues énormes avec jusqu'à 1024 équipes ou joueurs et un nombre illimité de jeux ;
- Un nouvel algorithme de calcul (2015) offre de meilleures performances de prédiction ;
- Nouvelle conception du formulaire principal, écran plus grand et zone de tableaux de cotes déroulants ;
- Plus grand nombre de cotes calculées - plus de 100 par événement et jusqu'à 124 événements par ligue.
- Nouvel outil**Récupérateur de données**recherche des résultats et des calendriers sportifs sur des sites Internet.
- Ajouté**Attaque**et**Défense**variables de force pour une meilleure compréhension des capacités d'une équipe ;
- Ajout d'un nouveau type de cotes**Les deux équipes marquent**ainsi que son alternative ;
- Tableau unifié des jeux et des rencontres pour une meilleure gestion des rencontres ; plus de rencontres cachées ;
- Option de mises à jour automatiques pendant la nuit ;
- Logique améliorée de**Mise à jour à partir du fichier**fonction; résultats, rencontres et nouveaux filtres d'équipes ;
- Option ajoutée**Base de comparaison des tendances**pour affiner les conseils de tendances ;
- Présentation de la base du handicap asiatique sous forme de nombre ou*m : n*;
- Des calculs plus fiables dans l'outil**Convertisseur de cotes**;
- Ajout de la possibilité d'ajouter ou de supprimer tous les attributs de jeux dans le menu**Jeux®Ajouter/supprimer des attributs**;
- Ajout de la possibilité de modifier manuellement les variables de force des équipes en termes de*delta*modifications des valeurs calculées.

Dans la version 2.20

- Prise en charge de trois séries de cotes dans le football pour les périodes de match :**complet**temps,**d'abord**le temps et**deuxième**temps;
- Mises à jour en jeu plus rapides : les données en direct sont actualisées toutes les**5 secondes**;

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

- Nouvelle option pour tourner**marche/arrêt**signal sonore à la fin des opérations de mise à jour complète et d'exportation ;
- Prise en charge d'une date de début fixe de la période d'amortissement en plus d'une valeur flottante à durée fixe ;
- Nouvelle commande de menu**Équipes®Renommer plusieurs équipes**simplifie la liaison de données avec**Explorateur de données OW**.

Dans la version 2.10

- Soutien de**tennis**sport;
- Prise en charge de ligues énormes avec jusqu'à 511 équipes ou joueurs et jusqu'à 65 535 jeux ;
- Exporter**Assistant de mise**saisir les données et les résultats dans des fichiers Excel (XLS) ;
- Possibilité de supprimer l'affichage des caractères diacritiques dans les noms des équipes - essentiel pour les paramètres régionaux non latins.

Dans la version 2.05

- Affichage des mises à jour**bwin.com**cotes fixes du marché**1 - X - 2 - 1X - 2X**;
- Affichage d'indices d'analyse des tendances en coloriant les cellules de cotes ;
- Exporter les résultats d'analyse du tournoi vers des fichiers Excel (XLS) ;
- Exporter les cotes vers des fichiers CSV délimités par des virgules (en plus des fichiers XLS) ;
- Amélioré**Assistant de piquetage 4**interface utilisateur et format de fichier de mise (STK) ;
- Ajout de diagrammes de distribution des risques à**Assistant de mise**rapports.

Dans la version 2.00

- Résultats en direct et cotes équitables en direct ;
- Un nouvel algorithme de calcul (2007) optimise les performances par rapport à un nouveau critère fiable : l'entropie des probabilités de réussite ;
- Correction du bug « totaux biaisés » de l'algorithme de calcul -2006 ;
- Nouvel algorithme de**Assistant de piquetage 4**offre de plus grandes opportunités basées sur un nouveau théorème ;
- Forme plus grande avec un séparateur horizontal ; le nombre de paires pouvant être affichées à la fois est deux fois plus grand (24) ;
- Noms d'équipes plus longs, jusqu'à 30 caractères pris en charge ;
- Prise en charge des résultats du coup d'envoi et de la mi-temps dans les tableaux de jeu et les fichiers de ligue ;
- Mises à jour à partir de fichiers Excel ;
- Affichage des places et des points dans le tableau des équipes ; prise en charge des points punitifs ;
- Outil d'analyse des performances étendu - ajout de plus/moins ;
- Outil d'analyse de tournoi amélioré - choix de l'utilisateur entre vitesse et précision, tableau des scores ajouté.

Dans la version 1.96

- Reconnaissance du nouveau format des fichiers de ligue utilisés dans la version 2.00 et supérieure ;
- Plusieurs améliorations mineures.

Dans la version 1.95

- Mises à jour Internet optimisées, plus de trafic redondant ;
- Algorithme de reconnaissance amélioré pour les nouveaux fichiers Soccerway ;
- Configuration automatique du proxy LAN.

Dans la version 1.90

- Un nouvel algorithme de calcul (2006) offre de meilleures performances pour la plupart des ligues, en particulier pour les compétitions internationales ;

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

- Ajout d'une vue étendue des cotes de buts marqués**Totaux**;
- Ajout de la vue des cotes**Mi-temps / temps plein**;
- Mode plein écran en**Espace boules 3D**Cet outil peut désormais être utilisé comme économiseur d'écran original.

Dans la version 1.80

- Entièrement repensé**Assistant de mise**outil;
- Nourrir les cotes choisies à**Assistant de mise**depuis**Assistant de cotes**;
- Nouvel outil récréatif**Salle de boules 3D**;
- Prise en charge des buts marqués en quart intégral ;
- Noms corrects des ligues ;
- Noms d'équipes plus longs, jusqu'à 20 caractères pris en charge ;
- Mise à jour des données de ligue à partir de fichiers d'une autre ligue (LEA) et de nouveaux fichiers soccerway (HTM) ;
- Prise en charge de la marge bénéficiaire négative pour les calculs spéciaux ;
- Nouvelle option pour exclure les matchs de coupe des calculs ;
- Indication des équipes promues et reléguées dans un tableau de classement ;
- Affichage de toutes les fonctionnalités des appareils ;
- Exportation plus rapide des cotes vers des fichiers Excel (XLS) ;
- Lier une ligue à un ordinateur de bureau ;
- Liens vers les sites Web officiels de la ligue, les paris sportifs, etc.

Améliorations précédentes

- Capacités étendues de**Convertisseur de cotes**outil de conversion des prix 1X2 en cotes asiatiques, totaux et scores corrects ;

- Transfert vers un nouveau serveur, opérations Internet plus fiables, reprise des mises à jour interrompues ;
- Prise en charge de ligues énormes avec jusqu'à 255 équipes et 32 768 matchs ;
- Algorithmes améliorés pour les opérations et outils majeurs, moindre consommation de mémoire ;
- Nouvel outil**Analyse des performances**mesure la performance de**Assistant de cotes**et la prévisibilité d'une ligue donnée en termes de taux de réussite ;
- Nouvelles options d'exportation et d'impression ;
- Exportation des cotes vers des fichiers Excel (XLS) ;
- Nouvel outil**Analyse du tournoi**calcule les chances de n'importe quelle équipe d'occuper n'importe quelle place possible ;
- Nouvelles vues du tableau des cotes**Notes correctes**,**Handicaps asiatiques**, et**Totaux**;
- Compatibilité totale avec**Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP**;
- Mises à jour Internet plus rapides ; plus de 70 ligues pouvant être mises à jour ;
- Prise en charge de plusieurs groupes personnalisables au sein d'une ligue ;
- Interface utilisateur et capacités d'impression améliorées, écran principal redimensionnable ;
- La version shareware (non enregistrée) gère jusqu'à 16 équipes par ligue.

8 Inscription au programme

Version enregistrée de**Assistant de cotes**est capable de calculer les notes et les cotes dans des ligues comptant jusqu'à 1024 équipes ou joueurs de tennis, de traiter jusqu'à 26 événements indépendants dans**Assistant de mise**outil et exporter les cotes vers des fichiers Excel.

Frais d'inscription pour une pleine puissance de**Assistant de cotes**Le prix de l'abonnement est de 74,95 USD. Ce tarif comprend un abonnement d'un an. Les frais de renouvellement annuels supplémentaires sont de 24,95 USD.

Il existe également d'autres options, notamment un abonnement d'un semestre pour 49,95 $, un abonnement de deux ans pour

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

99,95 $ et abonnement illimité pour 199,95 $.

Toute interruption (par exemple pour des raisons techniques) dans la fourniture des scores/cotes en direct pendant plus d'un jour sera comptabilisée dans la prolongation de la période d'abonnement en cours.

Les utilisateurs enregistrés ont le droit de passer à**tous**autres versions de ce logiciel**gratuitement**.

Pour s'inscrire**Assistant de cotes**, choisissez un élément de menu**Déposer®Registre**, et vous verrez un panneau d'inscription.

- **Utilisateurs en ligne :**

Connectez-vous à Internet. Choisissez la langue de commande appropriée dans le menu déroulant. Cliquez sur un bouton **Commandez maintenant**, et vous serez redirigé vers la page Web sécurisée pour terminer la transaction.

Les options de paiement en ligne comprennent les cartes de crédit/débit, les virements bancaires/virements, PayPal, AliPay et bien d'autres options. En cas de paiement autre que par carte de crédit, le titulaire reçoit immédiatement la commande # et d'autres instructions par e-mail.

Pour la commodité de l'utilisateur, la page d'inscription sécurisée est également liée directement au menu de démarrage de votre ordinateur :**Commencer®Programmes®Assistant de cotes®Inscription en ligne sécurisée**.

Le paiement en ligne peut être effectué via lepage de commande de**Assistant de cotes**aussi.

Note: Le paiement est effectué sur un site Web sécurisé qui crypte toutes les données de carte de crédit transmises conformément aux normes de sécurité.**HTTPS**protocole.

- **Lors de l'inscription :**

La clé d'enregistrement vous sera envoyée rapidement (généralement dans les 24 heures) par e-mail. Enfin, ouvrez le panneau d'enregistrement, entrez la clé d'enregistrement et appuyez sur un bouton**Registre!**.

- **Utilisateurs de shareware :**

Version shareware de**Assistant de cotes**est entièrement fonctionnel, mais il est conçu pour être limité à la gestion de ligues avec jusqu'à 16 équipes (plusieurs ligues peuvent y entrer) et pour traiter jusqu'à 3 événements en**Assistant de mise**outil.

9 Notes d'installation

Assistant de cotesnécessite que le statut du profil utilisateur Windows soit*administrateur*au moins pendant le processus d'installation et d'activation.

Dans**Vue**,**Windows 7**,**Windows 8, Windows 10 et Windows 11, Odds Wizard**nécessite d'être lancé en *administratif* mode de fonctionnement normal des fonctionnalités Internet : résultats en direct et cotes du marché.

Tous les programmes pare-feu et antivirus doivent reconnaître**Assistant de cotes**comme programme sûr. Il est recommandé de l'inclure dans la liste blanche appropriée.

Fichier d'installation**OW290.exe**est librement distribuable tant que son contenu reste dans son état d'origine. L'installation est pré-packagée avec 32 ligues. Toutes les autres ligues sont automatiquement téléchargées depuis le serveur lors des mises à jour Internet.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

10 Remerciements

L'équipe de Newhaven Software Ltd. remercie les personnes suivantes qui ont contribué au développement de**Assistant de cotes**logiciel par de précieux commentaires et suggestions :

- **Monsieur Pierre Folke** Suède
- **Monsieur Wong Kam Fu** Hong Kong
- **M. Emmanuel Konstandakis** Grèce
- **M. Russell Brownlie** Royaume-Uni
- **M. Barry Windsor** Royaume-Uni
- **M. Stuart Humphries** Royaume-Uni
- **Monsieur Jari Talvitie** Finlande
- **M. Richard Weichelt** Canada
- **Mme Ivana Kapl-Mikic** Autriche
- **Monsieur Peter Nilsson** Suède
- **M. Daniel Irving** Royaume-Uni
- **M. Victor Lee** Singapour
- **M. Andrew Sotiriou** Royaume-Uni
- **Monsieur Peter Jensen** Danemark
- **Monsieur Amir Delic** Suède
- **M. Arnold Kervon** Singapour
- **M. Juha P Sarlio** Finlande
- **M. Rick Janov** États-Unis
- **Monsieur Ian Blair** Royaume-Uni
- **M. Michael Bennett** Royaume-Uni
- **M. Michael Kleinsteuber** Royaume-Uni
- **Monsieur Peter Francis** Australie
- **M. Baris Özbayraktar** Turquie
- **Monsieur Terry Chadban** Australie
- **M. Gareth Blears** Royaume-Uni

Les ressources, services et produits des organisations suivantes ont permis de développer, de déployer et d'exploiter avec succès**Assistant de cotes**logiciel:

- **Société de logiciels Borland** USA
- **Médias sportifs mondiaux** Pays-Bas (www.soccerway.com)
- **Serveur de hockey professionnel** USA
- **Microsoft Corporation** USA
- **Société Intel** USA
- **Logiciel MindVision** USA
- **FlashScore.com** République tchèque (www.flashscore.com)

et bien d'autres.

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Indice

- 3 -

Espace boules 3D 34

- UN -

Remerciements 49

- C -

Tableaux de notation 7
Calcul des probabilités 10
Options de ligue actuelles 16

- D -

Récupérateur de données 29
Période d'amortissement 16
Caractères diacritiques 23

- E -

Exporter les cotes vers un fichier Excel 10

- F -

Alimentation des cotes vers Stake Wizard 13

- G -

Filtre de jeux 30
Table de jeux 4
Aperçu général 3
Groupes et règles de classement 18

- H -

Avantage à domicile 16

- JE -

Si vous êtes un bookmaker 15
Saisie des données de la 8
ligue Notes d'installation 48
Options Internet 20

- L -

Résultats et cotes en direct 14

- M -

Formulaire principal 4
Options diverses 23

- O -

Convertisseur de cotes 24
Tableau des cotes 4
Options 15

- P -

Diagramme P 41
Analyse des performances 31
Impression des cotes 10
Serveur proxy 20

- R -

Enregistrement de Odds Wizard 47
Renommer plusieurs équipes 14
Utilitaire de renommage 33

- S -

Assistant de mise - Rapports de paris Assistant de 40
mise - Saisie de données 37 Assistant de mise -
Contexte mathématique Assistant de mise - 41
Présentation 35
Assistant de mise en jeu - Résultats des calculs 39
Assistant de mise en jeu - Exécution des calculs 38
Assistant de mise en jeu - Interface utilisateur 36

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd

Assistant de piquetage 4 26
Options de l'assistant de mise 21

- T -

Tableau des classements 6
Tableau des équipes 4
Analyse du tournoi 26

- U -

Mise à jour des données de ligue à partir de 14
fichiers texte Mise à jour des ligues via Internet
13 Interface utilisateur 4

- V -

Cotes de visualisation 10

- L -

Quoi de neuf dans la version 2.90 « Live Magic » 44

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd