

Издание 26^й годовщины

ODDS WIZARD

Live Magic

Версия 2.90

Руководство пользователя

©1999-2025 Newhaven Software Ltd

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

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



Содержание

1	Общий обзор	3
2	Пользовательский интерфейс	4
2.1	Основная форма	4
2.2	Таблица результатов	6
2.3	Таблицы рейтингов	7
3	Задачи пользователя	8
3.1	Ввод данных лиги	8
3.2	Расчет, просмотр, печать и экспорт коэффициентов	9
3.3	Задание коэффициентов в мастер ставок «Stake Wizard»	12
3.4	Обновление лиг через Интернет	12
3.5	Живые результаты и коэффициенты	13
3.6	Обновление данных лиги из текстовых файлов	14
3.7	Переименование многих команд	14
3.8	Если вы букмекер	14
4	Параметры	15
4.1	Текущие параметры лиги	16
4.2	Группы и правила ранжирования	18
4.3	Настройки интернета	20
4.4	Параметры мастера ставок	21
4.5	Разное	23
5	Инструменты	24
5.1	Конвертер коэффициентов	24
5.2	Мастер ставок «Stake Wizard 4»	26
5.3	Анализ турнира	26
5.4	Поиск данных	29
5.5	Фильтр игр	30
5.6	Анализ производительности	31
5.7	Утилита переименования команд	33
5.8	Пространство 3D мячей	34

6	Руководство мастера ставок «Stake Wizard»	35
6.1	Обзор и основная концепция	35
6.2	Пользовательский интерфейс	36
6.3	Ввод данных	37
6.4	Выполняемые вычисления	38
6.5	Результаты расчетов	39
6.6	Отчеты о ставках	40
6.7	Математические основы	41
7	Что нового в версии 2.90 «Live Magic»	44
8	Регистрация программы	47
9	Замечания по установке	48
10	Благодарности	49
	Индекс	51

1 Общий обзор

Мастер коэффициентов генерирует коэффициенты на основе результатов в любых видах спорта лиги, таких как футбол, хоккей, бейсбол, американский футбол, регби, баскетбол. Предоставляет результаты в реальном времени и соответствующие коэффициенты в реальном времени. Поддерживает более 125 обновляемых через Интернет баз данных с прошлыми играми для большинства европейских футбольных и хоккейных лиг, УЕФА и международных суперлиг, НХЛ, MLB, NBA, NFL, ATP и WTA. Отслеживает рейтинги команд в динамике. Выполняет анализ турнира, вычисляя коэффициенты для любой команды на занятие любого места по завершении запланированных игр. Имеет встроенный сложный оптимизатор ставок **Мастер ставок** как мощный инструмент. Программа имеет удобный интуитивно понятный пользовательский интерфейс.

История **Мастер коэффициентов** восходит к 1998 году, когда феерическое зрелище чемпионата мира по футболу во Франции вдохновило на разработку алгоритмов прогнозирования. Первый простой алгоритм был реализован в рабочем листе Excel как приложение Visual Basic. С тех пор было сделано много исследовательских усилий по улучшению силы прогнозирования. Изначально футбол был единственным видом спорта, поддерживаемым **Мастер коэффициентов**. В настоящее время поддерживаются и другие виды спорта, такие как хоккей, баскетбол, американский футбол, бейсбол и теннис.

Мастер коэффициентов вычисляет фиксированные коэффициенты (1 x 2), денежная линия или коэффициенты «ничья-без-ставки» (1 2), двойной шанс (1X 12 2X), коэффициенты азиатского гандикапа, коэффициенты европейского гандикапа, забитые голы, точные результаты, коэффициенты на половину/полный тайм (рассчитывается до 100 различных коэффициентов на событие). Поддерживаются три отдельных набора коэффициентов для периодов матча (полный тайм, первый тайм и второй тайм), что утроит общее количество рассчитанных коэффициентов. **Мастер коэффициентов** может обрабатывать неограниченное количество лиг с количеством команд или игроков до 1024 и неограниченное количество игр в лиге. Все поддерживаемые лиги можно легко обновить через интернет-соединение.

Поддержка тенниса - одна из новых особенностей **Мастер коэффициентов**. Базовые современные алгоритмы достойны лучших предыдущих разработок и исследовательских усилий в футболе, хоккее и других видах спорта. Эти алгоритмы способны отслеживать результаты в реальном времени и вычислять полный набор коэффициентов в игре до конца матча.

В дополнение к перечисленным выше функциям, **Мастер коэффициентов** может отображать живые результаты **ивсе** соответствующие коэффициенты в режиме реального времени, тем самым создавая новое измерение для самого широкого спектра коэффициентов.

Собственно говоря, **Мастер коэффициентов** был виртуальным независимым букмекером, предоставляющим любые виды коэффициентов на основе расширенного статистического анализа и прогноза. В отличие от настоящего букмекера, он не делает дорогостоящих ошибок. Более того, он выявляет такие ошибки и позволяет игроку полагаться не только на удачу, но и на вероятностные законы. Обычно последние на стороне букмекера, пока он выпускает правильные коэффициенты линии (цены). В таком случае 10-20% от общей суммы ставок составляют прибыль букмекера в долгосрочной перспективе. Если коэффициенты линии букмекера превышают справедливые коэффициенты, игрок получает надежные предпосылки для победы, а букмекер - для проигрыша.

Мастер коэффициентов может использоваться тремя способами:

- 1) Установите маржу прибыли на 0%, сгенерируйте справедливые коэффициенты, сравните их с линиями букмекера, найдите случаи, когда рыночные коэффициенты выше справедливых, и делайте надежные ставки в соответствии с научным подходом, предоставляемым мощным инструментом Stake Wizard;
- 2) Установите маржу прибыли 5-15%, сгенерируйте рыночные коэффициенты и откройте новую букмекерскую контору без самого букмекера! Серьезные букмекеры могут корректировать средние рыночные коэффициенты в направлении, указанном программой.

3) Использовать **Мастер коэффициентов** в качестве советника.

Несмотря на кажущуюся простоту пользовательского интерфейса, **Мастер коэффициентов** выполняет очень сложные вычисления, что делает эту программу уникальной в классе программного обеспечения для прогнозирования. Базовый алгоритм является результатом обширных научных исследований.

2

Пользовательский интерфейс

2.1

Основная форма

Почти все **Мастер коэффициентов** функции доступны из основной формы, которая также отображает как входные, так и выходные данные. Основная форма разделена горизонтальным разделителем и состоит из следующих элементов:

- Меню и панель инструментов



Используйте пункты меню или кнопки панели инструментов, чтобы открывать и сохранять файлы лиги, отображать и распечатывать коэффициенты, редактировать команды и игры, получать расписание и обновления через Интернет, показывать турнирную таблицу, изменять параметры, отображать графики, запускать вычисления, отменять изменения, активировать инструменты, отображать справку и регистрировать эту программу.

- Таблица команд

N	Teams	Rating	In-total	Attack	Defence	Place	Points
1	Manchester City FC	0,672	0,895	0,745	0,373	2	79
2	Chelsea FC	0,630	0,704	0,628	0,447	1	87
3	Arsenal FC	0,530	0,758	0,605	0,370	3	75
4	Manchester United FC	0,414	0,734	0,535	0,324	4	70
5	Liverpool FC	0,388	0,842	0,576	0,257	6	62

Сохраняет команды вместе с их рейтингами, итоговыми показателями (т.е. вкладом в общее количество забитых голов), переменными атаки и защиты, местами и очками. Сортировка команд может быть выполнена путем нажатия на заголовки соответствующих столбцов.

- Игровой стол

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

Сохраняет прошедшие игры и матчи вместе с их атрибутами.

- Таблица коэффициентов

Таблица коэффициентов содержит до 107 различных коэффициентов на каждое событие, включая фиксированные коэффициенты, денежную линию (drawo-bet), азиатские или европейские гандикапы, забитые голы, точные результаты, больше/меньше голов, коэффициенты на половину/полное время. Три набора коэффициентов для каждого периода матча (в футболе) можно выбрать с помощью пункта меню **Шансы**

Ⓜ **Период матча.** Таблица коэффициентов отображает коэффициенты в реальном времени, когда включен режим коэффициентов в реальном времени. Она разделена на 6 видов:

Общий вид

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

Правильные баллы

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
1	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
2	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
3	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
4	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	
5	Arsenal FC	West Bromwich Alb	25,1	9,83	32,4	8,65	6,67	9,2	28,6	122		7,58	10,5	44,7	42	431	332	458	10,1	34,8

Азиатские гандикапы

N	Home team	Away team	AH	1	2															
1	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
2	Newcastle United F	West Ham United F	-0,75	3,83	1,35	-0,5	2,9	1,53	-0,25	2,46	1,88	+0,25	1,71	2,41	+0,5	1,55	2,83	+0,75	1,37	3,72
3	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
4	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
5	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

Забитые голы

N	Home team	Away team	G1	<	>	G2	<	>	1	2	3	4	5	0..1	2+	1..2	0..2	3+	2..3	1..3	0..3	4+
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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

Меньше/больше целей

N	Home team	Away team	Total	<	>															
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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

Половина / полный рабочий день

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
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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

Использовать меню **Шансы** или функциональные клавиши **F4...F9** для переключения между этими видами таблицы коэффициентов.

Коэффициенты рыночной линии можно просмотреть с помощью клавиши **F3** или пункт меню **Шансы@Коэффициенты рыночной линии**. Подменю **Шансы@Букмекер** позволяет пользователю выбирать между несколькими ведущими букмекерами. Нажмите **F2** вернуться к справедливому коэффициентам, рассчитанным программой с использованием передовых статистических методов.

Таблица коэффициентов содержит до 107 различных коэффициентов на каждое событие, включая фиксированные коэффициенты, денежную линию (drawo-bet), двойной шанс, азиатский или европейский гандикап, коэффициенты «больше/меньше голов», «забитые голы», «половина/полное время».

Кроме того, периоды матча (*На постоянной основе, Перерыв, и 2-й раз*) можно выбрать с помощью сочетания клавиш **F10, F11, F12**, или пункт меню **Шансы@Период матча...**

Цветовая кодировка ячеек

1. Фиолетовый (или синим на ЖК-экранах) - события, на которые НЕ рекомендуется делать ставки из-за неблагоприятных тенденций или плохой статистики. Нажмите на сочетание клавиш **Ctrl-N** или используйте пункт меню **Шансы@Фильтры антибета@Рейтинг/Итоги тенденций** для включения/выключения этой опции.

2. Зеленый - события, подходящие для заключения пари и соответствующие критерию **Честные коэффициенты < Коэффициенты линии**. Чем больше разница, тем глубже зеленый цвет. Темно-зеленый (**Справедливо << Линия**) требует дополнительной проверки из других источников. В частности, проверьте мотивацию и травмы команды, особенно в конце регулярного сезона.

3. **Красный** на *Правильные баллы* вид указывает на вероятность того, что произойдет определенный счет. Чем больше вероятность, тем глубже красный цвет.

4. Серый - то же, что и 2, но с неблагоприятным восходящим трендом рыночных коэффициентов. Оттенки серого цвета соответствуют оттенкам зеленого цвета по интенсивности. Нажмите сочетание клавиш **<Ctrl-M>** или используйте пункт меню **Шансы® Фильтры антибета** **@ Восходящие тенденции рынка** для включения/выключения этой опции.

1 и 4 — элементы **Коэффициенты > Фильтры антибета**. 2 и 4 появляются, когда пользователь выбирает **Коэффициенты > Коэффициенты рыночной линии**.

• Текущая таблица результатов

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

Таблица результатов в реальном времени содержит дату и время начала матча, статус игры, сыгранные минуты и текущий счет. Она обновляется каждые 5 секунд. Чтобы начать отображение результатов в реальном времени и соответствующих коэффициентов в реальном времени, подключитесь к Интернету и нажмите кнопку на панели инструментов.

В зависимости от текущей конкретной задачи можно использовать горизонтальный разделитель для увеличения либо области команд/игр (вверху), либо области коэффициентов (внизу) основной формы:

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

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

• Строка состояния

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

Отображает количество команд, количество игр, средний тотал, преимущество домашнего поля, размер прибыли и дату последнего обновления.

2.2 Турнирная таблица

Турнирная таблица активируется либо выбором пункта меню **Команды® Текущее положение** или нажав кнопку на панели инструментов.

Для правильного подсчета рейтинга программа использует следующие атрибуты в столбце **Ремингрового** стола:

Ф-первая игра в регулярном турнире (чемпионате); **с**-кубковые игры, исключенные из подсчета турнирной таблицы; **фр**-товарищеские игры, исключенные из подсчета турнирной таблицы;

Все игры, сыгранные в день или после даты игры, отмеченной знаком **Ф**, за исключением кубковых и товарищеских игр, учитываются при подсчете турнирной таблицы.

Для лиг, обновляемых через Интернет, такие атрибуты добавляются автоматически.

Если две или более команд имеют одинаковое количество очков, то применяются определенные правила для определения команд, занявших более высокие места. Можно изменить (настроить) эти правила для особых нужд, нажав кнопку **Группы и правила**. Подробности смотрите в разделе **Группы и правила** ранжирования.

Лучшие команды, которые будут переведены в высшую лигу, выделены красным цветом. Нижние команды, которые будут переведены в низшую лигу, выделены темно-синим цветом. Количество переведенных и переведенных в низшую лигу команд определено в **Группы и правила** панель тоже.

Штрафные баллы, влияющие на турнирную таблицу, указываются с помощью пункта меню **Команды®Штрафные баллы**.

Турнирная таблица содержит интерактивные 5-, 10- и 15-очковые формы, активируемые указанием соответствующих цветных ячеек.

Standings in Belgium - Jupiler Pro League as of 27.12.24

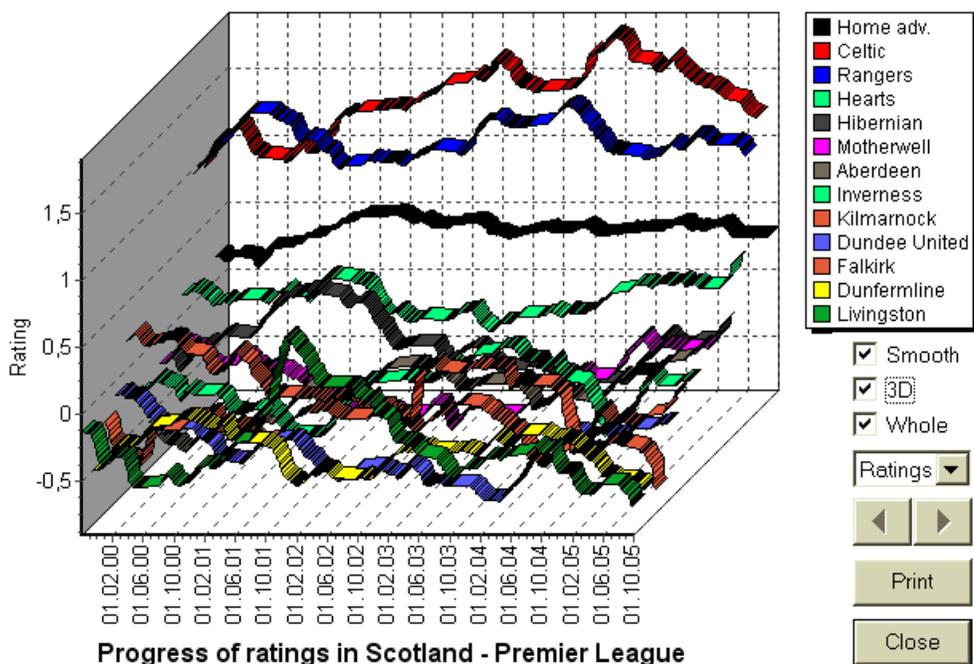
N	Teams	Games	Wins	Draws	Losses	Scored	Conced.	Points	Form 10
1	KRC Genk	20	13	3	4	40	27	42	D W L W D W L W W W
2	Club Brugge KV	20	12	5	3	44	23	41	W D W W W W D W W W
3	RSC Anderlecht	20	9	6	5	36	18	33	L L W W D W W W L L
4	Royal Antwerp FC	20	9	5	6	36	21	32	D W D L L D W L W D
5	Royale Union SG	20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

26.12.24 KV Mechelen - Standard de Liege 0 : 0

No groups Form 5 10 15

2.3 Таблицы рейтингов

Нажав один из пунктов меню **Диаграммы** Меню открывает новое окно, в котором отображается динамика изменения рейтингов (итоговых) команд текущей лиги:



Пользователь может перемещаться по периодам с помощью кнопок со стрелками (или клавиш). Можно просмотреть весь диапазон, установив флажок **Весь**.

Кривые можно сделать более плавными, установив флажок **Гладкий**. Вариант **3D** изменяет вид диаграммы на трехмерный.

Нажмите **Печать** кнопка для создания печатной копии отображаемой диаграммы. Результаты печати наилучшие при использовании цветного принтера.

Возможно отображение рейтингов (итоговых) домашней команды. *против* выездная команда, выбрав нужный пункт в подменю **Команда против команды**.

Примечание: Для отображения диаграммы должно быть не менее 2 команд и 2 игр с разными датами. Кривые могут быть отображены только для первых 63 команд из таблицы команд. Для большой базы данных прошлых игр на диаграмме могут быть отображены только последние 500 разных дат.

Примечание: Вертикальная полоса в 2D-виде обозначает начало периода, когда прошедших игр достаточно для надежных статистических расчетов.

3

Задачи пользователя

3.1 Ввод данных лиги

Данные лиги необходимы для этой программы. Они включают наборы команд и прошедших игр. Чем больше игр введено, тем точнее вычисляются рейтинги, итоги (т. е. вклады в общую сумму) и коэффициенты. Команды и игры вводятся в таблицы команд и игр соответственно (см. Пользовательский интерфейс). Пары играющих команд (фигуры) в таблице коэффициентов также являются частью данных лиги.

• Команды и таблица команд

Использовать меню **Команды** для редактирования таблицы команд. Столбцы **Рейтинг**, **Всего**, **Атака** и **Оборона** можно редактировать, если есть возможность *Ручной ввод оценок/итогов* включен. Обычно нет необходимости вводить рейтинги и итоги вручную. Они вычисляются автоматически, при условии, что игр достаточно для статистического анализа. В таблицу команд можно ввести максимум 1024 команды.

Штрафные баллы для определенной команды вводятся как положительные целые числа с помощью меню **Команды**® **Штрафные баллы**. Они вычитаются из обычно рассчитанных баллов, и таким образом исправленные баллы выделяются красным цветом.

• Игры и игровой стол

Использовать пункт меню **Игры** для редактирования таблицы игр. Все столбцы доступны для редактирования: **Дата**, **Время**, **Домашняя команда**, **Команда гостей**, **Г1**, **Г2**-голы, забитые домашней и гостевой командами, **ХТ**-счет в первом тайме, и **Рем**-замечания по конкретной игре. Замечания (атрибуты) необязательны, они могут иметь следующие значения: **от**-через некоторое время, **нв**-нейтральное место, **Ф**-первая игра в чемпионате, **с**-кубковая игра, **фр**-товарищеская игра, **?**-сомнительный результат. Несколько замечаний по одной игре разделяются пробелами. Последующие строки таблицы игр могут не содержать дату, если она остается прежней.

Счет в первом тайме отображается только в футбольных лигах. Если счет в основное время любой из команд превышает 30, счет в первом тайме не может быть отображен.

В **теннис** лиги, таблица игр выглядит немного по-другому. Колонка **Р** содержит окончательный или текущий результат матча и столбцы **1..5** содержат окончательные или текущие результаты отдельных наборов. Атрибут **гс** обозначает **большой шлем** матч, который может состоять из 5 сетов.

Помимо ручного ввода новых игр, таблицу игр можно обновлять как через Интернет (см. Обновление лиг через Интернет), так и из файлов в следующих форматах:

- 1) Файлы лиги (**ЛЕА**);
- 2) Файлы Excel (**XLS**). Столбцы на рабочем листе должны содержать те же заголовки, что и таблица игр.
- 3) Текстовые/разделенные запятыми файлы (**ТЕКСТ**, **CSV**, **ТСВ**) (см. Обновление данных лиги из текстовых файлов).

Это возможно либо через пункт меню **Игры**® **Обновление из файла** или с помощью кнопки на панели инструментов



Количество игр, которые можно ввести в таблицу игр, не ограничено.

Для удобства пользователя есть возможность просматривать только игры и матчи между двумя выбранными командами (или все игры, сыгранные одной командой). Это делается через пункт меню **Игры**® **Посмотреть игры**.

• Таблица матчей и коэффициентов

Таблица коэффициентов используется для указания встреч и отображения коэффициентов - результатов вычислений. вводится либо вручную, с помощью выпадающих списков, либо через пункт меню **Приспособления**® **Показать новые приспособления** Пользователь может захотеть ввести собственные гандикапы, итоги и результаты в редактируемых серых столбцах. **АХО** или **ЧАС**, **Общий**, и **Счет**, соответственно. Пользовательские гандикапы вводятся как отрицательное (положительное) количество мячей, вычитаемых (добавляемых) из результата домашней команды. Они также могут быть введены в нотации АНО, например **0 : 1.25** что то же самое, что и **0 : 1½** или **-1.25**, так же **0.5 : 0** то же самое, что и **½ : 0** или **0,5**. Флажки в левом углу таблицы используются для указания нейтрального места проведения матча.

Примечание:Рекомендуется сначала подготовить таблицу команд, чтобы активировать помощника по вводу команд при входе в игру.

Примечание:Нажатие **<Войти>** или двойной щелчок открывает режим редактирования в редактируемых ячейках любой таблицы.

Примечание: Для удобства пользователя каждая таблица имеет всплывающее меню, активируемое правой кнопкой мыши. Они идентичны пунктам меню в главном меню.

Пользователь может открыть ранее сохраненный файл лиги, нажав кнопку , или выбрав пункт меню **Файл® Открыть**. Если файл лиги находится в **Мастер коэффициентов** каталоге, его можно быстро выбрать из выпадающего списка файлов на панели инструментов. Рекомендуется размещать файлы лиг в этом каталоге. Файлы лиг имеют расширение по умолчанию **ЛЕА**.

Чтобы очистить все входные данные и создать новую лигу, нажмите кнопку или  на панели инструментов или выберите пункт меню **Файл® Новый**.

Чтобы сохранить данные лиги в файл для дальнейшего использования, нажмите кнопку **Сохранять**  или выберите пункт меню **Файл®** или **Файл® Сохранить как...**

3.2 Расчет, просмотр, печать и экспорт коэффициентов

Во-первых, убедитесь, что норма прибыли установлена на ноль, чтобы обеспечить справедливые шансы.

Чтобы начать вычисления, нажмите кнопку  или нажмите клавишу **<Ф9>**.

Сначала вычисляются рейтинги и итоги, а затем коэффициенты для всех указанных матчей. Расчеты выполняются быстро, поэтому результаты отображаются немедленно.

Рассчитанные коэффициенты представлены в таблице коэффициентов (см. раздел Пользовательский интерфейс). Точное значение ее столбцов следующее:

Вид / горячая клавиша	Столбец	Значение	Значение в теннисной лиге
<i>Общий вид</i> <Ф3>	1	Победа домашней команды	Победа игрока 1
	X	Рисовать	
	2	Победа гостевой команды	Победа игрока 2
	1X	Победа домашней команды или ничья	
	12	Победа домашней или гостевой команды	
	2X	Победа гостевой команды или ничья	
	AX	База азиатского гандикапа (редактируемая)	База азиатского гандикапа для выигранных игр (редактируемая)
	1	Победа домашней команды над АН	Победа игрока 1 против АН
	2	Победа гостевой команды над АН	Победа игрока 2 против АН
	ЭХ	Европейская (фиксированная) база гандикапа (редактируемая)	Европейский (фиксированный) гандикап для выигранных игр (редактируемый)
	1	Победа домашней команды над ЕН	Победа игрока 1 над ЕН
	X	Ничья против ЕН	Ничья против ЕН
	2	Победа гостевой команды над ЕН	Победа игрока 2 над ЕН
Общий	Общее количество забитых голов (редактируемо)	Общее количество сыгранных игр (редактируемо)	
<	Меньше - меньше, чем Всего	Меньше - меньше, чем Всего	
>	Более - больше, чем Всего	Более - больше, чем Всего	
Оба	Обе команды забьют	Оба игрока забьют	
Нет	Не обе команды забьют	Не оба игрока забьют	
Счет	Счет матча (редактируемый)	Счет матча (редактируемый)	
шансы	Коэффициенты на счет	Коэффициенты на счет	

<i>Правильные баллы</i>	0:0 ... 3:3	Коэффициенты на определенный счет	Коэффициенты на определенный счет матча
<Ф4>	[:4:]	Все оценки с 4	
	Другой	Коэффициенты всех остальных результатов	
<i>Азиатские гандикапы</i>	АХ	Смещенные (-/+) азиатские гандикапы	Смещенные (-/+) азиатские гандикапы
<Ф5>	1	Победа домашней команды над АН	Победа игрока 1 против АН
	2	Победа гостевой команды над АН	Победа игрока 2 против АН
<i>Забитые голы</i>	G1	Количество голов, забитых домашней командой (редактируемо)	Количество игр, выигранных игроком 1 (редактируемо)
<Ф6>	<	Ниже - меньше G1	Меньше - меньше игр G1
	>	Более - больше G1	Более - больше, чем игры G1
	G2	Количество голов, забитых гостевой командой (редактируемо)	Количество игр, выигранных игроком 2 (редактируемо)
	<	Ниже - меньше G2	Меньше - меньше игр G2
	>	Более - больше G2	Более - больше, чем игры G2
	1, 2, 3, 4, 5	Всего голов = 1, 2, 3, 4, 5	Всего наборов = 2, 3, 4, 5
	0..1	Общее количество голов = 0 или 1	
	2+	Общее количество голов = 2 или больше	
	1..2	Общее количество голов = 1 или 2	
	0..2	Общее количество голов = 0, 1 или 2	Всего наборов = 2
	3+	Общее количество голов = 3 или больше	Всего наборов = 3
	2..3	Всего голов = 2 или 3	
	1..3	Общее количество голов = 1, 2 или 3	
	0..3	Общее количество голов = 0, 1, 2 или 3	Всего сетов = 3 (для турнира Большого шлема)
	4+	Общее количество голов = 4 или больше	Общее количество сетов = 4 или 5 (для турниров Большого шлема)
<i>Под / над цели</i>	общий	Изменено (-/+) общее количество голов	Смещено (-/+) общее количество игр
<Ф7>	<	Меньше - меньше, чем Всего	Меньше - меньше, чем Всего
	>	Более - больше, чем Всего	Более - больше, чем Всего

Половина / полный рабочий день

<Ф8>

1 (1)	Победа домашней команды в 1-м тайме
X (1)	Ничья в 1-м тайме
2 (1)	Победа гостевой команды в 1-м тайме
1 (2)	Победа домашней команды во 2-м тайме
X (2)	Ничья во 2-м тайме
2 (2)	Победа гостевой команды во 2-м тайме
1/1	Победа домашней команды в перерыве и в основное время
1/X	Победа домашней команды в перерыве и ничья в основное время
1/2	Победа домашней команды в перерыве и победа гостевой команды в основное время Ничья в перерыве и победа домашней команды в основное время
X/1	Ничья в перерыве и в основное время
X/2	Ничья в перерыве и победа гостевой команды в основное время
2/1	Победа гостевой команды в перерыве и победа домашней команды в основное время Победа домашней команды в основное время
2/X	Победа гостевой команды в перерыве и ничья в основное время
2/2	Победа гостевой команды в перерыве и в основное время

Редактируемые столбцы позволяют пользователю легко получить желаемые коэффициенты против пользовательских гандикапов, тоталов или очков. В ответ на нажатие <Войти> клавиша, программа немедленно отображает новые коэффициенты.

Печать таблиц коэффициентов осуществляется либо нажатием кнопки



выбрав пункт меню **Файл®**

Распечатать коэффициенты, или нажав комбинацию горячих клавиш **Ctrl-P**.

Зарегистрированные пользователи могут экспортировать сгенерированные коэффициенты и таблицы турнирной таблицы в Excel (XLS) или файлы с разделителями (CSV). Это делается через пункт меню **Файл® Экспортировать в файл**, или нажав комбинацию горячих клавиш **Ctrl-E**.

Коэффициенты для всех доступных лиг можно экспортировать в один файл Excel, выбрав пункт меню **Файл® Экспортировать все коэффициенты**, или нажав комбинацию горячих клавиш **Ctrl-Alt-E**.

Печать и экспорт коэффициентов управляются всплывающими диалоговыми окнами, где можно выбрать какие элементы следует отправить на принтер или в файл. Соответствующие настройки содержатся в **Параметры® Разное** панель тоже. Это помогает пользователю экономить бумагу и место на диске.

Примечание: Базы и тоталы азиатского гандикапа могут иметь как целое, так и дробное значение. В случае их целого значения уравнивающий исход события «отменяется».

Примечание: Остерегайтесь последних игр сезона (турнира)! Некоторые команды уже могли потерять турнирную мотивацию, а другие все еще борются за первые места или что-то еще. Это может привести либо к договорным играм, либо к неадекватному составу команды (например, чтобы уберечь лучших игроков от возможных травм).

Примечание: Мастер коэффициентов вычисляет только коэффициенты, основанные на результатах. Он учитывает человеческий фактор.

3.3 Коэффициенты ставок для Stake Wizard

Все справедливые коэффициенты можно легко передать в инструмент Stake Wizard, используя любой из пунктов меню **Шансы**® **Мастер подачи на ставку**, или комбинация горячих клавиш **<Ctrl-F>** или просто дважды щелкнув по ячейке коэффициентов.

Чтобы включить эту функцию для определенного коэффициента конкретного события, необходимо привести указатель мыши на соответствующую ячейку любой из таблиц коэффициентов.

В одном файле ставок (STK) можно разместить до 26 различных коэффициентов. Рекомендуется выбирать независимые события/коэффициенты для размещения **Мастера ставок**.

Когда опция **Параметры**® **Мастера ставок**® **Автоматически подавать коэффициенты линии** включен, доступные коэффициенты линии рынка подаются вместе с соответствующими справедливыми коэффициентами. В противном случае коэффициенты линии должны быть введены вручную пользователем в столбце **Линия** таблицы ставок. Чтобы коэффициенты линии были доступны для просмотра и кормления, нажмите клавишу **<F2>**. Чтобы сделать их мгновенно доступными, включите опцию **Параметры**® **Интернет**® **Автоматически получать коэффициенты линии**. Последний вариант доступен только зарегистрированным пользователям.

3.4 Обновление лиг через Интернет

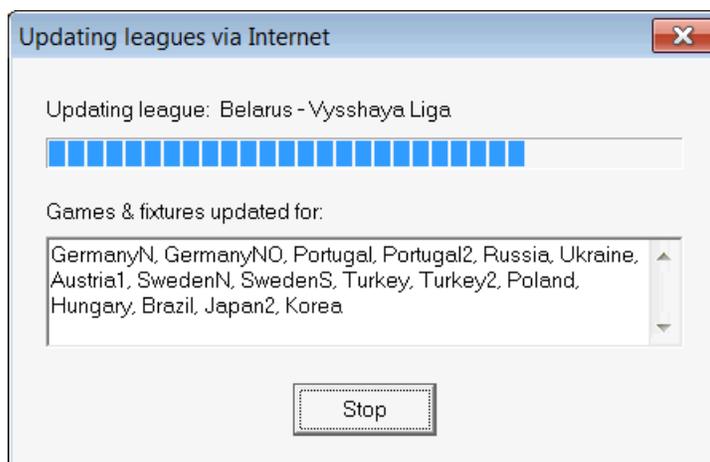
Более 100 футбольных и хоккейных лиг, НХЛ, НФЛ, НБА, MLB, ATP и WTA можно легко обновить через Интернет-соединение.

В настоящее время поддерживаются футбольные лиги следующих стран: Англия, Германия, Италия, Испания, Франция, Португалия, Голландия, Бельгия, Россия, Украина, Финляндия, Шотландия, Австрия, Швеция, Норвегия, Дания, Греция, Турция, Швейцария, Ирландия, Польша, Чехия, Словакия, Сербия, Болгария, Хорватия, Словения, Румыния, Израиль, Исландия, Венгрия, США, Мексика, Аргентина, Бразилия, Австралия, Китай, Япония, Южная Корея, Чили, Кипр, Черногория, Колумбия, Перу, Индия, Вьетнам, Босния и Герцеговина. В дальнейшем будут добавлены новые лиги.

Подключитесь к Интернету и начните обновлять лиги, выбрав меню **Интернет** с возможностью обновления только текущей лиги, экспресс-обновления или базового обновления всех лиг и матчей.

Последняя опция может быть реализована также нажатием кнопки радара на панели инструментов. Прерванное обновление может быть возобновлено, начиная с последней точки.

Ход интернет-обновлений и их результаты отображаются на форме:



Примечание: Лиги обновляются ежедневно. Обновления сервера происходят примерно в полночь по Гринвичу.

Примечание: Последние результаты можно получить быстрее, выбрав пункт меню **Интернет@Экспресс-обновление** текущих/всех лиг, или путем включения отображения текущих результатов/коэффициентов с помощью кнопки на панели инструментов. 

3.5 Текущие результаты и коэффициенты

Результаты в реальном времени и соответствующие коэффициенты в реальном времени запускаются нажатием кнопки  на панели инструментов. После этого, они обновляются каждые 5 секунд. Для выполнения этой операции компьютер должен быть подключен к Интернету.

Результаты в реальном времени отображаются в **Текущая таблица результатов** левой части таблицы коэффициентов в основной форме. Соответствующие коэффициенты в реальном времени автоматически пересчитываются при любых изменениях в таблице результатов в реальном времени.

Используя любую кнопку на панели инструментов  или пункт меню **Приспособления@Все живые игры**, можно отобразить *все доступный* игровые моменты в текущем виде спорта.

Для большинства футбольных лиг предоставляются результаты и коэффициенты в режиме реального времени.

Также освещаются НХЛ, несколько европейских хоккейных лиг, MLB, NFL, NBA, ATP и WTA.

3.6 Обновление данных лиги из текстовых файлов

Общий формат файла обновления соответствует следующей спецификации текстового файла:

15 мая 2009 г.	Монпелье	- Лион	2 - 2
	Сент-Этьен	- Монако	3 - 1
	Le_Havre	- Нант	0 - 1

123456789012345678901234567890123456789012345678901234567			
12345			

Последующие строки могут не содержать дату, если она остается прежней.

Примечание: Вышеуказанный формат текстового файла устарел в версии 1.80 и выше. Он сохранен для обратной совместимости.

3.7 Переименование многих команд

Использование пункта меню **Команды@Переименовать много команд**, можно переименовать сразу несколько команд в соответствии с правилами переименования в текстовом файле. Текстовый файл должен содержать правила переименования в виде следующих строк:

Новое имя команды1="Старое имя команды11";"Старое имя команды12";...
 Новое имя команды2="Старое имя команды21";"Старое имя команды22";...
 Новое имя команды3="Старое имя команды31";"Старое имя команды32";...

и так далее.

Имя текстового файла: **Переименовать.rep** по умолчанию. При выборе этой команды пользователю предлагается изменить имя текстового файла, если это необходимо.

Область действия файла переименования охватывает все вышестоящие папки относительно каталога программы. \Oddswiz\ если они не содержат другие файлы переименования. Например, переименование команд в файле лиги \Oddswiz\Австрия\Бундеслига\2021.lea будет подчиняться правилам переименования \Oddswiz\Austria\Переименовать.rep даже если папка \Oddswiz\ также содержит другой файл Переименовать.rep.

Эта функция упрощает связь данных с инструментом. **Извлекатель данных** которые могут предлагать те же команды, но с принципиально разными названиями.

3.8 Если вы букмекер

Установка опции **Норма прибыли** до значения в диапазоне 10-20% позволяет пользователю генерировать коэффициенты (цены) линии букмекера. Обычно они округляются до 0,05.

Типичные округленные коэффициенты линии, генерируемые **Мастер коэффициентов** может выглядеть так:

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

Экспорт таких коэффициентов для всех лиг может создать огромный файл Excel с целыми 120 печатными страницами, содержащими более 50 000 различных коэффициентов практически на любой вкус. Опция экспорта доступна только для зарегистрированных пользователей.

Примечание: Коэффициенты линии, сгенерированные **Мастер коэффициентов** таким образом, может отличаться от рыночных значений, в частности, из-за того, что фактические объемы ставок на определенные события не учитываются. Для настоящего букмекера хорошей идеей будет использовать **Мастер коэффициентов** как консультативный инструмент, например, для исправления *средние рыночные коэффициенты* в направлении, указанном программой.

4 Параметры

Форма опций активируется пунктом меню **Параметры**.

Он имеет пять вкладок: **Общий**, **Текущая лига**, **Интернет**, **Мастер ставок**, и **Разное**.

Первые две вкладки, **Общий** и **Текущая лига** (например *Шотландия*) имеют идентичный набор доступных опций лиги. **Общий** параметры используются в качестве начальных параметров для новых лиг, а также для сохранения значений по умолчанию для лиг с использованием параметра *Используйте общие параметры*. Все параметры на вкладке **Текущая лига** специфичны для каждой лиги.

Интернет на вкладке есть некоторые параметры Интернета.

Мастер ставок вкладка отображает доступные параметры **Мастер ставок** инструмент для ставок.

Разное вкладка содержит некоторые настройки печати и экспорта.

4.1 Текущие варианты лиги

- **Название лиги**

Правильное название лиги. Название лиги отображается на различных бланках и печатных материалах.

- **Спорт**

Доступные виды спорта: футбол, хоккей, бейсбол, американский футбол, регби и баскетбол. Важно указать правильный вид спорта для данной лиги, поскольку это влияет на то, как данные лиги интерпретируются программой.

- **Алгоритм вычисления**

Новый алгоритм вычислений (2015) оптимизирует производительность по новому надежному критерию - энтропии успешных вероятностей. Рекомендуется установить последний алгоритм вычислений.

- **Преимущество дома, мячи**

Когда опция *Ручной ввод оценок/итогов* (см. ниже) включен, пользователь должен ввести здесь среднее домашнее преимущество для данной лиги в мячах. Типичное домашнее преимущество составляет около 0,5 мячей в футбольной лиге.

- **Маржа прибыли, %**

Установите маржу прибыли на ноль, чтобы генерировать честные коэффициенты, и на 10-20% для генерации коэффициентов букмекерской линии. Эта опция также допускает отрицательные значения для особых целей.

- **Срок амортизации, дней**

Программа использует прошлые игры в статистической оценке рейтингов и итогов. Новые игры ценятся выше старых. Прошлые игры полностью игнорируются, если они старше периода амортизации. Типичный период амортизации составляет около 900 дней в футбольной лиге. Можно установить фиксированную дату начала периода амортизации, чтобы его продолжительность постепенно увеличивалась. Переключайте эти режимы двойным щелчком по элементу управления периодом амортизации.

- **База сравнения трендов, дни**

Период сравнения для расчета тенденций. Более короткий период может не охватывать долгосрочные тенденции, и наоборот. Значение по умолчанию 200 дней.

- **Показать новые матчи, раунды**

Количество раундов будущих игр, которые будут использоваться в качестве расписания. Расписания берутся из файлов лиги, которые можно обновлять через Интернет.

- **Допуск круглой даты, дней**

Когда из файла лиги извлекаются новые матчи, это значение используется для определения диапазона дат одного раунда. Например, в футбольной лиге раунд может начаться в пятницу, а последняя игра состоится в понедельник.

- **Группы и правила ранжирования...**

Нажатие этой кнопки открывает панель Группы и правила ранжирования. Определите группы и введите там правила ранжирования команд, специфичные для лиги.

- **Обозначение коэффициентов**

Доступны четыре формы записи коэффициентов: десятичная, процент вероятности, США и Великобритания. Форма записи Великобритании не рекомендуется для генерации справедливых коэффициентов, поскольку последние требуют большей точности.

- **Коэффициенты гандикапа**

Используйте эту опцию, чтобы указать тип коэффициента гандикапа: азиатский или фиксированный. Азиатские коэффициенты (АНО) могут иметь целочисленную, полуцелую или четвертьцелую базу гандикапа без ничьих. Если исход матча уравнивает целочисленный гандикап АНО, то такое событие «отменяется». Фиксированные коэффициенты гандикапа (1 X 2) аналогичны фиксированным коэффициентам и равны им, если база гандикапа равна нулю.

- **Округлить коэффициенты до**

При генерации коэффициентов линии рекомендуется округлить их до 0,05 в десятичной системе счисления (или до 5 в системе счисления США). Справедливые коэффициенты обычно требуют большей точности для оценки возможных ставок.

- **Исключить ничьи**

В некоторых видах спорта ничья может отсутствовать в результате игры. В таких случаях подсчет ничьих не имеет смысла, и поэтому они исключаются из коэффициентов при выборе этой опции.

- **Разрешить четвертьцелые основания АНО**

Эта опция позволяет генерировать четвертьинтегральные азиатские гандикапные базы, такие как $0 : \frac{1}{4}, 0 : \frac{3}{4}$ и т.д., в дополнение к интегральным (например, $0 : 1$) и полуцелые (например, $\frac{1}{2} : 0$) базы.

- **Разрешить четвертные целые суммы**

Если этот флажок установлен, программа будет генерировать итоговые четвертные интегралы (например, 2.25) в дополнение к интегральным (например, 3) и полуцелые (например, 2.5) значения, стремясь к максимальному балансу между недоборами и переборами. В противном случае будут генерироваться только целые и полуцелые суммы.

- **Ручной ввод оценок/итогов**

Обычно нет необходимости вводить рейтинги и итоги вручную, если игр достаточно для статистического анализа. Иногда, однако, пользователь может захотеть отредактировать вычисленные значения в соответствии со своим опытом, знанием травм, мотивацией и т. д. Не рекомендуется использовать ручной ввод вместе с алгоритмом вычисления 2006 года.

- **Автоматические расчеты при открытии файла**

Установите этот флажок, чтобы все вычисления выполнялись автоматически при открытии (или выборе из списка файлов) другого файла лиги. Снимите флажок, если вы планируете использовать текущую лигу просто как базу данных прошлых игр.

- **Кубковые игры считаются**

Кубковые игры обычно рассматриваются как полноценные игры, вносящие вклад в рейтинги и итоги. Те, кто считает иначе, могут снять этот флажок, чтобы игры, отмеченные в поле Rem не учитывались в статистических расчетах.

- **Товарищеские игры считаются**

Дружеские игры с атрибутом **Фрв** поле Rem учитываются с половинным весом. Снимите этот флажок, чтобы полностью игнорировать товарищеские игры в статистических расчетах.

- **Сверхурочные считаются**

В некоторых видах спорта, таких как хоккей, овертаймы важны. Эта опция используется для особого отношения к играм, отмеченным **Отв** поле Rem игрового стола.

- **Показать некоторые старые приспособления**

Приводит к отображению некоторых старых приборов при выборе **Приспособления®** **Показать новые приспособления**. Обычно отображается предыдущий раунд игр. Поведение этой опции зависит от настройки **Допуск круглой даты**.

- **Приостановить интернет-обновления**

Некоторые лиги могут не представлять интереса для конкретного пользователя. Установка этого флажка отключает интернет-обновления для текущей лиги, и таким образом экономит общее время онлайн.

- **Используйте общие параметры**

Хорошей идеей будет указать опции для большинства лиг **Общий** и сделайте их доступными для определенной лиги, просто установив этот флажок.

4.2 Группы и правила ранжирования

Панель **Группы и правила ранжирования** активируется либо из панелей «Параметры», «Турнирная таблица», либо из инструмента «Анализ турнира».

Groups and rules of ranking in the league: CupUEFA

Groups

Qty

Naming
 Letters Other
 Numbers

Internal games

Group A

Available teams

- 1. FC Kujn
- AC Milan
- AEK Athens FC
- AEK Larnaca
- AFC Ajax Amsterde
- Akhisarspor
- Apollon Limassol
- Atalanta Bergamas
- Athletic Club Bilbao
- Bayer 04 Leverkusen
- Borussia Dortmund
- Chelsea FC
- Club Atletico de Me
- Club Bruqqe KV

Chosen teams

- APOEL Nicosia FC
- F91 Dudelange
- FK Qarabag Aghdam
- Sevilla FC

Rules of ranking

Points for: win draw loss

Promotion N Relegation N

Precedence in case of equality of points

- Head to head points
- Head to head goals difference
- Head to head away goals
- Overall goals difference
- Overall goals scored
-
-
-

Cancel Help OK

Определите группы и введите здесь правила ранжирования команд, характерные для лиги, например, приоритет в случае равенства очков между двумя или более командами. Эти настройки влияют на дальнейшие расчеты турнирной таблицы и результаты анализа турнира.

Можно определить до 26 групп. Команды, принадлежащие к одной группе, не могут быть включены в другую. Группы могут иметь либо буквенное (А,Б,С,...), цифра (1,2,3,...) или любое другое наименование.

Отметьте галочкой поле **Внутренние игры** если учитывать только игры между командами, входящими в одну группу.

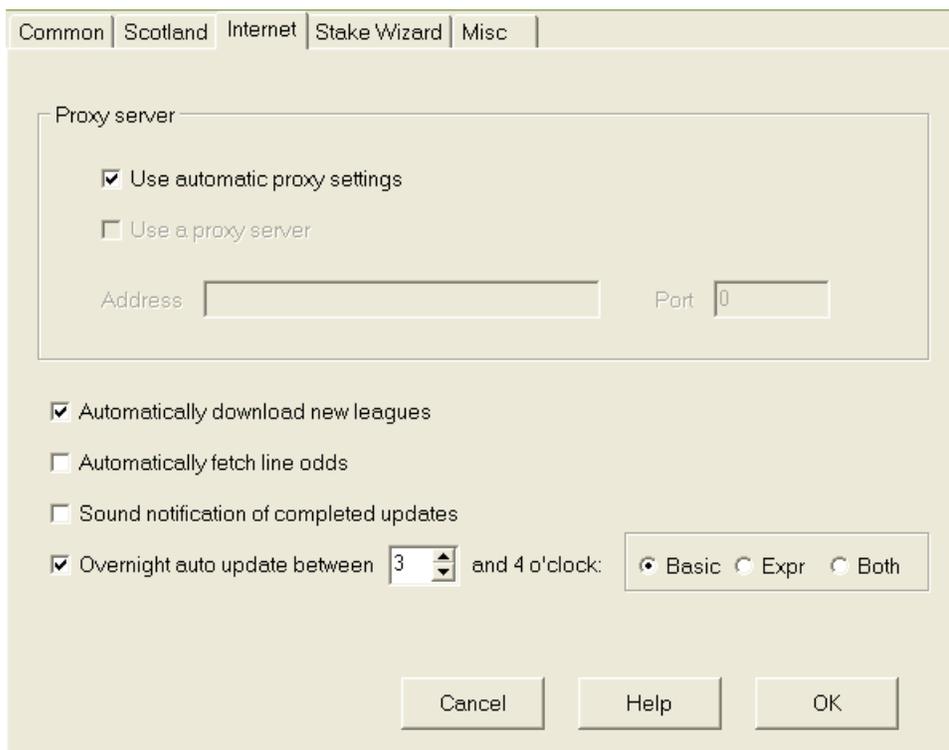
Чтобы отключить группировку, уменьшите количество групп до 0.

Правила ранжирования определяют порядок приоритетов между двумя или более командами с равным количеством очков. Типичные правила ранжирования для большинства европейских футбольных лиг следующие:

1. Общая разница забитых и пропущенных мячей
2. Общее количество забитых голов
3. Количество очков в очных встречах
4. Разница забитых и пропущенных мячей в очных встречах

Кроме того, пользователь может определить количество лучших команд, которые будут переведены в высшую лигу, и количество худших команд, которые будут переведены в низшую лигу.

4.3 Интернет-опции



• Прокси-сервер

Рекомендуется установить флажок **Использовать автоматические настройки прокси-сервера** для включения автоматической настройки прокси. В большинстве случаев программа правильно определяет параметры прокси-сервера и необходимость использования прокси-сервера вообще.

Если программа не может определить правильные параметры прокси-сервера, снимите флажок **Использовать автоматические настройки прокси-сервера**. Установите флажок **Используйте прокси-сервер**, укажите прокси-адреса **Портесли** нужен прокси. Как правило, если вам удается обновлять лиги через Интернет без прокси, то, вероятно, прокси не нужен.

Обычно эти значения соответствуют настройкам прокси-сервера локальной сети Internet Explorer:

Интернет Эксплорер®Инструменты®Интернет-опции®Связи®Настройки локальной сети.

Если у вас ничего не получилось, обратитесь к своему интернет-провайдеру или администратору локальной сети по поводу правильных значений прокси-сервера.

• Автоматически загружать новые лиги

Установите этот флажок, чтобы новые лиги, время от времени появляющиеся на сервере, загружались автоматически.

• Автоматически получать коэффициенты линии

Установите этот флажок, чтобы автоматически получать коэффициенты линии с сервера.

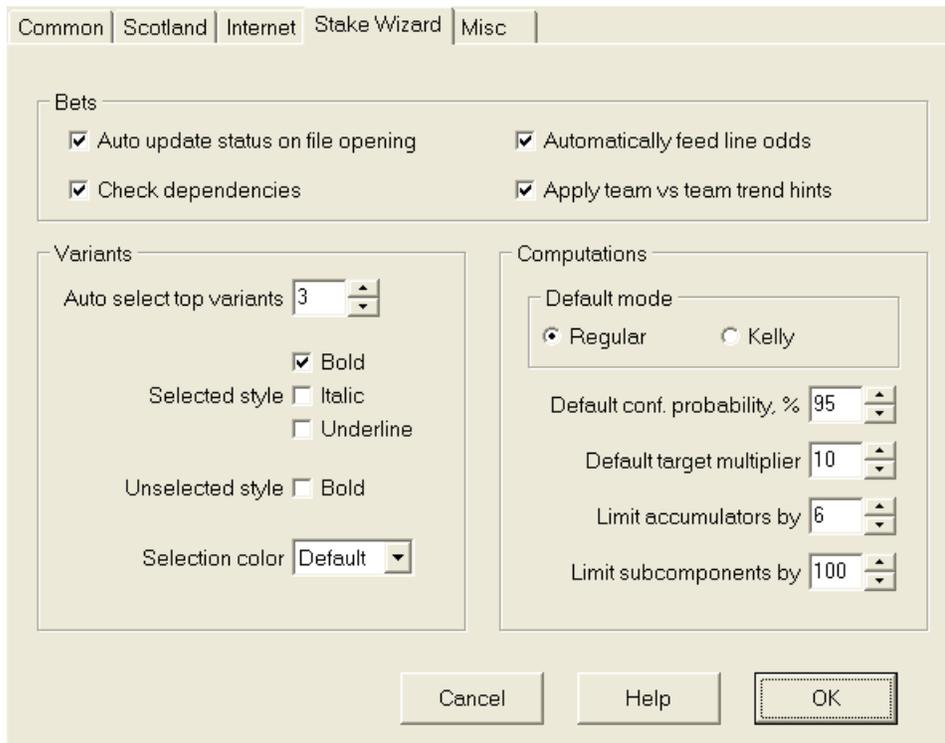
• Звуковые уведомления о выполненных обновлениях

Включает мелодию после завершения обновления.

• **Ночное автоматическое обновление**

Включает ночные автоматические обновления всех лиг: базовые, экспресс-обновления или оба варианта.

4.4 Параметры мастера ставок



Ставки

• **Автоматическое обновление статуса при открытии файла**

Установите этот флажок, чтобы статус выбранных ставок обновлялся автоматически при открытии (или выборе из списка файлов) другого файла ставок.

• **Проверить зависимости**

Взаимозависимые ставки (т.е. ставки на одно и то же событие) не могут быть включены в экспрессы (экспрессы и т.п.). Выберите эту опцию, чтобы предотвратить **Мастер ставок** от создания запрещенных вариантов ставок.

• **Автоматически подавать коэффициенты линии**

Позволяет автоматически вводить доступные коэффициенты линии вместе с честными коэффициентами **Мастер кольев** Таблица ставок. Имеет смысл, когда пользователь собирается делать ставки **cbwin.com**.

• **Применяйте подсказки по тенденциям командной работы**

Установите этот флажок, чтобы применять подсказки по проверке тенденций путем окрашивания ячеек коэффициентов (ярлык **Ф10**). Коэффициенты с неблагоприятными тенденциями будут окрашены в фиолетовый цвет. Попытка скормить эти коэффициенты **Мастер ставок** будет сопровождаться предупреждающим сообщением.

Варианты

- **Автоматический выбор лучших вариантов**

После завершения вычислений, несколько вариантов топ-ставки могут быть выбраны автоматически путем выбора соответствующего числа. Выбранные варианты отображаются в форме **Отчеты**.

- **Выбор стилей**

Используя эти параметры, пользователь может настроить внешний вид выбранных и невыбранных вариантов ставок в таблице вариантов.

Вычисления

- **Режим по умолчанию**

Режим вычислений по умолчанию определяет режим вновь создаваемых файлов ставок. Фактический режим вычислений можно задать на панели управления на **Мастер ставок** Основная форма. Использование **Обычный** режим предпочтительнее.

- **Вероятность доверия по умолчанию, %**

Вероятность доверия — это вероятность достижения целевого фонда в равномерной последовательности *Н* раунды ставок. Рекомендуемое значение по умолчанию - 95%.

- **Целевой множитель по умолчанию**

Целевой множитель равен отношению (Целевой фонд)/(Доступный фонд). Целевой фонд вновь созданных файлов ставок рассчитывается на основе этого значения и последнего доступного фонда пользователя (банкролла). Рекомендуемое значение — 100.

- **Ограничить аккумуляторы по**

Эта опция позволяет пользователю ограничить аккумуляторы указанным числом обычных ставок. При ограничении аккумуляторов, например, до 2, **Мастер ставок** генерирует варианты ставок, такие как **А,Б,С,АБ,АС,до нашей эры, АБ+С, АВ+ВС+АС** и т.д., но не **АБВ**. Рекомендуемое значение — 6.

- **Ограничить подкомпоненты по**

Количество подкомпонентов в сложной ставке равно $2 \cdot n - 1$, когда не накладываются никакие ограничения (*n* — количество выбранных независимых событий). Из практических соображений оно не может быть слишком большим. Рекомендуемое значение — 100. Максимально допустимое значение — 4095.

4.5 Разные варианты

Common | Scotland | Internet | Stake Wizard | Misc

Items to print

General view Correct scores Asian handicaps Scored goals

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

Ask before printing Ask once Normal Wide

Items to export

General view Correct scores Asian handicaps Scored goals

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

All leagues in a single worksheet Normal Wide

Ask before exporting Ask once

Suppress display of diacritic symbols

Cancel Help OK

• Материалы для печати

Отметьте соответствующие поля, чтобы выбрать, какие представления коэффициентов следует распечатать. Пользователь может быть не заинтересован во всем многообразии сгенерированных коэффициентов, и эта опция помогает сэкономить бумагу.

• Товары для экспорта

Отметьте соответствующие поля, чтобы выбрать, какие коэффициенты будут отображаться и экспортироваться в Excel (XLS) или файл с разделителями-запятыми (CSV). Пользователь может быть не заинтересован во всем многообразии сгенерированных коэффициентов, и эта опция помогает экономить место на диске, создавая файлы меньшего размера.

Кроме того, еще два флажка **Спросите прежде чем...** и **Спросите один раз** можно использовать для управления поведением всплывающих диалоговых окон, появляющихся перед печатью и экспортом.

• Подавить отображение диакритических символов

Установите этот флажок, чтобы отключить отображение диакритических символов в названиях команд. Эти символы обычно неправильно отображаются в нелатинских локалях (например, китайская, кириллица и т. д.) и могут испортить нормальный вид программы. Для вступления в силу опции требуется перезапуск программы.

5 Инструменты

5.1 Конвертер коэффициентов

Конвертер коэффициентов активируется либо выбором пункта меню **Инструменты**® **Конвертер коэффициентов** или нажав кнопку на панели инструментов.

• Базовая панель

Коэффициенты конвертируются между четырьмя доступными обозначениями: десятичными, процентами вероятности, США и Великобританией. Коэффициенты можно вводить с помощью клавиатуры или мыши:

Допустимые диапазоны входных коэффициентов следующие:

Десятичная запись	1..бесконечность
Процент вероятности	0..100%
обозначение США	- бесконечность..-100, даже, 100..бесконечность
Британская (дробная) система счисления	0..1, четный, 1..бесконечность

В зависимости от конкретных потребностей пользователь может выбрать один из трех уровней точности вывода: высокий, нормальный и округленный.

Те, кто не хочет нажимать кнопку **Конвертировать**, можно использовать функцию автоматического преобразования, установив флажок **Автоматическое преобразование**.

Можно просмотреть обратное значение полученных коэффициентов, установив флажок **Взаимный**. Обратное значение рассчитывается как дополнение к 100% вероятности данного события.

• 1 X 2 панели

Фиксированные коэффициенты (цены) 1X2 здесь преобразуются в азиатские гандикапы, тоталы голов и точные результаты. Кроме того, конвертер вычисляет фактическую маржу прибыли или использует значение, определенное пользователем.

Пользователь может задать любую норму прибыли в редактируемом поле ввода, а затем рассчитать соответствующие фиксированные коэффициенты, азиатские гандикапы, общее количество голов и точные результаты, нажав кнопку **Конвертировать**. Нажатие кнопки **Установить 0%** быстро устанавливает рентабельность на ноль и отображает справедливые коэффициенты.

База АНО, база общих голов и наиболее вероятный правильный счет также отображаются в редактируемых полях. Пользователь может указать любое значение АНО, общего количества голов и правильного счета там, и рассчитать соответствующие коэффициенты, нажав кнопку **Конвертировать** или нажав **<Войти>**.

Нажатие кнопки **Перезагрузить** отменяет определенные пользователем базы и возвращает все к автоматическим значениям.

Примечание: В принципе, обратный перевод азиатских гандикапов в фиксированные коэффициенты возможен, при условии, что известны также коэффициенты тотала голов.

• Арбитражная комиссия

Арбитражные ставки (также известные как *верная ставка* или *арб*) — это возможность без риска получить гарантированную прибыль на определенном спортивном мероприятии или рынке ставок. Она использует разницу в коэффициентах, предлагаемых несколькими букмекерами, обычно двумя или тремя.

Арбитражные ставки возможны при коэффициентах L_1, L_2, \dots, L_k на взаимоисключающих исходы одного и того же события удовлетворяют простому критерию (в десятичной системе счисления): $P = 1/L_1 + 1/L_2 + \dots + 1/L_k < 1$. Маржа прибыли гипотетического букмекера в % определяется как $100 \cdot (1 - P)$ и обычно должна быть отрицательной. Отдельные ставки на исходы 1, 2, ... рассчитываются как $A / P / L_1, A / P / L_2$ и т. д., где A - сумма инвестиций. Тогда ожидаемая прибыль игрока рассчитывается как $A \cdot (1 / P - 1)$ и обычно должна быть положительной.

Все эти расчеты для двух или трех результатов производятся на **Арбитраж** панель, нажав кнопку **Конвертировать** или нажав **<Войти>**:

Первые два результата (1, 2) обычно предполагаются победами той или иной команды в матче (ничья без ставки) или событием типа *Да/Нет*. Для всего двух результатов третье редактируемое поле должно быть оставлено пустым. Третий результат (X) является необязательным и предполагается ничьей для фиксированных коэффициентов типа 1-X-2.

Примечание: В случае невыполнения критерия арбитража ожидаемая прибыль отрицательна и выделена красным цветом, а программа подает звуковой сигнал.

5.2 Мастер колеб 4

Инструмент **Мастер ставок** генерирует оптимальную стратегию ставок и, таким образом, помогает прекратить тратить деньги в слепых ставках. Используя расширенный анализ вероятности, он напрямую инструктирует игрока о том, какой вариант ставки предпочтительнее, а также о конкретном распределении фонда ставок.

Активируется либо выбором пункта меню **Инструменты** @ **Мастер ставок** или нажав на панель кнопок.



Подробную информацию об этом мощном инструменте можно найти в руководстве Chapter Stake Wizard Guide.

5.3 Анализ турнира

Инструмент анализа турниров решает следующие задачи:

- Вычисляет шансы (вероятности) нахождения каждой команды на определенном месте по завершении запланированных игр;
- Вычисляет наиболее вероятный сценарий для каждой возможной пары «команда против места»;
- Вычисляет гипотетическую турнирную таблицу для наиболее вероятных сценариев.
- Вычисляет таблицу результатов прошлых игр турнира.

Активируется либо выбором пункта меню **Инструменты** @ **Анализ турнира** или нажав кнопку на панели инструментов.



Чтобы начать анализ, нажмите кнопку , нажмите клавишу <F9>, или выберите пункт меню **Бегать@Начинать**.

Время вычисления зависит от количества запланированных игр как степени 3, и поэтому может быть огромным. Однако пользователь имеет возможность выбирать между скоростью вычисления и желаемым

точность с использованием контроля траектории   на панели инструментов. Чтобы остановить длительные вычисления, либо нажмите кнопку , нажмите клавишу <F10>, или выберите пункт меню **Бегать@Останавливаться**.

• Таблица коэффициентов

Рассчитанные коэффициенты представлены в таблице коэффициентов:

N	Teams \ Places	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Harts	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	

Цветные ячейки представляют возможные пары "команда против места". Чем темнее цвет, тем больше шансов у команды занять место.

В таблице коэффициентов доступны четыре вида записи чисел: десятичная, вероятность %, США и Великобритания. Вероятности используются по умолчанию. Сумма вероятностей в каждом столбце и в каждой строке равна 100%.

Обозначения можно легко переключать, нажав на пункт меню **Шансы@Обозначение** или с помощью всплывающего меню.

Щелчок мышью по любой цветной ячейке таблицы коэффициентов приводит к немедленному отклику в двух других таблицах: таблице игр и таблице гипотетических положений.

• Игровой стол и сценарии

N	Home team	Away team	R	G1	G2	
46	Harts	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	Harts		1	1	
52	Hibernian	Inverness	W	1	0	
53	Livingston	Celtic	L	0	2	
54	Rangers	Dunfermline		2	0	

Таблица игр сохраняет все сыгранные и некоторые запланированные игры текущего турнира. Они соответствуют всем играм в таблице игр основного **Мастер коэффициентов** экран без чашки (C) атрибут, и не старше первой игры турнира (обозначается Ф). Запланированные игры имеют светло-серый фон, чтобы отличаться от других. Колонка **Р** отображает наиболее вероятный сценарий для выбранной пары **команда против места** используя следующий набор символов:

Вт	победа домашней команды
Л	победа гостевой команды
Д	рисовать
Вн	победа домашней команды с разницей забитых и пропущенных мячей
Лн	победа гостевой команды с разницей забитых и пропущенных мячей
С	определенный счет

Колонны **Г1, Г2** представляют собой фактические результаты прошлых игр и наиболее вероятные результаты запланированных игр. Результаты некоторых запланированных игр обусловлены сценарием. Например, в то время как наиболее вероятный результат какой-то игры **1:0**, принимая участие в сценарии, когда «ничья» делает счет в этой игре наиболее вероятным, например **1:1**. Запланированные игры, не включенные в сценарий, выделены серым цветом.

• Гипотетическая турнирная таблица

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

В этой таблице показаны гипотетические позиции для наиболее вероятного сценария выбранной пары. **команда против места** (например, Hibernian на 3-м месте). Столбцы **Г, Вт, Д, Л, С, П** обозначают общее количество: сыгранных игр, побед, ничьих, поражений, забитых и пропущенных голов, очков соответственно.

• Таблица оценок

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

Таблицу результатов можно отобразить либо с помощью пункта меню **Стол® Таблица оценок**, или нажав клавишу **<Ф3>**. В этой таблице отображаются результаты прошлых игр турнира. Пользователь может вернуться к таблице коэффициентов, нажав клавишу **<Ф2>**.

Примечание: Таблицы коэффициентов и результатов можно экспортировать в файл Excel (XLS) с помощью пункта меню **Стол® Экспортировать таблицу**.

Примечание: Инструмент анализа турниров имеет следующие ограничения для входных данных:

Максимальное количество команд	32
Максимальное количество прошедших игр	1250
Максимальное количество запланированных игр	96

5.4 Извлекатель данных

Извлекатель данных— это утилита, которая ищет в интернет-источниках и извлекает спортивные результаты и расписание для футбола, хоккея с шайбой, баскетбола, бейсбола, регби, американского футбола, гандбола и волейбола. Она охватывает большое количество чемпионатов и других соревнований. Несколько опций позволяют получать последние или полные результаты, снабжать игры некоторыми атрибутами, автоматически переименовывать команды и сохранять данные в формате лиги (LEA). Простой и интуитивно понятный интерфейс позволяет легко и быстро получать и сохранять большие массивы данных.

Инструмент **Извлекатель данных** активируется либо через пункт меню **Инструменты**@**Извлекатель данных** или с помощью кнопки на панели инструментов:

Примечание: Все **Извлекатель данных** функции доступны только в полной (зарегистрированной) версии.

Примечание: При сохранении данных с помощью **Переименовать** вариант, **Извлекатель данных** использует те же правила и файлы, которые описаны в теме **Переименование многих команд**.

Data retriever v3.4

Austria | Bundesliga | 2021/2022 | Regular season | Both

Soccer | Mark first game | Recent | Add | **Get DATA**

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

Add attributes: nv | fr | c | ot/gs | Inverse | Clear tables | Rename |

Bytes: 448 | Total bytes: 111108

Зеленая кнопка со знаком «плюс» в правом нижнем углу обновляет текущую лигу полученными данными без необходимости сохранения их в файле.

• **Добавление пользовательской лиги**

Во-первых, убедитесь, что прошлые результаты и будущие события присутствуют в **Извлекатель данных**.

1. Сохраните данные лиги в файл лиги с помощью кнопки в правом нижнем углу.

2. Откройте этот файл в **Мастер коэффициентов**.

3. Добавьте файлы для прошлых сезонов, используя **Игры® Обновление из файла**.

3.1. Определите участвующие команды. Возьмите все команды и игры за последние 3 сезона + текущий сезон, например, в Лиге 2. Это легко сделать, проверив параметры фильтра **Добавить команды**, **Добавить игры**, и **Добавлять приспособления** при использовании **Игры® Обновление из файла**.

3.2. Обновите лигу как минимум за 3 последних сезона в лиге 1, 2, 3, 4 и т. д., используя только одну опцию **Добавить игры**. Возьмите столько последних сезонов, сколько хотите, для исторического анализа результатов и диаграмм, но помните, что на рейтинги и коэффициенты влияют только те игры, которые не старше периода амортизации.

(**Параметры® Период амортизации**). Для большинства лиг он имеет значение по умолчанию 900 дней (~ 2,5 сезона).

4. Выполните необходимые настройки на панели «Параметры». В частности, задайте название лиги именно в таком формате: *Страна - Название лиги*. Нажмите кнопку с зеленой стрелкой на панели инструментов.

6. Использование **Приспособления® Показать новые приспособления** для отображения расписания матчей и коэффициентов.

Примечание: Файл лиги должен иметь префикс страны без пробелов, например *МояСтрана1.lea*.

Примечание: **Извлекатель данных** это всего лишь инструмент для извлечения и сохранения данных лиги из веб-источников. Вся дальнейшая работа выполняется **Мастер коэффициентов**.

5.5 Фильтр игр

Инструмент **Фильтр игр** инструмент для анализа прошедших игр с учетом различных условий: участвующие команды, сезоны, результаты первого/полного тайма, исходы, точные счета, гандикапы, тоталы, атрибуты игр.

Инструмент **Фильтр игр** активируется либо выбором пункта меню **Инструменты® Фильтр игр**, или **Игры®**

Посмотреть игры® Использовать фильтр... или нажав кнопку на панели инструментов.

Games filter

Period

Whole Results

Current Fixtures

Time

Full Half 2nd

Outcome

Home Away Draw

Attributes

No attributes Cup / playoff Friendly Neutral venue Overtime Penalties Questionable

Half time / full time

1/1 1/X 1/2 X/1 X/X X/2 2/1 2/X 2/2

Score

H: A

0 0

Teams

Home H/A

Glasgow Rangers

Away H/A

Glasgow Rangers

Handicap

H - A > A - H > H - A = A - H =

0 0 0 0

Total

Over Under Exactly Home Away

0 0 0

Reset Apply UnApply Cancel

Чтобы просмотреть подмножество игр, соответствующих указанным условиям фильтра, нажмите кнопку **Применять**.

Чтобы вернуть форму в исходное состояние, нажмите кнопку **Перезагрузить**.

Чтобы отключить примененные условия фильтра, нажмите кнопку **Отменить применение** на форме нажмите кнопку **Отменить** на панели инструментов или выберите пункт меню **Игры®Посмотреть игры®Все игры**.

5.6 Анализ производительности

Инструмент **Анализ производительности** активируется через пункт меню **Инструменты®Анализ производительности**.

Performance analysis for Wales - Cymru Premier

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

	Number of games	Relative rate, %	Sum of computed probs	Relative rate, %	Successful computed probs	Success rate, %	Entropy of successful probs	Criterion χ^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 Help Close

Эта утилита генерирует статистику успешно вычисленных коэффициентов (вероятностей) в заданной лиге. Результаты вычислений можно рассматривать как общий индекс совместного действия следующих сопутствующих факторов:

1. Производительность **Мастера коэффициентов** сам по себе;
2. Предсказуемость текущей лиги.

Чтобы начать анализ, нажмите кнопку **Рассчитать**. Рассчитанные показатели успешности представлены в двух таблицах. Первая таблица имеет следующее точное значение ее столбцов:

Количество игр	Количество домашних побед (n_1), рисует (n_k), победы на выезде (n_2), и общее количество игр ($H = n_1 + n_k + n_2$) в течение анализируемого периода
Относительная ставка, %	Коэффициенты $100 * n_1 / H$, $100 * n_k / H$, $100 * n_2 / H$, а их сумма = 100%
Сумма вычисленных вероятностей	Сумма вычисленных вероятностей для каждой игры составит: домашняя победа (p_1), рисовать (p_k), победа на выезде (p_2), и их сумма $p = p_1 + p_k + p_2 = H$
Относительная ставка, %	Коэффициенты $100 * p_1 / H$, $100 * p_k / H$, $100 * p_2 / H$, а их сумма = 100%
Успешные вычисленные проблемы	Сумма успешно вычисленных вероятностей домашних побед (c_1), рисует (c_k), победы на выезде (c_2), и их общая сумма $c = c_1 + c_k + c_2$
Процент успеха, %	Коэффициенты $100 * c_1 / n_1$, $100 * c_k / n_k$, $100 * c_2 / n_2$, и их общая сумма ($ПП$)
Энтропия успешных проб	Сумма выражений $-(p_j / H) * \ln(p_j)$, и их общая сумма, где $p_j = 1$, если результат j -я игра соответствует результату, который вероятность p_j был вычислен для. В противном случае $p_j = 0$
Критерий χ^2	Пирсона χ^2 -квадратный тест. Измеряет отклонение вычисленного вероятности всех возможных оценок в диапазоне 0:0 - 10:10 от их фактических относительных частот. В настоящее время представлен в тестовом режиме, может быть удален или заменен в будущем.

Последние две суммы: показателей успешности $ПП = 100 * c_1 / n_1 + 100 * c_k / n_k + 100 * c_2 / n_2$, и энтропия успешных вероятностей рассматриваются как интегральные показатели производительности/предсказуемости. Они выделены жирным шрифтом. Минимально возможное значение энтропии равно нулю, когда все результаты предсказаны с абсолютной точностью. Более высокие значения энтропии означают меньшую точность предсказания.

Вторая таблица для переборов/недоборов аналогична описанной выше.

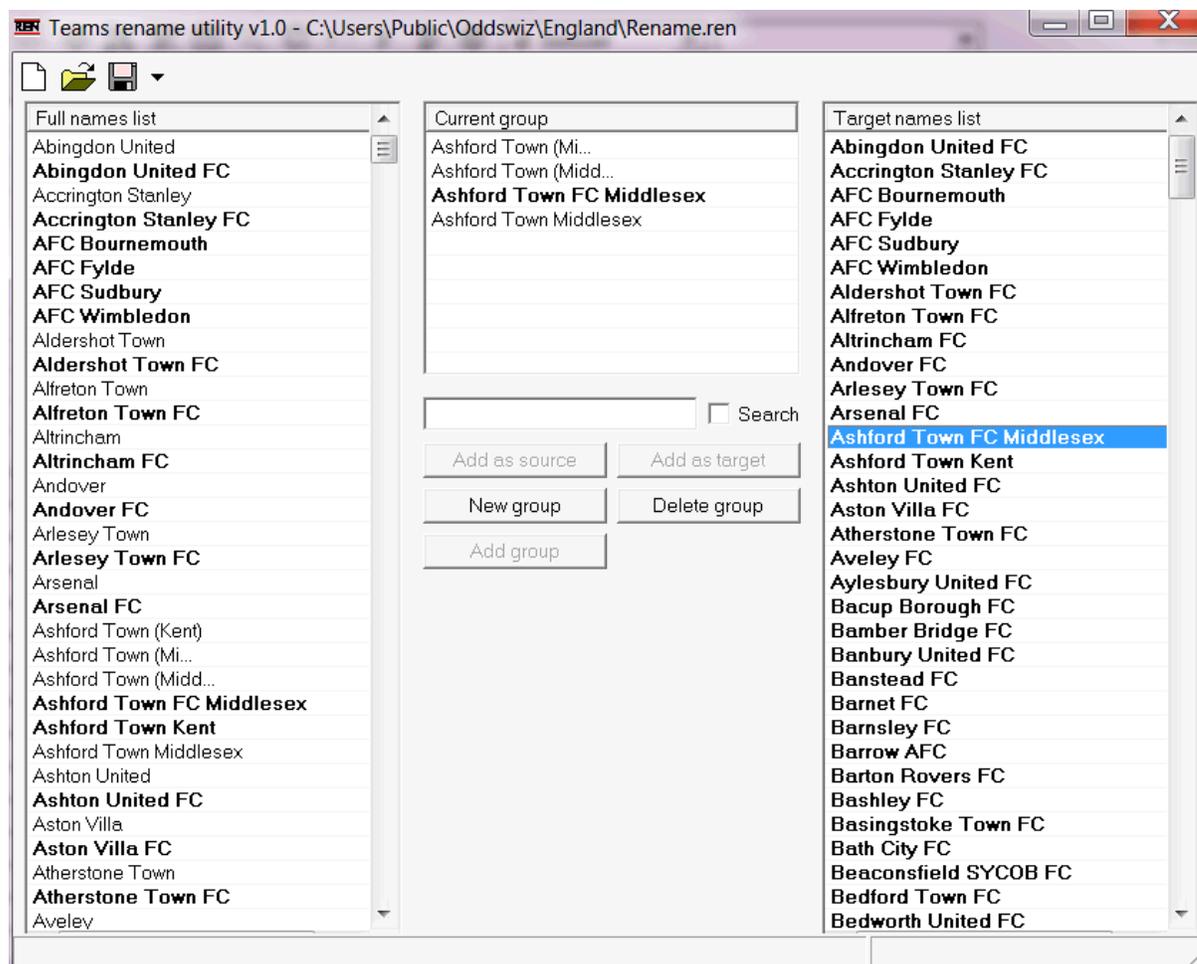
Примечание:Для корректного анализа производительности необходимо, чтобы было сыграно достаточное количество прошлых игр до даты начала анализируемого периода. По крайней мере все прошлые игры в течение периода амортизации должны присутствовать в дополнение к играм, сыгранным после даты начала.

Примечание:Более подробные данные о показателях успешности 1, 1X, 2, 2X для большинства поддерживаемых лиг можно найти на сайте **Мастер коэффициентов** домашняя страница: <http://www.newhavensoft.net>.

5.7

Переименовать утилиту

Инструмент **Переименовать утилиту** позволяет пользователю легко справляться с возникающими различиями в названиях одних и тех же команд из разных источников. Активируется через пункт меню **Инструменты@Переименовать утилиту**. Используйте его для переименования команд только один раз. После этого переименования будут выполняться автоматически. Целевое (новое) имя может иметь несколько исходных имен.



Переименовать утилиту Форма разделена на три списка. Названия целевых команд (названия, в которые нужно переименовать) выделены жирным шрифтом. Левый список содержит полный список всех названий команд, включая старые и новые. Средний список содержит текущую группу переименования, которая состоит из целевого имени (жирный шрифт) и одного или нескольких исходных имен. Правый список содержит только целевые имена. Выбор любого элемента в левом или правом списке приводит к отображению всей группы, к которой принадлежит этот элемент.

Доступные кнопки позволяют добавлять исходные и целевые имена, назначать имена в качестве целей, создавать новые группы переименования, удалять группы и добавлять новые группы в список переименования.

По умолчанию переименованные файлы имеют стандартное имя **Переименовать.rep**. Это стандартное название также используется **Извлекатель данных** инструмент при сохранении результатов прошедших игр или матчей.

5.8 3D шары космос

3D шары космос это развлекательный инструмент, который реализует поведение футбольных мячей в физическом пространстве с или без приложенной гравитации, в соответствии с основными законами сохранения. В полноэкранном режиме, без фоновых стен, его можно использовать как оригинальную заставку.



Пользователю доступны несколько опций при нажатии следующих клавиш:

Р	Перезапуск
Г	Включить/выключить гравитацию
ЧАС	Движение в горизонтальной плоскости
В	Движение в вертикальной плоскости
Б	Движение по траве (похож на бильярд)
+ , =	Ускорить движение
-	Ослабить движение
С	Включить/выключить звуковые эффекты
Вт	Включить/выключить фон стен
М	Добавить больше мячей
Л	Удалить шарики
Ф / Н	Полный / нормальный экран

Вышеуказанные параметры также доступны при щелчке правой кнопкой мыши и выборе элемента во всплывающем меню. Последний элемент во всплывающем меню **Короткий кадр...** сохраняет короткий кадр текущей сцены в файл растрового изображения.

Кроме того, пользователь может перемещаться по сцене с помощью следующих клавиш:

a	Поверните направо
SS	Поверните налево
C-a	Сдвиг вправо
ñ-ß	Сдвиг влево
a	Двигайтесь вперед
B	Двигаться назад
ñ-á	Сдвиг вверх
C-B	Сдвиг вниз
PgUp	Искать
ПГДн	Посмотри вниз
Дом	Вернуться в исходное положение

Примечание: Включение гравитации в конечном итоге прекращает движение из-за потери энергии. Однако его можно поддерживать, нажимая <+> время от времени нажимайте клавишу.

Примечание: Потеря кинетической энергии из-за неупругого взаимодействия между сталкивающимися объектами эффективна только в случае приложенной силы тяжести.

6 Руководство мастера ставок

6.1 Обзор и основная концепция

Мастер кольев 4 это новая версия программного обеспечения для принятия решений, генерирующая оптимальную стратегию ставок. Используя сложный анализ вероятности, он напрямую инструктирует игрока о том, какая структура ставок предпочтительнее, а также о конкретном распределении фонда ставок. В отличие от простых программ, основанных на критерии Келли, **Мастер ставок** позволяет использовать реалистичный диапазон роста банкролла и указывать доверительную вероятность достижения целевого фонда.

Мастер кольев 4 теоретически поддерживается новой теоремой, а практически — новым многомерным движком оптимизации. Он обладает предельной производительностью и предоставляет больше возможностей для беттора.

Обычно игрок делает ставки интуитивно, соотнося коэффициенты букмекера со своими знаниями о ходе событий. Определенно, задача игрока не из легких, так как нужно сложить множество событий/коэффициентов, предлагаемых букмекером. Затем должно последовать решение о том, сколько и в каких комбинациях следует сделать ставку. Очевидно, что ставка на все имеющиеся деньги рано или поздно приведет к полному проигрышу. С другой стороны, ставка на небольшую сумму дает возможность выиграть немного. Где-то должна быть золотая середина... и она **существует!** **Мастер ставок** достаточно умен, чтобы найти такую среду для наиболее прибыльной комбинации из тысяч возможных.

Чтобы эффективно использовать эту программу, игрок должен понимать простую связь между вероятностью события и коэффициентами. Существует два вида коэффициентов: линейные коэффициенты (предлагаемые букмекером) и честные коэффициенты. Последние являются просто обратной величиной вероятности события. Если бы честные коэффициенты были равны линейным коэффициентам, букмекер имел бы нулевую прибыль в долгосрочной перспективе, а игрок не имел бы никакой выгоды. Вот почему линейные коэффициенты всегда должны быть меньше честных коэффициентов, пока букмекер хочет получить прибыль. В противном случае у игрока есть предпосылки выиграть, а у букмекера проиграть.

Рассмотрим линию коэффициентов = 2.0. С точки зрения букмекера вероятность события меньше $1/2.0 = 50\%$, и эта разница составляет его маржу прибыли. Игрок интуитивно делает ставку на это событие, если, по его мнению, справедливые коэффициенты меньше 2.0 (скажем, 1.5), то есть вероятность события составляет около $1/1.5 = 67\%$. Эти два значения являются основными входными данными для программы. И конечно же, **Мастер ставок** будет генерировать

оптимальная структура ставок только если честные коэффициенты меньше линейных. В противном случае ставки не имеют смысла!

Для серьезных игроков хорошей идеей будет использовать **Мастер коэффициентов** возможности прогнозирования для расчета справедливых коэффициентов на основе результатов.

6.2

Пользовательский интерфейс

Почти все **Мастер ставок** функции доступны из основной формы, которая также отображает сводку как входных, так и выходных данных. Основная форма состоит из следующих элементов:

- **Меню и панель инструментов**



Используйте пункты меню или кнопки панели инструментов для открытия и сохранения входных файлов, печати форм, просмотра отчетов, обновления статуса ставок, запуска и остановки вычислений, отмены изменений, активации конвертера коэффициентов и отображения справки.

- **Панель управления**

Панель управления используется для настройки основных параметров перед началом вычислений: доверительной вероятности (**Конф. П**), доступный фонд (банкролл) (**Фонд**), минимальная ставка (**Мин. шт.**), целевой фонд (**Цель**), минимальная зарезервированная сумма (**Мин х0**) в % от Фонда, способ расчетов (**Режим**), максимальное количество событий в экспресс-ставках (**Накопление**), максимальное количество подкомпонентов в сложной ставке (**С/комп**), и следует ли включать закрытые ставки.

- **Таблица ставок**

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

Таблица ставок содержит обычные ставки вместе с соответствующей информацией. При подаче коэффициентов от **Мастер коэффициентов**, все ячейки этой таблицы заполняются автоматически, за исключением последнего столбца, который может быть обновлен по завершении события. Таблица ставок может содержать до 26 различных обычных ставок. Все ячейки в этой таблице доступны для редактирования.

• **Таблица вариантов**

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

В этой таблице показаны результаты вычислений. Подробности см. в разделе Результаты вычислений.

Режим вычислений и общее количество рассчитанных вариантов указаны в строке состояния под таблицей.

6.3 Ввод данных

• **Доверительная вероятность**

Использовать поле ввода **Конф.** Для ввода требуемой вероятности доверия. Вероятность доверия является мерой надежности. Она влияет на надежное количество раундов, необходимых для достижения целевого фонда. Обычно вероятность доверия устанавливается на 0,95 (значение по умолчанию). Это означает, что 95% однородных последовательностей **P95** раунды ставок будут успешными в достижении целевого фонда.

• **Доступный фонд**

Использовать поле ввода **Фонд** установить доступный фонд ставок (банкролл). Он должен быть больше или равен минимальной ставке.

• **Минимальная ставка**

Использовать поле ввода **Мин. шт.** ввести разрешенную минимальную ставку. Обычно букмекеры устанавливают минимальную ставку от \$1 до \$10. Минимальная ставка также может быть установлена на ноль (фактически на 1 цент).

• **Целевой фонд**

Укажите целевой фонд в поле ввода **Цель** быть больше, чем доступный фонд. Не имеет смысла устанавливать этот параметр настолько большим, насколько это желательно для победы в долгосрочной перспективе, поскольку фундаментальная неточность в оценке справедливых коэффициентов может привести к прогрессивному накоплению ошибки вероятности, и, следовательно, к опасному перебору. Таким образом, чем более точные справедливые коэффициенты используются, тем больше значение **Цель** может быть указан. Обычно целевой фонд в 10-100 раз больше доступного фонда.

• **Минимальный зарезервированный фонд**

Укажите минимальный зарезервированный фонд в % от доступного фонда с помощью флажка **Мин x0**. Некоторым категориям пользователей имеет смысл указывать это значение, чтобы избежать опасных овербетов.

• Обычные ставки

Обычные ставки вносятся в таблицу ставок по строкам **А, Б, С, ..., З** либо путем подачи коэффициентов от **Мастер коэффициентов** (см. раздел Передача коэффициентов в Stake Wizard) или вручную.

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

Можно ввести до 26 обычных ставок. Пользователь может редактировать все записи таблицы ставок. Когда определенная ячейка выбрана в режиме без редактирования, нажатие комбинации клавиш **<Ctrl-Del>** удаляет текущую ставку. Нажатие **<Ctrl-Ins>** вставляет пустую ставку в текущую строку. Режим редактирования переключается нажатием клавиши **<F2>**. Если ставки вводятся вручную, необходимо заполнить как минимум две колонки: справедливые коэффициенты и линейные коэффициенты в десятичной системе счисления.

Чтобы обновить статус обычных ставок, нажмите кнопку



на панели инструментов или выберите пункт меню **Ставки@Обновить статус**.

Примечание: Коэффициенты линии должны быть больше соответствующих честных коэффициентов. В противном случае ставки не имеют смысла!

Пользователь также может открыть ранее сохраненный входной файл, нажав кнопку



, или выбрав пункт меню **Файл**

@Открыть. Если входной файл находится в **Мастер коэффициентов** каталоге, его можно быстро выбрать из выпадающего списка файлов на панели инструментов. Рекомендуется размещать входные файлы в этом каталоге.

Чтобы очистить все введенные данные и ввести новый набор ставок, нажмите кнопку или



на панели инструментов или выберите пункт меню **Файл@Новый**.

Чтобы сохранить входные данные вместе с выбранными вариантами ставок в файл, нажмите кнопку или



на панели инструментов, выберите пункт меню **Файл@Сохранять**.

6.4 Выполнение вычислений

Убедитесь, что все выбранные элементарные ставки соответствуют условию **Справедливо < Линия**.

Чтобы начать вычисления, нажмите кнопку , нажмите клавишу **<F9>**, или выберите пункт меню **Бегать@Начинать**.

Время вычислений зависит в основном от следующих факторов:

- Количество выбранных независимых ставок (**А..Я**);
- Настройки опций **Ограничить аккумуляторы по** и **Ограничить подкомпоненты по**. Чем меньше значений выбрано, тем меньше времени требуется (см. параметры Stake Wizard). В то же время, чем меньше значений, тем более ограниченный вывод с меньшими ожидаемыми выигрышами.
- Минимальное ограничение ставки (**Мин. шт.** на панели управления). Нулевое значение может привести к огромному результату с более длительным временем вычисления.

Количество возможных структур ставок (вариантов ставок) зависит от количества независимых ставок как степень числа 2 минус 1. Например, для трех независимых ставок **А, БиС**, возможно $2^3 - 1 = 7$ вариантов ставок:

- 1) **A**-одиночная ставка;
- 2) **B**-одиночная ставка;
- 3) **C**-одиночная ставка;
- 4) **{AB}**-одиночные ставки **A, B**, и ставка-аккумулятор **AB**;
- 5) **{до н.э.}**-одиночные ставки **B, C**, и ставка-аккумулятор **до нашей эры**;
- 6) **{AC}**-одиночные ставки **A, C**, и ставка-аккумулятор **AC**;
- 7) **{ABV}**-одиночные ставки **A, B, C**, и ставки-аккумуляторы **AB, до нашей эры, AC, ABV**.

Каждая из вышеуказанных ставок содержит не более $2H+1$ компоненты, где H -количество событий в данной сложной ставке. Однако перечисленные ограничения могут уменьшить количество компонентов, а следовательно, и ожидаемые выигрыши.

Чтобы остановить длительные вычисления, нажмите кнопку , нажмите клавишу <Ф10>, или выберите пункт меню **Бегать**@**Останавливаться**. В таком случае набор результатов будет неполным, и нет никакой гарантии, что оптимальный вариант ставки уже найден.

Ход вычислений отображается на полосе прогресса в нижней части формы.

6.5 Результаты расчетов

Результаты расчетов представлены в таблице выходных вариантов:

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

Точное значение его столбцов следующее:

Варианты	Вариант (структура) ставок.
p %	Снижена вероятность успеха в одном раунде.
R95	Количество раундов, необходимых для достижения целевого фонда с указанной вероятностью доверия (95% по умолчанию).
Бред	Среднее количество раундов, необходимых для достижения целевого фонда.
Z успешный%	Фактор прироста фонда в одном успешном раунде (в %).
Z ср.%	Средний коэффициент прироста фонда за один раунд (в %).
L	Сниженные коэффициенты линии.
x0	Статический фонд, т.е. сумма, подлежащая откладыванию.
x1, x2,...	Компоненты сложных ставок и их суммы.

Вариант ставки, заключенный в фигурные скобки, обозначает сложную многокомпонентную ставку. Сложная ставка содержит набор всех возможных ставок-аккумуляторов (включая одиночные ставки), составленных из элементарных ставок заданного варианта. Набор может быть неполным в зависимости от ограничений пользователя, наложенных на максимальное количество членов аккумулятора, максимальное количество подкомпонентов и минимальную сумму ставки.

Нажатие на заголовки таблицы вариантов приводит к сортировке результатов. По умолчанию результаты сортируются по достоверному числу раундов (R95), которое считается основным критерием эффективности ставок в регулярном

режим. Критерий сортировки указан подчеркнутым заголовком.

Общее количество вычисленных вариантов отображается в строке состояния. Пользователь может просмотреть до 100 отсортированных вариантов, прокручивая строки, однако лучшие из них отображаются в верхней части списка. Варианты, требующие более 10000 раундов, не включены в набор результатов.

Использование меню **Варианты**, пользователь может выбирать/отменять выбор вариантов ставок, просматривать отчеты, сортировать варианты и очищать таблицу. Выбранные варианты выделяются настраиваемым стилем и цветом шрифта (см. параметры мастера ставок). Они сохраняются в файлах ставок (STK) вместе с набором обычных ставок. Выбор всех вариантов с последующим сохранением может привести к большому файлу ставок.

Чтобы распечатать основную форму, которая отображает сводку как входных, так и выходных данных, нажмите кнопку или , или выберите пункт меню **Файл@Печатная форма**.

Входные данные и результаты расчетов можно экспортировать в файл Excel (XLS) с помощью пункта меню **Файл@Экспортировать в файл**.

6.6 Отчеты о ставках

Чтобы просмотреть отчеты по выбранным вариантам ставок, нажмите кнопку  на панели инструментов выберите пункт меню **Варианты@Посмотреть отчеты**, или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl-R>**.

Отчеты представляются по форме отчетов:

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

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

Отчеты обобщают основные параметры ставок: размер ставки, справедливые и линейные коэффициенты, максимальный и фактический результат, выигрыш, статус компонентов ставки, вероятность успеха, надежное и среднее количество раундов.

Компоненты сложной ставки отображаются в отдельных столбцах. Столбец **Сумма** содержит сводку по выбранной ставке.

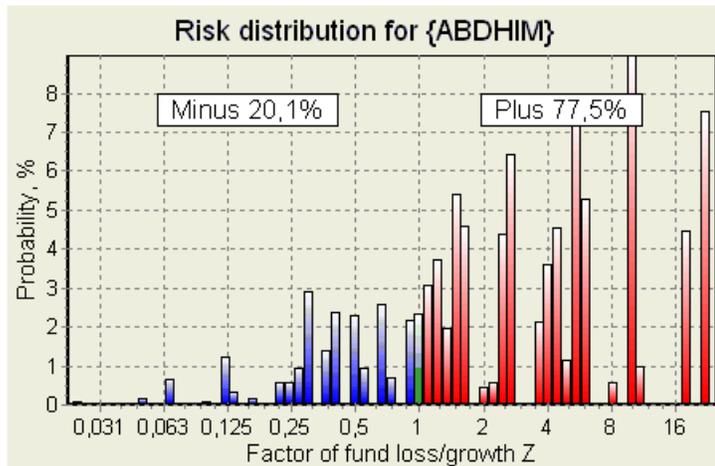
Когда пользователь выбирает ставку из элемента управления treeview в верхнем левом углу формы, отчет немедленно отображается в правой таблице. Красные стрелки указывают на успешные ставки с положительным значением выигрыша, а синие стрелки показывают частично или полностью проигранные ставки.

Таблица внизу формы отображает содержимое и статус всех обычных компонентов ставки. Статус ставок можно обновить, выбрав элемент **Обновить статус** во всплывающем меню.

- **Печать отчета**

Чтобы распечатать полный отчет, выберите элемент **Печать® Полный отчет** либо из верхнего меню, либо из всплывающего меню. Чтобы сэкономить бумагу, просто распечатайте купон, выбрав пункт **Печать® Купон на ставку**.

- **Диаграмма распределения риска**



Для просмотра *Распределение риска* диаграмма, выбрать пункт меню **Диаграммы® Распределение риска**. Диаграмма распределения риска отображает распределение вычисленных вероятностей, которые относятся к возможным уровням соотношения

коэффициент потери/роста фонда = (банкролл-сумма ставок+брутто выигрыш)/(банкролл),

также известный как возврат инвестиций (ROI), если он выражен в процентах по отношению к банкроллу (**Фонд**(на форме). Диаграмма распределения рисков показывает также консолидированные шансы оказаться проигравшим (минус) и победителем (плюс).

- **P-диаграмма**

Для просмотра *P-диаграмма* для выбранной ставки, выбрать пункт меню **Диаграммы® P-диаграмма**.

P-диаграмма отображает функциональную связь между макровероятностью *P* и статическая часть банкролла *K₀*. Связь имеет максимум, соответствующий наименьшему количеству раундов, необходимых для достижения целевого фонда, и оптимальное значение статической части. Подробности см. в разделе *Математическое обоснование*.

6.7 Математическое образование

Авторские права © 1999-2025 Newhaven Software Ltd.

В этой теме кратко излагается ясный и математически строгий способ вычисления оптимальных параметров ставки в обычном случае. Последнее означает, что входные параметры не имеют своих экстремальных значений (например, честные коэффициенты = 1,01, в то время как коэффициенты линии = 5,0), а ограничение минимальной ставки не имеет своего возможного эффекта.

В отличие от простого метода, основанного на критерии Келли, этот метод позволяет игроку использовать реалистичный диапазон банкролла.

рост, и указать доверительную вероятность достижения целевого фонда. Два метода дают идентичный результат, если целевой фонд бесконечен.

Рассмотрим равномерную последовательность n раунды ставок, из которых w раунды были успешными, и f раунды провалились.

В результате одного успешного раунда банкролл составит:

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

где

X - доступный фонд для ставок (банкролл);

k_0 - статическая часть фонда X ;

L - уменьшенные коэффициенты линии;

Z - фактор роста фонда;

В результате одного сбоя фонд сократится до:

$$x' = k_0x.$$

w успешные раунды и f неудачи приведут к тому, что целевой фонд:

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

Приведенные выше формулы позволяют выразить w и f как функции X , L , n , и k_0 :

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

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

Вероятность иметь не более f неудачи до сбора как можно большего количества успехов описываются интегральной (кумулятивной) формой распределения Паскаля:

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

где

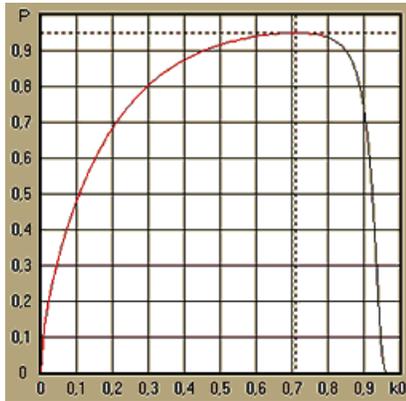
P - вероятность успеха в одном раунде;

Γ - гамма-функция;

F - гипергеометрическая функция.

Он равен отрицательному биномиальному распределению в случае целых значений w и f . Мы используем термин «Макровероятность» для P/w в контексте параметров ставок.

Типичная функциональная связь (P -диаграмма) между макровероятностью P/w и статическая часть k_0 , предоставил что X , L , n , P являются фиксированными параметрами, имеют максимум, соответствующий наименьшему количеству раундов, необходимых для достижения целевого фонда, и оптимальное значение статической части:



Для того чтобы получить оптимальные параметры ставки, **Мастер ставок** решает систему уравнений:

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

где α - доверительная вероятность,

в отношении неопределенных: количество раундов N и статическая часть k_0 . Это делается для каждой структуры ставки из тысяч возможных.

Чтобы применить приведенные выше формулы, нам необходимо построить сложную ставку, а затем представить ее как однокомпонентную абстрактную ставку, имеющую определенные значения μ и λ уменьшенные коэффициенты линии).

В предыдущих версиях **Мастер ставок**, структуры ставок состояли только из независимых событий. В частности, они не допускали системных ставок, таких как **AB + BC + AC** которые снижают риски ставок. Однако регулярные системные ставки далеки от оптимального распределения банкролла. Следующая теорема решает эту проблему.

Теорема. Максимально возможное значение среднего коэффициента прироста фонда Z достигается за счет оптимального распределение банкролла среди $2^H - 1$ возможных одновременных ставок и определяется следующим выражением:

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

где

$Z_{пр}$ - математическое ожидание $\ln Z$;

p_j - вероятность j -ого события, равно $1/\Phi_j$, где Φ_j - справедливые шансы;

d_j - «Вероятность» букмекерской конторы j -ого события, равно $1/L_j$, где L_j - коэффициенты выплат (они же линия) шансы);

N - количество выбранных независимых событий.

Возможные ставки включают в себя H системные ставки (комбинации) типа (M, N) , где $M = 1 \dots N$. Каждый системная ставка содержит C_M M -фолд ставки-аккумуляторы. В частности, возможные ставки включают N одинакий обычные ставки, и одна N -fold аккумуляторная ставка. В общем случае оптимальные системные ставки не являются равномерно распределенными.

Доказательство тривиально для одного события с единственной возможной ставкой. В последнем простом случае оптимальная ставка равна оптимуму Келли $(p-d)/(1-d)$. Для $H > 1$, доказательство довольно сложно даже для $H = 2$. Однако, используя **Мастер ставок** многомерный механизм оптимизации позволяет рассчитать оптимальные ставки и проверить теорему численно для большего H .

Приведенная выше формула означает, что $Z_{пр}$ может быть невероятно высоким, при условии, что найдено достаточное количество соответствующих событий ($\Phi_{я} < L_{я}$). Но цена этому — колоссальное количество ставок.

Например, для 26 событий, имеющих $\Phi_{я}=1,5$ и $L_{я}=1,7$, следует разместить не менее $2,26^{-1} = 67108863$ различных ставок для достижения 40,2% среднего роста фонда за один раунд! Однако существуют практические ограничения, такие как ограничение минимальной ставки или разумное количество одновременных ставки, конечно, уменьшают эффективную стоимость $Z_{пр}$.

С точки зрения обычных ставок существует только два исхода данного события: выигрыш или проигрыш элементарной ставки с вероятностями $P_{я1}$ и $P_{я}$, соответственно. Другие области человеческой деятельности, зависящие от вероятности (например, управление инвестициями), могут включать больше результатов события.

В случае многоисходных событий теорему можно обобщить следующим образом:

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

где P_{ij} — вероятности ДЖ-й результат в Я-ое событие;
 $1/Q_{ij}$ — коэффициенты выплат для ДЖ-й результат в Я-ое событие;
 V_i — количество возможных результатов в Я-ое событие.

В простейшем случае одного события ($H=1$) с одним результатом ($B=1$), мы бы имели $p=1$, $k=1$ — $k_0=1$, и $Z_{пр}=1/d=L$.

Уравнение $Z_{пр}$ и k (общая доля ставки в банкролле) сложной ставки ($H>1$) к значениям одной ставки и решению системы уравнений относительно неопределенностей p и L

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

позволяет представить многокомпонентную сложную ставку как абстрактную одиночную ставку, а затем оптимизировать значения $k=1 - k_0$ с использованием макровероятностной функции.

7 Что нового в версии 2.90 «Живая магия»

- Переработаны турнирные таблицы; добавлены 5-, 10- и 15- интерактивные формы;
- Коэффициенты рынка доступны во всех видах коэффициентов;
- Экспорт коэффициентов рынка для нескольких лиг был расширен на весь рынок *Общий вид*;
- Добавлен фильтр по дате и времени для экспортируемых коэффициентов;
- Добавлены кнопки навигации по лигам на панель инструментов;
- Добавлены подсказки по рейтингам/общим тенденциям для коэффициентов BTS.

В версии 2.80

- Добавлен новый инструмент **Переименовать утилиту** что позволяет пользователю легко справиться с различиями в названиях одних и тех же команд, возникающими из разных источников;
- Развернутая форма **Группы и правила ранжирования**, добавленные очки за проигранные игры (в хоккейной и некоторых баскетбольных лигах);
- Развернутая форма **Анализ производительности**, добавлена возможность варьировать период амортизации;

- Обновлен инструмент **Извлекатель данных** (версия 3.4).

В версии 2.75

- Новая версия инструмента **Извлекатель данных** (v3.1) работает быстрее и надежнее; добавлены виды спорта в теннисе и регби;
- Добавлен индикатор выполнения на главной форме, показывающий процесс загрузки коэффициентов рынка.

В версии 2.70

- Новый инструмент **Фильтр игр** позволяет анализировать прошедшие игры в различных условиях;
- В инструмент добавлены гандбол и волейбол **Извлекатель данных**;
- Новая функция **Арбитраж** добавлено в инструмент **Конвертер коэффициентов**;
- Добавлена новая функция **Тенденции намеки**: теперь он предотвращает окрашивание ячеек в зеленый цвет при росте рынка.

В версии 2.60

- Новая функция для отображения **все** внутриигровые игры на единой форме;
- Новый выпадающий список на панели инструментов для выбора вида спорта. Теперь все лиги разбиты по видам спорта;
- Новая кнопка на панели инструментов для инструмента **Извлекатель данных**;
- Новая кнопка на панели инструментов для часто используемой команды меню **Игры@Обновление из файла**.

В версии 2.55

- Добавлены коэффициенты рыночной линии от 9 ведущих букмекерских контор для всех типов коэффициентов;
- Новая функция **вМастер ставок** инструмент позволяет импортировать и объединять события из других файлов ставок;
- Новая опция **вМастер ставок** инструмент позволяет зарезервировать определенный % банкролла из ставок;
- Быстрое переключение фиксированных коэффициентов между **1-Х-2** и денежная линия (или коэффициенты «ничья-без-ставки»).

В версии 2.50

- Поддержка огромных лиг с числом команд или игроков до 1024 и неограниченным количеством игр;
- Новый алгоритм вычислений (2015) обеспечивает лучшую производительность прогнозирования;
- Новый дизайн главной формы, увеличенный экран и прокручиваемая область таблиц коэффициентов;
- Большее количество рассчитываемых коэффициентов — более 100 на событие и до 124 событий на лигу.
- Новый инструмент **Извлекатель данных** ищет на интернет-сайтах результаты и расписание спортивных матчей.
- Добавлен **Атака** и **Оборона** переменные силы для лучшего понимания возможностей команды;
- Добавлен новый тип коэффициентов **Обе команды забьют** вместе с его альтернативой;
- Унифицированная таблица игр и расписания матчей для лучшей обработки расписания матчей; больше никаких скрытых расписаний;
- Возможность автоматического обновления в ночное время;
- Улучшенная логика **Обновление из файла** функция; фильтры результатов, матчей и новых команд;
- Добавлена опция **База сравнения тенденций** для тонкой настройки подсказок тенденций;
- Представление азиатской базы гандикапа в виде числа или $M : N$;
- Более надежные расчеты в инструменте **Конвертер коэффициентов**;
- Добавлена возможность добавлять или удалять все игровые атрибуты в меню **Игры@Добавить/удалить атрибуты**;
- Добавлена возможность вручную редактировать переменные силы команд с точки зрения *дельта* поправки к рассчитанным значениям.

В версии 2.20

- Поддержка трех наборов коэффициентов в футболе на периоды матча: **полный** время, **первый** время и **второй** время;
- Более быстрые обновления в игре — данные в реальном времени обновляются каждые **5 секунд**;

- Новая возможность повернуть **вкл/выкл** звуковой сигнал по окончании операций полного обновления и экспорта;
- Поддержка фиксированной даты начала периода амортизации в дополнение к плавающему значению фиксированной длины;
- Новая команда меню **Команды** **®** **Переименовать много команд** упрощает передачу данных с помощью **OW Data Miner**.

В версии 2.10

- Поддержка **теннис** спорт;
- Поддержка крупных лиг, насчитывающих до 511 команд или игроков и до 65535 игр;
- Экспорт **Мастер ставок** ввод данных и результатов в файлы Excel (XLS);
- Возможность подавлять отображение диакритических знаков в названиях команд — необходимо для нелатинских языков.

В версии 2.05

- Отображение актуальной информации **bwin.com** рыночные фиксированные коэффициенты **1 - X - 2 - 1X - 2X**;
- Отображение подсказок анализа тенденций путем раскрашивания ячеек коэффициентов;
- Экспорт результатов анализа турнира в файлы Excel (XLS);
- Экспорт коэффициентов в файлы CSV, разделенные запятыми (в дополнение к файлам XLS);
- Улучшенный **Мастер кольев 4** формат файла пользовательского интерфейса и ставок (STK);
- Добавлены диаграммы распределения рисков **Мастер ставок** отчеты.

В версии 2.00

- Текущие результаты и честные коэффициенты;
- Новый алгоритм вычислений (2007) оптимизирует производительность по новому надежному критерию — энтропии вероятностей успеха;
- Исправлена ошибка «смещенных итогов» в алгоритме вычислений-2006;
- Новый алгоритм **Мастер кольев 4** предоставляет большие возможности на основе новой теоремы;
- Более крупная форма с горизонтальным разделителем; количество пар, которые могут быть отображены одновременно, в два раза больше (24);
- Поддерживаются более длинные названия команд, до 30 символов;
- Поддержка времени начала матча и результатов перерыва в турнирной таблице и файлах лиги;
- Обновления из файлов Excel;
- Отображение мест и очков в турнирной таблице команд; поддержка штрафных очков;
- Расширенный инструмент анализа производительности — добавлены перевесы/недовесы;
- Улучшенный инструмент анализа турниров — выбор пользователя между скоростью и точностью, добавлена таблица результатов.

В версии 1.96

- Распознавание нового формата файлов лиг, используемого в версии 2.00 и выше;
- Несколько мелких улучшений.

В версии 1.95

- Оптимизированные интернет-обновления, больше никакого лишнего трафика;
- Модернизированный алгоритм распознавания новых файлов soccerway;
- Автоматическая настройка прокси-сервера локальной сети.

В версии 1.90

- Новый алгоритм вычислений (2006) обеспечивает лучшую производительность для большинства лиг, особенно для международных соревнований;

- Добавлен расширенный просмотр коэффициентов забитых голов **Итого**;
- Добавлен просмотр коэффициентов **Половина / полный рабочий день**;
- Полноэкранный режим **в3D шары космос**. Этот инструмент теперь можно использовать как оригинальную заставку.

В версии 1.80

- Полностью переработанный **Мастер ставок** инструмент;
- Поддача выбранных коэффициентов **Мастер ставок** от **Мастер коэффициентов**;
- Новый рекреационный инструмент **3D комната с шарами**;
- Поддержка четвертьинтегральных забитых голов;
- Правильные названия лиг;
- Поддерживаются более длинные названия команд, до 20 символов;
- Обновление данных лиги из файлов другой лиги (LEA) и новых файлов soccerway (HTM);
- Поддержка отрицательной маржи прибыли для специальных расчетов;
- Новая опция исключения кубковых игр из расчетов;
- Указание команд, перешедших в высшую и низшую лигу, в турнирной таблице;
- **Просмотр всех функций**;
- Более быстрый экспорт коэффициентов в файлы Excel (XLS);
- Привязка лиги к рабочему столу;
- Ссылки на официальные сайты лиг, букмекерские конторы и т. д.

Предыдущие улучшения

- Расширенные возможности **Конвертер коэффициентов** инструмент, конвертирующий коэффициенты 1X2 в азиатские коэффициенты, тоталы и точные результаты;
- Перенос на новый сервер, более надежная работа Интернета, возобновление прерванных обновлений;
- Поддержка крупных лиг, насчитывающих до 255 команд и 32768 игр;
- Улучшенные алгоритмы основных операций и инструментов, меньшее потребление памяти;
- Новый инструмент **Анализ производительности** измеряет производительность **Мастер коэффициентов** и предсказуемость данной лиги с точки зрения показателей успешности;
- Новые возможности экспорта и печати;
- Экспорт коэффициентов в файлы Excel (XLS);
- Новый инструмент **Анализ турнира** вычисляет шансы любой команды занять любое возможное место;
- Новые виды таблиц коэффициентов **Правильные баллы**, **Азиатские гандикапы**, и **Итого**;
- Полная совместимость с **Microsoft Windows 98/ME/NT/2000/XP**;
- Более быстрые обновления через Интернет; более 70 обновляемых лиг;
- Поддержка нескольких настраиваемых групп внутри лиги;
- Расширенный пользовательский интерфейс и возможности печати, изменяемый размер главного экрана;
- Условно-бесплатная (незарегистрированная) версия поддерживает до 16 команд в лиге.

8 Регистрация программы

Зарегистрированная версия **Мастер коэффициентов** способен вычислять рейтинги и коэффициенты в лигах с участием до 1024 команд или теннисистов, обрабатывать до 26 независимых событий **Мастер ставок** инструмент и экспорт коэффициентов в файлы Excel.

Регистрационный сбор за полную мощность **Мастер коэффициентов** составляет 74,95 долл. США. В эту плату входит годовая подписка. Дальнейшая ежегодная плата за продление услуги составляет 24,95 долл. США.

Также есть и другие варианты, включая полугодовую подписку за 49,95 долл. США, двухгодичную подписку за

\$99,95 и безлимитная подписка за \$199,95.

Любой перерыв (например, по техническим причинам) в предоставлении текущих результатов/коэффициентов более чем на один день будет учитываться при продлении текущего периода подписки.

Зарегистрированные пользователи имеют право на обновление **довседа**льнейшие версии этого программного обеспечения **бесплатно**.

Для регистрации **Мастер коэффициентов**, выберите пункт меню **Файл®Зарегистрироваться**, и вы увидите панель регистрации.

- **Пользователи онлайн:**

Подключитесь к Интернету. Выберите подходящий язык заказа из выпадающего меню. Нажмите кнопку **Заказать сейчас**, и вы будете перенаправлены на защищенную веб-страницу для завершения транзакции.

Варианты онлайн-оплаты включают кредитные/дебетовые карты, банковский/банковский перевод, PayPal, AliPay и многие другие варианты. В случае оплаты не кредитной картой, регистратору немедленно предоставляется заказ # и дальнейшие инструкции по электронной почте.

Для удобства пользователя защищенная страница регистрации также напрямую связана с меню «Пуск» вашего компьютера: **Начинать®Программы®Мастер коэффициентов®Безопасная онлайн-регистрация**.

Онлайн-оплату можно осуществить через [страница заказа](#) из **Мастер коэффициентов** также.

Примечание: Оплата производится на защищенном веб-сайте, который шифрует все передаваемые данные кредитной карты в соответствии с безопасным протоколом. **HTTPS** протокол.

- **При регистрации:**

Регистрационный ключ будет оперативно (обычно в течение 24 часов) отправлен по электронной почте. Наконец, откройте панель регистрации, введите регистрационный ключ и нажмите кнопку **Зарегистрируйтесь!**

- **Пользователи условно-бесплатного ПО:**

Условно-бесплатная версия **Мастер коэффициентов** полностью функционален, однако он намеренно ограничен для управления лигами с количеством команд до 16 (несколько лиг вписываются в это число) и для обработки до 3 событий **вМастер ставок** инструмент.

9

Замечания по установке

Мастер коэффициентов требует, чтобы статус профиля пользователя Windows была *администратор* по крайней мере, во время процесса установки и активации.

ВВиста, Виндовс 7, Windows 8, Windows 10 и Windows 11, **Мастер коэффициентов** требуется для запуска в *административный* режим для нормальной работы интернет-функций: результаты в реальном времени и коэффициенты рынка.

Все брандмауэры и антивирусные программы должны распознавать **Мастер коэффициентов** как безопасную программу. Рекомендуется включить ее в соответствующий белый список.

Установочный файл **OW290.exe** свободно распространяется, пока его содержимое остается в исходном состоянии. Установка предварительно упакована 32 лигами. Все остальные лиги автоматически загружаются с сервера во время интернет-обновлений.

10 Благодарности

Команда Newhaven Software Ltd. выражает благодарность следующим лицам, внесшим вклад в разработку **Мастер коэффициентов** программного обеспечение с ценными замечаниями и предложениями:

- Господин Пьер Фольк Швеция
- **Г-н Вонг Кам Фу** Гонконг
- Господин Эммануэль Константакис Греция
- **Г-н Рассел Браунли** Великобритания
- **Г-н Барри Виндзор** Великобритания
- **Г-н Стюарт Хамфрис** Великобритания
- **Г-н Яри Талвитие** Финляндия
- **Г-н Ричард Вайхельт** Канада
- **Г-жа Ивана Капл-Микич** Австрия
- **Г-н Петер Нильссон** Швеция
- **Г-н Дэниел Ирвинг** Великобритания
- **Г-н Виктор Ли** Сингапур
- Господин Эндрю Сотириу Великобритания
- **Г-н Питер Йенсен** Дания
- Господин Амир Делич Швеция
- Господин Арнольд Кервон Сингапур
- **Г-н Юха П. Сарлио** Финляндия
- **Г-н Рик Янов** Соединенные Штаты
- Господин Иэн Блэр Великобритания
- **Мистер Майкл Беннетт** Великобритания
- **Мистер Михаэль Кляйнштойбер** Великобритания
- **Г-н Питер Фрэнсис** Австралия
- Господин Барыш Озбайрактар Турция
- **Г-н Терри Чадбан** Австралия
- **Г-н Гарет Блирс** Великобритания

Ресурсы, услуги и продукты следующих организаций сделали возможным разработку, развертывание и успешную эксплуатацию **Мастер коэффициентов** программного обеспечение:

- **Корпорация Borland Software** США
- **Глобальные спортивные СМИ** Нидерланды (www.soccerway.com)
- **Профессиональный хоккейный подающий** США
- **Корпорация Майкрософт** США
- **Корпорация Intel** США
- **Программное обеспечение MindVision** США
- **FlashScore.com** Чешская Республика (www.flashscore.com)

и многие другие.

Индекс

- З -

3D шары космос 34

- А -

Благодарности 49

- С -

Таблицы рейтингов 7

Расчет шансов 10

Текущие варианты лиги 16

- Д -

Извлекатель данных 29

Период амортизации 16

Диакритические знаки 23

- Э -

Экспорт коэффициентов в файл Excel 10

- Ф -

Коэффициенты ставок для Stake Wizard 13

- Г -

Фильтр игр 30

Игровой стол 4

Общий обзор 3

Группы и правила ранжирования 18

- Н -

Преимущество дома 16

- Я -

Если вы букмекер Ввод 15

данных лиги Примечания 8

по установке 48

Интернет-опции 20

- Л -

Текущие результаты и коэффициенты 14

- М -

Основная форма 4

Разные варианты 23

- О -

Конвертер коэффициентов 24

Таблица коэффициентов 4

Параметры 15

- П -

P-диаграмма 41

Анализ производительности 31

Печать коэффициентов 10

Прокси-сервер 20

- Р -

Регистрация Odds Wizard 47

Переименовать много команд 14

Утилита переименования 33

- С -

Мастер ставок - Отчеты о ставках Мастер 40

ставок - Ввод данных 37 Мастер ставок -

Математическое обоснование Мастер ставок - 41

Обзор 35

Мастер ставок - Результаты вычислений Мастер 39

ставок - Выполнение вычислений Мастер ставок - 38

Пользовательский интерфейс 36

Мастер колеев 4 26
Параметры мастера ставок 21

- Т -

Турнирная таблица 6
Таблица команд 4
Анализ турнира 26

- У -

Обновление данных лиг из текстовых файлов 14
Обновление лиг через Интернет 13
Пользовательский интерфейс 4

- В -

Коэффициенты просмотра 10

- В -

Что нового в версии 2.90 «Живая магия» 44