

CGMBet26-System

Fußballanalyse-Software

Leistungsstarkes Werkzeug für erfahrene Wettkunden.

Benutzerhandbuch

Version 2.16 — Saison 2025/2026
Februar 2026

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
1. Erste Schritte	8
1.1 Installation	8
1.2 Lizenzaktivierung.....	8
1.3 Freier Modus.....	9
1.4 Zurücksetzen Ihrer Lizenz.....	9
1.5 Übersicht der Hauptschnittstelle	10
1.5.1 Symbolleistenschaltflächen	10
1.5.2 Einstellungsmenü	11
1.5.3 Navigations-Seitenleiste	12
2. Tabellen.....	14
2.1 Ligatabelle und Filter.....	14
.....	14
2.2 Ergebnisse der Mannschaft.....	16
2.3 Form der Teams	17
2.4 Ligastatistik	19
3. H2H (Direkter Vergleich)	21
3.1 Teamauswahl und globale Filter	21
3.2 Registerkarte „Ergebnisse“	22
3.2.1 Spielliste	22
3.2.2 Plattenfilter	23
3.2.3 Statistische Zusammenfassung.....	24
3.3 Registerkarte „Ziele“	25
3.3.1 Spielliste mit Torzeitleiste	26
3.3.2 Filter für die Registerkarte „Ziele“	26
3.3.3 Torverteilungsdiagramme.....	26
4. Statistik.....	28
4.1 Liga- und Mannschaftsauswahl.....	28
4.2 Registerkarte „Ligen“	28
4.3 Registerkarte „Teams“	30
4.4.1 Anzeigemodus.....	32
4.5 Export.....	32

5. Demnächst	33
5.1 Allgemeiner Überblick.....	33
5.1.1 Top-Filter.....	34
5.1.2 Spalten im Raster abgleichen.....	34
5.1.3 Untere Symbolleiste.....	35
5.2 Systemregisterkarten-Panel.....	36
5.2.1 Registerkartenkonfigurationsoptionen.....	37
5.3 Berechnung einer Spalte – Schritt-für-Schritt-Beispiel	39
5.4 Filterabschnitt	40
5.5 Benutzerdefinierter Spaltenformel-Editor	40
5.6 Speicher-/Ladesystem.....	42
5.7 Kontextmenü „Match“ (Rechtsklick).....	43
6. Benachrichtigungsmanager	44
6.1 Allgemeiner Überblick.....	44
6.1.1 Liste der Alarmslots.....	44
6.1.2 Konfigurationsfeld.....	45
6.2 Bedingungen	45
6.2.1 Heim- und Auswärtsmannschaftsbedingungen.....	45
6.2.2 Filterquoten	46
6.2.3 Kommentare	46
6.3 Einstellungen kombinieren	47
6.4 Aktionstasten	47
6.5 Warnmeldungen in Aktion.....	48
7. Vorschläge (KI)	50
7.1 Kopfzeile und Steuerelemente	50
7,2 Filterleiste	51
7.3 Vorhersageraster	51
7,4 Gesamtvertrauen (Sterne)	52
7.5 Farbcodierung.....	52
7.6 Wertwettenerkennung	53
7.7 Tooltips.....	53
8. A.G.S. (Advanced Goals Statistics)	54
8.1 Linke Bedienoberfläche – Konfiguration.....	55
8.1.1 Liga / Team.....	55
8.1.2 Reichweite.....	56

8.1.3 Teams & ELO	56
8.1.4 Filter	56
8.1.5 Bedingungslogik	57
8.1.6 Aktualisieren und Zurücksetzen.....	58
8.2 Mittleres Bedienfeld – Filter- und Spieleraster.....	58
8.2.1 Filter-Symbolleiste	58
8.2.2 Tab Bar	59
8.2.3 Spielraster	59
8.2.4 Statistik-Fußzeile	59
8.3 Rechte Spalte – Marktstatistik	60
8.3.1 Berechnungsmodus	61
8.3.2 Zeitraum.....	61
8.3.3 Ergebnistabelle.....	61
8.3.4 Spaltendefinitionen.....	62
8.4 Untere Symbolleiste.....	63
9. Torstatistik	64
9.1 Spielauswahl (Obere Leiste).....	64
9.2 Registerkartenverwaltung.....	65
9.3 Filtersteuerung (Zeile 1).....	66
9.4 Anzeigeoptionen (Zeile 2)	66
9.5 Das Datenraster	67
9.5.1 Marktkategorien	67
9.6 Bedienelemente unten	68
9.6.1 Live-Spielsteuerung (Erste Reihe)	68
9.6.2 Datenquelle und Hervorhebung (Zweite Zeile)	68
9.7 Wie man das Raster liest.....	69
9.8 Speicher-/Ladesystem.....	69
9.9 Praktische Tipps	69
10. Punkteentwicklung	70
10.1 Spielauswahl und Tab-Verwaltung	70
10.2 Filtersteuerung.....	70
10.2.1 Zeile 1 – Liga, Teams und erweiterte Filter	70
10.2.2 Zeile 2 – Datenquelle und Minutenbereich	71
10.3 Grafische Baumstruktur (Registerkarte 1)	71
10.3.1 Obere Zusammenfassungleiste	72

10.3.2 Linkes Filterpanel	72
10.3.3 Das Baumdiagramm	72
10.3.4 Korrekter Punktestreifen	73
10.4 Baumansicht (Registerkarte 2).....	73
10.5 Diagramm — Hauptpfad (Registerkarte 3)	74
10.6 Diagramm — Vollständig (Registerkarte 4)	75
10.7 Ergebnistabelle (rechte Spalte).....	76
10.7.1 Berechnungsmodus	77
10.7.2 Marktgruppen	77
10.7.3 Spaltendefinitionen.....	77
10.8 Bedienelemente unten	78
10.9 Praktische Tipps	78
11. Poisson	79
11.1 Erwartete Ziele und Korrekturen (Obere Leiste)	80
11.1.1 Erwartete Tore	80
11.1.2 Korrekturen	80
11.2 Die Anzahl der Tore (Tabelle 1).....	81
11.3 Zeilen und Summen (Tabelle 2)	81
11.4 Richtige Punktzahl (Tabelle 3).....	82
11.5 Navigation von Upcoming.....	82
12. Erweiterte Poisson-Funktion.....	83
12.1 Steuerelement-Symbolleiste (Zeile 0).....	84
12.2 xG Formel-Builder (Zeile 1)	84
12.2.1 Formelbestandteile	84
12.2.2 Formelsyntax.....	85
12.2.3 Wie xG berechnet wird	86
12.3 Aktualisierung und Anpassung (Zeile 2).....	86
12.4 Das Datenraster (Zeile 3)	86
12.4.1 Feste Spalten.....	87
12.4.2 Marktgruppenspalten	87
12.5 Untere Symbolleiste (Zeile 6).....	87
12.6 Rechte Seitenleiste – Hervorhebungs- und Filtersteuerung.....	88
12.6.1 Hervorhebung	89
12.6.2 Filter	89
12.7 Rechte Seitenleiste – Marktstatistik	89

13. Bewertung V.....	91
13.1 Steuerelement-Symboleiste (Zeile 0).....	91
13.2 Wie Rating V Wahrscheinlichkeiten berechnet	92
13.3 Das Datenraster (Zeile 2)	93
13.3.1 Feste Spalten.....	93
13.3.2 Marktspalten.....	93
13.4 Untere Symboleiste (Zeile 3).....	94
13.5 Rechte Seitenleiste – Hervorheben & Steuerelemente anzeigen	94
13.5.1 Stichprobengrößenfilter.....	95
13.5.2 Prozentuale Hervorhebung.....	95
13.5.3 Hervorhebung von Rückwerten	95
13.5.4 Hervorhebung des Lay-Wertes	95
13.5.5 Legend.....	96
13.6 Tipps zur praktischen Anwendung.....	96
16.1 P-Wert-Rechner	109
16.1.1 Belastung & Analyse	109
16.1.2 P-Wert-Test.....	111
16.1.3 Manueller Eingabemodus	112
16.1.4 Lehrdisplay	113
16.2 Hedged Dutch Wettrechner.....	114
16.3 Back-/Lay-Arbitrage-Rechner.....	115
16.4 DNB & Doppelchance-Rechner	116
16.5 Asiatischer Handicap-Rechner	117
16.6 Arbitrage-Rechner.....	118
16.7 Kelly-Kriterium-Rechner.....	119
16.8 Quoten-Umrechner.....	121
16.9 Parlay-Rechner	122
16.10 Praktische Tipps	123
17.1 Mein Liga-Manager	124
17.1.1 Fensterlayout	124
17.1.2 Bildung einer Liga-Gruppe	125
17.2 Mein Teams-Manager.....	126
17.2.1 Fensterlayout	126
17.2.2 Erstellen einer Teamgruppe.....	126
17.3 Nutzung Ihrer Gruppen	127

17.4 Gruppenmanagement.....	127
17.4.1 Bearbeiten einer Gruppe	127
17.4.2 Löschen einer Gruppe	128
17.5 Praktische Tipps	128
18.1 Zeitzone.....	129
18.2 Datumsformat.....	130
18.3 Ligaformat	131
18.4.1 Fenstergröße	132
18.4.2 Programmstart.....	133
18.5 Datensicherung und Wiederherstellung.....	133
18.5.1 Sicherungsoptionen	134
18.5.2 Automatische Datensicherung.....	134
18.6 Speichern & Laden	135
18.7 Speichern Ihrer Einstellungen	136

Hinweis: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Inhaltsverzeichnis oben und wählen Sie „Feld aktualisieren“, um die Seitenzahlen nach der Bearbeitung zu aktualisieren.

1. Erste Schritte

Dieses Kapitel behandelt die Installation, Aktivierung und den ersten Start des CGMBet-Systems. Egal, ob Sie einen Lizenzschlüssel besitzen oder die Software im kostenlosen Modus testen möchten – dieser Abschnitt hilft Ihnen beim Einstieg.

1.1 Installation

So installieren Sie das CGMBet-System auf Ihrem Computer:

1. Laden Sie die neueste Installationsdatei von der offiziellen CGMBet-Website herunter.
2. Führen Sie das Installationsprogramm aus (**CGMBetSetup.exe**) und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Wählen Sie Ihr Installationsverzeichnis oder übernehmen Sie den Standardpfad.
4. Sobald die Installation abgeschlossen ist, starten Sie das CGMBet-System über die Desktopverknüpfung oder das Startmenü.

Systemvoraussetzungen: Windows 10 oder höher, .NET 8.0 Runtime (im Installationsprogramm enthalten) und eine aktive Internetverbindung zur Lizenzaktivierung und Datenaktualisierung.

1.2 Lizenzaktivierung

Beim ersten Start zeigt das CGMBet-System ein Aktivierungsdiaologfeld an, in dem Sie zur Eingabe Ihres Lizenzschlüssels aufgefordert werden. Wenn Sie eine Lizenz erworben haben, geben Sie den Ihnen zugesandten Schlüssel ein und klicken Sie auf „Aktivieren“. **Lizenz aktivieren** Die Software überprüft Ihren Schlüssel auf dem Server und schaltet die Funktionen frei, die Ihrer Lizenzstufe entsprechen.

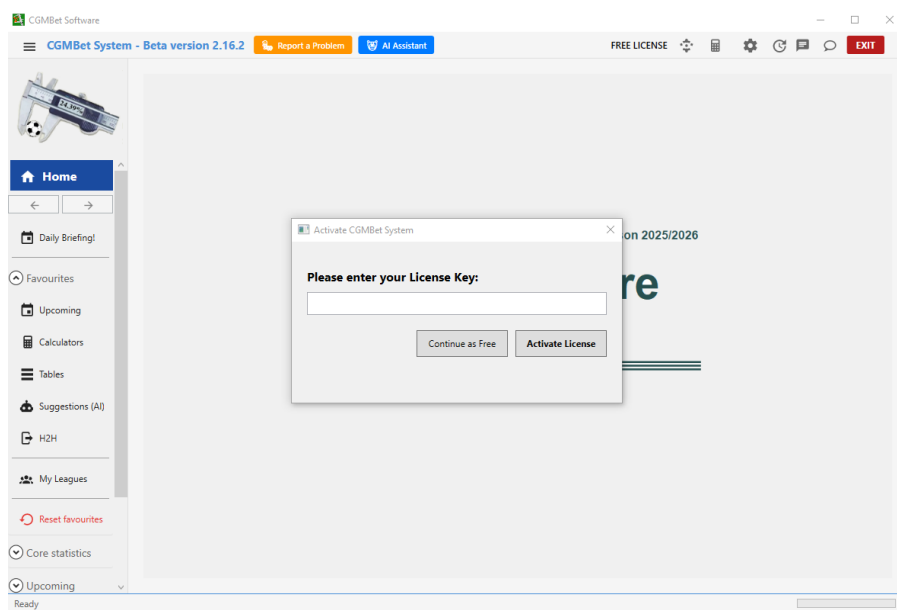


Abbildung 1.1 – Dialog zur Lizenzaktivierung beim ersten Start

CGMBet System bietet mehrere Lizenzstufen an, die jeweils unterschiedliche Funktionsumfänge freischalten:

Lizenzstufe	Beschreibung
Frei	Grundlegender Zugriff auf Kernstatistiken, Tabellen und eingeschränkter Ligazugriff.
VIP	Alles außer den Funktionen, die nur in VIP Plus verfügbar sind.
VIP Plus	Alles aus dem VIP-Paket, plus benutzerdefinierte Spaltenformeln, vollständiger Export, KI-Export, Server-Backups und weitere Premium-Funktionen, die das CGMBet-Team in Zukunft implementieren wird.

1.3 Freier Modus

Wenn Sie keinen Lizenzschlüssel besitzen, können Sie hier klicken. **Kostenlos fortfahren** Um die Software im kostenlosen Modus zu nutzen, haben Sie Zugriff auf grundlegende Statistiken, Ligatabellen und Basisfunktionen für die zweite Liga. So können Sie die Software vor dem Kauf einer Lizenz ausprobieren. Erweiterte Funktionen wie KI-Vorschläge, der erweiterte Poisson-Rechner, erweiterte Exportoptionen und benutzerdefinierte Spaltenformeln sind in diesem Modus jedoch eingeschränkt.

1.4 Zurücksetzen Ihrer Lizenz

Wenn Sie Ihren Lizenzschlüssel ändern müssen (z. B. nach einem Lizenz-Upgrade), können Sie ihn innerhalb der Anwendung zurücksetzen. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. **Einstellungen** Menü (⚙️-Symbol in der Symbolleiste) und auswählen **Lizenz zurücksetzen** Die Anwendung wird geschlossen. Beim nächsten Start erscheint erneut der Aktivierungsdialog, in dem Sie Ihren neuen Lizenzschlüssel eingeben können.

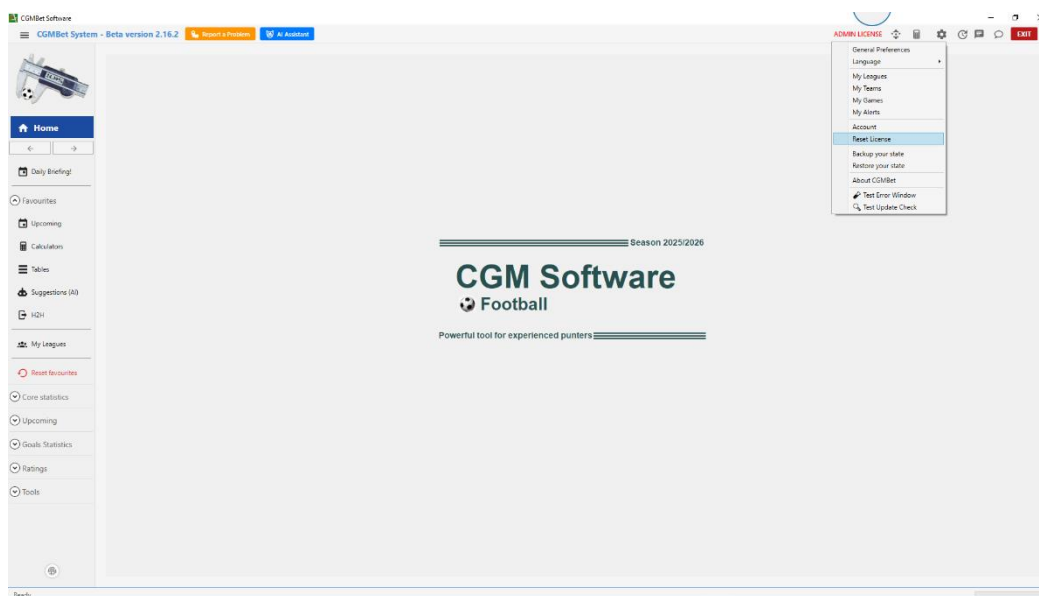


Abbildung 1.2 — Zurücksetzen der Lizenz.

1.5 Übersicht der Hauptschnittstelle

Nach der Aktivierung wird das Hauptfenster der Anwendung angezeigt. Die Benutzeroberfläche ist in eine Navigationsleiste auf der linken Seite, einen Inhaltsbereich in der Mitte und eine Symbolleiste am oberen Rand unterteilt.

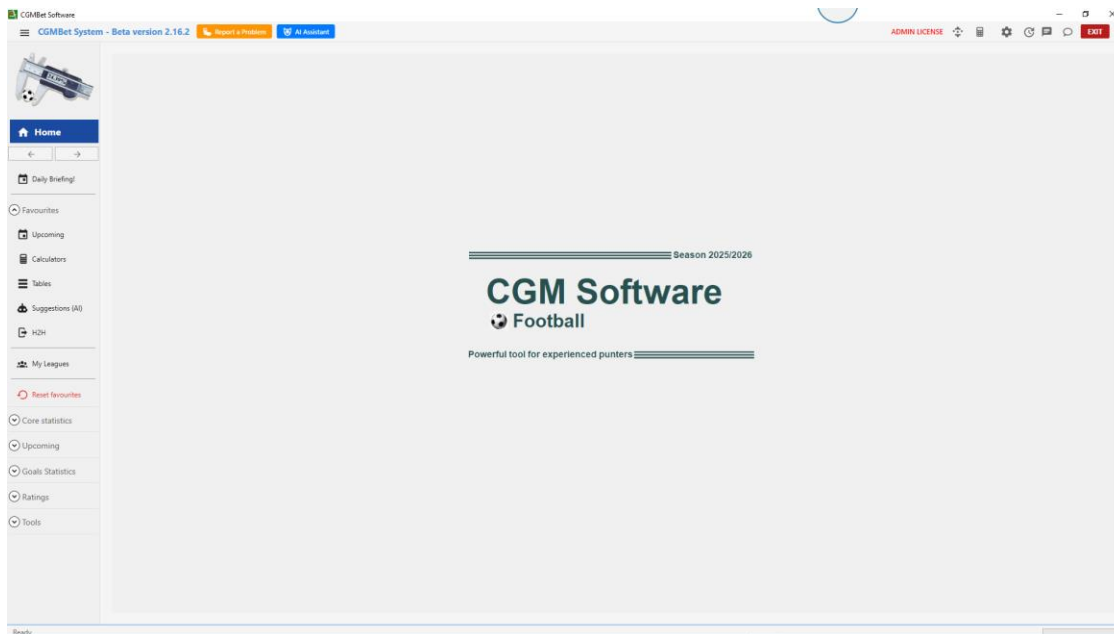


Abbildung 1.3 – Hauptschnittstelle des CGMBet-Systems

1.5.1 Symbolleistenschaltflächen

Die Symbolleiste oben rechts im Fenster bietet schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen:

Taste	Beschreibung
Problem melden	Öffnet einen Dialog, um Fehler oder Probleme direkt an das Entwicklerteam zu melden.
KI-Assistent	Startet den KI-gestützten Assistenten, der bei der Nutzung der Softwaremodule hilft.
⚙ Einstellungen	Öffnet das Bedienfeld „Allgemeine Einstellungen“, über das Sie die Anzeige, das Datumsformat und weitere Einstellungen anpassen können.
⚙ Einstellungen	Öffnet das Einstellungsmenü (siehe Abschnitt 1.5.2 unten).

 Update	Prüft, ob Datenbankaktualisierungen verfügbar sind, und lädt die neuesten Spieldaten vom Server herunter.
 Chat	Öffnet das Community-Chatfenster, um in Echtzeit mit anderen Nutzern zu kommunizieren.
 Feedback	Öffnet einen Direktnachrichtenkanal, um die Support-Nachrichten von CGMBet anzuzeigen.
AUSFAHRT	Schließt die Anwendung.

1.5.2 Einstellungsmenü

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Einstellungen“ () öffnet sich ein Menü mit folgenden Optionen:

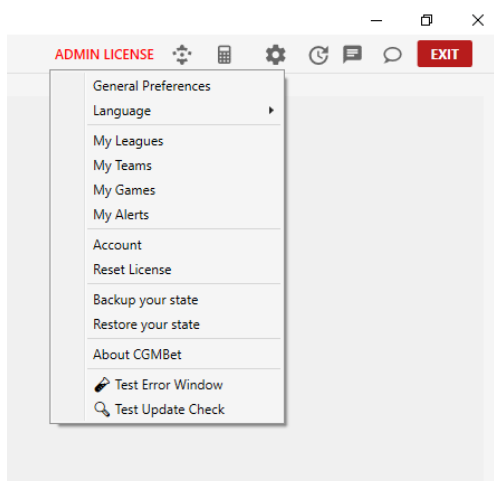


Abbildung 1.4 – Einstellungsmenü

Menüpunkt	Beschreibung
Allgemeine Präferenzen	Passen Sie die Anzeigeeinstellungen, das Datumsformat, den Standard-Saisonbereich und andere anwendungsweite Einstellungen an.
Sprache	Ändern Sie die Anwendungssprache. Verfügbare Sprachen sind Englisch, Deutsch, Spanisch, Französisch, Ungarisch, Italienisch, Portugiesisch, Rumänisch und Griechisch.
Meine Ligen	Verwalten Sie Ihre benutzerdefinierten Ligagruppen, um in allen Ansichten schnell filtern zu können.
Meine Teams	Speichern und verwalten Sie Ihre Lieblingsteams für den schnellen Zugriff.
Meine Spiele	Bestimmte Treffer können zur späteren Bezugnahme und Nachverfolgung als Lesezeichen gespeichert werden.
Meine Benachrichtigungen	Konfigurieren Sie Warnungen und Benachrichtigungen für bestimmte Spiele oder statistische Schwellenwerte.
Konto	Sehen Sie Ihre Lizenzdetails, das Ablaufdatum und Ihre Kontoinformationen ein.
Lizenz zurücksetzen	Deaktivieren Sie den aktuellen Lizenzschlüssel. Die Anwendung wird neu gestartet und fordert einen neuen Schlüssel an.

Sichern Sie Ihren Status	Exportieren Sie alle Ihre persönlichen Einstellungen, benutzerdefinierten Ligen, Teams, Benachrichtigungen und Präferenzen in eine Sicherungsdatei.
Stellen Sie Ihren Zustand wieder her	Importieren Sie eine zuvor gespeicherte Sicherungskopie, um alle Ihre persönlichen Einstellungen wiederherzustellen.
Über CGMBet	Versionsinformationen und Mitwirkende anzeigen.

Die anderen Optionen sind nur im Administratormodus verfügbar.

1.5.3 Navigations-Seitenleiste

Die linke Seitenleiste bietet Zugriff auf alle Anwendungsbereiche, die in ausklappbare Gruppen unterteilt sind. Die Seitenleiste enthält außerdem **Zurück**(←) und **Nach vorne**(→) Navigationspfeile oben, mit denen Sie zwischen zuvor besuchten Ansichten wechseln können.

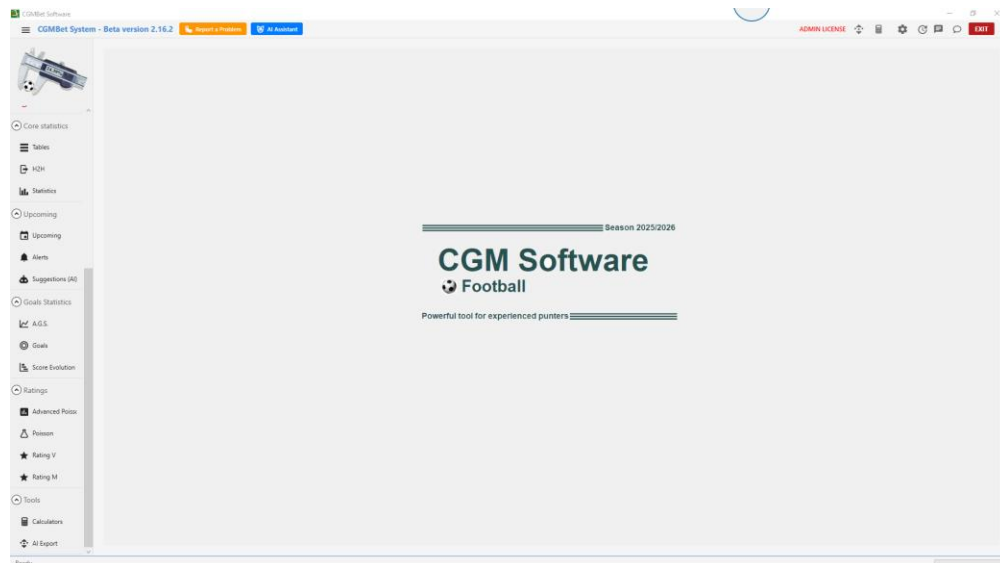


Abbildung 1.5 — Navigations-Seitenleiste mit allen ausgeklappten Abschnitten.

Abschnitt / Artikel	Beschreibung
Zuhause	Kehrt zum Begrüßungsbildschirm zurück.
Tägliches Briefing!	Eine kurze Zusammenfassung der heutigen Top-Spiele und Statistiken, basierend auf Ihren Auswahlen.
Favoriten	<i>Ein anpassbarer Bereich mit Verknüpfungen zu den am häufigsten verwendeten Ansichten. Klicken Sie unten auf „Favoriten zurücksetzen“, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.</i>
Demnächst	Direkter Zugriff auf die Ansicht der anstehenden Spiele.
Taschenrechner	Direkter Zugriff auf die Taschenrechneransicht.
Tabellen	Direkter Zugriff auf die Ligatabellenansicht.
Vorschläge (KI)	Direkter Zugriff auf die Ansicht „KI-Vorschläge“.
H2H	Direkter Zugriff auf das Direktvergleichstool.
Meine Ligen	Direkter Zugriff auf Ihre benutzerdefinierten Ligagruppen.
Kernstatistik	<i>Detaillierte Statistiken und Datenanalyse auf Ligaebene.</i>
Tabellen	Ligatabellen für alle unterstützten Ligen.
H2H	Tool zum direkten Vergleich zweier beliebiger Teams.
Statistiken	Umfassende Liga- und Teamstatistiken.

Demnächst	<i>Vollständiges Spielcenter mit erweiterten Filterfunktionen.</i>
Demnächst	Anstehende Spiele mit Quoten, Systemregisterkarten und erweiterten Filtern.
Warnungen	Spielbenachrichtigungen und -warnungen ansehen und verwalten.
Vorschläge (KI)	KI-gestützte Spielvorschläge und Analysen (erfordert eine VIP-Lizenz oder höher).
Torstatistik	<i>Detaillierte Toranalyse und Tormuster.</i>
A.G.S.	Erweiterte Torstatistik – Analysieren Sie verschiedene Szenarien auf Basis der Minuten, in denen die Tore fielen.
Ziele	Toranzahlen, Über/Unter-Trends und Torstatistiken nach Liga und Team.
Punktentwicklung	Verfolgen Sie, wie sich die Punktzahlen im Laufe des Spiels entwickeln.
Bewertungen	<i>Teamstärke-Bewertungen und Vorhersagemodelle.</i>
Erweiterte Poisson-Funktion	Erweiterter Poisson-Verteilungsrechner mit benutzerdefinierten xG-Formeln und Filtern.
Poisson	Standard-Poisson-Wahrscheinlichkeitsrechner für Spielausgänge.
Bewertung V	Teamwertbewertung basierend auf Leistungs- und Quotenanalyse.
Bewertung M	Teamdynamik-Bewertung basierend auf Ergebnissen in ähnlichen Spielen.
Werkzeuge	<i>Fortschrittliche Analyse- und Anwendungswerkzeuge.</i>
Taschenrechner	Statistische Rechner: Poisson-, Value-Betting-, Akkumulator- und Kelly-Kriterium-Tools.
KI-Export	Datenexport mithilfe KI-gestützter Formatierungs- und Analysevorlagen.

Zurücksetzen	Stellt alle Filter auf ihre Standardwerte zurück.
---------------------	---

Die Rangliste enthält für jedes Team die folgenden Spalten:

Spalte	Bedeutung
#	Platzierung in der Liga.
Team	Teamname. Klicken Sie auf ein Team, um dessen detaillierte Daten auf der rechten Seite anzuzeigen.
Abgeordneter	Gespielte Spiele.
IN	Siege.
D	Unentschieden.
L	Verluste.
GF	Tore für (erzielt).
ZU	Gegentore (kassiert).
GD	Tordifferenz (GF – GA).
Punkte	Gesamtpunktzahl.
H	Die Heimergebnisse des Teams.
A	Die Auswärtsergebnisse des Teams.

 **Tipp:** Klicken Sie in der Tabelle auf ein beliebiges Team, um dessen detaillierte Daten im rechten Bereich anzuzeigen. Dieser Bereich enthält drei Registerkarten: Teamergebnisse, Teamform und Ligastatistik.

2.2 Ergebnisse der Mannschaft

Der **Ergebnisse des Teams** Der Reiter zeigt eine vollständige Liste der Spiele des ausgewählten Teams in der gewählten Saison an. Jede Zeile repräsentiert ein Spiel; vergangene Ergebnisse zeigen vollständige Statistiken, zukünftige Begegnungen zeigen nur den Namen des Gegners.

The screenshot shows the 'Team's results' tab for Arsenal in the Premier League 2025/2026. The table lists matches with columns for match number, team, minutes played, wins, draws, losses, goals for, goals against, goal difference, points, home, and away. The 'Team's results' section provides a detailed breakdown of statistics for each match, including goals, assists, and other performance metrics.

Abbildung 2.2 – Registerkarte „Teamergebnisse“ (Arsenal, Premier League 2025/2026)

Die Trefferliste enthält die folgenden Spalten:

Spalte	Bedeutung
#	Die Spielnummer in der Saison.
S	Saisonkennung.
Datum	Datum, an dem das Spiel stattfand (oder angesetzt ist).
R	Runde Zahl.
Heim / Auswärts	Die Heimmannschaft und die Auswärtsmannschaft.
Finale	Gesamtergebnis (z. B. 1:0).
Hälfte	Halbzeitstand.
Ball-p	Ballbesitzquote der ausgewählten Mannschaft.
Aufnahmen	Gesamtzahl der Schüsse
ShotsT	Treffer ins Schwarze.

Cor	Ecken.
Elo H / Elo A	ELO-Wertung der Heim- und Auswärtsmannschaft zum Zeitpunkt des Spiels.
Diff H / Diff A	ELO-Differenz (Veränderung) zwischen Heim- und Auswärtsmannschaft nach dem Spiel.
1 / X / 2	Wettquoten vor dem Spiel für Heimsieg, Unentschieden und Auswärtssieg.
O0,5 – O4,5	Wettquoten vor dem Spiel für Über 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 und 4,5 Tore.
U0,5 – U4,5	Wettquoten vor dem Spiel für Unter 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 und 4,5 Tore.
GG	Wettquoten vor dem Spiel, dass beide Teams treffen (GG/BTTS).

 **Tipp:**Die zukünftigen Spieltermine werden am Ende der Liste angezeigt.

 **Tipp:**Die Ergebnisse sind farblich gekennzeichnet: Grün für Siege, Gelb/Orange für Unentschieden und Rot für Niederlagen, sodass sich Formmuster auf einen Blick erkennen lassen.

2.3 Form der Teams

Der **Form der Teams** Über diesen Tab können Sie die Leistungen mehrerer Teams im Saisonverlauf mithilfe interaktiver Liniendiagramme vergleichen. Wählen Sie ein oder mehrere Teams aus der Liste auf der linken Seite aus. Das Diagramm auf der rechten Seite wird daraufhin aktualisiert und zeigt deren Leistungstrends an.

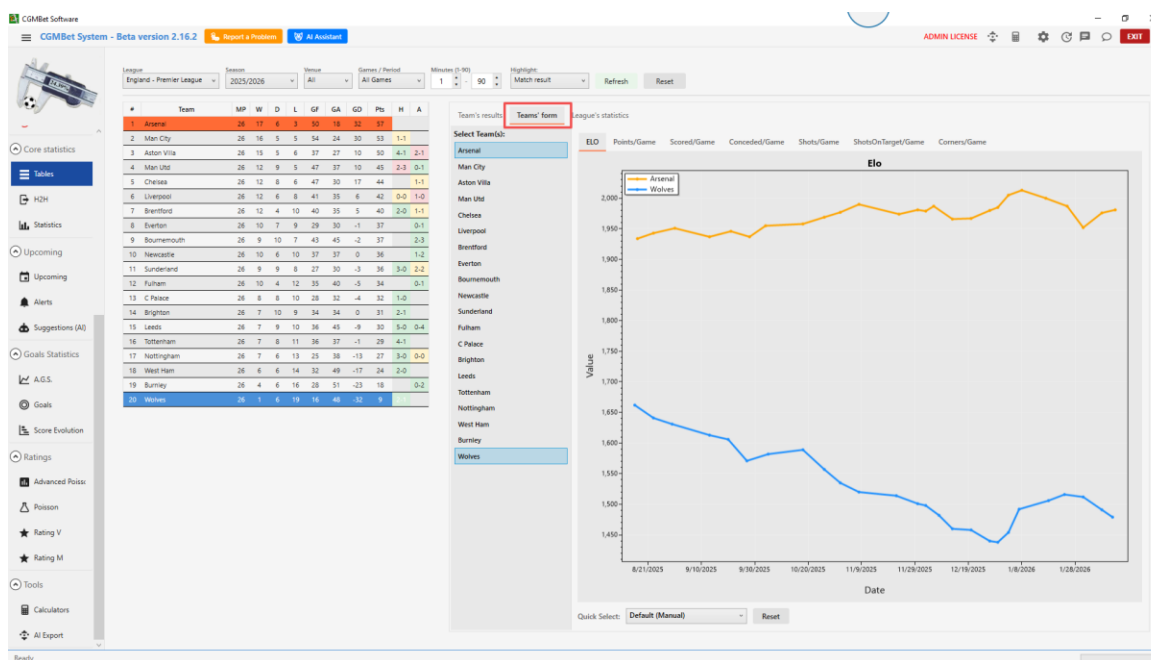


Abbildung 2.3 – Formtabelle der Teams (ELO-Vergleich: Arsenal gegen Wolves)

Über die Registerkarten im oberen Bereich können Sie zwischen verschiedenen Leistungskennzahlen wechseln:

Diagrammtyp	Was es zeigt
WIE VIEL	Entwicklung der ELO-Wertung im Saisonverlauf. Höhere Werte deuten auf eine stärkere Form hin.
Punkte/Spiel	Durchschnittliche Punktzahl pro Spiel im Zeitverlauf.
Punkte/Spiel	Durchschnittlich erzielte Tore pro Spiel.
Spielabsage/Spiel	Durchschnittliche Gegentore pro Spiel.
Schüsse/Spiel	Durchschnittliche Anzahl der Schüsse pro Spiel.
Schüsse aufs Ziel/Spiel	Durchschnittliche Schüsse aufs Tor pro Spiel.
Ecken/Spiel	Durchschnittliche Anzahl an Ecken pro Spiel.

So verwenden Sie diesen Tab:

5. Klicken Sie auf einen Teamnamen in der **Team(s) auswählen**. Klicken Sie auf „Auswählen“, um es dem Diagramm hinzuzufügen. Klicken Sie erneut, um die Auswahl aufzuheben.
6. Wählen Sie mehrere Teams aus (halten Sie die STRG-Taste gedrückt), um deren Trends nebeneinander zu vergleichen.
7. Über die Registerkarten für die Diagrammtypen (ELO, Punkte/Spiel usw.) können Sie zwischen verschiedenen Metriken wechseln.
8. Verwenden Sie die **Schnellauswahl**. Unten befindet sich ein Dropdown-Menü zur schnellen Auswahl vordefinierter Teamgruppen, oder wählen Sie **Standard (Manuell)** zur manuellen Auswahl.
9. Klicken **Zurücksetzen**. Alle ausgewählten Teams werden gelöscht und ein Neustart durchgeführt.

 **Tipp:** Der Vergleich von ELO-Wertungen ist besonders vor einem Spiel hilfreich: Steigt der ELO-Wert eines Teams, während der des anderen sinkt, kann dies auf eine Formveränderung hindeuten, die in der reinen Rangliste nicht erkennbar ist.

2.4 Ligastatistik

Der **Ligastatistik** Tab bietet eine ligaweite statistische Übersicht und listet alle Teams nach der ausgewählten Kennzahl auf. Dies ist hilfreich, um Ligatrends zu erkennen, die Stärken der Teams in bestimmten Bereichen zu vergleichen und über- bzw. unterbewertete Teams aufzuspüren.

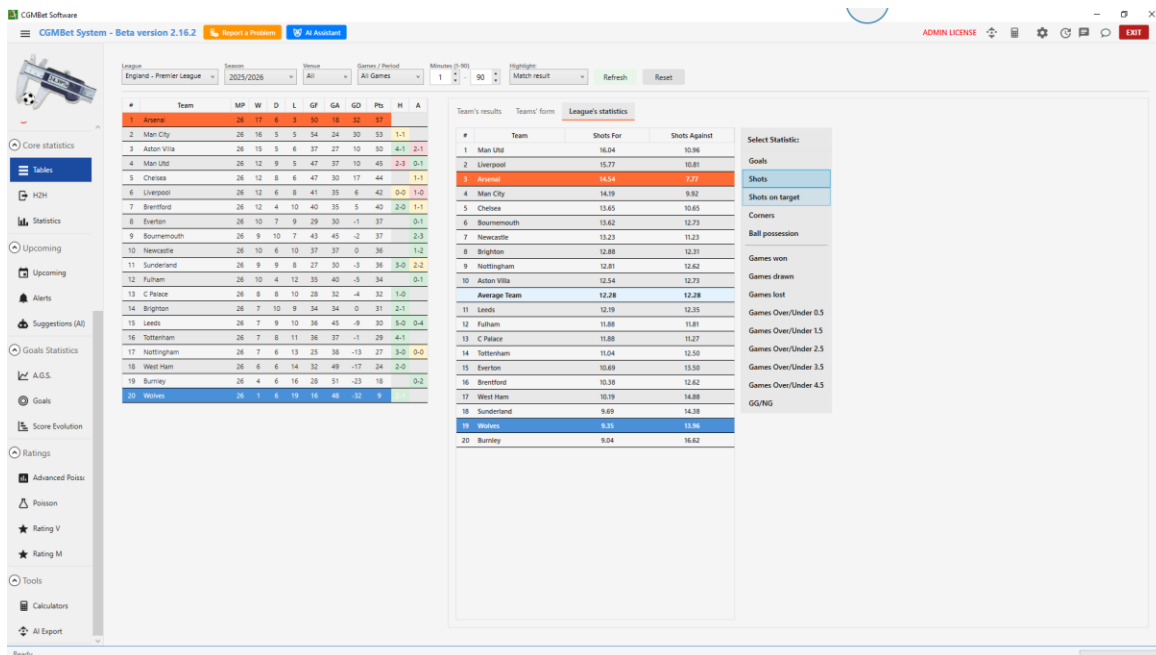


Abbildung 2.4 – Statistik-Registerkarte der Liga (Schüsse aufs Tor und Schüsse gegen Tor)

Im rechten Bereich werden alle verfügbaren Statistiken aufgelistet, die Sie auswählen können. Klicken Sie auf eine beliebige Statistik, um die Rangliste zu aktualisieren:

Statistik	Was es zeigt
Ziele	Durchschnittlich erzielte und kassierte Tore pro Spiel für jede Mannschaft.
Aufnahmen	Durchschnittliche Anzahl der Schüsse für und gegen pro Spiel.
Schüsse aufs Tor	Durchschnittliche Anzahl der Schüsse aufs Tor pro Spiel (für und gegen den Gegner).
Ecken	Durchschnittliche Anzahl an Eckbällen pro Spiel (für und gegen den Gegner).
Ballbesitz	Durchschnittlicher Ballbesitzanteil jedes Teams.
Gewonnene Spiele	Gesamtzahl der von jedem Team gewonnenen Spiele.
Unentschieden	Gesamtzahl der Unentschieden.
Verlorene Spiele	Gesamtzahl der verlorenen Spiele.
Spiele Über/Unter 0,5	Anzahl der Spiele mit mehr oder weniger als 0,5 Toren insgesamt.
Spiele Über/Unter 1,5	Anzahl der Spiele mit mehr oder weniger als 1,5 Toren insgesamt.

Spiele Über/Unter 2,5	Anzahl der Spiele mit mehr oder weniger als 2,5 Toren insgesamt.
Spiele Über/Unter 3,5	Anzahl der Spiele mit mehr oder weniger als 3,5 Toren insgesamt.
Spiele Über/Unter 4,5	Anzahl der Spiele mit mehr oder weniger als 4,5 Toren insgesamt.
GG/NG	Anzahl der Spiele, in denen beide Mannschaften ein Tor erzielten (GG), im Vergleich zu den Spielen, in denen mindestens eine Mannschaft kein Tor erzielte (NG).

Die Rangliste zeigt jedes Team mit zwei Datenspalten: dem „For“-Wert (wie viele Punkte das Team in dieser Statistik erzielt) und dem „Against“-Wert (wie viele Punkte das Team kassiert). Die Teams sind in der Spalte „For“ vom höchsten zum niedrigsten Wert geordnet. **Durchschnittliches Team** Eine Zeile dient als Referenzpunkt und zeigt den ligaweiten Durchschnitt an.

 **Tipp:** Das ausgewählte Team (aus der Tabelle auf der linken Seite) ist in der Rangliste hervorgehoben, sodass man leicht erkennen kann, wo es im Vergleich zum Rest der Liga steht.

 **Tipp:** Nutzen Sie diesen Tab, um Value-Wetten zu finden: Beispielsweise könnte ein Team mit vielen „Schüssen aufs Tor“, aber wenigen „Toren“ unter seinen Möglichkeiten spielen und eine Torkorrektur rechtfertigen.

3. H2H (Direkter Vergleich)

Die H2H-Ansicht ist verfügbar unter **Kernstatistik → H2H** in der Seitenleiste oder über die **H2H** im Bereich „Favoriten“ befindet sich eine Verknüpfung. Sie bietet einen detaillierten Direktvergleich zweier Teams mit ihren aktuellen Ergebnissen, statistischen Zusammenfassungen und einer Analyse der Torzeiten. Dies ist eines der leistungsstärksten Recherchetools vor dem Spiel im CGMBet-System.

3.1 Teamauswahl und globale Filter

Im oberen Bereich der H2H-Ansicht finden Sie den Bereich zur Teamauswahl und drei globale Filter-Dropdown-Menüs, die alle auf dem Bildschirm angezeigten Daten beeinflussen.

Um die beiden Teams auszuwählen, die Sie vergleichen möchten, verwenden Sie die vier Dropdown-Menüs in der Mitte des Bildschirms. Wählen Sie für jedes Team (links und rechts) zuerst die **Liga**. Wählen Sie dann die **Teamaus** dem zweiten Dropdown-Menü. Die Teams müssen nicht aus derselben Liga stammen – Sie können beliebige zwei Teams aus jedem unterstützten Wettbewerb vergleichen.

Die globalen Filter am oberen Rand der Ansicht steuern den Datenkontext:

Filter	Beschreibung
Statistik wurde vor	Legt ein Stichtagsdatum für die Statistiken fest. Nur Spiele, die vor diesem Datum stattgefunden haben, werden in die Berechnungen einbezogen. Dies ist hilfreich, um zu analysieren, wie die Teams vor einem bestimmten Spieltag in Form waren.
Synchronisationsmodus	Steuert, ob die linke und rechte Spalte dieselben Filtereinstellungen verwenden. Bei der Einstellung „Heim- und Auswärtsstatistiken werden synchronisiert“ wird eine Filteränderung auf einer Seite automatisch auf die andere Seite übertragen. Bei der Einstellung „Heim- und Auswärtsstatistiken werden nicht synchronisiert“ arbeiten die Filter jeder Spalte unabhängig voneinander, sodass Sie verschiedene Datenausschnitte vergleichen können (z. B. Team A zu Hause vs. Team B auswärts).
Spielstatus	Wählen Sie zwischen „Nur gespielte Spiele anzeigen“ (um die abgeschlossenen Ergebnisse anzuzeigen) oder „Nur geplante Spiele anzeigen“ (um die anstehenden Begegnungen anzuzeigen).

3.2 Registerkarte „Ergebnisse“

Der **Ergebnisse** Die Registerkarte ist die Standardansicht, wenn das H2H-Fenster geöffnet wird. Sie zeigt zwei nebeneinanderliegende Bereiche an – einen für jedes ausgewählte Team –, die jeweils oben eine Spielliste und unten eine statistische Zusammenfassung enthalten.

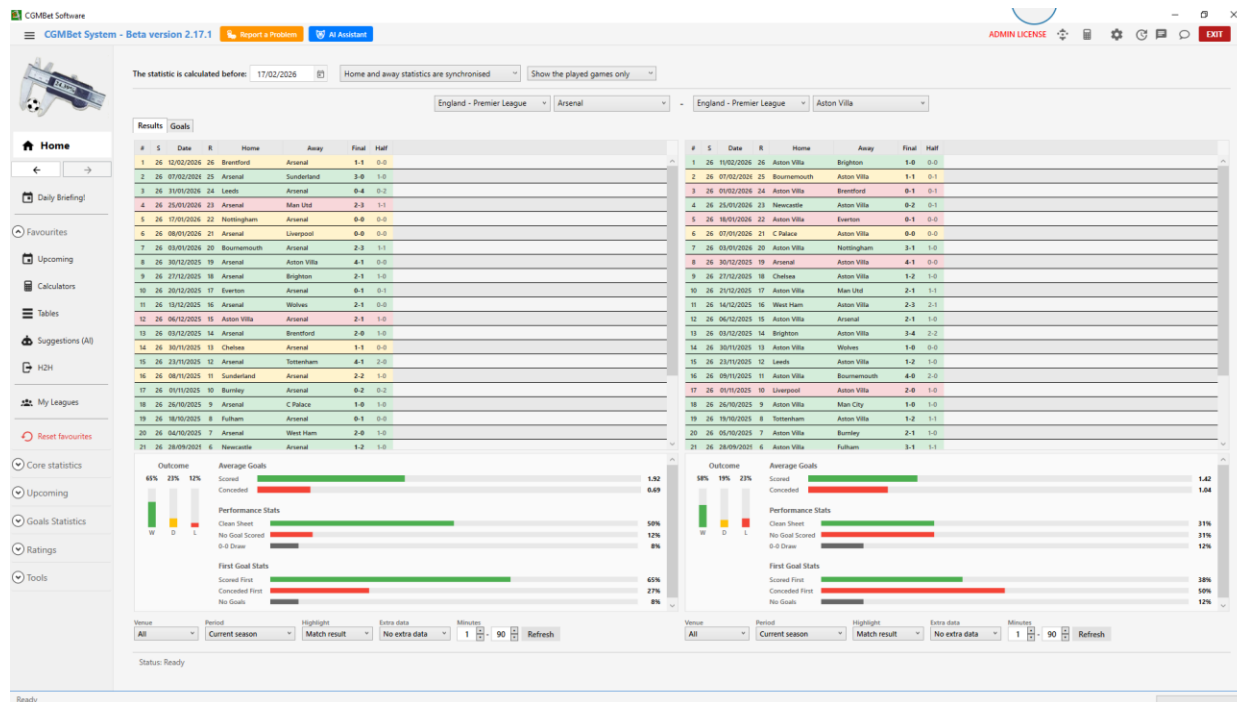


Abbildung 3.1 – Registerkarte „Ergebnisse im direkten Vergleich“ (Arsenal gegen Aston Villa, Premier League 2025/2026)

3.2.1 Spielliste

Im oberen Bereich jedes Panels wird eine scrollbare Liste der Spiele der ausgewählten Mannschaft angezeigt. Jede Zeile repräsentiert ein Spiel, farblich nach Ergebnis gekennzeichnet: **Grün** für Siege, **gelb/orange** bei Unentschieden und **Rot** für Verluste.

Spalte	Bedeutung
#	Spielnummer in der Saison.
S	Saisonkennung.
Datum	Datum, an dem das Spiel stattfand.
R	Runde Zahl.
Heim	Die Heimmannschaft.
Weg	Die Auswärtsmannschaft. Der Name der ausgewählten Mannschaft ist fett und hervorgehoben.
Finale	Vollständige Punktzahl (z. B. 1–1).
Halfte	Halbzeitstand.

3.2.2 Plattenfilter

Unterhalb der Spielliste (am unteren Rand jedes Panels) können Sie mithilfe von Filtern die Daten für jedes Team anpassen. Wenn die Synchronisierung aktiviert ist, wird die Änderung eines Filters in einem Panel automatisch im anderen aktualisiert.

Veranstaltungsort

Option	Beschreibung
Alle	Alle Spiele unabhängig vom Austragungsort anzeigen (Standardeinstellung).
Heim	Es werden nur Spiele angezeigt, bei denen die Mannschaft ein Heimspiel hatte.
Weg	Es werden nur Spiele angezeigt, in denen die Mannschaft auswärts gespielt hat.
Direkter Vergleich	Zeigen Sie nur die direkten Begegnungen der beiden ausgewählten Teams an. Wenn diese Option ausgewählt ist, erscheint ein Kontrollkästchen „Nach Spielort aufteilen“, mit dem Sie die Bilanz weiter in Heim- und Auswärtsspiele unterteilen können.

Zeitraum

Option	Beschreibung
Aktuelle Saison	Es werden nur Spiele der aktuellen Saison angezeigt (Standardeinstellung).
Die letzten beiden Saisons	Spiele aus der aktuellen und der vorherigen Saison anzeigen.
Alle Jahreszeiten	Alle in der Datenbank verfügbaren historischen Treffer anzeigen.
Die letzten 5 Spiele	Es werden nur die 5 aktuellsten Ergebnisse angezeigt.
Die letzten 10 Spiele	Es werden nur die 10 aktuellsten Ergebnisse angezeigt.
Letzte 30 Tage	Showmatches, die innerhalb der letzten 30 Tage ausgetragen wurden.
Letzte 60 Tage	Showmatches, die innerhalb der letzten 60 Tage ausgetragen wurden.

Highlight

Option	Beschreibung
Spielergebnis	Die Zeilen werden farblich nach Sieg (grün), Unentschieden (gelb) und Niederlage (rot) gekennzeichnet. Dies ist die Standardeinstellung.
O/U 0,5	Hervorhebung basierend auf Über/Unter 0,5 Gesamttoren.
O/U 1,5	Hervorhebung basierend auf Über/Unter 1,5 Gesamttoren.
O/U 2,5	Highlight basierend auf Über/Unter 2,5 Gesamttoren.

O/U 3,5	Hervorhebung basierend auf Über/Unter 3,5 Gesamttoren.
O/U 4,5	Hervorhebung basierend auf Über/Unter 4,5 Gesamttoren.
GG/NG	Hervorhebung basierend darauf, ob beide Mannschaften Tore erzielt haben (GG) oder nicht (NG).

Zusätzliche Daten

Option	Beschreibung
Keine zusätzlichen Daten	Es werden nur die Standard-Übereinstimmungsspalten angezeigt (Standardeinstellung).
ELO-Wertung	Zeigen Sie die ELO-Wertungen beider Teams zum Zeitpunkt jedes Spiels an.
Formbewertung	Zeigen Sie die Formbewertungswerte für jedes Spiel an.
Rang	Zeigen Sie die Tabellenposition jeder Mannschaft zum Zeitpunkt des Spiels an.
Aufnahmen	Zeige die Gesamtzahl der Schüsse für und gegen dich an.
Schüsse aufs Tor	Zeigen Sie Treffer für und gegen das Tor.
Ecken	Zeigen Sie die Eckballstatistik für und gegen die Gegner an.
Ballbesitz	Ballbesitzquote anzeigen.

Minuten (1–90)

Beschränken Sie die Statistiken auf einen bestimmten Minutenbereich. Wenn Sie beispielsweise 1–45 eingeben, werden alle Berechnungen nur auf die Daten der ersten Halbzeit beschränkt. Klicken Sie hier **Aktualisieren** um den aktualisierten Minutenbereich anzuwenden.

3.2.3 Statistische Zusammenfassung

Unterhalb der Spielliste zeigt jedes Feld einen statistischen Zusammenfassungsbereich, der in drei Bereiche unterteilt ist: **Ergebnis**, **Durchschnittliche Tore**, Und **Leistungsstatistiken**. Ein zusätzliches **Statistiken zum ersten Tor** Der entsprechende Abschnitt wird ebenfalls angezeigt.

Ergebnis

Zeigt die prozentuale Verteilung von Siegen, Unentschieden und Niederlagen des ausgewählten Teams in den gefilterten Spielen an. Die Darstellung erfolgt als vertikales Balkendiagramm mit farbcodierten Balken (grün für Siege, gelb für Unentschieden, rot für Niederlagen). Ist der Highlight-Filter auf „Über/Unter“ oder „Beide Teams treffen/Nicht treffen“ eingestellt, passt sich der Ergebnisbereich an und zeigt die entsprechenden Prozentwerte an (z. B. Über/Unter).

Durchschnittliche Tore

Zeigt die durchschnittliche Anzahl der erzielten und kassierten Tore pro Spiel an, dargestellt als horizontale Fortschrittsbalken mit numerischen Werten. Grün steht für erzielte Tore, Rot für kassierte Tore.

Leistungsstatistiken

Ein Satz von Leistungskennzahlen mit horizontalen Fortschrittsbalken und Prozentwerten:

Statistik	Was es zeigt
Sauberes Blatt	Prozentsatz der Spiele, in denen die Mannschaft kein Gegentor kassierte.
Kein Tor erzielt	Prozentsatz der Spiele, in denen die Mannschaft kein Tor erzielt hat.
0:0 Unentschieden	Prozentsatz der Spiele, die mit einem torlosen Unentschieden endeten.

Statistiken zum ersten Tor

Analysen, wer in jedem Spiel das erste Tor erzielt hat:

Statistik	Was es zeigt
Erster Treffer	Prozentsatz der Spiele, in denen die Mannschaft das erste Tor erzielte.
Ersten Sieg eingestand	Prozentsatz der Spiele, in denen der Gegner das erste Tor erzielte.
Keine Tore	Prozentsatz der Spiele, in denen überhaupt keine Tore erzielt wurden.

 **Tipp:** Vergleichen Sie die Statistiken zum ersten Tor beider Mannschaften, um festzustellen, welche Mannschaft tendenziell die Initiative ergreift. Eine Mannschaft, die häufig das erste Tor erzielt, kann in einem direkten Duell einen psychologischen Vorteil haben.

3.3 Registerkarte „Ziele“

Der **Ziele** Die Registerkarte bietet eine visuelle, minutengenaue Übersicht darüber, wann jedes Team Tore erzielt und kassiert. Sie hilft Ihnen, Tormuster zu erkennen, z. B. Teams, die stark starten oder spät aufholen.

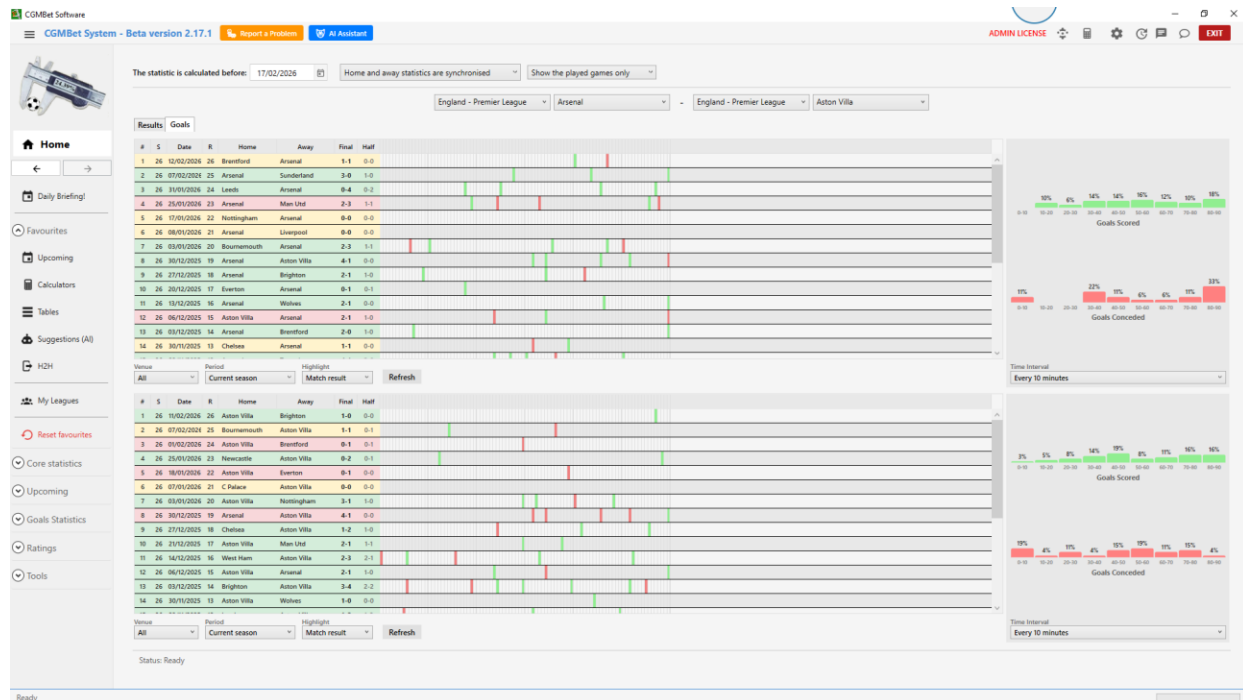


Abbildung 3.2 – Registerkarte „Tore im direkten Vergleich“ (Arsenal gegen Aston Villa, Toranalyse im Minutentakt)

3.3.1 Spielliste mit Torzeitleiste

Der Reiter „Tore“ ist in zwei übereinanderliegende Bereiche unterteilt (oben für das erste Team, unten für das zweite). Jeder Bereich zeigt links eine Spielliste an, identisch mit dem Reiter „Ergebnisse“ (mit denselben Spalten für Nr., S, Datum, R, Heim, Auswärts, Endergebnis und Halbzeit). Anstelle der statistischen Zusammenfassung enthält die rechte Seite jeder Zeile jedoch eine **Ziel-Zeitleiste**—ein horizontaler Streifen, der die Minuten 1–90 umfasst. Jedes Tor wird durch eine farbige vertikale Markierung auf der Zeitleiste dargestellt:

Farbe	Bedeutung
Grün	Ein Tor der ausgewählten Mannschaft.
Rot	Ein Gegentor der gewählten Mannschaft.

Durch diese Visualisierung lassen sich Muster auf einen Blick leicht erkennen – zum Beispiel Häufungen von Toren in den letzten 15 Minuten oder eine Mannschaft, die häufig früh Gegentreffer kassiert.

3.3.2 Filter für die Registerkarte „Ziele“

Jedes Feld im Reiter „Ziele“ verfügt am unteren Rand über eigene Filter:

Filter	Beschreibung
Veranstaltungsort	Gleiche Optionen wie auf der Registerkarte Ergebnisse: Alle, Heim, Auswärts oder Direkter Vergleich.
Zeitraum	Gleiche Optionen wie auf der Registerkarte „Ergebnisse“: Aktuelle Saison, Letzte 2 Saisons, Alle Saisons, Letzte 5/10 Spiele, Letzte 30/60 Tage.
Highlight	Gleiche Optionen wie im Ergebnis-Tab: Spielergebnis, Über/Unter 0,5–4,5 oder GG/NG. Steuert die Farbcodierung der Spielzeilen.
Aktualisieren	Lädt die Daten mit den aktuellen Filtereinstellungen neu.

3.3.3 Torverteilungsdiagramme

Auf der rechten Seite jedes Panels bieten zwei Balkendiagramme eine aggregierte Übersicht über die Torzeiten aller gefilterten Spiele:

Diagramm	Was es zeigt
Erzielte Tore	Der prozentuale Anteil der in den jeweiligen Zeitintervallen erzielten Tore des Teams. Die Balken sind grün gefärbt.
Gegentore	Der Prozentsatz der Gegentore in jedem Zeitintervall. Die Balken sind rot/rosa gefärbt.

Die horizontale Achse ist in Zeitintervalle unterteilt (z. B. 0–10, 10–20, ... 80–90), und die Prozentangabe über jedem Balken zeigt an, welcher Anteil der Gesamttore in dieses Intervall fiel.

A **Zeitintervall** Unterhalb jedes Diagramms befindet sich ein Dropdown-Menü, mit dem Sie die Granularität der Zeitabschnitte auswählen können:

Option	Beschreibung
Alle 5 Minuten	Feinste Körnung — 18 Intervalle von 0–5 bis 85–90.
Alle 10 Minuten	Standardeinstellung — 9 Intervalle von 0–10 bis 80–90.
Alle 15 Minuten	6 Intervalle von 0–15 bis 75–90.
Alle 30 Minuten	3 Intervalle: 0–30, 30–60, 60–90.
Alle 45 Minuten	2 Intervalle: erste Hälfte (0–45) und zweite Hälfte (45–90).

 **Tipp:** Für ein optimales Verhältnis von Detailtiefe und Lesbarkeit empfehlen wir die Intervalle „Alle 10 Minuten“ oder „Alle 15 Minuten“. Bei der Untersuchung spezifischer taktischer Muster, wie beispielsweise Tore unmittelbar nach der Halbzeitpause, wechseln Sie zu „Alle 5 Minuten“.

 **Tipp:** Wenn eine Mannschaft im Bereich von 70 bis 90 Toren überproportional viele Tore erzielt, während die andere im selben Zeitraum viele Gegentreffer kassiert, ist dies ein starkes Signal, um Wetten auf die Schlussphase des Spiels, wie zum Beispiel „Über 1,5 Tore in der zweiten Halbzeit“, in Betracht zu ziehen.

4. Statistik

Die Statistikansicht ist verfügbar unter **Kernstatistik** → **Statistik** in der Seitenleiste. Sie bietet eine liga- und teamübergreifende statistische Übersicht, die es Ihnen ermöglicht, wichtige, für Wetten relevante Kennzahlen über alle Ligen und Teams in der Datenbank hinweg zu vergleichen. Die Daten werden in zwei separaten Registerkarten dargestellt: **Ligen** und **Teams**. Beide Registerkarten verfügen über die gleichen Filter am unteren Bildschirmrand und zeigen eine Vielzahl von Spalten mit Ergebnissen, Zielschwellenwerten und Statistiken zum ersten Tor an.

4.1 Liga- und Mannschaftsauswahl

Im oberen Bereich der Statistikansicht können Sie die Daten vor dem Laden über zwei Dropdown-Menüs eingrenzen:

Runterfallen	Beschreibung
Liga	Wählen Sie eine bestimmte Liga aus, die angezeigt werden soll (z. B. England – Premier League), oder lassen Sie die Einstellung auf „Alle Ligen“ belassen, um alle Ligen in der Datenbank einzuschließen.
Teams	Wählen Sie ein bestimmtes Team aus oder lassen Sie die Einstellung auf „Alle Teams“, um alle Teams anzuzeigen. Wenn eine Liga ausgewählt ist, werden im Dropdown-Menü „Teams“ nur die Teams dieser Liga angezeigt.

Über diese Dropdown-Menüs der obersten Ebene wird gesteuert, welche Ligen oder Teams in den Registerkarten „Ligen“ und „Teams“ angezeigt werden.

4.2 Registerkarte „Ligen“

Der **Ligen**-Tab zeigt pro Liga eine Zeile an und fasst die aggregierten Statistiken aller Spiele dieser Liga für die ausgewählten Filter zusammen. Er ist standardmäßig in der Statistikansicht angezeigt.

Abbildung 4.1 — Statistikansicht — Registerkarte „Ligen“ (alle Ligen, aktuelle Saison, Prozentmodus)

Jede Zeile repräsentiert eine Liga und enthält die folgenden Spalten:

Spalte	Bedeutung
#	Rangposition (standardmäßig sortiert nach „Über 2,5 Prozent“).
(Flagge)	Die mit der Liga verbundene Landesflagge.
Liga	Der vollständige Name der Liga.
Spiele	Gesamtzahl der in der Liga im ausgewählten Zeitraum ausgetragenen Spiele.
Won	Prozentsatz (oder Siegesserie) der Spiele, die die Heimmannschaft gewonnen hat.
Gezogen	Prozentsatz (oder Serie) der Spiele, die mit einem Unentschieden enden.
Verloren	Prozentsatz (oder Serie) der Spiele, die die Auswärtsmannschaft gewonnen hat.
O 0,5 / U 0,5	Prozentsatz der Spiele mit mehr oder weniger als 0,5 Toren insgesamt.
O 1,5 / U 1,5	Prozentsatz der Spiele mit mehr oder weniger als 1,5 Toren insgesamt.
O 2,5 / U 2,5	Prozentsatz der Spiele mit mehr oder weniger als 2,5 Toren insgesamt.
O 3,5 / U 3,5	Prozentsatz der Spiele mit mehr oder weniger als 3,5 Toren insgesamt.
O 4,5 / U 4,5	Prozentsatz der Spiele mit mehr oder weniger als 4,5 Toren insgesamt.
GG	Prozentsatz der Spiele, in denen beide Mannschaften ein Tor erzielten (BTTS – Beide Mannschaften treffen).
VON	Prozentsatz der Spiele, in denen mindestens eine Mannschaft kein Tor erzielte (Kein Tor / nicht BTTS).

G Sco	Durchschnittliche Anzahl der Tore pro Spiel in der gesamten Liga.
G Con	Durchschnittliche Gegentore pro Spiel in der gesamten Liga.
Sco 1st	Prozentsatz der Spiele, in denen die Heimmannschaft das erste Tor erzielte.
Con 1st	Prozentsatz der Spiele, in denen die Auswärtsmannschaft das erste Tor erzielte.
Keine Tore	Prozentsatz der Spiele, die ohne Tore (0:0) endeten.

💡 Tipp: Klicken Sie auf eine beliebige Spaltenüberschrift, um die Tabelle nach diesem Kriterium zu sortieren. Klicken Sie beispielsweise auf „GG“, um die Ligen mit der höchsten Quote an Spielen zu finden, in denen beide Teams ein Tor erzielen – hilfreich, um Wettbewerbe zu identifizieren, die besonders für GG-Spiele geeignet sind.

4.3 Registerkarte „Teams“

Der **Teams** Der Tab „Teams“ zeigt eine Zeile pro Team mit den individuellen Teamstatistiken. Er enthält größtenteils dieselben Spalten wie der Tab „Ligen“, bietet aber zusätzlich teamspezifische Daten.

CGMBet Software

CGMBet System - Beta version 2.17.1

Report a Problem

AI Assistant

ADMIN LICENSE

EXIT

Leagues

All Leagues

Teams

All 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%	0%	1.50	0.00	100%	0%	0%	
2	Fratia		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	Paranense	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	Rose		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	Huffa	Wexford (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	Petro Eindhoven (away)	23	87%	13%	0%	100%	0%	83%	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	Sanika 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	Pilzarn (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	Grouppje	Nirja (home)	16	81%	19%	0%	100%	0%	88%	12%	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	Real Madrid	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	Nurnberg II	Wurzburg (home)	19	79%	5%	16%	100%	0%	90%	10%	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%	33%	65%	29%	71%	24%	77%	29%	71%	77%	29%	1.65	0.53	65%	12%	24%

Venue

All Games

Period

Current Season

Minutes (1-90)

1

90

Display Mode

Percentages

Refresh

Export

Back

Abbildung 4.2 — Statistikansicht — Registerkarte „Teams“ (alle Teams, aktuelle Saison, Prozentmodus)

Die Registerkarte „Teams“ enthält alle Spalten, die oben auf der Registerkarte „Ligen“ beschrieben wurden, sowie die folgenden zusätzlichen Spalten:

Spalte	Bedeutung
Team	Der Teamname (ersetzt die Spalte „Liga“).

Nächster Gegner	Der nächste geplante Gegner des Teams, einschließlich der Angabe, ob es sich um ein Heim- oder Auswärtsspiel handelt (in Klammern).
Sco	Prozentsatz der Spiele, in denen die Mannschaft mindestens ein Tor erzielt hat.
Mit	Prozentsatz der Spiele, in denen die Mannschaft mindestens ein Gegentor kassiert hat.

Die übrigen Spalten (Gewonnen, Unentschieden, Verloren, Über/Unter-Schwellenwerte, Zwei gegen Zwei, Keine Tore, Tore, Tore, Tore, Tore 1., Tore 1., Keine Tore) haben die gleiche Bedeutung wie im Reiter „Ligen“, werden aber auf der Ebene der einzelnen Mannschaften und nicht ligaweit berechnet.

 **Tipp:** Der Reiter „Teams“ ist besonders in Kombination mit Filtern sehr leistungsstark. Stellen Sie beispielsweise den Spielort auf „Auswärts“ ein und sortieren Sie nach „Siegen“, um die Teams mit der besten Auswärtssiegquote über alle Ligen hinweg zu finden.

4.4 Filter

Am unteren Rand beider Registerkarten befindet sich eine gemeinsame Filterleiste, mit der Sie die Daten verfeinern können. Durch Ändern eines Filters und Klicken **Aktualisieren** aktualisiert sowohl die Registerkarte „Ligen“ als auch die Registerkarte „Teams“.

Veranstaltungsort

Option	Beschreibung
Alle Spiele	Alle Spiele unabhängig vom Austragungsort einbeziehen (Standardeinstellung).
Heim	Nur Heimspiele einbeziehen (auf der Registerkarte "Ligen" bedeutet dies alle Heimspieldaten; auf der Registerkarte "Teams" werden nur Spiele angezeigt, bei denen das Team zu Hause gespielt hat).
Weg	Berücksichtigen Sie nur Auswärtsspiele.

Zeitraum

Option	Beschreibung
Aktuelle Saison	Es werden nur Daten der aktuellen Saison angezeigt (Standardeinstellung).
Die letzten 2 Saisons	Kombiniere die aktuelle und die vorherige Saison.
Alle Jahreszeiten	Alle in der Datenbank verfügbaren historischen Daten einbeziehen.
Die letzten 5 Spiele	Es werden nur die letzten 5 Spiele pro Liga oder Team angezeigt.
Die letzten 10 Spiele	Es werden nur die letzten 10 Spiele pro Liga oder Team angezeigt.
Letzte 30 Tage	Berücksichtigen Sie nur Spiele, die innerhalb der letzten 30 Tage stattgefunden haben.
Letzte 60 Tage	Berücksichtigen Sie nur Spiele, die innerhalb der letzten 60 Tage stattgefunden haben.

Minuten (1–90)

Beschränken Sie die Berechnungen auf einen bestimmten Minutenbereich. Standardmäßig ist dieser auf 1–90 (gesamtes Spiel) eingestellt. Wenn Sie ihn beispielsweise auf 1–45 ändern, werden alle Statistiken ausschließlich auf Basis der Daten der ersten Halbzeit neu berechnet.

4.4.1 Anzeigemodus

Der **Anzeigemodus** über das Dropdown-Menü wird gesteuert, wie die statistischen Werte in der Tabelle dargestellt werden. Dies ist eine leistungsstarke Funktion, die dieselben zugrunde liegenden Daten in drei völlig unterschiedliche analytische Perspektiven umwandelt:

Option	Beschreibung
Prozentsätze	Standardmodus. Jede Zelle zeigt den Prozentsatz der Spiele an, die das jeweilige Kriterium erfüllen. Beispielsweise bedeutet ein Wert von „69 %“ für „Über 2,5“, dass in 69 % der Ligaspiele mehr als 2,5 Tore fielen. Tordurchschnitte (G Sco, G Con) werden als Dezimalwerte angezeigt (z. B. 1,86).
Positive Serien	Jede Zelle zeigt die aktuelle positive Serie an – die Anzahl der letzten aufeinanderfolgenden Spiele, in denen die Bedingung erfüllt war. Beispielsweise bedeutet ein Wert von „4“ für „Über 2,5“, dass in den letzten vier Spielen in Folge insgesamt mehr als 2,5 Tore gefallen sind. Die Serie wird vom letzten Spiel rückwärts gezählt und endet, sobald ein Spiel die Serie unterbricht. Ein Wert von 0 bedeutet, dass das letzte Spiel die Bedingung nicht erfüllt hat.
Negativserien	Jede Zelle zeigt die aktuelle Negativserie an – die Anzahl der letzten aufeinanderfolgenden Spiele, in denen die Bedingung NICHT erfüllt wurde. Beispielsweise bedeutet ein Wert von „3“ für „Über 2,5“, dass in den letzten drei Spielen in Folge insgesamt nicht mehr als 2,5 Tore gefallen sind. Dies ist hilfreich, um Durststrecken oder Muster zu erkennen, die möglicherweise einer Korrektur bedürfen.

 **Tipp:** Der Modus „Positive Serien“ ist unschätzbar wertvoll, um vielversprechende Trends zu erkennen. Wenn ein Team beispielsweise eine positive Serie von 7 Spielen mit GG (Beide Teams treffen) aufweist, haben in den letzten 7 Spielen dieses Teams jeweils beide Mannschaften getroffen – ein starkes Indiz dafür, dass sich dieser Trend fortsetzen könnte.

 **Tipp:** Der Modus „Negative Serien“ hilft Ihnen, potenzielle Value-Wetten zu erkennen. Hat ein Team eine Negativserie von 5 bei „Über 2,5“, bedeutet das, dass in den letzten 5 Spielen jeweils 2 oder weniger Tore gefallen sind. Dies kann entweder auf ein Team mit einer generell niedrigen Torausbeute oder auf eine bevorstehende Korrektur hindeuten – nutzen Sie diese Information zusammen mit anderen Daten, um Ihre Einschätzung zu treffen.

4.5 Export

Der **Export**Über die Schaltfläche unten rechts auf dem Bildschirm können Sie die aktuelle Tabelle (Ligen oder Teams, je nachdem, welcher Tab aktiv ist) zur weiteren Analyse in einer Tabellenkalkulationssoftware in eine Datei exportieren. Die exportierten Daten spiegeln die aktuell angewendeten Filter und den Anzeigemodus wider.

5. Demnächst

Die Vorschau „Demnächst“ ist verfügbar unter **Demnächst**. In der Seitenleiste befindet sich das zentrale Spielcenter des CGMBet-Systems. Hier können Sie alle geplanten und gespielten Spiele durchsuchen, erweiterte Filter anwenden, benutzerdefinierte Statistikspalten (sogenannte „System-Tabs“) konfigurieren und Berechnungen für jedes Spiel in der Datenbank durchführen. Dies ist die funktionsreichste Ansicht der Anwendung und der primäre Arbeitsbereich zum Erstellen und Testen von Wettsystemen.

5.1 Allgemeiner Überblick

Die Vorschau ist in zwei Hauptbereiche unterteilt: ein **Spielraster** und ein **Systemregisterkarten-Panel**. Rechts befindet sich die Spielübersicht, die alle Spiele des ausgewählten Zeitraums anzeigt. Über die Systemregisterkarten auf der rechten Seite können Sie bis zu 27 benutzerdefinierte Statistikspalten konfigurieren, die der Spielübersicht hinzugefügt werden, sofern diese aktiviert sind.

The screenshot shows the CGMBet System interface. The main area is a table of matches. The left sidebar has a 'Home' button and a list of navigation items. The right sidebar has a 'Columns 1' panel with various settings. The bottom status bar shows the number of matches displayed.

Abbildung 5.1 – Vorschau – Gesamtübersicht mit Spielraster und Systemregisterkarten

5.1.1 Top-Filter

Die oberste Zeile der Ansicht „Anstehende Ereignisse“ bietet eine Reihe von Filtern und Steuerelementen zur Spaltensichtbarkeit:

Filter / Schaltfläche	Beschreibung
Liga / Team	Wählen Sie eine bestimmte Liga oder ein Team aus, um die Spielliste zu filtern. Unterstützt benutzerdefinierte Gruppen unter „Meine Ligen“. Standardmäßig ist „Alle Ligen“ ausgewählt.
Status	Spiele nach Status filtern: Alle Spiele (Standard), Nur gespielte Spiele oder Nur geplante Spiele.
Zeitraum	Wählen Sie den Zeitraum für die Spiele aus: Letzte 7 Tage, Letzte 3 Tage, Gestern, Heute (Standard), Morgen, Nächste 3 Tage, Nächste 7 Tage, Zwischen Daten (benutzerdefinierter Datumsbereich), Aktuelle Saison oder Zwischen Saisons.
▼	Öffnet ein Popup, um die Spalten ELO H / ELO A ein- oder auszublenden und Filter für den minimalen/maximalen ELO-Bereich für Heim- und Auswärtsteams festzulegen.
Formular ▼	Öffnet ein Popup, um die Spalten Form H / Form A ein- oder auszublenden und Filter für die minimale/maximale Formbewertung für Heim- und Auswärtsteams festzulegen.
Quoten ▼	Öffnet ein Popup, um die Spalten für die Quoten (1, X, 2, O/U 0,5–4,5, GG, NG) ein- oder auszublenden und Filter für den minimalen/maximalen Quotenbereich für jeden Markt festzulegen.
Statistiken ▼	Öffnet ein Pop-up-Fenster zum Ein- und Ausblenden von Spielstatistikspalten (Schüsse, Schüsse aufs Tor, Ecken, Ballbesitz) und zum Festlegen von Mindest-/Maximalwerten. Enthält eine Auswahlmöglichkeit für die Spielperiode (Endspiel, erste Halbzeit, zweite Halbzeit).
Aktualisieren	Lädt die Trefferliste mit den aktuellen Filtereinstellungen neu.
Filter löschen	Entfernt alle aktiven Spaltenfilter (ELO, Form, Quoten, Statistikbereiche) und setzt sie auf ihre Standardwerte zurück.

5.1.2 Spalten im Raster abgleichen

Das Spielraster zeigt die folgenden Spalten an. Einige Spalten sind standardmäßig ausgeblendet und können über die oben beschriebenen Popup-Schaltflächen eingeblendet werden.

Spalte	Bedeutung
(Kontrollkästchen)	Wählen Sie einzelne Treffer für die Stapelverarbeitung aus.
Warnmeldungen	Zeigt an, ob für dieses Spiel eine Benachrichtigung eingerichtet wurde.
Meine Spiele	Zeigt an, ob das Spiel in „Meine Spiele“ als Lesezeichen gespeichert wurde.
Liga	Der Name der Liga.
Datum/ODER	Datum und Anstoßzeit des Spiels.
Straße	Runde Zahl.

Heimteam	Der Name der Heimmannschaft.
T(h)	Tabellenposition (Rang) der Heimmannschaft in der Ligatabelle.
Auswärtsteam	Der Name der Auswärtsmannschaft.
T(a)	Tabellenplatz (Rang) der Auswärtsmannschaft.
Ergebnis	Das Endergebnis (der gespielten Spiele).
ELO H / ELO A	ELO-Wertungen für die Heim- und Auswärtsmannschaften (standardmäßig ausgeblendet).
Formular H / Formular A	Formbewertungen für die Heim- und Auswärtsmannschaften (standardmäßig ausgeblendet).
1 / X / 2	Wettquoten vor dem Spiel für Heimsieg, Unentschieden und Auswärtssieg (standardmäßig ausgeblendet).
O0,5–O4,5 / U0,5–U4,5	Über/Unter-Quoten für verschiedene Torschwellenwerte (standardmäßig ausgeblendet).
GG / NG	Quoten für „Beide Teams treffen“ und „Nicht beide Teams treffen“ (standardmäßig ausgeblendet).
Sh H / Sh A	Gesamtzahl der Schüsse für Heim- und Auswärtsmannschaften (standardmäßig ausgeblendet).
ST H / ST A	Schüsse aufs Tor für Heim- und Auswärtsmannschaften (standardmäßig ausgeblendet).
Cor H / Cor A	Eckbälle für Heim- und Auswärtsmannschaften (standardmäßig ausgeblendet).
Pos H / Pos A	Ballbesitzquote für Heim- und Auswärtsmannschaften (standardmäßig ausgeblendet).

5.1.3 Untere Symbolleiste

Am unteren Rand des Spielrasters bietet eine Symbolleiste folgende Aktionen:

Taste	Beschreibung
Filter	Ein Dropdown-Menü, mit dem Sie die sichtbaren Spiele filtern können: „Alle Spiele“ zeigt alles an, „Nur meine Spiele“ zeigt nur die als Lesezeichen gespeicherten Spiele an.
Neustart steht bevor!	Setzt die gesamte Ansicht „Anstehende Ereignisse“ auf ihren Standardzustand zurück und löscht alle Filter, Systemregisterkartenkonfigurationen und berechneten Ergebnisse.
Backtest & P-Wert	Führt einen statistischen Backtest der aktuell berechneten Systemtabellen anhand historischer Ergebnisse durch und berechnet einen p-Wert zur Beurteilung der statistischen Signifikanz des Systems. Diese Funktion wird in einem separaten Kapitel ausführlich beschrieben.
Meine Benachrichtigungen prüfen	Durchsucht die aktuellen Spielzüge anhand Ihrer konfigurierten Warnmeldungen und hebt alle Spielzüge hervor, die eine Warnmeldung auslösen.
Punktestand aktualisieren	Aktualisiert die Live-Ergebnisse der heutigen Spiele vom Server.

Export	Exportiert das aktuelle Spielraster (einschließlich aller sichtbaren Spalten und berechneten Systemregisterwerte) in eine Datei.
Tabs ►	Schaltet die Sichtbarkeit der Systemregisterkartenleiste auf der rechten Seite um. Klicken Sie, um die Leiste ein- oder auszublenden.

5.2 Systemregisterkarten-Panel

Die rechte Seite der Vorschau enthält die **Systemregisterkarten-Panel**. Die leistungsstärkste Analysefunktion des CGMBet-Systems bietet 27 konfigurierbare Registerkarten (1–27), die jeweils eine benutzerdefinierte Statistikspalte darstellen und dem Spielraster hinzugefügt werden können. Durch die Konfiguration mehrerer Registerkarten mit unterschiedlichen Märkten, Spannen und Filtern lässt sich ein komplettes Wettsystem erstellen und für alle Spiele gleichzeitig auswerten.

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

Abbildung 5.2 — Systemregisterkartenbereich (Spalte 1, Standard-/deaktivierter Zustand)

5.2.1 Registerkartenkonfigurationsoptionen

Jeder Tab kann unabhängig mit folgenden Einstellungen konfiguriert werden:

Bundesstaat und Team

Einstellung	Beschreibung
-------------	--------------

Zustand	Stellen Sie die Option auf „Deaktiviert“ (Spalte ist inaktiv) oder „Aktiviert“ (Spalte wird berechnet und im Raster angezeigt). Wenn die Option aktiviert ist, wird die Tab-Überschrift orange, wenn es sich um einen „Startseiten-Tab“ handelt, oder blau, wenn es sich um einen „Abwesenheits-Tab“ handelt.
Team	Wählen Sie aus, aus welcher Perspektive des Teams die Berechnung erfolgen soll: Heim- oder Auswärtswertung.
Zurücksetzen	Setzt den aktuellen Tab auf seinen Standardzustand (deaktiviert) zurück.
Kopfzeile	Ein benutzerdefinierter Name für die Spalte (nur sichtbar, wenn die Registerkarte aktiviert ist). Dieser Name wird als Spaltenüberschrift im Match-Raster angezeigt.
Kopie von	Um Einstellungen schnell zu duplizieren, kopieren Sie die Konfiguration von einem anderen Tab.
Registerkarte „Importieren“ / Registerkarte „Exportieren“	Die Konfiguration eines einzelnen Tabs kann in eine Datei importiert oder aus dieser exportiert werden, sodass Sie individuelle Spalteneinstellungen gemeinsam nutzen können.

Typ

Option	Beschreibung
Wählen Sie einen Markt aus	Wählen Sie aus einer Liste vordefinierter Märkte (siehe „Märkte“ unten). Dies ist der Standardmodus für die meisten Berechnungen.
Brauch	Öffnet den Formeleditor für benutzerdefinierte Spalten, mit dem Sie mithilfe integrierter Funktionen komplexe Formeln erstellen können. Diese leistungsstarke Funktion wird in einem separaten Kapitel ausführlich beschrieben.

Märkte

Wenn der Typ auf „Markt auswählen“ eingestellt ist, bietet das Dropdown-Menü „Märkte“ eine umfassende Liste der zu analysierenden Wettmärkte. Zu den verfügbaren Märkten gehören:

Marktgruppe	Optionen
Spielergebnis	Gewonnen, Unentschieden, Verloren, Nicht gewonnen, Nicht unentschieden, Nicht verloren.
Ziele (Spielebene)	Über (Spiel), Unter (Spiel), Genau (Spiel) — mit konfigurierbarer Torschwelle und optionalem Handicap.
Beide Teams punkten	GG (beide Mannschaften erzielten ein Tor), NG (mindestens eine Mannschaft erzielte kein Tor).
Tore (Teamstatistik)	Erzielt, Gegentore, Gesamt – durchschnittliche Tore pro Spiel.
Ziele (Teamebene)	Über (Team), Unter (Team), Genau (Team) — Tore nur des ausgewählten Teams.
Tore (Gegnerniveau)	Über (Gegner), Unter (Gegner), Genau (Gegner) — Tore nur des Gegners.

Punkte	Punkte/Spiel, Punkte/Spiel (Gegner) — durchschnittliche Punkte pro Spiel.
Spielstatistik	Schüsse, Schüsse aufs Tor, Ecken, Ballbesitz.
Korrekte Punktzahl	Wahrscheinlichkeit bestimmter exakter Ergebnisse (z. B. 1–0, 2–1).
Kombinationsmärkte	HT/FT (Halbzeit-/Endergebnis), 1./2. (Sieger der ersten Halbzeit gegen Gewinner der zweiten Halbzeit).

Reichweite

Der Abschnitt „Bereich“ steuert, welche Übereinstimmungen für die statistische Berechnung verwendet werden:

Einstellung	Beschreibung
Reichweite	Die aktuelle Saison (Standardeinstellung), die letzten X Spiele (mit einer konfigurierbaren Anzahl), die letzten X Saisons oder alle Saisons.
Spieltyp	Alle Spiele (Standardeinstellung), nur Heimspiele oder nur Auswärtsspiele.
Zeitraum	Vollzeit (Standardeinstellung), Erste Hälfte, Zweite Hälfte oder Zwischen Minuten (mit konfigurierbaren Start- und Endminuten).

Highlight

Im Bereich „Hervorhebung“ können Sie die berechneten Werte im Übereinstimmungsraster farblich kennzeichnen, um Einträge, die Ihren Kriterien entsprechen, schnell zu erkennen:

Option	Beschreibung
Nicht hervorheben	Keine Farbkennzeichnung (Standardeinstellung).
Hervorheben, wenn >=	Markieren Sie Zellen grün, deren Wert größer oder gleich einem von Ihnen festgelegten Schwellenwert ist.
Hervorheben, wenn <=	Markieren Sie Zellen, deren Werte kleiner oder gleich einem Schwellenwert sind.
Markieren Sie, wenn zwischen	Markieren Sie Zellen, deren Werte zwischen zwei Schwellenwerten liegen.
Markieren Sie dies, falls nicht zwischen	Markieren Sie Zellen, deren Werte außerhalb zweier Schwellenwerte liegen.
Markieren, falls zutreffend	Markieren Sie die Zellen, in denen die Bedingung zutrifft (bei Booleschen Märkten).
Markieren, falls falsch	Markieren Sie die Zellen, in denen die Bedingung nicht zutrifft.
Nur hervorheben, wenn Spiele >=	Eine zusätzliche Checkbox, die die Hervorhebung auf Teams beschränkt, die eine Mindestanzahl an Spielen absolviert haben, um irreführende Ergebnisse aufgrund kleiner Stichproben zu vermeiden.

Zeigen

Einstellung	Beschreibung
Standardstil anzeigen	Zeigt den berechneten Wert im Standardformat an (Prozentsatz, Durchschnitt oder Anzahl, je nach Markt).
Prozentzahl anzeigen	Erzwingt die Anzeige als Prozentsatz.
Nummer anzeigen	Erzwingt die Anzeige als Rohzahl.
Aus dem Gesamtbetrag	Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Gesamtzahl der Treffer angehängt (z. B. „4/10“ statt nur „40 %“).

Berechnen Sie die Spalte

Sobald Sie einen Tab konfiguriert haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Berechnen Sie die Spalte**. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Berechnung auszuführen. Das System verarbeitet alle Treffer im Raster und trägt die berechneten Werte in die entsprechende Spalte ein. Wenn Sie nach einer Berechnung Einstellungen ändern, wird die Beschriftung der Schaltfläche aktualisiert und zeigt an, dass eine Neuberechnung erforderlich ist.

5.3 Berechnung einer Spalte – Schritt-für-Schritt-Beispiel

Dieses Beispiel zeigt, wie man eine einfache Systemregisterkarte einrichtet, die die Siegquote der Heimmannschaft über ihre letzten 5 Heimspiele berechnet, wobei Werte von 60 % oder höher hervorgehoben werden.

Abbildung 5.3 – Eine berechnete Spalte („Meine Spalte“) mit hervorgehobenen Werten $\geq 60\%$

Schritt 1: Klicken Sie auf die Registerkarte **1** im nummerierten Raster oben im Systemregisterkartenbereich.

Schritt 2: Ändern Sie die **Zustand** von „Deaktiviert“ auf „Aktiviert“. Die Registerkartenüberschrift färbt sich orange, um die Aktivität zu bestätigen.

Schritt 3: Geben Sie einen **Kopfzeile** Name – zum Beispiel „Meine Spalte“. Dieser Text wird als Spaltenüberschrift im Suchraster angezeigt.

Schritt 4: Stellen Sie die **Typ** „Einen Markt auswählen“ und auswählen **Wo** aus dem Dropdown-Menü „Märkte“.

Schritt 5: Unter **Reichweite**, legen Sie den Bereich auf "Die letzten X Spiele" mit einem Wert von fest. **5** Stellen Sie den Spieltyp auf „Heimspiele“ und den Zeitraum auf „Zwischen Minuten“ mit folgenden Werten ein: **1** Zu **45** (nur die erste Hälfte).

Schritt 6: Unter **Highlight** Wählen Sie „Hervorheben, wenn >=" und geben Sie ein **60** Optional können Sie „Nur hervorheben, wenn Spiele >=" aktivieren und den Mindestwert festlegen. **3** um zu vermeiden, Mannschaften mit sehr wenigen Spielen hervorzuheben.

Schritt 7: Klicken „**Berechnen**“ in **Spalte 1** Das System verarbeitet jedes Ergebnis und trägt die Werte in die Spalte „Meine Spalte“ der Tabelle ein. Werte ab 60 % werden grün hervorgehoben.

 **Tipp:** Sie können mehrere Registerkarten gleichzeitig konfigurieren und dann unten im Bedienfeld auf „Alle berechnen“ klicken, um alle aktivierten Spalten gleichzeitig auszuführen und so viel Zeit zu sparen.

5.4 Filterabschnitt

Unterhalb der Systemregisterkarten können Sie im Abschnitt „Filter“ das Trefferraster nach berechneten Spaltenwerten filtern. Der Filtermodus kann wie folgt eingestellt werden:

Modus	Beschreibung
Standard	Es wird eine Liste mit Kontrollkästchen angezeigt, eines pro aktiviertem Systemreiter. Durch Aktivieren eines Kontrollkästchens wird die Tabelle so gefiltert, dass nur Treffer angezeigt werden, die die Hervorhebungsbedingung der jeweiligen Spalte erfüllen. Mit den Schaltflächen „Alle auswählen“ und „Alle abwählen“ können Sie alle Filter gleichzeitig umschalten.
Fortschrittlich	Bietet eine leistungsfähigere Filter-Engine mit benutzerdefinierten Bedingungen.

5.5 Benutzerdefinierter Spaltenformel-Editor

Wenn die **Typ** Das Dropdown-Menü ist auf „Benutzerdefiniert“ eingestellt. **Erstellen oder Ändern einer benutzerdefinierten Abfrage** Eine Schaltfläche erscheint. Durch Klicken darauf öffnet sich der Formeleditor für benutzerdefinierte Spalten – ein leistungsstarker Dialog, in dem Sie mithilfe einer Bibliothek integrierter Funktionen komplexe Formeln schreiben können.

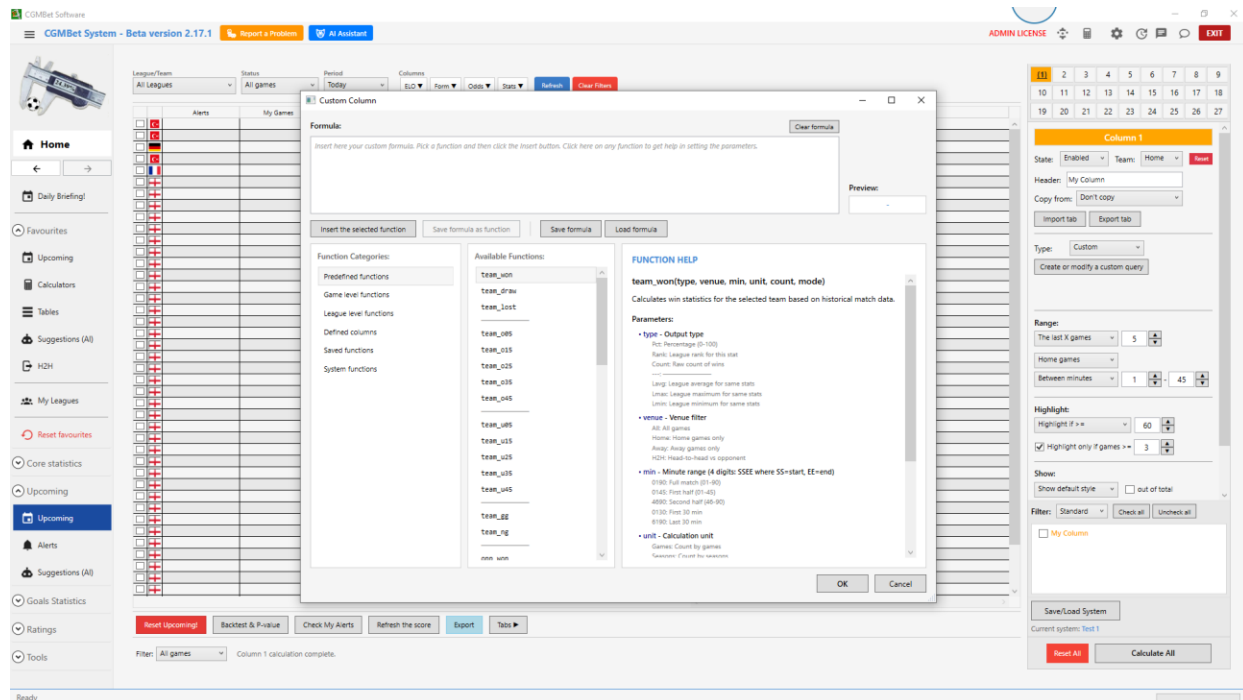


Abbildung 5.6 – Formeleditor für benutzerdefinierte Spalten mit Funktionskategorien und Hilfebereich

Der Editor bietet Funktionskategorien (vordefinierte Funktionen, Spielfunktionen, Ligafunktionen, definierte Spalten, gespeicherte Funktionen und Systemfunktionen), eine Liste der verfügbaren Funktionen sowie ein ausführliches Hilfe Fenster mit Erläuterungen zu den Parametern jeder Funktion. Sie können komplexe Abfragen durch die Kombination mehrerer Funktionen erstellen, Formeln zur Wiederverwendung speichern und zuvor gespeicherte Formeln laden.

Notiz: Der Formeleditor für benutzerdefinierte Spalten ist eine Premium-Funktion (VIP Plus) und wird in einem separaten Kapitel ausführlich vorgestellt.

5.6 Speicher-/Ladesystem

Der **Speicher-/Ladesystem**Über diese Schaltfläche öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie komplette Systemkonfigurationen speichern und laden können. Eine Systemkonfiguration umfasst alle 27 Registerkarteneinstellungen (Märkte, Bereiche, Highlights, Formeln), sodass Sie schnell zwischen verschiedenen Wettstrategien wechseln können.

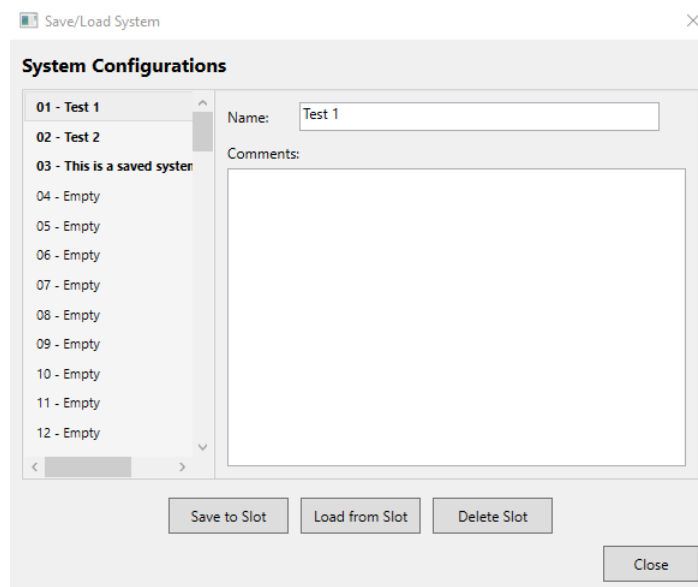


Abbildung 5.4 – Dialog „System speichern/laden“ mit mehreren Konfigurationsplätzen

Der Dialog bietet folgende Funktionen:

Element	Beschreibung
Slotliste	Eine scrollbare Liste von Konfigurationsplätzen (bis zu 99). Jeder Platz zeigt seine Nummer und seinen Namen an. Leere Plätze sind mit „Leer“ gekennzeichnet.
Name	Ein Textfeld zur Vergabe eines beschreibenden Namens für den ausgewählten Slot.
Kommentare	Ein Freitextfeld für Notizen zum System (z. B. welche Märkte es anvisiert, wann es eingesetzt werden soll).
Im Speicherplatz speichern	Speichert die aktuelle 27-Registerkarten-Konfiguration im ausgewählten Speicherplatz.
Laden aus Steckplatz	Lädt eine zuvor gespeicherte Konfiguration aus dem ausgewählten Slot und ersetzt dabei alle aktuellen Tab-Einstellungen.
Slot löschen	Löscht den ausgewählten Slot.

Der Name des aktuell geladenen Systems wird unten im Systemregisterkartenbereich als „Aktuelles System: [Name]“ angezeigt.

Tipp: Erstellen Sie verschiedene Systeme für unterschiedliche Ligen oder Strategien (z. B. „Über 2,5-System“, „BTTS-Wertfinder“) und wechseln Sie mit der Funktion „Speichern/Laden“ zwischen ihnen. Das ist wesentlich schneller als die manuelle Neukonfiguration aller 27 Registerkarten.

5.7 Kontextmenü „Match“ (Rechtsklick)

Ein Rechtsklick auf eine beliebige Zeile im Raster öffnet ein Kontextmenü mit Schnellnavigationsoptionen für diese spezifische Übereinstimmung:



Abbildung 5.5 – Kontextmenü (Rechtsklick) für eine Übereinstimmung

Option	Beschreibung
Direkter Vergleich	Öffnet die H2H-Ansicht mit den beiden vorausgewählten Teams aus diesem Spiel.
Tabellen	Navigiert zur Tabellenansicht, in der die Liga des Spiels vorausgewählt ist.
Meine Spiele verwalten	Füge dieses Spiel zu deinen „Meine Spiele“-Lesezeichen hinzu oder entferne es daraus.
Analysieren mit Zielen	Öffnet die Torstatistikansicht mit Fokus auf die Mannschaften dieses Spiels.
Analyse mit Score Evolution	Öffnet die Ansicht „Spielverlauf“ für dieses Spiel.
Analyse mit A.G.S.	Öffnet die Ansicht „Erweiterte Torstatistiken“ für alle gespielten Spiele in der Tabelle.
Analyse mit Rating M	Öffnet die Ansicht „Rating M“ (Momentum-Rating) für dieses Spiel.
An Poisson senden	Sendet das Spiel an den Poisson-Rechner und füllt optional die berechneten xG-Werte vorab aus. Über das Dropdown-Menü unten können Sie zwischen Heim- und Auswärts-xG oder dem Liga-Durchschnitts-xG wählen.

 **Tipp:** Das Kontextmenü (Rechtsklick) ist der schnellste Weg, um detaillierte Informationen zu einem bestimmten Spiel zu erhalten. Nutzen Sie es, um schnell von der Ansicht „Anstehende Spiele“ zu einem beliebigen Analysemodul zu wechseln, ohne Ihre aktuellen Filter oder die Konfiguration der Systemregisterkarten zu verlieren.

6. Benachrichtigungsmanager

Der Benachrichtigungsmanager ist über die folgende Adresse zugänglich: **Demnächst → Benachrichtigungen** Element in der Seitenleiste oder über die **Einstellungen → Meine Benachrichtigungen**. Über dieses Menü können Sie benutzerdefinierte Alarmregeln definieren, die automatisch mit anstehenden Spielen abgeglichen werden. Sobald ein Spiel alle in einem Alarm definierten Bedingungen erfüllt, wird es in der Ansicht „Anstehende Spiele“ markiert und im Fenster „Tagesübersicht“ hervorgehoben.

Der Benachrichtigungsmanager unterstützt bis zu **99 Alarmplätze**. Jede dieser Konfigurationen kann eine vollständige, unabhängige Alarmkonfiguration enthalten. Das bedeutet, dass Sie gleichzeitig eine Vielzahl von Alarmen erstellen können, die auf verschiedene Märkte, Ligen oder Strategien abzielen.

6.1 Allgemeiner Überblick

Das Fenster „Warnungsmanager“ ist in zwei Hauptbereiche unterteilt: einen **Liste der Alarmplätze** links und ein **Konfigurationsfeld** auf der rechten Seite.

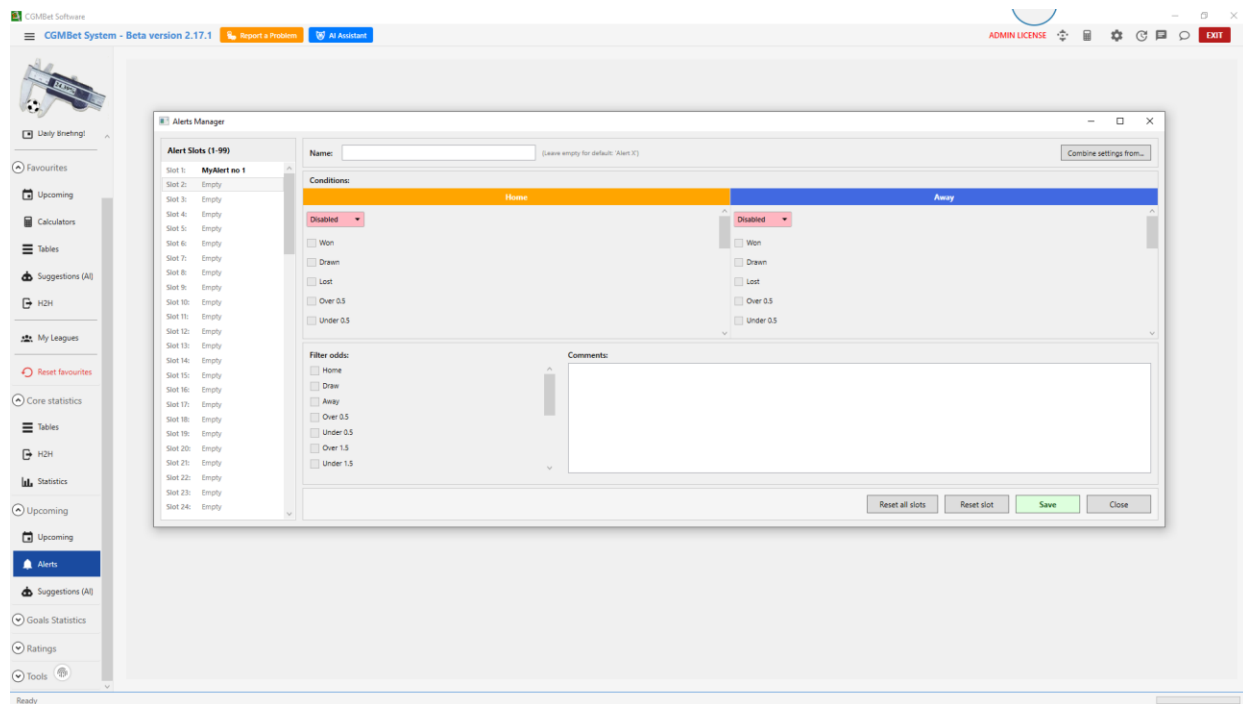


Abbildung 6.1 – Warnmeldungsmanager – allgemeine Übersicht mit Slot-Liste und Konfigurationsfeld

6.1.1 Liste der Alarmslots

Im linken Bereich wird eine scrollbare Liste von Alarm-Slots angezeigt, nummeriert von Slot 1 bis Slot 99. Jeder Slot zeigt seine Nummer und seinen Namen an. Nicht konfigurierte Slots sind mit „Leer“ gekennzeichnet. Slots mit einem gespeicherten Alarm zeigen den Namen des Alarms fettgedruckt an.

Klicken Sie auf einen beliebigen Slot, um ihn auszuwählen. Im rechten Bereich wird sofort die Konfiguration dieses Slots geladen, sodass Sie sie anzeigen oder bearbeiten können.

6.1.2 Konfigurationsfeld

Die rechte Seite des Fensters enthält alle Einstellungen für den ausgewählten Benachrichtigungsschlitz. Sie ist in folgende Bereiche unterteilt:

Name

Oben befindet sich ein Textfeld, in dem Sie der Benachrichtigung einen aussagekräftigen Namen geben können (z. B. „Mehr als 2,5 Favoriten“). Wenn Sie das Feld leer lassen, wird standardmäßig die Benachrichtigung „Benachrichtigung X“ angezeigt, wobei X die Slot-Nummer ist.

Einstellungen kombinieren aus...

Eine Schaltfläche in der oberen rechten Ecke, die den Dialog "Kombinationseinstellungen" öffnet (siehe Abschnitt 6.3).

6.2 Bedingungen

Der Bereich „Bedingungen“ ist das Herzstück des Warnmeldungsmanagers. Er ist in drei Abschnitte unterteilt: **Heim** Teambedingungen (mit orangefarbener Überschrift), **Weg** Teambedingungen (mit blauer Überschrift) und **Quoten filtern**. Die Bereiche „Heimspiel“ und „Auswärtsspiel“ sind unabhängig und können separat ein- und ausgeschaltet werden.

6.2.1 Heim- und Auswärtsmannschaftsbedingungen

Jedes Teampanel (Heim und Auswärts) hat ein **Aktiviert/Deaktiviert** Dropdown-Menü befindet sich oben. Wenn es auf „Deaktiviert“ (Standardeinstellung) eingestellt ist, werden die Bedingungen in diesem Bereich ignoriert. Ändern Sie die Einstellung auf „Aktiviert“, um die Bedingungen für diesen Bereich zu aktivieren.

Unterhalb des Schalters wird eine scrollbare Liste der Marktbedingungen angezeigt. Jeder Markt wird als Zeile mit einem Symbol dargestellt. **Kontrollkästchen** Diese Bedingung kann aktiviert oder deaktiviert werden. Wenn ein Kontrollkästchen aktiviert ist, erscheinen in derselben Zeile zusätzliche Steuerelemente, mit denen Sie die Bedingung genauer anpassen können.

Die verfügbaren Marktbedingungen sind:

Marktgruppe	Bedingungen
Spielergebnis	Gewonnen, Unentschieden, Verloren.
Zielvorgaben	Über 0,5, Unter 0,5, Über 1,5, Unter 1,5, Über 2,5, Unter 2,5, Über 3,5, Unter 3,5, Über 4,5, Unter 4,5.
Beide Teams punkten	GG (beide Mannschaften erzielten ein Tor), NG (mindestens eine Mannschaft erzielte kein Tor).
Tordurchschnitte	Durchschnittlich erzielte Tore, durchschnittlich kassierte Tore.
Spielstatistik	Durchschnittliche Schüsse, durchschnittliche Schüsse aufs Tor, durchschnittliche Eckbälle, durchschnittlicher Ballbesitz.

Wenn eine Marktbedingung aktiviert ist (Kontrollkästchen angekreuzt), stehen für diese Zeile die folgenden Steuerelemente zur Verfügung:

Kontrolle	Beschreibung
Spielfilter	Beschränken Sie die Berechnung auf einen bestimmten Spielortkontext: Alle Spiele (Standard), Heimspiel, Auswärtsspiel oder H2H (nur direkte Begegnungen).
Zwischen (Minuten)	Legen Sie den Minutenbereich für die Berechnung fest (Standard: 1–90 für das gesamte Spiel). Beispielsweise beschränkt 1–45 die Berechnung auf Daten der ersten Halbzeit.
Zwischen (Wert)	Legen Sie den minimalen und maximalen Schwellenwert fest, ab dem die Bedingung erfüllt sein muss. Bei prozentualen Wettmärkten (z. B. Sieg, Über 2,5) handelt es sich um einen Prozentbereich (0–100 %). Bei Durchschnittswerten (z. B. Durchschnittlich erzielte Tore) wird der Bereich an die entsprechende Skala angepasst (z. B. 0–5).
Aus	Wählen Sie den Datenbereich: „Aktuelle Saison“ (verwendet die gesamte aktuelle Saison) oder „Spiele“ (verwendet die letzten X Spiele, mit einer konfigurierbaren Anzahl).

 **Tipp:** Eine Benachrichtigung wird für ein Spiel nur dann ausgelöst, wenn ALLE aktivierten Bedingungen in den Bereichen „Heim“ und „Auswärts“ gleichzeitig erfüllt sind. Das bedeutet, dass Sie komplexe Benachrichtigungen mit mehreren Bedingungen erstellen können, wie z. B. „Heimmannschaft hat > 60 % ihrer letzten 10 Heimspiele gewonnen UND Auswärtsmannschaft hat im Durchschnitt > 1,5 Gegentore kassiert.“

6.2.2 Filterquoten

Der **Quoten filtern** Im Abschnitt unterhalb der Felder „Heimspiel“ und „Auswärtsspiel“ können Sie quotenbasierte Bedingungen für die Benachrichtigung hinzufügen. Jede Zeile repräsentiert einen Wettkampf und verfügt über ein Kontrollkästchen zur Aktivierung. Ist die Option aktiviert, können Sie einen minimalen und maximalen Quotenbereich festlegen.

Folgende Wettkämpfe stehen zur Verfügung:

Marktgruppe	Märkte
Spielausgangsquoten	Heim (1), Unentschieden (X), Auswärts (2).
Torschwellenquote	Über 0,5, Unter 0,5, Über 1,5, Unter 1,5, Über 2,5, Unter 2,5, Über 3,5, Unter 3,5, Über 4,5, Unter 4,5.
Quote für „Beide Teams treffen“	GG, NG.

 **Tipp:** Quotenfilter sind besonders nützlich für Value-Wetten. Beispielsweise könnten Sie eine Benachrichtigung erstellen, die ausgelöst wird, wenn die Heimmannschaft eine hohe Siegquote (> 70 %) aufweist, die Quote für einen Heimsieg aber dennoch über 2,00 liegt. Dies deutet darauf hin, dass der Buchmacher die Heimmannschaft möglicherweise unterbewertet.

6.2.3 Kommentare

Ein Freitext**Kommentare**Neben dem Abschnitt „Filterquoten“ befindet sich ein Bereich. Nutzen Sie ihn, um Notizen zum Zweck der Benachrichtigung, der zugrunde liegenden Strategie oder zu Beobachtungen zu machen, die Sie sich bei der späteren Überprüfung der Benachrichtigung merken möchten.

6.3 Einstellungen kombinieren

Der **Einstellungen kombinieren aus...** Durch Klicken auf diese Schaltfläche öffnet sich ein Dialog, in dem Sie die Bedingungen aus einem oder mehreren bestehenden Alarmslots in den aktuell ausgewählten Slot zusammenführen können. Dies ist eine leistungsstarke Funktion zum Erstellen komplexer Alarme durch die Kombination einfacherer Alarme.

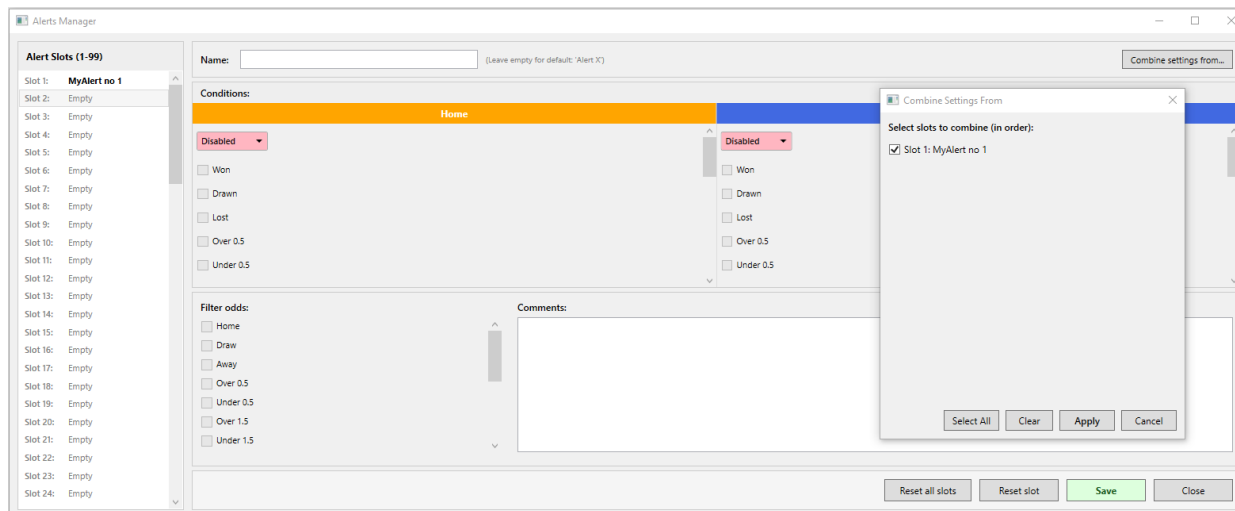


Abbildung 6.2 – Dialogfeld „Kombinationseinstellungen“ – Wählen Sie die Slots aus, die in die aktuelle Benachrichtigung zusammengeführt werden sollen.

Im Dialogfeld wird eine Liste aller nicht leeren Benachrichtigungsplätze angezeigt (mit Ausnahme des aktuell ausgewählten Platzes). Jeder Platz ist mit einem Kontrollkästchen gekennzeichnet. Sie können einen oder mehrere Plätze auswählen und kombinieren.

Taste	Beschreibung
Alle auswählen	Prüft alle verfügbaren Slots.
Klar	Alle Felder werden deaktiviert.
Anwenden	Fügt die Bedingungen der ausgewählten Slots in den aktuellen Slot zusammen. Vorhandene Bedingungen im aktuellen Slot bleiben erhalten; neue Bedingungen aus den ausgewählten Slots werden hinzugefügt.
Stornieren	Schließt den Dialog, ohne Änderungen vorzunehmen.

💡 Tipp: Mit der Funktion „Kombinationseinstellungen“ können Sie eine „Master-Benachrichtigung“ erstellen, indem Sie zunächst mehrere fokussierte Benachrichtigungen in separaten Feldern erstellen (z. B. Feld 1 für Heimsiegbedingungen, Feld 2 für Torschwellenwerte, Feld 3 für Quotenfilter) und diese dann alle in einem einzigen Feld kombinieren, das alles gleichzeitig prüft.

6.4 Aktionstasten

Am unteren Rand des Fensters „Warnungsmanager“ befinden sich vier Schaltflächen, die Aktionen zur Slot-Verwaltung ermöglichen:

Taste	Beschreibung
Alle Slots zurücksetzen	Löscht alle 99 Alarmplätze und entfernt dabei alle gespeicherten Alarmkonfigurationen. Vor dem Fortfahren wird ein Bestätigungsdialog angezeigt.
Reset-Steckplatz	Löscht nur den aktuell ausgewählten Slot und stellt ihn in seinen Standardzustand (leer) wieder her.
Speichern	Speichert die Konfiguration des aktuellen Slots (Name, Bedingungen, Quotenfilter und Kommentare) auf der Festplatte. Benachrichtigungen werden lokal gespeichert und bleiben auch nach Sitzungsende erhalten.
Schließen	Schließt das Fenster „Warnungsmanager“.

Wichtig: Immer klicken **Speichern** Nachdem Änderungen an einem Benachrichtigungsfeld vorgenommen wurden, werden diese beim Wechsel zwischen Feldern oder beim Schließen des Fensters nicht automatisch gespeichert.

6.5 Warnmeldungen in Aktion

Sobald Sie eine oder mehrere Benachrichtigungen konfiguriert und gespeichert haben, werden diese automatisch mit den anstehenden Spielen abgeglichen. Benachrichtigungen werden an zwei Stellen im CGMBet-System angezeigt:

The screenshot displays the CGMBet System interface, specifically the 'Upcoming' view. The 'Alerts' column is highlighted in red, indicating triggered warnings for specific matches. The interface includes a sidebar with navigation options like Home, Daily Briefing, Favourites, and Upcoming. The main table lists matches with columns for League, Date, Home Team, Away Team, and Result. The 'Alerts' column shows red icons for matches where warnings have been triggered.

Abbildung 6.3 – Die Spalte „Warnungen“ in der Ansicht „Anstehende Spiele“ zeigt die ausgelösten Warnungen für jedes Spiel an.

Vorschau: Das Spielraster enthält ein **Warnmeldungen** Spalte. Wenn eine Übereinstimmung alle Bedingungen eines oder mehrerer Alarmplätze erfüllt, werden die entsprechenden Alarmindikatoren in dieser Spalte angezeigt. Sie können auch auf die Schaltfläche klicken. **Meine Benachrichtigungen prüfen** Schaltfläche in der unteren Symbolleiste „Anstehende Spiele“, um manuell eine Alarmprüfung für alle sichtbaren Spiele auszulösen.

Tägliche Kurzzusammenfassung: Ausgelöste Warnmeldungen werden ebenfalls angezeigt in der **Tägliche Zusammenfassung**! Dieses Fenster bietet eine schnelle Übersicht über die heutigen Spiele, die Ihren Benachrichtigungskriterien entsprechen. Das Fenster „Tägliche Übersicht“ wird in einem separaten Kapitel ausführlich beschrieben.

 **Tipp:** Benachrichtigungen sind ein leistungsstarkes Werkzeug zur Automatisierung Ihrer Vorabprüfung von Spielerprofilen. Anstatt täglich Dutzende von Spielerprofilen manuell zu prüfen, definieren Sie Ihre Kriterien einmalig im Benachrichtigungsmanager und lassen Sie das System die relevanten Spielerprofile kennzeichnen.

7. Vorschläge (KI)

Die Ansicht „Vorschläge“ ist über die folgende Schaltfläche zugänglich: **Demnächst → Vorschläge (KI)** Der Eintrag in der Seitenleiste bietet automatisierte Spielvorhersagen für anstehende Partien. Diese werden durch die Analyse der aktuellen Saisonstatistiken beider Teams generiert. Das System wertet verschiedene Wettmärkte aus – Spielausgang, Toranzahl und „Beide Teams treffen“ – und präsentiert jede Vorhersage mit einer Konfidenzstufe und farbcodiertem Hintergrund. So lassen sich vielversprechende Wettmöglichkeiten auf einen Blick erkennen.

Match Suggestions
Predictions based on current season statistics

Period: Today Refresh Export

Show only: ☐ Strong predictions only (≥70%) ☒ Highlight only if there is a value ☒ Hide matches with insufficient data Min. games for prediction: 5

Date	League	Home	Away	1X2	O/U 0.5	O/U 1.5	O/U 2.5	O/U 3.5	O/U 4.5	BTTS	Confidence	Games
17/02/2020 19:45	Conference	Rochdale	Scunthorpe	1 (86%)	O (96%)	O (96%)	O (96%)	U (96%)	U (96%)	Yes (57%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	National League N.	Telford	Chorley	1 (83%)	O (97%)	O (96%)	O (95%)	U (94%)	U (74%)	Yes (68%)	★★★★	14/20
17/02/2020 19:45	National League S.	Dorking	Hornchurch	1 (84%)	O (96%)	O (96%)	O (96%)	U (96%)	U (76%)	Yes (57%)	★★★★	20/20
17/02/2020 20:20	A-League	Sydney	Auckland FC	1 (58%)	O (97%)	O (96%)	O (82%)	U (82%)	U (72%)	Yes (62%)	★★★★	16/20
17/02/2020 19:45	Championship	Charlton	Portsmouth	1 (81%)	O (95%)	O (95%)	U (93%)	U (89%)	U (96%)	Yes (57%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League One	Barnsley	Peterborough	1 (44%)	O (90%)	O (88%)	O (83%)	U (83%)	U (73%)	Yes (65%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League One	Bradford	Stockport	1 (77%)	O (95%)	O (79%)	O (85%)	U (89%)	U (89%)	Yes (53%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League One	Cardiff	Wimbledon	1 (72%)	O (96%)	O (73%)	O (88%)	U (88%)	U (83%)	Yes (53%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League One	Doncaster	Huddersfield	1 (44%)	O (90%)	O (88%)	O (83%)	U (83%)	U (89%)	Yes (64%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League One	Exeter	Wycombe	1 (50%)	O (96%)	O (88%)	O (82%)	U (89%)	U (93%)	Yes (60%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League One	Lincoln	Northampton	1 (72%)	O (96%)	O (78%)	O (85%)	U (89%)	U (96%)	Yes (53%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League One	Stevenage	Port Vale	1 (44%)	O (95%)	O (92%)	U (86%)	U (86%)	U (93%)	Yes (56%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League Two	Boreley	Cheltenham	1 (86%)	O (98%)	O (96%)	O (92%)	U (83%)	U (83%)	Yes (58%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League Two	Cambridge	Colchester Utd	1 (81%)	O (95%)	O (75%)	U (86%)	U (76%)	U (88%)	Yes (58%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	League Two	Chesterfield	Gillingham	1 (50%)	O (95%)	O (75%)	U (85%)	U (85%)	U (85%)	Yes (63%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	Conference	Halifax	Gateshead	1 (53%)	O (96%)	O (88%)	O (85%)	U (83%)	U (86%)	Yes (55%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	National League N.	Hereford	Darlington	1 (44%)	O (90%)	O (88%)	O (82%)	U (83%)	U (78%)	Yes (68%)	★★★★	20/20
17/02/2020 19:45	National League S.	Southport	Buxton	2 (45%)	O (95%)	O (96%)	O (84%)	U (86%)	U (86%)	Yes (68%)	★★★★	14/20
17/02/2020 19:45	National League S.	AFC Totton	Hampton & Richmond	1 (71%)	O (97%)	O (82%)	O (59%)	U (79%)	U (82%)	Yes (50%)	★★★★	20/20
17/02/2020 20:30	League One	Reading	Bolton	1 (55%)	O (98%)	O (77%)	U (83%)	U (78%)	U (88%)	Yes (60%)	★★★★	20/20

Legends: Strong (≥70%) Medium (35-70%) Weak (<35%) No Data

★★★★ Very High Confidence ★★ Low Confidence

46 matches

Abbildung 7.1 – Vorschläge (KI) – Spielvorhersagen für die heutigen Begegnungen mit farbcodierten Konfidenzniveaus

7.1 Kopfzeile und Steuerelemente

Im oberen Bereich der Ansicht wird der Titel angezeigt: **Spielvorschläge** mit dem Untertitel „Vorhersagen basierend auf den Statistiken der aktuellen Saison“. Auf der rechten Seite stehen folgende Steuerelemente zur Verfügung:

Kontrolle	Beschreibung
Zeitraum	Über ein Dropdown-Menü kann der Zeitraum ausgewählt werden, für den die Spiele angezeigt werden: Heute (Standard), Morgen, Nächste 3 Tage oder Nächste 7 Tage.
Aktualisieren	Lädt die Vorhersagen mit den aktuellen Einstellungen neu.

Export	Exportiert die aktuelle Vorschlagstabelle in eine Datei. Unterstützte Formate sind Excel (.xlsx), CSV (.csv) und PDF (.pdf).
--------	--

7,2 Filterleiste

Unterhalb der Überschrift befindet sich eine Filterleiste, mit der Sie die angezeigten Vorhersagen eingrenzen können:

Filter	Beschreibung
Nur starke Vorhersagen ($\geq 70\%$)	Bei Aktivierung werden nur Vorhersagen mit einer Konfidenz von 70 % oder höher angezeigt. Dadurch werden mittlere und schwache Vorhersagesignale ausgeblendet, sodass nur die stärksten Signale sichtbar bleiben.
Markieren Sie nur Werte, wenn diese vorhanden sind.	Wenn diese Option aktiviert ist (Standardeinstellung), werden Zellen nur dann farblich gekennzeichnet, wenn die Vorhersage auch eine „Value-Wette“ darstellt – also wenn die aus den Statistiken abgeleitete Wahrscheinlichkeit mindestens 10 % höher ist als die vom Buchmacher angegebene Wahrscheinlichkeit. Zellen ohne Value-Wette werden hellgrau dargestellt, selbst wenn die Vorhersagegenauigkeit hoch ist.
Treffer mit unzureichenden Daten ausblenden.	Wenn diese Option aktiviert ist (Standardeinstellung), werden Spiele, bei denen eine oder beide Mannschaften weniger als die Mindestanzahl an Spielen absolviert haben, vollständig ausgeblendet.
Mindestanzahl Spiele für die Vorhersage	Legt die Mindestanzahl an Spielen fest, die ein Team absolviert haben muss, bevor eine Vorhersage generiert wird – Optionen: 3, 5 (Standard), 8 oder 10. Teams mit weniger Spielen zeigen anstelle einer Vorhersage einen Bindestrich („–“) an.

 **Tipp:** Der Filter „Nur hervorheben, wenn ein Wert vorhanden ist“ ist eine der wichtigsten Einstellungen in dieser Ansicht. Eine hohe statistische Sicherheit allein macht eine Wette nicht profitabel – die Quoten müssen auch einen Wert bieten. Wenn dieser Filter aktiv ist, werden nur Vorhersagen farbig hinterlegt, bei denen der statistische Vorteil die Quote des Buchmachers um mindestens 10 % übersteigt.

7.3 Vorhersageraster

Das Hauptraster zeigt für jedes Spiel eine Zeile mit folgenden Spalten an:

Spalte	Bedeutung
Datum	Datum und Anstoßzeit des Spiels.
Liga	Die Liga, zu der das Spiel gehört.

Heim	Der Name der Heimmannschaft.
Weg	Der Name der Auswärtsmannschaft.
1x2	Spielausgangsprognose: „1“ (Heimsieg), „X“ (Unentschieden) oder „2“ (Auswärtssieg), gefolgt von der Wahrscheinlichkeit in Klammern. Zum Beispiel bedeutet „1 (88 %)“, dass das System mit 88%iger Wahrscheinlichkeit einen Heimsieg vorhersagt.
O/U 0,5	Vorhersage für über/unter 0,5 Tore: „O“ (über) oder „U“ (unter), mit der entsprechenden Wahrscheinlichkeit in Prozent. Zum Beispiel: „O (98%)“.
O/U 1,5	Prognose für über/unter 1,5 Tore.
O/U 2,5	Prognose für über/unter 2,5 Tore.
O/U 3,5	Prognose für über/unter 3,5 Tore.
O/U 4,5	Prognose für über/unter 4,5 Tore.
BTTS	Vorhersage: Beide Teams treffen – „Ja“ oder „Nein“ mit der entsprechenden Wahrscheinlichkeit in Prozent. Zum Beispiel: „Ja (68 %)“.
Vertrauen	Eine Gesamtsicherheitsbewertung wird mit 1 bis 5 Sternen (☆) angezeigt. Mehr Sterne bedeuten eine höhere Gesamtsicherheit, berechnet als Durchschnitt der Sicherheitsbewertungen für 1X2, Über/Unter 2,5 und Beide Teams treffen (BTTS), angepasst an die verfügbare Datenmenge.
Spiele	Die Anzahl der von beiden Mannschaften gespielten Spiele, angegeben als Bruch (z. B. bedeutet „20/20“, dass die Heimmannschaft 20 Spiele und die Auswärtsmannschaft 20 Spiele hat, oder „14/20“, wenn die Heimmannschaft nur 14 Spiele hat).

7,4 Gesamtvertrauen (Sterne)

Die Gesamtsicherheit ergibt sich aus dem Durchschnitt dreier wichtiger Vorhersagen: 1X2, Über/Unter 2,5 und Beide Teams treffen (BTTS). Dieser Durchschnitt wird anschließend anhand der Anzahl der gespielten Spiele angepasst – Teams mit mehr Spielen erhalten einen Bonus, während Teams mit sehr wenigen Spielen einen Punktabzug erhalten. Das Endergebnis wird in eine 1- bis 5-Sterne-Bewertung umgerechnet.

Sterne	Vertrauensniveau
☆☆☆☆☆ (5 Sterne)	Sehr hohes Vertrauen (angepasster Wert $\geq 75\%$).
☆☆☆☆ (4 Sterne)	Hohes Vertrauen (angepasster Wert $\geq 65\%$).
☆☆☆ (3 Sterne)	Mäßiges Vertrauen (angepasster Wert $\geq 55\%$).
☆☆ (2 Sterne)	Geringes Vertrauen (angepasster Wert $\geq 45\%$).
☆ (1 Stern)	Sehr geringes Vertrauen (angepasster Wert $< 45\%$).

7.5 Farbcodierung

Jede Vorhersagezelle im Raster ist farblich gekennzeichnet, um eine sofortige visuelle Einschätzung der Vorhersagestärke zu ermöglichen. Der Konfidenzprozentsatz bestimmt die Farbe und, wenn der Wertfilter aktiv ist, ob die Vorhersage auch eine Value-Wette darstellt.

Farbe	Bedeutung
Grün	Starke Vorhersage – die Wahrscheinlichkeit liegt bei 70 % oder höher. Die statistischen Daten stützen dieses Ergebnis eindeutig.
Gelb	Mittlere Prognose – die Wahrscheinlichkeit liegt zwischen 55 % und 70 %. Die Daten deuten auf dieses Ergebnis hin, sind aber nicht eindeutig.
Rot/Rosa	Schwache Prognose – die Wahrscheinlichkeit liegt unter 55 %. Die Daten bieten nur einen geringfügigen Vorteil, oder das Ergebnis ähnelt einem Münzwurf.
Grau	Es sind keine Daten verfügbar (das Team hat weniger als die Mindestanzahl an Spielen), oder – wenn der Filter „Nur hervorheben, wenn ein Wert vorhanden ist“ aktiv ist – stellt die Vorhersage trotz ausreichender Sicherheit keine Value-Wette dar.

Dieses Farbschema wird zur schnellen Orientierung auch in der Legendenleiste am unteren Rand der Ansicht angezeigt.

7.6 Wertwettenerkennung

Ein Kernkonzept der Vorschlagsansicht ist **Wertwettenerkennung**. Eine Vorhersage wird als „wertvoll“ gekennzeichnet, wenn die aus den Saisondaten des Teams abgeleitete statistische Wahrscheinlichkeit mindestens 10 % höher ist als die aus den Quoten des Buchmachers abgeleitete Wahrscheinlichkeit.

Angenommen, das System berechnet, dass die Heimmannschaft 70 % der Spiele gewinnt (implizite Quote von 1,43). Bietet der Buchmacher eine Quote von 1,60 oder höher für einen Heimsieg an, wertet das System dies als Value-Wette, da die implizite Wahrscheinlichkeit des Buchmachers (ca. 62,5 %) deutlich unter der statistischen Wahrscheinlichkeit (70 %) liegt. Die Zelle wird grün hinterlegt.

Umgekehrt gilt: Sind die Quoten des Buchmachers zu niedrig (z. B. 1,30), ist der statistische Vorteil im Verhältnis zu den Quoten nicht ausreichend, und die Zelle erscheint hellgrau, wenn der Wertfilter aktiv ist – auch wenn die Vorhersage selbst zuverlässig sein mag.

 **Tipp:** Vorhersagen ohne Wert können zwar korrekt sein, sind aber langfristig weniger profitabel, da die Quoten des Buchmachers im Verhältnis zur tatsächlichen Wahrscheinlichkeit keine ausreichende Rendite bieten. Achten Sie bei der Suche nach Wetten mit positivem Erwartungswert auf die grünen Felder.

7.7 Tooltips

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine beliebige Vorhersagezelle im Raster fahren, wird ein detaillierter Tooltip angezeigt, der die zugrunde liegenden Quoten und Werte anzeigt, die zur Erstellung der Vorhersage verwendet wurden. Wenn Sie beispielsweise mit dem Mauszeiger über eine 1X2-Zelle fahren, werden die Heimsiegquote, die Auswärtssiegquote, die Unentschiedenquote und die Quoten des Buchmachers für alle drei Ergebnisse angezeigt. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine

Über/Unter-Zelle fahren, werden die Über-Quote und die Über/Unter-Quote angezeigt. Diese Tooltips sind äußerst hilfreich, um zu verstehen, warum das System eine bestimmte Vorhersage getroffen hat, und um sie mit Ihren eigenen Analysen abzugleichen.

 **Tipp:** Nutzen Sie die Vorschlagsansicht als Ausgangspunkt für Ihre Recherche, nicht als alleinige Wettstrategie. Die Prognosen basieren auf den Saisonstatistiken und berücksichtigen keine Faktoren wie Verletzungen, Sperren, Formschwankungen oder taktische Anpassungen. Vergleichen Sie die Ergebnisse daher immer mit den Ansichten „Direkter Vergleich“, „Statistiken“ und „Anstehende Spiele“, bevor Sie eine endgültige Entscheidung treffen.

8. A.G.S. (Advanced Goals Statistics)

Die A.G.S.-Ansicht ist von folgendem aus zugänglich:**A.G.S.**Der Eintrag in der Seitenleiste ist eines der leistungsstärksten Analysetools in CGMBet und wurde für die detaillierte Recherche historischer Spiele entwickelt. Mit A.G.S. können Sie die gesamte Spieldatenbank mithilfe einer flexiblen Kombination aus Liga-, Team-, Datumsbereich-, Ranglisten-, ELO- und Ergebnisbedingungen abfragen und anschließend sofort Gewinnquoten, Quoten, Renditen und statistische Signifikanz für Dutzende von Wettermärkten innerhalb des gefilterten Ergebnissatzes berechnen.

Die Ansicht ist in drei Hauptbereiche unterteilt: ein**Konfigurationsfeld**links, ein**Spileraster mit Filter-Symbolleiste**in der Mitte und ein**Marktstatistik-Panel**rechts befindet sich eine untere Symbolleiste mit Funktionen zum Aktualisieren, Zurücksetzen, Speichern/Laden und zur Steuerung des Live-Spiels.

The screenshot displays the CGMBet System A.G.S. interface. The left sidebar contains navigation links like Home, Favourites, Upcoming, Calculators, Tables, Suggestions (All), HDH, My Leagues, Reset favourites, Core statistics, Upcoming, A.G.S. (highlighted), Goals, Score Evolution, Ratings, and Tools. The main area shows a table of matches with columns for League, Date, Home Team, Away Team, Goals, and various statistics. The right sidebar displays market statistics for selected matches, including Win, Draw, and Loss percentages. The bottom control bar includes buttons for Refresh, Reset, Save/Load, and Live game status.

Abbildung 8.1 – A.G.S.-Ansicht – Gesamtübersicht mit dem linken Konfigurationsbereich, dem mittleren Spileraster und dem rechten Marktstatistikbereich

8.1 Linke Bedienoberfläche – Konfiguration

Im linken Bereich befinden sich alle Steuerelemente, mit denen Sie festlegen können, welche Treffer abgerufen und wie diese gefiltert werden sollen. Jede Änderung in diesem Bereich wird durch Klicken wirksam. **Aktualisieren** Die

The screenshot shows a configuration interface for a sports betting system. It is divided into several sections:

- League/Team:** A dropdown menu currently set to "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, there are two rows for "Home" and "Away". Each row has a team selection dropdown (both set to "Any team"), a game type dropdown (both set to "All games"), and an "ELO" checkbox (both unchecked).
- Filters:** A section with two checkboxes: "Rank total" and "Rank H/A", both of which are 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. Each condition has a checkbox, a label, a dropdown menu, and a range selector.
 - c1: Checked, "Home leads", "Between minutes", range 1 to 90.
 - c2: Checked, "2-0", "Anytime between", range 1 to 90.
 - c3: Checked, "Away leads", "Between minutes", range 19 to 65.
 - c4: Unchecked, no label or dropdown visible.
 - c5: Unchecked, no label or dropdown visible.
 - c6: Unchecked, no label or dropdown visible.

Abbildung 8.2 – Linke Seite – Abschnitte Liga/Team, Bereich, Teams & ELO, Filter und Bedingungslogik

8.1.1 Liga / Team

Der **Liga/Team** Über das Dropdown-Menü wird die Liga ausgewählt, deren historische Spiele abgefragt werden sollen. Die Ligen sind nach Ländern gruppiert (mit Überschriften und Trennzeichen). Wenn Sie Folgendes konfiguriert haben: **Meine Ligen** Gruppen werden auch für den Schnellzugriff angezeigt. Durch die Auswahl einer Liga werden die Dropdown-Menüs für Heim- und Auswärtsmannschaften automatisch mit den Mannschaften gefüllt, die in der ausgewählten Saison in dieser Liga gespielt haben.

8.1.2 Reichweite

Der **Reichweite**Die Steuerung legt fest, welche Jahreszeiten oder welcher Zeitraum einbezogen werden sollen. Sie verfügt über zwei Modi:

Modus	Beschreibung
Jahreszeiten	Wählen Sie mithilfe der Auf-/Ab-Drehregler eine Start- und eine Endsaison aus. Zum Beispiel: 2020 – 2026 Ruft alle Spiele von der Saison 2019/20 bis zur aktuellen Saison 2025/26 ab.
Termine	Wählen Sie mithilfe der beiden Datumsauswahlfelder (Von – Bis) einen bestimmten Datumsbereich aus. Nur Spiele, die innerhalb dieses Zeitraums stattgefunden haben, werden berücksichtigt.

8.1.3 Teams & ELO

Dieser Abschnitt steuert, welche Teams in die Abfrage einbezogen werden, und bietet zwei Modi, die über das Dropdown-Menü neben dem Abschnittstitel ausgewählt werden können:

Modus	Beschreibung
Heim- und Auswärtsmannschaft	Der Standardmodus. Sie können unabhängig ein bestimmtes Team auswählen (oder jedes Team) sowohl für Heim- als auch für Auswärtsspiele. Jedes Team verfügt außerdem über einen Austragungsortfilter (Alle Spiele, Heim- oder Auswärtsspiele), um die Spiele weiter einzugrenzen Die
Ein Team	Die gesamte Analyse konzentriert sich auf ein einzelnes Team, unabhängig davon, ob dieses Heim- oder Auswärtsspiel hatte. Die Zeile für das Auswärtsteam wird ausgeblendet und die Bezeichnung in „Team“ geändert. In diesem Modus passt sich das Statistikfeld automatisch an und präsentiert die Ergebnisse stets aus der Perspektive des ausgewählten Teams (z. B. wird aus „Heimsieg“ „Teamsieg“).

Unterhalb jedes Team-Dropdown-Menüs befindet sich ein**WIE VIEL**Ein Kontrollkästchen ist verfügbar. Nach dem Aktivieren erscheinen zwei Drehregler, mit denen Sie eine minimale und maximale ELO-Wertung für das jeweilige Team festlegen können. Nur Spiele, in denen die ELO-Wertung des Teams zum Zeitpunkt des Spiels innerhalb des angegebenen Bereichs liegt, werden berücksichtigt.

 **Tipp:**Mit dem ELO-Filter können Sie die Leistung eines Teams gegen Gegner einer bestimmten Spielstärke vergleichen. Wenn Sie beispielsweise die ELO-Wertung des Auswärtsteams auf 2000–3000 filtern, werden nur Spiele gegen sehr starke Gegner angezeigt.

8.1.4 Filter

Der **Filter** Dieser Abschnitt bietet zwei optionale Ranglistenfilter, jeweils mit unabhängigen Heim- und Auswärtsbereichen, die über Auf-/Ab-Drehregler gesteuert werden:

Filter	Beschreibung
Gesamtrang	Die Filter berücksichtigen die Gesamtplatzierung jedes Teams in der Liga (dieselbe Rangliste wie in der Tabellenansicht). Legen Sie einen Heim- und einen Auswärtsbereich fest; beispielsweise liefert „Heim 1–6 / Auswärts 1–6“ nur Spiele zwischen den sechs besten Teams.
Rang H/A	Filtert nach der Heim- oder Auswärtsbilanz jedes Teams. Dies ist hilfreich, da manche Teams zu Hause deutlich stärker sind als auswärts und umgekehrt.

Jeder Filter ist standardmäßig deaktiviert. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um ihn zu aktivieren und die Steuerelemente anzuzeigen. Das Format ist: **Heim min–Heim max / Auswärts min–Auswärts max** Die

8.1.5 Bedingungslogik

Der **Bedingungslogik** Der Abschnitt ist eines der markantesten Merkmale von A.G.S. Er ermöglicht es Ihnen, bis zu sechs punktbasierte Bedingungen zu definieren (**c1** durch **c6**) und kombinieren Sie diese mit Boolescher Logik, um Spiele basierend auf den Ereignissen während des Spiels in bestimmten Spielminuten zu filtern.

Logikmodus— Vier Optionsfelder steuern, wie die aktivierten Bedingungen kombiniert werden:

Modus	Beschreibung
UND	Alle aktivierten Bedingungen müssen gleichzeitig erfüllt sein. Der Ausdruck lautet „1 UND 2 UND 3 UND 4 UND 5“.
ODER	Mindestens eine der aktivierten Bedingungen muss erfüllt sein. Der Ausdruck lautet „1 ODER 2 ODER 3 ODER 4 ODER 5“.
Brauch	Sie können einen benutzerdefinierten booleschen Ausdruck mithilfe der Bedingungsnummern und der Operatoren schreiben. UND, ODER, NICHT und Klammern. Zum Beispiel: (1 UND 2) ODER 3 Die
Handbuch	Das Textfeld für den Ausdruck ist nun vollständig bearbeitbar, und Sie geben die Minute und den Spielstand manuell ein: „30112“ = bis zur 30. Minute; der Spielstand war Heim/Heim/Auswärts, also steht es nach 30 Minuten 2:1. th Minute, mit der gegebenen Punkteentwicklung.

Bedingungen (c1–c6)— Jede Bedingungszeile enthält die folgenden Steuerelemente:

Kontrolle	Beschreibung
Kontrollkästchen	Aktiviert oder deaktiviert die Bedingung. Wenn sie aktiviert ist, werden das Ergebnis-Dropdown-Menü und die Zeitsteuerung sichtbar.

Ergebnis-Dropdown-Liste	Wählt aus, worauf die Bedingung geprüft wird. Die Optionen sind in folgende Gruppen unterteilt: genaue Ergebnisse (1:0, 2:1 usw.), allgemeine Ergebnisse (Heim führt, Auswärts führt, Unentschieden), Führungsabstände (Heim führt 1, Heim führt 2 usw.), negative Prüfungen (Heim führt nicht, Auswärts führt nicht, Kein Unentschieden), Gesamtzahlen (Über/Unter 0,5–4,5), Beide Teams treffen/Nicht treffen, erstes Tor (Heim erzielte das erste Tor, Auswärts erzielte das erste Tor, Kein Tor) und genaue Anzahl der Teamtore (Heim erzielte 1 Tor, Auswärts erzielte >2 Tore usw.).
Zeitmodus	Zwei Möglichkeiten: Zwischen Minuten überprüft den Spielstand in einem bestimmten Minutenbereich (z. B. zwischen Minute 1 und 90 für die vollständige Spielzeit), während Jederzeit zwischen prüft, ob die Bedingung zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb des Bereichs erfüllt war.
Minutenkreisel	Legen Sie den Zeitraum von „Von“ bis „Bis“ in Minuten für die Bedingung fest. Der Standardwert ist 1–90 (Vollzeit).

 **Tipp:**Bedingungen sind für die Spielanalyse äußerst hilfreich. Beispielsweise könnten Sie Bedingung c1 auf „Heim führt“ zwischen der 1. und 45. Minute und Bedingung c2 auf „Unentschieden“ zwischen der 1. und 90. Minute setzen, um alle Spiele zu finden, in denen die Heimmannschaft zur Halbzeit führte, das Spiel aber unentschieden endete. Kombinieren Sie dies mit ELO- und Ranglistenfiltern, um gezielt nach bestimmten Teamprofilen zu suchen.

8.1.6 Aktualisieren und Zurücksetzen

Im unteren Bereich des linken Bedienfelds befinden sich zwei kleine Schaltflächen:

Taste	Beschreibung
Aktualisieren	Wendet die aktuelle Konfiguration an und lädt die passenden Spiele in das mittlere Raster. Berechnet außerdem die Marktstatistiken im rechten Bereich neu.
Zurücksetzen	Setzt alle Steuerelemente im linken Bereich auf ihre Standardwerte zurück (Beliebiges Team, alle Seasons, keine Rang-/ELO-Filter, keine Bedingungen aktiviert).

8.2 Mittleres Bedienfeld – Filter- und Spieleraster

8.2.1 Filter-Symbolleiste

Am oberen Rand des mittleren Feldes befindet sich ein **Filter**. Die Symbolleiste bietet Popup-Schaltflächen zur Steuerung der Spaltensichtbarkeit und zusätzlicher Filterfunktionen im Spieleraster:

Taste	Beschreibung
WIE VIEL	Öffnet ein Pop-up-Fenster zum Filtern von Spielen nach Heim- und Auswärts-ELO-Bereichen (Minimum-/Maximum-Werte für jedes Team). ELO-Spalten anzeigen Durch das Kontrollkästchen werden die ELO-

	Spalten im Raster ein- und ausgeblendet. Klicken Sie hier. Anwenden zum Aktivieren.
Bilden	Öffnet ein Pop-up-Fenster zum Filtern nach Teamform-Bewertung (eine numerische Punktzahl von –50 bis +50). Formularspalten anzeigen Durch das Kontrollkästchen werden die Formularspalten umgeschaltet. Klicken Sie hier. Anwenden zum Aktivieren.
Chancen	Öffnet ein Pop-up mit allen unterstützten Wettermärkten: Heimsieg (1), Unentschieden (X), Auswärtssieg (2) und Über/Unter-Linien von 0,5 bis 4,5 sowie GG/NG. Jeder Markt verfügt über ein Kontrollkästchen und einen Minimal- und Maximalbereich. Aktivieren Sie einen Markt, um dessen Quotenspalte in der Tabelle anzuzeigen und Spiele außerhalb des Bereichs herauszufiltern. Alle anzeigen/Alle ausblenden Mit diesen Schaltflächen können alle Märkte gleichzeitig umgeschaltet werden.
Statistiken	Öffnet ein Popup zum Ein- und Ausblenden der Spielstatistikspalten: Schüsse (Heim/Auswärts), Schüsse aufs Tor (Heim/Auswärts), Ecken (Heim/Auswärts) und Ballbesitz (Heim/Auswärts). Alle anzeigen/Alle ausblenden Mit diesen Schaltflächen lassen sich alle Statistiken gleichzeitig umschalten.
Ziele: An / Aus	Ein Dropdown-Menü, das drei Spalten mit Torminuten ein- und ausblendet: Heimtore , Auswärtstore , Und Alle Tore Wenn eingestellt auf An In jeder Spalte werden die Minuten angezeigt, in denen die Tore erzielt wurden (z. B. „7, 19, 28“).

Ein kleines**Aktualisieren** Und **Zurücksetzen**Das Schaltflächenpaar rechts neben der Filter-Symbolleiste wendet die Einstellungen der Filter-Symbolleiste erneut an oder löscht sie.

8.2.2 Tab Bar

Unterhalb der Filter-Symbolleiste befindet sich eine Registerkartenleiste mit acht Registerkarten:**Spiele**,**Jahreszeiten**,**Ligen**,**Teams**,**Märkte**,**Minuten**,**Ziele**, Und **Runden**Aktuell ist die**Spiele**Der erste Tab ist der aktive Tab mit dem Hauptdatenraster. Die übrigen sieben Tabs sind für zukünftige Analysen reserviert und zeigen den Platzhalter „Demnächst verfügbar“ an.

8.2.3 Spielraster

Der **Spiele**Der Tab zeigt ein sortierbares, scrollbares Datenraster mit einer Zeile pro Treffer. Die immer sichtbaren Spalten sind:

Spalte	Beschreibung
Flagge	Die Landesflagge der Liga.
Liga	Der Name der Liga.
Datum/ODER	Spieltermin und Anstoßzeit.
Straße	Die Rundenummer (Spieltagsnummer).
Heimteam	Name der Heimmannschaft (fettgedruckt).

T(h)	Die Ligaplatzierung der Heimmannschaft, angezeigt als Gesamt (Heim) — z.B. bedeutet „3(1)“: Dritter insgesamt, Erster in der Heimmannschaft.
Auswärtsteam	Name der Auswärtsmannschaft.
T(a)	Die Tabellenposition der Auswärtsmannschaft, angezeigt als Gesamt (Auswärts) Die
Ergebnis	Das Endergebnis im Format H–A (HT H–HT A) — z.B. bedeutet „3-1 (0-1)“ 3-1 nach regulärer Spielzeit, 0-1 zur Halbzeit.
Heimtore	Minuten, in denen die Heimmannschaft ein Tor erzielte (sichtbar, wenn die Torfunktion aktiviert ist).
Auswärtstore	Minuten, in denen die Auswärtsmannschaft ein Tor erzielte (sichtbar, wenn die Torfunktion aktiviert ist).
Heim- und Auswärtstore	Kombinierte chronologische Liste aller Tore mit Teamindikatoren (sichtbar, wenn die Tore aktiviert sind).

Zusätzliche Spalten für **WIE VIEL** (Heim/Auswärts), **Bilden** (Heim/Auswärts), **Chancen** (1, X, 2, O/U 0,5–4,5, GG, NG) und **Statistiken** (Schüsse, Schüsse aufs Tor, Ecken, Ballbesitz für jedes Team) können über die oben beschriebenen Filter-Toolbar-Popups umgeschaltet werden.

8.2.4 Statistik-Fußzeile

Unterhalb des Spielrasters werden zwei Zähler angezeigt:

Spiele in der ausgewählten Liga und im ausgewählten Zeitraum— die Gesamtzahl der Spiele in der Datenbank für die gewählte Liga und den gewählten Bereich, bevor eine Bedingung oder ein Filter angewendet wird.

In der Tabelle angezeigte Spiele— Die Anzahl der aktuell im Raster angezeigten Spiele, nachdem alle Bedingungen, Rangfilter, ELO-Filter und Symbolleistenfilter angewendet wurden. Der prozentuale Anteil an der Gesamtzahl wird in Klammern angegeben.

Ein **Export**Über die Schaltfläche in der unteren rechten Ecke können Sie die aktuell angezeigten Spiele zur externen Analyse in eine Datei exportieren.

8.3 Rechte Spalte – Marktstatistik

Im rechten Bereich werden automatisch Statistiken für eine Vielzahl von Wettmärkten basierend auf den aktuell im Spielraster angezeigten Spielen berechnet und angezeigt. Jedes Mal, wenn Sie die Daten aktualisieren oder auf eine Marktzeile klicken, werden die Statistiken entsprechend aktualisiert.

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					

Abbildung 8.3 – Rechte Spalte – Marktstatistik mit Gewinnrate, Quoten, Rendite und p-Wert für jeden Markt

8.3.1 Berechnungsmodus

Im oberen Bereich des rechten Fensters befindet sich ein Dropdown-Menü zur Auswahl des Berechnungsmodus:

Modus	Beschreibung
Zwischen min:	Berechnet die Marktergebnisse zwischen zwei bestimmten Minuten (einstellbar über die Drehregler). Der Standardbereich ist 1–90 (Gesamtes Spiel). Sie können dies auf einen beliebigen Teilbereich eingrenzen, z. B. 46–90 für eine Analyse der zweiten Halbzeit.

Nächste Minute:	Berechnet, was als Nächstes passiert. N Minuten ab der Minute mit der höchsten Bedingung. Dieser Modus ist für die Spielanalyse während des Spiels konzipiert: Legen Sie eine Bedingung für den aktuellen Spielstand fest und sehen Sie dann die Wahrscheinlichkeit für das nächste Ereignis.
------------------------	--

8.3.2 Zeitraum

Unterhalb des Berechnungsmodus, ein **Zeitraum** Über ein Dropdown-Menü wird ausgewählt, welcher Teil des Spiels analysiert wird:

Zeitraum	Beschreibung
Ergebnisse der Gesamtzeit	Die Marktstatistik wird anhand des vollständigen 90-Minuten-Ergebnisses berechnet. Dies ist die Standardeinstellung.
Ergebnisse der ersten Jahreshälfte	Die Marktstatistik berücksichtigt nur den Spielstand der ersten Halbzeit (Minuten 1–45).
Ergebnisse der zweiten Jahreshälfte	Die Marktstatistik berücksichtigt nur den Spielstand der zweiten Halbzeit (Minuten 46–90).

A **Zurücksetzen** Mit der Schaltfläche neben dem Dropdown-Menü für den Zeitraum wird die jeweilige Marktauswahl gelöscht und die Statistiken werden wieder in der vollständigen, ungefilterten Ansicht angezeigt.

8.3.3 Ergebnistabelle

Die Hauptegebnisübersicht zeigt Marktstatistiken in ausklappbaren Gruppen an. Klicken Sie auf eine Gruppenüberschrift (▼ / ►), um sie ein- oder auszublenden. Folgende Marktgruppen stehen zur Verfügung:

Marktgruppe	Eingeschlossene Märkte
1x2	Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg.
Doppelte Chance	Doppel 1X, Doppel 12, Doppel X2.
Unentschieden – Wette	DNB Heim, DNB Auswärts.
Summen	Über und unter für die Linien 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5, 5,5 und 6,5.
GG/NG	Beide Mannschaften erzielten ein Tor (GG), und mindestens eine Mannschaft erzielte kein Tor (NG).
Ungerade/Gerade	Die Gesamtzahl der Tore ist entweder ungerade oder gerade.
HT/FT	Alle neun Halbzeit-/Endstand-Kombinationen (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2).
Erster Treffer	Heimtor, Auswärtstor, Kein Tor.
Richtige Punktzahl	Alle gängigen Spielergebnisse (0:0 bis 4:4, gruppiert nach Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg).

Zielsequenz	Musterbasierte Zielsequenzen unter Verwendung der Notation: 1 = Heimtor, 2 = Auswärtstor X = jedes beliebige Ziel, - = kein Tor. Beispiel: „1XX“ = Heimtor zuerst, dann zwei beliebige Tore.
--------------------	--

8.3.4 Spaltendefinitionen

Jede Zeile im Ergebnistraster zeigt die folgenden Spalten:

Spalte	Bedeutung
Markt	Der Name des Marktes oder Teilmarktes (z. B. „Heimsieg“, „Über 2,5“).
Won	Die Anzahl der Spiele (aus der angezeigten Menge), in denen dieser Markt gewonnen hätte.
Won%	Die Gewinnquote wird als Prozentsatz ausgedrückt: $\text{Gewonnen} \div \text{Gesamtzahl der Spiele} \times 100$.
Chancen	Die durchschnittlichen Buchmacherquoten für diesen Markt über alle angezeigten Spiele hinweg. Berechnet nur anhand von Spielen mit gültigen Quotendaten. Angezeigt als „–“ wenn keine Quotendaten verfügbar sind oder der Zeitraum nicht die volle Spielzeit umfasst (die Quoten des Buchmachers gelten nur für das gesamte Spiel).
Ertrag	Die theoretische Rendite, wenn Sie bei jedem Spiel eine feste Wette von 1 Einheit auf diesen Markt platziert hätten. Berechnet wird sie wie folgt: $(\text{Gesamtrendite} - \text{Gesamteinsatz}) \div \text{Gesamteinsatz} \times 100$. Eine positive Rendite bedeutet, dass der Markt profitabel war; eine negative Rendite bedeutet einen Verlust. Die Berechnung erfolgt nur für vollständige Ergebnisse mit gültigen Quoten. „–“ ansonsten.
P-Wert	Ein Indikator für statistische Signifikanz. Er gibt die Wahrscheinlichkeit an, dass die beobachtete Gewinnrate angesichts der durchschnittlichen Gewinnchancen allein durch Zufall entstanden sein könnte. Ein niedriger p-Wert (z. B. unter 5 %) deutet darauf hin, dass das Ergebnis statistisch signifikant und nicht auf einer zufälligen Schwankung beruht. Dargestellt als „–“ wenn keine Quotendaten verfügbar sind.

 **Tipp:** Klicken Sie in der Ergebnistabelle auf eine beliebige Zeile, um die Spielübersicht so zu filtern, dass nur die Spiele angezeigt werden, in denen diese Wette gewonnen hat. So können Sie schnell die tatsächlichen Spiele hinter einer Statistik überprüfen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“ neben dem Dropdown-Menü für den Zeitraum, um den Filter zu entfernen und wieder alle Spiele anzuzeigen.

Wichtig: Ertrag und p-Wert werden nur für das Endergebnis berechnet, da die Quoten der Buchmacher nur für die vollen 90 Minuten verfügbar sind. Bei Verwendung der ersten oder zweiten Halbzeit oder eines benutzerdefinierten Minutenbereichs wird in diesen Spalten „–“ angezeigt.

8.4 Untere Symbolleiste

Die untere Symbolleiste erstreckt sich über die gesamte Fensterbreite und bietet folgende Steuerelemente:

Kontrolle	Beschreibung
Aktualisieren	Die Hauptschaltfläche „Aktualisieren“ (grün). Wendet alle Konfigurationseinstellungen an und lädt das Spielraster sowie die Marktstatistiken neu.
Zurücksetzen	Setzt die gesamte A.G.S.-Ansicht auf ihren Standardzustand zurück und löscht alle Filter, Bedingungen und Ergebnisse.
Speichern/Laden	Öffnet das Fenster „Speichern/Laden“, in dem Sie die aktuelle A.G.S.-Konfiguration in einem der folgenden Verzeichnisse speichern können: 99 Steckplätze Alternativ kann eine zuvor gespeicherte Konfiguration geladen werden. Jeder Speicherplatz speichert alle Einstellungen: Liga, Bereich, Teammodus, ELO-Wertung, Rangfilter, Bedingungen, Logikausdruck, Toolbar-Filtereinstellungen und Berechnungsmodus/-zeitraum. Dies ist nützlich, um eine Bibliothek von Rechercheabfragen zu verwalten.
Live-Spiel	Ein Dropdown-Menü zeigt die heutigen Live-Spiele an. Wenn Sie ein Live-Spiel auswählen, konfiguriert A.G.S. automatisch die Liga, die Teams und den aktuellen Spielstand dieses Spiels, sodass Sie sofort die historischen Ergebnisse ähnlicher Spielsituationen recherchieren können. Über die Schaltfläche „Aktualisieren“ (↻) wird die Liste der Live-Spiele neu geladen.
Jedes (Intervall)	Legt das automatische Aktualisierungsintervall für das ausgewählte Live-Spiel fest: 15 Sekunden,30 Sekunden,60 Sekunden , oder Bitte nicht mehr aktualisieren Wenn ein Live-Spiel ausgewählt ist und ein Intervall aktiv ist, fragt A.G.S. regelmäßig den Live-Spielstand ab und aktualisiert automatisch die Bedingungen und Statistiken.

 **Tipp:**Das Speicher-/Ladesystem ist eines der wertvollsten Features von A.G.S. Erstellen Sie eine Bibliothek von Rechercheabfragen für verschiedene Strategien – zum Beispiel einen Eintrag für „Heimmannschaften der Top 6 führen zur Halbzeit“, einen weiteren für „Außenseiter spielen nach 60 Minuten unentschieden“ – und laden Sie diese vor jedem Spieltag sofort wieder auf.

 **Tipp:**Die Live-Spiel-Funktion verwandelt A.G.S. in einen Echtzeit-Rechercheassistenten. Sobald Sie ein Live-Spiel auswählen, legt das System automatisch Liga, Teams und aktuellen Spielstand als Bedingungen fest und berechnet anschließend die Wahrscheinlichkeit für alle Wettmärkte im weiteren Spielverlauf. Bei aktivierter automatischer Aktualisierung werden die Statistiken während des Spiels aktualisiert und liefern Ihnen so ein sich ständig veränderndes Bild der wahrscheinlichsten Ergebnisse.

9. Torstatistik

Die Torstatistik-Ansicht ist verfügbar unter **Torstatistik → Tore** in der Seitenleiste. Sie bietet eine umfassende, minutengenaue Wahrscheinlichkeitsanalyse für eine breite Palette von Wettmärkten, basierend auf historischen Daten von Spielen mit Mannschaften ähnlicher Stärke (gemessen an der ELO-Wertung).

Die Daten werden in einer Tabelle dargestellt. Jede Zeile repräsentiert eine Wettart (Heimsieg, Über 2,5 Tore, Endergebnis 1:0 usw.), und jede Spalte einen Spielstand (von der 5. bis zur 90. Minute sowie die Gesamtpunktzahl zur Halbzeit und nach regulärer Spielzeit). Sie können mehrere Analyse-Tabs gleichzeitig öffnen, die jeweils ein anderes Spiel verfolgen.

Abbildung 9.1 – Ansicht „Torstatistik“ mit zwei geöffneten Registerkarten

9.1 Spielauswahl (Obere Leiste)

Über die obere Leiste können Sie neue Analyse-Tabs für laufende, geplante oder abgeschlossene Spiele erstellen. Sie enthält die folgenden Steuerelemente:

Kontrolle	Beschreibung
Spiel-Registerkarte hinzufügen	Eine Dropdown-Liste zeigt alle aktuell verfügbaren Spiele an, die vom CGMBet-Live-Server abgerufen werden. Die Spiele sind in drei Kategorien unterteilt: Live (laufend, Spielminute und Spielstand werden angezeigt),

	Geplant (noch nicht begonnen, Anstoßzeit wird angezeigt) und Abgeschlossen (Endergebnis wird angezeigt).
+ Registerkarte hinzufügen	Erstellt einen neuen Tab für das ausgewählte Spiel. Sie können auch auf ein Spiel im Dropdown-Menü doppelklicken, um es sofort hinzuzufügen.
Farbauswahl	Neben dem Button „Tab hinzufügen“ befindet sich ein kleines farbiges Quadrat. Klicken Sie darauf, um zwischen 10 Pastellfarben zu wechseln; der nächste Tab, den Sie erstellen, verwendet die ausgewählte Farbe als Hintergrundfarbe für die Kopfzeile.
↻ Aktualisieren	Lädt die Liste der laufenden Spiele erneut vom Server herunter.
Brauch	Der erste Eintrag im Dropdown-Menü. Wenn Sie diesen auswählen und auf „Registerkarte hinzufügen“ klicken, wird eine leere Registerkarte erstellt, auf der Sie die Liga und die Teams manuell auswählen.
 Tipp: Sie können bis zu 10 Tabs gleichzeitig geöffnet haben. Jeder Tab funktioniert unabhängig mit eigener Liga, eigenen Teams, Filtern und einem Live-Update-Timer.	

9.2 Registerkartenverwaltung

Jeder Tab zeigt eine farbige Überschrift mit den Spielinformationen (Liga, Teams und ggf. Live-Spielstand). Wichtige Funktionen:

Einen Tab schließen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „x“ in der Registerkartenüberschrift. Wenn Sie die letzte Registerkarte schließen, wird automatisch eine neue, leere Registerkarte „Benutzerdefiniert“ erstellt.

Live-Updates: Wird während eines laufenden Spiels ein neuer Tab erstellt, fragt dieser automatisch alle 15 Sekunden den Server ab, um Spielminute und Spielstand zu aktualisieren. Die Datentabelle wird bei jeder Änderung des Spielstands oder der Spielminute neu berechnet – nach Spielende (Abpfiff) stoppt die automatische Aktualisierung.

Registerkartenüberschrift: Bei Live-Spielen zeigt die Kopfzeile den Liganamen, die Teamnamen, den aktuellen Spielstand und die Spielminute an (z. B. „Spanien – Primera División, Levante – Villarreal 0:0 32. Minute“). Bei benutzerdefinierten Tabs werden „Benutzerdefiniert 1“, „Benutzerdefiniert 2“ usw. angezeigt.

Navigation von Upcoming: Sie können mit der rechten Maustaste auf ein Spiel in der Ansicht „Anstehende Spiele“ klicken und „In Toren öffnen“ auswählen, um automatisch eine vorkonfigurierte Registerkarte mit der richtigen Liga, den richtigen Mannschaften und dem Live-Spielstand zu erstellen.

9.3 Filtersteuerung (Zeile 1)

Unterhalb der Registerkartenleiste verfügt jede Registerkarte über eigene, unabhängige Filtersteuerungen:

Filter	Beschreibung
Liga	Wählen Sie die Liga aus. Dadurch wird festgelegt, welche Mannschaften in den Dropdown-Menüs „Heimspiel“ und „Auswärtsspiel“ angezeigt werden.
Heimmannschaft	Wählen Sie die Heimmannschaft (orange umrandet). Die ELO-Wertung wird in Klammern neben dem Mannschaftsnamen angezeigt, z. B. „Levante (1598)“.
Auswärtsmannschaft	Wählen Sie die Auswärtsmannschaft (blau umrandet). Die ELO-Anzeige bleibt gleich.
ELO +/-	Ist diese Option aktiviert, berücksichtigt das System nur historische Spiele, in denen beide Teams eine Elo-Wertung innerhalb des festgelegten Bereichs (standardmäßig ± 75) der aktuell ausgewählten Teams aufwiesen. Deaktivieren Sie diese Option, um alle Spiele unabhängig von der Spielstärke einzubeziehen.
⚠ Wichtig: Der ELO-Filter ist eine der leistungsstärksten Funktionen der Toransicht. Indem die Daten auf Spiele zwischen ähnlich bewerteten Mannschaften beschränkt werden, werden die Wahrscheinlichkeiten deutlich relevanter für das jeweilige Spiel, das Sie analysieren.	

9.4 Anzeigeooptionen (Zeile 2)

Option	Beschreibung
Zeigen	Wechseln Sie zwischen Prozentangabe (z. B. 82 %) und impliziten Quoten (z. B. 1,22). Die impliziten Quoten werden berechnet, indem 100 durch den Prozentsatz geteilt wird.
Intervall	Steuert, welche Minutenspalten sichtbar sind: Alle 5 Minuten (alle Spalten), alle 10 Minuten, alle 15 Minuten, alle 30 Minuten oder alle 45 Minuten. Nützlich, um die Übersichtlichkeit auf kleineren Bildschirmen zu verbessern.

Zwischen Minuten	Ein Von/Bis-Bereichsfilter. Es werden nur Minutenspalten innerhalb dieses Bereichs angezeigt. Wenn Sie beispielsweise 45–90 einstellen, werden nur die Spalten der zweiten Hälfte angezeigt.
Spiele zählen	Zeigt an, wie viele historische Treffer gefunden wurden, die den aktuellen Filtern entsprechen (z. B. „Spiele: 219“). Eine höhere Zahl bedeutet zuverlässigere Statistiken.

9.5 Das Datenraster

Der Hauptbereich jedes Tabs ist ein scrollbares Raster, das die Wahrscheinlichkeiten für jeden Markt in jedem Zeitintervall anzeigt. Das Raster hat 21 Spalten:

Spalte	Beschreibung
Markt	Der Marktnamen (linke Spalte). Die Märkte sind nach Kategorien gruppiert, wobei dünne dunkle Linien die Gruppen voneinander trennen.
Full T	Die Wahrscheinlichkeit für das gesamte Spiel (0–90 Minuten).
Halbes T	Die Wahrscheinlichkeit gilt nur für die erste Halbzeit (0–45 Minuten).
5 Minuten ... 90 Minuten	Die Wahrscheinlichkeit in jedem 5-Minuten-Intervall. Diese Spalten beantworten die Frage: „Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Markt bei gegebenem aktuellen Punktestand in Minute X zutrifft?“

9.5.1 Marktkategorien

Das Raster enthält die folgenden Marktgruppen, die durch dunkle horizontale Linien voneinander getrennt sind:

Gruppe	Märkte
1x2	Heim, Unentschieden, Auswärts – Wahrscheinlichkeiten für das Endergebnis.
Über/Unter	O 0,5 / U 0,5 bis O 4,5 / U 4,5 — Gesamttore über oder unter einem bestimmten Schwellenwert.
Beide Teams punkten	GG (beide Mannschaften erzielen Punkte) und NG (mindestens eine Mannschaft erzielt null Punkte).
Doppelte Chance	DC 1X, DC X2, DC 12 — Kombinationen von zwei Ergebnissen.
Heim-/Auswärtsführung	H +1g bis H +4g, A +1g bis A +4g — Wahrscheinlichkeit, dass ein Team mit genau N Toren führt.

Korrektes Ergebnis (Heimsieg)	CS 1–0, CS 2–0, CS 2–1, CS 3–0, ... CS 4–3 — alles Heimsiege mit bis zu 4 Toren Unterschied.
Korrektes Ergebnis (Auswärtssiege)	CS 0–1, CS 0–2, CS 1–2, ... CS 3–4 — alles Auswärtssiege mit korrekten Ergebnissen.
Richtiges Ergebnis (Unentschieden)	CS 0–0, CS 1–1, CS 2–2, CS 3–3, CS 4–4.
Genaue Heim-/Auswärtstore	H SCO 0 bis H SCO 4, A SCO 0 bis A SCO 4 — Wahrscheinlichkeit, dass ein Team genau N Tore erzielt.

9.6 Bedienelemente unten

Der untere Bereich jedes Tabs enthält zwei Zeilen mit Steuerelementen für die Live-Spielanalyse und die Datenverwaltung.

9.6.1 Live-Spielsteuerung (Erste Reihe)

Kontrolle	Beschreibung
Aktuelle Minute	Ein Drehzeiger (0–90) zeigt die aktuelle Spielminute an. Bei Live-Spielen aktualisiert sich dieser automatisch; für manuelle Analysen stellen Sie ihn selbst ein.
Marktart	Ein Dropdown-Menü zum Filtern der Berechnung in der unteren Zeile: Korrektes Ergebnis, Heimführung, Unentschieden, Auswärtsführung, spezifische Handicaps (Heim 1–4 Tore Vorsprung, Auswärts 1–4 Tore Vorsprung), Über/Unter 0,5–4,5, Beide Teams treffen, Keine Tore.
Punkte für Spinner	Zwei Drehregler (standardmäßig 0–0) für den aktuellen Spielstand. Nur sichtbar, wenn „Richtiger Spielstand“ als Markttyp ausgewählt ist. Stellen Sie diese auf den Live-Spielstand ein, um zu sehen, wie sich die Wahrscheinlichkeiten verändern.
AKTUALISIEREN	Berechnet das gesamte Raster manuell mit den aktuellen Filtern und Einstellungen neu.
Speichern / Laden	Öffnet ein Fenster mit 99 Speicherplätzen. Sie können die gesamte Tab-Konfiguration (Liga, Teams, Minute, Ergebnis, Filter, Anzeigeoptionen) in einem benannten Speicherplatz speichern und später wieder laden.

9.6.2 Datenquelle und Hervorhebung (Zweite Zeile)

Kontrolle	Beschreibung
Datenquelle	Wählen Sie zwischen „Alle Saisons“ (gesamte Datenbank) oder „Die letzten N Saisons“ (beschränkt auf die letzten N Saisons, Standardwert: 10). Die Beschränkung auf die letzten Saisons kann relevantere Ergebnisse liefern, falls sich Spielstile oder Teamstärken verändert haben.
Bevorzugte Märkte verwalten	Öffnet einen Dialog, in dem Sie einzelne Marktzeilen ein- oder ausblenden können. Nützlich, um die Übersichtlichkeit zu verbessern, wenn Sie sich nur für bestimmte Märkte interessieren.
Markieren Sie, ob % zwischen	Nach dem Aktivieren erscheinen zwei Drehscheiben (Standardwert 70–100). Alle Zellen mit einem Prozentsatz in diesem Bereich werden grün hervorgehoben, sodass Ergebnisse mit hoher Wahrscheinlichkeit auf einen Blick erkennbar sind.

9.7 Wie man das Raster liest

Die Tabelle beantwortet die Frage: Welcher Prozentsatz ähnlicher historischer Spiele endete bei gegebenem Spielstand zu einer bestimmten Minute mit einem bestimmten Ergebnis?

Beispiel: Im Screenshot ist das Spiel Levante gegen Villarreal mit einem Spielstand von 0:0 zur Spielminute zu sehen. Die Zeile „O 2.5“ in der Spalte „Full T“ zeigt 41 % an. Das bedeutet, dass in 41 % der bisherigen Spiele zwischen ähnlich starken Mannschaften dieser Liga das Endergebnis über 2,5 Tore lag.

Im Verlauf des Spiels Sie aktualisieren die Spielminuten und den Spielstand. Steht es nach 30 Minuten immer noch 0:0, kann die Wahrscheinlichkeit „Über 2,5“ in der Spalte „30 Min.“ einen niedrigeren Prozentsatz anzeigen, da bei kürzerer Restspielzeit und noch nicht erzielten Toren die Wahrscheinlichkeit für über 2,5 Tore sinkt.

 **Tipp:** Stellen Sie die aktuelle Minute und den Spielstand auf den aktuellen Spielstand ein. Die Minutenspalten LINKS zur aktuellen Minute sind irrelevant (sie repräsentieren frühere Spielstände). Konzentrieren Sie sich auf die Spalten ab der aktuellen Minute bis einschließlich der 90-Minuten-Spalte.

9.8 Speicher-/Ladesystem

Das Fenster „Speichern/Laden“ bietet 99 nummerierte Speicherplätze zum Speichern und Abrufen vollständiger Registerkartenkonfigurationen. Jeder Speicherplatz speichert:

Liga, Heimteam, Auswärtsteam, ELO-Einstellung, Anzeigemodus (Prozent/Quote), Intervall, Minutenbereich, Datenquelle (alle/letzte N Seasons), aktuelle Minute, Markttyp, aktueller Spielstand und Hervorhebungseinstellungen.

Zum Speichern: Wählen Sie einen Slot aus, geben Sie einen Namen und optional Kommentare ein und klicken Sie dann auf Speichern. Zum Laden: Wählen Sie einen gespeicherten Slot aus und klicken Sie auf Laden – der Tab wird mit allen gespeicherten Einstellungen neu konfiguriert und das Raster sofort neu berechnet.

 **Tipp:**Über „Speichern/Laden“ können Sie vorkonfigurierte Vorlagen erstellen. Speichern Sie beispielsweise einen Speicherplatz mit dem Namen „Premier-League-Vorlage“ und Ihren bevorzugten ELO-Bereich-, Intervall- und Hervorhebungseinstellungen. Wenn Sie ein neues Premier-League-Spiel analysieren, laden Sie einfach die Vorlage und ändern Sie die Teams.

9.9 Praktische Tipps

Überwachen Sie die Anzahl der Spiele:Bei einer sehr niedrigen Anzahl (unter 30) ist der ELO-Filter möglicherweise zu streng. Versuchen Sie, den ELO-Bereich von 75 auf 100 oder 150 zu erhöhen oder den ELO-Filter ganz zu deaktivieren.

Verwenden Sie die Hervorhebungsfunktion:Aktivieren Sie die Option "Hervorheben, wenn % zwischen" und stellen Sie den Wert auf 75–100 ein, um Märkte mit hoher Erfolgswahrscheinlichkeit sofort zu identifizieren.

Vergleich Live-Berichterstattung vs. Vorberichterstattung:Öffnen Sie zwei Tabs für dasselbe Spiel – einen mit Minute 0 und Spielstand 0:0 (vor dem Spiel) und einen weiteren mit dem aktuellen Spielstand. So können Sie sehen, wie sich die Wahrscheinlichkeiten im Laufe des Spiels verändert haben.

Beschränkung auf die letzten Seasons:Wenn ein Team seinen Kader oder sein Trainerteam deutlich verändert hat, kann die Beschränkung auf die letzten 3–5 Seasons genauere Vorhersagen ermöglichen als die Verwendung der gesamten historischen Datenbank.

Lieblingsmärkte:Nutzen Sie „Favoritenmärkte verwalten“, um Märkte auszublenden, die Sie nie verwenden. Dadurch wird das Spielfeld kompakter und ist während Live-Spielen, wenn es auf Schnelligkeit ankommt, besser lesbar.

10. Punkteentwicklung

Die Punkteentwicklungsansicht ist verfügbar unter **Torstatistik → Ergebnisentwicklung** in der Seitenleiste. Es analysiert, wie sich der Spielstand im Laufe eines Spiels voraussichtlich verändern wird, indem es jeden möglichen Spielverlauf anhand historischer Daten ähnlicher Spiele untersucht. Im Gegensatz zur Torstatistik, die feste Wahrscheinlichkeiten für jede Minute anzeigt, konzentriert sich Score Evolution auf die *Wege*. Der Spielverlauf kann sich vom aktuellen Spielstand über jedes mögliche Torereignis bis zum Endergebnis entwickeln.

Die Ansicht präsentiert die Daten in vier verschiedenen visuellen Formaten (Registerkarten), einem Statistik-Ergebnisfeld auf der rechten Seite und verwendet dieselbe Spielauswahl und Mehrregisterkartenarchitektur wie die Torstatistik-Ansicht.

10.1 Spielauswahl und Tab-Verwaltung

Die obere Leiste ist identisch mit der Torstatistik-Ansicht: ein Dropdown-Menü mit laufenden, geplanten und abgeschlossenen Spielen (vom Server abgerufen), eine Schaltfläche „+ Tab hinzufügen“, eine Farbauswahl und eine Aktualisierungsschaltfläche. Sie können bis zu 10 unabhängige Tabs gleichzeitig geöffnet haben. Jeder Tab hat eine farbige Überschrift mit den Teamnamen und eine Schaltfläche „x“ zum Schließen.

Navigation von Upcoming: Durch einen Rechtsklick auf ein Spiel in der Ansicht „Anstehende Spiele“ und die Auswahl von „In Score Evolution öffnen“ wird eine vorkonfigurierte Registerkarte mit der richtigen Liga, den richtigen Teams und dem Live-Spielstand erstellt.

10.2 Filtersteuerung

Unterhalb der Registerkartenleiste befinden sich auf jeder Registerkarte zwei Zeilen mit Filtersteuerelementen, die festlegen, welche historischen Treffer in die Analyse einbezogen werden.

10.2.1 Zeile 1 – Liga, Teams und erweiterte Filter

Kontrolle	Beschreibung
Liga	Wählen Sie die Liga aus. Dadurch wird festgelegt, welche Teams in den Dropdown-Menüs „Heimspiel“ und „Auswärtsspiel“ angezeigt werden.
Heimmannschaft	Wird mit einem orangefarbenen Rand angezeigt. Die ELO-Wertung wird in Klammern angegeben, z. B. „Levante (1598)“.
Auswärtsmannschaft	Wird mit blauem Rand angezeigt. Gleiche ELO-Anzeige.
▼	Öffnet ein Pop-up mit Filtern für die ELO-Werte von Heim- und Auswärtsteams (Minimum/Maximum). Nur Spiele, deren ELO-Werte innerhalb der angegebenen Bereiche liegen, werden berücksichtigt. Klicken Sie auf „Anwenden“, um die Filter zu aktivieren, und auf „Zurücksetzen“, um sie zu entfernen.
Formular ▼	Öffnet ein Pop-up mit Filtern für die Heim- und Auswärtsform (Min./Max., typischerweise -50 bis +50). Die Form misst den aktuellen Leistungstrend. Klicken Sie auf „Anwenden“, um die Filter zu aktivieren, und auf „Zurücksetzen“, um sie zu löschen.

Quoten ▼	Es öffnet sich ein Pop-up-Fenster, in dem Sie nach den Wettquoten vor Spielbeginn filtern können. Es gibt Kontrollkästchen für Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg, Über 0,5–Über 2,5 und Unter 0,5–Unter 2,5, jeweils mit einem Mindest- und Höchstbereich. Nur Spiele, deren Quoten innerhalb der ausgewählten Bereiche liegen, werden angezeigt.
----------	---

10.2.2 Zeile 2 – Datenquelle und Minutenbereich

Kontrolle	Beschreibung
Datenquelle	Wählen Sie zwischen „Alle Saisons“ (gesamte historische Datenbank) oder „Letzte N Saisons“ (Standard: 10).
Zwischen Minuten	Ein Von/Bis-Bereich, der den zu analysierenden Zeitraum des Spiels definiert (Standardwert 0–90).
Spiele zählen	Zeigt an, wie viele historische Treffer gefunden wurden, die den aktuellen Filtern entsprechen (z. B. „Spiele: 117“).

10.3 Grafische Baumstruktur (Registerkarte 1)

Dies ist die primäre und detaillierteste Visualisierung. Sie zeigt ein verzweigtes Baumdiagramm, in dem jeder Knoten einen möglichen Spielstand und jeder Zweig ein von einer der beiden Mannschaften erzielttes Tor darstellt.

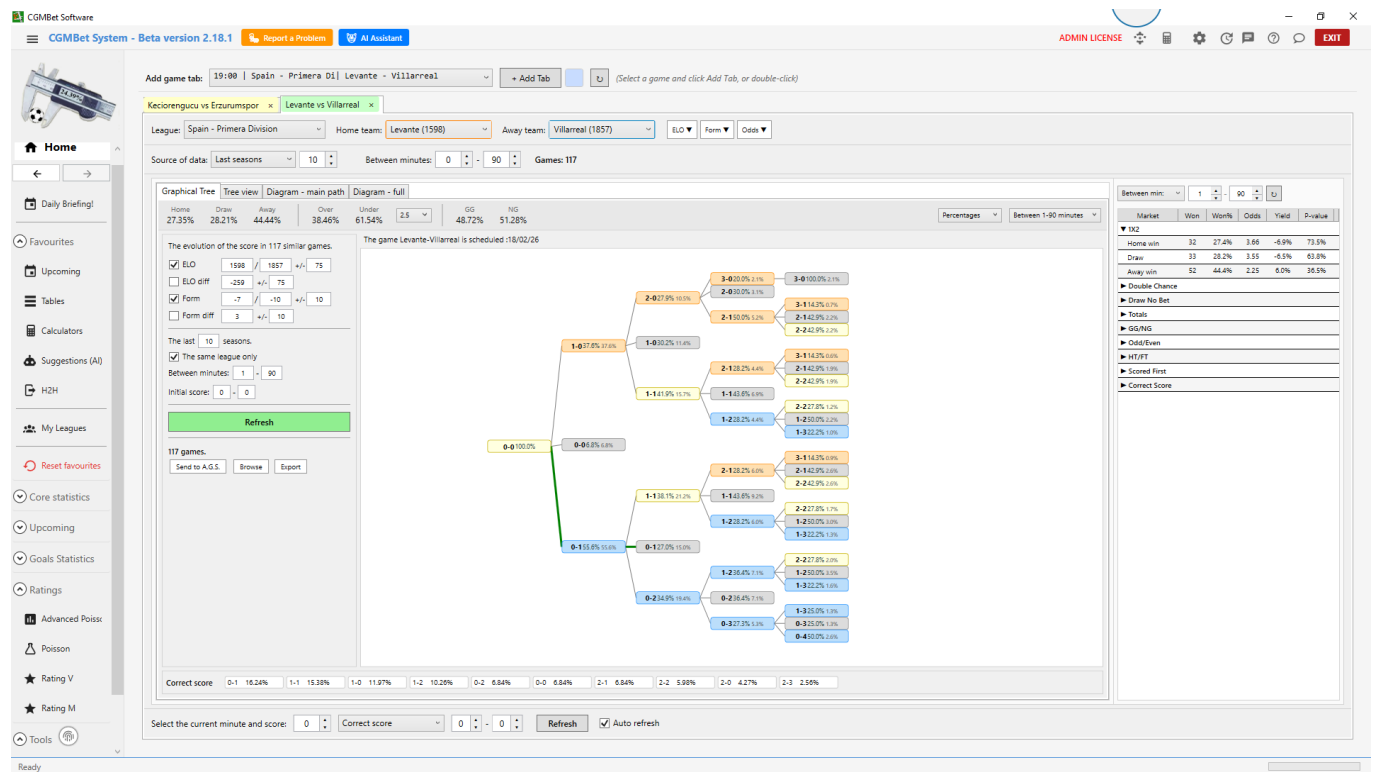


Abbildung 10.1 – Grafische Baumdarstellung des Spielverlaufs im Spiel Levante gegen Villarreal

10.3.1 Obere Zusammenfassungsleiste

Im oberen Bereich dieses Tabs werden die wichtigsten Marktwahrscheinlichkeiten in einer Übersichtsleiste angezeigt:

Element	Beschreibung
Heim / Unentschieden / Auswärts	Die Trefferquoten (1X2) basieren auf den gefilterten historischen Spielen.
Über/Unter	Wahrscheinlichkeit, dass die Gesamtzahl der Tore über oder unter einem wählbaren Schwellenwert (0,5, 1,5, 2,5, 3,5 oder 4,5) liegt.
GG / NG	Wahrscheinlichkeit, dass beide Mannschaften ein Tor erzielen (GG) oder dass mindestens eine Mannschaft kein Tor erzielt (NG).
Anzeigemodus	Wechseln Sie zwischen der Anzeige von Prozentwerten und Wahrscheinlichkeiten.
Minutenbereich	Schnellauswahl: Zwischen 1–90 (volles Spiel), 1–45 (erste Halbzeit) oder 46–90 (zweite Halbzeit).

10.3.2 Linkes Filterpanel

Die Registerkarte „Grafischer Baum“ verfügt über ein eigenes, unabhängiges Filterfeld auf der linken Seite. Dadurch können Sie die Baumanalyse unabhängig von den Filtern der Hauptregisterkarte verfeinern:

Filter	Beschreibung
WIE VIEL	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die ELO-Wertungen der ausgewählten Teams mit einer Toleranz (standardmäßig ± 75) gefiltert. Es werden beide Teamwerte angezeigt (z. B. 1598 / 1857).
ELO-Schwierigkeitsgrad	Filtert nach der Differenz der ELO-Werte zwischen den beiden Teams, mit einem Toleranzwert.
Bilden	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Teams anhand ihrer aktuellen Form mit einer Toleranz (standardmäßig ± 10) gefiltert.
Form diff	Filtert nach dem Formunterschied zwischen den Teams.
Die letzten N Staffeln	Die Analyse muss auf die letzten N Saisons beschränkt werden (Standardwert: 10).
Nur die gleiche Liga	Wenn diese Option aktiviert ist, werden nur Spiele aus der ausgewählten Liga berücksichtigt.
Zwischen Minuten	Der zu analysierende Minutenbereich innerhalb des Spiels (Standard 1–90).
Anfangswertung	Der Startstand für den Baum (Standard 0:0). Bei laufenden Spielen wird dieser automatisch auf den aktuellen Spielstand gesetzt.

Aktualisieren: Klicken Sie auf die grüne Schaltfläche „Aktualisieren“, um den Baum mit den aktuellen Filtereinstellungen neu zu berechnen. Die Spielanzahl wird unten angezeigt.

Aktionsschaltflächen: „An A.G.S.“ senden“ überträgt die aktuelle Filterkonfiguration an die Ansicht „Erweiterte Torstatistik“. „Durchsuchen“ öffnet die passenden Spiele in einer Liste. „Exportieren“ speichert die Daten.

10.3.3 Das Baumdiagramm

Der Baum beginnt mit dem aktuellen Spielstand (z. B. 0–0) auf der linken Seite und verzweigt sich für jedes mögliche nächste Ziel nach rechts. Jeder Knoten zeigt Folgendes an:

Das Ergebnis (z. B. „1–0“, „0–1“), die **Wahrscheinlichkeit** des Erreichens dieser Punktzahl (in Prozent) und die **kumulative Wahrscheinlichkeit** ausgehend von der Ausgangspunktzahl. Die Knoten sind farblich gekennzeichnet: **Grün** für Heimtore **blau/türkis** für Auswärtstore und **orange/gelb** bei Unentschieden.

10.3.4 Korrekter Punktestreifen

Ganz unten im Reiter „Grafischer Baum“ zeigt ein horizontaler Streifen die Wahrscheinlichkeiten für die korrekten Ergebnisse in absteigender Reihenfolge an (z. B. „0–1 16,24 %“, „1–1 15,38 %“, „1–0 11,97 %“ usw.). Dies ermöglicht einen sofortigen Überblick über die wahrscheinlichsten Endergebnisse.

10.4 Baumansicht (Registerkarte 2)

Die Baumansicht präsentiert dieselben Daten wie die grafische Baumansicht, jedoch in einem textbasierten, ein- und ausklappbaren Format. Jeder Knoten kann durch Klicken auf das Dreieckssymbol ein- oder ausgeblendet werden.

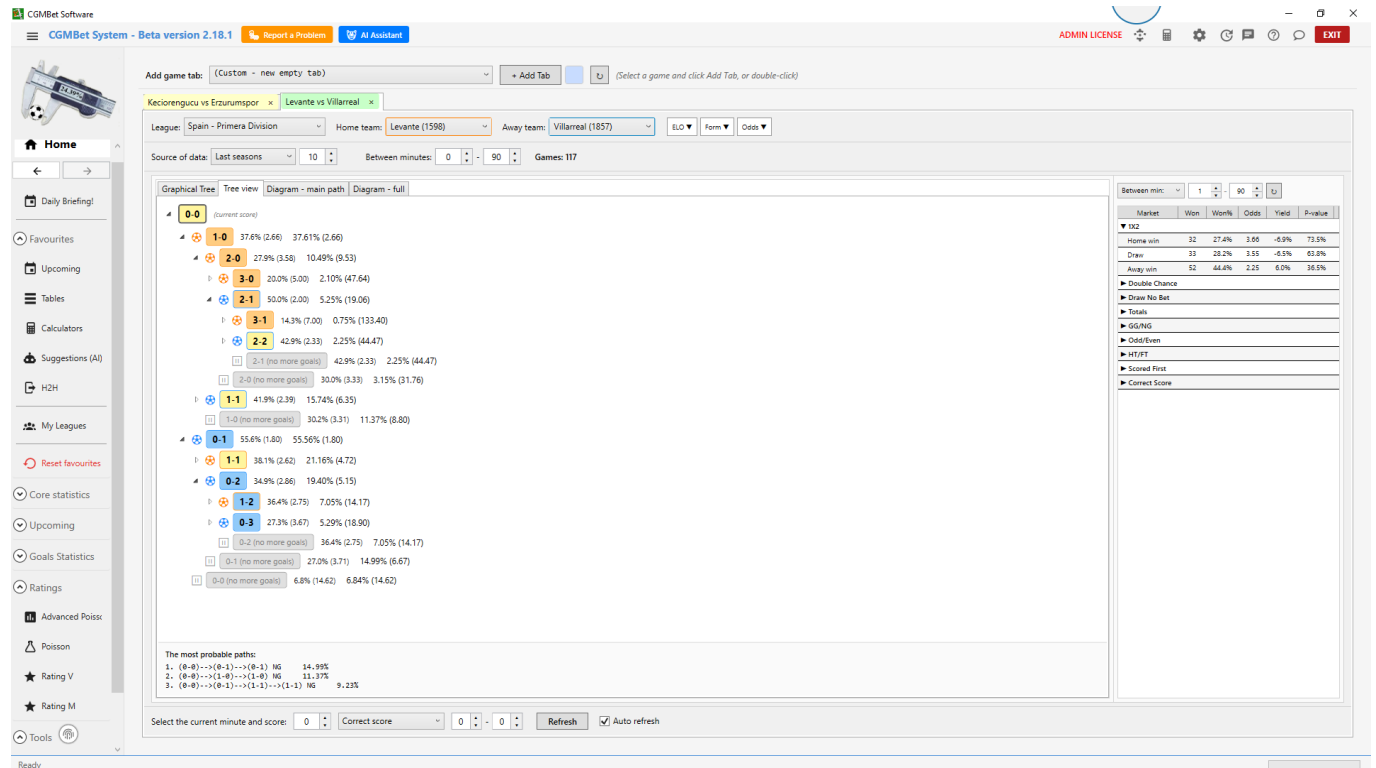


Abbildung 10.2 – Baumansicht mit erweiterbarem Punkteverlauf, Wahrscheinlichkeiten und Chancen

Jede Zeile im Baum zeigt Folgendes:

Element	Beschreibung
Punkteabzeichen	Ein farbiges Abzeichen, das den Spielstand anzeigt (z. B. „1–0“, „0–1“). Die Farbe gibt an, wer führt.
Übergangswahrscheinlichkeit	Die Wahrscheinlichkeit für das Eintreten dieses spezifischen Tores, ausgehend vom Gesamtergebnis (z. B. „37,6 % (2,66)“). Der Wert in Klammern ist die implizite Quote.
Kumulative Wahrscheinlichkeit	Die kombinierte Wahrscheinlichkeit vom Ausgangswert bis zum Erreichen dieses Knotens (z.B. "37,61% (2,66)").
(keine Tore mehr)	Die mit „keine Tore mehr“ gekennzeichneten Endknoten geben die Wahrscheinlichkeit an, dass der Spielstand von diesem Zeitpunkt bis zum Spielende unverändert bleibt.

Die wahrscheinlichsten Wege: Am unteren Rand dieses Tabs berechnet und zeigt das System die drei wahrscheinlichsten Spielverläufe an. Beispiel: „(0–0)→(0–1)→(0–1) NG 14,99 %“ bedeutet, dass der wahrscheinlichste Verlauf folgender ist: Die Auswärtsmannschaft erzielt das erste Tor, und es fallen keine weiteren Tore mehr (Wahrscheinlichkeit ca. 15 %).

10.5 Diagramm — Hauptpfad (Registerkarte 3)

Dieser Tab zeigt ein interaktives Diagramm, das den wahrscheinlichsten Spielverlauf visualisiert. Jede mögliche Spielkurve wird als farbiges Kästchen dargestellt, das durch Linien in einem rautenförmigen/gitterartigen Layout verbunden ist.

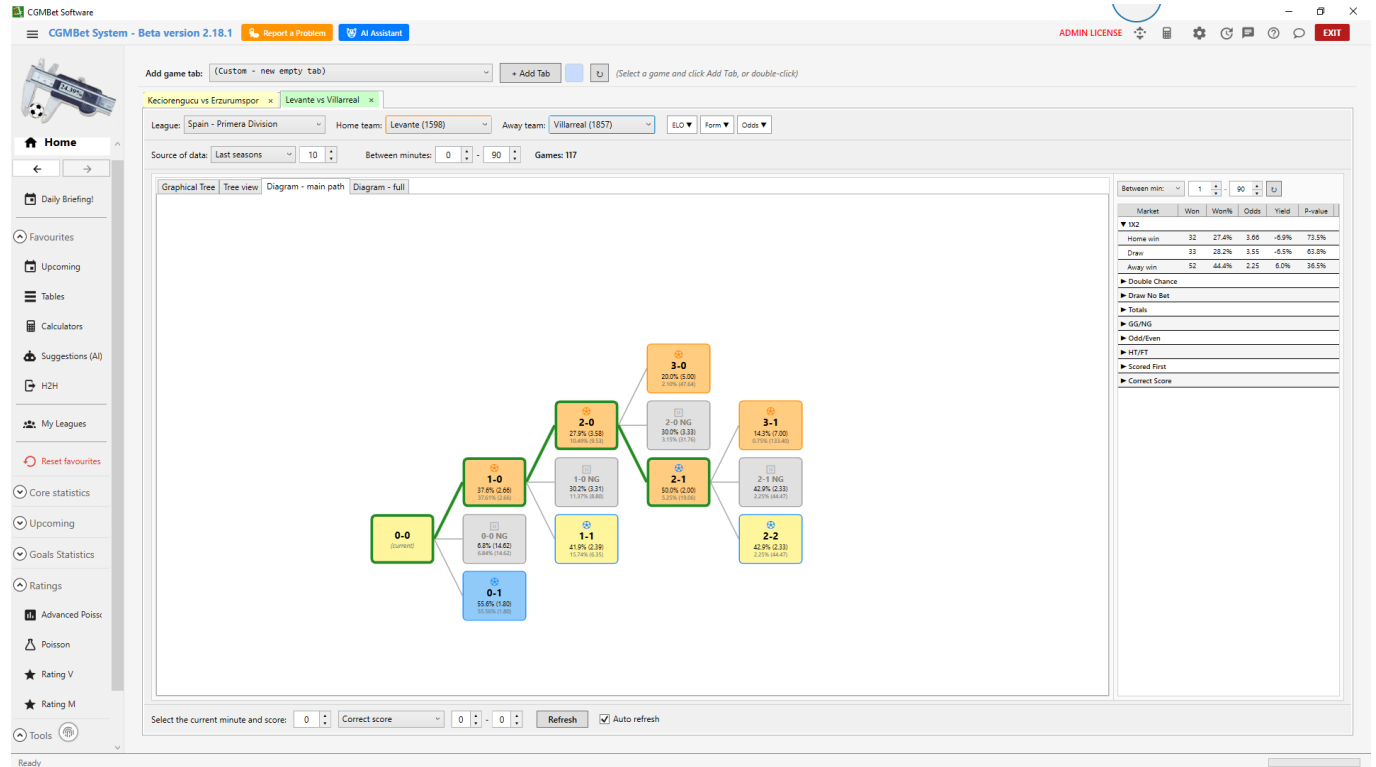


Abbildung 10.3 – Hauptpfaddiagramm mit den wahrscheinlichsten Punktwertverläufen

Jedes Knotenfeld enthält:

Element	Beschreibung
Punktzahl	Großer Text, der den Spielstand anzeigt (z. B. „2–0“).
Wahrscheinlichkeit (Chance)	Die Wahrscheinlichkeit, diese Punktzahl zu erreichen, mit impliziten Quoten, z. B. „27,9 % (3,58)“.
Kumulativ	Im Folgenden: die kumulative Wahrscheinlichkeit ausgehend vom Ausgangswert, z. B. „10,49 % (9,53)“.
Tor-Symbol	Ein kleines Symbol zeigt an, ob ein Heimtor, ein Auswärtstor oder „keine weiteren Tore“ zum nächsten Zweig führt.

Der Hauptweg(wahrscheinlichste Route) ist hervorgehoben mit **dickere grüne Linien**. Die Knoten werden miteinander verbunden. Kästchen mit der Bezeichnung „NG“ (keine weiteren Ziele) stellen Endzustände dar, in denen sich die Punktzahl danach nicht mehr ändert.

10.6 Diagramm — Vollständig (Registerkarte 4)

Das vollständige Diagramm zeigt den kompletten Verzweigungsbaum aller möglichen Spielverlaufsentwicklungen, einschließlich jedes möglichen Tores in jeder Phase. Dies ist die umfassendste Ansicht, kann aber bei Spielen mit vielen möglichen Ergebnissen sehr groß werden.

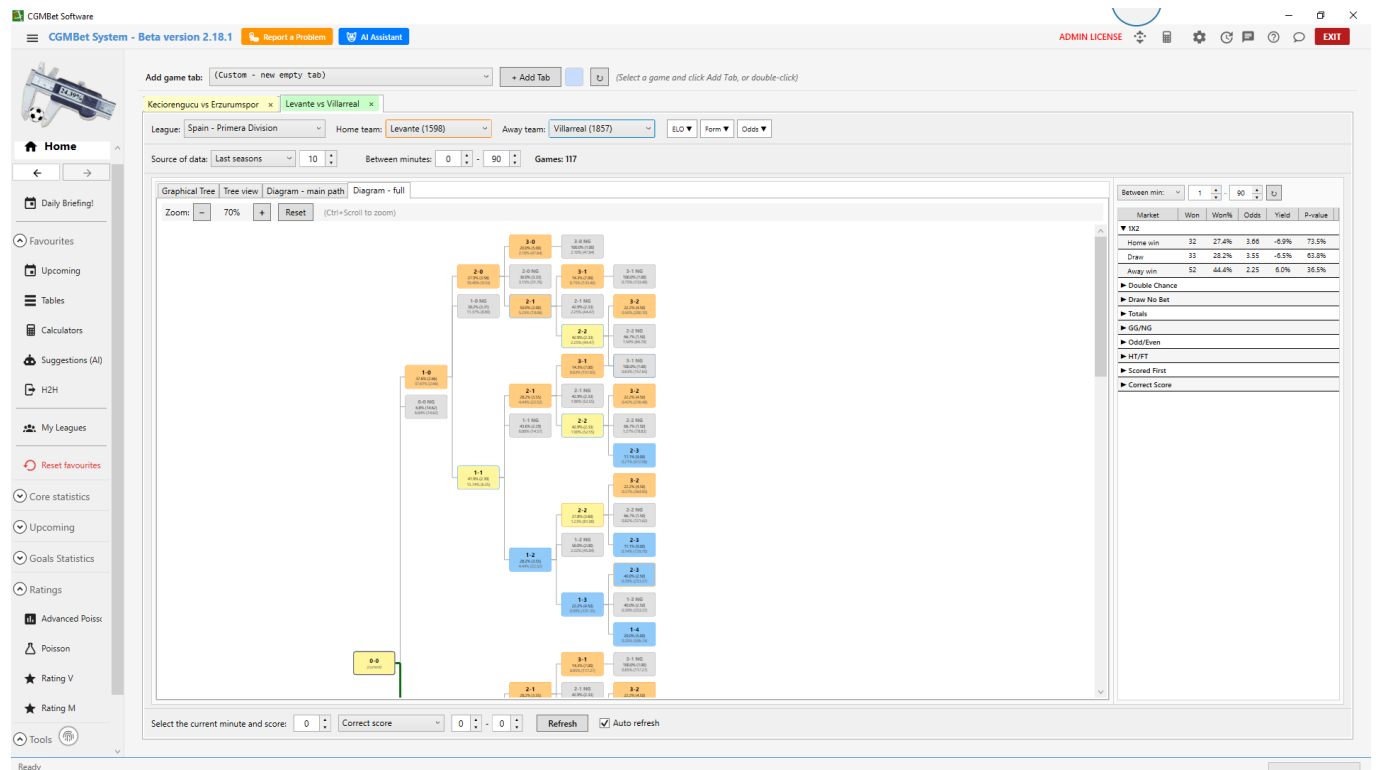


Abbildung 10.4 – Vollständiges Diagramm mit allen möglichen Punkteverläufen (auf 70 % vergrößert).

Die Registerkarte enthält oben Zoom-Steuerelemente:

Kontrolle	Beschreibung
– / + Schaltflächen	Verringern oder erhöhen Sie den Zoomfaktor schrittweise.
Zurücksetzen	Kehrt zur 100%igen Zoomstufe zurück.
Strg+Scrollen	Sie können auch mit Strg + Mausrad zoomen.
Zoom-Anzeige	Zeigt den aktuellen Zoomfaktor in Prozent an (z. B. „70 %“).

Das vollständige Diagramm verwendet dieselbe Knotendarstellung wie das Hauptpfaddiagramm: farbige Kästchen mit Punktzahlen, Wahrscheinlichkeiten, Quoten und kumulativen Werten. „NG“-Endknoten zeigen an, wo ein Punktepfad ohne weitere Tore endet.

Tipp: Das vollständige Diagramm kann sehr groß werden. Verwenden Sie die Zoom-Steuerung, um sich einen Überblick zu verschaffen (verkleinern Sie die Ansicht auf 50–70 %) und zoomen Sie dann auf bestimmte Zweige, die Sie interessieren.

10.7 Ergebnistabelle (rechte Spalte)

Auf der rechten Seite jedes Tabs bietet ein Statistik-Panel eine umfassende Aufschlüsselung nach Märkten basierend auf den Daten zur Entwicklung der Punktzahl.

Between min:	1	-	90		
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					

Abbildung 10.5 – Ergebnistabelle mit ausklappbaren Marktgruppen

10.7.1 Berechnungsmodus

Im oberen Bereich des Bedienfelds steuert eine Auswahl des Berechnungsmodus, wie die Ergebnisse berechnet werden:

Modus	Beschreibung
-------	--------------

Zwischen min	Berechnet die Wahrscheinlichkeiten für Tore, die innerhalb des angegebenen Minutenbereichs erzielt werden (z. B. Minute 1 bis 90). Dies ist der Standardmodus und die gebräuchlichste Einstellung.
Nächste Minute	Berechnen Sie die Wahrscheinlichkeit, dass das nächste Tor innerhalb des angegebenen Minutenbereichs erzielt wird.

Beide Modi verfügen über Drehregler für die Minutenanzahl (von/bis) und eine Schaltfläche „Anwenden“ (↵) zur Neuberechnung.

10.7.2 Marktgruppen

Die Ergebnisse sind in ausklappbare Gruppen unterteilt. Klicken Sie auf eine Gruppenüberschrift, um sie ein- oder auszuklappen:

Gruppe	Märkte umfassten
1x2	Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg.
Doppelte Chance	Doppel 1X, Doppel 12, Doppel X2.
Unentschieden – Wette	DNB Heim, DNB Auswärts.
Summen	Über/Unter 0,5 bis 6,5 (insgesamt 14 Märkte).
GG/NG	Beide Mannschaften erzielen ein Tor (GG), Keine Mannschaft erzielt ein Tor (NG).
Ungerade/Gerade	Ob die Gesamtzahl der Tore eine ungerade oder gerade Zahl ist.
HT/FT	Alle 9 Halbzeit/Vollzeit-Kombinationen (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2).
Erster Treffer	Die Heimmannschaft erzielte das erste Tor (H Sc 1st), die Auswärtsmannschaft erzielte das erste Tor (A Sc 1s).
Richtige Punktzahl	Alle richtigen Punktzahlen von 0–0 bis 4–4, plus „CS Sonstige“.

10.7.3 Spaltendefinitionen

Spalte	Beschreibung
Markt	Der Marktnamen. Gruppenüberschriften sind fettgedruckt und anklickbar; untergeordnete Zeilen sind eingerückt.
Won	Die Anzahl der historischen Spiele (aus dem gefilterten Datensatz), bei denen dieses Marktergebnis zutraf.
Won%	Der Prozentsatz der Spiele, bei denen dieser Markt gewonnen hat (Gewonnen / Gesamtzahl der Spiele).
Chancen	Die impliziten Quoten (100 / Gewonnen%).
Ertrag	Die theoretische Rendite, die sich ergäbe, wenn Sie in diesem Markt zu den realen Quoten, die in der Datenbank gespeichert sind, gesetzt hätten. Negative Werte deuten darauf hin, dass der Markt überbewertet ist.

P-Wert	Statistische Signifikanz des Ergebnisses. Niedrigere Werte (unter 5 %) deuten darauf hin, dass das Ergebnis wahrscheinlich nicht allein auf Zufall beruht.
--------	--

10.8 Bedienelemente unten

Die untere Leiste jedes Tabs enthält Live-Spielsteuerungen, die von allen vier Visualisierungs-Tabs gemeinsam genutzt werden:

Kontrolle	Beschreibung
Aktuelle Minute	Drehbalken (0–90) für die aktuelle Spielminute. Bei Live-Spielen wird dieser automatisch aktualisiert, wenn die automatische Aktualisierung aktiviert ist.
Marktart	Dropdown-Menü zur Auswahl des Marktkontexts: Korrektes Ergebnis, Heim-/Auswärtsführung, spezifische Handicaps (Heim-/Auswärtsführung 1–4 Tore), Über/Unter 0,5–4,5, Beide Teams treffen, Keine Tore.
Punkte für Spinner	Zwei Drehscheiben für den aktuellen Punktestand (nur sichtbar, wenn „Richtiger Punktestand“ ausgewählt ist).
Aktualisieren	Berechnet alle Daten manuell mit den aktuellen Einstellungen neu.
Automatische Aktualisierung	Kontrollkästchen (Standard: aktiviert). Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist und der Tab ein Live-Spiel anzeigt, werden Spielstand und Minutenanzeige alle 15 Sekunden automatisch vom Live-Server aktualisiert.

⚠ Wichtig: Das Deaktivieren der Option „Automatische Aktualisierung“ ist sinnvoll, wenn Sie den aktuellen Zustand einfrieren und die Daten erkunden möchten, ohne dass diese durch Live-Aktualisierungen überschrieben werden.

10.9 Praktische Tipps

Beginnen Sie mit dem grafischen Baum: Es bietet den besten Überblick darüber, wie sich die Bewertung voraussichtlich entwickeln wird. Die obere Übersichtsleiste zeigt wichtige Marktwahrscheinlichkeiten an, und der Baum visualisiert die Verzweigungspfade.

Verwenden Sie die Baumansicht für Details: Wenn Sie genaue Zahlen benötigen oder einen bestimmten Zweig genauer untersuchen möchten, wechseln Sie zur Baumansicht. Erweitern Sie nur die Zweige, die Sie interessieren, und überprüfen Sie die kumulierten Wahrscheinlichkeiten.

Überprüfen Sie die wahrscheinlichsten Pfade: Im unteren Bereich der Registerkarte „Baumansicht“ zeigt das System die drei wahrscheinlichsten Pfade an, die die Punktzahl nehmen wird. Dies ist eine schnelle Möglichkeit, die dominanten Szenarien zu identifizieren.

Verwenden Sie das vollständige Diagramm, um die Vollständigkeit zu gewährleisten: Wenn Sie alle möglichen Verzweigungen sehen möchten, verwenden Sie die Registerkarte „Diagramm – Vollbild“. Verkleinern Sie die Ansicht, um das Gesamtbild zu erfassen, und zoomen Sie dann in bestimmte Bereiche hinein.

Filter kombinieren:Nutzen Sie die Pop-up-Filter ELO, Form und Quoten gemeinsam, um die Daten auf Spiele einzugrenzen, die der aktuellen Situation möglichst nahekommen. Dadurch werden die Vorhersagen zur Punkteentwicklung aussagekräftiger.

Marktgruppen in der Ergebnistabelle erweitern:Klicken Sie auf die Gruppenüberschriften (1X2, Summen, Korrekte Punktzahl usw.), um sie zu erweitern und detaillierte Statistiken mit P-Werten für jeden Markt anzuzeigen.

 **Tipp:**Für die Live-Spielanalyse sollte die Option „Automatische Aktualisierung“ aktiviert bleiben. Das System aktualisiert Spielminute und Spielstand alle 15 Sekunden, und alle vier Visualisierungs-Tabs werden neu berechnet, um den aktuellen Spielstand widerzuspiegeln.

11. Poisson

Die Poisson-Ansicht ist von folgendem aus zugänglich:**Poisson**Element in der Seitenleiste, unter dem**Bewertungen**Abschnitt. Er bietet einen eigenständigen Poisson-Verteilungsrechner, mit dem Sie die erwarteten Tore (xG) für zwei Teams eingeben und sofort die vollständige Wahrscheinlichkeitsaufschlüsselung für jeden Standard-Wettmarkt sehen können.

Diese Ansicht eignet sich ideal für schnelle, manuelle Was-wäre-wenn-Analysen. Sie geben (oder erhalten aus der Vorschau) einen Wert für die erwarteten Tore jedes Teams ein, wenden optional eine prozentuale Korrektur an, und das System berechnet sofort die Wahrscheinlichkeit jedes Spielergebnisses, die impliziten Quoten für die Anzahl der Tore, die Marktwahrscheinlichkeiten für 1X2/Über/Beide Teams treffen/Nicht treffen sowie eine vollständige Rangliste der korrekten Ergebnisse neu.

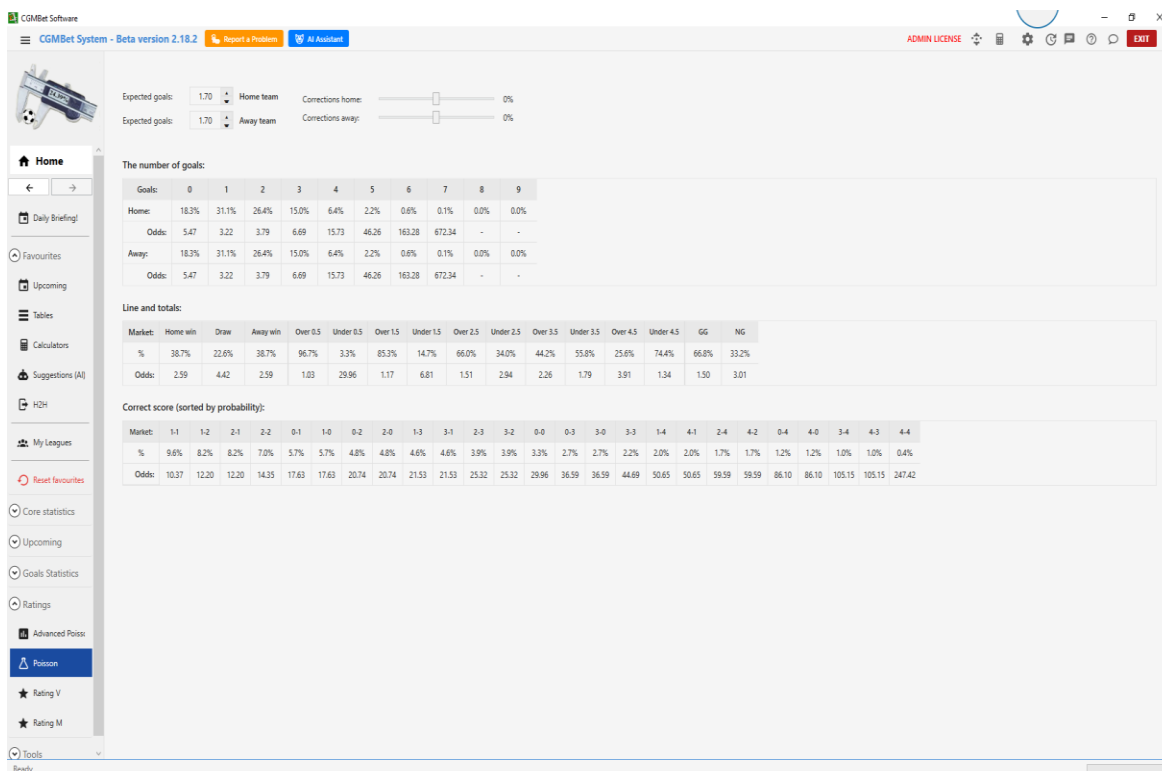


Abbildung 11.1 – Poisson-Darstellung aller vier Ausgabebereiche

11.1 Erwartete Ziele und Korrekturen (Obere Leiste)

Die obere Leiste ist in zwei Gruppen von Steuerelementen unterteilt: **Erwartete Tore** links und **Korrekturen** auf der rechten Seite.

11.1.1 Erwartete Tore

Zwei Drehregler ermöglichen die separate Festlegung der erwarteten Tore (λ) für Heim- und Auswärtsmannschaft. Jeder Drehregler besteht aus einem Textfeld zur direkten Eingabe eines Wertes und kleinen Pfeiltasten zum Erhöhen bzw. Verringern des Wertes um 0,01 pro Klick. Durch Gedrückthalten der Taste wird die Anpassung wiederholt. Der gültige Bereich liegt zwischen 0,00 und 9,99.

Neben jedem Drehfeld wird der Teamname fett angezeigt. Standardmäßig lauten die Bezeichnungen „Heimteam“ und „Auswärtsteam“. Öffnet man die Ansicht jedoch über die Navigation in der Spielübersicht (Rechtsklick auf ein Spiel und „In Poisson öffnen“ auswählen), werden die tatsächlichen Teamnamen und ihre berechneten xG-Werte automatisch ausgefüllt.

Kontrolle	Beschreibung
Erwartete Tore (Heim)	Die durchschnittliche Anzahl der Tore, die die Heimmannschaft voraussichtlich erzielen wird (λ für die Poisson-Verteilung der Heimmannschaft). Standardwert: 1,70.
Erwartete Tore (Auswärts)	Die durchschnittliche Anzahl der Tore, die die Auswärtsmannschaft voraussichtlich erzielen wird (λ für die Poisson-Verteilung der Auswärtsmannschaft). Standardwert: 1,70.
▲ / ▼ Pfeile	Der Wert für die erwarteten Ziele des angrenzenden Werts wird mit jedem Klick um 0,01 erhöht oder verringert. Zum Wiederholen gedrückt halten.
Teamnamensetikett	Zeigt den Teamnamen an. Wird beim Navigieren von der Ansicht „Anstehende Veranstaltungen“ automatisch ausgefüllt.

11.1.2 Korrekturen

Mithilfe zweier horizontaler Schieberegler können Sie die erwarteten Tore jedes Teams prozentual korrigieren. Der Bereich liegt zwischen -50 % und +50 %. Der korrigierte Wert wird wie folgt berechnet:

$$\text{Angepasstes } \lambda = \text{Erwartete Tore} \times (1 + \text{Korrektur} / 100)$$

Beträgt der erwartete Torwert für Heimspiele beispielsweise 1,70 und die Korrektur +20 %, ergibt sich ein angepasstes λ von $1,70 \times 1,20 = 2,04$. Der Prozentwert wird rechts neben jedem Schieberegler angezeigt (z. B. „+20 %“ oder „-5 %“). Eine Korrektur von 0 % bedeutet keine Anpassung.

 **Tipp:** Nehmen Sie Korrekturen vor, wenn Sie der Meinung sind, dass ein Team stärker oder schwächer ist, als der reine xG-Wert vermuten lässt – zum Beispiel, wenn ein Schlüsselspieler verletzt oder gesperrt ist oder wenn das Spiel eine besondere Bedeutung hat (Derby, Abstiegskampf).

11.2 Die Anzahl der Tore (Tabelle 1)

Diese Tabelle zeigt die Poisson-Wahrscheinlichkeitsverteilung für jedes Team, das genau 0, 1, 2, ..., 9 Tore erzielt. Sie enthält vier Datenzeilen:

Reihe	Beschreibung
Heim	Die Wahrscheinlichkeit (%), dass die Heimmannschaft genau k Tore erzielt, wobei k = 0 bis 9.
Quoten (Heim)	Die implizite Dezimalquote dafür, dass die Heimmannschaft genau k Tore erzielt. Berechnet als $1 \div \text{Wahrscheinlichkeit}$. Werte über 999,99 oder unter 0,1 % werden mit „–“ angezeigt.
Weg	Die Wahrscheinlichkeit (%), dass die Auswärtsmannschaft genau k Tore erzielt, wobei k = 0 bis 9.
Quoten (Auswärts)	Die implizite Dezimalquote dafür, dass die Auswärtsmannschaft genau k Tore erzielt.

Jede Spaltenüberschrift (0, 1, 2, ... 9) repräsentiert die Anzahl der Tore. Die Wahrscheinlichkeiten summieren sich innerhalb einer Zeile stets auf annähernd 100 % (etwaige Restbeträge befinden sich im Bereich >9 Tore, der für typische λ -Werte vernachlässigbar klein ist).

Die zugrunde liegende Formel ist die Standard-Poisson-Wahrscheinlichkeitsfunktion:

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

11.3 Zeilen und Summen (Tabelle 2)

Diese breite, horizontal scrollbare Tabelle zeigt die abgeleiteten Wahrscheinlichkeiten und impliziten Quoten für die gängigsten Wettmärkte. Sie ist in drei Gruppen unterteilt, die durch dünne vertikale Linien voneinander getrennt sind:

Gruppe	Märkte	Berechnung
1x2	Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg	Die Summe der gemeinsamen Wahrscheinlichkeiten $P(\text{home}=h) \times P(\text{away}=a)$ über alle (h, a), wobei $h>a$, $h=a$ bzw. $h<a$.
Über/Unter	Über 0,5 / Unter 0,5 bis Über 4,5 / Unter 4,5	Die Summe der gemeinsamen Wahrscheinlichkeiten für alle Scorelines, bei denen $h+a$ über oder unter dem Schwellenwert liegt.

GG / NG	Beide Mannschaften treffen (GG) und keine Mannschaft erzielt ein Tor (NG)	$GG = 1 - P(\text{heimat}=0) - P(\text{weg}=0) + P(0,0)$. $NG = 1 - GG$.
---------	---	--

Jede Gruppe zeigt zwei Zeilen:

Reihe	Beschreibung
%	Die Wahrscheinlichkeit des Marktergebnisses wird als Prozentsatz ausgedrückt.
Chancen	Die fairen (impliziten) Dezimalquoten werden wie folgt berechnet: $1 \div (\text{Prozentsatz} / 100)$. Diese beinhalten keine Buchmachermarge.

⚠ Wichtig:Die angezeigten Quoten sind faire Quoten ohne Marge. Die tatsächlichen Quoten der Buchmacher sind immer niedriger. Um den Wert einer Wette zu beurteilen, vergleichen Sie die Poisson-Quote mit den Quoten des Buchmachers. Sind die Quoten des Buchmachers höher als die fairen Poisson-Quoten, könnte die Wette einen Wert darstellen.

11.4 Richtige Punktzahl (Tabelle 3)

Die untere Tabelle zeigt alle möglichen Ergebniskombinationen von 0–0 bis 4–4 (und darüber hinaus, abhängig von den xG-Werten). **sortiert nach Wahrscheinlichkeit von der höchsten zur niedrigsten** (von links nach rechts).

Jede Spalte stellt einen Spielstand dar (z. B. „1–1“, „1–2“, „2–1“) und zeigt drei Zeilen:

Reihe	Beschreibung
Markt (Überschrift)	Die Ergebnisanzeige (z. B. „1–1“, „0–2“).
%	Die Wahrscheinlichkeit, dass genau dieses Ergebnis eintritt. Berechnet als $P(\text{Heimspiel}=h) \times P(\text{Auswärtsspiel}=a)$.
Chancen	Die impliziten Dezimalquoten für genau dieses Ergebnis.

Die Tabelle ist horizontal scrollbar, da sie über 50 Ergebnisspalten enthalten kann. Die wahrscheinlichsten Ergebnisse werden links angezeigt, sodass die besten Prognosen auf einen Blick erkennbar sind.

💡 Tipp:Bei typischen xG-Werten um 1,0–2,0 sind die wahrscheinlichsten Ergebnisse in der Regel 1–1, 1–0, 0–1 und 2–1. Gelegenheitsspieler überschätzen oft Unentschieden, daher sollte man auf die tatsächlichen Poisson-Wahrscheinlichkeiten achten.

11.5 Navigation von Upcoming

Die Poisson-Sichtweise integriert sich direkt mit der **Demnächst**-Ansicht. Wenn Sie in der Übersicht der anstehenden Spiele mit der rechten Maustaste auf ein Spiel klicken, enthält das Kontextmenü eine **Öffnen in Poisson**-Option. Auswahl:

1. Navigiert automatisch zur Poisson-Ansicht.
2. Die erwarteten Tore für Heim- und Auswärtsspiele werden mit den vom System für dieses Spiel berechneten Werten vorausgefüllt.
3. Legt die Teamnamen als Bezeichnungen für die tatsächlichen Teamnamen fest.

4. Setzt die Korrekturregler auf 0% zurück.

Dieser Workflow ermöglicht es Ihnen, mit einem einzigen Klick schnell von der Untersuchung eines geplanten Spiels zur Erkundung seiner Poisson-Projektionen zu gelangen und anschließend die erwarteten Tore mithilfe der Korrekturen bei Bedarf feinabzustimmen.

12. Erweiterte Poisson-Funktion

Die erweiterte Poisson-Ansicht ist über die folgende Schaltfläche zugänglich: **Erweiterte Poisson-Skala** Element in der Seitenleiste, unter dem **Bewertungen**. Dieser Abschnitt stellt die leistungsstärkste Analyse-Engine in CGMBet dar. Sie kombiniert einen vollständig anpassbaren Formelgenerator für erwartete Tore (xG) mit Batch-Poisson-Berechnungen für alle Spiele einer Liga. Während die Standard-Poisson-Ansicht (Kapitel 11) ein einzelnes Spiel analysiert, verarbeitet Advanced Poisson Hunderte von Spielen gleichzeitig, berechnet Wahrscheinlichkeiten und implizite Quoten für jeden Markt und jedes Spiel, vergleicht diese mit den tatsächlichen Quoten der Buchmacher und ermittelt Trefferquoten und Erträge.

Die Ansicht ist in zwei Hauptbereiche unterteilt: **a) Hauptinhaltsbereich** (mit der Symbolleiste, dem Formel-Generator, dem Datenraster und den Aktionsschaltflächen) und einem **Seitenleisten-Panel** auf der rechten Seite (mit Hervorhebungssteuerung, Filtern und Marktstatistiken).

The screenshot shows the CGMBet System - Beta version 2.18.2 interface. The sidebar on the left contains navigation options: Home, Favourites, Upcoming, Tables, Calculators, Suggestions (AI), H2H, My Leagues, Reset favourites, Core statistics, Upcoming, Goals Statistics, Ratings, Advanced Poisson (selected), Poisson, Rating V, Rating M, and Tools. The main area displays a table of football matches with columns for League, Date/To, Rd, Home Team, T(1), Away Team, T(2), Result, ExpG H, ExpG A, % Home win, % Draw, % Away win, Over 0.5, and Top. The table lists various Premier League matches. On the right, there are filters for Highlight, Results, and Markets, along with a 'Markets' section showing odds for different markets like 1X2, Over/Under, GG/NG, CS, and CS Home/Away/Draw.

Abbildung 12.1 – Erweiterte Poisson-Ansicht – allgemeine Übersicht mit Symbolleiste, Formelgenerator, Datenraster und rechter Seitenleiste

12.1 Steuerelement-Symboleiste (Zeile 0)

Die obere Symbolleiste enthält alle Bereichsselektoren, die zur Analyse passen.

Kontrolle	Beschreibung
Liga/Team	Eine Dropdown-Liste zeigt alle Ligen nach Ländern gruppiert an (ggf. inklusive „Meine Ligen“-Gruppen). Nach Auswahl einer Liga werden die Dropdown-Listen für Heim- und Auswärtsmannschaft angezeigt. Sie können auch eine bestimmte Mannschaft auswählen, um die Ergebnisse auf Spiele mit Beteiligung dieser Mannschaft zu filtern.
Heim-/Auswärtsmannschaft	Optionale Teamfilter. Standardmäßig werden alle Teams der Liga angezeigt. Wählen Sie ein bestimmtes Team aus, um die Ergebnisse einzugrenzen.
Zeitraum	Wählen Sie den Zeitraum: Aktuelle Saison, Letzte 2 Saisons, Letzte 3 Saisons, Alle Saisons oder einen benutzerdefinierten Datumsbereich (Von/Bis-Datumsauswahlfelder werden angezeigt).
Statistiken	Wählen Sie den statistischen Zeitraum für die Torzählung: FT (Endspielzeit, 1–90 min), 1. Halbzeit (1–45 min), 2. Halbzeit (46–90 min) oder Benutzerdefiniert (wo Sie die Minuten von und bis eingeben).
Filter: ELO	Schalter zum Ein-/Ausblenden der ELO-Wertungsspalte in der Tabelle.
Filter: Formular	Schalter zum Ein-/Ausblenden der Spalte „Formular“.
Filter: Quoten	Schalter zum Ein-/Ausblenden der Quotenspalten der Buchmacher.
Filter: Statistiken	Schalter zum Ein-/Ausblenden der Spalten „Aufnahmen“ und „Ecken“.
Filter: Punktzahl	Schalter zum Ein-/Ausblenden der Spalten für den Markt mit korrekten Ergebnissen.
Aktualisieren	Führt die Abfrage aus, berechnet alle xG-Werte und Poisson-Wahrscheinlichkeiten neu und füllt das Raster.

⚠ Wichtig: Wenn der ausgewählte Statistikzeitraum einen Minutenbereich verwendet, für den keine Quoten in der Datenbank verfügbar sind (z. B. Quoten für die 1. Halbzeit, obwohl nur Quoten für das Gesamtspiel vorliegen), erscheint ein gelber Warnhinweis: „Für diesen Zeitraum liegen keine Quoten vor, daher werden nur Berechnungen durchgeführt, die NICHT von Quoten abhängen.“ In diesem Fall sind die Spalten „Wert“ und „Ertrag“ leer.

12,2 xG Formel-Builder (Zeile 1)

Dies ist das Herzstück der fortgeschrittenen Poisson-Berechnung. Mit dem Formelgenerator können Sie definieren **Wie genau die erwarteten Tore (xG) für jedes Team berechnet werden**. Dadurch haben Sie die volle Kontrolle darüber, welche historischen Daten in das Poisson-Modell einfließen.

Das Gebäude ist in zwei Hälften geteilt — **Heimmannschaft** (orange Überschrift) und **Auswärtsmannschaft** (blaue Überschrift) — jeweils mit identischen Steuerelementen:

12.2.1 Formelbestandteile

Jede Formel setzt sich aus einer oder mehreren Komponenten zusammen, die Sie mithilfe der Dropdown-Steuerelemente hinzufügen. **Hinzufügen** Schaltfläche. Jede Komponente ist als Kurzcode codiert und wird an das Formeltextfeld angehängt. Die Dropdown-Menüs sind:

Runterfallen	Optionen	Bedeutung
Teamtyp	H = Heimteam, A = Auswärtsteam, L = Ligadurchschnitt	Wessen Tore sollen verwendet werden? H verwendet die historischen Daten der Heimmannschaft, A die der Auswärtsmannschaft und L den ligaweiten Durchschnitt.
Erzielt / Gegentore	Erzielt, kassiert	Ob die vom Team erzielten Tore oder die Gegentore (d. h. die gegen das Team erzielten Tore) gezählt werden sollen.
Veranstaltungs ort	Alle, Zuhause, Auswärts	Filtern Sie die historischen Spiele nach Austragungsort. „Heimspiel“ bedeutet nur Heimspiele; „Auswärtsspiel“ bedeutet nur Auswärtsspiele; „Alle“ umfasst beide.
Spiele	S (Saison), 0–20	Wie viele aktuelle Spiele sollen berücksichtigt werden? „S“ bedeutet die gesamte laufende Saison. Eine Zahl wie „5“ bedeutet nur die letzten 5 Spiele.

12.2.2 Formelsyntax

Wenn Sie klicken **Hinzufügen** Das System generiert einen Code im folgenden Format:

XY(V,M,RRRR)

Wo:

Teil	Bedeutung	Beispiel
X	Teamtyp: H (Heimmannschaft), A (Auswärtsmannschaft) oder L (Liga)	H
UND	S = Tor erzielt, C = Gegentor kassiert	S
In	Spielortfilter: H (Heimspiel), A (Auswärtsspiel) oder leer für alle Spielorte	H
M	Spielanzahl: S (Saison) oder eine Zahl	S
RRRR	Minutenbereich: 4-stelliger Code (z. B. 0190 = 01–90 Min. = Vollzeit)	0190

Beispiele für vollständige Formeln:

HS(H,S,0190)

Dies ist die Standardformel für Heimspiele. Sie lautet: Tore der Heimmannschaft S_{gekernt} , in H Nur einige Treffer, für das gesamte S Grund, während Minuten $01-90$ (Vollzeit). Das System berechnet den Durchschnitt der Tore pro Spiel aus diesen gefilterten Spielen, um den xG-Wert zu ermitteln.

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

Die Standardformel für Auswärtsspiele. Tore der Auswärtsmannschaft. S_{gekernt} , in A Nur Hin- und Rückspiele, komplette Saison, Vollzeit.

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

Eine komplexere Formel kombiniert zwei Komponenten mit einem „+“. Sie berücksichtigt die Anzahl der Tore, die die Heimmannschaft in ihren letzten fünf Heimspielen erzielt hat, und addiert dazu den durchschnittlichen Gegentorschnitt der Liga für die gesamte Saison. Der endgültige xG-Wert ist der Mittelwert beider Komponenten. Sie können beliebig viele Komponenten kombinieren, um ein individuelles Modell zu erstellen.

 **Tipp:** Das Formeltextfeld ist direkt bearbeitbar – Sie können Formeln manuell eingeben oder ändern, ohne die Dropdown-Menüs zu verwenden. Dies ist besonders nützlich für fortgeschrittene Benutzer, die Formeln schnell anpassen möchten.

12.2.3 Wie xG berechnet wird

Wenn Sie klicken **Aktualisieren** Das System verarbeitet jedes Spiel im Raster einzeln. Für jedes Spiel gilt Folgendes:

1. Zerlegt die Hausformel in ihre Komponenten (z.B. $HS(H, S, 0190) \rightarrow$ eine Komponente).
2. Für jede Komponente wird die Datenbank nach den historischen Spielen des jeweiligen Teams durchsucht (gefiltert nach Austragungsort, Anzahl der Spiele, Minutenbereich), die VOR dem Spieltermin stattfanden.
3. Berechnet anhand der historischen Daten für diese Komponente die durchschnittliche Toranzahl pro Spiel.
4. Wenn die Formel mehrere Komponenten enthält, die durch „+“ verbunden sind, werden alle Komponenten berechnet, um den endgültigen xG-Wert zu ermitteln.
5. Wiederholt den Vorgang für die Auswärtsformel.
6. Verwendet die beiden xG-Werte als λ -Parameter zweier unabhängiger Poisson-Verteilungen und berechnet alle Marktwahrscheinlichkeiten (1X2, Über/Unter, GG/NG, Korrekte Ergebnisse).

12.3 Aktualisierung und Anpassung (Zeile 2)

Kontrolle	Beschreibung
Aktualisieren Sie die Heim- und Auswärtsspielberechnungen.	Die Hauptaktionsschaltfläche. Führt die xG-Berechnung für jedes Spiel im ausgewählten Bereich durch und füllt das Raster.
Dropdown-Menü „Anpassung“	Wählen Sie eine statistische Anpassung, die zusätzlich zum ursprünglichen Poisson-Modell angewendet werden soll: Keine Anpassungen (reines Poisson-Modell), Dixon-Coles-Anpassung (korrigiert die bekannte Tendenz des Poisson-Modells,

	Unentschieden mit niedrigen Punktzahlen (0–0, 1–0, 0–1, 1–1) zu unterschätzen) oder Zero-Inflation-Anpassung (fügt Unentschieden mit 0–0 zusätzliche Wahrscheinlichkeitsmasse hinzu).
Ausreißer ausschließen	Bei der Überprüfung werden Spiele, in denen die Anzahl der Tore einer Mannschaft mehr als zwei Standardabweichungen vom Mittelwert abweicht, von der xG-Berechnung ausgeschlossen. Dadurch wird verhindert, dass extreme Ergebnisse (z. B. 7:0) die Durchschnittswerte verfälschen.

12.4 Das Datenraster (Zeile 3)

Das Hauptraster zeigt für jedes Spiel eine Zeile an. Die Spalten sind in feste Spalten auf der linken Seite und Marktgruppenspalten auf der rechten Seite unterteilt.

12.4.1 Feste Spalten

Spalte	Beschreibung
Flagge	Das Länderflaggen-Symbol der Liga.
Liga	Liganame.
Datum/ODER	Spieltermin und Anstoßzeit.
Straße	Runde Zahl in der Liga.
Heimteam	Name der Heimmannschaft (fett).
T(h)	Die Platzierung der Heimmannschaft in der Ligatabelle, angezeigt als TotalPosition(VenuePosition).
Auswärtsteam	Name der Auswärtsmannschaft.
T(a)	Tabellenplatz der Auswärtsmannschaft.
Ergebnis	Das Endergebnis (z. B. „2:0“) ist farblich gekennzeichnet: Grün für Heimsieg, Gelb für Unentschieden, Rot für Auswärtssieg. Anstehende Spiele werden mit „–“ angezeigt.
ExpG H / ExpG A	Die erwarteten Tore für Heim- und Auswärtsmannschaften werden mithilfe der xG-Formel berechnet.

12.4.2 Marktgruppenspalten

Für jeden aktivierten Markt werden unter einer Gruppenüberschrift vier Unterspalten angezeigt:

Unterspalte	Beschreibung
%	Die nach der Poisson-Methode berechnete Wahrscheinlichkeit für dieses Marktergebnis.

O(C)	Berechnete faire Chancen ($1 \div \text{Wahrscheinlichkeit}$). Dies sind die Chancen, die sich aus dem Poisson-Modell ergeben.
ODER)	Echte Wettquoten aus der Datenbank für diesen Markt.
Wert	Der Wertprozentsatz berechnet sich wie folgt: $((O(R) \div O(C)) - 1) \times 100$. Positive Werte zeigen an, dass der Buchmacher bessere Quoten anbietet als vom Modell erwartet – eine potenzielle Value-Wette. Werte innerhalb des konfigurierten Wertbereichs werden farblich hervorgehoben.

Die verfügbaren Marktgruppen (umschaltbar über die Schaltflächen in der Symbolleiste) sind: 1X2 (Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg), Über/Unter (0,5-4,5), **GG/NG**, Und **Richtige Punktzahlen**(alle gemeinsamen Ergebnisse).

12.5 Untere Symbolleiste (Zeile 6)

Taste	Beschreibung
Backtest-P-Wert	Führt einen statistischen Signifikanztest an den gefilterten Ergebnissen durch, indem er die Vorhersagen des Modells mit den tatsächlichen Ergebnissen vergleicht, um festzustellen, ob sich die beobachtete Trefferquote statistisch von der zufällig zu erwartenden unterscheidet.
Speichern & Laden	Öffnet ein Speichern/Laden-Fenster mit 99 Speicherplätzen. Sie können die gesamte Konfiguration (Liga, Formeln, Filter, Anpassungen) speichern und später wieder laden. Gespeicherte Konfigurationen bleiben sitzungsübergreifend erhalten und werden in die Sicherung der allgemeinen Einstellungen aufgenommen.
Export	Exportiert die aktuellen Rasterdaten in eine Datei zur externen Analyse.

12.6 Rechte Seitenleiste – Hervorhebungs- und Filtersteuerung

Das rechte Bedienfeld (300px breit) ist in zwei Bereiche unterteilt: **Hervorhebungs-/Filtersteuerung** oben und **Marktstatistik** ganz unten.

Highlight:
☒ Value - ☐ Only if it won
☐ % - ☐ Only if it won

Filters:
Results:
%:
Value:

Markets
Calculate HR and Y for:

	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	-	-	-

Abbildung 12.2 – Rechte Seitenleiste mit den Bereichen „Hervorhebung“, „Filter“ und „Märkte“.

12.6.1 Hervorhebung

Durch Hervorhebungen können Sie Zellen im Datenraster visuell kennzeichnen, die bestimmte Kriterien erfüllen:

Kontrolle	Beschreibung
Wert (Kontrollkästchen + Bereich)	Wenn diese Option aktiviert ist, werden Zellen in der Spalte „Wert“, die in den angegebenen Bereich (standardmäßig 15–70) fallen, farbig hinterlegt. So lassen sich vielversprechende Wetten auf einen Blick erkennen.

Nur im Falle eines Sieges	Ein zusätzlicher Filter: Wertzellen werden nur dann hervorgehoben, wenn das Marktergebnis tatsächlich korrekt war (d. h. die Wette hätte gewonnen).
% (Kontrollkästchen + Bereich)	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Zellen in der Spalte % hervorgehoben, die in den angegebenen Bereich fallen (Standardwert: 70–100).
% Nur im Gewinnfall	Gleiches gilt wie oben – nur dann hervorheben, wenn das Ergebnis korrekt war.
Aktualisieren (Hervorheben)	Wendet die aktuellen Hervorhebungseinstellungen auf das Raster an.

12.6.2 Filter

Filter schränken die Tabelle so ein, dass nur Zeilen angezeigt werden, die bestimmten Kriterien entsprechen:

Filter	Beschreibung
Ergebnisse	Filtern nach Spielausgang: Alle Ergebnisse, Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg oder ein bestimmtes Über/Unter-, GG/NG- oder Ergebnis-Ergebnis.
%	Alle (alles anzeigen) oder Nur Hervorgehobene (nur Zeilen anzeigen, in denen die %-Regel mindestens eine Zelle hervorhebt).
Wert	Alle Spiele, Wert auf einem beliebigen Markt (es werden nur Spiele angezeigt, bei denen mindestens ein Markt einen Wert aufweist), oder Wert auf einem bestimmten Markt (z. B. „Wert auf Über 2,5“).
Aktualisieren (Filter)	Wendet die aktuellen Filtereinstellungen auf das Raster an.

12.7 Rechte Seitenleiste – Marktstatistik

Unterhalb der Filter wird in der Seitenleiste Folgendes angezeigt: **Märkte**Panel – eine scrollbare Liste aller Wettmärkte, gruppiert in ausklappbare Abschnitte (1X2, Über/Unter, Beide Teams treffen/Nicht treffen, Top-Ergebnisse, CS Heim, CS Auswärts, CS Unentschieden).

Jede Marktzeile zeigt drei wichtige Statistiken:

Spalte	Beschreibung
S	Stichprobengröße – die Anzahl der Übereinstimmungen im aktuellen Datensatz.
Personalwesen	Trefferquote (%) – der Prozentsatz der Spiele, bei denen die Marktprognose korrekt war. Beispiel: Beträgt die Trefferquote für „Über 2,5“ 54,5 %, so bedeutet dies, dass in 54,5 % der Spiele insgesamt 3 oder mehr Tore fielen.

UND	Rendite (%) – die Rendite Ihrer Investition, wenn Sie auf jedes Spiel in diesem Markt einen festen Einsatz getätigt hätten. Berechnet wird sie wie folgt: $((\text{Gesamtauszahlung} - \text{Gesamteinsatz}) \div \text{Gesamteinsatz}) \times 100$. Eine positive Rendite bedeutet Gewinn, eine negative Rendite bedeutet Verlust.
-----	--

Ganz oben im Marktpanel steht der **Berechne HR und Y für** Über das Dropdown-Menü können Sie zwischen zwei Modi wechseln:

Modus	Beschreibung
Alle Spiele	Die Statistiken werden über alle Spiele im Datensatz berechnet.
Wertquote	Statistiken werden nur für Spiele berechnet, bei denen das Poisson-Modell einen Wert ermittelt hat (d. h. die tatsächlichen Quoten waren höher als die berechneten fairen Quoten). Dies ist die entscheidende Kennzahl, um zu beurteilen, ob das Modell profitable Signale generiert.

Jeder Markt hat außerdem einen **Kontrollkästchen** Diese Einstellung steuert, ob die zugehörigen Spalten im Datenraster sichtbar sind. Durch Aktivieren oder Deaktivieren eines Marktes werden die entsprechenden Spalten sofort ein- bzw. ausgeblendet.

 **Tipp:** Konzentrieren Sie sich auf Märkte mit positiver Rendite im „Value Odds“-Modus. Dies bedeutet, dass Wetten auf die Value-Signale des Modells für diesen Markt in der Vergangenheit profitabel gewesen wären. Vergleichen Sie verschiedene xG-Formeln, um die Formel mit der besten Rendite zu finden.

 **Wichtig:** Vergangene Ergebnisse garantieren keine zukünftigen Erfolge. Beachten Sie stets die Stichprobengröße (Spalte S) – ein hoher Ertrag aus nur 10 Spielen ist deutlich weniger zuverlässig als ein moderater Ertrag aus 200 Spielen. Nutzen Sie die Schaltfläche „Backtest-P-Wert“, um die statistische Signifikanz zu prüfen.

13. Bewertung V

Die Ansicht „Bewertung V“ ist über die folgende Schaltfläche zugänglich: **Bewertung V** Element in der Seitenleiste, unter dem **Bewertungen**. Dieser Abschnitt bietet eine leistungsstarke, spielortbasierte statistische Analysefunktion, die Marktwahrscheinlichkeiten berechnet, indem sie historische Torverteilungen aus Spielen unter ähnlichen Bedingungen untersucht. Im Gegensatz zur erweiterten Poisson-Ansicht (Kapitel 12), die einen anpassbaren xG-Formelgenerator verwendet, konzentriert sich Rating V auf die empirische Häufigkeitsanalyse – es zählt, wie oft bestimmte Ergebnisse in vergleichbaren historischen Spielen auftraten, um Wahrscheinlichkeitsschätzungen abzuleiten.

Die Ansicht ist in zwei Hauptbereiche unterteilt: **aHauptinhaltsbereich** links (mit der Symbolleiste, Filtern, dem Datenraster und den Aktionsschaltflächen) und einem **Seitenleisten-Panel** auf der rechten Seite (mit Hervorhebungssteuerung und Legende).

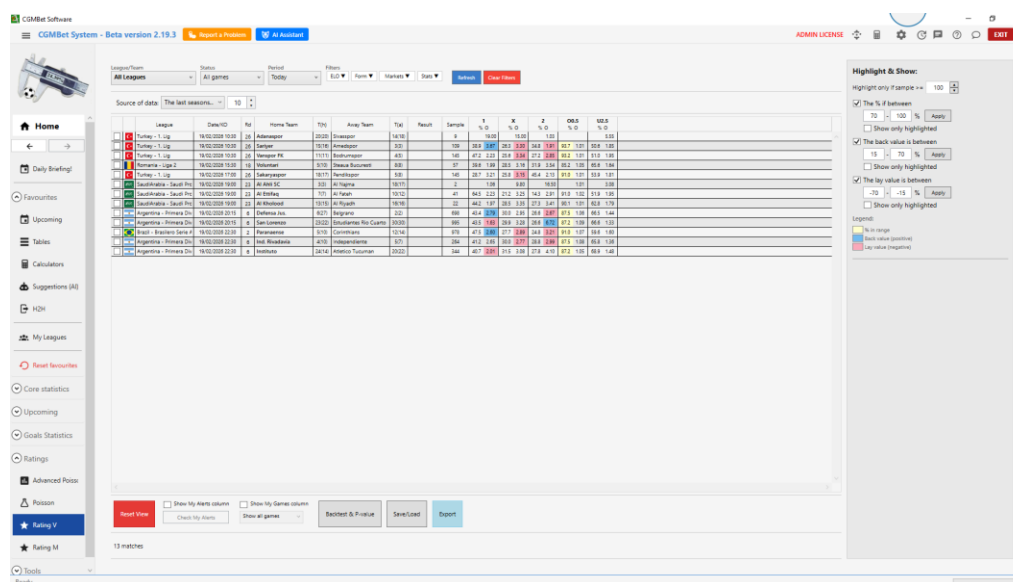


Abbildung 13.1 – Bewertungsansicht (V) – allgemeine Übersicht mit Symbolleiste, Filtern, Datenraster und rechter Seitenleiste

13.1 Steuerelement-Symbolleiste (Zeile 0)

Die obere Symbolleiste enthält alle Bereichsselektoren und Filtersteuerelemente, die festlegen, welche Treffer im Raster angezeigt werden und wie historische Daten abgefragt werden.

Kontrolle	Beschreibung
Liga/Team	Eine Dropdown-Liste zeigt alle Ligen nach Ländern gruppiert an (ggf. inklusive „Meine Ligen“-Gruppen). Durch Auswahl einer Liga werden nur Spiele dieser Liga angezeigt. Alternativ können Sie „Alle Ligen“ auswählen, um Spiele aller Wettbewerbe anzuzeigen.

Status	Filtern nach Spielstatus: Alle Spiele (sowohl gespielte als auch geplante), Nur gespielte Spiele (abgeschlossene Spiele mit Ergebnis) oder Nur geplante Spiele (bestehende Spiele ohne Ergebnis).
Zeitraum	Wählen Sie den Zeitraum für die anzuzeigenden Spiele aus: Letzte 7 Tage, Letzte 3 Tage, Gestern, Heute, Nächste 3 Tage, Nächste 7 Tage, Zwischen Daten (benutzerdefinierte Datumsauswahlfelder werden angezeigt), Aktuelle Saison oder Zwischen Saisons (Saisonbereichs-Drehregler werden angezeigt).
WIE VIEL	Filter-Popup-Schaltfläche. Öffnet ein Fenster zum Ein-/Ausblenden von ELO-Spalten und zum Festlegen von ELO-Bereichsfiltern. Der Bereich gibt an, wie genau die ELO-Werte der Teams aus den vergangenen Spielen mit den Werten der Teams des aktuellen Spiels übereinstimmen müssen ($\pm$ der angegebene Wert).
Bilden	Filter-Popup-Schaltfläche. Öffnet ein Bedienfeld zum Ein-/Ausblenden von Formarspalten und zum Festlegen von Formularbewertungsfiltern (Minimum/Maximum für Heim- und Auswärtsteams).
Märkte	Filter-Popup-Schaltfläche. Öffnet ein Bedienfeld zum Aktivieren/Deaktivieren der Marktspalten (1X2, Über/Unter 0,5–4,5, GG/NG) und zum Festlegen von Quotenbereichsfiltern für jeden Markt.
Statistiken	Filter-Popup-Schaltfläche. Öffnet ein Bedienfeld zum Ein-/Ausblenden von Spielstatistikspalten (Schüsse, Schüsse aufs Tor, Ecken, Ballbesitz) und zum Festlegen von Bereichsfiltern.
Aktualisieren	Lädt die Spieldaten aus der Datenbank neu und wendet die aktuellen Filter an.
Filter löschen	Setzt alle Filtersteuerungen auf ihre Standardwerte zurück.
Datenquelle	Legt fest, wie viele Saisons historischer Daten bei der Wahrscheinlichkeitsberechnung berücksichtigt werden sollen. Optionen: „Die letzten Saisons“ mit einer konfigurierbaren Anzahl (Standard: 10) oder „Alle Saisons“, um den gesamten Datenbankverlauf zu verwenden.

13.2 Wie Rating V Wahrscheinlichkeiten berechnet

Rating V verwendet eine veranstaltungsortbasierte empirische Häufigkeitsmethode zur Berechnung der Marktwahrscheinlichkeiten. Für jedes Spiel im Raster geht das System wie folgt vor:

1. Abfragen historischer Spiele derselben Liga, die VOR dem Spieltermin stattfanden.
2. Wendet die konfigurierten Filter (ELO-Bereich, Formbereich, Quotenbereich) an, um nur vergleichbare Spiele auszuwählen.
3. Berechnet die Torverteilung für Heimmannschaften (Tore, die von Heimmannschaften zu Hause erzielt werden) und Auswärtmannschaften (Tore, die von Auswärtmannschaften auswärts erzielt werden) aus diesen historischen Spielen.
4. Erstellt eine Ergebnismatrix durch Multiplikation der unabhängigen Heim- und Auswärtstorverteilungen.

5. Aus dieser Matrix werden alle Marktwahrscheinlichkeiten (1X2, Über/Unter, GG/NG) abgeleitet.

Der **Probe** Die Spalte in der Tabelle zeigt an, wie viele historische Spiele für die jeweilige Berechnung herangezogen wurden. Für aussagekräftige Statistiken sind mindestens 10 Spiele erforderlich – stehen weniger Spiele zur Verfügung, bleiben die Prozentspalten leer.

⚠ Wichtig: Der ELO-Filter funktioniert spielbezogen. Hat beispielsweise die Heimmannschaft eine ELO von 1500 und ist der ELO-Bereich auf ± 75 eingestellt, werden nur historische Spiele berücksichtigt, in denen die ELO der Heimmannschaft zwischen 1425 und 1575 lag. So wird sichergestellt, dass Sie Teams ähnlicher Spielstärke vergleichen.

13.3 Das Datenraster (Zeile 2)

Das Hauptraster zeigt für jedes Spiel eine Zeile an. Die Spalten sind in feste Spalten auf der linken Seite und Marktpalten auf der rechten Seite unterteilt.

13.3.1 Feste Spalten

Spalte	Beschreibung
Flagge	Das Länderflaggen-Symbol der Liga.
Liga	Liganame.
Datum/ODER	Spieltermin und Anstoßzeit.
Straße	Runde Zahl in der Liga.
Heimteam	Name der Heimmannschaft (fett).
T(h)	Die Platzierung der Heimmannschaft in der Ligatabelle, angezeigt als TotalPosition(VenuePosition).
Auswärtsteam	Name der Auswärtsmannschaft.
T(a)	Tabellenplatz der Auswärtsmannschaft.
Ergebnis	Das Endergebnis (z. B. „2:0 (1:0)“ nach regulärer Spielzeit und Halbzeit) ist farblich gekennzeichnet: Grün für Heimsieg, Gelb für Unentschieden, Rot für Auswärtssieg. Felder für kommende Spiele sind leer.
Probe	Die Anzahl der historischen Treffer, die zur Berechnung der Wahrscheinlichkeiten für diese Zeile herangezogen wurden. Größere Stichprobenumfänge führen zu zuverlässigeren Schätzungen.
ELO H / ELO A	ELO-Wertungen für Heim- und Auswärtsmannschaften (standardmäßig ausgeblendet, über die ELO-Filterschaltfläche ein-/ausschaltbar).
Formular H / Formular A	Formbewertungen für Heim- und Auswärtsmannschaften (standardmäßig ausgeblendet, über die Schaltfläche „Formfilter“ ein-/ausblenden).

13.3.2 Marktspalten

Für jeden aktivierten Markt werden unter einer Gruppenüberschrift zwei Unterspalten angezeigt:

Unterspalte	Beschreibung
%	Die berechnete Wahrscheinlichkeit für dieses Marktergebnis wird aus der Analyse der historischen Torverteilung abgeleitet.
DER	Echte Wettquoten aus der Datenbank für diesen Markt.

Die verfügbaren Märkte (auswählbar über die Filterschaltfläche „Märkte“) sind: **1x2**(Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg), **Über/Unter**(0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5) und **GG/NG**(Beide Teams treffen / Kein Tor).

13.4 Untere Symbolleiste (Zeile 3)

Taste	Beschreibung
Ansicht zurücksetzen	Setzt alle Steuerelemente auf ihre Standardwerte zurück: Alle Ligen, Alle Spiele, Heute, und löscht alle Filter und Hervorhebungen.
Spalte „Meine Benachrichtigungen“ anzeigen.	Kontrollkästchen zum Anzeigen der Spalte „Warnungen“ im Raster, in der alle für die Spiele konfigurierten Warnungen angezeigt werden.
Meine Benachrichtigungen prüfen	Bewertet Ihre konfigurierten Warnmeldungen anhand der aktuellen Treffer und füllt die Spalte „Warnmeldungen“ aus.
Rubrik „Meine Spiele“.	Kontrollkästchen zum Anzeigen der Spalte „Meine Spiele“, in der Ihre gespeicherten/erfassten Spiele angezeigt werden.
Alle Spiele anzeigen / Nur meine Spiele.	Dropdown-Menü zum Filtern der Tabelle: Alle Spiele anzeigen oder nur die Spiele, die Sie unter „Meine Spiele“ gespeichert haben.
Backtest & P-Wert	Führt einen statistischen Signifikanztest der aktuellen Ergebnisse durch, indem er die Vorhersagen des Modells mit den tatsächlichen Ergebnissen vergleicht, um festzustellen, ob die beobachtete Trefferquote statistisch signifikant ist.
Speichern/Laden	Öffnet ein Speicher-/Ladefenster mit 99 Speicherplätzen. Sie können die gesamte Konfiguration (Liga, Periode, Filter, Hervorhebungseinstellungen) speichern und später wieder laden. Gespeicherte Konfigurationen bleiben sitzungsübergreifend erhalten.
Export	Exportiert die aktuellen Rasterdaten in eine Datei zur externen Analyse.

13.5 Rechte Seitenleiste – Hervorheben & Steuerelemente anzeigen

Im rechten Bereich befinden sich Steuerelemente, mit denen Zellen, die bestimmte Kriterien erfüllen, visuell hervorgehoben und das Raster so gefiltert werden kann, dass nur die hervorgehobenen Zeilen angezeigt werden.

Abbildung 13.2 – Rechte Seitenleiste mit Steuerelementen für Hervorheben und Anzeigen sowie Legende

13.5.1 Stichprobengrößenfilter

Kontrolle	Beschreibung
Hervorheben nur, wenn Probe >=	Legt die Mindestanzahl an Spielen fest, die für die Hervorhebung erforderlich ist. Spiele mit weniger historischen Partien als diesem Schwellenwert werden nicht hervorgehoben, selbst wenn sie andere Kriterien erfüllen. Standardwert: 100.

13.5.2 Prozentuale Hervorhebung

Kontrolle	Beschreibung
Der Prozentsatz, wenn zwischen	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Zellen in der Spalte „%“, die in den angegebenen Bereich fallen, gelb hervorgehoben. Standardbereich: 70–100 %.
Anwenden	Wendet die prozentualen Hervorhebungseinstellungen auf das Raster an.
Nur hervorgehobene Elemente anzeigen	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Raster so gefiltert, dass nur Zeilen angezeigt werden, in denen mindestens eine Zelle mit dem Prozentzeichen hervorgehoben ist.

13.5.3 Hervorhebung von Rückwerten

Der Back-Value-Ansatz identifiziert Situationen, in denen die Quoten des Buchmachers höher sind als die fairen Quoten des Modells – eine potenzielle Value-Wette, die auf dieses Ergebnis setzt.

Der Wert wird wie folgt berechnet: $\text{Wert\%} = 100 \times (\text{O(R)} - \text{O(C)}) / \text{O(R)}$

Dabei sind O(R) die tatsächlichen Buchmacherquoten und O(C) die berechneten fairen Quoten (100 / berechneter Prozentsatz).

Kontrolle	Beschreibung
Der Rückwert liegt zwischen	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Zellen in Spalte O, deren Rückwert innerhalb des angegebenen positiven Bereichs liegt, blau hinterlegt (Betfair-Rückwertfarbe). Standardbereich: 15–70 %.
Anwenden	Wendet die Einstellungen für die Hintergrundwerthervorhebung auf das Raster an.
Nur hervorgehobene Elemente anzeigen	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Raster so gefiltert, dass nur Zeilen angezeigt werden, in denen mindestens eine O-Zelle einen hervorgehobenen Wert hat.

13.5.4 Hervorhebung des Lay-Wertes

Der Lay-Value identifiziert Situationen, in denen die Quoten des Buchmachers niedriger sind als die fairen Quoten des Modells – eine potenzielle Value-Wette, bei der man gegen dieses Ergebnis wettet.

Kontrolle	Beschreibung
Der Lay-Wert liegt zwischen	Wenn diese Option aktiviert ist, werden Zellen in der Spalte O, in denen der Lay-Wert innerhalb des angegebenen negativen Bereichs liegt, mit einem rosa Hintergrund hervorgehoben (Betfair Lay-Farbe) – Standardbereich: –70 bis –15 %.
Anwenden	Wendet die Einstellungen für die Hervorhebung von Lay-Werten auf das Raster an.
Nur hervorgehobene Elemente anzeigen	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Raster so gefiltert, dass nur Zeilen angezeigt werden, in denen mindestens eine O-Zelle einen markierten Wert aufweist.

13.5.5 Legend

Die Legende am unteren Rand der Seitenleiste erklärt die Hervorhebungsfarben:

Farbe	Bedeutung
Gelb	% im Bereich — Die berechnete Wahrscheinlichkeit liegt innerhalb des konfigurierten Prozentbereichs.
Blau	Wert der Wette (positiv) – Die Quoten des Buchmachers bieten einen positiven Wert für eine Wette. Die tatsächlichen Quoten sind höher als die berechneten fairen Quoten.

Rosa	Lay-Wert (negativ) – Die Quoten des Buchmachers bieten einen positiven Wert für das Layen. Die tatsächlichen Quoten sind niedriger als die berechneten fairen Quoten.
------	---

13.6 Tipps zur praktischen Anwendung

 **Tipp:** Um zuverlässige Wahrscheinlichkeitsschätzungen zu gewährleisten, sollte man mit einem großen Stichprobenfilter (z. B. 100+) beginnen. Kleinere Stichprobenumfänge können zu schwankenden und unzuverlässigen Prozentwerten führen.

 **Tipp:** Verwenden Sie den ELO-Bereichsfilter, um Spiele zwischen Mannschaften ähnlicher Spielstärke zu vergleichen. Ein engerer Bereich (z. B. ± 50) ermöglicht präzisere Vergleiche, reduziert aber die Stichprobengröße; ein größerer Bereich (z. B. ± 100) erhöht die Stichprobengröße, umfasst aber weniger vergleichbare Spiele.

 **Tipp:** Konzentrieren Sie sich auf Spiele, bei denen sowohl der Prozentsatz hoch ist (starke Modellzuverlässigkeit) als auch der Back/Lay-Wert signifikant ist. Dies deutet sowohl auf ein wahrscheinliches Ergebnis als auch auf günstige Quoten hin.

 **Wichtig:** Die Wertentwicklung in der Vergangenheit ist keine Garantie für zukünftige Ergebnisse. Nutzen Sie stets die Backtest- und P-Wert-Funktion, um die statistische Signifikanz Ihrer Strategie zu überprüfen, bevor Sie sich bei Wettentscheidungen darauf verlassen.

14. Altersfreigabe M

Die Ansicht „Bewertung M“ ist über die folgende Schaltfläche zugänglich: **USK-Freigabe M** Element in der Seitenleiste, unter dem **Bewertungen** Abschnitt. Es bietet ein Echtzeit-Spielanalysemodul, das Torwahrscheinlichkeitsverteilungen und Marktquoten auf Basis historischer Daten berechnet. Im Gegensatz zu Rating V (Kapitel 13), das mehrere Spiele gleichzeitig analysiert, konzentriert sich Rating M auf **individuelle Spielanalyse** mit anpassbaren Zielverteilungen und bedingten Szenarien.

Die Altersfreigabe M unterstützt **mehrere simultane Analysen**. Über eine Registerkartenoberfläche können Sie mehrere Spiele gleichzeitig verfolgen. Jede Registerkarte funktioniert unabhängig und verfügt über eigene Liga-, Team- und Filtereinstellungen. Bei Live-Spielen aktualisiert das System die Daten automatisch alle 30 Sekunden.

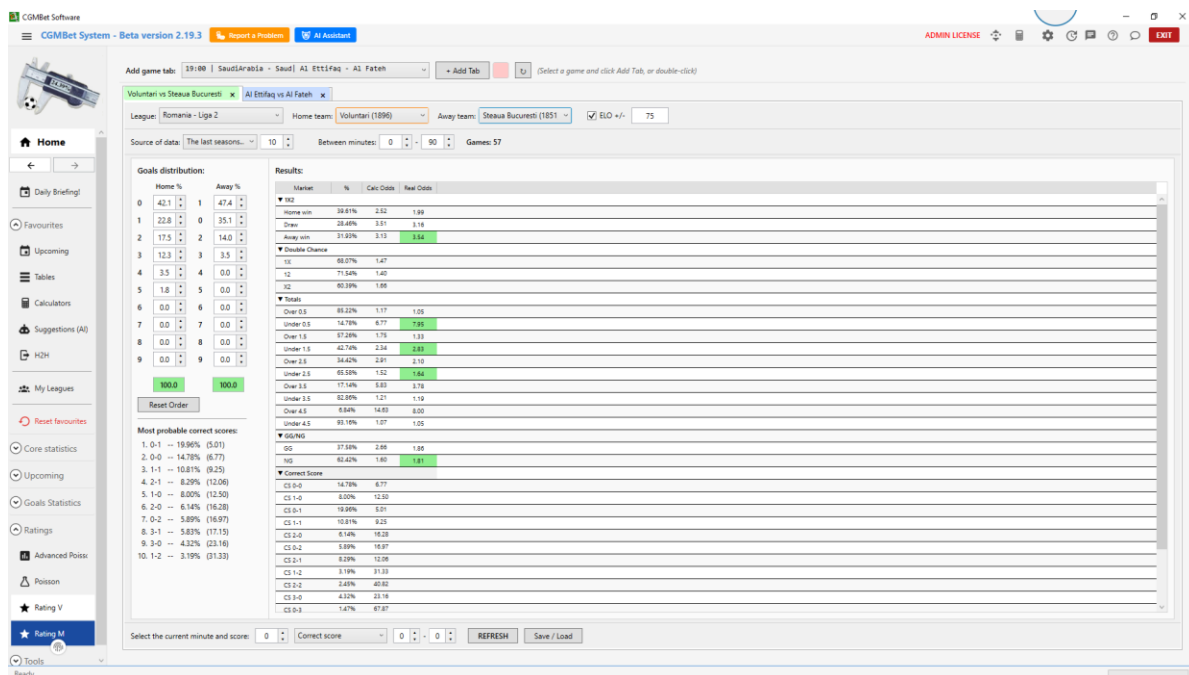


Abbildung 14.1 – Ansicht „Rating M“ mit Registerkarten-Oberfläche, Zielverteilungsfeld und Marktergebnistabelle

14.1 Registerkartenverwaltungsleiste

Die obere Leiste enthält Steuerelemente zum Erstellen und Verwalten von Analyse-Tabs.

Kontrolle	Beschreibung
Dropdown-Menü für den Spiel-Tab hinzufügen.	Die Listen der verfügbaren Live- und geplanten Spiele werden vom CGMBet-Server abgerufen. Angezeigt werden Spielzeit, Liga und Teams. Wählen Sie ein Spiel aus und klicken Sie auf den Tab „Hinzufügen“, um einen neuen Analyse-Tab mit den Daten dieses Spiels zu erstellen.

+ Registerkarte hinzufügen	Erstellt einen neuen Analyse-Tab. Wird im Dropdown-Menü ein Treffer ausgewählt, wird der Tab mit diesem Treffer initialisiert. Bei Auswahl von „Benutzerdefiniert (neuer Tab)“ öffnet sich der Tab mit den standardmäßigen manuellen Konfigurationseinstellungen.
Farbauswahl	Klicken Sie auf das farbige Quadrat, um zwischen 10 vordefinierten Tab-Farben zu wechseln (Gelb, Grün, Blau, Rosa, Orange, Lila, Cyan, Magenta, Grau, Weiß). Die ausgewählte Farbe wird für den nächsten Tab verwendet, den Sie erstellen.
Aktualisierungsschaltfläche (↻)	Lädt die Liste der laufenden Spiele vom Server neu.

Jeder Tab zeigt eine Überschrift mit dem Spiel (z. B. „Voluntari gegen Steaua Bukarest“) und einem Schließen-Button (×). Bei Live-Spielen werden außerdem die aktuelle Spielminute und der Spielstand angezeigt. Sie können bis zu **10 Tabs** gleichzeitig öffnen.

14.2 Filtersteuerung

Unterhalb der Registerkarten beginnt der Inhaltsbereich jeder Registerkarte mit Filtersteuerelementen, die den Umfang der für die Berechnungen verwendeten historischen Daten bestimmen.

14.2.1 Spielauswahl (Zeile 1)

Kontrolle	Beschreibung
Liga	Dropdown-Liste mit allen Ligen, gruppiert nach Land. Durch Auswahl einer Liga werden die Teams dieser Liga in den Dropdown-Listen angezeigt.
Heimmannschaft	Dropdown-Menü mit orangefarbenem Rand, das alle Teams der ausgewählten Liga anzeigt. Jeder Teamname enthält die aktuelle ELO-Wertung in Klammern (z. B. „Voluntari (1896)“).
Auswärtsmannschaft	Dropdown-Menü mit blauem Rand, das alle Teams der ausgewählten Liga mit ihren ELO-Wertungen anzeigt.
ELO +/-	Kontrollkästchen zum Aktivieren oder Deaktivieren der ELO-Filterung. Ist diese Option aktiviert, legt der Drehregler den Bereich ($\pm$ Wert) für die Zuordnung historischer Spiele fest. Standardwert: 75. Es werden nur historische Spiele berücksichtigt, bei denen die ELO-Werte beider Teams innerhalb dieses Bereichs der aktuellen ELO-Werte der ausgewählten Teams lagen.

14.2.2 Datenquellensteuerung (Zeile 2)

Kontrolle	Beschreibung
-----------	--------------

Datenquelle	Wählen Sie zwischen „Alle Saisons“ (gesamter Datenbankverlauf) oder „Die letzten Saisons“ mit einer konfigurierbaren Anzahl (1–50, Standard 10).
Zwischen Minuten	Zwei Drehregler legen den Minutenbereich (0–90) für die Torverteilungsanalyse fest. Beispielsweise werden bei einer Einstellung von 45–90 nur Tore der zweiten Halbzeit analysiert. Standardwert: 0–90 (gesamtes Spiel).
Spiele	Zeigt die Gesamtzahl der in der aktuellen Berechnung verwendeten historischen Treffer an. Diese Angabe wird bei Filteränderungen automatisch aktualisiert.

14.3 Zielverteilungstafel

Im linken Bereich werden die berechneten Torwahrscheinlichkeitsverteilungen für Heim- und Auswärtsmannschaften angezeigt.

14.3.1 Torprozent-Spinner

Zehn Zeilen zeigen die Wahrscheinlichkeit, dass jedes Team 0 bis 9 Tore erzielt. **Heim %** Die Spalte zeigt die Wahrscheinlichkeiten der Heimmannschaft; die **Weg %** Die Spalte zeigt die Wahrscheinlichkeiten für die Auswärtsmannschaft.

Hauptmerkmale:

- **Dynamische Sortierung** Die Zeilen werden automatisch nach der kombinierten Wahrscheinlichkeit sortiert (höchste zuerst), sodass die wahrscheinlichsten Toranzahlen oben leicht zu erkennen sind.
- **Manuelle Einstellung** Sie können jeden Prozentsatz manuell über die Drehregler bearbeiten. Alle Marktberechnungen werden sofort aktualisiert, sobald Sie einen Wert ändern.
- **Summenzeile** Die grünen Kästchen unten zeigen die Summe jeder Spalte an. Gültige Verteilungen sollten für jedes Team insgesamt 100,0 % ergeben.
- **Bestellung zurücksetzen:** Schaltfläche zum Wiederherstellen der ursprünglichen Reihenfolge 0–9 nach der sortierten Anzeige.

14.3.2 Wahrscheinlichste richtige Ergebnisse

Unterhalb der Drehregler wird eine Rangliste angezeigt. **die 10 wahrscheinlichsten richtigen Ergebnisse** Abgeleitet aus den Zielverteilungen. Jeder Eintrag zeigt:

Spalte	Beschreibung
Rang	Position in der Rangliste (1–10).
Punktzahl	Das vorhergesagte Ergebnis (z. B. „0-1“, „1-1“).
Prozentsatz	Die kombinierte Wahrscheinlichkeit ($\text{Heim\%} \times \text{Auswärts\%} / 100$).
Implizite Quoten	Die fairen Quoten ergeben sich aus der Wahrscheinlichkeit ($100/\text{Prozentsatz}$), die in Klammern angegeben ist.

14.4 Ergebnisübersicht – Marktberechnungen

Im rechten Bereich wird eine umfassende Tabelle mit Marktberechnungen angezeigt, die aus der Zielwahrscheinlichkeitsmatrix abgeleitet wurden.

14.4.1 Rasterspalten

Spalte	Beschreibung
Markt	Der Name des Wettmarktes. Durch Anklicken der Gruppenüberschriften (1X2, Doppelte Chance usw.) können die zugehörigen Zeilen ein- bzw. ausgeblendet werden.
%	Die berechnete Wahrscheinlichkeit für dieses Marktergebnis.
Berechne Quoten	Die impliziten fairen Chancen werden aus der Wahrscheinlichkeit (100 / %) abgeleitet.
Reale Quoten	Die tatsächlichen Wettquoten stammen aus der Datenbank. Zellen werden grün hervorgehoben, wenn die tatsächlichen Quoten höher sind als die berechneten Quoten. Dies deutet auf eine potenziell wertvolle Wette hin.

14.4.2 Verfügbare Marktgruppen

Gruppe	Märkte
1x2	Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg
Doppelte Chance	1X (Heim oder Unentschieden), 12 (Heim oder Auswärts), X2 (Unentschieden oder Auswärts)
Summen	Über/Unter 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5 Tore
GG/NG	GG (Beide Teams erzielen Tore), NG (Kein Tor – mindestens ein Team erzielt null Tore)
Richtige Punktzahl	Gängige Spielstände: 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 Untere Steuerelemente — Bedingte Analyse

Die untere Symbolleiste ermöglicht die bedingte Szenarioanalyse – die Berechnung von Wahrscheinlichkeiten unter der Annahme eines bestimmten Spielstands zu einer bestimmten Minute.

Kontrolle	Beschreibung
Aktueller Minutenzeiger	Legen Sie die Spielminute (0–90) für die bedingte Analyse fest. Bei einem Wert von 0 wird keine Bedingung angewendet. Bei einem

	Wert > 0 werden nur historische Spiele berücksichtigt, die in dieser Minute die angegebene Bedingung erfüllen.
Dropdown-Menü für Markttypen	Wählen Sie die Bedingung, um historische Spiele zu filtern. Optionen: Genaues Ergebnis, Heimführung, Unentschieden, Auswärtsführung, Heim-/Auswärtsvorsprung 1–4 Tore, Über/Unter 0,5–4,5, Beide Teams treffen (GG), Keine Tore (NG).
Punkte für Spinner	Wenn „Richtiger Spielstand“ ausgewählt ist, können Sie mit diesen Drehreglern den genauen Spielstand (z. B. 1:0) angeben, der in der ausgewählten Minute vorliegen muss.
AKTUALISIEREN	Berechnet alle Daten manuell mit den aktuellen Einstellungen neu.
Speichern / Laden	Öffnet einen Dialog mit 99 Speicherplätzen zum Speichern oder Laden kompletter Konfigurationen (Liga, Teams, Filter, Einstellungen).

 **Tipp:**Die bedingte Analyse ist besonders nützlich für Live-Wetten. Stellen Sie beispielsweise die Minute auf 60 und den Markttyp auf „Unentschieden“ ein, um die Wahrscheinlichkeitsverteilung für die verbleibenden Tore in Spielen zu sehen, die in der 60. Minute unentschieden standen.

14.6 Wie Rating M Wahrscheinlichkeiten berechnet

Rating M verwendet minutengenaue Tordaten, die in der Datenbank gespeichert sind.

Der Berechnungsprozess:

1. Alle gespielten Spiele der ausgewählten Liga vor dem Spieltermin abfragen.
2. ELO-Filter anwenden (falls aktiviert): Nur Spiele einbeziehen, bei denen die ELO-Wertung der Heimmannschaft innerhalb des $\pm$ Bereichs der ausgewählten Heimmannschaft lag und die ELO-Wertung der Auswärtsmannschaft innerhalb des $\pm$ Bereichs der ausgewählten Auswärtsmannschaft lag.
3. Bedingten Filter anwenden (wenn Minute > 0): Nur Treffer einbeziehen, die die angegebene Bedingung zu dieser Minute erfüllt haben.
4. Zähle die Tore im Zeitraum „Zwischen den Minuten“ für jedes verbleibende Spiel.
5. Erstellen Sie Torhäufigkeitsverteilungen (0–9 Tore für Heim- und Auswärtsspiele).
6. Wandeln Sie die Zählwerte in Prozentwerte um und leiten Sie alle Marktwahrscheinlichkeiten aus der 10×10-Punktematrix ab.

14.7 Live-Spielintegration

Wenn Sie einen Tab für ein laufendes Spiel öffnen (ausgewählt aus dem Dropdown-Menü oder navigiert über die Ansicht „Anstehende Spiele“), bietet Rating M spezielle Funktionen:

- **Automatische Aktualisierung** Live-Daten (Minute, Spielstand) werden alle 30 Sekunden vom Server abgerufen.

- **Aktualisierungen der Registerkartenüberschrift:** Die Registerkartenüberschrift zeigt den aktuellen Spielstand an (z.B. "Voluntari vs Steaua (45' 1-0)").
- **Automatischer Stopp** Wenn das Spiel beendet ist (FT erkannt), wird die automatische Aktualisierung automatisch gestoppt.
- **Pause/Fortsetzen** Wenn Sie die Ansicht „Bewertung M“ verlassen, werden alle Timer angehalten. Sie werden fortgesetzt, sobald Sie zurückkehren.

14.8 Navigation aus anderen Modulen

Die Bewertung M kann direkt aus anderen Ansichten in CGMBet geöffnet werden:

- **Aus der kommenden Perspektive** Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Spiel und wählen Sie „In Rating M öffnen“, um einen neuen Tab zu erstellen, der bereits mit den Daten dieses Spiels gefüllt ist.
- **Aus der Torsicht** Beide Module nutzen dieselbe Live-Spieldatenquelle und können für eine umfassende Spielanalyse zusammenarbeiten.

14.9 Praktische Anwendungstipps

 **Tipp:** Vergleichen Sie für die Spielanalyse vor dem Spiel die Spalte „Berechnete Quoten“ mit den „Tatsächlichen Quoten“. Grün markierte Zellen weisen auf potenziellen Wert hin – hier sind die Quoten der Buchmacher höher als die vom Modell vorhergesagten.

 **Tipp:** Verwenden Sie den Filter „Zwischen den Minuten“ für die Analyse der zweiten Halbzeit. Stellen Sie den Zeitraum auf 46–90 Minuten ein, um die Torverteilung nur für die zweite Halbzeit anzuzeigen. Dies ist hilfreich, wenn Teams unterschiedliche Spielmuster in der ersten und zweiten Halbzeit aufweisen.

 **Tipp:** Sie können die Torwahrscheinlichkeiten manuell anpassen, um verschiedene Szenarien zu testen. Erhöhen Sie beispielsweise die Wahrscheinlichkeit für ein Auswärtstor ohne Gegentreffer, um zu sehen, wie sich dies auf die Wettermärkte für „Unter“ auswirkt.

 **Wichtig:** Der Zähler „Spiele“ zeigt Ihre Stichprobengröße an. Niedrige Zahlen (<20) können zu unzuverlässigen Statistiken führen. Erwägen Sie, den ELO-Bereich zu erweitern oder mehr Saisons einzubeziehen, falls die Stichprobe zu klein ist.

15. KI-Export

Das KI-Exportfenster generiert umfassende Spieldaten, die speziell für die KI-Analyse formatiert sind. Es ermöglicht Ihnen, Statistiken, historische Daten und Wettinformationen aus der CGMBet-Datenbank in strukturierten Text zu extrahieren, der direkt in KI-Assistenten wie ChatGPT, Gemini oder ähnliche Tools eingefügt werden kann, um Spielvorhersagen und Wettinformationen zu erhalten.

Das KI-Exportfenster kann auf zwei Arten aufgerufen werden: über die **KI-Export** Element in der Seitenleiste unter dem **Werkzeuge** Abschnitt oder durch Anklicken des **KI-Export** Schaltfläche in der oberen Symbolleiste, rechts.

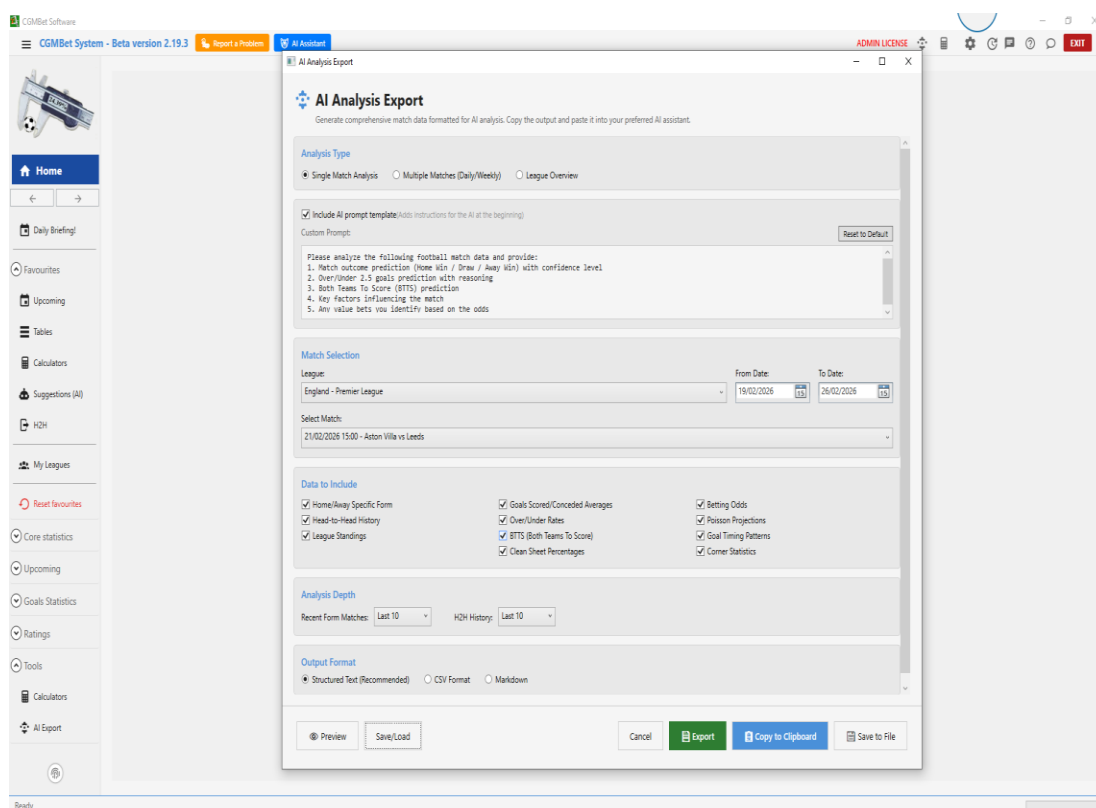


Abbildung 15.1 – Hauptfenster des KI-Exports mit Konfigurationsoptionen für die Einzelspielanalyse

15.1 Analysetyp

Im ersten Abschnitt können Sie auswählen, welche Art von Analyse generiert werden soll:

Analysetyp	Beschreibung
Einzelspielanalyse	Erstellt detaillierte Statistiken für ein bestimmtes Spiel. Beinhaltet die Mannschaftsform, die Bilanz der direkten Begegnungen, die

	Tabellenplatzierung, Tormuster und Wettquoten. Dies ist die umfassendste Option.
Mehrere Spiele (täglich/wöchentlich)	Erstellt zusammenfassende Daten für mehrere Spiele innerhalb eines Datumsbereichs. Nützlich für die Erstellung täglicher oder wöchentlicher Wettvorschauen. Maximal 25 Spiele.
Ligaübersicht	Erstellt ligaweite Statistiken für die gesamte Saison, einschließlich Tabellenstände, Formtabellen, Tormuster und Wett-Trends für alle Teams einer ausgewählten Liga.

15.2 KI-Prompt-Vorlage

Wenn die **KI-Aufforderungsvorlage einfügen** Wenn diese Option aktiviert ist, enthält der Export am Anfang der Ausgabe Anweisungen für die KI. Dadurch wird der KI genau mitgeteilt, welche Analyse sie durchführen soll.

Der **Benutzerdefinierte Eingabeaufforderung** Im Textfeld können Sie die Standardeingabeaufforderung bearbeiten oder eine eigene eingeben. Die Standardeingabeaufforderung für die Einzelspielanalyse fordert die KI auf, Folgendes anzugeben:

1. Spielausgangsprognose (Heimsieg / Unentschieden / Auswärtssieg) mit Konfidenzniveau
2. Vorhersage über/unter 2,5 Tore mit Begründung
3. Vorhersage: Beide Teams treffen (BTTS)
4. Schlüsselfaktoren, die das Spiel beeinflussen
5. Alle anhand der Quoten identifizierten Value-Wetten

Klicken **Auf Standardwerte zurücksetzen** um die ursprüngliche Eingabeaufforderungsvorlage für den ausgewählten Analysetyp wiederherzustellen.

15.3 Spielauswahl

Bei der Einzelspielanalyse wählen Sie das zu analysierende Spiel mithilfe dieser Steuerelemente aus:

Kontrolle	Beschreibung
Liga	Wählen Sie die Liga aus, in der das Spiel stattfindet, das Sie analysieren möchten.
Von Datum / Bis Datum	Legen Sie einen Datumsbereich fest, um die verfügbaren Treffer zu filtern. Standardmäßig ist der Bereich von heute bis zu den nächsten 7 Tagen verfügbar.
Übereinstimmung auswählen	Das Dropdown-Menü zeigt Spiele der ausgewählten Liga innerhalb des angegebenen Zeitraums an. Datum, Uhrzeit und Mannschaftsnamen werden angezeigt.

15.4 Einzuschließende Daten

In diesem Abschnitt können Sie anpassen, welche Statistiken in den Export einbezogen werden. Aktivieren oder deaktivieren Sie die Optionen je nachdem, welche Informationen die KI berücksichtigen soll:

Datenoption	Was es beinhaltet
Heim-/Auswärts-Formular	Die Mannschaftsleistung, insbesondere bei Heim- oder Auswärtsspielen (unabhängig von der Gesamtform).
Direkte Vergleichsgeschichte	Bisherige Begegnungen zwischen den beiden Mannschaften: Gesamtzahl der Spiele, Siege beider Seiten, Unentschieden, durchschnittliche Toranzahl und aktuelle Ergebnisse.
Ligatabelle	Aktuelle Tabellenposition, Punkte, Siege, Unentschieden, Niederlagenbilanz und Tordifferenz beider Mannschaften.
Durchschnittliche Anzahl erzielter/kassierter Tore	Gesamtzahl der erzielten und kassierten Tore sowie Durchschnittswerte pro Spiel.
Über-/Unterquoten	Prozentsatz der Spiele mit mehr als 1,5, mehr als 2,5 und mehr als 3,5 Toren.
BTTS (Beide Teams erzielen Tore)	Prozentsatz der Spiele, in denen beide Mannschaften Tore erzielten.
Prozentsätze für saubere Spiele	Prozentsatz der Spiele, in denen jede Mannschaft ohne Gegentor blieb.
Wettquoten	Aktuelle Wettquoten der Buchmacher für die Märkte 1X2, Über/Unter 2,5 und Beide Teams treffen.
Poisson-Projektionen	Vorhersagen des statistischen Modells: erwartete Tore, Ergebniswahrscheinlichkeiten und wahrscheinlichste Ergebnisse.
Torzeitmuster	Wann die Teams typischerweise punkten: Aufschlüsselung nach 15-Minuten-Intervallen und Prozentwerten der ersten/zweiten Halbzeit.
Eckstatistiken	Durchschnittliche Anzahl an Ecken für und gegen den Gegner, Gesamtzahl pro Spiel und Quote von über 9,5 Ecken.

15.5 Analysetiefe

Diese Steuerungselemente legen fest, wie viele historische Daten für Berechnungen verwendet werden:

Kontrolle	Beschreibung
Aktuelle Formspiele	Anzahl der letzten Spiele für die Formberechnung: Letzte 3, letzte 5, letzte 10 oder gesamte Saison. Der Export umfasst sowohl die

	Statistiken der gesamten Saison als auch die der ausgewählten Kaderbreite.
H2H-Geschichte	Wie viele direkte Begegnungen sollen berücksichtigt werden: Die letzten 3, die letzten 5, die letzten 10 oder alle insgesamt?

15.6 Ausgabeformat

Wählen Sie das Datenformat aus:

Format	Beschreibung
Strukturierter Text (Empfohlen)	Menschenlesbares Format mit klaren Abschnittsüberschriften (=== ABSCHNITTNAME ===). Ideal für KI-Assistenten, da es leicht zu analysieren und zu verstehen ist.
CSV-Format	Kommagetrennte Werte, geeignet für den Import in Tabellenkalkulationen oder die Datenverarbeitung.
Preisnachlass	Verwendet # und ## Überschriften zur Formatierung. Nützlich, wenn Sie die Ausgabe als formatiertes Dokument speichern möchten.

15.7 Aktionstasten

Taste	Funktion
Vorschau	Öffnet ein Vorschaufenster mit dem generierten Inhalt vor dem Export. Enthält eine Schaltfläche zum Kopieren in die Zwischenablage.
Speichern/Laden	Öffnet den Konfigurationsmanager mit 99 Speicherplätzen zum Speichern oder Laden Ihrer Exporteinstellungen und KI-Antworten.
Stornieren	Schließt das KI-Exportfenster, ohne eine Ausgabe zu generieren.
Export	Zeigt ein Menü zum direkten Exportieren in die Dateiformate PDF, Excel (.xlsx) oder CSV.
In die Zwischenablage kopieren	Generiert den Inhalt und kopiert ihn direkt in die Zwischenablage, sodass er direkt in einen KI-Assistenten eingefügt werden kann.
In Datei speichern	Erzeugt Inhalte und speichert diese in einer Textdatei (.txt, .csv oder .md, je nach Formatauswahl).

15.8 Vorschaufenster

Im Vorschaufenster wird genau angezeigt, was exportiert wird, sodass Sie den Inhalt vor dem Kopieren oder Speichern überprüfen können.

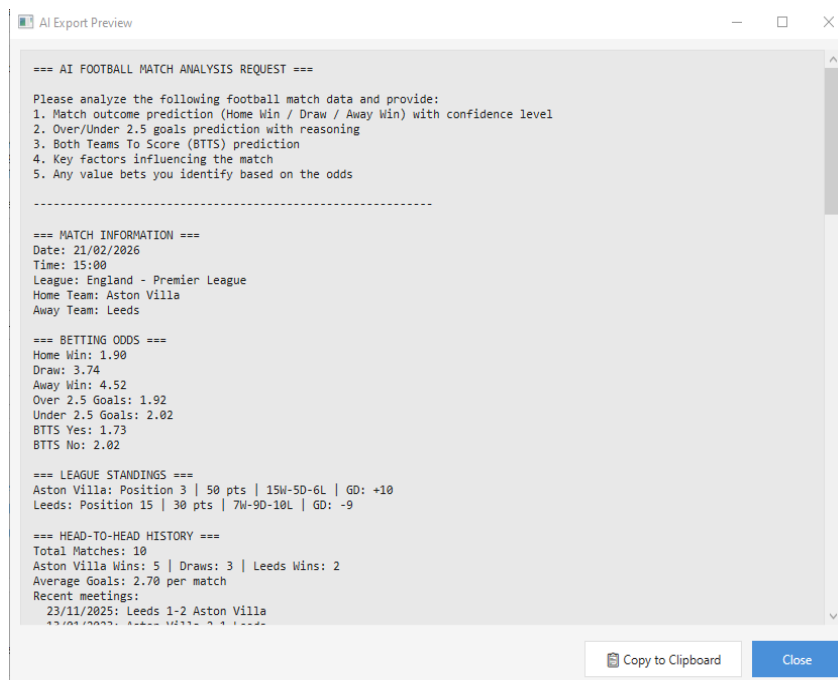


Abbildung 15.2 – KI-Exportvorschaufenster mit generierten Spielanalysedaten

Die Vorschau zeigt die KI-Vorschläge (sofern vorhanden) gefolgt von strukturierten Abschnitten mit Spielinformationen, Wettquoten, Tabellenstand, direkten Begegnungen und allen ausgewählten Statistiken. Der Inhalt wird in einer nichtproportionalen Schriftart für optimale Lesbarkeit dargestellt.

15.9 Konfigurationen speichern/laden

Das Fenster „Speichern/Laden“ bietet 99 Speicherplatz zum Speichern Ihrer Exportkonfigurationen und KI-Antworten für späteres Nachschlagen.

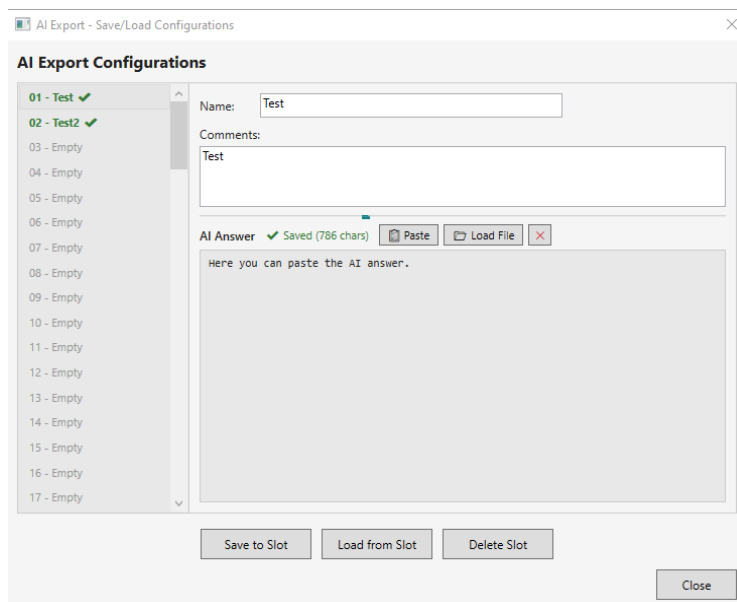


Abbildung 15.3 – Fenster „AI-Export: Speichern/Laden“ mit Konfigurationsfeldern und Speicher für KI-Antworten

Besonderheit	Beschreibung
Slot-Liste	Im linken Bereich werden 99 nummerierte Speicherplätze angezeigt. Gespeicherte Speicherplätze zeigen ihren Namen und ein Häkchen an; leere Speicherplätze werden mit „Leer“ angezeigt.
Name	Ein beschreibender Name für die gespeicherte Konfiguration (z.B. „Premier League Wochenende“).
Kommentare	Optionale Hinweise zur Konfiguration oder Spielanalyse.
KI-Antwort	Ein Textfeld zur Speicherung der KI-Antwort. Sie können die KI-Vorhersage hier zur späteren Verwendung einfügen.
Paste	Fügt Text aus der Zwischenablage in den Bereich „KI-Antwort“ ein.
Datei laden	Lädt KI-Antworttexte aus einer .txt- oder .csv-Datei.
Im Speicherplatz speichern	Speichert die aktuelle Konfiguration und die KI-Antwort im ausgewählten Speicherplatz.
Laden aus Steckplatz	Lädt eine zuvor gespeicherte Konfiguration in das Hauptfenster des KI-Exports.
Slot löschen	Löscht den ausgewählten Slot.

 **Tipp:** Slot 1 wird automatisch geladen, wenn Sie das KI-Exportfenster öffnen. Verwenden Sie ihn für Ihre gängigste Konfiguration, um Zeit zu sparen.

15.10 Typischer Arbeitsablauf

Ein typischer Arbeitsablauf für die Verwendung von AI Export:

1. Wählen Sie Ihren Analysetyp (in der Regel Einzelspielanalyse).
2. Wählen Sie die Liga und das Spiel aus, das Sie analysieren möchten.
3. Passen Sie die Datenoptionen so an, dass die benötigten Statistiken einbezogen werden.
4. Klicken Sie in die **Zwischenablage kopieren** um die Analyse zu generieren und zu kopieren.
5. Öffnen Sie Ihren bevorzugten KI-Assistenten und fügen Sie den Inhalt ein.
6. Überprüfen Sie die Antwort der KI und speichern Sie sie optional mit der Funktion „Speichern/Laden“ zur späteren Verwendung.

15.11 Praktische Tipps

 **Tipp:** Für möglichst genaue KI-Vorhersagen sollten Sie alle verfügbaren Statistiken einbeziehen. Je mehr Kontext Sie liefern, desto besser kann die KI das Spiel analysieren.

 **Tipp:** Nutzen Sie die Option „Poisson-Projektionen“ für statistisch modellierte Vorhersagen. Diese Option fügt Erwartungswerte und Wahrscheinlichkeitsberechnungen hinzu, die viele KI-Assistenten für Vergleichszwecke als nützlich erachten.

 **Tipp:** Bei Verwendung des Modus „Mehrere Spiele“ für ein Spielwochenende sollte die Liste für optimale Ergebnisse unter 10 Spielen bleiben. Große Exporte können die KI-Kontextgrenzen überschreiten.

 **Wichtig:** KI-Vorhersagen dienen lediglich Informationszwecken. Treffen Sie stets Ihre eigenen Entscheidungen und setzen Sie niemals mehr, als Sie sich leisten können zu verlieren. Vergangene Statistiken garantieren keine zukünftigen Ergebnisse.

16. Taschenrechner

Das Fenster „Rechner“ bietet Ihnen umfassende Tools zur Wettberechnung. Sie helfen Ihnen, Quoten zu analysieren, Einsätze zu verwalten, statistische Signifikanz zu bewerten und Value-Chancen zu erkennen. Die Rechner decken alles ab, von der einfachen Quotenumrechnung bis hin zu fortgeschrittenen Konzepten wie dem Kelly-Kriterium und der Arbitrageerkennung.

Das Fenster „Rechner“ kann über die folgende Schaltfläche aufgerufen werden: **Taschenrechner** Element in der Seitenleiste unter dem **Werkzeuge** Abschnitt.

Das Fenster ist in neun Hauptregisterkarten unterteilt, die jeweils spezielle Rechner enthalten:

Tab	Beschreibung
P-Wert-Rechner	Statistische Analyse von Wettergebnissen zur Bestimmung, ob die Leistung auf Können oder Glück beruht.
Abgesicherte niederländische Wetten	Berechnen Sie die Einsätze für niederländische Wetten mit optionaler Absicherung bei Nebenauswahlen.
Back / Lay Arbitrage	Vergleichen Sie Backing- und Laying-Strategien auf Devisenmärkten.
DNB & Doppelchance	Engineer Draw No Bet und Double Chance-Märkte mit 1X2-Quoten
Asiatisches Handicap	Berechnen Sie die Ergebnisse für asiatische Handicap-Wetten, einschließlich Viertellinien.
Arbitrage	Identifizieren und berechnen Sie Arbitragemöglichkeiten über mehrere Auswahlen hinweg.
Kelly-Kriterium	Ermitteln Sie die optimale Einsatzhöhe basierend auf Ihrem Vorteil und Ihrem Spielkapital.
Quotenrechner	Umrechnung zwischen sechs verschiedenen Quotenformaten.
Parlay-Rechner	Berechnen Sie die kombinierten Quoten und Renditen für Kombiwetten.

16.1 P-Wert-Rechner

Der P-Wert-Rechner ist ein statistisches Tool, mit dem Sie feststellen können, ob Ihre Wett-Ergebnisse statistisch signifikant sind oder durch Zufall erklärt werden können. Er enthält vier Unterregisterkarten für verschiedene Analyseansätze.

16.1.1 Belastung & Analyse

Dieser Unterreiter ermöglicht es Ihnen, Ihre Wetthistorie aus einer CSV-Datei zu importieren und automatisch P-Werte für alle unterstützten Märkte zu berechnen.

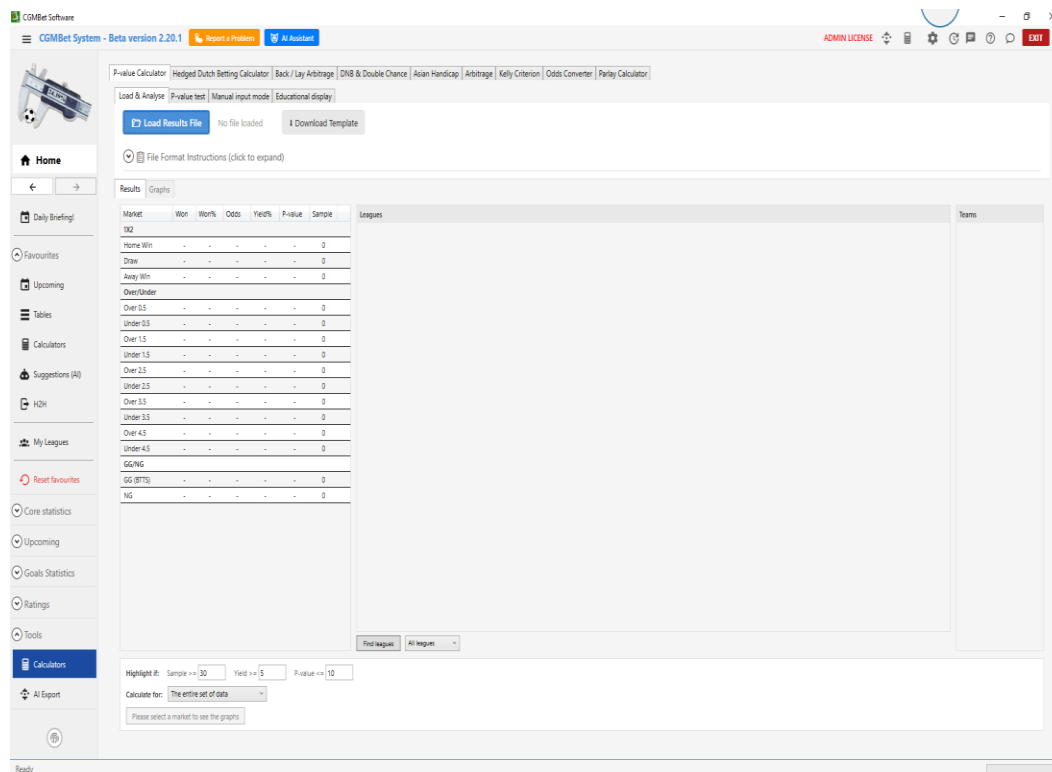


Abbildung 16.1 – P-Wert-Rechner: Registerkarte „Laden & Analysieren“ mit Ergebnistraster und Filteroptionen

Kontrolle	Beschreibung
Ergebnisse laden	Öffnet einen Dateidialog zur Auswahl Ihrer CSV-Datei mit den Wett-Ergebnissen.
Vorlage herunterladen	Lädt eine CSV-Beispieldatei herunter, die das erforderliche Format zeigt.
Anweisungen zum Dateiformat	Ausklappbarer Abschnitt mit Erläuterungen zu den erforderlichen CSV-Spalten und dem Format.
Ergebnistraster	Zeigt berechnete Statistiken für jeden Markt an: Gewonnen, Gewonnen%, Chancen, Rendite%, P-Wert, Stichprobe.
Ligaliste	Filtern Sie die Ergebnisse nach Liga, wenn Ihre Daten mehrere Ligen enthalten.
Ligen finden	Identifiziert Ligen in Ihren Daten, die die Hervorhebungskriterien erfüllen.
Hervorheben, wenn	Schwellenwerte für die Hervorhebung signifikanter Ergebnisse festlegen (Probe $\geq$, Ausbeute $\geq$, P-Wert $\leq$).
Berechne für	Entscheiden Sie sich, ob Sie den gesamten Datensatz oder einen bestimmten Zeitraum analysieren möchten.

Erforderliche CSV-Spalten: HomeGoals, AwayGoals plus Quotenspalten für jeden Markt, den Sie analysieren möchten (Odd1, OddX, Odd2 für 1X2; OddO25, OddU25 für Über/Unter 2,5; OddGG, OddNG für BTTS usw.).

Optionale Spalten: Datum (Format TT-MM-JJJJ), Liga, Heimteam, Auswärtsteam – diese Angaben ermöglichen Filterung und zeitbasierte Analyse.

16.1.2 P-Wert-Test

Dieser Unterreiter bietet eine umfassende P-Wert-Analyse, einschließlich zusätzlicher Kennzahlen wie z. B. Berechnungen der erwarteten Verlustsequenz (ELS).

The screenshot shows the 'P-value Test Calculator' interface within the CGMBet System. The interface is divided into several sections:

- Navigation Bar:** Includes links to 'Home', 'Daily Briefing', 'Favourites', 'Upcoming', 'Tables', 'Calculators', 'Suggestions (All)', 'H2H', 'My Leagues', 'Reset favourites', 'Core statistics', 'Upcoming', 'Goals Statistics', 'Ratings', 'Tools', 'Calculators', and 'AI Export'.
- Calculator Tabs:** 'P-value Calculator', 'Hedged Dutch Betting Calculator', 'Back / Lay Arbitrage', 'DNB & Double Chance', 'Asian Handicap', 'Arbitrage', 'Kelly Criterion', 'Odds Converter', and 'Parlay Calculator'.
- Sub-tabs:** 'Load & Analyse', 'P-value test', 'Manual input mode', and 'Educational display'.
- Parameters Section:**
 - Your Betting Results:** Sample (500), Bets won (300), Average odds (1.90). Radio buttons for 'Back' (selected) and 'Lay'.
 - Parameters:** The significance level is: 5 % (default = 5%). The bookmaker margin: 3.00 % (default = 3%).
- Results Section:**
 - p-value = 0.50%:** Your results are statistically significant!
 - Expecting Losing Sequence:** in the next 100 bets it, in average = 5. (It is highly recommended to consider at least 2 x ELS)
 - The probability to have a losing sequence of 14 bets is = 0.00027%.**
 - Please note:** If the p-value is greater than the significance level, they are probably lucky. If the p-value is less than or equal to the significance level, it is probably not a matter of luck.
 - Very important:** If your p-value is greater than the significance level, it doesn't mean your strategy is not good. It means that it could be pure luck, and that you have no evidence that it is good.

Abbildung 16.2 – P-Wert-Testrechner mit statistisch signifikanten Ergebnissen

Eingang	Beschreibung
Probe	Gesamtzahl der Wetten in Ihrem Datensatz.
Gewonnene Wetten	Anzahl der gewonnenen Wetten.
Durchschnittliche Quote	Die durchschnittliche Dezimalwahrscheinlichkeit Ihrer Auswahl.
Zurücklehnen / Liegen	Wählen Sie aus, ob Sie Ihre Auswahl unterstützen oder platzieren.
Signifikanzniveau	Die Schwelle für statistische Signifikanz (Standardwert 5%).
Buchmachermarge	Geschätzte Buchmachermarge zur Anpassung der Berechnungen (Standard 3%).

Zu den Ergebnissen gehören:

- **P-Wert**— Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Ergebnisse zufällig zustande gekommen sind. Je niedriger, desto besser.
- **Erwartete Verlustsequenz (ELS)**— Die durchschnittliche längste Pechsträhne, die Sie über Ihre Stichprobengröße hinweg erwarten können.
- **Verlustsequenzwahrscheinlichkeit**— Berechnen Sie die Wahrscheinlichkeit, eine bestimmte Länge einer Pechsträhne zu erleben.

Tipp: Es wird dringend empfohlen, mindestens das Dreifache des erwarteten ELS einzuplanen, um die zu erwartenden Abschwünge zu überstehen.

16.1.3 Manueller Eingabemodus

Für schnelle P-Wert-Berechnungen ohne Laden einer Datei verwenden Sie den manuellen Eingabemodus.

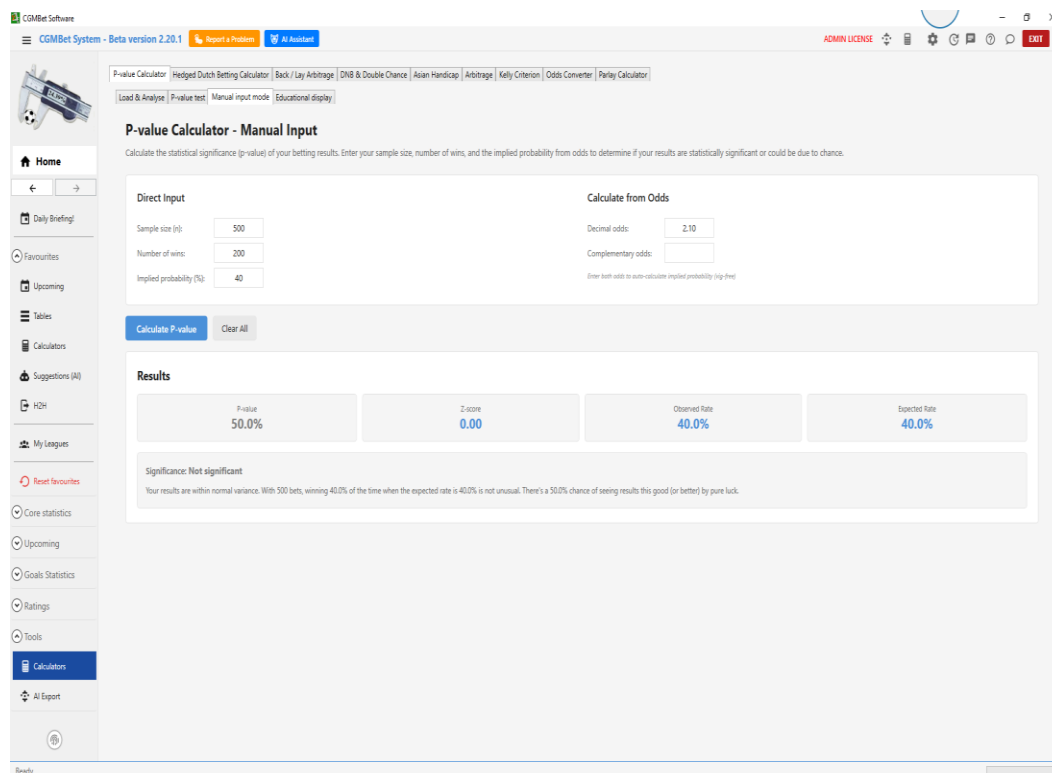


Abbildung 16.3 – Manueller Eingabemodus mit direkten Eingabe- und auf Quoten basierenden Berechnungsoptionen

Direkter Eingang: Geben Sie die Stichprobengröße (n), die Anzahl der Siege und die implizite Wahrscheinlichkeit (%) direkt ein.

Berechnung aus den Quoten: Geben Sie Dezimalquoten und optional komplementäre Quoten ein, um die gebührenfreie implizite Wahrscheinlichkeit automatisch zu berechnen.

Die Ergebnisse zeigen den P-Wert, den Z-Wert, die beobachtete Rate, die erwartete Rate und eine Interpretation der Signifikanz, die erklärt, was Ihre Ergebnisse bedeuten.

16.1.4 Lehrdisplay

Dieser Unterreiter bietet umfassende Schulungsinhalte, die P-Werte und deren Anwendung bei Sportwetten erläutern.

Understanding P-values in Sports Betting

What is a P-value?

A p-value measures the probability that your observed betting results could have occurred by pure chance, assuming the bookmaker's odds accurately reflect true probabilities.

In simpler terms: "If I had no edge at all, how likely would I be to see results this good (or better)?"

Lower p-values indicate stronger evidence that your results are NOT due to chance — suggesting you may have a genuine edge.

How to Interpret P-values

P-value	Significance	Interpretation
> 10%	Not significant	Results are likely due to normal variance
5-10%	Weak evidence	Some indication of an edge, but not conclusive
1-5%	Significant *	Good evidence of a real edge over the market
0.1-1%	Very significant **	Strong evidence of a genuine betting edge
< 0.1%	Highly significant ***	Very strong evidence — results are extremely unlikely by chance

The Mathematics Behind It

We use a one-tailed z-test to compare your observed win rate against the expected win rate (implied probability from odds):

$$Z\text{-score} = \frac{\text{Observed Rate} - \text{Expected Rate}}{\text{Standard Error}}$$

$$\text{Standard Error} = \sqrt{p \times (1-p) / n}$$

Where:

- p = implied probability (from odds, adjusted for vig)
- n = sample size (number of bets)
- Observed Rate = wins / n

Important Considerations

1. Sample Size Matters

Small samples can produce misleading p-values. Aim for at least 50-100 bets before drawing conclusions. The more bets, the more reliable the analysis.

* Borderline • Probabilities of 10% and 5% are shown

Abbildung 16.4 – Lehrreiche Darstellung zur Erläuterung des P-Wert-Konzepts und seiner Interpretation

Was ist ein p-Wert? Der P-Wert misst die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre beobachteten Wett-Ergebnisse durch reinen Zufall entstanden sein könnten, vorausgesetzt, die Quoten des Buchmachers spiegeln die wahren Wahrscheinlichkeiten genau wider.

P-Wert	Bedeutung	Interpretation
> 10%	Nicht signifikant	Die Ergebnisse sind wahrscheinlich auf normale Schwankungen zurückzuführen.
5-10%	Schwache Beweislage	Ein leichter Vorteil deutet darauf hin, aber es gibt keinen eindeutigen Beweis.
1-5%	Bedeutsam *	Guter Beweis für einen echten Wettbewerbsvorteil gegenüber dem Markt
0,1–1 %	Sehr bedeutsam **	Starke Indizien für einen echten Wettvorteil
< 0,1 %	Hochbedeutend ***	Sehr starke Indizien – die Ergebnisse sind äußerst unwahrscheinlich zufällig.

Die dahinterstehende Mathematik: Der Rechner verwendet einen einseitigen z-Test, um Ihre beobachtete Gewinnrate mit der erwarteten Rate (der aus den Quoten abgeleiteten Wahrscheinlichkeit) zu vergleichen.

16.2 Hedged Dutch Wettrechner

Niederländische Wetten ist die Praxis, auf mehr als eine Auswahl zu setzen, um unabhängig davon, welche Auswahl gewinnt, den gleichen Gewinn zu erzielen. **Abgesicherte niederländische Wetten** Dies wird erweitert, indem primäre Auswahlen für den Gewinn und sekundäre Auswahlen zur Absicherung (Break-Even) festgelegt werden, falls die bevorzugten Auswahlen verlieren.

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	\$20.69	\$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	

Abbildung 16.5 – Rechner für abgesicherte niederländische Wetten mit Ergebnissen zur Einsatzverteilung

Kontrolle	Beschreibung
Auswahl (1-10)	Geben Sie Dezimalquoten für bis zu 10 Auswahlen ein.
Primär	Markieren Sie die Auswahlen, von denen Sie profitieren möchten.
Sekundär	Markieren Sie die Auswahlen für die Absicherung (Null-Gewinn-Verhältnis, falls sie gewinnen).
Gesamteinsatz	Ihr Gesamteinsatz, der auf alle Auswahlen verteilt werden soll.

Die Ergebnisse zeigen zwei Anteilsverteilungen:

- **Standardniederländisch**— Gleicher Gewinn unabhängig davon, welche Auswahl gewinnt.
- **Gepflegtes Holländisches**— Gewinn bei Gewinn der primären Auswahlen; Nullsummenspiel bei Gewinn der sekundären Auswahlen.

16.3 Back-/Lay-Arbitrage-Rechner

Dieser Rechner hilft Ihnen bei der Entscheidung, ob Sie bei Wetten auf einen Markt mit zwei möglichen Ergebnissen über eine Wettbörse (z. B. Betfair) auf eine Auswahl setzen oder dagegen wetten sollten.

Abbildung 16.6 – Back/Lay-Arbitrage-Rechner mit Eingabefeldern und Erläuterung

Eingang	Beschreibung
Back Quotes (A/B)	Die verfügbaren Quoten für jede Auswahl.
Lay-Quote (A/B)	Die verfügbaren Quoten für jede Auswahl.
Auswahl, auf die man wetten sollte	Wählen Sie die Variante, die Ihnen am besten gefällt (A oder B).
Einsatz	Ihr Einsatzbetrag.
Gewinnbetrag	Alternativ können Sie Ihren gewünschten Gewinn angeben.

Back-Wette: Sie wetten auf den Sieg einer Auswahl. Sie riskieren Ihren Einsatz und gewinnen im Erfolgsfall $(\text{Quote} - 1) \times \text{Einsatz}$.

Lay-Wette: Sie wetten darauf, dass eine Auswahl verliert (Sie agieren als Buchmacher). Sie gewinnen den Einsatz des Wettenden, wenn die Auswahl verliert, und zahlen im Gewinnfall $(\text{Quote} - 1) \times \text{den Einsatz des Wettenden aus}$.

16.4 DNB & Doppelchance-Rechner

Dieser Rechner verwendet die Standard-1X2-Quote (Heim/Unentschieden/Auswärts), um äquivalente Wettermärkte für „Unentschieden – Keine Wette“ und „Doppelte Chance“ zu erstellen. Er ist nützlich,

wenn diese Märkte nicht verfügbar sind, niedrigere Limits haben oder schlechtere Quoten als der 1X2-Markt bieten.

Draw No Bet & Double Chance Calculator

This calculator uses 1X2 (Home/Draw/Away) odds to engineer equivalent Draw No Bet and Double Chance markets. Useful when these markets aren't available, have lower limits, or the 1X2 market has better margins.

1X2 Match Odds

Home Team (1)	2.10
Draw (X)	3.30
Away Team (2)	2.35
Total Wager (\$)	100

Calculate **Clear All**

Results

Draw No Bet (DNB)

Win if your team wins; stake returned if draw

	Effective Odds	Stake on Home	Stake on Draw
DNB Home	1.767	\$69.70	\$30.30
DNB Away	1.941	\$66.70	\$33.30

Double Chance

Win if either of two outcomes occur

	Odds	Home	Draw	Away
1X (Home or Draw)	1.283	\$61.11	\$38.89	
X2 (Draw or Away)	1.373	\$41.59		\$58.41
12 (Home or Away)	1.199	\$52.81		\$47.19

Understanding DNB and Double Chance

Draw No Bet (DNB):
You back a team to win. If they win, you profit. If it's a draw, your stake is returned. If they lose, you lose your stake. This is achieved by placing a calculated stake on the draw to cover your main bet.

Abbildung 16.7 – DNB- und Doppelchance-Rechner mit berechneten Quoten und Einsatzverteilungen

Draw No Bet (DNB): Sie setzen auf den Sieg einer Mannschaft. Gewinnt die Mannschaft, erzielen Sie einen Gewinn. Endet das Spiel unentschieden, erhalten Sie Ihren Einsatz zurück. Verliert die Mannschaft, verlieren Sie Ihren Einsatz. Dies erreichen Sie, indem Sie einen kalkulierten Einsatz auf das Unentschieden platzieren, der Ihren Haupteinsatz abdeckt.

Doppelte Chance: Gewinnen, wenn eines der beiden folgenden Ergebnisse eintritt. Drei Optionen stehen zur Verfügung:

- **1x**(Heimsieg oder Unentschieden) — Gewinn bei Heimsieg oder Unentschieden
- **X2**(Unentschieden oder Auswärtssieg) — Gewinn bei Unentschieden oder Auswärtssieg
- **12**(Heim oder Auswärts) — Gewinn bei Sieg einer der beiden Mannschaften (kein Unentschieden)

16,5 Asiatischer Handicap-Rechner

Berechnet Auszahlungs- und Gewinnszenarien für Asian-Handicap-Wetten. Unterstützt ganze, halbe und Viertel-Handicaps.

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): -4.75 (-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.

Abbildung 16.8 – Asiatischer Handicap-Rechner mit Ergebnis einer Viertellinienwette

Eingang	Beschreibung
Ihre Auswahl	Wähle Heimteam oder Auswärtsteam.
Dezimalquoten	Die Quoten für Ihre Handicap-Wette.
Behindertengerecht (Zuhause)	Wählen Sie die Handicap-Linie aus dem Dropdown-Menü (-4,0 bis +4,0).
Einsatz	Ihr Einsatzbetrag.
Endergebnis	Geben Sie das tatsächliche Spielergebnis ein, um das Endergebnis zu sehen.

Handicap-Arten:

- **Ganze Handicaps**(0, -1, +1, etc.): Bei einem Unentschieden nach der Anpassung wird der Einsatz zurückerstattet (Push/Stornierung).
- **Halbe Handicaps**(-0,5, +1,5 usw.): Unentschieden sind nicht möglich – man gewinnt oder verliert.

- **Viertel-Handicaps**(-0,75, +1,25 usw.): Ihr Einsatz wird gleichmäßig auf zwei benachbarte Linien aufgeteilt. Der Rechner zeigt die Aufteilung für jede Linie an.

16.6 Arbitrage-Rechner

Dieser Rechner ermittelt verschiedene Arbitragestrategien, sobald eine Arbitragemöglichkeit besteht. Er unterstützt Ereignisse mit bis zu zehn möglichen Auswahlen und berechnet drei verschiedene Strategien.

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 "hedging") 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.

Abbildung 16.9 – Arbitrage-Rechner mit Eingaberaster und Strategieerklärungen

Strategie	Beschreibung
1. Einzelwette	Eine direkte Wette auf Ihre bevorzugte (voreingenommene) Auswahl. Maximaler Gewinn, wenn Ihre Auswahl gewinnt, Verlust, wenn andere gewinnen.
2. Gleicher Gewinn	Erzielt unabhängig vom Ergebnis denselben garantierten Gewinn. Echte Arbitrage.
3. Gratiswette	Gewinn, wenn Ihre bevorzugte Auswahl gewinnt, kein Verlust (Null-Einnahmen-Ergebnis), wenn sie nicht gewinnt – das Beste aus beiden Welten.

Wann ist Arbitrage möglich? Wenn die Summe von $(1/\text{Odds})$ für alle Ergebnisse kleiner als 1,0 ist. Je niedriger die Summe, desto höher der potenzielle Gewinn.

Beispiel: Wenn Team A bei verschiedenen Buchmachern eine Quote von 2,10 und Team B ebenfalls eine Quote von 2,10 hat: $1/2,10 + 1/2,10 = 0,952$ (weniger als 1), ist Arbitrage mit einem Gewinn von etwa 5 % möglich.

16.7 Kelly-Kriterium-Rechner

Das Kelly-Kriterium ist eine Formel zur Berechnung des optimalen Einsatzanteils Ihres Spielkapitals bei Wetten mit positivem Erwartungswert. Es maximiert das langfristige Wachstum bei gleichzeitigem Risikomanagement.

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: $Kelly \% = (bp - q) / b$, where b = decimal odds - 1, p = 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.

Abbildung 16.10 – Kelly-Kriterium-Rechner zur Darstellung der optimalen Einsatzberechnung

Eingang	Beschreibung
Wettkapital	Ihr gesamtes Wettguthaben.
Dezimalquoten	Die Wettquoten des Buchmakers für Ihre Auswahl.

Gewinnwahrscheinlichkeit (%)	Ihre geschätzte tatsächliche Gewinnwahrscheinlichkeit (0-100).
Fractional Kelly	Risikoreduktionsmultiplikator (1,0 = Full Kelly, 0,5 = Half Kelly, 0,25 = Quarter Kelly).
Push-Wahrscheinlichkeit (%)	Optional: Wahrscheinlichkeit eines Unentschiedens/Push-Ergebnisses.

Zu den Ergebnissen gehören:

- **Kelly %**— Der Prozentsatz Ihres Spielkapitals, den Sie setzen möchten.
- **Empfohlener Einsatz**— Der tatsächliche Einsatzbetrag, abhängig von Ihrem Spielbudget.
- **Erwartungswert**— Ihr erwarteter Gewinn pro Wette.
- **Rand** — Ihr Vorteil gegenüber der impliziten Wahrscheinlichkeit.

Tipp: Viele professionelle Wettende nutzen Half Kelly (0,5) oder Quarter Kelly (0,25), um die Varianz und das Ruinrisiko zu reduzieren und gleichzeitig ein gutes langfristiges Wachstum zu erzielen.

⚠ Wichtig: Kelly arbeitet nur mit Wetten mit positivem Erwartungswert. Wenn Ihr Vorteil negativ ist, empfiehlt Kelly, keine Wette zu platzieren.

16,8 Quoten-Umrechner

Konvertieren Sie zwischen sechs verschiedenen, weltweit gebräuchlichen Quotenformaten. Geben Sie einen Wert in ein beliebiges Feld ein und klicken Sie auf „Konvertieren“.

Odds Conversion Calculator

Convert between different odds formats: Decimal, Fractional (UK), American (Moneyline), Hong Kong, Indonesian, and Malay. Enter a value in any field and click Convert.

Decimal / European:	2.1500	E.g. 1.50, 2.00, 3.50
Fractional (UK):	23/20	E.g. 1/2, 5/4, 2/1
American / Moneyline:	+115	E.g. -200, +150, +300
Hong Kong:	1.1500	E.g. 0.50, 1.00, 2.50
Indonesian:	1.15	E.g. -2.00, 1.50, 2.50
Malay:	-0.8696	E.g. 0.50, 0.50 (between -1 and 1)
Implied Probability:	46.51%	E.g. 50% or 0.50

Convert **Clear All**

Odds Format Guide

Decimal: Total return per unit bet. A \$10 bet at 2.50 returns \$25.
Fractional: Profit relative to stake. 5/2 means \$5 profit for every \$2 wagered.
American: Negative = stake needed to win \$100. Positive = profit from \$100 stake.
Hong Kong: Net return per unit bet (same as decimal minus 1).
Indonesian: Similar to American but divided by 100.
Malay: Falls between -1 and 1. Positive = net return, Negative = stake needed to win 1 unit.

Abbildung 16.11 – Quotenkonverter mit Umrechnungstabelle für alle unterstützten Formate

Format	Beschreibung	Beispiel
--------	--------------	----------

Dezimal / Europäisch	Gesamtrendite pro Einsatzeinheit. Häufigstes Format.	2,50
Bruchteil (UK)	Gewinn im Verhältnis zum Einsatz. Traditionelles britisches Format.	3/2
American / Moneyline	Negativ = Einsatz, um 100 \$ zu gewinnen; Positiv = Gewinn aus einem Einsatz von 100 \$.	+150 oder -200
Hongkong	Nettorendite pro Einsatzeinheit (entspricht der Dezimalzahl minus 1).	1,50
Indonesisch	Ähnlich wie beim amerikanischen System, aber durch 100 geteilt.	1,50 oder -2,00
malaiisch	Liegt zwischen -1 und 1. Positiv = Nettogewinn; Negativ = Einsatz, um 1 Einheit zu gewinnen.	0,50 oder -0,67

Der Rechner zeigt außerdem die implizite Wahrscheinlichkeit für jede eingegebene Quote an und gibt die erforderliche Gewinnquote für den Break-Even-Punkt an.

16.9 Parlay-Rechner

Berechnen Sie die kombinierte Quote und den potenziellen Gewinn einer Kombiwette. Alle ausgewählten Tipps müssen richtig sein, damit die Kombiwette ausgezahlt wird.

Abbildung 16.12 – Parlay-Rechner mit einer 4-teiligen Akkumulatorwette und berechneten Renditen

Eingang	Beschreibung
Einsatz	Ihr Gesamteinsatz bei der Kombiwette.
Auswahlen 1-20	Geben Sie die Dezimalquoten für jeden Teil Ihrer Kombiwette ein (bis zu 20 Auswahlen).

Zu den Ergebnissen gehören:

- **Beine** — Anzahl der Auswahlen in Ihrer Kombiwette.
- **Kombinierte Quoten**— Die multiplizierten Chancen aller Auswahlen.
- **Gesamtrendite**— Ihre Auszahlung, wenn alle Ihre Tipps richtig sind (Einsatz × kombinierte Quote).
- **Gewinn**— Nettogewinn (Gesamtertrag abzüglich Einsatz).
- **Implizite Gewinnwahrscheinlichkeit**— Die Wahrscheinlichkeit, dass alle Auswahlen gewinnen, basierend auf den kombinierten Quoten.

16.10 Praktische Tipps

Tipp: Für eine P-Wert-Analyse sollten mindestens 50–100 Wetten durchgeführt werden, bevor Schlussfolgerungen gezogen werden. Kleine Stichproben können zu irreführenden P-Werten führen.

Tipp: Bei der Anwendung des Kelly-Kriteriums sollten Sie Ihre Wahrscheinlichkeitsschätzungen konservativ gestalten. Übermäßiges Vertrauen in den eigenen Vorteil führt zu übermäßigen Einsätzen.

Tipp: Der Quotenrechner ist nützlich, um schnell Quoten internationaler Buchmacher zu vergleichen, die unterschiedliche Formate verwenden.

⚠ Wichtig: Alle Rechner dienen lediglich Informationszwecken. Treffen Sie stets Ihre eigenen Entscheidungen und setzen Sie niemals mehr, als Sie sich leisten können zu verlieren. Vergangene Statistiken garantieren keine zukünftigen Ergebnisse.

17. Meine Ligen und meine Teams

Mit den Managern „Meine Ligen“ und „Meine Teams“ können Sie benutzerdefinierte Gruppen von Ligen oder Teams erstellen, die Sie speichern und als Filter in der gesamten Anwendung wiederverwenden können. Anstatt jedes Mal einzelne Ligen oder Teams auszuwählen, können Sie benannte Gruppen wie „Top 5 Ligen“ oder „Lieblingsteams“ erstellen und diese schnell in jeder Ansicht anwenden, die Filter unterstützt.

Beide Manager sind über die folgende Adresse erreichbar: **Menü „Einstellungen“** (in der oberen Symbolleiste) durch Auswählen **Meine Ligen** oder **Meine Teams**. Die

17.1 Mein Liga-Manager

Mit dem „Meine Ligen“-Manager können Sie Gruppen von Ligen erstellen, die Sie häufig gemeinsam analysieren. Beispielsweise könnten Sie eine Gruppe mit den höchsten Spielklassen der europäischen Top-Ligen erstellen.

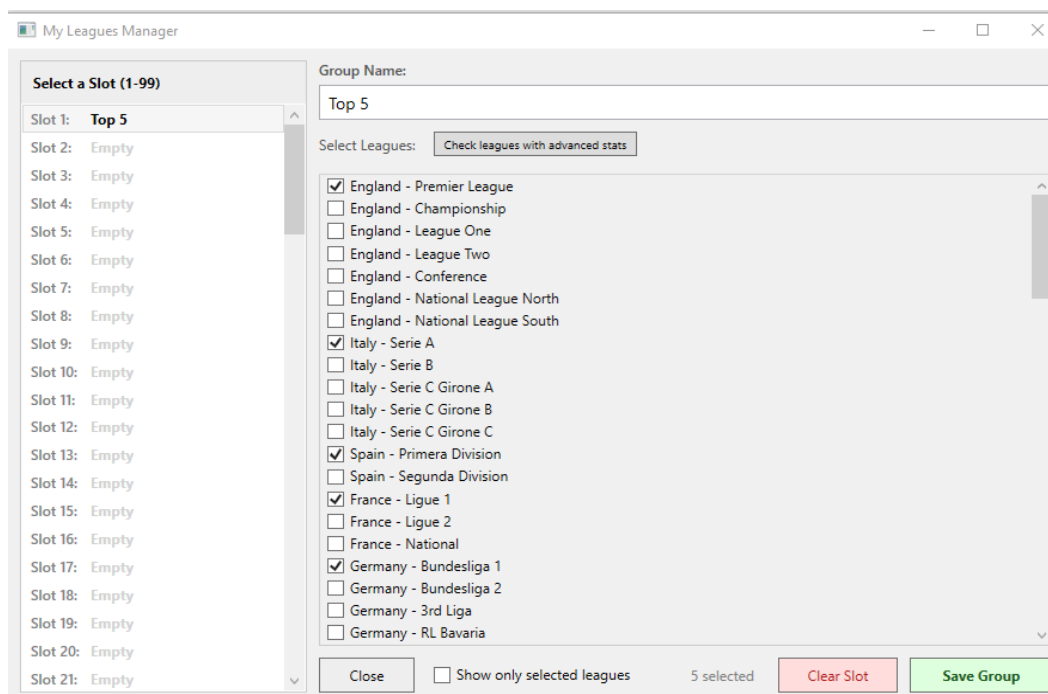


Abbildung 17.1 – Mein Liga-Manager zeigt eine „Top 5“-Gruppe mit fünf ausgewählten europäischen Top-Ligen.

17.1.1 Fensterlayout

Komponente	Beschreibung
------------	--------------

Wählen Sie einen Slot (1-99)	Im linken Bereich werden 99 verfügbare Plätze angezeigt. Gespeicherte Gruppen werden fettgedruckt dargestellt; leere Plätze werden grau mit „Leer“ gekennzeichnet.
Gruppenname	Textfeld zur Eingabe eines beschreibenden Namens für Ihre Ligagruppe.
Informieren Sie sich über Ligen mit erweiterten Statistiken.	Schaltfläche, die automatisch nur Ligen auswählt, die erweiterte Statistiken (Schüsse, Schüsse aufs Tor) für die aktuelle Saison enthalten.
Ligen auswählen	Scrollbare Checkliste aller verfügbaren Ligen. Markieren Sie das Kästchen neben jeder Liga, die Sie hinzufügen möchten.
Nur ausgewählte Ligen anzeigen.	Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Liste so gefiltert, dass nur die von Ihnen ausgewählten Ligen angezeigt werden.
Ausgewählte Anzahl	Zeigt die Anzahl der aktuell ausgewählten Ligen an (z. B. „5 ausgewählt“).
Freier Schlitz	Entfernt die gespeicherte Gruppe aus dem aktuellen Slot.
Gruppe speichern	Speichert die aktuelle Auswahl im ausgewählten Speicherplatz.
Schließen	Schließt das Fenster (fragt nach einer Bestätigung).

17.1.2 Bildung einer Liga-Gruppe

So erstellen Sie eine neue Ligagruppe:

1. Wählen Sie im linken Bereich einen leeren Speicherplatz aus (oder wählen Sie einen vorhandenen Speicherplatz zum Überschreiben aus).
2. Geben Sie einen beschreibenden Namen in das Feld ein. **Gruppenname** Feld.
3. Markieren Sie die Kästchen neben den Ligen, die Sie einbeziehen möchten.
4. Klicken **Gruppe speichern** Um Ihre Auswahl zu speichern.

Tipp: Über die Schaltfläche „Ligen mit erweiterten Statistiken prüfen“ können Sie schnell Ligen mit detaillierten Spielstatistiken auswählen, was für erweiterte Analysefunktionen nützlich ist.

17.2 Mein Teams-Manager

Mit dem „Meine Teams“-Manager können Sie Gruppen bestimmter Teams erstellen, die Sie verfolgen möchten, unabhängig davon, in welcher Liga sie spielen. Dies ist nützlich, um Ihre Lieblingsvereine zu verfolgen oder bestimmte Teams für Wetzwecke zu beobachten.

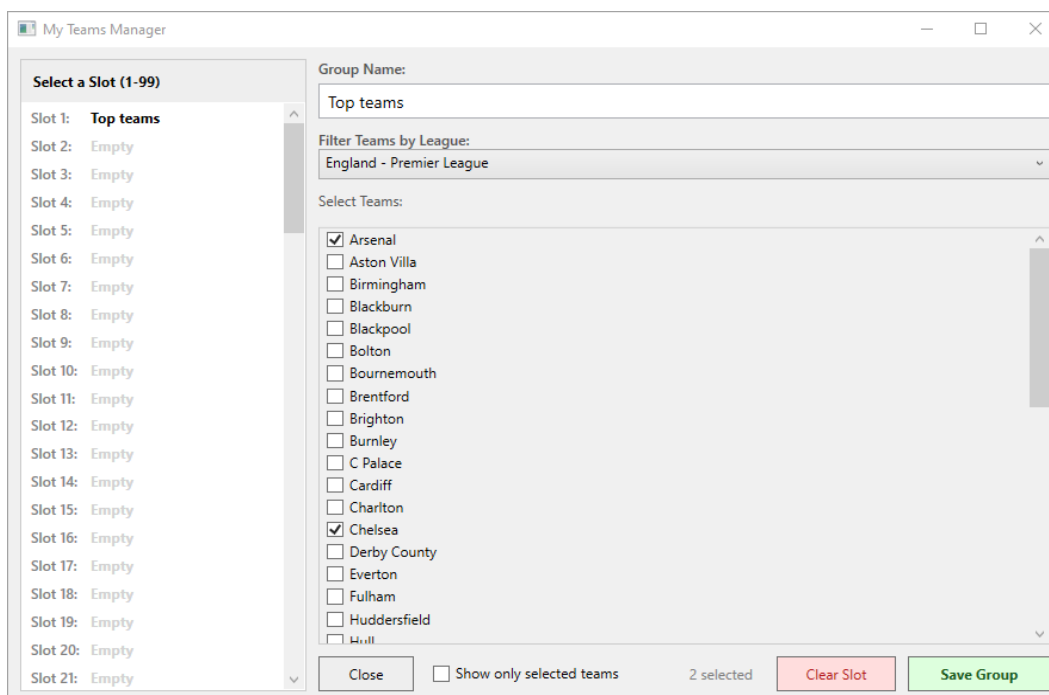


Abbildung 17.2 – Mein Teams-Manager zeigt eine Gruppe „Top-Teams“ mit Mannschaften aus der Premier League.

17.2.1 Fensterlayout

Der My Teams Manager hat das gleiche Layout wie der My Leagues Manager, mit einer wichtigen Ergänzung:

Komponente	Beschreibung
Teams nach Liga filtern	Dropdown-Menü zum Filtern der Teamliste nach Liga. Wählen Sie „Alle Ligen“, um Teams aus allen Ligen anzuzeigen, oder wählen Sie eine bestimmte Liga, um die Liste einzugrenzen.

Teams auswählen	Scrollbare Checkliste der Teams basierend auf Ihrem Ligafilter. Markieren Sie das Kästchen neben jedem Team, das Sie einbeziehen möchten.
Es werden nur ausgewählte Teams angezeigt.	Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Ihre ausgewählten Teams unabhängig vom Ligafilter angezeigt – nützlich, um Ihre gesamte Auswahl zu überprüfen.

17.2.2 Erstellen einer Teamgruppe

So erstellen Sie eine neue Teamgruppe:

1. Wählen Sie im linken Bereich einen leeren Platz aus.
2. Geben Sie einen beschreibenden Namen in das Feld ein. **Gruppenname** Feld.
3. Verwenden Sie die **Teams nach Liga filtern** Dropdown-Menü zur Auswahl einer Liga.
4. Markieren Sie die Kästchen neben den Teams, die Sie einbeziehen möchten.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3-4, um Teams aus anderen Ligen hinzuzufügen.
6. Klicken **Gruppe speichern** Um Ihre Auswahl zu speichern.

Tipp: Aktivieren Sie „Nur ausgewählte Teams anzeigen“, um vor dem Speichern alle von Ihnen ausgewählten Teams aus verschiedenen Ligen zu überprüfen.

17.3 Nutzung Ihrer Gruppen

Sobald Sie Gruppen unter „Meine Ligen“ oder „Meine Teams“ erstellt haben, werden diese in den Ligafilter-Dropdown-Menüs der gesamten Anwendung angezeigt. Suchen Sie nach den Abschnitten mit der Bezeichnung:

- --- **Meine Ligen** ---- Zeigt Ihre gespeicherten Ligagruppen an
- --- **Meine Teams** ---- Zeigt Ihre gespeicherten Teamgruppen an

Ihre Gruppen sind in diesen Ansichten verfügbar:

Sicht	Wie Gruppen genutzt werden
A.G.S. (Vorschläge)	Filtern Sie die Vorschlagsliste, um nur Spiele aus den von Ihnen ausgewählten Ligen oder mit Beteiligung Ihrer ausgewählten Mannschaften anzuzeigen.
Tabellen	Zeigt Ligatabellen und Statistiken für Ihre gespeicherten Ligagruppen an.
Demnächst	Filtern Sie die anstehenden Spiele, um nur solche aus Ihren Ligen oder mit Beteiligung Ihrer Mannschaften anzuzeigen.
Bewertung V	Analysiere die Bewertungen der Teams innerhalb deiner gespeicherten Gruppen.

Torstatistik	Torstatistiken gefiltert nach Liga oder Teamgruppen anzeigen.
--------------	---

17.4 Gruppenmanagement

17.4.1 Bearbeiten einer Gruppe

So ändern Sie eine bestehende Gruppe:

1. Wählen Sie den Slot aus, der die Gruppe enthält, die Sie bearbeiten möchten.
2. Die aktuelle Auswahl wird automatisch geladen.
3. Nehmen Sie Ihre Änderungen vor (fügen Sie Elemente hinzu oder entfernen Sie sie, benennen Sie die Gruppe um).
4. Klicken **Gruppe speichern** Um Ihre Änderungen zu speichern.

17.4.2 Löschen einer Gruppe

So löschen Sie eine gespeicherte Gruppe:

1. Wählen Sie den Slot aus, der die Gruppe enthält.
2. Klicken **Freier Schlitz** Die
3. Bestätigen Sie die Löschung, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

17.5 Praktische Tipps

Tipp: Erstellen Sie eine „Top 5“-Ligagruppe mit der englischen Premier League, der spanischen Primera División, der italienischen Serie A, der deutschen Bundesliga 1 und der französischen Ligue 1 für einen schnellen Zugriff auf die wichtigsten europäischen Ligen.

Tipp: Erstellen Sie Teamgruppen basierend auf Ihrem Wettfokus, z. B. „Heimfavoriten“ oder „Aufstiegskandidaten“, um relevante Spiele schnell zu filtern.

Tipp: Ihre Gruppen werden in Ihrer lokalen Datenbank gespeichert und beim Erstellen einer Sicherung berücksichtigt. Verwenden Sie die Sicherungsfunktion (Einstellungen → Sicherungsstatus), um Ihre Gruppen zu sichern.

⚠ Wichtig: Änderungen an Gruppen werden in Filter-Dropdown-Menüs sofort wirksam. Wenn Sie eine Ansicht geöffnet haben, die die Gruppe verwendet, müssen Sie die Gruppe möglicherweise erneut auswählen, um die aktualisierten Ergebnisse zu sehen.

18. Präferenzen

Im Fenster „Einstellungen“ können Sie das Verhalten der Anwendung und die Informationsdarstellung anpassen. Die Einstellungen sind in sechs Registerkarten unterteilt, von denen jede einen anderen Aspekt der Anwendung steuert.

Das Fenster „Einstellungen“ kann über die folgende Schaltfläche aufgerufen werden: **Menü „Einstellungen“** (in der oberen Symbolleiste) durch Auswählen **Allgemeine Präferenzen**. Die

Das Fenster verfügt links über eine vertikale Registerkartennavigation. Klicken Sie auf eine Registerkarte, um deren Einstellungen anzuzeigen und zu bearbeiten. Änderungen werden erst nach einem Klick auf „Speichern“ übernommen.

18.1 Zeitzone

Über die Registerkarte „Zeitzone“ können Sie Ihre lokale Zeitzone einstellen, sodass alle Anstoßzeiten der Spiele für Ihren Standort korrekt angezeigt werden.

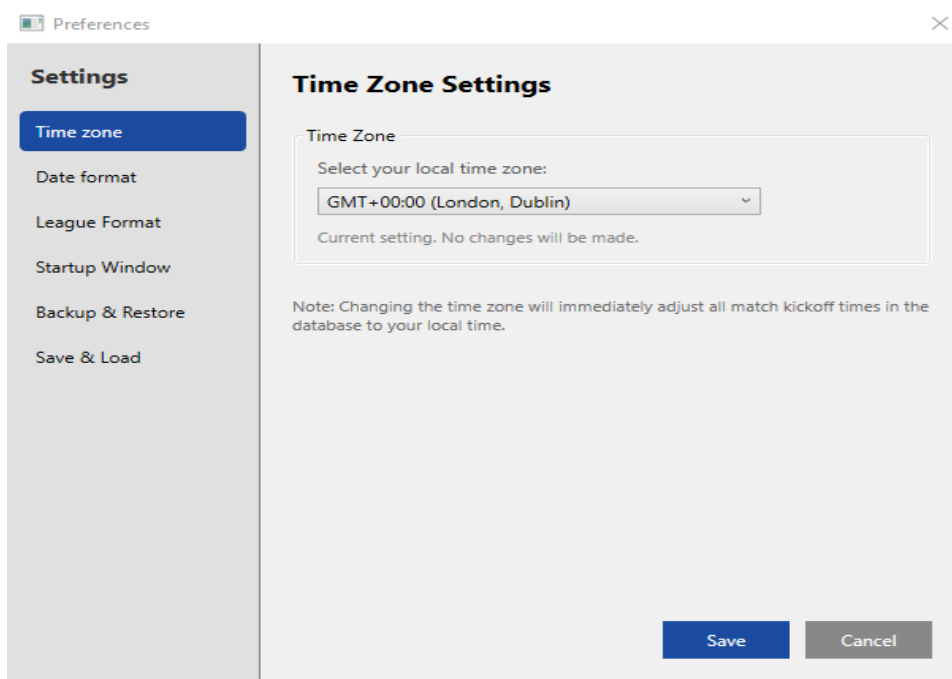


Abbildung 18.1 – Registerkarte „Zeitzoneinstellungen“

Kontrolle	Beschreibung
Zeitzone-Auswahlmenü	Wählen Sie Ihre lokale Zeitzone aus der Liste. Die Optionen reichen von GMT-12:00 (Baker Island) bis GMT+14:00 (Line Islands) und decken alle Zeitzone der Welt ab, einschließlich halbstündiger Abweichungen wie GMT+05:30 (Mumbai).

Statusmeldung	Zeigt an, ob Änderungen vorgenommen werden. Bei Auswahl Ihrer bestehenden Zeitzone wird „Aktuelle Einstellung. Es werden keine Änderungen vorgenommen.“ angezeigt, andernfalls wird die Verschiebung angezeigt (z. B. „Alle Anstoßzeiten werden um 2 Stunden vorverlegt“).
---------------	--

⚠ Wichtig: Wenn Sie eine Zeitonenänderung speichern, werden alle Anstoßzeiten in der Datenbank sofort angepasst. Dies ist eine einmalige Umstellung – das System merkt sich Ihre Zeitzone und passt die Zeiten bei nachfolgenden Systemstarts nicht erneut an.

Beispiel: Wenn Sie sich in Paris (GMT+01:00) befinden und die Datenbank eine Übereinstimmung um 15:00 Uhr GMT anzeigt, wird diese nach dem Wechsel zu Ihrer Zeitzone als 16:00 Uhr angezeigt.

18.2 Datumsformat

Über die Registerkarte „Datumsformat“ wird gesteuert, wie Datumsangaben in der gesamten Anwendung angezeigt werden, einschließlich Spiellisten, Statistiktabelle und Berichten.

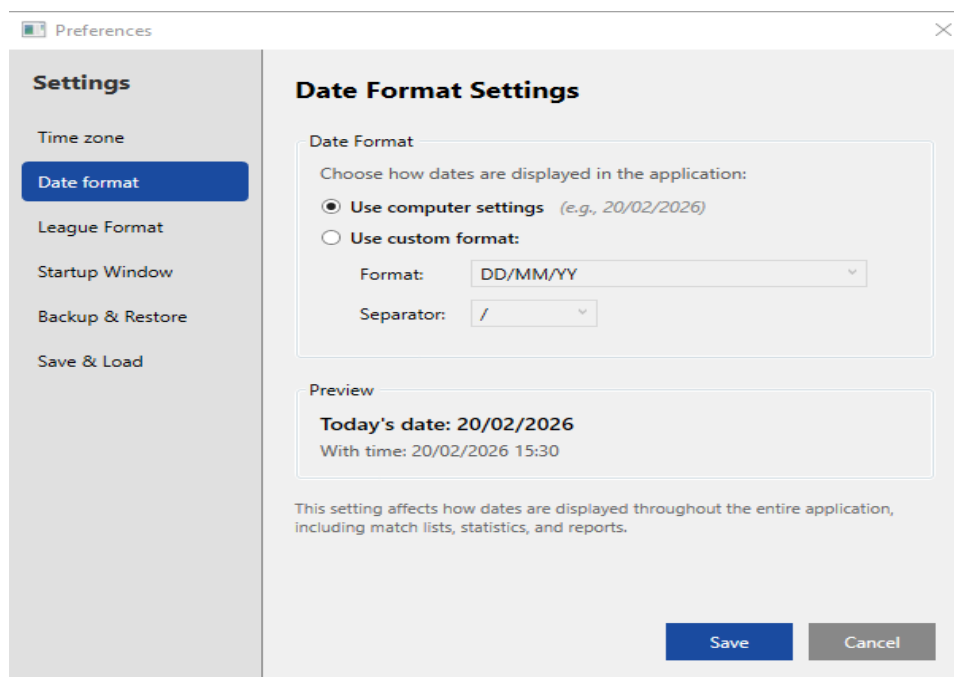


Abbildung 18.2 – Registerkarte „Datumsformateinstellungen“ mit Vorschau

Kontrolle	Beschreibung
Computereinstellungen verwenden	Verwendet Ihre Windows-Regionseinstellungen zur Datumsformatierung. Das aktuelle Format wird grau kursiv angezeigt (z. B. „20/02/2026“).
Benutzerdefiniertes Format verwenden	Ermöglicht die manuelle Auswahl von Datumsformat und Trennzeichen.

Format-Dropdown-Liste	Wählen Sie die Reihenfolge von Tag, Monat und Jahr. Optionen: TT/MM/JJ, MM/TT/JJ, JJ/MM/TT, TT/MM/JJJJ, MM/TT/JJJJ, JJJJ/MM/TT.
Trennzeichen-Auswahlliste	Wählen Sie das Zeichen zwischen den Datumsbestandteilen: / (Schrägstrich), . (Punkt) oder - (Bindestrich).
Vorschaubereich	Zeigt an, wie das heutige Datum und die Uhrzeit im ausgewählten Format angezeigt werden.

Erläuterung der Formatcodes:

- **DD**— Zweistelliger Tag (01-31)
- **MM**— Zweistelliger Monat (01-12)
- **YY**— Zweistellige Jahreszahl (z. B. 26 für 2026)
- **JJJJ**— Vierstellige Jahreszahl (z. B. 2026)

18.3 Ligaformat

Die Registerkarte „Liga-Format“ steuert, wie die Liganamen in der Spalte „Liga“ in allen Ansichten der Anwendung angezeigt werden.

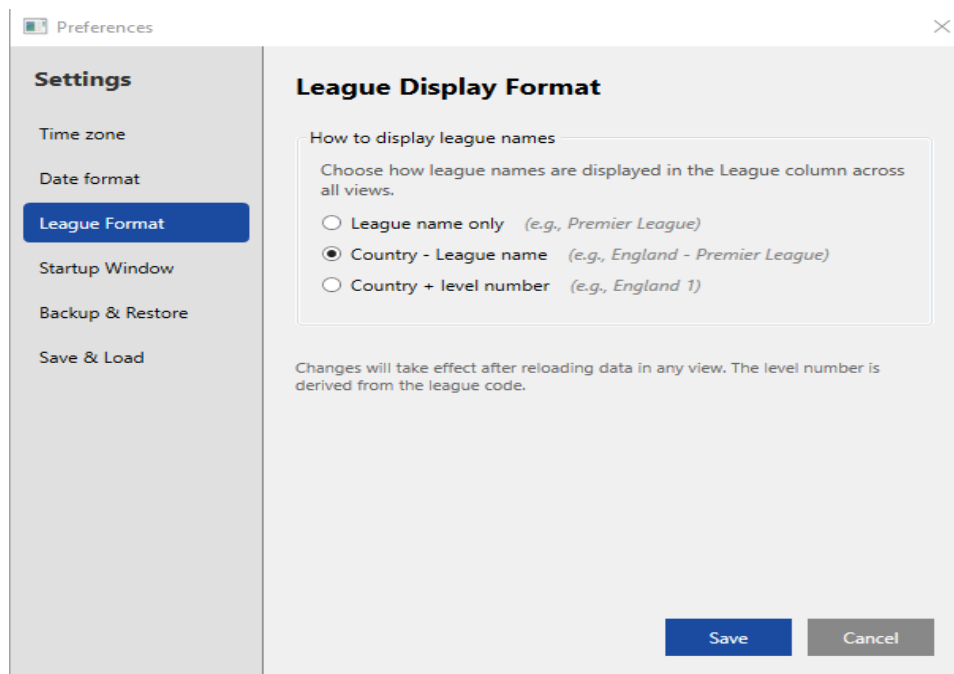


Abbildung 18.3 – Einstellungen für das Liga-Anzeigeformat

Option	Beispiel	Beschreibung
--------	----------	--------------

Nur der Liganame	Premier League	Zeigt nur den Liganamen ohne Länderinformationen an. Kürzestes Format, am besten geeignet, wenn Sie hauptsächlich mit einem Land arbeiten.
Land - Liganame	England - Premier League	Zeigt das Land gefolgt vom Liganamen – das übersichtlichste Format zur Identifizierung von Ligen in mehreren Ländern.
Land + Levelnummer	England 1	Zeigt Länder- und Ligaebene an – das kompakteste Format zur schnellen Identifizierung der Ligastufe.

Tipp: Das Format „Land + Liganummer“ leitet sich vom Ligacode in der Datenbank ab. Liga 1 ist die höchste Spielklasse, Liga 2 die zweite Spielklasse usw.

Notiz: Die Änderungen werden nach dem Neuladen der Daten in der jeweiligen Ansicht wirksam. Möglicherweise müssen Sie die Seite aktualisieren oder die Seite verlassen und wieder zurückkehren, um das neue Format zu sehen.

18.4 Start-Fenster nach oben

Über die Registerkarte „Startfenster“ wird gesteuert, wie das Anwendungsfenster beim Start des Programms angezeigt wird und ob die tägliche Zusammenfassung automatisch eingeblendet wird.

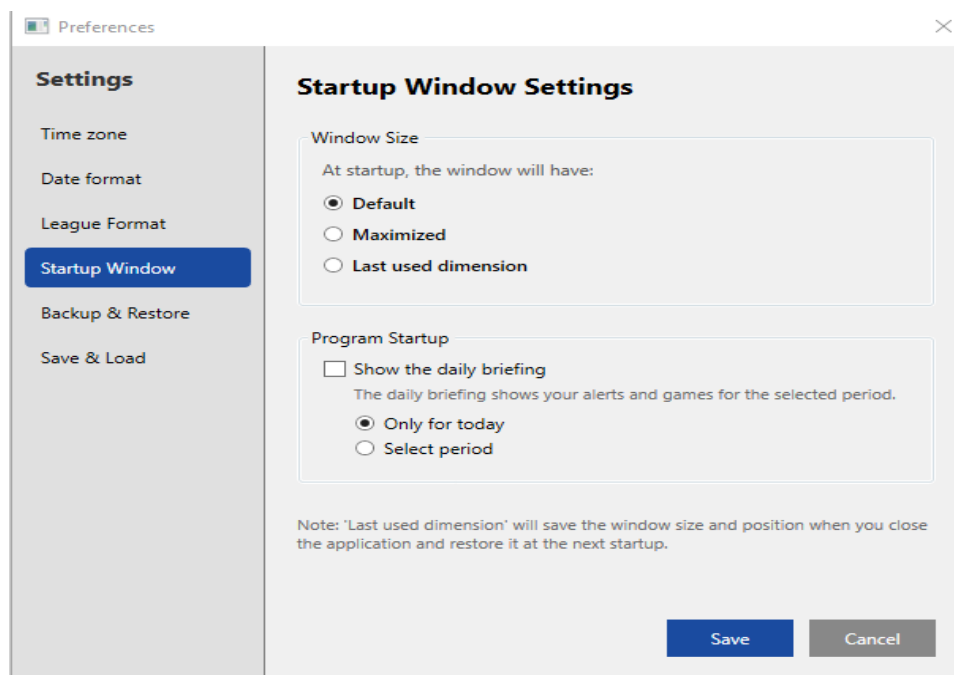


Abbildung 18.4 – Einstellungen im Startfenster

18.4.1 Fenstergröße

Option	Beschreibung
Standard	Öffnet das Fenster in Standardgröße, zentriert auf dem Bildschirm.
Maximiert	Öffnet das Fenster im Vollbildmodus (maximiert).
Zuletzt verwendete Dimension	Die Anwendung merkt sich Fenstergröße und -position beim Schließen und stellt diese beim nächsten Start exakt wieder her.

18.4.2 Programmstart

Kontrolle	Beschreibung
Zeigen Sie das tägliche Briefing.	Wenn diese Option aktiviert ist, wird beim Start der Anwendung automatisch das Fenster „Tagesübersicht“ angezeigt. Die Übersicht zeigt Ihre Benachrichtigungen und Spielpaarungen für den ausgewählten Zeitraum an.
Nur für heute	Im Tagesbriefing werden nur die heutigen Spiele und Warnmeldungen angezeigt.
Zeitraum auswählen	Ermöglicht es Ihnen, mithilfe der Von/Bis-Drehregler einen benutzerdefinierten Datumsbereich für das tägliche Briefing festzulegen (z. B. zeigt -1 bis +1 gestern bis morgen an).

Tip: Nutzen Sie die Option „Zeitraum auswählen“ mit einem Bereich wie -1 bis +3, um die Ergebnisse von gestern zusammen mit den Spielen der nächsten Tage in Ihrer täglichen Übersicht anzuzeigen.

18.5 Datensicherung und Wiederherstellung

Über die Registerkarte „Sichern & Wiederherstellen“ können Sie festlegen, wie und wo Ihre Anwendungsdaten gesichert werden.

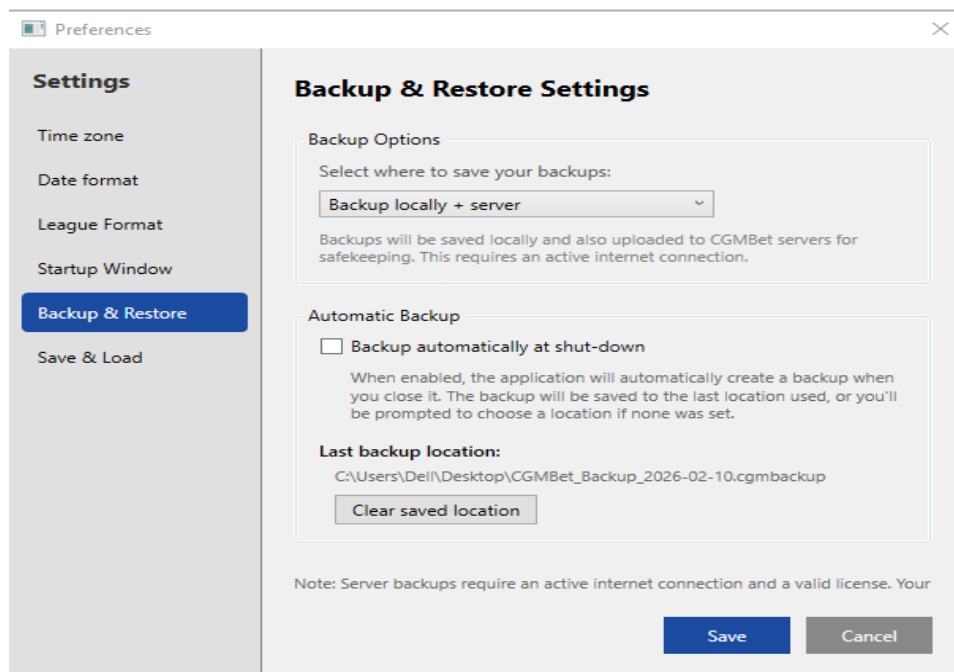


Abbildung 18.5 – Einstellungen für Sicherung und Wiederherstellung

18.5.1 Sicherungsoptionen

Option	Beschreibung
Lokale Sicherung	Speichert Sicherungsdateien in einem von Ihnen gewählten Ordner auf Ihrem Computer – keine Internetverbindung erforderlich.
Lokale Datensicherung + Serversicherung	Speichert Sicherungsdateien lokal UND lädt eine verschlüsselte Kopie zur sicheren Aufbewahrung auf die CGMBet-Server hoch. Erfordert eine aktive Internetverbindung und eine gültige Lizenz.

18.5.2 Automatische Datensicherung

Kontrolle	Beschreibung
Automatische Datensicherung beim Herunterfahren	Wenn diese Funktion aktiviert ist, erstellt die Anwendung bei jedem Schließen automatisch eine Sicherungskopie. Die Sicherung wird am zuletzt verwendeten Speicherort gespeichert. Falls kein Speicherort festgelegt wurde, werden Sie aufgefordert, einen auszuwählen.
Letzter Sicherungsort	Zeigt den Pfad zu Ihrer letzten Datensicherung an.
Gespeicherten Speicherort löschen	Der gespeicherte Sicherungsort wird entfernt. Bei der nächsten automatischen Sicherung werden Sie aufgefordert, einen neuen Speicherort auszuwählen.

Tipp: Aktivieren Sie die automatische Datensicherung beim Herunterfahren, um auf Nummer sicher zu gehen. Ihre „Meine Ligen“, „Meine Teams“, gespeicherten Systeme und andere Anpassungen bleiben erhalten, selbst wenn Sie die Anwendung neu installieren müssen.

⚠ Wichtig: Für Server-Backups benötigen Sie eine gültige Lizenz und eine Internetverbindung. Ihre Daten werden vor dem Hochladen auf die CGMBet-Server verschlüsselt.

18.6 Speichern & Laden

Über die Registerkarte „Speichern & Laden“ wird gesteuert, wie sich ein Modul mit einem Speicher-/Lade-Konfigurationssystem beim Öffnen verhält.

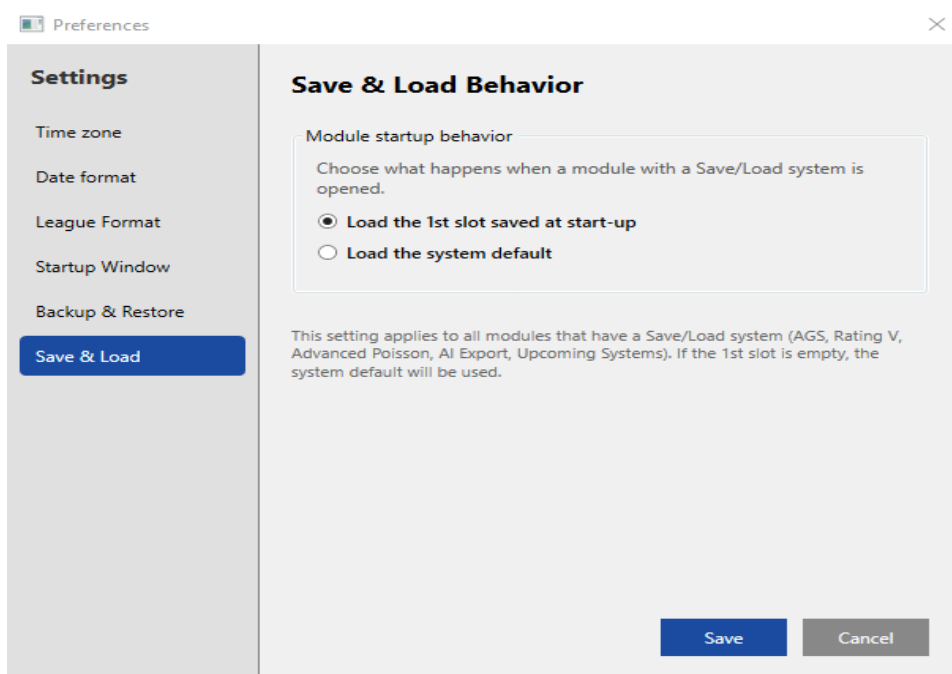


Abbildung 18.6 – Einstellungen für das Speicher- und Ladeverhalten

Option	Beschreibung
Beim Start den ersten gespeicherten Speicherplatz laden.	Beim Öffnen eines Moduls wird automatisch die in Slot 1 gespeicherte Konfiguration geladen. Ist Slot 1 leer, wird stattdessen die Systemstandardkonfiguration verwendet.
Systemstandard laden.	Beim Öffnen eines Moduls wird immer mit der Standardkonfiguration begonnen, wobei alle gespeicherten Slots ignoriert werden.

Diese Einstellung gilt für die folgenden Module:

- **A.G.S. (Vorschläge)**— Filter- und Anzeigeeinstellungen
- **Bewertung V**— Parameter der Ratingberechnung
- **Erweiterte Poisson-Skala**— Einstellungen des statistischen Modells
- **KI-Export**— Konfiguration und Eingabeaufforderungen exportieren
- **Kommende Systeme**— Filterkriterien für Übereinstimmung

Tipp: Wenn Sie eine bevorzugte Konfiguration für ein Modul haben, speichern Sie diese in Slot 1 und aktivieren Sie die Option „Beim Start den ersten gespeicherten Slot laden“, damit diese bei jedem Öffnen des Moduls automatisch angewendet wird.

18.7 Speichern Ihrer Einstellungen

Nachdem Sie auf einem beliebigen Tab Änderungen vorgenommen haben, müssen Sie auf eine der Schaltflächen am unteren Rand des Fensters klicken:

Taste	Beschreibung
Speichern	Alle Änderungen werden auf alle Tabs angewendet und das Fenster geschlossen. Eine Bestätigungsmeldung listet die aktualisierten Einstellungen auf.
Stornieren	Alle Änderungen werden verworfen und das Fenster geschlossen. Es werden keine Einstellungen geändert.

Tipp: Sie können Änderungen auf mehreren Registerkarten vornehmen, bevor Sie auf Speichern klicken – alle Änderungen werden gleichzeitig angewendet.