

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

I

Spis treści

1		Przegląd ogólny	3
2		Interfejs użytkownika	4
	2.1	Główna forma	4
	2.2	Tabela klasyfikacji	6
	2.3	Wykresy ocen	7
3		Zadania użytkownika	8
	3.1	Wprowadzanie danych ligowych	8
	3.2	Obliczanie, przeglądanie, drukowanie i eksportowanie kursów	9
	3.3	Podawanie kursów kreatorowi stawek "Stake Wizard"	12
	3.4	Aktualizowanie lig przez Internet	12
	3.5	Wyniki na żywo i kursy	13
	3.6	Aktualizacja danych ligi z plików tekstowych	14
	3.7	Zmiana nazwy wielu zespołów	14
	3.8	Jeśli jesteś bukmacherem	14
4		Орсје	15
	4.1	Aktualne opcje ligi	16
	4.2	Grupy i zasady rankingu	18
	4.3	Opcje internetowe	20
	4.4	Opcje kreatora stawek "Stake Wizard"	21
	4.5	Różne opcje	23
5		Przybory	24
	5.1	Konwerter kursów	24
	5.2	Kreator stawek "Stake Wizard 4"	26
	5.3	Analiza turnieju	26
	5.4	Pobieranie danych	29
	5.5	Filtr gier	30
	5.6	Analiza wydajności	31
	5.7	Zmień nazwę narzędzia	33
	5.8	Przestrzeń kulek 3D	34

Przewodnik po	kursach
---------------	---------

II

6		Przewodnik kreatora stawek "Stake Wizard"	35
	6.1	Przegląd i podstawowa koncepcja	35
	6.2	Interfejs użytkownika	36
	6.3	Wprowadzanie danych	37
	6.4	Wykonywanie obliczeń	38
	6.5	Wyniki obliczeń	39
	6.6	Raporty z zakładów	40
	6.7	Tło matematyczne	41
7		Co nowego w wersji 2.90 "Live Magic"	44
8		Rejestracja programu	47
9		Uwagi dotyczące instalacji	48
10		Podziękowanie	49
		Indeks	51

1 Ogólny przegląd

*Kreator szans*generuje kursy oparte na wynikach w dowolnych ligach sportowych, takich jak piłka nożna, hokej, baseball, futbol amerykański, rugby, koszykówka. Dostarcza wyniki na żywo i odpowiadające im kursy na żywo. Utrzymuje ponad 125 aktualizowanych przez Internet baz danych z poprzednimi grami dla większości europejskich lig piłki nożnej i hokeja, UEFA i międzynarodowych superlig, NHL, MLB, NBA, NFL, ATP i WTA. Śledzi oceny drużyn w dynamice. Wykonuje analizę turniejową, obliczając kursy dla każdej drużyny na zajęcie dowolnego miejsca po zakończeniu zaplanowanych gier. Posiada wbudowany wyrafinowany optymalizator zakładów**Czarodziej palika**jako potężne narzędzie. Program ma wygodny intuicyjny interfejs użytkownika.

Historia**Kreator szans**sięga 1998 roku, kiedy to czarujący spektakl Mistrzostw Świata we Francji zainspirował rozwój algorytmów predykcyjnych. Pierwszy prosty algorytm został zaimplementowany w arkuszu kalkulacyjnym Excel jako aplikacja Visual Basic. Od tego czasu poczyniono wiele wysiłków badawczych w kierunku zwiększenia siły predykcji. Początkowo piłka nożna była jedynym sportem wspieranym przez**Kreator szans**. Obecnie wspierane są również inne rodzaje sportów, takie jak hokej na lodzie, koszykówka, futbol amerykański, baseball i tenis.

Kreator szansoblicza stałe kursy (1x2), kurs pieniężny lub kurs remis-brak-zakładu (1 2), kursy podwójnej szansy (1x12 2x), kursy handicapów azjatyckich, kursy handicapów europejskich, strzelone gole, dokładne wyniki, kursy na połowę/ cały mecz (obliczanych jest ponad 100 różnych kursów na wydarzenie). Obsługiwane są trzy oddzielne zestawy kursów na okresy meczu (cały mecz, pierwszy i drugi mecz), co potraja całkowitą liczbę obliczonych kursów.Kreator szansmoże obsługiwać nieograniczoną liczbę lig z maksymalnie 1024 drużynami lub graczami i nieograniczoną liczbą gier na ligę. Wszystkie obsługiwane ligi można łatwo aktualizować za pośrednictwem połączenia internetowego.

Wsparcie**tenis**sport jest jedną z nowych cech**Kreator szans**. Podstawowe najnowocześniejsze algorytmy są warte najlepszych wcześniejszych osiągnięć i wysiłków badawczych w piłce nożnej, hokeju i innych sportach. Te algorytmy są w stanie śledzić wyniki na żywo i obliczać pełny zestaw kursów na żywo do końca meczu.

Oprócz wymienionych powyżej funkcji, **Kreator szans**jest w stanie wyświetlać wyniki na żywo i**Wszystko** odpowiadające im kursy w czasie rzeczywistym, tworząc w ten sposób nowy wymiar najszerszej gamy kursów.

Prawdę powiedziawszy, **Kreator szans**jest wirtualnym niezależnym bukmacherem oferującym wszelkiego rodzaju kursy na podstawie zaawansowanej analizy statystycznej i prognozy. W przeciwieństwie do prawdziwego bukmachera, nie popełnia kosztownych błędów. Co więcej, ujawnia takie błędy i pozwala typerowi polegać nie tylko na szczęściu, ale także na prawach prawdopodobieństwa. Zwykle te ostatnie są po stronie bukmachera, o ile ten udostępnia prawidłowe kursy liniowe (ceny). W takim przypadku 10-20% kwoty brutto stawek stanowi zysk bukmachera w dłuższej perspektywie. Jeśli kursy liniowe bukmachera przekraczają uczciwe kursy, typer nabywa niezawodne warunki do wygrania, a bukmacher do przegrania.

Kreator szansmożna używać na trzy sposoby:

1) Ustaw marżę zysku na 0%, wygeneruj uczciwe kursy, porównaj je z liniami bukmachera, znajdź okazje, w których kursy rynkowe są większe od uczciwych kursów, i obstawiaj wiarygodne stawki zgodnie z naukowym podejściem dostarczonym przez potężne narzędzie Stake Wizard;

2) Ustaw marżę zysku na 5-15%, wygeneruj kursy rynkowe i otwórz nowe biuro bukmacherskie bez samego bukmachera! Poważni bukmacherzy mogą korygować średnie kursy rynkowe w kierunku wskazanym przez program.

3) UżyjKreator szansjako doradca.

Pomimo pozornej prostoty interfejsu użytkownika, **Kreator szans**wykonuje bardzo złożone obliczenia, co czyni ten program wyjątkowym w klasie oprogramowania predykcyjnego. Podstawowy algorytm jest wynikiem szeroko zakrojonych badań naukowych.

2 Interfejs użytkownika

2.1 Formularz główny

Prawie wszystkie**Kreator szans**funkcje są dostępne z głównego formularza, który również wyświetla dane wejściowe i wyjściowe. Główny formularz jest podzielony poziomym rozdzielaczem i składa się z następujących elementów:

Menu i pasek narzędzi

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

Za pomocą elementów menu lub przycisków paska narzędzi można otwierać i zapisywać pliki ligowe, wyświetlać i drukować kursy, edytować drużyny i mecze, pobierać harmonogramy i aktualizacje przez Internet, wyświetlać tabele, zmieniać opcje, wyświetlać wykresy, uruchamiać obliczenia, cofać zmiany, aktywować narzędzia, wyświetlać pomoc i rejestrować program.

• Tabela drużyn

N	Teams	Rating	In-total	Attack	Defence	Place	Points	^
1	Manchester City FC	0,672 🔻	0,895 🔺	0,745	0,373 🔻	2	79	Ε
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	

Przechowuje drużyny wraz z ich ocenami, sumami (tj. wkładami do całkowitej liczby strzelonych goli), zmiennymi ataku i obrony, miejscami i punktami. Sortowanie drużyn można wykonać, klikając nagłówki odpowiednich kolumn.

Stół do gier

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

Przechowuje poprzednie gry i mecze wraz z ich atrybutami.

Tabela kursów

Tabela kursów zawiera aż 107 różnych kursów na każde wydarzenie, w tym kursy stałe, kursy pieniężne (zakład drawo-bet), kursy handicapu azjatyckiego lub europejskiego, strzelone gole, dokładne wyniki, gole poniżej/powyżej, kursy na połowę/cały mecz. Trzy zestawy kursów na każdy okres meczu (w piłce nożnej) można wybrać za pomocą pozycji menu**Szanse**

®Okres meczu. Tabela kursów wyświetla kursy na żywo, gdy włączony jest tryb kursów na żywo. Jest podzielona na 6 widoków:

Widok ogólny

N	Home team	Away team	10	X	2	1X	12	2X	AH	1	2	Total	<	>	Both	Not	Score	odds	Score	odds 🔼
	Stoke City FC 🗾 💌	Liverpool FC 🗾 💌	3,2	3,58	2,45	1,69	1,39	1,45	+0,25	1,9	2,11	2,75	1,94	2,07	1,56	2,8	1:1	7,02	1:2	8,32 💻
	Newcastle United F	West Ham United F 💌	2,9	3,31	2,83	1,55	1,43	1,53	0	2,02	1,98	2,25	2,06	1,94	1,77	2,3	1:1	5,97	1:2	9,28
	Manchester City FC 💌	Southampton FC 💽	1,42	5,15	9,62	1,12	1,24	3,35	-1,25	2	2	2,75	2,14	1,88	1,77	2,29	2:1	7,27	2:0	8,23
	Leicester City FC 💌	Queens Park Rang 💌	1,57	4,44	7,18	1,16	1,29	2,74	-1	2,02	1,98	2,75	1,97	2,03	1,73	2,37	2:1	7,11	1:1	8,14
Г	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

Poprawne wyniki

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 🔼
Г	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 Alk 🔻	25,1	9,83	32,4	8,65	6,67	9,2	28,6	122		7,58	10,5	44,7	42	431	332	458	10,1	34,8

Azjatyckie handicapy

N	Home team	Away team	AH	1	2	AH	1	2 🔼												
Г	Stoke City FC 📃 💌	Liverpool FC 📃 💌	-0,5	3,2	1,45	-0,25	2,76	1,57	0	2,31	1,76	+0,5	1,69	2,45	+0,75	1,49	3,04	+1	1,29	4,46
	Newcastle United F	West Ham United F 💌	-0,75	3,83	1,35	-0,5	2,9	1,53	-0,25	2,46	1,68	+0,25	1,71	2,41	+0,5	1,55	2,83	+0,75	1,37	3,72
	Manchester City FC 💌	Southampton FC 💽	-2	3,91	1,34	-1,75	2,81	1,55	-1,5	2,32	1,76	-1	1,69	2,45	-0,75	1,53	2,9	-0,5	1,42	3,35
	Leicester City FC 💌	Queens Park Rang 💌	-1,75	3,58	1,39	-1,5	2,8	1,55	-1,25	2,41	1,71	-0,75	1,73	2,36	-0,5	1,57	2,74	-0,25	1,4	3,52
Г	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

Strzelone bramki

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

Poniżej/powyżej celów

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

Połowa / cały etat

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

Użyj menuSzanselub klawisze funkcyjneF4...F9aby przełączać się pomiędzy tymi widokami tabeli kursów.

Kursy rynkowe można przeglądać za pomocą klucza<**F3**>lub element menu**Szanse**®**Kursy rynkowe**. Podmenu **Szanse**®**Bukmacher**pozwala użytkownikowi wybierać spośród kilku wiodących zakładów sportowych. Naciśnij<**F2**>powrócić do uczciwych kursów obliczonych przez program przy użyciu zaawansowanych metod statystycznych.

Tabela kursów zawiera aż 107 różnych kursów na każde wydarzenie, w tym kursy stałe, kursy pieniężne (zakład typu "remis"), podwójną szansę, kursy handicapu azjatyckiego lub europejskiego, liczbę goli poniżej/powyżej, liczbę strzelonych goli, wynik na połowę/cały mecz.

Ponadto okresy meczowe (*Pełny etat,Połowa czasu*, I*2 raz*) można wybrać za pomocą skrótów **F10,F11**, **F12**lub element menu**Szanse®Okres meczu...**

Kodowanie komórek kolorów

1.Fioletowy(lub niebieski na ekranach LCD) - wydarzenia, na które NIE zaleca się obstawiania z powodu niekorzystnych trendów lub słabych statystyk. Naciśnij skrót<**Ctrl-H**>lub użyj elementu menu**Szanse**®**Filtry antybetowe**®**Trendy ocen/sum**aby włączyć/wyłączyć tę opcję.

2.Zielony- zdarzenia obstawiane nadające się do obstawiania i spełniające kryteria**Uczciwe kursy < Kursy liniowe**. Im większa różnica, tym głębszy zielony kolor. Ciemnozielony (**Sprawiedliwa << Linia**) wymaga dodatkowej kontroli z innych źródeł. W szczególności sprawdź motywację i kontuzje drużyny, zwłaszcza pod koniec sezonu regularnego.

3.Czerwonyna *Poprawne wyniki*widok wskazuje prawdopodobieństwo wystąpienia pewnego określonego wyniku. Im większe prawdopodobieństwo, tym głębiej

kolor czerwony.

4.Szary- tak samo jak 2, ale z niekorzystnym trendem wzrostowym. Odcienie szarości spotykają się z odcieniami zieleni swoją intensywnością. Naciśnij skrót<**Ctrl-M**>lub użyj elementu menu**Szanse®Filtry antybetowe @Wzrostowe trendy rynkowe**aby włączyć/wyłączyć tę opcję.

1 i 4 to pierwiastki**Kursy > Filtry Antibet**. 2 i 4 pojawiają się, gdy użytkownik wybierze**Kursy > Kursy rynkowe**.

•	Tabela	wyników	na żywo
---	--------	---------	---------

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

Tabela wyników na żywo zawiera datę i godzinę rozpoczęcia, status gry, minuty gry i aktualny wynik. Jest odświeżana co 5 sekund. Aby zainicjować wyświetlanie wyników na żywo i odpowiadających im kursów na żywo,

Połącz się z Internetem i kliknij przycisk na posku narzędzi.

W zależności od bieżącego konkretnego zadania, można użyć poziomego rozdzielacza, aby powiększyć obszar drużyn/ gier (góra) lub obszar szans (dół) głównego formularza:

1	0	Stoke City FC			0,159 🔺	0,688	6	0,384 🔺	0,	,221	9		í	54	65	57
1	1	Leicester City F0	2		0,122 🔺	0,708	6	0,375 🔺	0,	,192 🔺	14	/	N .	41	65	58
1	2	West Ham Unite	d F	С	0,104 🔻	0,654	4 🕶	0,340 🔻	0,	,209	12		•	47 🔽	65	59
N		Home team			Away te	am		Kickoff	i	Ste	atus	N	lin'	Score	1	X
Γ	Sto	oke City FC	•	Live	erpool FC		•	24.05 17:	00	Finis	shed 🎙	N	1	6:1	3,2	3,58
	Ne	ewcastle United F	•	We	st Ham U	nited F	•	24.05 17:	00	Finis	shed		_	2:0	2,9	3,31
	Ma	anchester City FC	•	Sou	uthamptor	FC	-	24.05 17:	00	Finis	shed			2:0	1,42	5,15

• Pasek stanu

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

Wyświetla liczbę drużyn, liczbę gier, średnią łączną, przewagę własnego boiska, marżę zysku i datę ostatniej aktualizacji.

2.2 Tabela wyników

Tabelę wyników aktywuje się poprzez wybranie pozycji menu**Zespoły®Aktualne klasyfikacje**lub klikając przycisk na pasku **tak**ędzi.

Aby poprawnie zliczyć pozycje, program używa następujących atrybutów w kolumnie**Rem**stołu do gier:

F-pierwszy mecz w regularnym turnieju (mistrzostwach); **C**mecze pucharowe, wyłączone z liczenia wyników; **z**-mecze towarzyskie nie są brane pod uwagę w klasyfikacji;

Wszystkie gry, które zostały rozegrane w dniu gry oznaczonym jako lub po tej dacie**F**, z wyłączeniem meczów pucharowych i towarzyskich, są brane pod uwagę przy ustalaniu klasyfikacji.

W przypadku lig aktualizowanych przez Internet takie atrybuty są dodawane automatycznie.

Jeśli dwie lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów, wówczas stosuje się pewne zasady, aby określić drużyny, które zajmą wyższe miejsca. Można zmienić (dostosować) te zasady dla potrzeb specjalnych, naciskając przycisk**Grupy i zasady**. Więcej szczegółów znajdziesz w sekcji Grupy i zasady rankingowe.

Najlepsze drużyny awansujące do wyższej ligi są oznaczone na czerwono. Najsłabsze drużyny, które zostaną zdegradowane do niższej ligi, są oznaczone na ciemnoniebiesko. Liczbę drużyn awansowanych i zdegradowanych określa się w**Grupy i zasady**również panel.

Punkty karne wpływające na klasyfikację są określane za pomocą pozycji menu**Zespoły®Punkty karne**.

Tabela wyników zawiera interaktywne formularze 5-, 10- i 15-punktowe, które można aktywować poprzez wskazanie odpowiednich kolorowych komórek.

14	Teams	Games	Wins	Draws	Losses	Scored	Conced.	Points					For	n 10	_				
1	KRC Genk	20	13	3	4	40	27	42	D	W	L	W	D	W	L.	W	W	W	
2	Club Brugge KV	20	12	5	3	44	23	41	W	D	W	W	W	W	D	W	W	W	I
3	RSC Anderlecht	20	9	6	5	36	18	33	L	L	W	W	D	W	W	W	L	L	I
4	Royal Antwerp FC	20	9	5	6	36	21	32	D	W	D	L	L	D	W	L	W	D	ĺ
5	Royale Union SG	20	7	10	3	28	18	31	W	D	W	D	W	D	W	D	L	D	Í.
6	KAA Gent	20	8	6	6	30	24	30	L	W	D	W	D	L	W	D	L	D	Ĩ
7	KV Mechelen	20	7	6	7	35	26	27		D	D	L	L	W	L	D	W	W	Í
8	Royal Charleroi SC	20	8	3	9	21	23	27	V2	6.12	24 K	/ Me	chele	S	tand	ard o	de Lie	ede (0
9	FC Verbroedering Dende	20	7	6	7	27	33	27	Vv		VV	VV	L	U	U			U I	
10	FC Oud-Heverlee Leuver	20	5	10	5	19	21	25	W	L	W	D	D	D	D	L	W	D	Í
11	Standard de Liege	20	6	7	7	12	21	25	D	L	D	D	D	W	L	W	L	W	Í
12	KVC Westerlo	20	6	5	9	34	34	23	L	D	L	L	D	W	L	W	L	L	Í
13	Cercle Brugge KSV	20	5	6	9	21	32	21	D	W	D	D	L	L	L	W	W	D	Í
14	Sint-Truidense VV	20	4	7	9	24	40	19	D	L	L	L	D	L	W	L	W	L	Í
15	KV Kortrijk	20	5	3	12	17	39	18	L	D	L	L.	W	L	L	L	W	L	Í
16	K Beerschot VA	20	2	6	12	18	42	12	L	D	D	L	W	L	D	D	L	W	Í
				1															

Standings in Belgium - Jupiler Pro League as of 27.12.24

2.3 Wykresy ocen

Kliknięcie jednej z pozycji menu**Wykresy**menu otwiera nowe okno, w którym wyświetlana jest dynamika zmian ocen (sum) drużyn w bieżącej lidze:



Użytkownik może poruszać się po okresach za pomocą przycisków strzałek (lub klawiszy). Można wyświetlić cały zakres, zaznaczając pole wyboru**Cały**.

Krzywe można wygładzić, zaznaczając pole wyboru**Gładki**. Opcja**3D**zmienia wygląd wykresu na trójwymiarowy.

Trzask**Wydrukować**przycisk, aby wykonać kopię wyświetlanego wykresu. Najlepsze rezultaty drukowania uzyskuje się przy użyciu drukarki obsługującej kolor.

Można wyświetlić oceny (łącznie) drużyny gospodarzy *przeciwko*drużynę wyjazdową wybierając żądaną pozycję w podmenu **Zespół kontra zespół**.

Notatka:Aby wyświetlić wykres, muszą być co najmniej 2 drużyny i 2 gry z różnymi datami. Krzywe można wyświetlić tylko dla pierwszych 63 drużyn z tabeli drużyn. W przypadku dużej bazy danych poprzednich gier na wykresie można wyświetlić tylko ostatnie 500 różnych dat.

Notatka:Pionowy pasek w widoku 2D oznacza początek okresu, w którym rozegrano już wystarczająco dużo gier, aby można było przeprowadzić wiarygodne obliczenia statystyczne.

3 Zadania użytkownika

3.1 Wprowadzanie danych ligowych

Dane ligowe są niezbędne dla tego programu. Składają się z zestawów drużyn i poprzednich gier. Im więcej gier zostanie wprowadzonych, tym dokładniejsze oceny, sumy (tj. wkłady do całości) i kursy zostaną obliczone. Drużyny i gry są wprowadzane odpowiednio w tabelach drużyn i gier (patrz Interfejs użytkownika). Pary grających drużyn (mecze) w tabeli kursów są również częścią danych ligowych.

· Zespoły i tabela zespołów

Użyj menu**Zespoły**aby edytować tabelę zespołów. Kolumny**Ocena,W sumie,AtakIObrona**są edytowalne, jeśli opcja*Ręczne wprowadzanie ocen/sum*jest włączony. Zwykle nie ma potrzeby ręcznego wprowadzania ocen i wyników. Są one obliczane automatycznie, pod warunkiem, że jest wystarczająco dużo gier do analizy statystycznej. W tabeli drużyn można wprowadzić maksymalnie 1024 drużyny.

Punkty karne dla danej drużyny wprowadza się jako liczby całkowite dodatnie za pomocą menu**Zespoły®Punkty karne**Są one odejmowane od normalnie obliczonych punktów, a zatem poprawione punkty są wyróżniane na czerwono.

· Gry i stół do gier

Użyj elementu menu**Zawody sportowe**aby edytować tabelę gier. Wszystkie kolumny są edytowalne:**Data,Czas,Drużyna** gospodarzy,Zespół wyjazdowy,G1,G2-bramki zdobyte przez drużyny gospodarzy i gości,**HT**-wynik w pierwszej połowie i **Rem**-uwagi na temat konkretnej gry. Uwagi (atrybuty) są opcjonalne, mogą mieć następujące wartości:ot-nadgodziny, nie-miejsce neutralne,**F**-pierwszy mecz w mistrzostwach,**C**-gra w puchar,**z**-gra towarzyska,**?**- wątpliwy wynik. Kilka uwag dotyczących jednej gry jest ograniczonych spacjami. Kolejne wiersze tabeli gier mogą nie zawierać daty, jeśli pozostaje taka sama.

Wyniki pierwszej połowy są wyświetlane tylko w ligach piłkarskich. Jeśli pełny wynik którejś z drużyn przekroczy 30, wynik pierwszej połowy nie może zostać wyświetlony.

Wtenisligi, tabela gier ma trochę inny wygląd. Kolumna**R**zawiera ostateczny lub bieżący wynik meczu i kolumny **1..5**zawierać ostateczne lub bieżące wyniki oddzielnych zestawów. Atrybut**gs**wyznacza**wielki szlem**mecz, który może składać się z maksymalnie 5 setów.

Oprócz ręcznego wprowadzania nowych gier, tabele gier można aktualizować zarówno przez Internet (patrz Aktualizacja lig przez Internet), jak i z plików w następujących formatach:

1) Pliki ligowe (POLANKA);

2) Pliki Excela (**XLS**). Kolumny w arkuszu kalkulacyjnym muszą zawierać te same nagłówki, co tabela gier.

3) Pliki z tekstem/rozdzielone przecinkami (Tekst, Plik CSV, TSV) (patrz Aktualizacja danych ligowych z plików tekstowych).

Jest to możliwe poprzez pozycję menu Zawody sportowe ®Aktualizacja z plikulub używając przycisku na pasku narzędzi



Nie ma limitu liczby gier, które można wprowadzić do tabeli gier.

Dla wygody użytkownika istnieje możliwość przeglądania wyłącznie meczów i rozgrywek pomiędzy dwoma wybrane drużyny (lub wszystkie gry rozegrane przez jedną drużynę). Można to zrobić za pomocą pozycji menu**Zawody sportowe**® **Zobacz gry**.

· Tabela meczów i kursów

Tabela kursów służy do określania meczów i wyświetlania kursów - wyników obliczeń. Mecze są wprowadzane ręcznie, za pomocą pól rozwijanych lub poprzez pozycję menu**Osprzęt**®**Pokaż nowe wyposażenie**. Użytkownik może chcieć wprowadzić niestandardowe handicapy, sumy i wyniki w edytowalnych szarych kolumnach **AHO**Lub**H**, **Całkowity**, **IWynik**, odpowiednio. Niestandardowe handicapy są wprowadzane jako ujemna (dodatnia) liczba piłek odjęta (dodana) od wyniku drużyny gospodarzy. Mogą być również wprowadzane w notacji AHO, np.0 : **1,25**co jest tym samym co**0 : 1¼**Lub**-1,25**, podobnie**0,5 : 0**jest taki sam jak½ : **0**Lub**0,5**Pola wyboru w lewej krawędzi tabeli służą do określenia neutralnego miejsca meczu.

Notatka: Zaleca się, aby najpierw przygotować tabelę drużyn, aby móc aktywować asystenta pisania przy wprowadzaniu gier.

Notatka:Pilny<Wejdź>lub dwukrotne kliknięcie powoduje przejście do trybu edycji w edytowalnych komórkach obu tabel.

Notatka:Dla wygody użytkownika każda tabela ma menu podręczne aktywowane prawym przyciskiem myszy. Są one identyczne z elementami menu w menu głównym.

Użytkownik może otworzyć wcześniej zapisany plik ligi, klikając przycisk **Wierając pozycję menuPlik**® **Otwarte**.Jeśli plik ligi znajduje się w**Kreator szans**katalog, można go szybko wybrać z rozwijanego pola pliku na pasku narzędzi. Zaleca się umieszczanie plików ligowych w tym katalogu. Pliki ligowe mają domyślne rozszerzenie **POLANKA**.

Aby wyczyścić wszystkie dane wejściowe i rozpocząć nową ligę, kliknij przycisk elementu menu**Plik®Nowy**.

na pasku narzędzi lub wybierz

lub wybierz pozycję menu**Plik**®

Aby zapisać dane ligi do pliku w celu ich dalszego wykorzystania, kliknij przycisk **Ratować**Lub**Plik®Zapisz jako...**

3.2 Obliczanie, przeglądanie, drukowanie i eksportowanie kursów

Najpierw upewnij się, że marża zysku jest ustawiona na zero, aby zapewnić uczciwe kursy.

Aby rozpocząć obliczenia, kliknij przycisk 🕨 lub naciśnij klawisz<**F9**>.

Najpierw obliczane są oceny i sumy, a następnie kursy dla wszystkich określonych spotkań. Obliczenia są szybkie, więc wyniki są wyświetlane natychmiast.

Obliczone kursy są prezentowane w tabeli kursów (patrz temat Interfejs użytkownika). Dokładne znaczenie jej kolumn jest następujące:

Widok / klawisz skrótu Kolumna C	Dznaczający Znaczenie w lidze tenisowej
Widok ogólny 1 Zwycięstwo gospoc	larzy Wygrana gracza 1
<f3> X Rysować</f3>	
2 Zwycięstwo drużyny przyje	zdnej Wygrana gracza 2
1x Zwycięstwo gospoc	larzy lub remis
12 Zwycięstwo drużyny	y gospodarzy lub gości
2x Zwycięstwo drużyny	gości lub remis
AH Azjatycka baza handi	capowa (edytowalna) Azjatycka baza handicapowa dla wygranych gier (edytowalna)
1 Zwycięstwo gos	podarzy nad AH Wygrana gracza 1 przeciwko AH
2 Zwycięstwo drużyny	przyjezdnej nad AH Wygrana gracza 2 przeciwko AH
EH Europejska (stała) p (edytowalna)	odstawa handicapu Europejska (stała) podstawa handicapu dla wygranych gier (edytowalna)
1 Zwycięstwo gos	podarzy nad EH Wygrana gracza 1 nad EH
X Remis przeciwko B	EH Remis przeciwko EH
2 Zwycięstwo drużyny	przyjezdnej nad EH Wygrana gracza 2 nad EH
_{całkowity} Łączna liczba strz (edytowalna)	zelonych goli Całkowita liczba rozegranych gier (można edytować)
 Poniżej - mniej niż (Całkowity Poniżej - mniej niż Całkowity
> Ponad - większy	niż ogółem Ponad - większy niż ogółem
Obydwa Obie drużyny strzel	ą gola Obaj zawodnicy strzelą gola
Nie Mie ma szans, żeby obie druży	ny zdobyły punkty Obaj gracze nie zdobyli punktów
Wynik Wynik meczu ((edytowalny) Wynik meczu (edytowalny)
szanse Kursy na wyni	k Kursy na wynik

<i>Poprawne wyniki</i> < F4 >	0:0 3:3 [:4:] Inny	Kurs na konkretny wynik Wszystkie wyniki z 4 Kursy wszystkich innych wyników	Kursy na konkretny wynik meczu
Azjatyckie handicapy	AH	Przesunięte (-/+) azjatyckie handicapy	Przesunięte (-/+) azjatyckie handicapy
<f5></f5>	1	Zwycięstwo gospodarzy nad AH	Wygrana gracza 1 przeciwko AH
	2	Zwycięstwo drużyny przyjezdnej nad AH	Wygrana gracza 2 przeciwko AH
Strzelone bramki	G1	Liczba bramek strzelonych przez drużynę gospodarzy (edytowalna)	Liczba gier wygranych przez gracza 1 (edvtowalna)
<f6></f6>	<	Poniżej - mniej niż G1	Poniżej - mniej niż gry G1
	>	Ponad - większe niż G1	Ponad - więcej niż gry G1
	G2	Liczba bramek strzelonych przez drużynę przyjezdną (edytowalna)	Liczba gier wygranych przez gracza 2 (edytowalna)
	<	Poniżej - mniej niż G2	Poniżej - mniej niż gry G2
	>	Ponad - większe niż G2	Ponad - większe niż gry G2
	1, 2, 3, 4, 5	Łączna liczba goli = 1, 2, 3, 4, 5	Łączna liczba zestawów = 2, 3, 4, 5
	01	Łączna liczba goli = 0 lub 1	
	2+	Łączna liczba goli = 2 lub więcej	
	12	Łączna liczba goli = 1 lub 2	
	02	Łączna liczba goli = 0, 1 lub 2	Łączna liczba zestawów = 2
	3+	Łączna liczba goli = 3 lub więcej	Łączna liczba zestawów = 3
	23	Łączna liczba goli = 2 lub 3	
	13	Łączna liczba goli = 1, 2 lub 3	
	03	Łączna liczba goli = 0, 1, 2 lub 3	Łączna liczba setów = 3 (dla wielkiego szlema)
	4+	Łączna liczba goli = 4 lub więcej	Łączna liczba setów = 4 lub 5 (w przypadku wielkiego szlema)
<i>Pod/nad cele</i>	Całkowity	Przesunięta (-/+) liczba całkowita bramek	Przesunięta (-/+) liczba gier
<f7></f7>	<	Poniżej - mniej niż Całkowity	Poniżej - mniej niż Całkowity
	>	Ponad - większy niż ogółem	Ponad - większy niż ogółem

12 Przewodnik po kreatorze szans

Połowa / cały etat	1 (1)	Pierwsze zwycięstwo gospodarzy
< F8 >	X-X (1)	Remis za 1 razem
	2 (1)	Pierwsze zwycięstwo drużyny gości
	1 (2)	Drugie zwycięstwo gospodarzy
	X- (2)	Remis za drugim razem
	2 (2)	Drugie zwycięstwo drużyny gości
	1/1	Zwycięstwo gospodarzy w przerwie i w całym meczu
	1/X	Zwycięstwo gospodarzy w przerwie i remis w pełnym wymiarze czasu
	1/2	Zwycięstwo gospodarzy w przerwie i zwycięstwo gości w pełnym wymiarze czasu Remis w przerwie
	X/1	i zwycięstwo gospodarzy w pełnym wymiarze czasu
	X/X	Remis w przerwie i w całym meczu
	X/2	Remis w przerwie i zwycięstwo drużyny gości w pełnym wymiarze czasu
	2/1	Zwycięstwo drużyny gości w przerwie i zwycięstwo
	2/X	oruzyny gospodarzy w pełnym wymiarze czasu Zwycięstwo drużyny gości w przerwie i remis w pełnym wymiarze czasu
	2/2	Zwycięstwo drużyny gości w przerwie i w całym meczu

Edytowalne kolumny umożliwiają użytkownikowi łatwe uzyskanie pożądanych kursów przeciwko niestandardowym handicapom, sumom lub wynikom. W odpowiedzi na naciśnięcie<**Wejdź**-klawisz, program natychmiast wyświetla nowe kursy.

Wydruk tabeli kursów odbywa się poprzez kliknięcie przycisku **Wydrukuj kursy**lub naciskając kombinację klawiszy**Ctrl-P**.



Zarejestrowani użytkownicy mogą eksportować wygenerowane kursy i tabele wyników do programu Excel (XLS) lub przecinka. rozdzielone (CSV). Można to zrobić za pomocą pozycji menu**Plik®Eksportuj do pliku**lub naciskając kombinację klawiszy**Ctrl-E**.

Kursy dla wszystkich dostępnych lig można wyeksportować do jednego pliku Excel, wybierając pozycję menu**Plik**® **Eksportuj wszystkie kursy**lub naciskając kombinację klawiszy**Ctrl-Alt-E**.

Drukowanie i eksportowanie kursów odbywa się za pomocą wyskakujących okienek dialogowych, w których można dokonać wyboru które elementy powinny zostać wysłane do drukarki lub pliku. Odpowiednie ustawienia są zawarte w**Opcje**® **Różne**panel również. Pomaga to użytkownikowi zaoszczędzić papier i miejsce na dysku.

Notatka:Azjatyckie podstawy i sumy handicapów mogą mieć wartość całkowitą lub ułamkową. W przypadku wartości całkowitej, wyrównujący wynik wydarzenia jest "anulowany".

Notatka:Uważaj na ostatnie gry w sezonie (turniej)! Niektóre drużyny mogą już stracić motywację do turnieju, podczas gdy inne wciąż walczą o pierwsze miejsca lub cokolwiek innego. Może to skutkować ustawieniem gry lub nieodpowiednim składem drużyny (np. w celu uchronienia najlepszych graczy przed możliwymi kontuzjami).

Notatka:Kreator szansoblicza wyłącznie szanse oparte na wynikach. Bierze pod uwagę czynniki ludzkie.

3.3 Podawanie kursów do Stake Wizard

Wszystkie uczciwe kursy można łatwo wprowadzić do narzędzia Stake Wizard, korzystając z dowolnej pozycji menu**Szanse®Podaj do** Wiz Stacklub kombinacja klawiszy skrótu<Ctrl-F>lub po prostu klikając dwukrotnie na komórkę z kursami.

Aby włączyć tę funkcję dla konkretnych kursów na konkretne wydarzenie, należy umieścić wskaźnik myszy na odpowiedniej komórce jednej z tabel kursów.

Do 26 różnych kursów można wprowadzić do pliku pojedynczej stawki (STK). Zaleca się wybór niezależnych zdarzeń/kursów do wprowadzenia**Czarodziej palika**.

Kiedy opcja**Opcje**®**Czarodziej palika**®**Automatyczne podawanie kursów liniowych**jest włączony, dostępne kursy rynkowe są wprowadzane wraz z odpowiadającymi im kursami uczciwymi. W przeciwnym razie kursy liniowe muszą być wprowadzane ręcznie przez użytkownika w kolumnie**Linia**tabeli zakładów. Aby udostępnić kursy liniowe do przeglądania i karmienie, naciśnij klawisz<**F2**>Aby udostępnić je natychmiast, włącz opcję**Opcje**®**Internet**® **Automatyczne pobieranie kursów liniowych**. Ta ostatnia opcja jest dostępna tylko dla zarejestrowanych użytkowników.

3.4 Aktualizowanie lig przez Internet

Ponad 100 lig piłkarskich i hokejowych, NHL, NFL, NBA, MLB, ATP i WTA można łatwo aktualizować za pośrednictwem połączenia internetowego.

Obecnie obsługiwane są ligi piłkarskie następujących krajów: Anglia, Niemcy, Włochy, Hiszpania, Francja, Portugalia, Holandia, Belgia, Rosja, Ukraina, Finlandia, Szkocja, Austria, Szwecja, Norwegia, Dania, Grecja, Turcja, Szwajcaria, Irlandia, Polska, Czechy, Słowacja, Serbia, Bułgaria, Chorwacja, Słowenia, Rumunia, Izrael, Islandia, Węgry, USA, Meksyk, Argentyna, Brazylia, Australia, Chiny, Japonia, Korea Południowa, Chile, Cypr, Czarnogóra, Kolumbia, Peru, Indie, Wietnam, Bośnia i Hercegowina. Więcej lig zostanie dodanych później.

Połącz się z Internetem i rozpocznij aktualizację lig wybierając menu**Internet**z opcjami aktualizacji tylko bieżącej ligi, ekspresowej aktualizacji lub podstawowej aktualizacji wszystkich lig i rozgrywek.

ostatnią opcję można również wdrożyć, klikając przycisk radaru na paskumarzędzi. Przerwaną aktualizację można wznowić, zaczynając od ostatniego punktu.

Postęp aktualizacji internetowych i ich wyniki wyświetlane są na formularzu:

Updating leagues via Internet	×
Updating league: Belarus - Vysshaya Liga	
Games & fixtures updated for:	_
GermanyN, GermanyNO, Portugal, Portugal2, Russia, Ukraine, Austria1, SwedenN, SwedenS, Turkey, Turkey2, Poland, Hungan, Brazil, Japan2, Koroa	1
l langaly, brazil, Japanz, Korea	-
Stop	

Notatka: Ligi są aktualizowane codziennie. Aktualizacje serwerów odbywają się około północy GMT.

Notatka:Najnowsze wyniki można uzyskać szybciej wybierając pozycję menuInternet®Ekspresowa aktualizacjabieżących/ wszystkich lig,lub inicjując wyświetlanie wyników/kursów na żywo za pomocą przycisku na pasku narzędzi.

3.5 Wyniki na żywo i kursy

Wyniki na żywo i odpowiadające im kursy na żywo są dostępne po kliknięciu przycisku są odświeżane co 5 sekund. Komputer musi być podłączony do Internetu, aby wykonać tę operację.

Wyniki na żywo są wyświetlane w**Tabela wyników na żywo**po lewej stronie tabeli kursów w formularzu głównym. Odpowiednie kursy na żywo są automatycznie przeliczane po każdej zmianie w tabeli wyników na żywo.

za pomocą dowolnego przycisku paska narzędzi 🧐 lub element menu**Osprzęt®Wszystkie gry na żywo**, można wyświetlić *Wszystko dostępny*gry w trakcie gry w bieżącym sporcie.

Dostępne są wyniki na żywo i kursy dla większości lig piłkarskich.

Objęte są również NHL, kilka europejskich lig hokejowych, MLB, NFL, NBA, ATP i WTA.

3.6 Aktualizacja danych ligowych z plików tekstowych

Ogólny format pliku aktualizacji jest zgodny z następującą specyfikacją pliku tekstowego:

15 maja 2009	Montpellier	- Lyon	2 -	2
	St.Etienne	- Monako	3 -	1
	Hawr	- Nantes	0 -	1
123456789012345	578901234567890	12345678901234567890	01234567	

Następne wiersze mogą nie zawierać żadnej daty, jeśli pozostaje ona taka sama.

Notatka:Powyższy format pliku tekstowego jest przestarzały w wersji 1.80 i nowszych. Jest zachowany dla wstecznej kompatybilności.

3.7 Zmiana nazw wielu zespołów

Korzystanie z pozycji menu**Zespoły**®**Zmień nazwy wielu zespołów**, można zmienić nazwy wielu zespołów na raz zgodnie z zasadami zmiany nazw w pliku tekstowym. Plik tekstowy musi zawierać zasady zmiany nazw w formie następujących ciągów:

```
Nowa nazwa zespołu1="Stara nazwa zespołu11";"Stara nazwa zespołu12";...
Nowa nazwa zespołu2="Stara nazwa zespołu21";"Stara nazwa zespołu22";...
Nowa nazwa zespołu3="Stara nazwa zespołu31";"Stara nazwa zespołu32";...
```

i tak dalej.

Nazwa pliku tekstowego to**Zmień nazwę.ren**domyślnie. Po wybraniu tego polecenia użytkownik jest proszony o zmianę nazwy pliku tekstowego, jeśli jest to konieczne.

Zakres zmiany nazwy pliku obejmuje wszystkie foldery nadrzędne względem katalogu programu**\Oddswiz** chyba że zawierają inne pliki zmiany nazw. Na przykład zmiana nazw drużyn w pliku ligi **\Oddswiz\Austria\Bundesliga\2021.lea**będzie przestrzegać zasad zmiany nazw**\Oddswiz\Austria\Zmień** nazwę.renchociaż folder**\Oddswiz**zawiera również inny plik**Zmień nazwę.ren**.

Funkcja ta upraszcza łączenie danych z narzędziem**Odzyskiwacz danych**które mogą oferować te same drużyny, ale pod zasadniczo różnymi nazwami.

3.8 Jeśli jesteś bukmacherem

Ustawianie opcji**Marża zysku**do wartości pomiędzy 10-20% pozwala użytkownikowi na generowanie kursów bukmacherskich (ceny). Zazwyczaj są one zaokrąglane do 0,05.

	1		
I vnowe zaokradione	kursv denerowane	nrzez Kreator szans r	noze wwaladac tak.
Typowe Zuoki ggiorie	Ruisy generowune	pizeziti cutor szunsi	noze wygigaae tak.

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

Eksportowanie takich kursów dla wszystkich lig może wygenerować ogromny plik Excela z nawet 120 stronami do wydrukowania zawierającymi ponad 50 000 różnych kursów dla niemal każdego gustu. Opcja eksportu jest dostępna tylko dla zarejestrowanych użytkowników.

Notatka:Kursy liniowe generowane przez**Kreator szans**w ten sposób mogą różnić się od wartości rynkowych, w szczególności z powodu rzeczywistych wolumenów zakładów na niektóre wydarzenia nie są liczone. Dobrym pomysłem jest, aby prawdziwy bukmacher korzystał **Kreator szans**jako narzędzie doradcze, np. w celu skorygowania*średnie kursy rynkowe*w kierunku wskazanym przez program.

4 Opcje

Formularz opcji jest aktywowany za pomocą pozycji menu**Opcje**.

Posiada pięć zakładek: Wspólny, Aktualna liga, Internet, Czarodziej palika, IRóżne.

Pierwsze dwie zakładki, **WspólnyIAktualna liga**(np*Szkocja*) mają identyczne zestawy dostępnych opcji ligowych. **Wspólny** opcje są używane jako opcje początkowe dla nowych lig i do przechowywania domyślnych ustawień dla lig za pomocą opcji *Użyj typowych opcji*. Wszystkie opcje w zakładce**Aktualna liga**są specyficzne dla danej ligi.

InternetKarta zawiera kilka opcji internetowych.

Czarodziej palikakarta wyświetla dostępne opcjeCzarodziej palikanarzędzie do obstawiania zakładów.

RóżneKarta zawiera ustawienia drukowania i eksportowania.

4.1 Aktualne opcje ligowe

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

Nazwa ligi

Prawidłowa nazwa ligi. Nazwa ligi jest wyświetlana na różnych formularzach i materiałach drukowanych.

Sport

Dostępne sporty to piłka nożna, hokej na lodzie, baseball, futbol amerykański, rugby i koszykówka. Ważne jest, aby określić właściwy sport dla danej ligi, ponieważ ma to wpływ na sposób interpretacji danych ligi przez program.

Algorytm obliczeniowy

Nowy algorytm obliczeniowy (2015) optymalizuje wydajność względem nowego niezawodnego kryterium - entropii prawdopodobieństw pomyślnych. Zaleca się ustawienie najnowszego algorytmu obliczeniowego.

' Zaleta własnego boiska, piłki

Kiedy opcja*Ręczne wprowadzanie ocen/sum*(patrz poniżej) jest włączona, użytkownik musi wpisać tutaj średnią przewagę własnego boiska dla danej ligi, w piłkach. Typowa przewaga własnego boiska wynosi około 0,5 piłki w ligach piłkarskich.

Marża zysku, %

Ustaw marżę zysku na zero, aby wygenerować uczciwe kursy, i na 10-20%, aby wygenerować kursy bukmacherskie. Ta opcja pozwala również na wartości ujemne w celach specjalnych.

· Okres amortyzacji, dni

Program wykorzystuje przeszłe gry w statystycznej ocenie ocen i sum. Nowe gry są wyceniane wyżej niż stare. Przeszłe gry są całkowicie ignorowane, jeśli są starsze niż okres amortyzacji. Typowy okres amortyzacji wynosi około 900 dni w ligach piłkarskich. Można ustawić stałą datę rozpoczęcia okresu amortyzacji, tak aby jego czas trwania stopniowo wzrastał. Przełączaj te tryby, klikając dwukrotnie kontrolkę okresu amortyzacji.

16

17

· Baza porównawcza trendów, dni

Okres porównawczy dla obliczeń trendów. Krótszy okres może nie uwzględniać długoterminowych trendów i odwrotnie. Wartość domyślna 200 dni.

Pokaż nowe mecze, rundy

Liczba rund przyszłych gier, które mają być wykorzystane jako mecze. Mecze są pobierane z plików ligowych, które można aktualizować przez Internet.

Tolerancja daty okrągłej, dni

Gdy nowe mecze są pobierane z pliku ligowego, ta wartość jest używana do określenia zakresu dat pojedynczej rundy. Na przykład w lidze piłkarskiej runda może zaczynać się w piątek, a ostatni mecz może się odbyć w poniedziałek.

Grupy i zasady rankingu...

Naciśnięcie tego przycisku otwiera panel Grupy i zasady rankingu. Zdefiniuj grupy i wprowadź tam zasady rankingu drużyn specyficzne dla ligi.

· Oznaczenie kursów

Dostępne są cztery notacje kursów: dziesiętna, procent prawdopodobieństwa, USA i UK. Notacja UK nie jest zalecana do generowania uczciwych kursów, ponieważ ta ostatnia wymaga większej precyzji.

• Kursy handicapowe

Użyj tej opcji, aby określić rodzaj kursów handicapowych: Azjatyckie lub stałe. Kursy azjatyckie (AHO) mogą mieć całkowitą, pół-całkowitą lub ćwierć-całkowitą bazę handicapową bez remisów. Jeśli wynik meczu wyrównuje całkowity handicap AHO, takie wydarzenie jest "anulowane". Stałe kursy handicapowe (1 X 2) są podobne do stałych kursów i są im równe, jeśli podstawa handicapu wynosi zero.

Zaokrąglij kursy do

Gdy kursy liniowe mają być generowane, dobrym pomysłem jest zaokrąglenie ich do 0,05 w notacji dziesiętnej (lub do 5 w notacji USA). Uczciwe kursy zazwyczaj wymagają większej dokładności w celu oceny możliwych zakładów.

Wyklucz remisy

Niektóre sporty mogą nie mieć remisu w wyniku gry. W takich przypadkach liczenie remisów nie ma sensu, dlatego są one wyłączone z jakichkolwiek kursów poprzez wybranie tej opcji.

· Zezwalaj na ćwierć-całkowe bazy AHO

Opcja ta umożliwia generowanie baz handicapu azjatyckiego o wielkości ćwiartki całości, takich jak:**0 : ¼**, **0 : ¾**itp., oprócz całki (np.**0 : 1**) i półcałkowe (np.**½ : 0**) baz.

· Zezwalaj na sumy ćwierćcałkowe

Jeżeli zaznaczone, program będzie generował sumy ćwierćcałkowe (np.**2,25**) oprócz całki (np.**3**) i półcałkowe (np. **2,5**) wartości, zmierzając do maksymalnej równowagi między unders i overs. W przeciwnym razie zostaną wygenerowane tylko sumy całkowite i półcałkowe.

Ręczne wprowadzanie ocen/sum

Zwykle nie ma potrzeby ręcznego wprowadzania ocen i sum, jeśli jest wystarczająco dużo gier do analizy statystycznej. Czasami jednak użytkownik może chcieć edytować obliczone wartości zgodnie ze swoją wiedzą specjalistyczną, wiedzą na temat kontuzji, motywacji itp. Nie zaleca się używania ręcznego wprowadzania danych wraz z algorytmem obliczeniowym z 2006 r.

• Automatyczne obliczenia przy otwieraniu pliku

Zaznacz to pole, aby wszystkie obliczenia były wykonywane automatycznie, po otwarciu (lub wybraniu z pola listy plików) innego pliku ligi. Odznacz pole, jeśli planujesz używać bieżącej ligi jako bazy danych poprzednich gier.

Mecze pucharowe się liczą

Rozgrywki pucharowe są zazwyczaj uważane za pełnoprawne gry, które przyczyniają się do ocen i wyników. Osoby, które uważają inaczej, mogą odznaczyć to pole, aby gry oznaczone jako**C**w polu Rem zostały zignorowane w obliczeniach statystycznych.

Mecze towarzyskie się liczą

Mecze towarzyskie z atrybutem**z**w polu Rem liczone są jako połowa wagi. Odznacz to pole, aby całkowicie zignorować gry towarzyskie w obliczeniach statystycznych.

Nadgodziny się liczą

W niektórych sportach, takich jak hokej na lodzie, dogrywki są ważne. Ta opcja jest używana do specjalnego traktowania gier oznaczonych**ot**w polu Rem tabeli gier.

• Pokaż kilka starych urządzeń

Powoduje wyświetlanie niektórych starych urządzeń podczas wyboru**Osprzęt**®**Pokaż nowe wyposażenie**. Zwykle wyświetlana jest poprzednia runda gier. Zachowanie tej opcji zależy od ustawienia**Tolerancja daty okrągłej**.

· Zawieś aktualizacje internetowe

Niektóre ligi mogą nie być interesujące dla konkretnego użytkownika. Zaznaczenie tego pola wyłącza aktualizacje internetowe dla bieżącej ligi, a tym samym oszczędza ogólny czas online.

Użyj typowych opcji

Dobrym pomysłem jest określenie opcji dla większości lig w**Wspólny**i ustaw je jako używane przez konkretną ligę, po prostu zaznaczając to pole.

4.2 Grupy i zasady rankingowe

Panel**Grupy i zasady rankingowe**można go aktywować z poziomu panelu Opcje, Klasyfikacja lub za pomocą narzędzia Analiza turnieju.

19

àroups	Rules of ranking
Qty 12 ◆ Internal games C Numbers	Points for: win 3 🖨 draw 1 🖨 loss 0 🌩 Promotion N 1 🖨 Relegation N 1 🌩
Group A	1 Head to head points
Available teams 1. FC Kuln AC Milan AEK Athens FC AEK Lamaca AFC Ajax Amsterda Akhisarspor Apollon Limassol Atalanta Bergamas Athletic Club Bilbac Bayer 04 Leverkus Borussia Dortmund Chelsea FC Club Attetico de Ma	 2 Head to head goals difference 3 Head to head away goals 4 Overall goals difference 5 Overall goals scored 6 7 8

Zdefiniuj grupy i wprowadź tutaj zasady ligowe dotyczące klasyfikacji drużyn, np. pierwszeństwo w przypadku równości punktów między dwoma lub więcej drużynami. Ustawienia te wpływają na dalsze obliczenia klasyfikacji i wyników analizy turniejowej.

Można zdefiniować do 26 grup. Zespoły należące do jednej grupy nie mogą być uwzględnione w innej. Grupy mogą mieć albo literowe (**A**,**B**,**C**,...), liczebnik (**1**,**2**,**3**,...), lub jakiekolwiek inne nazewnictwo.

Zaznacz pole**Gry wewnętrzne**jeśli uwzględniane będą tylko mecze pomiędzy drużynami należącymi do tej samej grupy.

Aby wyłączyć grupowanie, zmniejsz liczbę grup do 0.

Zasady rankingu określają kolejność priorytetów między dwoma lub więcej drużynami z równą liczbą punktów. Typowe zasady rankingu dla większości europejskich lig piłkarskich są następujące:

1. Całkowita różnica celów

2. Łączna liczba strzelonych bramek

3. Liczba punktów zdobytych w bezpośrednim starciu

4. Różnica bramek w bezpośrednich pojedynkach

Dodatkowo użytkownik może zdefiniować liczbę najlepszych drużyn, które awansują do wyższej ligi i liczbę drużyn z dołu tabeli, które spadną do niższej ligi.

4.3 Opcje internetowe

20

Common Scotland Internet Stake Wizard Misc								
Proxy server								
Use automatic proxy settings								
🗖 Use a proxy server								
Address Port 0								
Automatically download new leagues								
Automatically fetch line odds								
Sound notification of completed updates								
✓ Overnight auto update between 3								
Cancol Holp Of								

• Serwer proxy

Zaleca się zaznaczenie pola**Użyj automatycznych ustawień proxy**aby włączyć automatyczną konfigurację proxy. W większości przypadków program poprawnie ustala parametry serwera proxy i czy w ogóle używać serwera proxy.

Jeżeli program nie będzie w stanie określić prawidłowych parametrów serwera proxy, odznacz pole**Użyj automatycznych ustawień proxy**Zaznacz pole**Użyj serwera proxy**, określ serwer proxy**Adres**I**Port**jeśli potrzebny jest proxy. Generalnie, jeśli uda Ci się zaktualizować ligi przez Internet bez proxy, to prawdopodobnie nie jest potrzebny żaden proxy.

Zazwyczaj te wartości odpowiadają ustawieniom serwera proxy sieci LAN w programie Internet Explorer:

Internet Explorer®Narzędzia®Opcje internetowe®Znajomości®Ustawienia sieci LAN.

Jeśli się nie uda, skonsultuj się z dostawcą usług internetowych lub administratorem sieci LAN w celu uzyskania prawidłowych wartości proxy.

· Automatyczne pobieranie nowych lig

Zaznacz to pole, aby nowe ligi pojawiające się od czasu do czasu na serwerze były pobierane automatycznie.

• Automatyczne pobieranie kursów liniowych

Zaznacz to pole, aby automatycznie pobrać kursy z serwera.

· Powiadomienia dźwiękowe o ukończonych aktualizacjach

Włącza melodię po zakończeniu aktualizacji.

• Automatyczna aktualizacja w ciągu nocy

Włącza automatyczne aktualizacje nocne wszystkich lig: podstawowej, ekspresowej lub obu.

4.4 Opcje Kreatora Stawek

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	Computations
Auto select top variants 3	Default mode
 ✓ Bold Selected style □ Italic Underline Unselected style □ Bold Selection color Default ▼ 	 Regular C Kelly Default conf. probability, % 95 • Default target multiplier 10 • Limit accumulators by 6 • Limit subcomponents by 100 •
Ca	ncel Help OK

Zakłady

• Automatyczna aktualizacja statusu przy otwieraniu pliku

Zaznacz to pole, aby status wybranych zakładów był aktualizowany automatycznie po otwarciu (lub wybraniu z listy plików) innego pliku ze stawkami.

Sprawdź zależności

Zakłady wzajemnie zależne (tj. zakłady na to samo wydarzenie) nie mogą być uwzględniane w akumulatorach (parlayach itp.). Wybierz tę opcję, aby zapobiec**Czarodziej palika**przed generowaniem niedozwolonych wariantów zakładów.

• Automatyczne podawanie kursów liniowych

Umożliwia automatyczne wprowadzanie dostępnych kursów liniowych wraz z kursami uczciwymi do**Czarodzieje palików**tabela zakładów. Ma to sens, gdy użytkownik zamierza obstawiać zakłady**bwin**.

* Zastosuj wskazówki dotyczące trendów drużynowych

Zaznacz to pole, aby zastosować wskazówki dotyczące sprawdzania trendów poprzez kolorowanie komórek kursów (skrót **F10**). Kursy z niekorzystnymi trendami będą kolorowane na fioletowo. Próba nakarmienia tych kursów**Czarodziej palika** będzie towarzyszył komunikat ostrzegawczy.

Warianty

• Automatycznie wybierz najlepsze warianty

Po zakończeniu obliczeń można automatycznie wybrać kilka wariantów zakładów, wybierając odpowiednią liczbę. Wybrane warianty są wyświetlane w formularzu**Raporty**.

Style wyboru

Korzystając z tych opcji, użytkownik może dostosować wygląd wybranych i niewybranych wariantów zakładów w tabeli wariantów.

Obliczenia

Tryb domyślny

Domyślny tryb obliczeń określa tryb nowo tworzonych plików stawek. Rzeczywisty tryb obliczeń można ustawić na panelu sterowania na**Czarodziej palika**formularz główny. Używanie**Regularny**tryb jest preferowany.

Domyślne prawdopodobieństwo zaufania, %

Prawdopodobieństwo pewności to prawdopodobieństwo osiągnięcia funduszu docelowego w jednolitym ciągu *N*rundy zakładów. Zalecana wartość domyślna - 95%.

Domyślny mnożnik docelowy

Docelowy mnożnik jest równy stosunkowi (Fundusz docelowy)/(Dostępny fundusz). Docelowy fundusz nowo utworzonych plików stawek jest obliczany według tej wartości i ostatniego dostępnego funduszu użytkownika (bankroll). Zalecana wartość to 100.

Ogranicz akumulatory poprzez

Ta opcja pozwala użytkownikowi ograniczyć akumulatory do określonej liczby zwykłych zakładów. Ograniczając akumulatory np. do 2,**Czarodziej palika**generuje warianty zakładów takie jak**A**,**B**,**C**,**AB**,**klimatyzacja**,**PRZED CHRYSTUSEM**,**AB+C**, **AB+BC+AC**itp., ale nie**ABC**Zalecana wartość to 6.

Ogranicz podkomponenty według

Liczba podskładników w zakładzie złożonym jest równa 2*N*-1, gdy nie nałożono żadnych ograniczeń (*N*liczba wybranych niezależnych zdarzeń). Ze względów praktycznych nie może być zbyt duża. Zalecana wartość to 100. Maksymalna dopuszczalna wartość to 4095.

4.5 Różne opcje

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

Elementy do wydrukowania

Zaznacz odpowiednie pola, aby wybrać, które widoki kursów mają zostać wydrukowane. Użytkownik może nie być zainteresowany całą różnorodnością wygenerowanych kursów, a ta opcja pomaga zaoszczędzić papier.

* Elementy do eksportu

Zaznacz odpowiednie pola, aby wybrać, które widoki kursów powinny zostać wyeksportowane do pliku Excel (XLS) lub rozdzielonego przecinkami (CSV). Użytkownik może nie być zainteresowany całą różnorodnością wygenerowanych kursów, a ta opcja pomaga zaoszczędzić miejsce na dysku, tworząc mniejsze pliki.

Dodatkowo dwa inne pola wyboru**Zapytaj zanim...IZapytaj raz**można użyć do kontrolowania zachowania okien dialogowych pojawiających się przed drukowaniem i eksportowaniem.

· Wyłącz wyświetlanie znaków diakrytycznych

Zaznacz to pole, aby wyłączyć wyświetlanie znaków diakrytycznych w nazwach drużyn. Znaki te są zazwyczaj niepoprawnie wyświetlane w ustawieniach regionalnych innych niż łacińskie (np. chińskie, cyrylica itp.) i mogą zepsuć normalny wygląd programu. Opcja wymaga ponownego uruchomienia programu, aby zadziałała.

5 Narzędzia

5.1 Konwerter kursów

Konwerter kursów można aktywować poprzez wybranie pozycji menu**Narzędzia**®**Konwerter kursów**lub klikając przycisk na paskumzrzędzi.

• Podstawowy panel

Kursy są konwertowane pomiędzy czterema dostępnymi notacjami: dziesiętną, procentową, USA i UK. Kursy można wprowadzać za pomocą klawiatury lub myszy:

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

Dozwolone zakresy dla wprowadzanych kursów są następujące:

1nieskończoność
0100%
- nieskończoność100, nawet, 100nieskończoność
01, parzysty, 1nieskończoność

W zależności od konkretnych potrzeb użytkownik może wybierać pomiędzy trzema stopniami dokładności wydruku: wysokim, normalnym i zaokrąglonym.

Ci, którzy wahają się przed kliknięciem przycisku**Konwertować**, możesz użyć funkcji automatycznej konwersji zaznaczając pole **Konwersja** automatyczna.

Można wyświetlić wartość odwrotną wynikowych kursów, zaznaczając pole wyboru**Odwrotność** Wartość wzajemna obliczana jest jako dodatek do 100% prawdopodobieństwa wystąpienia danego zdarzenia.

• 1 X 2 panel

Stałe kursy 1X2 (ceny) są tutaj konwertowane na handicapy azjatyckie, łączną liczbę goli i dokładne wyniki. Ponadto konwerter oblicza rzeczywistą marżę zysku lub używa wartości zdefiniowanej przez użytkownika.

25



Użytkownik może zdefiniować dowolną marżę zysku w edytowalnym polu wprowadzania danych, a następnie obliczyć odpowiednie stałe kursy, azjatyckie handicapy, łączną liczbę goli i dokładne wyniki, klikając przycisk**Konwertować**Kliknięcie przycisku **Ustaw 0%** szybko ustawia marżę zysku na zero i wyświetla uczciwe kursy.

Baza AHO, baza goli ogółem i najbardziej prawdopodobny poprawny wynik są również wyświetlane w edytowalnych polach. Użytkownik może określić dowolną wartość AHO, liczbę goli ogółem i poprawny wynik, a następnie obliczyć odpowiednie kursy, klikając przycisk**Konwertować**lub naciskając<**Wejdź**>.

Kliknięcie przycisku Nastawić odrzuca bazy zdefiniowane przez użytkownika i przywraca wszystkie wartości automatyczne.

Notatka:Zasadniczo odwrotna konwersja handicapów azjatyckich na kursy stałe jest możliwa, pod warunkiem, że znane są również kursy na łączną liczbę goli.

Panel arbitrażowy

Zakłady arbitrażowe (znane również jako*pewny zakład*Lub*arbiter*) to okazja bez ryzyka, aby uzyskać gwarantowany zysk na konkretnym wydarzeniu sportowym lub rynku zakładów. Wykorzystuje różnice w kursach oferowanych przez wielu bukmacherów, zazwyczaj dwóch lub trzech.

Zakłady arbitrażowe są możliwe, gdy kursy L1, L2,..., L*k*na wzajemnie wykluczających się*k*wyniki tego samego zdarzenia spełniają proste kryterium (w notacji dziesiętnej): P = 1/L1 + 1/L2 + ... + 1/Lk < 1. Marża zysku hipotetycznego bukmachera w % jest określana jako 100*(1 - 1 / P) i zwykle musi być ujemna. Poszczególne stawki dla wyników 1, 2,... są obliczane jako A / P / L1, A / P / L2 itd., gdzie A jest kwotą inwestycji. Następnie oczekiwany zysk gracza jest obliczany jako A*(1 / P - 1) i zwykle musi być dodatni.

Wszystkie te obliczenia dla dwóch lub trzech wyników wykonuje się na**Arbitraż**panel klikając przycisk **Konwertować**lub naciskając<**Wejdź**>:

```
Basic 1 X 2 Arbitrage
```

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

Pierwsze dwa wyniki (1, 2) są zazwyczaj uznawane za wygrane jednej lub drugiej drużyny w meczu (remis, brak zakładu) lub za wydarzenie typu *Takl NIE*. Tylko dla dwóch wyników trzecie pole edytowalne musi pozostać puste. Trzeci wynik (X) jest opcjonalny i przyjmuje się, że jest to remis dla stałych kursów typu *1-X-2*.

Notatka:W przypadku, gdy kryterium arbitrażu nie jest spełnione, oczekiwany zysk jest ujemny i podświetlony na czerwono, a program emituje sygnał dźwiękowy.

5.2 Czarodziej palika 4

Narzędzie **Czarodziej palika**generuje optymalną strategię obstawiania, a tym samym pomaga przestać marnować pieniądze w zakładach w ciemno. Korzystając z zaawansowanej analizy prawdopodobieństwa, bezpośrednio instruuje typera, jaki wariant obstawiania jest preferowany, a także o konkretnym podziale funduszy na zakłady.

Aktywuje się ją poprzez wybranie pozycji menu**Narzędzia®Czarodziej palika**lub klikając pasek przycisków.

SMW na narzędziu

Szczegółowe informacje na temat tego potężnego narzędzia można znaleźć w Podręczniku Kreatora Palików Rozdziału.

5.3 Analiza turnieju

Narzędzie do analizy turniejów rozwiązuje następujące zadania:

- Oblicza szanse (prawdopodobieństwo), że każda drużyna znajdzie się na określonym miejscu po zakończeniu zaplanowanych gier;
- · Oblicza najbardziej prawdopodobny scenariusz dla każdej możliwej pary "zespół kontra miejsce";
- Oblicza hipotetyczną tabelę klasyfikacji dla najbardziej prawdopodobnych scenariuszy.
- · Oblicza tabelę wyników poprzednich gier turnieju.

Aktywuje się ją poprzez wybranie pozycji menu**Narzędzia®Analiza turnieju**lub klikając przycisk na pasku narzędzi.



26

27

Aby rozpocząć analizę, kliknij przycisk lub naciśnij klawisz <**F9**> lub wybierz pozycję menu**Uruchomić**®**Start**.

Czas obliczeń zależy od liczby zaplanowanych gier jako potęgi 3, a zatem może być ogromny. Użytkownik ma jednak możliwość wyboru między szybkością obliczeń a pożądanym dokładność przy użyciu kontroli toru reed accuracy na pasku narzędzi. Aby zatrzymać długie obliczenia, albo kliknij przycisk, nacięklawisz <**F10**> lub wybierz pozycję menu**Uruchomić®Zatrzymywać się**.

• Tabela kursów

Obliczone kursy prezentowane są w tabeli kursów:

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

Kolorowe komórki oznaczają możliwe pary "zespół kontra miejsce". Im ciemniejszy kolor, tym większe szanse, że zespół zajmie miejsce.

Istnieją cztery dostępne notacje liczb w tabeli kursów: dziesiętna, prawdopodobieństwo %, USA i UK. Prawdopodobieństwa są używane domyślnie. Suma prawdopodobieństw w każdej kolumnie i w każdym wierszu jest równa 100%.

Notacje można łatwo przełączać, klikając element menu Szanse®Notacjalub korzystając z menu podręcznego.

Kliknięcie myszką na dowolną kolorową komórkę tabeli kursów powoduje natychmiastową odpowiedź w dwóch innych tabelach: tabeli gier i tabeli hipotetycznych wyników.

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	~

· Stół do gier i scenariusze

Tabela gier zawiera wszystkie rozegrane i niektóre zaplanowane gry bieżącego turnieju. Odpowiadają one wszystkim grom w tabeli gier głównego**Kreator szans**ekran bez kubka (**C**) atrybut i nie starszy niż pierwsza gra turnieju (oznaczona jako**F**). Zaplanowane gry mają jasnoszare tło, aby odróżnić je od innych. Kolumna**R**wyświetla najbardziej prawdopodobny scenariusz dla wybranej pary**drużyna kontra miejsce**używając następującego zestawu symboli:

- W zwycięstwo gospodarzy
- L zwycięstwo drużyny przyjezdnej
- D rysować
- Wn zwycięstwo gospodarzy różnicą bramek
- Ln zwycięstwo drużyny przyjezdnej różnicą bramek
- S pewien wynik

Kolumny**G1,G2**przedstawiają rzeczywiste wyniki poprzednich gier i najbardziej prawdopodobne wyniki zaplanowanych gier. Wyniki niektórych zaplanowanych gier są uwarunkowane scenariuszem. Na przykład, podczas gdy najbardziej prawdopodobny wynik pewnej gry to**1:0**wzięcie udziału w scenariuszu jako "remis" daje najbardziej prawdopodobny wynik tej gry, np.**1:1**Zaplanowane gry, które nie są uwzględnione w scenariuszu, są zaznaczone na szaro.

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

· Hipotetyczna tabela wyników

W tej tabeli przedstawiono hipotetyczne wyniki dla najbardziej prawdopodobnego scenariusza wybranej pary**drużyna kontra miejsce**(np. Hibernian na 3 miejscu). Kolumny**G**,**W**,**D**,**L**,**S**,**C**,**P**oznaczają całkowitą liczbę: rozegranych meczów, zwycięstw, remisów, porażek, strzelonych bramek, strzelonych bramek straconych (straconych) i zdobytych punktów.

Tabela wyników

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			

Tabelę wyników można wyświetlić za pomocą pozycji menu**Tabela®Tabela wyników**lub naciskając klawisz **F3**>. Ta tabela wyświetla wyniki poprzednich gier w turnieju. Użytkownik może powrócić do tabeli kursów, naciskając klawisz **F2**>.

Notatka:Tabele kursów i wyników można eksportować do pliku Excel (XLS) za pomocą pozycji menu**Tabela**® **Eksportuj tabelę**.

Notatka:Narzędzie do analizy turniejów ma następujące ograniczenia w zakresie danych wejściowych:

29

Maksymalna liczba drużyn	32
Maksymalna liczba poprzednich gier	1250
Maksymalna liczba zaplanowanych gier	96

5.4 Odzyskiwacz danych

Odzyskiwacz danychjest narzędziem, które przeszukuje źródła internetowe i pobiera wyniki sportowe i harmonogramy meczów piłki nożnej, hokeja na lodzie, koszykówki, baseballu, rugby union, futbolu amerykańskiego, piłki ręcznej i siatkówki. Obejmuje szeroką gamę mistrzostw i innych zawodów. Kilka opcji pozwala uzyskać najnowsze lub pełne wyniki, dostarczać gry z pewnymi atrybutami, automatycznie zmieniać nazwy drużyn i zapisywać dane w formacie ligi (LEA). Prosty i intuicyjny interfejs ułatwia bardzo szybkie pobieranie i zapisywanie dużych tablic danych.

Narzędzie**Odzyskiwacz danych**jest aktywowany poprzez pozycję menu**Narzędzia®Odzyskiwacz danych**lub używając przycisku na pasku narzędzi.

Notatka: Wszystko Odzyskiwacz danych funkcje dostępne są wyłącznie w pełnej (zarejestrowanej) wersji.

Notatka:Podczas zapisywania danych za pomocą **Przemianować**opcja, **Odzyskiwacz danych**korzysta z tych samych zasad i plików, które opisano w temacie Zmiana nazw wielu zespołów.

Socce N	er Teams]					<u> </u>	Regular seasc	m	_	Both	•	
N 1	Teams	Soccer Mark first game Recent Add											
1		•	Ν	Date	Time	Home team	Awa	ay team	G1	G2	Rem		
	Admira Wacker Mödling		56		18:00	Ried	Austria Kl	agenfurt	1	1			
2	Altach		57		18:00	Wolfsberger AC	Austria Vi	enna	1	0			
3	Austria Klagenfurt		58	03.10.21	15:30	Hartberg	Sturm Gra	az	3	2			
4	Austria Vienna		59		15:30	Rapid Vienna	WSG Wa	ttens	5	2			
5	Hartberg		60		18:00	Red Bull Salzburg	LASK Lin:	z	3	1			
6	LASK Linz		61	16.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Rapid Vie	nna	1	1			
7	Rapid Vienna		62		18:00	Altach	Red Bull S	Salzburg	1	1			
8	Red Bull Salzburg 63 1		18:00	Austria Vienna	Admira W	acker Mödling	2	2					
9	Ried		64	17.10.21	15:30	LASK Linz	Wolfsberg	er AC	0	1			
10	Sturm Graz		65		15:30	WSG Wattens	Hartberg		2	2		Ξ	
11	Wolfsberger AC		66		18:00	Sturm Graz	Ried		1	0			
12	WSG Wattens		67	23.10.21	18:00	Admira Wacker Mödling	WSG Wa	ttens	0	1			
13			68		18:00	Austria Vienna	Ried		4	1			
14			69		18:00	Wolfsberger AC	Austria Kl	agenfurt	2	1			
15			70	24.10.21	15:30	Hartberg	Rapid Vie	nna	1	1			
16			71		15:30	LASK Linz	Altach		0	1			
17			72		18:00	Red Bull Salzburg	Sturm Gra	IZ	4	1			
18			73	30.10.21	18:00	Austria Klagenfurt	Admira W	acker Mödling					
19			74		18:00	Altach	Hartberg					-	
20		+	75		18:00	Ried	Red Bull S	Salzburg				-	
, Add at	tributes: n∨ fr	с	ot/	'gs 🗌 li	nverse	Clear tables			~	Renan	ne 🕂		

Zielony przycisk plus w prawym dolnym rogu aktualizuje bieżącą ligę o pobrane dane, bez konieczności zapisywania ich w pliku.

Dodawanie ligi niestandardowej

Po pierwsze, upewnij się, że w bazie znajdują się wyniki z przeszłości i przyszłe mecze. Odzyskiwacz danych.

1. Zapisz dane ligi do pliku ligi, korzystając z przycisku w prawym dolnym rogu.

2. Otwórz ten plik w**Kreator szans**.

3. Dodaj pliki z poprzednich sezonów za pomocą**Zawody sportowe®Aktualizacja z pliku**.

3.1. Określ uczestniczące drużyny. Weź wszystkie drużyny i gry z ostatnich 3 sezonów + obecny sezon np. w League 2. Można to łatwo zrobić, sprawdzając opcje filtrów**Dodaj zespoły**,**Dodaj gry**, I**Dodać**

oprawypodczas używaniaZawody sportowe®Aktualizacja z pliku.

3.2. Zaktualizuj ligę z co najmniej 3 ostatnich sezonów w Lidze 1, 2, 3, 4 itd., korzystając tylko z jednej opcji **Dodaj gry**. Weź tyle ostatnich sezonów, ile chcesz, do analizy historycznej wydajności i wykresów, ale pamiętaj, że tylko te gry wpływają na oceny i kursy, które nie są starsze niż okres amortyzacji

(**Opcje**®**Okres amortyzacji**). Ma domyślną wartość 900 dni dla większości lig (~ 2,5 sezonu). 4. Wprowadź niezbędne ustawienia w panelu Opcje. W szczególności ustaw nazwę ligi dokładnie w formacie:*Kraj - Nazwa ligi*. 5. Kliknij zielony przycisk strzałki na pasku narzędzi.

6. Użyj Osprzęt ® Pokaż nowe wyposażenie aby wyświetlić harmonogram rozgrywek i kursy.

Notatka: Plik ligi musi zawierać prefiks kraju, bez żadnych spacji, np. *MójKraj1.lea*.

Notatka:Odzyskiwacz danych jest tylko narzędziem do pobierania i zapisywania danych ligowych ze źródeł internetowych. Cała dalsza praca jest wykonywana przez Kreator szans.

5.5 Filtr gier

Narzędzie**Filtr gier**jest narzędziem do analizy minionych rozgrywek spełniających różne warunki: uczestniczące drużyny, sezony, wyniki po raz pierwszy/końcowy, rezultaty, dokładne wyniki, handicapy, sumy, atrybuty rozgrywek.

Narzędzie**Filtr gier**jest aktywowany poprzez wybranie pozycji menu**Narzędzia®Filtr gier**, Lub**Zawody sportowe® Zobacz gry®Użyj filtra...**lub klikając przycisk na pasku narzędzi.

31



Aby wyświetlić podzbiór gier spełniających określone warunki filtru, kliknij przyciskStosować.

Aby przywrócić formularz do pierwotnego stanu, kliknij przycisk Nastawić.

Aby dezaktywować zastosowane warunki filtra, kliknij przycisk**Anuluj zastosowanie**w formularzu kliknij przycisk **Anulować**na pasku narzędzi lub wybierz element menu**Zawody sportowe®Zobacz gry®Wszystkie gry**.

5.6 Analiza wydajności

NarzędzieAnaliza wydajności jest aktywowany poprzez pozycję menuNarzędzia®Analiza wydajności.

🇱 Performance	e analysis foi	r Wales - Cy	/mru Premie	er							
From 24.02.01	Until 29.10.2	21	DP, days 900 🔹	DP, days 900 Computation algorithm of 2015 Account tren							
	Number of games	Relative rate, %	Sum of computed probs	Relative rate, %	Successful computed probs	Success rate, %	Entropy of successful probs	Criterion Xi^2			
Home wins	647	41,4	646,3	41,6	358,1	55,35	0,2906				
Draws	370	23,7	389,7	25,1	88,7	23,98	0,3438				
Away wins	547	35,0	518,6	33,4	259,7	47,48	0,3066				
Total	1564	100	1554,6	100	706,5	126,80	0,9410	7,1965			
Over 2,5	822	58,9	870,9	60,6	514,7	62,62	0,2826				
Under 2,5	574	41,1	566,2	39,4	244,6	42,61	0,3635				
Total	1396	100	1437,1	100	759,3	105,23	0,6461				
More	-				Calculate	He	elp	Close			

To narzędzie generuje statystyki pomyślnie obliczonych kursów (prawdopodobieństw) w danej lidze. Wyniki obliczeń można traktować jako ogólny wskaźnik wspólnego działania następujących współbieżnych czynników:

1. Wydajność Kreator szanssię;

2. Przewidywalność obecnej ligi.

Aby rozpocząć analizę, kliknij przycisk**Obliczać**. Obliczone wskaźniki sukcesu przedstawiono w dwóch tabelach. Pierwsza tabela ma następujące dokładne znaczenie swoich kolumn:

Liczba gier	Liczba wygranych gospodarzy (N_1), rysuje (N_2), zwycięstwa na wyjeździe (N_2) i łączna liczba gier ($N=N_1+N_2+N_2$) w analizowanym okresie
Współczynnik względny, %	Proporcje 100* <i>N</i> 1/ <i>N</i> , 100* <i>N</i> ½/ <i>N</i> , 100* <i>N</i> 2/ <i>N</i> , a ich suma = 100%
Suma obliczonych problemów	Suma obliczonych prawdopodobieństw dla każdego meczu: wygrana gospodarzy (<i>P</i> 1), rysować (<i>P</i> x), wygrana na wyjeździe (<i>P</i> 2), i ich suma <i>P</i> x= <i>P</i> 1+ <i>Px</i> + <i>P</i> 2= <i>N</i>
Współczynnik względny, %	Proporcje 100* <i>P</i> 1/ <i>N</i> , 100* <i>P</i> 2/ <i>N</i> , 100* <i>P</i> 2/ <i>N</i> , a ich suma = 100%
Pomyślnie obliczone problemy	Suma pomyślnie obliczonych prawdopodobieństw wygranych gospodarzy (<i>S</i> 1), rysuje (<i>S</i> x), zwycięstwa na wyjeździe (<i>S</i> 2) i ich łączna suma <i>S</i> №= <i>S</i> 1+ <i>S</i> x+ <i>S</i> 2
Współczynnik sukcesu, %	Proporcje 100* <i>S</i> 1/ <i>N</i> 1, 100* <i>S</i> x/ <i>N</i> x, 100* <i>S</i> 2/ <i>N</i> 2i ich łączna suma (<i>PP</i>)
Entropia udanych prób	Suma wyrażeń -(<i>D</i> i/ <i>N</i>)*ln(<i>P</i> i) i ich suma całkowita, gdzie <i>D</i> i = 1 jeśli wynik <i>I</i> -ta gra jest zgodna z wynikiem, który prawdopodobieństwo <i>P</i> izostał obliczony. W przeciwnym razie <i>D</i> i= 0
Kryterium Xi^2	Pearson's C -test kwadratowy. Mierzy odchylenie obliczonego prawdopodobieństwa wszystkich możliwych wyników w zakresie 0:0 - 10:10 od ich rzeczywistych względnych częstości. Obecnie wprowadzone w trybie testowym, mogą zostać usunięte lub zastąpione w przyszłości.

Dwie ostatnie sumy: wskaźników sukcesu *PP*=100**S*₁/*N*₁+ 100**S*₂/*N*₂, a entropia prawdopodobieństw pomyślnych jest uważana za integralne wskaźniki wydajności/przewidywalności. Są one wyróżnione pogrubioną czcionką. Minimalna możliwa wartość entropii wynosi zero, gdy wszystkie wyniki są przewidywane z absolutną dokładnością. Wyższe wartości entropii oznaczają mniejszą dokładność przewidywania.

Druga tabela dla zakładów powyżej/poniżej jest podobna do tej opisanej powyżej.

Notatka:Prawidłowa analiza wydajności wymaga wystarczającej liczby gier z przeszłości, które zostały rozegrane przed datą rozpoczęcia analizowanego okresu. Co najmniej wszystkie gry z przeszłości w okresie amortyzacji powinny być obecne oprócz gier rozegranych po dacie rozpoczęcia.

Notatka:Bardziej szczegółowe dane dotyczące wskaźników sukcesu 1, 1X, 2, 2X dla większości obsługiwanych lig można znaleźć na stronie **Kreator szans**strona główna:<u>http://www.newhavensoft.net</u>.

5.7 Zmień nazwę narzędzia

Narzędzie **Zmień nazwę narzędzia**umożliwia użytkownikowi łatwe radzenie sobie z różnicami w nazwach tych samych zespołów z różnych źródeł. Aktywuje się poprzez pozycję menu**Narzędzia**®**Zmień nazwę narzędzia**. Użyj go, aby zmienić nazwy zespołów tylko raz. Później zmiany nazw zostaną wykonane automatycznie. Nazwa docelowa (nowa) może mieć kilka nazw źródłowych.

🗅 🚄 🔚 🔹					
Full names list		Current group		Target names list	
Abingdon United		Ashford Town (Mi		Abingdon United FC	Ī
Abingdon United FC		Ashford Town (Midd		Accrington Stanley FC	
Accrington Stanley		Ashford Town FC I	Middlesex	AFC Bournemouth	
Accrington Stanley FC		Ashford Town Middle	sex	AFC Fylde	
AFC Bournemouth				AFC Sudbury	
AFC Fylde				AFC Wimbledon	
AFC Sudbury				Aldershot Town FC	
AFC Wimbledon				Alfreton Town FC	
AldershotTown				Altrincham FC	
Aldershot Town FC				Andover FC	
Alfreton Town				Arlesey Town FC	
Alfreton Town FC			Search 📃	Arsenal FC	
Altrincham				Ashford Town FC Middlesex	
Altrincham FC		Add as source	Add as target	Ashford Town Kent	
Andover		b I	Delete many	Ashton United FC	
Andover FC		New group	Delete group	Aston Villa FC	
Arlesey Town		Add group		Atherstone Town FC	
Arlesey Town FC		Auu group		Aveley FC	
Arsenal				Aylesbury United FC	
Arsenal FC				Bacup Borough FC	
Ashford Lown (Kent)				Bamber Bridge FC	
Ashtord Lown (Mi				Banbury United FC	
Ashford Town (Midd				Banstead FC	
Ashford Town FC Middlesex				Barnet FC	
Ashford Lown Kent				Barnsley FC	
Ashford Town Middlesex				Barrow AFC	
Ashton United				Barton Rovers FC	
Ashton United FC				Bashley FC	
Aston Villa				Basingstoke Town FC	
Aston Villa FC				Bath City FC	
Atherstone I own				Beaconstield SYCUB FC	
	-			Bedford Town FC	

Zmień nazwę narzędziaformularz jest podzielony na trzy widoki listy. Nazwy zespołów docelowych (nazwy, na które mają zostać zmienione nazwy) są wyróżnione pogrubioną czcionką. Lewy widok listy zawiera pełną listę wszystkich nazw zespołów, w tym stare i nowe. Środkowy widok listy zawiera bieżącą grupę zmiany nazw, która składa się z nazwy docelowej (pogrubiona) i jednej lub więcej nazw źródłowych. Prawy widok listy zawiera tylko nazwy docelowe. Wybranie dowolnego elementu w lewym lub prawym widoku listy powoduje wyświetlenie całej grupy, do której należy ten element.

Dostępne przyciski umożliwiają dodawanie nazw źródłowych i docelowych, przypisywanie nazw jako celów, tworzenie nowych grup zmian nazw, usuwanie grup i dodawanie nowych grup do listy zmian nazw.

Domyślnie pliki ze zmienionymi nazwami mają standardową nazwę**Zmień nazwę.ren**. Ta standardowa nazwa jest również używana przez**Odzyskiwacz** danych narzędzie służące do zapisywania wyników poprzednich gier lub spotkań.

5.8 Przestrzeń kulek 3D

Przestrzeń kulek 3Djest narzędziem rekreacyjnym, które implementuje zachowanie piłek nożnych w przestrzeni fizycznej z zastosowaną grawitacją lub bez niej, zgodnie z głównymi prawami zachowania. W trybie pełnoekranowym, bez tła ścian, może być używany jako oryginalny wygaszacz ekranu.



Użytkownik ma dostęp do kilku opcji po naciśnięciu następujących klawiszy:

- R Uruchom ponownie
- **G** Włącz/wyłącz grawitację
- **H** Ruch w płaszczyźnie poziomej
- **V** Ruch w płaszczyźnie pionowej
- **B** Ruch na trawie (podobny do bilarda)
- +,= Przyspiesz ruch
- Rozluźnij ruch
- S Włącz/wyłącz efekty dźwiękowe
- W Włącz/wyłącz tło ścian
- **M** Dodaj więcej piłek
- L Usuń kulki
- **P / N** Pełny / normalny ekran

Powyższe opcje są dostępne również po kliknięciu prawym przyciskiem myszy i wybraniu elementu w menu podręcznym. Ostatni element w menu podręcznym**Krótkie ramy...**zapisuje krótką klatkę bieżącej sceny do pliku bitmapowego.

Dodatkowo użytkownik może poruszać się po scenie przy pomocy następujących klawiszy:

35

A	Skręć w prawo
SS	Skręć w lewo
ñ-à	Przesuń w prawo
ñ-ß	Przesuń w lewo
А	Wystąpić
А	Przesuń się do tyłu
ñ-á	Zmieniać bieg na wyższy
ñ-â	Zmieniać bieg na niższy
PgUp	Spojrzeć w górę
PgDn	Patrzeć w dół
Dom	Powrót do pozycji początkowej

Notatka:Włączenie grawitacji ostatecznie kończy ruch z powodu utraty energii. Jednak można go kontynuować, naciskając <+> klucz od czasu do czasu.

Notatka:Strata energii kinetycznej spowodowana nieelastyczną interakcją pomiędzy zderzającymi się obiektami jest skuteczna jedynie w przypadku przyłożonej grawitacji.

6 Przewodnik po kreatorze palików

6.1 Przegląd i podstawowa koncepcja

*Czarodziej palika 4*jest nową wersją oprogramowania do podejmowania decyzji generującego optymalną strategię obstawiania. Wykorzystując zaawansowaną analizę prawdopodobieństwa, bezpośrednio instruuje obstawiającego, jaka struktura zakładu jest preferowana, a także jaki jest konkretny rozkład funduszu zakładów. W przeciwieństwie do prostych programów opartych na kryterium Kelly'ego, **Czarodziej palika**pozwala na zastosowanie realistycznego zakresu wzrostu kapitału i określenie prawdopodobieństwa osiągnięcia docelowego funduszu.

Czarodziej palika 4jest napędzany teoretycznie przez nowe twierdzenie, a praktycznie przez nowy silnik optymalizacji wielowymiarowej. Ma najwyższą wydajność i zapewnia większe możliwości dla typera.

Gracz zazwyczaj stawia zakłady intuicyjnie, równoważąc kursy bukmachera ze swoją wiedzą na temat przebiegu wydarzeń. Zdecydowanie zadanie gracza nie jest łatwe, ponieważ wiele wydarzeń/kursów oferowanych przez bukmachera musi zostać połączonych. Następnie należy podjąć decyzję, ile i w jakich kombinacjach postawić stawkę. Oczywiste jest, że obstawianie wszystkimi dostępnymi pieniędzmi prędzej czy później zakończy się całkowitą stratą. Z drugiej strony obstawianie małą kwotą daje szansę na wygranie niczego wielkiego. Gdzieś musi być złoty środek... i to **istnieje!Czarodziej palika**jest na tyle sprytny, że potrafi znaleźć takie medium dla najbardziej dochodowej kombinacji spośród tysięcy możliwych.

Aby efektywnie korzystać z tego programu, typer musi zrozumieć prostą zależność między prawdopodobieństwem zdarzenia a kursami. Istnieją dwa rodzaje kursów: kursy liniowe (oferowane przez bukmachera) i kursy uczciwe. Te drugie są po prostu odwrotną wartością prawdopodobieństwa zdarzenia. Gdyby kursy uczciwe były równe kursom liniowym, bukmacher miałby zerowy zysk w dłuższej perspektywie, a typer nie miałby żadnych korzyści. Dlatego kursy liniowe zawsze muszą być niższe niż kursy uczciwe, dopóki bukmacher chce mieć zysk. W przeciwnym razie typer ma warunki wstępne, aby wygrać, a bukmacher przegrać.

Rozważmy kurs liniowy = 2,0. Z punktu widzenia bukmachera prawdopodobieństwo zdarzenia jest mniejsze niż 1/2,0 = 50%, a ta różnica stanowi jego marżę zysku. Gracz intuicyjnie obstawia to zdarzenie, jeśli jego zdaniem uczciwe kursy są mniejsze niż 2,0 (powiedzmy 1,5), czyli prawdopodobieństwo zdarzenia wynosi około 1/1,5 = 67%. Te dwie wartości są głównymi danymi wejściowymi dla programu. I oczywiście,**Czarodziej palika**wygeneruje

optymalna struktura zakładów tylko wtedy, gdy uczciwe kursy są niższe niż kursy liniowe. W przeciwnym razie obstawianie nie ma sensu!

To dobry pomysł dla poważnych graczy, aby z niego skorzystać **Kreator szans**możliwości predykcyjne pozwalające na obliczenie uczciwych szans na podstawie wyników.

6.2 Interfejs użytkownika

Prawie wszystkie**Czarodziej palika**funkcje są dostępne z głównego formularza, który wyświetla również podsumowanie danych wejściowych i wyjściowych. Główny formularz składa się z następujących elementów:

• Menu i pas	ek narzędzi			
filø Bøts	s Variants	Options	Run Help	
🗋 🚄 🖡		t 🔷 🔊	▶ STT	•

Za pomocą elementów menu i przycisków paska narzędzi możesz otwierać i zapisywać pliki wejściowe, drukować formularze, przeglądać raporty, aktualizować status zakładów, rozpoczynać i zatrzymywać obliczenia, cofać zmiany, aktywować konwerter kursów i wyświetlać pomoc.



Panel sterowania służy do dostosowania głównych parametrów przed rozpoczęciem obliczeń: prawdopodobieństwa ufności (**Konferencja P**), dostępny fundusz (bankroll) (**Fundusz**), minimalna stawka (**Min szt.**), fundusz docelowy (**Cel**), minimalna kwota rezerwy (**Minimalna x0**)w % Funduszu, sposób obliczeń (**Tryb**), maksymalna liczba zdarzeń w zakładach akumulowanych (**Akumuluj**), maksymalna liczba podskładników w zakładzie złożonym (**S/komp**) i czy uwzględnić zamknięte zakłady.

Tabela zakładów

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

Tabela zakładów zawiera zwykłe zakłady wraz z odpowiednimi informacjami. Podczas podawania kursów z**Kreator szans**, wszystkie komórki tej tabeli są wypełniane automatycznie, z wyjątkiem ostatniej kolumny, która może być aktualizowana po zakończeniu wydarzenia. Tabela zakładów może zawierać do 26 różnych zwykłych zakładów. Wszystkie komórki w tej tabeli są edytowalne.

Tabela wariantów

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

Ta tabela pokazuje wyniki obliczeń. Zobacz temat Wyniki obliczeń, aby uzyskać więcej szczegółów.

Tryb obliczeń i całkowita liczba obliczonych wariantów są wyświetlane na pasku stanu pod tabelą.

6.3 Wprowadzanie danych

Prawdopodobieństwo pewności

Użyj pola wprowadzania**Konferencja P**aby wprowadzić wymagane prawdopodobieństwo pewności. Prawdopodobieństwo pewności jest miarą niezawodności. Ma wpływ na niezawodną liczbę rund wymaganych do osiągnięcia funduszu docelowego. Zazwyczaj prawdopodobieństwo pewności jest ustawione na 0,95 (wartość domyślna). Oznacza to, że 95% jednolitych sekwencji**R95**rundy zakładów zakończą się sukcesem w osiągnięciu funduszu docelowego.

Dostępne fundusze

Użyj pola wprowadzania **Fundusz**aby ustawić dostępny fundusz zakładów (bankroll). Musi być on większy lub równy minimalnej stawce.

• Minimalna stawka

Użyj pola wprowadzania**Min szt**.wprowadzić dozwoloną minimalną stawkę. Zazwyczaj bukmacherzy ustalają minimalną stawkę między \$1 a \$10. Minimalna stawka może być również ustawiona na zero (właściwie na 1 cent).

• Fundusz docelowy

W polu wprowadzania danych wprowadź docelowy fundusz**Cel**być większe niż dostępne fundusze. Nie ma sensu ustawiać tego parametru na tyle, na ile jest to pożądane, aby wygrać w dłuższej perspektywie, ponieważ podstawowa niedokładność w ocenie uczciwych kursów może skutkować postępującą akumulacją błędu prawdopodobieństwa, a zatem niebezpiecznym nadmiernym obstawianiem. Dlatego im dokładniejsze są uczciwe kursy, tym większa wartość**Cel**może być określony. Zazwyczaj fundusz docelowy jest 10-100 razy większy niż fundusz dostępny.

Minimalny fundusz rezerwowy

Określ minimalny fundusz rezerwowy w % dostępnych funduszy, używając pola wyboru**Min. x0**Ma sens, aby pewna kategoria użytkowników określiła tę wartość w celu uniknięcia niebezpiecznego przelicytowania.

· Zakłady zwykłe

Zakłady zwykłe wpisuje się do tabeli zakładów w rzędach**A,B,C...,Z**albo karmiąc szanse od**Kreator szans**(zobacz temat Wprowadzanie kursów do Kreatora stawek) lub ręcznie.

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

Można wprowadzić do 26 zwykłych zakładów. Użytkownik może edytować wszystkie wpisy w tabeli zakładów. Gdy pewna komórka jest zaznaczona w trybie nieedytowanym, naciśnięcie kombinacji klawiszy **<Ctrl-Del**>usuwa aktualny zakład. Naciśnięcie **<Ctrl-Ins**>wstawia pusty zakład w bieżącym wierszu. Tryb edycji jest przełączany przez naciśnięcie klawisza **<F2**>. Jeśli zakłady są wprowadzane ręcznie, należy wypełnić co najmniej dwie kolumny: kursy uczciwe i kursy liniowe w notacji dziesiętnej.

Aby zaktualizować status zwykłych zakładów, kliknij przycisk **Aktualizuj status**.

📀 na pasku narzędzi lub wybierz element menu**Zakłady**®

Notatka:Kursy liniowe muszą być większe niż odpowiadające im kursy uczciwe. W przeciwnym razie obstawianie nie ma sensu!

Użytkownik może również otworzyć wcześniej zapisany plik wejściowy, klikając przycisk **bierając pozycję menuPlik** ®**Otwarte**.Jeżeli plik wejściowy znajduje się w**Kreator szans**katalog, można go szybko wybrać z rozwijanego pola pliku na pasku narzędzi. Zaleca się umieszczanie plików wejściowych w tym katalogu.

Aby wyczyścić wszystkie dane wejściowe i wprowadzić nowy zestaw zakładów, kliknij przycisk elementu menu**Plik®Nowy**.

na pasku narzędzi lub wybierz

Aby zapisać dane wejściowe wraz z wybranymi wariantami zakładów do pliku, kliknij przycisk lub **m** na pasku narzędzi, wybierz pozycję menu**Plik®Ratować**.

6.4 Wykonywanie obliczeń

Upewnij się, że wszystkie wybrane zakłady podstawowe spełniają warunek**Sprawiedliwy < Linia**.

Aby rozpocząć obliczenia, kliknij przycisk, naciśni klawisz <F9> lub wybierz pozycję menuUruchomić®Start.

Czas obliczeń zależy głównie od następujących czynników:

· Liczba wybranych zakładów niezależnych (A..Z);

• Ustawienia opcji**Ogranicz akumulatory poprzezIOgranicz podkomponenty według**. Im mniej wartości zostanie wybranych, tym mniej czasu potrzeba (patrz opcje Stake Wizard). Jednocześnie mniej wartości oznacza bardziej ograniczone wyjście z mniejszymi oczekiwanymi wygranymi.

• Minimalne ograniczenie stawki (**Min szt.**na Panelu sterowania). Wartość zerowa może spowodować ogromny wynik z dłuższym czasem obliczeń.

Liczba możliwych struktur zakładów (wariantów zakładów) zależy od liczby niezależnych zakładów jako potęgi 2 minus 1. Na przykład dla trzech niezależnych zakładów**A, BIC**, możliwe 2₃-1 = 7 wariantów zakładów to:

39

1)A-zakład pojedynczy;
 2)B-zakład pojedynczy;
 3)C-zakład pojedynczy;
 4){AB}-zakłady pojedynczeA, Bi zakład akumulowanyAB;
 5){PRZED CHRYSTUSEM}-zakłady pojedynczeB, Ci zakład akumulowanyPRZED CHRYSTUSEM;
 6){AC}-zakłady pojedynczeA, Ci zakład akumulowanyklimatyzacja;

7){ABC}-zakłady pojedynczeA,B,Ci zakłady akumulowaneAB,PRZED CHRYSTUSEM,klimatyzacja,ABC.

Każdy z powyższych zakładów zawiera maksymalnie 2_N-1 składników, gdzie N-liczba zdarzeń w danym zakładzie złożonym. Wymienione ograniczenia mogą jednak zmniejszyć liczbę komponentów, a zatem również oczekiwane wygrane.

Aby zatrzymać długotrwałe obliczenia, kliknij przycisk ^{IIII}, naciśnij klawisz <**F10**> lub wybierz pozycję menu **Uruchomić**®**Zatrzymywać się**.W takim przypadku zbiór wyników będzie niekompletny i nie ma gwarancji, że optymalny wariant zakładu został już znaleziony.

Przebieg obliczeń obrazuje pasek postępu znajdujący się na dole formularza.

6.5 Wyniki obliczeń

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

Wyniki obliczeń przedstawiono w tabeli wyjściowej wariantów:

Dokładne znaczenie jego kolumn jest następujące:

Warianty	Wariant zakładu (struktura).				
Р%	Zmniejszone prawdopodobieństwo sukcesu w pojedynczej rundzie.				
R95	Liczba rund niezbędnych do osiągnięcia funduszu docelowego przy określonym prawdopodobieństwie ufności (domyślnie 95%).				
Zachwycać się	Średnia liczba rund niezbędnych do osiągnięcia funduszu docelowego				
Z sukcesem%	Współczynnik wzrostu funduszu w pojedynczej udanej rundzie (w %).				
Z średnia%	Średni współczynnik wzrostu funduszu w pojedynczej rundzie (w %).				
L	Obniżone kursy linii.				
x0	Fundusz statyczny, tzn. kwota, która ma być odłożona.				
x1, x2,	Złożone elementy zakładu i ich kwoty.				

Wariant zakładu ujęty w nawiasy klamrowe oznacza złożony zakład wieloskładnikowy. Zakład złożony zawiera zbiór wszystkich możliwych zakładów akumulowanych (w tym zakładów pojedynczych) składających się z zakładów elementarnych danego wariantu. Zestaw może być niekompletny w zależności od ograniczeń użytkownika nałożonych na maksymalną liczbę członków akumulatora, maksymalną liczbę podskładników i minimalną kwotę stawki.

Kliknięcie nagłówków tabeli wariantów powoduje posortowanie wyników. Domyślnie wyniki są sortowane według niezawodnej liczby rund (R95), która jest uważana za główne kryterium efektywności zakładów w regularnym

tryb. Kryterium sortowania jest wskazane przez podkreślony nagłówek.

Całkowita liczba obliczonych wariantów jest wyświetlana na pasku stanu. Użytkownik może przejrzeć do 100 posortowanych wariantów, przewijając wiersze, jednak najlepsze z nich są wyświetlane na górze listy. W zestawie wyników nie uwzględniono wariantów wymagających więcej niż 10000 rund.

Korzystanie z menu**Warianty**, użytkownik może wybrać/odznaczyć warianty zakładów, przeglądać raporty, sortować warianty i czyścić tabelę. Wybrane warianty są wyróżniane przez konfigurowalny styl czcionki i kolor (patrz opcje Kreatora stawek). Są one zapisywane w plikach stawek (STK) wraz z zestawem zwykłych zakładów. Wybranie wszystkich wariantów z dalszym zapisem może skutkować dużym plikiem stawek.

Aby wydrukować formularz główny, który wyświetla podsumowanie danych wejściowych i wyjściowych, kliknij przycisk lub wybierz pozycję menu**Plik®Wydrukuj formularz**.



Dane wejściowe i wyniki obliczeń można wyeksportować do pliku Excel (XLS) za pomocą pozycji menu **Plik**® **Eksportuj do pliku**.

6.6 Raporty dotyczące zakładów

Aby wyświetlić raporty dotyczące wybranych wariantów zakładów, kliknij przycisk 🎉 na pasku narzędzi wybierz element menu Warianty®Wyświetl raportylub naciśnij kombinację klawiszy <**Ctrl-R**>.

Print	P-Dia	gram									
E -1	EGP+D	IN 🔼	Parameter	Su	m	GP	EHN				
	EGP+DF		Stake	21,17	/ 1	4,53	6,64				
L.	GP+EHN		Fair	1,987	/ 2	,6	5,18				
	🕂 GP		Line	4,941	7	,2	15,75				
	+ EHN		Max outcome	209,2	2 1	04,62	104,58				
	GP+FHI		Actual outcor	ne 82,8	1	3,08	69,72				
÷-1	EG+HNF	, i	Gain	61,63	3 -1	1,45	63,08				
)	Status	won	lo	ost	won				
	EGP+CI	DH	Probability, 9	50,3	3	8,5	19,3				
	DEG+HI	P	R95, rounds	30,41	1						
œ-4	EG+CHF	• 🔽	R ave, rounds	12,29)						
Bet	Date	League	Home team	Away t	eam	Туре	of bet	Fair	Line	Status	
G	01.10.05	Scotland	Aberdeen	Motherwo	ell	AHO ho	me 0 : %	1,97	4	2:2 lost ½	E
Ρ	01.10.05	Austria	Salzburg	SV Ried		d/chanc	e 1X	1,32	1,8	2:0 won	
E	01.10.05	Scotland	Livingston	<u>Celtic</u>		d/chanc	e 12	1,2	1,5	0:5 won	
Н	01.10.05	Scotland	Dundee United	Kilmarno	<u>ck</u>	AHO aw	ray 0 : 14	1,91	3	0:0 won ½	
N	01.10.05	Austria	Superfund	Rapid Wi	ien	home w	in	2,26	3,5	2:0 won	

Sprawozdania przedstawiane są na formularzu:

Raporty podsumowują najważniejsze parametry zakładów: wysokość stawki, uczciwe i liniowe kursy, maksymalny i rzeczywisty wynik, zysk, status składników zakładu, prawdopodobieństwo wygranej, niezawodną i średnią liczbę rund.

Składniki zakładu złożonego są wyświetlane w osobnych kolumnach. Kolumna**Suma**zawiera podsumowanie wybranego zakładu.

Gdy użytkownik wybierze zakład z kontrolki widoku drzewa w lewym górnym rogu formularza, raport jest natychmiast wyświetlany w prawej tabeli. Czerwone strzałki wskazują na udane zakłady z dodatnią wartością zysku, podczas gdy niebieskie strzałki pokazują częściowo lub całkowicie przegrane zakłady. Tabela na dole formularza wyświetla zawartość i status wszystkich zwykłych komponentów zakładów. Status zakładów można zaktualizować, wybierając element**Aktualizuj status**w menu podręcznym.

Drukowanie raportu

Aby wydrukować pełny raport, wybierz element**Wydrukować®Pełny raport**albo z górnego menu, albo z menu podręcznego. Aby zaoszczędzić papier, wydrukuj po prostu kupon, wybierając element**Wydrukować®Kupon na stawkę**.

· Schemat rozkładu ryzyka



Aby obejrzeć*Dystrybucja ryzyka*diagram, wybierz element menu**Diagramy®Dystrybucja ryzyka**. Diagram rozkładu ryzyka przedstawia rozkład obliczonych prawdopodobieństw, które odnoszą się do możliwych poziomów współczynnika

współczynnik straty/wzrostu funduszu =(bankroll-kwota zakładu + wygrana brutto)/(forsa),

znany również jako zwrot z inwestycji (ROI), jeżeli jest wyrażony w procentach w stosunku do kapitału (**Fundusz**na formularzu). Diagram dystrybucji ryzyka pokazuje również skonsolidowane szanse na przegraną (minus) i wygraną (plus).

· P-diagram

Aby obejrzeć *P*-diagram dla wybranego zakładu, wybierz pozycję menu**Diagramy®Schemat P**.

P-diagram przedstawia zależność funkcjonalną między makro-prawdopodobieństwem *P* statyczna część bankrolla *k*₀. Relacja ma maksimum odpowiadające najmniejszej liczbie rund wymaganych do osiągnięcia funduszu docelowego i optymalną wartość części statycznej. Więcej szczegółów można znaleźć w temacie Tło matematyczne.

6.7 Podłoże matematyczne

Prawa autorskie © 1999-2025 Newhaven Software Ltd.

W tym temacie przedstawiono przejrzysty i matematycznie rygorystyczny sposób obliczania optymalnych parametrów zakładu w zwykłym przypadku. To ostatnie oznacza, że parametry wejściowe nie mają swoich skrajnych wartości (np. uczciwe kursy = 1,01, podczas gdy kursy liniowe = 5,0), a ograniczenie minimalnej stawki nie ma swojego możliwego wpływu.

W przeciwieństwie do prostej metody opartej na kryterium Kelly'ego, ta pozwala graczowi na wykorzystanie realistycznego zakresu kapitału

wzrostu i określenia prawdopodobieństwa pewności osiągnięcia funduszu docelowego. Dwie metody dają identyczne wyniki, jeśli fundusz docelowy jest nieskończony.

Rozważmy jednolitą sekwencję Nrundy zakładów, z których źrundy zakończyły się sukcesem iF rundy nieudane.

W wyniku jednej udanej rundy, pula środków wyniesie:

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

Gdzie

X-dostępny fundusz zakładów (bankroll); ko-statyczna część funduszuX; L-obniżone kursy liniowe; Z-czynnik wzrostu funduszu;

W wyniku pojedynczej awarii fundusz zmniejszy się do:

 $x' = k_0 x$.

*ż*udanych rund i *F*niepowodzenia spowodują, że fundusz docelowy:

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

Powyższe wzory pozwalają wyrazić \dot{z} IFjako funkcjax, X, L, n, Iko:

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

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

Prawdopodobieństwo nie większe niż*F*niepowodzeń przed zebraniem jak największej liczby*ż*sukcesy są opisane przez całkową (kumulatywną) formę rozkładu Pascala:

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

Gdzie

P-prawdopodobieństwo sukcesu w pojedynczej rundzie; **G** -funkcja gamma; *F*-funkcja hipergeometryczna.

Jest on równy rozkładowi dwumianowemu ujemnemu w przypadku wartości całkowitych Żi FTerminu prawdopodobieństwo makro używamy dla Pw kontekście parametrów zakładów.

Typowy związek funkcjonalny (*P*-diagram) pomiędzy makro-prawdopodobieństwem *P* część statyczna *k*0, pod warunkiem, że To*x, X, L, n, p*są stałymi parametrami, których maksimum odpowiada najmniejszej liczbie rund potrzebnych do osiągnięcia funduszu docelowego, a optymalna wartość części statycznej:



Aby uzyskać optymalne parametry zakładu, Czarodziej palikarozwiązuje układ równań:

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

GdzieA -prawdopodobieństwo pewności,

w odniesieniu do nieokreślonych: liczba rund Ni część statyczna k_0 . Dokonuje się tego dla każdej struktury zakładu spośród tysięcy możliwych.

Aby zastosować powyższe wzory, musimy skonstruować zakład złożony, a następnie przedstawić go jako zakład abstrakcyjny o jednym składniku i określonych wartościach *P*I*L*((obniżone kursy na linię).

W poprzednich wersjach**Czarodziej palika**, struktury zakładów składały się wyłącznie z niezależnych zdarzeń. W szczególności nie dopuszczały zakładów systemowych, takich jak**AB + BC + AC**które zmniejszają ryzyko zakładów. Jednak regularne zakłady systemowe są dalekie od optymalnego rozkładu bankrollu. Poniższe twierdzenie rozwiązuje ten problem.

TwierdzenieMaksymalna możliwa wartość średniego współczynnika wzrostu funduszu*Z*osiąga się poprzez optymalne podział kapitału pomiędzy2*w*-1możliwych jednoczesnych stawek i jest ona określana przez następujące wyrażenie:

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

Gdzie

InZzdrowaśka-oczekiwanie matematycznelnZ;

*P*_{*i*}-prawdopodobieństwo*I*-te zdarzenie, równe1/*F*_{*i*}, Gdzie*F*_{*i*}-uczciwe szanse;

*Q_{F-w}*prawdopodobieństwo" zakładów sportowych*I*-te zdarzenie, równe1/*Li*, Gdzie*L*-współczynniki wypłaty (znane również jako współczynniki liniowe) szanse);

N-liczba wybranych niezależnych zdarzeń.

Możliwe stawki obejmują *N*zakłady systemowe (kombinacje) typu (*m*, *N*), Gdzie *M*=1..*N*. Każdy zakład systemowy zawiera *C*_M *NM*-fold accumulator bets. W szczególności możliwe stawki obejmują *N*pojedynczy zwykłe zakłady i jeden *N*-fold accumulator bet. W ogólnym przypadku optymalne zakłady systemowe nie są ekwipartycjonowane.

Dowód jest trywialny dla pojedynczego zdarzenia z tylko jedną możliwą stawką. W tym ostatnim prostym przypadku optymalna stawka jest równa optymalnej stawce Kelly'ego (*P-Q*)/(1 -*Q*). Dla *N*>1. Dowód jest dość skomplikowany nawet dla *N*= 2. Jednak używając**Czarodziej palika**dzięki wielowymiarowemu silnikowi optymalizacji można obliczyć optymalne stawki i zweryfikować twierdzenie numerycznie dla większego *N*S.

Powyższy wzór oznacza, że $Z_{zdrowaśka}$ może być niewiarygodnie wysoki, pod warunkiem znalezienia wystarczającej liczby odpowiednich zdarzeń ($F_{i} < L_{i}$). Ale cena jest ogromna, liczba stawek.

Na przykład dla 26 zdarzeń mających $F_{r}=1,5$ i $L_{r}=1.7$, należy umieścić co najmniej 2₂₆-1 = 67108863 różnych stawek, aby osiągnąć 40,2% średniego wzrostu funduszu w jednej rundzie! Jednak ograniczenia praktyczne, takie jak minimalne ograniczenie stawki lub rozsądna liczba jednoczesnych stawki oczywiście zmniejszają efektywną wartość $Z_{zdrowaśka}$.

Z punktu widzenia zakładów konwencjonalnych istnieją tylko dwa wyniki danego zdarzenia: wygrana lub przegrana. Podstawowy zakład z prawdopodobieństwami *PI*I1 - *PI*,odpowiednio. Inne obszary działalności człowieka zależne od prawdopodobieństwa (np. zarządzanie inwestycjami) mogą obejmować więcej wyników zdarzenia.

W przypadku zdarzeń o wielu wynikach twierdzenie można uogólnić w następujący sposób:

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

Gdzie *P_{ja}*-prawdopodobieństwa*J*-ty wynik w*I*-te wydarzenie;

 $1/Q_{ja}=L_{ja}$ -współczynniki wypłaty dla*J*-ty wynik w*I*-te wydarzenie; *V*-liczba możliwych wyników w*I*-tego wydarzenia.

W najprostszym przypadku pojedynczego zdarzenia (N = 1)z jednym wynikiem (W = 1), mielibyśmy $p = 1, k = 1 - k_0 = 1, IZ_{zdrowaśka} = 1/Q = L$.

Utożsamianie $Z_{zdrowaśkaI}$ (całkowita część stawki w bankrollu) złożonego zakładu (N > 1) do tych wartości pojedynczego zakładu i rozwiązywanie układu równań względem nieoznaczoności P_{IL}

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

umożliwia przedstawienie zakładu złożonego o wielu składnikach jako abstrakcyjnego zakładu pojedynczego, a następnie optymalizację wartości *k*=1 - *k*oużywając funkcji makro-prawdopodobieństwa.

7 Co nowego w wersji 2.90 "Live Magic"

- Przeprojektowano klasyfikację; dodano interaktywne formularze 5-, 10- i 15-punktowe;
- Kursy rynkowe są dostępne we wszystkich widokach kursów;
- · Eksport kursów rynkowych dla wielu lig został rozszerzony na cały Widok ogólny;
- Dodano filtr daty i godziny dla eksportowanych kursów;
- Dodano przyciski nawigacyjne lig na pasku narzędzi;
- Dodano wskazówki dotyczące ocen/ogólnych trendów do kursów BTS.

W wersji 2.80

• Dodano nowe narzędzie **Zmień nazwę narzędzia**co umożliwia użytkownikowi łatwe radzenie sobie z różnicami w nazwach tych samych zespołów, wynikającymi z różnych źródeł;

• Rozszerzona forma**Grupy i zasady rankingowe**, dodawano punkty za przegrane mecze (w ligach hokejowych i niektórych ligach koszykówki);

Rozszerzona formaAnaliza wydajności, dodano możliwość zmiany okresu amortyzacji;

Zaktualizowano narzędzieOdzyskiwacz danych(wersja 3.4).

W wersji 2.75

• Nowa wersja narzędzia**Odzyskiwacz danych**(v3.1) działa szybciej i jest bardziej niezawodna; dodano sporty związane z tenisem i rugby;

Dodano pasek postępu w formularzu głównym, aby pokazać proces ładowania kursów rynkowych.

W wersji 2.70

- · Nowe narzędzie Filtr gier pozwala na analizę minionych gier w różnych warunkach;
- · Do narzędzia dodano piłkę ręczną i siatkówkę Odzyskiwacz danych;
- Nowa funkcjaArbitrażdodano do narzędziaKonwerter kursów;

• Dodano nową funkcję **Wskazówki dotyczące trendów**: teraz zapobiega to cieniowaniu komórek na zielono, gdy rynek idzie w górę.

W wersji 2.60

- Nowa funkcja do wyświetlenia *Wszystko*gry w trakcie rozgrywki na jednym formularzu;
- Nowe pole rozwijane na pasku narzędzi do wyboru sportu. Teraz wszystkie ligi są podzielone według sportu;
- Nowy przycisk paska narzędzi dla narzędziaOdzyskiwacz danych;
- Nowy przycisk paska narzędzi dla często używanego polecenia menuZawody sportowe®Aktualizacja z pliku.

W wersji 2.55

- · Dodano kursy rynkowe od 9 wiodących bukmacherów dla wszystkich typów kursów;
- · Nowa funkcja wCzarodziej palikanarzędzie pozwala na importowanie i scalanie zdarzeń z plików innego stake'a;
- · Nowa opcja w Czarodziej palikanarzędzie umożliwiające zarezerwowanie określonego % kapitału poza obstawianiem;
- Szybkie przełączanie stałych kursów pomiędzy1-X-2i linię pieniężną (lub kurs na remis-brak zakładu).

W wersji 2.50

- Obsługa ogromnych lig liczących do 1024 drużyn lub graczy i nieograniczona liczba gier;
- Nowy algorytm obliczeniowy (2015) zapewnia lepszą wydajność przewidywania;
- · Nowy wygląd formularza głównego, większy ekran i przewijany obszar tabel kursów;
- · Większa liczba wyliczonych kursów ponad 100 na zdarzenie i aż do 124 zdarzeń na ligę.
- Nowe narzędzie Odzyskiwacz danych przeszukuje strony internetowe pod kątem wyników sportowych i terminarzy.
- W dodatkuAtakIObronazmienne siły dla lepszego zrozumienia umiejętności zespołu;
- Dodano nowy typ kursów Obie drużyny strzelą golawraz z jego alternatywą;
- · Zunifikowana tabela gier i meczów umożliwiająca lepsze zarządzanie meczami; koniec z ukrytymi meczami;
- Opcja automatycznych aktualizacji w nocy;
- Ulepszona logikaAktualizacja z plikufunkcja; wyniki, mecze i nowe filtry drużyn;
- Dodano opcję Baza porównawcza trendówdo precyzyjnego dostrajania wskazówek dotyczących trendów;
- Prezentacja azjatyckiej bazy handicapowej w postaci liczby lubm : n;
- Bardziej niezawodne obliczenia w narzędziuKonwerter kursów;
- Dodano możliwość dodawania lub usuwania wszystkich atrybutów gier w menuZawody sportowe®Dodaj/usuń atrybuty;
- Dodano możliwość ręcznej edycji zmiennych siły zespołów w zakresie *delta*poprawki do obliczonych wartości.

W wersji 2.20

- Obsługa trzech zestawów kursów w piłce nożnej na okresy meczowe: pełnyczas, Pierwszyczas idrugiczas;
- Szybsze aktualizacje w trakcie gry dane na żywo odświeżają się co5 sekund;

- Nowa opcja do włączaniawł./wył.sygnał dźwiękowy na zakończenie pełnej aktualizacji i operacji eksportu;
- Obsługa ustalonej daty rozpoczęcia okresu amortyzacji w połączeniu z ustaloną długością wartości zmiennej;
- Nowe polecenie menuZespoły®Zmień nazwy wielu zespołówupraszcza łącze danych zOW Data Miner.

W wersji 2.10

- Wsparcietenissport;
- Obsługa ogromnych lig liczących do 511 drużyn lub graczy i obejmujących do 65535 gier;
- Eksport Czarodziej palikawprowadzanie danych i wyników do plików Excel (XLS);
- Możliwość wyłączenia wyświetlania znaków diakrytycznych w nazwach drużyn, co jest niezbędne w przypadku ustawień regionalnych innych niż łacińskie.

W wersji 2.05

- · Wyświetlanie aktualnych informacjibwinstałe kursy rynkowe1 X-2 1X 2X;
- Wyświetlanie wskazówek dotyczących analizy trendów poprzez kolorowanie komórek szans;
- · Eksport wyników analizy turnieju do plików Excel (XLS);
- · Eksportuj kursy do plików CSV rozdzielonych przecinkami (oprócz plików XLS);
- · UlepszonyCzarodziej palika 4 format pliku interfejsu użytkownika i stawki (STK);
- · Dodano diagramy rozkładu ryzyka doCzarodziej palikaraporty.

W wersji 2.00

• Wyniki na żywo i uczciwe kursy na żywo;

 Nowy algorytm obliczeniowy (2007) optymalizuje wydajność w oparciu o nowe, niezawodne kryterium – entropię prawdopodobieństw pomyślnych;

- · Naprawiono błąd "błędnych sum" w algorytmie obliczeniowym 2006;
- Nowy algorytmCzarodziej palika 4zapewnia większe możliwości w oparciu o nowe twierdzenia;

• Większa forma z poziomym podziałem; liczba par, które można wyświetlić jednocześnie, jest dwukrotnie większa (24);

- Dłuższe nazwy zespołów (do 30 znaków);
- · Obsługa czasu rozpoczęcia meczu i wyników pierwszej połowy w tabelach gier i plikach ligowych;
- Aktualizacje z plików Excel;
- · Wyświetlanie miejsc i punktów w tabeli drużyn; obsługa punktów karnych;
- · Rozszerzone narzędzie do analizy wyników dodano over/under;
- Ulepszone narzędzie do analizy turnieju użytkownik może wybierać między szybkością a dokładnością, dodano tabelę wyników.

W wersji 1.96

- · Rozpoznanie nowego formatu plików ligowych używanych w wersji 2.00 i wyższych;
- Kilka drobnych usprawnień.

W wersji 1.95

- Zoptymalizowane aktualizacje internetowe, koniec z zbędnym ruchem;
- · Ulepszony algorytm rozpoznawania dla nowych plików soccerway;
- Automatyczna konfiguracja serwera proxy LAN.

W wersji 1.90

 Nowy algorytm obliczeniowy (2006) zapewnia lepszą wydajność dla większości lig, szczególnie w rozgrywkach międzynarodowych;

- Dodano rozszerzony widok kursów na liczbę strzelonych goliSuma;
- Dodano widok kursówPołowa / cały etat;
- Tryb pełnoekranowy wPrzestrzeń kulek 3D. To narzędzie może być teraz używane jako oryginalny wygaszacz ekranu.

W wersji 1.80

- Całkowicie przeprojektowanyCzarodziej palikanarzędzie;
- Podawanie wybranych kursów Czarodziej palikaz Kreator szans;
- Nowe narzędzie rekreacyjne**Pokój z kulkami 3D**;
- Wsparcie ćwierć-całkowitej liczby strzelonych bramek;
- Prawidłowe nazwy lig;
- Dłuższe nazwy zespołów (do 20 znaków);
- · Aktualizacja danych ligowych z plików innej ligi (LEA) i nowych plików soccerway (HTM);
- Wsparcie ujemnej marży zysku dla obliczeń specjalnych;
- Nowa opcja umożliwiająca wykluczenie rozgrywek pucharowych z obliczeń;
- Wskazanie drużyn, które awansowały i spadły w tabeli;
- Funkcja przeglądania wszystkich urządzeń;
- Szybszy eksport kursów do plików Excel (XLS);
- Łączenie ligi z komputerem stacjonarnym;
- Linki do oficjalnych stron internetowych ligi, zakładów sportowych itp.

Poprzednie ulepszenia

- Rozszerzone możliwości Konwerter kursów narzędzie przeliczające kursy 1X2 na kursy azjatyckie, sumy i dokładne wyniki;
- Przeniesienie na nowy serwer, bardziej niezawodne działanie Internetu, wznowienie przerwanych aktualizacji;
- Obsługa ogromnych lig liczących do 255 drużyn i 32768 gier;
- · Ulepszone algorytmy dla głównych operacji i narzędzi, mniejsze zużycie pamięci;

• Nowe narzędzie**Analiza wydajności**mierzy wydajność**Kreator szans**i przewidywalności danej ligi pod względem wskaźników sukcesu;

- · Nowe opcje eksportowania i drukowania;
- Eksport kursów do plików Excel (XLS);
- · Nowe narzędzie Analiza turnieju oblicza szanse każdego zespołu na zajęcie dowolnego możliwego miejsca;
- · Nowe widoki tabeli kursówPoprawne wyniki,Azjatyckie handicapy, ISuma;
- · Pełna kompatybilność zMicrosoft Windows 98/ME/NT/2000/XP;
- Szybsze aktualizacje internetowe; ponad 70 lig z możliwością aktualizacji;
- Obsługa wielu konfigurowalnych grup w ramach ligi;
- Ulepszony interfejs użytkownika i możliwości drukowania, możliwość zmiany rozmiaru ekranu głównego;
- · Wersja shareware (niezarejestrowana) obsługuje do 16 drużyn w lidze.

8 Rejestracja programu

Zarejestrowana wersja**Kreator szans**jest w stanie obliczyć oceny i kursy w ligach liczących do 1024 drużyn lub tenisistów, przetwarzać do 26 niezależnych zdarzeń w**Czarodziej palika**narzędzie i eksportuj kursy do plików Excel.

Opłata rejestracyjna za pełną moc**Kreator szans**wynosi 74,95 USD. Opłata ta obejmuje roczną subskrypcję. Dodatkowa opłata za roczną odnowę usługi wynosi 24,95 USD.

Dostępne są również inne opcje, w tym półroczna subskrypcja za 49,95 USD, dwuletnia subskrypcja za

99,95 USD i nieograniczona subskrypcja za 199,95 USD.

Każda przerwa (np. z przyczyn technicznych) w udostępnianiu wyników na żywo/kursów trwająca dłużej niż jeden dzień będzie liczona jako przedłużenie bieżącego okresu subskrypcji.

Zarejestrowani użytkownicy mają prawo do uaktualnienia do Wszystko dalsze wersje tego oprogramowania darmo.

Aby się zarejestrować Kreator szans, wybierz pozycję menu Plik® Rejestr, a zobaczysz panel rejestracyjny.

Użytkownicy online:

Połącz się z Internetem. Wybierz odpowiedni język zamówienia z menu rozwijanego. Kliknij przycisk **Zamów teraz**, a następnie zostaniesz przeniesiony na bezpieczną stronę internetową, na której będziesz mógł dokończyć transakcję.

Opcje płatności online obejmują karty kredytowe/debetowe, przelew bankowy/przelew bankowy, PayPal, AliPay i wiele innych opcji. W przypadku płatności inną metodą niż kartą kredytową, rejestrujący otrzymuje natychmiast zamówienie # i dalsze instrukcje drogą mailową.

Dla wygody użytkownika bezpieczna strona rejestracyjna jest bezpośrednio połączona z menu Start Twojego komputera: **Start Programy Kreator szans Bezpieczna rejestracja online**.

Płatności online można dokonać za pośrednictwem<u>strona zamówienia</u> z**Kreator szans**również.

Notatka:Płatność odbywa się za pośrednictwem bezpiecznej witryny internetowej, która szyfruje wszystkie przesyłane dane karty kredytowej zgodnie z zasadami bezpieczeństwa.**HTTPS**protokół.

· Po rejestracji:

Klucz rejestracyjny zostanie niezwłocznie (zwykle w ciągu 24 godzin) wysłany e-mailem. Na koniec otwórz panel rejestracyjny, wprowadź klucz rejestracyjny i naciśnij przycisk**Rejestr!**.

• Użytkownicy shareware:

Wersja shareware**Kreator szans**jest w pełni funkcjonalny, jednak został zaprojektowany tak, aby ograniczać się do zarządzania ligami składającymi się z maksymalnie 16 drużyn (kilka lig mieści się w tej liczbie) i przetwarzania maksymalnie 3 wydarzeń**Czarodziej palika** narzędzie.

9 Notatki dotyczące instalacji

Kreator szanswymaga, aby status profilu użytkownika systemu Windows był*administrator*przynajmniej podczas procesu instalacji i aktywacji.

WWidok,Windows 7,Windows 8, Windows 10 i Windows 11, Kreator szanswymaga uruchomienia w *administracyjny*tryb normalnego działania funkcji internetowych: wyników na żywo i kursów rynkowych.

Wszystkie zapory sieciowe i programy antywirusowe muszą rozpoznawać **Kreator szans**jako bezpieczny program. Zaleca się dodanie go do odpowiedniej białej listy.

Plik instalacyjny**OW290.exe**jest swobodnie dystrybuowany, dopóki jego zawartość pozostaje w oryginalnym stanie. Instalacja jest wstępnie spakowana z 32 ligami. Wszystkie pozostałe ligi są automatycznie pobierane z serwera podczas aktualizacji internetowych.

10 Podziękowanie

Zespół Newhaven Software Ltd. pragnie podziękować następującym osobom, które przyczyniły się do rozwoju oprogramowania: **Kreator szans**oprogramowania poprzez cenne uwagi i sugestie:

•	Pan Pierre Folke	Szwecja
•	Pan Wong Kam Fu	Hongkong
•	Pan Emmanuel Konstandakis	Grecja
•	Pan Russell Brownlie	Zjednoczone Królestwo
•	Pan Barry Windsor	Zjednoczone Królestwo
•	Pan Stuart Humphries	Zjednoczone Królestwo
•	Pan Jari Talvitie	Finlandia
•	Pan Richard Weichelt	Kanada
•	Pani Ivana Kapl-Mikic	Austria
•	Pan Peter Nilsson	Szwecja
•	Pan Daniel Irving	Zjednoczone Królestwo
•	Pan Victor Lee	Singapur
•	Pan Andrew Sotiriou	Zjednoczone Królestwo
•	Pan Peter Jensen	Dania
•	Pan Amir Delic	Szwecja
•	Pan Arnold Kervon	Singapur
•	Pan Juha P Sarlio	Finlandia
•	Pan Rick Janov	Stany Zjednoczone
•	Pan Ian Blair	Zjednoczone Królestwo
•	Pan Michael Bennett	Zjednoczone Królestwo
•	Pan Michael Kleinsteuber	Zjednoczone Królestwo
•	Pan Peter Francis	Australia
•	Pan Baris Ozbayraktar	Indyk
•	Pan Terry Chadban	Australia
•	Pan Gareth Blears	Zjednoczone Królestwo

Zasoby, usługi i produkty następujących organizacji umożliwiły opracowanie, wdrożenie i pomyślne działanie **Kreator szans**oprogramowanie:

•	Oprogramowanie Borland Corporation	USA
•	Globalne media sportowe	Holandia (ww <u>w.soccerway.com)</u>
•	Profesjonalny serwer hokejowy	USA
•	Korporacja Microsoft	USA
•	Korporacja Intel	USA
	Oprogramowanie MindVision	USA
	FlashScore.pl	Republika Czeska (www.flashscore.com)

i wiele innych.

51

Indeks

- 3 -

Przestrzeń kulek 3D 34

- A -

Podziękowanie

- C -

Wykresy ocen7Obliczanie szans10Aktualne opcje ligowe16

49

- D -

odzyskiwacz danych 29 Okres amortyzacji 16 Znaki diakrytyczne 23

- Ja -

Eksportowanie kursów do pliku Excel 10

- F -

Podawanie kursów do Stake Wizard 13

- G -

Filtr gier30Stół do gier4Ogólny przegląd3Grupy i zasady rankingowe18

- H ·

Zaleta własnego boiska 16

- I -

Jeśli jesteś bukmacherem	15
Wprowadzanie danych ligowych	n 8
Uwagi dotyczące instalacji	48
Opcje internetowe	20

- P-

Wyniki na żywo i kursy 14

- M -

Formularz główny 4 Różne opcje 23

- 0-

Konwerter kursów 24 Tabela kursów 4 Opcje 15

- P -

Schemat P41Analiza wydajności31Drukowanie kursów10Serwer proxy20

- R -

Rejestracja Kreatora kursów 47 Zmień nazwy wielu zespołów 14 Zmień nazwy narzędzi 33

- S -

Kreator stawek - Raporty zakładów Krea**40**r stawek - Wprowadzanie danych 37 Kreator stawek - Podstawy matematyczne Kreator 41 stawek - Przegląd 35 Kreator palików - Wyniki obliczeń Kreator 39 palików - Uruchamianie obliczeń Kreator 38 palików - Interfejs użytkownika 36 Czarodziej palika 4 26 Opcje Kreatora Stawek 21

- T -

52

Tabela wyników6Tabela drużyn 44Analiza turnieju26

- Ty -

Aktualizacja danych ligowych z plików 14 tekstowych Aktualizacja lig przez Internet 13 Interfejs użytkownika 4

- W-

Wyświetlanie kursów 10



Co nowego w wersji 2.90 "Live Magic" 44

© 1999-2025 Newhaven Software Ltd