

*Edizione del 26° anniversario*

# ODDS WIZARD

## Live Magic

Versione 2.90

*Guida Utente*

©1999-2025 Newhaven Software Ltd

	0,580	0,486	13	4	5806	24.08.15	22:00	Arsenal FC	Liverpool FC
▶	0,588	0,453 ▲	6	7	5807	29.08.15 <td>14:45</td> <td>Newcastle United FC</td> <td>Arsenal FC</td>	14:45	Newcastle United FC	Arsenal FC
▶	0,498 ▼	0,409	5	7	5808			Liverpool FC	West Ham United FC
▶	0,528 ▼	0,364	7	7				FC	West Bromwich Albion I
▶	0,423	0,384	10	5				FC	Watford FC
▶	0,443 ▲	0,309	4					FC	Sunderland AFC
▶	0,408	0,331	9						Leicester City FC
▶	0,439 ▼	0,285	16						Crystal Palace FC
▶	0,371	0,287							Derby County FC
▶	0,406	0,250							West Bromwich City FC
▶	0,374	0,279							Manchester United FC
▶	0,390 ▲	0,262 ▲							Sheff Wed FC

	Kickoff	Sta	2	Total	<	>
▶	29.08 14:45	Finis	1,92	2,5	2,1	1,9
▶	29.08 17:00	Finis	2,11	2,5	2,12	1,9
▶	29.08 17:00	Finis	1,92	2,25	2,09	1,9
▶	29.08 17:00	Finis	2,1	3,25	1,9	2,1
▶	29.08 17:00	Finis	2,12	2,25	1,92	2,1
▶	29.08 17:00	Finis	1,96	2,04	2,5	2,14
▶	29.08 17:00	Finis	2	2	2,5	2,12
▶	29.08 19:30	Finis	2,25	2,02	1,98	2,5
▶	30.08 15:30	Finis	2,25	2,19	1,84	2,5
▶	30.08 18:00	Finis	0	2,13	1,88	2,5
▶	12.09 14:45	Fixture	+0,5	1,95	2,05	2,16
▶	19.09 17:00	Fixture	0,75	2,05	2,16	2,5



# Sommario

<b>1</b>	<b>Panoramica generale</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Interfaccia utente</b>	<b>4</b>
2.1	Modulo principale	4
2.2	Tabella delle classifiche	6
2.3	Grafici di valutazione	7
<b>3</b>	<b>Attività dell'utente</b>	<b>8</b>
3.1	Inserimento dei dati del campionato	8
3.2	Elaborazione, visualizzazione, stampa ed esportazione di quote	9
3.3	Alimentazione di probabilità a Stake Wizard	12
3.4	Aggiornamento dei campionati tramite Internet	12
3.5	Risultati e quote in tempo reale	13
3.6	Aggiornamento dei dati del campionato da file di testo	14
3.7	Rinominare molte squadre	14
3.8	Se sei un allibratore	14
<b>4</b>	<b>Opzioni</b>	<b>15</b>
4.1	Opzioni di campionato attuali	16
4.2	Gruppi e regole di classifica	18
4.3	Opzioni Internet	20
4.4	Opzioni di Stake Wizard	21
4.5	Opzioni varie	23
<b>5</b>	<b>Utensili</b>	<b>24</b>
5.1	Convertitore di quote	24
5.2	Stake Wizard 4	26
5.3	Analisi del torneo	26
5.4	Recuperatore di dati	29
5.5	Filtro giochi	30
5.6	Analisi di performance	31
5.7	Rinomina utilità	33
5.8	Spazio palle 3D	34

<b>6</b>	<b>Guida alla procedura guidata di palo</b>	<b>35</b>
6.1	Panoramica e concetto di base	35
6.2	Interfaccia utente	36
6.3	Inserimento dati	37
6.4	Calcoli in esecuzione	38
6.5	Risultati dei calcoli	39
6.6	Rapporti sulle scommesse	40
6.7	Sfondo matematico	41
<b>7</b>	<b>Novità della versione 2.90 "Live Magic"</b>	<b>44</b>
<b>8</b>	<b>Registrazione del programma</b>	<b>47</b>
<b>9</b>	<b>Note di installazione</b>	<b>48</b>
<b>10</b>	<b>Ringraziamenti</b>	<b>49</b>
	<b>Indice</b>	<b>51</b>

# 1 Panoramica generale

**Mago delle probabilità** genera quote basate sulle prestazioni in qualsiasi campionato sportivo, come calcio, hockey, baseball, football americano, rugby, basket. Fornisce risultati in tempo reale e le relative quote in tempo reale. Mantiene oltre 125 database aggiornabili tramite Internet con le partite passate per la maggior parte dei campionati europei di calcio e hockey, UEFA e superleghe internazionali, NHL, MLB, NBA, NFL, ATP e WTA. Tiene traccia delle valutazioni delle squadre in Dynamics. Esegue analisi del torneo calcolando le quote per qualsiasi squadra per occupare qualsiasi posizione al completamento delle partite programmate. Ha un sofisticato ottimizzatore di scommesse integrato **Mago del palo** come uno strumento potente. Il programma ha una comoda interfaccia utente intuitiva.

La storia di **Mago delle probabilità** risale al 1998, quando l'incantevole spettacolo della Coppa del Mondo in Francia aveva ispirato lo sviluppo di algoritmi di previsione. Il primo semplice algoritmo è stato implementato all'interno del foglio di lavoro Excel come applicazione Visual Basic. Da allora, sono stati fatti molti sforzi di ricerca per migliorare la forza della previsione. Inizialmente, il calcio era l'unico sport supportato da **Mago delle probabilità**. Oggigiorno vengono supportati anche altri tipi di sport come l'hockey su ghiaccio, il basket, il football americano, il baseball e il tennis.

**Mago delle probabilità** calcola quote fisse (1 X 2), quote money line o draw-no-bet (1 2), quote doppie (1X122X), quote handicap asiatiche, quote handicap europee, gol segnati, punteggi esatti, quote metà/fine partita (vengono calcolate fino a oltre 100 quote diverse per evento). Sono supportati tre set separati di quote per i periodi di gioco (fine partita, prima e seconda partita), triplicando così il numero totale di quote calcolate. **Mago delle probabilità** può gestire un numero illimitato di leghe con fino a 1024 squadre o giocatori e un numero illimitato di partite per lega. Tutte le leghe supportate possono essere facilmente aggiornate tramite la connessione Internet.

Supporto di **tennis** lo sport è una delle novità di **Mago delle probabilità**. Gli algoritmi di base all'avanguardia sono degni dei migliori sviluppi precedenti e degli sforzi di ricerca nel calcio, nell'hockey e in altri sport. Questi algoritmi sono in grado di tracciare i risultati in tempo reale e calcolare un set completo di quote in-play fino alla fine della partita.

Oltre alle caratteristiche sopra elencate, **Mago delle probabilità** è in grado di visualizzare i risultati in tempo reale e **Tutto** quote corrispondenti in tempo reale, creando così una nuova dimensione alla più ampia gamma di quote.

Difatti, **Mago delle probabilità** è un allibratore virtuale indipendente che fornisce qualsiasi tipo di quota sulla base di analisi statistiche avanzate e previsioni. A differenza del vero allibratore, non commette errori costosi. Inoltre, rivela tali errori e consente allo scommettitore di fare affidamento non solo sulla buona sorte, ma anche sulle leggi probabilistiche. Normalmente, queste ultime sono dalla parte di un allibratore finché si rilasciano quote di linea corrette (prezzi). In tal caso, il 10-20% dell'importo lordo delle puntate costituisce il profitto dell'allibratore a lungo termine. Se le quote di linea dell'allibratore superano le quote eque, lo scommettitore acquisisce precondizioni affidabili per vincere e l'allibratore per perdere.

**Mago delle probabilità** può essere utilizzato in tre modi:

- 1) Imposta il margine di profitto allo 0%, genera quote eque, confrontale con le quote del bookmaker, trova le occasioni in cui le quote di mercato sono maggiori delle quote eque e piazza puntate affidabili secondo l'approccio scientifico fornito dal potente strumento Stake Wizard;
- 2) Imposta il margine di profitto al 5-15%, genera quote di mercato e apri un nuovo ufficio di allibratori senza l'allibratore stesso! I seri allibratori possono correggere le quote medie di mercato in una direzione indicata dal programma.
- 3) Utilizzare **Mago delle probabilità** come consulente.

Nonostante l'apparente semplicità dell'interfaccia utente, **Mago delle probabilità** esegue calcoli molto complessi, il che rende questo programma unico nella classe dei software di previsione. L'algoritmo sottostante è il risultato di approfonditi studi scientifici.

## 2 Interfaccia utente

### 2.1 Modulo principale

Quasi tutti i **iMago delle probabilità** funzioni sono accessibili dal modulo principale che visualizza anche i dati di input e output. Il modulo principale è diviso dallo splitter orizzontale e consiste dei seguenti elementi:

- **Menu e barra degli strumenti**



Utilizza le voci di menu o i pulsanti della barra degli strumenti per aprire e salvare i file del campionato, visualizzare e stampare le quote, modificare squadre e partite, ottenere calendari e aggiornamenti via Internet, visualizzare le classifiche, modificare le opzioni, mostrare grafici, avviare calcoli, annullare le modifiche, attivare strumenti, visualizzare la guida e registrare questo programma.

- **Tabella delle squadre**

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

Memorizza le squadre insieme alle loro valutazioni, totali (ad esempio i contributi al totale dei gol segnati), variabili di attacco e difesa, piazzamenti e punti. L'ordinamento delle squadre può essere eseguito cliccando sulle intestazioni delle colonne appropriate.

- **Tavolo da gioco**

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

Memorizza le partite e gli incontri passati, insieme ai loro attributi.

- **Tabella delle quote**

La tabella delle quote contiene fino a 107 quote diverse per ogni evento, tra cui quote fisse, money line (drawno-bet), quote handicap asiatiche o europee, gol segnati, punteggi esatti, under/over gol, quote metà/fine partita. È possibile selezionare tre set di quote per ogni periodo di gioco (nel calcio) utilizzando la voce di menu **Probabilità**

® **Periodo di partita**. La tabella delle quote mostra le quote live quando la modalità quote live è attivata. È divisa in 6 viste:

#### Vista generale

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

#### Punteggi corretti

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 Alt	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

**Handicap asiatici**

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

**Gol segnati**

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

**Sotto/sopra gli obiettivi**

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

**Tempo parziale/tempo pieno**

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

Usa il menu **Probabilità** tasti funzionali **F4...F9** per passare da una visualizzazione all'altra della tabella delle quote.

Le quote della linea di mercato possono essere visualizzate utilizzando il tasto **<Domanda 3>** o voce di menu **Probabilità@Quote della linea di mercato** Sottomenu

**Probabilità@Allibratore** consente all'utente di scegliere tra diversi bookmaker leader. Premere **<Domanda 2>** per tornare alle quote eque calcolate dal programma utilizzando metodi statistici avanzati.

La tabella delle quote contiene fino a 107 quote diverse per ogni evento, tra cui quote fisse, money line (scommessa draw), doppia chance, handicap asiatico o europeo, under/over gol, gol segnati, primo/secondo tempo.

Inoltre, i periodi di partita (*Tempo pieno, Metà tempo, E2a volta*) può essere scelto utilizzando entrambe le scorciatoie **F10, F11, F12**, o voce di menu **Probabilità@Periodo di gioco...**

**Codifica delle celle colorate**

1. **Viola** (o blu sugli schermi LCD) - eventi su cui NON è consigliabile scommettere a causa di tendenze sfavorevoli o statistiche scadenti. Premere la scorciatoia **<Ctrl-H>** o utilizzare la voce di menu **Probabilità@Filtri Antibet@Tendenze di valutazione/totaliper** attivare/disattivare questa opzione.

2. **Verde** - scommetti su eventi idonei alla scommessa e che soddisfano il criterio **Quote eque < Quote di linea**. Maggiore è la differenza, più intenso è il colore verde. Verde scuro (**Fiera << Linea**) richiede un controllo aggiuntivo da altre fonti. In particolare, controlla la motivazione e gli infortuni della squadra, specialmente alla fine della stagione regolare.

3. **Rosso** sul *Punteggi correttivi* indica la probabilità che si verifichi un certo punteggio. Maggiore è la probabilità, più profonda è la tonalità del colore rosso.

4. **Grigio** - uguale a 2 ma con un andamento sfavorevole delle probabilità di mercato al rialzo. Le tonalità di grigio incontrano quelle di verde per la loro intensità. Premi la scorciatoia **<Ctrl-M>** o utilizzare la voce di menu **Probabilità > Filtri Antibet > Tendenze di mercato al rialzo** per attivare/disattivare questa opzione.

1 e 4 sono gli elementi di **Quote > Filtri Antibet**. 2 e 4 appaiono quando l'utente sceglie **Quote > Quote della linea di mercato**.

\* Tabella dei punteggi in tempo reale

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

La tabella dei punteggi in tempo reale contiene la data e l'ora del calcio d'inizio, lo stato della partita, i minuti giocati e il punteggio attuale. Viene aggiornata ogni 5 secondi. Per avviare la visualizzazione dei risultati in tempo reale e delle quote in tempo reale corrispondenti, connettersi a Internet e fare clic su un pulsante sulla **barra** degli strumenti.

A seconda dell'attività specifica corrente, è possibile utilizzare lo splitter orizzontale per ingrandire l'area squadre/partite (in alto) o l'area quote (in basso) del modulo principale:

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

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

\* Barra di stato

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

Visualizza il numero di squadre, il numero di partite, la media totale, il vantaggio di giocare in casa, il margine di profitto e la data dell'ultimo aggiornamento.

## 2.2 Tabella delle classifiche

La classifica si attiva selezionando la voce di menu **Squadre > Classifica attuale** oppure cliccando un pulsante sulla **barra** degli strumenti.

Per contare correttamente le classifiche, il programma utilizza i seguenti attributi nella colonna **Rim.** del tavolo da gioco:

**F**-prima partita di un torneo regolare (campionato); **C**- partite di coppa, escluse dal conteggio delle classifiche;  
**fr**-partite amichevoli, escluse dalla classifica;

Tutte le partite giocate nella data della partita contrassegnata da o dopo **F**, escluse le partite di coppa e le amichevoli, vengono prese in considerazione per il calcolo della classifica.

Per i campionati aggiornabili tramite Internet, tali attributi vengono aggiunti automaticamente.

Se due o più squadre hanno lo stesso numero di punti, vengono applicate alcune regole per determinare le squadre più in alto. È possibile modificare (personalizzare) queste regole per esigenze speciali premendo un pulsante **Gruppi e regole**. Per i dettagli, vedere la sezione Gruppi e regole di classifica.

Le squadre in cima alla classifica che saranno promosse nella lega superiore sono evidenziate in rosso. Le squadre in fondo alla classifica che saranno retrocesse nella lega inferiore sono evidenziate in blu scuro. I numeri delle squadre promosse e retrocesse sono definiti nel **Gruppi e regole** anche il pannello.

I punti punitivi che incidono sulla classifica vengono specificati tramite la voce di menu **Squadre®Punti punitivi**.

La classifica contiene moduli interattivi da 5, 10 e 15, attivabili puntando le rispettive celle colorate.

Standings in Belgium - Jupiler Pro League as of 27.12.24

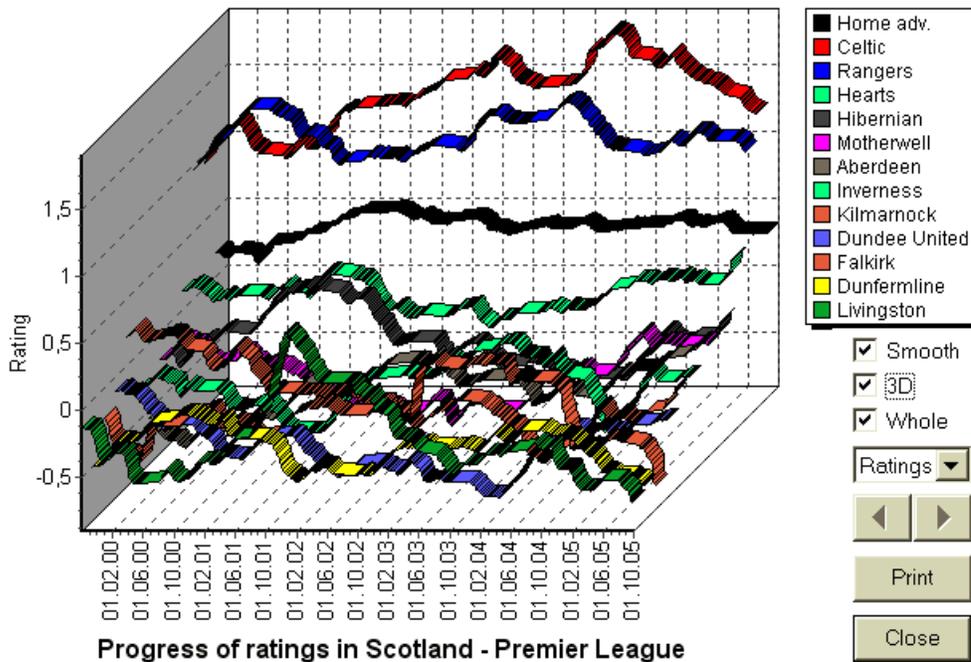
N	Teams	Games	Wins	Draws	Losses	Scored	Conced.	Points	Form 10
1	KRC Genk	20	13	3	4	40	27	42	D W L W D W L W W W
2	Club Brugge KV	20	12	5	3	44	23	41	W D W W W W D W W W
3	RSC Anderlecht	20	9	6	5	36	18	33	L L W W D W W W L L
4	Royal Antwerp FC	20	9	5	6	36	21	32	D W D L L D W L W D
5	Royale Union SG	20	7	10	3	28	18	31	W D W D W D W D L D
6	KAA Gent	20	8	6	6	30	24	30	L W D W D L W D L D
7	KV Mechelen	20	7	6	7	35	26	27	D D D L L W L D W W
8	Royal Charleroi SC	20	8	3	9	21	23	27	W L W W L D D L L D
9	FC Verbroedering Dende	20	7	6	7	27	33	27	W L W W L D D L L D
10	FC Oud-Heverlee Leuven	20	5	10	5	19	21	25	W L W D D D D L W D
11	Standard de Liege	20	6	7	7	12	21	25	D L D D D W L W L W
12	KVC Westerlo	20	6	5	9	34	34	23	L D L L D W L W L L
13	Cercle Brugge KSV	20	5	6	9	21	32	21	D W D D L L L W W D
14	Sint-Truidense VV	20	4	7	9	24	40	19	D L L L D L W L W L
15	KV Kortrijk	20	5	3	12	17	39	18	L D L L W L L L W L
16	K Beerschot VA	20	2	6	12	18	42	12	L D D L W L D D L W

26.12.24 KV Mechelen - Standard de Liege 0 : 0

No groups     Form  5  10  15

## 2.3 Grafici delle valutazioni

Facendo clic su una delle voci del menu **Grafici** il menu apre una nuova finestra in cui viene visualizzata la dinamica delle valutazioni variabili (totali) per le squadre in un campionato attuale:



L'utente può navigare tra i periodi utilizzando i pulsanti freccia (o i tasti). È possibile visualizzare l'intero intervallo selezionando una casella **Totale**.

Le curve possono essere rese più morbide selezionando una casella **Liscio**. Opzione **3D** modifica l'aspetto del grafico in tridimensionale.

Clic **Stampa** pulsante per creare una copia cartacea del grafico visualizzato. I risultati di stampa sono migliori quando si utilizza una stampante a colori.

È possibile visualizzare le valutazioni (totali) della squadra di casa **contro** squadra ospite selezionando la voce desiderata nel sottomenu **Squadra contro squadra**.

**Nota:** Per visualizzare un grafico, devono esserci almeno 2 squadre e 2 partite con date diverse. Le curve possono essere visualizzate solo per le prime 63 squadre dalla tabella delle squadre. Per un grande database di partite passate, solo le ultime 500 date diverse possono essere visualizzate su un grafico.

**Nota:** La barra verticale nella vista 2D indica l'inizio del periodo in cui ci sono abbastanza partite passate per effettuare calcoli statistici affidabili.

## 3 Attività dell'utente

### 3.1 Inserimento dei dati della lega

I dati della lega sono essenziali per questo programma. Sono composti da set di squadre e partite passate. Più partite vengono inserite, più accurate sono le valutazioni, gli in-totali (vale a dire i contributi al totale) e le quote calcolate. Le squadre e le partite vengono inserite rispettivamente nelle tabelle delle squadre e delle partite (vedere Interfaccia utente). Anche le coppie di squadre in gioco (partite) nella tabella delle quote fanno parte dei dati della lega.

#### • Squadre e classifiche delle squadre

Usa il menu **Squadre** per modificare la tabella delle squadre. Colonne **Valutazione**, **In totale**, **Attacco** e **Difesa** sono modificabili se un'opzione **Inserimento manuale di valutazioni/totali** è acceso. Normalmente, non c'è bisogno di inserire manualmente valutazioni e totali. Vengono calcolati automaticamente, a condizione che ci siano abbastanza partite per l'analisi statistica. Nella tabella delle squadre possono essere inserite al massimo 1024 squadre.

I punti punitivi per una determinata squadra vengono inseriti come numeri interi positivi utilizzando il menu **Squadre** @ **Punti punitivi**. Vengono sottratti dai punti calcolati normalmente e quindi i punti corretti vengono evidenziati in rosso.

#### • Giochi e tavolo da gioco

Utilizzare la voce di menu **Giochi** per modificare la tabella dei giochi. Tutte le colonne sono modificabili: **Data**, **Tempo**, **Squadra di casa**, **Squadra ospite**, **G1**, **G2**-gol segnati dalle squadre di casa e in trasferta, **Altezza**-punteggio dell'intervallo, e **Rim.**-osservazioni su un gioco particolare. Le osservazioni (attributi) sono facoltative e possono avere i seguenti valori: **non-col tempo**, **non è vero**-luogo neutrale, **F**-prima partita di un campionato, **C**-partita di coppa, **fr**-partita amichevole, **?**- risultato dubbio. Diverse osservazioni su una singola partita sono delimitate da spazi. Le righe successive della tabella delle partite potrebbero non contenere alcuna data se questa rimane la stessa.

I punteggi dell'intervallo vengono visualizzati solo nei campionati di calcio. Se il punteggio finale di una delle due squadre supera 30, il punteggio dell'intervallo non può essere visualizzato.

In **tennis** legh, la tabella dei giochi ha un aspetto un po' diverso. Colonna **R** contiene il risultato della partita finale o corrente e le colonne **1..5** contengono risultati finali o correnti di set separati. Un attributo **ess** designa **grande slam** partita che può essere composta da un massimo di 5 set.

Oltre all'inserimento manuale di nuove partite, la tabella delle partite può essere aggiornata tramite Internet (vedere **Aggiornamento dei campionati tramite Internet**) o dai file nei seguenti formati:

- 1) File della lega (**Legge**);
- 2) File Excel (**XLS**). Le colonne di un foglio di lavoro devono contenere le stesse intestazioni della tabella dei giochi.
- 3) File delimitati da testo/virgole (**TXT**, **Formato CSV**, **VTS**) (vedere **Aggiornamento dei dati del campionato da file di testo**).

È possibile sia tramite la voce di menu **Giochi** @ **Aggiorna dal file** utilizzando il pulsante della barra degli strumenti .

Non c'è limite al numero di partite che possono essere inserite nella tabella delle partite.

Per comodità dell'utente, c'è la possibilità di visualizzare solo le partite e gli incontri tra due squadre scelte (o tutte le partite giocate da una singola squadra). Questo viene fatto tramite la voce di menu **Giochi** @ **Visualizza i giochi**.

#### • Tabella delle partite e delle quote

La tabella delle quote è utilizzata per specificare le partite e per visualizzare le quote - risultati dei calcoli. Le partite sono inserite manualmente, utilizzando le caselle a discesa o tramite la voce di menu **Infissi** @ **Mostra nuovi dispositivi**. L'utente può voler inserire handicap, totali e punteggi personalizzati in colonne grigie modificabili **AHO**, **OH**, **Totale**, **E Punto**, rispettivamente. Gli handicap personalizzati vengono inseriti come numero negativo (positivo) di palline sottratte (aggiunte) dal risultato della squadra di casa. Possono anche essere inseriti in notazione **AHO**, ad esempio **0 : 1.25** che è lo stesso di **0 : 1¼** - **1,25**, allo stesso modo **0,5 : 0** è lo stesso di  $\frac{1}{2} : 0$  - **0,5**. Le caselle di controllo sul bordo sinistro della tabella servono a specificare la sede neutrale della partita.

**Nota:** Si consiglia di preparare prima la tabella delle squadre per poter attivare l'assistente di digitazione quando si accede alle partite.

**Nota:** Pressatura <Entra> oppure facendo doppio clic si accede alla modalità di modifica nelle celle modificabili di entrambe le tabelle.

**Nota:** Per comodità dell'utente, ogni tabella ha un menu a comparsa attivato cliccando con il tasto destro del mouse. Sono identici alle voci di menu nel menu principale.

L'utente può aprire il file di campionato salvato in precedenza cliccando su un pulsante , oppure selezionando la voce di menu **File®Aprire**. Se un file di campionato risiede nel **Mago delle probabilità** directory, può essere rapidamente scelto dalla casella a discesa dei file sulla barra degli strumenti. Si consiglia di posizionare i file di campionato in quella directory. I file di campionato hanno un'estensione predefinita **Legge**.

Per cancellare tutti i dati di input e avviare una nuova lega, fare clic su un pulsante della  su una barra degli strumenti, oppure scegli voce di menu **File®Nuovo**.

Per salvare i dati della lega nel file per un uso futuro, fare clic su un pulsante **SalvaO**  o scegli la voce di menu **File®Salva con nome...**

## 3.2 Calcolo, visualizzazione, stampa ed esportazione delle quote

Per prima cosa, assicurati che il margine di profitto sia impostato su zero per generare quote eque.

Per avviare i calcoli, fare clic su un pulsante  o premere un tasto **<Errore>**.

Vengono calcolati prima i punteggi e gli in-total, e poi le quote per tutti gli incontri specificati. I calcoli sono rapidi, quindi i risultati vengono visualizzati immediatamente.

Le quote calcolate sono presentate nella tabella delle quote (vedere l'argomento Interfaccia utente). Il significato esatto delle sue colonne è il seguente:

Visualizza / tasto di scelta rapida	Colonna	Senso	Significato nel campionato di tennis
<i>Vista generale</i>	<b>1</b>	Vittoria della squadra di casa	Vittoria del giocatore 1
<La F3>	<b>X</b>	Disegno	
	<b>2</b>	Vittoria della squadra ospite	Vittoria del giocatore 2
	<b>1X</b>	Vittoria della squadra di casa o pareggio	
	<b>12</b>	Vittoria della squadra in casa o in trasferta	
	<b>2 volte</b>	Vittoria della squadra ospite o pareggio	
	<b>AH</b>	Base handicap asiatico (modificabile)	Base handicap asiatico per le partite vinte (modificabile)
	<b>1</b>	Vittoria della squadra di casa contro l'AH	Vittoria del giocatore 1 contro AH
	<b>2</b>	Vittoria della squadra ospite contro l'AH	Vittoria del giocatore 2 contro AH
	<b>EH</b>	Base handicap europea (fissa) (modificabile)	Base handicap europea (fissa) per le partite vinte (modificabile)
	<b>1</b>	Vittoria della squadra di casa contro l'EH	Vittoria del giocatore 1 contro EH
	<b>X</b>	Pareggio contro l'EH	Pareggio contro l'EH
	<b>2</b>	Vittoria della squadra ospite contro l'EH	Vittoria del giocatore 2 contro EH
	<b>Totale</b>	Numero totale di gol segnati (modificabile)	Numero totale di partite giocate (modificabile)
	<b>&lt;</b>	Sotto - meno del Totale	Sotto - meno del Totale
	<b>&gt;</b>	Oltre - maggiore del Totale	Oltre - maggiore del Totale
	<b>Entrambi</b>	Entrambe le squadre devono segnare	Entrambi i giocatori segnano
	<b>Non</b>	Non entrambe le squadre segnano	Non entrambi i giocatori segnano
	<b>Punto</b>	Punteggio della partita (modificabile)	Punteggio della partita (modificabile)
	<b>probabilità</b>	Probabilità del punteggio	Probabilità del punteggio

<i>Punteggi corretti</i> <F4>	<b>0:0 ... 3:3</b> <b>[:4:]</b> <b>Altro</b>	Probabilità di un punteggio particolare Tutti i punteggi con 4 Probabilità di tutti gli altri punteggi	Probabilità di un punteggio di una partita particolare
<i>Handicap asiatici</i> <La F5>	<b>AH</b> <b>1</b> <b>2</b>	Handicap asiatici spostati (-/+) Vittoria della squadra di casa contro l'AH Vittoria della squadra ospite contro l'AH	Handicap asiatici spostati (-/+) Vittoria del giocatore 1 contro AH Vittoria del giocatore 2 contro AH
<i>Gol segnati</i> <F6>	<b>G1</b> < > <b>G2</b> < > <b>1, 2, 3, 4, 5</b> <b>0..1</b> <b>2+</b> <b>1..2</b> <b>0..2</b> <b>3+</b> <b>2..3</b> <b>1..3</b> <b>0..3</b> <b>4+</b>	Numero di gol segnati dalla squadra di casa (modificabile) Sotto - meno di G1 Oltre - maggiore di G1 Numero di gol segnati dalla squadra ospite (modificabile) Sotto - meno di G2 Oltre - maggiore di G2 Totale obiettivi = 1, 2, 3, 4, 5 Totale obiettivi = 0 o 1 Totale obiettivi = 2 o più Totale obiettivi = 1 o 2 Totale obiettivi = 0, 1 o 2 Totale obiettivi = 3 o più Totale obiettivi = 2 o 3 Totale obiettivi = 1, 2 o 3 Totale obiettivi = 0, 1, 2 o 3 Totale obiettivi = 4 o più	Numero di partite vinte dal giocatore 1 (modificabile) Under - meno dei giochi G1 Over - maggiore dei giochi G1 Numero di partite vinte dal giocatore 2 (modificabile) Sotto - meno dei giochi G2 Over - maggiore dei giochi G2 Totale set = 2, 3, 4, 5  Totale set = 2 Totale set = 3  Totale set = 3 (per il Grande Slam) Totale set = 4 o 5 (per il Grande Slam)
<i>Sotto / sopra obiettivi</i> <F7>	<b>Totale</b> < >	Spostato (-/+ ) numero totale di gol Sotto - meno del Totale Oltre - maggiore del Totale	Spostato (-/+ ) numero totale di partite Sotto - meno del Totale Oltre - maggiore del Totale

Tempo parziale/tempo pieno

&lt;F8&gt;

<b>1 (1)</b>	Vittoria della squadra di casa al 1° tempo
<b>E (1)</b>	Pareggio al 1° tempo
<b>2 (1)</b>	Vittoria della squadra ospite al 1° tempo
<b>1 (2)</b>	Vittoria della squadra di casa al 2° tempo
<b>E (2)</b>	Pareggio al 2° tempo
<b>2 (2)</b>	Vittoria della squadra ospite al 2° tempo
<b>1/1</b>	Vittoria della squadra di casa all'intervallo e al termine del tempo
<b>1/X</b>	Vittoria della squadra di casa all'intervallo e pareggio al termine del tempo
<b>1/2</b>	Vittoria della squadra di casa all'intervallo e vittoria della squadra ospite all'intervallo finale Pareggio
<b>X/1</b>	all'intervallo e vittoria della squadra di casa all'intervallo finale
<b>X/X</b>	Pareggio a metà tempo e a fine partita
<b>X/2</b>	Pareggio all'intervallo e vittoria della squadra ospite nel tempo pieno
<b>2/1</b>	Vittoria della squadra ospite all'intervallo e vittoria della squadra di casa all'intervallo Vittoria
<b>2/X</b>	della squadra ospite all'intervallo e pareggio all'intervallo
<b>2/2</b>	Vittoria della squadra ospite all'intervallo e al termine del tempo

Le colonne modificabili consentono all'utente di ottenere facilmente le quote desiderate contro handicap, totali o punteggi personalizzati. In risposta alla pressione <Entra>tasto, il programma visualizza immediatamente le nuove quote.

La stampa delle tabelle delle quote avviene cliccando su un pulsante **Stampa le probabilità**, , scegliendo la voce di menu **File®** oppure premendo una combinazione di tasti di scelta rapida **Ctrl-P**.

Gli utenti registrati possono esportare le quote generate e le tabelle delle classifiche in Excel (XLS) o in virgole delimitati (CSV). Questo viene fatto tramite la voce di menu **File®Esporta in file**, oppure premendo una combinazione di tasti di scelta rapida **Ctrl-E**.

Le quote per tutti i campionati disponibili possono essere esportate in un singolo file Excel selezionando la voce di menu **File®Esporta tutte le quote**, oppure premendo una combinazione di tasti di scelta rapida **Ctrl-Alt-E**.

La stampa e l'esportazione delle quote è controllata da finestre di dialogo pop-up, dove è possibile scegliere quali elementi devono essere inviati alla stampante o al file. Le impostazioni corrispondenti sono contenute nel **Opzioni®** **Varie** pannello. Questo aiuta l'utente a risparmiare carta e spazio su disco.

**Nota:**Le basi e i totali dell'handicap asiatico possono avere un valore intero o frazionario. Nel caso del loro valore intero, l'esito di pareggio di un evento viene "annullato".

**Nota:**Attenzione alle ultime partite di una stagione (torneo)! Alcune squadre potrebbero aver già perso la motivazione per il torneo, mentre altre stanno ancora lottando per i primi posti o altro. Questo potrebbe portare a una partita truccata o a una composizione inadeguata della squadra (ad esempio per salvare i giocatori migliori da possibili infortuni).

**Nota:****Mago delle probabilità** calcola solo le probabilità basate sulle prestazioni. Tiene conto dei fattori umani.

### 3.3 Fornire le quote a Stake Wizard

Ogni quota equa può essere facilmente inserita nello strumento Stake Wizard utilizzando una delle due voci di menu **Probabilità** o **Feed a Stake Wiz**, oppure la combinazione di tasti di scelta rapida **<Ctrl-F>** oppure semplicemente facendo doppio clic sulla cella delle quote.

Per abilitare questa funzionalità per una quota specifica di un evento specifico, il puntatore del mouse deve essere posizionato sulla cella corrispondente di una delle due tabelle delle quote.

È possibile alimentare fino a 26 quote diverse in un file di puntata singola (STK). Si consiglia di scegliere eventi/quote indipendenti per l'alimentazione **aMago del palo**.

Quando l'opzione **Opzioni** **Mago del palo** **Alimenta automaticamente le quote di linea** è attivato, le quote di linea di mercato disponibili vengono inserite insieme alle quote equa corrispondenti. Altrimenti le quote di linea devono essere inserite manualmente dall'utente nella colonna **Linea** della tabella delle scommesse. Per rendere le quote di linea disponibili per la visualizzazione e alimentazione, premere un tasto **<Domanda 2>** Per renderli immediatamente disponibili, attiva l'opzione **Opzioni** **Internet** **Recupera automaticamente le quote di linea** Quest'ultima opzione è disponibile solo per gli utenti registrati.

### 3.4 Aggiornamento delle leghe tramite Internet

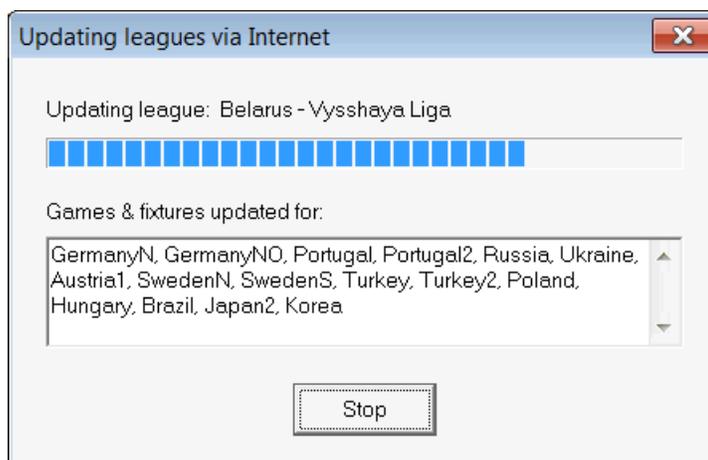
Oltre 100 campionati di calcio e hockey, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP e WTA possono essere facilmente aggiornati tramite connessione Internet.

Attualmente sono supportati i campionati di calcio dei seguenti paesi: Inghilterra, Germania, Italia, Spagna, Francia, Portogallo, Olanda, Belgio, Russia, Ucraina, Finlandia, Scozia, Austria, Svezia, Norvegia, Danimarca, Grecia, Turchia, Svizzera, Irlanda, Polonia, Repubblica Ceca, Slovacchia, Serbia, Bulgaria, Croazia, Slovenia, Romania, Israele, Islanda, Ungheria, USA, Messico, Argentina, Brasile, Australia, Cina, Giappone, Corea del Sud, Cile, Cipro, Montenegro, Colombia, Perù, India, Vietnam, Bosnia ed Erzegovina. Altri campionati saranno aggiunti in seguito.

Connettiti a Internet e inizia ad aggiornare i campionati scegliendo il menu **Internet** con un'opzione per aggiornare solo la lega corrente, l'aggiornamento rapido o l'aggiornamento di base di tutte le leghe e le partite.

quest'ultima opzione può essere implementata anche cliccando sul pulsante radar  sulla barra degli strumenti. L'aggiornamento interrotto può essere ripreso, partendo dall'ultimo punto.

L'avanzamento degli aggiornamenti Internet e i relativi risultati vengono visualizzati nel modulo:



**Nota:** Le leghe vengono aggiornate quotidianamente. Gli aggiornamenti del server avvengono approssimativamente a mezzanotte GMT.

**Nota:** I risultati più recenti possono essere ottenuti più velocemente scegliendo la voce di menu **Internet@Aggiornamento rapido** di tutte le leghe/attuali, oppure avviando la visualizzazione dei risultati/quote in tempo reale tramite un pulsante della barra degli strumenti. 

### 3.5 Risultati e quote in tempo reale

I risultati in tempo reale e le relative quote in tempo reale vengono avviati cliccando su un pulsante  su una barra degli strumenti. In seguito, vengono aggiornati ogni 5 secondi. Il computer deve essere connesso a Internet per eseguire questa operazione.

I risultati in tempo reale vengono visualizzati nel **Tabella dei punteggi in tempo reale** sul lato sinistro della tabella delle quote all'interno del modulo principale. Le quote live corrispondenti vengono ricalcolate automaticamente in caso di modifica della tabella dei punteggi live.

Utilizzando uno dei pulsanti della barra degli strumenti  o voce di menu **Infissi@Tutti i giochi in diretta**, è possibile visualizzare *Tutto disponibile* partite in corso nello sport attuale.

Sono forniti risultati e quote in tempo reale per la maggior parte dei campionati di calcio.

Sono inclusi anche l'NHL, diversi campionati di hockey europei, MLB, NFL, NBA, ATP e WTA.

### 3.6 Aggiornamento dei dati della lega da file di testo

Il formato del file di aggiornamento generico è conforme alle seguenti specifiche del file di testo:

15 maggio 2009	Montpellier	- Lione	2 - 2
	St. Etienne	- Monaco	3 - 1
	Le_Havre	- Nantes	0 - 1
-----			
123456789012345678901234567890123456789012345678901234567			
12345			

Le righe successive potrebbero non contenere alcuna data se questa rimane invariata.

**Nota:** Il formato di file di testo sopra è obsoleto nella versione 1.80 e successive. Viene mantenuto per la retrocompatibilità.

### 3.7 Rinominare molti team

Utilizzo della voce di menu **Squadre@Rinomina molti team**, è possibile rinominare più team contemporaneamente in base alle regole di rinomina nel file di testo. Il file di testo deve contenere le regole di rinomina nella forma delle seguenti stringhe:

```
Nuovo nome team1="Vecchio nome team1";"Vecchio nome team12";... Nuovo
nome team2="Vecchio nome team21";"Vecchio nome team22";... Nuovo nome
team3="Vecchio nome team31";"Vecchio nome team32";...
```

e così via.

Il nome del file di testo è **Rinomina.rendi** default. Quando si sceglie questo comando, all'utente viene chiesto di cambiare il nome del file di testo, se necessario.

L'ambito del file di rinominazione si estende a tutte le cartelle superiori rispetto alla directory del programma\Sfida\ a meno che non contengano altri file di rinomina. Ad esempio, rinominare le squadre nel file di campionato \Oddswiz\Austria\Bundesliga\2021.lea obbedirà alle regole di rinominazione di \Oddswiz\Austria\Rinomina.ren anche se la cartella\Sfida\ contiene anche un altro file Rinomina.ren.

Questa funzionalità semplifica il collegamento dei dati con lo strumento **Recupero dati** che potrebbero offrire le stesse squadre ma con nomi sostanzialmente diversi.

## 3.8 Se sei un allibratore

Impostazione di un'opzione **Margine di profitto** a un valore compreso tra il 10 e il 20% consente all'utente di generare quote di linea del bookmaker (prezzi). Di solito sono arrotondati a 0,05.

Tipiche quote di linea arrotondata generate da **Mago delle probabilità** potrebbe apparire come:

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

L'esportazione di tali quote per tutti i campionati può produrre un enorme file Excel con ben 120 pagine stampabili contenenti oltre 50.000 quote diverse per quasi tutti i gusti. L'opzione di esportazione è disponibile solo per gli utenti registrati.

**Nota:** Quote di linea generate da **Mago delle probabilità** in questo modo possono differire dai valori di mercato, in particolare perché i volumi di scommesse effettivi su determinati eventi non vengono conteggiati. È una buona idea che un vero allibratore utilizzi **Mago delle probabilità** come strumento di consulenza, ad esempio per correggere *quote medie di mercato* nella direzione indicata dal programma.

## 4 Opzioni

Il modulo delle opzioni è attivato dalla voce di menu **Opzioni**.

Ha cinque schede: **Comune**, **Lega attuale**, **Internet**, **Mago del palo**, **EVarie**.

Prime due schede, **Comune** e **Lega attuale** (per esempio *Scozia*) hanno un set identico di opzioni di campionato disponibili. **Comune** e le opzioni vengono utilizzate come opzioni iniziali per i nuovi campionati e per memorizzare i valori predefiniti per i campionati utilizzando un'opzione *Utilizzare opzioni comuni*. Tutte le opzioni nella scheda **Lega attuale** sono specifici della lega.

**Internet** la scheda presenta alcune opzioni Internet.

**Mago del palo** la scheda visualizza le opzioni disponibili in **Mago del palo** strumento di scommesse.

**Varie** la scheda contiene alcune impostazioni di stampa ed esportazione.

## 4.1 Opzioni attuali della lega

The screenshot shows the 'Scotland' tab of the Odds Wizard. The 'League name' field contains 'Scotland - Premiership'. The 'Sport' dropdown is set to 'Soccer'. The 'Computation algorithm of' dropdown is set to '2015'. The 'Home advantage, balls' field is set to '0,245'. The 'Profit margin, %' field is set to '0'. The 'Depreciation period, days' field is set to '900'. The 'Trend comparison base, days' field is set to '200'. The 'Show new fixtures, rounds' field is set to '1'. The 'Round date tolerance, days' field is set to '3'. There is a button labeled 'Groups and rules of ranking...'. The 'Notation of odds' section has radio buttons for 'Dec' (selected), 'p. %', 'USA', and 'UK'. The 'Handicap odds' section has radio buttons for 'Asian' (selected) and 'Fixed'. The 'Round odds to' section has radio buttons for '0,01' (selected) and '0,05'. A list of checkboxes includes: 'Exclude draws' (unchecked), 'Allow quarter-integral AHO bases' (checked), 'Allow quarter-integral totals' (checked), 'Manual input of ratings/in-totals' (unchecked), 'Auto calculations on file opening' (checked), 'Cup games do count' (checked), 'Friendly games do count' (checked), 'Overtime and penalties do count' (unchecked), 'Show some old fixtures' (unchecked), and 'Suspend Internet updates' (unchecked). At the bottom, there is a checkbox for 'Use common options' (unchecked) and buttons for 'Cancel', 'Help', and 'OK'.

- **Nome della lega**

Il nome corretto della lega. Il nome della lega è visualizzato su vari moduli e materiali stampati.

- **Sport**

Gli sport disponibili sono calcio, hockey su ghiaccio, baseball, football americano, rugby e basket. È importante specificare lo sport corretto per un dato campionato, poiché ciò influisce sul modo in cui i dati del campionato vengono interpretati dal programma.

- **Algoritmo di calcolo**

Nuovo algoritmo di calcolo (2015) ottimizza le prestazioni rispetto a un nuovo criterio affidabile: entropia delle probabilità di successo. Si consiglia di impostare l'algoritmo di calcolo più recente.

- **Vantaggio di giocare in casa, palle**

Quando l'opzione *Inserimento manuale di valutazioni/total* (vedi sotto) è attivato, l'utente deve inserire qui il vantaggio medio in casa per un dato campionato, in palle. Il vantaggio tipico in casa è di circa 0,5 palle in un campionato di calcio.

- **Margine di profitto, %**

Imposta il margine di profitto a zero per generare quote eque e al 10-20% per generare quote di linea del bookmaker. Questa opzione consente anche valori negativi per scopi speciali.

- **Periodo di ammortamento, giorni**

Il programma utilizza le partite passate nella valutazione statistica delle valutazioni e degli in-totali. Le nuove partite hanno un valore più alto di quelle vecchie. Le partite passate vengono completamente ignorate se sono più vecchie del periodo di ammortamento. Il periodo di ammortamento tipico è di circa 900 giorni in un campionato di calcio. È possibile impostare una data di inizio fissa del periodo di ammortamento in modo che la sua durata cresca gradualmente. Attiva/disattiva queste modalità facendo doppio clic sul controllo del periodo di ammortamento.

- **Base di confronto delle tendenze, giorni**

Periodo di confronto per i calcoli delle tendenze. Un periodo più breve potrebbe non catturare le tendenze a lungo termine e viceversa. Valore predefinito 200 giorni.

- **Mostra nuovi incontri, turni**

Il numero di round di partite future da usare come partite. Le partite sono ricavate dai file della lega aggiornabili tramite Internet.

- **Tolleranza data arrotondata, giorni**

Quando si ottengono nuove partite dal file della lega, questo valore viene utilizzato per determinare l'intervallo di date di un singolo turno. Ad esempio, in una lega di calcio il turno può iniziare di venerdì, con l'ultima partita disputata di lunedì.

- **Gruppi e regole di classifica...**

Premendo questo pulsante si apre il pannello Gruppi e regole di classifica. Definisci i gruppi e inserisci lì le regole specifiche della lega per classificare le squadre.

- **Notazione delle probabilità**

Sono disponibili quattro notazioni di probabilità: decimale, percentuale di probabilità, USA e UK. La notazione UK non è consigliata per la generazione di quote eque, poiché queste ultime richiedono una maggiore precisione.

- **Quote handicap**

Usa questa opzione per specificare il tipo di quote handicap: asiatiche o fisse. Le quote asiatiche (AHO) possono avere una base handicap intera, semi-intera o un quarto-intera senza pareggi. Se l'esito della partita pareggia un handicap intero di AHO, allora tale evento viene "annullato". Le quote handicap fisse (1 X 2) sono simili alle quote fisse e sono uguali a queste se la base handicap è zero.

- **Arrotonda le probabilità a**

Quando si devono generare le quote di linea, è una buona idea arrotondarle a 0,05 in notazione decimale (o a 5 in notazione USA). Le quote eque solitamente richiedono più accuratezza per la valutazione delle possibili scommesse.

- **Escludi pareggi**

Alcuni sport potrebbero non avere pareggi come risultato di una partita. In tali casi, contare i pareggi non ha senso e, pertanto, vengono esclusi da qualsiasi quota scegliendo questa opzione.

- **Consenti basi AHO quarti-integrali**

Questa opzione consente la generazione di basi di handicap asiatico a quarto di integrità, come  $0 : \frac{1}{4}, 0 : \frac{3}{4}$ , ecc., oltre all'integrale (ad esempio  $0 : 1$ ) e semi-integrale (ad esempio  $\frac{1}{2} : 0$ ) basi.

- **Consentire totali di quarti integrali**

Se selezionato, il programma genererà totali di quarti integrali (ad esempio **2.25**) oltre all'integrale (ad esempio **3**) e semi-integrale (ad esempio **2.5**), tendenti al massimo equilibrio tra sotto e sopra. Altrimenti verranno generati solo totali integrali e semi-integrali.

- **Inserimento manuale di valutazioni/totali**

Normalmente, non c'è bisogno di inserire manualmente le valutazioni e gli in-totali se ci sono abbastanza partite per l'analisi statistica. A volte, tuttavia, l'utente potrebbe voler modificare i valori calcolati in base alla sua competenza, conoscenza degli infortuni, motivazione, ecc. Non è consigliabile utilizzare l'input manuale insieme all'algoritmo di calcolo del 2006.

- **Calcoli automatici all'apertura del file**

Seleziona questa casella in modo che tutti i calcoli siano eseguiti automaticamente, all'apertura (o alla scelta dalla casella dell'elenco file) di un altro file di campionato. Deseleziona la casella se intendi usare il campionato attuale solo come database di partite passate.

- **Le partite di coppa contano**

Le partite di coppa sono solitamente considerate partite a pieno titolo che contribuiscono alle valutazioni e ai totali. Chi la pensa diversamente può deselezionare questa casella in modo che le partite contrassegnate da **C** nel campo Rem sono stati ignorati nei calcoli statistici.

- **Le partite amichevoli contano**

Partite amichevoli con attributo **f** nel campo Rem vengono conteggiati a metà peso. Deseleziona questa casella per ignorare completamente le partite amichevoli nei calcoli statistici.

- **Gli straordinari contano**

In alcuni sport, come l'hockey su ghiaccio, i tempi supplementari sono importanti. Questa opzione è utilizzata per il trattamento speciale delle partite contrassegnate da **n** nel campo Rem del tavolo da gioco.

- **Mostra alcuni vecchi apparecchi**

Provoca la visualizzazione di alcuni vecchi apparecchi quando si sceglie **Infissi®** **Mostra nuovi dispositivi**. Normalmente viene visualizzato il round precedente di giochi. Il comportamento di questa opzione dipende dall'impostazione di **Tolleranza data rotonda**.

- **Sospendi gli aggiornamenti Internet**

Alcune leghe potrebbero non interessare l'utente specifico. Selezionando questa casella si disabilitano gli aggiornamenti Internet per la lega corrente, risparmiando così il tempo online complessivo.

- **Utilizzare opzioni comuni**

È una buona idea specificare le opzioni per la maggior parte dei campionati in **Comune** e rendili utilizzabili da una lega specifica semplicemente selezionando questa casella.

## 4.2 Gruppi e regole di classifica

Il pannello **Gruppi e regole di classifica** si attiva dai pannelli Opzioni, Classifiche, oppure dallo strumento Analisi Torneo.

Definisci i gruppi e inserisci qui le regole specifiche della lega per la classifica delle squadre, ovvero la precedenza in caso di parità di punti tra due o più squadre. Queste impostazioni influenzano ulteriori calcoli delle classifiche e dei risultati dell'analisi del torneo.

Possono essere definiti fino a 26 gruppi. I team che appartengono a un gruppo non possono essere inclusi in un altro. I gruppi possono avere sia nomi letterali (**UN,B,C,...**), numerale (**1,2,3,...**), o qualsiasi altra denominazione.

Seleziona la casella **Giochi internise** si dovessero conteggiare solo le partite tra squadre appartenenti allo stesso girone.

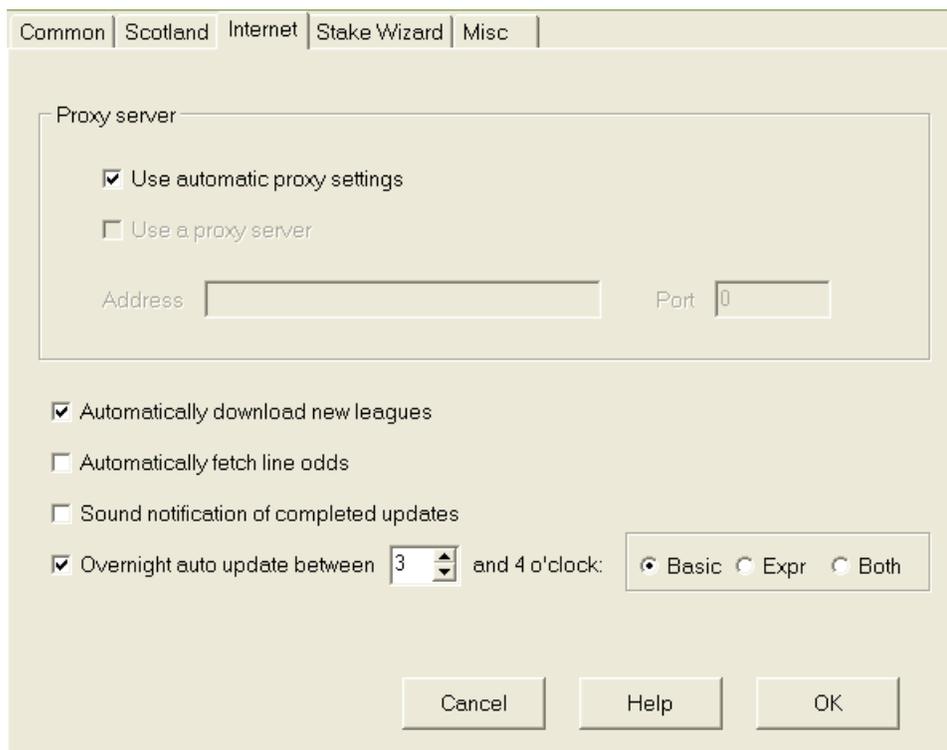
Per disattivare il raggruppamento, ridurre il numero di gruppi a 0.

Le regole di classifica determinano l'ordine di priorità tra due o più squadre con lo stesso numero di punti. Le regole tipiche di classifica per la maggior parte dei campionati di calcio europei sono le seguenti:

1. Differenza complessiva dei gol
2. Totale gol segnati
3. Numero di punti testa a testa
4. Differenza gol testa a testa

Inoltre, l'utente può definire il numero di squadre in cima alla classifica da promuovere nella lega superiore e il numero di squadre in fondo alla classifica da retrocedere nella lega inferiore.

## 4.3 Opzioni Internet



### • Server proxy

Si consiglia di selezionare la casella **Utilizza le impostazioni proxy automatiche** per abilitare la configurazione automatica del proxy. Nella maggior parte dei casi, il programma determina correttamente i parametri del server proxy e se utilizzare o meno un server proxy.

Se il programma non riesce a determinare i parametri corretti del server proxy, deselezionare la casella **Utilizza le impostazioni proxy automatiche**. Seleziona la casella **Utilizzare un server proxy**, specificare il proxy **Indirizzo** e **Porta** se è necessario un proxy. In genere, se riesci ad aggiornare le leghe tramite Internet senza proxy, allora probabilmente non è necessario alcun proxy.

Solitamente questi valori corrispondono alle impostazioni del proxy LAN di Internet Explorer:

**Esploratore di Internet®Utensili®Opzioni Internet®Connessioni®Impostazioni LAN.**

Se non ci riesci, consulta il tuo ISP o l'amministratore della LAN per conoscere i valori proxy corretti.

### • Scarica automaticamente nuovi campionati

Seleziona questa casella affinché i nuovi campionati che appaiono di tanto in tanto sul server vengano scaricati automaticamente.

### • Recupera automaticamente le quote di linea

Seleziona questa casella per recuperare automaticamente le quote di linea dal server.

### • Notifiche sonore degli aggiornamenti completati

Attiva una melodia al termine dell'aggiornamento.

- **Aggiornamento automatico notturno**

Attiva gli aggiornamenti automatici notturni di tutti i campionati, sia base che rapidi, o entrambi.

## 4.4 Opzioni di Stake Wizard

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

**Bets**

- Auto update status on file opening
- Check dependencies
- Automatically feed line odds
- Apply team vs team trend hints

**Variants**

Auto select top variants: 3

Selected style:  Bold,  Italic,  Underline

Unselected style:  Bold

Selection color: Default

**Computations**

Default mode:  Regular,  Kelly

Default conf. probability, %: 95

Default target multiplier: 10

Limit accumulators by: 6

Limit subcomponents by: 100

Cancel Help OK

Scommesse

- **Aggiornamento automatico dello stato all'apertura del file**

Seleziona questa casella affinché lo stato delle scommesse scelte venga aggiornato automaticamente all'apertura (o alla scelta dalla casella dell'elenco dei file) di un altro file di puntate.

- **Controllare le dipendenze**

Le scommesse reciprocamente dipendenti (ad esempio scommesse sullo stesso evento) non possono essere incluse negli accumulatori (parlay, ecc.). Scegli questa opzione per impedire **Mago del palò** dal generare varianti di scommesse proibite.

- **Alimenta automaticamente le quote di linea**

Consente l'alimentazione automatica delle quote di linea disponibili insieme alle quote eque in **Mago del palò** della tabella delle scommesse. Ha senso quando l'utente sta per piazzare scommesse con **win.it**.

- **Applicare suggerimenti di tendenza squadra contro squadra**

Seleziona questa casella per applicare i suggerimenti per il controllo delle tendenze colorando le celle delle quote (scelta rapida **F10**). Le quote con andamenti sfavorevoli saranno colorate in viola. Un tentativo di alimentare queste quote per **Mago del palò** sarà accompagnato dal messaggio di avviso.

### Varianti

- **Selezione automaticamente le varianti principali**

Dopo aver completato i calcoli, diverse varianti di puntata massima possono essere selezionate automaticamente scegliendo il numero appropriato. Le varianti selezionate vengono visualizzate nel modulo **Rapporti**.

- **Stili di selezione**

Utilizzando queste opzioni, l'utente può personalizzare l'aspetto delle varianti di scommessa selezionate e non selezionate nella tabella delle varianti.

## Calcoli

- **Modalità predefinita**

La modalità predefinita di calcolo determina la modalità dei file di stake appena creati. La modalità effettiva di calcolo può essere impostata nel pannello di controllo su **Mago del palo** forma principale. Utilizzando **Regolare** è preferibile la modalità.

- **Probabilità di confidenza predefinita, %**

La probabilità di confidenza è la probabilità di raggiungere il fondo target in una sequenza uniforme di  $M$  round di scommesse. Valore predefinito consigliato: 95%.

- **Moltiplicatore di destinazione predefinito**

Il moltiplicatore target è uguale al rapporto (Fondo target)/(Fondo disponibile). Il fondo target dei file di stake appena creati viene calcolato in base a questo valore e all'ultimo fondo disponibile dell'utente (bankroll). Il valore consigliato è 100.

- **Limita gli accumulatori di**

Questa opzione consente all'utente di limitare gli accumulatori al numero specificato di puntate ordinarie. Quando si limitano gli accumulatori, ad esempio a 2, **Mago del palo** genera varianti di scommessa come **UN,B,C,A.B.,Corrente alternata,A.C,AB+C, AB+BC+AC**, ecc., ma non **ABC** Il valore consigliato è 6.

- **Limita i sottocomponenti tramite**

Il numero di sottocomponenti in una scommessa complessa è uguale a  $2^M - 1$  quando non vengono imposti vincoli ( $M$  = numero di eventi indipendenti scelti). Per motivi pratici, non può essere troppo grande. Il valore consigliato è 100. Il valore massimo consentito è 4095.

## 4.5 Opzioni varie

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

Items to print

General view    Correct scores    Asian handicaps    Scored goals

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

Ask before printing    Ask once    Normal    Wide

Items to export

General view    Correct scores    Asian handicaps    Scored goals

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

All leagues in a single worksheet    Normal    Wide

Ask before exporting    Ask once

Suppress display of diacritic symbols

Cancel   Help   OK

- **Articoli da stampare**

Seleziona le caselle appropriate per scegliere quali viste delle quote devono essere stampate. L'utente potrebbe non essere interessato a tutta la varietà di quote generate e questa opzione aiuta a risparmiare carta.

- **Elementi da esportare**

Seleziona le caselle appropriate per scegliere quali quote visualizzare e esportare in un file Excel (XLS) o delimitato da virgole (CSV). L'utente potrebbe non essere interessato a tutta la varietà di quote generate e questa opzione aiuta a risparmiare spazio su disco creando file più piccoli.

Inoltre, altre due caselle di controllo **Chiedi prima...** e **Chiedi una volta** può essere utilizzato per controllare il comportamento delle finestre di dialogo pop-up che compaiono prima della stampa e dell'esportazione.

- **Sopprimi la visualizzazione dei caratteri diacritici**

Seleziona questa casella per sopprimere la visualizzazione dei caratteri diacritici nei nomi delle squadre. Questi caratteri vengono solitamente visualizzati in modo errato nelle impostazioni locali non latine (ad esempio cinese, cirillico, ecc.) e potrebbero rovinare l'aspetto normale del programma. L'opzione richiede il riavvio del programma per avere effetto.

## 5 Utensili

### 5.1 Convertitore di quote

Il convertitore di quote viene attivato selezionando la voce di menu **Utensili** **Convertitore di quote** oppure cliccando un pulsante sulla barra degli strumenti.

- **Pannello base**

Le quote vengono convertite tra quattro notazioni disponibili: decimale, percentuale di probabilità, USA e UK. È possibile immettere le quote utilizzando la tastiera o il mouse:

The screenshot shows the 'Basic' panel of the Odds Wizard. It features an 'Input' field with the value '2,5' and a 'Notation' section with radio buttons for 'Dec', 'p, %', 'USA', and 'UK'. Below this is a numeric keypad with buttons for digits 0-9, a decimal point, a minus sign, and a 'Convert' button. The 'Output' section displays four fields: 'Decimal' (2,5), 'Probability, %' (40), 'USA' (150), and 'UK' (6/4). It also includes a 'Precision' section with radio buttons for 'High', 'Normal', and 'Round', and checkboxes for 'Auto conversion' and 'Reciprocal'. At the bottom are 'Help' and 'Close' buttons.

Gli intervalli consentiti per le quote di input sono i seguenti:

Notazione decimale	1..infinito
Percentuale di probabilità	0..100%
Notazione USA	- infinito..-100, pari, 100..infinito
Notazione UK (frazionaria)	0..1, pari, 1..infinito

A seconda delle esigenze specifiche, l'utente può scegliere tra tre livelli di precisione dell'output: alta, normale e arrotondata.

Coloro che sono riluttanti a cliccare un pulsante **Convertire**, può utilizzare la funzione di conversione automatica selezionando una casella **Conversione automatica**.

È possibile visualizzare un valore reciproco delle quote risultanti selezionando una casella **Reciproco**. Il valore reciproco viene calcolato come supplemento alla probabilità del 100% di un dato evento.

- **Pannello 1 X 2**

Le quote fisse 1X2 (prezzi) vengono qui convertite in handicap asiatici, gol totali e punteggi esatti. Inoltre, il convertitore calcola il margine di profitto effettivo o utilizza un valore definito dall'utente.

L'utente può definire qualsiasi margine di profitto nella casella di input modificabile e quindi calcolare le quote fisse corrispondenti, gli handicap asiatici, i gol totali e i punteggi corretti facendo clic su un pulsante **Convertire**. Facendo clic su un pulsante **Imposta 0%** imposta rapidamente il margine di profitto a zero e mostra quote eque.

La base AHO, la base dei goal totali e il punteggio esatto più probabile vengono visualizzati anche nelle caselle modificabili. L'utente può specificare qualsiasi valore di AHO, goal totali e punteggio esatto lì, e calcolare le rispettive quote cliccando su un pulsante **Convertire** oppure premendo **<Entra>**.

Facendo clic su un pulsante **Reset** scarta le basi definite dall'utente e ripristina tutti i valori automatici.

**Nota:** In linea di principio, è possibile convertire gli handicap asiatici in quote fisse, a condizione che siano note anche le quote totali dei gol.

#### • Pannello di arbitraggio

Scommesse sull'arbitraggio (anche note come *scommessa sicura* o *arbitraggio*) è un'opportunità senza rischi per realizzare un profitto garantito su un particolare evento sportivo o mercato di scommesse. Sfrutta le differenze nelle quote offerte tra un certo numero di allibratori, in genere due o tre.

Le scommesse sull'arbitraggio sono possibili quando le quote sono  $L_1, L_2, \dots, L_k$  su mutuamente esclusivi o i risultati dello stesso evento soddisfano un semplice criterio (in notazione decimale):  $P = 1/L_1 + 1/L_2 + \dots + 1/L_k < 1$ . Il margine di profitto di un ipotetico allibratore in % è determinato come  $100 \cdot (1 - P)$ , e normalmente deve essere negativo. Le puntate individuali per i risultati 1, 2, ... sono calcolate come  $A / P / L_1, A / P / L_2$ , e così via, dove  $A$  è un importo di investimento. Quindi il profitto previsto dello scommettitore è calcolato come  $A \cdot (1 / P - 1)$ , e normalmente deve essere positivo.

Tutti questi calcoli per due o tre risultati vengono eseguiti su **Arbitraggio** pannello cliccando un pulsante **Convertire** oppure premendo **<Entra>**:

I primi due risultati (1, 2) sono solitamente considerati vittorie di una o dell'altra squadra in una partita (pareggio senza scommessa) o evento di tipo *Sì/NO*. Per soli due risultati il terzo campo modificabile deve essere lasciato vuoto. Il terzo risultato (X) è facoltativo e si presume che sia un pareggio per le quote fisse di tipo *1-X-2*.

**Nota:** Se il criterio di arbitraggio non viene soddisfatto, il profitto previsto è negativo ed evidenziato in rosso mentre il programma emette un segnale acustico.

## 5.2 Mago di palo 4

Lo strumento **Mago del palo** genera una strategia di scommessa ottimale e quindi aiuta a smettere di sprecare denaro in una scommessa alla cieca. Utilizzando un'analisi di probabilità avanzata, istruisce direttamente lo scommettitore su quale variante di scommessa è preferibile, così come sulla distribuzione specifica dei fondi di scommessa.

Si attiva scegliendo la voce di menu **Utensili@Mago del palo** oppure cliccando su una barra dei pulsanti.  su uno strumento

Informazioni dettagliate su questo potente strumento sono disponibili nella Guida Chapter Stake Wizard.

## 5.3 Analisi del torneo

Lo strumento di analisi dei tornei risolve i seguenti compiti:

- Calcola le probabilità che ogni squadra si trovi in un determinato posto al termine delle partite programmate;
- Calcola lo scenario più probabile per ogni possibile abbinamento "squadra vs piazzamento";
- Calcola una classifica ipotetica per gli scenari più probabili.
- Calcola la tabella dei punteggi delle partite passate di un torneo.

Si attiva scegliendo la voce di menu **Utensili@Analisi del torneo** oppure cliccando un pulsante sulla barra degli strumenti. 

Per avviare l'analisi, fare clic su un pulsante, premere un tasto <F9>, oppure scegli la voce di menu **Correre@Inizio**.

Il tempo di calcolo dipende dal numero di partite programmate come potenza di 3, e quindi può essere enorme. L'utente ha comunque la possibilità di scegliere tra la velocità di calcolo e quella desiderata.

precisione utilizzando il controllo della traccia  su una barra degli strumenti. Per interrompere calcoli lunghi, o clicca un pulsante, , premi un tasto <F10>, oppure scegli la voce di menu **Correre@Fermare**.

#### • Tabella delle quote

Le quote calcolate sono presentate nella tabella delle quote:

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	

Le celle colorate rappresentano i possibili abbinamenti "squadra vs. piazzamento". Più scuro è il colore, maggiori sono le possibilità che una squadra occupi il piazzamento.

Ci sono quattro notazioni disponibili per le cifre nella tabella delle probabilità: decimale, probabilità %, USA e UK. Le probabilità sono utilizzate di default. La somma delle probabilità in ogni colonna e in ogni riga è uguale al 100%.

Le notazioni possono essere facilmente cambiate cliccando sulla voce di menu **Probabilità@Notazione** oppure utilizzando il menu a comparsa.

Cliccando con il mouse su una qualsiasi cella colorata della tabella delle quote si ottiene una risposta immediata in altre due tabelle: la tabella delle partite e la tabella delle classifiche ipotetiche.

#### • Tavolo da gioco e scenari

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	▼

La tabella dei giochi conserva tutte le partite giocate e alcune partite programmate del torneo corrente. Corrispondono a tutte le partite nella tabella dei giochi del torneo principale. **Mago delle probabilità** schermo senza tazza (C) attributo, e non più vecchio della prima partita del torneo (indicato da F). Le partite programmate hanno uno sfondo grigio chiaro per distinguerle dalle altre. Colonna R visualizza lo scenario più probabile per la coppia scelta **squadra vs posto** utilizzando il seguente set di simboli:

L'	vittoria della squadra di casa
L	vittoria della squadra ospite
D	disegno
Donna	vittoria della squadra di casa con una differenza reti n
Ln	vittoria della squadra ospite con una differenza reti n
S	punteggio certo

Colonne **G1,G2** rappresentano i punteggi effettivi delle partite passate e i punteggi più probabili per le partite programmate. I punteggi di alcune partite programmate sono condizionati dallo scenario. Ad esempio, mentre il punteggio più probabile di una partita è **1:0**, prendere parte a uno scenario come "pareggio" rende il punteggio più probabile di quella partita, ad esempio **1:1**. Le partite programmate che non sono incluse nello scenario sono visualizzate in grigio.

### • Classifica ipotetica

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	<b>Hibernian</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>8</b>	<b>19</b>	
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	▼

Questa tabella mostra le classifiche ipotetiche per lo scenario più probabile della coppia scelta **squadra vs posto** (ad esempio Hibernian al 3° posto). Colonne **G,L,D,L,S,C,P** indicano rispettivamente il numero totale di: partite giocate, vittorie, pareggi, sconfitte, gol segnati, gol segnati (subiti) e punti.

### • Tabella dei punteggi

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

La tabella dei punteggi può essere visualizzata utilizzando la voce di menu **Tavolo® Tabella dei punteggi**, oppure premendo un tasto **<La F3>**. Questa tabella mostra i punteggi delle partite passate in un torneo. L'utente può tornare alla tabella delle quote premendo un tasto **<La F2>**.

**Nota:** Sia le tabelle delle quote che quelle dei punteggi possono essere esportate in un file Excel (XLS) utilizzando la voce di menu **Tavolo® Esporta tabella**.

**Nota:** Lo strumento di analisi dei tornei presenta le seguenti limitazioni per i dati di input:

Numero massimo di squadre	32
Numero massimo di partite passate	1250
Numero massimo di partite programmate	96

## 5.4 Recupero dati

**Recupero dati** è un'utilità che ricerca fonti web su Internet e recupera risultati sportivi e incontri per calcio, hockey su ghiaccio, basket, baseball, rugby union, football americano, pallamano e pallavolo. Copre una grande varietà di campionati e altre competizioni. Diverse opzioni consentono di ottenere i risultati più recenti o completi, fornire partite con alcuni attributi, rinominare automaticamente le squadre e salvare i dati nel formato della lega (LEA). L'interfaccia semplice e intuitiva semplifica l'ottenimento e il salvataggio di grandi serie di dati molto rapidamente.

Lo strumento **Recupero dati** si attiva tramite la voce di menu **Utensili@Recupero dati** oppure utilizzando il pulsante della barra degli strumenti:

**Nota:** Tutto **Recupero dati** le funzionalità sono disponibili solo nella versione completa (registrata).

**Nota:** Quando si salvano i dati con **Rinominare** opzione, **Recupero dati** utilizza le stesse regole e gli stessi file descritti nell'argomento Rinominare molti team.

The screenshot shows the 'Data retriever v3.4' application window. The interface includes a header with the application name and standard window controls. Below the header, there are several dropdown menus for selecting the league ('Austria'), the specific league ('Bundesliga'), the season ('2021/2022'), the season type ('Regular season'), and the match type ('Both'). A 'Soccer' dropdown is also present. There are checkboxes for 'Mark first game', 'Recent', and 'Add', along with a 'Get DATA' button. The main area contains a table with columns for match number (N), Teams, Date, Time, Home team, Away team, G1, G2, and Rem. The table lists 20 matches, with the first 12 rows highlighted in red. At the bottom, there are buttons for 'Add attributes' (with options 'nv', 'fr', 'c', 'ot/gs'), 'Inverse', 'Clear tables', 'Rename', and a save icon. The status bar at the bottom shows 'Bytes: 448' and 'Total bytes: 111108'.

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

Il pulsante verde "più" nell'angolo in basso a destra aggiorna il campionato attuale con i dati recuperati senza doverli salvare nel file.

- **Aggiungere una lega personalizzata**

Per prima cosa, assicurati che i risultati passati e le partite future siano presenti **Recupero dati**.

1. Salvare i dati del campionato in un file di campionato utilizzando il pulsante nell'angolo in basso a destra.

2. Apri quel file in **Mago delle probabilità**.

3. Aggiungere file per le stagioni passate utilizzando **Giochi® Aggiorna dal file**.

3.1. Determina le squadre partecipanti. Prendi tutte le squadre e le partite delle ultime 3 stagioni + la stagione attuale, ad esempio nella Lega 2. Questo è facilmente realizzabile controllando le opzioni di filtro **Aggiungi team**, **Aggiungi giochi**, **E Aggiungere infissi** quando si utilizza **Giochi® Aggiorna dal file**.

3.2. Aggiornare la lega da almeno 3 ultime stagioni in Lega 1, 2, 3, 4, ecc. utilizzando solo un'opzione **Aggiungi giochi**. Prendi tutte le ultime stagioni che vuoi per l'analisi delle prestazioni storiche e i grafici, ma ricorda che solo quelle partite influenzano le valutazioni e le quote che non sono più vecchie del periodo di ammortamento (**Opzioni® Periodo di ammortamento**). Ha un valore predefinito di 900 giorni per la maggior parte delle leghe (~ 2,5 stagioni). 4. Effettua le impostazioni necessarie nel pannello Opzioni. In particolare, imposta il nome della lega esattamente nel formato: *Paese - Nome della Lega*. Fare clic sul pulsante con la freccia verde sulla barra degli strumenti.

6. Utilizzare **Infissi® Mostra nuovi dispositivi** per visualizzare partite e quote.

**Nota:** Il file della lega deve avere il prefisso del paese, senza spazi, ad esempio *Il mio Paese1.1ea*.

**Nota:** **Recupero dati** è solo uno strumento per recuperare e salvare i dati della lega dalle fonti web. Tutto il lavoro ulteriore è svolto da **Mago delle probabilità**.

## 5.5 Filtro giochi

Lo strumento **Filtro giochi** è uno strumento per l'analisi delle partite passate che soddisfano varie condizioni: squadre partecipanti, stagioni, risultati della prima volta/finale, esiti, punteggi esatti, handicap, totali, attributi delle partite.

Lo strumento **Filtro giochi** si attiva scegliendo la voce di menu **Utensili® Filtro giochi**, o **Giochi®**

**Visualizza i giochi® Usa filtro...** oppure cliccando sul pulsante sulla barra degli strumenti.

Games filter

Period

Whole  Results

Current  Fixtures

Time

Full

Half

2nd

Outcome

Home

Away

Draw

Attributes

No attributes

Cup / playoff

Friendly

Neutral venue

Overtime

Penalties

Questionable

Half time / full time

1/1  1/X  1/2

X/1  X/X  X/2

2/1  2/X  2/2

Score

H: A

0

0

Teams

Home  H/A

Glasgow Rangers

Away  H/A

Glasgow Rangers

Handicap

H - A >

0

A - H >

0

H - A =

0

A - H =

0

Total

Over

0

Under

0

Exactly

0

Home  Away

Reset Apply UnApply Cancel

Per visualizzare un sottoinsieme di giochi che soddisfano le condizioni di filtro specificate, fare clic sul pulsante **Fare domanda a**.

Per ripristinare il modulo allo stato originale, fare clic sul pulsante **Reset**.

Per disattivare le condizioni di filtro applicate, fare clic sul pulsante **Non applicare** nel modulo, clicca sul pulsante **Disfa** sulla barra degli strumenti oppure scegli la voce di menu **Giochi@Visualizza i giochi@Tutti i giochi**.

## 5.6 Analisi delle prestazioni

Lo strumento **Analisi delle prestazioni** si attiva tramite la voce di menu **Utensili@Analisi delle prestazioni**.

Performance analysis for Wales - Cymru Premier

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

	Number of games	Relative rate, %	Sum of computed probs	Relative rate, %	Successful computed probs	Success rate, %	Entropy of successful probs	Criterion $\chi^2$
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	
<b>Total</b>	<b>1564</b>	<b>100</b>	<b>1554,6</b>	<b>100</b>	<b>706,5</b>	<b>126,80</b>	<b>0,9410</b>	<b>7,1965</b>
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	
<b>Total</b>	<b>1396</b>	<b>100</b>	<b>1437,1</b>	<b>100</b>	<b>759,3</b>	<b>105,23</b>	<b>0,6461</b>	

More...    Calculate    Help    Close

Questa utility genera statistiche di quote (probabilità) calcolate con successo in una data lega. I risultati del calcolo possono essere considerati come un indice generale dell'azione congiunta dei seguenti fattori concomitanti:

1. Esecuzione di **Mago delle probabilità**;
2. Prevedibilità del campionato attuale.

Per avviare l'analisi, fare clic su un pulsante **Calcolare**. I tassi di successo calcolati sono presentati in due tabelle. La prima tabella ha il seguente significato esatto delle sue colonne:

<b>Numero di partite</b>	Numero di vittorie casalinghe ( $N_1$ ), disegna ( $N_k$ ), vittorie in trasferta ( $N_2$ ), e partite totali ( $N=N_1+N_k+N_2$ ) entro il periodo analizzato
<b>Tasso relativo, %</b>	Rapporti $100*N_1/N$ , $100*N_k/N$ , $100*N_2/N$ , e la loro somma = 100%
<b>Somma delle probabilità calcolate</b>	Somma delle probabilità calcolate per ogni partita: vittoria in casa ( $P_1$ ), disegno ( $P_x$ ), vittoria in trasferta ( $P_2$ ), e la loro somma $P_N=P_1+P_x+P_2=N$
<b>Tasso relativo, %</b>	Rapporti $100*P_1/N$ , $100*P_x/N$ , $100*P_2/N$ , e la loro somma = 100%
<b>Problemi calcolati con successo</b>	Somma delle probabilità calcolate correttamente per le vittorie in casa ( $S_1$ ), disegna ( $S_x$ ), vittorie in trasferta ( $S_2$ ), e la loro somma totale $S_N=S_1+S_x+S_2$
<b>Tasso di successo, %</b>	Rapporti $100*S_1/N_1$ , $100*S_x/N_k$ , $100*S_2/N_2$ , e la loro somma totale ( $PP$ )
<b>Entropia dei problemi di successo</b>	Somma delle espressioni $-(D_o/M)*\ln(P_o)$ , e la loro somma totale, dove $D_o = 1$ se il risultato è $i$ o il gioco è coerente con l'esito che probabilità $P_o$ è stato calcolato per. Altrimenti $D_o = 0$
<b>Criterio <math>\chi^2</math></b>	di Pearson C-test quadrato. Misura la deviazione del calcolo probabilità di tutti i punteggi possibili nell'intervallo 0:0 - 10:10 dalle loro frequenze relative effettive. Attualmente introdotto in modalità di test, potrebbe essere rimosso o sostituito in futuro.

Le ultime due somme: dei tassi di successo  $PP=100*S_1/N_1+100*S_x/N_k+100*S_2/N_2$ , e l'entropia delle probabilità di successo sono considerate indici integrali di prestazione/prevedibilità. Sono evidenziati in grassetto. Il valore minimo possibile di un'entropia è zero quando tutti i risultati sono previsti con un'accuratezza assoluta. I valori più alti di un'entropia indicano una minore accuratezza della previsione.

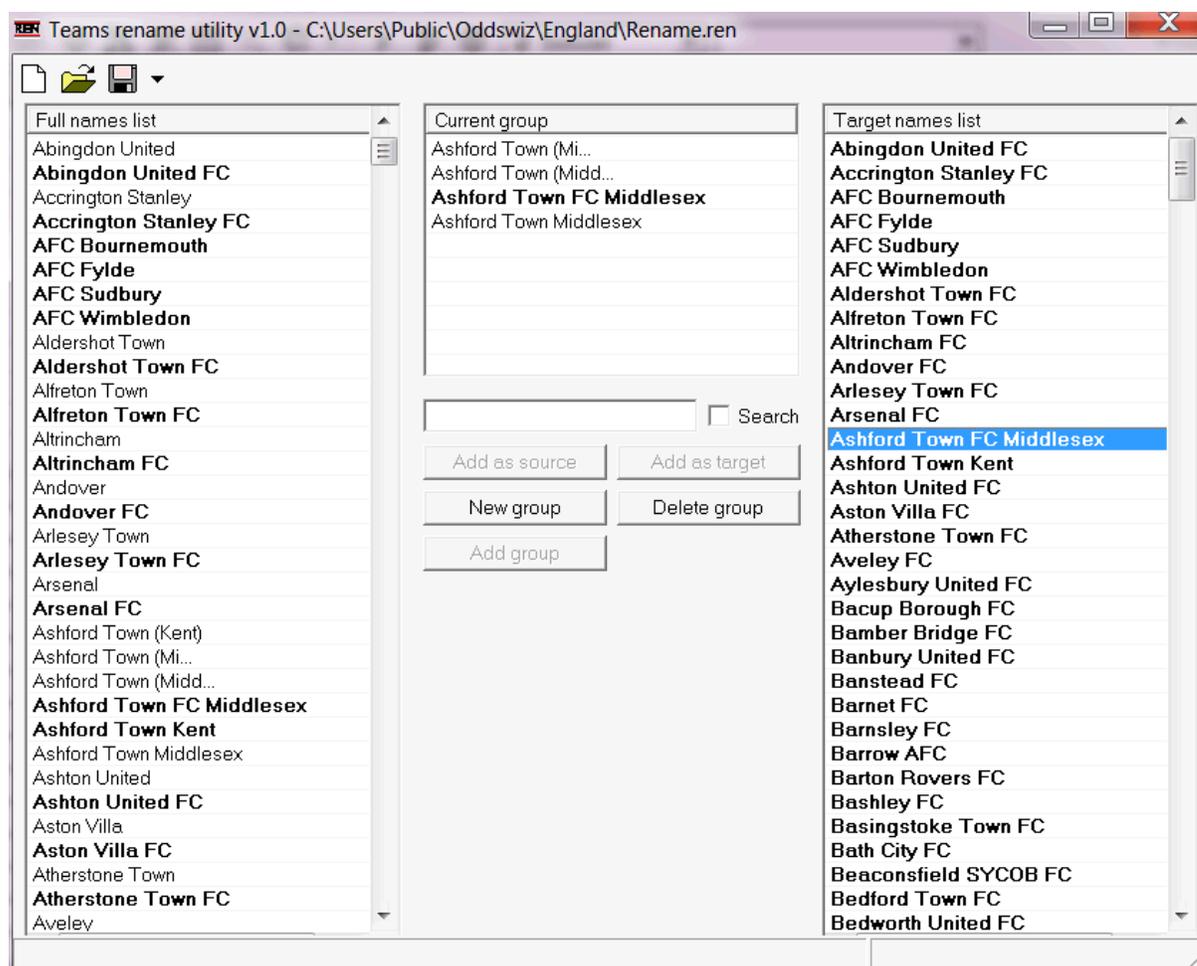
La seconda tabella per over/under è simile a quella descritta sopra.

**Nota:** Un'analisi corretta delle prestazioni richiede che siano state giocate abbastanza partite passate prima della data di inizio del periodo analizzato. Almeno tutte le partite passate durante il periodo di ammortamento dovrebbero essere presenti oltre alle partite giocate dopo la data di inizio.

**Nota:** Dati più estesi sui tassi di successo 1, 1X, 2, 2X per la maggior parte dei campionati supportati possono essere trovati su **Mago delle probabilità** pagina iniziale: <http://www.newhavensoft.net>.

## 5.7 Utilità di rinomina

Lo strumento **Utilità di rinomina** consente all'utente di gestire facilmente le differenze che si verificano nei nomi degli stessi team da diverse fonti. Si attiva tramite la voce di menu **Utensili@Utilità di rinomina**. Usalo per rinominare i team una sola volta. In seguito, i rinomini saranno eseguiti automaticamente. Il nome di destinazione (nuovo) può avere diversi nomi di origine.



**Utilità di rinomina** il modulo è diviso in tre viste elenco. I nomi dei team di destinazione (nomi da rinominare) sono evidenziati in grassetto. La vista elenco a sinistra contiene l'elenco completo di tutti i nomi dei team, inclusi quelli vecchi e nuovi. La vista elenco al centro contiene il gruppo di rinomina corrente che consiste nel nome di destinazione (grassetto) e uno o più nomi di origine. La vista elenco a destra contiene solo i nomi di destinazione. Selezionando un elemento qualsiasi nella vista elenco a sinistra o a destra viene visualizzato l'intero gruppo a cui appartiene quell'elemento.

I pulsanti disponibili consentono di aggiungere nomi di origine e di destinazione, assegnare nomi come destinazione, creare nuovi gruppi di rinomina, eliminare gruppi e aggiungere nuovi gruppi all'elenco di rinomina.

Per impostazione predefinita, i file rinominati hanno un nome standard **Rinomina.ren**. Questo nome standard è utilizzato anche da **Recupero dati** strumento per salvare i risultati di partite o incontri passati.

## 5.8 Spazio palle 3D

**Spazio palle 3D** è uno strumento ricreativo che implementa il comportamento dei palloni da calcio in uno spazio fisico con o senza gravità applicata, in conformità alle principali leggi di conservazione. In modalità a schermo intero, senza pareti sullo sfondo, può essere utilizzato come screensaver originale.



L'utente ha a disposizione diverse possibilità premendo i seguenti tasti:

<b>R</b>	Ricomincia
<b>G</b>	Attiva/disattiva la gravità
<b>H</b>	Movimento su un piano orizzontale
<b>E</b>	Movimento su un piano verticale
<b>B</b>	Movimento sull'erba (simile al biliardo)
<b>+ , =</b>	Accelerare il movimento
<b>-</b>	Allentare il movimento
<b>S</b>	Attiva/disattiva gli effetti sonori
<b>L'</b>	Attiva/disattiva lo sfondo delle pareti
<b>M</b>	Aggiungi altre palline
<b>L</b>	Togliere le palline
<b>F / N</b>	Schermo intero/normale

Le opzioni di cui sopra sono accessibili anche cliccando con il tasto destro e scegliendo una voce in un menu a comparsa. L'ultima voce in un menu a comparsa **Telaio corto...** salva un breve fotogramma della scena corrente in un file bitmap.

Inoltre, l'utente può navigare nella scena utilizzando i seguenti tasti:

UN	Girare a destra
ß	Girare a sinistra
n / a	Sposta a destra
ñ-ß	Sposta a sinistra
UN	Andare avanti
UN	Spostarsi indietro
n / a	Cambia marcia
n / a	Spostare verso il basso
<b>PagSu</b>	Cercare
<b>PagGiù</b>	Guarda in basso
<b>Casa</b>	Ripristinare la posizione iniziale

**Nota:** L'attivazione della gravità alla fine interrompe il movimento a causa della perdita di energia. Tuttavia può essere mantenuta premendo <+> chiave di tanto in tanto.

**Nota:** La perdita di energia cinetica dovuta all'interazione non elastica tra oggetti in collisione è efficace solo in caso di gravità applicata.

## 6 Guida di Stake Wizard

### 6.1 Panoramica e concetto di base

**Mago di palo 4** è una nuova versione di software decisionale che genera una strategia di scommessa ottimale. Utilizzando un'analisi di probabilità sofisticata, istruisce direttamente lo scommettitore su quale struttura di scommessa è preferibile, così come sulla distribuzione specifica dei fondi di scommessa. A differenza dei semplici programmi basati sul criterio di Kelly, **Mago del palo** consente di utilizzare un intervallo realistico di crescita del capitale investito e di specificare la probabilità di raggiungere il fondo target.

**Mago di palo 4** è alimentato teoricamente dal nuovo teorema e praticamente dal nuovo motore di ottimizzazione multivariata. Ha prestazioni eccellenti e offre maggiori opportunità per gli scommettitori.

Lo scommettitore di solito piazza le scommesse in modo intuitivo, bilanciando le quote del bookmaker con la sua conoscenza del corso degli eventi. Sicuramente, il compito del giocatore non è facile, poiché molti eventi/quote offerti dal bookmaker devono essere messi insieme. Quindi deve seguire una decisione su quanto e in quali combinazioni puntare. È ovvio che scommettere con tutto il denaro disponibile prima o poi si tradurrà in una perdita totale. Dall'altro lato, scommettere con una piccola quantità dà l'opportunità di vincere poco. Deve esserci una via di mezzo da qualche parte... **eesiste!Mago del palo** è abbastanza intelligente da trovare il mezzo più redditizio tra le migliaia possibili.

Per usare questo programma in modo efficiente, lo scommettitore deve comprendere una semplice relazione tra probabilità di evento e quote. Ci sono due tipi di quote: quote di linea (offerte dal bookmaker) e quote eque. Quest'ultima è semplicemente il valore inverso della probabilità di evento. Se le quote eque fossero uguali alle quote di linea, il bookmaker avrebbe un profitto pari a zero nel lungo periodo, così come uno scommettitore non avrebbe alcun beneficio. Ecco perché le quote di linea devono sempre essere inferiori alle quote eque finché il bookmaker vuole avere un profitto. Altrimenti, lo scommettitore ha i prerequisiti per vincere e il bookmaker per perdere.

Considera le quote di linea = 2.0. Dal punto di vista di un allibratore, la probabilità dell'evento è inferiore a  $1/2.0 = 50\%$ , e questa differenza costituisce il suo margine di profitto. Lo scommettitore fa una scommessa intuitiva su questo evento se, a suo parere, le quote eque sono inferiori a 2.0 (diciamo, 1.5), ovvero la probabilità dell'evento è di circa  $1/1.5 = 67\%$ . Questi due valori sono i dati di input principali per il programma. E naturalmente, **Mago del palo** genererà

una struttura di scommessa ottimale solo se le quote eque sono inferiori alle quote di linea. Altrimenti scommettere non ha senso!

È una buona idea per gli scommettitori seri usare **Mago delle probabilità** capacità di previsione per calcolare quote eque basate sulle prestazioni.

## 6.2 Interfaccia utente

Quasi tutti i **Mago del pallo** funzioni sono accessibili dal modulo principale che visualizza anche un riepilogo dei dati di input e output. Il modulo principale è costituito dai seguenti elementi:

- **Menu e barra degli strumenti**



Utilizzare le voci di menu o i pulsanti della barra degli strumenti per aprire e salvare file di input, stampare moduli, visualizzare report, aggiornare lo stato delle scommesse, avviare e interrompere calcoli, annullare modifiche, attivare il convertitore di quote e visualizzare la guida.

- **Pannello di controllo**

Il pannello di controllo viene utilizzato per regolare i parametri principali prima di iniziare i calcoli: probabilità di confidenza (**Conf P**), fondi disponibili (bankroll) (**Finanziare**), puntata minima (**Min Stk**), fondo target (**Bersaglio**), importo minimo riservato (**Minimo x0**) in % del Fondo, modalità di calcolo (**Modalità**), numero massimo di eventi nelle scommesse multiple (**Accumulare**), numero massimo di sottocomponenti in una scommessa complessa (**S/comp**) e se includere le scommesse chiuse.

- **Tabella delle scommesse**

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

La tabella delle scommesse contiene le scommesse ordinarie insieme alle informazioni rilevanti. Quando si alimentano le quote da **Mago delle probabilità**, tutte le celle di questa tabella vengono riempite automaticamente, eccetto l'ultima colonna che può essere aggiornata al completamento di un evento. La tabella delle scommesse può contenere fino a 26 scommesse ordinarie diverse. Tutte le celle di questa tabella sono modificabili.

• **Tabella delle varianti**

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

Questa tabella mostra i risultati dei calcoli. Per i dettagli, vedere l'argomento Risultati dei calcoli.

La modalità di calcolo e il numero totale di varianti calcolate sono indicati nella barra di stato sotto la tabella.

## 6.3

### Inserimento dati

• **Probabilità di fiducia**

Usa la casella di input **Conf P** per immettere la probabilità di confidenza richiesta. La probabilità di confidenza è una misura di affidabilità. Ha un effetto sul numero affidabile di round necessari per raggiungere il fondo target. In genere, la probabilità di confidenza è impostata su 0,95 (valore predefinito). Ciò significa che il 95% delle sequenze uniformi di **R95** round di scommesse avranno successo nel raggiungere il fondo prefissato.

• **Fondo disponibile**

Usa la casella di input **Finanziare** per impostare il fondo di scommessa disponibile (bankroll). Deve essere maggiore o uguale alla puntata minima.

• **Puntata minima**

Usa la casella di input **Min Stk** per inserire la puntata minima consentita. In genere, i bookmaker stabiliscono una puntata minima tra \$ 1 e \$ 10. La puntata minima può anche essere impostata su zero (in realtà su 1 centesimo).

• **Fondo target**

Specificare il fondo di destinazione nella casella di input **Bersaglio** essere maggiore del fondo disponibile. Non ha senso impostare questo parametro a un livello tale da essere desiderabile per vincere a lungo termine, poiché un'inesattezza fondamentale nella valutazione delle quote eque può comportare un progressivo accumulo di errore di probabilità e, di conseguenza, una pericolosa overbetting. Pertanto, più vengono utilizzate quote eque accurate, maggiore è il valore di **Bersaglio** può essere specificato. In genere, il fondo target è 10-100 volte maggiore del fondo disponibile.

• **Fondo minimo di riserva**

Specificare il fondo minimo riservato in % del fondo disponibile utilizzando la casella di controllo **Minimo x0**. Per alcune categorie di utenti ha senso specificare questo valore per evitare pericolose puntate eccessive.

#### • Scommesse ordinarie

Le scommesse ordinarie vengono inserite nella tabella delle scommesse alle righe **UN,B,C,...** Lasia alimentando le probabilità da **Mago delle probabilità** (vedere l'argomento Inserimento delle quote in Stake Wizard) o manualmente.

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

È possibile inserire fino a 26 scommesse ordinarie. L'utente può modificare tutte le voci della tabella delle scommesse. Quando una determinata cella è selezionata in modalità non modifica, premendo la combinazione di tasti **<Ctrl-Canc>** elimina la scommessa corrente. Premendo **<Ctrl-Ins>** inserisce una scommessa vuota nella riga corrente. La modalità di modifica viene attivata premendo il tasto **<La F2>**. Se le scommesse vengono inserite manualmente, devono essere compilate almeno due colonne: quote eque e quote di linea in notazione decimale.

Per aggiornare lo stato delle scommesse ordinarie, fare clic su un pulsante  su una barra degli strumenti o scegli la voce di menu **Scommesse®** **Aggiorna stato**.

**Nota:** Le quote di linea devono essere maggiori delle quote eque corrispondenti. Altrimenti scommettere non ha senso!

L'utente può anche aprire il file di input salvato in precedenza facendo clic su un pulsante , oppure selezionando la voce di menu **File®** **Aprire**. Se il file di input risiede in **Mago delle probabilità** directory, può essere rapidamente scelto dalla casella a discesa dei file sulla barra degli strumenti. Si consiglia di posizionare i file di input in quella directory.

Per cancellare tutti i dati di input e inserire un nuovo set di scommesse, fare clic su un pulsante della  su una barra degli strumenti, oppure scegli la voce di menu **File®** **Nuovo**.

Per salvare i dati di input insieme alle varianti di scommessa selezionate nel file, fare clic su un pulsante o  su una barra degli strumenti, scegliere la voce di menu **File®** **Salva**.

## 6.4 Esecuzione di calcoli

Assicurati che tutte le scommesse elementari scelte soddisfino la condizione **Fiera < Linea**.

Per avviare i calcoli, fare clic su un pulsante, premere un tasto **<F9>**, oppure scegli la voce di menu **Correre®** **Inizio**.

Il tempo di calcolo dipende principalmente dai seguenti fattori:

- Numero di scommesse indipendenti scelte (**A..Z**);
- Impostazioni delle opzioni **Limita gli accumulatori di** **Limita i sottocomponenti tramite**. Minore è il numero di valori scelti, minore è il tempo richiesto (vedere le opzioni di Stake Wizard). Allo stesso tempo, meno valori significano un output più limitato con meno vincite previste.
- Limite minimo di puntata (**Min. stks** sul pannello di controllo). Il valore zero può produrre un output enorme con tempi di calcolo più lunghi.

Il numero di possibili strutture di scommessa (varianti di scommessa) dipende dal numero di scommesse indipendenti come potenza di 2 meno 1. Ad esempio, per tre scommesse indipendenti **UN, BEC**, possibile  $2^3 - 1 = 7$  le varianti di scommessa sono:

- 1) **UN**-scommessa singola;
- 2) **B**-scommessa singola;
- 3) **C**-scommessa singola;
- 4) **{AB}**-scommesse singole **UN, B** scommessa multipla **A, B**;
- 5) **{A, C}**-scommesse singole **B, C** scommessa multipla **A, C**;
- 6) **{corrente alternata}**-scommesse singole **UN, C** scommessa multipla **Corrente alternata**;
- 7) **{A-B}**-scommesse singole **UN, B, C** scommesse multiple **A, B, A, C, Corrente alternata, ABC**.

Ognuna delle scommesse sopra indicate contiene al massimo  $2^N-1$  componenti, dove  $N$ -numero di eventi in una data scommessa complessa. I vincoli elencati possono tuttavia ridurre il numero di componenti e quindi anche le vincite previste.

Per interrompere i calcoli lunghi, fare clic su un pulsante , premere un tasto <F10>, oppure scegli la voce di menu **Correre@Fermare**. In tal caso, l'insieme dei risultati sarà incompleto e non vi è alcuna garanzia che sia già stata trovata la variante di scommessa ottimale.

L'andamento dei calcoli è indicato dalla barra di avanzamento nella parte inferiore del modulo.

## 6.5 Risultati dei calcoli

I risultati dei calcoli sono presentati nella tabella di output delle varianti:

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

Il significato esatto delle sue colonne è il seguente:

<b>Variants</b>	Variante di scommessa (struttura).
<b>P %</b>	Minore probabilità di successo in un singolo round.
<b>R95</b>	Numero di round necessari per raggiungere il fondo target con la probabilità di confidenza specificata (95% per impostazione predefinita).
<b>delirare</b>	Numero medio di round necessari per raggiungere il fondo obiettivo.
<b>Z suc%</b>	Fattore di crescita del fondo in un singolo round di successo (in %).
<b>Z media%</b>	Fattore medio di crescita del fondo in un singolo round (in %).
<b>L</b>	Quote di linea ridotte.
<b>x0</b>	Fondo statico, cioè importo da accantonare.
<b>x1, x2,...</b>	Componenti complesse della scommessa e relativi importi.

La variante di scommessa racchiusa tra parentesi graffe denota una scommessa multicomponente complessa. La scommessa complessa contiene un set di tutte le possibili scommesse accumulatore (incluse le scommesse singole) composte da scommesse elementari di una data variante. Il set potrebbe essere incompleto a seconda dei vincoli imposti dall'utente al numero massimo di membri dell'accumulatore, al numero massimo di sottocomponenti e all'importo minimo della posta in gioco.

Cliccando sulle intestazioni della tabella delle varianti, i risultati vengono ordinati. Per impostazione predefinita, i risultati vengono ordinati in base al numero affidabile di round (R95), che è considerato il criterio principale dell'efficienza delle scommesse in un normale

modalità. Il criterio di ordinamento è indicato dall'intestazione sottolineata.

Il numero totale di varianti calcolate è visualizzato nella barra di stato. L'utente può esaminare fino a 100 varianti ordinate scorrendo le righe, tuttavia le migliori sono mostrate in cima all'elenco. Nessuna variante che richiede più di 10000 round è inclusa nel set di risultati.

Utilizzo del menu **Varianti**, l'utente può selezionare/deselezionare le varianti di scommessa, visualizzare i report, ordinare le varianti e cancellare la tabella. Le varianti selezionate sono evidenziate dallo stile e dal colore del carattere personalizzabili (vedere le opzioni di Stake Wizard). Sono salvate nei file di stake (STK) insieme al set di scommesse ordinarie. La selezione di tutte le varianti con ulteriore salvataggio potrebbe comportare un file di stake di grandi dimensioni.

Per stampare il modulo principale che visualizza un riepilogo dei dati di input e output, fare clic su un pulsante o scegliere la voce di menu **File@Modulo di stampa**.



I dati di input e i risultati del calcolo possono essere esportati in un file Excel (XLS) utilizzando la voce di menu **File@Esporta in file**.

## 6.6 Rapporti sulle scommesse

Per visualizzare i report sulle varianti di scommessa selezionate, fare clic su un pulsante **Varianti@Visualizza i report**, oppure premere una combinazione di tasti **<Ctrl-R>**.



su una barra degli strumenti, seleziona la voce di menu

I report vengono presentati nel modulo report:

Print		P-Diagram						
		Parameter	Sum	GP	EHN			
EGP+DHN		Stake	21,17	14,53	6,64			
EGP+DHI		Fair	1,987	2,6	5,18			
EGP+HIN		Line	4,941	7,2	15,75			
GP+EHN		Max outcome	209,2	104,62	104,58			
GP		Actual outcome	82,8	13,08	69,72			
EHN		Gain	61,63	-1,45	63,08			
EG+HIP		Status	won	lost	won			
GP+EHI		Probability, %	50,3	38,5	19,3			
EG+HNP		R95, rounds	30,41					
EG+DHP		R ave, rounds	12,29					
EGP+CDH								
EGP+CHN								
DEG+HIP								
EG+CHP								

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

I report riassumono i principali parametri delle scommesse: importo della puntata, quote eque e di linea, risultato massimo ed effettivo, vincita, stato dei componenti della scommessa, probabilità di successo, numero di round affidabile e medio.

I componenti di una scommessa complessa vengono visualizzati in colonne separate. La colonna **Somma** contiene un riepilogo della scommessa selezionata.

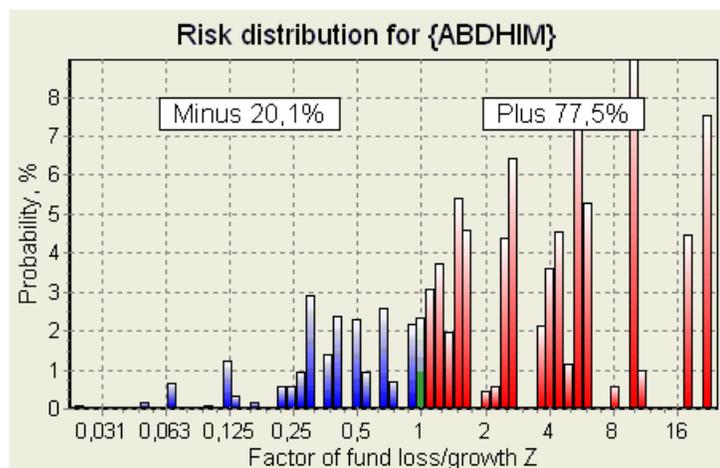
Quando l'utente seleziona una scommessa dal controllo treeview nell'angolo in alto a sinistra del modulo, il report viene immediatamente visualizzato nella tabella di destra. Le frecce rosse indicano le scommesse riuscite con il valore di guadagno positivo, mentre le frecce blu mostrano le scommesse perse parzialmente o totalmente.

La tabella in fondo al modulo mostra il contenuto e lo stato di tutti i componenti delle scommesse ordinarie. Lo stato delle scommesse può essere aggiornato scegliendo un elemento **Aggiorna stato** nel menu a comparsa.

- **Stampa del report**

Per stampare un report completo, seleziona un elemento **Stampa@Rapporto completo** sia dal menu in alto, sia dal menu a comparsa. Per risparmiare carta stampa basta puntare il coupon scegliendo un articolo **Stampa@Buono di partecipazione**.

- **Diagramma di distribuzione del rischio**



Per visualizzare *Distribuzione del rischio* diagramma, scegli voce di menu **Diagrammi@Distribuzione del rischio**. Il diagramma di distribuzione del rischio mostra la distribuzione delle probabilità calcolate che riguardano i possibili livelli del rapporto

**fattore di perdita/crescita del fondo** =  $(\text{bankroll} - \text{importo scommessa} + \text{vincita lorda}) / (\text{bankroll})$ ,

noto anche come ritorno dell'investimento (ROI) se espresso in percentuale rispetto al bankroll (**Finanziare** sul modulo). Il diagramma di distribuzione del rischio mostra anche le possibilità consolidate di essere il perdente (meno) e il vincitore (più).

- **Diagramma P**

Per visualizzare *P*-diagramma per la scommessa selezionata, scegliere la voce di menu **Diagrammi@Diagramma P**.

*P*-il diagramma mostra la relazione funzionale tra macro-probabilità *P* e parte statica di un bankroll  $i_0$ . La relazione ha un massimo corrispondente al numero minimo di round necessari per raggiungere il fondo target e un valore ottimale della parte statica. Vedere l'argomento Background matematico per i dettagli.

## 6.7 Background matematico

Diritti d'autore © 1999-2025 Newhaven Software Ltd.

Questo argomento illustra un modo chiaro e matematicamente rigoroso per calcolare i parametri di scommessa ottimali in un caso normale. Quest'ultimo significa che i parametri di input non hanno i loro valori estremi (ad esempio, quote eque = 1,01, mentre le quote di linea = 5,0) e la limitazione della puntata minima non ha il suo possibile effetto.

A differenza del metodo semplice basato sul criterio di Kelly, questo consente allo scommettitore di utilizzare un intervallo realistico di bankroll

crescita e specificare la probabilità di confidenza di raggiungere il fondo target. Due metodi danno risultati identici se il fondo target è infinito.

Consideriamo una sequenza uniforme di  $N$  giri di scommesse, da cui  $i$  round hanno avuto successo e  $F$  round falliti.

Come risultato di un singolo round vincente, il bankroll ammonterà a:

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

Dove

$X$ -fondo scommesse disponibile (bankroll);

$i$  round di successo e  $F$  fallimenti;

$L$ -quote di linea ridotte;

$k$ -fattore di crescita del fondo;

In caso di un singolo fallimento, il fondo sarà ridotto a:

$$x' = k_0x.$$

$i$  round di successo e  $F$  fallimenti determineranno il fondo target:

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

Le formule sopra riportate consentono di esprimere  $i$  round di successo e  $F$  fallimenti come una funzione di  $X, X, L, n, E, i$ :

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

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

Probabilità di non avere maggiore di  $F$  fallimenti prima di raccogliere il maggior numero possibile di successi sono descritti da una forma integrale (cumulativa) della distribuzione di Pascal:

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

Dove

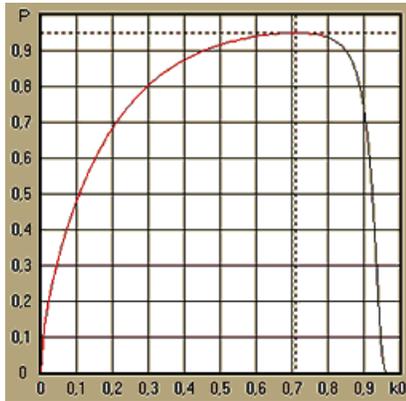
$P$ -probabilità di successo in un singolo round;

$\Gamma$ -funzione gamma;

$F$ -funzione ipergeometrica.

È uguale alla distribuzione binomiale negativa nel caso di valori integrali di  $i$  round di successo e  $F$  fallimenti. Usiamo il termine Macro-probabilità per  $P$  nel contesto dei parametri delle scommesse.

Relazione funzionale tipica ( $P$ -diagramma) tra macro-probabilità  $P$  e parte statica  $i$  round, fornito quello  $X, X, L, n, p$  sono parametri fissi, ha un massimo corrispondente al minor numero di round necessari per raggiungere il fondo obiettivo, e un valore ottimale della parte statica:



Per ottenere parametri di scommessa ottimali, **Mago del palo** risolve un sistema di equazioni:

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

Dove  $\alpha$  - probabilità di fiducia,

rispetto agli indeterminati: numero di round  $N$  e parte statica  $i_0$ . Questo viene fatto per ogni struttura di scommessa tra le migliaia possibili.

Per applicare le formule di cui sopra, dobbiamo costruire una scommessa complessa e quindi rappresentarla come una scommessa astratta a componente singola con determinati valori di  $PEL$  (quote di linea ridotte).

Nelle versioni precedenti di **Mago del palo**, le strutture di scommessa consistevano solo di eventi indipendenti. In particolare, non consentivano scommesse di sistema come  $AB + BC + AC$  che riducono i rischi di scommessa. Le scommesse di sistema regolari, tuttavia, sono lontane dalla distribuzione ottimale del bankroll. Il seguente teorema risolve questo problema.

**Teorema.** Valore massimo possibile di un fattore medio di crescita del fondo  $L_{ave}$  si ottiene con l'ottimale distribuzione di un bankroll tra  $2^N - 1$  possibili puntate simultanee, ed è determinata dalla seguente espressione:

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

Dove

$Z_{ave}$  - aspettativa matematica di  $Z$ ;

$p_i$  - probabilità di  $i_0$ -esimo evento, uguale a  $1/F_{i_0}$ , Dove  $F_{i_0}$  - probabilità eque;

$q_i$  - la "probabilità" del bookmaker di  $i_0$ -esimo evento, uguale a  $1/L_{i_0}$ , Dove  $L_{i_0}$  - coefficienti di pagamento (alias linea probabilità);

$N$  - numero di eventi indipendenti scelti.

Le possibili puntate comprendono  $N$  scommesse di sistema (combinazioni) di tipo  $(i_0, i_0)$ , Dove  $M = 1..N$ . Ogni scommessa di sistema contiene  $C_M = M$  scommesse multiple. In particolare, le possibili puntate includono  $N$  separate scommesse ordinarie e una  $N$ -scommessa accumulatore fold. In generale, le scommesse di sistema ottimali non sono equipartizionate.

La dimostrazione è banale per un singolo evento con una sola possibile posta in gioco. Nell'ultimo caso semplice, la posta in gioco ottimale è uguale all'ottimo di Kelly  $(P-Q)/(1-Q)$ . Per  $N > 1$ , la dimostrazione è piuttosto complicata anche per  $N = 2$ . Tuttavia utilizzando **Mago del palo** motore di ottimizzazione multivariata, è possibile calcolare le puntate ottimali e verificare numericamente il teorema per la maggiore  $M$ .

La formula soprastante significa che  $La_{Ave}$  può essere incredibilmente alto, a patto che si sia trovato un numero sufficiente di eventi appropriati ( $F_{io} < L_{io}$ ). Ma il prezzo è un numero enorme di puntate.

Ad esempio, per 26 eventi aventi  $F_{io}=1.5$  e  $L_{io}=1.7$ , si dovrebbero mettere fino a  $2.26-1 = 67108863$  diverse puntate per raggiungere il 40,2% di una crescita media del fondo in un singolo round! Tuttavia, vincoli pratici, come la limitazione minima della puntata o il numero ragionevole di puntate simultanee le puntate, ovviamente, riducono il valore effettivo di  $La_{Ave}$ .

Dal punto di vista delle scommesse convenzionali, ci sono solo due risultati di un dato evento: scommessa elementare vinta o persa con probabilità  $P_{io} \in [0,1]$  -  $1 - P_{io}$ , rispettivamente. Altre aree dell'attività umana dipendenti dalla probabilità (ad esempio la gestione degli investimenti) possono comportare più risultati di un evento.

Nel caso di eventi con più esiti, il teorema può essere generalizzato come segue:

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

Dove  $P_{io}$  sono probabilità di  $j$ -esimo risultato in  $io$ -esimo evento;  
 $1/Q_{io}$  sono  $L_{io}$  sono coefficienti di pagamento per  $j$ -esimo risultato in  $io$ -esimo evento;  
 $E_{io}$  numero di possibili risultati in  $io$ -esimo evento.

Nel caso più semplice di un singolo evento ( $N=1$ ) con un unico risultato ( $E=1$ ), avremmo avuto  $per=1, io=1 - io=1, EL_{Ave}=1/Q=L$ .

Equiparare  $La_{Ave}$  e  $io$  (quota totale di puntata di un bankroll) di scommessa complessa ( $N > 1$ ) a quei valori di una singola scommessa, e risolvendo il sistema di equazioni rispetto agli indeterminati  $P$  e  $L$

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

consente di rappresentare una scommessa complessa multicomponente come una scommessa singola astratta e quindi ottimizzare il valore di  $io=1 - io$  utilizzando la funzione di macroprobabilità.

## 7 Novità della versione 2.90 "Live Magic"

- Classifiche ridisegnate; aggiunti moduli interattivi da 5, 10 e 15;
- Le quote di mercato sono disponibili in tutte le viste delle quote;
- L'esportazione delle quote di mercato per più campionati è stata estesa all'intero *Vista generale*;
- Aggiunto filtro data-ora per le quote esportate;
- Aggiunti pulsanti di navigazione delle leghe su una barra degli strumenti;
- Aggiunti suggerimenti sulle valutazioni/tendenze totali alle quote dei BTS.

Nella versione 2.80

- Aggiunto nuovo strumento **Utilità di rinominache** consente all'utente di gestire facilmente le differenze nei nomi delle stesse squadre derivanti da fonti diverse;
- Forma espansa **Gruppi e regole di classifica**, punti aggiunti per le partite perse (nell'hockey e in alcuni campionati di basket);
- Forma espansa **Analisi delle prestazioni**, possibilità aggiuntiva di variare il periodo di ammortamento;

- Aggiornato lo strumento **Recupero dati** (versione 3.4).

#### Nella versione 2.75

- Nuova versione dello strumento **Recupero dati** (v3.1) funziona più velocemente ed è più affidabile; aggiunti gli sport del tennis e del rugby;
- Aggiunta barra di avanzamento nel modulo principale per indicare il processo di caricamento delle quote di mercato.

#### Nella versione 2.70

- Nuovo strumento **Filtro giochi** consente di analizzare le partite passate in diverse condizioni;
- Aggiunti allo strumento anche pallamano e pallavolo **Recupero dati**;
- Nuova funzione **Arbitraggio** aggiunto allo strumento **Convertitore di quote**;
- Nuova funzione aggiunta a **Suggerimenti di tendenza**: ora impedisce che le celle vengano ombreggiate in verde quando il mercato sale.

#### Nella versione 2.60

- Nuova funzionalità da visualizzare **Tutto** partite in-play su un unico modulo;
- Nuovo menu a discesa su una barra degli strumenti per la scelta dello sport. Ora tutti i campionati sono suddivisi per sport;
- Nuovo pulsante della barra degli strumenti per lo strumento **Recupero dati**;
- Nuovo pulsante della barra degli strumenti per il comando di menu più utilizzato **Giochi@Aggiorna dal file**.

#### Nella versione 2.55

- Aggiunte quote di mercato da 9 bookmaker leader per tutti i tipi di quote;
- Nuova funzionalità in **Mago del pallo** strumento consente di importare e unire eventi da altri file di stake;
- Nuova opzione in **Mago del pallo** strumento consente di riservare una determinata % del bankroll dalle scommesse;
- Cambio rapido di quote fisse tra **1-X-2e money line** (o quote draw-no-bet).

#### Nella versione 2.50

- Supporto di grandi campionati con un massimo di 1024 squadre o giocatori e un numero illimitato di partite;
- Un nuovo algoritmo di calcolo (2015) fornisce migliori prestazioni di previsione;
- Nuovo design del modulo principale, schermo più grande e area scorrevole delle tabelle delle quote;
- Maggiore numero di quote calcolate: oltre 100 per evento e fino a 124 eventi per campionato.
- Nuovo strumento **Recupero dati** cerca risultati e calendari sportivi sui siti Internet.
- Aggiunto **Attacco EDifesa** variabili di forza per comprendere meglio le capacità di una squadra;
- Aggiunto nuovo tipo di probabilità **Entrambe le squadre devono segnare** insieme alla sua alternativa;
- Tabella unificata delle partite e degli incontri per una migliore gestione degli incontri; niente più incontri nascosti;
- Opzione di aggiornamenti notturni automatici;
- Logica migliorata di **Aggiorna dal file** funzione; risultati, calendario e nuovi filtri per le squadre;
- Opzione aggiunta **Base di confronto delle tendenze** per la messa a punto dei suggerimenti sulle tendenze;
- Presentazione della base dell'handicap asiatico come numero *o io : io*;
- Calcoli più affidabili nello strumento **Convertitore di quote**;
- Aggiunta la possibilità di aggiungere o rimuovere tutti gli attributi dei giochi nel menu **Giochi@Aggiungere/rimuovere attributi**;
- Aggiunta la possibilità di modificare manualmente le variabili di forza delle squadre in termini di *delta* modifiche ai valori calcolati.

#### Nella versione 2.20

- Supporto di tre serie di quote nel calcio per i periodi di gioco: **pieno tempo**, **Primo tempo** e **secondo tempo**;
- Aggiornamenti in-play più rapidi: i dati vengono aggiornati in tempo reale ogni **5 secondi**;

- Nuova opzione per girare **accesso/spento** segnale acustico al termine delle operazioni di aggiornamento completo ed esportazione;
- Supporto di una data di inizio fissa del periodo di ammortamento oltre al valore variabile di lunghezza fissa;
- Nuovo comando di menu **Squadre@Rinomina molti team** semplifica il collegamento dati con **Minatore di dati OW**.

#### Nella versione 2.10

- Supporto di **tennissport**;
- Supporto di grandi campionati con un massimo di 511 squadre o giocatori e fino a 65535 partite;
- Esportare **Mago del palo** inserire dati e risultati in file Excel (XLS);
- Possibilità di eliminare la visualizzazione dei caratteri diacritici nei nomi delle squadre: essenziale per le lingue non latine.

#### Nella versione 2.05

- Visualizzazione di dati aggiornati **bwin.it** quote fisse di mercato **1 - X - 2 - 1X - 2X**;
- Visualizzazione dei suggerimenti per l'analisi delle tendenze colorando le celle delle quote;
- Esportare i risultati delle analisi del torneo in file Excel (XLS);
- Esportare le quote in file CSV delimitati da virgole (oltre che in file XLS);
- Incantato **Mago di palo 4** formato file interfaccia utente e stake (STK);
- Aggiunti diagrammi di distribuzione del rischio a **Mago del palo** segnalazioni.

#### Nella versione 2.00

- Risultati in tempo reale e quote eque in tempo reale;
- Un nuovo algoritmo di calcolo (2007) ottimizza le prestazioni in base a un nuovo criterio affidabile: l'entropia delle probabilità di successo;
- Corretto il bug dei "totali distorti" dell'algoritmo di calcolo-2006;
- Nuovo algoritmo di **Mago di palo 4** offre maggiori opportunità basate sul nuovo teorema;
- Forma più grande con uno splitter orizzontale; il numero di coppie che possono essere visualizzate contemporaneamente è doppio (24);
- Nomi dei team più lunghi, supportati fino a 30 caratteri;
- Supporto dei risultati dell'orario di inizio e dell'intervallo nella classifica delle partite e nei file del campionato;
- Aggiornamenti da file Excel;
- Visualizzazione di posizioni e punti nella classifica delle squadre; supporto dei punti punitivi;
- Strumento di analisi delle prestazioni esteso: aggiunti over/under;
- Strumento di analisi dei tornei migliorato: scelta dell'utente tra velocità e precisione, aggiunta tabella dei punteggi.

#### Nella versione 1.96

- Riconoscimento del nuovo formato dei file di campionato utilizzato nella versione 2.00 e successive;
- Diversi piccoli miglioramenti.

#### Nella versione 1.95

- Aggiornamenti Internet ottimizzati, niente più traffico ridondante;
- Algoritmo di riconoscimento aggiornato per i nuovi file soccerway;
- Configurazione automatica del proxy LAN.

#### Nella versione 1.90

- Un nuovo algoritmo di calcolo (2006) garantisce prestazioni migliori per la maggior parte dei campionati, soprattutto per le competizioni internazionali;

- Aggiunta la visualizzazione estesa delle quote dei gol segnati **Totale**;
- Aggiunta la vista delle quote **Tempo parziale/tempo pieno**;
- Modalità a schermo intero in **Spazio palle 3D** Questo strumento ora può essere utilizzato come screensaver originale.

#### Nella versione 1.80

- Completamente riprogettato **Mago del palo** attrezzo;
- Alimentare le probabilità scelte a **Mago del palo** da **Mago delle probabilità**;
- Nuovo strumento ricreativo **Stanza delle palle 3D**;
- Supporto ai gol segnati a quarto di intero;
- Nomi corretti delle leghe;
- Nomi di team più lunghi, supportati fino a 20 caratteri;
- Aggiornamento dei dati del campionato da file di un altro campionato (LEA) e nuovi file soccerway (HTM);
- Supporto del margine di profitto negativo per calcoli speciali;
- Nuova opzione per escludere le partite di coppa dai calcoli;
- Indicazione delle squadre promosse e retrocesse in una classifica;
- Visualizzazione di tutte le funzionalità degli apparecchi;
- Esportazione più rapida delle quote in file Excel (XLS);
- Collegare una lega a un desktop;
- Link ai siti web ufficiali della lega, alle agenzie di scommesse sportive, ecc.

#### Miglioramenti precedenti

- Capacità estese di **Convertitore di quote** strumento che converte i prezzi 1X2 in quote asiatiche, totali e punteggi corretti;
- Trasferimento su un nuovo server, operazioni Internet più affidabili, ripresa degli aggiornamenti interrotti;
- Supporto di grandi campionati con un massimo di 255 squadre e 32768 partite;
- Algoritmi migliorati per le principali operazioni e strumenti, minor consumo di memoria;
- Nuovo strumento **Analisi delle prestazioni** misura le prestazioni di **Mago delle probabilità** e la prevedibilità di un dato campionato in termini di percentuali di successo;
- Nuove opzioni di esportazione e stampa;
- Esportazione delle quote in file Excel (XLS);
- Nuovo strumento **Analisi del torneo** calcola le possibilità che una qualsiasi squadra occupi qualsiasi posizione possibile;
- Nuove visualizzazioni della tabella delle quote **Punteggi corretti**, **Handicap asiatici**, **ETotale**;
- Piena compatibilità con **Sistema operativo Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP**;
- Aggiornamenti Internet più rapidi; oltre 70 campionati aggiornabili;
- Supporto di più gruppi personalizzabili all'interno di una lega;
- Interfaccia utente e capacità di stampa migliorate, schermata principale ridimensionabile;
- La versione shareware (non registrata) gestisce fino a 16 squadre per campionato.

## 8 Registrazione al programma

Versione registrata di **Mago delle probabilità** è in grado di calcolare classifiche e quote in campionati con un massimo di 1024 squadre o giocatori di tennis, elaborare fino a 26 eventi indipendenti in **Mago del palo** strumento ed esportare le quote in file Excel.

Quota di iscrizione per una potenza completa **Mago delle probabilità** di US \$74,95. Questa quota include un abbonamento annuale. L'ulteriore quota di rinnovo annuale del servizio è di \$24,95.

Sono disponibili anche altre opzioni, tra cui l'abbonamento semestrale a \$ 49,95, l'abbonamento biennale a

99,95 \$ e abbonamento illimitato a 199,95 \$.

Qualsiasi interruzione (ad esempio per motivi tecnici) nella fornitura di punteggi/quote in tempo reale per più di un giorno verrà conteggiata come prolungamento del periodo di abbonamento corrente.

Gli utenti registrati hanno diritto all'aggiornamento a **Tutto** ulteriori versioni di questo software **gratuito**.

Per registrarsi **Mago delle probabilità**, seleziona la voce di menu **File®Registroe** vedrai un pannello di registrazione.

- **Utenti online:**

Connettiti a Internet. Scegli la lingua appropriata per l'ordine dal menu a discesa. Fai clic su un pulsante **Ordina ora** verrai indirizzato alla pagina web sicura per completare la transazione.

Le opzioni di pagamento online includono carte di credito/debito, bonifico bancario/bonifico bancario, PayPal, AliPay e molte altre opzioni. In caso di pagamento diverso dalla carta di credito, il registrante riceve immediatamente l'ordine # e ulteriori istruzioni via email.

Per comodità dell'utente, la pagina di registrazione sicura è collegata direttamente anche al menu di avvio del computer: **Inizio®Programmi®Mago delle probabilità®Registrazione online sicura**.

Il pagamento online può essere effettuato tramite [pagina ordine](#) Di **Mago delle probabilità** anche.

**Nota:** Il pagamento viene effettuato su un sito web sicuro che crittografa tutti i dati della carta di credito trasmessi secondo le norme di sicurezza **HTTPS** protocollo.

- **Al momento della registrazione:**

La chiave di registrazione verrà inviata tempestivamente (di solito entro 24 ore) tramite e-mail. Infine, apri il pannello di registrazione, inserisci la chiave di registrazione e premi un pulsante **Registrol!**

- **Utenti shareware:**

Versione shareware di **Mago delle probabilità** è completamente funzionale, tuttavia è progettato per gestire leghe con un massimo di 16 squadre (diverse leghe rientrano in questa categoria) e per elaborare fino a 3 eventi in **Mago del palo** attrezzo.

## 9 Note di installazione

**Mago delle probabilità** richiede che lo stato del profilo dell'utente Windows sia *amministratore* almeno durante il processo di installazione e attivazione.

In **Vista**, **Finestre 7**, **Windows 8**, **Windows 10** e **Windows 11**, **Odds Wizard** richiede di essere lanciato in *amministrativa* modalità per il normale funzionamento delle funzionalità di Internet: risultati in tempo reale e quote di mercato.

Tutti i programmi firewall e antivirus devono riconoscere **Mago delle probabilità** come programma sicuro. Si consiglia di includerlo nella whitelist appropriata.

File di installazione **OW290.exe** è liberamente distribuibile finché il suo contenuto rimane nello stato originale. L'installazione è preconfezionata con 32 leghe. Tutte le altre leghe vengono scaricate automaticamente dal server durante gli aggiornamenti di Internet.

## 10 Ringraziamenti

Il team di Newhaven Software Ltd. è grato alle seguenti persone che hanno contribuito allo sviluppo di **Mago delle probabilità** software tramite preziosi commenti e suggerimenti:

- **Il signor Pierre Folke** Svezia
- **Il signor Wong Kam Fu** Hong Kong
- **Il signor Emmanuel Konstandakis** Grecia
- **Il signor Russell Brownlie** Regno Unito
- **Il signor Barry Windsor** Regno Unito
- **Il signor Stuart Humphries** Regno Unito
- **Il signor Jari Talvitie** Finlandia
- **Il signor Richard Weichelt** Canada
- **La signora Ivana Kapl-Mikic** Austria
- **Il signor Peter Nilsson** Svezia
- **Il signor Daniel Irving** Regno Unito
- **Il signor Victor Lee** Singapore
- **Il signor Andrew Sotiriou** Regno Unito
- **Il signor Peter Jensen** Danimarca
- **Il signor Amir Delic** Svezia
- **Il signor Arnold Kervon** Singapore
- **Sig. Juha P Sarlio** Finlandia
- **Il signor Rick Janov** Stati Uniti
- **Il signor Ian Blair** Regno Unito
- **Il signor Michael Bennett** Regno Unito
- **Il signor Michael Kleinsteuber** Regno Unito
- **Il signor Peter Francis** Australia
- **Sig. Baris Ozbayraktar** Tacchino
- **Il signor Terry Chadban** Australia
- **Il signor Gareth Blears** Regno Unito

Le risorse, i servizi e i prodotti delle seguenti organizzazioni hanno reso possibile lo sviluppo, l'implementazione e il funzionamento con successo **Mago delle probabilità** software:

- **Società di software Borland** U.S.A.
- **Media sportivi globali** Paesi Bassi ([www.calciovia.com](http://www.calciovia.com))
- **Server di hockey professionale** U.S.A.
- **Società Microsoft** U.S.A.
- **Società Intel** U.S.A.
- **Software di visione mentale** U.S.A.
- **Risultati Flash.com** Repubblica Ceca ([www.flashscore.com](http://www.flashscore.com))

e molti altri.



# Indice

## - 3 -

Spazio palle 3D 34

## - UN -

Ringraziamenti 49

## - C -

Grafici delle valutazioni 7

Calcolo delle probabilità 10

Opzioni attuali della lega 16

## - D -

Recupero dati 29

Periodo di ammortamento 16

Caratteri diacritici 23

## - E -

Esportazione delle quote in un file Excel 10

## - F -

Fornire le quote a Stake Wizard 13

## - G -

Filtro giochi 30

Tavolo da gioco 4

Panoramica generale 3

Gruppi e regole di classifica 18

## - H -

Vantaggio di casa 16

## - IO -

Se sei un allibratore Inserimento 15

dei dati del campionato Note di 8

installazione 48

Opzioni Internet 20

## - L -

Risultati e quote in tempo reale 14

## - M -

Modulo principale 4

Opzioni varie 23

## - O -

Convertitore di quote 24

Tabella delle quote 4

Opzioni 15

## - P -

Diagramma P 41

Analisi delle prestazioni 31

Probabilità di stampa 10

Server proxy 20

## - R -

Registrazione di Odds Wizard 47

Rinomina molti team 14

Rinomina utility 33

## - S -

Stake Wizard - Report sulle scommesse 40

Stake Wizard - Inserimento dati 37

Stake Wizard - Background matematico 41

Stake Wizard - Panoramica 35

Stake Wizard - Risultati dei calcoli Stake 39

Stake Wizard - Esecuzione dei calcoli Stake 38

Stake Wizard - Interfaccia utente 36

Mago di palo 4 26  
Opzioni di Stake Wizard 21

## - T -

Tabella delle classifiche 6  
Tabella delle squadre 4  
Analisi del torneo 26

## - E -

Aggiornamento dei dati della lega da file di 14  
testo Aggiornamento delle leghe tramite  
Internet 13 Interfaccia utente 4

## - E -

Visualizzazione delle probabilità 10

## - L -

Novità della versione 2.90 "Live Magic" 44