

System CGMBet26

Oprogramowanie do analizy piłki nożnej

Potężne narzędzie dla doświadczonych graczy

Instrukcja obsługi

Wersja 2.16 — Sezon 2025/2026
Luty 2026

Spis treści

Spis treści	2
1. Rozpoczęcie pracy.....	8
1.1 Instalacja	8
1.2 Aktywacja licencji.....	8
1.3 Tryb swobodny.....	9
1.4 Resetowanie licencji.....	9
1.5 Przegląd głównego interfejsu	10
1.5.1 Przyciski paska narzędzi	10
1.5.2 Menu ustawień	11
1.5.3 Pasek boczny nawigacji	12
2. Tabele.....	14
2.1 Tabela ligowa i filtry	14
.....	14
2.2 Wyniki zespołu	16
2.3 Forma drużyny	17
2.4 Statystyki Ligi.....	19
3. H2H (pojedynki jeden na jednego)	21
3.1 Wybór zespołu i filtry globalne	21
3.2 Karta wyników.....	22
3.2.1 Lista dopasowań	22
3.2.2 Filtry panelowe	23
3.2.3 Podsumowanie statystyczne.....	24
3.3 Karta Cele	25
3.3.1 Lista meczów z osią czasu celu.....	26
3.3.2 Filtry karty Cele	26
3.3.3 Wykresy dystrybucji celów.....	26
4. Statystyka.....	28
4.1 Wybór ligi i drużyny	28
4.2 Zakładka Ligi.....	28
4.3 Karta Zespoły.....	30
4.4.1 Tryb wyświetlania	32
4.5 Eksport	32

5. Nadchodzące	33
5.1 Przegląd ogólny	33
5.1.1 Najlepsze filtry	34
5.1.2 Dopasuj kolumny siatki	34
5.1.3 Dolny pasek narzędzi	35
5.2 Panel zakładek systemowych	36
5.2.1 Opcje konfiguracji karty	37
5.3 Obliczanie kolumny — przykład krok po kroku	39
5.4 Sekcja filtra	40
5.5 Edytor formuł kolumn niestandardowych	40
5.6 Zapisywanie/ładowanie systemu	42
5.7 Dopasuj menu kontekstowe (kliknięcie prawym przyciskiem myszy)	43
6. Menedżer alertów	44
6.1 Przegląd ogólny	44
6.1.1 Lista slotów alertów	44
6.1.2 Panel konfiguracji	45
6.2 Warunki	45
6.2.1 Warunki drużyny gospodarzy i gości	45
6.2.2 Filtruj kursy	46
6.2.3 Komentarze	46
6.3 Połącz ustawienia	47
6.4 Przyciski akcji	47
6.5 Alerty w akcji	48
7. Sugestie (AI)	50
7.1 Nagłówek i kontrolki	50
7.2 Pasek filtrów	51
7.3 Siatka prognoz	51
7.4 Ogólna pewność siebie (gwiazdki)	52
7.5 Kodowanie kolorami	52
7.6 Wykrywanie zakładów o wartości	53
7.7 Podpowiedzi	53
8. A.G.S. (Zaawansowane statystyki celów)	54
8.1 Panel lewy — konfiguracja	55
8.1.1 Liga / Drużyna	55
8.1.2 Zasięg	56

8.1.3 Zespoły i ELO	56
8.1.4 Filtry	56
8.1.5 Logika warunkowa	57
8.1.6 Odśwież i zresetuj	58
8.2 Panel centralny — Siatka filtrów i gier	58
8.2.1 Pasek narzędzi filtrów	58
8.2.2 Pasek kart	59
8.2.3 Siatka gier	59
8.2.4 Stopka statystyk	59
8.3 Panel prawy — Statystyki rynku	60
8.3.1 Tryb obliczeniowy	61
8.3.2 Okres	61
8.3.3 Siatka wyników	61
8.3.4 Definicje kolumn	62
8.4 Dolny pasek narzędzi	63
9. Statystyki bramek	64
9.1 Selektor gier (pasek górny)	64
9.2 Zarządzanie kartami	65
9.3 Sterowanie filtrem (wiersz 1)	66
9.4 Opcje wyświetlania (wiersz 2)	66
9.5 Siatka danych	67
9.5.1 Kategorie rynku	67
9.6 Sterowanie dolne	68
9.6.1 Sterowanie meczem na żywo (pierwszy rząd)	68
9.6.2 Źródło danych i podświetlanie (drugi wiersz)	68
9.7 Jak czytać siatkę	69
9.8 Zapisz/Załaduj system	69
9.9 Praktyczne wskazówki	69
10. Ewolucja wyników	70
10.1 Selektor gier i zarządzanie kartami	70
10.2 Sterowanie filtrem	70
10.2.1 Wiersz 1 — Liga, drużyny i filtry zaawansowane	70
10.2.2 Wiersz 2 — Źródło danych i zakres minut	71
10.3 Drzewo graficzne (zakładka 1)	71
10.3.1 Górny pasek podsumowania	72

10.3.2 Lewy panel filtrów.....	72
10.3.3 Diagram drzewa	72
10.3.4 Pasek poprawnego wyniku	73
10.4 Widok drzewa (zakładka 2)	73
10.5 Diagram — Ścieżka główna (zakładka 3).....	74
10.6 Diagram — Pełny (zakładka 4)	75
10.7 Tabela wyników (prawy panel)	76
10.7.1 Tryb obliczeniowy	77
10.7.2 Grupy rynkowe.....	77
10.7.3 Definicje kolumn	77
10.8 Sterowanie dolne	78
10.9 Praktyczne wskazówki.....	78
11. Poissona	79
11.1 Oczekiwane cele i korekty (górny pasek).....	80
11.1.1 Oczekiwane cele.....	80
11.1.2 Poprawki	80
11.2 Liczba celów (Tabela 1)	81
11.3 Linie i sumy (Tabela 2).....	81
11.4 Prawidłowy wynik (Tabela 3)	82
11.5 Nawigacja z nadchodzących.....	82
12. Zaawansowany rozkład Poissona.....	83
12.1 Pasek narzędzi sterujących (wiersz 0)	84
12.2 xG Formula Builder (wiersz 1)	84
12.2.1 Składniki formuły	84
12.2.2 Składnia formuły	85
12.2.3 Jak oblicza się xG.....	86
12.3 Odświeżanie i regulacja (wiersz 2)	86
12.4 Siatka danych (wiersz 3).....	86
12.4.1 Stałe kolumny.....	87
12.4.2 Kolumny grupy rynkowej	87
12.5 Dolny pasek narzędzi (wiersz 6)	87
12.6 Prawy pasek boczny — elementy sterujące podświetleniem i filtrem	88
12.6.1 Podświetlanie.....	89
12.6.2 Filtry	89
12.7 Prawy pasek boczny — Statystyki rynku	89

13. Ocena V	91
13.1 Pasek narzędzi sterujących (wiersz 0)	91
13.2 Jak ocena V oblicza prawdopodobieństwa	92
13.3 Siatka danych (wiersz 2).....	93
13.3.1 Stałe kolumny.....	93
13.3.2 Kolumny rynkowe	93
13.4 Dolny pasek narzędzi (wiersz 3)	94
13.5 Prawy pasek boczny — elementy sterujące podświetleniem i pokazem	94
13.5.1 Filtr wielkości próbki	95
13.5.2 Podświetlanie procentowe	95
13.5.3 Podświetlanie wartości wstecznych.....	95
13.5.4 Podkreślanie wartości świeckich.....	95
13.5.5 Legend	96
13.6 Praktyczne wskazówki dotyczące użytkowania	96
16.1 Kalkulator wartości p	109
16.1.1 Załaduj i przeanalizuj.....	109
16.1.2 Test wartości p	111
16.1.3 Tryb wprowadzania ręcznego	112
16.1.4 Wyświetlacz edukacyjny	113
16.2 Kalkulator zakładów holenderskich z zabezpieczeniem	114
16.3 Kalkulator arbitrażu Back/Lay	115
16.4 Kalkulator DNB i podwójnej szansy.....	116
Kalkulator handicapu azjatyckiego 16,5	117
16.6 Kalkulator arbitrażu.....	118
16.7 Kalkulator kryteriów Kelly'ego	119
16.8 Konwerter kursów.....	121
16.9 Kalkulator zakładów akumulowanych	122
16.10 Praktyczne wskazówki.....	123
17.1 Menedżer moich lig	124
17.1.1 Układ okien	124
17.1.2 Tworzenie grupy ligowej	125
17.2 Menedżer moich zespołów	126
17.2.1 Układ okien	126
17.2.2 Tworzenie grupy zespołów	126
17.3 Korzystanie z grup	127

17.4 Zarządzanie grupami	127
17.4.1 Edycja grupy	127
17.4.2 Usuwanie grupy	128
17.5 Praktyczne wskazówki.....	128
18.1 Strefa czasowa	129
18.2 Format daty.....	130
18.3 Format ligi	131
18.4.1 Rozmiar okna	132
18.4.2 Uruchomienie programu.....	133
18.5 Kopia zapasowa i przywracanie	133
18.5.1 Opcje kopii zapasowej	134
18.5.2 Automatyczne tworzenie kopii zapasowych.....	134
18.6 Zapisz i wczytaj.....	135
18.7 Zapisywanie preferencji	136

Uwaga: Kliknij prawym przyciskiem myszy powyższy spis treści i wybierz opcję „Aktualizuj pole”, aby odświeżyć numery stron po edycji.

1. Rozpoczęcie pracy

Ten rozdział omawia instalację, aktywację i pierwsze uruchomienie systemu CGMBet. Niezależnie od tego, czy posiadasz klucz licencyjny, czy chcesz zapoznać się z oprogramowaniem w trybie darmowym, ta sekcja pomoże Ci rozpocząć pracę.

1.1 Instalacja

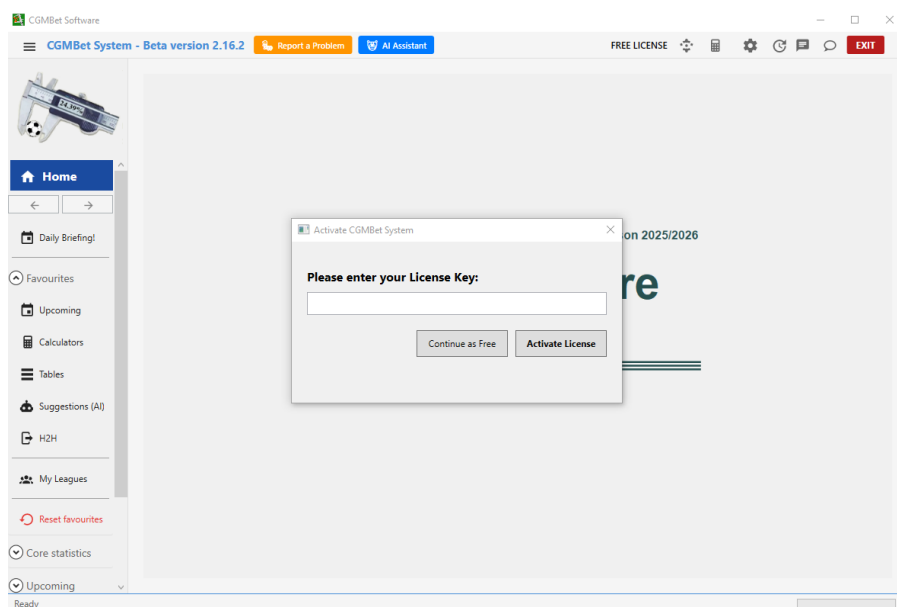
Aby zainstalować system CGMBet na swoim komputerze:

1. Pobierz najnowszy plik instalacyjny z oficjalnej strony CGMBet.
2. Uruchom instalator (**CGMBetSetup.exe**) i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
3. Wybierz katalog instalacyjny lub zaakceptuj lokalizację domyślną.
4. Po zakończeniu instalacji uruchom system CGMBet ze skrótu na pulpicie lub menu Start.

Wymagania systemowe: System Windows 10 lub nowszy, środowisko uruchomieniowe .NET 8.0 (w pakiecie instalatora) oraz aktywne połączenie internetowe w celu aktywacji licencji i aktualizacji danych.

1.2 Aktywacja licencji

Przy pierwszym uruchomieniu system CGMBet wyświetli okno dialogowe aktywacji z prośbą o podanie klucza licencyjnego. Jeśli zakupiłeś licencję, wprowadź otrzymany klucz i kliknij **Aktywuj licencję**. Oprogramowanie zweryfikuje Twój klucz na serwerze i odblokuje funkcje odpowiadające Twojemu poziomowi licencji.



Rysunek 1.1 — Okno dialogowe aktywacji licencji przy pierwszym uruchomieniu

System CGMBet oferuje kilka poziomów licencji, z których każdy odblokowuje inny poziom funkcjonalności:

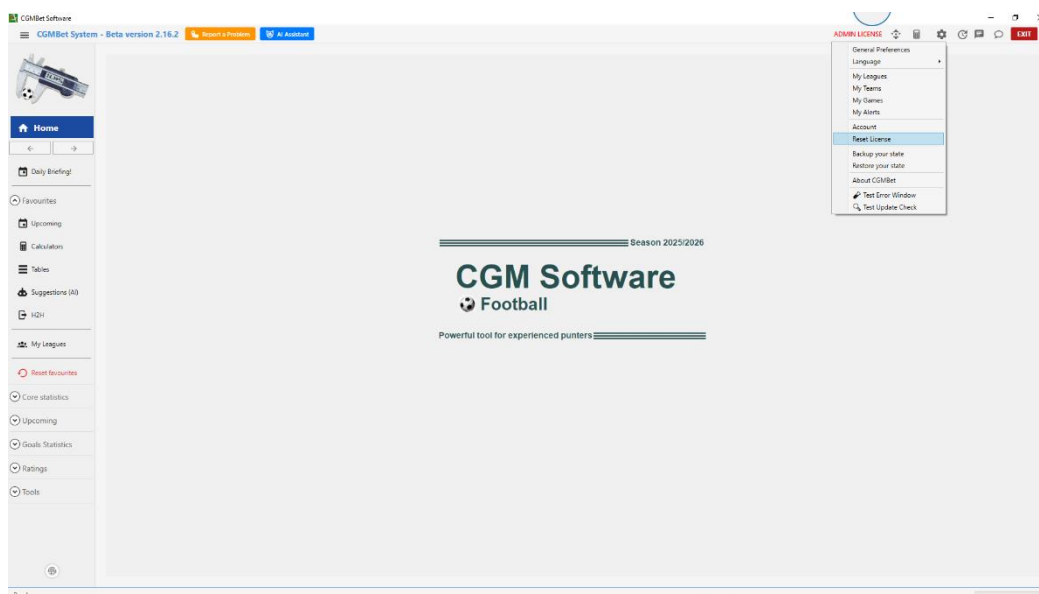
Poziom licencji	Opis
Bezpłatny	Podstawowy dostęp do podstawowych statystyk i tabel oraz ograniczony dostęp do ligi.
VIP	Wszystko z wyjątkiem funkcji dostępnych wyłącznie w ramach VIP Plus.
VIP Plus	Wszystko dostępne w wersji VIP, a do tego formuły niestandardowych kolumn, pełny eksport, eksport AI, kopie zapasowe serwera i inne funkcje premium, które zespół CGMBet wprowadzi w przyszłości.

1.3 Tryb swobodny

Jeżeli nie posiadasz klucza licencyjnego, możesz kliknąć **Kontynuuj jako darmowy** Aby uruchomić oprogramowanie w trybie darmowym. Tryb darmowy zapewnia dostęp do podstawowych statystyk, tabel ligowych i funkcji dla drugiej ligi, umożliwiając zapoznanie się z oprogramowaniem przed zakupem licencji. Funkcje zaawansowane, takie jak sugestie AI, zaawansowany kalkulator Poissona, rozszerzone opcje eksportu i niestandardowe formuły kolumnowe, będą ograniczone.

1.4 Resetowanie licencji

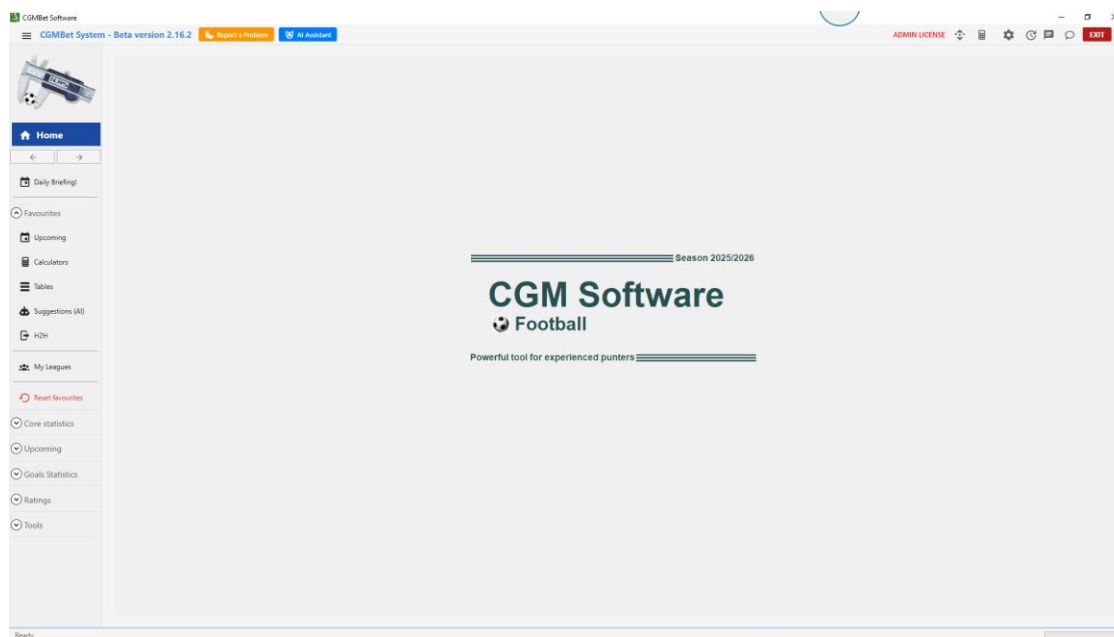
Jeśli musisz zmienić klucz licencyjny (na przykład po aktualizacji licencji), możesz go zresetować w aplikacji. Kliknij **Ustawienia** menu (ikona  na pasku narzędzi) i wybierz **Zresetuj licencję**. Aplikacja zostanie zamknięta. Przy następnym uruchomieniu ponownie pojawi się okno dialogowe aktywacji, umożliwiające wprowadzenie nowego klucza licencyjnego.



Rysunek 1.2 — Resetowanie licencji.

1.5 Przegląd głównego interfejsu

Po aktywacji zobaczysz główne okno aplikacji. Interfejs składa się z paska nawigacyjnego po lewej stronie, obszaru treści pośrodku i paska narzędzi u góry.



Rysunek 1.3 — Główny interfejs systemu CGMBet

1.5.1 Przyciski paska narzędzi

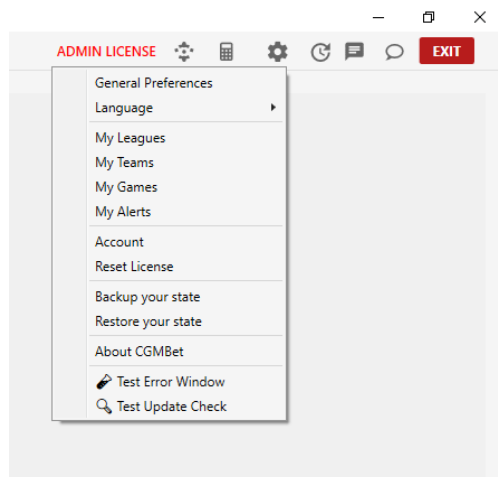
Pasek narzędzi znajdujący się w prawym górnym rogu okna umożliwia szybki dostęp do podstawowych funkcji:

Przycisk	Opis
Zgłoś problem	Otwiera dialog umożliwiający zgłaszanie błędów lub problemów bezpośrednio zespołowi programistów.
Asystent AI	Uruchamia asystenta opartego na sztucznej inteligencji, który udziela pomocy w zakresie modułów oprogramowania.
⚙ Preferencje	Otwiera panel Preferencje ogólne, w którym można dostosować wyświetlanie, format daty i inne ustawienia.
⚙ Ustawienia	Otwiera menu ustawień (patrz sekcja 1.5.2 poniżej).
🔄 Aktualizacja	Sprawdza dostępność aktualizacji bazy danych i pobiera najnowsze pasujące dane z serwera.

...	Czat	Otwiera okno czatu społecznościowego, umożliwiające komunikację z innymi użytkownikami w czasie rzeczywistym.
...	Opinia	Otwiera kanał wiadomości bezpośrednich, w którym można zobaczyć wiadomości pomocy technicznej CGMBet.
	WYJŚCIE	Zamyka aplikację.

1.5.2 Menu ustawień

Po kliknięciu przycisku Ustawienia (⚙️) otwiera się menu z następującymi opcjami:



Rysunek 1.4 — Menu ustawień

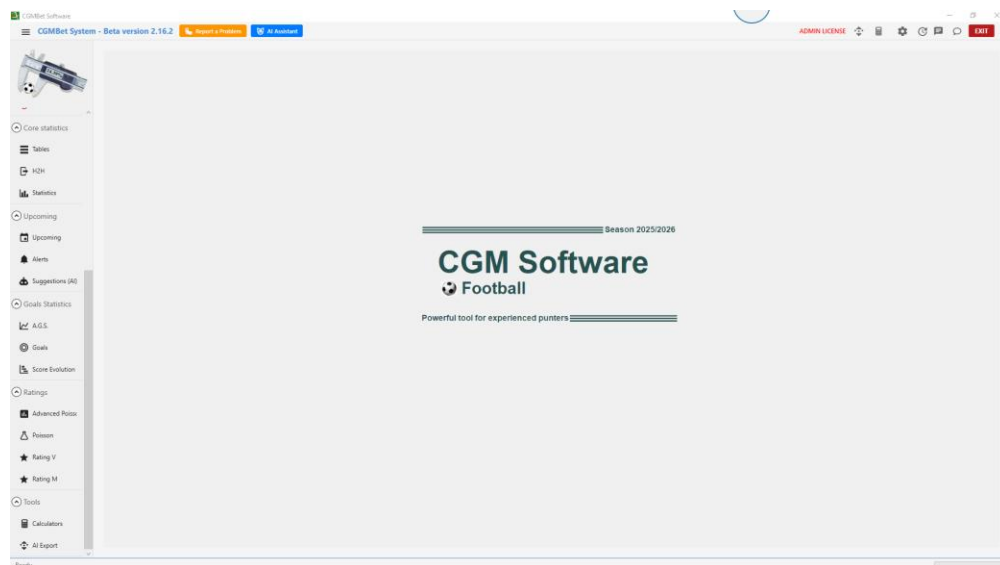
Pozycja menu	Opis
Preferencje ogólne	Dostosuj ustawienia wyświetlania, format daty, domyślny zakres pór roku i inne preferencje dotyczące całej aplikacji.
Język	Zmień język aplikacji. Dostępne języki to angielski, niemiecki, hiszpański, francuski, węgierski, włoski, portugalski, rumuński i grecki.
Moje ligi	Zarządzaj swoimi niestandardowymi grupami ligowymi i korzystaj z szybkiego filtrowania we wszystkich widokach.
Moje zespoły	Zapisuj i zarządzaj swoimi ulubionymi drużynami, aby mieć do nich szybki dostęp.
Moje gry	Dodaj konkretne dopasowania do zakładek, aby móc do nich wrócić później i je śledzić.
Moje alerty	Skonfiguruj alerty i powiadomienia dla określonych dopasowań lub progów statystycznych.
Konto	Przeglądaj szczegóły swojej licencji, datę ważności i informacje o koncie.
Zresetuj licencję	Dezaktywuj obecny klucz licencyjny. Aplikacja uruchomi się ponownie i poprosi o podanie nowego klucza.
Utwórz kopię zapasową swojego stanu	Eksportuj wszystkie swoje ustawienia osobiste, niestandardowe ligi, drużyny, alerty i preferencje do pliku kopii zapasowej.

Przywróć swój stan	Zaimportuj wcześniej zapisaną kopię zapasową, aby przywrócić wszystkie swoje ustawienia osobiste.
O CGMbet	Wyświetl informacje o wersji i twórcach.

Pozostałe opcje są dostępne tylko w trybie administracyjnym.

1.5.3 Pasek boczny nawigacji

Lewy pasek boczny zapewnia dostęp do wszystkich sekcji aplikacji, zorganizowanych w rozwijane grupy. Pasek boczny zawiera również **Z powrotem**(←) i **Do przodu**(→) strzałki nawigacyjne u góry, umożliwiające poruszanie się pomiędzy poprzednio odwiedzonymi widokami.



Rysunek 1.5 — Pasek boczny nawigacji z rozwiniętymi wszystkimi sekcjami.

Sekcja / Element	Opis
Strona główna	Powrót do ekranu powitalnego.
Codzienny przegląd!	Krótkie podsumowanie najważniejszych dzisiejszych meczów i statystyk, w oparciu o Twoje wybory.
Ulubione	<i>Konfigurowalna sekcja ze skrótami do najczęściej używanych widoków. Kliknij „Resetuj ulubione” u dołu, aby przywrócić ustawienia domyślne.</i>
Nadchodzące	Skrót do widoku Nadchodzące mecze.
Kalkulatory	Skrót do widoku Kalkulatorów.
Tabele	Skrót do widoku Tabeli ligowych.
Sugestie (AI)	Skrót do widoku Sugestie AI.
H2H	Skrót do narzędzia do porównywania bezpośrednich spotkań.
Moje ligi	Skrót do Twoich niestandardowych grup ligowych.
Statystyki podstawowe	<i>Szczegółowe statystyki na poziomie ligi i analiza danych.</i>
Tabele	Tabele wyników ligowych dla wszystkich obsługiwanych lig.
H2H	Narzędzie do bezpośredniego porównywania dwóch zespołów.
Statystyki	Kompleksowe statystyki ligi i drużyn.
Nadchodzące	<i>Pełne centrum nadchodzących meczów z zaawansowanym filtrowaniem.</i>

Nadchodzące	Nadchodzące mecze z kursami, zakładkami systemowymi i zaawansowanymi filtrami.
Alerty	Przeglądaj i zarządzaj alertami i powiadomieniami dotyczącymi meczów.
Sugestie (AI)	Sugestie dotyczące dopasowania i analiza wspomagane sztuczną inteligencją (wymagana licencja VIP lub wyższa).
Statystyki bramek	<i>Szczegółowa analiza celów i wzorców punktacji.</i>
A.G.S.	Zaawansowane statystyki celów — analizuj różne scenariusze na podstawie minut celów.
Cele	Liczba goli, trendy powyżej/poniżej i dane dotyczące punktacji według ligi i drużyny.
Ewolucja wyników	Śledź zmiany wyników w trakcie gry.
Oceny	<i>Ocena siły zespołu i modele predykcyjne.</i>
Zaawansowany rozkład Poissona	Zaawansowany kalkulator rozkładu Poissona z niestandardowymi wzorami xG i filtrami.
Poissona	Standardowy kalkulator prawdopodobieństwa Poissona dla wyników meczów.
Ocena V	Ocena wartości zespołu na podstawie wyników i analizy szans.
Ocena M	Ocena dynamiki zespołu na podstawie wyników w podobnych grach.
Narzędzia	<i>Zaawansowane narzędzia analityczne i użytkowe.</i>
Kalkulatory	Kalkulatory statystyczne: Poissona, zakładów wartościowych, akumulatorowe i oparte na kryterium Kelly'ego.
Eksport AI	Eksportuj dane, korzystając z szablonów formatowania i analizy obsługiwanych przez sztuczną inteligencję.

2. Tabele

Widok Tabele jest dostępny w **Statystyki podstawowe → Tabelena** pasku bocznym. Zapewnia kompleksowy przegląd klasyfikacji ligowej, wyników poszczególnych drużyn, historycznych wykresów formy i porównań statystycznych całej ligi.

2.1 Tabela ligowa i filtry

Rysunek 2.1 — Widok tabeli

Po lewej stronie ekranu wyświetlana jest tabela rankingowa ligi. U góry znajduje się zestaw filtrów umożliwiający dostosowanie danych:

Filtr	Opis
Liga	Wybierz ligę, którą chcesz obejrzeć (np. Anglia – Premier League).
Sezon	Wybierz sezon (np. 2025/2026). Możesz również przeglądać sezony historyczne.
Lokal	Filtruj według miejsca: Wszystkie mecze, tylko u siebie lub tylko na wyjeździe.
Gry / Okres	Filtruj według zakresu rozgrywek: Wszystkie rozgrywki, Pierwsza połowa, Druga połowa lub zakres niestandardowy.
Minuty (1–90)	Ogranicz statystyki do określonego zakresu minut (np. 1–45 tylko w przypadku danych z pierwszej połowy).
Atrakcja	Podświetlaj mecze na podstawie wyników (np. „Wynik meczu” podświetla zwycięstwa, remisy i porażki na liście meczów drużyny).
Odświeżać	Ponownie ładuje dane z bieżącymi ustawieniami filtra.
Nastawić	Przywraca wszystkie filtry do wartości domyślnych.

Tabela wyników przedstawia następujące kolumny dla każdej drużyny:

Kolumna	Oznaczający
#	Pozycja w lidze.
Zespół	Nazwa zespołu. Kliknij zespół, aby zobaczyć szczegółowe dane po prawej stronie.
Poseł	Rozegrane mecze.
W	Wygrywa.
D	Remisy.
L	Straty.
GF	Bramki zdobyte (zdobyte).
DO	Bramki stracone (stracone).
GD	Różnica bramkowa (GF – GA).
Punkty	Suma punktów.
H	Wyniki drużyny u siebie.
A	Wyniki drużyny są już nieaktualne.

 **Wskazówka:** Kliknij dowolną drużynę w tabeli rankingowej, aby załadować jej szczegółowe dane w panelu po prawej stronie. Panel ma trzy zakładki: Wyniki drużyny, Forma drużyny i Statystyki ligi.

2.2 Wyniki zespołu

Ten **wyniki zespołu** Zakładka wyświetla pełną listę meczów wybranej drużyny w wybranym sezonie. Każdy wiersz reprezentuje jeden mecz; wyniki z przeszłości zawierają pełne statystyki, a przyszłe mecze pokazują tylko nazwę przeciwnika.

#	Team	MP	W	D	L	GF	GA	GO	Pts	H	A
1	Arsenal	26	17	4	5	30	18	32	55	1	1
2	Man City	26	16	5	5	54	24	30	53	1	1
3	Aston Villa	26	15	5	6	37	27	10	50	4	2
4	Man Utd	26	12	9	5	47	37	10	45	2	3
5	Chelsea	26	12	8	6	47	30	17	44	1	1
6	Liverpool	26	12	6	8	41	35	6	42	0	0
7	Brentford	26	12	4	10	40	35	5	40	2	0
8	Everton	26	10	7	9	29	30	-1	37	0	1
9	Bournemouth	26	9	10	7	43	45	-2	37	2	3
10	Newcastle	26	10	6	10	37	37	0	36	1	2
11	Sunderland	26	9	9	8	27	30	-3	36	3	0
12	Fulham	26	10	4	12	35	40	-5	34	0	1
13	C Palace	26	8	8	10	28	32	-4	32	1	0
14	Brighton	26	7	10	9	34	34	0	31	2	1
15	Leeds	26	7	9	10	36	43	-9	30	5	0
16	Tottenham	26	7	8	11	36	37	-1	29	4	1
17	Nottingham	26	7	6	13	25	38	-13	27	3	0
18	West Ham	26	6	6	14	32	48	-17	24	2	0
19	Burney	26	4	6	16	28	51	-23	18	0	2
20	Wolves	26	1	6	19	16	46	-32	9	0	0

Rysunek 2.2 — Karta wyników drużyny (Arsenal, Premier League 2025/2026)

Lista dopasowań zawiera następujące kolumny:

Kolumna	Oznaczający
#	Numer meczu w sezonie.
S	Identyfikator sezonu.
Data	Data rozegrania meczu (lub jego zaplanowania).
R	Liczba okrągła.
Dom / Wyjazd	Gospodarze i goście.
Finat	Wynik po meczu (np. 1–0).
Połowa	Wynik w połowie meczu.
Ball-p	Procent posiadania piłki przez wybraną drużynę.
Strzały	Łączna liczba strzałów
StrzałyT	Strzały celne.

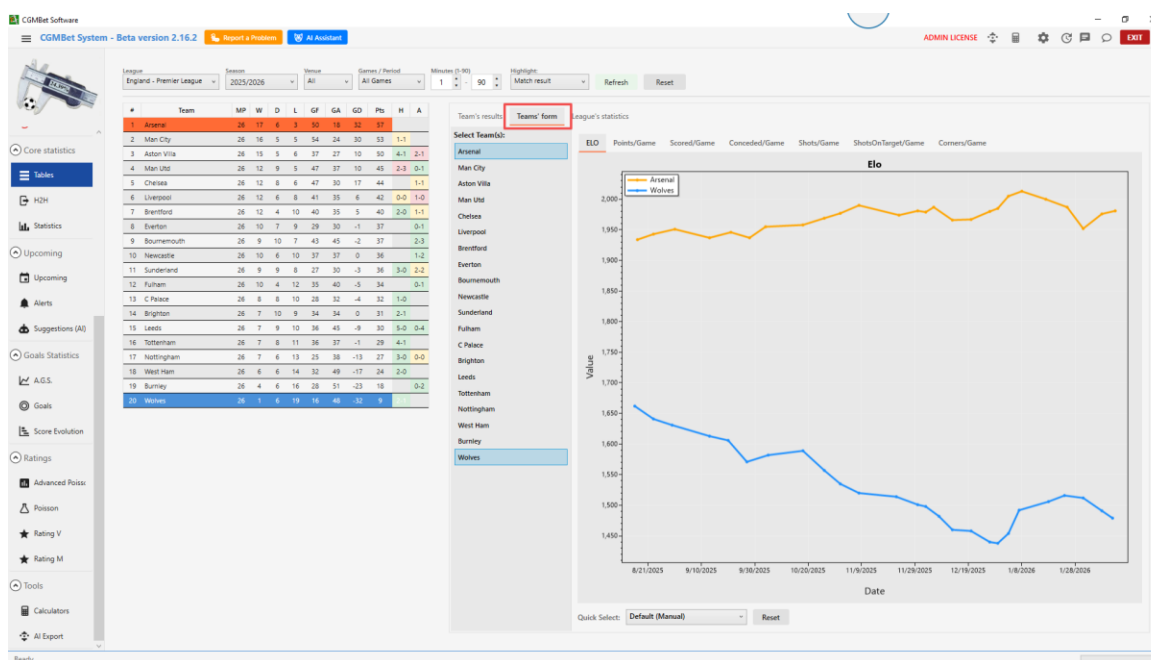
Kor	Rogi.
Elo H / Elo A	Ranking ELO drużyny gospodarzy i gości w momencie meczu.
Różnica H / Różnica A	Różnica ELO (zmiana) dla drużyny gospodarzy i gości po meczu.
1 / X / 2	Kursy przedmeczowe na zwycięstwo gospodarzy, remis i zwycięstwo gości.
O0,5 – O4,5	Kursy przedmeczowe na powyżej 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 i 4,5 gola.
U0,5 – U4,5	Kursy przedmeczowe na poniżej 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 i 4,5 gola.
GG	Kursy przedmeczowe na to, że obie drużyny strzelą gola (GG/BTTS).

 **Wskazówka:** Nadchodzące mecze są wyświetlane na dole listy

 **Wskazówka:** Wyniki są oznaczone kolorami: zielony oznacza wygrane, żółty/pomarańczowy remisy, a czerwony porażki. Dzięki temu na pierwszy rzut oka można łatwo rozpoznać wzorce formy.

2.3 Forma zespołu

Ten **Forma drużyn** Karta pozwala porównać wyniki wielu drużyn w trakcie sezonu za pomocą interaktywnych wykresów liniowych. Wybierz jedną lub więcej drużyn z listy po lewej stronie, a wykres po prawej stronie zostanie zaktualizowany, aby pokazać trendy w ich wynikach.



Rysunek 2.3 — Karta formy drużyny (porównanie ELO: Arsenal kontra Wolves)

Zakładki wykresów u góry umożliwiają przełączanie się między różnymi wskaźnikami wydajności:

Typ wykresu	Co to pokazuje
ILE	Progresja rankingu ELO w trakcie sezonu. Wyższe wartości oznaczają lepszą formę.
Punkty/Gra	Średnia liczba punktów na mecz w danym czasie.
Zdobyty/Gra	Średnia liczba bramek zdobytych w meczu.
Przyznane/Gra	Średnia liczba straconych bramek na mecz.
Strzały/Gra	Średnia liczba strzałów na mecz.
Strzały na cel/Gra	Średnia liczba strzałów celnych na mecz.
Rogi/Gra	Średnia liczba rzutów różnych na mecz.

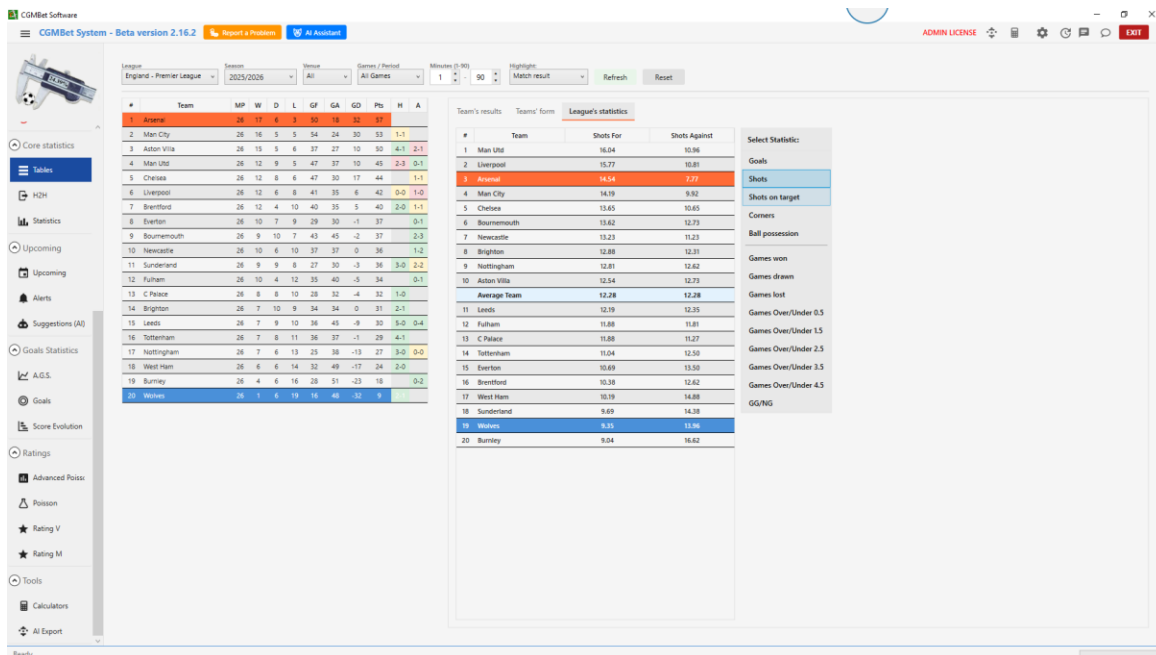
Jak korzystać z tej zakładki:

5. Kliknij nazwę zespołu w **Wybierz drużynę(y)** aby dodać go do wykresu. Kliknij ponownie, aby odznaczyć.
6. Wybierz kilka zespołów (trzymaj wciśnięty klawisz CTRL), aby porównać ich trendy obok siebie.
7. Użyj zakładek typów wykresów (ELO, Punkty/Gra itp.), aby przełączać się między różnymi metrykami.
8. Użyj **Szybki wybór** rozwijanej listy na dole, aby szybko wybrać zdefiniowane wcześniej grupy zespołów lub wybrać **Domyślne (ręczne)** do wyboru ręcznego.
9. Kliknij **Nastawić** aby wyczyścić wszystkie wybrane drużyny i zacząć od nowa.

 **Wskazówka:** Porównywanie wykresów ELO jest szczególnie przydatne przed meczem: jeśli ELO jednej drużyny rośnie, a drugiej spada, może to oznaczać zmianę formy, której surowe tabele nie uwzględniają.

2.4 Statystyki Ligi

Ten **statystyki ligi** zakładka zapewnia przegląd statystyczny całej ligi, klasyfikując wszystkie drużyny według wybranej miary. Jest to przydatne do identyfikowania trendów w lidze, porównywania mocnych stron drużyn w określonych obszarach oraz wykrywania przecenienia i niedocenienia.



Rysunek 2.4 — Karta statystyk ligi (strzały oddane i strzały przeciwne)

W prawym panelu znajdują się wszystkie dostępne statystyki, które możesz wybrać. Kliknij dowolną statystykę, aby zaktualizować tabelę rankingową:

Statystyczny	Co to pokazuje
Cele	Średnia liczba bramek zdobytych i straconych w każdym meczu przez każdą drużynę.
Strzały	Średnia liczba strzałów oddanych i nieoddanych w każdym meczu.
Strzały celne	Średnia liczba strzałów celnych za i przeciw w każdym meczu.
Rogi	Średnia liczba rzutów różnych zdobytych i nieoddanych w meczu.
Posiadanie piłki	Średni procent posiadania piłki przez każdą drużynę.
Wygrane gry	Łączna liczba gier wygranych przez każdą drużynę.
Gry remisowe	Łączna liczba gier zremisowanych.
Przegrane gry	Łączna liczba przegranych gier.
Gry powyżej/poniżej 0,5	Liczba meczów, w których padło więcej lub mniej niż 0,5 goli.
Gry powyżej/poniżej 1,5	Liczba meczów, w których padło powyżej lub poniżej 1,5 gola.
Gry powyżej/poniżej 2,5	Liczba meczów, w których padło powyżej lub poniżej 2,5 goli.

Gry powyżej/poniżej 3,5	Liczba meczów, w których padło powyżej lub poniżej 3,5 goli.
Gry powyżej/poniżej 4,5	Liczba meczów, w których padło powyżej lub poniżej 4,5 goli.
GG/NG	Liczba meczów, w których obie drużyny zdobyły bramki (GG) w porównaniu do meczów, w których przynajmniej jedna drużyna nie zdobyła bramki (NG).

Tabela rankingowa przedstawia każdą drużynę z dwiema kolumnami danych: wartością „Za” (ile drużyna zdobywa w danej statystyce) i wartością „Przeciw” (ile drużyna traci bramek). W kolumnie „Za” drużyny są klasyfikowane od najwyższej do najniższej. **Przeciętny zespół** wiersz jest podany jako punkt odniesienia, pokazujący średnią dla całej ligi.

 **Wskazówka:** Wybrana drużyna (z tabeli po lewej stronie) jest wyróżniona w rankingu, dzięki czemu można łatwo sprawdzić, jaką pozycję zajmuje w porównaniu z resztą ligi.

 **Wskazówka:** Użyj tej zakładki, aby znaleźć zakłady o dobrej wartości: na przykład drużyna z dużą liczbą „strzałów celnych”, ale małą liczbą „bramek” może grać słabo i należy jej przyznać korektę wyniku.

3. H2H (pojedynki jeden na jednego)

Widok H2H jest dostępny pod **Statystyki podstawowe** → **H2H** na pasku bocznym lub za pomocą **H2H** skrót w sekcji Ulubione. Zapewnia szczegółowe porównanie dwóch drużyn, wyświetlając ich ostatnie wyniki, podsumowania statystyczne i analizę czasu strzelenia goli. To jedno z najskuteczniejszych narzędzi analitycznych przed meczem w systemie CGMBet.

3.1 Wybór zespołu i filtry globalne

Na górze widoku H2H znajduje się obszar wyboru zespołu oraz trzy rozwijane listy filtrów globalnych, które mają wpływ na wszystkie dane wyświetlane na ekranie.

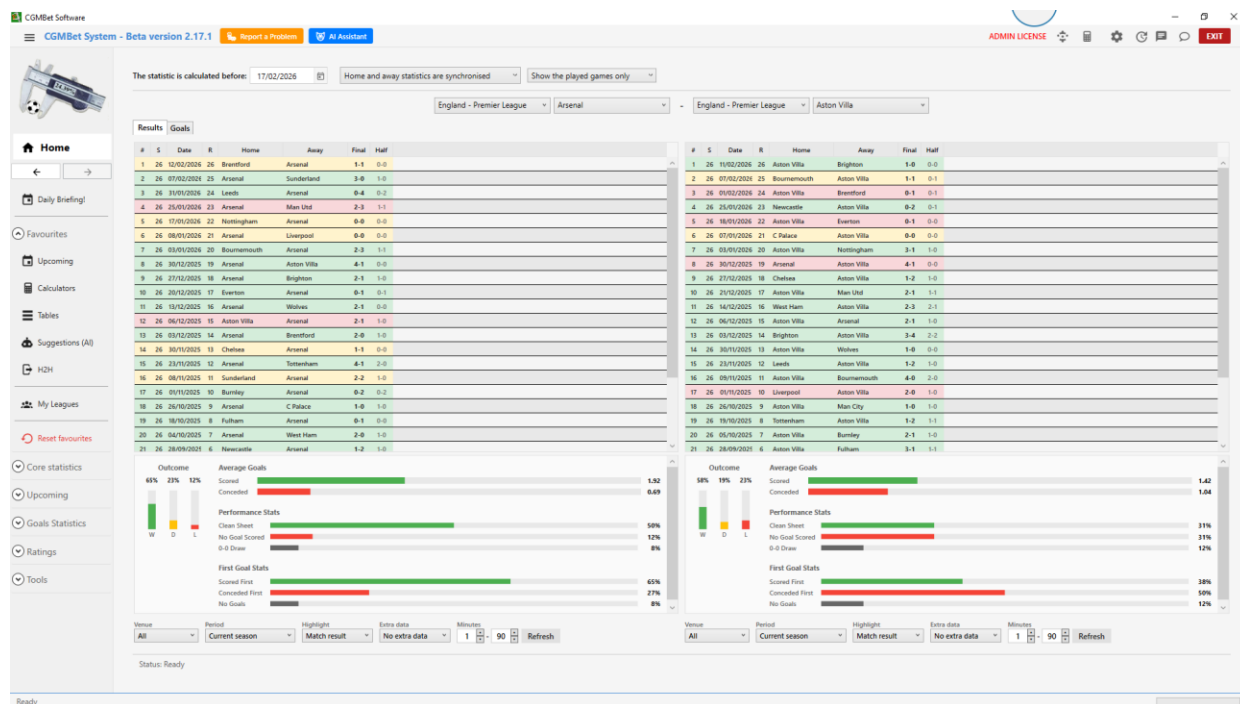
Aby wybrać dwie drużyny, które chcesz porównać, skorzystaj z czterech menu rozwijanych na środku ekranu. Dla każdej drużyny (lewej i prawej) wybierz najpierw **liga**, a następnie wybierz **zespół** z drugiego menu rozwijanego. Zespoły nie muszą być z tej samej ligi — możesz porównać dowolne dwie drużyny z dowolnych obsługiwanych rozgrywek.

Globalne filtry znajdujące się u góry widoku kontrolują kontekst danych:

Filtr	Opis
Statystyka obliczona przed	Ustawia datę graniczną dla statystyk. W obliczeniach uwzględniane są tylko mecze rozegrane przed tą datą. Jest to przydatne do analizy, jak drużyny prezentowały się przed konkretnym meczem.
Tryb synchronizacji	Określa, czy lewy i prawy panel mają te same ustawienia filtrów. Po ustawieniu opcji „Statystyki meczów u siebie i na wyjeździe są zsynchronizowane”, zmiana filtra po jednej stronie automatycznie powoduje zastosowanie tej samej zmiany po drugiej stronie. Po ustawieniu opcji „Statystyki meczów u siebie i na wyjeździe nie są zsynchronizowane”, filtry każdego panelu są niezależne, co pozwala na porównywanie różnych fragmentów danych (np. drużyna A u siebie kontra drużyna B na wyjeździe).
Status gry	Wybierz opcję „Pokaż tylko rozegrane mecze” (aby zobaczyć kompletne wyniki) lub „Pokaż tylko zaplanowane mecze” (aby zobaczyć nadchodzące mecze).

3.2 Karta wyników

Ten **Wyniki** Karta to domyślny widok po otwarciu okna H2H. Wyświetla ona dwa sąsiadujące panele – po jednym dla każdej wybranej drużyny – każdy z listą meczów u góry i podsumowaniem statystycznym poniżej.



Rysunek 3.1 — Karta wyników H2H (Arsenal kontra Aston Villa, Premier League 2025/2026)

3.2.1 Lista dopasowań

W górnej części każdego panelu znajduje się przewijana lista meczów wybranej drużyny. Każdy wiersz reprezentuje jeden mecz, oznaczony kolorem według wyniku: **zielony** dla zwycięstw, **żółty/pomarańczowy** do losowań i **czerwony** za straty.

Kolumna	Oznaczający
#	Numer meczu w sezonie.
S	Identyfikator sezonu.
Data	Data rozegrania meczu.
R	Liczba okrągła.
Dom	Drużyna gospodarzy.
Z dala	Drużyna gości. Nazwa wybranej drużyny jest pogrubiona i wyróżniona.
Finał	Wynik w pełnym wymiarze godzin (np. 1–1).
Półowa	Wynik w połowie meczu.

3.2.2 Filtry panelowe

Poniżej listy meczów (na dole każdego panelu) znajduje się zestaw filtrów, który pozwala dostosować dane dla każdej drużyny. Po włączeniu synchronizacji zmiana filtra w jednym panelu automatycznie aktualizuje drugi.

Lokal

Opcja	Opis
Wszystko	Pokaż wszystkie mecze bez względu na miejsce (domyślne).
Dom	Pokaż tylko mecze, w których drużyna grała u siebie.
Z dala	Pokaż tylko mecze, w których drużyna grała na wyjeździe.
Twarzą w twarz	Pokaż tylko bezpośrednie spotkania między dwoma wybranymi drużynami. Po wybraniu tej opcji pojawi się pole wyboru „Podziel według miejsca”, umożliwiające dalsze rozbięcie wyników bezpośrednich spotkań na mecze u siebie i na wyjeździe.

Okres

Opcja	Opis
Aktualny sezon	Pokaż tylko mecze z bieżącego sezonu (domyślne).
Ostatnie 2 sezony	Pokaż mecze z bieżącego i poprzedniego sezonu.
Wszystkie pory roku	Pokaż wszystkie historyczne dopasowania dostępne w bazie danych.
Ostatnie 5 gier	Pokaż tylko 5 ostatnich wyników.
Ostatnie 10 gier	Pokaż tylko 10 ostatnich wyników.
Ostatnie 30 dni	Pokaż mecze rozegrane w ciągu ostatnich 30 dni.
Ostatnie 60 dni	Pokaż mecze rozegrane w ciągu ostatnich 60 dni.

Atrakcja

Opcja	Opis
Wynik meczu	Oznacz wiersze kolorami według wygranej (zielony), remisu (żółty) i porażki (czerwony). To jest ustawienie domyślne.
O/U 0,5	Podświetl na podstawie łącznej liczby goli powyżej/poniżej 0,5.
O/U 1,5	Podświetl na podstawie liczby goli powyżej/poniżej 1,5.
O/U 2,5	Podświetl na podstawie łącznej liczby goli powyżej/poniżej 2,5.
O/U 3,5	Podświetl na podstawie łącznej liczby goli powyżej/poniżej 3,5.
O/U 4,5	Podświetl na podstawie łącznej liczby goli powyżej/poniżej 4,5.

GG/NG	Podświetl w oparciu o to, czy obie drużyny zdobyły gole (GG), czy nie (NG).
-------	---

Dodatkowe dane

Opcja	Opis
Brak dodatkowych danych	Wyświetlaj tylko standardowe kolumny dopasowania (domyślnie).
Ocena ELO	Pokaż rankingi ELO obu drużyn w momencie każdego meczu.
Ocena formularza	Pokaż wartości oceny formularza dla każdego dopasowania.
Stopień	Pokaż pozycję ligową każdej drużyny w momencie meczu.
Strzały	Pokaż całkowitą liczbę strzałów za i przeciw.
Strzały celne	Pokaż strzały celne i niecelne.
Rogi	Pokaż liczbę za i przeciw rzutom różnym.
Posiadanie piłki	Pokaż procent posiadania piłki.

Minuty (1–90)

Ogranicz statystyki do określonego zakresu minut. Na przykład, wprowadzenie wartości 1–45 ograniczy wszystkie obliczenia tylko do danych z pierwszej połowy. Kliknij **Odświeżać** aby zastosować zaktualizowany zakres minut.

3.2.3 Podsumowanie statystyczne

Poniżej listy dopasowań, każdy panel wyświetla sekcję podsumowania statystycznego podzieloną na trzy obszary: **Wynik**, **Średnie cele**, i **Statystyki wydajności**. Dodatkowy **Statystyki pierwszego gola** Sekcja jest również pokazana.

Wynik

Wyświetla procent wygranych, remisów i porażek wybranej drużyny w przefiltrowanych meczach, przedstawionych w postaci pionowych wykresów słupkowych z kolorowymi słupkami (zielony dla wygranych, żółty dla remisów, czerwony dla przegranych). Gdy filtr „Wyróżnienie” jest ustawiony na opcję „Powyżej/Poniżej” lub „GG/NG”, sekcja „Wynik” dostosowuje się, aby wyświetlić odpowiednie wartości procentowe (np. „Powyżej/Poniżej”).

Średnie cele

Pokazuje średnią liczbę bramek zdobytych i straconych w meczu, wyświetlaną w postaci poziomych pasków postępu z wartościami liczbowymi. Kolor zielony oznacza bramki strzelone, a czerwony – bramki stracone.

Statystyki wydajności

Zestaw kluczowych wskaźników efektywności z poziomymi paskami postępu i wartościami procentowymi:

Statystyczny	Co to pokazuje
Czysta karta	Procent meczów, w których drużyna nie straciła ani jednej bramki.
Nie strzelono gola	Procent meczów, w których drużynie nie udało się zdobyć bramki.
0–0 Remis	Procent meczów zakończonych bezbramkowym remisem.

Statystyki pierwszego gola

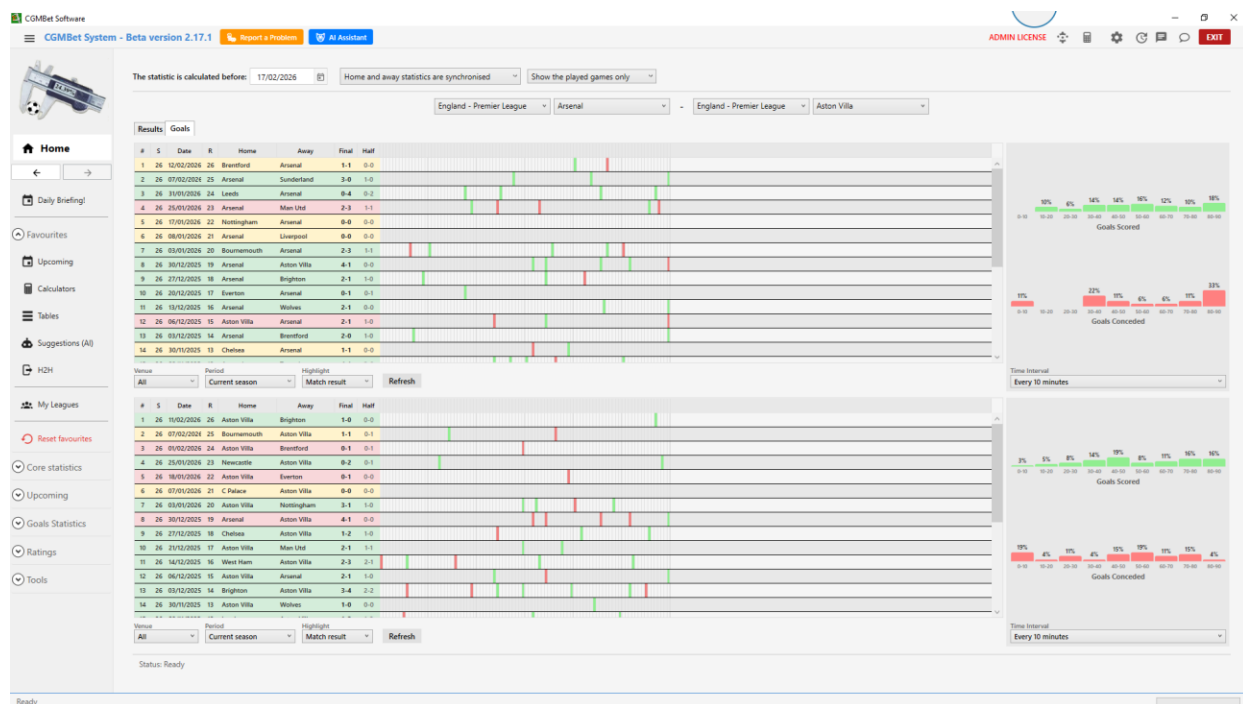
Analizy, kto strzelił pierwszego gola w poszczególnych meczach:

Statystyczny	Co to pokazuje
Zdobyl pierwszy punkt	Procent meczów, w których drużyna strzeliła otwierającego gola.
Przyznany pierwszy	Procent meczów, w których przeciwnik zdobył pierwszą bramkę.
Brak bramek	Procent meczów, w których nie padły żadne gole.

 **Wskazówka:** Porównaj statystyki pierwszych bramek obu drużyn, aby określić, która drużyna przejmuje inicjatywę. Zespół, który często zdobywa gole jako pierwszy, może mieć przewagę psychologiczną w bezpośrednim starciu.

3.3 Karta Cele

Ten **Cele** zakładka zapewnia wizualne zestawienie minut po minucie, kiedy każda drużyna zdobywa i traci gole. Została zaprojektowana, aby pomóc Ci zidentyfikować wzorce punktacji, takie jak drużyny, które są silne w pierwszym składzie lub kończą mecz późno.



Rysunek 3.2 — Karta bramek H2H (Arsenal kontra Aston Villa, analiza bramek minuta po minucie)

3.3.1 Lista meczów z osią czasu celu

Karta „Cele” jest podzielona na dwa ułożone panele (górny dla pierwszej drużyny, dolny dla drugiej). Każdy panel wyświetla listę meczów po lewej stronie, identycznie jak karta „Wyniki” (z tymi samymi kolumnami: #, S, Data, R, Gospodarz, Wyjazd, Finał i Połowa). Jednak zamiast podsumowania statystycznego, po prawej stronie każdego wiersza znajduje się **pasek osi czasu celu**—poziomy pasek obejmujący minuty od 1 do 90. Każdy cel jest reprezentowany przez kolorowy pionowy znacznik na osi czasu:

Kolor	Oznaczający
Zielony	Bramka strzelona przez wybraną drużynę.
Czerwony	Bramka stracona przez wybraną drużynę.

Dzięki takiej wizualizacji łatwo dostrzec pewne wzorce — na przykład skupiska goli w ostatnich 15 minutach gry lub drużynę, która często traci bramkę na wczesnym etapie.

3.3.2 Filtry karty Cele

Każdy panel w zakładce Cele ma swój własny zestaw filtrów na dole:

Filtr	Opis
Lokal	Dostępne są te same opcje, co na karcie Wyniki: Wszystkie, Gospodarze, Goście i Pojedynki.
Okres	Te same opcje, co w zakładce Wyniki: Aktualny sezon, Ostatnie 2 sezony, Wszystkie sezony, Ostatnie 5/10 gier, Ostatnie 30/60 dni.
Atrakcja	Te same opcje, co na karcie Wyniki: Wynik dopasowania, O/U 0,5–4,5 lub GG/NG. Kontroluje kodowanie kolorami wierszy dopasowania.
Odświeżyć	Ponownie ładuje dane z bieżącymi ustawieniami filtru.

3.3.3 Wykresy dystrybucji celów

Po prawej stronie każdego panelu znajdują się dwa wykresy słupkowe, które przedstawiają zbiorczy widok czasu strzelenia goli we wszystkich filtrowanych meczach:

Wykres	Co to pokazuje
Zdobyte bramki	Procent bramek zdobytych przez drużynę w danym przedziale czasowym. Słupki są w kolorze zielonym.
Stracone bramki	Procent straconych bramek w każdym przedziale czasowym. Słupki są w kolorze czerwonym/różowym.

Oś pozioma podzielona jest na przedziały czasu (np. 0–10, 10–20, ... 80–90), a etykieta procentowa nad każdym słupkiem pokazuje, jaka część wszystkich celów przypadła na dany przedział.

A **Przedział czasowy** rozwijana lista poniżej każdego wykresu umożliwia wybór szczegółowości przedziałów czasowych:

Opcja	Opis
Co 5 minut	Największa granularność — 18 przedziałów od 0–5 do 85–90.
Co 10 minut	Domyślne — 9 przedziałów od 0–10 do 80–90.
Co 15 minut	6 przedziałów od 0–15 do 75–90.
Co 30 minut	3 interwały: 0–30, 30–60, 60–90.
Co 45 minut	2 interwały: pierwsza połowa (0–45) i druga połowa (45–90).

 **Wskazówka:** Użyj interwałów „Co 10 minut” lub „Co 15 minut”, aby uzyskać najlepszy balans między szczegółowością a czytelnością. Przełącz się na „Co 5 minut”, gdy analizujesz bardzo specyficzne wzorce taktyczne, takie jak bramki strzelone tuż po przerwie.

 **Wskazówka:** Jeżeli jedna drużyna strzeli nieproporcjonalnie dużą liczbę goli (w przedziale 70–90), a druga w tym samym czasie straci ich dużo, jest to wyraźny sygnał, że warto rozważyć rynki dotyczące późnej fazy gry, takie jak powyżej 1,5 gola w drugiej połowie.

4. Statystyka

Widok Statystyki jest dostępny w **Statystyki podstawowe** → **Statystyki** na pasku bocznym. Zapewnia przegląd statystyk międzyligowych i międzyzespołowych, umożliwiając porównanie kluczowych wskaźników istotnych dla zakładów we wszystkich ligach i zespołach w bazie danych. Dane są prezentowane w dwóch osobnych zakładkach: **Ligi** i **Zespoły**. Obie zakładki zawierają ten sam zestaw filtrów u dołu ekranu i wyświetlają bogaty zestaw kolumn obejmujących wyniki, progi celów i statystyki pierwszych celów.

4.1 Wybór ligi i drużyny

Na górze widoku Statystyki znajdują się dwa menu rozwijane umożliwiające zawężenie danych przed ich załadowaniem:

Lista rozwijana	Opis
Liga	Wybierz konkretną ligę, którą chcesz wyświetlić (np. Anglia – Premier League) lub pozostaw opcję „Wszystkie ligi”, aby wyświetlić wszystkie ligi w bazie danych.
Zespoły	Wybierz konkretną drużynę lub pozostaw opcję „Wszystkie drużyny”, aby uwzględnić wszystkie drużyny. Po wybraniu ligi, lista rozwijana „Drużyny” filtruje listę i wyświetla tylko drużyny należące do tej ligi.

Te rozwijane listy najwyższego poziomu kontrolują, które ligi lub drużyny będą wyświetlane na kartach Ligi i Zespoły.

4.2 Zakładka Ligi

Ten **Ligi** zakładka wyświetla jeden wiersz na ligę, podsumowując łączne statystyki wszystkich meczów w danej lidze dla wybranych filtrów. Jest to domyślna zakładka po otwarciu widoku Statystyki.

Rysunek 4.1 — Widok statystyk — zakładka Ligi (wszystkie ligi, bieżący sezon, tryb procentowy)

Każdy wiersz reprezentuje ligę i zawiera następujące kolumny:

Kolumna	Oznaczający
#	Pozycja w rankingu (domyślnie sortowana według Ponad 2,5 procent).
(Flaga)	Flaga kraju związana z ligą.
Liga	Pełna nazwa ligi.
Zawody sportowe	Łączna liczba meczów rozegranych w lidze w wybranym okresie.
Wygrał	Procent (lub seria) meczów wygranych przez drużynę gospodarzy.
Pociągnięty	Procent (lub seria) meczów kończących się remisem.
Zaginiony	Procent (lub seria) meczów wygranych przez drużynę przyjeżdzną.
O 0,5 / U 0,5	Procent meczów z liczbą goli powyżej lub poniżej 0,5.
O 1,5 / U 1,5	Procent meczów z liczbą goli powyżej lub poniżej 1,5.
O 2,5 / U 2,5	Procent meczów z liczbą goli powyżej lub poniżej 2,5.
O 3,5 / U 3,5	Procent meczów z liczbą goli powyżej lub poniżej 3,5.
O 4,5 / U 4,5	Procent meczów z liczbą goli powyżej lub poniżej 4,5.
GG	Procent meczów, w których obie drużyny zdobyły bramki (BTTS — Both Teams To Score).
Z	Procent meczów, w których przynajmniej jedna drużyna nie zdobyła bramki (brak bramki / brak obu bramek).

G Sco	Średnia liczba goli zdobytych w meczu w całej lidze.
G Con	Średnia liczba goli straconych na mecz w całej lidze.
Sco 1st	Procent meczów, w których drużyna gospodarzy zdobyła pierwszą bramkę.
Con 1st	Procent meczów, w których drużyna przyjezdna jako pierwsza zdobyła bramkę.
Brak bramek	Procent meczów, które zakończyły się bezbramkowo (0–0).

Wskazówka: Kliknij nagłówek dowolnej kolumny, aby posortować tabelę według tej metryki. Na przykład, kliknij „GG”, aby znaleźć ligi z najwyższym wskaźnikiem „Obie drużyny strzelą gola” – przydatne do identyfikacji rozgrywek towarzyskich GG.

4.3 Karta Zespoły

Ten **Zespoły** Zakładka wyświetla jeden wiersz na drużynę, pokazując statystyki poszczególnych zespołów. Zawiera większość tych samych kolumn co zakładka „Ligi”, ale zawiera dodatkowe dane dotyczące poszczególnych zespołów.

CGMbet System - Beta version 2.17.1

Report a Problem

AI Assistant

ADMIN LICENSE

EXIT

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%	50%	0%	100%	0%	100%	0%	1.50	0.00	100%	0%	0%	
2	Fratria		2	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	50%	50%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	2.50	1.00	100%	0%	0%
3	Paraneense	Corinthians (home)	2	100%	0%	0%	100%	0%	50%	50%	50%	50%	0%	100%	0%	100%	50%	50%	100%	50%	1.50	0.50	100%	0%	0%
4	Vihren		2	100%	0%	0%	100%	0%	50%	50%	50%	50%	0%	100%	0%	100%	50%	50%	100%	50%	1.50	0.50	100%	0%	0%
5	Athlone Town	Kerry (away)	1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	2.00	1.00	0%	100%	0%
6	Cork City	Wexford (away)	1	100%	0%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	1.00	0.00	100%	0%	0%	
7	Ruse		1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	2.00	1.00	100%	0%	0%
8	UC Dublin	Finn Harps (away)	1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	2.00	1.00	0%	100%	0%
9	Wexford	Cork City (home)	1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	3.00	0.00	100%	0%	0%	
10	Hafia	Vitebsk (home)	16	88%	13%	0%	100%	0%	88%	13%	50%	50%	44%	56%	37%	69%	56%	44%	100%	56%	2.50	0.81	94%	6%	0%
11	Beveren	Patro Eindhoven (away)	23	87%	13%	0%	100%	0%	88%	17%	57%	44%	22%	78%	10%	87%	57%	44%	100%	57%	2.13	0.70	88%	17%	0%
12	Porto	Rio Ave (home)	22	86%	9%	5%	96%	5%	68%	32%	50%	50%	14%	86%	0%	100%	27%	73%	96%	27%	1.95	0.52	86%	9%	5%
13	Eindhoven	Heerenveen (home)	23	83%	9%	9%	100%	0%	96%	4%	83%	17%	48%	52%	35%	65%	70%	30%	96%	74%	2.91	1.22	78%	22%	0%
14	Banika Bystrica	L. Mikulas (away)	17	82%	18%	0%	100%	0%	77%	24%	53%	47%	35%	65%	18%	82%	47%	53%	100%	47%	2.29	0.65	82%	18%	0%
15	B. Munich	Frankfurt (home)	22	82%	14%	5%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	73%	27%	41%	59%	59%	41%	100%	59%	3.73	0.86	73%	27%	0%
16	Brno	Pilznan (home)	16	81%	13%	6%	94%	6%	75%	25%	69%	31%	31%	69%	25%	75%	56%	44%	94%	56%	2.50	0.81	81%	13%	6%
17	Gronjpe	Hilja (home)	16	81%	19%	0%	100%	0%	88%	13%	61%	38%	31%	69%	25%	75%	44%	56%	100%	44%	2.50	0.89	75%	25%	0%
18	Al Nassr	Al Hailam (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%	51%	47%	20%	80%	10%	90%	47%	53%	97%	47%	1.90	0.67	77%	20%	3%
20	Inter	Lecco (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	Real Madrid	Osasuna (away)	24	79%	13%	8%	96%	4%	88%	13%	58%	42%	29%	71%	17%	83%	50%	50%	92%	54%	2.21	0.79	75%	21%	4%
24	Nuremberg II	Wurzburg (home)	19	79%	5%	16%	100%	0%	90%	11%	63%	37%	32%	68%	16%	84%	53%	47%	95%	58%	2.11	1.11	68%	32%	0%
25	Galatasaray	Konyaspor (away)	22	77%	18%	5%	96%	5%	86%	14%	68%	32%	46%	55%	18%	82%	55%	46%	91%	59%	2.50	0.68	73%	23%	5%
26	Lens	AS Monaco (home)	22	77%	5%	18%	96%	5%	77%	23%	64%	36%	23%	77%	9%	91%	46%	55%	82%	59%	1.91	0.77	64%	32%	5%
27	New Saints		22	77%	9%	14%	96%	5%	91%	9%	48%	52%	50%	50%	27%	73%	41%	59%	91%	46%	2.68	0.86	82%	14%	5%
28	Sporting	Monizense (away)	22	77%	18%	5%	100%	0%	91%	9%	64%	36%	27%	73%	18%	82%	50%	50%	100%	50%	2.55	0.55	77%	23%	0%
29	Corvinul Hunedoara	Concordia Chiajna (away)	17	77%	24%	0%	77%	24%	47%	53%	35%	65%	29%	71%	24%	77%	29%	71%	77%	29%	1.65	0.53	65%	12%	24%

Version

All Games

Period

Current Season

Minutes (0-90)

1

90

Display Mode

Percentages

Refresh

Export

Rysunek 4.2 — Widok statystyk — karta Zespoły (wszystkie zespoły, bieżący sezon, tryb procentowy)

Karta Zespoły zawiera wszystkie kolumny opisane powyżej w karcie Ligi, a także następujące dodatkowe kolumny:

Kolumna	Oznaczający
Zespół	Nazwa zespołu (zastępuje kolumnę Liga).

Następny przeciwnik	Kolejny zaplanowany przeciwnik drużyny, łącznie z informacją, czy mecz odbędzie się u siebie czy na wyjeździe (pokazane w nawiasach).
Szkocja	Procent meczów, w których drużyna strzeliła co najmniej jednego gola.
Z	Procent meczów, w których drużyna straciła co najmniej jedną bramkę.

Pozostałe kolumny (Wygrane, Remisy, Porażki, Progi O/U, GG, NG, G Sco, G Con, Sco 1., Con 1., Brak goli) mają takie samo znaczenie jak w zakładce Ligi, ale są obliczane na poziomie poszczególnych drużyn, a nie całej ligi.

 **Wskazówka:**Karta „Zespoły” jest szczególnie przydatna w połączeniu z filtrami. Na przykład, ustaw miejsce meczu na „Wyjazd” i posortuj według „Wygranych”, aby znaleźć drużyny z najlepszym wskaźnikiem zwycięstw na wyjeździe we wszystkich ligach.

4.4 Filtry

Na dole obu kart znajduje się wspólny pasek filtrów, który umożliwia zawężenie danych. Zmiana dowolnego filtra i kliknięcie **Odświeżać** aktualizuje zakładki Ligi i Drużyny.

Lokal

Opcja	Opis
Wszystkie gry	Uwzględnij wszystkie mecze bez względu na miejsce (domyślne).
Dom	Uwzględnij tylko mecze domowe (na karcie Ligi oznacza to wszystkie dane dotyczące meczów rozgrywanych u siebie; na karcie Zespoły wyświetlane są tylko mecze, w których drużyna grała u siebie).
Z dala	Uwzględnij tylko mecze wyjazdowe.

Okres

Opcja	Opis
Aktualny sezon	Pokaż dane tylko z bieżącego sezonu (domyślnie).
Ostatnie 2 sezony	Połącz bieżący sezon z poprzednim.
Wszystkie pory roku	Uwzględnij wszystkie dane historyczne dostępne w bazie danych.
Ostatnie 5 gier	Pokaż tylko 5 ostatnich meczów w danej lidze lub drużynie.
Ostatnie 10 gier	Pokaż tylko 10 ostatnich meczów w danej lidze lub drużynie.
Ostatnie 30 dni	Weź pod uwagę tylko mecze rozegrane w ciągu ostatnich 30 dni.
Ostatnie 60 dni	Weź pod uwagę tylko mecze rozegrane w ciągu ostatnich 60 dni.

Minuty (1–90)

Ogranicz obliczenia do określonego zakresu minut. Domyślnie jest to 1–90 (pełny mecz). Zmiana na przykład na 1–45 spowoduje przeliczenie wszystkich statystyk tylko na podstawie danych z pierwszej połowy.

4.4.1 Tryb wyświetlania

Ten **Tryb wyświetlania** Menu rozwijane kontroluje sposób prezentacji wartości statystycznych w tabeli. To potężna funkcja, która przekształca te same dane bazowe w trzy zupełnie różne perspektywy analityczne:

Opcja	Opis
Procenty	Tryb domyślny. Każda komórka pokazuje procent meczów spełniających dane kryterium. Na przykład, wartość „Powyżej 2,5” równa „69%” oznacza, że w 69% meczów ligowych padło łącznie ponad 2,5 gola. Średnie gole (G Sco, G Con) są wyświetlane jako wartości dziesiętne (np. 1,86).
Pozytywne passy	Każda komórka pokazuje aktualną passę dodatnią – liczbę kolejnych ostatnich meczów, w których warunek był spełniony. Na przykład, wartość „4” w polu „Powyżej 2,5” oznacza, że w 4 ostatnich meczach z rzędu padło łącznie ponad 2,5 gola. Passa jest liczona od ostatniego meczu wstecz i kończy się, gdy mecz przerwie ten schemat. Wartość 0 oznacza, że ostatni mecz nie spełnił warunku.
Negatywne serie	Każda komórka pokazuje aktualną negatywną passę – liczbę kolejnych ostatnich meczów, w których warunek NIE został spełniony. Na przykład, wartość „3” w polu „Powyżej 2,5” oznacza, że w 3 ostatnich meczach z rzędu NIE padło więcej niż 2,5 gola. Jest to przydatne do identyfikacji okresów suszy lub wzorców, które mogą wymagać korekty.

 **Wskazówka:** Tryb „Pozytywne Serie” jest nieoceniony w identyfikacji „gorących” trendów. Na przykład, jeśli drużyna ma serię 7 punktów GG (Obie Drużyny Strzela Gola), w ostatnich 7 meczach tej drużyny obie drużyny zdobywały gole – to mocny sygnał, że ten trend może się utrzymać.

 **Wskazówka:** Tryb Negative Streaks pomaga w wykryciu potencjalnie opłacalnych zakładów. Jeśli drużyna ma serię 5 bramek (powyżej 2,5), oznacza to, że w ostatnich 5 meczach padły co najwyżej 2 bramki. Może to oznaczać, że drużyna zdobywa naprawdę mało bramek lub że czeka ją korekta – wykorzystaj to wraz z innymi danymi, aby podjąć decyzję.

4.5 Eksport

Ten **Eksport** Przycisk w prawym dolnym rogu ekranu umożliwia eksport bieżącej tabeli (Lig lub Drużyn, w zależności od aktywnej zakładki) do pliku w celu dalszej analizy w arkuszu kalkulacyjnym. Wyeksportowane dane odzwierciedlają aktualnie zastosowane filtry i tryb wyświetlania.

5. Nadchodzące

Widok Nadchodzące jest dostępny w **Nadchodzące** na pasku bocznym. To centralne centrum meczowe systemu CGMBet, w którym można przeglądać wszystkie zaplanowane i rozegrane mecze, stosować zaawansowane filtry, konfigurować niestandardowe kolumny statystyczne (tzw. „zakładki systemowe”) oraz uruchamiać obliczenia dla każdego meczu w bazie danych. To widok o największej liczbie funkcji w aplikacji i główny obszar roboczy do tworzenia i testowania systemów bukmacherskich.

5.1 Przegląd ogólny

Widok Nadchodzące jest podzielony na dwa główne obszary: **dopasuj siatkę** po lewej i **panel kart systemowych** po prawej stronie. Siatka dopasowań wyświetla wszystkie dopasowania dla wybranego okresu. Jednocześnie panel zakładek systemowych po prawej stronie umożliwia skonfigurowanie do 27 niestandardowych kolumn statystycznych, które są dołączane do siatki dopasowań po włączeniu.

Rysunek 5.1 — Widok nadchodzący — ogólny przegląd z siatką dopasowania i panelem kart systemowych

5.1.1 Najlepsze filtry

Górny wiersz widoku Nadchodzące udostępnia zestaw filtrów i kontrolek widoczności kolumn:

Filtr / Przycisk	Opis
Liga / Drużyna	Wybierz konkretną ligę lub drużynę, aby filtrować listę meczów. Obsługuje niestandardowe grupy „Moje ligi”. Domyślnie ustawiona opcja „Wszystkie ligi”.
Status	Filtruj mecze według ich stanu: Wszystkie mecze (domyślnie), Tylko rozegrane lub Tylko zaplanowane.
Okres	Wybierz przedział czasowy dla dopasowań: Ostatnie 7 dni, Ostatnie 3 dni, Wczoraj, Dzisiaj (domyślnie), Jutro, Następne 3 dni, Następne 7 dni, Pomiedzy datami (niestandardowy zakres dat), Bieżący sezon lub Pomiedzy sezonami.
▼	Otwiera okno podręczne umożliwiające pokazanie lub ukrycie kolumn ELO H/ELO A oraz ustawienie filtrów minimalnego/maksymalnego zakresu ELO dla drużyn gospodarzy i gości.
Formularz ▼	Otwiera okno podręczne umożliwiające pokazanie lub ukrycie kolumn Formularz H/Formularz A oraz ustawienie filtrów minimalnej/maksymalnej oceny formularza dla drużyn gospodarzy i gości.
Kursy ▼	Otwiera okno podręczne umożliwiające pokazanie lub ukrycie kolumn kursów (1, X, 2, O/U 0,5–4,5, GG, NG) oraz ustawienie filtrów minimalnego/maksymalnego zakresu kursów dla każdego rynku.
Statystyki ▼	Otwiera okno, w którym można wyświetlić lub ukryć kolumny statystyk meczu (Strzały, Strzały celne, Rzuty różne, Posiadanie piłki) i ustawić filtry minimum/maksimum. Zawiera selektor okresu (Koniec meczu, Pierwsza połowa, Druga połowa).
Odświeżyć	Ponownie ładuje listę dopasowań z bieżącymi ustawieniami filtra.
Wyczyść filtry	Usuwa wszystkie aktywne filtry kolumn (zakresy ELO, formy, kursów, statystyk) i przywraca je do ustawień domyślnych.

5.1.2 Dopasuj kolumny siatki

Siatka dopasowania wyświetla następujące kolumny. Niektóre kolumny są domyślnie ukryte i można je wyświetlić za pomocą przycisków podręcznych opisanych powyżej.

Kolumna	Oznaczający
(Pole wyboru)	Wybierz pojedyncze dopasowania do operacji wsadowych.
Alerty	Pokazuje, czy dla tego meczu ustawiono alert.
Moje gry	Pokazuje, czy mecz został dodany do zakładki w Moich grach.
Liga	Nazwa ligi.
Data/LUB	Data i godzina rozpoczęcia meczu.
Droga	Liczba okrągła.
Drużyna gospodarzy	Nazwa drużyny gospodarzy.
T(h)	Pozycja (ranking) drużyny gospodarzy w tabeli ligowej.

Zespół wyjazdowy	Nazwa drużyny przyjezdnej.
T(a)	Pozycja w tabeli (ranking) drużyny przyjezdnej.
Wynik	Wynik końcowy (za rozegrane mecze).
ELO H / ELO A	Rankingi ELO dla drużyn gospodarzy i gości (domyślnie ukryte).
Formularz H / Formularz A	Oceny formy drużyny gospodarzy i gości (domyślnie ukryte).
1 / X / 2	Kursy przedmeczowe na zwycięstwo gospodarzy, remis i zwycięstwo gości (domyślnie ukryte).
O0,5–O4,5 / U0,5–U4,5	Kursy powyżej/poniżej dla różnych progów bramkowych (domyślnie ukryte).
GG / NG	Kursy na to, że obie drużyny strzelą gola i na to, że obie drużyny nie strzelą gola (domyślnie ukryte).
Sh H / Sh A	Łączna liczba strzałów drużyn gospodarzy i gości (domyślnie ukryte).
ST H / ST A	Strzały celne dla drużyn gospodarzy i gości (domyślnie ukryte).
Kor H / Kor A	Róg dla drużyny gospodarzy i gości (domyślnie ukryty).
Pozycja H / Pozycja A	Procent posiadania piłki przez drużyny gospodarzy i gości (domyślnie ukryty).

5.1.3 Dolny pasek narzędzi

Na dole siatki dopasowania znajduje się pasek narzędzi udostępniający następujące akcje:

Przycisk	Opis
Filtr	Lista rozwijana umożliwiająca filtrowanie widocznych dopasowań: „Wszystkie gry” wyświetla wszystkie gry, „Tylko moje gry” wyświetla tylko dopasowania dodane do zakładki.
Reset już wkrótce!	Przywraca cały widok Nadchodzące do stanu domyślnego, czyszcząc wszystkie filtry, konfiguracje kart systemowych i obliczone wyniki.
Backtest i wartość p	Przeprowadza statystyczny backtest aktualnie obliczonych kart systemu w porównaniu z wynikami historycznymi i oblicza wartość p w celu oceny istotności statystycznej systemu. Ta funkcja zostanie szczegółowo opisana w osobnym rozdziale.
Sprawdź moje alerty	Skanuje bieżące dopasowania pod kątem skonfigurowanych alertów i podświetla wszystkie dopasowania, które wyzwalają warunek alertu.
Odśwież wynik	Aktualizuje wyniki na żywo dzisiejszych meczów z serwera.
Eksport	Eksportuje bieżącą siatkę dopasowań (w tym wszystkie widoczne kolumny i obliczone wartości zakładki systemowych) do pliku.
Karty ►	Przełącza widoczność panelu kart systemowych po prawej stronie. Kliknij, aby ukryć lub wyświetlić panel.

5.2 Panel zakładek systemowych

Prawa strona widoku Nadchodzące zawiera **panel kart systemowych**— najpotężniejsza funkcja analityczna systemu CGMBet. Oferuje 27 konfigurowalnych zakładek (1–27), z których każda reprezentuje niestandardową kolumnę statystyczną, którą można dodać do siatki meczów. Konfiguruując wiele zakładek z różnymi rynkami, zakresami i filtrami, możesz zbudować kompletny system obstawiania i oceniać go dla wszystkich meczów jednocześnie.

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

Rysunek 5.2 — Panel kart systemowych (kolumna 1, stan domyślny/wyłączony)

5.2.1 Opcje konfiguracji karty

Każdą zakładkę można niezależnie skonfigurować, wprowadzając następujące ustawienia:

Stan i drużyna

Ustawienie	Opis
------------	------

Państwo	Ustaw na Wyłączone (kolumna jest nieaktywna) lub Włączone (kolumna zostanie obliczona i wyświetlona w siatce). Po włączeniu nagłówek karty zmienia kolor na pomarańczowy, jeśli jest to karta „Strona główna”, lub na niebieski, jeśli jest to karta „Poza ekranem”.
Zespół	Wybierz perspektywę drużyny, z której chcesz dokonać obliczeń: gospodarze czy goście.
Nastawić	Przywraca bieżącą kartę do stanu domyślnego (wyłączonego).
Chodnikowiec	Niestandardowa nazwa kolumny (widoczna tylko po włączeniu karty). Ta nazwa pojawia się jako nagłówek kolumny w siatce dopasowania.
Kopiuj z	Skopiuj konfigurację z innej karty, aby szybko zduplikować ustawienia.
Karta importu / karta eksportu	Importuj i eksportuj konfigurację pojedynczej karty do/z pliku, co umożliwia udostępnianie ustawień poszczególnych kolumn.

Typ

Opcja	Opis
Wybierz rynek	Wybierz z listy predefiniowanych rynków (patrz Rynki poniżej). To standardowy tryb dla większości obliczeń.
Zwyczaj	Otwiera edytor formuł kolumn niestandardowych, umożliwiając pisanie zaawansowanych formuł za pomocą wbudowanych funkcji. Ta zaawansowana funkcja jest szczegółowo opisana w osobnym rozdziale.

Rynki

Po ustawieniu opcji „Typ” na „Wybierz rynek”, menu rozwijane „Rynki” oferuje pełną listę rynków zakładów do analizy. Dostępne rynki obejmują:

Grupa Rynkowa	Opcje
Wynik meczu	Wygrana, remis, przegrana, nie wygrana, nie remis, nie przegrana.
Cele (poziom gry)	Powyżej (mecz), Poniżej (mecz), Dokładnie (mecz) — z konfigurowalnym progiem celu i opcjonalnym handicapem.
Obie drużyny strzelą gola	GG (obie drużyny strzeliły gola), NG (przynajmniej jedna drużyna nie strzeliła gola).
Bramki (statystyki drużyny)	Zdobyte, Stracone, Łącznie — średnia liczba goli na mecz.
Cele (na poziomie zespołu)	Powyżej (drużyna), Poniżej (drużyna), Dokładnie (drużyna) — bramki tylko wybranej drużyny.
Bramki (poziom przeciwnika)	Powyżej (przeciwnik), Poniżej (przeciwnik), Dokładnie (przeciwnik) — bramki zdobyte wyłącznie przez przeciwnika.
Zwrotnica	Punkty/mecz, Punkty/mecz (przeciwnik) — średnia liczba punktów na mecz.
Statystyki meczu	Strzały, Strzały celne, Rzuty różne, Posiadanie piłki.

Prawidłowy wynik	Prawdopodobieństwo uzyskania konkretnych wyników (np. 1–0, 2–1).
Rynki kombinowane	HT/FT (wynik w połowie/końcu meczu), 1./2. (zwycięzca pierwszej połowy kontra zwycięzca drugiej połowy).

Zakres

Sekcja Zakres kontroluje, które dopasowania są używane do obliczeń statystycznych:

Ustawienie	Opis
Zakres	Aktualny sezon (domyślnie), Ostatnie X gier (z konfigurowalną liczbą), Ostatnie X sezonów lub Wszystkie sezony.
Typ gry	Wszystkie mecze (domyślnie), Tylko mecze u siebie lub Tylko mecze na wyjeździe.
Okres czasu	Pełny etat (domyślnie), Pierwsza połowa, Druga połowa lub Pomiędzy minutami (z konfigurowalnymi minutami rozpoczęcia i zakończenia).

Atrakcja

Sekcja Podświetlenie umożliwia oznaczenie kolorami obliczonych wartości w siatce dopasowań, co pozwala szybko znaleźć wpisy spełniające Twoje kryteria:

Opcja	Opis
Nie zaznaczaj	Brak kodowania kolorami (domyślnie).
Podświetl jeśli >=	Zaznacz na zielono komórki, w których wartość jest większa lub równa określonemu progowi.
Podświetl jeśli <=	Zaznacz komórki, których wartości są mniejsze lub równe progowi.
Podświetl jeśli pomiędzy	Zaznacz komórki, których wartości mieszczą się pomiędzy dwoma progami.
Zaznacz, jeśli nie pomiędzy	Zaznacz komórki, których wartości wykraczają poza dwa progi.
Zaznacz, jeśli to prawda	Zaznacz komórki, w których warunek jest prawdziwy (w przypadku rynków boolowskich).
Zaznacz, jeśli fałsz	Zaznacz komórki, w których warunek jest fałszywy.
Podświetlaj tylko jeśli gry >=	Dodatkowe pole wyboru ograniczające wyróżnianie do drużyn, które rozegrały minimalną liczbę meczów, zapobiegając w ten sposób mylącym wynikom na podstawie małej próby.

Pokazywać

Ustawienie	Opis
Pokaż styl domyślny	Wyświetla obliczoną wartość, używając domyślnego formatu (procent, średnia lub liczba, w zależności od rynku).
Pokaż procent	Wymusza wyświetlanie wartości procentowych.

Pokaż numer	Wymusza wyświetlanie surowej liczby.
Z całości	Po zaznaczeniu tej opcji zostanie dodana całkowita liczba dopasowań (np. „4/10” zamiast tylko „40%”).

Oblicz kolumnę

Po skonfigurowaniu karty kliknij **Oblicz kolumnę** Naby uruchomić obliczenia, naciśnij przycisk. System przetworzy każdą zgodną z siatką wartość i wypełni odpowiednią kolumnę obliczonymi wartościami. Jeśli zmienisz ustawienia po wykonaniu obliczeń, etykieta przycisku zostanie zaktualizowana, informując o konieczności ponownego obliczenia.

5.3 Obliczanie kolumny — przykład krok po kroku

W tym przykładzie pokazano, jak skonfigurować prostą zakładkę systemową, która oblicza procent zwycięstw drużyny gospodarzy w ostatnich 5 meczach u siebie, wyróżniając wartości wynoszące 60% i więcej.

The screenshot displays the CGMbet System interface. The main table lists football matches with columns for League, Date/ID, Rd, Home Team, Tm, Away Team, Tm, Result, and a custom column labeled 'My Column'. The 'My Column' values are percentages, with some cells highlighted in orange to indicate values of 60% or higher. The sidebar on the right contains settings for the calculation, including a dropdown for 'Columns 1', a 'State' dropdown set to 'Enabled', a 'Teams' dropdown set to 'Home', and a 'Result' dropdown set to 'Win'. There are also buttons for 'Import tab', 'Export tab', and 'Calculate All'.

Rysunek 5.3 — Obliczona kolumna („Moja kolumna”) z wyróżnionymi wartościami $\geq 60\%$

Krok 1: Kliknij na zakładkę **1w** ponumerowanej siatki znajdującej się na górze panelu kart systemowych.

Krok 2: Zmień **Państwo** „Wyłączone” na „Włączone”. Nagłówek zakładki zmienia kolor na pomarańczowy, aby potwierdzić, że jest aktywna.

Krok 3: Wprowadź **Chodnikowiec Nazwa** — na przykład „Moja kolumna”. Ten tekst pojawi się jako nagłówek kolumny w siatce dopasowań.

Krok 4: Ustaw **Typ**, „Wybierz rynek” i wybierz **Wygrał** listy rozwijanej Rynki.

Krok 5: Pod **Zakres**, ustaw zakres na „Ostatnie X gier” z wartością **5**, ustaw typ gry na „Mecze domowe” i ustaw okres czasu na „Pomiędzy minutami” z wartościami **1 Do 45** (tylko pierwsza połowa).

Krok 6: Pod **Atrakcja**, wybierz „Podświetl jeśli >=” i wprowadź **60**. Opcjonalnie zaznacz „Podświetlaj tylko wtedy, gdy gry >=” i ustaw minimum na **3** aby uniknąć wyróżniania drużyn, które rozegrały bardzo mało meczów.

Krok 7: Kliknij „**Oblicz**” w kolumnie **1**. System przetwarza każde dopasowanie i wypełnia kolumnę „Moja kolumna” w siatce. Wartości 60% lub wyższe są podświetlone na zielono.

 **Wskazówka:** Możesz skonfigurować wiele kart jednocześnie, a następnie kliknąć „Oblicz wszystko” u dołu panelu, aby uruchomić wszystkie włączone kolumny naraz, co pozwoli Ci zaoszczędzić sporo czasu.

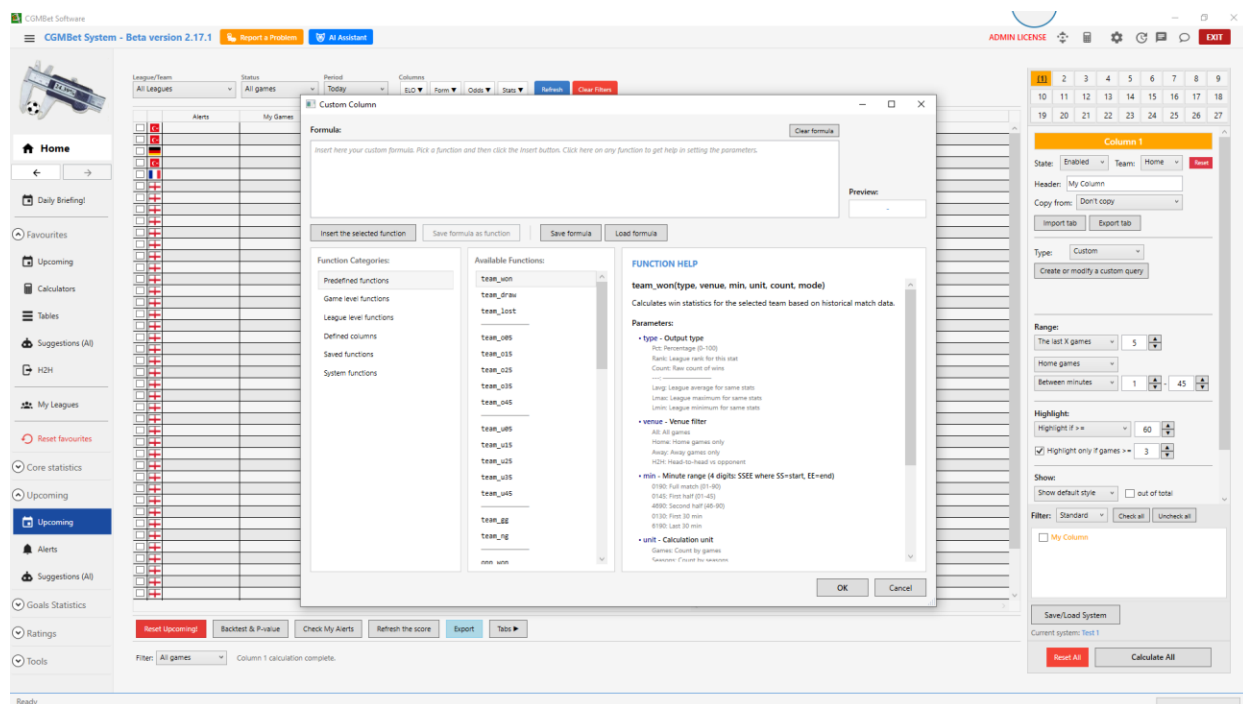
5.4 Sekcja filtra

Poniżej panelu kart systemowych, sekcja Filtr umożliwia filtrowanie siatki dopasowania według obliczonych wartości kolumn. Tryb filtrowania można ustawić na:

Tryb	Opis
Standard	Wyświetla listę pól wyboru, po jednym na każdą włączoną kartę systemową. Zaznaczenie pola wyboru filtruje siatkę, aby wyświetlić tylko dopasowania, dla których spełniony jest warunek wyróżnienia danej kolumny. Użyj przycisków „Zaznacz wszystko” i „Odznacz wszystko”, aby przełączyć wszystkie filtry jednocześnie.
Zaawansowany	Zapewnia bardziej wydajny moduł filtrowania z niestandardowymi warunkami.

5.5 Edytor formuł kolumn niestandardowych

Kiedy **Typ** rozwijana lista jest ustawiona na „Niestandardowe”, **Utwórz lub zmodyfikuj niestandardowe zapytanie** Pojawia się przycisk. Kliknięcie go otwiera edytor formuł kolumn niestandardowych — rozbudowane okno dialogowe, w którym można pisać zaawansowane formuły, korzystając z biblioteki wbudowanych funkcji.



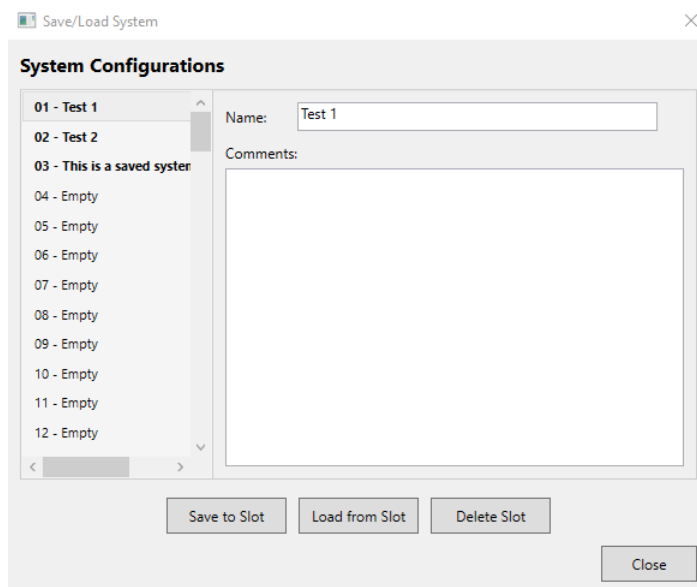
Rysunek 5.6 — Edytor formuł kolumn niestandardowych z kategoriami funkcji i panelem pomocy

Edytor udostępnia kategorie funkcji (funkcje predefiniowane, funkcje poziomu gry, funkcje poziomu ligi, kolumny zdefiniowane, funkcje zapisane i funkcje systemowe), listę dostępnych funkcji oraz szczegółowy panel pomocy, który wyjaśnia parametry każdej funkcji. Można tworzyć złożone zapytania, łącząc wiele funkcji, zapisywać formuły do ponownego użycia i wczytywać wcześniej zapisane formuły.

Notatka: Edytor formuł kolumn niestandardowych jest funkcją premium (VIP Plus) i zostanie szczegółowo opisany w osobnym rozdziale.

5.6 Zapisywanie/Ładowanie systemu

Ten **Zapisz/Załaduj system** Przycisk otwiera okno dialogowe, które umożliwia zapisanie i wczytanie kompletnych konfiguracji systemu. Konfiguracja systemu obejmuje wszystkie 27 ustawień zakładek (rynk, zakresy, najważniejsze wydarzenia, formuły), dzięki czemu możesz szybko przełączać się między różnymi strategiami obstawiania.



Rysunek 5.4 — Okno dialogowe „Zapisz/Załaduj system” z wieloma slotami konfiguracji

Dialog zapewnia następujące funkcje:

Element	Opis
Lista slotów	Przewijalna lista slotów konfiguracyjnych (do 99). Każdy slot zawiera numer i nazwę. Puste sloty są oznaczone etykietą „Puste”.
Nazwa	Pole tekstowe umożliwiające nadanie wybranemu slotowi nazwy opisowej.
Uwagi	Obszar tekstu swobodnego przeznaczony na uwagi dotyczące systemu (np. jakie rynki są jego celem, kiedy go używać).
Zapisz w slotcie	Zapisuje bieżącą konfigurację 27 kart w wybranym slotcie.
Załaduj z gniazda	Ładuje wcześniej zapisaną konfigurację z wybranego slotu, zastępując wszystkie bieżące ustawienia karty.
Usuń slot	Czyści wybrany slot.

Aktualnie załadowana nazwa systemu jest wyświetlana na dole panelu kart systemu jako „Aktualny system: [nazwa]”.

Wskazówka: Twórz różne systemy dla różnych lig lub strategii (np. „System Over 2.5”, „Wyszukiwarka wartości BTTS”) i przełączaj się między nimi za pomocą opcji Zapisz/Wczytaj. Jest to znacznie szybsze niż ręczna rekonfiguracja wszystkich 27 zakładek.

5.7 Dopasuj menu kontekstowe (kliknięcie prawym przyciskiem myszy)

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na dowolnym wierszu dopasowania w siatce powoduje otwarcie kontekstowego okna podręcznego z opcjami szybkiej nawigacji dla tego konkretnego dopasowania:



Rysunek 5.5 — Menu kontekstowe po kliknięciu prawym przyciskiem myszy dla dopasowania

Opcja	Opis
Twarzą w twarz	Otwiera widok H2H z wstępnie wybranymi dwoma drużynami z tego meczu.
Tabele	Przechodzi do widoku Tabele z wstępnie wybraną ligą meczu.
Zarządzaj moimi grami	Dodaj lub usuń tę rozgrywkę ze swoich zakładok Moje gry.
Analizuj z celami	Otwiera widok statystyk bramek skoncentrowany na drużynach z tego meczu.
Analizuj z ewolucją wyników	Otwiera widok ewolucji wyniku dla tego meczu.
Analizuj za pomocą A.G.S.	Otwiera widok zaawansowanych statystyk bramek dla wszystkich rozegranych gier w tabeli.
Analizuj z oceną M	Otwiera widok oceny M (oceny dynamiki) dla tego meczu.
Wyślij do Poissona	Wysyła wynik meczu do kalkulatora Poissona, opcjonalnie wstępnie wypełniając obliczone wartości xG. Lista rozwijana na dole pozwala wybrać między xG gospodarzy i gości a średnią ligową xG.

💡 Wskazówka: Menu kontekstowe dostępne po kliknięciu prawym przyciskiem myszy to najszybszy sposób na dogłębne przeanalizowanie konkretnego dopasowania. Użyj go, aby szybko przejść z widoku „Nadchodzące” do dowolnego modułu analitycznego bez utraty bieżących filtrów lub konfiguracji kart systemowych.

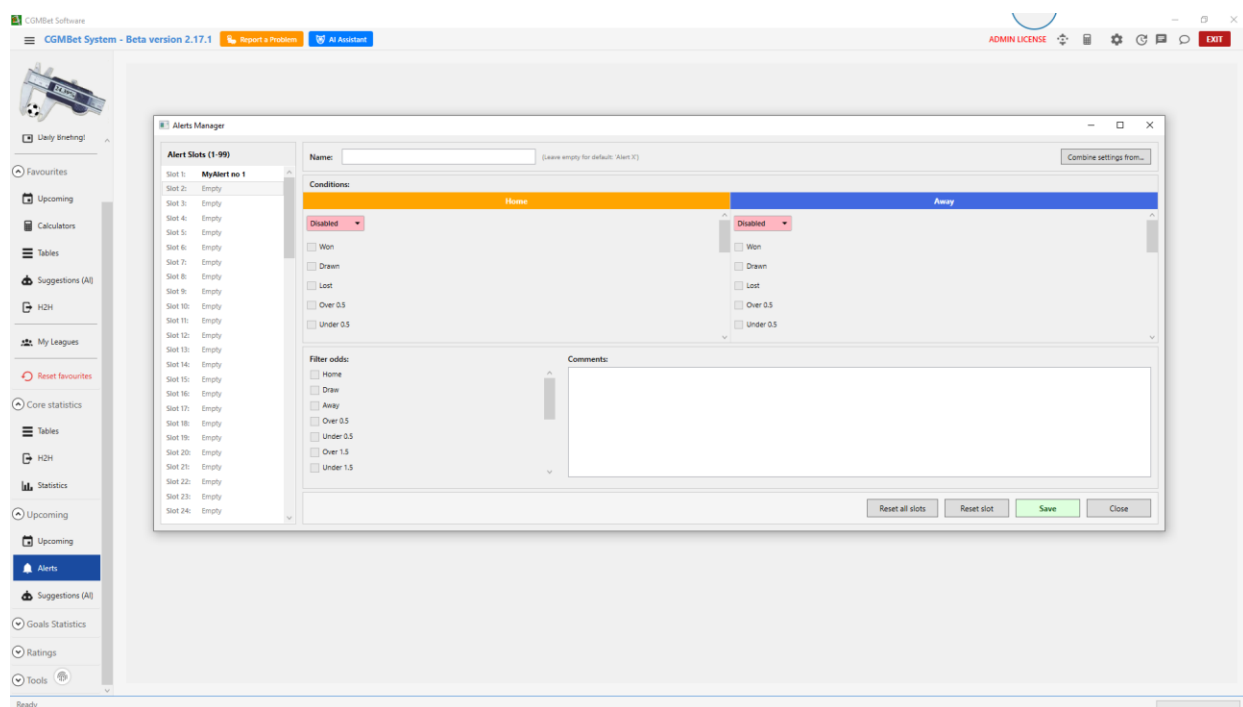
6. Menedżer alertów

Do Menedżera alertów można uzyskać dostęp z poziomu **Nadchodzące** → **Alerty** element na pasku bocznym lub za pomocą **Ustawienia** → **Moje alerty** Menu. Pozwala zdefiniować niestandardowe reguły alertów, które są automatycznie sprawdzane pod kątem nadchodzących dopasowań. Gdy dopasowanie spełnia wszystkie warunki zdefiniowane w alertcie, jest ono oznaczane flagą w widoku Nadchodzące i wyróżniane w oknie Codziennego podsumowania.

Menedżer alertów obsługuje do **99 slotów alertów**, z których każdy może zawierać kompletną, niezależną konfigurację alertów. Oznacza to, że możesz tworzyć szeroką gamę alertów ukierunkowanych na różne rynki, ligi lub strategię jednocześnie.

6.1 Przegląd ogólny

Okno Menedżera alertów jest podzielone na dwa główne obszary: **lista slotów alertów** po lewej i **panel konfiguracyjny** po prawej stronie.



Rysunek 6.1 — Menedżer alertów — ogólny przegląd z listą slotów i panelem konfiguracji

6.1.1 Lista slotów alertów

Lewy panel wyświetla przewijaną listę slotów alertów, ponumerowanych od Slot 1 do Slot 99. Każdy slot ma swój numer i nazwę. Sloty, które nie zostały jeszcze skonfigurowane, są oznaczone jako „Puste”. Sloty z zapisanym alertem wyświetlają nazwę alertu pogrubioną czcionką.

Kliknij dowolny slot, aby go wybrać. Prawy panel natychmiast załaduje konfigurację tego slotu, umożliwiając jej podgląd lub edycję.

6.1.2 Panel konfiguracji

Prawa strona okna zawiera wszystkie ustawienia dla wybranego slotu alertu. Jest ona podzielona na następujące obszary:

Nazwa

Pole tekstowe u góry, w którym można nadać alertowi opisową nazwę (np. „Ponad 2,5 ulubionych”). Jeśli pozostanie puste, alert domyślnie będzie miał nazwę „Alert X”, gdzie X to numer pozycji.

Połącz ustawienia z...

Przycisk w prawym górnym rogu, który otwiera okno dialogowe Ustawienia łączenia (patrz sekcja 6.3).

6.2 Warunki

Obszar „Warunki” stanowi serce Menedżera Alertów. Jest on podzielony na trzy sekcje: **Dom** warunki zespołu (z pomarańczowym nagłówkiem), **Zdalne** warunki zespołu (z niebieskim nagłówkiem) i **Filtruj kursy**. Sekcje Dom i Wyjazd są niezależne i można je włączać i wyłączać osobno.

6.2.1 Warunki drużyny gospodarzy i gości

Każdy panel drużyny (domowej i wyjazdowej) ma **Włączone/Wyłączone** rozwijanej listy u góry. Po ustawieniu na „Wyłączone” (domyślnie) warunki w tym panelu są ignorowane. Zmień na „Włączone”, aby aktywować warunki dla danej strony.

Poniżej przełącznika wyświetlana jest przewijana lista warunków rynkowych. Każdy rynek pojawia się jako wiersz z **pole wyboru**. Aby włączyć lub wyłączyć ten warunek. Po zaznaczeniu pola wyboru w tym samym wierszu pojawiają się dodatkowe kontrolki, które umożliwiają precyzyjne dostosowanie warunku.

Dostępne warunki rynkowe są następujące:

Grupa Rynkowa	Warunki
Wynik meczu	Wygrana, remis, przegrana.
Progi docelowe	Powyżej 0,5, Poniżej 0,5, Powyżej 1,5, Poniżej 1,5, Powyżej 2,5, Poniżej 2,5, Powyżej 3,5, Poniżej 3,5, Powyżej 4,5, Poniżej 4,5.
Obie drużyny strzelą gola	GG (obie drużyny strzeliły gola), NG (przynajmniej jedna drużyna nie strzeliła gola).
Średnie gole	Średnia liczba strzelonych i straconych bramek.
Statystyki meczu	Średnia liczba strzałów, średnia liczba strzałów celnych, średnia liczba rzutów różnych, średnie posiadanie piłki.

Po włączeniu warunku rynkowego (zaznaczeniu pola wyboru) dla danego wiersza dostępne stają się następujące elementy sterujące:

Kontrola	Opis
----------	------

Filtr gry	Ogranicz obliczenia do kontekstu konkretnego miejsca rozgrywek: Wszystkie mecze (domyślnie), Gospodarz, Wyjazd lub H2H (tylko mecze bezpośrednie).
Pomiędzy (minutami)	Ustaw zakres minut dla obliczeń (domyślnie: 1–90 dla pełnego dopasowania). Na przykład, 1–45 ogranicza warunek tylko do danych z pierwszej połowy.
Pomiędzy (wartość)	Ustaw minimalny i maksymalny próg spełnienia warunku. W przypadku rynków procentowych (np. wygrana, powyżej 2,5) jest to zakres procentowy (0–100). W przypadku średnich (np. średnia liczba strzelonych goli) zakres jest dostosowywany do odpowiedniej skali (np. 0–5).
Z	Wybierz zakres danych: „Bieżący sezon” (używany jest cały bieżący sezon) lub „Mecze” (używane są ostatnie X meczów, z konfigurowalną liczbą).

 **Wskazówka:** Alert jest aktywowany dla meczu tylko wtedy, gdy WSZYSTKIE włączone warunki w panelach „Goście” i „Wyjazd” zostaną spełnione jednocześnie. Oznacza to, że możesz tworzyć złożone alerty wielowarunkowe, takie jak „Goście wygrali > 60% z ostatnich 10 meczów u siebie ORAZ goście stracili średnio > 1,5 gola”.

6.2.2 Filtruj kursy

Ten **Filtruj kursy** Sekcja, znajdująca się pod panelami „Goście” i „Wyjazd”, umożliwia dodanie do alertu warunków opartych na kursach. Każdy wiersz reprezentuje rynek zakładów i zawiera pole wyboru, aby go włączyć. Po włączeniu tej opcji możesz ustawić minimalny i maksymalny zakres kursów.

Dostępne rynki kursów to:

Grupa Rynkowa	Rynki
Kursy na wynik meczu	Gospodarze (1), Remis (X), Goście (2).
Kursy progowe dla goli	Powyżej 0,5, Poniżej 0,5, Powyżej 1,5, Poniżej 1,5, Powyżej 2,5, Poniżej 2,5, Powyżej 3,5, Poniżej 3,5, Powyżej 4,5, Poniżej 4,5.
Kursy na to, że obie drużyny strzelą gola	GG, NG.

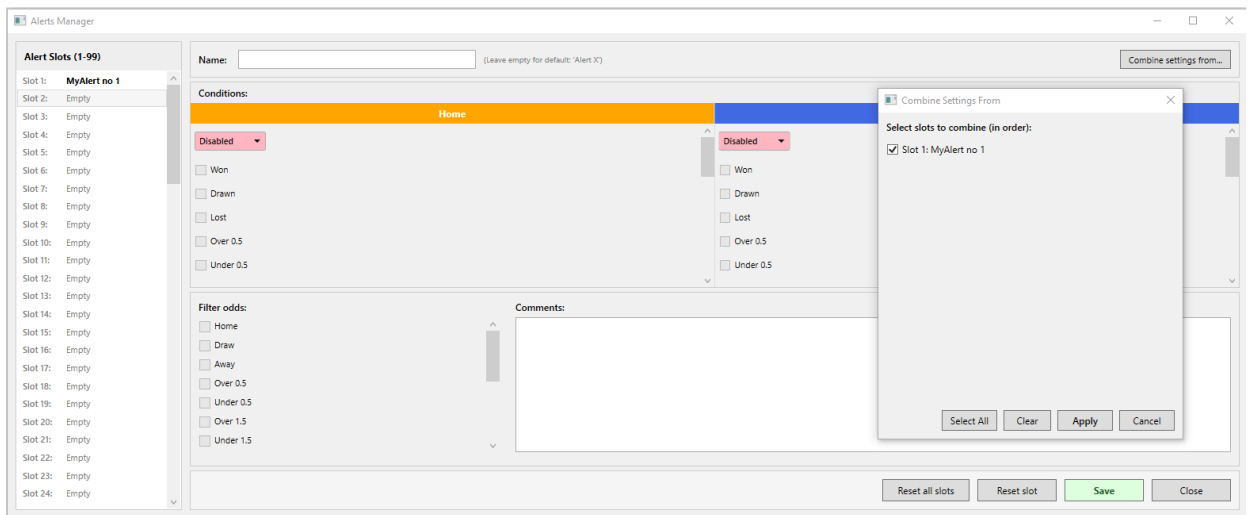
 **Wskazówka:** Filtry kursów są szczególnie przydatne w zakładach typu value. Możesz na przykład utworzyć alert, który uruchamia się, gdy drużyna gospodarzy ma na koncie wiele zwycięstw (>70%), ale kurs na zwycięstwo gospodarzy nadal przekracza 2,00, co sugeruje, że bukmacher może niedoceniać drużynę gospodarzy.

6.2.3 Komentarze

Tekst swobodny **Uwagi** Obszar ten znajduje się obok sekcji „Filtruj szanse”. Użyj go, aby zapisać notatki dotyczące celu alertu, strategii, na której się opiera, lub wszelkich obserwacji, które chcesz zapamiętać podczas późniejszego przeglądania alertu.

6.3 Połącz ustawienia

Ten**Połącz ustawienia z...**Przycisk otwiera okno dialogowe, które umożliwia scalanie warunków z jednego lub kilku istniejących slotów alertów z aktualnie wybranym slotem. Jest to potężna funkcja do tworzenia złożonych alertów poprzez łączenie prostszych.



Rysunek 6.2 — Okno dialogowe Połącz ustawienia — wybierz sloty, które mają zostać połączone w bieżący alert

W oknie dialogowym wyświetlana jest lista wszystkich niepustych slotów alertów (z wyjątkiem aktualnie wybranego). Każdy slot jest oznaczony polem wyboru. Możesz wybrać jeden lub więcej slotów do połączenia.

Przycisk	Opis
Zaznaczyć wszystko	Sprawdza wszystkie dostępne sloty.
Jasne	Odnacza wszystkie sloty.
Stosować	Scala warunki z wybranych slotów z bieżącym slotem. Istniejące warunki w bieżącym slotcie zostają zachowane; nowe warunki z wybranych slotów są dodawane na górze.
Anulować	Zamyka dialog bez dokonywania żadnych zmian.

Wskazówka: Użyj opcji Połącz ustawienia, aby utworzyć „alert główny”, najpierw tworząc kilka ukierunkowanych alertów w oddzielnych slotach (np. slot 1 dla warunków zwycięstwa gospodarzy, slot 2 dla progów bramek, slot 3 dla filtrów kursów), a następnie łącząc je wszystkie w jeden slot, który sprawdza wszystko naraz.

6.4 Przyciski akcji

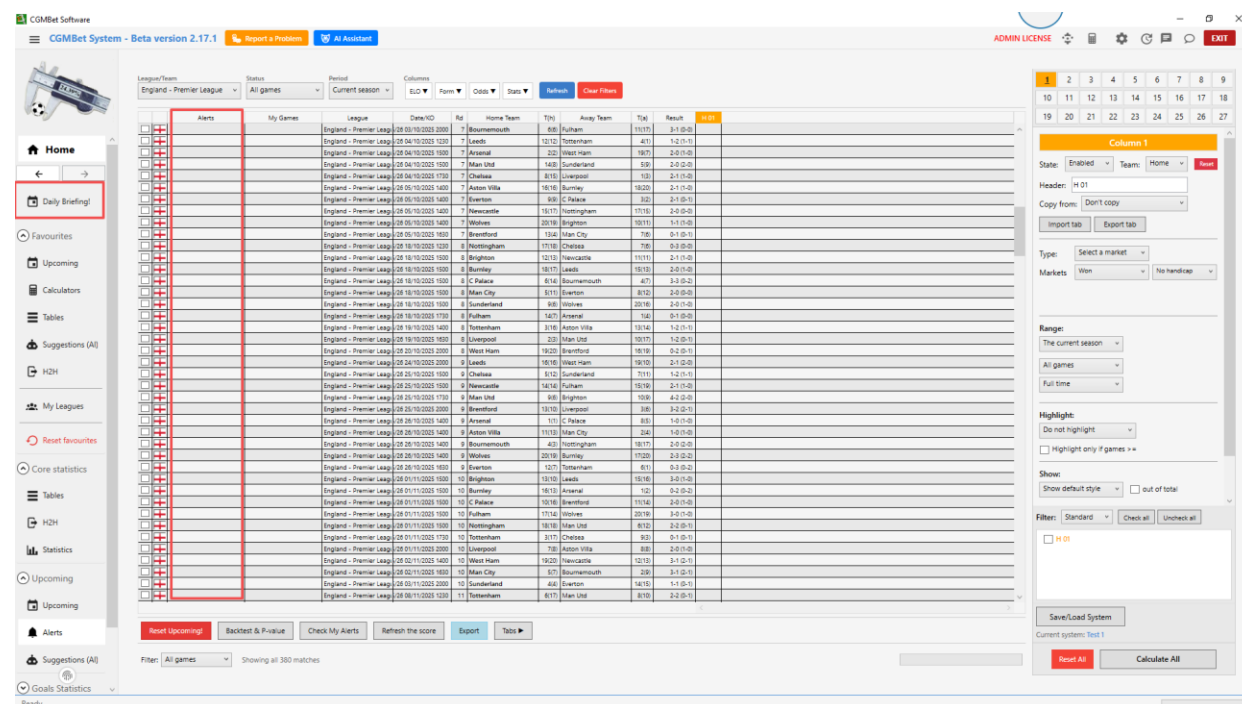
Na dole okna Menedżera alertów znajdują się cztery przyciski umożliwiające wykonywanie akcji związanych z zarządzaniem slotami:

Przycisk	Opis
Zresetuj wszystkie sloty	Czyści wszystkie 99 slotów alertów, usuwając każdą zapisaną konfigurację alertów. Przed kontynuowaniem wyświetlane jest okno dialogowe z prośbą o potwierdzenie.
Resetuj gniazdo	Czyści tylko aktualnie wybrany slot, przywracając go do stanu domyślnego (pustego).
Ratować	Zapisuje bieżącą konfigurację slotu (nazwę, warunki, filtry kursów i komentarze) na dysku. Alerty są przechowywane lokalnie i są zachowywane między sesjami aplikacji.
Zamknąć	Zamyka okno Menedżera alertów.

Ważny: Zawsze klikaj **Ratować** po wprowadzeniu zmian w slotcie alertu. Zmiany nie są automatycznie zapisywane po przełączeniu między slotami lub zamknięciu okna.

6.5 Alerty w akcji

Po skonfigurowaniu i zapisaniu jednego lub kilku alertów, są one automatycznie porównywane z nadchodzącymi meczami. Alerty pojawiają się w dwóch miejscach w systemie CGMbet:



Rysunek 6.3 — Kolumna Alerty w widoku Nadchodzące, pokazująca wyzwalane alerty dla każdego dopasowania

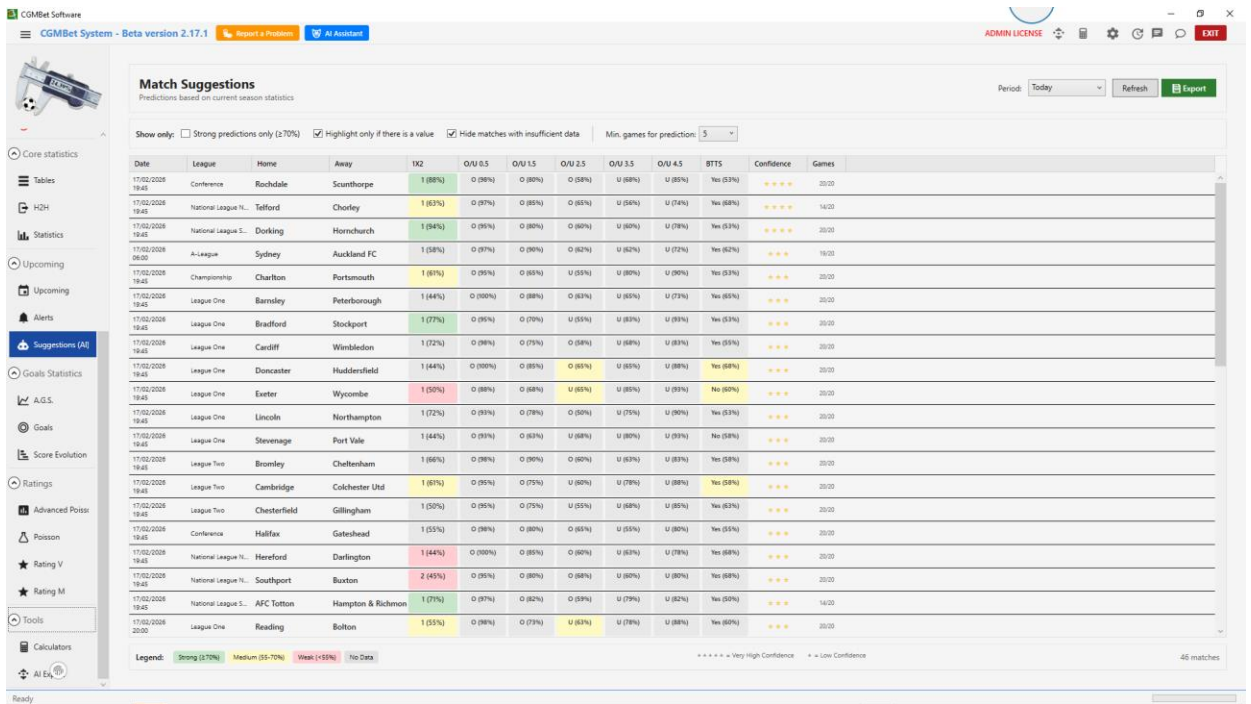
Nadchodzący widok: Siatka meczowa zawiera **Alerty** kolumna. Gdy dopasowanie spełnia wszystkie warunki jednego lub więcej slotów alertów, w tej kolumnie wyświetlane są odpowiednie wskaźniki alertów. Możesz również kliknąć **Sprawdź moje alerty** przycisk na dolnym pasku narzędzi Nadchodzące, aby ręcznie uruchomić sprawdzanie alertów obejmujących wszystkie widoczne dopasowania.

Codzienny briefing: Wyzwalane alerty są również prezentowane w **Codzienny przegląd!** Okno, które zapewnia szybkie podsumowanie dzisiejszych meczów spełniających kryteria alertu. Okno „Codzienny Podsumowanie” zostanie szczegółowo opisane w osobnym rozdziale.

 **Wskazówka:** Alerty to skuteczny sposób na automatyzację selekcji przedmeczowej. Zamiast ręcznie sprawdzać dziesiątki dopasowań każdego dnia, zdefiniuj kryteria raz w Menedżerze Alertów i pozwól systemowi oznaczać dopasowania, które zasługują na Twoją uwagę.

7. Sugestie (AI)

Widok Sugestie jest dostępny z**Nadchodzące → Sugestie (AI)**element na pasku bocznym. Zapewnia automatyczne prognozy meczów dla nadchodzących spotkań, generowane na podstawie analizy statystyk z bieżącego sezonu dla obu drużyn. System ocenia wiele rynków – wynik meczu, progi bramkowe i obie drużyny strzelą gola – i prezentuje każdą prognozę z poziomem pewności i kolorowym tłem, ułatwiając szybkie wyszukiwanie okazji.



Rysunek 7.1 — Widok sugestii (AI) — przewidywania meczów na dziś z poziomami pewności oznaczonymi kolorami

7.1 Nagłówkek i kontrolki

W górnej części widoku wyświetlany jest tytuł**Sugestie dopasowania**z podtytułem „Prognozy oparte na statystykach bieżącego sezonu”. Po prawej stronie dostępne są następujące elementy sterujące:

Kontrola	Opis
Okres	Lista rozwijana umożliwiająca wybór przedziału czasowego, dla którego wyświetlane będą wyniki: Dzisiaj (domyślnie), Jutro, Następne 3 dni lub Następne 7 dni.
Odświeżyć	Ponownie ładuje przewidywania z bieżącymi ustawieniami.
Eksport	Eksportuje aktualną tabelę sugestii do pliku. Obsługiwane formaty to Excel (.xlsx), CSV (.csv) i PDF (.pdf).

7.2 Pasek filtrów

Poniżej nagłówka znajduje się pasek filtrów umożliwiający zawężenie wyświetlanych przewidywań:

Filtr	Opis
Tylko silne prognozy ($\geq 70\%$)	Po zaznaczeniu tej opcji wyświetlane są tylko prognozy o wiarygodności 70% lub wyższej. Ukrywa to sygnały prognoz o średniej i niskiej trafności, pozostawiając jedynie najsilniejsze sygnały.
Podświetl tylko jeśli występuje wartość.	Po zaznaczeniu (domyślnie), komórki są oznaczane kolorem tylko wtedy, gdy prognoza reprezentuje również „zakład o wartości” – czyli gdy domniemane prawdopodobieństwo wynikające ze statystyk jest co najmniej o 10% wyższe niż prawdopodobieństwo sugerowane przez kursy bukmachera. Komórki bez wartości są wyświetlane w kolorze jasnoszarym, nawet jeśli wiarygodność prognozy jest wysoka.
Ukryj wyniki, dla których nie ma wystarczających danych.	Jeśli zaznaczono (domyślnie), mecze, w których jedna lub obie drużyny rozegrały mniej gier od wymaganej liczby, zostaną całkowicie ukryte.
Min. gry do przewidywania	Ustawia minimalną liczbę meczów, które drużyna musi rozegrać, aby wygenerowano prognozę — opcje: 3, 5 (domyślnie), 8 lub 10. W przypadku drużyn z mniejszą liczbą meczów zamiast prognozy wyświetlany jest myślnik („—”).

 **Wskazówka:** Filtr „Podświetlaj tylko wtedy, gdy istnieje wartość” to jedno z najważniejszych ustawień w tym widoku. Wysoka pewność statystyczna sama w sobie nie gwarantuje zyskowności zakładu — kursy również muszą oferować wartość. Gdy ten filtr jest aktywny, kolorowe tło otrzymują tylko typy, w których przewaga statystyczna przekracza kurs bukmachera o co najmniej 10%.

7.3 Siatka prognoz

Główna siatka wyświetla jeden wiersz na mecz, z następującymi kolumnami:

Kolumna	Oznaczający
Data	Data i godzina rozpoczęcia meczu.
Liga	Liga, do której należy mecz.
Dom	Nazwa drużyny gospodarzy.
Z dala	Nazwa drużyny przyjezdnej.
1X2	Prognoza wyniku meczu: „1” (zwycięstwo gospodarzy), „X” (remis) lub „2” (zwycięstwo gości), a następnie procent pewności w nawiasie. Na przykład „1 (88%)” oznacza, że system przewiduje zwycięstwo gospodarzy z 88% pewnością.

O/U 0,5	Prognoza powyżej/poniżej 0,5 gola: „O” (powyżej) lub „U” (poniżej), z procentem ufności. Na przykład „O (98%)”.
O/U 1,5	Prognoza powyżej/poniżej 1,5 gola.
O/U 2,5	Prognoza powyżej/poniżej 2,5 goli.
O/U 3,5	Prognoza powyżej/poniżej 3,5 goli.
O/U 4,5	Prognoza powyżej/poniżej 4,5 goli.
BTTS	Typowanie, że obie drużyny strzelą gola: „Tak” lub „Nie”, z procentem pewności. Na przykład „Tak (68%)”.
Zaufanie	Ogólna ocena pewności siebie wyświetlana jest w skali od 1 do 5 gwiazdek (☆). Więcej gwiazdek oznacza wyższą ogólną pewność, obliczaną jako średnia poziomów pewności 1X2, powyżej/poniżej 2,5 i BTTS, skorygowana o ilość dostępnych danych.
Zawody sportowe	Liczba rozegranych przez obie drużyny meczów, wyświetlana jako ułamek (np. „20/20” oznacza, że drużyna gospodarzy rozegrała 20 meczów, a drużyna gości 20, lub „14/20”, jeśli drużyna gospodarzy rozegrała tylko 14 meczów).

7.4 Ogólna pewność siebie (gwiazdki)

Całkowita pewność to średnia z trzech kluczowych typów: 1X2, powyżej/poniżej 2,5 i BTTS. Ta średnia jest następnie korygowana na podstawie liczby rozegranych meczów – drużyny z większą liczbą meczów otrzymują bonus, a drużyny z bardzo małą liczbą meczów są karane. Wynik końcowy jest przeliczany na ocenę od 1 do 5 gwiazdek:

Gwiazdy	Poziom pewności
☆☆☆☆☆ (5 gwiazdek)	Bardzo wysoki poziom pewności (skorygowany wynik $\geq 75\%$).
☆☆☆☆ (4 gwiazdki)	Wysoki poziom pewności (skorygowany wynik $\geq 65\%$).
☆☆☆ (3 gwiazdki)	Umiarkowane zaufanie (skorygowany wynik $\geq 55\%$).
☆☆ (2 gwiazdki)	Niski poziom pewności (skorygowany wynik $\geq 45\%$).
☆ (1 gwiazdka)	Bardzo niskie zaufanie (skorygowany wynik $< 45\%$).

7.5 Kodowanie kolorami

Każda komórka prognozy w siatce jest oznaczona kolorem, co pozwala na natychmiastową wizualną ocenę siły prognozy. Procent ufności określa kolor oraz, gdy filtr wartości jest aktywny, czy prognoza reprezentuje również zakład wartości.

Kolor	Oznaczający
-------	-------------

Zielony	Mocna prognoza — poziom pewności wynosi 70% lub więcej. Dane statystyczne zdecydowanie potwierdzają ten wynik.
Żółty	Średnia prognoza — poziom pewności waha się między 55% a 70%. Dane skłaniają się ku temu wynikowi, ale nie są rozstrzygające.
Czerwony/Różowy	Słaba prognoza — poziom pewności poniżej 55%. Dane dają jedynie marginalną przewagę lub wynik jest bliski rzutu monetą.
Szary	Brak dostępnych danych (zespół rozegrał mniej meczów niż minimalna liczba) lub — gdy aktywny jest filtr „Wyróżnij tylko, jeśli istnieje wartość” — prognoza nie stanowi zakładu o wartości, mimo że jest wystarczająco pewna.

Ten schemat kolorów jest również wyświetlany na pasku legendy u dołu widoku, umożliwiając szybki dostęp.

7.6 Wykrywanie zakładów o wartości

Podstawową koncepcją widoku Sugestie jest **wykrywanie zakładów o wartości**. Prognozę uznaje się za mającą „wartość”, gdy prawdopodobieństwo statystyczne wynikające z danych dotyczących sezonu drużyny jest co najmniej o 10% wyższe od prawdopodobieństwa wynikającego z kursów bukmachera.

Założmy na przykład, że system obliczy, że drużyna gospodarzy wygrywa 70% meczów (kurs domniemany 1,43). Jeśli bukmacher oferuje kurs 1,60 lub wyższy na zwycięstwo gospodarzy, system uznaje to za zakład o wartości, ponieważ domniemane prawdopodobieństwo bukmachera (~62,5%) jest znacznie niższe niż prawdopodobieństwo statystyczne (70%). Komórka zostanie oznaczona na zielono.

Z drugiej strony, jeśli kursy bukmachera są zbyt niskie (np. 1,30), przewaga statystyczna nie jest wystarczająca w stosunku do kursów i komórka wyświetla się w jasnoszarym kolorze, gdy filtr wartości jest aktywny — nawet jeśli sama prognoza może być pewna.

 **Wskazówka:** Prognozy bez wartości nadal mogą być trafne, ale mają mniejsze szanse na zysk w dłuższej perspektywie, ponieważ kursy bukmachera nie oferują wystarczającego zwrotu w stosunku do rzeczywistego prawdopodobieństwa. Szukając zakładów z dodatnią wartością oczekiwaną, należy skupić się na zielonych polach.

7.7 Podpowiedzi

Najechnie kursorem na dowolną komórkę prognozy w siatce wyświetla szczegółową podpowiedź z podstawowymi kursami i stawkami użytymi do wygenerowania prognozy. Na przykład, najechnie kursorem na komórkę 1X2 wyświetla wskaźnik wygranych gospodarzy, wskaźnik wygranych gości, wskaźnik remisów oraz kursy bukmachera dla wszystkich trzech wyników. Najechnie kursorem na komórkę Over/Under wyświetla wskaźnik Over i kursy Over/Under. Te podpowiedzi są nieocenione dla zrozumienia, dlaczego system dokonał danej prognozy, oraz dla porównania z własną analizą.

 **Wskazówka:** Użyj widoku „Sugestie” jako punktu wyjścia do swoich badań, a nie jako samodzielnej strategii obstawiania. Prognozy oparte są na statystykach całego sezonu i nie uwzględniają czynników takich jak kontuzje, zawieszenia, ostatnie zmiany formy czy korekty taktyczne. Zawsze sprawdzaj widoki „Porównaj z innymi”, „Statystyki” i „Nadchodzące” przed podjęciem ostatecznej decyzji.

8. A.G.S. (Zaawansowane statystyki celów)

Widok A.G.S. jest dostępny z **A.G.S.** element na pasku bocznym. Jest to jedno z najpotężniejszych narzędzi analitycznych w CGMBet, zaprojektowane do dogłębnej analizy historycznych meczów. A.G.S. pozwala na przeszukiwanie całej bazy danych meczów za pomocą elastycznej kombinacji filtrów ligi, drużyny, zakresu dat, rankingu, ELO i warunku wyniku, a następnie natychmiast oblicza wskaźniki wygranych, kursy, rentowność i istotność statystyczną dla dziesiątek rynków zakładów w całym przefiltrowanym zestawie wyników.

Widok podzielony jest na trzy główne obszary: **panel konfiguracyjny** po lewej stronie, **siatka gier** z **paskiem narzędzi filtrów** w centrum i **panel statystyk rynkowych** po prawej stronie. Dolny pasek narzędzi zawiera opcje Odśwież, Resetuj, Zapisz/Wczytaj i Gra na żywo.

The screenshot displays the CGMBet System A.G.S. interface. On the left is a sidebar with navigation options like Home, Favourites, Upcoming, Calculators, Tables, Suggestions (All), HDH, My Leagues, Reset favourites, Core statistics, Upcoming, A.G.S. (highlighted), Goals, Score Evolution, Ratings, and Tools. The main area is divided into three sections: a top filter bar, a central 'Games' table, and a right-hand 'Markets' panel. The 'Games' table lists matches with columns for League, Date/ID, Home Team, Away Team, T/O, Result, Home goals, Away goals, and Home+Away goals. The 'Markets' panel on the right shows various betting markets like Home win, Draw, Away win, Double Chance, etc., with their respective odds and percentages. At the bottom, there's a control bar with buttons for Refresh, Reset, Save/Load, Live game, and a timer set to 15 seconds.

Rysunek 8.1 — Widok A.G.S. — ogólny przegląd pokazujący lewy panel konfiguracji, środkową siatkę gier i prawy panel statystyk rynkowych

8.1 Panel lewy — konfiguracja

Lewy panel zawiera wszystkie elementy sterujące do definiowania, które dopasowania mają zostać pobrane i jak je filtrować. Każda zmiana w tym panelu zostanie wprowadzona po kliknięciu **Odświeżyć**.

The screenshot shows the left configuration panel with the following sections:

- League/Team:** A dropdown menu showing "England - Premier League".
- Range:** A dropdown menu showing "Seasons" and two date pickers showing "2020" and "2026".
- Teams & ELO:** A dropdown menu showing "Home and away team". Below it, there are two rows for "Home" and "Away". Each row has a dropdown menu showing "Any team", a dropdown menu showing "All games", and a checkbox for "ELO".
- Filters:** Two checkboxes: "Rank total" and "Rank H/A".
- Condition Logic:** Four radio buttons: "AND" (selected), "OR", "Custom", and "Manual". Below them is a text input field showing "1 AND 2 AND 3 AND 4 AND 5".
- Conditions:** A list of conditions:
 - c1: ☒ Home leads, Between minutes: 1 - 90
 - c2: ☒ 2-0, Anytime between: 1 - 90
 - c3: ☒ Away leads, Between minutes: 19 - 65
 - c4: ☐
 - c5: ☐
 - c6: ☐

Rysunek 8.2 — Panel lewy — sekcje Liga/zespół, Zakres, Zespoły i ELO, Filtry i Logika warunków

8.1.1 Liga / Drużyna

TenLiga/Drużyna Z listy rozwijanej można wybrać ligę, której historyczne mecze zostaną przeanalizowane. Ligi są pogrupowane według kraju (z nagłówkami i separatorami). Jeśli skonfigurowano **Moje ligi** Grupy są również dostępne dla szybkiego dostępu. Wybór ligi automatycznie wypełnia rozwijane listy drużyn gospodarzy i gości drużynami, które grały w tej lidze w wybranym okresie sezonu.

8.1.2 Zasięg

TenZakresKontrolka określa, które pory roku lub okresy dat mają zostać uwzględnione. Ma dwa tryby:

Tryb	Opis
Pory roku	Wybierz sezon początkowy i końcowy za pomocą pokręteł góra/dół. Na przykład: 2020 – 2026 pobiera wszystkie mecze od sezonu 2019/20 do bieżącego sezonu 2025/26.
Daty	Wybierz konkretny zakres dat za pomocą dwóch selektorów dat (Od – Do). Uwzględnione zostaną tylko mecze rozegrane w tym oknie.

8.1.3 Zespoły i ELO

Ta sekcja kontroluje, które zespoły zostaną uwzględnione w zapytaniu i oferuje dwa tryby, które można wybrać z listy rozwijanej obok tytułu sekcji:

Tryb	Opis
Drużyna gospodarzy i gości	Tryb domyślny. Możesz samodzielnie wybrać konkretny zespół (lub jakikolwiek zespół) zarówno dla pozycji gospodarzy, jak i gości. Każda drużyna ma również filtr miejsca (Wszystkie gry, (dom lub wyjazd), aby jeszcze bardziej zawęzić wyniki).
Jeden zespół	Skupia całą analizę na jednym zespole, niezależnie od tego, czy grał on u siebie, czy na wyjeździe. Wiersz „Zespół gości” jest ukryty, a etykieta zmienia się na „zespół”. W tym trybie panel statystyk rynkowych automatycznie dostosowuje się, aby zawsze prezentować wyniki z perspektywy wybranego zespołu (np. „Zwycięstwo gospodarzy” zmienia się na „Zwycięstwo drużyny”).

Poniżej każdego menu rozwijanego zespołu znajduje się **ILE** Pole wyboru jest dostępne. Po zaznaczeniu pojawiają się dwa symbole, które umożliwiają ustawienie minimalnego i maksymalnego wskaźnika ELO dla danej drużyny. Uwzględniane są tylko mecze, w których wskaźnik ELO drużyny w momencie meczu mieści się w określonym zakresie.

 **Wskazówka:** Użyj filtra ELO, aby porównać wyniki drużyny z przeciwnikami o określonej klasie siły. Na przykład, filtrowanie ELO drużyny gości do przedziału 2000–3000 pokazuje tylko mecze z bardzo silnymi przeciwnikami.

8.1.4 Filtry

Ten**Filtry** Sekcja ta udostępnia dwa opcjonalne filtry rankingowe, każdy z niezależnymi zakresami Dom i Wyjazd, kontrolowanymi przez pokrętła w górę/w dół:

Filtr	Opis
Całkowita ranga	Filtry dopasowują się według ogólnej pozycji każdej drużyny w lidze (ta sama pozycja w rankingu wyświetlana w widoku Tabele). Ustaw zakres „U siebie” i „Na wyjeździe”; na przykład „U siebie 1–6 / „Na wyjeździe 1–6” zwraca tylko mecze pomiędzy sześcioma najlepszymi drużynami.
Ranga H/A	Filtry według rankingu każdej drużyny (tylko u siebie lub tylko na wyjeździe). Jest to przydatne, ponieważ niektóre drużyny są znacznie silniejsze u siebie niż na wyjeździe i odwrotnie.

Każdy filtr jest domyślnie wyłączony. Zaznacz pole wyboru, aby go włączyć i wyświetlić kontrolki. Format to **Dom min.–Dom maks. / Wyjazd min.–Wyjazd maks..**

8.1.5 Logika warunkowa

Ten **Logika warunkowa** Sekcja ta jest jedną z najbardziej charakterystycznych cech A.G.S. Pozwala ona zdefiniować do sześciu warunków opartych na punktacji (**c1** Poprzez **c6**) i połączyć je za pomocą logiki Boole'a, aby filtrować mecze na podstawie tego, co wydarzyło się w trakcie gry w określonych minutach.

Tryb logiczny— Cztery przyciski radiowe kontrolują sposób łączenia włączonych warunków:

Tryb	Opis
I	Wszystkie włączone warunki muszą być spełnione jednocześnie. Wyrażenie brzmi „1 I 2 I 3 I 4 I 5”.
LUB	Przynajmniej jeden włączony warunek musi być spełniony. Wyrażenie brzmi „1 LUB 2 LUB 3 LUB 4 LUB 5”.
Zwyczaj	Możesz napisać niestandardowe wyrażenie boolowskie, używając numerów warunków i operatorów I , LUB , NIE i nawiasów. Na przykład: (1 I 2) LUB 3 .
Podręcznik	Pole tekstowe wyrażenia staje się w pełni edytowalne, a Ty ręcznie wpisujesz minutę i ewolucję wyniku: „30112” = do 30. minuty; ewolucja wyniku to Gospodarze/Goście/Wyjazd, więc wynik w 30. minucie wynosi 2-1 ^{ten} minuta, z podaną ewolucją wyniku.

Warunki (c1–c6)— Każdy wiersz warunku ma następujące elementy sterujące:

Kontrola	Opis
Pole wyboru	Włącza lub wyłącza warunek. Po zaznaczeniu widoczne stają się rozwijane menu wyników i kontrolki czasu.
Lista rozwijana wyników	Wybiera, co sprawdza warunek. Opcje są pogrupowane w: dokładne wyniki (1-0, 2-1 itd.), wyniki ogólne (gospodarze prowadzą, goście prowadzą, remis), różnice w prowadzeniu (H prowadzi 1, H prowadzi 2 itd.), kontrole negatywne (H nie prowadzi, A nie prowadzi, brak remisu), sumy (powyżej/poniżej 0,5–4,5), gole bramkowe/bramkowe, pierwszy gol

	(H strzelił pierwszego gola, A strzelił pierwszego gola, brak gola) i dokładne gole drużynowe (H strzelił 1 gola, A strzelił >2 gole itd.).
Tryb czasu	Dwie opcje: Pomiędzy minutami sprawdza wynik w określonym przedziale minutowym (np. między 1. a 90. minutą w przypadku pełnego czasu gry), podczas gdy W dowolnym momencie pomiędzy sprawdza, czy warunek był prawdziwy w dowolnym punkcie zakresu.
Minutowe spinery	Ustaw minuty od i do dla warunku. Domyślnie jest to 1–90 (pełny etat).

 **Wskazówka:** Warunki są niezwykle przydatne w badaniach w trakcie gry. Na przykład, możesz ustawić c1 na „Goście prowadzą” w minutach 1–45, a c2 na „Remis” w minutach 1–90, aby znaleźć wszystkie mecze, w których gospodarze prowadzili do przerwy, ale mecz zakończył się remisem. Połącz to z filtrami ELO i rankingowymi, aby zawęzić wyniki do konkretnych profili drużyn.

8.1.6 Odśwież i zresetuj

Na dole lewego panelu znajdują się dwa małe przyciski:

Przycisk	Opis
Odświeżyć	Zastosuj bieżącą konfigurację i wczytaj pasujące gry do środkowej siatki. Przelicz również statystyki rynku w prawym panelu.
Nastawić	Resetuje wszystkie elementy sterujące na lewym panelu do wartości domyślnych (dowolny zespół, wszystkie sezony, brak filtrów rang/ELO, brak włączonych warunków).

8.2 Panel centralny — Siatka filtrów i gier

8.2.1 Pasek narzędzi filtrów

Na górze środkowego panelu znajduje się **Filtr** pasek narzędzi zawiera przyciski podręczne, które kontrolują widoczność kolumn i dodatkowe filtrowanie w siatce gier:

Przycisk	Opis
ILE	Otwiera okno dialogowe umożliwiające filtrowanie meczów według zakresów ELO dla gospodarzy i gości (minimalna/maksymalna liczba spinów dla każdej drużyny). Pokaż kolumny ELO Pole wyboru przełącza kolumny ELO w siatce. Kliknij Stosować Aby aktywować.
Formularz	Otwiera okno dialogowe umożliwiające filtrowanie według oceny formy zespołu (liczbowej od -50 do +50). Pokaż kolumny formularza Pole wyboru przełącza kolumny formularza. Kliknij Stosować Aby aktywować.
Szanse	Otwiera wyskakujące okienko z listą wszystkich obsługiwanych rynków kursów: Gospodarze (1), Remis (X), Goście (2) oraz kursy powyżej/poniżej od 0,5 do 4,5, plus GG/NG. Każdy rynek ma pole wyboru oraz zakresy min. i maks. Włącz wyświetlanie kolumny kursów na siatce dla danego rynku i

	filtrowanie meczów poza tym zakresem. Pokaż wszystko/Ukryj wszystko Przyciski przełączają wszystkie rynki jednocześnie.
Statystyki	Otwiera okno podręczne, w którym można przełączać kolumny statystyk meczu: Strzały (gospodarze/wyjazd), Strzały celne (gospodarze/wyjazd), Rzuty różne (gospodarze/wyjazd) i Posiadanie piłki (gospodarze/wyjazd). Pokaż wszystko/Ukryj wszystko Przyciski przełączają wszystkie statystyki na raz.
Cele: Włączone / Wyłączone	Lista rozwijana umożliwiająca przełączanie trzech kolumn z celami dotyczącymi minut: Bramki domowe, Bramki na wyjeździe, I Wszystkie cele . Gdy ustawione na NA , w każdej kolumnie podano minuty, w których padły gole (np. „7, 19, 28”).

Mały**Odświeżyć** i **Nastawić**Para przycisków po prawej stronie paska narzędzi filtrów umożliwia ponowne zastosowanie lub wyczyszczenie ustawień paska narzędzi filtrów.

8.2.2 Pasek kart

Poniżej paska narzędzi filtrów znajduje się pasek kart z ośmioma kartami:**Zawody sportowe, Pory roku, Ligi, Zespoły, Rynki, Protokół, Cele, i Rundy**. Obecnie**Zawody sportowe**Karta to aktywna karta zawierająca główną siatkę danych. Pozostałe siedem kart jest zarezerwowanych do przyszłych analiz i wyświetla symbol zastępczy „Wkrótce”.

8.2.3 Siatka gier

Ten**Zawody sportowe**Karta wyświetla sortowalną, przewijalną siatkę danych z jednym wierszem na dopasowanie. Zawsze widoczne kolumny to:

Kolumna	Opis
Flaga	Flaga kraju ligi.
Liga	Nazwa ligi.
Data/LUB	Data meczu i godzina rozpoczęcia.
Droga	Numer rundy (dnia meczowego).
Drużyna gospodarzy	Nazwa drużyny gospodarzy (wyświetlana pogrubioną czcionką).
T(h)	Pozycja drużyny gospodarzy w lidze, pokazana jako Razem (Strona główna) — np. „3(1)” oznacza 3. miejsce w klasyfikacji generalnej, 1. w tabeli domowej.
Zespół wyjazdowy	Nazwa drużyny przyjezdnej.
T(a)	Pozycja drużyny gości w lidze, pokazana jako Razem (wyjazd) .
Wynik	Wynik w pełnym wymiarze godzin w formacie H–A (HT H–HT A) — np. „3-1 (0-1)” oznacza 3–1 w całym meczu, 0–1 w przerwie.
Bramki domowe	Minuty, w których drużyna gospodarzy zdobyła bramkę (widoczne, gdy opcja Bramki jest włączona).

Bramki na wyjeździe	Minuty, w których drużyna przyjezdna zdobyła bramkę (widoczne, gdy opcja Bramki jest włączona).
Bramki u siebie i na wyjeździe	Połączona chronologiczna lista wszystkich celów ze wskaźnikami drużynowymi (widoczna, gdy opcja Cele jest włączona).

Dodatkowe kolumny dla **LE**(W domu/poza domem) **Formularz**(W domu/poza domem) **Szanse**(1, X, 2, O/U 0,5–4,5, GG, NG) i **Statystyki**(Strzały, Strzały celne, Rzuty różne, Posiadanie piłki dla każdej drużyny) można przełączać za pomocą wyskakujących okienek filtra na pasku narzędzi, opisanych powyżej.

8.2.4 Stopka statystyk

Poniżej siatki gier wyświetlane są dwa liczniki:

Mecze w wybranej lidze i okresie— całkowita liczba meczów w bazie danych dla wybranej ligi i zakresu, przed zastosowaniem jakichkolwiek warunków lub filtrów.

Gry wyświetlane w tabeli— liczba dopasowań aktualnie wyświetlanych w siatce po zastosowaniu wszystkich warunków, filtrów rang, filtrów ELO i filtrów paska narzędzi. Procent w stosunku do całości podany jest w nawiasach.

Jakiś **Eksport** Przycisk w prawym dolnym rogu umożliwia eksport aktualnie wyświetlanych gier do pliku w celu przeprowadzenia zewnętrznej analizy.

8.3 Panel prawy — Statystyki rynku

Prawy panel automatycznie oblicza i wyświetla statystyki dla szerokiej gamy rynków zakładów na podstawie meczów aktualnie wyświetlanych w siatce. Za każdym razem, gdy odświeżysz dane lub klikniesz wiersz rynku, statystyki są odpowiednio aktualizowane.

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					

Rysunek 8.3 — Prawy panel — statystyki rynku pokazujące współczynnik wygranych, szanse, rentowność i wartość p dla każdego rynku

8.3.1 Tryb obliczeń

Na górze prawego panelu znajduje się rozwijana lista, która umożliwia wybór trybu obliczeń:

Tryb	Opis
Pomiędzy min:	Oblicza wyniki rynkowe między dwiema konkretnymi minutami (ustawionymi za pomocą pokręteł). Domyślny zakres to 1–90 (pełne dopasowanie). Można zawęzić to do dowolnego podzakresu, np. 46–90 w przypadku analizy drugiej połowy.

Następna minuta:	Oblicza, co się wydarzy dalej N minut od minuty najwyższego stanu. Ten tryb został zaprojektowany do analizy w trakcie gry: ustaw warunek dla bieżącego stanu gry, a następnie sprawdź prawdopodobieństwo tego, co się wydarzy.
-------------------------	--

8.3.2 Okres

Poniżej trybu obliczeniowego znajduje się **Okres** rozwijana lista pozwala wybrać część dopasowania, która zostanie przeanalizowana:

Okres	Opis
Wyniki w pełnym wymiarze godzin	Statystyki rynkowe są obliczane na podstawie pełnego wyniku 90-minutowego. Jest to ustawienie domyślne.
Wyniki pierwszej połowy	Statystyki rynkowe opierają się jedynie na wynikach z pierwszej połowy (minuty 1–45).
Wyniki drugiej połowy	Statystyki rynkowe opierają się jedynie na wynikach z drugiej połowy (minuty 46–90).

A **Nastawić** Przycisk znajdujący się obok listy rozwijanej okresu powoduje wyczyszczenie wyboru rynku i powrót do pełnego, niefiltrowanego widoku statystyk.

8.3.3 Siatka wyników

Główna siatka wyników wyświetla statystyki rynkowe w zwijanych grupach. Kliknij nagłówek grupy (▼ / ►), aby ją rozwinąć lub zwinąć. Dostępne grupy rynkowe to:

Grupa Rynkowa	Włączone rynki
1X2	Zwycięstwo gospodarzy, remis, zwycięstwo gości.
Podwójna szansa	Podwójne 1X, Podwójne 12, Podwójne X2.
Remis bez zakładu	DNB w domu, DNB na wyjeździe.
Suma	Powyżej i poniżej dla linii 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5, 5,5 i 6,5.
GG/NG	Obie drużyny zdobyły punkty (GG), a co najmniej jedna drużyna nie zdobyła punktów (NG).
Nieparzyste/Parzyste	Łączna liczba goli może być parzysta lub nieparzysta.
HT/FT	Wszystkie dziewięć kombinacji połowa/koniec meczu (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2).
Zdobyl pierwszy punkt	Gospodarze strzelili pierwszego gola, goście pierwszego, brak gola.
Dokładny wynik	Wszystkie popularne dokładne wyniki (od 0-0 do 4-4, pogrupowane według zwycięstwa gospodarzy, remisu i zwycięstwa gości).
Sekwencja celów	Sekwencje celów oparte na wzorcach, wykorzystujące notację: 1= bramka gospodarzy, 2= gol na wyjeździe, X= dowolny cel, -= brak gola. Przykład: „1XX” = gospodarze strzelili pierwszego gola, potem dwa dowolne gole.

8.3.4 Definicje kolumn

Każdy wiersz w siatce wyników zawiera następujące kolumny:

Kolumna	Oznaczający
Rynek	Nazwa rynku lub podrynu (np. „Zwycięstwo gospodarzy”, „Powyżej 2,5”).
Wygrał	Liczba meczów (spośród wyświetlonego zestawu), w których ten rynek by wygrał.
Wygrał%	Współczynnik wygranych wyrażony jest w procentach: $\text{Wygrane} \div \text{Łączna liczba gier} \times 100$.
Szanse	Średnie kursy bukmacherskie dla tego rynku dla wyświetlanych meczów. Obliczane tylko na podstawie meczów z aktualnymi danymi dotyczącymi kursów. Pokazane jako „–” gdy dane dotyczące kursów są niedostępne lub okres nie jest pełnym meczem (kursy bukmacherskie dotyczą tylko całego meczu).
Dawać	Teoretyczny zwrot z inwestycji, gdybyś postawił zakład o stałej stawce 1 jednostki na ten rynek dla każdego meczu. Obliczany jako: $(\text{całkowite zwroty} - \text{łączna liczba stawek}) \div \text{łączna liczba stawek} \times 100$. Dodatnia stopa zwrotu oznacza, że rynek był dochodowy; ujemna stopa zwrotu oznacza stratę. Obliczany tylko dla wyników meczów w pełnym wymiarze czasu z prawidłowymi kursami, pokazanymi jako „–” W przeciwnym razie.
Wartość p	Wskaźnik istotności statystycznej. Reprezentuje prawdopodobieństwo, że obserwowany wskaźnik wygranych mógł wystąpić wyłącznie przypadkowo, biorąc pod uwagę średnie szanse. Niska wartość p (np. poniżej 5%) sugeruje, że wynik jest istotny statystycznie, a nie jest przypadkową fluktuacją. Przedstawiony jako „–” gdy dane dotyczące kursów są niedostępne.

 **Wskazówka:** Kliknij dowolny wiersz rynku w siatce wyników, aby przefiltrować siatkę gier, tak aby wyświetlane były tylko mecze, w których dany rynek wygrał. To szybki sposób na sprawdzenie faktycznych gier, na które dana statystyka została udzielona. Kliknij przycisk „Resetuj” obok listy rozwijanej okresu, aby usunąć filtr i ponownie wyświetlić wszystkie gry.

Ważny: Stopa zwrotu i wartość p są obliczane tylko dla wyników końcowych, ponieważ kursy bukmacherskie są dostępne tylko dla całego 90-minutowego meczu. W przypadku korzystania z okresów pierwszej lub drugiej połowy albo niestandardowego zakresu minut, kolumny te będą zawierały znak „–”.

8.4 Dolny pasek narzędzi

Dolny pasek narzędzi rozciąga się na całą szerokość okna i udostępnia następujące elementy sterujące:

Kontrola	Opis
Odświeżyć	Główny przycisk Odśwież (zielony). Zastosowuje wszystkie ustawienia konfiguracji i odświeża siatkę gier oraz statystyki rynku.
Nastawić	Przywraca cały widok A.G.S. do stanu domyślnego, czyszcząc wszystkie filtry, warunki i wyniki.
Zapisz/Załaduj	Otwiera okno Zapisz/Wczytaj, w którym można zapisać bieżącą konfigurację A.G.S. do jednego z następujących: 99 slotów lub wczytać wcześniej zapisaną konfigurację. Każdy slot przechowuje wszystkie ustawienia: ligę, zakres, tryb drużyny, ELO, filtry rankingowe, warunki, wyrażenie logiczne, ustawienia filtrów paska narzędzi oraz tryb/okres obliczeń. Jest to przydatne do przechowywania biblioteki zapytań badawczych.
Gra na żywo	Lista rozwijana z dzisiejszymi meczami na żywo. Wybór meczu na żywo automatycznie konfiguruje A.G.S. do dopasowania ligi, drużyn i aktualnego wyniku tego meczu, dzięki czemu możesz natychmiast sprawdzić historyczne wyniki podobnych sytuacji na żywo. Przycisk odświeżania (↺) odświeża listę meczów na żywo.
Co (interwał)	Ustawia interwał automatycznego odświeżania dla wybranej gry na żywo: 15 sekund, 30 sekund, 60 sekund , lub Zatrzymaj odświeżanie . Po wybraniu gry na żywo i aktywowaniu interwału A.G.S. okresowo wysyła zapytanie o wynik na żywo i automatycznie aktualizuje warunki i statystyki.

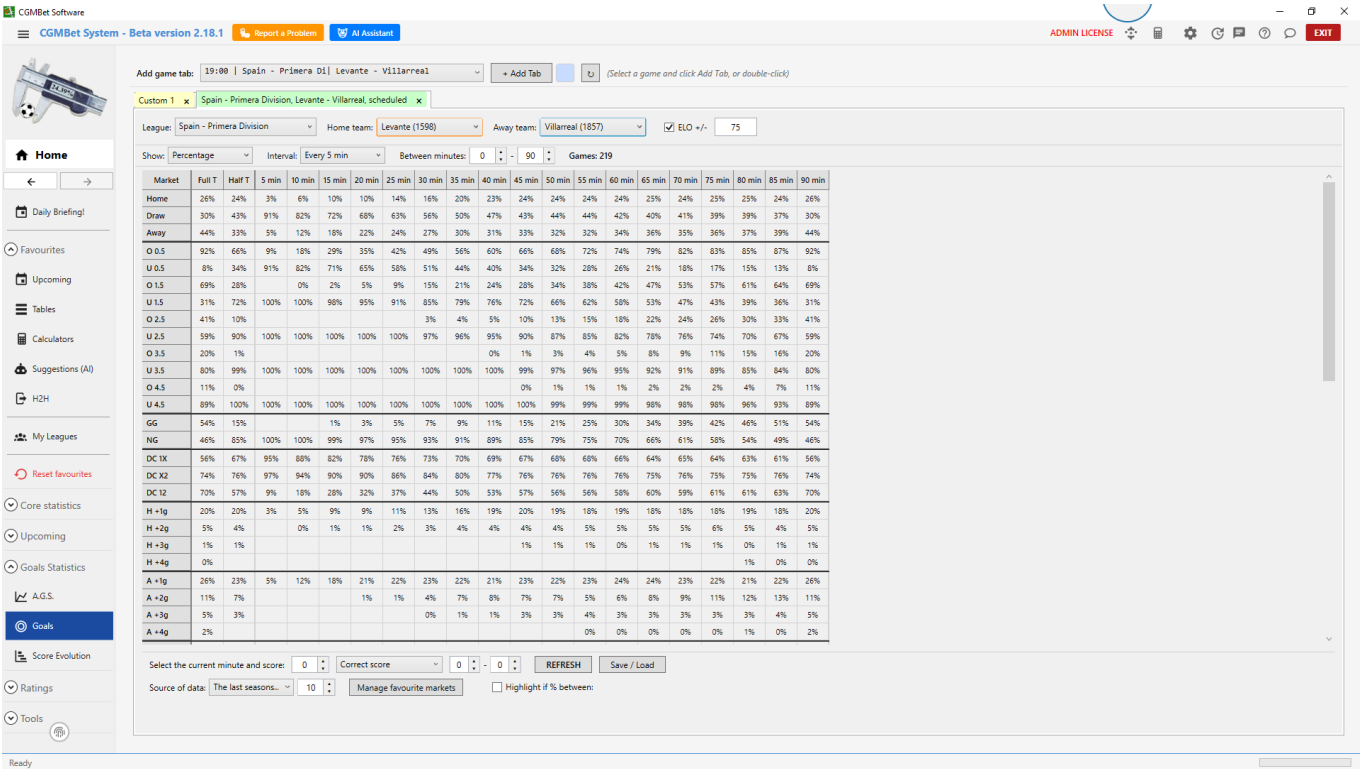
 **Wskazówka:** System Save/Load to jedna z najcenniejszych funkcji A.G.S. Zbuduj bibliotekę zapytań badawczych dla różnych strategii — na przykład jedno miejsce dla „sześciu najlepszych drużyn gospodarzy prowadzących w przerwie”, inne dla „słabszych drużyn remisujących po 60 minutach” — i wczytaj je natychmiast przed każdym dniem meczowym.

 **Wskazówka:** Funkcja gry na żywo zamienia A.G.S. w asystenta badawczego w czasie rzeczywistym. Po wybraniu meczu na żywo, system automatycznie ustawia ligę, drużyny i aktualny wynik jako warunki, a następnie oblicza prawdopodobieństwo każdego rynku dla pozostałej części meczu. Dzięki włączonemu automatycznemu odświeżaniu statystyki aktualizują się w miarę postępu meczu, dając Ci stale ewoluujący obraz najbardziej prawdopodobnych wyników.

9. Statystyki bramek

Widok Statystyki celów jest dostępny w**Statystyki bramek** → **Bramkina** pasku bocznym. Zawiera kompleksowy, minutowy rozkład prawdopodobieństwa dla szerokiego zakresu rynków zakładów, oparty na danych historycznych z meczów drużyn o podobnej sile (mierzonej rankingiem ELO).

Dane prezentowane są w formie siatki, gdzie każdy wiersz reprezentuje rynek (zwycięstwo gospodarzy, powyżej 2,5 gola, dokładny wynik 1–0 itd.), a każda kolumna reprezentuje punkt w meczu (od 5 do 90 minut, plus sumy punktów w całym meczu i w połowie). Możesz otworzyć wiele kart analizy jednocześnie, śledząc każdą z nich dla innego meczu.



Rysunek 9.1 — Widok statystyk celów z dwiema otwartymi kartami

9.1 Selektor gier (pasek górny)

Pasek górny umożliwia tworzenie nowych kart analizy z gier na żywo, zaplanowanych lub zakończonych. Zawiera on następujące elementy sterujące:

Kontrola	Opis
Dodaj zakładkę do gry	Lista rozwijana zawierająca wszystkie aktualnie dostępne mecze, pobrane z serwera na żywo CGMBet. Mecze są pogrupowane w trzy kategorie: Na żywo (aktualnie rozgrywane, pokazujące minutę i wynik), Zaplanowane

	(jeszcze się nie rozpoczęły, pokazujące godzinę rozpoczęcia) i Zakończone (pokazywany wynik końcowy).
+ Dodaj kartę	Tworzy nową kartę dla wybranej gry. Możesz też kliknąć dwukrotnie grę na liście rozwijanej, aby ją natychmiast dodać.
Próbnik kolorów	Mały kolorowy kwadrat obok przycisku Dodaj zakładkę. Kliknij go, aby przejrzeć 10 pastelowych kolorów; następna utworzona zakładka użyje wybranego koloru jako tła nagłówka.
↺ Odśwież	Ponownie pobiera listę gier na żywo z serwera.
Zwyczaj	Pierwsza pozycja na liście rozwijanej. Po wybraniu tej pozycji i kliknięciu „Dodaj kartę” pojawi się pusta karta, na której ręcznie wybierzesz ligę i drużyny.
💡 Wskazówka: Możesz mieć jednocześnie otwartych do 10 kart. Każda karta działa niezależnie, z własną ligą, drużynami, filtrami i licznikiem czasu na żywo.	

9.2 Zarządzanie kartami

Każda zakładka wyświetla kolorowy nagłówek z informacjami o meczu (liga, drużyny i wynik na żywo, jeśli dotyczy). Kluczowe zachowania:

Zamykanie karty:Kliknij przycisk × w nagłówku karty. Jeśli zamkniesz ostatnią kartę, automatycznie zostanie utworzona nowa, pusta karta „Niestandardowa”.

Aktualizacje na żywo:Po utworzeniu zakładki z gry na żywo, co 15 sekund automatycznie odpytuje serwer w celu aktualizacji minuty i wyniku meczu. Siatka danych przelicza się za każdym razem, gdy zmienia się wynik lub minuta – po zakończeniu gry (koniec meczu) automatyczne odświeżanie zostaje przerwane.

Nagłówek zakładki:W przypadku meczów na żywo nagłówek zawiera nazwę ligi, nazwy drużyn, aktualny wynik i minutę (np. „Hiszpania – Primera Division, Levante – Villarreal 0-0 32'”). W przypadku zakładki niestandardowych wyświetlają się „Niestandardowa 1”, „Niestandardowa 2” itd.

Nawigacja z Nadchodzącymi:Możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy mecz w widoku Nadchodzące i wybrać opcję „Otwórz w bramkach”, aby automatycznie utworzyć wstępnie skonfigurowaną kartę z odpowiednią ligą, drużynami i wynikiem na żywo.

9.3 Sterowanie filtrem (wiersz 1)

Poniżej paska kart każda karta ma swój własny, niezależny zestaw elementów sterujących filtrami:

Filtr	Opis
Liga	Wybierz ligę. To określi, które drużyny pojawią się na rozwijanych listach „Goście” i „Wyjazd”.
Drużyna gospodarzy	Wybierz drużynę gospodarzy (wyświetlaną z pomarańczową ramką). Ranking ELO jest wyświetlany w nawiasach obok nazwy drużyny, np. „Levante (1598)”.
Zespół wyjazdowy	Wybierz drużynę gości (wyświetlaną z niebieską ramką). Obowiązuje ten sam wskaźnik ELO.
ELO +/-	Po zaznaczeniu tej opcji system bierze pod uwagę tylko historyczne mecze, w których obie drużyny miały rankingi ELO mieszczące się w określonym przedziale (domyślnie ± 75) dla aktualnie wybranych drużyn. Odznacz, aby uwzględnić wszystkie mecze, niezależnie od siły.

⚠ Ważne:Filtr ELO to jedna z najpotężniejszych funkcji widoku „Cele”. Dzięki zawężeniu danych do meczów pomiędzy drużynami o podobnej ocenie, prawdopodobieństwa stają się znacznie bardziej trafne w odniesieniu do konkretnego meczu, który analizujesz.

9.4 Opcje wyświetlania (wiersz 2)

Opcja	Opis
Pokazywać	Przełączaj się między wartościami procentowymi (np. 82%) a domniemanymi kursami (np. 1,22). Domniemane kursy oblicza się jako 100 podzielone przez wartość procentową.
Interwał	Kontroluje, które kolumny minutowe są widoczne: Co 5 min (wszystkie kolumny), Co 10 min, Co 15 min, Co 30 min lub Co 45 min. Przydatne, aby zmniejszyć bałagan na mniejszych ekranach.
Pomiędzy minutami	Filtr zakresu od/do. Wyświetlane są tylko kolumny minutowe w tym zakresie. Na przykład, ustawienie 45–90 wyświetla tylko kolumny drugiej połowy.
Liczba gier	Wyświetla liczbę historycznych dopasowań pasujących do bieżących filtrów (np. „Mecze: 219”). Wyższa liczba oznacza bardziej wiarygodne statystyki.

9.5 Siatka danych

Główny obszar każdej zakładki to przewijana siatka, pokazująca prawdopodobieństwa dla każdego rynku w każdym przedziale czasowym. Siatka składa się z 21 kolumn:

Kolumna	Opis
Rynek	Nazwa rynku (kolumna po lewej). Rynki są pogrupowane według kategorii, a grupy są rozdzielone cienkimi, ciemnymi liniami.
Pełny T	Prawdopodobieństwo całego meczu (0–90 minut).
Połowa T	Prawdopodobieństwo dotyczy tylko pierwszej połowy (0–45 minut).
5 minut ... 90 minut	Prawdopodobieństwo w każdym 5-minutowym interwale. Te kolumny odpowiadają na pytanie: „Biorąc pod uwagę aktualny wynik w minucie X, jakie jest prawdopodobieństwo, że ten rynek okaże się prawdziwy?”

9.5.1 Kategorie rynku

Siatka zawiera następujące grupy rynków, oddzielone ciemnymi poziomymi liniami:

Grupa	Rynki
1X2	Gospodarze, remis, goście — prawdopodobieństwo wyników końcowych.
Powyżej/poniżej	O 0,5 / U 0,5 do O 4,5 / U 4,5 — całkowita liczba goli powyżej lub poniżej określonego progu.
Obie drużyny strzelą gola	GG (obie drużyny zdobywają punkty) i NG (przynajmniej jedna drużyna zdobywa zero punktów).
Podwójna szansa	DC 1X, DC X2, DC 12 — kombinacje dwóch wyników.
Prowadzenie w domu/na wyjeździe	H +1g do H +4g, A +1g do A +4g — prawdopodobieństwo, że drużyna będzie prowadziła różnicą dokładnie N goli.
Dokładny wynik (zwycięstwo gospodarzy)	CS 1–0, CS 2–0, CS 2–1, CS 3–0, ... CS 4–3 — wszystkie wygrane gospodarzy z dokładnym wynikiem do 4 bramek.
Dokładny wynik (zwycięstwa gości)	CS 0–1, CS 0–2, CS 1–2, ... CS 3–4 — wszystkie dokładne wyniki na wyjeździe.
Dokładny wynik (remisy)	CS 0–0, CS 1–1, CS 2–2, CS 3–3, CS 4–4.
Dokładne bramki w domu/na wyjeździe	H SCO 0 do H SCO 4, A SCO 0 do A SCO 4 — prawdopodobieństwo, że drużyna strzeli dokładnie N goli.

9.6 Sterowanie dolne

Dolna część każdej zakładki zawiera dwa rzędy elementów sterujących służących do analizy meczu na żywo i zarządzania danymi.

9.6.1 Sterowanie meczem na żywo (pierwszy rząd)

Kontrola	Opis
Aktualna minuta	Wskaźnik (0–90) reprezentujący aktualną minutę meczu. W przypadku meczów na żywo wskaźnik aktualizuje się automatycznie; w przypadku analizy ręcznej ustawiasz go samodzielnie.
Typ rynku	Lista rozwijana umożliwiająca filtrowanie obliczeń dolnego rzędu: dokładny wynik, prowadzenie gospodarzy, remis, prowadzenie gości, określone handicapy (gospodarze 1–4 gole przewagi, goście 1–4 gole przewagi), powyżej/poniżej 0,5–4,5, GG, NG.
Spinnery punktowe	Dwa spinnery (domyślnie 0–0) dla bieżącego wyniku. Widoczne tylko wtedy, gdy jako typ rynku wybrano „Dokładny wynik”. Ustaw je na wynik na żywo, aby zobaczyć, jak zmieniają się prawdopodobieństwa.
ODŚWIEŻAĆ	Ręcznie przelicza całą siatkę przy użyciu bieżących filtrów i ustawień.
Zapisz / Załaduj	Otwiera okno z 99 slotami zapisu. Możesz zapisać całą konfigurację zakładki (ligę, drużyny, minuty, wynik, filtry, opcje wyświetlania) w wybranym słocie i wczytać ją później.

9.6.2 Źródło danych i podświetlanie (drugi wiersz)

Kontrola	Opis
Źródło danych	Wybierz pomiędzy „Wszystkie sezony” (cała baza danych) lub „Ostatnie N sezonów” (limit do N ostatnich sezonów, domyślnie 10). Ograniczenie do ostatnich sezonów może dać bardziej trafne wyniki, jeśli zmienił się styl gry lub mocne strony drużyny.
Zarządzaj ulubionymi rynkami	Otwiera okno dialogowe, w którym możesz ukryć lub wyświetlić poszczególne wiersze rynków. Przydatne do uporządkowania siatki, jeśli interesują Cię tylko wybrane rynki.
Podświetl, jeśli % pomiędzy	Po zaznaczeniu pojawiają się dwa spinnery (domyślnie 70–100). Wszystkie komórki z wartością procentową w tym zakresie są podświetlone na zielono, co ułatwia szybkie zauważenie wyników o wysokim prawdopodobieństwie.

9.7 Jak czytać siatkę

Siatka odpowiada na pytanie: jaki procent podobnych historycznych meczów zakończył się określonym rezultatem, biorąc pod uwagę aktualny wynik w danej minucie?

Przykład: Na zrzucie ekranu widać mecz Levante kontra Villarreal z wynikiem 0:0 w 0. minucie (przed meczem). Wiersz „O 2,5” w kolumnie „Pełne T” pokazuje 41%. Oznacza to, że w 41% historycznych meczów pomiędzy drużynami o podobnej ocenie w tej lidze, wynik końcowy wynosił powyżej 2,5 gola.

W miarę postępu meczu, Aktualizujesz minuty i wynik. Jeśli w 30. minucie wynik nadal wynosi 0–0, prawdopodobieństwo „O 2,5” w kolumnie 30 minut może wskazywać niższy procent, co oznacza, że im mniej czasu pozostało i nie padł żaden gol, tym mniej prawdopodobne staje się przekroczenie limitu 2,5.

 **Wskazówka:** Ustaw bieżącą minutę i wynik tak, aby odpowiadały stanowi gry na żywo. Kolumny minut po LEWEJ stronie bieżącej minuty stają się nieistotne (reprezentują wcześniejsze stany). Skup się na kolumnach od bieżącej minuty aż do kolumny 90 minut.

9.8 Zapisz/Załaduj system

Okno Zapisz/Wczytaj oferuje 99 ponumerowanych slotów do przechowywania i pobierania kompletnych konfiguracji kart. Każdy slot przechowuje:

Liga, drużyna gospodarzy, drużyna gości, ustawienia ELO, tryb wyświetlania (procenty/kursy), interwał, zakres minut, źródło danych (wszystkie/ostatnie N sezonów), bieżąca minuta, typ rynku, bieżący wynik i ustawienia najważniejszych wydarzeń.

Aby zapisać: wybierz slot, wprowadź nazwę i opcjonalne komentarze, a następnie kliknij Zapisz. Aby załadować: wybierz zapisany slot i kliknij Wczytaj — karta zostanie ponownie skonfigurowana ze wszystkimi zapisanymi ustawieniami, a siatka zostanie natychmiast przeliczona.

 **Wskazówka:** Użyj opcji Zapisz/Wczytaj, aby utworzyć wstępnie skonfigurowane szablony. Na przykład, zapisz pole o nazwie „Szablon Premier League” z preferowanym zakresem ELO, interwałem i ustawieniami najważniejszych wydarzeń. Analizując nowy mecz Premier League, wczytaj szablon i po prostu zmień drużyny.

9.9 Praktyczne wskazówki

Monitoruj liczbę gier: Jeśli liczba jest bardzo niska (poniżej 30), filtr ELO może być zbyt restrykcyjny. Spróbuj zwiększyć zakres ELO z 75 do 100 lub 150 albo całkowicie odznaczyć filtr ELO.

Użyj funkcji podświetlania:Włącz opcję „Podświetl, jeżeli % pomiędzy” i ustaw wartość 75–100, aby natychmiast wykrywać rynki z wynikami o wysokim prawdopodobieństwie.

Porównaj transmisje na żywo i przedmeczowe:Otwórz dwie zakładki dla tego samego meczu – jedną z minutą 0 i wynikiem 0–0 (przed meczem), a drugą z aktualnym stanem na żywo. Dzięki temu zobaczysz, jak zmieniały się prawdopodobieństwa w trakcie meczu.

Ograniczenie do ostatnich sezonów:Jeśli w drużynie nastąpiły znaczące zmiany w składzie lub kadrze trenerskiej, ograniczenie się do ostatnich 3–5 sezonów może dać dokładniejsze prognozy niż wykorzystanie całej historycznej bazy danych.

Ulubione rynki:Użyj opcji „Zarządzaj ulubionymi rynkami”, aby ukryć rynki, z których nigdy nie korzystasz. Dzięki temu siatka będzie bardziej zwarta i łatwiejsza do odczytania podczas meczów na żywo, gdy liczy się szybkość.

10. Ewolucja wyników

Widok Ewolucja wyników jest dostępny w **Statystyki bramek** → **Ewolucja wyników** na pasku bocznym. Analizuje prawdopodobieństwo zmiany wyniku w trakcie meczu, analizując każdą możliwą progresję wyników na podstawie danych historycznych z podobnych meczów. W przeciwieństwie do statystyk bramek, która pokazuje płaskie prawdopodobieństwo w każdej minucie, Ewolucja Wyniku koncentruje się na *ścieżki* Wynik może się różnić — od bieżącego wyniku, poprzez każdą możliwą bramkę, aż po rezultat końcowy.

Widok prezentuje dane w czterech różnych formatach wizualnych (zakładkach), zawiera panel z wynikami statystycznymi po prawej stronie i korzysta z takiego samego selektora gier oraz architektury wielozakładkowej, jak widok Statystyki bramek.

10.1 Selektor gier i zarządzanie kartami

Górny pasek jest identyczny z widokiem Statystyki bramek: rozwijana lista gier na żywo, zaplanowanych i zakończonych pobranych z serwera, z przyciskiem + Dodaj kartę, selektorem kolorów i przyciskiem odświeżania. Można mieć jednocześnie otwartych do 10 niezależnych kart. Każda karta ma kolorowy nagłówek z nazwami drużyn oraz przycisk × Zamknij.

Nawigacja z Nadchodzących: Kliknięcie prawym przyciskiem myszy meczu w widoku Nadchodzące i wybranie opcji „Otwórz w Ewolucji wyników” spowoduje wyświetlenie wstępnie skonfigurowanej karty z odpowiednią ligą, drużynami i wynikiem na żywo.

10.2 Sterowanie filtrem

Poniżej paska kart znajdują się dwa rzędy kontrolerek filtrów, które określają, które historyczne dopasowania zostaną uwzględnione w analizie.

10.2.1 Wiersz 1 — Liga, drużyny i filtry zaawansowane

Kontrola	Opis
Liga	Wybierz ligę. Określa, które drużyny pojawią się w rozwijanych menu „Goście” i „Wjazd”.
Drużyna gospodarzy	Wyświetlane z pomarańczową ramką. Ocena ELO podana w nawiasach, np. „Levante (1598)”.
Zespół wyjazdowy	Wyświetlane z niebieską ramką. Ten sam wyświetlacz ELO.
▼	Otwiera okno z filtrami zakresu ELO dla drużyn gospodarzy i gości (min./maks.). Uwzględniane są tylko mecze, w których wartości ELO drużyn mieszczą się w określonych zakresach. Kliknij „Zastosuj”, aby aktywować, lub „Resetuj”, aby wyczyścić.
Formularz ▼	Otwiera okno z filtrami zakresu formy drużyny gospodarzy i gości (min./maks., zazwyczaj od -50 do +50). Forma mierzy ostatni trend wyników. Kliknij Zastosuj, aby aktywować, lub Resetuj, aby wyczyścić.
Kursy ▼	Otwiera okno, w którym można filtrować kursy bukmacherskie przed meczem. Pola wyboru dla Gospodarzy, Remisu, Gości, 0,5-0,5, U 0,5-U 2,5,

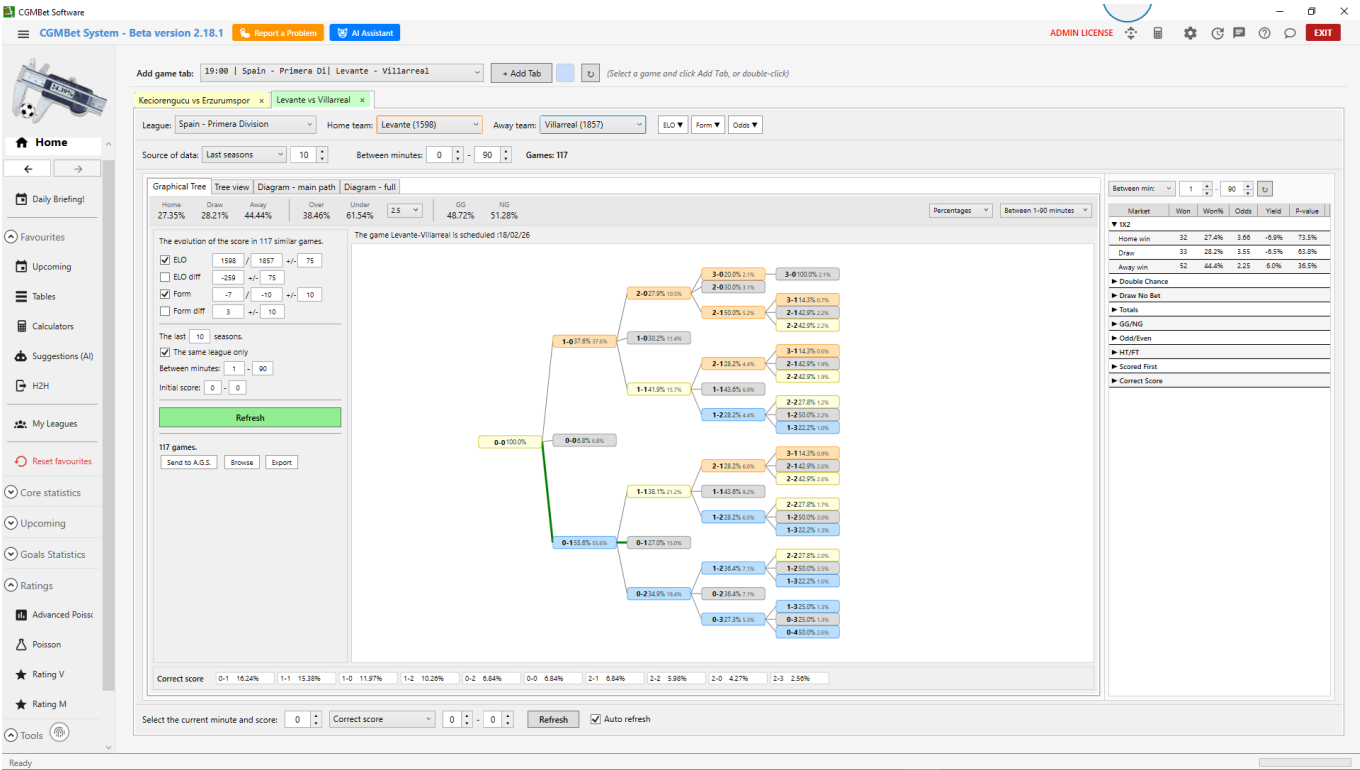
	każde z zakresem min.-maks. Uwzględniane są tylko mecze, których kursy mieszczą się w wybranym zakresie.
--	--

10.2.2 Wiersz 2 — Źródło danych i zakres minut

Kontrola	Opis
Źródło danych	Wybierz pomiędzy „Wszystkie sezony” (cała historyczna baza danych) lub „Ostatnie N sezonów” (domyślnie 10).
Pomiędzy minutami	Zakres od/do definiujący okres dopasowania do analizy (domyślnie 0–90).
Liczba gier	Pokazuje, ile historycznych dopasowań znaleziono dla bieżących filtrów (np. „Gry: 117”).

10.3 Drzewo graficzne (zakładka 1)

To podstawowa i najbardziej szczegółowa wizualizacja. Przedstawia ona diagram drzewa rozgałęzionego, gdzie każdy węzeł reprezentuje możliwy wynik, a każda gałąź reprezentuje gola zdobytego przez jedną z drużyn.



Rysunek 10.1 — Widok drzewa graficznego pokazujący ewolucję wyniku meczu Levante kontra Villarreal

10.3.1 Górny pasek podsumowania

Na górze tej zakładki znajduje się pasek podsumowujący, który w skrócie przedstawia najważniejsze prawdopodobieństwa rynkowe:

Element	Opis
Strona główna / Remis / Wyjazd	Procenty pełnego etatu 1X2 oparte na filtrowanych historycznych dopasowaniach.
Powyżej/poniżej	Prawdopodobieństwo, że łączna liczba goli będzie wyższa lub niższa od wybranego progu (0,5, 1,5, 2,5, 3,5 lub 4,5).
GG / NG	Prawdopodobieństwo, że obie drużyny zdobędą punkty (GG) lub że przynajmniej jedna z nich zdobędzie zero punktów (NG).
Tryb wyświetlania	Przełączaj między wyświetlaniem procentów i szans.
Zakres minut	Szybki wybór: 1–90 (cały mecz), 1–45 (pierwsza połowa) lub 46–90 (druga połowa).

10.3.2 Lewy panel filtrów

Karta Drzewo graficzne ma własny, niezależny panel filtrów po lewej stronie. Pozwala to na doprecyzowanie analizy drzewa niezależnie od filtrów na karcie głównej:

Filtr	Opis
ILE	Po zaznaczeniu tej opcji filtruje ona wyniki ELO wybranych drużyn z tolerancją (domyślnie ± 75). Wyświetlane są wartości obu drużyn (np. 1598/1857).
Różnica ELO	Filtruje według różnicy ELO między dwoma drużynami, z wartością tolerancji.
Formularz	Po zaznaczeniu tej opcji filtruje ona dane według ostatniej formy każdego zespołu z tolerancją (domyślnie ± 10).
Różnica form	Filtry uwzględniają różnice w formie między zespołami.
Ostatnie N sezonów	Ogranicz analizę do ostatnich N sezonów (domyślnie 10).
Tylko ta sama liga	Po zaznaczeniu tej opcji zostaną uwzględnione tylko mecze z wybranej ligi.
Pomiędzy minutami	Zakres minut w meczu, który ma zostać przeanalizowany (domyślnie 1–90).
Wynik początkowy	Wynik początkowy dla drzewa (domyślnie 0–0). W przypadku gier na żywo jest on automatycznie ustawiany na aktualny wynik.

Odśwież: Kliknij zielony przycisk „Odśwież”, aby przeliczyć drzewo z aktualnymi ustawieniami filtra. Poniżej wyświetlana jest liczba gier.

Przyciski akcji: „Wyślij do A.G.S.” wysła bieżącą konfigurację filtra do widoku zaawansowanych statystyk celów. „Przeglądaj” otwiera pasujące mecze na liście. „Eksportuj” zapisuje dane.

10.3.3 Diagram drzewa

Drzewo zaczyna się od aktualnego wyniku (np. 0–0) po lewej stronie i rozgałęzia się w prawo dla każdego możliwego kolejnego celu. Każdy węzeł pokazuje:

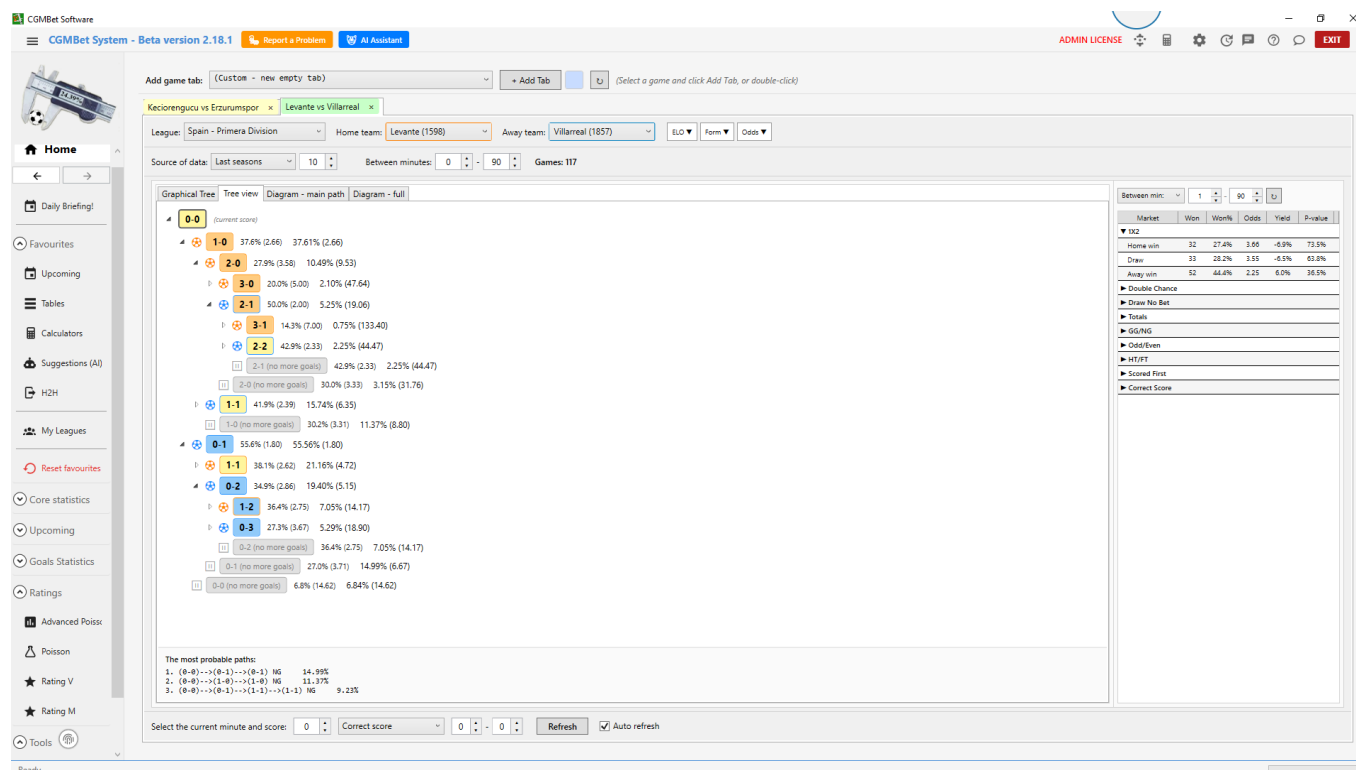
Wynik(np. „1–0”, „0–1”), **prawdopodobieństwo**osiągnięcia tego wyniku (w procentach)
i**prawdopodobieństwo kumulatywne** początkowego wyniku. Węzły są oznaczone kolorami:**zielony**na gole domowe,**niebieski/turkusowy**dla bramek wyjazdowych i**pomarańczowy/żółty**dla wyników remisowych.

10.3.4 Pasek poprawnego wyniku

Na samym dole zakładki Drzewo Graficzne, poziomy pasek pokazuje prawdopodobieństwo poprawnego wyniku w kolejności malejącej (np. „0–1 16,24%”, „1–1 15,38%”, „1–0 11,97%” itd.). Daje to natychmiastowy podgląd najbardziej prawdopodobnych wyników końcowych.

10.4 Widok drzewa (zakładka 2)

Widok drzewa prezentuje te same dane co drzewo graficzne, ale w formacie tekstowym, z możliwością rozwijania i zwijania. Każdy węzeł można rozwinąć lub zwinąć, klikając ikonę trójkąta.



Rysunek 10.2 — Widok drzewa przedstawiający rozwijalną progresję wyników z prawdopodobieństwami i szansami

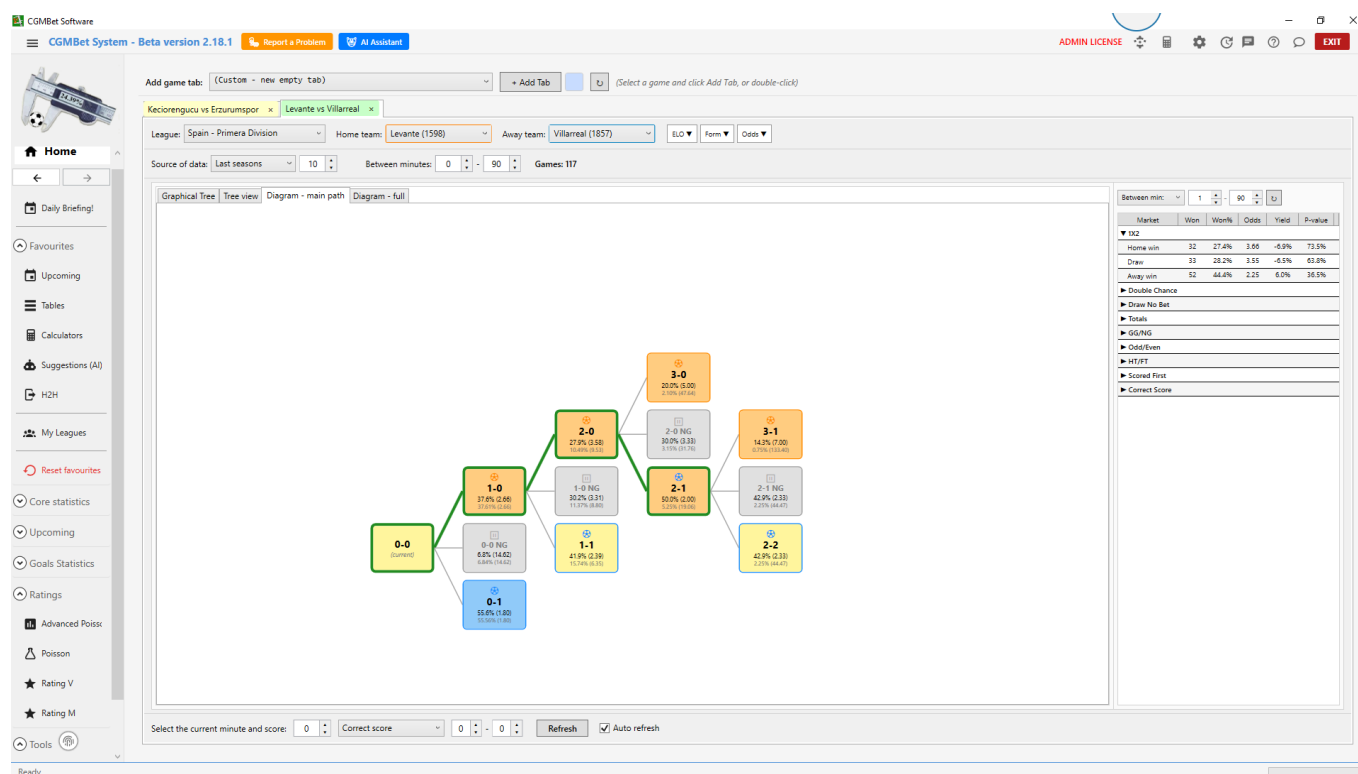
Każdy wiersz w drzewie pokazuje:

Element	Opis
Odnazka za wynik	Kolorowa odznaka z wynikiem (np. „1-0”, „0-1”). Kolor wskazuje, kto prowadzi.
Prawdopodobieństwo przejścia	Prawdopodobieństwo osiągnięcia tego konkretnego celu na podstawie wyniku nadrzędnego (np. „37,6% (2,66)”). Wartość w nawiasach to prawdopodobieństwo domniemane.
Prawdopodobieństwo skumulowane	Łączne prawdopodobieństwo od wyniku początkowego przez całą ścieżkę dotarcia do tego węzła (np. „37,61% (2,66)”).
(nie ma więcej celów)	Węzły końcowe oznaczone jako „brak bramek” wskazują na prawdopodobieństwo, że wynik pozostanie niezmieniony od tego momentu do końca gry.

Najbardziej prawdopodobne ścieżki: Na dole tej zakładki system oblicza i wyświetla 3 najbardziej prawdopodobne ścieżki ewolucji wyniku. Na przykład: „(0-0)→(0-1)→(0-1) NG 14,99%” oznacza, że najbardziej prawdopodobna ścieżka to: drużyna gości strzeli pierwszą bramkę i nie padnie więcej bramek, z prawdopodobieństwem ~15%.

10.5 Diagram — Ścieżka główna (zakładka 3)

Ta zakładka przedstawia interaktywny diagram wizualny skoncentrowany na najbardziej prawdopodobnej ścieżce punktacji. Każda możliwa linia punktacji jest przedstawiona jako kolorowe pole połączone liniami, ułożone w układzie rombowym/kratowym.



Rysunek 10.3 — Diagram ścieżki głównej przedstawiający najbardziej prawdopodobne progresje wyników

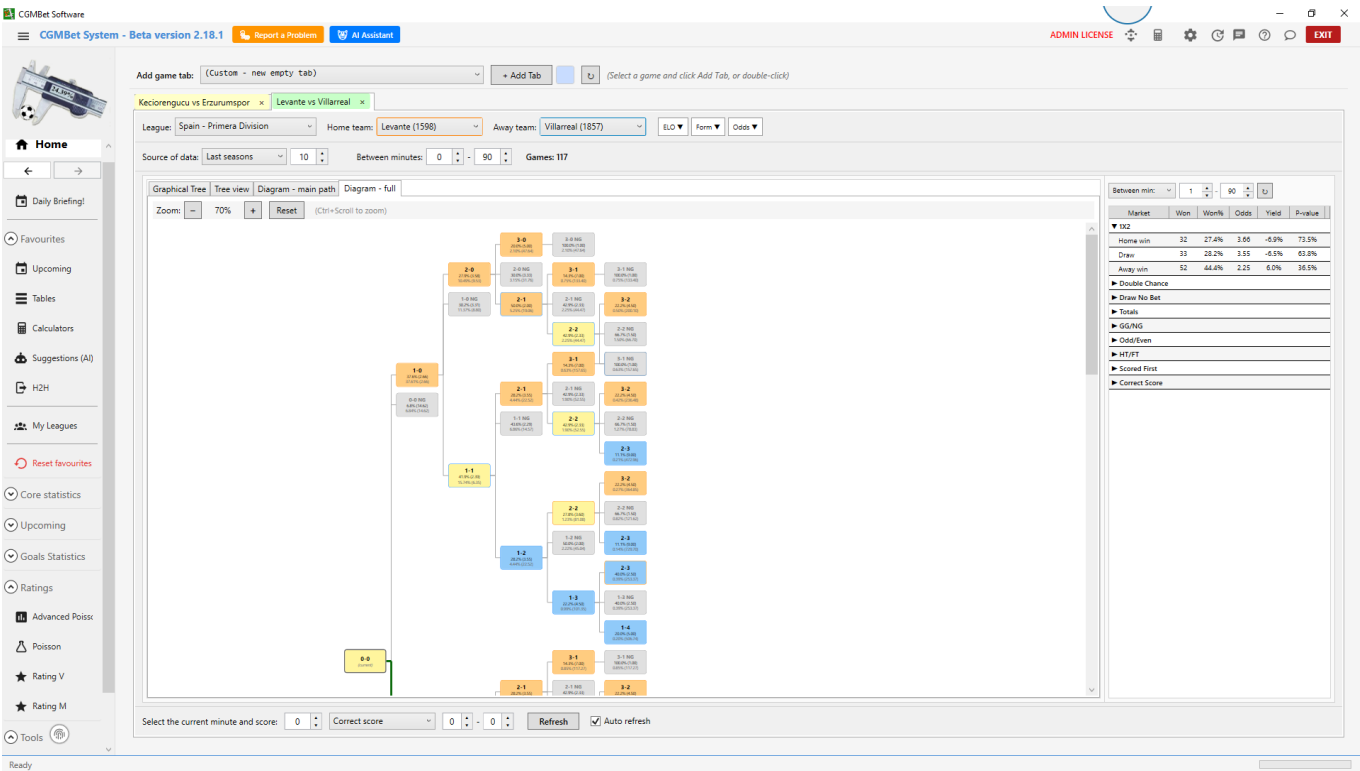
Każdy węzeł zawiera:

Element	Opis
Wynik	Duży tekst pokazujący wynik (np. „2–0”).
Prawdopodobieństwo (szanse)	Prawdopodobieństwo osiągnięcia tego wyniku przy założeniu domniemanego prawdopodobieństwa, np. „27,9% (3,58)”.
Łączny	Poniżej: skumulowane prawdopodobieństwo na podstawie wyniku początkowego, np. „10,49% (9,53)”.
Ikona celu	Mała ikona wskazuje, czy gol strzelony u siebie, na wyjeździe, czy też „brak więcej goli” prowadzi do następnej gałęzi.

Główna ścieżka(najbardziej prawdopodobna trasa) jest podświetlona**grubsze zielone linie**łączenie węzłów. Pola oznaczone „NG” (brak kolejnych celów) reprezentują stany końcowe, w których wynik nie ulega już zmianie.

10.6 Diagram — Pełny (zakładka 4)

Pełny diagram przedstawia kompletne drzewo rozgałęzień wszystkich możliwych ewolucji wyników, w tym każdą możliwą bramkę na każdym etapie. To najbardziej kompleksowy widok, ale może być bardzo obszerny w przypadku meczów z wieloma możliwymi wynikami.



Rysunek 10.4 — Pełny diagram pokazujący wszystkie możliwe gałęzie wyników (powiększone do 70%)

Karta zawiera elementy sterujące powiększeniem u góry:

Kontrola	Opis
----------	------

Przyciski – / +	Stopniowo zmniejszaj lub zwiększaj poziom powiększenia.
Nastawić	Powrót do powiększenia 100%.
Ctrl+Przewijanie	Możesz również powiększać obraz za pomocą kombinacji klawiszy Ctrl + kółko przewijania myszy.
Wyświetlacz powiększenia	Pokazuje aktualny procent powiększenia (np. „70%”).

Pełny diagram wykorzystuje ten sam styl węzłów, co diagram Ścieżki Głównej: kolorowe pola z wynikami, prawdopodobieństwami, szansami i wartościami skumulowanymi. Węzły końcowe „NG” wskazują, gdzie kończy się ścieżka wyników bez kolejnych bramek.



Wskazówka: Pełny diagram może być bardzo duży. Użyj przycisków powiększenia, aby uzyskać podgląd (oddal do 50–70%), a następnie powiększ wybrane gałęzie.

10.7 Tabela wyników (prawy panel)

Po prawej stronie każdej zakładki znajduje się panel z wynikami statystycznymi, który przedstawia szczegółowe zestawienie poszczególnych rynków w oparciu o dane dotyczące ewolucji wyników.

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					

Rysunek 10.5 — Tabela wyników z grupami rynkowymi, które można zwinąć

10.7.1 Tryb obliczeniowy

Na górze panelu znajduje się selektor trybu obliczeń, który kontroluje sposób obliczania wyników:

Tryb	Opis
Pomiędzy min	Oblicz prawdopodobieństwo bramek strzelonych w określonym przedziale minut (np. od 1 do 90 minuty). To domyślny i najpopularniejszy tryb.

Następna minuta	Oblicz prawdopodobieństwo, że kolejna bramka zostanie strzelona w określonym przedziale minut.
-----------------	--

Oba tryby obejmują pokrętła minutowe i przycisk Zastosuj (↵) umożliwiające ponowne obliczenie.

10.7.2 Grupy rynkowe

Wyniki są podzielone na zwijane grupy. Kliknij nagłówek grupy, aby ją rozwinąć lub zwinąć:

Grupa	Włączone rynki
1X2	Zwycięstwo gospodarzy, remis, zwycięstwo gości.
Podwójna szansa	Podwójne 1X, Podwójne 12, Podwójne X2.
Remis bez zakładu	DNB w domu, DNB na wyjeździe.
Suma	Powyżej/poniżej 0,5 do 6,5 (łącznie 14 rynków).
GG/NG	Obie drużyny strzelają gola (GG), jedna drużyna nie strzela gola (NG).
Nieparzyste/Parzyste	Czy łączna liczba goli jest liczbą parzystą czy nieparzystą.
HT/FT	Wszystkie 9 kombinacji połowa/koniec meczu (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2).
Zdobyl pierwszy punkt	Gospodarze zdobyli pierwszy punkt (H Sc 1st), goście zdobyli pierwszy punkt (A Sc 1st).
Dokładny wynik	Wszystkie poprawne wyniki od 0–0 do 4–4 oraz „CS Inne”.

10.7.3 Definicje kolumn

Kolumna	Opis
Rynek	Nazwa rynku. Nagłówki grup są pogrubione i klikalne; wiersze podrzędne są wcięte.
Wygrał	Liczba historycznych dopasowań (z przefiltrowanego zestawu), w których dany wynik rynkowy okazał się prawdziwy.
Wygrał%	Procent meczów, w których ten rynek wygrał (Wygrane / łączna liczba gier).
Szanse	Domniemane szanse (100 / Wygrane%).
Dawać	Teoretyczna stopa zwrotu, gdybyś postawił na ten rynek po rzeczywistych kursach, które są zapisane w bazie danych. Wartości ujemne oznaczają, że rynek jest przewartościowany.
Wartość p	Istotność statystyczna wyniku. Niższe wartości (poniżej 5%) wskazują, że wynik prawdopodobnie nie jest wyłącznie dziełem przypadku.

10.8 Sterowanie dolne

Dolny pasek każdej zakładki zawiera elementy sterujące meczem na żywo, wspólne dla wszystkich czterech zakładek wizualizacji:

Kontrola	Opis
Aktualna minuta	Wskaźnik obrotu (0–90) dla bieżącej minuty meczu. W przypadku meczów na żywo wskaźnik aktualizuje się automatycznie po włączeniu automatycznego odświeżania.
Typ rynku	Lista rozwijana umożliwiająca wybór kontekstu rynku: Dokładny wynik, Prowadzenie gospodarzy/gości, określone handicap (gospodarze/goście 1–4 gole przewagi), Powyżej/poniżej 0,5–4,5, GG, NG.
Spinnery punktowe	Dwa symbole pokazujące aktualny wynik (widoczne tylko po wybraniu opcji „Poprawny wynik”).
Odświeżać	Ręcznie przelicza wszystkie dane przy użyciu bieżących ustawień.
Automatyczne odświeżanie	Pole wyboru (domyślnie: zaznaczone). Gdy opcja jest włączona, a karta śledzi grę na żywo, wyniki i aktualizacje minut są automatycznie odświeżane co 15 sekund z serwera na żywo.

⚠ Ważne: Odznaczenie opcji „Automatyczne odświeżanie” jest przydatne, jeśli chcesz zamrozić bieżący stan i przeglądać dane bez ryzyka ich nadpisania przez aktualizacje na żywo.

10.9 Praktyczne wskazówki

Zacznij od drzewa graficznego: Daje najlepszy przegląd tego, jak prawdopodobnie będzie ewoluować wynik. Górny pasek podsumowujący pokazuje kluczowe prawdopodobieństwa rynkowe, a drzewo wizualnie przedstawia rozgałęzione ścieżki.

Aby uzyskać szczegółowe informacje, użyj widoku drzewa: Gdy potrzebujesz dokładnych liczb lub chcesz dogłębnie przeanalizować konkretną gałąź, przełącz się na widok drzewa. Rozwiń tylko interesujące Cię gałęzie i sprawdź skumulowane prawdopodobieństwa.

Sprawdź najbardziej prawdopodobne ścieżki: Na dole zakładki „Widok drzewa” system pokazuje 3 najbardziej prawdopodobne ścieżki, którymi podąży wynik. To szybki sposób na identyfikację dominujących scenariuszy.

Aby uzyskać kompletność, użyj pełnego diagramu: Jeśli chcesz zobaczyć wszystkie możliwe gałęzie, skorzystaj z zakładki „Diagram – Pełny”. Oddal widok, aby zobaczyć całość, a następnie powiększ, aby zobaczyć konkretne obszary zainteresowania.

Połącz filtry: Użyj filtrów ELO, Form i Kursów jednocześnie, aby zawęzić dane do meczów, które najbardziej przypominają aktualną sytuację. Dzięki temu prognozy dotyczące ewolucji wyników będą bardziej trafne.

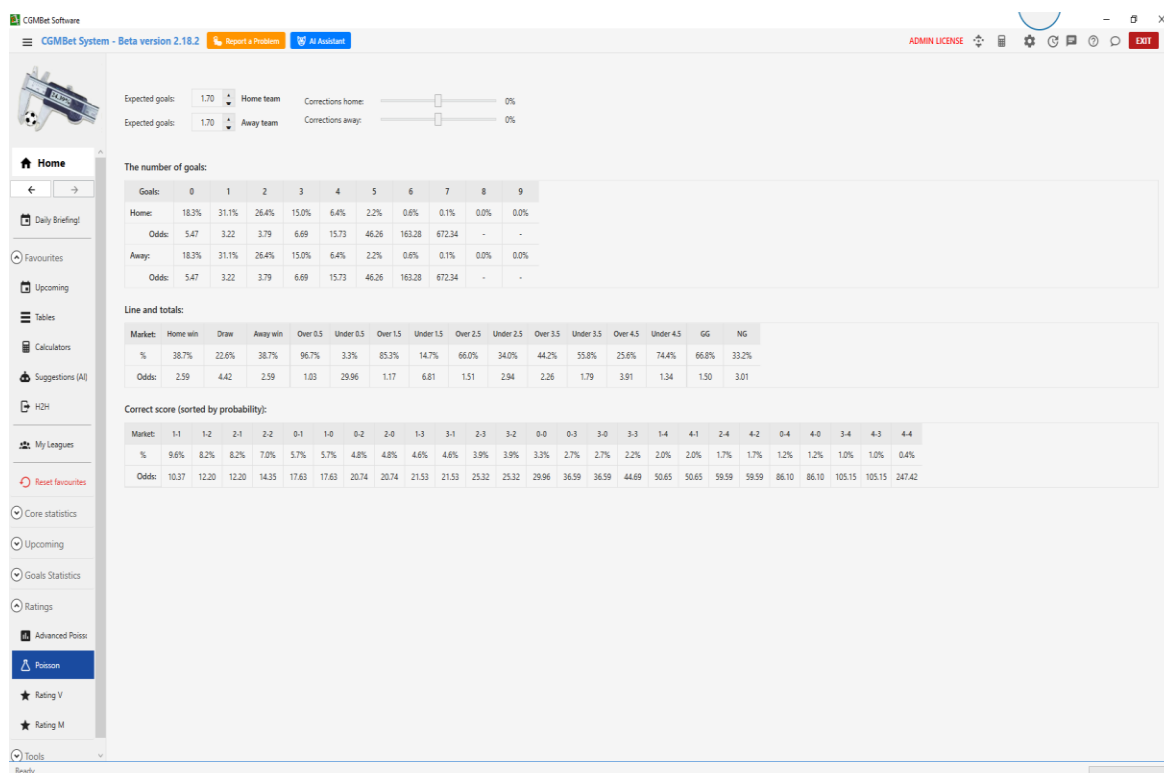
Rozwiń grupy rynkowe w Tabeli wyników: Kliknij nagłówki grup (1X2, Sumy, Dokładny wynik itd.), aby je rozwinąć i wyświetlić szczegółowe statystyki z wartościami p dla każdego rynku.

💡 Wskazówka: Aby analizować mecz na żywo, zaznacz pole wyboru „Automatyczne odświeżanie”. System będzie aktualizować minutę i wynik co 15 sekund, a wszystkie cztery zakładki wizualizacji zostaną przeliczone, aby odzwierciedlić aktualny stan meczu.

11. Poissona

Widok Poissona jest dostępny z **Poissona** element na pasku bocznym, pod **Ocen**y Sekcja. Zapewnia samodzielny kalkulator rozkładu Poissona, który pozwala wprowadzić oczekiwane gole (xG) dla dwóch drużyn i natychmiast zobaczyć pełne zestawienie prawdopodobieństwa dla każdego standardowego rynku zakładów.

Ten widok idealnie nadaje się do szybkiej, ręcznej analizy „co by było, gdyby”. Wpisujesz (lub otrzymujesz z widoku „Nadchodzące”) wartość oczekiwanej liczby bramek dla każdej drużyny, opcjonalnie stosujesz korektę procentową, a system natychmiast przelicza prawdopodobieństwo każdego wyniku, domniemane kursy na liczbę bramek, prawdopodobieństwa rynkowe 1X2/Over-Under/GG-NG oraz pełny ranking dokładnych wyników.



Rysunek 11.1 — Widok Poissona pokazujący wszystkie cztery sekcje wyjściowe

11.1 Oczekiwane cele i korekty (górny pasek)

Górny pasek podzielony jest na dwie grupy elementów sterujących: **Oczekiwane cele** po lewej i **Poprawki** po prawej stronie.

11.1.1 Oczekiwane cele

Dwa przyciski sterujące pozwalają na niezależne ustawienie oczekiwanych bramek (λ) dla drużyny gospodarzy i gości. Każdy przycisk składa się z pola tekstowego (w którym można bezpośrednio wpisać wartość) oraz małych przycisków ze strzałkami w górę/w dół, które zwiększają lub zmniejszają wartość o 0,01 na kliknięcie. Przytrzymanie przycisku powoduje powtórzenie regulacji. Zakres wartości wynosi od 0,00 do 9,99.

Obok każdego spinnera nazwa drużyny jest wyświetlana pogrubioną czcionką. Domyślnie etykiety brzmią „Gospodarze” i „Goście”, ale po otwarciu widoku za pomocą nawigacji z widoku Nadchodzące (kliknij mecz prawym przyciskiem myszy i wybierz „Otwórz w Poissonie”), rzeczywiste nazwy drużyn i ich obliczone wartości xG są automatycznie uzupełniane.

Kontrola	Opis
Oczekiwane cele (dom)	Średnia liczba goli, jaką drużyna gospodarzy prawdopodobnie zdobędzie (λ dla rozkładu Poissona dla gospodarzy). Domyślnie: 1,70.
Oczekiwane bramki (na wyjeździe)	Średnia liczba goli, jaką drużyna przyjezdna prawdopodobnie zdobędzie (λ dla rozkładu Poissona dla drużyny przyjezdnej). Domyślnie: 1,70.
▲ / ▼ strzałki	Zwiększ lub zmniejsz sąsiednią wartość oczekiwanego celu o 0,01 na kliknięcie. Przytrzymaj, aby powtórzyć.
Etykieta z nazwą zespołu	Wyświetla nazwę zespołu. Pole jest wypełniane automatycznie podczas nawigacji z widoku Nadchodzące.

11.1.2 Poprawki

Dwa poziome suwaki pozwalają na zastosowanie korekty procentowej do oczekiwanych celów każdej drużyny. Zakres wynosi od -50% do +50%. Skorygowana wartość jest obliczana w następujący sposób:

$$\text{Skorygowany } \lambda = \text{Oczekiwane cele} \times (1 + \text{Korekta} / 100)$$

Na przykład, jeśli oczekiwane wyniki dla gospodarzy wynoszą 1,70, a korekta wynosi +20%, skorygowany współczynnik λ wynosi $1,70 \times 1,20 = 2,04$. Wartość procentowa jest wyświetlana po prawej stronie każdego suwaka (np. „+20%” lub „-5%”). Korekta 0% oznacza brak korekty.

 **Wskazówka:** Stosuj korekty, gdy uważasz, że drużyna jest silniejsza lub słabsza, niż sugeruje to wartość oczekiwanego wskaźnika goli (xG) — na przykład, gdy kluczowy zawodnik jest kontuzjowany lub zawieszony, lub gdy mecz ma szczególne znaczenie (derby, walka o utrzymanie).

11.2 Liczba celów (Tabela 1)

Ta tabela przedstawia rozkład prawdopodobieństwa Poissona dla każdej drużyny, która zdobyła dokładnie 0, 1, 2, ... 9 bramek. Zawiera cztery wiersze danych:

Wiersz	Opis
Dom	Prawdopodobieństwo (%), że drużyna gospodarzy strzeli dokładnie k goli, dla k = 0 do 9.
Kursy (gospodarze)	Domniemany kurs dziesiętny na zdobycie przez drużynę gospodarzy dokładnie k bramek. Obliczany jako $1 \div$ prawdopodobieństwo. Wartości powyżej 999,99% lub poniżej 0,1% są oznaczone jako „-”.
Z dala	Prawdopodobieństwo (%), że drużyna przyjezdna strzeli dokładnie k goli, dla k = 0 do 9.
Kursy (wyjazd)	Domniemane szanse dziesiętne na to, że drużyna przyjezdna strzeli dokładnie k goli.

Każdy nagłówek kolumny (0, 1, 2, ... 9) reprezentuje liczbę bramek. Prawdopodobieństwa zawsze sumują się do około 100% w całym wierszu (reszta znajduje się w ogonie >9 bramek, co jest pomijalnie małe dla typowych wartości λ).

Podstawowym wzorem jest standardowa funkcja masy prawdopodobieństwa Poissona:

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

11.3 Linie i sumy (Tabela 2)

Ta szeroka, przewijana w poziomie tabela przedstawia wyprowadzone prawdopodobieństwa i kursy implikowane dla najpopularniejszych rynków zakładów. Jest podzielona na trzy grupy, oddzielone cienkimi pionowymi liniami:

Grupa	Rynki	Obliczenie
1X2	Zwycięstwo gospodarzy, remis, zwycięstwo gości	Sumowanie prawdopodobieństw łącznych $P(\text{dom}=h) \times P(\text{wyjazd}=a)$ dla wszystkich (h, a), gdzie $h>a$, $h=a$ lub $h<a$.
Powyżej/poniżej	Powyżej 0,5 / Poniżej 0,5 do Powyżej 4,5 / Poniżej 4,5	Sumowanie łącznych prawdopodobieństw dla wszystkich wyników, gdzie $h+a$ jest powyżej lub poniżej progu.
GG / NG	Obie drużyny strzelą gola (GG) i brak gola po jednej stronie (NG)	$GG = 1 - P(\text{dom}=0) - P(\text{poza domem}=0) + P(0,0)$. $NG = 1 - GG$.

Każda grupa składa się z dwóch rzędów:

Wiersz	Opis
%	Prawdopodobieństwo określonego wyniku rynkowego wyraża się w procentach.
Szanse	Uczciwe (domniemane) kursy dziesiętne oblicza się jako $1 \div (\text{procent} / 100)$. Nie uwzględniają one marży bukmacherskiej.

⚠ Ważne: Podane kursy są uczciwe i bez marży. Prawdziwe kursy bukmacherskie zawsze będą niższe. Aby ocenić wartość, porównaj kursy Poissona z kursami oferowanymi przez bukmachera – jeśli kursy bukmachera są wyższe niż uczciwe kursy Poissona, zakład może być wartościowy.

11.4 Prawidłowy wynik (Tabela 3)

Dolna tabela pokazuje wszystkie możliwe wyniki od 0–0 przez wszystkie kombinacje aż do 4–4 (i więcej, w zależności od wartości xG). **posortowane według prawdopodobieństwa od najwyższego do najniższego** (od lewej do prawej).

Każda kolumna przedstawia jedną linię wyników (np. „1–1”, „1–2”, „2–1”) i zawiera trzy wiersze:

Wiersz	Opis
Rynek (nagłówek)	Etykieta wyniku (np. „1–1”, „0–2”).
%	Prawdopodobieństwo wystąpienia dokładnie takiego wyniku. Obliczane jako $P(\text{dom}=h) \times P(\text{wyjazd}=a)$.
Szanse	Domniemane szanse dziesiętne dla konkretnego wyniku.

Tabelę można przewijać w poziomie, ponieważ może zawierać ponad 50 kolumn z wynikami. Najbardziej prawdopodobne wyniki pojawiają się po lewej stronie, co ułatwia szybkie zidentyfikowanie najbardziej przewidywanych wyników.

💡 Wskazówka: Dla typowych wartości xG w okolicach 1,0–2,0, najbardziej prawdopodobne wyniki to zazwyczaj 1–1, 1–0, 0–1 i 2–1. Przeciętni gracze często przeceniają szanse na remis, dlatego należy zwrócić uwagę na rzeczywiste procenty Poissona.

11.5 Nawigacja z nadchodzącymi

Widok Poissona integruje się bezpośrednio z **Nadchodzącym** widokiem. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy dopasowania w sekcji Nadchodzące, menu kontekstowe zawiera **Otwórz w skali Poissona** opcję. Wybierając ją:

1. Automatyczne przejście do widoku Poissona.
2. Wstępnie wypełnia pola dotyczące oczekiwanych bramek w meczach u siebie i na wyjeździe wartościami obliczonymi przez system dla danego meczu.
3. Ustawia etykiety nazw zespołów na rzeczywiste nazwy zespołów.
4. Resetuje suwaki korekcji do 0%.

Ten obieg pracy umożliwia szybkie przejście od analizy zaplanowanego meczu do eksploracji jego projekcji Poissona za pomocą jednego kliknięcia, a następnie precyzyjne dostrojenie oczekiwanych celów za pomocą korekt, jeśli sobie tego życzysz.

12. Zaawansowany rozkład Poissona

Do widoku zaawansowanego Poissona można uzyskać dostęp z **Zaawansowany Poisson** element na pasku bocznym, pod **Ocen**y Sekcja. To najpotężniejszy silnik analityczny w CGMBet, łączący w pełni konfigurowalny kreator formuły oczekiwanej liczby bramek (xG) z obliczeniami Poissona w partiach dla meczów całej ligi. Podczas gdy standardowy widok Poissona (rozdział 11) analizuje pojedynczy mecz, zaawansowany widok Poissona przetwarza setki meczów jednocześnie, oblicza prawdopodobieństwa i implikowane kursy dla każdego rynku w każdym meczu, porównuje je z rzeczywistymi kursami bukmacherskimi oraz raportuje wskaźniki trafień i rentowność.

Widok podzielony jest na dwa główne obszary: **główny panel treści** po lewej stronie (zawiera pasek narzędzi, kreator formuł, siatkę danych i przyciski akcji) oraz **panel boczny** po prawej stronie (zawiera elementy sterujące podświetleniem, filtry i statystyki rynku).

The screenshot shows the CGMBet System - Beta version 2.18.2 interface. The main panel displays a table of matches with columns for League, Date/NO, Rd, Home Team, Tm, Away Team, Tm, Result, ExpG-H, ExpG-A, Home win, Draw, Away win, Over 0.5, and Top. The table lists various Premier League matches. The right sidebar contains filters for Highlight, Value, % Only if it won, Filters, Results, All results, Value, All games, Markets, Calculators HT and Y for, All games, and CS Home, CS Away V, CS Draw.

Rysunek 12.1 — Zaawansowany widok Poissona — ogólny przegląd pokazujący pasek narzędzi, kreator formuł, siatkę danych i prawy pasek boczny

12.1 Pasek narzędzi sterujących (wiersz 0)

Górny pasek narzędzi zawiera wszystkie selektory zakresu odpowiadające analizie.

Kontrola	Opis
Liga/Drużyna	Lista rozwijana zawiera wszystkie ligi pogrupowane według kraju (z grupami „Moje ligi”, jeśli są skonfigurowane). Po wybraniu ligi pojawią się listy rozwijane „Goście” i „Goście”. Możesz również wybrać konkretną drużynę, aby filtrować wyniki tylko do meczów z jej udziałem.
Drużyna gospodarzy / gości	Opcjonalne filtry drużyn. Domyślnie oba filtry są ustawione tak, aby wyświetlać wszystkie drużyny w lidze. Wybierz konkretną drużynę, aby zawęzić wyniki.
Okres	Wybierz zakres czasu: bieżący sezon, ostatnie 2 sezony, ostatnie 3 sezony, wszystkie sezony lub niestandardowy zakres dat (pojawi się selektor dat Od/Do).
Statystyki	Wybierz okres statystyczny do liczenia bramek: FT (cały czas, 1–90 min), 1. połowa (1–45), 2. połowa (46–90) lub Niestandardowy (gdzie wprowadzasz Od minuty i Do minuty).
Filtry: ELO	Przełącz przycisk, aby pokazać/ukryć kolumnę oceny ELO w siatce.
Filtry: Formularz	Przycisk przełączania, aby pokazać/ukryć kolumnę Formularz.
Filtry: Kursy	Kliknij przycisk przełączający, aby pokazać/ukryć kolumny kursów bukmacherskich.
Filtry: Statystyki	Przycisk przełączający, aby pokazać/ukryć kolumny ujęć i narożników.
Filtry: Wynik	Przełącz przycisk, aby pokazać/ukryć kolumny rynku z poprawnymi wynikami.
Odświeżać	Wykonuje zapytanie, przelicza wszystkie wartości xG i prawdopodobieństwa Poissona i wypełnia siatkę.

⚠ Ważne: Jeśli wybrany okres statystyk obejmuje zakres minut, dla którego w bazie danych nie ma kursów (np. kursy na pierwszą połowę, gdy istnieją tylko kursy na cały mecz), pojawi się żółty baner ostrzegawczy: „W tym okresie nie ma kursów, więc zostaną wykonane tylko obliczenia, które NIE zależą od kursów”. W takim przypadku kolumny Wartość i Zysk będą puste.

12,2 xG Formula Builder (wiersz 1)

To jest serce zaawansowanego rozkładu Poissona. Kreator formuł pozwala definiować **jak dokładnie oblicza się oczekiwane gole (xG) dla każdej drużyny**, co daje Ci pełną kontrolę nad tym, jakie dane historyczne trafiają do modelu Poissona.

Budowniczy dzieli się na dwie połowy — **Drużyna gospodarzy** (pomarańczowy nagłówek) i **Zespół wyjazdowy** (niebieski nagłówek) — każdy z identycznymi elementami sterującymi:

12.2.1 Składniki formuły

Każda formuła składa się z jednego lub większej liczby komponentów, które dodajesz za pomocą elementów sterujących rozwijanych i **Dodać** przycisk. Każdy komponent jest zakodowany jako krótki kod i dołączony do pola tekstowego formuły. Lista rozwijana to:

Lista rozwijana	Opcje	Oznaczający
Typ zespołu	H = Gospodarze, A = Goście, L = Średnia ligi	Czyje cele mają być wykorzystane? H korzysta z danych historycznych drużyny gospodarzy, A korzysta z danych drużyny gości, a L korzysta ze średniej dla całej ligi.
Zdobył/Stracił	Zdobył, stracił	Czy liczyć bramki strzelone przez drużynę czy bramki stracone (tzn. strzelone przeciwko niej).
Lokal	Wszystko, Dom, Wyjazd	Filtruj historyczne mecze według miejsca. „U siebie” oznacza tylko mecze, w których drużyna grała u siebie; „Wyjazd” oznacza tylko mecze wyjazdowe; „Wszystkie” obejmuje oba typy meczów.
Zapałki	S (Sezon), 0–20	Ile ostatnich meczów uwzględnić? „S” oznacza cały bieżący sezon. Liczba taka jak „5” oznacza tylko 5 ostatnich meczów.

12.2.2 Składnia formuły

Kiedy klikniesz **Dodać**, system generuje kod w formacie:

XY(V,M,RRRR)

Gdzie:

Część	Oznaczający	Przykład
X	Typ drużyny: H (gospodarze), A (goście) lub L (liga)	H
I	S = Zdobyty, C = Stracony	S
W	Filtr miejsca: H (dom), A (wyjazd) lub pusty dla wszystkich	H
M	Liczba meczów: S (sezon) lub liczba	S
RRRR	Zakres minut: kod 4-cyfrowy (np. 0190 = 01–90 min = pełny etat)	0190

Przykłady wzorów kompletnych:

HS(H,S,0190)

To jest standardowy wzór na gospodarzy. Brzmi on: Bramki drużyny gospodarzy **S**rdzeniowane, **wH**tylko niektóre mecze, na cały okres **S**pora, w ciągu minut **01–90**(cały mecz). System uśrednia liczbę bramek na mecz z tych przefiltrowanych meczów, aby obliczyć oczekiwaną liczbę bramek (xG).

JAKO(A,S,0190)

Domyślna formuła wyjazdowa. Bramki drużyny gości **S**rdzeniowane, w **A**tylko mecze, cały sezon, pełny czas.

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

Bardziej złożony wzór łączący dwa komponenty ze znakiem „+”. Bierze pod uwagę liczbę bramek strzelonych przez drużynę gospodarzy u siebie w ostatnich 5 meczach, a następnie dodaje średnią liczbę bramek straconych w lidze w całym sezonie. Ostateczny xG to średnia obu komponentów. Możesz połączyć dowolną liczbę komponentów, aby zbudować własny model.

 **Wskazówka:** Pole tekstowe formuły można bezpośrednio edytować — formuły można wpisywać i modyfikować ręcznie, bez korzystania z rozwijanych menu. Jest to przydatne dla zaawansowanych użytkowników, którzy chcą szybko zmodyfikować formułę.

12.2.3 Jak oblicza się xG

Kiedy klikniesz **Odświeżać** System przetwarza każde dopasowanie w siatce indywidualnie. Dla każdego dopasowania:

1. Rozkłada formułę domową na jej składniki (np. $HS(H, S, 0190) \rightarrow$ jeden składnik).
2. Dla każdego komponentu przeszukaj bazę danych pod kątem historycznych meczów danego zespołu (filtrowanych według miejsca, liczby meczów, zakresu minut), które odbyły się PRZED datą meczu.
3. Oblicza średnią liczbę goli na mecz na podstawie historycznych danych dla danego składnika.
4. Jeżeli wzór ma wiele składników połączonych znakiem „+”, oblicza wszystkie składniki, aby uzyskać ostateczną wartość xG.
5. Powtarza proces dla formuły wyjazdowej.
6. Używa dwóch wartości xG jako parametrów λ dwóch niezależnych rozkładów Poissona i oblicza wszystkie prawdopodobieństwa rynkowe (1X2, Over/Under, GG/NG, Correct Scores).

12.3 Odświeżanie i regulacja (wiersz 2)

Kontrola	Opis
Odśwież obliczenia dla meczów u siebie i na wyjeździe.	Główny przycisk akcji. Wykonuje obliczenie xG dla każdego dopasowania w wybranym zakresie i wypełnia siatkę.
Lista rozwijana regulacji	Wybierz korektę statystyczną, którą chcesz zastosować na surowym modelu Poissona: Brak korekt (czysty model Poissona), korekta Dixona-Colesa (koryguje znaną tendencję Poissona do niedocenywania remisów z niskim wynikiem 0–0, 1–0, 0–1, 1–1) lub korekta zerowej inflacji (dodaje dodatkową masę prawdopodobieństwa do remisów 0–0).
Wyklucz wartości odstające	Po zaznaczeniu tej opcji mecze, w których liczba bramek którejkolwiek z drużyn różni się od średniej o więcej niż 2 odchylenia standardowe, są wykluczane z obliczeń oczekiwanej liczby bramek

	(xG). Zapobiega to zaburzeniom średnich przez nietypowe wyniki (np. 7–0).
--	---

12.4 Siatka danych (wiersz 3)

Główna siatka wyświetla jeden wiersz na mecz. Kolumny są podzielone na kolumny stałe po lewej stronie i kolumny grup rynkowych po prawej stronie.

12.4.1 Stałe kolumny

Kolumna	Opis
Flaga	Ikona flagi kraju ligi.
Liga	Nazwa ligi.
Data/LUB	Data meczu i godzina rozpoczęcia.
Droga	Okrągła liczba w lidze.
Drużyna gospodarzy	Nazwa drużyny gospodarzy (pogrubiona).
T(h)	Pozycja drużyny gospodarzy w tabeli ligowej, wyświetlana jako TotalPosition (pozycja obiektu).
Zespół wyjazdowy	Nazwa drużyny gościnniej.
T(a)	Pozycja drużyny gości w tabeli.
Wynik	Wynik końcowy (np. „2–0”), oznaczony kolorami: zielony dla wygranej gospodarzy, żółty dla remisu, czerwony dla wygranej gości. Nadchodzące mecze oznaczane są symbolem „–”.
Wyzw. H / Wyzw. A	Oczekiwane bramki dla drużyn gospodarzy i gości oblicza się za pomocą wzoru xG.

12.4.2 Kolumny grupy rynkowej

Dla każdego włączonego rynku pod zgrupowanym nagłówkiem pojawiają się cztery podkolumny:

Podkolumna	Opis
%	Obliczone metodą Poissona prawdopodobieństwo danego wyniku rynkowego.
O(C)	Obliczone prawdopodobieństwo ($1 \div \text{prawdopodobieństwo}$). Są to szanse wynikające z modelu Poissona.
LUB)	Prawdziwe kursy bukmacherskie z bazy danych dla tego rynku.
Wartość	Procent wartości: $((O(R) \div O(C)) - 1) \times 100$. Wartości dodatnie oznaczają, że bukmacher oferuje lepsze kursy niż przewiduje model – potencjalny zakład o

	wartości. Są one podświetlone kolorem, gdy mieszczą się w skonfigurowanym zakresie wartości.
--	--

Dostępne grupy rynków (przełączane za pomocą przycisków na pasku narzędzi) to: 1X2 (wygrana gospodarzy, remis, wygrana gości), powyżej/poniżej (0,5-4,5), **GG/NG**, I **Poprawne wyniki** (wszystkie typowe wyniki).

12.5 Dolny pasek narzędzi (wiersz 6)

Przycisk	Opis
Wartość p testu wstecznego	Przeprowadza test istotności statystycznej na przefiltrowanych wynikach, porównując przewidywania modelu z rzeczywistymi rezultatami w celu ustalenia, czy obserwowany wskaźnik trafień różni się statystycznie od tego, czego można by oczekiwać przypadkowo.
Zapisz i załaduj	Otwiera okno „Zapisz/Wczytaj” z 99 slotami. Możesz zapisać całą konfigurację (ligę, formuły, filtry, korekty) i wczytać ją później. Zapisane konfiguracje są zachowywane między sesjami i uwzględniane w kopii zapasowej ustawień ogólnych.
Eksport	Eksportuje bieżące dane siatki do pliku w celu przeprowadzenia analizy zewnętrznej.

12.6 Prawy pasek boczny — elementy sterujące podświetleniem i filtrem

Prawy panel (o szerokości 300 px) podzielony jest na dwa obszary: **Sterowanie podświetleniem/filtrem** na górze i **Statystyki rynku** na dole.

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

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

Markets
Calculate HR and Y for: All games

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

Rysunek 12.2 — Prawy pasek boczny przedstawiający panele Podświetlenie, Filtry i Rynki

12.6.1 Podświetlanie

Podświetlanie pozwala wizualnie oznaczyć komórki w siatce danych, które spełniają określone kryteria:

Kontrola	Opis
Wartość (pole wyboru + zakres)	Po zaznaczeniu tej opcji komórki w kolumnie „Wartość”, które mieszczą się w określonym zakresie (domyślnie 15–70), są podświetlane kolorowym tłem. Ułatwia to szybkie rozpoznanie zakładów o wartości.

Tylko jeśli wygrasz	Dodatkowy filtr: zaznaczaj komórki Wartość tylko wtedy, gdy wynik rynkowy był rzeczywiście poprawny (tj. zakład by wygrał).
% (pole wyboru + zakres)	Po zaznaczeniu tej opcji komórki w kolumnie %, które mieszczą się w określonym zakresie (domyślnie 70–100), zostaną podświetlone.
% Tylko jeśli wygrasz	Tak samo jak powyżej — zaznacz tylko te wyniki, które są prawidłowe.
Odśwież (podświetl)	Zastosowuje bieżące ustawienia podświetlenia do siatki.

12.6.2 Filtry

Filtry zawężają siatkę, aby wyświetlić tylko wiersze spełniające określone kryteria:

Filtr	Opis
Wyniki	Filtruj według wyniku meczu: Wszystkie wyniki, wygrana gospodarzy, remis, wygrana gości lub dowolny konkretny wynik powyżej/poniżej, GG/NG lub dokładny wynik.
%	Wszystkie (pokaż wszystko) lub Tylko wyróżnione (pokaż tylko wiersze, w których reguła % wyróżniła co najmniej jedną komórkę).
Wartość	Wszystkie gry, wartość na dowolnym rynku (pokazuje tylko mecze, w których przynajmniej jeden rynek ma wartość) lub wartość na określonym rynku (np. „Wartość powyżej 2,5”).
Odśwież (filtry)	Zastosowuje bieżące ustawienia filtra do siatki.

12.7 Prawy pasek boczny — Statystyki rynku

Poniżej filtrów na pasku bocznym wyświetlane są **Rynki** panel — przewijana lista wszystkich rynków zakładów pogrupowanych w rozwijalne sekcje (1X2, Powyżej/Poniżej, GG/NG, Najlepsze dokładne wyniki, CS Gospodarz, CS Wyjazd, CS Remis).

Każdy wiersz rynku pokazuje trzy kluczowe statystyki:

Kolumna	Opis
S	Wielkość próby — liczba dopasowań w bieżącym zestawie danych.
Dział kadr	Współczynnik trafień (%) — odsetek meczów, w których wynik rynkowy był prawidłowy. Na przykład, jeśli HR dla „Powyżej 2,5” wynosi 54,5%, oznacza to, że 54,5% meczów zakończyło się 3 lub więcej golami.
I	Stopa zwrotu (%) — zwrot z inwestycji, jeśli obstawiłeś zakład na każdy mecz na danym rynku. Obliczany jako: $((\text{całkowita wypłata} - \text{całkowita stawka}) \div \text{całkowita stawka}) \times 100$. Dodatnia stopa zwrotu oznacza zysk; ujemna stopa zwrotu oznacza stratę.

Na górze panelu Rynki znajduje się **Oblicz HR i Y** dla rozwijana lista umożliwia przełączanie się między dwoma trybami:

Tryb	Opis
Wszystkie gry	Statystyki obliczane są na podstawie wszystkich dopasowań w zestawie danych.
Kursy wartościowe	Statystyki są obliczane tylko dla meczów, w których model Poissona zidentyfikował wartość (tj. rzeczywiste kursy były wyższe niż obliczone kursy uczciwe). Jest to kluczowy wskaźnik oceny, czy model generuje sygnały przynoszące zyski.

Każdy rynek ma również **pole wyboru** Kontroluje, czy jego kolumny są widoczne w siatce danych. Zaznaczenie lub odznaczenie rynku natychmiast wyświetla lub ukrywa odpowiadające mu kolumny.

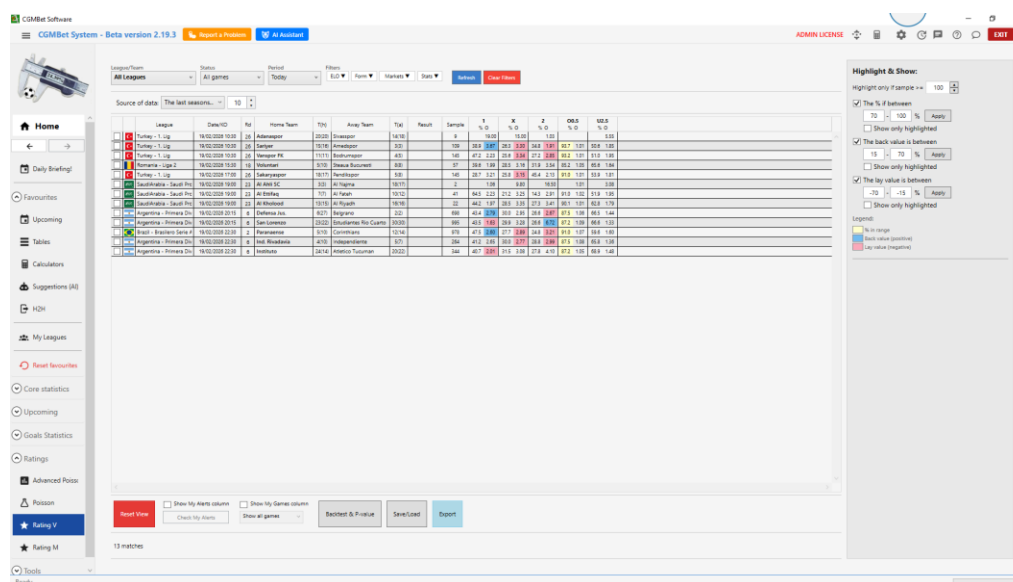
 **Wskazówka:** Skoncentruj się na rynkach, na których rentowność jest dodatnia w trybie „Value odds”. To pokazuje, że historycznie obstawianie sygnałów wartości modelu dla danego rynku byłoby opłacalne. Porównaj różne formuły xG, aby znaleźć formułę, która daje najlepszą rentowność.

 **Ważne:** Wyniki z przeszłości nie gwarantują przyszłych wyników. Zawsze należy brać pod uwagę wielkość próby (kolumna S) — wysoki wynik z zaledwie 10 dopasowań jest znacznie mniej wiarygodny niż umiarkowany wynik z 200 dopasowań. Użyj przycisku „Wartość p” w teście wstecznym, aby sprawdzić istotność statystyczną.

13. Ocena V

Widok Ocena V jest dostępny z **Ocena V** element na pasku bocznym, pod **Oceny** Sekcja. Oferuje zaawansowany silnik analizy statystycznej oparty na miejscu, który oblicza prawdopodobieństwo rynkowe poprzez analizę historycznych rozkładów bramek z meczów rozegranych w podobnych warunkach. W przeciwieństwie do zaawansowanego widoku Poissona (rozdział 12), który wykorzystuje konfigurowalny kreator formuły xG, Rating V koncentruje się na empirycznej analizie częstotliwości – zliczaniu, jak często konkretne wyniki występowały w porównywalnych meczach historycznych, aby uzyskać szacunki prawdopodobieństwa.

Widok podzielony jest na dwa główne obszary: **główny panel treści** po lewej stronie (zawiera pasek narzędzi, filtry, siatkę danych i przyciski akcji) oraz **panel boczny** po prawej stronie (zawiera kontrolki podświetlania i legendę).



Rysunek 13.1 — Widok oceny V — ogólny przegląd pokazujący pasek narzędzi, filtry, siatkę danych i prawy pasek boczny

13.1 Pasek narzędzi sterujących (wiersz 0)

Górny pasek narzędzi zawiera wszystkie selektory zakresu i elementy sterujące filtrami, które decydują o tym, które dopasowania pojawią się w siatce, a także w jaki sposób mają być wyszukiwane dane historyczne.

Kontrola	Opis
Liga/Drużyna	Lista rozwijana zawiera wszystkie ligi pogrupowane według kraju (z grupami „Moje ligi”, jeśli są skonfigurowane). Wybranie ligi filtruje siatkę, aby wyświetlić tylko mecze z tej ligi. Możesz również wybrać „Wszystkie ligi”, aby wyświetlić mecze ze wszystkich rozgrywek.

Status	Filtruj według statusu meczu: Wszystkie mecze (rozegrane i zaplanowane), Tylko rozegrane (zakończony mecz z wynikami) lub Tylko zaplanowane (nadchodzący mecz bez jeszcze wyników).
Okres	Wybierz zakres czasu, dla którego mają być wyświetlane wyniki: Ostatnie 7 dni, Ostatnie 3 dni, Wczoraj, Dzisiaj, Następne 3 dni, Następne 7 dni, Pomiędzy datami (pojawiają się niestandardowe selektory dat), Bieżący sezon lub Pomiędzy sezonami (pojawiają się pokrętła zakresu sezonów).
ILE	Przycisk filtra. Otwiera panel umożliwiający wyświetlanie/ukrywanie kolumn ELO i ustawianie filtrów zakresu ELO. Zakres określa, jak bardzo oceny drużyn ELO z historycznych meczów muszą odpowiadać ocenom drużyn z bieżącego meczu ($\pm$ określona wartość).
Formularz	Przycisk filtra. Otwiera panel, w którym można wyświetlić/ukryć kolumny formularza i ustawić filtry oceny formularza (min./maks. dla drużyn gospodarzy i gości).
Rynki	Przycisk filtra. Otwiera panel umożliwiający włączanie/wyłączanie kolumn rynkowych (1X2, powyżej/poniżej 0,5–4,5, GG/NG) i ustawianie filtrów zakresów kursów dla każdego rynku.
Statystyki	Przycisk filtra. Otwiera panel umożliwiający wyświetlanie/ukrywanie kolumn statystyk meczu (Strzały, Strzały celne, Rzuty różne, Posiadanie piłki) i ustawianie filtrów zasięgu.
Odświeżyć	Ponownie ładuje dane dopasowania z bazy danych i stosuje bieżące filtry.
Wyczyść filtry	Przywraca wartości domyślne wszystkich kontrolerek filtrów.
Źródło danych	Określa liczbę sezonów danych historycznych, które mają zostać wykorzystane do obliczenia prawdopodobieństw. Opcje: „Ostatnie sezony” z konfigurowalną liczbą (domyślnie 10) lub „Wszystkie sezony”, aby wykorzystać całą historię bazy danych.

13.2 Jak ocena V oblicza prawdopodobieństwa

Ocena V wykorzystuje empiryczną metodę częstotliwościową opartą na miejscu do obliczenia prawdopodobieństw rynkowych. Dla każdego meczu w siatce system:

1. Zapytania o historyczne mecze rozegrane w tej samej lidze, które odbyły się PRZED datą meczu.
2. Stosuje skonfigurowane filtry (zakres ELO, zakres formy, zakres kursów), aby wybrać tylko porównywalne dopasowania.
3. Oblicza rozkład bramek dla drużyn gospodarzy (bramki strzelone przez drużyny gospodarzy na własnym boisku) i drużyn gości (bramki strzelone przez drużyny gości na wyjeździe) na podstawie historycznych meczów.
4. Buduje macierz prawdopodobieństwa wyniku poprzez mnożenie niezależnych rozkładów bramek u siebie i na wyjeździe.
5. Wyprowadza wszystkie prawdopodobieństwa rynkowe (1X2, Over/Under, GG/NG) z tej macierzy.

Ten **Próbka** kolumna w siatce pokazuje, ile historycznych dopasowań zostało użytych do każdego obliczenia. Aby uzyskać miarodajne statystyki, wymagane jest minimum 10 dopasowań — jeśli dostępnych jest mniej dopasowań, kolumny procentowe pozostają puste.

⚠ Ważne: Filtr ELO działa w odniesieniu do każdego meczu. Na przykład, jeśli drużyna gospodarzy ma ELO na poziomie 1500, a zakres ELO jest ustawiony na ± 75 , uwzględnione zostaną tylko historyczne mecze, w których ELO drużyny gospodarzy mieściło się w przedziale od 1425 do 1575. Dzięki temu porównujesz drużyny o podobnej sile.

13.3 Siatka danych (wiersz 2)

Główna siatka wyświetla jeden wiersz na mecz. Kolumny są podzielone na kolumny stałe po lewej stronie i kolumny rynkowe po prawej.

13.3.1 Stałe kolumny

Kolumna	Opis
Flaga	Ikona flagi kraju ligi.
Liga	Nazwa ligi.
Data/LUB	Data meczu i godzina rozpoczęcia.
Droga	Okrągła liczba w lidze.
Drużyna gospodarzy	Nazwa drużyny gospodarzy (pogrubiona).
T(h)	Pozycja drużyny gospodarzy w tabeli ligowej, wyświetlana jako TotalPosition (pozycja obiektu).
Zespół wyjazdowy	Nazwa drużyny gościnnej.
T(a)	Pozycja drużyny gości w tabeli.
Wynik	Wynik końcowy (np. „2–0 (1–0)” oznaczający pełny mecz i połowę), oznaczony kolorami: zielony dla zwycięstwa gospodarzy, żółty dla remisu, czerwony dla zwycięstwa gości. Nadchodzące mecze są puste.
Próbka	Liczba historycznych dopasowań użytych do obliczenia prawdopodobieństw dla tego wiersza. Większe rozmiary próby zapewniają bardziej wiarygodne szacunki.
ELO H / ELO A	Klasyfikacja ELO drużyn gospodarzy i gości (domyślnie ukryta, można ją przełączyć za pomocą przycisku filtra ELO).
Formularz H / Formularz A	Oceny formy drużyn gospodarzy i gości (domyślnie ukryte, można je przełączyć za pomocą przycisku Filtr formy).

13.3.2 Kolumny rynkowe

Dla każdego włączonego rynku pod zgrupowanym nagłówkiem pojawiają się dwie podkolumny:

Podkolumna	Opis
%	Obliczone prawdopodobieństwo takiego wyniku rynkowego pochodzi z analizy historycznego rozkładu celów.
THE	Prawdziwe kursy bukmacherskie z bazy danych dla tego rynku.

Dostępne rynki (przełączane za pomocą filtra rynków): **1X2**(Zwycięstwo gospodarzy, Remis, Zwycięstwo gości), **Powyżej/poniżej**(0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5) **iGG/NG**(Obie drużyny strzelą gola / Brak gola).

13.4 Dolny pasek narzędzi (wiersz 3)

Przycisk	Opis
Resetuj widok	Resetuje wszystkie ustawienia do wartości domyślnych: Wszystkie ligi, Wszystkie mecze, Dzisiaj, a także czyści wszystkie filtry i najważniejsze wydarzenia.
Pokaż kolumnę Moje alerty.	Zaznacz pole wyboru, aby wyświetlić kolumnę Alerty w siatce, pokazującą wszystkie alerty skonfigurowane dla wyników.
Sprawdź moje alerty	Ocenia skonfigurowane alerty w odniesieniu do bieżących dopasowań i wypełnia kolumnę Alerty.
Pokaż kolumnę Moje gry.	Zaznacz pole wyboru, aby wyświetlić kolumnę Moje gry, w której wyświetlane są śledzone/zapisane gry.
Pokaż wszystkie gry / Tylko Moje gry.	Lista rozwijana umożliwiająca filtrowanie siatki: pokaż wszystkie mecze lub tylko te, które zapisałeś w Moich grach.
Backtest i wartość p	Przeprowadza test istotności statystycznej bieżących wyników, porównując przewidywania modelu z rzeczywistymi rezultatami w celu ustalenia, czy obserwowany wskaźnik trafień ma znaczenie statystyczne.
Zapisz/Załaduj	Otwiera okno „Zapisz/Wczytaj” z 99 slotami. Możesz zapisać całą konfigurację (ligę, okres, filtry, ustawienia podświetlenia) i wczytać ją później. Zapisane konfiguracje są zachowywane między sesjami.
Eksport	Eksportuje bieżące dane siatki do pliku w celu przeprowadzenia analizy zewnętrznej.

13.5 Prawy pasek boczny — elementy sterujące podświetleniem i pokazem

Prawy panel udostępnia elementy sterujące umożliwiające wizualne wyróżnianie komórek spełniających określone kryteria, a także filtrowanie siatki w celu wyświetlania tylko wyróżnionych wierszy.

Highlight & Show:

Highlight only if sample >= 100

☒ The % if between
 70 - 100 %
☐ Show only highlighted

☒ The back value is between
 15 - 70 %
☐ Show only highlighted

☒ The lay value is between
 -70 - -15 %
☐ Show only highlighted

Legend:
☐ % in range
☐ Back value (positive)
☐ Lay value (negative)

Rysunek 13.2 — Prawy pasek boczny pokazujący elementy sterujące Podświetl i Pokaż oraz legendę

13.5.1 Filtr wielkości próbki

Kontrola	Opis
Podświetl tylko jeśli próbka >=	Ustawia minimalną wielkość próbki wymaganą do wyróżnienia. Mecze z mniejszą liczbą meczów historycznych niż ten próg nie będą wyróżniane, nawet jeśli spełniają inne kryteria. Wartość domyślna: 100.

13.5.2 Podświetlanie procentowe

Kontrola	Opis
% jeśli pomiędzy	Po zaznaczeniu tej opcji komórki w kolumnie %, które mieszczą się w określonym zakresie, są podświetlone na żółto. Domyślny zakres: 70–100%.
Stosować	Zastosowuje ustawienia procentowego wyróżnienia do siatki.
Pokaż tylko wyróżnione	Po zaznaczeniu tej opcji siatka zostanie przefiltrowana i będzie pokazywać tylko wiersze, w których zaznaczono co najmniej jedną komórkę %.

13.5.3 Podświetlanie wartości wstecznych

Wartość wsteczna identyfikuje sytuacje, w których kursy bukmachera są wyższe niż uczciwe kursy modelu — potencjalny zakład o wartości pozwalającej obstawić taki wynik.

Wartość oblicza się następująco: $\text{Wartość\%} = 100 \times (O(R) - O(C)) / O(R)$

Gdzie O(R) to rzeczywiste kursy bukmacherskie, a O(C) to obliczone uczciwe kursy (100 / obliczony %).

Kontrola	Opis
----------	------

Wartość wsteczna wynosi pomiędzy	Po zaznaczeniu tej opcji komórki w kolumnie O, w których wartość tła mieści się w określonym zakresie dodatnim, są podświetlane na niebiesko (kolor tła Betfair). Domyślny zakres: 15–70%.
Stosować	Zastosowuje ustawienia podświetlania wartości tylnych do siatki.
Pokaż tylko wyróżnione	Po zaznaczeniu tej opcji siatka zostanie przefiltrowana i będzie pokazywać tylko wiersze, w których przynajmniej jedna komórka O ma podświetloną wartość wsteczną.

13.5.4 Podkreślanie wartości świeckich

Wartość zakładu identyfikuje sytuacje, w których kursy bukmachera są niższe od uczciwych kursów modelu — potencjalny zakład o wartości zakładu na dany wynik (zakład przeciwko niemu).

Kontrola	Opis
Wartość świecka mieści się pomiędzy	Po zaznaczeniu tej opcji komórki w kolumnie O, w których wartość lay mieści się w określonym zakresie ujemnym, są podświetlane na różowo (kolor lay Betfair) — zakres domyślny: od –70 do –15%.
Stosować	Zastosowuje ustawienia podświetlania wartości układu do siatki.
Pokaż tylko wyróżnione	Po zaznaczeniu tej opcji siatka zostanie przefiltrowana i będzie pokazywać tylko wiersze, w których przynajmniej jedna komórka O ma podświetloną wartość lay.

13.5.5 Legend

Legenda na dole paska bocznego wyjaśnia znaczenie kolorów wyróżniających:

Kolor	Oznaczający
Żółty	% w zakresie — obliczone prawdopodobieństwo mieści się w skonfigurowanym zakresie procentowym.
Niebieski	Wartość zakładu (dodatnia) — kursy bukmacherskie oferują dodatnią wartość zakładu. Rzeczywiste kursy są wyższe niż obliczone kursy uczciwe.
Różowy	Wartość lay (ujemna) — kursy bukmachera oferują dodatnią wartość lay. Rzeczywiste kursy są niższe niż obliczone kursy uczciwe.

13.6 Praktyczne wskazówki dotyczące użytkowania

 **Wskazówka:** Zaczynij od filtra o dużej liczebności próby (np. 100+), aby zapewnić wiarygodne oszacowania prawdopodobieństwa. Mniejsze liczebności próby mogą dawać zmienne i mało wiarygodne wyniki procentowe.

 **Wskazówka:** Użyj filtra zakresu ELO, aby porównać mecze drużyn o podobnej sile. Węższy zakres (np. ± 50) zapewnia dokładniejsze porównania, ale zmniejsza liczebność próby; szerszy zakres (np. ± 100) zwiększa liczebność próby, ale obejmuje mniej porównywalnych meczów.

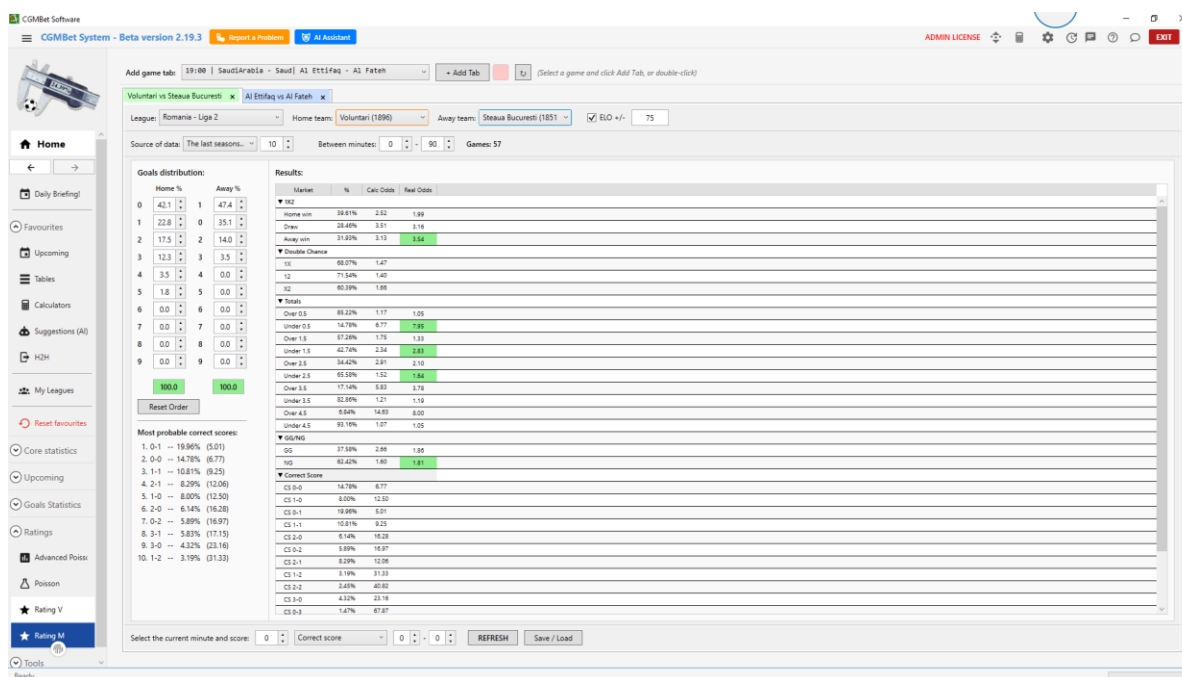
 **Wskazówka:** Skoncentruj się na meczach, w których zarówno % jest wysoki (silna pewność modelu), jak i wartość back/lay jest znacząca. Wskazuje to zarówno na prawdopodobny wynik, jak i korzystne kursy.

 **Ważne:** Wyniki z przeszłości nie gwarantują przyszłych rezultatów. Zawsze korzystaj z testu wstecznego i funkcji p-value, aby zweryfikować, czy Twoja strategia ma istotność statystyczną, zanim podejmiesz na jej podstawie decyzje dotyczące zakładów.

14. Ocena M

Widok Ocena M jest dostępny z **Ocena M** element na pasku bocznym, pod **Oceny** Sekcja. Zapewnia moduł analizy meczów w czasie rzeczywistym, który oblicza rozkłady prawdopodobieństwa bramek i kursy rynkowe na podstawie danych historycznych. W przeciwieństwie do Rating V (rozdział 13), który analizuje wiele meczów jednocześnie, Rating M koncentruje się na **analiza indywidualnego meczu** regulowanymi rozkładami celów i scenariuszami warunkowymi.

Wsparcie dla oceny M **wielokrotne analizy jednoczesne** za pośrednictwem interfejsu z zakładkami, co pozwala na monitorowanie kilku meczów jednocześnie. Każda zakładka działa niezależnie i ma własną ligę, drużyny oraz ustawienia filtrów. W przypadku meczów na żywo system automatycznie odświeża dane co 30 sekund.



Rysunek 14.1 — Widok oceny M przedstawiający interfejs kart, panel dystrybucji celów i siatkę wyników rynkowych

14.1 Pasek zarządzania kartami

Na pasku górnym znajdują się elementy sterujące służące do tworzenia i zarządzania kartami analiz.

Kontrola	Opis
Dodaj rozwijaną kartę gry.	Listy dostępnych meczów na żywo i zaplanowanych są pobierane z serwera CGMBet. Wyświetlany jest czas meczu, liga i drużyny. Wybierz mecz i kliknij zakładkę „Dodaj”, aby utworzyć nową zakładkę analizy, wstępnie wypełnioną danymi z tego meczu.

+ Dodaj kartę	Tworzy nową kartę analizy. Jeśli z listy rozwijanej zostanie wybrane dopasowanie, karta zostanie zainicjowana z tym dopasowaniem. Jeśli wybrana zostanie opcja „Niestandardowe (nowa karta)”, karta zostanie otwarta z domyślnymi, ręcznymi ustawieniami konfiguracji.
Próbnik kolorów	Kliknij kolorowy kwadrat, aby przełączać się między 10 predefiniowanymi kolorami kart (żółty, zielony, niebieski, różowy, pomarańczowy, fioletowy, cyjan, magenta, szary, biały). Wybrany kolor zostanie zastosowany do kolejnej utworzonej karty.
Przycisk Odśwież (↻)	Ponownie ładuje listę gier na żywo z serwera.

Każda zakładka wyświetla nagłówek z meczem (np. „Voluntari vs Steaua Bucuresti”) z przyciskiem „Zamknij” (x). W przypadku meczów na żywo nagłówek wyświetla również aktualną minutę i wynik. Możesz mieć maksymalnie...**10 zakład**ek otwarte jednocześnie.

14.2 Sterowanie filtrem

Poniżej kart znajduje się obszar zawartości każdej karty, w którym znajdują się kontrolki filtrów, które określają zakres danych historycznych wykorzystywanych do obliczeń.

14.2.1 Wybór dopasowania (wiersz 1)

Kontrola	Opis
Liga	Lista rozwijana zawiera wszystkie ligi pogrupowane według kraju. Wybranie ligi powoduje wypełnienie listy rozwijanej drużyn zespołami z tej ligi.
Drużyna gospodarzy	Lista rozwijana z pomarańczową ramką, pokazująca wszystkie drużyny w wybranej lidze. Każda nazwa drużyny zawiera aktualny ranking ELO w nawiasach (np. „Voluntari (1896)”).
Zespół wyjazdowy	Lista rozwijana z niebieską ramką, pokazująca wszystkie drużyny w wybranej lidze wraz z rankingiem ELO.
ELO +/-	Pole wyboru, aby włączyć lub wyłączyć filtrowanie ELO. Po włączeniu, pokrętko ustawia zakres ($\pm$ wartość) dla pasujących gier historycznych. Domyślnie: 75. Uwzględniane są tylko mecze historyczne, w których oceny ELO obu drużyn mieściły się w tym zakresie aktualnego ELO wybranych drużyn.

14.2.2 Kontrolki źródła danych (wiersz 2)

Kontrola	Opis
Źródło danych	Wybierz pomiędzy „Wszystkie sezony” (cała historia bazy danych) lub „Ostatnie sezony” z konfigurowalną liczbą (1–50, domyślnie 10).

Pomiędzy minutami	Dwa kręgle definiują zakres minut (0–90) do analizy rozkładu bramek. Na przykład ustawienie 45–90 analizuje tylko bramki w drugiej połowie. Domyślnie: 0–90 (cały mecz).
Zawody sportowe	Wyświetla całkowitą liczbę historycznych dopasowań użytych w bieżącym obliczeniu. Aktualizuje się automatycznie po zmianie filtrów.

14.3 Panel dystrybucji celów

Na lewym panelu wyświetlane są obliczone rozkłady prawdopodobieństwa zdobycia bramki przez drużyny gospodarzy i gości.

14.3.1 Procent goli dla spinnerów

Dziesięć rzędów pokazuje prawdopodobieństwo, że każda drużyna zdobędzie od 0 do 9 bramek. **Dom** %kolumna pokazuje prawdopodobieństwo wygranej drużyny gospodarzy; **Z** **dała** %kolumna pokazuje prawdopodobieństwo zwycięstwa drużyny.

Najważniejsze cechy:

- **Sortowanie dynamiczne:** Wiersze są automatycznie sortowane według łącznego prawdopodobieństwa (od najwyższego do najniższego), co ułatwia zobaczenie na górze liczby najbardziej prawdopodobnych bramek.
- **Regulacja ręczna:** Możesz ręcznie edytować dowolny procent za pomocą pokręteł. Wszystkie obliczenia rynkowe aktualizują się natychmiast po zmianie wartości.
- **Wiersz sum:** Zielone pola u dołu pokazują sumę każdej kolumny. Prawidłowe rozkłady powinny wynosić 100,0% dla każdego zespołu.
- **Resetuj zamówienie:** Przycisk przywracający oryginalną kolejność wyświetlania cyfr od 0 do 9 po posortowaniu.

14.3.2 Najbardziej prawdopodobne poprawne wyniki

Poniżej spinnerów znajduje się lista rankingowa, która pokazuje **10 najbardziej prawdopodobnych poprawnych wyników** pochodzące z rozkładów celów. Każdy wpis pokazuje:

Kolumna	Opis
Stopień	Pozycja w rankingu (1–10).
Wynik	Przewidywany wynik (np. „0-1”, „1-1”).
Procent	Łączne prawdopodobieństwo ($\text{Goście\%} \times \text{Wyjazd\%} / 100$).
Domniemane szanse	Sprawiedliwe szanse wynikają z prawdopodobieństwa (100/procent) podanego w nawiasach.

14.4 Panel wyników — kalkulacje rynkowe

Prawy panel wyświetla kompleksową siatkę obliczeń rynkowych uzyskanych z macierzy prawdopodobieństwa osiągnięcia celu.

14.4.1 Kolumny siatki

Kolumna	Opis
Rynek	Nazwa rynku zakładów. Nagłówki grup (1X2, Podwójna szansa itp.) można kliknąć, aby rozwinąć/zwinąć ich wiersze podrzędne.
%	Obliczone prawdopodobieństwo danego wyniku rynkowego.
Kalkulator kursów	Domniemane uczciwe szanse wywodzą się z prawdopodobieństwa (100 / %).
Prawdziwe szanse	Rzeczywiste kursy bukmacherskie z bazy danych. Komórki są podświetlone na zielono, gdy Real Odds > Calc Odds, co wskazuje na potencjalny zakład o wartości.

14.4.2 Dostępne grupy rynkowe

Grupa	Rynki
1X2	Zwycięstwo gospodarzy, remis, zwycięstwo gości
Podwójna szansa	1X (gospodarze lub remis), 12 (gospodarze lub goście), X2 (remis lub goście)
Suma	Powyżej/poniżej 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5 gola
GG/NG	GG (obie drużyny strzelą gola), NG (brak gola — przynajmniej jedna drużyna strzeli zero)
Dokładny wynik	Typowe wyniki: 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 Kontrole dolne — analiza warunkowa

Dolny pasek narzędzi umożliwia analizę scenariuszy warunkowych — obliczanie prawdopodobieństw przy założeniu określonego stanu dopasowania w danej minucie.

Kontrola	Opis
Aktualny minutowy spinner	Ustaw minutę dopasowania (0–90) na potrzeby analizy warunkowej. Po ustawieniu na 0 żaden warunek nie jest stosowany. Po ustawieniu na > 0 uwzględniane są tylko historyczne dopasowania, które spełniały określony warunek w tej minucie.
Lista rozwijana typu rynku	Wybierz warunek, aby filtrować historyczne mecze. Dostępne opcje: Dokładny wynik, prowadzenie gospodarzy, Remis, prowadzenie gości, przewaga gospodarzy/gości 1–4 goli, powyżej/poniżej 0,5–4,5, GG, NG.

Spinnery punktowe	Po wybraniu opcji „Prawidłowy wynik” te kontrolki umożliwiają określenie dokładnego wyniku (np. 1-0), jaki musi obowiązywać w wybranej minucie.
ODŚWIEŻAĆ	Ręcznie przelicza wszystkie dane przy użyciu bieżących ustawień.
Zapisz / Załaduj	Otwiera okno dialogowe z 99 slotami umożliwiającymi zapisanie lub wczytanie kompletnych konfiguracji (liga, drużyny, filtry, ustawienia).

 **Wskazówka:** Analiza warunkowa jest niezwykle przydatna w zakładach na żywo. Na przykład, ustaw minutę na 60, a typ rynku na „Remis”, aby zobaczyć rozkład prawdopodobieństwa pozostałych bramek w meczach, w których wynik był remisowy w 60. minucie.

14.6 Jak ocena M oblicza prawdopodobieństwa

Ocena M opiera się na danych o bramkach, przechowywanych w bazie danych, co minutę.

Proces obliczeniowy:

1. Zapytaj o wszystkie rozegrane mecze z wybranej ligi przed datą meczu.
2. Zastosuj filtr ELO (jeśli włączony): uwzględnij tylko mecze, w których ELO drużyny gospodarzy mieściło się w $\pm$ zasięgu wybranej drużyny gospodarzy, a ELO drużyny gości mieściło się w $\pm$ zasięgu wybranej drużyny gości.
3. Zastosuj filtr warunkowy (jeśli minuta > 0): uwzględnij tylko te dopasowania, które spełniły określony warunek w danej minucie.
4. Zlicz bramki strzelone w przedziale „Pomiędzy minutami” dla każdego pozostałego meczu.
5. Określ rozkład częstotliwości zdobywania bramek (0–9 bramek u siebie i na wyjeździe).
6. Przekształć liczby na procenty i wyprowadź wszystkie prawdopodobieństwa rynkowe z macierzy wyników 10×10 .

14.7 Integracja meczów na żywo

Po otwarciu karty z meczem na żywo (wybrany z listy rozwijanej lub nawigowany z widoku Nadchodzące), Ocena M zapewnia specjalną funkcjonalność:

- **Automatyczne odświeżanie:** Dane na żywo (minuta, wynik) są pobierane z serwera co 30 sekund.
- **Aktualizacje nagłówka karty:** Nagłówek zakładki pokazuje aktualny stan meczu (np. „Voluntari vs Steaua (45' 1-0)”).
- **Automatyczne zatrzymanie:** Po zakończeniu dopasowania (wykryciu FT) automatyczne odświeżanie zostanie automatycznie zatrzymane.
- **Wstrzymaj/Wznów:** Po wyjściu z widoku Ocena M wszystkie liczniki zostają wstrzymane. Liczniki zostaną wznowione po powrocie.

14.8 Nawigacja z innych modułów

Ocenę M można otworzyć bezpośrednio z innych widoków w CGMBet:

- **Z widoku Nadchodzące:** Kliknij prawym przyciskiem myszy dopasowanie i wybierz opcję „Otwórz w kategorii M”, aby utworzyć nową kartę wstępnie wypełnioną danymi tego dopasowania.
- **Z widoku Cele:** Oba moduły korzystają z tego samego źródła danych dotyczących rozgrywki na żywo i mogą ze sobą współpracować, zapewniając kompleksową analizę przebiegu rozgrywki.

14.9 Praktyczne wskazówki dotyczące użytkowania

 **Wskazówka:** W przypadku analizy przedmeczowej porównaj kolumnę „Calc Odds” z kolumną „Real Odds”. Komórki zaznaczone na zielono wskazują potencjalną wartość — gdzie kursy bukmacherskie są wyższe niż sugeruje model.

 **Wskazówka:** Użyj filtra „Pomiędzy minutami” do analizy drugiej połowy. Ustaw 46–90, aby wyświetlić rozkład bramek tylko w drugiej połowie, co jest przydatne, gdy drużyny mają różne schematy w pierwszej i drugiej połowie.

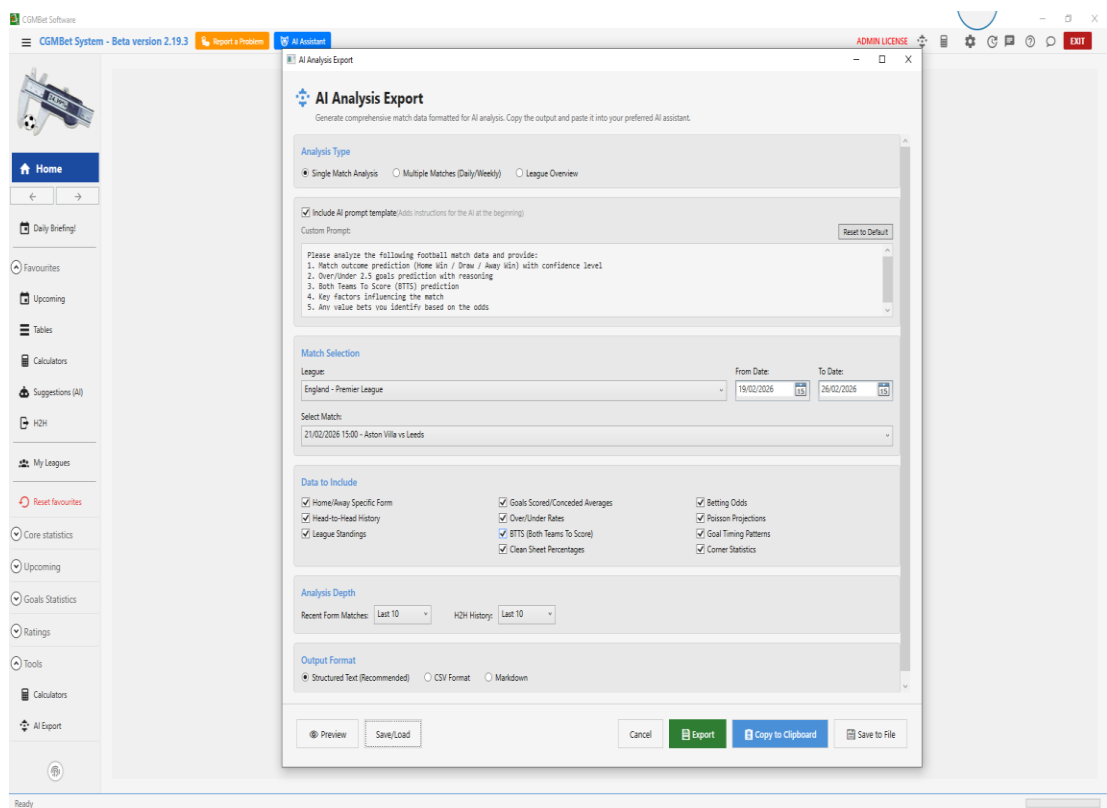
 **Wskazówka:** Możesz ręcznie dostosować procenty bramek, aby przetestować scenariusze „co by było, gdyby”. Na przykład, zwiększ prawdopodobieństwo 0 bramek drużyny gości, aby zobaczyć, jak wpłynie to na rynki poniżej.

 **Ważne:** Licznik „Gry” pokazuje wielkość próby. Niskie liczby (<20) mogą dawać mało wiarygodne statystyki. Rozważ poszerzenie zakresu ELO lub użycie większej liczby sezonów, jeśli próba jest zbyt mała.

15. Eksport sztucznej inteligencji

Okno eksportu AI generuje kompleksowe dane meczowe sformatowane specjalnie do analizy AI. Umożliwia ono wyodrębnienie statystyk, danych historycznych i informacji o zakładach z bazy danych CGMbet do ustrukturyzowanego tekstu, który można wkleić bezpośrednio do asystentów AI, takich jak ChatGPT, Gemini lub podobnych narzędzi, aby uzyskać prognozy meczowe i analizy zakładów.

Do okna eksportu AI można uzyskać dostęp na dwa sposoby: z poziomu **Eksport AI** element na pasku bocznym pod **Narzędzia** sekcji lub klikając **Eksport AI** przycisk na górnym pasku narzędzi, po prawej stronie.



Rysunek 15.1 — Główne okno eksportu AI przedstawiające opcje konfiguracji dla analizy pojedynczego dopasowania

15.1 Typ analizy

Pierwsza sekcja umożliwia wybór typu analizy, którą chcesz wygenerować:

Typ analizy	Opis
Analiza pojedynczego dopasowania	Generuje szczegółowe statystyki dla konkretnego meczu. Obejmuje formę drużyny, historię bezpośrednich pojedynków, klasyfikację

	ligową, schematy bramkowe i kursy bukmacherskie. To najbardziej kompleksowa opcja.
Wiele dopasowań (dziennie/tygodniowo)	Generuje dane podsumowujące dla wielu meczów w określonym przedziale dat. Przydatne do tworzenia dziennych lub tygodniowych zapowiedzi zakładów. Limit: maksymalnie 25 meczów.
Przegląd ligi	Generuje statystyki ligi dla całego sezonu, w tym klasyfikacje, tabele formy, wzorce bramek i trendy zakładów dla wszystkich drużyn w wybranej lidze.

15.2 Szablon monitu AI

Kiedy **Dołącz szablon monitu AI** Jeśli opcja jest zaznaczona, eksport zawiera instrukcje dla sztucznej inteligencji na początku danych wyjściowych. Dzięki temu sztuczna inteligencja dokładnie wie, jaką analizę ma wykonać.

Ten **Monit niestandardowy** Pole tekstowe umożliwia edycję domyślnego monitu lub utworzenie własnego. Domyślny monit do analizy pojedynczego dopasowania prosi sztuczną inteligencję o podanie:

1. Prognoza wyniku meczu (zwycięstwo gospodarzy / remis / zwycięstwo gości) z poziomem ufności
2. Prognozowanie powyżej/poniżej 2,5 goli z uzasadnieniem
3. Prognoza, że obie drużyny strzelą gola (BTTS)
4. Kluczowe czynniki wpływające na mecz
5. Wszelkie zakłady o wartości zidentyfikowane na podstawie kursów

Kliknij **Przywróć ustawienia domyślne** aby przywrócić oryginalny szablon monitu dla wybranego typu analizy.

15.3 Wybór meczu

W przypadku analizy pojedynczego dopasowania wybierz dopasowanie, które chcesz przeanalizować, korzystając z następujących elementów sterujących:

Kontrola	Opis
Liga	Wybierz ligę, w której rozgrywa się mecz, który chcesz przeanalizować.
Od daty / Do daty	Zdefiniuj zakres dat, aby filtrować dostępne dopasowania. Domyślnie jest to od dziś do 7 dni w przód.
Wybierz mecz	Lista rozwijana zawierająca mecze z wybranej ligi w wybranym przedziale dat. Wyświetla datę, godzinę i nazwy drużyn.

15.4 Dane do uwzględnienia

Ta sekcja pozwala dostosować statystyki uwzględniane w eksporcie. Zaznacz lub odznacz opcje w zależności od tego, jakie informacje ma uwzględnić sztuczna inteligencja:

Opcja danych	Co obejmuje
Formularz specyficzny dla domu/wyjazdu	Wyniki drużyny, szczególnie podczas gry u siebie i na wyjeździe (niezależnie od ogólnej formy).
Historia bezpośrednich pojedynków	Poprzednie spotkania obu drużyn: całkowita liczba meczów, zwycięstwa obu drużyn, remisy, średnia liczba goli i ostatnie wyniki.
Klasyfikacja ligi	Aktualna pozycja w lidze, punkty, zwycięstwa, remisy, bilans porażek i różnica bramek dla obu drużyn.
Średnia strzelonych/straconych bramek	Łączna liczba strzelonych i straconych bramek oraz średnie na mecz.
Kursy powyżej/poniżej	Procent meczów z liczbą bramek powyżej 1,5, powyżej 2,5 i powyżej 3,5.
BTTS (Obie drużyny strzelą gola)	Procent meczów, w których obie drużyny zdobyły bramki.
Procenty czystych kartek	Procent meczów, w których każda drużyna zachowała czyste konto.
Kursy bukmacherskie	Aktualne kursy bukmacherskie na rynki 1X2, powyżej/poniżej 2,5 i BTTS.
Projekcje Poissona	Prognozy modeli statystycznych: oczekiwane cele, prawdopodobieństwo wyników i najbardziej prawdopodobne wyniki.
Wzorce czasowe celów	Kiedy drużyny zazwyczaj zdobywają punkty: podział na 15-minutowe interwały i procenty pierwszej/drugiej połowy.
Statystyki narożników	Średnia liczba rzutów różnych za i przeciw, łącznie na mecz, oraz wskaźnik ponad 9,5 rzutów różnych.

15.5 Głębokość analizy

Kontrole te określają, ile danych historycznych jest wykorzystywanych do obliczeń:

Kontrola	Opis
Ostatnie mecze formy	Liczba ostatnich meczów do wykorzystania w obliczeniach formy: Ostatnie 3, Ostatnie 5, Ostatnie 10 lub Cały sezon. Eksport obejmuje zarówno statystyki z całego sezonu, jak i wybraną głębokość.
Historia H2H	Ile spotkań bezpośrednich uwzględnić: Ostatnie 3, Ostatnie 5, Ostatnie 10 czy Wszystkie czasy.

15.6 Format wyjściowy

Wybierz sposób formatowania danych:

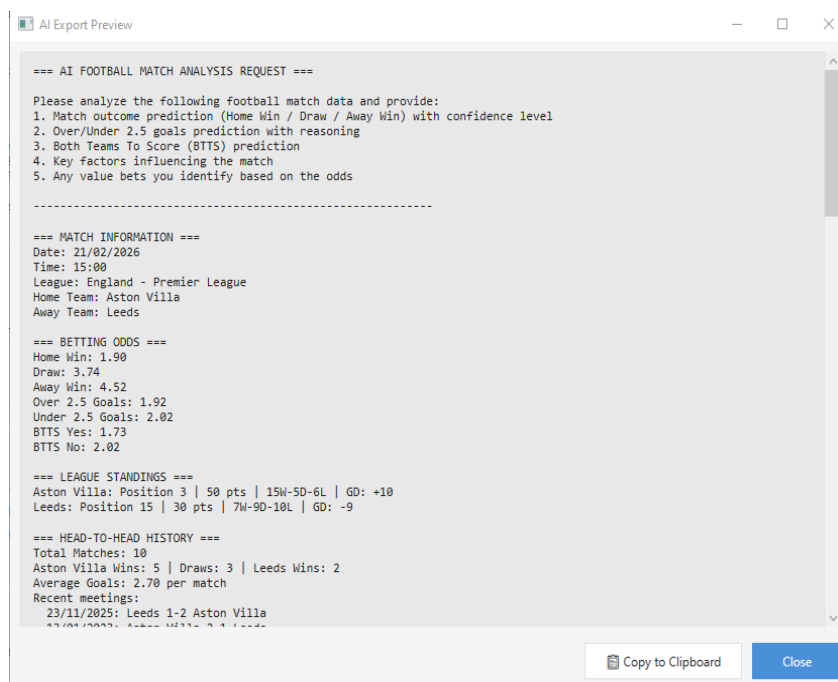
Format	Opis
Tekst strukturalny (zalecany)	Format czytelny dla człowieka z czytelnymi nagłówkami sekcji (=== NAZWA SEKCJI ===). Najlepszy dla asystentów AI, ponieważ jest łatwy do analizy i zrozumienia.
Format CSV	Wartości rozdzielone przecinkami, przydatne do importowania arkuszy kalkulacyjnych i przetwarzania danych.
Obniżka cen	Używa nagłówków # i ## do formatowania. Przydatne, jeśli chcesz zapisać dane wyjściowe jako sformatowany dokument.

15.7 Przyciski akcji

Przycisk	Funkcjonować
Zapowiedź	Otwiera okno podglądu, pokazujące wygenerowaną zawartość przed eksportem. Zawiera przycisk Kopiuj do schowka.
Zapisz/Załaduj	Otwiera menedżera konfiguracji z 99 slotami umożliwiającymi zapisywanie lub wczytywanie ustawień eksportu i odpowiedzi AI.
Anulować	Zamyka okno eksportu AI bez generowania danych wyjściowych.
Eksport	Wyświetla menu umożliwiające bezpośredni eksport do pliku w formacie PDF, Excel (.xlsx) lub CSV.
Kopiuj do schowka	Generuje treść i kopiuje ją bezpośrednio do schowka, skąd można ją wkleić do asystenta AI.
Zapisz do pliku	Generuje treść i zapisuje ją do pliku tekstowego (.txt, .csv lub .md, w zależności od wybranego formatu).

15.8 Okno podglądu

Okno podglądu pokazuje dokładnie, co zostanie wyeksportowane, umożliwiając zapoznanie się z zawartością przed skopiowaniem lub zapisaniem.

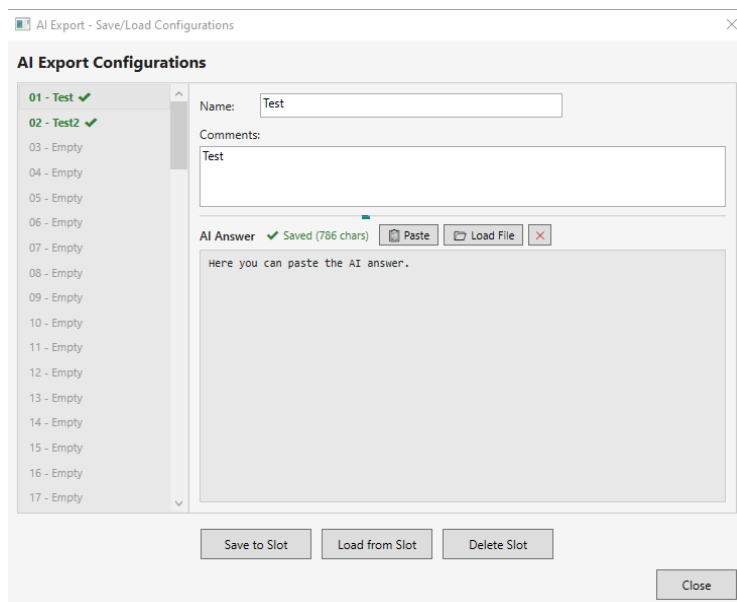


Rysunek 15.2 — Okno podglądu eksportu AI przedstawiające wygenerowane dane analizy dopasowania

Podgląd wyświetla komunikat AI (jeśli jest dostępny), a następnie ustrukturyzowane sekcje z informacjami o meczu, kursami bukmacherskimi, rankingiem ligowym, historią pojedynków i wszystkimi wybranymi statystykami. Zawartość jest wyświetlana czcionką o stałej szerokości, co ułatwia czytanie.

15.9 Zapisywanie/ładowanie konfiguracji

Okno Zapisz/Wczytaj udostępnia 99 slotów do przechowywania konfiguracji eksportu i odpowiedzi sztucznej inteligencji w celu wykorzystania ich w przyszłości.



Rysunek 15.3 — Okno eksportu AI, zapisywania/ładowania ze slotami konfiguracji i pamięcią odpowiedzi AI

Funkcja	Opis
Lista slotów	Lewy panel pokazuje 99 ponumerowanych slotów. Zapisane sloty wyświetlają swoją nazwę i znacznik wyboru; puste sloty mają oznaczenie „Puste”.
Nazwa	Opisowa nazwa zapisanej konfiguracji (np. „Weekend Premier League”).
Uwagi	Opcjonalne uwagi dotyczące konfiguracji lub analizy dopasowania.
Odpowiedź AI	Obszar tekstowy do przechowywania odpowiedzi sztucznej inteligencji. Możesz wkleić tutaj prognozę sztucznej inteligencji, aby skorzystać z niej w przyszłości.
Pasta	Wkleja tekst ze schowka do obszaru odpowiedzi AI.
Załaduj plik	Ładuje tekst odpowiedzi sztucznej inteligencji z pliku .txt lub .csv.
Zapisz w slotie	Zapisuje bieżącą konfigurację i odpowiedź AI do wybranego slotu.
Załaduj z gniazda	Ładuje wcześniej zapisaną konfigurację do głównego okna eksportu AI.
Usuń slot	Czyści wybrany slot.

 **Wskazówka:** Slot 1 jest ładowany automatycznie po otwarciu okna eksportu AI. Użyj go do swojej najczęściej używanej konfiguracji, aby zaoszczędzić czas.

15.10 Typowy przepływ pracy

Typowy przepływ pracy przy korzystaniu z eksportu AI:

1. Wybierz typ analizy (zazwyczaj Analiza pojedynczego dopasowania).
2. Wybierz ligę i mecz, który chcesz przeanalizować.
3. Dostosuj opcje danych, aby uwzględnić potrzebne Ci statystyki.
4. Kliknij **Kopiuj do schowka** aby wygenerować i skopiować analizę.
5. Otwórz preferowanego asystenta AI i wklej treść.
6. Przeglądaj odpowiedź sztucznej inteligencji i opcjonalnie zapisz ją, używając opcji Zapisz/Wczytaj, aby móc do niej wrócić w przyszłości.

15.11 Praktyczne wskazówki

 **Wskazówka:** Aby uzyskać najdokładniejsze prognozy AI, uwzględnij wszystkie dostępne statystyki. Im więcej kontekstu podasz, tym lepiej AI będzie mogła przeanalizować dopasowanie.

 **Wskazówka:** Użyj opcji Projekcji Poissona do statystycznie modelowanych prognoz. Dodaje ona oczekiwane cele i obliczenia prawdopodobieństwa, które wielu asystentów AI uważa za przydatne do porównań.

 **Wskazówka:** Używając trybu „Wiele meczów” do weekendowych spotkań, aby uzyskać najlepsze rezultaty, lista powinna zawierać mniej niż 10 meczów. Duże eksporty mogą przekroczyć limity kontekstu AI.

 **Ważne:** Prognozy sztucznej inteligencji służą wyłącznie celom informacyjnym. Zawsze kieruj się własnym osądem i nigdy nie stawiaj więcej, niż możesz sobie pozwolić stracić. Historyczne statystyki nie gwarantują przyszłych wyników.

16. Kalkulatory

Okno Kalkulatory oferuje kompleksowy zestaw narzędzi do kalkulacji zakładów, które pomogą Ci analizować kursy, zarządzać stawkami, oceniać istotność statystyczną i identyfikować okazje do wartości. Kalkulatory te obejmują wszystko, od podstawowej konwersji kursów po zaawansowane koncepcje, takie jak kryterium Kelly'ego i wykrywanie arbitrażu.

Do okna Kalkulatorów można uzyskać dostęp z **Kalkulatory** element na pasku bocznym pod **Narzędzia** sekcja.

Okno jest podzielone na dziewięć głównych zakładów, z których każda zawiera specjalistyczne kalkulatory:

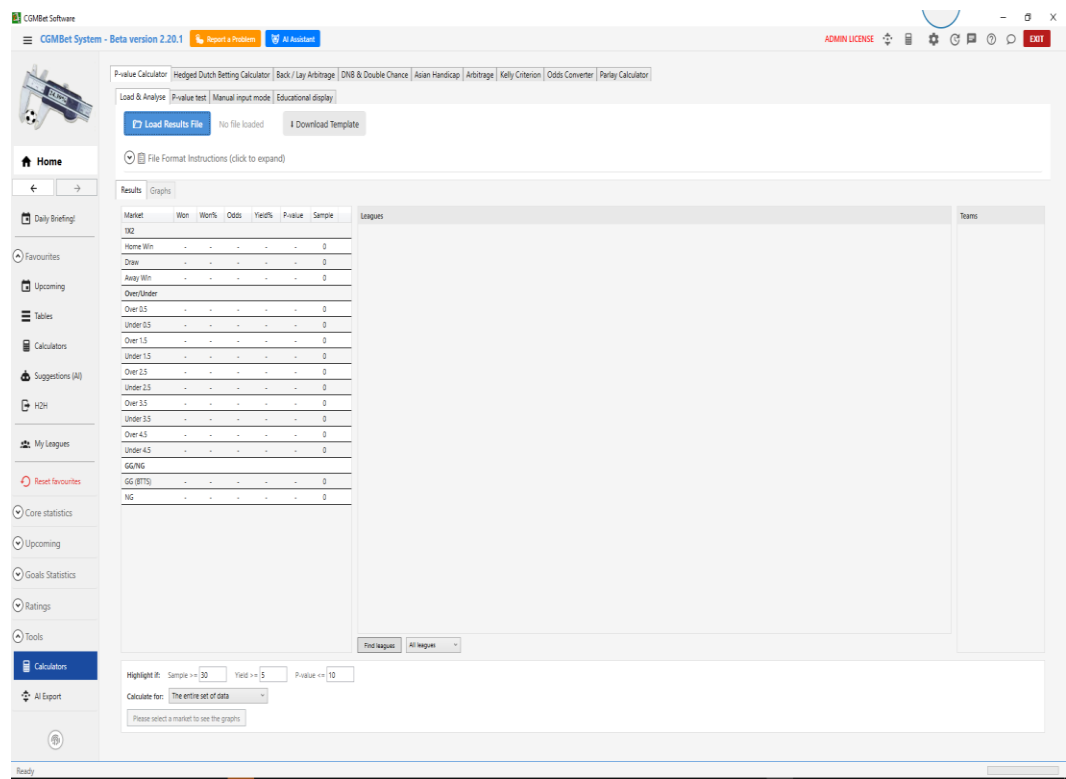
Patka	Opis
Kalkulator wartości p	Analiza statystyczna wyników zakładów w celu ustalenia, czy wynik jest wynikiem umiejętności czy szczęścia
Zabezpieczone zakłady holenderskie	Oblicz stawki dla zakładów holenderskich z opcjonalnym zabezpieczeniem na wyborach drugorzędnych.
Arbitraż Back / Lay	Porównaj strategie wspierania i składania zamówień na rynkach giełdowych.
DNB i podwójna szansa	Rynki inżynieryjne typu „remis bez zakładu” i „podwójna szansa” z kursami 1X2
Handicap azjatycki	Oblicz wyniki zakładów z handicapem azjatyckim, w tym linie ćwiartkowe
Arbitraż	Identyfikuj i obliczaj możliwości arbitrażu w ramach wielu wyborów.
Kryterium Kelly'ego	Określ optymalną wielkość stawek biorąc pod uwagę swoją przewagę i kapitał.
Konwerter kursów	Konwertuj między sześcioma różnymi formatami kursów.
Kalkulator zakładów akumulowanych	Oblicz łączne kursy i zwroty dla zakładów akumulowanych.

16.1 Kalkulator wartości p

Kalkulator wartości p to narzędzie statystyczne, które pomaga określić, czy wyniki zakładów są statystycznie istotne, czy też można je wyjaśnić przypadkiem. Zawiera cztery podzakładki dla różnych podejść analitycznych.

16.1.1 Załaduj i przeanalizuj

Ta podzakładka umożliwia importowanie historii zakładów z pliku CSV i automatyczne obliczanie wartości p dla wszystkich obsługiwanych rynków.



Rysunek 16.1 — Kalkulator wartości p: karta Załaduj i przeanalizuj przedstawiająca siatkę wyników i opcje filtrowania

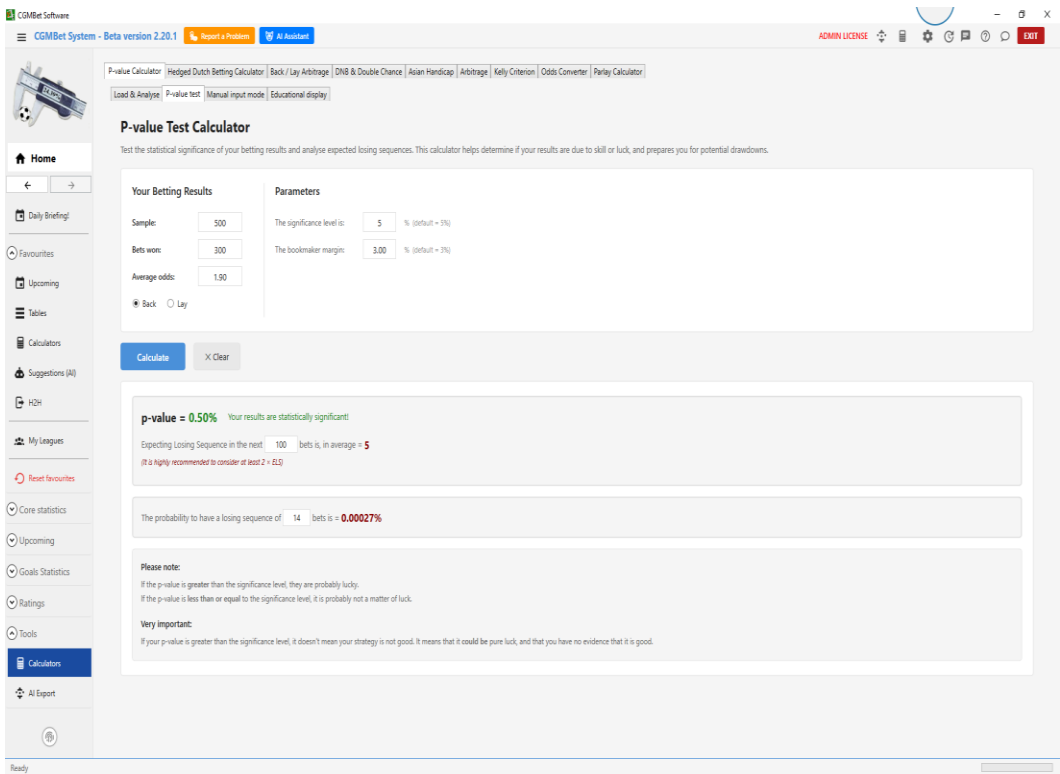
Kontrola	Opis
Załaduj plik wyników	Otwiera okno dialogowe umożliwiające wybranie pliku CSV zawierającego wyniki zakładów.
Pobierz szablon	Pobiera przykładowy plik CSV pokazujący wymagany format.
Instrukcje dotyczące formatu pliku	Rozwijana sekcja objaśniająca wymagane kolumny i format CSV.
Siatka wyników	Wyświetla obliczone statystyki dla każdego rynku: wygrane, % wygranych, kursy, % rentowności, wartość p, próba.
Lista lig	Filtruj wyniki według ligi, jeśli Twoje dane obejmują wiele lig.
Znajdź ligi	Identyfikuje ligi w danych, które spełniają kryteria wyróżniania.
Podświetl jeśli	Ustaw progi wyróżniające istotne wyniki (Próbka $\geq$, Wydajność $\geq$, Wartość p $\leq$).
Oblicz dla	Możesz wybrać analizę całego zestawu danych lub konkretnego okresu.

Wymagane kolumny CSV:HomeGoals, AwayGoals, a także kolumny kursów dla każdego rynku, który chcesz analizować (Odd1, OddX, Odd2 dla 1X2; OddO25, OddU25 dla Over/Under 2.5; OddGG, OddNG dla BTTS itd.).

Kolumny opcjonalne:Data (format DD-MM-RRRR), liga, gospodarze, goście — te opcje umożliwiają filtrowanie i analizę opartą na czasie.

16.1.2 Test wartości p

Ta podzakładka zapewnia kompleksową analizę wartości p, obejmującą dodatkowe wskaźniki, takie jak obliczenia oczekiwanej sekwencji przegranych (ELS).



Rysunek 16.2 — Kalkulator testu wartości p pokazujący statystycznie istotne wyniki

Wejście	Opis
Próbka	Całkowita liczba zakładów w zestawie danych.
Wygrane zakłady	Liczba wygranych zakładów.
Średnie kursy	Średnie kursy dziesiętne Twoich wyborów.
Na plecach / Leż	Wybierz, czy chcesz obstawiać czy stawiać na wybrane pozycje.
Poziom istotności	Próg istotności statystycznej (domyślnie 5%).

Marża bukmacherska	Szacowana marża bukmachera dostosowana do obliczeń (domyślnie 3%).
--------------------	--

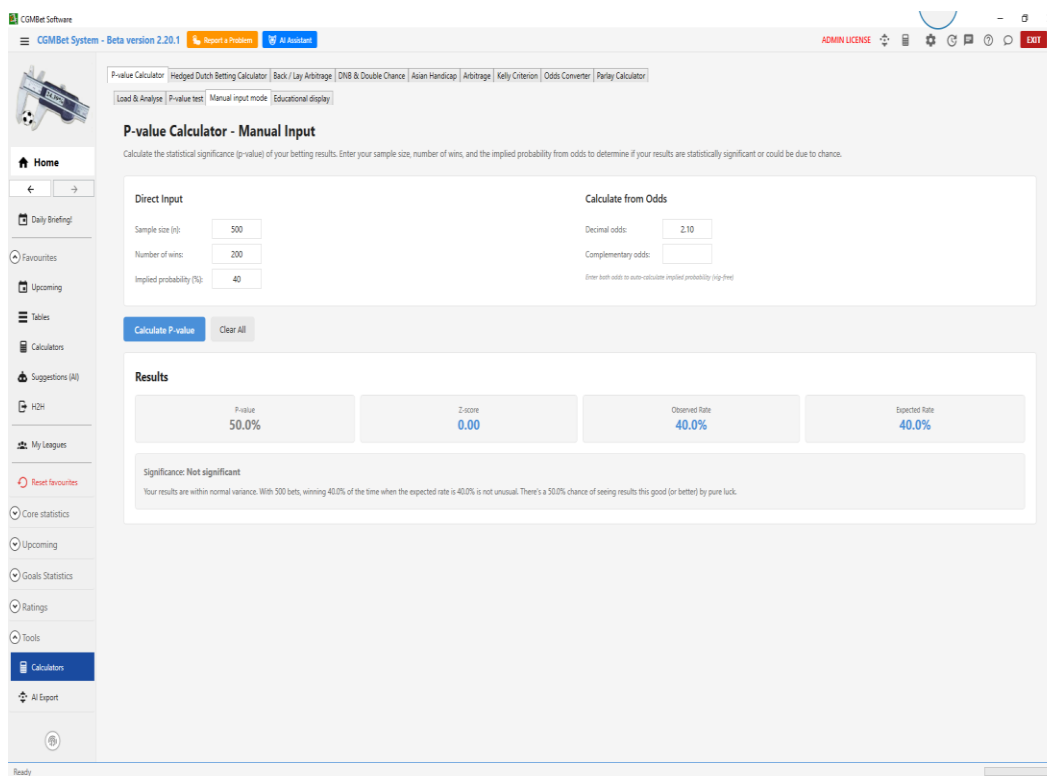
Wyniki obejmują:

- **Wartość p**— Prawdopodobieństwo, że Twoje wyniki pojawiły się przypadkowo. Im niższe, tym lepiej.
- **Oczekiwana sekwencja przegranych (ELS)**— Średnia najdłuższa seria porażek, jakiej można się spodziewać na podstawie wielkości badanej próby.
- **Prawdopodobieństwo przegranej sekwencji**— Oblicz prawdopodobieństwo wystąpienia serii porażek o określonej długości.

Wskazówka: Zdecydowanie zaleca się zaplanowanie co najmniej $3 \times \text{ELS}$, aby przetrwać spodziewane spadki.

16.1.3 Tryb wprowadzania ręcznego

Aby szybko obliczyć wartość p bez konieczności ładowania pliku, należy skorzystać z trybu wprowadzania ręcznego.



Rysunek 16.3 — Tryb ręcznego wprowadzania danych przedstawiający opcje wprowadzania danych bezpośrednio i obliczeń opartych na kursach

Wejście bezpośrednie: Wprowadź bezpośrednio wielkość próby (n), liczbę wygranych i domniemane prawdopodobieństwo (%).

Oblicz z kursów:Wprowadź kursy dziesiętne i opcjonalnie kursy uzupełniające, aby automatycznie obliczyć domniemane prawdopodobieństwo bez vig.

Wyniki wyświetlają wartość p, wynik Z, obserwowany współczynnik, oczekiwany współczynnik i interpretację istotności wyjaśniającą znaczenie wyników.

16.1.4 Wyświetlacz edukacyjny

Ta podzakładka zawiera obszerne materiały edukacyjne objaśniające wartości p i ich zastosowanie w zakładach sportowych.

The screenshot shows the 'Educational display' section of the CGMbet System. The page is titled 'Understanding P-values in Sports Betting'. It contains three main sections: 'What is a P-value?', 'How to Interpret P-values', and 'The Mathematics Behind It'. The 'What is a P-value?' section explains that a p-value measures the probability that observed betting results could have occurred by pure chance. The 'How to Interpret P-values' section includes a table with columns for P-value, Significance, and Interpretation. The 'The Mathematics Behind It' section explains that a one-tailed z-test is used to compare observed win rate against expected win rate, and provides the formula for Z-score and Standard Error. The 'Important Considerations' section notes that small sample sizes can produce misleading p-values and that more bets lead to more reliable analysis.

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

Rysunek 16.4 — Prezentacja edukacyjna wyjaśniająca koncepcje wartości p i ich interpretację

Czym jest wartość p?Wartość p mierzy prawdopodobieństwo, że zaobserwowane wyniki zakładów mogły powstać przez czysty przypadek, przy założeniu, że kursy bukmachera dokładnie odzwierciedlają rzeczywiste prawdopodobieństwo.

Wartość p	Znaczenie	Interpretacja
> 10%	Nieistotne	Wyniki prawdopodobnie wynikają z normalnej wariancji
5-10%	Słabe dowody	Pewne oznaki przewagi, ale nie rozstrzygające
1-5%	Istotne *	Dobry dowód na realną przewagę nad rynkiem
0,1-1%	Bardzo znaczące **	Mocne dowody na rzeczywistą przewagę w zakładach bukmacherskich
< 0,1%	Bardzo istotne ***	Bardzo mocne dowody — wyniki są niezwykle mało prawdopodobne w przypadku przypadku

Matematyka, która za tym stoi:Kalkulator używa jednostronnego testu Z do porównania zaobserwowanego współczynnika wygranych ze współczynnikiem oczekiwanym (prawdopodobieństwo wynikające z kursów).

16.2 Kalkulator zakładów holenderskich z zabezpieczeniem

Zakłady holenderskie jest to praktyka obstawiania więcej niż jednego zakładu w celu osiągnięcia takiego samego zysku, niezależnie od tego, który zakład wygra. **Zabezpieczone zakłady holenderskie** rozszerza to poprzez wyznaczenie podstawowych wyborów w celu osiągnięcia zysku i wyborów drugorzędnych w celu zabezpieczenia (próg rentowności) w przypadku przegranej preferowanych wyborów.

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

Calculate **Clear All**

Results

Recommended Stakes

Selection	Odds	Dutch Stake	Hedged Stake
1	2.10	\$27.02	\$-28.62
2	2.75	\$20.43	\$36.36
3	2.30	\$24.67	\$43.48
4	2.05	\$27.68	\$48.78

Standard Dutch Betting **Hedged Dutch Betting**

Total Stake: \$100.00 Total Stake: \$100.00

Rysunek 16.5 — Kalkulator zakładów holenderskich z zabezpieczeniem i wynikami pokazującymi rozkład stawek

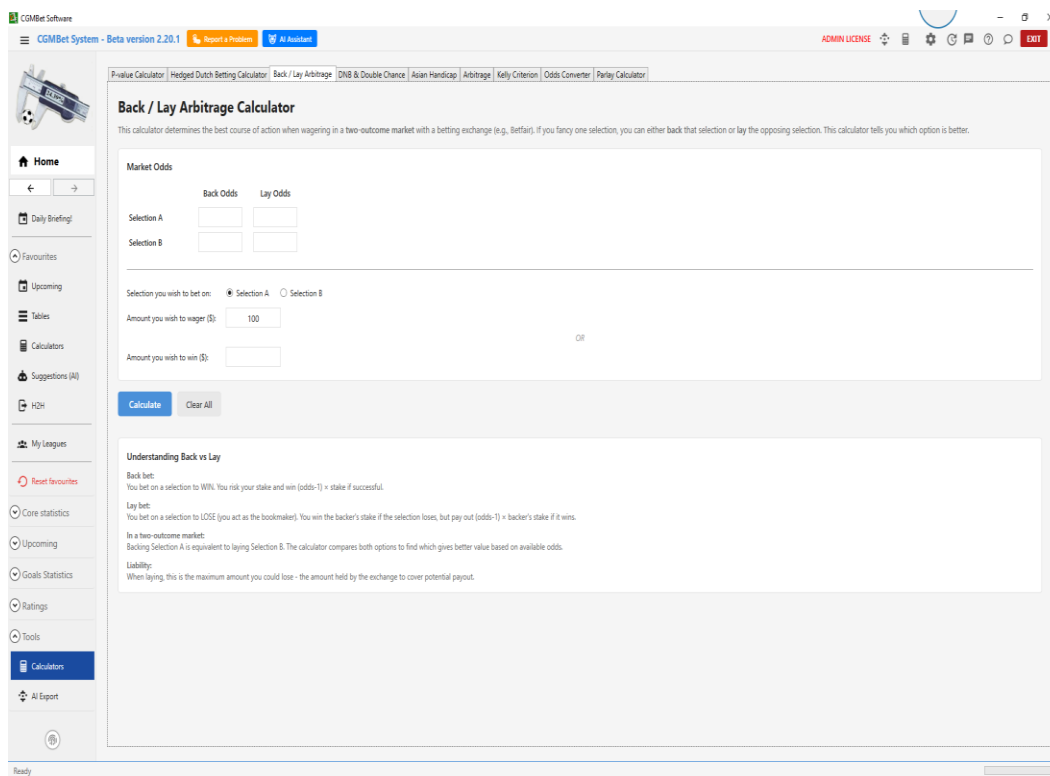
Kontrola	Opis
Wybór (1-10)	Wprowadź kursy dziesiętne dla maksymalnie 10 typów.
Podstawowy	Zaznacz, aby zaznaczyć wybory, z których chcesz skorzystać.
Wtórny	Zaznacz, aby oznaczyć selekcje do zabezpieczenia (próg rentowności w przypadku wygranej).
Całkowity zakład	Twój całkowity udział do rozdysponowania pomiędzy wszystkie typy.

Wyniki pokazują dwa rozkłady stawek:

- **Standardowy holenderski**— Taki sam zysk niezależnie od tego, która opcja wygra.
- **Zabezpieczony holenderski**— Zysk, jeśli wygrają typy podstawowe; próg rentowności, jeśli wygrają typy drugorzędne.

16.3 Kalkulator arbitrażu Back/Lay

Ten kalkulator pomoże Ci zdecydować, czy warto obstawić dany wybór, czy też nie, obstawiając rynek z dwoma wynikami na giełdzie zakładów (np. Betfair).



Rysunek 16.6 — Kalkulator arbitrażu Back/Lay pokazujący pola wprowadzania i objaśnienia

Wejście	Opis
Kursy powrotne (A/B)	Kursy dostępne na obstawienie każdego z wyborów.
Kursy Lay (A/B)	Dostępne kursy na każdy typ.
Wybór, na który chcesz postawić	Wybierz opcję, którą lubisz (A lub B).
Kwota zakładu	Kwota Twojego zakładu.
Kwota do wygrania	Możesz również określić swój oczekiwany zysk.

Zakład na powrót: Stawiasz na WYGRANĄ. Ryzykujesz stawkę i wygrywasz $(\text{kurs} - 1) \times \text{stawka}$, jeśli wygrasz.

Zakład Lay: Stawiasz na PRZEGRANĘ wybranego zakładu (działasz jako bukmacher). Wygrywasz stawkę obstawiającego, jeśli typ przegra, ale wypłacasz $(\text{kurs} - 1) \times \text{stawkę obstawiającego}$, jeśli wygra.

16.4 Kalkulator DNB i podwójnej szansy

Ten kalkulator wykorzystuje standardowe kursy 1X2 (gospodarze/remis/goście) do tworzenia równoważnych rynków „remis bez zakładu” i „podwójna szansa”. Przydatne, gdy te rynki są niedostępne, mają niższe limity lub oferują gorsze kursy niż rynek 1X2.

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)	2.25
Total Wager (\$)	100

Calculate **Clear All**

Results

Draw No Bet (DNB)

Win if your team wins; stake returned if draw

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

Double Chance

Win if either of two outcomes occur

1X (Home or Draw)	X2 (Draw or Away)	12 (Home or Away)
Odds: 1.283	Odds: 1.371	Odds: 1.559
Home: \$69.11	Draw: \$45.59	Home: \$52.81
Draw: \$38.89	Away: \$58.41	Away: \$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.

Rysunek 16.7 — Kalkulator DNB i podwójnej szansy pokazujący obliczone rozkłady kursów i stawek

Remis bez zakładu (DNB): Stawiasz na zwycięstwo drużyny. Jeśli wygra, zyskujesz. Jeśli jest remis, Twoja stawka jest zwracana. Jeśli przegra, tracisz stawkę. Osiąga się to poprzez postawienie obliczonej stawki na remis, aby pokryć swój zakład główny.

Podwójna szansa: Wygrywasz, jeśli wystąpi którykolwiek z dwóch wyników. Dostępne są trzy opcje:

- **1X**(Goście lub remis) — Wygrana, jeśli drużyna gospodarzy wygra lub mecz zakończy się remisem
- **X2**(Remis lub Wyjazd) — Wygrana, jeśli mecz zakończy się remisem lub wygra drużyna gości
- **12**(Goście lub goście) — Wygrana, jeśli któraś z drużyn wygra (bez remisu)

Kalkulator handicapu azjatyckiego 16,5

Oblicz scenariusze wypłat i zysków dla zakładów z handicapem azjatyckim. Obsługuje handicapy całosciowe, półówkowe i ćwiartkowe.

Rysunek 16.8 — Kalkulator handicapu azjatyckiego pokazujący wynik zakładu na ćwiartkę linii

Wejście	Opis
Twój wybór	Wybierz drużynę gospodarzy lub drużynę gości.
Kursy dziesiętne	Kursy na Twój zakład handicapowy.
Handicap (dom)	Wybierz linię handicapu z listy rozwijanej (-4,0 do +4,0).
Stawka	Kwota Twojego zakładu.
Wynik końcowy	Wprowadź rzeczywisty wynik meczu, aby zobaczyć rezultat.

Rodzaje niepełnosprawności:

- **Całe handicapy**(0, -1, +1, itd.): Jeżeli wynik skorygowany jest remisem, stawka zostaje zwrócona (push/void).
- **Półhandicap**(-0,5, +1,5 itd.): Remis nie jest możliwy — albo wygrywasz, albo przegrywasz.
- **Happinessy kwartalne**(-0,75, +1,25 itd.): Twoja stawka jest dzielona równo między dwie sąsiednie linie. Kalkulator pokazuje podział dla każdej linii.

16.6 Kalkulator arbitrażu

Ten kalkulator określa różne strategie arbitrażowe w przypadku wystąpienia okazji arbitrażowej. Obsługuje zdarzenia z maksymalnie dziesięcioma możliwymi wyborami i oblicza trzy różne strategie.

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 "arbing") occurs when the combined implied probabilities of all outcomes is less than 100%, allowing guaranteed profit.

When is Arbitrage Possible?
If $\text{Sum of } (1/\text{Odds}) < 1.0$ 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.

Rysunek 16.9 — Kalkulator arbitrażu przedstawiający siatkę wejściową i wyjaśnienia strategii

Strategia	Opis
1. Zakład pojedynczy	Zakład bezpośredni na preferowany (stronniczy) typ. Maksymalny zysk, jeśli Twój typ wygra, strata, jeśli inni wygrają.
2. Równy zysk	Zapewnia taki sam gwarantowany zysk niezależnie od wyniku. Prawdziwy arbitraż.
3. Darmowy zakład	Zyskujesz, jeśli wygra Twój preferowany typ, nie tracisz (osiągasz punkt bezstratny), jeśli nie — to najlepsze z obu światów.

Kiedy możliwy jest arbitraż? Gdy suma $(1/\text{Szansa})$ dla wszystkich wyników jest mniejsza niż 1,0. Im niższa suma, tym większy potencjalny zysk.

Przykład: Jeśli kurs drużyny A wynosi 2,10, a kurs drużyny B u różnych bukmacherów wynosi 2,10: $1/2,10 + 1/2,10 = 0,952$ (mniej niż 1), więc arbitraż jest możliwy z zyskiem na poziomie około 5%.

16.7 Kalkulator kryteriów Kelly'ego

Kryterium Kelly'ego to formuła obliczająca optymalną proporcję kapitału do obstawiania zakładów o dodatniej wartości oczekiwanej. Maksymalizuje ona długoterminowy wzrost przy jednoczesnym zarządzaniu ryzykiem.

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%
- Recommended Stake: \$100.00
- Expected Value: +\$10.00
- Implied Probability: 50.00%
- Edge: +5.00%

Understanding the Kelly Criterion

Formula:

$$\text{Kelly \%} = (bp - q) / b$$
 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.

Rysunek 16.10 — Kalkulator kryterium Kelly'ego pokazujący optymalne obliczenie stawki

Wejście	Opis
Bankroll na zakłady	Całkowity bilans zakładów.
Kursy dziesiętne	Kursy bukmacherskie na wybrany przez Ciebie obiekt.
Prawdopodobieństwo wygranej (%)	Twoje szacunkowe rzeczywiste prawdopodobieństwo wygranej (0–100).
Ułamkowa Kelly	Mnożnik redukcji ryzyka (1,0 = pełna skala Kelly'ego, 0,5 = połowa skali Kelly'ego, 0,25 = ćwierć skali Kelly'ego).
Prawdopodobieństwo wypchnięcia (%)	Opcjonalnie: prawdopodobieństwo wyniku void/push.

Wyniki obejmują:

- **Kelly %**— Procent Twojego kapitału, który możesz postawić.
- **Zalecany palik**— Rzeczywista kwota zakładu zależy od posiadanego budżetu.
- **Wartość oczekiwana**— Twój oczekiwany zysk na zakład.
- **Krawędź** — Twoja przewaga nad domniemanym prawdopodobieństwem.

Wskazówka: Wielu profesjonalnych graczy stosuje stawki Half Kelly (0,5) lub Quarter Kelly (0,25), aby ograniczyć wariancję i ryzyko bankructwa, a jednocześnie osiągnąć dobry długoterminowy wzrost.

⚠ Ważne: Kelly działa tylko z zakładami o dodatniej wartości oczekiwanej. Jeśli Twoja przewaga jest ujemna, Kelly zaleca brak zakładu.

16.8 Konwerter kursów

Konwertuj między sześcioma różnymi formatami kursów używanymi na całym świecie. Wprowadź wartość w dowolnym polu i kliknij Konwertuj.

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

Rysunek 16.11 — Konwerter kursów pokazujący konwersję pomiędzy wszystkimi obsługiwanymi formatami

Format	Opis	Przykład
Dziesiętny / europejski	Całkowity zwrot z jednostki zakładu. Najpopularniejszy format.	2,50
Ułamkowa (Wielka Brytania)	Zysk w stosunku do stawki. Tradycyjny format brytyjski.	3/2
Amerykański / Moneyline	Ujemny = stawka, aby wygrać 100\$; Dodatni = zysk ze stawki 100\$.	+150 lub -200

Hongkong	Czysty zwrot na jednostkę zakładu (to samo co liczba dziesiętna minus 1).	1,50
indonezyjski	Podobne do amerykańskiego, ale podzielone przez 100.	1,50 lub -2,00
malajski	Mieści się pomiędzy -1 a 1. Dodatni = zwrot netto; Ujemny = stawka na wygraną 1 jednostki.	0,50 lub -0,67

Kalkulator wyświetla również domniemane prawdopodobieństwo dla wprowadzonych kursów, pokazując wymagany próg rentowności.

16.9 Kalkulator zakładów akumulowanych

Oblicz łączne kursy i potencjalne zwroty dla zakładu akumulowanego (akumulatorowego/wielokrotnego). Wszystkie typy muszą wygrać, aby zakład akumulowany został wypłacony.

Rysunek 16.12 — Kalkulator zakładów akumulowanych pokazujący 4-etapowy akumulator z obliczonymi zwrotami

Wejście	Opis
Stawka	Twój całkowity zakład na zakład akumulowany.

Wybory 1-20	Wprowadź kursy dziesiętne dla każdego elementu zakładu akumulowanego (maksymalnie 20 typów).
-------------	--

Wyniki obejmują:

- **Nogi**— Liczba typów w Twoim zakładzie akumulowanym.
- **Połączone kursy**— Pomnożone kursy wszystkich typów.
- **Całkowity zwrot**— Twoja wypłata, jeśli wszystkie typy wygrają (stawka $\times$ łączny kurs).
- **Zysk**— Zysk netto (całkowity zwrot pomniejszony o udziały).
- **Domniemane prawdopodobieństwo wygranej**— Prawdopodobieństwo wygranej wszystkich typów, obliczone na podstawie łącznych kursów.

16.10 Praktyczne wskazówki

Wskazówka: W analizie wartości p należy dążyć do przeprowadzenia co najmniej 50–100 zakładów przed wyciągnięciem wniosków. Małe próbki mogą dawać mylące wartości p .

Wskazówka: Stosując kryterium Kelly'ego, zachowaj ostrożność w szacowaniu prawdopodobieństwa. Zbyttna pewność siebie prowadzi do przesadnego obstawiania.

Wskazówka: Konwerter kursów jest przydatny do szybkiego porównywania kursów oferowanych przez międzynarodowych bukmacherów, którzy stosują różne formaty.

⚠ Ważne: Wszystkie kalkulatory służą wyłącznie celom informacyjnym. Zawsze kieruj się własnym osądem i nigdy nie stawiaj więcej, niż możesz sobie pozwolić stracić. Historyczne statystyki nie gwarantują przyszłych wyników.

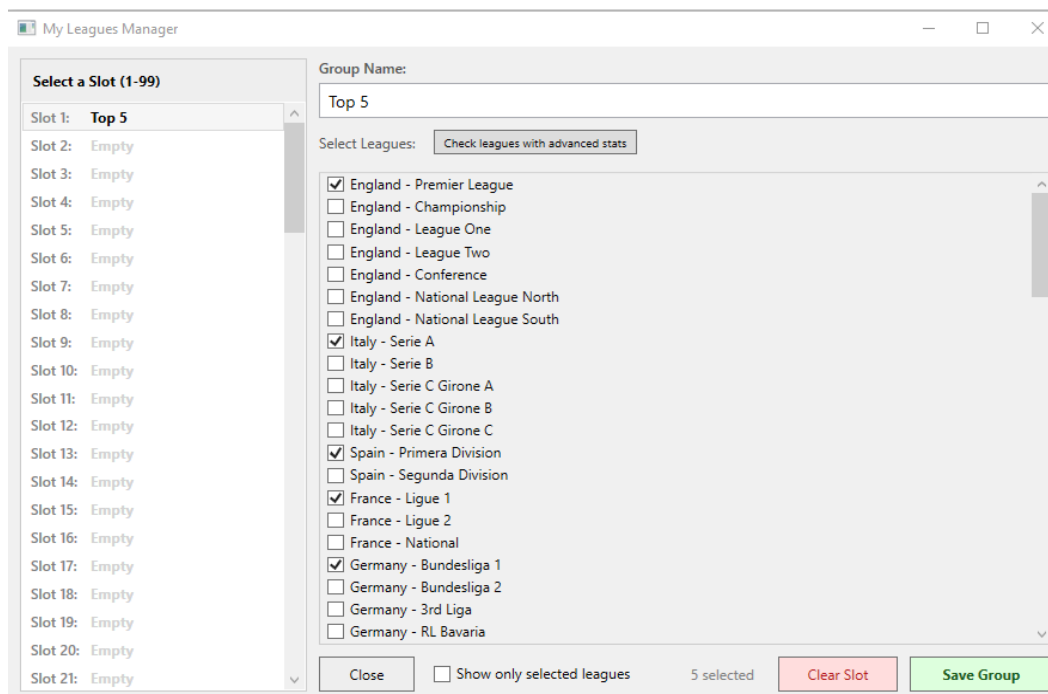
17. Moje ligi i moje drużyny

Menedżery „Moje ligi” i „Moje drużyny” umożliwiają tworzenie niestandardowych grup lig lub drużyn, które można zapisać i ponownie wykorzystać jako filtry w aplikacji. Zamiast wybierać za każdym razem pojedyncze ligi lub drużyny, możesz utworzyć nazwane grupy, takie jak „5 najlepszych lig” lub „Ulubione drużyny”, i szybko zastosować je w dowolnym widoku obsługującym filtrowanie.

Do obu menedżerów można uzyskać dostęp z **Menu ustawień** (na górnym pasku narzędzi) wybierając **Moje ligi** lub **Moje zespoły**.

17.1 Mój menedżer lig

Menedżer Moich Lig pozwala tworzyć grupy lig, które często analizujesz wspólnie. Na przykład możesz utworzyć grupę zawierającą najlepsze dywizje najważniejszych lig europejskich.



Rysunek 17.1 — Menedżer moich lig przedstawiający grupę „Top 5” z pięcioma wybranymi głównymi ligami europejskimi

17.1.1 Układ okien

Część	Opis
Wybierz slot (1-99)	Lewy panel pokazuje 99 dostępnych slotów. Nazwy zapisanych grup są pogrubione; puste sloty mają szary napis „Puste”.

Nazwa grupy	Pole tekstowe, w którym możesz wpisać opisową nazwę swojej grupy ligowej.
Sprawdź ligi z zaawansowanymi statystykami.	Przycisk automatycznie wybierający tylko ligi zawierające zaawansowane statystyki (strzały, strzały celne) dla bieżącego sezonu.
Wybierz ligi	Przewijana lista wszystkich dostępnych lig. Zaznacz pole obok każdej ligi, którą chcesz uwzględnić.
Pokaż tylko wybrane ligi.	Po zaznaczeniu tej opcji lista zostanie przefiltrowana i wyświetlone zostaną tylko ligi wybrane przez Ciebie.
Wybrana liczba	Wyświetla liczbę aktualnie wybranych lig (np. „wybrano 5”).
Wyczyść gniazdo	Usuwa zapisaną grupę z bieżącego slotu.
Zapisz grupę	Zapisuje bieżący wybór w wybranym slotcie.
Zamknąć	Zamyka okno (wyświetla monit o potwierdzenie).

17.1.2 Tworzenie grupy ligowej

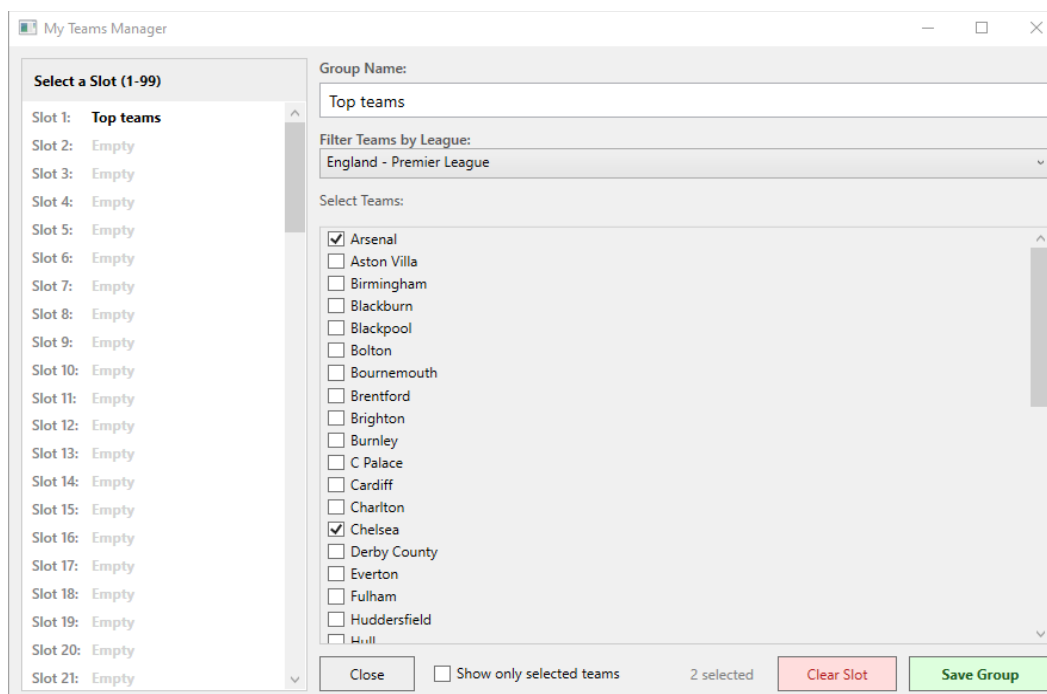
Aby utworzyć nową grupę ligową:

1. Wybierz puste miejsce w lewym panelu (lub wybierz istniejące miejsce, aby je nadpisać).
2. Wprowadź opisową nazwę w **Nazwa grupy** pole.
3. Zaznacz pola wyboru obok lig, które chcesz uwzględnić.
4. Kliknij **Zapisz grupę** aby zapisać swój wybór.

Wskazówka: Użyj przycisku „Sprawdź ligi z zaawansowanymi statystykami”, aby szybko wybrać ligi ze szczegółowymi statystykami meczów, co jest przydatne w przypadku zaawansowanych funkcji analizy.

17.2 Menedżer moich zespołów

Menedżer Moich Zespołów pozwala tworzyć grupy konkretnych drużyn, które chcesz śledzić, niezależnie od ligi, w której grają. Jest to przydatne, jeśli chcesz śledzić swoje ulubione kluby lub monitorować konkretne drużyny na potrzeby zakładów.



Rysunek 17.2 — Menedżer moich zespołów przedstawiający grupę „Najlepsze zespoły” z zespołami z Premier League

17.2.1 Układ okien

Menedżer Moich Zespołów ma taki sam układ jak Menedżer Moich Lig, ale zawiera jedną kluczową zmianę:

Część	Opis
Filtruj drużyny według ligi	Lista rozwijana do filtrowania listy drużyn według ligi. Wybierz „Wszystkie ligi”, aby wyświetlić drużyny z każdej ligi, lub wybierz konkretną ligę, aby zawęzić listę.
Wybierz zespoły	Przewijana lista drużyn oparta na filtrze ligi. Zaznacz pole obok każdej drużyny, którą chcesz uwzględnić.
Pokaż tylko wybrane drużyny.	Po zaznaczeniu tej opcji wyświetlane są wszystkie wybrane drużyny, niezależnie od filtra ligi — przydatne do przeglądania kompletnego wyboru.

17.2.2 Tworzenie grupy zespołowej

Aby utworzyć nową grupę zespołów:

1. Wybierz puste miejsce w lewym panelu.
2. Wprowadź opisową nazwę w **Nazwa grupy** pole.
3. Użyj **Filtruj drużyny według lig** rozwijanej listy, aby wybrać ligę.
4. Zaznacz pola wyboru obok zespołów, które chcesz uwzględnić.
5. Aby dodać drużyny z innych lig, powtórz kroki 3-4.
6. Kliknij **Zapisz grupę** aby zapisać swój wybór.

Wskazówka: Zaznacz opcję „Pokaż tylko wybrane drużyny”, aby przejrzeć wszystkie drużyny wybrane w różnych ligach przed zapisaniem.

17.3 Korzystanie z grup

Po utworzeniu grup „Moje ligi” lub „Moje drużyny” pojawią się one w rozwijanych listach filtrów lig w całej aplikacji. Szukaj sekcji oznaczonych etykietą:

- --- **Moje ligi** ---- Pokazuje zapisane grupy ligowe
- --- **Moje zespoły** ---- Pokazuje zapisane grupy zespołów

Twoje grupy są dostępne w następujących widokach:

Pogląd	Jak wykorzystywane są grupy
A.G.S. (Sugestie)	Przefiltruj listę sugestii, aby wyświetlić tylko mecze z wybranymi ligami lub z udziałem wybranych drużyn.
Tabele	Wyświetl tabele ligowe i statystyki dla zapisanych grup ligowych.
Nadchodzące	Filtruj nadchodzące mecze, aby wyświetlić tylko te z Twojej ligi lub mecze, w których biorą udział Twoje drużyny.
Ocena V	Przeanalizuj oceny drużyn w zapisanych grupach.
Statystyki bramek	Przeglądaj statystyki bramek filtrowane według ligi lub grup drużynowych.

17.4 Zarządzanie grupami

17.4.1 Edytowanie grupy

Aby zmodyfikować istniejącą grupę:

1. Wybierz slot zawierający grupę, którą chcesz edytować.
2. Aktualne wybory zostaną załadowane automatycznie.
3. Wprowadź zmiany (dodaj lub usuń elementy, zmień nazwę grupy).
4. Kliknij **Zapisz grupę** aby zapisać zmiany.

17.4.2 Usuwanie grupy

Aby usunąć zapisaną grupę:

1. Wybierz slot zawierający grupę.
2. Kliknij **Wyczyść gniazdo**.
3. Potwierdź usunięcie, gdy zostaniesz o to poproszony.

17.5 Praktyczne wskazówki

Wskazówka: Utwórz grupę ligową „Top 5” obejmującą angielską Premier League, hiszpańską Primera Division, włoską Serie A, niemiecką Bundesligę 1 i francuską Ligue 1, aby uzyskać szybki dostęp do najważniejszych lig europejskich.

Wskazówka: Twórz grupy drużyn w oparciu o preferowany przez Ciebie typ zakładu, np. „Faworyci gospodarzy” lub „Kandydaci do awansu”, aby szybko filtrować odpowiednie mecze.

Wskazówka: Twoje grupy są zapisywane w lokalnej bazie danych i zostaną uwzględnione podczas tworzenia kopii zapasowej. Użyj funkcji Kopia zapasowa (Ustawienia → Stan kopii zapasowej), aby zachować swoje grupy.

⚠ Ważne: Zmiany w grupach są wprowadzane natychmiast w rozwijanych menu filtrów. Jeśli masz otwarty widok, w którym jest używana ta grupa, może być konieczne ponowne wybranie grupy, aby zobaczyć zaktualizowane wyniki.

18. Preferencje

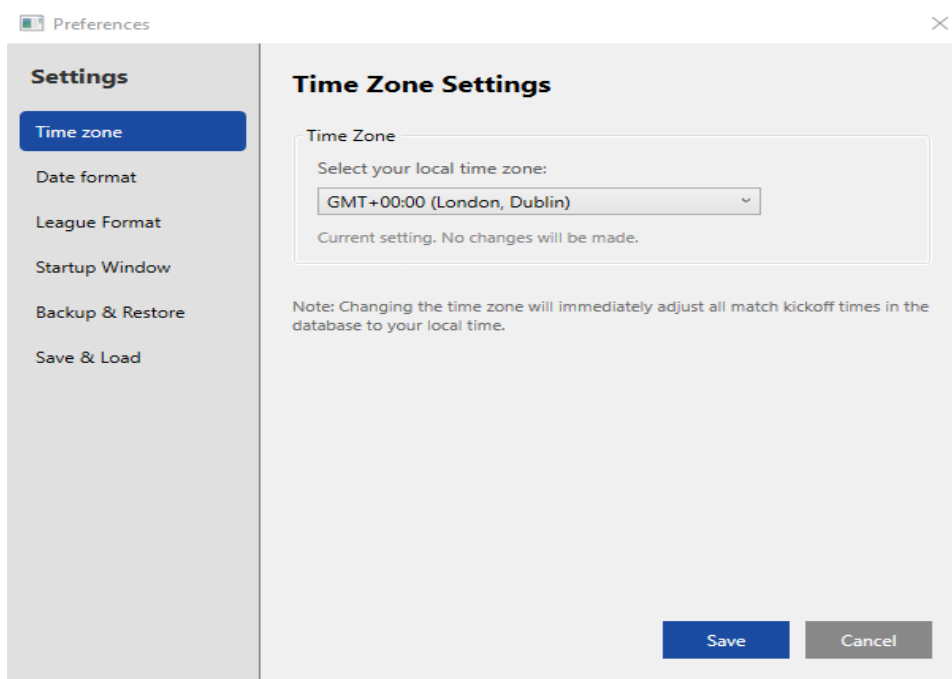
Okno Preferencji pozwala dostosować sposób działania aplikacji i wyświetlania informacji. Ustawienia są podzielone na sześć kart, z których każda kontroluje inny aspekt aplikacji.

Do okna Preferencje można uzyskać dostęp z **Menu ustawień** (na górnym pasku narzędzi) wybierając **Preferencje ogólne**.

Okno ma pionową nawigację za pomocą kart po lewej stronie. Kliknij dowolną kartę, aby wyświetlić i zmodyfikować jej ustawienia. Zmiany zostaną zastosowane dopiero po kliknięciu przycisku Zapisz.

18.1 Strefa czasowa

Karta Strefa czasowa umożliwia ustawienie lokalnej strefy czasowej, tak aby godziny rozpoczęcia wszystkich meczów były wyświetlane prawidłowo dla Twojej lokalizacji.



Rysunek 18.1 — Karta Ustawienia strefy czasowej

Kontrola	Opis
Rozwijana lista stref czasowych	Wybierz swoją lokalną strefę czasową z listy. Dostępne opcje to GMT-12:00 (Baker Island) do GMT+14:00 (Line Islands), obejmujące wszystkie światowe strefy czasowe, w tym przesunięcia półgodzinne, takie jak GMT+05:30 (Mumbai).

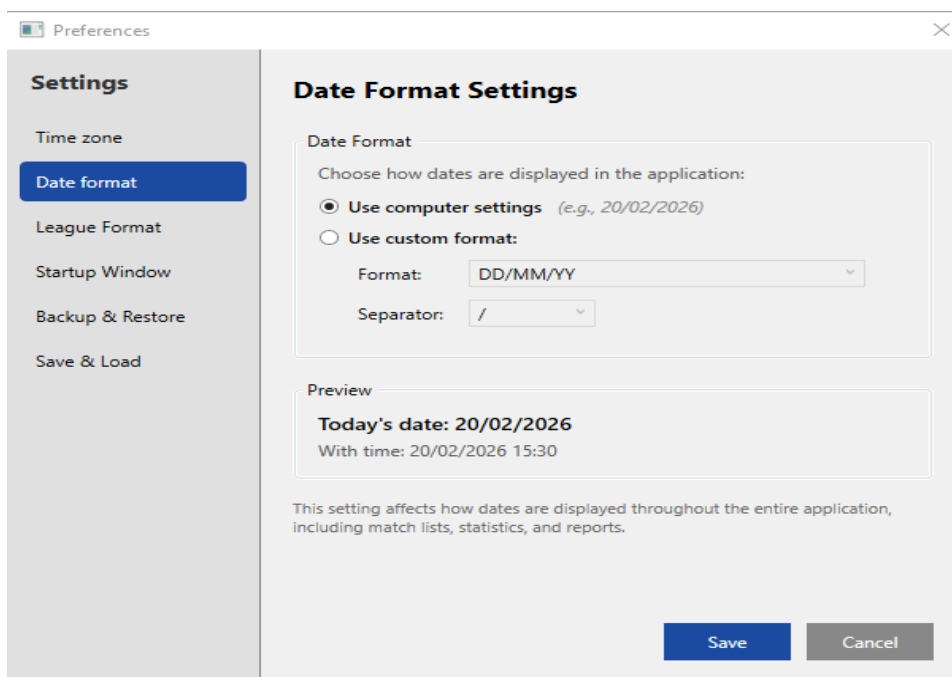
Komunikat o stanie	Pokazuje, czy zmiany zostaną wprowadzone. Wyświetla komunikat „Bieżące ustawienie. Żadne zmiany nie zostaną wprowadzone”, jeśli wybierzesz swoją obecną strefę czasową, lub pokazuje wartość przesunięcia (np. „Wszystkie godziny rozpoczęcia meczu zostaną przesunięte o 2 godziny do przodu”).
--------------------	--

⚠ Ważne: Po zapisaniu zmiany strefy czasowej wszystkie godziny rozpoczęcia meczu w bazie danych zostaną natychmiast dostosowane. Jest to jednorazowa konwersja — system zapamiętuje Twoją strefę czasową i nie będzie jej ponownie dostosowywał przy kolejnych uruchomieniach.

Przykład: Jeśli znajdujesz się w Paryżu (GMT+01:00) i baza danych wskazuje godzinę 15:00 GMT, po zmianie strefy czasowej zostanie wyświetlona godzina 16:00.

18.2 Format daty

Karta Format daty kontroluje sposób wyświetlania dat w całej aplikacji, w tym na listach dopasowań, tabelach statystyk i raportach.



Rysunek 18.2 — Karta Ustawienia formatu daty z podglądem

Kontrola	Opis
Użyj ustawień komputera	Formatuje daty na podstawie ustawień regionalnych systemu Windows. Aktualny format jest wyświetlany szarą kursywą (np. „20/02/2026”).
Użyj niestandardowego formatu	Umożliwia ręczny wybór formatu daty i separatora.

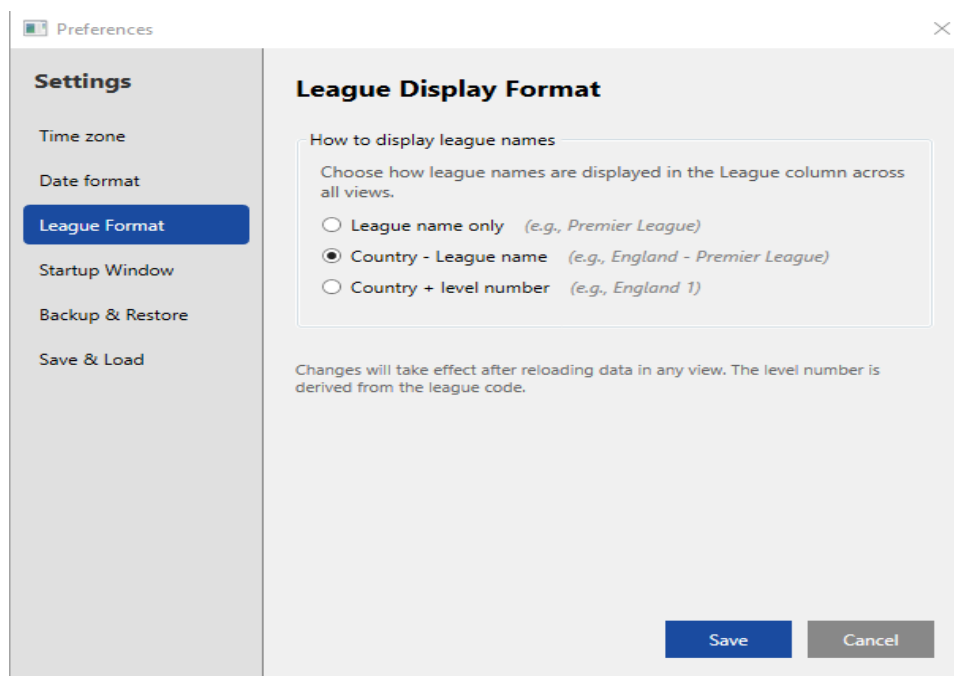
Format rozwijany	Wybierz kolejność dnia, miesiąca i roku. Opcje: DD/MM/RR, MM/DD/RR, RR/MM/DD, DD/MM/RRRR, MM/DD/RRRR, RRRR/MM/DD.
Lista rozwijana separatora	Wybierz znak pomiędzy elementami daty: / (ukośnik), . (kropka) lub - (myślnik).
Sekcja podglądu	Pokazuje, jak będzie wyglądać dzisiejsza data i data-godzina w wybranym formacie.

Wyjaśnienie kodów formatu:

- **DD**— Dzień dwucyfrowy (01-31)
- **MM**— Miesiąc dwucyfrowy (01-12)
- **RR**— Rok dwucyfrowy (np. 26 dla 2026 r.)
- **RRRR**— Rok czterocyfrowy (np. 2026)

18.3 Format ligi

Karta Format ligi kontroluje sposób wyświetlania nazw lig w kolumnie Liga we wszystkich widokach aplikacji.



Rysunek 18.3 — Ustawienia formatu wyświetlania ligi

Opcja	Przykład	Opis
-------	----------	------

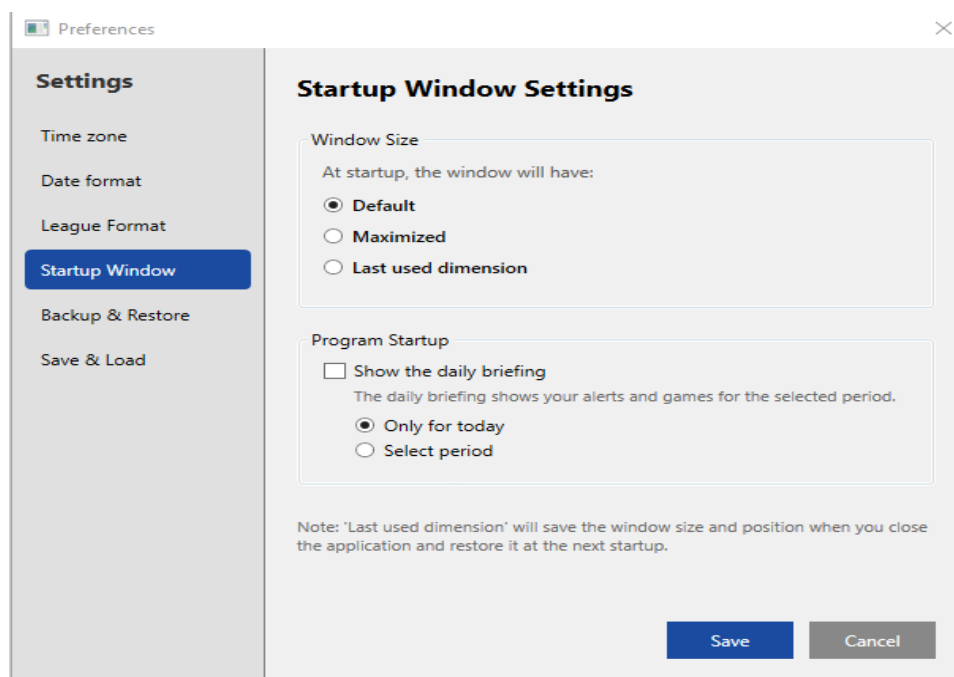
Tylko nazwa ligi	Premier League	Wyświetla tylko nazwę ligi bez informacji o kraju. Najkrótszy format, najlepszy, gdy pracujesz głównie z jednym krajem.
Kraj - Nazwa ligi	Anglia - Premier League	Pokazuje nazwę kraju, a następnie nazwę ligi — najłatwiejszy do zrozumienia format identyfikacji lig w wielu krajach.
Kraj + numer poziomu	Anglia 1	Pokazuje poziom kraju i dywizji — najbardziej kompaktowy format umożliwiający szybką identyfikację poziomu ligi.

Wskazówka: Format „Kraj + numer poziomu” pochodzi z kodu ligi w bazie danych. Poziom 1 to najwyższa liga, Poziom 2 to druga liga itd.

Notatka: Zmiany zaczną obowiązywać po ponownym załadowaniu danych w dowolnym widoku. Aby zobaczyć nowy format, konieczne może być odświeżenie lub opuszczenie widoku i powrót.

18.4 Rozpoczęcie-okno w górę

Karta Okno startowe pozwala kontrolować sposób wyświetlania okna aplikacji po uruchomieniu programu oraz to, czy automatycznie ma być wyświetlany Codzienny przegląd informacji.



Rysunek 18.4 — Ustawienia okna startowego

18.4.1 Rozmiar okna

Opcja	Opis
Domyślny	Otwiera okno o standardowym rozmiarze, wyśrodkowane na ekranie.

Zmaksymalizowany	Otwiera okno w trybie pełnoekranowym (zmaksymalizowanym).
Ostatnio używany wymiar	Zapamiętuje rozmiar i położenie okna podczas zamykania aplikacji i przywraca je dokładnie do pierwotnej wartości przy następnym uruchomieniu.

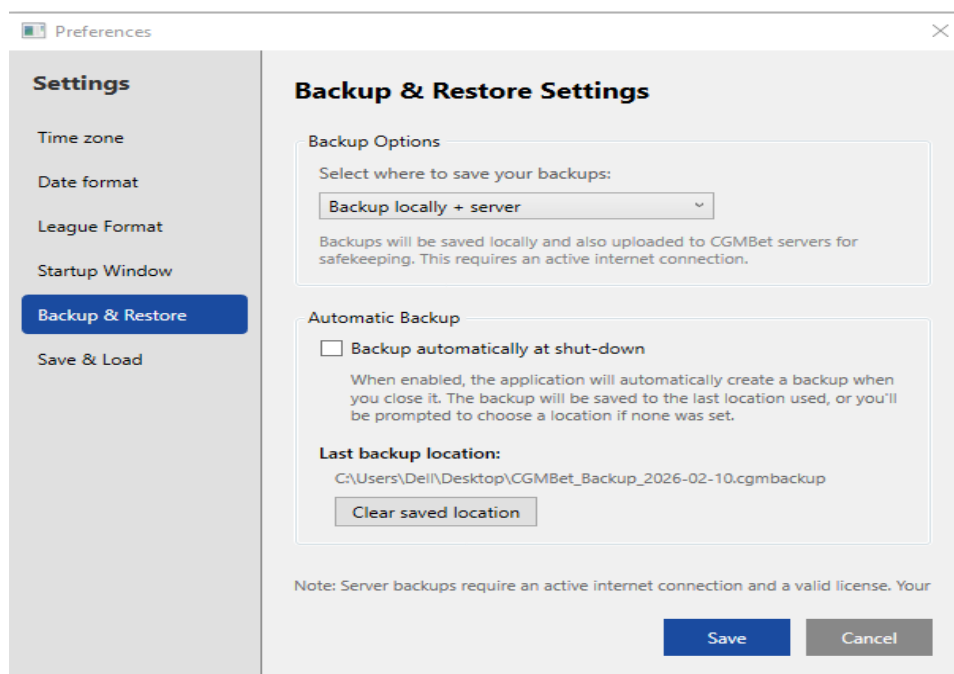
18.4.2 Uruchomienie programu

Kontrola	Opis
Pokaż codzienny przegląd.	Po zaznaczeniu tej opcji okno „Codzienny Podsumowanie” będzie automatycznie wyświetlane po uruchomieniu aplikacji. Podsumowanie będzie zawierało alerty i dopasowania z wybranego okresu.
Tylko na dziś	W Daily Briefing będą pokazywane tylko dzisiejsze mecze i alerty.
Wybierz okres	Umożliwia określenie niestandardowego zakresu dat dla codziennego podsumowania przy użyciu pól Od/Do (np. -1 do +1 oznacza okres od wczoraj do jutra).

Wskazówka: Użyj opcji „Wybierz okres” z zakresem, na przykład od -1 do +3, aby zobaczyć wczorajsze wyniki obok nadchodzących meczów w ramach codziennego podsumowania.

18.5 Kopia zapasowa i przywracanie

Karta Kopia zapasowa i przywracanie umożliwia skonfigurowanie sposobu i miejsca tworzenia kopii zapasowej danych aplikacji.



Rysunek 18.5 — Ustawienia kopii zapasowej i przywracania

18.5.1 Opcje kopii zapasowej

Opcja	Opis
Kopia zapasowa lokalna	Zapisuje pliki kopii zapasowej w wybranym przez Ciebie folderze na Twoim komputerze. Nie jest wymagane połączenie z Internetem.
Kopia zapasowa lokalna + serwer	Zapisuje pliki kopii zapasowej lokalnie ORAZ przesyła zaszyfrowaną kopię na serwery CGMBet w celu bezpiecznego przechowywania. Wymaga aktywnego połączenia internetowego i ważnej licencji.

18.5.2 Automatyczne tworzenie kopii zapasowych

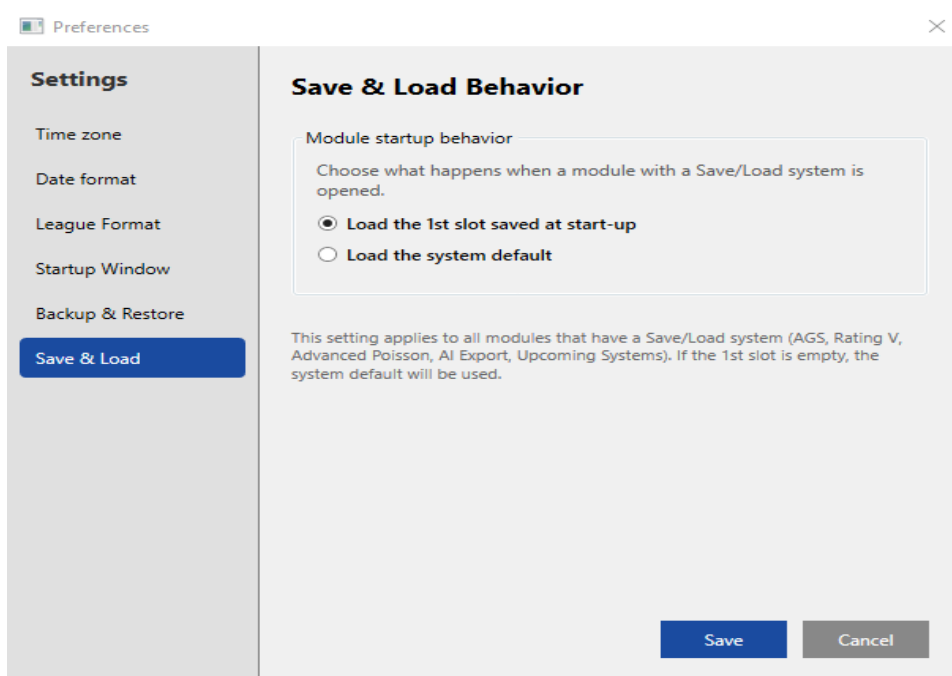
Kontrola	Opis
Automatyczne tworzenie kopii zapasowej przy wyłączeniu	Po włączeniu aplikacja automatycznie tworzy kopię zapasową przy każdym jej zamknięciu. Kopia zapasowa jest zapisywana w ostatnio używanej lokalizacji lub, jeśli żadna nie została ustawiona, pojawi się monit o wybranie lokalizacji.
Ostatnia lokalizacja kopii zapasowej	Wyświetla ścieżkę do ostatniej kopii zapasowej.
Wyczyść zapisaną lokalizację	Usuwa zapamiętaną lokalizację kopii zapasowej. Podczas następnego automatycznego tworzenia kopii zapasowej pojawi się monit o wybranie nowej lokalizacji.

Wskazówka: Włącz automatyczne tworzenie kopii zapasowych przy wyłączaniu systemu, aby mieć spokój ducha. Twoje ligi, drużyny, zapisane systemy i inne ustawienia zostaną zachowane, nawet jeśli konieczna będzie ponowna instalacja aplikacji.

⚠ Ważne: Kopie zapasowe serwerów wymagają ważnej licencji i połączenia internetowego. Twoje dane są szyfrowane przed przesłaniem na serwery CGMBet.

18.6 Zapisz i wczytaj

Karta Zapisz i wczytaj kontroluje zachowanie modułu z systemem konfiguracji Zapisz/Wczytaj po jego otwarciu.



Rysunek 18.6 — Ustawienia zachowania zapisywania i ładowania

Opcja	Opis
Załaduj pierwszy zapisany slot przy uruchomieniu.	Po otwarciu modułu automatycznie ładowana jest konfiguracja zapisana w gnieździe 1. Jeśli gniazdo 1 jest puste, używana jest domyślna konfiguracja systemowa.
Załaduj ustawienia domyślne systemu.	Po otwarciu modułu zawsze uruchamia się on z domyślną konfiguracją, ignorując wszelkie zapisane ustawienia.

To ustawienie dotyczy następujących modułów:

- **A.G.S. (Sugestie)**— Ustawienia filtru i wyświetlania
- **Ocena V**— Parametry obliczania oceny
- **Zaawansowany Poissona**— Ustawienia modelu statystycznego
- **Eksport sztucznej inteligencji**— Eksportuj konfigurację i monity
- **Nadchodzące systemy**— Dopasuj kryteria filtrowania

Wskazówka: Jeśli posiadasz preferowaną konfigurację modułu, zapisz ją w gnieździe 1 i włącz opcję „Załaduj 1. gniazdo zapisane przy uruchomieniu”, aby była ona automatycznie stosowana przy każdym otwarciu tego modułu.

18.7 Zapisywanie preferencji

Po wprowadzeniu zmian na dowolnej karcie należy kliknąć jeden z przycisków znajdujących się u dołu okna:

Przycisk	Opis
Ratować	Zastosuj wszystkie zmiany na wszystkich kartach i zamknij okno. Komunikat potwierdzający zawiera listę zaktualizowanych ustawień.
Anulować	Anuluje wszystkie zmiany i zamyka okno. Żadne ustawienia nie zostają zmodyfikowane.

Wskazówka: Możesz wprowadzić zmiany na wielu kartach przed kliknięciem Zapisz — wszystkie zmiany zostaną zastosowane razem.