

Systeme CGMBet26

Logiciel d'analyse de football

Outil puissant pour les parieurs expérimentés

Guide de l'utilisateur

Version 2.16 — Saison 2025/2026
Février 2026

Table des matières

Table des matières	2
1. Pour commencer.....	8
1.1 Installation	8
1.2 Activation de la licence	8
1.3 Mode libre.....	9
1.4 Réinitialisation de votre licence.....	9
1.5 Aperçu de l'interface principale.....	10
1.5.1 Boutons de la barre d'outils.....	10
1.5.2 Menu Paramètres	11
1.5.3 Barre latérale de navigation.....	12
2. Tableaux.....	14
2.1 Classement et filtres	14
.....	14
2.2 Résultats de l'équipe.....	16
2.3 Forme des équipes.....	17
2.4 Statistiques de la ligue	19
3. H2H (Face à Face).....	21
3.1 Sélection d'équipe et filtres globaux.....	21
3.2 Onglet Résultats.....	22
3.2.1 Liste des matchs.....	22
3.2.2 Filtres à panneaux.....	23
3.2.3 Résumé statistique.....	24
3.3 Onglet Objectifs	25
3.3.1 Liste des matchs avec chronologie des buts.....	26
3.3.2 Filtres de l'onglet Objectifs	26
3.3.3 Diagrammes de répartition des objectifs.....	26
4. Statistiques.....	28
4.1 Sélection de la ligue et de l'équipe	28
4.2 Onglet Ligues.....	28
4.3 Onglet Équipes	30
4.4.1 Mode d'affichage	32
4.5 Export.....	32

5. À venir	33
5.1 Aperçu général	33
5.1.1 Principaux filtres	34
5.1.2 Faire correspondre les colonnes de la grille	34
5.1.3 Barre d'outils inférieure	35
5.2 Panneau des onglets système.....	36
5.2.1 Options de configuration des onglets.....	37
5.3 Calcul d'une colonne — Exemple étape par étape	39
5.4 Section filtre	40
5.5 Éditeur de formules de colonnes personnalisées	40
5.6 Système de sauvegarde/chargement	42
5.7 Menu contextuel de la correspondance (clic droit).....	43
6. Gestionnaire d'alertes.....	44
6.1 Aperçu général.....	44
6.1.1 Liste des emplacements d'alerte	44
6.1.2 Panneau de configuration	45
6.2 Conditions	45
6.2.1 Conditions des équipes à domicile et à l'extérieur	45
6.2.2 Probabilités de filtrage.....	46
6.2.3 Commentaires.....	46
6.3 Paramètres combinés	47
6.4 Boutons d'action	47
6.5 Alertes en action	48
7. Suggestions (IA).....	50
7.1 En-tête et commandes.....	50
7.2 Barre de filtres	51
7.3 Grille de prédiction	51
7.4 Confiance globale (étoiles).....	52
7.5 Codage couleur	52
7.6 Détection des paris de valeur	53
7.7 Infobulles.....	53
8. A.G.S. (Statistiques avancées sur les buts).....	54
8.1 Panneau de gauche — Configuration	55
8.1.1 Ligue / Équipe	55
8.1.2 Plage.....	56

8.1.3 Équipes et ELO	56
8.1.4 Filtres.....	56
8.1.5 Logique de condition.....	57
8.1.6 Actualiser et réinitialiser	58
8.2 Panneau central — Grille des filtres et des jeux	58
8.2.1 Barre d'outils Filtre.....	58
8.2.2 Barre d'onglets	59
8.2.3 Grille de jeux	59
8.2.4 Pied de page des statistiques.....	59
8.3 Panneau de droite — Statistiques du marché	60
8.3.1 Mode de calcul	61
8.3.2 Période	61
8.3.3 Grille des résultats	61
8.3.4 Définitions des colonnes	62
8.4 Barre d'outils inférieure	63
9. Statistiques des buts	64
9.1 Sélecteur de jeu (barre supérieure)	64
9.2 Gestion des onglets.....	65
9.3 Commandes de filtre (Ligne 1)	66
9.4 Options d'affichage (Ligne 2)	66
9.5 La grille de données	67
9.5.1 Catégories de marché	67
9.6 Commandes inférieures.....	68
9.6.1 Commandes du match en direct (Première rangée)	68
9.6.2 Source des données et mise en surbrillance (deuxième ligne)	68
9.7 Comment lire la grille.....	69
9.8 Système de sauvegarde/chargement	69
9.9 Conseils pratiques	69
10. Évolution du score	70
10.1 Sélecteur de jeux et gestion des onglets	70
10.2 Commandes de filtre.....	70
10.2.1 Ligne 1 — Ligue, équipes et filtres avancés	70
10.2.2 Ligne 2 — Source des données et plage de minutes	71
10.3 Arborescence graphique (Onglet 1).....	71
10.3.1 Barre de résumé supérieure	72

10.3.2	Panneau de filtre gauche	72
10.3.3	Le diagramme arborescent	72
10.3.4	Bande de score correct	73
10.4	Vue arborescente (Onglet 2).....	73
10.5	Diagramme — Chemin principal (Onglet 3).....	74
10.6	Diagramme — Complet (Onglet 4)	75
10.7	Tableau des résultats (panneau de droite).....	76
10.7.1	Mode de calcul.....	77
10.7.2	Groupes de marché.....	77
10.7.3	Définitions des colonnes	77
10.8	Commandes inférieures.....	78
10.9	Conseils pratiques	78
11.	Poisson	79
11.1	Objectifs attendus et corrections (barre supérieure)	80
11.1.1	Objectifs attendus.....	80
11.1.2	Corrections.....	80
11.2	Le nombre de buts (Tableau 1)	81
11.3	Lignes et totaux (Tableau 2).....	81
11.4	Score correct (Tableau 3)	82
11.5	Navigation à partir de Prochainement.....	82
12.	Poisson avancé	83
12.1	Barre d'outils de contrôle (Ligne 0).....	84
12.2	xG Formula Builder (Ligne 1).....	84
12.2.1	Composants de la formule	84
12.2.2	Syntaxe des formules	85
12.2.3	Calcul de xG	86
12.3	Actualisation et ajustement (Ligne 2)	86
12.4	La grille de données (Ligne 3)	86
12.4.1	Colonnes fixes	87
12.4.2	Colonnes du groupe de marché	87
12.5	Barre d'outils inférieure (Ligne 6)	87
12.6	Barre latérale droite — Commandes de surbrillance et de filtrage.....	88
12.6.1	Mise en surbrillance.....	89
12.6.2	Filtres.....	89
12.7	Barre latérale droite — Statistiques du marché	89

13. Note V	91
13.1 Barre d'outils de contrôle (Ligne 0).....	91
13.2 Comment Rating V calcule les probabilités	92
13.3 La grille de données (Ligne 2)	93
13.3.1 Colonnes fixes	93
13.3.2 Colonnes du marché	93
13.4 Barre d'outils inférieure (Ligne 3)	94
13.5 Barre latérale droite — Commandes de mise en surbrillance et d'affichage.....	94
13.5.1 Filtre de taille d'échantillon	95
13.5.2 Mise en évidence des pourcentages.....	95
13.5.3 Mise en évidence de la valeur arrière.....	95
13.5.4 Mise en valeur de la valeur profane	95
13.5.5 Légende.....	96
13.6 Conseils pratiques d'utilisation	96
16.1 Calculateur de valeur p	109
16.1.1 Chargement et analyse	109
16.1.2 Test de la valeur p.....	111
16.1.3 Mode de saisie manuelle	112
16.1.4 Affichage pédagogique	113
16.2 Calculateur de paris hollandais couverts	114
16.3 Calculateur d'arbitrage Back/Lay	115
Calculateur DNB et Double Chance 16.4	116
Calculateur de handicap asiatique 16,5.....	117
16.6 Calculateur d'arbitrage	118
Calculateur du critère de Kelly 16.7	119
Convertisseur de cotes 16,8.....	121
Calculateur de paris combinés 16.9.....	122
16.10 Conseils pratiques	123
17.1 Gestionnaire de ligues	124
17.1.1 Disposition des fenêtres	124
17.1.2 Création d'un groupe de ligue	125
17.2 Mon gestionnaire d'équipes	126
17.2.1 Disposition des fenêtres	126
17.2.2 Création d'un groupe d'équipe	126
17.3 Utiliser vos groupes.....	127

17.4 Gestion des groupes	127
17.4.1 Modification d'un groupe	127
17.4.2 Suppression d'un groupe	128
17.5 Conseils pratiques	128
18.1 Fuseau horaire	129
18.2 Format de date.....	130
18.3 Format de ligue	131
18.4.1 Taille de la fenêtre	132
18.4.2 Démarrage du programme	133
18.5 Sauvegarde et restauration	133
18.5.1 Options de sauvegarde	134
18.5.2 Sauvegarde automatique.....	134
18.6 Sauvegarder et charger.....	135
18.7 Enregistrement de vos préférences.....	136

Remarque : Cliquez avec le bouton droit sur la table des matières ci-dessus et sélectionnez « Mettre à jour le champ » pour actualiser la numérotation des pages après modification.

1. Pour commencer

Ce chapitre décrit l'installation, l'activation et le premier lancement du système CGMBet. Que vous possédiez une clé de licence ou que vous souhaitiez découvrir le logiciel en mode gratuit, cette section vous permettra de démarrer rapidement.

1.1 Installation

Pour installer le système CGMBet sur votre ordinateur :

1. Téléchargez le fichier d'installation le plus récent depuis le site officiel de CGMBet.
2. Exécutez le programme d'installation (**CGMBetSetup.exe**) et suivez les instructions à l'écran.
3. Choisissez votre répertoire d'installation ou acceptez l'emplacement par défaut.
4. Une fois l'installation terminée, lancez le système CGMBet depuis le raccourci sur votre bureau ou depuis le menu Démarrer.

Configuration système requise : Windows 10 ou version ultérieure, .NET 8.0 runtime (inclus dans le programme d'installation) et une connexion Internet active pour l'activation de la licence et les mises à jour des données.

1.2 Activation de la licence

Au premier lancement, le système CGMBet affichera une boîte de dialogue d'activation vous demandant de saisir votre clé de licence. Si vous avez acheté une licence, saisissez la clé qui vous a été fournie et cliquez sur **Activer la licence**. Le logiciel vérifiera votre clé auprès du serveur et débloquera les fonctionnalités correspondant à votre niveau de licence.

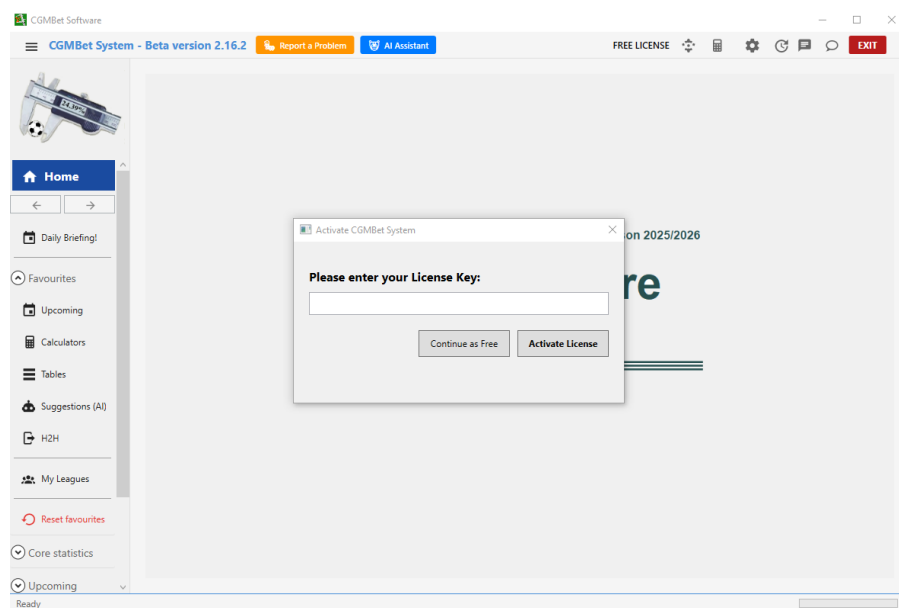


Figure 1.1 — Boîte de dialogue d'activation de la licence au premier lancement

CGMBet System propose plusieurs niveaux de licence, chacun débloquent différents niveaux de fonctionnalités :

Niveau de licence	Description
Gratuit	Accès de base aux statistiques principales, aux tableaux et accès limité à la ligue.
VIP	Tout sauf les fonctionnalités disponibles uniquement dans la version VIP Plus.
VIP Plus	Tout ce qui est inclus dans la version VIP, plus les formules de colonnes personnalisées, l'exportation complète, l'exportation IA, les sauvegardes de serveur et d'autres fonctionnalités premium que l'équipe CGMBet implémentera à l'avenir.

1.3 Mode libre

Si vous ne possédez pas de clé de licence, vous pouvez cliquer **Continuez gratuitement** Pour accéder au logiciel en mode gratuit, vous pouvez tester ses fonctionnalités. Ce mode gratuit vous donne accès aux statistiques principales, aux classements et aux fonctionnalités de base des deuxièmes divisions, vous permettant ainsi de découvrir le logiciel avant d'acheter une licence. Les fonctionnalités avancées, telles que les suggestions de l'IA, le calculateur de Poisson avancé, les options d'exportation étendues et les formules de colonnes personnalisées, seront limitées.

1.4 Réinitialisation de votre licence

Si vous devez modifier votre clé de licence (par exemple, après une mise à niveau), vous pouvez la réinitialiser directement depuis l'application. Cliquez sur **Paramètres** menu (icône ⚙️ dans la barre d'outils) et sélectionnez **Réinitialiser la licence** L'application va se fermer. Au prochain lancement, la boîte de dialogue d'activation s'affichera de nouveau, vous permettant de saisir votre nouvelle clé de licence.

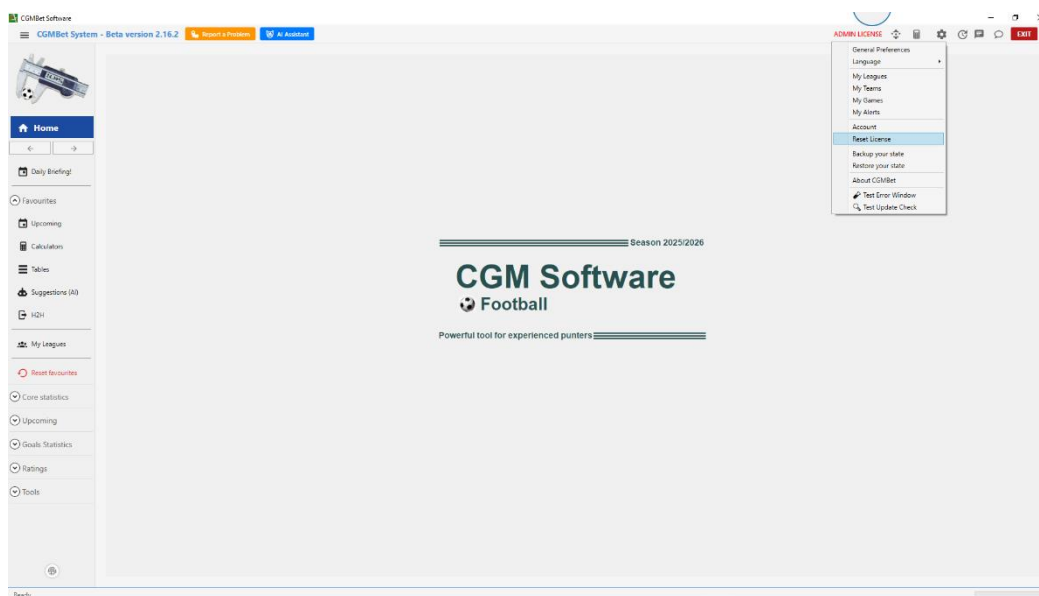


Figure 1.2 — Réinitialisation de la licence.

1.5 Aperçu de l'interface principale

Après l'activation, la fenêtre principale de l'application s'affichera. L'interface se compose d'une barre de navigation latérale à gauche, d'une zone de contenu au centre et d'une barre d'outils en haut.

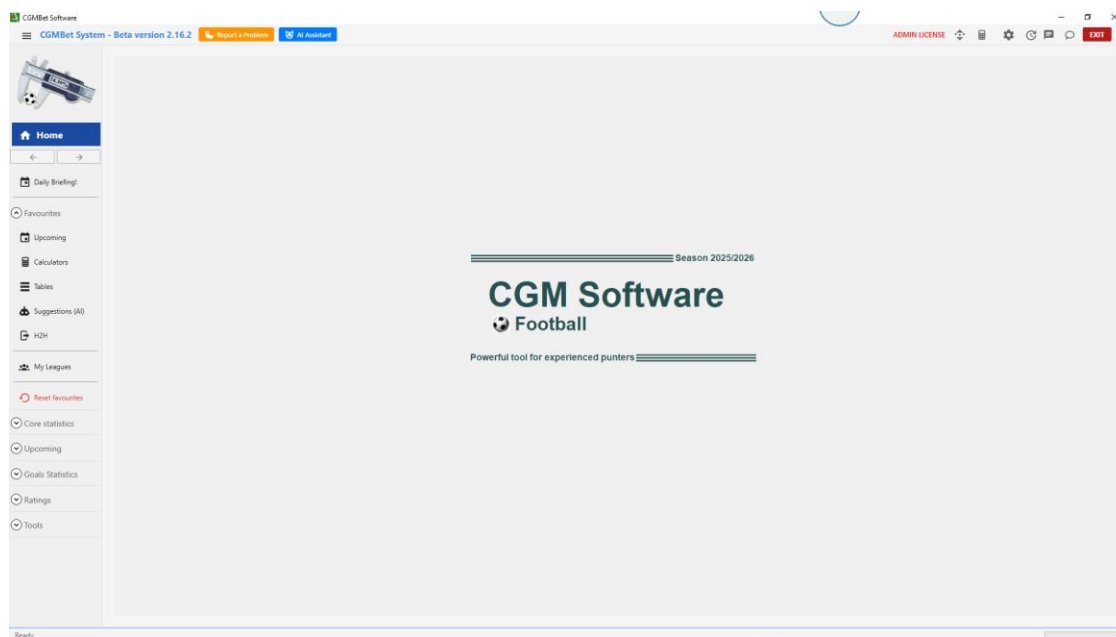


Figure 1.3 — Interface principale du système CGMBet

1.5.1 Boutons de la barre d'outils

La barre d'outils située en haut à droite de la fenêtre permet un accès rapide aux fonctions essentielles :

Bouton	Description
Signaler un problème	Ouvre un dialogue permettant de signaler directement les bugs ou les problèmes à l'équipe de développement.
Assistant IA	Lance l'assistant doté d'intelligence artificielle pour obtenir de l'aide concernant les modules du logiciel.
⚙️ Préférences	Ouvre le panneau des préférences générales permettant de régler l'affichage, le format de date et d'autres paramètres.
⚙️ Paramètres	Ouvre le menu des paramètres (voir section 1.5.2 ci-dessous).
🔄 Mise à jour	Vérifie les mises à jour de la base de données et télécharge les dernières données de match depuis le serveur.

Chat	Ouvre la fenêtre de discussion communautaire pour communiquer en temps réel avec les autres utilisateurs.
Commentaires	Ouvre un canal de messagerie directe pour consulter les messages d'assistance de CGMBet.
SORTIE	Ferme l'application.

1.5.2 Menu Paramètres

Cliquer sur le bouton Paramètres (⚙️) ouvre un menu avec les options suivantes :

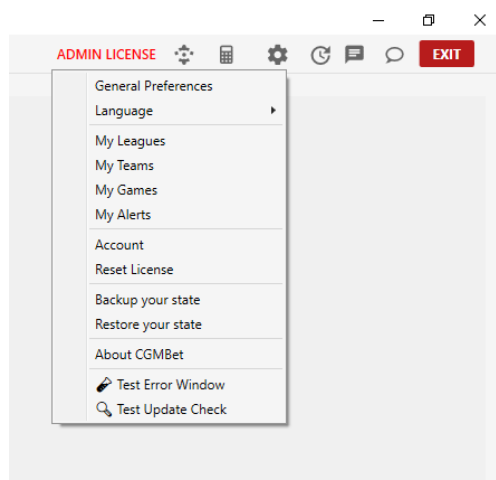


Figure 1.4 — Menu Paramètres

Élément du menu	Description
Préférences générales	Ajustez les paramètres d'affichage, le format de date, la plage de saisons par défaut et autres préférences générales de l'application.
Langue	Changez la langue de l'application. Les langues disponibles sont l'anglais, l'allemand, l'espagnol, le français, le hongrois, l'italien, le portugais, le roumain et le grec.
Mes ligues	Gérez vos groupes de ligues personnalisés pour un filtrage rapide dans toutes les vues.
Mes équipes	Enregistrez et gérez vos équipes favorites pour y accéder rapidement.
Mes jeux	Ajoutez des correspondances spécifiques à vos favoris pour les consulter et les suivre ultérieurement.
Mes alertes	Configurez les alertes et les notifications pour des matchs spécifiques ou des seuils statistiques.
Compte	Consultez les détails de votre licence, sa date d'expiration et les informations de votre compte.
Réinitialiser la licence	Désactivez la clé de licence actuelle. L'application redémarrera et vous demandera une nouvelle clé.
Sauvegardez votre état	Exportez tous vos paramètres personnels, ligues personnalisées, équipes, alertes et préférences dans un fichier de sauvegarde.

Rétablissez votre état	Importez une sauvegarde précédente pour restaurer tous vos paramètres personnels.
À propos de CGMBet	Consultez les informations sur la version et les crédits.

Les autres options ne sont disponibles qu'en mode Administrateur.

1.5.3 Barre latérale de navigation

La barre latérale gauche donne accès à toutes les sections de l'application, organisées en groupes extensibles. La barre latérale comprend également **Dos**(←) et **Avant**(→) flèches de navigation en haut, vous permettant de passer d'une vue précédemment visitée à une autre.

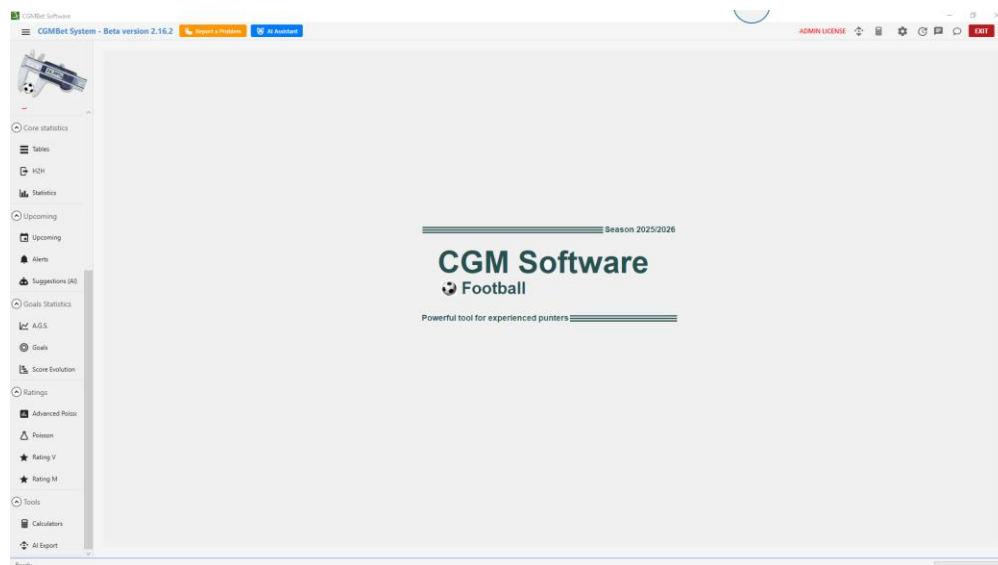


Figure 1.5 — Barre latérale de navigation avec toutes les sections développées.

Section / Article	Description
Maison	Retour à l'écran d'accueil.
Briefing quotidien !	Un bref résumé des matchs et statistiques clés du jour, basé sur vos sélections.
Favoris	<i>Une section personnalisable avec des raccourcis vers les vues que vous utilisez le plus souvent. Cliquez sur « Réinitialiser les favoris » en bas pour rétablir les paramètres par défaut.</i>
À venir	Accès direct à la vue des matchs à venir.
Calculatrices	Accès direct à la vue Calculatrice.
Tableaux	Accès direct au classement.
Suggestions (IA)	Accès direct à la vue Suggestions de l'IA.
H2H	Accès direct à l'outil de comparaison directe.
Mes ligues	Accès direct à vos groupes de ligue personnalisés.
Statistiques de base	<i>Statistiques détaillées et exploration des données au niveau de la ligue.</i>
Tableaux	Classements de toutes les ligues prises en charge.
H2H	Outil de comparaison directe entre deux équipes quelconques.
Statistiques	Statistiques complètes de la ligue et des équipes.

Prochain	<i>Centre complet des matchs à venir avec filtrage avancé.</i>
À venir	Matches à venir avec cotes, onglets système et filtres avancés.
Alertes	Consultez et gérez vos alertes et notifications de match.
Suggestions (IA)	Suggestions et analyses de matchs basées sur l'IA (nécessite une licence VIP ou supérieure).
Statistiques des buts	<i>Analyse approfondie des buts et des tendances de score.</i>
A.G.S.	Statistiques avancées sur les buts — analysez différents scénarios, en fonction des minutes des buts.
Objectifs	Nombre total de buts, tendances over/under et données de score par ligue et par équipe.
Évolution du score	Suivez l'évolution du score au cours du match.
Évaluations	<i>Évaluation de la force des équipes et modèles de prédiction.</i>
Poisson avancé	Calculateur avancé de distribution de Poisson avec formules et filtres xG personnalisés.
Poisson	Calculateur de probabilité de Poisson standard pour les résultats des matchs.
Note V	Évaluation de l'équipe basée sur l'analyse des performances et des probabilités.
Classification M	Évaluation de la dynamique de l'équipe basée sur les résultats de matchs similaires.
Outils	<i>Outils analytiques et utilitaires avancés.</i>
Calculatrices	Calculateurs statistiques : outils de Poisson, de paris de valeur, d'accumulateurs et de critère de Kelly.
Exportation d'IA	Exportez vos données à l'aide de modèles de formatage et d'analyse basés sur l'IA.

2. Tableaux

La vue Tableaux est disponible sous **Statistiques principales → Tableaux**. Dans la barre latérale, vous trouverez un aperçu complet du classement de la ligue, des performances individuelles des équipes, des graphiques de forme historiques et des comparaisons statistiques à l'échelle de la ligue.

2.1 Classement et filtres

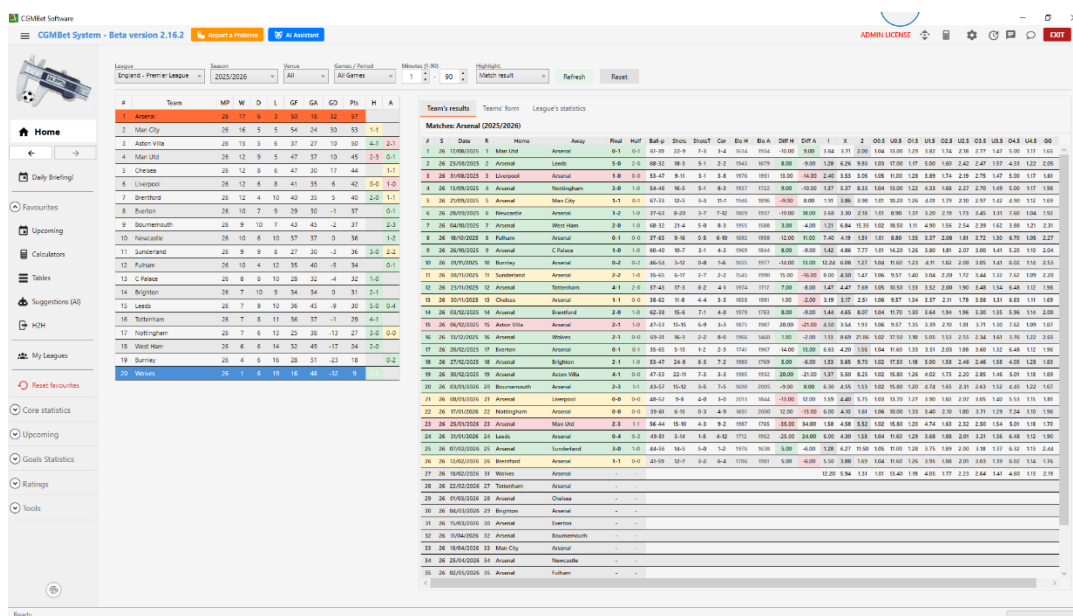


Figure 2.1 — Vue tabulaire

La partie gauche de l'écran affiche le classement général. En haut, un ensemble de filtres permet de personnaliser les données :

Filtre	Description
Ligue	Sélectionnez le championnat que vous souhaitez consulter (par exemple, Angleterre – Premier League).
Saison	Choisissez la saison (par exemple 2025/2026). Vous pouvez également consulter les saisons précédentes.
Lieu	Filtrer par lieu : Tous les matchs, uniquement les matchs à domicile ou uniquement les matchs à l'extérieur.
Jeux / Période	Filtrer par période de jeu : Tous les matchs, Première mi-temps, Seconde mi-temps ou une plage personnalisée.
Minutes (1–90)	Limiter les statistiques à une plage de minutes spécifique (par exemple, 1 à 45 pour les données de la première mi-temps uniquement).
Souligner	Mettre en évidence les matchs en fonction du résultat (par exemple, « Résultat du match » met en évidence les victoires, les nuls et les défaites dans la liste des matchs de l'équipe).

Rafraîchir	Recharge les données avec les paramètres de filtre actuels.
Réinitialiser	Rétablit les valeurs par défaut de tous les filtres.

Le tableau des classements présente les colonnes suivantes pour chaque équipe :

Colonne	Signification
#	Position dans le championnat.
Équipe	Nom de l'équipe. Cliquez sur une équipe pour afficher ses données détaillées à droite.
Député	Matches joués.
DANS	Victoires.
D	Matches nuls.
L	Pertes.
GF	Buts pour (marqués).
À	Buts encaissés.
GD	Différence de buts (GF – GA).
Points	Points totaux.
H	Les résultats de l'équipe à domicile.
UN	Les résultats de l'équipe à l'extérieur.

 **Conseil** : Cliquez sur une équipe du classement pour afficher ses données détaillées dans le panneau de droite. Ce panneau comporte trois onglets : Résultats de l'équipe, Forme de l'équipe et Statistiques du championnat.

2.2 Résultats de l'équipe

Le **résultats de l'équipe** l'onglet affiche la liste complète des matchs de l'équipe sélectionnée pour la saison choisie. Chaque ligne représente un match ; les résultats passés présentent les statistiques complètes, tandis que les matchs à venir n'affichent que le nom de l'adversaire.

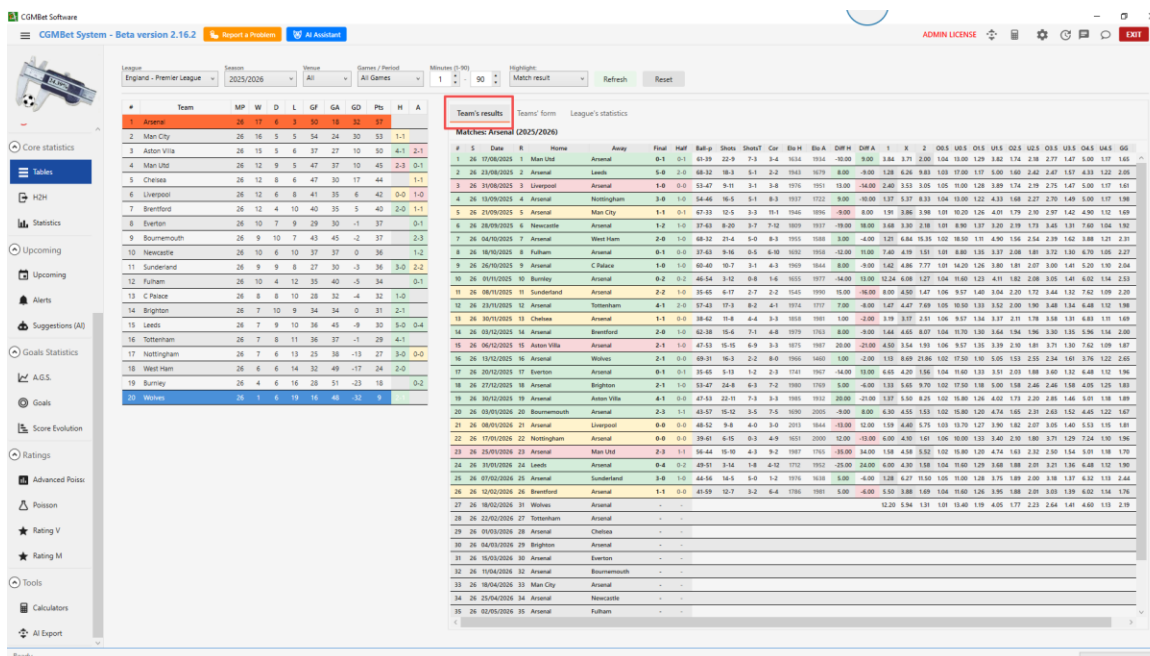


Figure 2.2 — Onglet des résultats de l'équipe (Arsenal, Premier League 2025/2026)

La liste des correspondances comprend les colonnes suivantes :

Colonne	Signification
#	Le numéro du match dans la saison.
S	Identifiant de saison.
Date	Date à laquelle le match a été joué (ou est prévu).
R	Nombre rond.
Accueil / Extérieur	L'équipe à domicile et l'équipe visiteuse.
Final	Score à temps plein (ex. 1–0).
Moitié	Score à la mi-temps.
Balle-p	Pourcentage de possession de balle pour l'équipe sélectionnée.
Coups	Nombre total de prises
ShotsT	Tirs précis.

Cor	Coins.
Elo H / Elo A	Classement ELO des équipes à domicile et à l'extérieur au moment du match.
Diff H / Diff A	Différence ELO (changement) pour l'équipe à domicile et l'équipe visiteuse après le match.
1 / X / 2	Cotes d'avant-match pour une victoire à domicile, un match nul et une victoire à l'extérieur.
O0,5 – O4,5	Cotes d'avant-match pour Plus de 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 et 4,5 buts.
U0,5 – U4,5	Cotes d'avant-match pour Moins de 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 et 4,5 buts.
GG	Cotes d'avant-match pour que les deux équipes marquent (GG/BTTS).

 **Conseil** : Les matchs à venir sont affichés en bas de la liste.

 **Conseil** : Les résultats sont codés par couleur : vert pour les victoires, jaune/orange pour les matchs nuls et rouge pour les défaites, ce qui permet de repérer facilement les tendances en un coup d'œil.

2.3 Forme des équipes

Le **Forme des équipes** L'onglet vous permet de comparer les performances de plusieurs équipes tout au long de la saison grâce à des graphiques linéaires interactifs. Sélectionnez une ou plusieurs équipes dans la liste de gauche, et le graphique de droite s'actualisera pour afficher l'évolution de leurs performances.

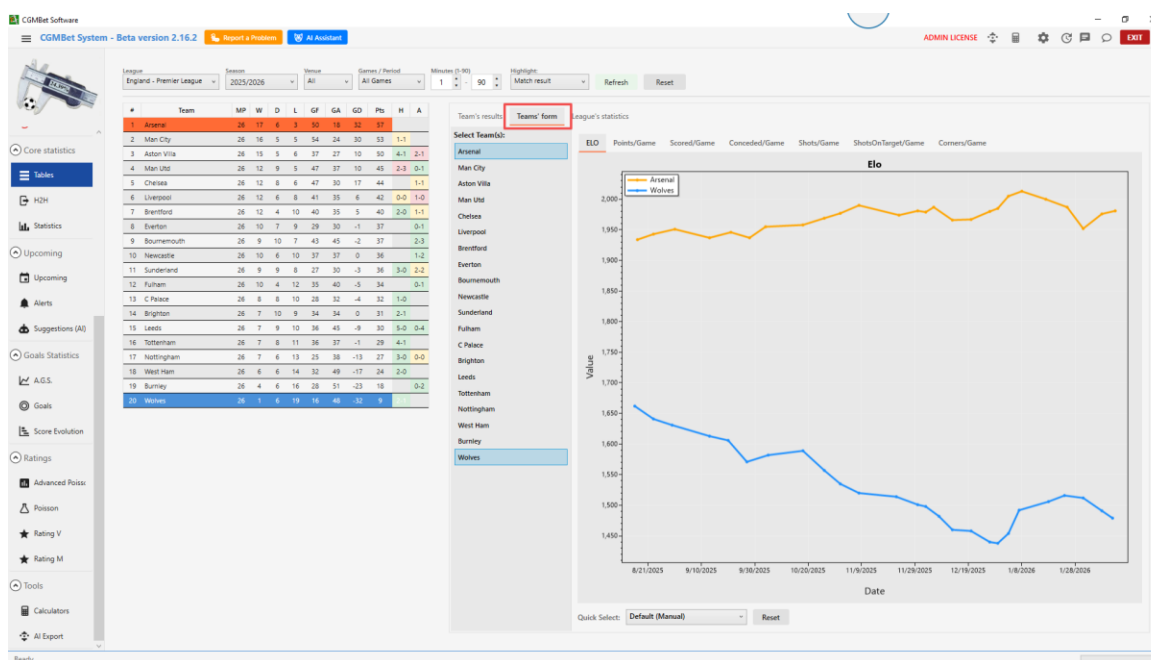


Figure 2.3— Onglet Forme des équipes (Comparaison ELO : Arsenal contre Wolves)

Les onglets graphiques en haut vous permettent de basculer entre différentes métriques de performance :

Type de graphique	Ce que cela montre
COMBIEN	Évolution du classement ELO au cours de la saison. Plus la valeur est élevée, meilleure est la forme du joueur.
Points/Match	Moyenne de points par match au fil du temps.
Score/Match	Nombre moyen de buts marqués par match.
Condamné/Match	Nombre moyen de buts encaissés par match.
Tirs/Match	Nombre moyen de tirs par match.
Tirs cadrés/Match	Nombre moyen de tirs cadrés par match.
Coins/Match	Nombre moyen de corners par match.

Comment utiliser cet onglet :

5. Cliquez sur le nom d'une équipe dans le **Sélectionner une ou plusieurs équipes** Sélectionnez-le pour l'ajouter au graphique. Cliquez à nouveau pour le désélectionner.
6. Sélectionnez plusieurs équipes (maintenez la touche CTRL enfoncée) pour comparer leurs tendances côte à côte.
7. Utilisez les onglets de type de graphique (ELO, Points/Match, etc.) pour basculer entre les différentes métriques.
8. Utilisez le **Sélection rapide** Utilisez le menu déroulant en bas pour sélectionner rapidement des groupes d'équipes prédéfinis, ou choisissez **Par défaut (manuel)** pour la sélection manuelle.
9. Cliquez **Réinitialiser** Supprimer toutes les équipes sélectionnées et repartir à zéro.

 **Conseil :** Comparer les classements ELO est particulièrement utile avant un match : si le classement ELO d'une équipe est à la hausse tandis que celui de l'autre est à la baisse, cela peut indiquer un changement de forme que les classements bruts ne reflètent pas.

2.4 Statistiques de la ligue

Le **statistiques de la ligue** L'onglet « À l'échelle de la ligue » offre un aperçu statistique complet, classant toutes les équipes selon le critère sélectionné. Ceci est utile pour identifier les tendances de la ligue, comparer les forces des équipes dans des domaines spécifiques et repérer les équipes surévaluées ou sous-évaluées.

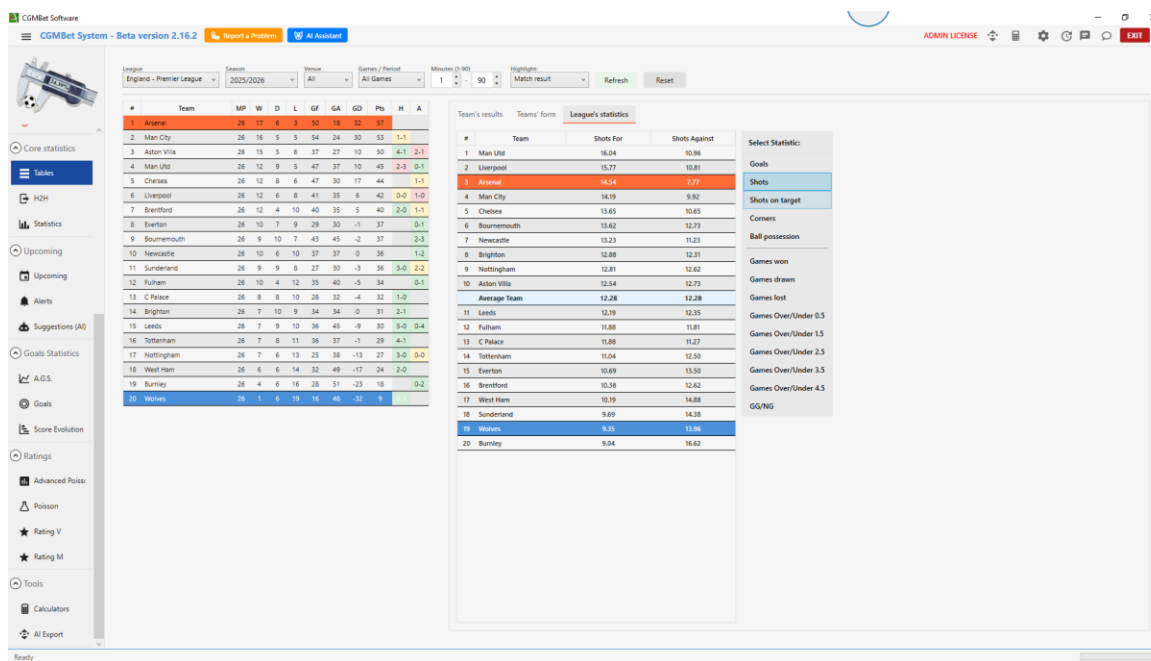


Figure 2.4 — Onglet Statistiques de la ligue (Tirs pour et Tirs contre)

Le panneau de droite affiche toutes les statistiques disponibles. Cliquez sur une statistique pour mettre à jour le tableau de classement.

Statistique	Ce que cela montre
Objectifs	Moyenne de buts marqués et encaissés par match pour chaque équipe.
Coups	Nombre moyen total de tirs tentés et concédés par match.
Tirs sur la cible	Nombre moyen de tirs cadrés par match pour et contre.
Coins	Moyenne de corners obtenus et concédés par match.
possession du ballon	Pourcentage moyen de possession de balle pour chaque équipe.
Jeux gagnés	Nombre total de matchs gagnés par chaque équipe.
Jeux nuls	Nombre total de matchs nuls.
Jeux perdus	Nombre total de parties perdues.
Plus/Moins de 0,5 point	Nombre de matchs avec plus ou moins de 0,5 but au total.
Plus/Moins de 1,5 but	Nombre de matchs avec plus ou moins de 1,5 but au total.
Plus/Moins de 2,5 points	Nombre de matchs avec plus ou moins de 2,5 buts au total.

Plus/Moins de 3,5 matchs	Nombre de matchs avec plus ou moins de 3,5 buts au total.
Matchs avec plus/moins de 4,5	Nombre de matchs avec plus ou moins de 4,5 buts au total.
GG/NG	Nombre de matchs où les deux équipes ont marqué (GG) contre nombre de matchs où au moins une équipe n'a pas marqué (NG).

Le tableau de classement présente chaque équipe avec deux colonnes de données : la valeur « Pour » (le nombre de points marqués par l'équipe dans cette statistique) et la valeur « Contre » (le nombre de points encaissés par l'équipe). Les équipes sont classées de la plus élevée à la plus basse dans la colonne « Pour ». **Équipe moyenne** Cette ligne est incluse à titre de point de référence, indiquant la moyenne de toute la ligue.

 **Conseil :** L'équipe sélectionnée (dans le tableau des classements à gauche) est mise en évidence dans le classement, ce qui permet de voir facilement où elle se situe par rapport au reste de la ligue.

 **Conseil :** Utilisez cet onglet pour trouver des paris intéressants : par exemple, une équipe avec un nombre élevé de « Tirs cadrés » mais un faible nombre de « Buts » peut être en deçà de ses performances habituelles et être susceptible de connaître une amélioration de son score.

3. H2H (Face à Face)

La vue H2H est disponible sous **Statistiques principales → Face à face** dans la barre latérale, ou via le **H2H** Ce raccourci, accessible dans la section Favoris, offre une comparaison détaillée côte à côte de deux équipes, affichant leurs résultats récents, des résumés statistiques et une analyse du timing des buts. Il s'agit de l'un des outils de recherche d'avant-match les plus performants du système CGMBet.

3.1 Sélection d'équipe et filtres globaux

En haut de la vue H2H, vous trouverez la zone de sélection des équipes et trois menus déroulants de filtres globaux qui affectent toutes les données affichées à l'écran.

Pour sélectionner les deux équipes que vous souhaitez comparer, utilisez les quatre menus déroulants situés au centre de l'écran. Pour chaque équipe (gauche et droite), choisissez d'abord...**ligue**, puis sélectionnez le **équipe** à partir du deuxième menu déroulant. Les équipes n'ont pas besoin d'appartenir à la même ligue ; vous pouvez comparer deux équipes quelconques de n'importe quelle compétition prise en charge.

Les filtres globaux situés en haut de la vue contrôlent le contexte des données :

Filtre	Description
Statistique calculée avant	Définit une date limite pour les statistiques. Seuls les matchs joués avant cette date sont pris en compte dans les calculs. Ceci est utile pour analyser la forme des équipes avant une rencontre spécifique.
Mode de synchronisation	Contrôle si les panneaux de gauche et de droite partagent les mêmes paramètres de filtre. Si l'option « Statistiques domicile et extérieur synchronisées » est sélectionnée, toute modification apportée à un filtre d'un panneau est automatiquement répercutée sur l'autre. Si l'option « Statistiques domicile et extérieur non synchronisées » est sélectionnée, les filtres de chaque panneau sont indépendants, ce qui permet de comparer différentes données (par exemple, l'équipe A à domicile contre l'équipe B à l'extérieur).
État du jeu	Choisissez entre « Afficher uniquement les matchs joués » (pour consulter les résultats complets) ou « Afficher uniquement les matchs programmés » (pour voir les rencontres à venir).

3.2 Onglet Résultats

Le **Résultats**L'affichage par onglets est l'affichage par défaut lorsque la fenêtre H2H s'ouvre. Il présente deux panneaux côte à côte — un pour chaque équipe sélectionnée — contenant chacun une liste des matchs en haut et un résumé statistique en dessous.

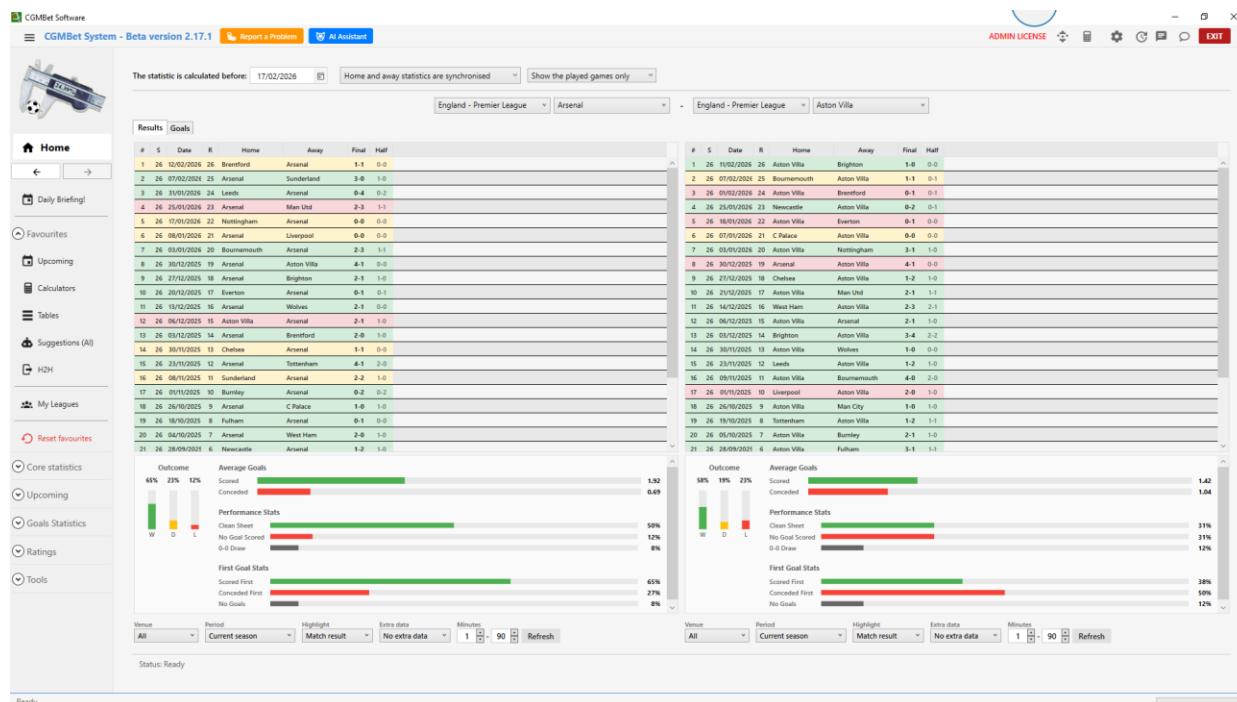


Figure 3.1 — Onglet Résultats H2H (Arsenal contre Aston Villa, Premier League 2025/2026)

3.2.1 Liste des matchs

La partie supérieure de chaque panneau affiche une liste déroulante des matchs de l'équipe sélectionnée. Chaque ligne représente un match, la couleur correspondant au résultat. **vert** pour les victoires, **jaune/orange** pour les tirages au sort, et **rouge** pour les pertes.

Colonne	Signification
#	Numéro du match dans la saison.
S	Identifiant de saison.
Date	Date à laquelle le match a été joué.
R	Nombre rond.
Maison	L'équipe locale.
Loin	L'équipe visiteuse. Le nom de l'équipe sélectionnée est indiqué en gras et mis en évidence.
Final	Score à temps plein (ex. 1–1).
Moitié	Score à la mi-temps.

3.2.2 Filtres à panneaux

Sous la liste des matchs (en bas de chaque panneau), un ensemble de filtres vous permet de personnaliser les données de chaque équipe. Lorsque la synchronisation est activée, la modification d'un filtre sur un panneau met automatiquement à jour l'autre.

Lieu

Option	Description
Tous	Afficher tous les matchs quel que soit le lieu (par défaut).
Maison	Afficher uniquement les matchs où l'équipe a joué à domicile.
Loin	Afficher uniquement les matchs où l'équipe a joué à l'extérieur.
Face à face	Afficher uniquement les confrontations directes entre les deux équipes sélectionnées. Lorsque cette option est cochée, une case « Varier par lieu » apparaît, vous permettant de ventiler davantage les résultats des confrontations directes entre les matchs à domicile et à l'extérieur.

Période

Option	Description
Saison actuelle	Afficher uniquement les matchs de la saison en cours (par défaut).
Les 2 dernières saisons	Afficher les matchs de la saison en cours et de la saison précédente.
Toutes les saisons	Afficher tous les matchs historiques disponibles dans la base de données.
5 derniers matchs	Afficher uniquement les 5 matchs les plus récents.
10 derniers matchs	Afficher uniquement les 10 matchs les plus récents.
30 derniers jours	Afficher les matchs joués au cours des 30 derniers jours.
60 derniers jours	Afficher les matchs joués au cours des 60 derniers jours.

Souligner

Option	Description
Résultat du match	Attribuez une couleur aux lignes : victoire (vert), match nul (jaune) et défaite (rouge). C'est le comportement par défaut.
O/U 0,5	Mise en évidence basée sur le pari « Plus/Moins de 0,5 but au total ».
O/U 1,5	À retenir : pronostic basé sur le nombre total de buts (plus/moins de 1,5).
O/U 2,5	À retenir : pronostic basé sur un total de plus/moins de 2,5 buts.
O/U 3,5	À retenir : pronostic basé sur un total de plus/moins de 3,5 buts.
O/U 4,5	À retenir : pronostic basé sur un total de plus/moins de 4,5 buts.

GG/NG	Surligner selon que les deux équipes ont marqué (GG) ou non (NG).
-------	---

Données supplémentaires

Option	Description
Aucune donnée supplémentaire	Afficher uniquement les colonnes de correspondance standard (par défaut).
Classement ELO	Afficher le classement ELO des deux équipes au moment de chaque match.
Évaluation du formulaire	Afficher les valeurs de notation du formulaire pour chaque match.
Rang	Afficher le classement de chaque équipe au moment du match.
Coups	Afficher le nombre total de tirs pour et contre.
Tirs sur la cible	Montrer les tirs cadrés pour et contre.
Coins	Afficher les arguments pour et contre.
possession du ballon	Afficher le pourcentage de possession de balle.

Minutes (1–90)

Limitez les statistiques à une plage de minutes spécifique. Par exemple, saisir 1–45 limite tous les calculs aux données de la première mi-temps uniquement. Cliquez **Rafraîchir** appliquer la plage de minutes mise à jour.

3.2.3 Résumé statistique

Sous la liste des matchs, chaque panneau affiche une section de résumé statistique divisée en trois zones : **Résultat**, **Buts moyens**, et **Statistiques de performance**. Un supplément **Statistiques du premier but** Cette section est également affichée.

Résultat

Affiche le pourcentage de victoires, de matchs nuls et de défaites de l'équipe sélectionnée sur les matchs filtrés, sous forme de graphiques à barres verticales de couleurs différentes (vert pour les victoires, jaune pour les matchs nuls, rouge pour les défaites). Lorsque le filtre « À la une » est réglé sur l'option « Plus/Moins » ou « Marquages/Pas de but », la section « Résultat » s'adapte pour afficher les pourcentages correspondants (par exemple, Plus ou Moins).

Buts moyens

Affiche le nombre moyen de buts marqués et encaissés par match, sous forme de barres de progression horizontales graduées numériquement. Le vert représente les buts marqués et le rouge les buts encaissés.

Statistiques de performance

Un ensemble d'indicateurs clés de performance avec des barres de progression horizontales et des valeurs en pourcentage :

Statistique	Ce que cela montre
Feuille propre	Pourcentage de matchs au cours desquels l'équipe n'a encaissé aucun but.
Aucun but marqué	Pourcentage de matchs où l'équipe n'a pas marqué.
0-0 Match nul	Pourcentage de matchs qui se sont soldés par un match nul et vierge.

Statistiques du premier but

Analyse des buteurs en premier dans chaque match :

Statistique	Ce que cela montre
Premier but	Pourcentage de matchs où l'équipe a marqué le premier but.
Condamné en premier	Pourcentage de matchs où l'adversaire a marqué le premier but.
Aucun but	Pourcentage de matchs où aucun but n'a été marqué.

 **Conseil** : Comparez les statistiques des premiers buts des deux équipes pour identifier celle qui prend généralement l'initiative. Une équipe qui marque fréquemment en premier peut bénéficier d'un avantage psychologique lors d'une confrontation directe.

3.3 Onglet Objectifs

Le **Objectifs** L'onglet fournit un aperçu visuel minute par minute des buts marqués et encaissés par chaque équipe. Il est conçu pour vous aider à identifier les tendances offensives, comme les équipes qui démarrent fort ou qui finissent tard dans la rencontre.

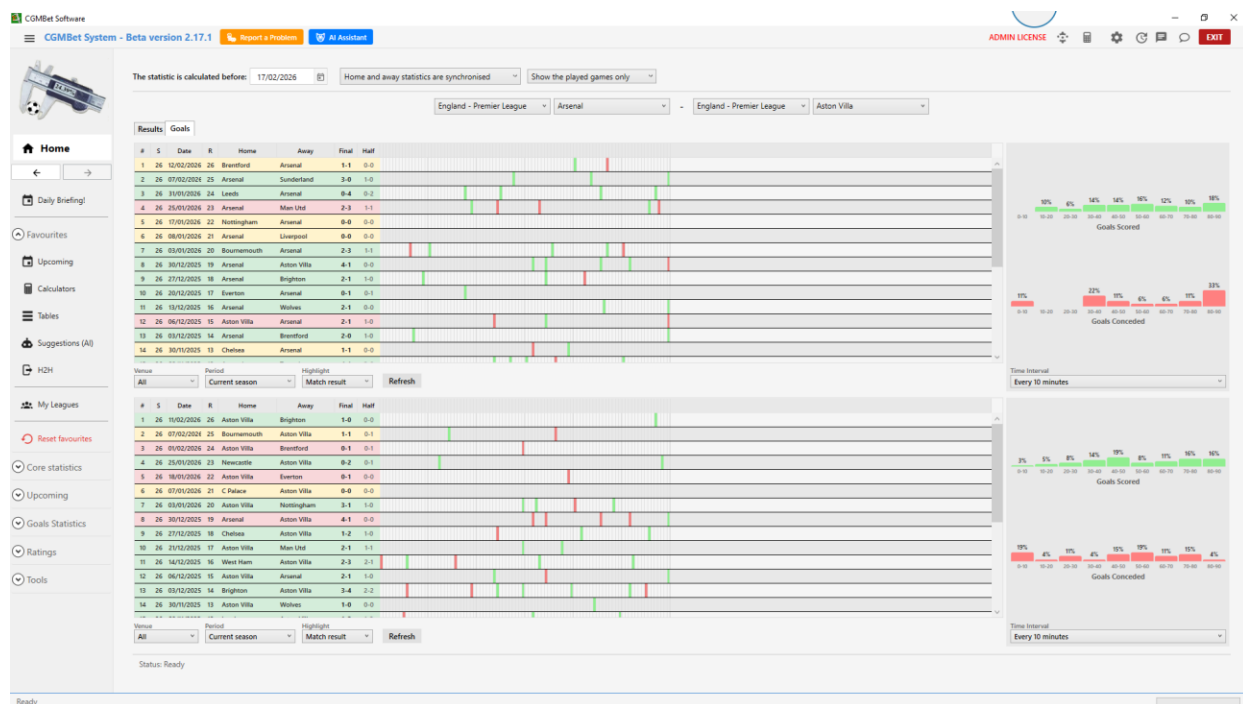


Figure 3.2 — Onglet Buts H2H (Arsenal contre Aston Villa, analyse des buts minute par minute)

3.3.1 Liste des matchs avec chronologie des buts

L'onglet Buts est divisé en deux panneaux superposés (en haut pour la première équipe, en bas pour la seconde). Chaque panneau affiche une liste de matchs à gauche, identique à celle de l'onglet Résultats (avec les mêmes colonnes : n°, S, Date, R, Domicile, Extérieur, Finale et Mi-temps). Cependant, au lieu du résumé statistique, la partie droite de chaque ligne affiche un **barre de chronologie des objectifs** — une bande horizontale s'étendant des minutes 1 à 90. Chaque but est représenté par une marque verticale colorée sur la chronologie :

Couleur	Signification
Vert	Un but marqué par l'équipe sélectionnée.
Rouge	Un but encaissé par l'équipe sélectionnée.

Cette visualisation permet de repérer facilement des tendances en un coup d'œil — par exemple, des séries de buts dans les 15 dernières minutes, ou une équipe qui encaisse fréquemment des buts en début de match.

3.3.2 Filtres de l'onglet Objectifs

Chaque panneau de l'onglet Objectifs possède son propre ensemble de filtres en bas :

Filtre	Description
Lieu	Mêmes options que dans l'onglet Résultats : Tous, Domicile, Extérieur ou Face-à-face.
Période	Mêmes options que l'onglet Résultats : Saison en cours, 2 dernières saisons, Toutes les saisons, 5/10 derniers matchs, 30/60 derniers jours.
Souligner	Mêmes options que l'onglet Résultats : Résultat du match, Plus/Moins de 0,5 à 4,5 ou Victoire/Victoire. Permet de contrôler le code couleur des lignes de match.
Rafraîchir	Recharge les données avec les paramètres de filtre actuels.

3.3.3 Diagrammes de répartition des objectifs

Sur la droite de chaque panneau, deux graphiques à barres offrent une vue d'ensemble du timing des buts pour tous les matchs filtrés :

Graphique	Ce que cela montre
Buts marqués	Le pourcentage de buts marqués par l'équipe dans chaque intervalle de temps. Les barres sont de couleur verte.
Buts encaissés	Pourcentage de buts encaissés dans chaque intervalle de temps. Les barres sont colorées en rouge/rose.

L'axe horizontal est divisé en intervalles de temps (par exemple 0–10, 10–20, ... 80–90), et l'étiquette de pourcentage au-dessus de chaque barre indique la proportion de buts totaux qui sont tombés dans cet intervalle.

UN **Intervalle de temps** Le menu déroulant situé sous chaque graphique vous permet de choisir la granularité des intervalles de temps :

Option	Description
Toutes les 5 minutes	Granularité la plus fine — 18 intervalles de 0–5 à 85–90.
Toutes les 10 minutes	Par défaut — 9 intervalles de 0–10 à 80–90.
Toutes les 15 minutes	6 intervalles de 0 à 15 à 75 à 90.
Toutes les 30 minutes	3 intervalles : 0–30, 30–60, 60–90.
Toutes les 45 minutes	2 intervalles : première moitié (0–45) et seconde moitié (45–90).

 **Conseil** : Utilisez les intervalles « Toutes les 10 minutes » ou « Toutes les 15 minutes » pour un équilibre optimal entre précision et lisibilité. Optez pour « Toutes les 5 minutes » lorsque vous analysez des schémas tactiques très spécifiques, comme les buts marqués immédiatement après la mi-temps.

 **Conseil** : Si une équipe marque un nombre disproportionné de buts entre les 70e et 90e minutes tandis que l'autre encaisse beaucoup dans la même période, c'est un signal fort pour envisager des marchés de fin de match tels que Plus de 1,5 but en seconde mi-temps.

4. Statistiques

La vue Statistiques est disponible sous **Statistiques de base** → **Statistiques**. Dans la barre latérale, vous trouverez un aperçu statistique comparatif des ligues et des équipes, vous permettant de comparer les indicateurs clés pour les paris entre toutes les ligues et toutes les équipes de la base de données. Les données sont présentées dans deux onglets distincts : **Ligues** et **Équipes**. Les deux onglets partagent le même ensemble de filtres en bas de l'écran et affichent un ensemble complet de colonnes couvrant les résultats, les seuils d'objectifs et les statistiques du premier but.

4.1 Sélection de la ligue et de l'équipe

En haut de la vue Statistiques, deux menus déroulants vous permettent d'affiner les données avant leur chargement :

Dérouler	Description
Ligue	Sélectionnez une ligue spécifique à consulter (par exemple, Angleterre – Premier League), ou laissez l'option « Toutes les ligues » sélectionnée pour inclure toutes les ligues de la base de données.
Équipes	Sélectionnez une équipe en particulier ou laissez l'option « Toutes les équipes » sélectionnée pour inclure toutes les équipes. Lorsqu'une ligue est sélectionnée, le menu déroulant « Équipes » affiche uniquement les équipes de cette ligue.

Ces menus déroulants de premier niveau permettent de contrôler quelles ligues ou équipes apparaissent à la fois dans les onglets Ligues et Équipes.

4.2 Onglet Ligues

Le **Ligues** onglet affiche une ligne par ligue, récapitulant les statistiques agrégées de tous les matchs de cette ligue selon les filtres sélectionnés. Il s'agit de l'onglet par défaut à l'ouverture de la vue Statistiques.

#	League	Games	Won	Drawn	Lost	O 0.5	U 0.5	O 1.5	U 1.5	O 2.5	U 2.5	O 3.5	U 3.5	O 4.5	U 4.5	GG	NG	G Sco	G Con	Sco 1st	Con 1st	No Goals
1	Germany - Bundesliga	180	47%	26%	27%	97%	3%	88%	12%	69%	31%	47%	53%	24%	76%	69%	31%	1.56	1.57	59%	38%	3%
2	Netherlands - Eredivisie	186	44%	20%	36%	96%	4%	84%	16%	68%	32%	54%	46%	23%	72%	63%	37%	1.56	1.68	50%	48%	2%
3	Germany - 3rd Liga	197	40%	23%	37%	95%	5%	83%	17%	64%	37%	41%	59%	19%	81%	58%	42%	1.76	1.43	52%	43%	5%
4	Poland - Ekstraklasa	240	44%	25%	31%	93%	7%	84%	16%	63%	37%	42%	58%	20%	80%	63%	38%	1.68	1.46	53%	39%	7%
5	Denmark - Superligaen	189	42%	29%	29%	95%	5%	87%	13%	62%	38%	34%	66%	15%	85%	67%	33%	1.68	1.37	52%	42%	5%
6	Germany - Bundesliga 2	207	43%	26%	31%	98%	2%	85%	15%	62%	38%	39%	61%	20%	80%	64%	36%	1.76	1.45	59%	39%	2%
7	England - National League North	367	43%	24%	33%	96%	4%	82%	18%	61%	40%	36%	64%	18%	82%	61%	39%	1.66	1.41	53%	43%	4%
8	Ireland - First Division	5	60%	20%	20%	100%	0%	80%	20%	60%	40%	0%	100%	0%	100%	60%	40%	1.20	1.20	40%	60%	0%
9	Denmark - Superligaen	119	45%	19%	35%	95%	5%	83%	17%	60%	40%	36%	64%	27%	73%	59%	41%	1.70	1.46	54%	41%	5%
10	Israel - Premier League	161	40%	26%	35%	92%	8%	81%	19%	60%	40%	40%	60%	20%	80%	59%	41%	1.60	1.49	49%	42%	8%
11	Slovakia - 2. liga	136	50%	25%	25%	96%	4%	80%	20%	60%	40%	41%	59%	21%	79%	63%	37%	1.80	1.35	56%	40%	4%
12	Hungary - Division 1	132	37%	24%	39%	97%	3%	78%	22%	59%	41%	37%	63%	17%	83%	60%	40%	1.55	1.46	44%	53%	3%
13	Wales - Premier League	132	38%	27%	37%	92%	8%	80%	21%	59%	41%	42%	58%	20%	80%	53%	47%	1.61	1.48	49%	43%	8%
14	Brazil - Brasileiro Serie A	29	45%	31%	24%	100%	0%	83%	17%	59%	41%	35%	65%	17%	83%	69%	31%	1.86	1.31	55%	45%	0%
15	Germany - Bundesliga	170	39%	24%	38%	97%	4%	82%	18%	58%	42%	38%	62%	22%	78%	59%	41%	1.61	1.55	52%	45%	4%
16	Germany - Bundesliga 2	198	44%	24%	32%	93%	7%	79%	21%	58%	42%	30%	70%	16%	84%	57%	43%	1.52	1.34	48%	46%	7%
17	Czech - Division 2	127	45%	20%	35%	93%	7%	75%	25%	57%	43%	30%	70%	17%	84%	48%	52%	1.58	1.24	50%	43%	7%
18	Denmark - Division 1	108	39%	29%	32%	94%	7%	78%	22%	57%	44%	33%	67%	11%	89%	57%	44%	1.46	1.31	52%	42%	7%
19	Switzerland - Challenge League	110	47%	20%	33%	95%	6%	78%	22%	56%	44%	31%	69%	15%	86%	54%	46%	1.57	1.31	56%	39%	6%
20	Slovenia - 2. SNL	128	38%	23%	40%	94%	6%	79%	21%	56%	44%	31%	70%	16%	84%	40%	57%	1.52	1.41	41%	52%	6%
21	Portugal - Primeira Liga	198	41%	23%	34%	94%	6%	77%	23%	56%	44%	31%	69%	12%	88%	47%	54%	1.52	1.25	49%	46%	6%
22	Slovakia - Superliga	120	41%	23%	36%	93%	7%	77%	23%	56%	44%	41%	59%	20%	80%	54%	46%	1.50	1.42	48%	46%	7%
23	Mexico - Primera Division	153	47%	25%	28%	96%	4%	79%	21%	56%	44%	40%	60%	22%	78%	58%	42%	1.78	1.32	55%	41%	4%
24	Australia - A-League	101	41%	22%	38%	94%	6%	75%	25%	55%	45%	31%	69%	16%	84%	57%	43%	1.50	1.32	51%	44%	6%
25	Saudi Arabia - Saudi Professional League	189	43%	23%	33%	94%	6%	79%	21%	55%	45%	33%	67%	20%	80%	58%	42%	1.55	1.38	47%	45%	6%

Figure 4.1 — Vue Statistiques — Onglet Ligues (toutes les ligues, saison en cours, mode pourcentages)

Chaque ligne représente une ligue et comprend les colonnes suivantes :

Colonne	Signification
#	Position dans le classement (trié par défaut par pourcentage supérieur à 2,5 %).
(Drapeau)	Le drapeau du pays associé à la ligue.
Ligue	Le nom complet de la ligue.
Jeux	Nombre total de matchs joués en championnat pour la période sélectionnée.
Gagné	Pourcentage (ou série) de matchs gagnés par l'équipe à domicile.
Dessiné	Pourcentage (ou série) de matchs se terminant par un match nul.
Perdu	Pourcentage (ou série) de matchs gagnés par l'équipe visiteuse.
O 0,5 / U 0,5	Pourcentage de matchs avec plus ou moins de 0,5 but au total.
O 1,5 / U 1,5	Pourcentage de matchs avec plus ou moins de 1,5 but au total.
O 2,5 / U 2,5	Pourcentage de matchs avec plus ou moins de 2,5 buts au total.
O 3,5 / U 3,5	Pourcentage de matchs avec plus ou moins de 3,5 buts au total.
O 4,5 / U 4,5	Pourcentage de matchs avec plus ou moins de 4,5 buts au total.
GG	Pourcentage de matchs où les deux équipes ont marqué (BTTS — Les deux équipes marquent).
DE	Pourcentage de matchs où au moins une équipe n'a pas marqué (Pas de but / pas BTTS).

G Sco	Nombre moyen de buts marqués par match dans l'ensemble du championnat.
G Con	Moyenne de buts encaissés par match dans l'ensemble du championnat.
Sco 1er	Pourcentage de matchs où l'équipe à domicile a marqué en premier.
Con 1er	Pourcentage de matchs où l'équipe visiteuse a marqué en premier.
Aucun but	Pourcentage de matchs qui se sont terminés sans aucun but (0-0).

Conseil : Cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour trier le tableau selon ce critère. Par exemple, cliquez sur « GG » pour trouver les ligues avec le taux le plus élevé de matchs où les deux équipes marquent ; utile pour identifier les compétitions favorables à ce type de match.

4.3 Onglet Équipes

Le **Équipes** Cet onglet affiche une ligne par équipe, présentant les statistiques individuelles de chaque équipe. Il partage la plupart des mêmes colonnes que l'onglet Ligues, mais inclut des données supplémentaires spécifiques à chaque équipe.

CGMBet System - Beta version 2.17.1

Report a Problem

AI Assistant

Leagues

Teams

Leagues

Teams

#	Team	Next Opponent	Games	Won	Drawn	Lost	O 0.5	U 0.5	O 1.5	U 1.5	O 2.5	U 2.5	O 3.5	U 3.5	O 4.5	U 4.5	GG	NG	Sco	Con	G Sco	G Con	Sco 1st	Con 1st	No Goals
1	Drogheda United	Dundalk (away)	2	100%	0%	0%	100%	0%	50%	50%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	100%	1.50	0.00	100%	0%	0%	
2	Fratria		2	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	50%	50%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	2.50	1.00	100%	0%	0%
3	Paranaense	Corinthians (home)	2	100%	0%	0%	100%	0%	50%	50%	50%	50%	0%	100%	0%	100%	50%	50%	100%	50%	1.50	0.50	100%	0%	0%
4	Vihren		2	100%	0%	0%	100%	0%	50%	50%	50%	50%	0%	100%	0%	100%	50%	50%	100%	50%	1.50	0.50	100%	0%	0%
5	Athlone Town	Kerry (away)	1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	2.00	1.00	0%	100%	0%
6	Cork City	Wexford (away)	1	100%	0%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	1.00	0.00	100%	0%	0%	
7	Ruse		1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	2.00	1.00	100%	0%	0%
8	UC Dublin	Finn Harps (away)	1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	2.00	1.00	0%	100%	0%
9	Wexford	Cork City (home)	1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	3.00	0.00	100%	0%	0%	
10	Hafia	Viteze (home)	16	88%	13%	0%	100%	0%	88%	13%	50%	50%	44%	56%	37%	69%	56%	44%	100%	56%	2.50	0.81	94%	6%	0%
11	Beveren	Patro Eindhoven (away)	23	87%	13%	0%	100%	0%	88%	17%	57%	44%	22%	78%	10%	87%	57%	44%	100%	57%	2.13	0.70	88%	17%	0%
12	Porto	Rio Ave (home)	22	86%	9%	5%	96%	5%	68%	32%	50%	50%	14%	86%	0%	100%	27%	73%	96%	27%	1.95	0.52	86%	9%	5%
13	Eindhoven	Heerenveen (home)	23	83%	9%	9%	100%	0%	96%	4%	83%	17%	48%	52%	35%	65%	70%	30%	96%	74%	2.91	1.22	78%	22%	0%
14	Banika Bystrica	L. Mikulas (away)	17	82%	18%	0%	100%	0%	77%	24%	53%	47%	35%	65%	18%	82%	47%	53%	100%	47%	2.29	0.65	82%	18%	0%
15	B. Munich	Frankfurt (home)	22	82%	14%	5%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	73%	27%	41%	59%	59%	41%	100%	59%	3.73	0.86	73%	27%	0%
16	Brno	Pilznan (home)	16	81%	13%	6%	94%	6%	75%	25%	69%	31%	31%	69%	25%	75%	56%	44%	94%	56%	2.50	0.81	81%	13%	6%
17	Groningue	Hilja (home)	16	81%	19%	0%	100%	0%	88%	13%	63%	38%	31%	69%	25%	75%	44%	56%	100%	44%	2.50	0.89	75%	25%	0%
18	Al Nassr	Al Haeem (home)	21	81%	5%	14%	100%	0%	91%	10%	67%	33%	43%	57%	29%	71%	52%	48%	100%	52%	2.52	0.86	81%	19%	0%
19	Rochdale	Scunthorpe (home)	30	80%	7%	13%	97%	3%	77%	23%	53%	47%	20%	80%	10%	90%	47%	53%	97%	47%	1.90	0.67	77%	20%	3%
20	Inter	Lecce (away)	25	80%	4%	16%	100%	0%	80%	20%	60%	40%	40%	60%	24%	76%	44%	56%	96%	48%	2.40	0.84	84%	16%	0%
21	Tigre	Central Cordoba (away)	5	80%	20%	0%	100%	0%	80%	20%	40%	60%	40%	60%	20%	80%	60%	40%	100%	60%	2.20	0.60	100%	0%	0%
22	Barcelona	Levante (home)	24	79%	4%	17%	100%	0%	100%	0%	83%	17%	46%	54%	21%	79%	63%	38%	100%	63%	2.67	1.04	63%	38%	0%
23	H2H	Glasgow	24	79%	13%	8%	96%	4%	88%	13%	58%	42%	29%	71%	17%	83%	50%	50%	92%	54%	2.21	0.79	75%	21%	4%
24	Nuremberg II	Wurzburg (home)	19	79%	5%	16%	100%	0%	90%	11%	63%	37%	32%	68%	16%	84%	53%	47%	95%	58%	2.11	1.11	68%	32%	0%
25	Galatasaray	Konyaspor (away)	22	77%	18%	5%	96%	5%	86%	14%	68%	32%	46%	55%	18%	82%	55%	46%	91%	59%	2.50	0.68	73%	23%	5%
26	Lens	AS Monaco (home)	22	77%	5%	18%	96%	5%	77%	23%	64%	36%	23%	77%	9%	91%	46%	55%	82%	59%	1.91	0.77	64%	32%	5%
27	New Saints		22	77%	9%	14%	96%	5%	91%	9%	48%	52%	50%	50%	27%	73%	41%	59%	91%	46%	2.68	0.86	82%	14%	5%
28	Sporting	Monizense (away)	22	77%	18%	5%	100%	0%	91%	9%	64%	36%	27%	73%	18%	82%	50%	50%	100%	50%	2.55	0.55	77%	23%	0%
29	Corvinul Hunedoara	Concordia Chiajna (away)	17	77%	24%	0%	77%	24%	47%	53%	35%	65%	29%	71%	24%	77%	29%	71%	77%	29%	1.65	0.53	65%	32%	24%

Version

All Games

Period

Current Season

Minutes (1-90)

1

90

Display Mode

Percentages

Refresh

Export

Figure 4.2 — Vue Statistiques — Onglet Équipes (toutes les équipes, saison en cours, mode pourcentages)

L'onglet **Équipes** comprend toutes les colonnes décrites dans l'onglet Ligues ci-dessus, ainsi que les colonnes supplémentaires suivantes :

Colonne	Signification
Équipe	Le nom de l'équipe (remplace la colonne Ligue).

Prochain adversaire	Le prochain adversaire programmé de l'équipe, avec indication entre parenthèses si le match se déroule à domicile ou à l'extérieur.
Sco	Pourcentage de matchs au cours desquels l'équipe a marqué au moins un but.
Avec	Pourcentage de matchs au cours desquels l'équipe a encaissé au moins un but.

Les colonnes restantes (Victoire, Nul, Défaite, Seuil O/U, GG, NG, G Sco, G Con, Sco 1er, Con 1er, Aucun but) ont la même signification que dans l'onglet Ligues, mais sont calculées au niveau de chaque équipe plutôt qu'à l'échelle de la ligue.

 **Conseil** : L'onglet Équipes est particulièrement performant lorsqu'il est combiné à des filtres. Par exemple, sélectionnez « Extérieur » comme lieu de match et triez par « Victoires » pour trouver les équipes affichant le meilleur taux de victoire à l'extérieur, tous championnats confondus.

4.4 Filtres

En bas des deux onglets, une barre de filtres commune vous permet d'affiner les données. Modifiez un filtre et cliquez **Rafraîchir** Met à jour les onglets Ligues et Équipes.

Lieu

Option	Description
Tous les jeux	Inclure tous les matchs, quel que soit le lieu (par défaut).
Maison	Inclure uniquement les matchs à domicile (dans l'onglet Ligues, cela signifie toutes les données des matchs à domicile ; dans l'onglet Équipes, cela n'affiche que les matchs où l'équipe a joué à domicile).
Loin	Inclure uniquement les matchs à l'extérieur.

Période

Option	Description
Saison actuelle	Afficher uniquement les données de la saison en cours (par défaut).
Les 2 dernières saisons	Combinez la saison actuelle et la saison précédente.
Toutes saisons	Inclure toutes les données historiques disponibles dans la base de données.
5 derniers matchs	Afficher uniquement les 5 derniers matchs par ligue ou par équipe.
10 derniers matchs	Afficher uniquement les 10 derniers matchs par ligue ou par équipe.
30 derniers jours	N'incluez que les matchs joués au cours des 30 derniers jours.
60 derniers jours	N'incluez que les matchs joués au cours des 60 derniers jours.

Minutes (1–90)

Limitez les calculs à une plage de minutes spécifique. Par défaut, cette plage est de 1 à 90 minutes (match complet). En la modifiant, par exemple, à 1-45 minutes, toutes les statistiques seront recalculées uniquement sur la base des données de la première mi-temps.

4.4.1 Mode d'affichage

Le **Mode d'affichage** Le menu déroulant permet de contrôler la présentation des valeurs statistiques dans le tableau. Cette fonctionnalité puissante transforme les mêmes données sous-jacentes en trois perspectives analytiques totalement différentes :

Option	Description
Pourcentages	Mode par défaut. Chaque cellule affiche le pourcentage de matchs répondant au critère spécifié. Par exemple, une valeur de « 69 % » pour « Plus de 2,5 » signifie que 69 % des matchs du championnat ont comptabilisé plus de 2,5 buts au total. Les moyennes de buts (G Sco, G Con) sont affichées sous forme décimale (ex. : 1,86).
Séries positives	Chaque cellule indique la série positive actuelle : le nombre de matchs consécutifs les plus récents où la condition était remplie. Par exemple, une valeur de « 4 » pour « Plus de 2,5 » signifie que les 4 derniers matchs consécutifs ont comptabilisé plus de 2,5 buts au total. La série est calculée à partir du match le plus récent et s'arrête dès qu'un match rompt la règle. Une valeur de 0 signifie que le dernier match ne remplissait pas la condition.
Séries négatives	Chaque cellule indique la série négative actuelle : le nombre de matchs consécutifs les plus récents où la condition n'a pas été remplie. Par exemple, une valeur de « 3 » pour « Plus de 2,5 » signifie que les 3 derniers matchs consécutifs n'ont pas totalisé plus de 2,5 buts. Cette information est utile pour identifier les périodes de disette ou les tendances qui pourraient nécessiter une correction.

 **Conseil** : Le mode « Séries positives » est précieux pour identifier les tendances prometteuses. Par exemple, si une équipe affiche une série positive de 7 matchs avec les deux équipes qui marquent (GG), cela signifie que lors de ses 7 derniers matchs, les deux équipes ont marqué : un signal fort indiquant que la tendance pourrait se poursuivre.

 **Conseil** : Le mode « Séries négatives » vous aide à repérer les paris potentiellement intéressants. Si une équipe affiche une série négative de 5 matchs avec plus de 2,5 buts, cela signifie que ses 5 derniers matchs ont tous comptabilisé 2 buts ou moins. Ce signal peut indiquer une équipe qui marque peu de buts ou une correction imminente ; utilisez cette information en complément d'autres données pour prendre votre décision.

4.5 Export

Le **Exporter** Le bouton situé en bas à droite de l'écran permet d'exporter le tableau actuel (Ligues ou Équipes, selon l'onglet actif) vers un fichier pour une analyse plus approfondie dans un tableur. Les données exportées tiennent compte des filtres et du mode d'affichage actuellement appliqués.

5. À venir

La vue à venir est disponible sous **Prochain** Dans la barre latérale, vous trouverez le centre névralgique du système CGMBet. Vous pouvez y consulter tous les matchs programmés et joués, appliquer des filtres avancés, configurer des colonnes statistiques personnalisées (appelées « onglets système ») et effectuer des calculs sur l'ensemble des matchs de la base de données. Il s'agit de l'interface la plus complète de l'application et de l'espace de travail principal pour la création et le test de systèmes de paris.

5.1 Aperçu général

La vue d'ensemble est divisée en deux zones principales : **agrigle de correspondance** à gauche et un **panneau des onglets système** à droite, la grille de correspondance affiche toutes les correspondances pour la période sélectionnée. Parallèlement, le panneau des onglets système, également à droite, permet de configurer jusqu'à 27 colonnes statistiques personnalisées qui s'ajoutent à la grille de correspondance lorsqu'elles sont activées.

Figure 5.1 — Vue à venir — aperçu général avec grille de correspondance et panneau des onglets système

5.1.1 Principaux filtres

La première ligne de la vue À venir propose un ensemble de filtres et de commandes de visibilité des colonnes :

Filtre / Bouton	Description
Ligue / Équipe	Sélectionnez une ligue ou une équipe pour filtrer la liste des matchs. Compatible avec les groupes personnalisés « Mes ligues ». Par défaut : « Toutes les ligues ».
Statut	Filtrer les matchs selon leur statut : Tous les matchs (par défaut), Uniquement les matchs joués ou Uniquement les matchs programmés.
Période	Sélectionnez la période pour les matchs : 7 derniers jours, 3 derniers jours, Hier, Aujourd'hui (par défaut), Demain, 3 prochains jours, 7 prochains jours, Entre deux dates (plage de dates personnalisée), Saison en cours ou Entre deux saisons.
▼	Ouvre une fenêtre contextuelle pour afficher ou masquer les colonnes ELO H / ELO A et définir des filtres de plage ELO minimum/maximum pour les équipes à domicile et à l'extérieur.
Formulaire ▼	Ouvre une fenêtre contextuelle pour afficher ou masquer les colonnes Formulaire H / Formulaire A et définir des filtres de notation de forme minimum/maximum pour les équipes à domicile et à l'extérieur.
Cotes ▼	Ouvre une fenêtre contextuelle pour afficher ou masquer les colonnes de cotes (1, X, 2, O/U 0,5–4,5, GG, NG) et définir des filtres de plage de cotes minimum/maximum pour chaque marché.
Statistiques ▼	Ouvre une fenêtre contextuelle permettant d'afficher ou de masquer les colonnes de statistiques du match (Tirs, Tirs cadrés, Corners, Possession de balle) et de définir des filtres minimum/maximum. Inclut un sélecteur de période (Temps final, Première mi-temps, Seconde mi-temps).
Rafraîchir	Recharge la liste des résultats avec les paramètres de filtre actuels.
Filtres transparents	Supprime tous les filtres de colonnes actifs (ELO, Formulaire, Cotes, Plages de statistiques) et les réinitialise à leurs valeurs par défaut.

5.1.2 Faire correspondre les colonnes de la grille

La grille de match affiche les colonnes suivantes. Certaines colonnes sont masquées par défaut et peuvent être affichées à l'aide des boutons contextuels décrits ci-dessus.

Colonne	Signification
(Case à cocher)	Sélectionnez les correspondances individuelles pour les opérations par lots.
Alertes	Indique si une alerte a été configurée pour ce match.
Mes jeux	Indique si le match a été mis en favoris dans Mes matchs.
Ligue	Le nom de la ligue.
Date/OU	Date et heure du coup d'envoi du match.
Rd	Nombre rond.
Équipe locale	Le nom de l'équipe à domicile.

Ème)	Position (rang) de l'équipe à domicile dans le classement de la ligue.
Équipe visiteuse	Le nom de l'équipe visiteuse.
T(a)	Position au tableau (rang) de l'équipe visiteuse.
Résultat	Le score final (pour les matchs joués).
ELO H / ELO A	Classements ELO des équipes à domicile et à l'extérieur (masqués par défaut).
Formulaire H / Formulaire A	Notes de forme des équipes à domicile et à l'extérieur (masquées par défaut).
1 / X / 2	Cotes d'avant-match pour la victoire à domicile, le match nul et la victoire à l'extérieur (masquées par défaut).
O0,5–O4,5 / U0,5–U4,5	Cotes Over/Under pour différents seuils de buts (masquées par défaut).
GG / NG	Cotes « Les deux équipes marquent » et « Les deux équipes ne marquent pas » (masquées par défaut).
Sh H / Sh A	Nombre total de tirs pour les équipes à domicile et à l'extérieur (masqué par défaut).
ST H / ST A	Tirs cadrés pour les équipes à domicile et à l'extérieur (masqués par défaut).
Cor H / Cor A	Corners pour les équipes à domicile et à l'extérieur (masqués par défaut).
Pos H / Pos A	Pourcentage de possession de balle pour les équipes à domicile et à l'extérieur (masqué par défaut).

5.1.3 Barre d'outils inférieure

En bas de la grille de match, une barre d'outils propose les actions suivantes :

Bouton	Description
Filtre	Un menu déroulant vous permet de filtrer les matchs visibles : « Tous les matchs » affiche tout, « Mes matchs uniquement » affiche uniquement les matchs enregistrés.
Réinitialisation à venir !	Réinitialise l'intégralité de la vue À venir à son état par défaut, en effaçant tous les filtres, les configurations des onglets système et les résultats calculés.
Backtest et valeur P	Effectue un test statistique rétrospectif des onglets système actuellement calculés par rapport aux résultats historiques et calcule une valeur P pour évaluer la signification statistique du système. Cette fonctionnalité sera décrite en détail dans un chapitre distinct.
Consulter mes alertes	Analyse les correspondances actuelles par rapport à vos alertes configurées et met en évidence toutes les correspondances qui déclenchent une condition d'alerte.
Actualiser le score	Met à jour les scores en direct des matchs d'aujourd'hui depuis le serveur.
Exporter	Exporte la grille de match actuelle (y compris toutes les colonnes visibles et les valeurs calculées de l'onglet système) dans un fichier.

Onglets ►	Permet d'afficher ou de masquer le panneau des onglets système situé à droite. Cliquez pour afficher ou masquer le panneau.
-----------	---

5.2 Panneau des onglets système

La partie droite de la vue À venir contient le **panneau des onglets système**— la fonctionnalité analytique la plus puissante du système CGMBet. Elle propose 27 onglets configurables (1 à 27), chacun correspondant à une colonne statistique personnalisée pouvant être ajoutée à la grille des matchs. En configurant plusieurs onglets avec différents marchés, fourchettes et filtres, vous pouvez créer un système de paris complet et l'évaluer simultanément sur tous les matchs.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27

Column 1

State: Disabled Team: Home Reset

Type: Select a market

Markets Won No handicap

Range:

The current season

All games

Full time

Highlight:

Do not highlight

☐ Highlight only if games > =

Show:

Show default style

☐ out of total

Calculate the column 1

Filter: Standard Check all Uncheck all

Save/Load System

Current system: Test 1

Reset All Calculate All

Figure 5.2 — Panneau des onglets système (Colonne 1, état par défaut/désactivé)

5.2.1 Options de configuration des onglets

Chaque onglet peut être configuré indépendamment avec les paramètres suivants :

État et équipe

Paramètre	Description
-----------	-------------

État	Vous pouvez définir cette option sur Désactivée (la colonne est inactive) ou Activée (la colonne sera calculée et affichée dans la grille). Lorsqu'elle est activée, l'en-tête de l'onglet devient orange s'il s'agit d'un onglet « Accueil » ou bleu s'il s'agit d'un onglet « Extérieur ».
Équipe	Choisissez le point de vue de l'équipe à partir duquel effectuer les calculs : à domicile ou à l'extérieur.
Réinitialiser	Réinitialise l'onglet actuel à son état par défaut (désactivé).
En-tête	Nom personnalisé de la colonne (visible uniquement lorsque l'onglet est activé). Ce nom apparaît comme en-tête de colonne dans la grille de correspondance.
Copier depuis	Copiez la configuration depuis un autre onglet pour dupliquer rapidement les paramètres.
Onglet Importer / Onglet Exporter	Importez ou exportez la configuration d'un seul onglet depuis/vers un fichier, ce qui vous permet de partager les configurations de colonnes individuelles.

Taper

Option	Description
Sélectionnez un marché	Choisissez parmi une liste de marchés prédéfinis (voir Marchés ci-dessous). Il s'agit du mode standard pour la plupart des calculs.
Coutume	Ouvre l'éditeur de formules de colonnes personnalisées, vous permettant de rédiger des formules avancées à l'aide de fonctions intégrées. Cette fonctionnalité puissante est décrite en détail dans un chapitre distinct.

Marchés

Lorsque le type est défini sur « Sélectionner un marché », le menu déroulant Marchés propose une liste complète des marchés de paris à analyser. Les marchés disponibles incluent :

Groupe de marché	Options
Résultat du match	Gagné, Nul, Perdu, Ni gagné, Ni nul, Ni perdu.
Objectifs (niveau de jeu)	Plus de (jeu), Moins de (jeu), Exactement (jeu) — avec un seuil d'objectif configurable et un handicap optionnel.
Les deux équipes marqueront	GG (les deux équipes ont marqué), NG (au moins une équipe n'a pas marqué).
Buts (statistiques de l'équipe)	Buts marqués, buts encaissés, total — moyenne de buts par match.
Objectifs (niveau d'équipe)	Plus de (équipe), Moins de (équipe), Exactement (équipe) — buts de l'équipe sélectionnée uniquement.
Objectifs (niveau de l'adversaire)	Plus de (adversaire), Moins de (adversaire), Exactement (adversaire) — buts de l'adversaire uniquement.
Points	Points/match, Points/match (adversaire) — moyenne des points par match.
Statistiques du match	Tirs, Tirs cadrés, Corners, Possession du ballon.

Score exact	Probabilité de scores exacts spécifiques (par exemple 1–0, 2–1).
marchés combinés	HT/FT (résultat à la mi-temps/à la fin du temps réglementaire), 1er/2e (vainqueur de la première mi-temps contre celui de la seconde).

Gamme

La section « Plage » détermine les correspondances utilisées pour le calcul statistique :

Paramètre	Description
Gamme	La saison en cours (par défaut), les X derniers matchs (avec un nombre configurable), les X dernières saisons ou toutes les saisons.
Type de jeu	Tous les matchs (par défaut), les matchs à domicile uniquement ou les matchs à l'extérieur uniquement.
Période	Temps plein (par défaut), Première mi-temps, Seconde mi-temps ou Entre les minutes (avec minutes de début et de fin configurables).

Souligner

La section « Surlignage » vous permet de colorer les valeurs calculées dans la grille de correspondance afin de repérer rapidement les entrées qui répondent à vos critères :

Option	Description
Ne pas surligner	Aucun code couleur appliqué (par défaut).
Surligner si >=	Mettez en surbrillance en vert les cellules dont la valeur est supérieure ou égale à un seuil que vous spécifiez.
Surligner si <=	Mettre en évidence les cellules dont les valeurs sont inférieures ou égales à un seuil.
Surligner si entre	Mettez en évidence les cellules dont les valeurs se situent entre deux seuils.
Surligner si ce n'est pas entre	Mettez en évidence les cellules dont les valeurs se situent en dehors de deux seuils.
Surligner si vrai	Mettez en surbrillance les cellules où la condition est vraie (pour les marchés booléens).
Surligner si faux	Mettez en surbrillance les cellules où la condition est fausse.
Mettre en surbrillance uniquement si les jeux >=	Une case à cocher supplémentaire permet de limiter la mise en évidence aux équipes ayant disputé un nombre minimum de matchs, évitant ainsi des résultats trompeurs dus à des échantillons de petite taille.

Montrer

Paramètre	Description
-----------	-------------

Afficher le style par défaut	Affiche la valeur calculée en utilisant le format par défaut (pourcentage, moyenne ou nombre selon le marché).
Afficher le pourcentage	Force l'affichage en pourcentage.
Afficher le numéro	Force l'affichage sous forme de nombre brut.
Sur le total	Lorsqu'elle est cochée, elle ajoute le nombre total de correspondances (par exemple « 4/10 » au lieu de simplement « 40 % »).

Calculer la colonne

Une fois l'onglet configuré, cliquez sur **Calculer la colonne**. Cliquez sur le bouton pour lancer le calcul. Le système traitera chaque correspondance dans la grille et remplira la colonne correspondante avec les valeurs calculées. Si vous modifiez les paramètres après un calcul, le libellé du bouton s'actualise pour indiquer qu'un nouveau calcul est nécessaire.

5.3 Calcul d'une colonne — Exemple étape par étape

Cet exemple montre comment configurer un onglet système simple qui calcule le pourcentage de victoires de l'équipe à domicile sur ses 5 derniers matchs à domicile, en mettant en évidence les valeurs de 60 % ou plus.

The screenshot displays the CGMBet System interface. On the left is a sidebar with navigation options like Home, Alerts, My Games, Favourites, Upcoming, Calculators, Tables, Suggestions (All), H2H, My Leagues, Reset favourites, Core statistics, Upcoming, Alerts, Suggestions (All), Goals Statistics, Ratings, and Tools. The main area shows a table of football matches with columns for League, Date/ID, Rd, Home Team, Away Team, T1st, Result, and a custom column 'My Column'. The 'My Column' column contains percentage values, with several cells highlighted in orange to indicate values greater than or equal to 60%. On the right, the 'Column 1' configuration panel is visible, showing settings for State (Enabled), Team (Home), Header (My Column), Copy from (Don't copy), Import tab, Export tab, Type (Select a market), Markets (Win), Range (The last X games, 5), Home games, Between minutes (1 to 45), Highlight (Highlight if >= 60, Highlight only if games >= 3), Show (Show default style, out of total), Filter (Standard, Check all, Uncheck all), and Save/Load System buttons.

Figure 5.3 — Colonne calculée (« Ma colonne ») avec valeurs mises en évidence $\geq 60\%$

Étape 1 : Cliquez sur l'onglet 1 dans la grille numérotée en haut du panneau des onglets système.

Étape 2 : Changez le État De « Désactivé » à « Activé ». L'en-tête de l'onglet devient orange pour confirmer son activation.

Étape 3 :Entrez un**En-tête**Nom (par exemple, « Ma colonne »). Ce texte apparaîtra comme en-tête de colonne dans la grille de correspondance.

Étape 4 :Réglez le**Taper**pour « Sélectionner un marché » et choisir**Gagné**du menu déroulant Marchés.

Étape 5 :Sous **Gamme**, définissez la plage sur « Les X derniers matchs » avec la valeur de**5**, définissez le type de jeu sur « Matches à domicile » et la période sur « Entre minutes » avec les valeurs**1** à **45**(première moitié seulement).

Étape 6 :Sous **Souligner**, sélectionnez « Surligner si >=" » et entrez**60**. Vous pouvez également cocher « Mettre en évidence uniquement les jeux >=" » et définir le minimum à**3**pour éviter de mettre en avant des équipes ayant très peu de matchs.

Étape 7 :Cliquez« **Calculer** » dans la **colonne 1**Le système traite chaque correspondance et remplit la colonne « Ma colonne » du tableau. Les valeurs supérieures ou égales à 60 % sont surlignées en vert.

 **Conseil :**Vous pouvez configurer plusieurs onglets simultanément, puis cliquer sur « Tout calculer » en bas du panneau pour exécuter toutes les colonnes activées en une seule fois, ce qui vous permet de gagner un temps considérable.

5.4 Section filtre

Sous le panneau des onglets système, la section Filtre vous permet de filtrer la grille de correspondance en fonction des valeurs des colonnes calculées. Le mode de filtrage peut être défini comme suit :

Mode	Description
Standard	Affiche une liste de cases à cocher, une par onglet système activé. Cocher une case filtre la grille pour n'afficher que les correspondances correspondant aux critères de la colonne sélectionnée. Utilisez les boutons « Tout cocher » et « Tout décocher » pour activer ou désactiver tous les filtres simultanément.
Avancé	Offre un moteur de filtrage plus puissant avec des conditions personnalisées.

5.5 Éditeur de formules de colonnes personnalisées

Quand le**Taper**La liste déroulante est définie sur « Personnalisé », un**Créer ou modifier une requête personnalisée**Un bouton apparaît. Cliquer dessus ouvre l'éditeur de formules de colonne personnalisée — une boîte de dialogue puissante permettant d'écrire des formules avancées à l'aide d'une bibliothèque de fonctions intégrées.

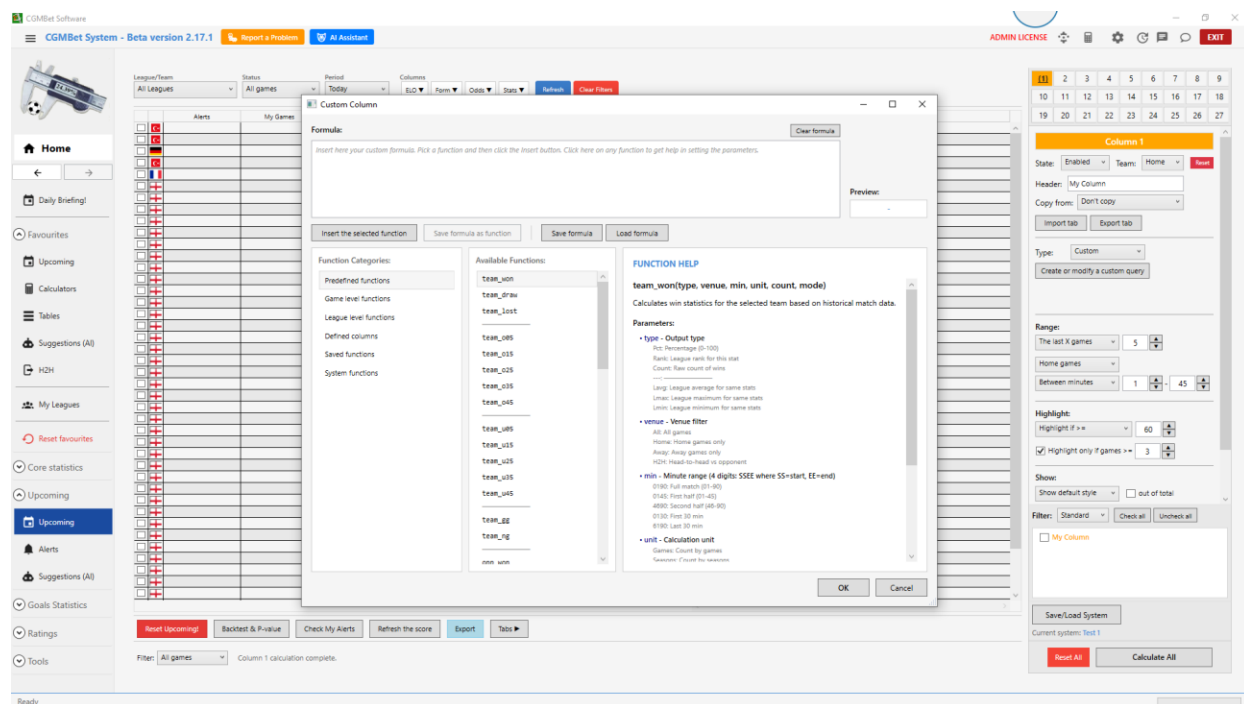


Figure 5.6 — Éditeur de formules de colonnes personnalisées avec catégories de fonctions et panneau d'aide

L'éditeur propose des catégories de fonctions (fonctions prédéfinies, fonctions de niveau de jeu, fonctions de niveau de ligue, colonnes définies, fonctions enregistrées et fonctions système), une liste des fonctions disponibles et un panneau d'aide détaillé expliquant les paramètres de chaque fonction. Vous pouvez composer des requêtes complexes en combinant plusieurs fonctions, enregistrer des formules pour les réutiliser et charger des formules précédemment enregistrées.

Note: L'éditeur de formules de colonnes personnalisées est une fonctionnalité premium (VIP Plus) et sera présenté en détail dans un chapitre séparé.

5.6 Système de sauvegarde/chargement

Le **Système de sauvegarde/chargement** Ce bouton ouvre une boîte de dialogue permettant d'enregistrer et de charger des configurations système complètes. Une configuration système inclut les 27 onglets de paramètres (marchés, fourchettes, points forts, formules), ce qui vous permet de passer rapidement d'une stratégie de pari à l'autre.

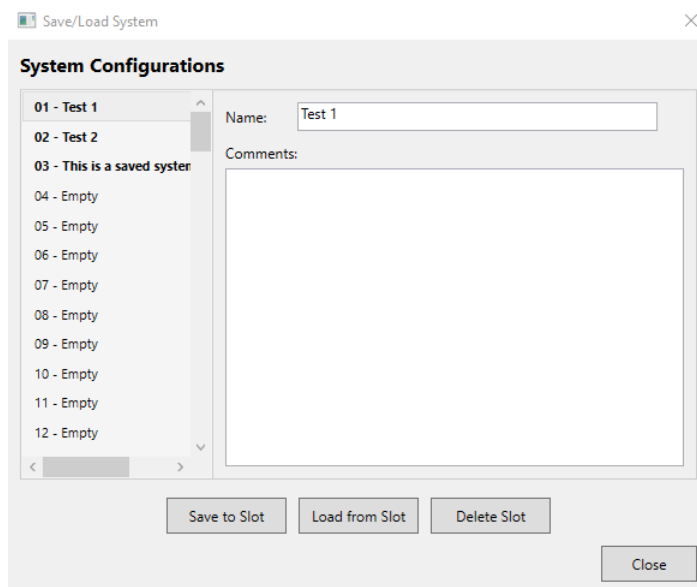


Figure 5.4 — Boîte de dialogue Sauvegarder/Charger le système avec plusieurs emplacements de configuration

Le dialogue offre les fonctionnalités suivantes :

Élément	Description
Liste des machines à sous	Liste déroulante des emplacements de configuration (jusqu'à 99). Chaque emplacement affiche son numéro et son nom. Les emplacements vides sont indiqués par la mention « Vide ».
Nom	Un champ de texte permettant de donner un nom descriptif à l'emplacement sélectionné.
Commentaires	Une zone de texte libre pour les notes concernant le système (par exemple, les marchés ciblés, les situations où l'utiliser).
Sauvegarder dans l'emplacement	Enregistre la configuration actuelle à 27 onglets dans l'emplacement sélectionné.
Charger depuis l'emplacement	Charge une configuration précédemment enregistrée à partir de l'emplacement sélectionné, remplaçant tous les paramètres actuels de l'onglet.
Supprimer l'emplacement	Efface l'emplacement sélectionné.

Le nom du système actuellement chargé est affiché en bas du panneau des onglets système sous la forme « Système actuel : [nom] ».

Conseil : Créez différents systèmes pour différentes ligues ou stratégies (par exemple, « Système Plus de 2,5 buts », « Outils marquent les deux équipes ») et passez de l'un à l'autre grâce à la fonction Sauvegarder/Charger. C'est beaucoup plus rapide que de reconfigurer manuellement les 27 onglets.

5.7 Menu contextuel de la correspondance (clic droit)

Un clic droit sur n'importe quelle ligne de correspondance dans la grille ouvre un menu contextuel proposant des options de navigation rapide pour cette correspondance spécifique :



Figure 5.5 — Menu contextuel (clic droit) pour une correspondance

Option	Description
Face à face	Ouvre la vue Face-à-face avec les deux équipes de ce match présélectionnées.
Tables	Permet d'accéder à la vue des tableaux avec la ligue du match présélectionnée.
Gérer mes jeux	Ajouter ou supprimer ce match de vos favoris « Mes parties ».
Analyser avec des objectifs	Ouvre la vue Statistiques des buts centrée sur les équipes de ce match.
Analyse avec évolution du score	Ouvre la vue Évolution du score pour ce match.
Analyser avec A.G.S.	Ouvre la vue Statistiques avancées des buts pour tous les matchs joués dans le tableau.
Analyse avec la note M	Ouvre la vue Rating M (évaluation de la dynamique) pour ce match.

Envoyer à Poisson	Envoie le match au calculateur de Poisson, avec possibilité de pré-remplir les valeurs xG calculées. Le menu déroulant en bas permet de choisir entre les xG domicile + extérieur ou la moyenne des xG de la ligue.
-------------------	---

 **Conseil :** Le menu contextuel (accessible par clic droit) est le moyen le plus rapide d'explorer en détail une correspondance spécifique. Utilisez-le pour passer rapidement de la vue « À venir » à n'importe quel module d'analyse sans perdre vos filtres ni la configuration de vos onglets système.

6. Gestionnaire d'alertes

Le gestionnaire d'alertes est accessible depuis le **À venir** → **Alertes** l'élément dans la barre latérale, ou via le **Paramètres** → **Mes alertes**. Ce menu vous permet de définir des règles d'alerte personnalisées qui sont automatiquement vérifiées par rapport aux matchs à venir. Lorsqu'un match remplit toutes les conditions définies dans une alerte, il est signalé dans la vue « À venir » et mis en évidence dans la fenêtre « Résumé quotidien ».

Le gestionnaire d'alertes prend en charge jusqu'à **99 emplacements d'alerte**. Chacune de ces alertes peut contenir une configuration complète et indépendante. Vous pouvez ainsi créer simultanément un large éventail d'alertes ciblant différents marchés, ligues ou stratégies.

6.1 Aperçu général

La fenêtre Gestionnaire d'alertes est divisée en deux zones principales : une **liste des emplacements d'alerte** à gauche et un **panneau de configuration** sur la droite.

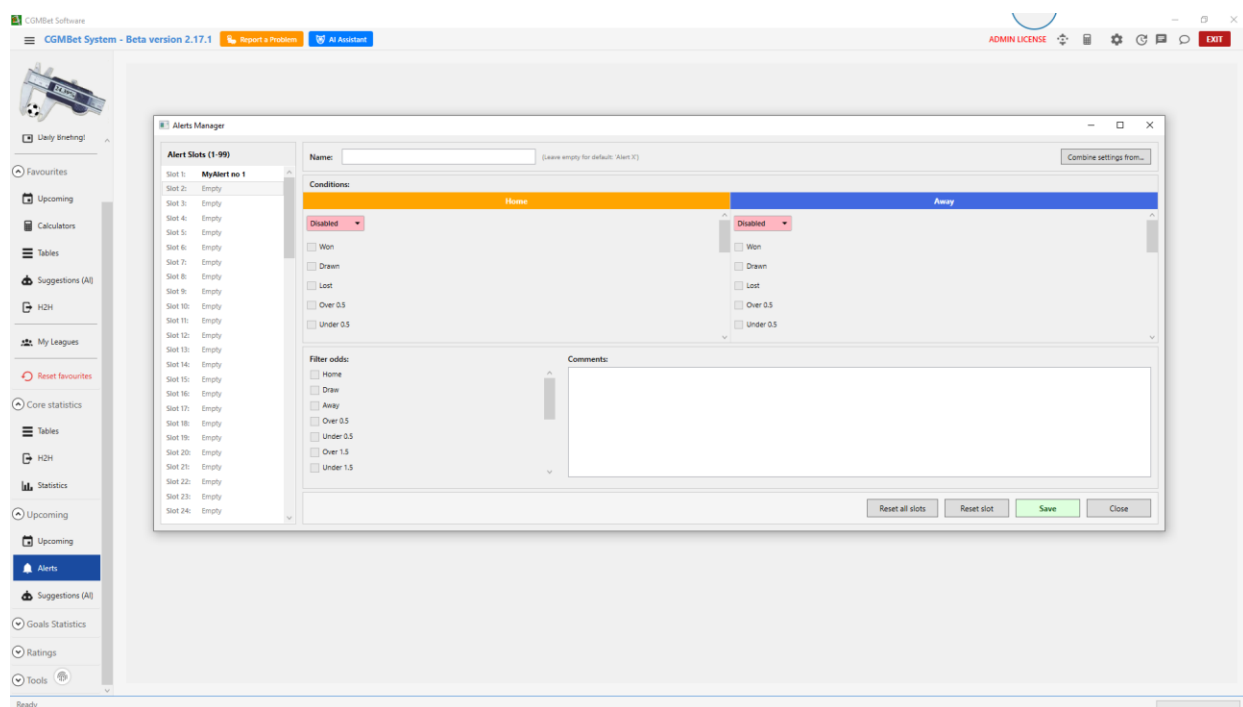


Figure 6.1 — Gestionnaire d'alertes — Vue d'ensemble avec liste des emplacements et panneau de configuration

6.1.1 Liste des emplacements d'alerte

Le panneau de gauche affiche une liste déroulante des emplacements d'alerte, numérotés de 1 à 99. Chaque emplacement indique son numéro et son nom. Les emplacements non configurés sont marqués « Vide ». Le nom de l'alerte enregistrée apparaît en gras dans les emplacements correspondants.

Cliquez sur un emplacement pour le sélectionner. Le panneau de droite affichera immédiatement la configuration de cet emplacement, vous permettant de la consulter ou de la modifier.

6.1.2 Panneau de configuration

La partie droite de la fenêtre contient tous les paramètres de l'emplacement d'alerte sélectionné. Elle est organisée dans les sections suivantes :

Nom

Un champ de texte en haut vous permet de donner un nom descriptif à l'alerte (par exemple : « Plus de 2,5 favoris »). Si ce champ est laissé vide, l'alerte s'appelle par défaut « Alerte X », où X correspond au numéro de l'emplacement.

Combinez les paramètres de...

Un bouton dans le coin supérieur droit qui ouvre la boîte de dialogue Paramètres de combinaison (voir section 6.3).

6.2 Conditions

La zone « Conditions » est au cœur du Gestionnaire d'alertes. Elle est divisée en trois sections : **Maison** conditions de l'équipe (avec un en-tête orange), **Loin** conditions de l'équipe (avec un en-tête bleu), et **Filtrer les cotes**. Les sections « À domicile » et « À l'extérieur » sont indépendantes et peuvent être activées ou désactivées séparément.

6.2.1 Conditions des équipes à domicile et à l'extérieur

Chaque équipe (domicile et extérieur) possède un **Activé/Désactivé** Menu déroulant en haut. Lorsqu'il est désactivé (valeur par défaut), les conditions de ce panneau sont ignorées. Activez-le pour afficher les conditions correspondantes.

Sous le bouton, une liste déroulante des conditions de marché s'affiche. Chaque marché apparaît sous forme de ligne avec un **case à cocher** Pour activer ou désactiver cette condition. Lorsqu'une case est cochée, des commandes supplémentaires apparaissent sur la même ligne, vous permettant d'affiner la condition.

Les conditions de marché disponibles sont les suivantes :

Groupe de marché	Conditions
Résultat du match	Victoire, match nul, défaite.
Seuil d'objectif	Plus de 0,5, Moins de 0,5, Plus de 1,5, Moins de 1,5, Plus de 2,5, Moins de 2,5, Plus de 3,5, Moins de 3,5, Plus de 4,5, Moins de 4,5.
Les deux équipes marqueront	GG (les deux équipes ont marqué), NG (au moins une équipe n'a pas marqué).
moyennes de buts	Moyenne de buts marqués, moyenne de buts encaissés.
Statistiques du match	Nombre moyen de tirs, nombre moyen de tirs cadrés, nombre moyen de corners, possession moyenne.

Lorsqu'une condition de marché est activée (case cochée), les commandes suivantes deviennent disponibles pour cette ligne :

Contrôle	Description
Filtre de jeu	Limiter le calcul à un contexte de lieu spécifique : Tous les matchs (par défaut), Domicile, Extérieur ou H2H (matchs face-à-face uniquement).
Entre (minutes)	Définissez la plage de minutes pour le calcul (par défaut : 1 à 90 pour le match complet). Par exemple, 1 à 45 limite le calcul aux données de la première mi-temps uniquement.
Entre (valeur)	Définissez les seuils minimum et maximum pour que la condition soit remplie. Pour les marchés basés sur un pourcentage (par exemple, Victoire, Plus de 2,5 buts), il s'agit d'une plage de pourcentage (0-100). Pour les moyennes (par exemple, Nombre moyen de buts marqués), la plage est adaptée à l'échelle appropriée (par exemple, 0-5).
Depuis	Choisissez la plage de données : « Saison en cours » (utilise la saison en cours complète) ou « Matchs » (utilise les X derniers matchs, avec un nombre configurable).

 **Conseil** : Une alerte est déclenchée pour un match uniquement lorsque TOUTES les conditions activées dans les panneaux Domicile et Extérieur sont simultanément remplies. Cela signifie que vous pouvez créer des alertes complexes à conditions multiples telles que : « L'équipe à domicile a remporté plus de 60 % de ses 10 derniers matchs à domicile ET l'équipe visiteuse a encaissé en moyenne plus de 1,5 but. »

6.2.2 Probabilités de filtrage

Le **Filtrer les cotes** Cette section, située sous les panneaux « Domicile » et « Extérieur », vous permet d'ajouter des conditions de cotes à l'alerte. Chaque ligne représente un marché de paris et comporte une case à cocher pour l'activer. Une fois activé, vous pouvez définir une plage de cotes minimale et maximale.

Les marchés de cotes disponibles sont :

Groupe de marché	Marchés
Cotes du résultat du match	Domicile (1), Match nul (X), Extérieur (2).
cotes du seuil de but	Plus de 0,5, Moins de 0,5, Plus de 1,5, Moins de 1,5, Plus de 2,5, Moins de 2,5, Plus de 3,5, Moins de 3,5, Plus de 4,5, Moins de 4,5.
Cotes pour que les deux équipes marquent	GG, NG.

 **Conseil** : Les filtres de cotes sont particulièrement utiles pour les paris de valeur. Par exemple, vous pouvez créer une alerte qui se déclenche lorsque l'équipe à domicile affiche un excellent taux de victoire (> 70 %), mais que la cote pour une victoire à domicile reste supérieure à 2,00, ce qui suggère que le bookmaker pourrait sous-estimer l'équipe à domicile.

6.2.3 Commentaires

Un texte libre**Commentaires**Un espace est prévu à côté de la section « Filtrer les probabilités ». Utilisez-le pour prendre des notes sur l'objectif de l'alerte, la stratégie sous-jacente ou toute observation que vous souhaitez conserver pour une consultation ultérieure.

6.3 Paramètres combinés

Le **Combinez les paramètres de...** Ce bouton ouvre une boîte de dialogue permettant de fusionner les conditions d'une ou plusieurs alertes existantes avec l'alerte actuellement sélectionnée. Cette fonctionnalité est très utile pour créer des alertes complexes en combinant des alertes plus simples.

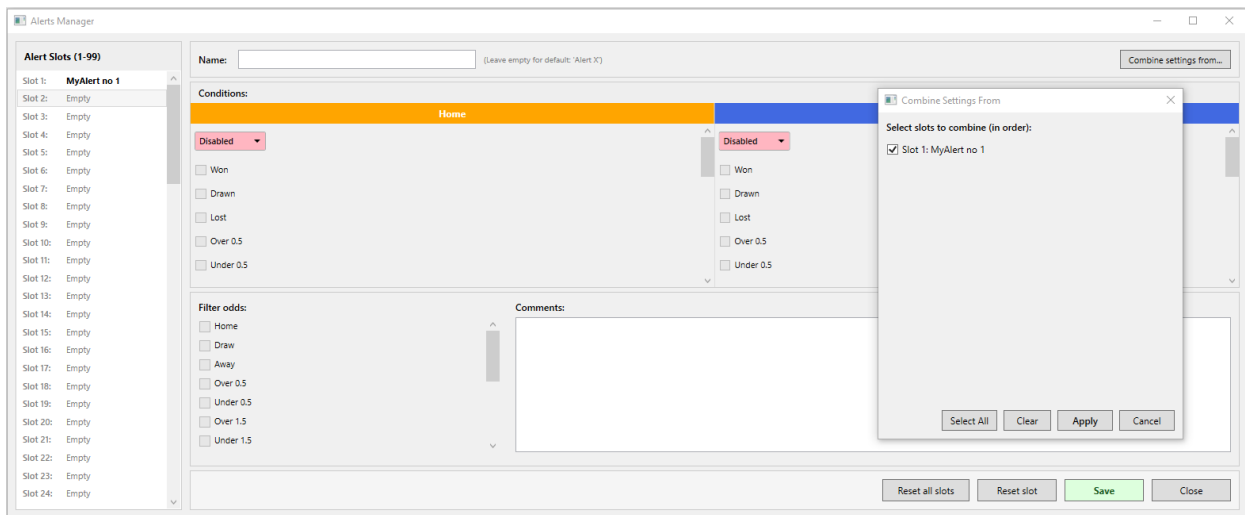


Figure 6.2 — Boîte de dialogue Paramètres de combinaison — sélectionnez les emplacements à fusionner dans l'alerte actuelle

La boîte de dialogue affiche la liste de tous les emplacements d'alerte non vides (à l'exception de celui actuellement sélectionné). Chaque emplacement est représenté par une case à cocher. Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs emplacements à combiner.

Bouton	Description
Tout sélectionner	Vérifie tous les créneaux disponibles.
Clair	Décoche toutes les cases.
Appliquer	Fusionne les conditions des emplacements sélectionnés avec l'emplacement actuel. Les conditions existantes dans l'emplacement actuel sont conservées ; les nouvelles conditions des emplacements sélectionnés sont ajoutées par-dessus.
Annuler	Ferme le dialogue sans apporter de modifications.

Conseil : Utilisez les paramètres combinés pour créer une « alerte principale » en créant d'abord plusieurs alertes ciblées dans des emplacements séparés (par exemple, emplacement 1 pour les conditions de victoire à domicile, emplacement 2 pour les seuils de buts, emplacement 3 pour les filtres de cotes), puis en les combinant toutes dans un seul emplacement qui vérifie tout à la fois.

6.4 Boutons d'action

En bas de la fenêtre Gestionnaire d'alertes, quatre boutons permettent d'effectuer des actions de gestion des emplacements :

Bouton	Description
Réinitialiser tous les emplacements	Efface les 99 emplacements d'alerte, supprimant ainsi toutes les configurations d'alerte enregistrées. Une boîte de dialogue de confirmation s'affiche avant de poursuivre.
Réinitialiser l'emplacement	Efface uniquement l'emplacement actuellement sélectionné, en le restaurant à son état par défaut (vide).
Sauvegarder	Enregistre sur disque la configuration de l'emplacement actuel (nom, conditions, filtres de probabilités et commentaires). Les alertes sont stockées localement et sont conservées d'une session à l'autre.
Fermer	Ferme la fenêtre du Gestionnaire d'alertes.

Important: Toujours cliquer **Sauvegarder** Après avoir modifié un emplacement d'alerte, les modifications ne sont pas enregistrées automatiquement lors du passage d'un emplacement à un autre ou lors de la fermeture de la fenêtre.

6.5 Alertes en action

Une fois que vous avez configuré et enregistré une ou plusieurs alertes, elles sont automatiquement évaluées en fonction des matchs à venir. Les alertes apparaissent à deux endroits dans le système CGMBet :

Figure 6.3 — La colonne Alertes dans la vue À venir, affichant les alertes déclenchées pour chaque match

Vue à venir : La grille de match comprend une **Alertes** colonne. Lorsqu'une rencontre remplit toutes les conditions d'un ou plusieurs créneaux d'alerte, les indicateurs d'alerte correspondants s'affichent dans cette colonne. Vous pouvez également cliquer sur **Consulter mes alertes** bouton dans la barre d'outils inférieure « À venir » pour déclencher manuellement une vérification des alertes sur tous les matchs visibles.

Briefing quotidien : Les alertes déclenchées sont également présentées dans le **Briefing quotidien** ! Cette fenêtre vous offre un aperçu rapide des matchs du jour correspondant à vos critères d'alerte. Elle sera décrite en détail dans un chapitre séparé.

 **Conseil :** Les alertes constituent un outil puissant pour automatiser votre sélection de profils. Au lieu de vérifier manuellement des dizaines de profils chaque jour, définissez vos critères une seule fois dans le Gestionnaire d'alertes et laissez le système signaler les profils qui méritent votre attention.

7. Suggestions (IA)

La vue Suggestions est accessible depuis le **À venir → Suggestions (IA)**. Cet élément de la barre latérale fournit des prédictions de matchs automatisées pour les rencontres à venir, générées à partir de l'analyse des statistiques de la saison en cours pour les deux équipes. Le système évalue plusieurs marchés (résultat du match, seuils de buts et « Les deux équipes marquent ») et présente chaque prédiction avec un niveau de confiance et un fond coloré, permettant ainsi de repérer rapidement les pronostics les plus prometteurs.

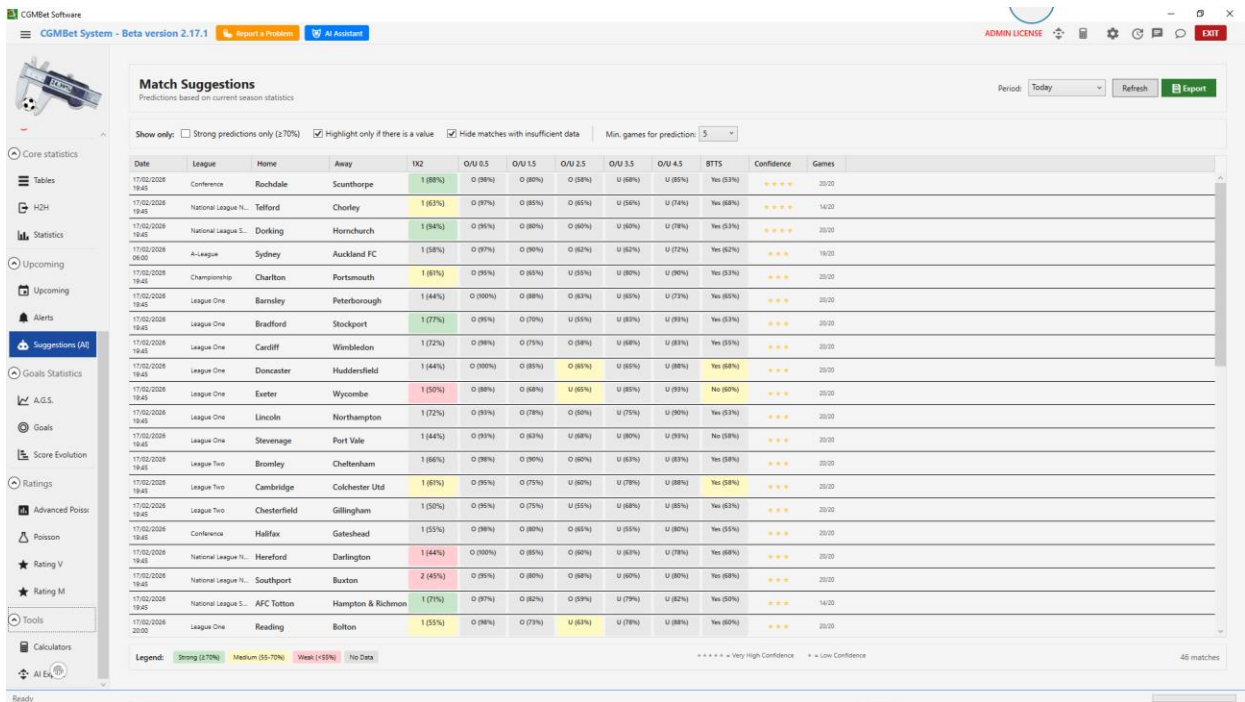


Figure 7.1 — Suggestions (IA) — Prédictions des matchs du jour avec niveaux de confiance codés par couleur

7.1 En-tête et commandes

Le titre s'affiche en haut de la vue **Suggestions de matchs** avec le sous-titre « Prédictions basées sur les statistiques de la saison en cours ». Sur la droite, les commandes suivantes sont disponibles :

Contrôle	Description
Période	Un menu déroulant permet de sélectionner la période pour laquelle les matchs sont affichés : Aujourd'hui (par défaut), Demain, Les 3 prochains jours ou Les 7 prochains jours.
Rafraîchir	Recharge les prédictions avec les paramètres actuels.
Exporter	Exporte le tableau des suggestions actuel dans un fichier. Les formats pris en charge sont Excel (.xlsx), CSV (.csv) et PDF (.pdf).

7.2 Barre de filtres

Sous l'en-tête, une barre de filtre vous permet d'affiner les prédictions affichées :

Filtre	Description
Prédictions fortes uniquement (≥70%)	Lors de la vérification, seules les prédictions présentant un niveau de confiance de 70 % ou plus sont affichées. Ceci masque les signaux de prédiction faibles et moyens, ne laissant apparaître que les signaux les plus fiables.
Surligner uniquement s'il existe une valeur.	Lorsque cette option est activée (par défaut), les cellules sont colorées uniquement si la prédiction représente également un « pari avantageux », c'est-à-dire lorsque la probabilité déduite des statistiques est supérieure d'au moins 10 % à la probabilité suggérée par les cotes du bookmaker. Les cellules sans valeur ajoutée apparaissent en gris clair, même si la confiance dans la prédiction est élevée.
Masquer les correspondances avec des données insuffisantes.	Lorsque cette option est activée (par défaut), les matchs où l'une ou les deux équipes ont moins de matchs que le nombre minimum requis sont entièrement masqués.
Nombre minimum de jeux pour la prédiction	Définit le nombre minimum de matchs qu'une équipe doit avoir joués avant qu'une prédiction ne soit générée : options : 3, 5 (par défaut), 8 ou 10. Les équipes ayant moins de matchs affichent un tiret (« – ») au lieu d'une prédiction.

 **Conseil** : Le filtre « Mettre en évidence uniquement les paris intéressants » est l'un des paramètres les plus importants de cette vue. Une forte probabilité statistique ne suffit pas à garantir la rentabilité d'un pari : la cote doit également être avantageuse. Lorsque ce filtre est activé, seuls les pronostics dont l'avantage statistique dépasse la cote du bookmaker d'au moins 10 % sont mis en évidence par un fond coloré.

7.3 Grille de prédiction

La grille principale affiche une ligne par match, avec les colonnes suivantes :

Colonne	Signification
Date	La date et l'heure du coup d'envoi du match.
Ligue	La ligue à laquelle appartient le match.
Maison	Le nom de l'équipe à domicile.
Loin	Le nom de l'équipe visiteuse.

1X2	Prédiction du résultat du match : « 1 » (victoire à domicile), « X » (match nul) ou « 2 » (victoire à l'extérieur), suivi du pourcentage de confiance entre parenthèses. Par exemple, « 1 (88 %) » signifie que le système prédit une victoire à domicile avec 88 % de confiance.
O/U 0,5	Prédiction du nombre de buts (plus/moins de 0,5) : « O » (plus) ou « U » (moins), avec le pourcentage de confiance. Par exemple : « O (98 %) ».
O/U 1,5	Prédiction : Plus/Moins de 1,5 but.
O/U 2,5	Prédiction : Plus/Moins de 2,5 buts.
O/U 3,5	Prédiction : Plus/Moins de 3,5 buts.
O/U 4,5	Prédiction : Plus/Moins de 4,5 buts.
BTTS	Prédiction « Les deux équipes marquent » : « Oui » ou « Non », avec le pourcentage de confiance. Par exemple : « Oui (68 %) ».
Confiance	Un niveau de confiance global, représenté par 1 à 5 étoiles (★), est indiqué. Plus il y a d'étoiles, plus le niveau de confiance global est élevé. Ce niveau est calculé comme la moyenne des niveaux de confiance 1X2, Plus/Moins de 2,5 et BTTS, ajustée en fonction de la quantité de données disponibles.
Jeux	Le nombre de matchs joués par les deux équipes, affiché sous forme de fraction (par exemple « 20/20 » signifie que l'équipe à domicile a joué 20 matchs et l'équipe à l'extérieur 20 matchs, ou « 14/20 » si l'équipe à domicile n'en a joué que 14).

7.4 Confiance globale (étoiles)

La confiance globale correspond à la moyenne de trois pronostics clés : 1X2, Plus/Moins de 2,5 et Les deux équipes marquent. Cette moyenne est ensuite ajustée en fonction du nombre de matchs joués : les équipes ayant disputé plus de matchs reçoivent un bonus, tandis que celles ayant joué très peu sont pénalisées. Le score final est converti en une note de 1 à 5 étoiles.

Étoiles	Niveau de confiance
☆☆☆☆☆ (5 étoiles)	Confiance très élevée (score ajusté ≥ 75 %).
☆☆☆☆ (4 étoiles)	Confiance élevée (score ajusté ≥ 65 %).
☆☆☆ (3 étoiles)	Confiance modérée (score ajusté ≥ 55 %).
☆☆ (2 étoiles)	Faible confiance (score ajusté ≥ 45 %).
☆ (1 étoile)	Confiance très faible (score ajusté < 45 %).

7.5 Codage couleur

Chaque cellule de prédiction de la grille est colorée afin d'évaluer visuellement et instantanément la fiabilité de la prédiction. Le pourcentage de confiance détermine la couleur et, lorsque le filtre de valeur est activé, indique également si la prédiction représente un pari avantageux.

Couleur	Signification
Vert	Prédiction fiable — le niveau de confiance est de 70 % ou plus. Les données statistiques appuient fortement ce résultat.
Jaune	Prédiction moyenne — le niveau de confiance se situe entre 55 % et 70 %. Les données penchent vers ce résultat, mais ne sont pas concluantes.
Rouge/Rose	Prédiction peu fiable — le niveau de confiance est inférieur à 55 %. Les données n'offrent qu'un avantage marginal, ou le résultat est très proche d'un tirage à pile ou face.
Gris	Aucune donnée disponible (l'équipe a moins de matchs que le nombre minimum requis), ou — lorsque le filtre « Surligner uniquement s'il y a de la valeur » est actif — la prédiction ne représente pas un pari intéressant malgré une confiance suffisante.

Ce code couleur est également affiché dans la légende en bas de la vue pour une consultation rapide.

7.6 Détection des paris de valeur

Un concept fondamental de la vue Suggestions est **détection de paris à valeur**. Une prédiction est considérée comme « pertinente » lorsque la probabilité statistique déduite des données de la saison de l'équipe est supérieure d'au moins 10 % à la probabilité déduite des cotes du bookmaker.

Par exemple, supposons que le système calcule que l'équipe à domicile remporte 70 % des matchs (cote implicite de 1,43). Si le bookmaker propose une cote de 1,60 ou plus pour une victoire à domicile, le système considère ce pari comme avantageux car la probabilité implicite du bookmaker (environ 62,5 %) est nettement inférieure à la probabilité statistique (70 %). La cellule correspondante sera alors affichée en vert.

À l'inverse, si les cotes du bookmaker sont trop faibles (par exemple 1,30), l'avantage statistique n'est pas suffisant par rapport aux cotes, et la cellule apparaît en gris clair lorsque le filtre de valeur est actif, même si la prédiction elle-même peut être fiable.

 **Conseil** : Les pronostics sans valeur peuvent être corrects, mais ils ont moins de chances d'être rentables à long terme, car les cotes du bookmaker n'offrent pas un rendement suffisant par rapport à la probabilité réelle. Privilégiez les cases vertes pour trouver des paris à espérance de gain positive.

7.7 Infobulles

En survolant une cellule de prédiction dans la grille, une infobulle détaillée s'affiche, indiquant les taux et cotes utilisés pour générer la prédiction. Par exemple, survoler une cellule 1X2 affiche le taux de victoire à domicile, le taux de victoire à l'extérieur, le taux de match nul et les cotes du bookmaker pour ces trois résultats. Survoler une cellule Plus/Moins affiche le taux de plus et les cotes Plus/Moins. Ces infobulles sont essentielles pour comprendre le raisonnement du système et pour comparer les résultats avec votre propre analyse.

 **Conseil** : Utilisez la vue Suggestions comme point de départ pour vos recherches, et non comme stratégie de paris à part entière. Les prédictions sont basées sur les statistiques générales de la saison et ne tiennent pas compte de facteurs tels que les blessures, les suspensions, les variations de forme récentes ou les ajustements tactiques. Consultez toujours les vues Face-à-face, Statistiques et Prochains matchs avant de prendre votre décision finale.

8. A.G.S. (Statistiques avancées sur les buts)

La vue A.G.S. est accessible depuis le **A.G.S.** Cet outil se trouve dans la barre latérale. Il s'agit de l'un des outils d'analyse les plus puissants de CGMBet, conçu pour une recherche approfondie sur l'historique des matchs. A.G.S. vous permet d'interroger l'intégralité de la base de données des matchs en combinant de manière flexible les filtres de ligue, d'équipe, de période, de classement, d'ELO et de score, puis calcule instantanément les taux de réussite, les cotes, le rendement et la signification statistique pour des dizaines de marchés de paris sur l'ensemble des résultats filtrés.

La vue est divisée en trois zones principales : un **panneau de configuration** à gauche, une **Grille de jeux avec barre d'outils de filtre** au centre, et un **panel de statistiques de marché** à droite. Une barre d'outils en bas propose les commandes Actualiser, Réinitialiser, Sauvegarder/Charger et Jeu en direct.

The screenshot displays the CGMBet A.G.S. interface. On the left is a sidebar with navigation options like Home, Favourites, Upcoming, Calculators, Tables, Suggestions (All), HDH, My Leagues, Reset favourites, Core statistics, Upcoming, A.G.S. (selected), Goals, Score Evolution, Ratings, and Tools. The main area is divided into three sections: a configuration panel on the left, a central game grid, and a market statistics panel on the right. The configuration panel includes filters for League/Team, Range, Seasons, Teams & ELO, and Filters. The central game grid shows a list of matches with columns for League, Date/ID, Home Team, Away Team, T/O, Result, Home goals, Away goals, and Home+Away goals. The market statistics panel on the right shows various market types like 1X2, Double Chance, and Goals Sequences, along with their respective win, draw, and loss percentages. At the bottom, there is a toolbar with buttons for Refresh, Reset, Save/Load, Live game, and a timer.

Figure 8.1 — Vue A.G.S. — Vue d'ensemble montrant le panneau de configuration à gauche, la grille des jeux au centre et le panneau des statistiques du marché à droite.

8.1 Panneau de gauche — Configuration

Le panneau de gauche contient toutes les commandes permettant de définir les correspondances à récupérer et leur filtrage. Toute modification apportée à ce panneau prend effet lorsque vous cliquez dessus. **Rafraîchir**.

The screenshot shows a configuration panel with the following sections:

- League/Team:** A dropdown menu currently showing "England - Premier League".
- Range:** A section with a "Seasons" dropdown, and two year selectors set to "2020" and "2026".
- Teams & ELO:** A section with a "Home and away team" dropdown. Below it, "Home:" and "Away:" labels are followed by "Any team" dropdowns and "All games" buttons. There are also checkboxes for "ELO" under both "Home:" and "Away:".
- Filters:** A section with two checkboxes: "Rank total" and "Rank H/A", both of which are currently unchecked.
- Condition Logic:** A section with radio buttons for "AND", "OR", "Custom", and "Manual". The "AND" option is selected. Below the radio buttons is a text input field containing "1 AND 2 AND 3 AND 4 AND 5".
- Conditions:** A list of conditions labeled c1 through c6.
 - c1: Checked. "Home leads", "Between minutes", "1", "90".
 - c2: Checked. "2-0", "Anytime between", "1", "90".
 - c3: Checked. "Away leads", "Between minutes", "19", "65".
 - c4: Unchecked.
 - c5: Unchecked.
 - c6: Unchecked.

Figure 8.2 — Panneau de gauche — Sections Ligue/Équipe, Plage, Équipes et ELO, Filtres et Logique des conditions

8.1.1 Ligue / Équipe

Le **Ligue/Équipe** Le menu déroulant permet de sélectionner la ligue dont les matchs historiques seront consultés. Les ligues sont regroupées par pays (avec en-têtes et séparateurs). Si vous avez configuré **Mes ligues** Les groupes apparaissent également pour un accès rapide. La sélection d'une ligue remplit automatiquement les listes déroulantes « Équipe à domicile » et « Équipe à l'extérieur » avec les équipes ayant joué dans cette ligue durant la saison sélectionnée.

8.1.2 Plage

Le **Gamme** Le paramètre de contrôle détermine les saisons ou la période à inclure. Il comporte deux modes :

Mode	Description
Saisons	Sélectionnez une saison de début et une saison de fin à l'aide des flèches de réglage haut/bas. Par exemple, 2020 – 2026 récupère tous les matchs de la saison 2019/20 jusqu'à la saison actuelle 2025/26.
Dates	Sélectionnez une plage de dates précise à l'aide des deux sélecteurs de dates (De – À). Seuls les matchs joués pendant cette période seront inclus.

8.1.3 Équipes et ELO

Cette section permet de contrôler les équipes incluses dans la requête et propose deux modes, sélectionnables via le menu déroulant situé à côté du titre de la section :

Mode	Description
Équipe à domicile et à l'extérieur	Le mode par défaut. Vous pouvez sélectionner indépendamment une équipe spécifique (ou n'importe quelle équipe) pour les positions à domicile et à l'extérieur. Chaque équipe dispose également d'un filtre de lieu (Tous les jeux, (à domicile ou à l'extérieur) pour affiner la recherche des matchs.
Une équipe	L'analyse se concentre alors sur une seule équipe, qu'elle joue à domicile ou à l'extérieur. La ligne « Équipe visiteuse » est masquée et son intitulé devient « Équipe ». Dans ce mode, le panneau des statistiques de marché s'adapte automatiquement pour toujours présenter les résultats du point de vue de l'équipe sélectionnée (par exemple, « Victoire à domicile » devient « Victoire de l'équipe »).

Sous chaque menu déroulant d'équipe, un **COMBIEN** Une case à cocher est disponible. Lorsqu'elle est cochée, deux flèches permettent de définir un classement ELO minimum et maximum pour l'équipe. Seuls les matchs où le classement ELO de l'équipe au moment du match se situe dans la plage spécifiée sont pris en compte.

 **Conseil** : Utilisez le filtre ELO pour comparer les performances d'une équipe face à des adversaires d'un niveau de difficulté spécifique. Par exemple, en filtrant l'équipe visiteuse selon un ELO compris entre 2000 et 3000, vous n'afficherez que les matchs contre des adversaires très forts.

8.1.4 Filtres

Le **Filtres** Cette section propose deux filtres de classement optionnels, chacun avec des plages de matchs à domicile et à l'extérieur indépendantes, contrôlées par des flèches haut/bas :

Filtre	Description
Total du rang	Les filtres s'appliquent en fonction du classement général de chaque équipe (le même que celui affiché dans la vue Tableau). Définissez une plage de matchs à domicile et une plage de matchs à l'extérieur ; par exemple, Domicile 1–6 / Extérieur 1–6 ne renvoie que les matchs entre les six meilleures équipes.
Rang H/A	Filtrez les résultats de chaque équipe en fonction de ses performances à domicile ou à l'extérieur. Cette option est utile car certaines équipes sont nettement plus fortes à domicile qu'à l'extérieur, et inversement.

Chaque filtre est désactivé par défaut. Cochez la case pour l'activer et afficher les commandes de la molette. Le format est : **Domicile min – Domicile max / Extérieur min – Extérieur max**.

8.1.5 Logique de condition

Le **Logique de condition** Cette section est l'une des caractéristiques les plus distinctives d'A.G.S. Elle vous permet de définir jusqu'à six conditions basées sur le score (**c1** à travers **c6**) et les combiner avec une logique booléenne pour filtrer les matchs en fonction de ce qui s'est passé pendant le match à des minutes spécifiques.

Mode logique— Quatre boutons radio permettent de contrôler la combinaison des conditions activées :

Mode	Description
ET	Toutes les conditions activées doivent être vraies simultanément. L'expression est « 1 ET 2 ET 3 ET 4 ET 5 ».
OU	Au moins une condition activée doit être vraie. L'expression est « 1 OU 2 OU 3 OU 4 OU 5 ».
Coutume	Vous pouvez écrire une expression booléenne personnalisée en utilisant les nombres de condition et les opérateurs ET , OU , PAS , et des parenthèses. Par exemple : (1 ET 2) OU 3 .
Manuel	Le champ de texte devient entièrement modifiable et vous permet de saisir manuellement la minute et l'évolution du score : « 30112 » = jusqu'à la 30e minute ; l'évolution du score étant Domicile/Domicile/Extérieur, le score est de 2-1 à la 30e minute. ^{ème} minute, avec l'évolution du score donnée.

Conditions (c1–c6)— Chaque ligne de condition comporte les contrôles suivants :

Contrôle	Description
case à cocher	Active ou désactive la condition. Lorsqu'elle est cochée, le menu déroulant des résultats et les commandes de temps deviennent visibles.

Liste déroulante des résultats	Permet de sélectionner les éléments à vérifier. Les options sont regroupées en : scores exacts (1-0, 2-1, etc.), résultats généraux (L'équipe à domicile mène, L'équipe à l'extérieur mène, Match nul), écarts de buts (L'équipe à domicile mène de 1 but, L'équipe à domicile mène de 2 buts, etc.), résultats négatifs (L'équipe à domicile ne mène pas, L'équipe à l'extérieur ne mène pas, Pas de match nul), totaux (Plus/Moins de 0,5 à 4,5), GG/NG, premier but (L'équipe à domicile a marqué en premier, L'équipe à l'extérieur a marqué en premier, Pas de but) et nombre exact de buts par équipe (L'équipe à domicile a marqué 1 but, L'équipe à l'extérieur a marqué plus de 2 buts, etc.).
Mode temporel	Deux options : Entre minutes vérifie le score à un intervalle de minutes spécifique (par exemple, entre la minute 1 et la minute 90 pour le temps réglementaire), tandis que À tout moment vérifie si la condition était vraie à un moment quelconque de l'intervalle.
Minute spinners	Définissez les minutes de début et de fin pour la condition. La valeur par défaut est de 1 à 90 (temps plein).

 **Conseil** : Les conditions sont extrêmement efficaces pour l'analyse en temps réel. Par exemple, vous pouvez paramétrer c1 sur « L'équipe à domicile mène à la mi-temps » entre les minutes 1 et 45 et c2 sur « Match nul » entre les minutes 1 et 90 pour trouver tous les matchs où l'équipe à domicile menait à la mi-temps mais où la rencontre s'est soldée par un match nul. Combinez cela avec le classement ELO et les filtres de classement pour affiner votre recherche en fonction du profil de chaque équipe.

8.1.6 Actualiser et réinitialiser

En bas du panneau de gauche, deux petits boutons sont disponibles :

Bouton	Description
Rafraîchir	Applique la configuration actuelle et charge les jeux correspondants dans la grille centrale. Recalcule également les statistiques du marché dans le panneau de droite.
Réinitialiser	Réinitialise tous les contrôles du panneau de gauche à leurs valeurs par défaut (Toutes les équipes, toutes les saisons, aucun filtre de classement/ELO, aucune condition activée).

8.2 Panneau central — Grille des filtres et des jeux

8.2.1 Barre d'outils Filtre

En haut du panneau central, un **Filtres** La barre d'outils propose des boutons contextuels permettant de contrôler la visibilité des colonnes et d'effectuer des filtrages supplémentaires sur la grille des jeux :

Bouton	Description
COMBIEN	Ouvre une fenêtre contextuelle permettant de filtrer les matchs par plages ELO à domicile et à l'extérieur (spinners Min/Max pour chaque

	équipe). Afficher les colonnes ELO La case à cocher permet d'afficher ou de masquer les colonnes ELO dans la grille. Cliquez Appliquer activer.
Formulaire	Ouvre une fenêtre contextuelle permettant de filtrer par note de forme de l'équipe (un score numérique de -50 à +50). Afficher les colonnes du formulaire La case à cocher permet d'afficher ou de masquer les colonnes du formulaire. Cliquez Appliquer activer.
Chances	Ouvre une fenêtre contextuelle listant tous les marchés de cotes pris en charge : Domicile (1), Match nul (X), Extérieur (2) et les lignes Plus/Moins de 0,5 à 4,5, ainsi que GG/NG. Chaque marché possède une case à cocher et une plage de cotes minimale et maximale. Activez l'affichage de la colonne des cotes d'un marché dans la grille et filtrez les matchs en dehors de la plage. Afficher tout/Masquer tout Les boutons permettent de basculer entre tous les marchés simultanément.
Statistiques	Ouvre une fenêtre contextuelle permettant d'afficher ou de masquer les colonnes de statistiques du match : Tirs (Domicile/Extérieur), Tirs cadrés (Domicile/Extérieur), Corners (Domicile/Extérieur) et Possession de balle (Domicile/Extérieur). Afficher tout/Masquer tout Les boutons permettent de basculer entre toutes les statistiques simultanément.
Objectifs : activés / désactivés	Un menu déroulant permettant d'afficher ou de masquer trois colonnes de minutes de but : Buts à domicile , Buts à l'extérieur , et Tous les buts . Lorsqu'il est réglé sur Sur , chaque colonne indique les minutes auxquelles les buts ont été marqués (par exemple « 7, 19, 28 »).

Un petit **Rafraîchir** et **Réinitialiser**La paire de boutons située à droite de la barre d'outils de filtre permet de réappliquer ou d'effacer les paramètres de cette barre d'outils.

8.2.2 Barre d'onglets

Sous la barre d'outils de filtre, une barre d'onglets propose huit onglets : **Jeux**, **Saisons**, **Liges**, **Équipes**, **Marchés**, **Minutes**, **Objectifs**, et **Tours**Actuellement, **Jeux**L'onglet actif contient la grille de données principale. Les sept autres onglets sont réservés aux analyses ultérieures et affichent la mention « Bientôt disponible ».

8.2.3 Grille de jeux

Le **Jeux**L'onglet affiche une grille de données triable et défilable, avec une ligne par match. Les colonnes toujours visibles sont :

Colonne	Description
Drapeau	Le drapeau du pays membre de la ligue.
Ligue	Le nom de la ligue.
Date/OU	Date et heure du match.
Rd	Le numéro du tour (jour de match).
Équipe locale	Nom de l'équipe locale (affiché en gras).

Ème)	Le classement de l'équipe à domicile, indiqué comme suit : Total (Accueil) — par exemple « 3(1) » signifie 3e au classement général, 1er au classement national.
Équipe visiteuse	Nom de l'équipe visiteuse.
T(a)	Le classement de l'équipe visiteuse au championnat, indiqué comme suit : Total (Extérieur) .
Résultat	Le résultat à temps plein dans le format H–A (HT H–HT A) — par exemple, « 3-1 (0-1) » signifie 3-1 à la fin du temps réglementaire, 0-1 à la mi-temps.
Buts à domicile	Minutes auxquelles l'équipe à domicile a marqué (visibles lorsque l'option Buts est activée).
Buts à l'extérieur	Minutes auxquelles l'équipe visiteuse a marqué (visibles lorsque l'option Buts est activée).
Buts à domicile et à l'extérieur	Liste chronologique combinée de tous les objectifs avec indicateurs d'équipe (visible lorsque l'option Objectifs est activée).

Colonnes supplémentaires

pour**COMBIEN**(Domicile/Extérieur),**Formulaire**(Domicile/Extérieur),**Chances**(1, X, 2, O/U 0,5–4,5, GG, NG), et**Statistiques**(Tirs, Tirs cadrés, Corners, Possession pour chaque équipe) peuvent être activés/désactivés à partir des fenêtres contextuelles de la barre d'outils de filtre décrites ci-dessus.

8.2.4 Pied de page des statistiques

Sous la grille de jeu, deux compteurs sont affichés :

Matches dans la ligue et la période sélectionnées— le nombre total de matchs dans la base de données pour la ligue et la plage choisies, avant l'application de toute condition ou filtre.

Jeux affichés dans le tableau— Nombre de matchs actuellement affichés dans la grille après application de toutes les conditions, filtres de classement, filtres ELO et filtres de la barre d'outils. Le pourcentage par rapport au total est indiqué entre parenthèses.

Un **Exporter**Le bouton situé dans le coin inférieur droit vous permet d'exporter les parties actuellement affichées vers un fichier pour une analyse externe.

8.3 Panneau de droite — Statistiques du marché

Le panneau de droite calcule et affiche automatiquement les statistiques d'un large éventail de marchés de paris en fonction des matchs actuellement affichés dans la grille. Les statistiques sont mises à jour automatiquement dès que vous actualisez les données ou cliquez sur une ligne de marché.

Between min:

1

 -

90

Full-time results

Reset

Market	Won	Won%	Odds	Yield	P-value
▼ 1X2					
Home win	1105	43.5%	2.30	-4.3%	58.6%
Draw	594	23.4%	4.28	-5.0%	75.1%
Away win	841	33.1%	3.02	0.5%	19.8%
▼ Double Chance					
Double 1X	1699	66.9%	1.49	-	-
Double 12	1946	76.6%	1.31	-	-
Double X2	1435	56.5%	1.77	-	-
▼ Draw No Bet					
DNB Home	1105	43.5%	2.30	-	-
DNB Away	841	33.1%	3.02	-	-
▼ Totals					
Over 0.5	2399	94.4%	1.06	-1.2%	0.0017%
Over 1.5	2008	79.1%	1.26	-0.6%	0.15%
Over 2.5	1395	54.9%	1.82	-2.6%	41.7%
Over 3.5	825	32.5%	3.08	-4.0%	54.6%
Over 4.5	409	16.1%	6.21	-15.1%	98.9%
Over 5.5	164	6.5%	15.49	-	-
Over 6.5	68	2.7%	37.35	-	-
Under 0.5	141	5.6%	18.01	-38.0%	100.0%
Under 1.5	532	20.9%	4.77	-17.4%	99.8%
Under 2.5	1145	45.1%	2.22	-3.5%	58.3%
Under 3.5	1715	67.5%	1.48	-3.3%	45.4%
Under 4.5	2131	83.9%	1.19	-2.3%	1.1%
Under 5.5	2376	93.5%	1.07	-	-
Under 6.5	2472	97.3%	1.03	-	-
▼ GG/NG					
GG	1363	53.7%	1.86	-2.1%	23.4%
NG	1177	46.3%	2.16	-5.7%	76.6%
► Odd/Even					
► HT/FT					
► Scored First					
► Correct Score					
► Goals Sequence					

Figure 8.3 — Panneau de droite — Statistiques du marché indiquant le taux de réussite, les cotes, le rendement et la valeur p pour chaque marché

8.3.1 Mode de calcul

En haut du panneau de droite, une liste déroulante permet de sélectionner le mode de calcul :

Mode	Description
Entre min :	Calcule les résultats du marché entre deux minutes spécifiques (définies via les sélecteurs). La plage par défaut est 1–90 (Match complet). Vous pouvez restreindre cette analyse à n'importe quelle sous-plage, par exemple 46-90 pour l'analyse de la seconde mi-temps.

Prochaine minute :	Calcule ce qui se passe dans la suite N minutes à partir de la minute de la condition la plus élevée. Ce mode est conçu pour l'analyse en temps réel : définissez une condition sur l'état actuel du jeu, puis visualisez la probabilité de ce qui se produira ensuite.
---------------------------	--

8.3.2 Période

En dessous du mode de calcul, un **Période** Le menu déroulant permet de sélectionner la partie du match à analyser :

Période	Description
Résultats à temps plein	Les statistiques de marché sont calculées à partir des résultats complets des 90 minutes. Il s'agit du paramètre par défaut.
Résultats de la première mi-temps	Les statistiques du marché n'utilisent que le score de la première mi-temps (minutes 1 à 45).
Résultats de la deuxième mi-temps	Les statistiques du marché n'utilisent que le score de la deuxième mi-temps (minutes 46 à 90).

UN **Réinitialiser** Le bouton situé à côté du menu déroulant de la période efface toute sélection de marché et rétablit l'affichage complet et non filtré des statistiques.

8.3.3 Grille des résultats

Le tableau principal des résultats affiche les statistiques de marché dans des groupes extensibles ou repliables. Cliquez sur l'en-tête d'un groupe (▼ / ►) pour le développer ou le réduire. Les groupes de marché disponibles sont :

Groupe de marché	Marchés inclus
1X2	Victoire à domicile, match nul, victoire à l'extérieur.
Double chance	Double 1X, Double 12, Double X2.
Pari sans match nul	DNB Domicile, DNB Extérieur.
Totaux	Au-dessus et en dessous pour les lignes 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5, 5,5 et 6,5.
GG/NG	Les deux équipes ont marqué (GG), et au moins une équipe n'a pas marqué (NG).
Impair/Pair	Le nombre total de buts est soit impair, soit pair.
HT/FT	Les neuf combinaisons mi-temps / fin de match (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2).
Premier but	L'équipe à domicile a marqué en premier, l'équipe à l'extérieur a marqué en premier, aucun but.
Score exact	Toutes les lignes de score exact courantes (de 0-0 à 4-4 et regroupées par victoire à domicile, match nul, victoire à l'extérieur).

Séquence des objectifs	Séquences d'objectifs basées sur des modèles utilisant une notation : 1= but à domicile, 2= but à l'extérieur, X= tout objectif, = aucun but. Exemple : « 1XX » = le but à domicile marque en premier, puis deux buts quelconques.
-------------------------------	---

8.3.4 Définitions des colonnes

Chaque ligne du tableau de résultats affiche les colonnes suivantes :

Colonne	Signification
Marché	Le nom du marché ou du sous-marché (par exemple « Victoire à domicile », « Plus de 2,5 »).
Gagné	Le nombre de matchs (parmi ceux affichés) dans lesquels ce marché aurait été gagnant.
Gagné%	Le taux de victoire est exprimé en pourcentage : Victoires ÷ Nombre total de parties × 100.
Chances	Les cotes moyennes des bookmakers pour ce marché sur les matchs affichés. Calculées uniquement à partir des matchs pour lesquels des données de cotes valides sont disponibles. Affichées sous forme de « – » lorsque les données de cotes ne sont pas disponibles ou que la période n'est pas à temps plein (les cotes des bookmakers s'appliquent uniquement au match complet).
Rendement	Le rendement théorique de votre investissement si vous aviez misé une unité sur ce marché pour chaque match. Calculé comme suit : (rendements totaux – mises totales) ÷ mises totales × 100. Un rendement positif indique un profit ; un rendement négatif indique une perte. Calculé uniquement pour les résultats définitifs avec des cotes valides, affichées comme suit : « – » sinon.
Valeur p	Indicateur de signification statistique. Il représente la probabilité que le taux de victoire observé soit dû au seul hasard, compte tenu des probabilités moyennes. Une faible valeur p (par exemple, inférieure à 5 %) suggère que le résultat est statistiquement significatif et non une fluctuation aléatoire. « – » lorsque les données de cotes ne sont pas disponibles.

 **Conseil** : Cliquez sur une ligne de marché dans la grille des résultats pour filtrer l'affichage et n'afficher que les matchs où ce marché a été gagnant. C'est un moyen rapide d'examiner les matchs correspondant à une statistique. Cliquez sur le bouton Réinitialiser à côté du menu déroulant Période pour supprimer le filtre et afficher à nouveau tous les matchs.

Important : Le rendement et la valeur p ne sont calculés que pour les résultats à temps plein, car les cotes des bookmakers ne sont disponibles que pour la rencontre complète de 90 minutes. Si vous utilisez la première ou la deuxième mi-temps, ou une plage de minutes personnalisée, ces colonnes afficheront « – ».

8.4 Barre d'outils inférieure

La barre d'outils inférieure s'étend sur toute la largeur de la fenêtre et propose les commandes suivantes :

Contrôle	Description
Rafraîchir	Le bouton principal Actualiser (vert). Applique tous les paramètres de configuration et recharge la grille des jeux et les statistiques du marché.
Réinitialiser	Réinitialise l'affichage A.G.S. à son état par défaut, en effaçant tous les filtres, conditions et résultats.
Sauvegarder/Charger	Ouvre la fenêtre Enregistrer/Charger, où vous pouvez enregistrer la configuration A.G.S. actuelle dans l'un des emplacements suivants : 99 emplacements . Vous pouvez également charger une configuration précédemment enregistrée. Chaque emplacement conserve tous les paramètres : ligue, plage, mode d'équipe, ELO, filtres de classement, conditions, expression logique, paramètres de filtre de la barre d'outils et mode/période de calcul. Ceci est utile pour conserver une bibliothèque de requêtes de recherche.
Jeu en direct	Un menu déroulant affiche les matchs en direct du jour. En sélectionnant un match, A.G.S. se configure automatiquement pour afficher la ligue, les équipes et le score actuel, vous permettant ainsi de consulter instantanément l'historique des résultats dans des situations similaires. Un bouton de rafraîchissement (↺) permet de mettre à jour la liste des matchs en direct.
Chaque (intervalle)	Définit l'intervalle d'actualisation automatique pour le jeu en direct sélectionné : 15 secondes, 30 secondes, 60 secondes, ou Arrêtez d'actualiser . Lorsqu'un match en direct est sélectionné et qu'un intervalle est actif, A.G.S. interroge périodiquement le score en direct et met automatiquement à jour les conditions et les statistiques.

 **Conseil** : Le système de sauvegarde/chargement est l'une des fonctionnalités les plus précieuses d'A.G.S. Constituez une bibliothèque de requêtes de recherche pour différentes stratégies — par exemple, un emplacement pour « les 6 meilleures équipes à domicile menant à la mi-temps », un autre pour « les outsiders faisant match nul à 60 minutes » — et rechargez-les instantanément avant chaque journée de match.

 **Conseil** : La fonction « Match en direct » transforme A.G.S. en assistant de recherche en temps réel. Lorsque vous sélectionnez un match en direct, le système configure automatiquement la ligue, les équipes et le score actuel comme conditions, puis calcule la probabilité de chaque marché pour le reste du match. Avec l'actualisation automatique activée, les statistiques se mettent à jour au fur et à mesure que le match progresse, vous offrant une vision constamment évolutive des résultats les plus probables.

9. Statistiques des buts

La vue Statistiques des buts est disponible sous **Statistiques des buts** → **Buts** Dans la barre latérale, vous trouverez une analyse détaillée, minute par minute, des probabilités pour un large éventail de marchés de paris, basée sur les données historiques de matchs impliquant des équipes de force similaire (mesurée par le classement ELO).

Les données sont présentées sous forme de tableau, chaque ligne représentant un pari (Victoire à domicile, Plus de 2,5 buts, Score exact 1-0, etc.) et chaque colonne un moment du match (de 5 à 90 minutes, avec les scores à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire). Vous pouvez ouvrir simultanément plusieurs onglets d'analyse, chacun suivant un match différent.

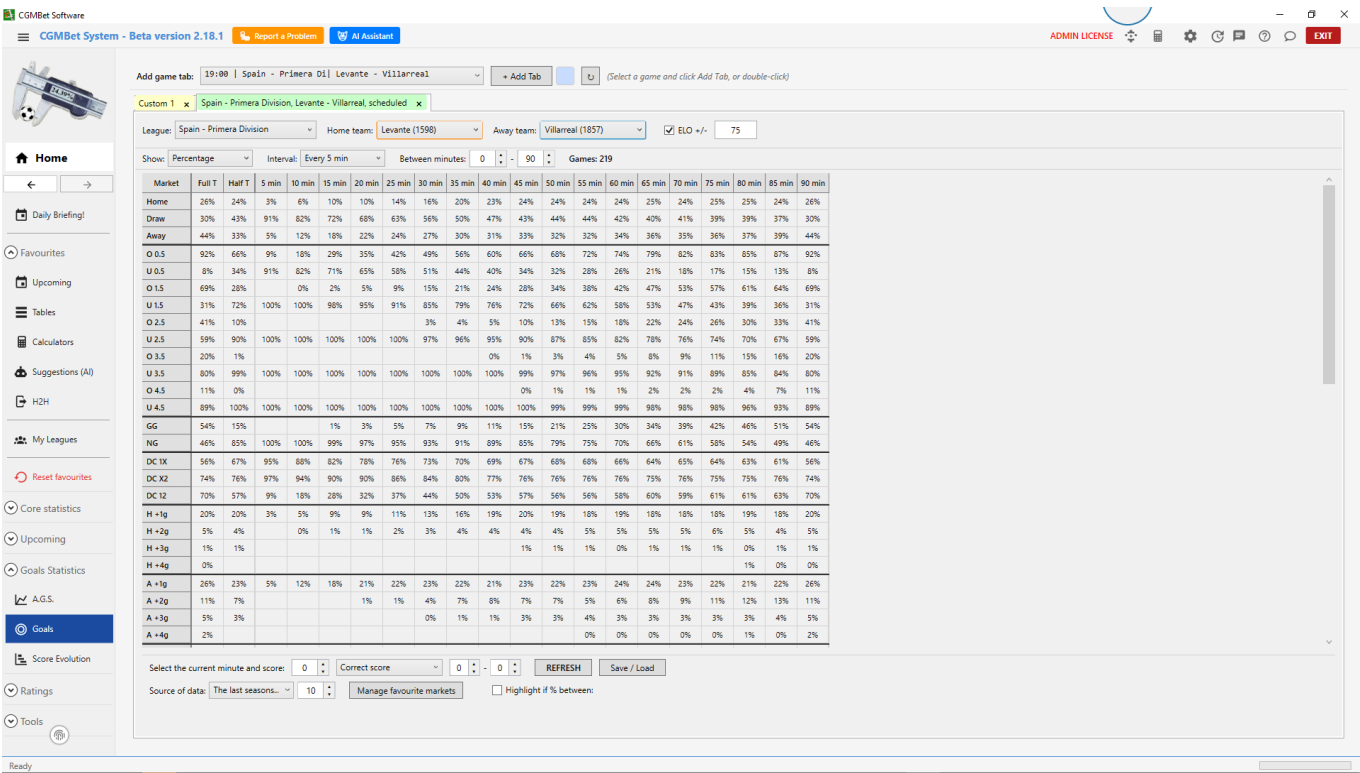


Figure 9.1 — Vue des statistiques des buts avec deux onglets ouverts

9.1 Sélecteur de jeu (barre supérieure)

La barre supérieure vous permet de créer de nouveaux onglets d'analyse à partir de matchs en direct, programmés ou terminés. Elle contient les commandes suivantes :

Contrôle	Description
Ajouter un onglet de jeu	Un menu déroulant affiche tous les matchs actuellement disponibles, récupérés du serveur live de CGMBet. Les matchs sont regroupés en trois catégories : En direct (en cours, avec indication du score et de la minute),

	Programmés (pas encore commencé, avec indication de l'heure de coup d'envoi) et Terminés (avec indication du résultat final).
+ Ajouter un onglet	Crée un nouvel onglet pour le jeu sélectionné. Vous pouvez également double-cliquer sur un jeu dans le menu déroulant pour l'ajouter immédiatement.
Sélecteur de couleurs	Un petit carré coloré se trouve à côté du bouton « Ajouter un onglet ». Cliquez dessus pour parcourir 10 couleurs pastel ; le prochain onglet créé utilisera la couleur sélectionnée comme arrière-plan de son en-tête.
↻ Actualiser	Télécharge à nouveau la liste des jeux en direct depuis le serveur.
Coutume	Le premier élément du menu déroulant. Le sélectionner et cliquer sur « Ajouter un onglet » crée un onglet vierge dans lequel vous choisissez manuellement la ligue et les équipes.
💡 Conseil : Vous pouvez ouvrir jusqu'à 10 onglets simultanément. Chaque onglet fonctionne indépendamment, avec sa propre ligue, ses équipes, ses filtres et son minuteur de mise à jour en direct.	

9.2 Gestion des onglets

Chaque onglet affiche un en-tête coloré indiquant les informations du match (ligue, équipes et score en direct, le cas échéant). Comportements clés :

Fermer un onglet : Cliquez sur le bouton × en haut de l'onglet. Si vous fermez le dernier onglet, un nouvel onglet vide « Personnalisé » est automatiquement créé.

Mises à jour en direct : Lorsqu'un onglet est créé à partir d'un match en direct, il interroge automatiquement le serveur toutes les 15 secondes pour mettre à jour la minute et le score. La grille de données se recalcule à chaque changement de score ou de minute ; l'actualisation automatique s'arrête à la fin du match (temps réglementaire).

En-tête de l'onglet : Pour les matchs en direct, l'en-tête affiche le nom du championnat, les noms des équipes, le score actuel et la minute (par exemple : « Espagne - Primera División, Levante - Villarreal 0-0 32' »). Pour les onglets personnalisés, il affiche « Personnalisé 1 », « Personnalisé 2 », etc.

Navigation depuis À venir : Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur un match dans la vue À venir et sélectionner « Ouvrir dans Goals » pour créer automatiquement un onglet préconfiguré avec la ligue, les équipes et le score en direct corrects.

9.3 Commandes de filtre (Ligne 1)

Sous la barre d'onglets, chaque onglet possède son propre ensemble indépendant de commandes de filtrage :

Filtre	Description
Ligue	Sélectionnez la ligue. Cela déterminera quelles équipes apparaîtront dans les menus déroulants Domicile et Extérieur.
Équipe locale	Sélectionnez l'équipe à domicile (affichée avec une bordure orange). Le classement ELO est indiqué entre parenthèses à côté du nom de l'équipe, par exemple « Levante (1598) ».
Équipe visiteuse	Sélectionnez l'équipe visiteuse (affichée avec une bordure bleue). Le même affichage du classement ELO s'applique.
ELO +/-	Si cette option est activée, le système ne prend en compte que les matchs historiques où les deux équipes avaient un classement ELO compris dans la fourchette spécifiée (± 75 par défaut) de celui des équipes actuellement sélectionnées. Décochez-la pour inclure tous les matchs, quel que soit leur niveau.

⚠ Important : Le filtre ELO est l'une des fonctionnalités les plus puissantes de la vue Buts. En limitant les données aux matchs entre équipes de niveau similaire, les probabilités deviennent bien plus pertinentes pour le match spécifique que vous analysez.

9.4 Options d'affichage (Ligne 2)

Option	Description
Montrer	Basculez entre le pourcentage (ex. : 82 %) et la cote implicite (ex. : 1,22). La cote implicite est calculée en divisant 100 par le pourcentage.
Intervalle	Permet de contrôler l'affichage des colonnes de minutes : toutes les 5 minutes (toutes les colonnes), toutes les 10 minutes, toutes les 15 minutes, toutes les 30 minutes ou toutes les 45 minutes. Utile pour réduire l'encombrement sur les petits écrans.
Entre minutes	Filtre par plage de valeurs (de/à). Seules les colonnes de minutes comprises dans cette plage sont affichées. Par exemple, la plage 45–90 n'affiche que les colonnes de la seconde moitié.

Compte des jeux	Affiche le nombre de matchs historiques correspondant aux filtres actuels (par exemple, « Matchs : 219 »). Plus ce nombre est élevé, plus les statistiques sont fiables.
-----------------	--

9.5 La grille de données

La zone principale de chaque onglet est une grille déroulante affichant les probabilités pour chaque marché à chaque intervalle de temps. La grille comporte 21 colonnes :

Colonne	Description
Marché	Le nom du marché (colonne de gauche). Les marchés sont regroupés par catégorie, les groupes étant séparés par de fines lignes foncées.
T complet	La probabilité pour le match complet (0–90 minutes).
Demi-T	La probabilité pour la première mi-temps seulement (0–45 minutes).
5 minutes... 90 minutes	La probabilité à chaque intervalle de 5 minutes. Ces colonnes répondent à la question : « Étant donné le score actuel à la minute X, quelle est la probabilité que ce marché soit exact ? »

9.5.1 Catégories de marché

La grille contient les groupes de marchés suivants, séparés par des lignes horizontales foncées :

Groupe	Marchés
1X2	Domicile, Match nul, Extérieur — probabilités du résultat final.
Plus haut/moins	O 0,5 / U 0,5 à O 4,5 / U 4,5 — total des buts au-dessus ou en dessous d'un seuil donné.
Les deux équipes marqueront	GG (les deux équipes marquent) et NG (au moins une équipe ne marque aucun point).
Double chance	DC 1X, DC X2, DC 12 — combinaisons de deux résultats.
Meneur à domicile/à l'extérieur	H +1g à H +4g, A +1g à A +4g — probabilité qu'une équipe mène par exactement N buts.
Score exact (Victoire de l'équipe à domicile)	CS 1–0, CS 2–0, CS 2–1, CS 3–0, ... CS 4–3 — tous les scores exacts de victoire à domicile jusqu'à 4 buts.
Score exact (Victoire de l'équipe visiteuse)	CS 0–1, CS 0–2, CS 1–2, ... CS 3–4 — tous les scores exacts de victoire à l'extérieur.

Score exact (matchs nuls)	CS 0–0, CS 1–1, CS 2–2, CS 3–3, CS 4–4.
Buts exacts à domicile/à l'extérieur	H SCO 0 à H SCO 4, A SCO 0 à A SCO 4 — probabilité qu'une équipe marque exactement N buts.

9.6 Commandes inférieures

La partie inférieure de chaque onglet contient deux rangées de commandes pour l'analyse des matchs en direct et la gestion des données.

9.6.1 Commandes du match en direct (Première rangée)

Contrôle	Description
Minute actuelle	Un indicateur (0–90) représente la minute de match en cours. Pour les matchs en direct, il se met à jour automatiquement ; pour une analyse manuelle, vous le paramétrez vous-même.
Type de marché	Un menu déroulant pour filtrer le calcul de la dernière ligne : Score exact, Avantage à domicile, Match nul, Avantage à l'extérieur, handicaps spécifiques (Domicile 1–4 buts d'avance, Extérieur 1–4 buts d'avance), Plus/Moins 0,5–4,5, GG, NG.
Roues de score	Deux indicateurs de score (initialement à 0) affichent le score actuel. Ils ne sont visibles que si l'option « Score correct » est sélectionnée. Affichez le score en direct pour observer l'évolution des probabilités.
RAFRAÎCHIR	Recalcule manuellement l'intégralité de la grille avec les filtres et paramètres actuels.
Sauvegarder / Charger	Ouvre une fenêtre avec 99 emplacements de sauvegarde. Vous pouvez sauvegarder la configuration complète de l'onglet (ligue, équipes, minute, score, filtres, options d'affichage) dans un emplacement nommé et la recharger ultérieurement.

9.6.2 Source des données et mise en surbrillance (deuxième ligne)

Contrôle	Description
Source des données	Choisissez entre « Toutes les saisons » (base de données complète) ou « Les N dernières saisons » (limité aux N dernières saisons, 10 par défaut). Se limiter aux saisons récentes peut donner des résultats plus pertinents si les styles de jeu ou les forces des équipes ont changé.

Gérez vos marchés favoris	Ouvre une boîte de dialogue permettant d'afficher ou de masquer les lignes de marché individuelles. Utile pour simplifier l'affichage si vous ne vous intéressez qu'à certains marchés.
Surligner si % entre	Lorsqu'on coche cette option, deux indicateurs de chargement apparaissent (par défaut : 70–100). Toutes les cellules dont le pourcentage se situe dans cette plage sont surlignées en vert, ce qui permet de repérer facilement les résultats les plus probables.

9.7 Comment lire la grille

Le tableau répond à la question suivante : étant donné le score actuel à une minute précise, quel pourcentage de matchs historiques similaires se sont terminés par un résultat particulier ?

Exemple: Sur la capture d'écran, le match Levante - Villarreal affiche un score de 0-0 à la minute 0 (avant-match). La ligne « O 2.5 » de la colonne « Full T » indique 41 %. Cela signifie que dans 41 % des matchs historiques entre équipes de niveau similaire dans ce championnat, le score final a été supérieur à 2,5 buts.

Au fur et à mesure que le match progresse, Vous mettez à jour le temps et le score. Si à la 30e minute le score est toujours de 0-0, la probabilité « Plus de 2,5 » dans la colonne 30 min peut afficher un pourcentage inférieur, reflétant le fait qu'avec moins de temps restant et aucun but marqué, la probabilité de plus de 2,5 buts diminue.

 **Conseil :** Réglez la minute et le score actuels sur la même durée que le jeu en direct. Les colonnes de minutes à gauche de la minute actuelle ne sont plus pertinentes (elles représentent des états antérieurs). Concentrez-vous sur les colonnes allant de la minute actuelle jusqu'à la colonne des 90 premières minutes.

9.8 Système de sauvegarde/chargement

La fenêtre Enregistrer/Charger comporte 99 emplacements numérotés pour stocker et récupérer des configurations d'onglets complètes. Chaque emplacement stocke :

Ligue, équipe à domicile, équipe à l'extérieur, paramètre ELO, mode d'affichage (pourcentage/cotes), intervalle, plage de minutes, source de données (toutes/les N dernières saisons), minute actuelle, type de marché, score actuel et paramètres de mise en évidence.

Pour enregistrer : sélectionnez un emplacement, saisissez un nom et des commentaires (facultatifs), puis cliquez sur Enregistrer. Pour charger : sélectionnez un emplacement enregistré et cliquez sur

Charger ; l'onglet sera reconfiguré avec tous les paramètres enregistrés et la grille sera recalculée immédiatement.

 **Conseil** : Utilisez la fonction Enregistrer/Charger pour créer des modèles préconfigurés. Par exemple, enregistrez un emplacement nommé « Modèle Premier League » avec vos paramètres ELO, d'intervalle et de résumé préférés. Lors de l'analyse d'un nouveau match de Premier League, chargez le modèle et modifiez simplement les équipes.

9.9 Conseils pratiques

Surveillez le nombre de parties : Si le nombre est très faible (moins de 30), le filtre ELO est peut-être trop strict. Essayez d'augmenter la plage ELO de 75 à 100 ou 150, ou désactivez complètement le filtre ELO.

Utilisez la fonction Surligner : Activez l'option « Mettre en évidence si % est compris entre » et définissez-la entre 75 et 100 pour repérer immédiatement les marchés présentant des résultats à forte probabilité.

Comparaison entre le direct et l'avant-match : Ouvrez deux onglets pour le même match : l'un avec la minute 0 et le score de 0-0 (avant-match), et l'autre avec le déroulement en direct. Cela vous permettra de voir comment les probabilités ont évolué pendant la partie.

Limiter aux saisons récentes : Si une équipe a considérablement modifié son effectif ou son staff technique, se limiter aux 3 à 5 dernières saisons peut donner des prédictions plus précises que d'utiliser l'intégralité de la base de données historiques.

Marchés préférés : Utilisez la fonction « Gérer les marchés favoris » pour masquer les marchés que vous n'utilisez jamais. La grille sera ainsi plus compacte et plus lisible pendant les parties en direct, lorsque la rapidité est essentielle.

10. Évolution du score

La vue Évolution du score est disponible sous **Statistiques des buts → Évolution du score**. Dans la barre latérale, elle analyse l'évolution probable du score au cours d'un match en examinant toutes les progressions possibles des scores, en se basant sur les données historiques de matchs similaires. Contrairement au tableau des statistiques de buts, qui affiche des probabilités fixes à chaque minute, l'évolution du score se concentre sur...*chemins*. Le score peut évoluer — du score actuel à chaque événement de but possible, jusqu'au résultat final.

Cette vue présente les données dans quatre formats visuels différents (onglets), un panneau de résultats statistiques sur la droite, et partage la même architecture de sélecteur de jeu et à onglets multiples que la vue Statistiques des buts.

10.1 Sélecteur de jeux et gestion des onglets

La barre supérieure est identique à la vue Statistiques des buts : un menu déroulant affichant les matchs en direct, programmés et terminés, récupérés du serveur, avec un bouton « + Ajouter un onglet », un sélecteur de couleurs et un bouton d'actualisation. Vous pouvez ouvrir jusqu'à 10 onglets simultanément. Chaque onglet possède un en-tête coloré indiquant le nom des équipes et un bouton « × » pour le fermer.

Navigation depuis À venir : Un clic droit sur un match dans la vue À venir et la sélection de « Ouvrir dans Score Evolution » créent un onglet préconfiguré avec la ligue, les équipes et le score en direct corrects.

10.2 Commandes de filtre

Sous la barre d'onglets, chaque onglet comporte deux rangées de filtres qui déterminent quelles correspondances historiques sont incluses dans l'analyse.

10.2.1 Ligne 1 — Ligue, équipes et filtres avancés

Contrôle	Description
Ligue	Sélectionnez la ligue. Détermine quelles équipes apparaissent dans les menus déroulants Domicile et Extérieur.
Équipe locale	Affiché avec une bordure orange. Classement ELO indiqué entre parenthèses, par exemple « Levante (1598) ».
Équipe visiteuse	Affiché avec une bordure bleue. Même affichage ELO.
▼	Ouvre une fenêtre contextuelle avec des filtres de plage ELO (Min/Max) pour les équipes à domicile et à l'extérieur. Seuls les matchs dont les valeurs ELO des équipes se situent dans les plages spécifiées sont inclus. Cliquez sur Appliquer pour activer, sur Réinitialiser pour désactiver.
Formulaire ▼	Ouvre une fenêtre contextuelle avec les filtres de plage du formulaire pour les équipes à domicile et à l'extérieur (Min/Max, généralement de -50 à +50). Le formulaire mesure la tendance récente des performances. Cliquez sur Appliquer pour activer, sur Réinitialiser pour désactiver.
Cotes ▼	Ouvre une fenêtre contextuelle permettant de filtrer les matchs selon les cotes des bookmakers avant le match. Des cases à cocher permettent de

	choisir entre Domicile, Match nul, Extérieur, Plus de 0,5 à 2,5 buts et Moins de 0,5 à 2,5 buts, chacune avec une plage de valeurs minimale et maximale. Seuls les matchs dont les cotes se situent dans les plages sélectionnées sont affichés.
--	--

10.2.2 Ligne 2 — Source des données et plage de minutes

Contrôle	Description
Source des données	Choisissez entre « Toutes les saisons » (base de données historique complète) ou « Les N dernières saisons » (10 par défaut).
Entre minutes	Une plage de début/fin définissant la période du match à analyser (par défaut 0–90).
Compte des jeux	Indique le nombre de matchs historiques trouvés correspondant aux filtres actuels (par exemple « Jeux : 117 »).

10.3 Arborescence graphique (Onglet 1)

Il s'agit de la visualisation principale et la plus détaillée. Elle représente un diagramme arborescent où chaque nœud correspond à un score possible et chaque branche à un but marqué par l'une ou l'autre équipe.

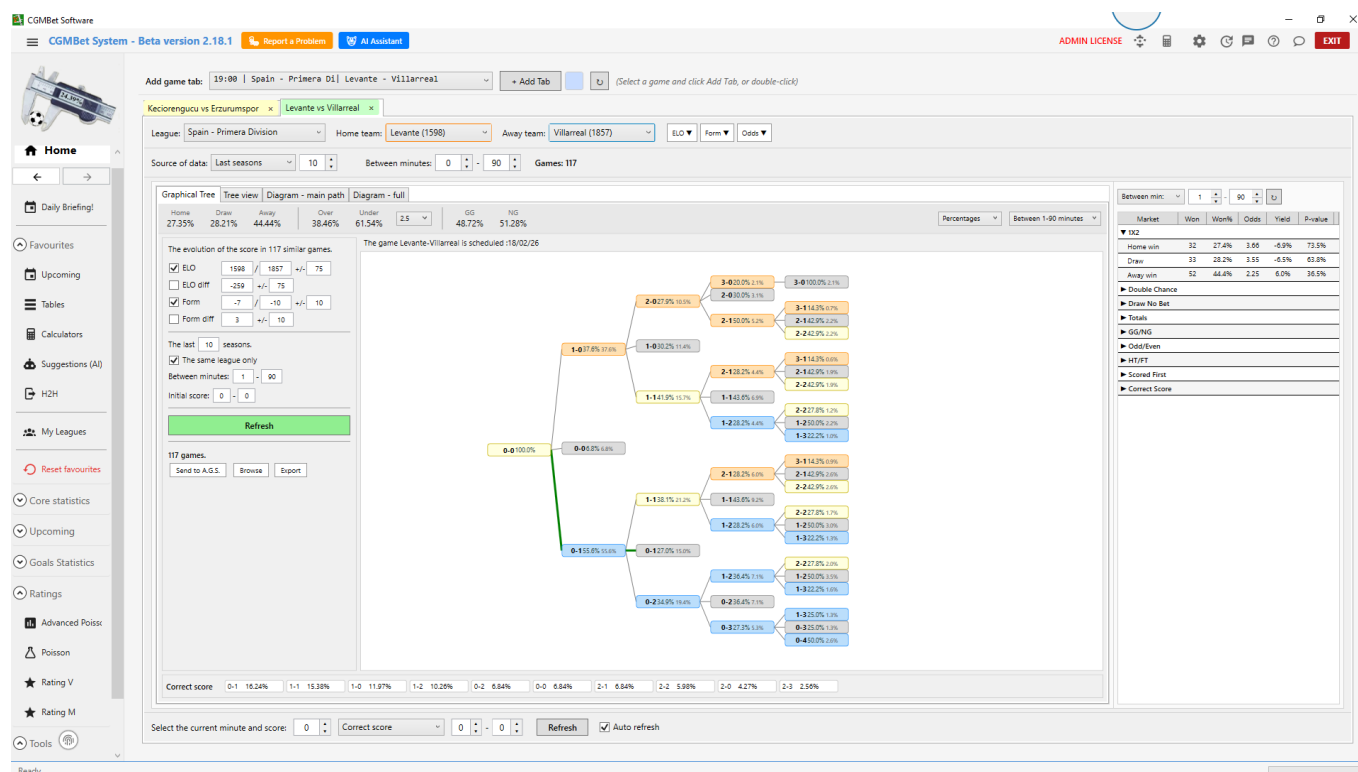


Figure 10.1 — Arbre graphique montrant l'évolution du score pour Levante contre Villarreal

10.3.1 Barre de résumé supérieure

En haut de cet onglet, une barre récapitulative affiche en un coup d'œil les principales probabilités du marché :

Élément	Description
Domicile / Match nul / Extérieur	Pourcentages 1X2 à temps plein basés sur les matchs historiques filtrés.
Plus / Moins	Probabilité que le nombre total d'objectifs soit supérieur ou inférieur à un seuil sélectionnable (0,5, 1,5, 2,5, 3,5 ou 4,5).
GG / NG	Probabilité que les deux équipes marquent (GG) ou qu'au moins une équipe ne marque aucun but (NG).
Mode d'affichage	Basculer entre l'affichage des pourcentages et celui des probabilités.
Plage de minutes	Sélecteur rapide : Entre 1 et 90 (match complet), 1 à 45 (première mi-temps) ou 46 à 90 (seconde mi-temps).

10.3.2 Panneau de filtre gauche

L'onglet « Arbre graphique » possède son propre panneau de filtres indépendant sur la gauche. Cela vous permet d'affiner l'analyse de l'arbre indépendamment des filtres de l'onglet principal :

Filtre	Description
COMBIEN	Lorsqu'elle est activée, cette option filtre les résultats en fonction du classement ELO des équipes sélectionnées, avec une tolérance de ± 75 par défaut. Elle affiche les deux valeurs pour chaque équipe (par exemple : 1598 / 1857).
ELO diff	Filtre en fonction de la différence de classement ELO entre les deux équipes, avec une valeur de tolérance.
Formulaire	Lorsqu'elle est activée, elle filtre en fonction de la valeur de forme récente de chaque équipe avec une tolérance (± 10 par défaut).
Différenciation de forme	Filtrer selon la différence de forme entre les équipes.
Les N dernières saisons	Limiter l'analyse aux N saisons les plus récentes (par défaut 10).
La même ligue seulement	Lorsque cette option est activée, seuls les matchs de la ligue sélectionnée sont utilisés.

Entre minutes	La plage de minutes à analyser au sein du match (par défaut 1–90).
Score initial	Score initial de l'arbre (par défaut : 0-0). Pour les parties en direct, ce score est automatiquement mis à jour avec le score actuel.

Actualiser : Cliquez sur le bouton vert « Actualiser » pour recalculer l'arbre avec les paramètres de filtrage actuels. Le nombre de parties est affiché ci-dessous.

Boutons d'action : « Envoyer à A.G.S. » envoie la configuration de filtre actuelle à la vue Statistiques avancées des buts. « Parcourir » ouvre les matchs correspondants dans une liste. « Exporter » enregistre les données.

10.3.3 Le diagramme arborescent

L'arbre commence à gauche par le score actuel (par exemple, 0-0) et se ramifie vers la droite pour chaque but suivant possible. Chaque nœud indique :

Le score (par exemple « 1–0 », « 0–1 »), le **probabilité** d'atteindre ce score (en pourcentage), et le **probabilité cumulative** à partir du score initial. Les nœuds sont codés par couleur : **vert** pour les buts à domicile, **bleu/turquoise** pour les buts à l'extérieur, et **orange/jaune** pour les scores de match nul.

10.3.4 Bande de score correct

Tout en bas de l'onglet « Arbre graphique », une bande horizontale affiche les probabilités des scores corrects par ordre décroissant (par exemple : « 0–1 16,24 % », « 1–1 15,38 % », « 1–0 11,97 % », etc.). Cela permet d'avoir un aperçu immédiat des scores finaux les plus probables.

10.4 Vue arborescente (Onglet 2)

L'affichage arborescent présente les mêmes données que l'arborescence graphique, mais sous forme de texte, avec possibilité de développer ou de réduire les nœuds. Chaque nœud peut être développé ou réduit en cliquant sur l'icône triangulaire.

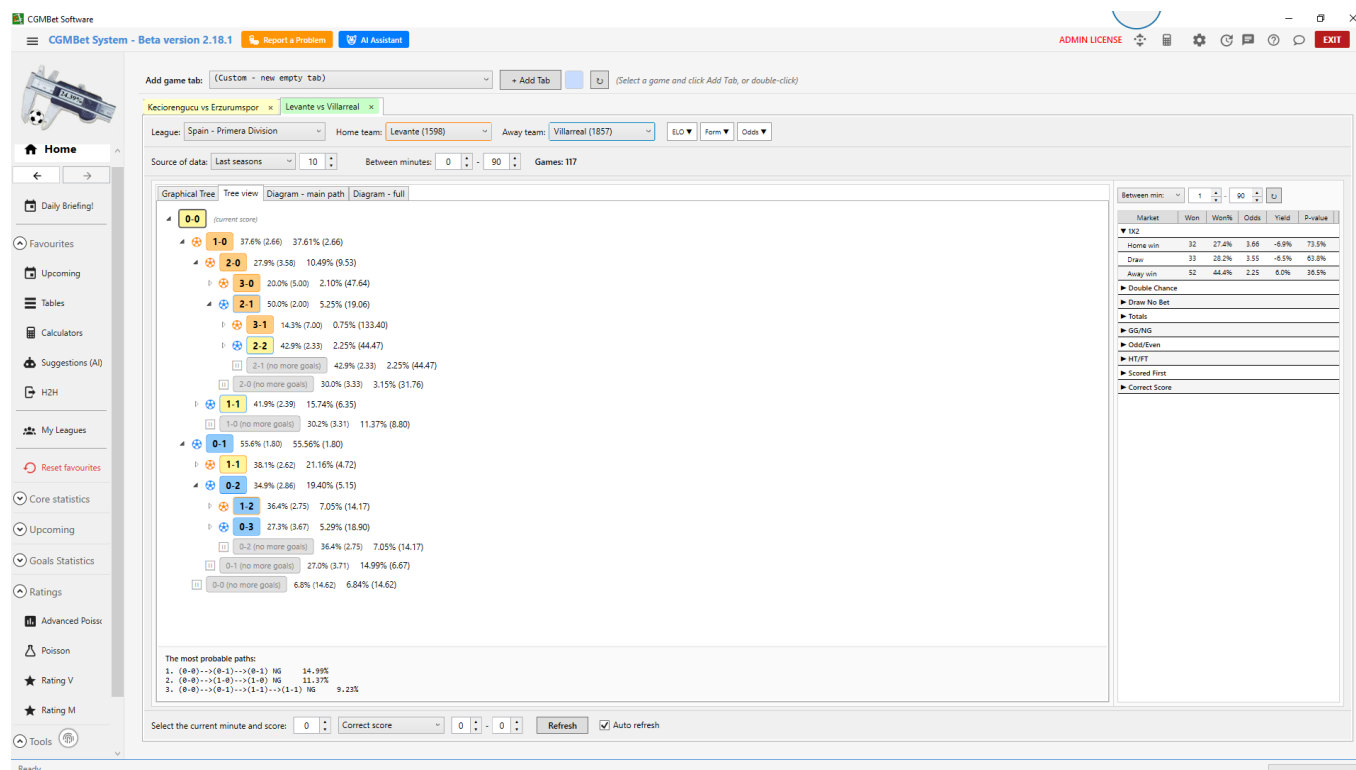


Figure 10.2 — Vue arborescente montrant la progression extensible du score avec les probabilités et les cotes

Chaque ligne de l'arbre indique :

Élément	Description
badge de score	Un badge de couleur indiquant le score (par exemple « 1–0 », « 0–1 »). La couleur indique l'équipe qui mène.
Probabilité de transition	La probabilité que ce but spécifique se produise, calculée à partir du score initial (par exemple : « 37,6 % (2,66) »). La valeur entre parenthèses représente la cote implicite.
Probabilité cumulative	La probabilité combinée du score initial à travers tout le chemin pour atteindre ce nœud (par exemple « 37,61 % (2,66) »).
(plus de buts)	Les nœuds terminaux marqués « plus de buts » indiquent la probabilité que le score reste inchangé à partir de ce point jusqu'à la fin du match.

Chemins les plus probables : En bas de cet onglet, le système calcule et affiche les 3 scénarios d'évolution du score les plus probables. Par exemple : « (0–0)→(0–1)→(0–1) NG 14,99 % » signifie que le scénario le plus probable est le suivant : l'équipe visiteuse marque en premier et aucun autre but n'est marqué, avec une probabilité d'environ 15 %.

10.5 Diagramme — Chemin principal (Onglet 3)

Cet onglet affiche un diagramme visuel interactif centré sur le parcours de score le plus probable. Chaque trajectoire possible est représentée par un carré coloré relié par des lignes, disposés en losange ou en treillis.

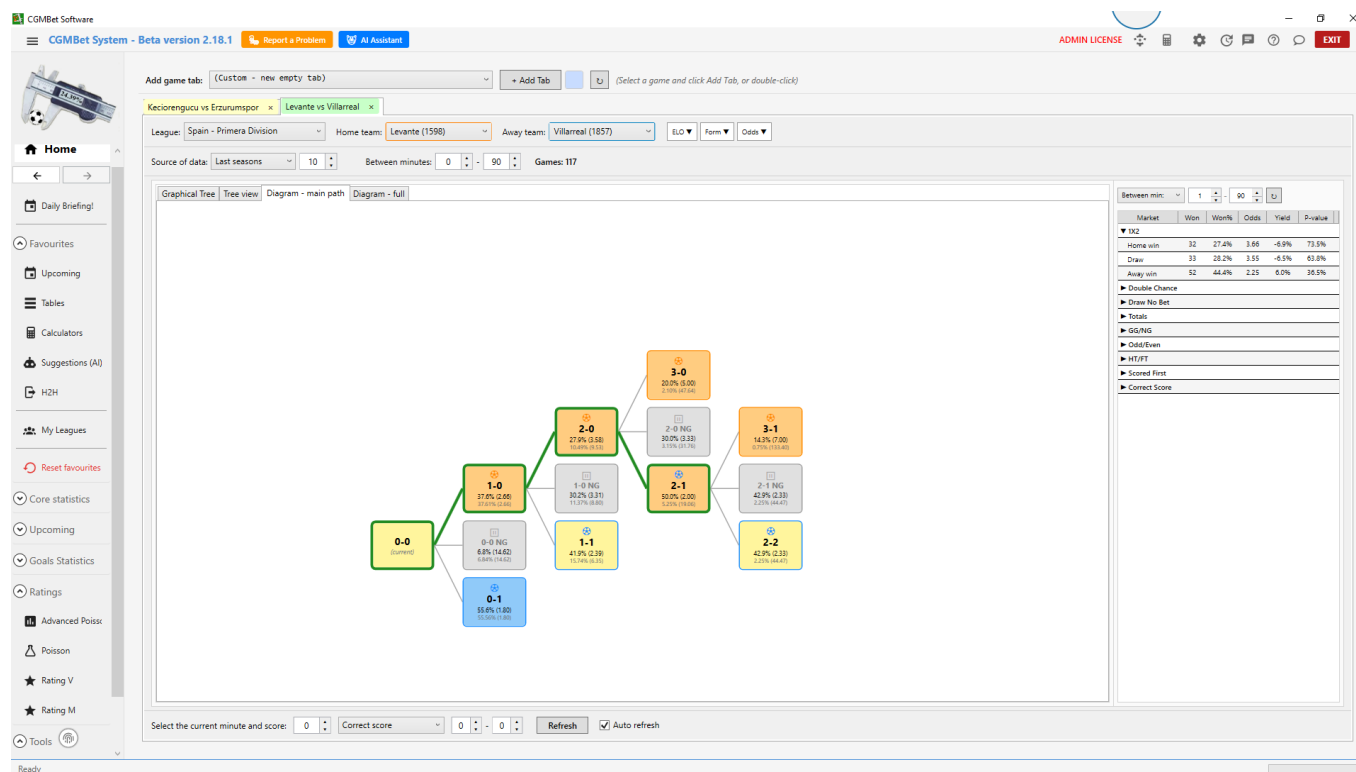


Figure 10.3 — Diagramme du chemin principal montrant les progressions de score les plus probables

Chaque boîte de nœud contient :

Élément	Description
Score	Texte en gros caractères indiquant le score (par exemple « 2–0 »).
Probabilité (Cotes)	La probabilité d'atteindre ce score avec les cotes implicites, par exemple « 27,9 % (3,58) ».
Cumulatif	Ci-dessous : la probabilité cumulée à partir du score initial, par exemple « 10,49 % (9,53) ».
Icône d'objectif	Une petite icône indique si un but à domicile, un but à l'extérieur ou « aucun autre but » conduit à la branche suivante.

Le **chemin principal**(itinéraire le plus probable) est mis en évidence avec **lignes vertes plus épaisses**. Les nœuds sont reliés. Les cases portant la mention « NG » (plus de buts) représentent des états terminaux où le score ne change plus.

10.6 Diagramme — Complet (Onglet 4)

Le diagramme complet présente l'arbre de ramifications complet de toutes les évolutions de score possibles, incluant chaque but possible à chaque étape. C'est la vue la plus détaillée, mais elle peut être très volumineuse pour les matchs comportant de nombreuses issues possibles.

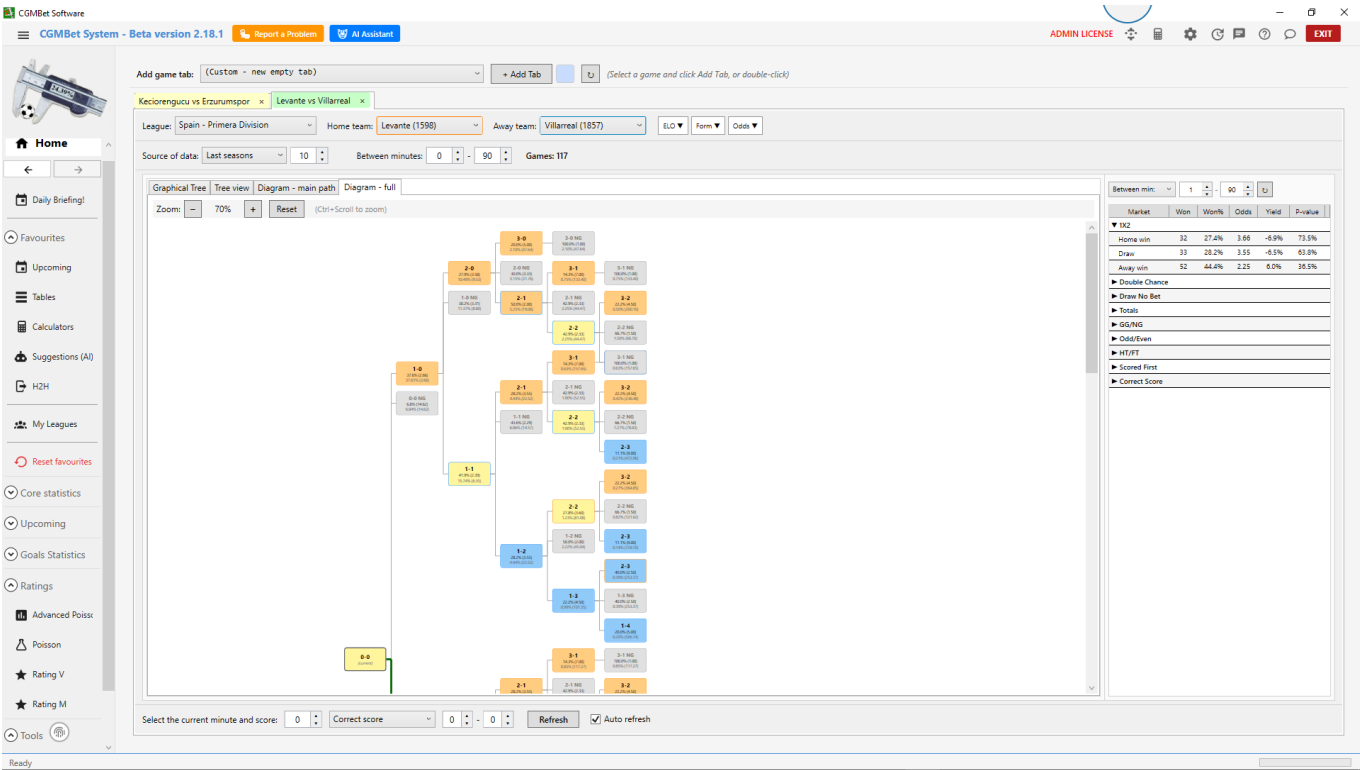


Figure 10.4 — Diagramme complet montrant toutes les branches de score possibles (zoom à 70 %)

L'onglet comprend des commandes de zoom en haut :

Contrôle	Description
boutons – / +	Augmentez ou diminuez le niveau de zoom par paliers.
Réinitialiser	Retour au zoom à 100 %.
Ctrl+Défilement	Vous pouvez également zoomer avec Ctrl + molette de la souris.
Affichage zoom	Affiche le pourcentage de zoom actuel (par exemple « 70 % »).

Le diagramme complet utilise le même style de nœuds que le diagramme du chemin principal : des cases colorées affichant les scores, les probabilités, les cotes et les valeurs cumulées. Les nœuds terminaux « NG » indiquent l'arrêt d'un chemin de score sans objectif supplémentaire.

Conseil : Le diagramme complet peut devenir très volumineux. Utilisez les commandes de zoom pour obtenir une vue d'ensemble (dézoomez à 50–70 %), puis zoomez sur les branches qui vous intéressent.

10.7 Tableau des résultats (panneau de droite)

Sur la droite de chaque onglet, un panneau de résultats statistiques fournit une analyse détaillée marché par marché basée sur les données d'évolution des scores.

Between min:	1	-	90	U	
Market	Won	Won%	Odds	Yield	P-value
▼ 1X2					
Home win	32	27.4%	3.66	-6.9%	73.5%
Draw	33	28.2%	3.55	-6.5%	63.8%
Away win	52	44.4%	2.25	6.0%	36.5%
▼ Double Chance					
Double 1X	65	55.6%	1.80	-5.9%	82.0%
Double 12	84	71.8%	1.39	-1.6%	60.3%
Double X2	85	72.6%	1.38	0.1%	49.1%
▼ Draw No Bet					
DNB Home	32	27.4%	3.66	-	-
DNB Away	52	44.4%	2.25	-	-
▼ Totals					
Over 0.5	109	93.2%	1.07	0.9%	41.5%
Over 1.5	76	65.0%	1.54	-5.3%	76.1%
Over 2.5	45	38.5%	2.60	-17.2%	92.3%
Over 3.5	21	17.9%	5.57	-51.9%	98.2%
Over 4.5	9	7.7%	13.00	-28.6%	79.0%
Over 5.5	3	2.6%	39.00	-	-
Over 6.5	1	0.9%	100.00	-	-
Under 0.5	8	6.8%	14.62	-46.7%	90.4%
Under 1.5	41	35.0%	2.85	4.0%	46.4%
Under 2.5	72	61.5%	1.62	4.8%	21.9%
Under 3.5	96	82.1%	1.22	9.0%	7.9%
Under 4.5	108	92.3%	1.08	-1.4%	65.4%
Under 5.5	114	97.4%	1.03	-	-
Under 6.5	116	99.1%	1.01	-	-
▼ GG/NG					
GG	57	48.7%	2.05	-8.2%	78.8%
NG	60	51.3%	1.95	4.7%	41.2%
► Odd/Even					
► HT/FT					
► Scored First					
► Correct Score					

Figure 10.5 — Tableau des résultats avec groupes de marché pliables

10.7.1 Mode de calcul

En haut du panneau, un sélecteur de mode de calcul permet de contrôler la façon dont les résultats sont calculés :

Mode	Description
------	-------------

Entre min	Calculer les probabilités de buts marqués dans l'intervalle de minutes spécifié (par exemple, de la minute 1 à la minute 90). Il s'agit du mode par défaut et le plus courant.
Prochaine minute	Calculez la probabilité que le prochain but soit marqué dans l'intervalle de minutes spécifié.

Les deux modes comprennent des sélecteurs de minutes de/à et un bouton appliquer (↵) pour recalculer.

10.7.2 Groupes de marché

Les résultats sont organisés en groupes que vous pouvez développer ou réduire. Cliquez sur l'en-tête d'un groupe pour le développer ou le réduire :

Groupe	Marchés inclus
1X2	Victoire à domicile, match nul, victoire à l'extérieur.
Double chance	Double 1X, Double 12, Double X2.
Pari sans match nul	DNB Domicile, DNB Extérieur.
Totaux	Plus/Moins de 0,5 à 6,5 (14 marchés au total).
GG/NG	Les deux équipes marquent (GG), aucune équipe ne marque (NG).
Impair/Pair	Que le nombre total de buts soit pair ou impair.
HT/FT	Toutes les 9 combinaisons mi-temps/temps plein (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2).
Premier but	L'équipe à domicile a marqué en premier (H Sc 1er), l'équipe à l'extérieur a marqué en premier (A Sc 1er).
Score exact	Tous les scores corrects de 0-0 à 4-4, plus « CS Autre ».

10.7.3 Définitions des colonnes

Colonne	Description
Marché	Nom du marché. Les en-têtes de groupe sont en gras et cliquables ; les lignes enfants sont indentées.
Gagné	Le nombre de matchs historiques (de l'ensemble filtré) où ce résultat de marché s'est avéré exact.
Gagné%	Le pourcentage de matchs où ce marché a été gagnant (Gagnés / Nombre total de matchs).
Chances	Les cotes implicites (100 / Gagné%).
Rendement	Le rendement théorique, si vous aviez parié sur ce marché aux cotes réelles enregistrées dans la base de données. Les valeurs négatives indiquent que le marché est surévalué.

Valeur p	Signification statistique du résultat. Les valeurs faibles (inférieures à 5 %) indiquent que le résultat a peu de chances d'être dû au hasard.
----------	--

10.8 Commandes inférieures

La barre inférieure de chaque onglet contient les commandes de match en direct, communes aux quatre onglets de visualisation :

Contrôle	Description
Minute actuelle	Indicateur de temps (0–90) pour la minute de match en cours. Pour les matchs en direct, il se met à jour automatiquement lorsque l'actualisation automatique est activée.
Type de marché	Menu déroulant pour sélectionner le contexte du marché : Score exact, Avantage domicile/extérieur, handicaps spécifiques (Domicile/Extérieur 1 à 4 buts d'avance), Plus/Moins de 0,5 à 4,5, GG, NG.
Roues de score	Deux indicateurs de score pour le score actuel (visibles uniquement lorsque « Score correct » est sélectionné).
Rafraîchir	Recalcule manuellement toutes les données avec les paramètres actuels.
Actualisation automatique	Case à cocher (cochée par défaut). Lorsqu'elle est activée et que l'onglet suit un match en direct, le score et les mises à jour des minutes sont automatiquement actualisés toutes les 15 secondes à partir du serveur en direct.

⚠ Important : Décocher l'option « Actualisation automatique » est utile si vous souhaitez figer l'état actuel et explorer les données sans qu'elles soient écrasées par les mises à jour en direct.

10.9 Conseils pratiques

Commencez par l'arbre graphique : Il offre la meilleure vue d'ensemble de l'évolution probable du score. La barre de synthèse supérieure affiche les principales probabilités du marché, et l'arbre illustre visuellement les différentes possibilités.

Utilisez la vue arborescente pour plus de détails : Pour obtenir des chiffres précis ou explorer une branche en détail, passez en mode arborescent. Développez uniquement les branches qui vous intéressent et consultez les probabilités cumulées.

Vérifiez les chemins les plus probables : En bas de l'onglet « Arborescence », le système affiche les 3 évolutions les plus probables du score. C'est un moyen rapide d'identifier les scénarios dominants.

Utilisez le schéma complet pour plus de clarté : Pour visualiser toutes les ramifications possibles, utilisez l'onglet Diagramme — Complet. Dézoomez pour avoir une vue d'ensemble, puis zoomez sur les zones qui vous intéressent.

Combiner les filtres : Utilisez conjointement les filtres contextuels ELO, Forme et Cotes pour restreindre les données aux matchs qui ressemblent le plus à la situation actuelle. Cela rendra les prédictions d'évolution du score plus pertinentes.

Développer les groupes de marché dans le tableau des résultats : Cliquez sur les en-têtes de groupe (1X2, Totaux, Score exact, etc.) pour les développer et afficher des statistiques détaillées avec les valeurs P pour chaque marché.

 **Conseil :** Pour l'analyse en direct des matchs, laissez la case « Actualisation automatique » cochée. Le système mettra à jour la minute et le score toutes les 15 secondes, et les quatre onglets de visualisation se recalculeront en fonction de l'état actuel du match.

11. Poisson

La vue de Poisson est accessible depuis le **Poisson** l'élément dans la barre latérale, sous le **Évaluations**. Cette section fournit un calculateur de distribution de Poisson autonome qui vous permet de saisir les buts attendus (xG) pour deux équipes et de visualiser instantanément la répartition complète des probabilités pour chaque marché de paris standard.

Cette vue est idéale pour une analyse rapide et manuelle de scénarios. Vous saisissez (ou récupérez depuis la vue « À venir ») une valeur de buts attendus pour chaque équipe, appliquez éventuellement une correction en pourcentage, et le système recalcule instantanément la probabilité de chaque score, les cotes implicites pour le nombre de buts, les probabilités des marchés 1X2/Plus/Moins/Marques/Pas de but, ainsi qu'un classement complet des scores exacts.

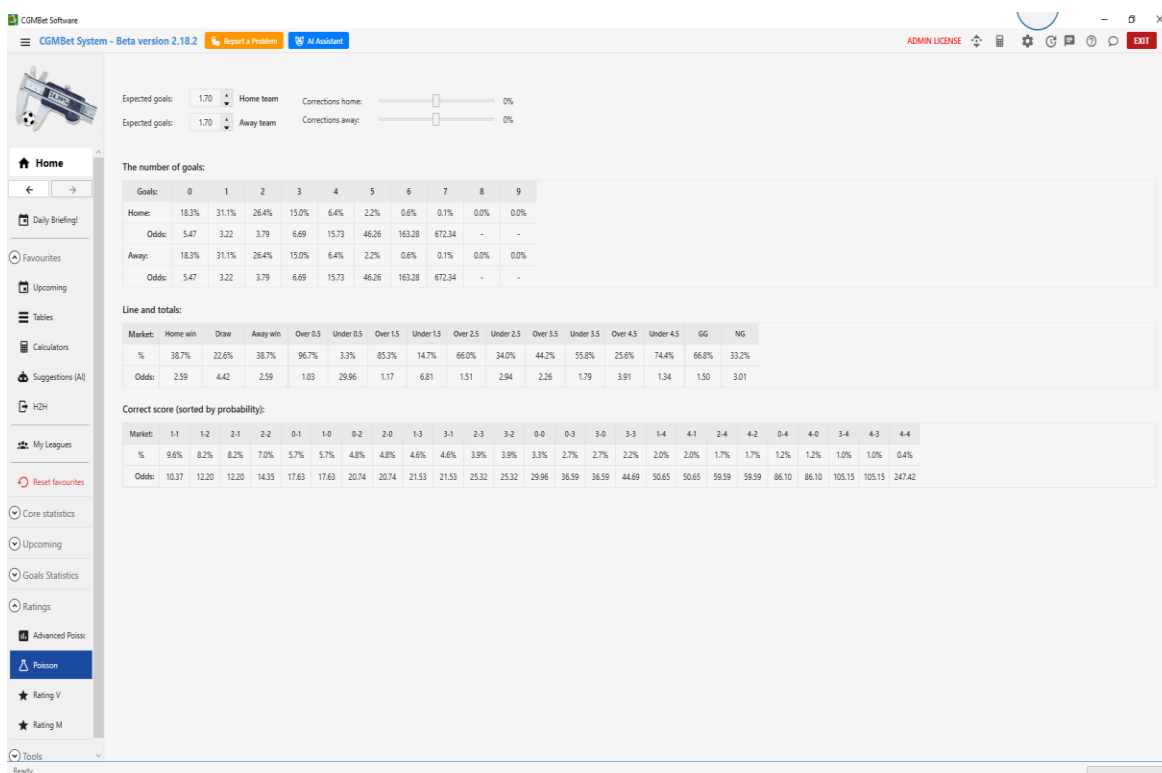


Figure 11.1 — Vue de Poisson montrant les quatre sections de sortie

11.1 Objectifs attendus et corrections (barre supérieure)

La barre supérieure est divisée en deux groupes de commandes : **Objectifs attendus** à gauche et **Corrections** sur la droite.

11.1.1 Objectifs attendus

Deux molettes permettent de définir indépendamment les buts attendus (λ) pour l'équipe à domicile et l'équipe visiteuse. Chaque molette comprend une zone de texte (où vous pouvez saisir une valeur directement) et des boutons fléchés haut/bas qui incrémentent ou décrémentent la valeur de 0,01 par clic. Maintenir le bouton enfoncé permet de répéter l'ajustement. La plage de valeurs valide est de 0,00 à 9,99.

À côté de chaque flèche, le nom de l'équipe s'affiche en gras. Par défaut, les mentions « Équipe à domicile » et « Équipe visiteuse » apparaissent, mais lorsque la vue est ouverte depuis la vue « À venir » (clic droit sur un match et sélection de « Ouvrir en Poisson »), les noms des équipes et leurs valeurs xG calculées sont automatiquement préremplis.

Contrôle	Description
Objectifs attendus (Domicile)	Nombre moyen de buts que l'équipe à domicile est censée marquer (λ pour la distribution de Poisson de l'équipe à domicile). Valeur par défaut : 1,70.
Buts attendus (à l'extérieur)	Nombre moyen de buts que l'équipe visiteuse est censée marquer (λ pour la distribution de Poisson de l'équipe visiteuse). Valeur par défaut : 1,70.
▲ / ▼ flèches	Incrémentez ou décrémentez la valeur des objectifs attendus adjacents de 0,01 par clic. Maintenez le bouton enfoncé pour répéter l'opération.
Étiquette du nom de l'équipe	Affiche le nom de l'équipe. Ce champ se remplit automatiquement lorsque vous accédez à la vue « À venir ».

11.1.2 Corrections

Deux curseurs horizontaux permettent d'appliquer une correction en pourcentage aux objectifs attendus de chaque équipe. La plage de correction s'étend de -50 % à +50 %. La valeur corrigée est calculée comme suit :

$$\lambda_{\text{ajusté}} = \text{Objectifs attendus} \times (1 + \text{Correction} / 100)$$

Par exemple, si le nombre de buts attendus à domicile est de 1,70 et que la correction est de +20 %, le λ ajusté devient $1,70 \times 1,20 = 2,04$. Le pourcentage est indiqué à droite de chaque curseur (par exemple, « +20 % » ou « -5 % »). Une correction de 0 % signifie qu'aucun ajustement n'est effectué.

 **Conseil** : Utilisez des corrections lorsque vous pensez qu'une équipe est plus forte ou plus faible que ne le suggère le xG brut — par exemple, si un joueur clé est blessé ou suspendu, ou si le match revêt une importance particulière (derby, match pour le maintien).

11.2 Le nombre de buts (Tableau 1)

Ce tableau présente la distribution de probabilité de Poisson pour chaque équipe marquant exactement 0, 1, 2, ..., 9 buts. Il comporte quatre lignes de données :

Rangée	Description
Maison	La probabilité (%) que l'équipe à domicile marque exactement k buts, pour k = 0 à 9.
Cotes (Domicile)	La cote décimale implicite pour que l'équipe à domicile marque exactement k buts. Calculée comme $1 \div \text{probabilité}$. Les valeurs supérieures à 999,99 ou inférieures à 0,1 % sont indiquées par « - ».
Loin	La probabilité (%) que l'équipe visiteuse marque exactement k buts, pour k = 0 à 9.
Cotes (à l'extérieur)	Les cotes décimales implicites pour que l'équipe visiteuse marque exactement k buts.

Chaque en-tête de colonne (0, 1, 2, ... 9) représente le nombre de buts. La somme des probabilités est toujours d'environ 100 % sur toute la ligne (tout excédent se situe dans la queue de distribution pour les valeurs de λ supérieures à 9, ce qui est négligeable pour les valeurs typiques de λ).

La formule sous-jacente est la fonction de masse de probabilité de Poisson standard :

$$P(X = k) = (\lambda^k \times e^{-\lambda}) / k!$$

11.3 Lignes et totaux (Tableau 2)

Ce tableau large, à défilement horizontal, présente les probabilités calculées et les cotes implicites pour les marchés de paris les plus courants. Il est divisé en trois groupes, séparés par de fines lignes verticales :

Groupe	Marchés	Calcul
1X2	Victoire à domicile, match nul, victoire à l'extérieur	Somme des probabilités conjointes $P(\text{domicile}=h) \times P(\text{extérieur}=a)$ sur tous les (h, a) où $h>a$, $h=a$ ou $h<a$, respectivement.
Plus haut/moins	Plus de 0,5 / Moins de 0,5 à Plus de 4,5 / Moins de 4,5	Somme des probabilités conjointes pour toutes les lignes de score où $h+a$ est au-dessus ou en dessous du seuil.
GG / NG	Les deux équipes marquent (GG) et aucun but d'une des équipes (NG)	$GG = 1 - P(\text{domicile} = 0) - P(\text{éloignement} = 0) + P(0,0)$. $NG = 1 - GG$.

Chaque groupe présente deux rangées :

Rangée	Description
%	La probabilité de l'évolution du marché est exprimée en pourcentage.
Chances	La cote décimale implicite est calculée comme suit : $1 \div (\text{pourcentage} / 100)$. Elle ne tient pas compte de la marge du bookmaker.

⚠ Important : Les cotes affichées sont des cotes équitables, sans marge. Les cotes réelles des bookmakers seront toujours inférieures. Pour évaluer l'intérêt d'un pari, comparez les cotes de Poisson avec celles proposées par le bookmaker : si ces dernières sont supérieures aux cotes équitables de Poisson, le pari peut s'avérer avantageux.

11.4 Score correct (Tableau 3)

Le tableau du bas présente toutes les lignes de score possibles, de 0-0 à 4-4 (et au-delà, en fonction des valeurs xG). **triés par probabilité, de la plus élevée à la plus faible** (de gauche à droite).

Chaque colonne représente une ligne de score (par exemple « 1-1 », « 1-2 », « 2-1 ») et affiche trois lignes :

Rangée	Description
Marché (en-tête)	L'étiquette de la ligne de score (par exemple « 1-1 », « 0-2 »).
%	La probabilité que ce score exact se produise. Calculée comme $P(\text{domicile}=h) \times P(\text{extérieur}=a)$.
Chances	Les cotes décimales implicites pour ce score exact.

Le tableau est défilable horizontalement, car il peut contenir plus de 50 colonnes de scores. Les scores les plus probables apparaissent à gauche, ce qui permet d'identifier d'un coup d'œil les meilleurs résultats prévus.

💡 Conseil : Pour des valeurs xG typiques d'environ 1,0 à 2,0, les scores les plus probables sont généralement 1-1, 1-0, 0-1 et 2-1. Les parieurs occasionnels surestiment souvent les matchs nuls, il faut donc prêter attention aux pourcentages de Poisson réels.

11.5 Navigation à partir de Prochainement

La vision de Poisson s'intègre directement avec **Prochain**vue. Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un match dans À venir, le menu contextuel inclut une **Ouvert dans Poisson** option. La sélectionner :

1. Navigation automatique vers la vue Poisson.
2. Pré-remplit les champs des buts attendus à domicile et à l'extérieur avec les valeurs calculées par le système pour ce match.
3. Définit les étiquettes des noms d'équipe sur les noms d'équipe réels.
4. Réinitialise les curseurs de correction à 0 %.

Ce flux de travail vous permet de passer rapidement de l'examen d'un match programmé à l'exploration de ses projections de Poisson en un seul clic, puis d'affiner les objectifs attendus à l'aide des corrections si vous le souhaitez.

12. Poisson avancé

La vue Poisson avancée est accessible depuis le **Poisson avancé** élément dans la barre latérale, sous le **Évaluations**. Cette section constitue le moteur d'analyse le plus puissant de CGMBet. Elle combine un générateur de formules de buts attendus (xG) entièrement personnalisable avec des calculs de Poisson par lots couvrant l'ensemble des matchs d'une ligue. Alors que la vue Poisson standard (chapitre 11) analyse un seul match, la vue Poisson avancée traite simultanément des centaines de matchs, calcule les probabilités et les cotes implicites pour chaque marché et chaque match, les compare aux cotes réelles des bookmakers et affiche les taux de réussite et le rendement.

La vue est divisée en deux zones principales : un **panneau de contenu principal** à gauche (contenant la barre d'outils, le générateur de formules, la grille de données et les boutons d'action) et un **panneau latéral** à droite (contenant les commandes de mise en évidence, les filtres et les statistiques du marché).

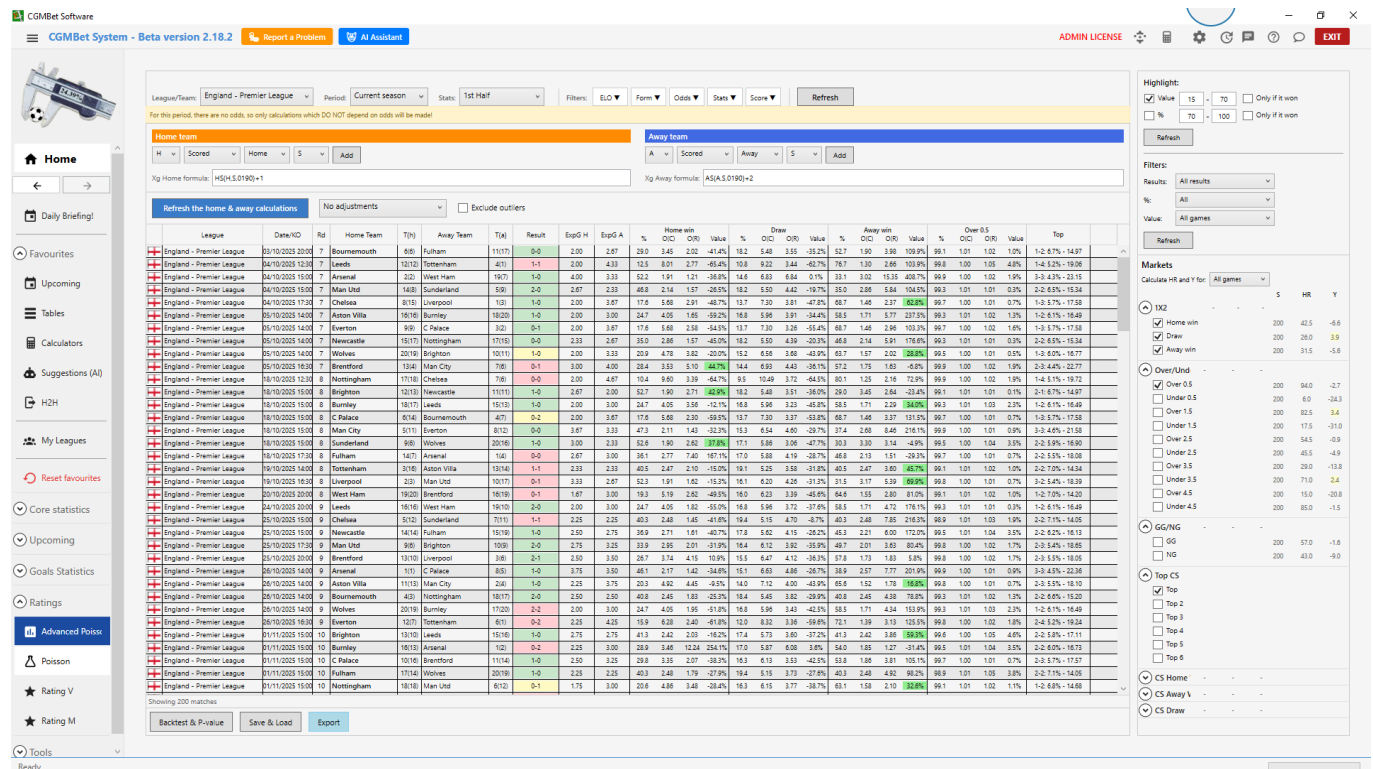


Figure 12.1 — Vue Poisson avancée — aperçu général montrant la barre d'outils, le générateur de formules, la grille de données et la barre latérale droite

12.1 Barre d'outils de contrôle (Ligne 0)

La barre d'outils supérieure contient tous les sélecteurs de portée qui correspondent à l'analyse.

Contrôle	Description
Ligue/Équipe	Un menu déroulant affiche toutes les ligues, regroupées par pays (avec les groupes « Mes ligues » si configurés). Sélectionner une ligue remplit les menus déroulants « Équipe à domicile » et « Équipe à l'extérieur ». Vous pouvez également sélectionner une équipe spécifique pour filtrer les résultats et n'afficher que les matchs la concernant.
Équipe à domicile / à l'extérieur	Filtres d'équipe optionnels. Par défaut, toutes les équipes du championnat sont affichées. Sélectionnez une équipe pour affiner les résultats.
Période	Sélectionnez la période : Saison actuelle, 2 dernières saisons, 3 dernières saisons, Toutes les saisons ou une période personnalisée (les sélecteurs de dates de début et de fin apparaissent).
Statistiques	Sélectionnez la période statistique pour le comptage des buts : FT (temps plein, 1–90 min), 1re mi-temps (1–45), 2e mi-temps (46–90) ou Personnalisé (où vous entrez la minute de départ et la minute d'arrivée).
Filtres : ELO	Bouton permettant d'afficher/masquer la colonne du classement ELO dans la grille.
Filtres : Formulaire	Bouton bascule pour afficher/masquer la colonne Formulaire.
Filtres : Probabilités	Bouton permettant d'afficher/masquer les colonnes des cotes des bookmakers.
Filtres : Statistiques	Bouton permettant d'afficher/masquer les colonnes de plans et d'angles.
Filtres : Score	Bouton permettant d'afficher/masquer les colonnes du marché des scores exacts.
Rafraîchir	Exécute la requête, recalcule toutes les valeurs xG et les probabilités de Poisson, et remplit la grille.

⚠ Important : Si la période statistique sélectionnée utilise une plage de minutes pour laquelle aucune cote n'est disponible dans la base de données (par exemple, les cotes de la première mi-temps alors que seules les cotes du match complet existent), un bandeau d'avertissement jaune s'affiche : « Pour cette période, aucune cote n'est disponible. Seuls les calculs qui ne dépendent pas des cotes seront donc effectués. » Dans ce cas, les colonnes Valeur et Rendement seront vides.

12,2 xG Formula Builder (Ligne 1)

C'est le cœur d'Advanced Poisson. Le générateur de formules vous permet de définir **Comment sont calculés précisément les buts attendus (xG) pour chaque équipe**, vous donnant un contrôle total sur les données historiques qui alimentent le modèle de Poisson.

Le constructeur est divisé en deux moitiés —**Équipe locale**(en-tête orange) et**Équipe visiteuse**(en-tête bleu) — chacun avec des commandes identiques :

12.2.1 Composants de la formule

Chaque formule est construite à partir d'un ou plusieurs composants que vous ajoutez à l'aide des menus déroulants et du**Ajouter** bouton. Chaque composant est encodé sous forme de code court et ajouté à la zone de texte de la formule. Les listes déroulantes sont :

Dérouler	Options	Signification
Type d'équipe	H = Équipe à domicile, A = Équipe à l'extérieur, L = Moyenne de la ligue	Quels objectifs doivent être utilisés ? H utilise les données historiques de l'équipe à domicile, A celles de l'équipe visiteuse et L la moyenne de la ligue.
Buts marqués / Buts encaissés	But marqué, but encaissé	Faut-il comptabiliser les buts marqués par l'équipe ou les buts encaissés (c'est-à-dire marqués contre elle) ?
Lieu	Tous, chez soi, loin	Filtrez les matchs historiques par lieu. « Domicile » désigne uniquement les matchs joués à domicile ; « Extérieur » désigne uniquement les matchs joués à l'extérieur ; « Tous » inclut les deux.
Allumettes	S (Saison), 0–20	Combien de matchs récents faut-il inclure ? « S » signifie toute la saison en cours. Un nombre comme « 5 » signifie uniquement les 5 derniers matchs.

12.2.2 Syntaxe des formules

Lorsque vous cliquez**Ajouter**, le système génère un code au format :

XY(V,M,RRRR)

où:

Partie	Signification	Exemple
X	Type d'équipe : H (équipe à domicile), A (équipe à l'extérieur) ou L (championnat)	H
ET	S = But marqué, C = But concédé	S
Dans	Filtre de lieu : D (Domicile), E (Extérieur) ou vide pour Tous	H
M	Nombre de matchs : S (Saison) ou un nombre	S
RRRR	Plage de minutes : code à 4 chiffres (ex. : 0190 = 01–90 min = Temps plein)	0190

Exemples de formules complètes :

$$HS(H, S, 0190)$$

Voici la formule par défaut pour l'équipe à domicile. Elle se lit comme suit : Buts de l'équipe à domicile **S**noyau, dans **h**Certains matchs seulement, pour l'ensembl **S**aison, pendant quelques minutes **01–90**(à temps plein). Le système calcule la moyenne des buts par match à partir de ces matchs filtrés pour produire le xG.

$$AS(A, S, 0190)$$

Formule par défaut pour les joueurs visiteurs. Buts de l'équipe visiteuse **S**noyau, dans **UN**Matchs de saison régulière uniquement, saison complète, à temps plein.

$$(HS(H, 5, 0190) + LC(, S, 0190)) / 2$$

Une formule plus complexe, combinant deux composantes avec un signe « + », prend en compte les buts marqués à domicile par l'équipe lors de ses 5 derniers matchs, auxquels s'ajoute la moyenne des buts encaissés par l'équipe en championnat sur l'ensemble de la saison. Le xG final correspond à la moyenne de ces deux composantes. Vous pouvez combiner autant de composantes que nécessaire pour créer un modèle personnalisé.

 **Conseil** : La zone de texte de la formule est directement modifiable : vous pouvez saisir ou modifier les formules manuellement sans utiliser les menus déroulants. C'est particulièrement utile pour les utilisateurs avancés qui souhaitent ajuster rapidement une formule.

12.2.3 Calcul de xG

Lorsque vous cliquez **Rafraîchir** Le système traite chaque match de la grille individuellement. Pour chaque match, il :

1. Analyse la formule de la maison en ses composants (par exemple $HS(H, S, 0190) \rightarrow$ un composant).
2. Pour chaque composant, interrogez la base de données pour obtenir les matchs historiques de l'équipe concernée (filtrés par lieu, nombre de matchs, plage de minutes) qui ont été joués AVANT la date du match.
3. Calcule le nombre moyen de buts par match à partir des données historiques de ce composant.
4. Si la formule comporte plusieurs composantes reliées par « + », elle calcule toutes les composantes pour produire la valeur xG finale.
5. Répétez le processus pour la formule hors-sol.
6. Utilisez les deux valeurs xG comme paramètres λ de deux distributions de Poisson indépendantes et calcule toutes les probabilités du marché (1X2, Over/Under, GG/NG, scores corrects).

12.3 Actualisation et ajustement (Ligne 2)

Contrôle	Description
----------	-------------

Actualiser les calculs des scores à domicile et à l'extérieur.	Bouton d'action principal. Exécute le calcul xG pour chaque match dans la plage sélectionnée et remplit la grille.
Menu déroulant Réglage	Sélectionnez un ajustement statistique à appliquer au modèle de Poisson brut : aucun ajustement (Poisson pur), ajustement de Dixon-Coles (corrige la tendance connue de Poisson à sous-estimer les tirages à faible score 0–0, 1–0, 0–1, 1–1) ou ajustement de l'inflation des zéros (ajoute une masse de probabilité supplémentaire aux tirages 0–0).
Exclure les valeurs aberrantes	Lors de la vérification, les matchs où le nombre de buts de l'une ou l'autre équipe s'écarte de plus de deux écarts-types de la moyenne sont exclus du calcul des xG. Cela permet d'éviter que des résultats exceptionnels (par exemple, 7-0) ne faussent les moyennes.

12.4 La grille de données (Ligne 3)

La grille principale affiche une ligne par match. Les colonnes sont divisées en colonnes fixes à gauche et en colonnes par groupe de marché à droite.

12.4.1 Colonnes fixes

Colonne	Description
Drapeau	L'icône du drapeau national de la ligue.
Ligue	Nom de la ligue.
Date/OU	Date et heure du match.
Rd	Numéro rond dans la ligue.
Équipe locale	Nom de l'équipe à domicile (en gras).
Ème)	Position de l'équipe à domicile dans le classement, affichée sous la forme TotalPosition(VenuePosition).
Équipe visiteuse	Nom de l'équipe visiteuse.
T(a)	Position de l'équipe visiteuse au classement.
Résultat	Le score final (ex. : « 2-0 ») est indiqué par un code couleur : vert pour une victoire à domicile, jaune pour un match nul, rouge pour une victoire à l'extérieur. Les matchs à venir sont indiqués par un « – ».
ExpG H / ExpG A	Les buts attendus pour les équipes à domicile et à l'extérieur sont calculés à l'aide de la formule xG.

12.4.2 Colonnes du groupe de marché

Pour chaque marché activé, quatre sous-colonnes apparaissent sous un en-tête groupé :

Sous-colonne	Description
%	La probabilité, calculée selon la loi de Poisson, de ce résultat de marché.
O(C)	Cotes équitables calculées ($1 \div \text{probabilité}$). Ce sont les cotes que prédit le modèle de Poisson.
OU)	Cotes réelles des bookmakers issues de la base de données pour ce marché.
Valeur	Le pourcentage de valeur est calculé comme suit : $((O(R) \div O(C)) - 1) \times 100$. Les valeurs positives indiquent que le bookmaker propose des cotes plus avantageuses que celles prévues par le modèle — un pari potentiellement intéressant. Elles sont mises en évidence en couleur lorsqu'elles se situent dans la plage de valeur configurée.

Les groupes de marchés disponibles (activables via les boutons de la barre d'outils) sont : 1X2 (Victoire à domicile, Match nul, Victoire à l'extérieur), Plus/Moins (0,5-4,5), **GG/NG**, et **Scores exacts**(toutes les lignes de score communes).

12.5 Barre d'outils inférieure (Ligne 6)

Bouton	Description
Valeur P du backtest	Effectue un test de signification statistique sur les résultats filtrés, en comparant les prédictions du modèle aux résultats réels afin de déterminer si le taux de réussite observé est statistiquement différent de ce à quoi on pourrait s'attendre par hasard.
Sauvegarder et charger	Ouvre une fenêtre de sauvegarde/chargement avec 99 emplacements. Vous pouvez sauvegarder la configuration complète (ligue, formules, filtres, ajustements) et la recharger ultérieurement. Les configurations sauvegardées sont conservées d'une session à l'autre et sont incluses dans la sauvegarde des paramètres généraux.
Exporter	Exporte les données de la grille actuelle vers un fichier pour une analyse externe.

12.6 Barre latérale droite — Commandes de surbrillance et de filtrage

Le panneau de droite (300 px de large) est divisé en deux zones : **Commandes de surbrillance/filtrage** en haut et **Statistiques du marché** en bas.

Highlight:
☒ Value 15 - 70 ☐ Only if it won
☐ % 70 - 100 ☐ Only if it won

Filters:
Results: All results
%: All
Value: All games

Markets
Calculate HR and Y for: All games

	S	HR	Y
1X2	-	-	-
☒ Home win	200	42.5	-6.6
☒ Draw	200	26.0	3.9
☒ Away win	200	31.5	-5.6
Over/Und	-	-	-
☒ Over 0.5	200	94.0	-2.7
☐ Under 0.5	200	6.0	-24.3
☐ Over 1.5	200	82.5	3.4
☐ Under 1.5	200	17.5	-31.0
☐ Over 2.5	200	54.5	-0.9
☐ Under 2.5	200	45.5	-4.9
☐ Over 3.5	200	29.0	-13.8
☐ Under 3.5	200	71.0	2.4
☐ Over 4.5	200	15.0	-20.8
☐ Under 4.5	200	85.0	-1.5
GG/NG	-	-	-
☐ GG	200	57.0	-1.6
☐ NG	200	43.0	-9.0
Top CS			
☒ Top			
☐ Top 2			
☐ Top 3			
☐ Top 4			
☐ Top 5			
☐ Top 6			
CS Home	-	-	-
CS Away	-	-	-
CS Draw	-	-	-

Figure 12.2 — Barre latérale droite affichant les panneaux Mise en évidence, Filtres et Marchés

12.6.1 Mise en surbrillance

La mise en surbrillance vous permet de marquer visuellement les cellules de la grille de données qui répondent à certains critères :

Contrôle	Description
Valeur (case à cocher + plage)	Lorsque cette option est activée, les cellules de la colonne Valeur comprises dans la plage spécifiée (par défaut 15-70) sont surlignées d'une couleur. Cela permet de repérer facilement les paris intéressants.

Seulement si gagné	Filtre supplémentaire : ne mettre en évidence les cellules Valeur que si le résultat du marché était correct (c'est-à-dire si le pari aurait été gagnant).
% (case à cocher + plage)	Lorsqu'elle est cochée, les cellules de la colonne % qui se trouvent dans la plage spécifiée (par défaut 70–100) sont mises en évidence.
% Uniquement si gagné	Idem ci-dessus — surlignez uniquement les résultats corrects.
Actualiser (Surligner)	Applique les paramètres de surbrillance actuels à la grille.

12.6.2 Filtres

Les filtres permettent de restreindre la grille pour n'afficher que les lignes correspondant à des critères spécifiques :

Filtre	Description
Résultats	Filtrer par résultat du match : Tous les résultats, Victoire à domicile, Match nul, Victoire à l'extérieur, ou tout résultat spécifique Plus/Moins, GG/NG ou Score exact.
%	Tout (afficher tout) ou Surligné uniquement (afficher uniquement les lignes où la règle % surligne au moins une cellule).
Valeur	Tous les matchs, valeur sur n'importe quel marché (afficher uniquement les matchs où au moins un marché a une valeur), ou valeur sur un marché spécifique (par exemple « Valeur sur Plus de 2,5 »).
Actualiser (Filtres)	Applique les paramètres de filtre actuels à la grille.

12.7 Barre latérale droite — Statistiques du marché

Sous les filtres, la barre latérale affiche **Marchés** panneau — une liste déroulante de tous les marchés de paris regroupés en sections extensibles (1X2, Plus/Moins, GG/NG, Meilleurs scores exacts, CS Domicile, CS Extérieur, CS Match nul).

Chaque ligne de marché affiche trois statistiques clés :

Colonne	Description
S	Taille de l'échantillon — le nombre de correspondances dans l'ensemble de données actuel.
HEURE	Taux de réussite (%) — le pourcentage de matchs où le résultat du pari était correct. Par exemple, si le taux de réussite pour « Plus de 2,5 buts » est de 54,5 %, cela signifie que 54,5 % des matchs ont comptabilisé 3 buts ou plus au total.

ET	Rendement (%) — le retour sur investissement si vous aviez misé la même somme sur chaque match de ce marché. Calculé comme suit : $((\text{gain total} - \text{mise totale}) \div \text{mise totale}) \times 100$. Un rendement positif signifie un profit ; un rendement négatif signifie une perte.
----	--

En haut du panneau Marchés, le **Calculer HR et Y pour** Le menu déroulant vous permet de basculer entre deux modes :

Mode	Description
Tous les jeux	Les statistiques sont calculées sur l'ensemble des matchs de l'ensemble de données.
cotes de valeur	Les statistiques ne sont calculées que pour les matchs où le modèle de Poisson a identifié une valeur (c'est-à-dire lorsque les cotes réelles étaient supérieures aux cotes équitables calculées). Il s'agit du principal indicateur permettant d'évaluer si le modèle génère des signaux profitables.

Chaque marché possède également un **case à cocher** Ce paramètre détermine si ses colonnes sont visibles dans la grille de données. Cocher ou décocher un marché affiche ou masque immédiatement les colonnes correspondantes.

 **Conseil** : Privilégiez les marchés où le rendement est positif en mode « Valeur ». Cela signifie que, historiquement, miser sur les signaux de valeur du modèle pour ce marché aurait été rentable. Comparez différentes formules xG pour trouver celle qui offre le meilleur rendement.

 **Important** : Les performances passées ne préjugent pas des performances futures. Tenez toujours compte de la taille de l'échantillon (colonne S) : un rendement élevé obtenu avec seulement 10 matchs est bien moins fiable qu'un rendement modéré obtenu avec 200 matchs. Utilisez le bouton « Valeur p du backtest » pour vérifier la significativité statistique.

13. Note V

La vue de la note V est accessible depuis le **Note VI** élément dans la barre latérale, sous le **Évaluations**. Cette section propose un puissant moteur d'analyse statistique basé sur le lieu de match, qui calcule les probabilités du marché en examinant la distribution historique des buts lors de matchs joués dans des conditions similaires. Contrairement à la vue Poisson avancée (chapitre 12), qui utilise un générateur de formules xG personnalisable, Rating V se concentre sur l'analyse de fréquence empirique : elle comptabilise la fréquence d'apparition de résultats spécifiques dans des matchs historiques comparables afin d'en déduire des estimations de probabilité.

La vue est divisée en deux zones principales : un **panneau de contenu principal** à gauche (contenant la barre d'outils, les filtres, la grille de données et les boutons d'action) et un **panneau latéral** à droite (contenant les commandes de surbrillance et la légende).

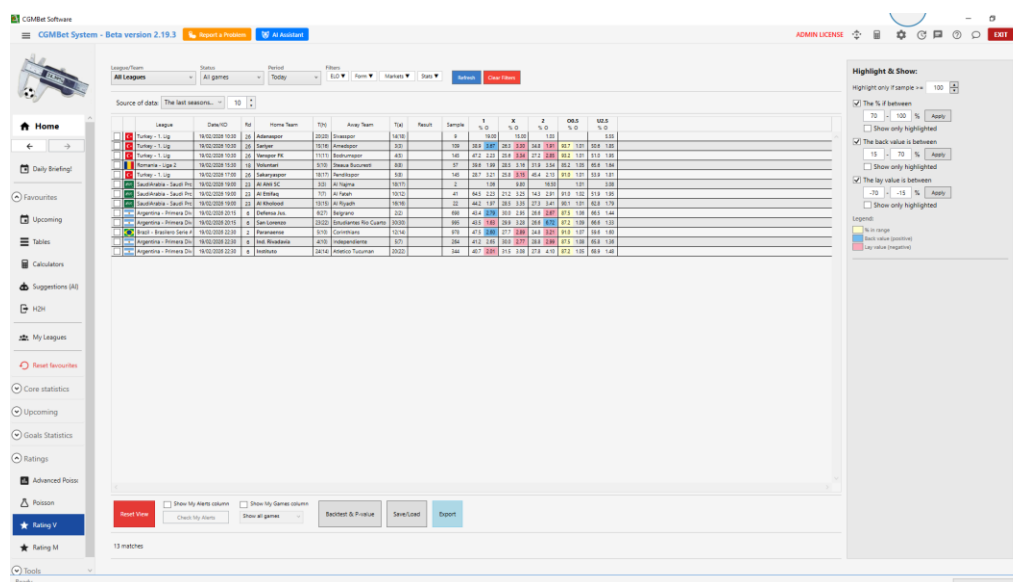


Figure 13.1 — Vue d'évaluation V — aperçu général montrant la barre d'outils, les filtres, la grille de données et la barre latérale droite

13.1 Barre d'outils de contrôle (Ligne 0)

La barre d'outils supérieure contient tous les sélecteurs de portée et les commandes de filtrage qui déterminent quelles correspondances apparaissent dans la grille et comment les données historiques sont interrogées.

Contrôle	Description
Ligue/Équipe	Un menu déroulant répertorie tous les championnats, regroupés par pays (avec les groupes « Mes championnats » si configurés). Sélectionner un championnat permet de filtrer la grille pour n'afficher que les matchs de ce

	championnat. Vous pouvez également sélectionner « Tous les championnats » pour afficher les matchs de toutes les compétitions.
Statut	Filtrer par statut des matchs : Tous les matchs (joués et programmés), uniquement les matchs joués (matchs terminés avec résultats), ou uniquement les matchs programmés (matchs à venir sans résultats pour le moment).
Période	Sélectionnez la période à afficher pour les matchs : 7 derniers jours, 3 derniers jours, Hier, Aujourd'hui, 3 prochains jours, 7 prochains jours, Entre deux dates (des sélecteurs de dates personnalisés apparaissent), Saison en cours ou Entre deux saisons (des sélecteurs de saisons apparaissent).
COMBIEN	Bouton de filtre contextuel. Ouvre un panneau permettant d'afficher/masquer les colonnes ELO et de définir des filtres de plage ELO. La plage spécifie la précision avec laquelle les classements ELO des équipes des matchs historiques doivent correspondre à ceux des équipes du match actuel (à $\pm$ la valeur spécifiée).
Formulaire	Bouton de filtre contextuel. Ouvre un panneau permettant d'afficher/masquer les colonnes de formulaire et de définir des filtres de notation de forme (min/max pour les équipes à domicile et à l'extérieur).
Marchés	Bouton de filtre contextuel. Ouvre un panneau permettant d'activer/désactiver les colonnes de marché (1X2, Plus/Moins de 0,5–4,5, GG/NG) et de définir des filtres de plage de cotes pour chaque marché.
Statistiques	Bouton de filtre contextuel. Ouvre un panneau permettant d'afficher/masquer les colonnes de statistiques du match (Tirs, Tirs cadrés, Corners, Possession de balle) et de définir des filtres de portée.
Rafraîchir	Recharge les données de correspondance depuis la base de données et applique les filtres actuels.
Filtres transparents	Réinitialise tous les paramètres de filtre à leurs valeurs par défaut.
Source des données	Indique le nombre de saisons de données historiques à utiliser pour le calcul des probabilités. Options : « Les dernières saisons » (nombre configurable, 10 par défaut) ou « Toutes les saisons » pour utiliser l'intégralité de l'historique de la base de données.

13.2 Comment Rating V calcule les probabilités

Rating V utilise une méthode de fréquence empirique basée sur le lieu du match pour calculer les probabilités du marché. Pour chaque match du tableau, le système :

1. Recherche les matchs joués dans l'historique du championnat et ayant eu lieu AVANT la date du match.
2. Applique les filtres configurés (plage ELO, plage de formulaire, plage de cotes) pour ne sélectionner que les correspondances comparables.

3. Calcule la répartition des buts pour les équipes à domicile (buts marqués par les équipes à domicile à domicile) et les équipes à l'extérieur (buts marqués par les équipes à l'extérieur à l'extérieur) à partir de ces matchs historiques.
4. Construit une matrice de probabilité de score en multipliant les distributions indépendantes des buts à domicile et à l'extérieur.
5. Déduit toutes les probabilités de marché (1X2, Plus/Moins, GG/NG) de cette matrice.

Le **Échantillon** La colonne correspondante dans le tableau indique le nombre de correspondances historiques utilisées pour chaque calcul. Un minimum de 10 correspondances est requis pour obtenir des statistiques pertinentes ; si le nombre de correspondances est inférieur, les colonnes de pourcentage restent vides.

⚠ Important : Le filtre ELO s'applique à chaque match. Par exemple, si l'équipe à domicile a un ELO de 1500 et que la plage ELO est définie sur ± 75 , seuls les matchs historiques où l'ELO de l'équipe à domicile était compris entre 1425 et 1575 seront pris en compte. Cela garantit la comparaison d'équipes de niveau similaire.

13.3 La grille de données (Ligne 2)

La grille principale affiche une ligne par match. Les colonnes sont divisées en colonnes fixes à gauche et en colonnes de marché à droite.

13.3.1 Colonnes fixes

Colonne	Description
Drapeau	Icône du drapeau national de la ligue.
Ligue	Nom de la ligue.
Date/OU	Date et heure du match.
Rd	Numéro rond dans la ligue.
Équipe locale	Nom de l'équipe à domicile (en gras).
Ème)	Position de l'équipe à domicile dans le classement, affichée sous la forme TotalPosition(VenuePosition).
Équipe visiteuse	Nom de l'équipe visiteuse.
T(a)	Position de l'équipe visiteuse au classement.
Résultat	Le score final (par exemple « 2-0 (1-0) », indiquant le score à la fin du temps réglementaire et à la mi-temps) est indiqué par un code couleur : vert pour une victoire à domicile, jaune pour un match nul, rouge pour une victoire à l'extérieur. Les matchs à venir apparaissent en blanc.

Échantillon	Le nombre de matchs historiques utilisés pour calculer les probabilités de cette ligne. Plus l'échantillon est grand, plus les estimations sont fiables.
ELO H / ELO A	Classements ELO pour les équipes à domicile et à l'extérieur (masqués par défaut, activables via le bouton de filtre ELO).
Formulaire H / Formulaire A	Évaluation de la forme des équipes à domicile et à l'extérieur (masquée par défaut, activable via le bouton de filtre Forme).

13.3.2 Colonnes du marché

Pour chaque marché activé, deux sous-colonnes apparaissent sous un en-tête groupé :

Sous-colonne	Description
%	La probabilité calculée pour ce résultat de marché est dérivée de l'analyse de la distribution historique des objectifs.
LE	Cotes réelles des bookmakers issues de la base de données pour ce marché.

Les marchés disponibles (activables via le bouton filtre Marchés) sont : **1X2**(Victoire à domicile, Match nul, Victoire à l'extérieur), **Plus haut/moins**(0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5) et **GG/NG**(Les deux équipes marquent / Pas de but).

13.4 Barre d'outils inférieure (Ligne 3)

Bouton	Description
Réinitialiser l'affichage	Réinitialise tous les paramètres à leurs valeurs par défaut : Toutes les ligues, Tous les matchs, Aujourd'hui, et efface tous les filtres et les temps forts.
Afficher la colonne Mes alertes.	Cochez cette case pour afficher la colonne Alertes dans la grille, affichant toutes les alertes que vous avez configurées pour les matchs.
Consulter mes alertes	Évalue vos alertes configurées par rapport aux correspondances actuelles et remplit la colonne Alertes.
Rubrique « Afficher mes jeux ».	Cochez cette case pour afficher la colonne « Mes jeux », qui présente vos jeux suivis/sauvegardés.
Afficher tous les jeux / Mes jeux uniquement.	Menu déroulant pour filtrer la grille : afficher tous les matchs ou uniquement les matchs que vous avez enregistrés dans « Mes matchs ».
Backtest et valeur P	Effectue un test de signification statistique sur les résultats actuels, en comparant les prédictions du modèle aux résultats réels afin de déterminer si le taux de réussite observé est statistiquement significatif.

Sauvegarder/Charger	Ouvre une fenêtre de sauvegarde/chargement avec 99 emplacements. Vous pouvez sauvegarder la configuration complète (ligue, période, filtres, paramètres de mise en avant) et la recharger ultérieurement. Les configurations sauvegardées sont conservées d'une session à l'autre.
Exporter	Exporte les données de la grille actuelle vers un fichier pour une analyse externe.

13.5 Barre latérale droite — Commandes de mise en surbrillance et d'affichage

Le panneau de droite offre des commandes permettant de mettre en évidence visuellement les cellules qui répondent à des critères spécifiques et de filtrer la grille pour n'afficher que les lignes mises en évidence.

Highlight & Show:

Highlight only if sample $\geq$ 100

☒ The % if between 70 - 100 %

☐ Show only highlighted

☒ The back value is between 15 - 70 %

☐ Show only highlighted

☒ The lay value is between -70 - -15 %

☐ Show only highlighted

Legend:

- % in range
- Back value (positive)
- Lay value (negative)

Figure 13.2 — Barre latérale droite affichant les commandes de surbrillance et d'affichage, ainsi que la légende

13.5.1 Filtre de taille d'échantillon

Contrôle	Description
Mettre en surbrillance uniquement si l'échantillon $\geq$	Définit la taille minimale de l'échantillon requise pour la mise en évidence. Les matchs comportant moins de parties historiques que ce seuil ne seront pas mis en évidence, même s'ils répondent aux autres critères. Valeur par défaut : 100.

13.5.2 Mise en évidence des pourcentages

Contrôle	Description
Le % si entre	Lorsque cette option est activée, les cellules de la colonne % qui se situent dans la plage spécifiée sont surlignées en jaune. Plage par défaut : 70–100 %.

Appliquer	Applique les paramètres de surbrillance en pourcentage à la grille.
Afficher uniquement les éléments mis en évidence	Lorsque cette option est activée, la grille est filtrée pour n'afficher que les lignes où au moins une cellule % est mise en surbrillance.

13.5.3 Mise en évidence de la valeur arrière

La notion de « Back value » identifie les situations où les cotes du bookmaker sont supérieures aux cotes équitables du modèle — un pari potentiellement intéressant consistant à miser sur ce résultat.

La valeur est calculée comme suit : $\text{Valeur\%} = 100 \times (\text{O(R)} - \text{O(C)}) / \text{O(R)}$

Où O(R) représente les cotes réelles du bookmaker et O(C) représente les cotes équitables calculées (100 / pourcentage calculé).

Contrôle	Description
La valeur de retour se situe entre	Lorsqu'elle est cochée, les cellules de la colonne O dont la valeur de retour se situe dans la plage positive spécifiée sont surlignées en bleu (couleur de retour Betfair). Plage par défaut : 15–70 %.
Appliquer	Applique les paramètres de surbrillance des valeurs arrière à la grille.
Afficher uniquement les éléments mis en évidence	Lorsque cette option est activée, la grille est filtrée pour n'afficher que les lignes où au moins une cellule O a une valeur arrière mise en évidence.

13.5.4 Mise en valeur de la valeur ajoutée

La valeur de pari « Lay » identifie les situations où les cotes du bookmaker sont inférieures aux cotes équitables du modèle — un pari potentiellement avantageux pour parier contre ce résultat (parier contre ce résultat).

Contrôle	Description
La valeur de pose se situe entre	Lorsqu'elles sont cochées, les cellules de la colonne O où la valeur de lay se situe dans la plage négative spécifiée sont mises en évidence avec un fond rose (couleur de lay Betfair) - plage par défaut : -70 à -15 %.
Appliquer	Applique les paramètres de mise en surbrillance des valeurs de mise en page à la grille.
Afficher uniquement les éléments mis en évidence	Lorsque cette option est activée, la grille est filtrée pour n'afficher que les lignes où au moins une cellule O a une valeur de mise en surbrillance.

13.5.5 Légende

La légende en bas de la barre latérale explique les couleurs de surbrillance :

Couleur	Signification
Jaune	% dans la plage — La probabilité calculée se situe dans la plage de pourcentage configurée.
Bleu	Valeur de la mise (positive) — Les cotes proposées par le bookmaker offrent une valeur positive pour la mise. Les cotes réelles sont supérieures aux cotes équitables calculées.
Rose	Valeur de la contre-cote (négative) — Les cotes proposées par le bookmaker offrent une valeur positive pour la contre-cote. Les cotes réelles sont inférieures aux cotes équitables calculées.

13.6 Conseils pratiques d'utilisation

 **Conseil** :Commencez par appliquer un filtre de taille d'échantillon importante (par exemple, plus de 100) pour garantir des estimations de probabilité fiables. Des échantillons plus petits peuvent produire des pourcentages volatils et peu fiables.

 **Conseil** :Utilisez le filtre de classement ELO pour comparer les matchs entre équipes de niveau similaire. Un écart plus faible (par exemple, ± 50) offre des comparaisons plus précises, mais réduit la taille de l'échantillon ; un écart plus large (par exemple, ± 100) augmente la taille de l'échantillon, mais inclut moins de matchs comparables.

 **Conseil** :Privilégiez les matchs où le pourcentage est élevé (forte fiabilité du modèle) ET où la valeur de la mise est significative. Cela indique un résultat probable et des cotes favorables.

 **Important** :Les performances passées ne préjugent pas des résultats futurs. Utilisez toujours la fonction de backtest et de valeur p pour vérifier la pertinence statistique de votre stratégie avant de l'appliquer à vos paris.

14. Classification M

La vue de la classification M est accessible depuis le **Classification M** l'élément dans la barre latérale, sous le **Évaluations**. Cette section propose un module d'analyse de match en temps réel qui calcule les distributions de probabilité de but et les cotes du marché à partir de données historiques. Contrairement à la section V (chapitre 13), qui analyse plusieurs matchs simultanément, la section M se concentre sur... **analyse individuelle des matchs** avec des répartitions d'objectifs ajustables et des scénarios conditionnels.

La classification M soutient **analyses simultanées multiples**. Grâce à une interface à onglets, vous pouvez suivre plusieurs matchs simultanément. Chaque onglet fonctionne indépendamment et propose sa propre ligue, ses équipes et ses filtres. Pour les matchs en direct, le système actualise automatiquement les données toutes les 30 secondes.

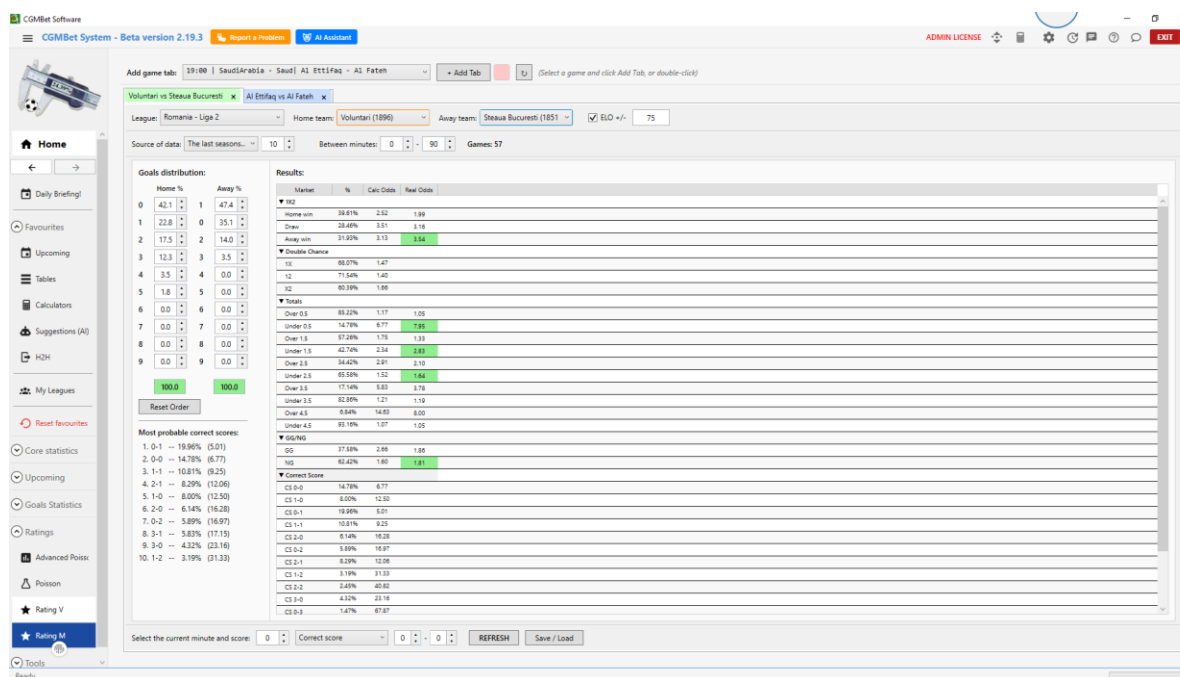


Figure 14.1 — Vue Rating M montrant l'interface à onglets, le panneau de distribution des objectifs et la grille des résultats du marché

14.1 Barre de gestion des onglets

La barre supérieure contient les commandes permettant de créer et de gérer les onglets d'analyse.

Contrôle	Description
Ajouter un menu déroulant à l'onglet Jeu.	La liste des matchs en direct et programmés est extraite du serveur CGMBet. Elle affiche l'heure, la ligue et les équipes. Sélectionnez un match

	et cliquez sur l'onglet « Ajouter » pour créer un nouvel onglet d'analyse prérempli avec les données de ce match.
+ Ajouter un onglet	Crée un nouvel onglet d'analyse. Si une correspondance est sélectionnée dans la liste déroulante, l'onglet est initialisé avec cette correspondance. Si « Personnalisé (nouvel onglet) » est sélectionné, l'onglet s'ouvre avec les paramètres de configuration manuelle par défaut.
Sélecteur de couleurs	Cliquez sur le carré coloré pour parcourir les 10 couleurs d'onglets prédéfinies (jaune, vert, bleu, rose, orange, violet, cyan, magenta, gris, blanc). La couleur sélectionnée sera appliquée au prochain onglet créé.
Bouton Actualiser (↻)	Recharge la liste des parties en direct depuis le serveur.

Chaque onglet affiche un en-tête indiquant le match (par exemple « Voluntari contre Steaua Bucarest ») avec un bouton de fermeture (×). Pour les matchs en direct, l'en-tête affiche également la minute en cours et le score. Vous pouvez en avoir jusqu'à **10 comprimés** ouvrir simultanément.

14.2 Commandes de filtre

Sous les onglets, la zone de contenu de chaque onglet commence par des commandes de filtrage qui déterminent l'étendue des données historiques utilisées pour les calculs.

14.2.1 Sélection du match (Ligne 1)

Contrôle	Description
Ligue	Liste déroulante répertoriant toutes les ligues regroupées par pays. La sélection d'une ligue remplit les listes déroulantes des équipes avec les équipes de cette ligue.
Équipe locale	Menu déroulant à bordure orange affichant toutes les équipes de la ligue sélectionnée. Le nom de chaque équipe inclut son classement ELO actuel entre parenthèses (par exemple « Voluntari (1896) »).
Équipe visiteuse	Menu déroulant à bordure bleue affichant toutes les équipes de la ligue sélectionnée avec leur classement ELO.
ELO +/-	Cochez cette case pour activer ou désactiver le filtrage ELO. Lorsqu'elle est activée, le curseur définit la plage (valeur ±) pour la correspondance avec les matchs historiques. Par défaut : 75. Seuls les matchs historiques où le classement ELO des deux équipes se situe dans cette plage par rapport au classement ELO actuel des équipes sélectionnées sont inclus.

14.2.2 Contrôles de la source de données (Ligne 2)

Contrôle	Description
----------	-------------

Source des données	Choisissez entre « Toutes les saisons » (historique complet de la base de données) ou « Les dernières saisons » avec un nombre configurable (1 à 50, 10 par défaut).
Entre minutes	Deux options permettent de définir la plage de minutes (0 à 90) pour l'analyse de la répartition des buts. Par exemple, en paramétrant 45 à 90, seules les actions de la seconde mi-temps seront analysées. Valeur par défaut : 0 à 90 (match complet).
Jeux	Affiche le nombre total de correspondances historiques utilisées dans le calcul actuel. Cette valeur se met à jour automatiquement lorsque les filtres sont modifiés.

14.3 Tableau de répartition des objectifs

Le panneau de gauche affiche les distributions de probabilité de but calculées pour les équipes à domicile et à l'extérieur.

14.3.1 Indicateurs de pourcentage d'objectif

Dix lignes indiquent la probabilité que chaque équipe marque entre 0 et 9 buts. **Maison %** La colonne indique les probabilités de victoire de l'équipe à domicile ; **Loir %** La colonne indique les probabilités de victoire de l'équipe visiteuse.

Caractéristiques principales :

- **tri dynamique** Les lignes sont automatiquement triées par probabilité combinée (de la plus élevée à la plus basse), ce qui permet de voir facilement les nombres de buts les plus probables en haut de la liste.
- **Réglage manuel** Vous pouvez modifier manuellement n'importe quel pourcentage à l'aide des commandes de la molette. Tous les calculs de marché sont mis à jour instantanément lorsque vous modifiez une valeur.
- **Ligne des totaux** Les cases vertes en bas indiquent la somme de chaque colonne. Les distributions valides doivent totaliser 100,0 % pour chaque équipe.
- **Réinitialiser l'ordre**: Bouton permettant de rétablir l'ordre d'origine de 0 à 9 après l'affichage trié.

14.3.2 Scores corrects les plus probables

Sous les roues de la roue, une liste classée affiche les **Les 10 scores corrects les plus probables** dérivés des distributions des objectifs. Chaque entrée indique :

Colonne	Description
Rang	Position dans le classement (1–10).
Score	Le score prévu (par exemple « 0-1 », « 1-1 »).
Pourcentage	La probabilité combinée (Domicile% × Extérieur% / 100).
Cotes implicites	Les chances équitables sont dérivées de la probabilité (100/pourcentage), indiquée entre parenthèses.

14.4 Tableau des résultats — Calculs de marché

Le panneau de droite affiche une grille complète de calculs de marché dérivés de la matrice de probabilité des objectifs.

14.4.1 Colonnes de la grille

Colonne	Description
Marché	Nom du marché de paris. Les en-têtes de groupe (1X2, Double Chance, etc.) sont cliquables et permettent de développer/réduire leurs sous-lignes.
%	La probabilité calculée pour ce résultat de marché.
Calcul des cotes	Les cotes équitables implicites sont dérivées de la probabilité (100 / %).
Cotes réelles	Cotes réelles des bookmakers issues de la base de données. Les cellules sont surlignées en vert lorsque les cotes réelles sont supérieures aux cotes calculées, indiquant un pari potentiellement avantageux.

14.4.2 Groupes de marchés disponibles

Groupe	Marchés
1X2	Victoire à domicile, match nul, victoire à l'extérieur
Double chance	1X (Domicile ou match nul), 12 (Domicile ou extérieur), X2 (Match nul ou extérieur)
Totaux	Plus/Moins de 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5 buts
GG/NG	GG (Les deux équipes marquent), NG (Pas de but — au moins une équipe ne marque aucun but)
Score exact	Scores courants : 0-0, 1-0, 0-1, 1-1, 2-0, 0-2, 2-1, 1-2, 2-2, 3-0, 0-3, 3-1, 1-3, 3-2, 2-3

14.5 Commandes inférieures — Analyse conditionnelle

La barre d'outils inférieure permet l'analyse de scénarios conditionnels — le calcul des probabilités étant donné un état de match spécifique à une minute donnée.

Contrôle	Description
Minuteur actuel	Définissez la minute du match (0 à 90) pour l'analyse conditionnelle. Si la valeur est 0, aucune condition n'est appliquée. Si la valeur est supérieure à 0, seuls les matchs historiques présentant la condition spécifiée à cette minute sont inclus.

Menu déroulant Type de marché	Sélectionnez le critère de filtrage des matchs historiques. Options : Score exact, Avantage à domicile, Match nul, Avantage à l'extérieur, 1 à 4 buts d'avance à domicile/à l'extérieur, Plus/Moins de 0,5 à 4,5 buts, GG, NG.
Roues de score	Lorsque l'option « Score correct » est sélectionnée, ces sélecteurs vous permettent de spécifier le score exact (par exemple 1-0) qui doit exister à la minute sélectionnée.
RAFRAÎCHIR	Recalcule manuellement toutes les données avec les paramètres actuels.
Sauvegarder / Charger	Ouvre une boîte de dialogue avec 99 emplacements pour enregistrer ou charger des configurations complètes (ligue, équipes, filtres, paramètres).

 **Conseil** : L'analyse conditionnelle est un outil puissant pour les paris en direct. Par exemple, en paramétrant la minute à 60 et le type de marché sur « Match nul », vous pouvez visualiser la distribution des probabilités des buts restants dans les matchs où le score était à égalité à la 60e minute.

14.6 Comment Rating M calcule les probabilités

Le système de notation M utilise les données des objectifs minute par minute stockées dans la base de données.

Le processus de calcul :

- 1.Consulter tous les matchs joués dans la ligue sélectionnée avant la date du match.
- 2.Appliquer le filtre ELO (si activé) : inclure uniquement les matchs où l'ELO de l'équipe à domicile se situait dans la plage de $\pm$ de l'équipe à domicile sélectionnée, et l'ELO de l'équipe visiteuse se situait dans la plage de $\pm$ de l'équipe visiteuse sélectionnée.
- 3.Appliquer un filtre conditionnel (si minute > 0) : inclure uniquement les correspondances qui répondaient à la condition spécifiée à cette minute.
- 4.Comptez les buts marqués dans la plage « entre » minutes pour chaque match restant.
- 5.Établir des distributions de fréquence des buts (0 à 9 buts à domicile et à l'extérieur).
- 6.Convertissez les effectifs en pourcentages et déduisez toutes les probabilités de marché à partir de la matrice de score 10×10.

14.7 Intégration des matchs en direct

Lorsque vous ouvrez un onglet pour un match en direct (sélectionné dans le menu déroulant ou accessible depuis la vue À venir), Rating M offre des fonctionnalités spéciales :

- Actualisation automatique** Les données en direct (minute, score) sont récupérées du serveur toutes les 30 secondes.

- **Mises à jour de l'en-tête d'onglet:** L'en-tête de l'onglet affiche l'état actuel du match (par exemple « Voluntari contre Steaua (45' 1-0) »).
- **Arrêt automatique** Lorsque le match est terminé (FT détecté), l'actualisation automatique s'arrête automatiquement.
- **Pause/Reprise** Lorsque vous quittez la vue « Évaluation M », tous les chronomètres se mettent en pause. Ils reprennent lorsque vous y revenez.

14.8 Navigation depuis d'autres modules

La section « Classification M » peut être ouverte directement depuis d'autres vues de CGMBet :

- **Vue à venir** Faites un clic droit sur un match et sélectionnez « Ouvrir dans Rating M » pour créer un nouvel onglet prérempli avec les données de ce match.
- **Vue Objectifs** Les deux modules partagent la même source de données de jeu en direct et peuvent fonctionner ensemble pour une analyse complète en temps réel.

14.9 Conseils pratiques d'utilisation

 **Conseil :** Pour l'analyse d'avant-match, comparez la colonne « Cotes calculées » avec la colonne « Cotes réelles ». Les cellules surlignées en vert indiquent une valeur potentielle : les cotes des bookmakers sont alors supérieures à celles suggérées par le modèle.

 **Conseil :** Utilisez le filtre « Entre les minutes » pour l'analyse de la seconde mi-temps. Sélectionnez 46-90 pour afficher la répartition des buts uniquement pour la seconde mi-temps, ce qui est utile lorsque les équipes présentent des schémas différents en première et en seconde période.

 **Conseil :** Vous pouvez ajuster manuellement les pourcentages de buts pour tester différents scénarios. Par exemple, augmentez la probabilité que l'équipe visiteuse ne marque aucun but pour observer son impact sur les paris « Moins de ».

 **Important :** Le compteur « Matches » indique la taille de votre échantillon. Un nombre faible (< 20) peut donner des statistiques peu fiables. Envisagez d'élargir la plage ELO ou d'utiliser davantage de saisons si l'échantillon est trop petit.

15. Exportation IA

La fenêtre d'exportation IA génère des données de match complètes, formatées spécifiquement pour l'analyse par IA. Elle permet d'extraire des statistiques, des données historiques et des informations sur les paris de la base de données CGMBet et de les convertir en texte structuré, directement intégrable dans des assistants IA tels que ChatGPT, Gemini ou des outils similaires, afin d'obtenir des prédictions de matchs et des analyses de paris.

La fenêtre d'exportation IA est accessible de deux manières : depuis la **Exportation d'IA** élément dans la barre latérale sous le **Outils** section, ou en cliquant sur **Exportation d'IA** bouton dans la barre d'outils supérieure, à droite.

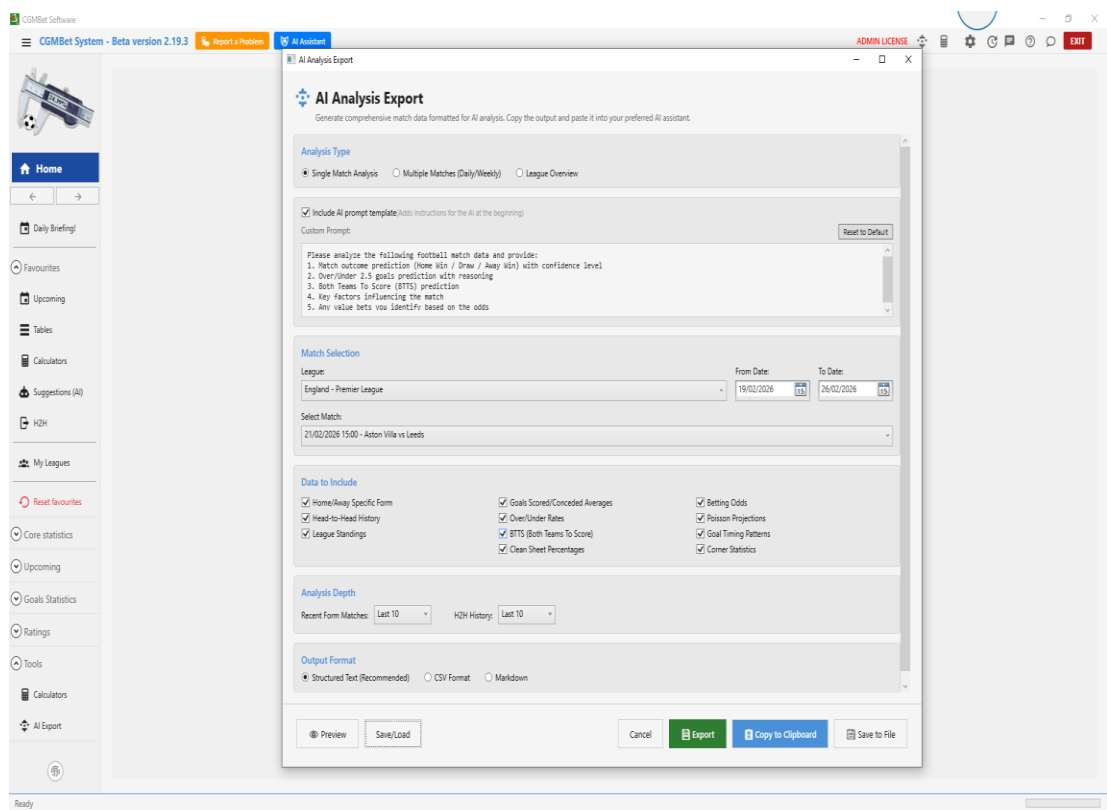


Figure 15.1 — Fenêtre principale d'exportation IA affichant les options de configuration pour l'analyse d'un match unique

15.1 Type d'analyse

La première section vous permet de choisir le type d'analyse à générer :

Type d'analyse	Description
----------------	-------------

Analyse d'un seul match	Génère des statistiques détaillées pour un match précis. Inclut la forme des équipes, l'historique des confrontations directes, le classement du championnat, les tendances en matière de buts et les cotes des parieurs. C'est l'option la plus complète.
Matches multiples (quotidiens/hebdomadaires)	Génère des données récapitulatives pour plusieurs matchs sur une période donnée. Utile pour créer des aperçus de paris quotidiens ou hebdomadaires. Limité à 25 matchs maximum.
Aperçu de la ligue	Génère des statistiques complètes pour toute la saison, incluant les classements, les tableaux de forme, les tendances en matière de buts et les tendances de paris pour toutes les équipes d'une ligue sélectionnée.

15.2 Modèle d'invite IA

Quand le **Inclure un modèle d'invite IA** Si cette option est activée, l'exportation inclut des instructions pour l'IA au début du fichier de sortie. Cela indique précisément à l'IA l'analyse que vous souhaitez qu'elle effectue.

Le **Invite personnalisée** La zone de texte vous permet de modifier l'invite par défaut ou d'en saisir une vous-même. L'invite par défaut pour l'analyse d'un seul match demande à l'IA de fournir :

1. Prédiction du résultat du match (Victoire à domicile / Match nul / Victoire à l'extérieur) avec niveau de confiance
2. Prédiction du nombre de buts (plus/moins de 2,5) avec justification
3. Prédiction « Les deux équipes marquent » (BTTS)
4. Facteurs clés influençant le match
5. Tous les paris à valeur ajoutée identifiés en fonction des cotes

Cliquez **Réinitialiser par défaut** pour rétablir le modèle d'invite d'origine pour le type d'analyse sélectionné.

15.3 Sélection du match

Pour l'analyse d'un seul match, vous sélectionnez le match à analyser à l'aide de ces commandes :

Contrôle	Description
Ligue	Sélectionnez la ligue contenant le match que vous souhaitez analyser.
Date de début / Date de fin	Définissez une plage de dates pour filtrer les correspondances disponibles. Par défaut, la plage s'étend d'aujourd'hui à 7 jours.
Sélectionner une correspondance	Menu déroulant affichant les matchs de la ligue sélectionnée dans la période sélectionnée. Indique la date, l'heure et les noms des équipes.

15.4 Données à inclure

Cette section vous permet de personnaliser les statistiques à inclure dans l'exportation. Cochez ou décochez les options selon les informations que vous souhaitez que l'IA prenne en compte :

Option de données	Ce que cela inclut
Formulaire spécifique domicile/extérieur	Performances de l'équipe, notamment à domicile et à l'extérieur (indépendamment de la forme générale).
Historique des confrontations directes	Historique des rencontres entre les deux équipes : nombre total de matchs, victoires de chaque équipe, matchs nuls, moyenne de buts et résultats récents.
Classement de la ligue	Classement actuel des équipes au championnat, points, victoires, nuls, défaites et différence de buts.
Moyennes de buts marqués/encaissés	Nombre total de buts marqués et encaissés, plus les moyennes par match.
Taux supérieurs/inférieurs	Pourcentage de matchs avec plus de 1,5, plus de 2,5 et plus de 3,5 buts.
BTTS (Les deux équipes marquent)	Pourcentage de matchs où les deux équipes ont marqué.
Pourcentages de matchs sans encaisser de but	Pourcentage de matchs où chaque équipe a gardé sa cage inviolée.
Cotes de paris	Cotes actuelles des bookmakers pour les marchés 1X2, Plus/Moins de 2,5 et BTTS.
Projections de Poisson	Prédictions du modèle statistique : objectifs attendus, probabilités de résultats et scores les plus probables.
Modèles de calendrier des objectifs	Quand les équipes marquent généralement : répartition par intervalles de 15 minutes et pourcentages première/seconde mi-temps.
Statistiques du coin	Moyenne de corners pour et contre, total par match et taux de plus de 9,5 corners.

15.5 Profondeur d'analyse

Ces commandes déterminent la quantité de données historiques utilisées pour les calculs :

Contrôle	Description
Forme récente des matchs	Nombre de matchs récents à prendre en compte pour le calcul de la forme : 3 derniers, 5 derniers, 10 derniers ou toute la saison. L'exportation inclut les statistiques de toute la saison ainsi que celles correspondant à la profondeur de l'effectif sélectionné.

Histoire H2H	Combien de confrontations directes faut-il inclure : les 3 dernières, les 5 dernières, les 10 dernières ou toutes les confrontations depuis le début ?
--------------	--

15.6 Format de sortie

Choisissez le format des données :

Format	Description
Texte structuré (recommandé)	Format lisible par l'humain avec des titres de section clairs (=== NOM DE LA SECTION ===). Idéal pour les assistants IA car il est facile à analyser et à comprendre.
Format CSV	Valeurs séparées par des virgules, adaptées à l'importation dans un tableur ou au traitement de données.
Réduction	Utilise les en-têtes # et ## pour la mise en forme. Utile si vous souhaitez enregistrer le résultat sous forme de document formaté.

15.7 Boutons d'action

Bouton	Fonction
Aperçu	Ouvre une fenêtre d'aperçu affichant le contenu généré avant l'exportation. Comprend un bouton « Copier dans le presse-papiers ».
Sauvegarder/Charger	Ouvre le gestionnaire de configuration avec 99 emplacements pour enregistrer ou charger vos paramètres d'exportation et les réponses de l'IA.
Annuler	Ferme la fenêtre d'exportation IA sans générer de sortie.
Exporter	Affiche un menu permettant d'exporter directement au format PDF, Excel (.xlsx) ou CSV.
Copier dans le presse-papiers	Génère le contenu et le copie directement dans le presse-papiers, prêt à être collé dans un assistant IA.
Enregistrer dans un fichier	Génère du contenu et l'enregistre dans un fichier texte (.txt, .csv ou .md, selon le format sélectionné).

15.8 Fenêtre d'aperçu

La fenêtre d'aperçu affiche exactement ce qui sera exporté, vous permettant ainsi de vérifier le contenu avant de le copier ou de l'enregistrer.

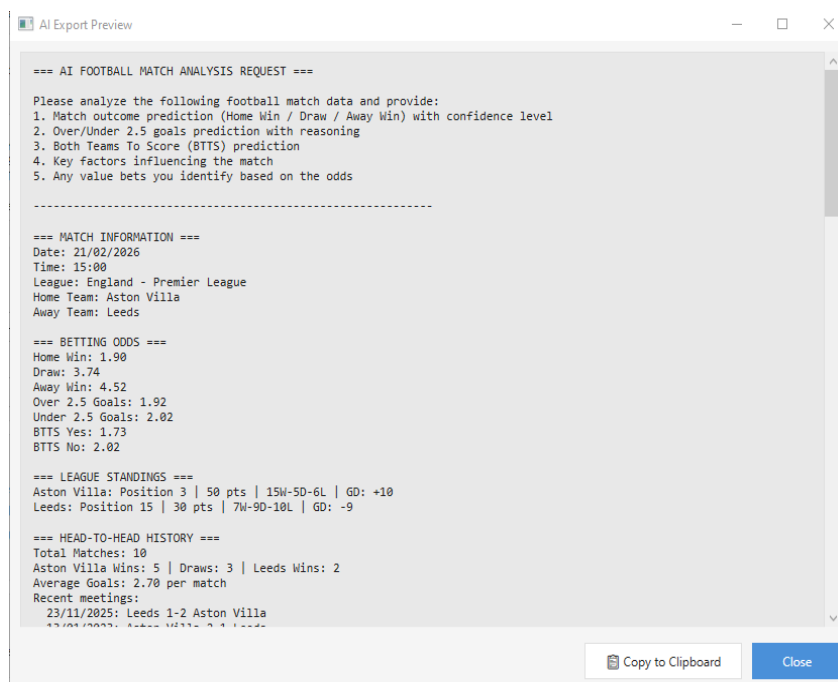


Figure 15.2 — Fenêtre d'aperçu de l'exportation IA affichant les données d'analyse de match générées

L'aperçu affiche l'invite de l'IA (le cas échéant), suivie de sections structurées présentant les informations sur le match, les cotes des paris, le classement du championnat, l'historique des confrontations directes et toutes les statistiques sélectionnées. Le contenu est affiché dans une police à chasse fixe pour une lecture facilitée.

15.9 Sauvegarder/Charger les configurations

La fenêtre Enregistrer/Charger offre 99 emplacements pour stocker vos configurations d'exportation et les réponses de l'IA pour une utilisation ultérieure.

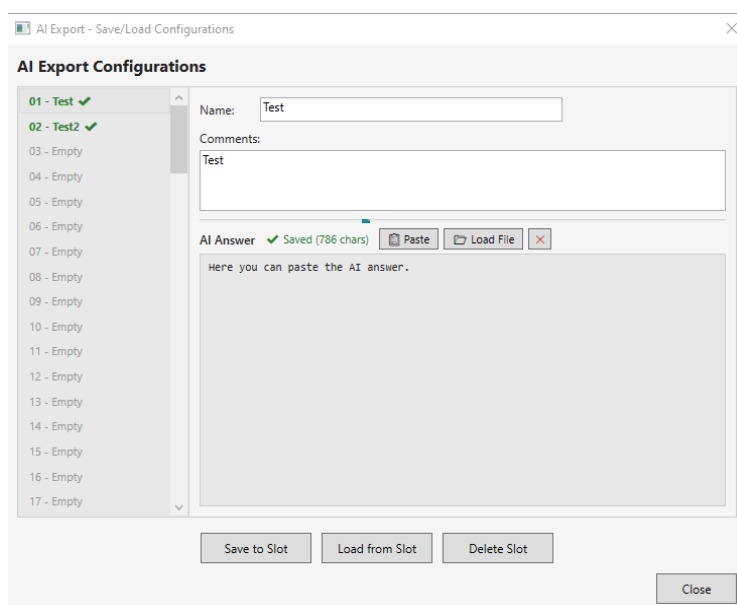


Figure 15.3 — Fenêtre d'exportation IA (enregistrement/chargement) avec emplacements de configuration et stockage des réponses IA

Fonctionnalité	Description
Liste des emplacements	Le panneau de gauche affiche 99 emplacements numérotés. Les emplacements enregistrés affichent leur nom et une coche ; les emplacements vides affichent « Vide ».
Nom	Un nom descriptif pour la configuration enregistrée (par exemple, « Week-end de Premier League »).
Commentaires	Remarques facultatives concernant la configuration ou l'analyse des matchs.
Réponse de l'IA	Zone de texte pour enregistrer la réponse de l'IA. Vous pouvez y coller la prédiction de l'IA pour consultation ultérieure.
Coller	Colle le texte du presse-papiers dans la zone de réponse de l'IA.
Charger le fichier	Charge le texte de la réponse de l'IA à partir d'un fichier .txt ou .csv.
Sauvegarder dans l'emplacement	Enregistre la configuration actuelle et la réponse de l'IA dans l'emplacement sélectionné.
Charger depuis l'emplacement	Charge une configuration précédemment enregistrée dans la fenêtre principale d'exportation AI.
Supprimer l'emplacement	Efface l'emplacement sélectionné.

 **Conseil :** L'emplacement 1 est automatiquement chargé lorsque vous ouvrez la fenêtre d'exportation IA. Utilisez-le pour votre configuration la plus courante afin de gagner du temps.

15.10 Flux de travail typique

Flux de travail typique pour l'utilisation de l'exportation IA :

1. Sélectionnez votre type d'analyse (généralement Analyse d'un seul match).
2. Choisissez la ligue et sélectionnez le match que vous souhaitez analyser.
3. Ajustez les options de données pour inclure les statistiques dont vous avez besoin.
4. Cliquez **Copier dans le presse-papiers** générer et copier l'analyse.
5. Ouvrez votre assistant IA préféré et collez le contenu.
6. Examinez la réponse de l'IA et, si vous le souhaitez, enregistrez-la à l'aide de la fonction Enregistrer/Charger pour référence ultérieure.

15.11 Conseils pratiques

 **Conseil** :Pour des prédictions d'IA plus précises, incluez toutes les statistiques disponibles. Plus vous fournissez de contexte, mieux l'IA pourra analyser le match.

 **Conseil** :Utilisez l'option Projections de Poisson pour les prédictions modélisées statistiquement. Cela ajoute des objectifs attendus et des calculs de probabilité que de nombreux assistants IA trouvent utiles à des fins de comparaison.

 **Conseil** :En mode « Matches multiples » pour un week-end de rencontres, limitez la liste à moins de 10 matchs pour un résultat optimal. Les exportations volumineuses peuvent dépasser les limites de contexte de l'IA.

 **Important** :Les prédictions de l'IA sont fournies à titre indicatif uniquement. Faites toujours preuve de discernement et ne pariez jamais plus que ce que vous pouvez vous permettre de perdre. Les performances passées ne préjugent pas des performances futures.

16. Calculatrices

La fenêtre Calculatrices propose une suite complète d'outils de calcul de paris pour vous aider à analyser les cotes, gérer vos mises, évaluer la pertinence statistique et identifier les opportunités d'arbitrage. Ces calculateurs couvrent tous les aspects, de la conversion de cotes de base aux concepts avancés comme le critère de Kelly et la détection des arbitrages.

La fenêtre Calculatrice est accessible depuis **Calculatrices** l'élément dans la barre latérale sous le **Outils** section.

La fenêtre est organisée en neuf onglets principaux, chacun contenant des calculatrices spécialisées :

Langue	Description
Calculateur de valeur p	Analyse statistique des résultats de paris pour déterminer si la performance est due au talent ou à la chance.
Paris néerlandais couverts	Calculer les mises pour les paris hollandais avec couverture optionnelle sur les sélections secondaires.
Arbitrage Back/Lay	Comparer les stratégies de soutien et de couverture sur les marchés des changes.
DNB et Double Chance	Pari « Match nul remboursé » et double chance à partir de cotes 1X2
Handicap asiatique	Calculez les résultats des paris à handicap asiatique, y compris les lignes de quart de mile.
Arbitrage	Identifier et calculer les opportunités d'arbitrage sur plusieurs sélections.
Critère de Kelly	Déterminez la taille optimale de vos mises en fonction de votre avantage et de votre capital.
Convertisseur de cotes	Convertir entre six formats de cotes différents.
Calculateur de paris combinés	Calculer les cotes et les gains combinés des paris combinés.

16.1 Calculateur de valeur p

Le calculateur de valeur p est un outil statistique qui vous aide à déterminer si vos résultats de paris sont statistiquement significatifs ou s'ils peuvent être expliqués par le hasard. Il comporte quatre sous-onglets pour différentes approches d'analyse.

16.1.1 Chargement et analyse

Ce sous-onglet vous permet d'importer votre historique de paris à partir d'un fichier CSV et de calculer automatiquement les valeurs P sur tous les marchés pris en charge.

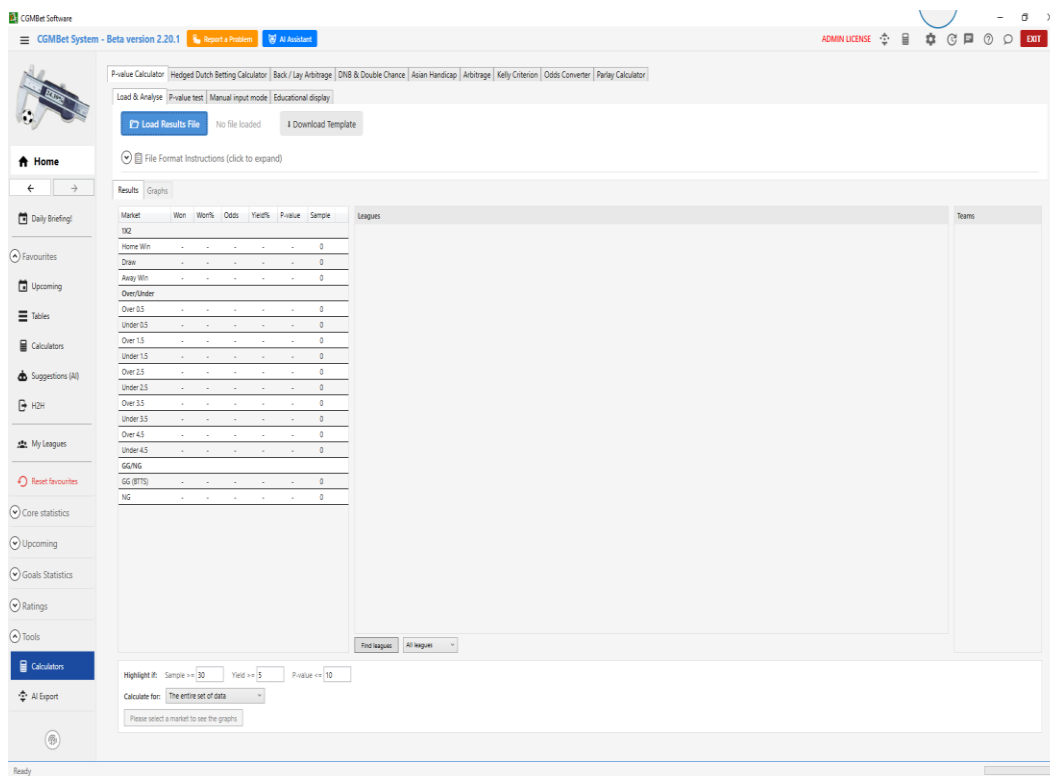


Figure 16.1 — Calculateur de valeur p : Onglet Charger et analyser affichant la grille de résultats et les options de filtrage

Contrôle	Description
Fichier de résultats de chargement	Ouvre une boîte de dialogue permettant de sélectionner votre fichier CSV contenant les résultats des paris.
Télécharger le modèle	Télécharge un exemple de fichier CSV illustrant le format requis.
Instructions relatives au format de fichier	Section extensible expliquant les colonnes et le format CSV requis.
Grille de résultats	Affiche les statistiques calculées pour chaque marché : Gagnants, % de gains, Cotes, Rendement, Valeur P, Échantillon.
Liste des ligues	Filtrez les résultats par ligue lorsque vos données contiennent plusieurs ligues.
Trouver des ligues	Identifie les ligues de vos données qui répondent aux critères de mise en évidence.
Surligner si	Définir des seuils pour mettre en évidence les résultats significatifs (Échantillon $\geq$, Rendement $\geq$, Valeur P $\leq$).
Calculer pour	Choisissez entre analyser l'ensemble des données ou une période spécifique.

Colonnes CSV obligatoires : HomeGoals, AwayGoals, plus les colonnes de cotes pour chaque marché que vous souhaitez analyser (Odd1, OddX, Odd2 pour 1X2 ; OddO25, OddU25 pour Plus/Moins de 2,5 ; OddGG, OddNG pour BTTS, etc.).

Colonnes facultatives : Date (format JJ-MM-AAAA), Ligue, Équipe à domicile, Équipe à l'extérieur — ces éléments permettent le filtrage et l'analyse temporelle.

16.1.2 Test de la valeur p

Ce sous-onglet fournit une analyse complète de la valeur P, incluant des mesures supplémentaires telles que les calculs de la séquence perdante attendue (ELS).

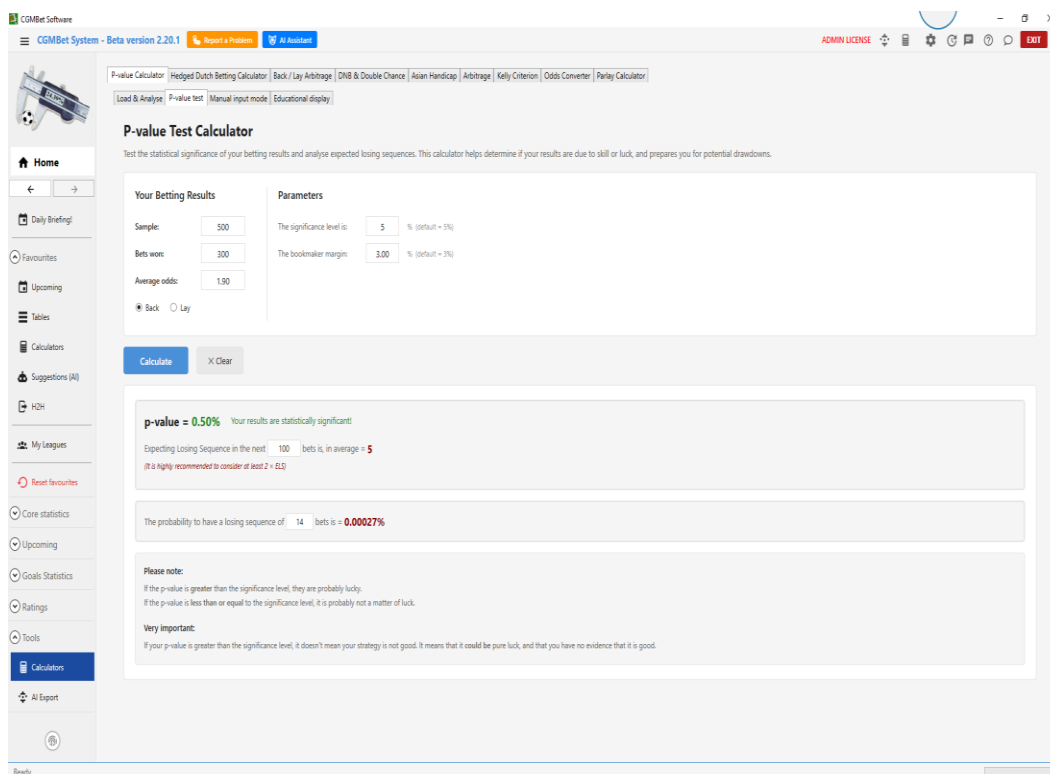


Figure 16.2 — Calculateur de test de valeur p montrant des résultats statistiquement significatifs

Saisir	Description
Échantillon	Nombre total de paris dans votre ensemble de données.
Les paris ont été gagnants	Nombre de paris gagnants.
Cotes moyennes	Les cotes décimales moyennes de vos sélections.
Dos / Allongé	Indiquez si vous effectuez une sélection de soutien ou de couverture.
Niveau de signification	Le seuil de signification statistique (par défaut 5 %).
marge du bookmaker	Marge estimée du bookmaker pour ajuster les calculs (par défaut 3 %).

Les résultats comprennent :

- **Valeur p**— La probabilité que vos résultats soient dus au hasard. Plus elle est faible, mieux c'est.
- **Séquence perdante attendue (ELS)**— La durée moyenne de la plus longue série de défaites à laquelle vous pouvez vous attendre sur la taille de votre échantillon.
- **Probabilité de séquence perdante**— Calculer la probabilité de connaître une série de défaites d'une longueur spécifique.

Conseil: Il est fortement recommandé de prévoir au moins $3 \times$ ELS pour survivre aux baisses prévues.

16.1.3 Mode de saisie manuelle

Pour calculer rapidement la valeur P sans charger de fichier, utilisez le mode de saisie manuelle.

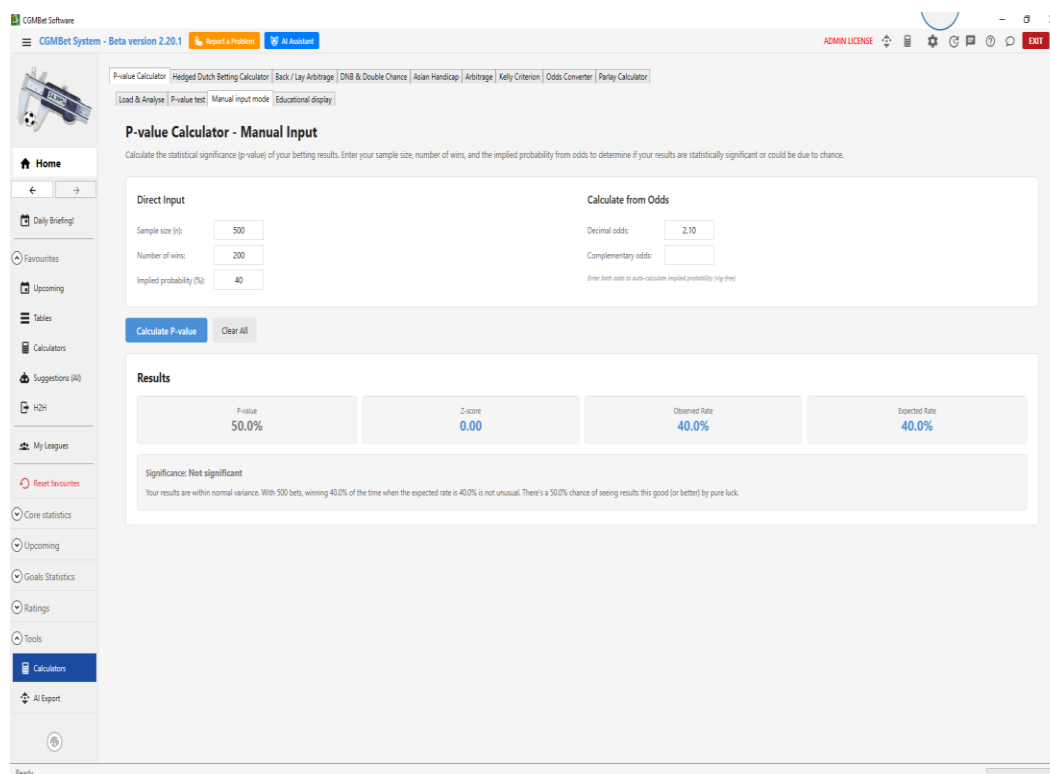


Figure 16.3 — Mode de saisie manuelle illustrant les options de saisie directe et de calcul basé sur les probabilités

Saisie directe :Entrez directement la taille de l'échantillon (n), le nombre de victoires et la probabilité implicite (%).

Calculer à partir des probabilités :Saisissez les cotes décimales et, éventuellement, les cotes complémentaires pour calculer automatiquement la probabilité implicite sans commission.

Les résultats affichent la valeur P, le score Z, le taux observé, le taux attendu et une interprétation de la signification expliquant ce que vos résultats signifient.

16.1.4 Affichage pédagogique

Ce sous-onglet propose un contenu pédagogique complet expliquant les valeurs P et leur application aux paris sportifs.

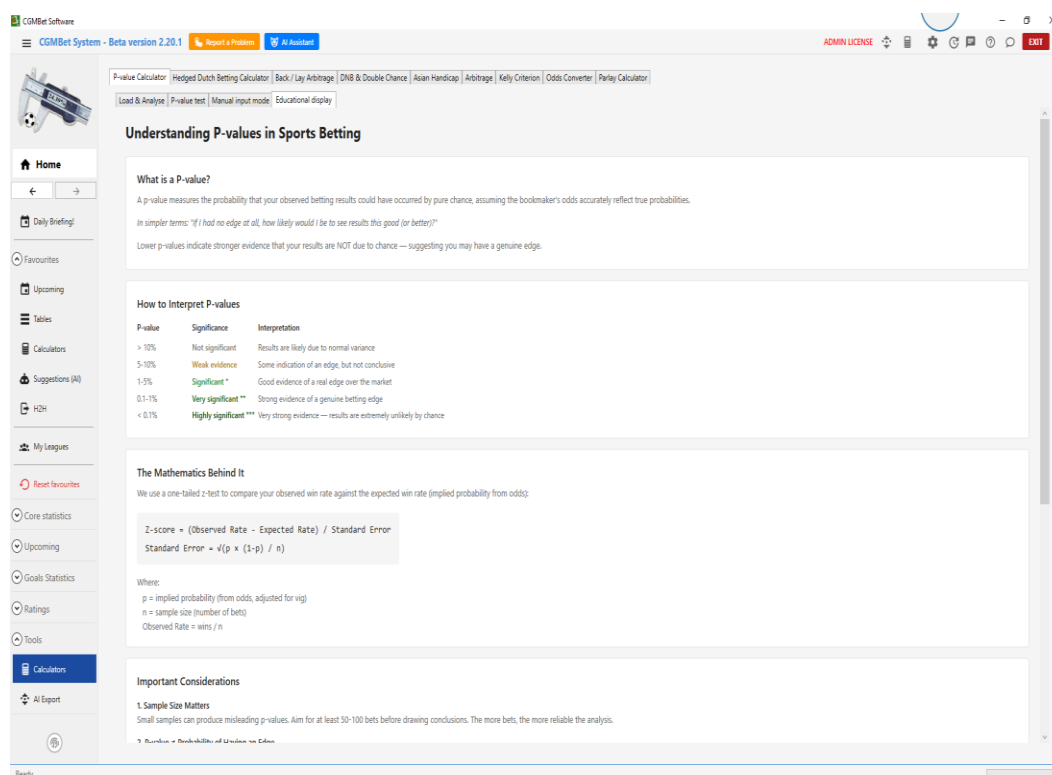


Figure 16.4 — Affichage pédagogique expliquant les concepts et l'interprétation de la valeur p

Qu'est-ce qu'une valeur p ? La valeur P mesure la probabilité que vos résultats de paris observés soient dus au pur hasard, en supposant que les cotes du bookmaker reflètent fidèlement les probabilités réelles.

Valeur p	Importance	Interprétation
> 10%	Pas significatif	Les résultats sont probablement dus à la variance normale
5 à 10 %	Preuves faibles	Quelques indices d'un avantage, mais rien de concluant.
1 à 5 %	Significatif *	Preuve convaincante d'un réel avantage concurrentiel sur le marché
0,1-1%	Très important **	Preuves solides d'un véritable avantage aux paris
< 0,1%	Très important ***	Preuves très solides — les résultats sont extrêmement improbables par hasard

Les mathématiques sous-jacentes : La calculatrice utilise un test z unilatéral pour comparer votre taux de victoire observé avec le taux attendu (la probabilité implicite des cotes).

16.2 Calculateur de paris hollandais couverts

Paris néerlandais Il s'agit de la pratique consistant à miser sur plusieurs sélections pour obtenir le même profit, quelle que soit la sélection gagnante. **Paris néerlandais couverts** s'étend ce principe en désignant des sélections principales pour générer des profits et des sélections secondaires pour se couvrir (atteindre le seuil de rentabilité) si vos sélections préférées perdent.

Hedged Dutch Betting Calculator

Dutch betting is the practice of backing more than one selection to achieve the same profit regardless of which selection wins. Hedged Dutch betting backs one or more primary selections for profit, along with secondary selections to hedge (break-even) if your preferred selections lose.

Selection	Odds (Decimal)	Primary	Secondary
1	2.10	☒	☐
2	2.75	☐	☒
3	2.30	☐	☒
4	2.05	☐	☒
5		☐	☐
6		☐	☐
7		☐	☐
8		☐	☐
9		☐	☐
10		☐	☐

Total Wager: \$ 100

Results

Recommended Stakes

Selection	Odds	Dutch Stake	Hedged Stake
1	2.10	\$27.02	\$-28.62
2	2.75	\$20.63	\$36.36
3	2.30	\$24.67	\$43.48
4	2.05	\$27.68	\$48.78

Standard Dutch Betting

Total Stake: \$100.00

Hedged Dutch Betting

Total Stake: \$100.00

Figure 16.5 — Calculateur de paris hollandais couverts avec résultats montrant la répartition des mises

Contrôle	Description
Sélection (1-10)	Saisissez les cotes décimales pour un maximum de 10 sélections.
Primaire	Cochez les cases correspondant aux sélections dont vous souhaitez tirer profit.
Secondaire	Cochez les cases pour marquer les sélections à couvrir (seuil de rentabilité en cas de gain).
Mise totale	Votre mise totale à répartir sur toutes les sélections.

Les résultats montrent deux répartitions de participation :

- **Néerlandais standard**— Un profit égal quel que soit le choix gagnant.
- **Hollandais couvert de haies**— Bénéfice si les sélections principales gagnent ; seuil de rentabilité si les sélections secondaires gagnent.

16.3 Calculateur d'arbitrage Back/Lay

Ce calculateur vous aide à décider s'il faut miser pour ou contre une sélection lorsque vous pariez sur un marché à deux résultats possibles en utilisant une plateforme de paris (par exemple, Betfair).

Figure 16.6 — Calculateur d'arbitrage Back/Lay : champs de saisie et explication

Saisir	Description
Cotes arrière (A/B)	Les cotes disponibles pour chaque sélection.
Cotes contre (A/B)	Les cotes disponibles pour parier contre chaque sélection.
Sélection sur laquelle parier	Choisissez la sélection que vous préférez (A ou B).
Montant de la mise	Montant de votre mise.
Montant à gagner	Vous pouvez également préciser le profit souhaité.

Pari retour : Vous pariez sur une sélection gagnante. Vous risquez votre mise et gagnez $(cote - 1) \times mise$ en cas de succès.

Pari contre : Vous pariez sur la défaite d'une sélection (vous tenez le rôle du bookmaker). Vous remportez la mise du parieur si la sélection perd, mais vous lui versez $(cote - 1)$ fois sa mise s'il gagne.

Calculateur DNB et Double Chance 16.4

Ce calculateur utilise les cotes standard 1X2 (Domicile/Nul/Extérieur) pour créer des marchés « Remboursement en cas de match nul » et « Double Chance » équivalents. Il est utile lorsque ces

marchés ne sont pas disponibles, ont des limites inférieures ou offrent des cotes moins avantageuses que le marché 1X2.

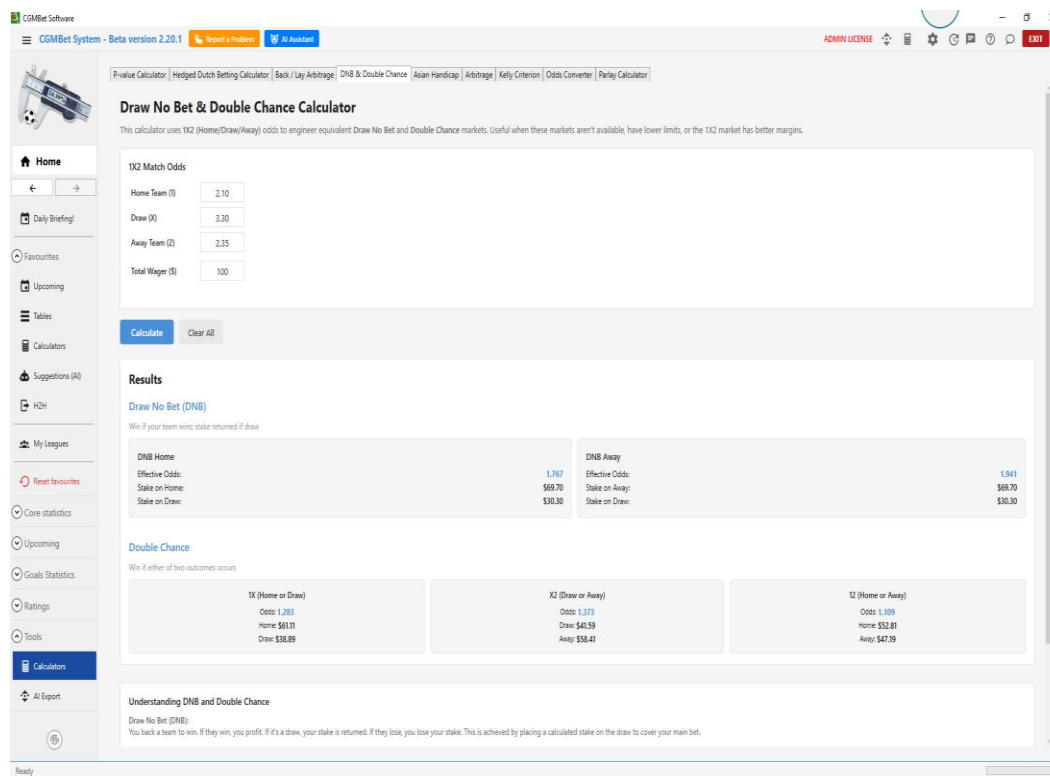


Figure 16.7 — Calculateur DNB et Double Chance affichant les cotes calculées et la répartition des mises

Pari sans match nul (DNB) : Vous pariez sur la victoire d'une équipe. Si elle gagne, vous empochez un gain. En cas de match nul, votre mise vous est remboursée. Si elle perd, vous perdez votre mise. Ce système repose sur une mise calculée sur le match nul, permettant de couvrir votre pari principal.

Double chance : Vous gagnez si l'un des deux résultats suivants se produit. Trois options sont possibles :

- **1X**(Domicile ou match nul) — Victoire si l'équipe à domicile gagne ou si le match se termine par un match nul
- **X2**(Match nul ou victoire à l'extérieur) — Victoire en cas de match nul ou de victoire de l'équipe visiteuse
- **12**(À domicile ou à l'extérieur) — Victoire si l'une des deux équipes gagne (pas de match nul)

Calculateur de handicap asiatique 16,5

Calculez les scénarios de gains et de profits pour les paris à handicap asiatique. Prend en charge les handicaps entiers, demi-handicaps et quarts de handicap.

Asian Handicap Calculator
Calculate payoff and profit scenarios for Asian Handicap bets. Supports whole, half, and quarter handicaps. Enter your bet details and a specific scoreline to see the result.

Bet Details

Your Selection: ☒ Home Team ☐ Away Team

Decimal Odds: 2.10

Handicap (Home): -1.75 (-1.5, -2.0)

Stake (\$): 100

Final Score

Home: 1 - 0 Away

Calculate **Clear All**

Result

Handicap Applied: Home -1.75
Adjusted Score: -0.8 (-0.8 from Home's perspective: -0.75)
Bet Outcome: **LOSS**
Return: \$0.00
Profit/Loss: **-\$100.00**

Quarter Handicap Breakdown

Line 1: -2.0 Return: \$0.00 Line 2: -1.5 Return: \$0.00

Understanding Asian Handicap

Whole handicaps (0, -1, +1, etc.):
If the adjusted score is a draw, stake is refunded (push/void).

Half handicaps (-0.5, +1.5, etc.):
No draws possible – you either win or lose.

Figure 16.8 — Calculateur de handicap asiatique affichant le résultat d'un pari sur un quart de ligne

Saisir	Description
Votre sélection	Choisissez l'équipe à domicile ou l'équipe visiteuse.
Cotes décimales	Les cotes de votre pari avec handicap.
Handicap (Domicile)	Sélectionnez la ligne de handicap dans la liste déroulante (-4,0 à +4,0).
Miser	Montant de votre mise.
Score final	Saisissez le résultat du match pour voir l'issue.

Types de handicap :

- **Handicaps complets**(0, -1, +1, etc.): Si le score ajusté est un match nul, la mise est remboursée (égalité/annulation).
- **Demi-handicaps**(-0,5, +1,5, etc.) : Aucun match nul possible — soit vous gagnez, soit vous perdez.
- **Handicaps trimestriels**(-0,75, +1,25, etc.) : Votre mise est répartie équitablement entre deux lignes adjacentes. Le calculateur affiche la répartition pour chaque ligne.

16.6 Calculateur d'arbitrage

Ce calculateur détermine différentes stratégies d'arbitrage lorsqu'une opportunité se présente. Il prend en charge les événements comportant jusqu'à dix sélections possibles et calcule trois stratégies différentes.

Arbitrage Calculator

This calculator determines various arbitrage strategies when an arbitrage opportunity exists. It supports events with up to ten possible selections. Three strategies are calculated:

1. Single Bet: A straight bet on your preferred (biased) selection.
2. Equal Profit: Returns the same profit regardless of outcome.
3. Free Bet: Profit if your preferred selection wins, no loss if it doesn't.

Include?	Bias	Selection	Highest Odds
☒	☒	1	
☒	☐	2	
☐	☐	3	
☐	☐	4	
☐	☐	5	
☐	☐	6	
☐	☐	7	
☐	☐	8	
☐	☐	9	
☐	☐	10	

Total Wager: \$ 100

Calculate **Clear All**

Understanding Arbitrage Betting

What is Arbitrage?
Arbitrage (or "locking") occurs when the combined implied probabilities of all outcomes is less than 100%, allowing guaranteed profit.

When is Arbitrage Possible?
If $\sum (1/Odds) < 1.0$ for all outcomes, an arbitrage opportunity exists. The lower the sum, the higher the potential profit.

Example:
If Team A has odds 2.10 and Team B has odds 2.10 at different bookmakers: $1/2.10 + 1/2.10 = 0.952$ (less than 1), so arbitrage is possible with ~5% profit.

Figure 16.9 — Calculateur d'arbitrage présentant la grille d'entrée et les explications des stratégies

Stratégie	Description
1. Pari simple	Un pari simple sur votre sélection préférée (biaisée). Gain maximal si votre choix est gagnant, perte si d'autres gagnent.
2. Égalité des profits	Le profit garanti est le même quel que soit le résultat. Véritable arbitrage.
3. Pari gratuit	Vous réalisez un profit si votre choix préféré gagne, et aucune perte (seuil de rentabilité) s'il ne gagne pas : le meilleur des deux mondes.

Quand l'arbitrage est-il possible ? Lorsque la somme des $(1/Odds)$ pour tous les résultats est inférieure à 1,0. Plus la somme est faible, plus le profit potentiel est élevé.

Exemple: Si l'équipe A a une cote de 2,10 et l'équipe B a une cote de 2,10 chez différents bookmakers : $1/2,10 + 1/2,10 = 0,952$ (moins de 1), un arbitrage est donc possible avec un profit d'environ 5 %.

Calculateur du critère de Kelly 16.7

Le critère de Kelly est une formule qui calcule la proportion optimale de votre capital à miser sur un pari à espérance de gain positive. Il maximise la croissance à long terme tout en maîtrisant le risque.

Kelly Criterion Calculator

The Kelly Criterion is a formula that calculates the optimal proportion of your bankroll to wager on a bet with positive expected value. It maximizes long-term growth while managing risk.

Inputs:

- Betting Bankroll (\$): 1000
- Decimal Odds: 2.00
- Win Probability (%): 55
- Fractional Kelly: 1.0
- Push Probability (%): 0

Results:

- Kelly %: 10.00% of bankroll
- Recommended Stake: \$100.00 amount to wager
- Expected Value: +\$10.00 per bet
- Implied Probability: 50.00%
- Edge: +5.00%

Understanding the Kelly Criterion

Formula:

$$\text{Kelly \%} = (bp - q) / b$$
 where $b = \text{decimal odds} - 1$, $p = \text{win probability}$, $q = 1 - p$

Fractional Kelly:
 Many bettors use Half Kelly (0.5) or Quarter Kelly (0.25) to reduce variance and risk of ruin.

Important:
 Kelly only works with positive expected value bets. If your edge is negative, Kelly recommends no bet.

Figure 16.10 — Calculateur du critère de Kelly illustrant le calcul de la mise optimale

Saisir	Description
Capital de paris	Votre solde total de paris.
Cotes décimales	Les cotes du bookmaker pour votre sélection.
Probabilité de victoire (%)	Votre probabilité réelle estimée de gagner (0-100).
Kelly fractionnaire	Multiplicateur de réduction des risques (1,0 = Kelly complet, 0,5 = Demi-Kelly, 0,25 = Quart de Kelly).
Probabilité de poussée (%)	Facultatif : probabilité d'un résultat nul/égal.

Les résultats comprennent :

- **Kelly %**— Le pourcentage de votre capital à miser.
- **Piquet recommandé**— Le montant exact à miser en fonction de votre budget.
- **Valeur attendue**— Votre profit attendu par pari.
- **Bord** — Votre avantage par rapport à la probabilité implicite.

Conseil: De nombreux parieurs professionnels utilisent Half Kelly (0,5) ou Quarter Kelly (0,25) pour réduire la variance et le risque de ruine tout en réalisant une bonne croissance à long terme.

⚠ Important : Kelly ne travaille qu'avec des paris à espérance de gain positive. Si votre avantage est négatif, Kelly recommande de ne pas parier.

Convertisseur de cotes 16,8

Convertissez les cotes entre six formats différents utilisés dans le monde. Saisissez une valeur dans n'importe quel champ et cliquez sur Convertir.

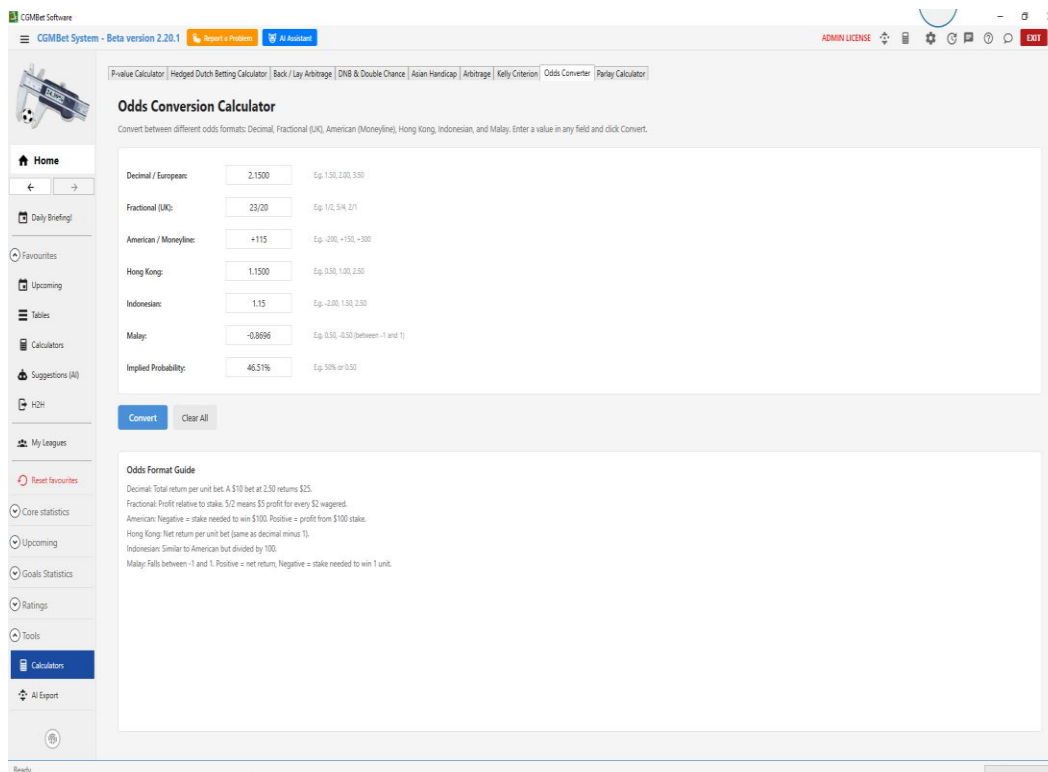


Figure 16.11 — Convertisseur de cotes montrant la conversion entre tous les formats pris en charge

Format	Description	Exemple
Décimal / Européen	Rendement total par unité de mise. Format le plus courant.	2,50
Fractionné (Royaume-Uni)	Profit par rapport à la mise. Format britannique traditionnel.	3/2
Ligne de monnaie américaine	Négatif = mise pour gagner 100 \$; Positif = profit d'une mise de 100 \$.	+150 ou -200
Hong Kong	Rendement net par unité de mise (identique à la valeur décimale moins 1).	1,50
indonésien	Similaire à l'américain, mais divisé par 100.	1,50 ou -2,00

malais	Se situe entre -1 et 1. Positif = rendement net ; Négatif = mise pour gagner 1 unité.	0,50 ou -0,67
--------	---	---------------

La calculatrice affiche également la probabilité implicite pour chaque cote saisie, indiquant le taux de gain nécessaire pour atteindre le seuil de rentabilité.

Calculateur de paris combinés 16.9

Calculez la cote combinée et les gains potentiels d'un pari combiné. Toutes les sélections doivent être gagnantes pour que le pari combiné soit rentable.

Figure 16.12 — Calculateur de paris combinés affichant un pari combiné à 4 sélections avec les rendements calculés

Saisir	Description
Miser	Votre mise totale sur le pari combiné.
Sélections 1 à 20	Saisissez les cotes décimales pour chaque étape de votre pari combiné (jusqu'à 20 sélections).

Les résultats comprennent :

- **Jambes** — Nombre de sélections dans votre pari combiné.
- **Cotes combinées** — Les cotes multipliées de toutes les sélections.

- **Retour total**— Votre gain si toutes vos sélections sont gagnantes (mise × cotes combinées).
- **Profit** — Bénéfice net (rendement total moins mise initiale).
- **Probabilité de victoire implicite**— La probabilité que toutes les sélections soient gagnantes, basée sur les cotes combinées.

16.10 Conseils pratiques

Conseil: Pour l'analyse de la valeur p , visez au moins 50 à 100 paris avant de tirer des conclusions. Les petits échantillons peuvent produire des valeurs p trompeuses.

Conseil: Lorsque vous utilisez le critère de Kelly, soyez prudent dans vos estimations de probabilité. Un excès de confiance en votre avantage conduit à des mises excessives.

Conseil: Le convertisseur de cotes est utile pour comparer rapidement les cotes des bookmakers internationaux qui utilisent des formats différents.

⚠ Important : Ces calculateurs sont fournis à titre indicatif uniquement. Faites toujours preuve de discernement et ne pariez jamais plus que ce que vous pouvez vous permettre de perdre. Les performances passées ne préjugent pas des performances futures.

17. Mes ligues et mes équipes

Les gestionnaires « Mes ligues » et « Mes équipes » vous permettent de créer des groupes personnalisés de ligues ou d'équipes que vous pouvez enregistrer et réutiliser comme filtres dans toute l'application. Au lieu de sélectionner des ligues ou des équipes individuellement à chaque fois, vous pouvez créer des groupes nommés tels que « Top 5 des ligues » ou « Équipes favorites » et les appliquer rapidement dans n'importe quelle vue prenant en charge le filtrage.

Les deux gestionnaires sont accessibles depuis le **Menu Paramètres** (dans la barre d'outils supérieure) en sélectionnant **Mes ligues** ou **Mes équipes**.

17.1 Gestionnaire de ligues

Le Gestionnaire de ligues vous permet de créer des groupes de ligues que vous analysez fréquemment ensemble. Par exemple, vous pouvez créer un groupe contenant les divisions supérieures des principaux championnats européens.

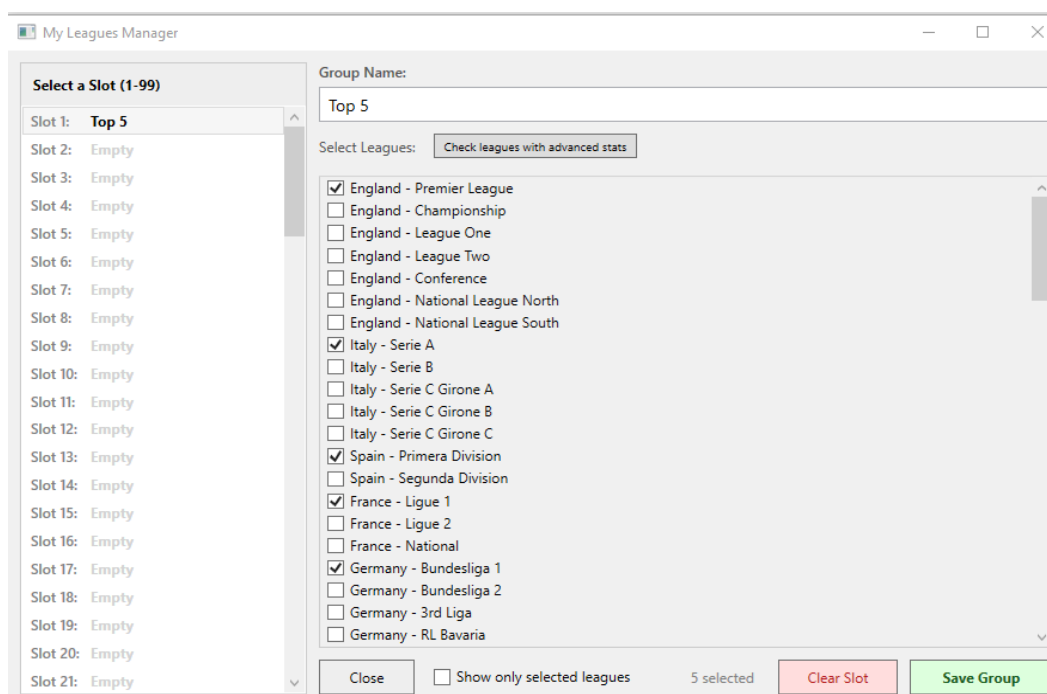


Figure 17.1 — Mon gestionnaire de ligues affichant un groupe « Top 5 » avec cinq grands championnats européens sélectionnés

17.1.1 Disposition des fenêtres

Composant	Description
-----------	-------------

Sélectionnez un emplacement (1-99)	Panneau de gauche affichant 99 emplacements disponibles. Les groupes enregistrés affichent leur nom en gras ; les emplacements vides affichent « Vide » en gris.
Nom du groupe	Champ de texte pour saisir un nom descriptif pour votre groupe de ligue.
Consultez les ligues proposant des statistiques avancées.	Bouton qui sélectionne automatiquement uniquement les ligues contenant des statistiques avancées (tirs, tirs cadrés) pour la saison en cours.
Ligues sélectionnées	Liste déroulante de toutes les ligues disponibles. Cochez la case en regard de chaque ligue que vous souhaitez inclure.
Afficher uniquement les ligues sélectionnées.	Lorsqu'elle est cochée, cette option filtre la liste pour n'afficher que les ligues que vous avez sélectionnées.
Nombre sélectionné	Affiche le nombre de ligues actuellement sélectionnées (par exemple, « 5 sélectionnées »).
Clear Slot	Supprime le groupe enregistré de l'emplacement actuel.
Groupe de sauvegarde	Enregistre la sélection actuelle dans l'emplacement sélectionné.
Fermer	Ferme la fenêtre (demande de confirmation).

17.1.2 Création d'un groupe de ligue

Pour créer un nouveau groupe de ligue :

- 1.Sélectionnez un emplacement vide dans le panneau de gauche (ou choisissez un emplacement existant à écraser).
- 2.Saisissez un nom descriptif dans le champ **Nom du groupe** champ.
- 3.Cochez les cases correspondant aux ligues que vous souhaitez inclure.
- 4.Cliquez **Groupe de sauvegarde** pour enregistrer votre sélection.

Conseil: Utilisez le bouton « Consulter les ligues avec des statistiques avancées » pour sélectionner rapidement les ligues disposant de statistiques de match détaillées, ce qui est utile pour les fonctionnalités d'analyse avancées.

17.2 Mon gestionnaire d'équipes

Le Gestionnaire d'équipes vous permet de créer des groupes d'équipes spécifiques que vous souhaitez suivre, quelle que soit la ligue dans laquelle elles évoluent. C'est utile pour suivre vos clubs préférés ou surveiller des équipes en particulier à des fins de paris.

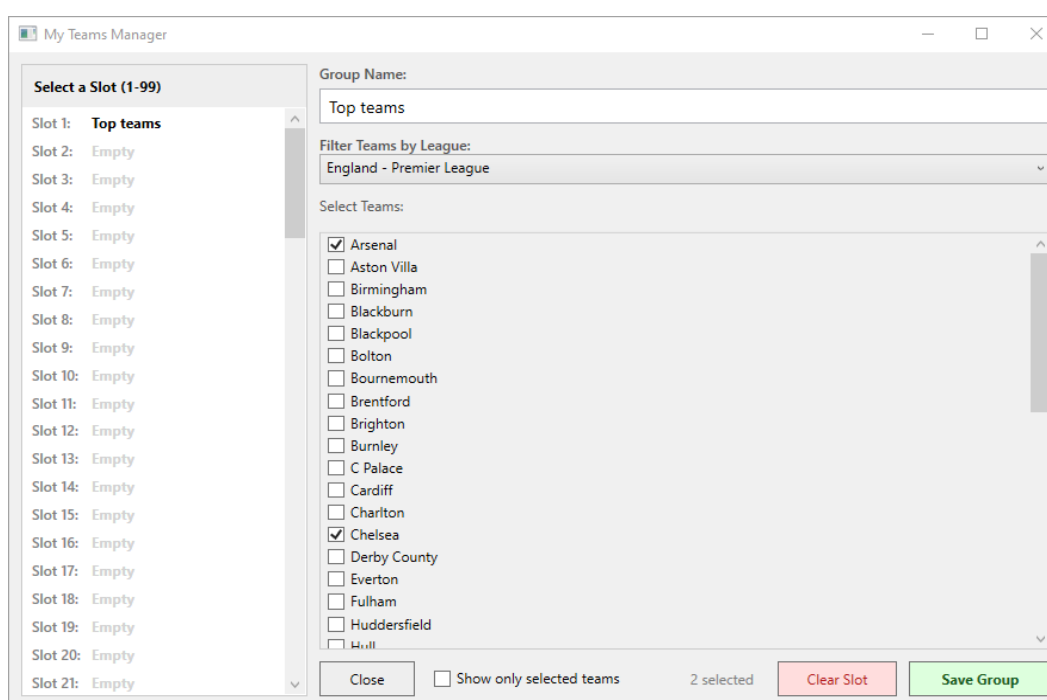


Figure 17.2 — Gestionnaire d'équipes affichant un groupe « Meilleures équipes » avec des équipes de Premier League

17.2.1 Disposition des fenêtres

Le gestionnaire Mes équipes partage la même présentation que le gestionnaire Mes ligues, avec un ajout important :

Composant	Description
Filtrer les équipes par ligue	Utilisez le menu déroulant pour filtrer la liste des équipes par ligue. Sélectionnez « Toutes les ligues » pour afficher les équipes de toutes les ligues, ou choisissez une ligue spécifique pour affiner la liste.

Sélectionner les équipes	Liste déroulante des équipes correspondant à votre filtre de ligue. Cochez la case en regard de chaque équipe que vous souhaitez inclure.
Afficher uniquement les équipes sélectionnées.	Une fois cochée, cette option affiche toutes vos équipes sélectionnées, quel que soit le filtre de ligue — utile pour passer en revue votre sélection complète.

17.2.2 Création d'un groupe d'équipe

Pour créer un nouveau groupe d'équipe :

1. Sélectionnez un emplacement vide dans le panneau de gauche.
2. Saisissez un nom descriptif dans le champ **Nom du groupe** champ.
3. Utilisez le **Filtrer les équipes par ligue** Menu déroulant pour sélectionner une ligue.
4. Cochez les cases correspondant aux équipes que vous souhaitez inclure.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour ajouter des équipes d'autres ligues.
6. Cliquez **Groupe de sauvegarde** pour enregistrer votre sélection.

Conseil: Cochez la case « Afficher uniquement les équipes sélectionnées » pour revoir toutes les équipes que vous avez sélectionnées dans différentes ligues avant d'enregistrer.

17.3 Utiliser vos groupes

Une fois vos groupes « Mes ligues » ou « Mes équipes » créés, ils apparaissent dans les menus déroulants de filtrage des ligues de toute l'application. Recherchez les sections intitulées :

- --- **Mes ligues** --- Affiche vos groupes de ligue enregistrés
- --- **Mes équipes** --- Affiche vos groupes d'équipe enregistrés

Vos groupes sont disponibles dans ces vues :

Voir	Comment les groupes sont utilisés
A.G.S. (Suggestions)	Filtrez la liste des suggestions pour n'afficher que les matchs des ligues que vous avez sélectionnées ou impliquant les équipes que vous avez sélectionnées.
Tables	Afficher les classements et les statistiques de vos groupes de ligues enregistrés.
Prochain	Filtrez les matchs à venir pour n'afficher que ceux de vos ligues ou impliquant vos équipes.
Note V	Analysez les évaluations des équipes au sein de vos groupes enregistrés.

Statistiques des buts	Consultez les statistiques des buts filtrées par votre ligue ou votre groupe d'équipes.
-----------------------	---

17.4 Gestion des groupes

17.4.1 Modification d'un groupe

Pour modifier un groupe existant :

- 1.Sélectionnez l'emplacement contenant le groupe que vous souhaitez modifier.
- 2.Les sélections actuelles seront chargées automatiquement.
- 3.Apportez vos modifications (ajoutez ou supprimez des éléments, renommez le groupe).
- 4.Cliquez **Groupe de sauvegarde** pour enregistrer vos modifications.

17.4.2 Suppression d'un groupe

Pour supprimer un groupe enregistré :

- 1.Sélectionnez l'emplacement contenant le groupe.
- 2.Cliquez **Clear Slot**.
- 3.Confirmerez la suppression lorsque le système vous y invite.

17.5 Conseils pratiques

Conseil: Créez un groupe de ligues « Top 5 » comprenant la Premier League anglaise, la Liga espagnole, la Serie A italienne, la Bundesliga allemande et la Ligue 1 française pour un accès rapide aux principaux championnats européens.

Conseil: Créez des groupes d'équipes en fonction de vos priorités de paris, comme « Favoris à domicile » ou « Candidats à la promotion », pour filtrer rapidement les matchs pertinents.

Conseil: Vos groupes sont enregistrés dans votre base de données locale et seront inclus lors de la création d'une sauvegarde. Utilisez la fonction Sauvegarde (Paramètres → État de la sauvegarde) pour préserver vos groupes.

⚠ Important : Les modifications apportées aux groupes sont immédiatement prises en compte dans les listes déroulantes des filtres. Si une vue utilisant le groupe est ouverte, vous devrez peut-être resélectionner le groupe pour afficher les résultats mis à jour.

18. Préférences

La fenêtre Préférences vous permet de personnaliser le comportement de l'application et l'affichage des informations. Les paramètres sont organisés en six onglets, chacun contrôlant un aspect différent de l'application.

La fenêtre Préférences est accessible depuis **Menu Paramètres** (dans la barre d'outils supérieure) en sélectionnant **Préférences générales**.

La fenêtre comporte des onglets verticaux à gauche. Cliquez sur un onglet pour afficher et modifier ses paramètres. Les modifications ne seront prises en compte qu'après avoir cliqué sur le bouton Enregistrer.

18.1 Fuseau horaire

L'onglet Fuseau horaire vous permet de définir votre fuseau horaire local afin que tous les horaires de coup d'envoi des matchs s'affichent correctement pour votre emplacement.

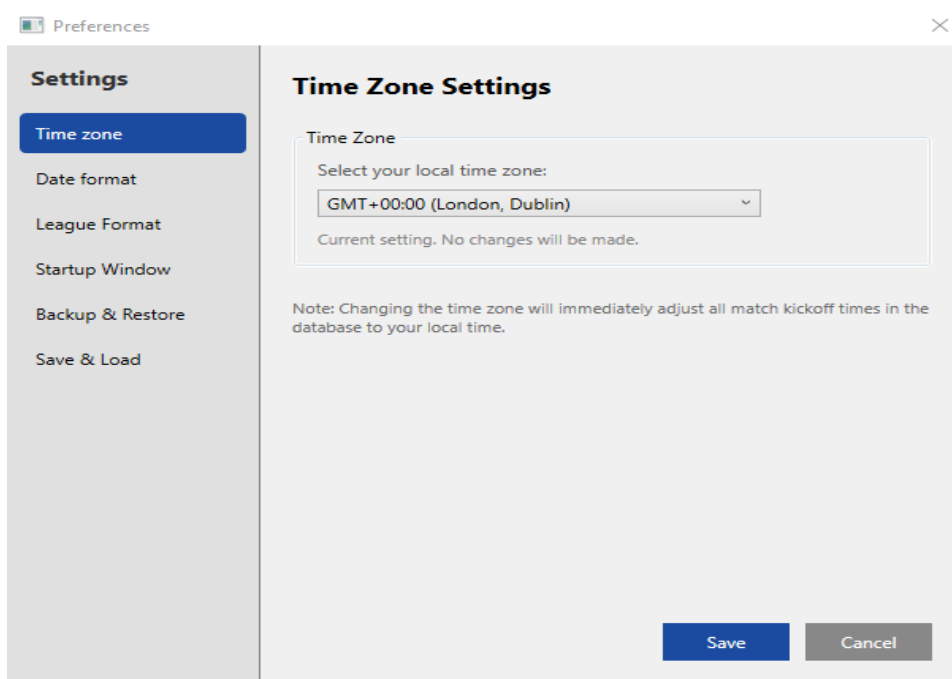


Figure 18.1 — Onglet Paramètres du fuseau horaire

Contrôle	Description
Menu déroulant du fuseau horaire	Sélectionnez votre fuseau horaire local dans la liste. Les options vont de GMT-12:00 (Baker Island) à GMT+14:00 (Line Islands), couvrant tous les fuseaux horaires du monde, y compris les décalages d'une demi-heure tels que GMT+05:30 (Mumbai).

Message d'état	Indique si des modifications seront apportées. Affiche « Paramètre actuel. Aucune modification ne sera apportée. » si vous sélectionnez votre fuseau horaire actuel, ou indique le décalage (par exemple : « Tous les horaires de coup d'envoi seront avancés de 2 h »).
----------------	--

⚠ Important : Lorsque vous enregistrez un changement de fuseau horaire, tous les horaires de coup d'envoi des matchs dans la base de données sont immédiatement mis à jour. Cette conversion est ponctuelle : le système mémorise votre fuseau horaire et n'effectuera plus de nouveau réglage lors des prochains démarrages.

Exemple: Si vous êtes à Paris (GMT+01:00) et que la base de données affiche une correspondance à 15h00 GMT, le passage à votre fuseau horaire l'affichera à 16h00.

18.2 Format de date

L'onglet Format de date contrôle la façon dont les dates sont affichées dans toute l'application, y compris les listes de matchs, les tableaux statistiques et les rapports.

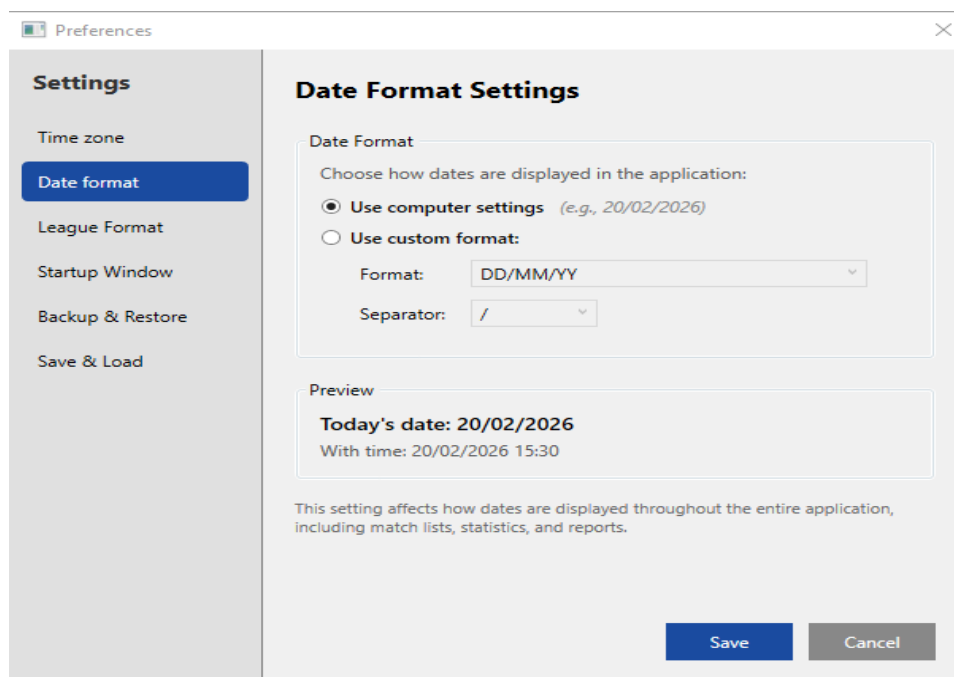


Figure 18.2 — Onglet Paramètres de format de date avec aperçu

Contrôle	Description
Utiliser les paramètres de l'ordinateur	Utilise les paramètres régionaux de Windows pour formater les dates. Le format actuel est affiché en italique gris (par exemple, « 20/02/2026 »).
Utiliser un format personnalisé	Permet la sélection manuelle du format de date et du séparateur.

Menu déroulant Format	Choisissez l'ordre du jour, du mois et de l'année. Options : JJ/MM/AA, MM/JJ/AA, AA/MM/JJ, JJ/MM/AAAA, MM/JJ/AAAA, AAAA/MM/JJ.
Menu déroulant Séparateur	Choisissez le caractère entre les composants de la date : / (barre oblique), . (point) ou - (trait d'union).
Section Aperçu	Affiche comment la date et l'heure du jour apparaîtront avec le format sélectionné.

Explication des codes de format :

- **DD**— Jour à deux chiffres (01-31)
- **MM**— Mois à deux chiffres (01-12)
- **AA**— Année à deux chiffres (par exemple, 26 pour 2026)
- **AAAA**— Année à quatre chiffres (par exemple, 2026)

18.3 Format de ligue

L'onglet Format de la ligue contrôle la façon dont les noms des ligues apparaissent dans la colonne Ligue dans toutes les vues de l'application.

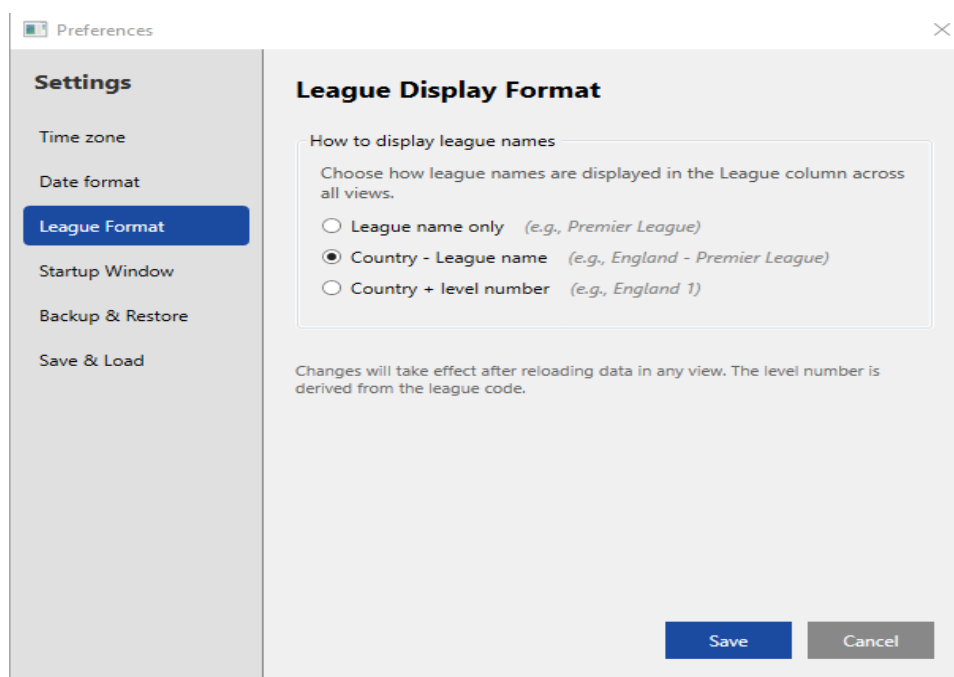


Figure 18.3 — Paramètres du format d'affichage de la ligue

Option	Exemple	Description
--------	---------	-------------

Nom de la ligue uniquement	Premier League	Affiche uniquement le nom de la ligue, sans information sur le pays. Format le plus court, idéal si vous travaillez principalement avec un seul pays.
Pays - Nom de la ligue	Angleterre - Premier League	Affiche le pays suivi du nom de la ligue — le format le plus clair pour identifier les ligues dans plusieurs pays.
Pays + numéro de niveau	Angleterre 1	Indique le pays et le niveau de division – le format le plus compact pour une identification rapide du niveau de la ligue.

Conseil: Le format « Pays + numéro de niveau » est dérivé du code de la ligue dans la base de données. Le niveau 1 correspond à la première division, le niveau 2 à la deuxième division, et ainsi de suite.

Note: Les modifications prennent effet après le rechargement des données dans n'importe quelle vue. Il peut être nécessaire d'actualiser la page ou de quitter la page puis d'y revenir pour voir le nouveau format.

18.4 Départ-fenêtre supérieure

L'onglet Fenêtre de démarrage contrôle l'apparence de la fenêtre de l'application au lancement du programme et détermine si le résumé quotidien s'affiche automatiquement.

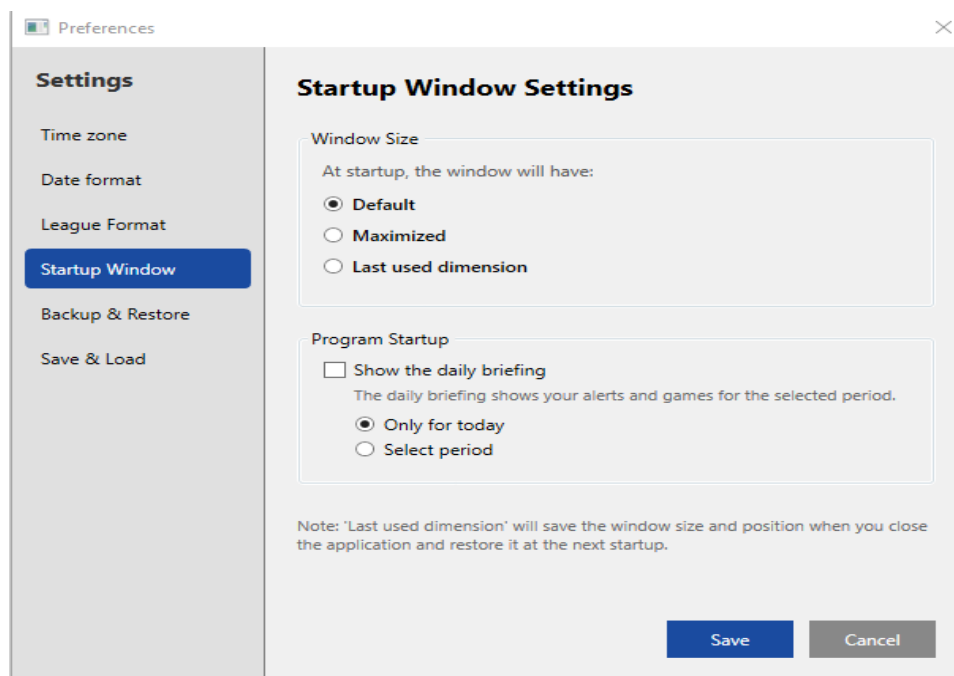


Figure 18.4 — Paramètres de la fenêtre de démarrage

18.4.1 Taille de la fenêtre

Option	Description
Défaut	Ouvre la fenêtre à une taille standard, centrée sur l'écran.
Optimisé	Ouvre la fenêtre en mode plein écran (maximisé).
Dernière dimension utilisée	Elle mémorise la taille et la position de votre fenêtre lorsque vous fermez l'application et les rétablit exactement au prochain démarrage.

18.4.2 Démarrage du programme

Contrôle	Description
Présentez le briefing quotidien.	Si cette option est activée, la fenêtre « Résumé quotidien » s'affiche automatiquement au démarrage de l'application. Ce résumé présente vos alertes et vos matchs pour la période sélectionnée.
Aujourd'hui seulement	Le résumé quotidien ne présentera que les matchs et alertes du jour.
Sélectionner la période	Permet de spécifier une plage de dates personnalisée pour le briefing quotidien à l'aide des champs De/À (par exemple, -1 à +1 affiche la période d'hier à demain).

Conseil: Utilisez l'option « Sélectionner une période » avec une plage comme -1 à +3 pour voir les résultats d'hier ainsi que les matchs des prochains jours dans votre résumé quotidien.

18.5 Sauvegarde et restauration

L'onglet Sauvegarde et restauration permet de configurer comment et où les données de votre application sont sauvegardées.

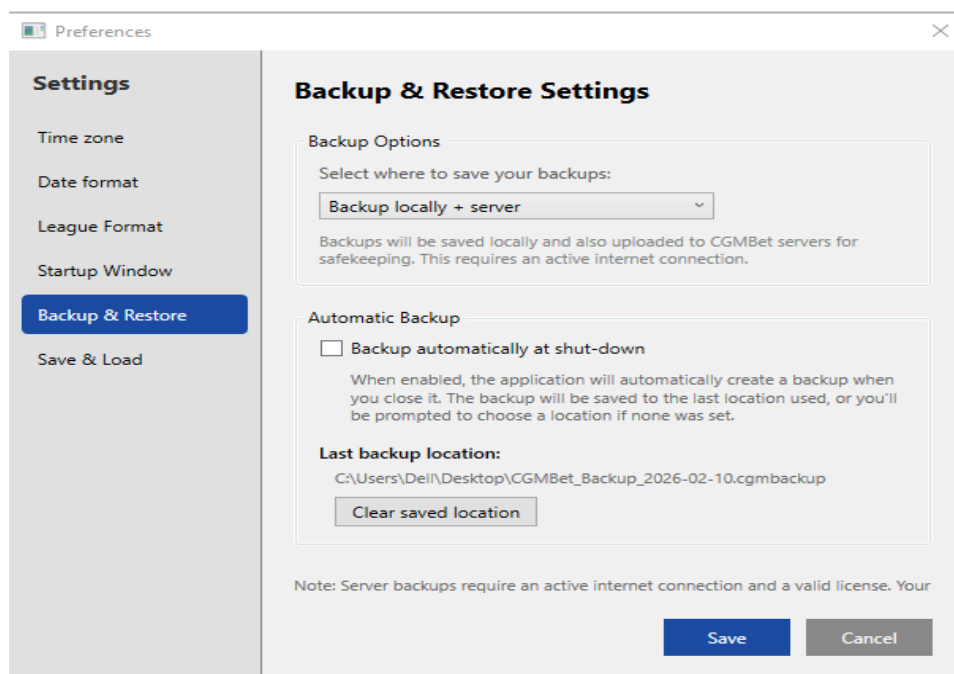


Figure 18.5 — Paramètres de sauvegarde et de restauration

18.5.1 Options de sauvegarde

Option	Description
Sauvegarde locale	Enregistre les fichiers de sauvegarde dans un dossier de votre choix sur votre ordinateur – aucune connexion Internet n'est requise.
Sauvegarde locale + serveur	Enregistre les fichiers de sauvegarde localement ET télécharge une copie chiffrée sur les serveurs de CGMBet pour les conserver en toute sécurité. Nécessite une connexion Internet active et une licence valide.

18.5.2 Sauvegarde automatique

Contrôle	Description
Sauvegarde automatique à l'arrêt	Une fois activée, l'application crée automatiquement une sauvegarde à chaque fermeture. La sauvegarde est enregistrée au dernier emplacement utilisé ; si aucun emplacement n'a été défini, vous serez invité à en choisir un.
Dernier emplacement de sauvegarde	Affiche le chemin d'accès à votre sauvegarde la plus récente.
Effacer l'emplacement enregistré	Supprime l'emplacement de sauvegarde enregistré. La prochaine sauvegarde automatique vous invitera à choisir un nouvel emplacement.

Conseil: Activez la sauvegarde automatique à l'arrêt pour plus de tranquillité d'esprit. Vos ligues, vos équipes, vos systèmes enregistrés et autres personnalisations seront conservés même si vous devez réinstaller l'application.

⚠ Important : Les sauvegardes serveur nécessitent une licence valide et une connexion internet. Vos données sont chiffrées avant d'être téléchargées sur les serveurs de CGMBet.

18.6 Sauvegarder et charger

L'onglet Enregistrer et Charger contrôle le comportement d'un module doté d'un système de configuration Enregistrer/Charger lors de son ouverture.

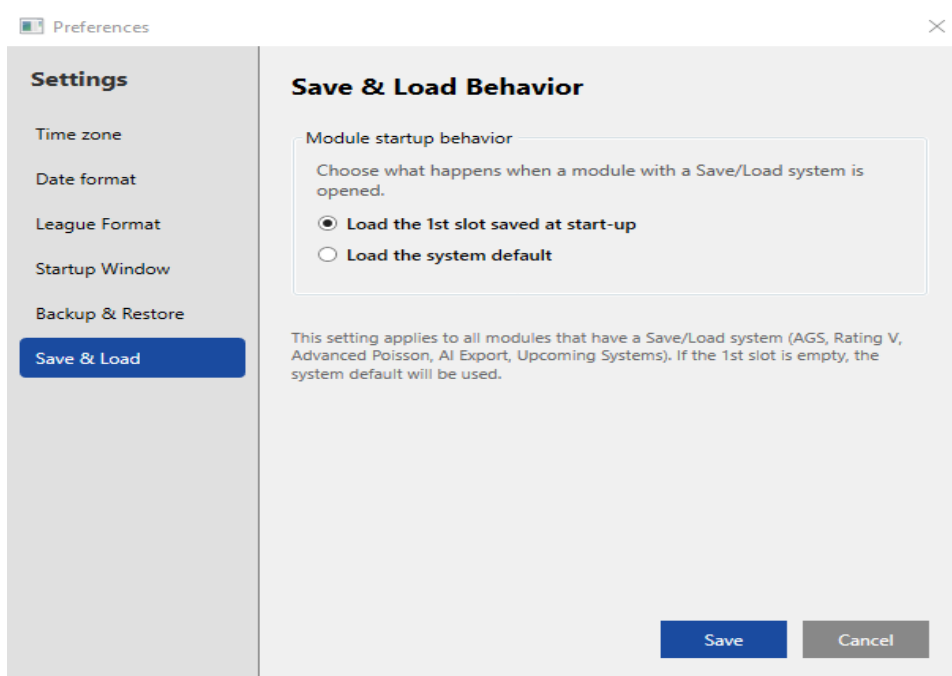


Figure 18.6 — Paramètres de comportement d'enregistrement et de chargement

Option	Description
Charger le premier emplacement sauvegardé au démarrage.	Lorsque vous ouvrez un module, il charge automatiquement la configuration enregistrée dans l'emplacement 1. Si l'emplacement 1 est vide, la configuration par défaut du système est utilisée.
Charger les paramètres système par défaut.	Lorsque vous ouvrez un module, il démarre toujours avec la configuration par défaut, en ignorant tous les emplacements enregistrés.

Ce paramètre s'applique aux modules suivants :

- **A.G.S. (Suggestions)**— Paramètres de filtrage et d'affichage
- **Note V**— Paramètres de calcul de la notation
- **Poisson avancé**— Paramètres du modèle statistique
- **Exportation d'IA**— Exporter la configuration et les invites
- **Systèmes à venir**— Critères de filtrage des correspondances

Conseil: Si vous avez une configuration préférée pour un module, enregistrez-la dans l'emplacement 1 et activez l'option « Charger le 1er emplacement enregistré au démarrage » pour qu'elle soit automatiquement appliquée à chaque ouverture de ce module.

18.7 Enregistrement de vos préférences

Après avoir effectué des modifications dans un onglet, vous devez cliquer sur l'un des boutons situés en bas de la fenêtre :

Bouton	Description
Sauvegarder	Applique toutes les modifications à tous les onglets et ferme la fenêtre. Un message de confirmation indique les paramètres mis à jour.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la fenêtre. Aucun paramètre n'est modifié.

Conseil: Vous pouvez effectuer des modifications dans plusieurs onglets avant de cliquer sur Enregistrer ; toutes les modifications seront appliquées simultanément.