

Sistema CGMBet26

Software de análisis de fútbol

Herramienta potente para apostadores experimentados

Guía del usuario

Versión 2.16 — Temporada 2025/2026
Febrero de 2026

Tabla de contenido

Tabla de contenido	2
1. Primeros pasos.....	8
1.1 Instalación	8
1.2 Activación de la licencia	8
1.3 Modo libre.....	9
1.4 Restablecimiento de su licencia.....	9
1.5 Descripción general de la interfaz principal.....	10
1.5.1 Botones de la barra de herramientas	10
1.5.2 Menú de configuración	11
1.5.3 Barra lateral de navegación	12
2. Tablas	14
2.1 Tabla de clasificación y filtros	14
.....	14
2.2 Resultados del equipo.....	16
2.3 Forma de los equipos.....	17
2.4 Estadísticas de la Liga.....	19
3. H2H (cara a cara).....	21
3.1 Selección de equipo y filtros globales	21
3.2 Pestaña de resultados.....	22
3.2.1 Lista de coincidencias.....	22
3.2.2 Filtros del panel.....	23
3.2.3 Resumen estadístico	24
3.3 Pestaña Objetivos	25
3.3.1 Lista de partidos con cronograma de goles	26
3.3.2 Filtros de la pestaña Objetivos.....	26
3.3.3 Gráficos de distribución de objetivos	26
4. Estadísticas.....	28
4.1 Selección de liga y equipo	28
4.2 Pestaña Ligas.....	28
4.3 Pestaña Equipos	30
4.4.1 Modo de visualización.....	32
4.5 Export.....	32

5. Próximos eventos.....	33
5.1 Descripción general.....	33
5.1.1 Filtros principales	34
5.1.2 Coincidir con columnas de cuadrícula	34
5.1.3 Barra de herramientas inferior	35
5.2 Panel de pestañas del sistema	36
5.2.1 Opciones de configuración de pestañas	37
5.3 Cálculo de una columna: ejemplo paso a paso.....	39
5.4 Sección de filtro	40
5.5 Editor de fórmulas de columnas personalizadas	40
5.6 Guardar/Cargar sistema.....	42
5.7 Menú contextual de coincidencia (clic derecho)	43
6. Administrador de alertas	44
6.1 Descripción general.....	44
6.1.1 Lista de ranuras de alerta.....	44
6.1.2 Panel de configuración.....	45
6.2 Condiciones.....	45
6.2.1 Condiciones del equipo local y visitante	45
6.2.2 Filtrar probabilidades	46
6.2.3 Comentarios.....	46
6.3 Combinar configuraciones	47
6.4 Botones de acción	47
6.5 Alertas en acción.....	48
7. Sugerencias (IA).....	50
7.1 Encabezado y controles	50
7.2 Barra de filtros	51
7.3 Cuadrícula de predicciones	51
7.4 Confianza general (Estrellas).....	52
7.5 Codificación de colores	52
7.6 Detección de apuestas de valor	53
7.7 Información sobre herramientas	53
8. A.G.S. (Estadísticas de Objetivos Avanzados)	54
8.1 Panel izquierdo — Configuración.....	55
8.1.1 Liga / Equipo.....	55
8.1.2 Alcance	56

8.1.3 Teams & ELO	56
8.1.4 Filtros	56
8.1.5 Lógica de condición.....	57
8.1.6 Actualizar y restablecer.....	58
8.2 Panel central: cuadrícula de filtros y juegos	58
8.2.1 Barra de herramientas de filtro	58
8.2.2 Barra de pestañas	59
8.2.3 Cuadrícula de juegos.....	59
8.2.4 Pie de página de estadísticas	59
8.3 Panel derecho: Estadísticas del mercado	60
8.3.1 Modo de cálculo.....	61
8.3.2 Period	61
8.3.3 Cuadrícula de resultados.....	61
8.3.4 Definiciones de columnas	62
8.4 Barra de herramientas inferior	63
9. Estadísticas de goles	64
9.1 Selector de juegos (barra superior)	64
9.2 Gestión de pestañas.....	65
9.3 Controles de filtro (fila 1)	66
9.4 Opciones de visualización (fila 2)	66
9.5 La cuadrícula de datos	67
9.5.1 Categorías de mercado	67
9.6 Controles inferiores	68
9.6.1 Controles de partidos en vivo (primera fila)	68
9.6.2 Fuente de datos y resaltado (segunda fila).....	68
9.7 Cómo leer la cuadrícula	69
9.8 Guardar/Cargar sistema.....	69
9.9 Consejos prácticos	69
10. Evolución de la puntuación.....	70
10.1 Selector de juegos y gestión de pestañas	70
10.2 Controles de filtro	70
10.2.1 Fila 1: Liga, equipos y filtros avanzados	70
10.2.2 Fila 2: Fuente de datos y rango de minutos.....	71
10.3 Árbol gráfico (pestaña 1).....	71
10.3.1 Barra de resumen superior	72

10.3.2 Panel de filtro izquierdo.....	72
10.3.3 El diagrama de árbol	72
10.3.4 Tira de puntuación correcta.....	73
10.4 Vista de árbol (pestaña 2)	73
10.5 Diagrama — Ruta principal (pestaña 3).....	74
10.6 Diagrama — Completo (Pestaña 4).....	75
10.7 Tabla de resultados (panel derecho)	76
10.7.1 Modo de cálculo.....	77
10.7.2 Grupos de mercado.....	77
10.7.3 Definiciones de columnas	77
10.8 Controles inferiores	78
10.9 Consejos prácticos	78
11. Pescado	79
11.1 Objetivos esperados y correcciones (barra superior)	80
11.1.1 Metas esperadas.....	80
11.1.2 Correcciones	80
11.2 El número de goles (Tabla 1).....	81
11.3 Línea y totales (Tabla 2)	81
11.4 Puntuación correcta (Tabla 3).....	82
11.5 Navegación desde Próximos	82
12. Poisson avanzado.....	83
12.1 Barra de herramientas de controles (fila 0).....	84
Generador de fórmulas xG 12.2 (fila 1)	84
12.2.1 Componentes de la fórmula	84
12.2.2 Sintaxis de fórmulas	85
12.2.3 Cómo se calcula xG	86
12.3 Actualización y ajuste (Fila 2).....	86
12.4 La cuadrícula de datos (fila 3)	86
12.4.1 Columnas fijas.....	87
12.4.2 Columnas de grupo de mercado.....	87
12.5 Barra de herramientas inferior (fila 6).....	87
12.6 Barra lateral derecha: controles de resaltado y filtro.....	88
12.6.1 Resaltado.....	89
12.6.2 Filtros	89
12.7 Barra lateral derecha: Estadísticas del mercado.....	89

13. Calificación V	91
13.1 Barra de herramientas de controles (fila 0)	91
13.2 Cómo la calificación V calcula las probabilidades	92
13.3 La cuadrícula de datos (fila 2)	93
13.3.1 Columnas fijas	93
13.3.2 Columnas de mercado	93
13.4 Barra de herramientas inferior (fila 3)	94
13.5 Barra lateral derecha: controles para resaltar y mostrar	94
13.5.1 Filtro de tamaño de muestra	95
13.5.2 Resaltado de porcentaje	95
13.5.3 Resaltado de valor posterior	95
13.5.4 Resaltado de valores laicos	95
13.5.5 Leyenda	96
13.6 Consejos prácticos de uso	96
16.1 Calculadora del valor p	109
16.1.1 Cargar y analizar	109
16.1.2 Prueba del valor p	111
16.1.3 Modo de entrada manual	112
16.1.4 Pantalla educativa	113
16.2 Calculadora de apuestas holandesas con cobertura	114
16.3 Calculadora de arbitraje de respaldo/contrapartida	115
16.4 Calculadora de DNB y doble oportunidad	116
Calculadora de hándicap asiático 16.5	117
16.6 Calculadora de arbitraje	118
16.7 Calculadora del criterio de Kelly	119
Conversor de probabilidades 16.8	121
16.9 Calculadora de apuestas combinadas	122
16.10 Consejos prácticos	123
17.1 Mi administrador de ligas	124
17.1.1 Diseño de la ventana	124
17.1.2 Creación de un grupo de liga	125
17.2 Mi administrador de equipos	126
17.2.1 Diseño de la ventana	126
17.2.2 Creación de un grupo de equipo	126
17.3 Uso de sus grupos	127

17.4 Gestión de grupos	127
17.4.1 Edición de un grupo	127
17.4.2 Eliminar un grupo.....	128
17.5 Consejos prácticos	128
18.1 Zona horaria	129
18.2 Formato de fecha	130
Formato de la liga 18.3	131
18.4.1 Tamaño de la ventana.....	132
18.4.2 Inicio del programa	133
18.5 Copia de seguridad y restauración.....	133
18.5.1 Opciones de copia de seguridad	134
18.5.2 Copia de seguridad automática	134
18.6 Guardar y cargar	135
18.7 Guardar sus preferencias	136

Nota: Haga clic derecho en la Tabla de contenido arriba y seleccione “Actualizar campo” para actualizar los números de página después de editar.

1. Primeros pasos

Este capítulo cubre la instalación, activación y primer lanzamiento del sistema CGMBet. Tanto si tiene una clave de licencia como si desea explorar el software en modo gratuito, esta sección le ayudará a empezar a usarlo.

1.1 Instalación

Para instalar el sistema CGMBet en su computadora:

1. Descargue el último archivo de configuración del sitio web oficial de CGMBet.
2. Ejecute el instalador (**CGMBetSetup.exe**) y siga las instrucciones en pantalla.
3. Elija su directorio de instalación o acepte la ubicación predeterminada.
4. Una vez completada la instalación, inicie el sistema CGMBet desde el acceso directo de su escritorio o el menú Inicio.

Requisitos del sistema: Windows 10 o posterior, entorno de ejecución .NET 8.0 (incluido en el instalador) y una conexión a Internet activa para la activación de la licencia y las actualizaciones de datos.

1.2 Activación de la licencia

Al iniciar por primera vez el sistema CGMBet, se mostrará un cuadro de diálogo de activación que le solicitará que ingrese su clave de licencia. Si ya adquirió una licencia, ingrese la clave que se le proporcionó y haga clic en **Activar licencia**. El software verificará su clave con el servidor y desbloqueará las funciones correspondientes a su nivel de licencia.

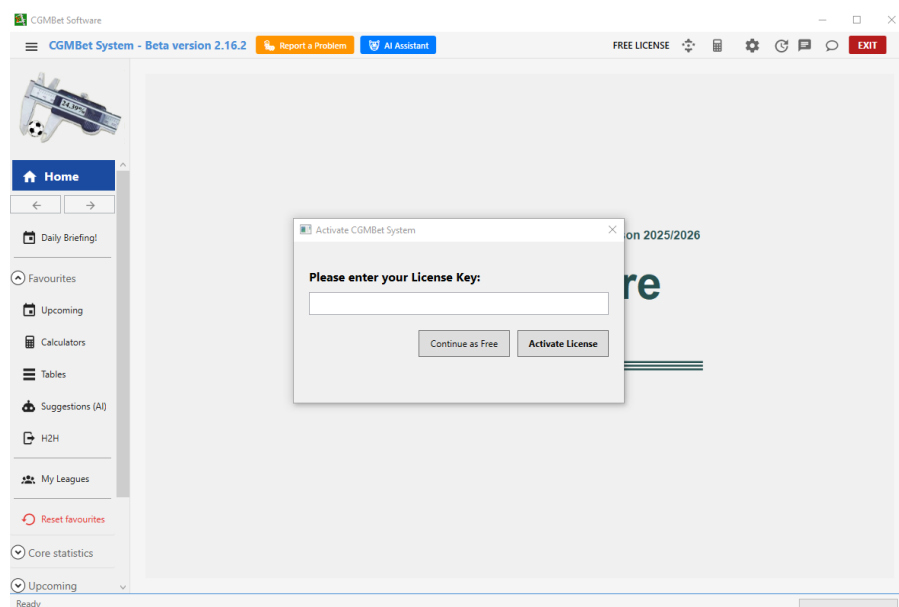


Figura 1.1 — Diálogo de activación de la licencia en el primer lanzamiento

El sistema CGMBet ofrece varios niveles de licencia, cada uno de los cuales desbloquea diferentes niveles de funcionalidad:

Nivel de licencia	Descripción
Gratis	Acceso básico a estadísticas principales, tablas y acceso limitado a la liga.
personaje	Todo excepto las funciones disponibles sólo en VIP Plus.
VIP Plus	Todo lo incluido en VIP, más fórmulas de columnas personalizadas, exportación completa, exportación IA, copias de seguridad del servidor y otras funciones premium que el equipo de CGMBet implementará en el futuro.

1.3 Modo libre

Si no tiene una clave de licencia, puede hacer clic **Continuar como libre** Para acceder al software en modo gratuito, este modo ofrece acceso a estadísticas principales, tablas de clasificación y funciones básicas de las segundas ligas, lo que le permite explorar el software antes de adquirir una licencia. Las funciones avanzadas, como las sugerencias de IA, la calculadora de Poisson avanzada, las opciones de exportación ampliadas y las fórmulas de columnas personalizadas, estarán restringidas.

1.4 Restablecimiento de su licencia

Si necesita cambiar su clave de licencia (por ejemplo, después de actualizarla), puede restablecerla desde la aplicación. Haga clic en el botón **Ajustes** menú (icono ⚙ en la barra de herramientas) y seleccione **Restablecer licencia** La aplicación se cerrará. Al volver a iniciarla, volverá a aparecer el cuadro de diálogo de activación, donde podrá ingresar su nueva clave de licencia.

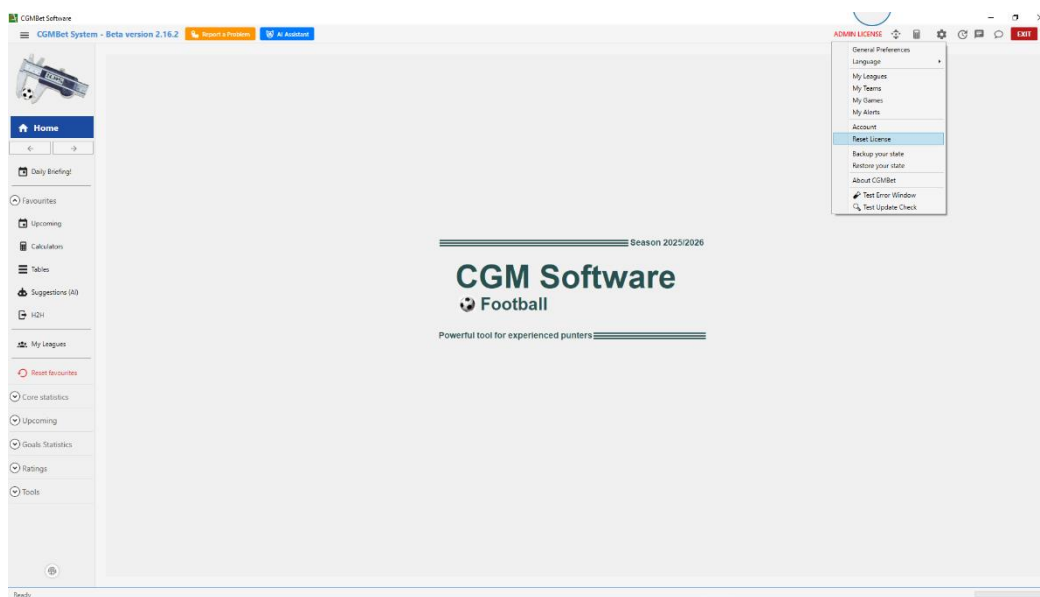


Figura 1.2 — Restablecimiento de la licencia.

1.5 Descripción general de la interfaz principal

Tras la activación, verá la ventana principal de la aplicación. La interfaz se organiza en una barra lateral de navegación a la izquierda, un área de contenido en el centro y una barra de herramientas en la parte superior.

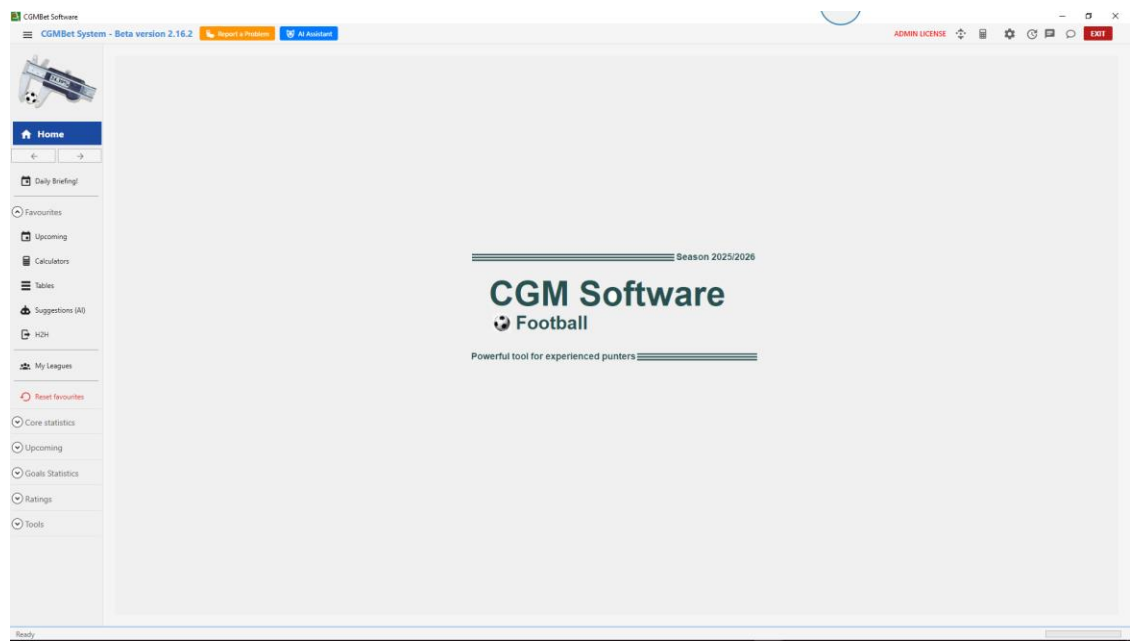


Figura 1.3 — Interfaz principal del sistema CGMBet

1.5.1 Botones de la barra de herramientas

La barra de herramientas en la parte superior derecha de la ventana proporciona acceso rápido a las funciones esenciales:

Botón	Descripción
Informar un problema	Abre un diálogo para informar errores o problemas directamente al equipo de desarrollo.
Asistente de IA	Lanza el asistente impulsado por IA para obtener ayuda con los módulos del software.
⚙ Preferencias	Abre el panel de Preferencias generales para ajustar la visualización, el formato de fecha y otras configuraciones.
⚙ Configuración	Abre el menú de configuración (ver sección 1.5.2 a continuación).
🔄 Actualización	Comprueba si hay actualizaciones de la base de datos y descarga los últimos datos de coincidencia del servidor.

Chat	Abre la ventana de chat de la comunidad para comunicarse con otros usuarios en tiempo real.
Comentarios	Abre un canal de mensajería directa para ver los mensajes de soporte de CGMBet.
SALIDA	Cierra la aplicación.

1.5.2 Menú de configuración

Al hacer clic en el botón Configuración (⚙️) se abre un menú con las siguientes opciones:

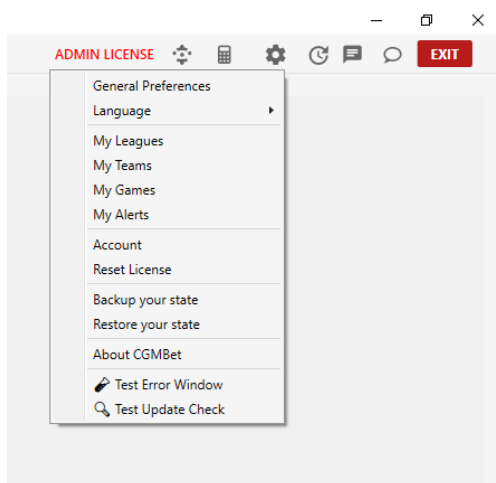


Figura 1.4 — Menú de configuración

Elemento del menú	Descripción
Preferencias generales	Ajuste la configuración de pantalla, el formato de fecha, el rango de temporada predeterminado y otras preferencias de toda la aplicación.
Idioma	Cambia el idioma de la aplicación. Los idiomas disponibles son inglés, alemán, español, francés, húngaro, italiano, portugués, rumano y griego.
Mis ligas	Administre sus grupos de ligas personalizados para filtrar rápidamente todas las vistas.
Mis equipos	Guarda y administra tus equipos favoritos para acceder rápidamente.
Mis juegos	Marque como favoritos partidos específicos para referencia y seguimiento posteriores.
Mis alertas	Configure alertas y notificaciones para coincidencias específicas o umbrales estadísticos.
Cuenta	Vea los detalles de su licencia, la fecha de vencimiento y la información de su cuenta.
Restablecer licencia	Desactive la clave de licencia actual. La aplicación se reiniciará y solicitará una nueva clave.
Haz una copia de seguridad de tu estado	Exporta todas tus configuraciones personales, ligas personalizadas, equipos, alertas y preferencias a un archivo de respaldo.
Restaura tu estado	Importe una copia de seguridad previamente guardada para restaurar todas sus configuraciones personales.

Acerca de CGMBet	Ver información de la versión y créditos.
------------------	---

Las demás opciones sólo están disponibles en el modo administrativo.

1.5.3 Barra lateral de navegación

La barra lateral izquierda proporciona acceso a todas las secciones de la aplicación, organizadas en grupos plegables. La barra lateral también incluye **Atrás**(←) y **Adelante**(→) flechas de navegación en la parte superior, que le permiten moverse entre las vistas visitadas anteriormente.

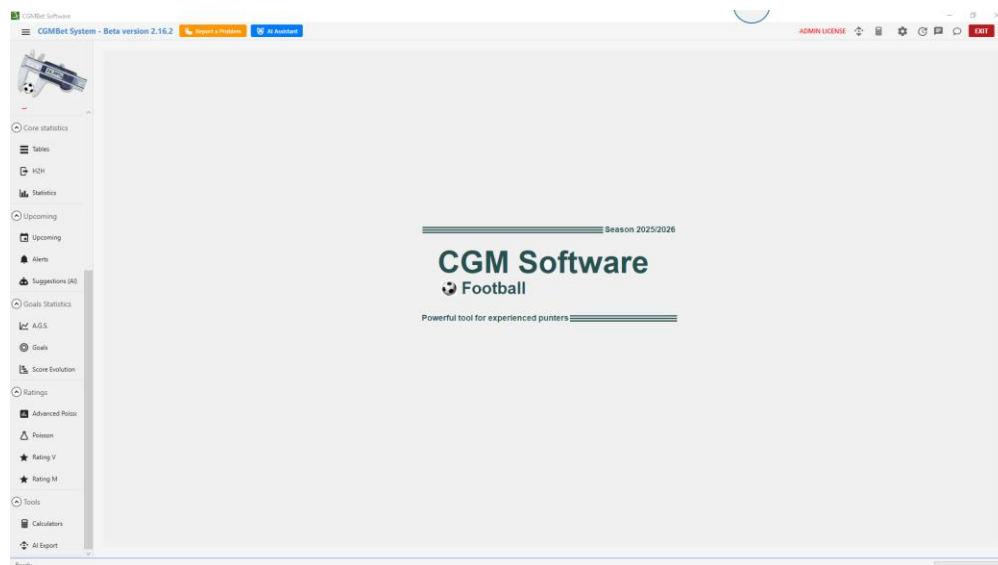


Figura 1.5 — Barra lateral de navegación con todas las secciones expandidas.

Sección / Artículo	Descripción
Inicio	Regresa a la pantalla de bienvenida.
¡Informe diario!	Un resumen rápido de los partidos y estadísticas clave de hoy, según tus selecciones.
Favoritos	<i>Una sección personalizable con accesos directos a las vistas que usas con más frecuencia. Haz clic en "Restablecer favoritos" en la parte inferior para restaurar la configuración predeterminada.</i>
Próximamente	Acceso directo a la vista de Próximos partidos.
Calculadoras	Acceso directo a la vista Calculadoras.
Tablas	Acceso directo a la vista de tablas de posiciones.
Sugerencias (IA)	Acceso directo a la vista Sugerencias de IA.
H2H	Acceso directo a la herramienta de comparación cara a cara.
Mis ligas	Acceso directo a tus grupos de liga personalizados.
Estadísticas básicas	<i>Estadísticas detalladas a nivel de liga y exploración de datos.</i>
Tablas	Tablas de clasificación de la liga para todas las ligas compatibles.
H2H	Herramienta de comparación cara a cara entre dos equipos cualesquiera.
Estadísticas	Estadísticas completas de liga y equipo.

Próximamente	<i>Centro completo de próximos partidos con filtrado avanzado.</i>
Próximamente	Próximos partidos con cuotas, pestañas del sistema y filtros avanzados.
Alertas	Vea y administre sus alertas y notificaciones de partidos.
Sugerencias (IA)	Sugerencias y análisis de partidos impulsados por IA (requiere licencia VIP o superior).
Estadísticas de goles	<i>Análisis en profundidad de goles y patrones de puntuación.</i>
A.G.S.	Estadísticas de objetivos avanzadas: analiza varios escenarios, según los minutos de los goles.
Objetivos	Totales de goles, tendencias de más/menos y datos de puntuación por liga y equipo.
Evolución de la puntuación	Siga cómo evolucionan las puntuaciones a lo largo del juego.
Calificaciones	<i>Calificaciones de fuerza del equipo y modelos de predicción.</i>
Poisson avanzado	Calculadora de distribución de Poisson avanzada con fórmulas y filtros xG personalizados.
Pescado	Calculadora de probabilidad de Poisson estándar para resultados de partidos.
Calificación V	Clasificación del valor del equipo basada en el análisis del rendimiento y las probabilidades.
Clasificación M	Clasificación del impulso del equipo basada en resultados en juegos similares.
Herramientas	<i>Herramientas analíticas y de utilidad avanzadas.</i>
Calculadoras	Calculadoras estadísticas: herramientas de Poisson, apuestas de valor, acumulador y criterio de Kelly.
Exportación de IA	Exporte datos utilizando plantillas de análisis y formato impulsadas por IA.

2. Tablas

La vista Tablas está disponible en **Estadísticas básicas** → **Tablas** En la barra lateral. Ofrece un resumen completo de la clasificación de la liga, el rendimiento individual de cada equipo, gráficos históricos y comparaciones estadísticas de toda la liga.

2.1 Tabla de clasificación y filtros

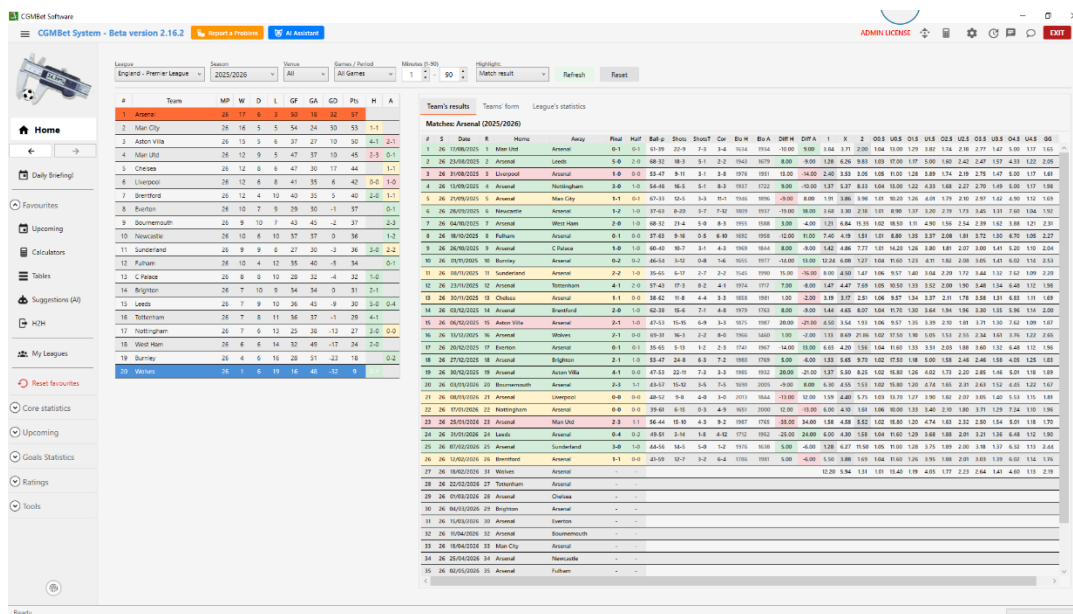


Figura 2.1 — Vista de tabla

La tabla de clasificación de la liga se muestra en el lado izquierdo de la pantalla. En la parte superior, un conjunto de filtros permite personalizar los datos:

Filtrar	Descripción
Liga	Seleccione la liga que desea ver (por ejemplo, Inglaterra – Premier League).
Estación	Seleccione la temporada (p. ej., 2025/2026). También puede consultar el historial de temporadas.
Evento	Filtrar por sede: Todos los partidos, Solo local o Solo visitante.
Juegos / Periodo	Filtrar por alcance del juego: Todos los juegos, Primera mitad, Segunda mitad o un rango personalizado.
Minutos (1–90)	Restrinja las estadísticas a un rango de minutos específico (por ejemplo, 1–45 solo para datos del primer tiempo).
Destacar	Resaltar los partidos según el resultado (por ejemplo, "Resultado del partido" destaca victorias, empates y derrotas en la lista de partidos del equipo).
Refrescar	Recarga los datos con la configuración de filtro actual.
Reiniciar	Restaura todos los filtros a sus valores predeterminados.

La tabla de clasificación muestra las siguientes columnas para cada equipo:

Columna	Significado
#	Posición en la liga.
Equipo	Nombre del equipo. Haz clic en un equipo para ver sus datos detallados a la derecha.
Diputado	Partidos jugados.
EN	Gana.
D	Sorteos.
L	Pérdidas.
GF	Goles a favor (anotados).
A	Goles en contra (encajados).
Dios mío	Diferencia de goles (GF – GA).
Puntos	Puntos totales.
H	Los resultados del equipo en casa.
A	Los resultados del equipo están lejos.

 **Consejo:** Haz clic en cualquier equipo de la tabla de clasificación para cargar sus datos detallados en el panel derecho. El panel tiene tres pestañas: Resultados del equipo, Estado físico del equipo y Estadísticas de la liga.

Cor	Esquinas.
Elo H / Elo A	Clasificación ELO del equipo local y visitante en el momento del partido.
Diferencial H / Diferencial A	Diferencia (cambio) de ELO para el equipo local y visitante después del partido.
1 / X / 2	Cuotas previas al partido para victoria local, empate y victoria visitante.
O0.5 – O4.5	Cuotas previas al partido para más de 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 y 4,5 goles.
U0.5 – U4.5	Cuotas previas al partido para menos de 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 y 4,5 goles.
GG	Cuotas previas al partido de que ambos equipos marquen (GG/BTTS).

 **Consejo:** Los partidos futuros se muestran en la parte inferior de la lista.

 **Consejo:** Los resultados están codificados por colores: verde para victorias, amarillo/naranja para empates y rojo para derrotas, lo que permite detectar fácilmente patrones de forma de un vistazo.

2.3 Forma de los equipos

El **Forma de los equipos** La pestaña "Comparar el rendimiento de varios equipos a lo largo de la temporada" permite usar gráficos de líneas interactivos. Selecciona uno o más equipos de la lista de la izquierda y el gráfico de la derecha se actualizará para mostrar sus tendencias de rendimiento.

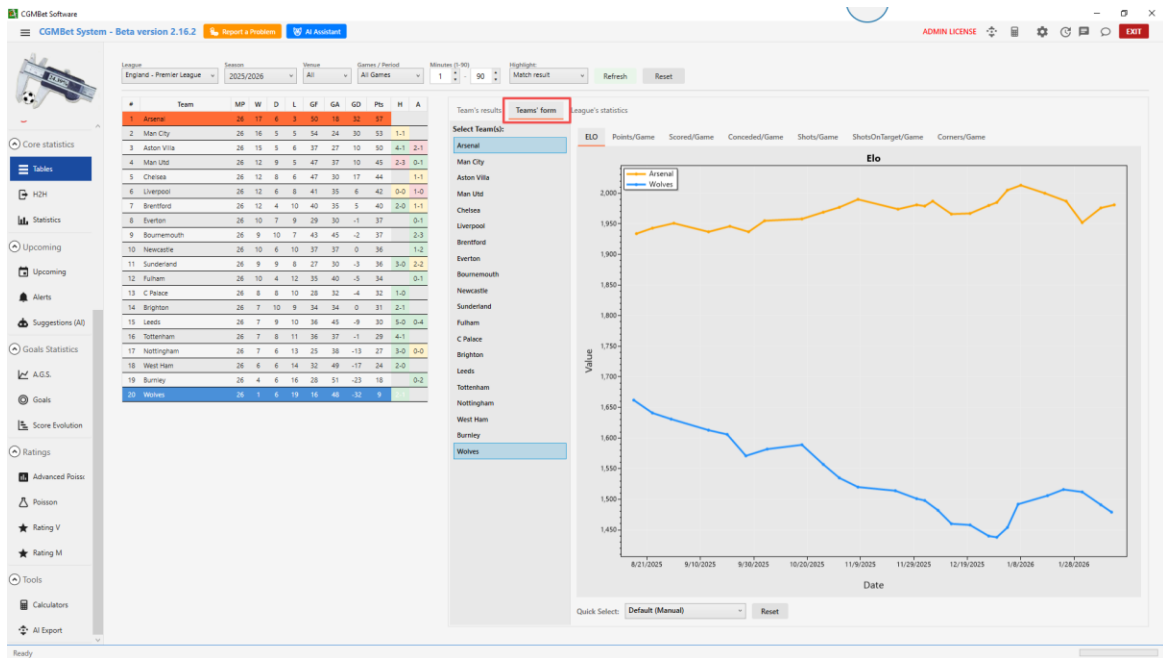


Figura 2.3— Pestaña de forma de los equipos (comparación ELO: Arsenal vs Wolves)

Las pestañas de gráficos en la parte superior le permiten cambiar entre diferentes métricas de rendimiento:

Tipo de gráfico	Lo que muestra
CUÁNTO	Progresión de la calificación ELO a lo largo de la temporada. Los valores más altos indican un mejor rendimiento.
Puntos/Juego	Promedio de puntos por partido a lo largo del tiempo.
Anotado/Juego	Promedio de goles marcados por partido.
Concedido/Juego	Promedio de goles recibidos por partido.
Tiros/Juego	Promedio total de tiros por partido.
ShotsOnTarget/Juego	Promedio de tiros a puerta por partido.
Corners/Juego	Promedio de corners por partido.

Cómo utilizar esta pestaña:

- Haga clic en el nombre de un equipo en el **Seleccionar equipo(s)** Lista para agregarlo al gráfico. Haga clic de nuevo para deseccionarlo.
- Seleccione varios equipos (mantenga presionada la tecla CTRL) para comparar sus tendencias una al lado de la otra.
- Utilice las pestañas de tipo de gráfico (ELO, Puntos/Juego, etc.) para cambiar entre diferentes métricas.
- Utilice el **Selección rápida** menú desplegable en la parte inferior para seleccionar rápidamente grupos de equipos predefinidos o elegir **Predeterminado (Manual)** para selección manual.
- Haga clic **Reiniciar** para borrar todos los equipos seleccionados y comenzar de nuevo.

 **Consejo:** Comparar los gráficos ELO es especialmente útil antes de un partido: si el ELO de un equipo tiende a subir mientras que el del otro está bajando, esto puede indicar un cambio de forma que las clasificaciones brutas no capturan.

2.4 Estadísticas de la Liga

El **estadísticas de la liga**La pestaña ofrece un resumen estadístico de toda la liga, clasificando a todos los equipos según la métrica seleccionada. Esto es útil para identificar tendencias de la liga, comparar las fortalezas de los equipos en áreas específicas e identificar sobrevaloraciones e infravaloraciones.

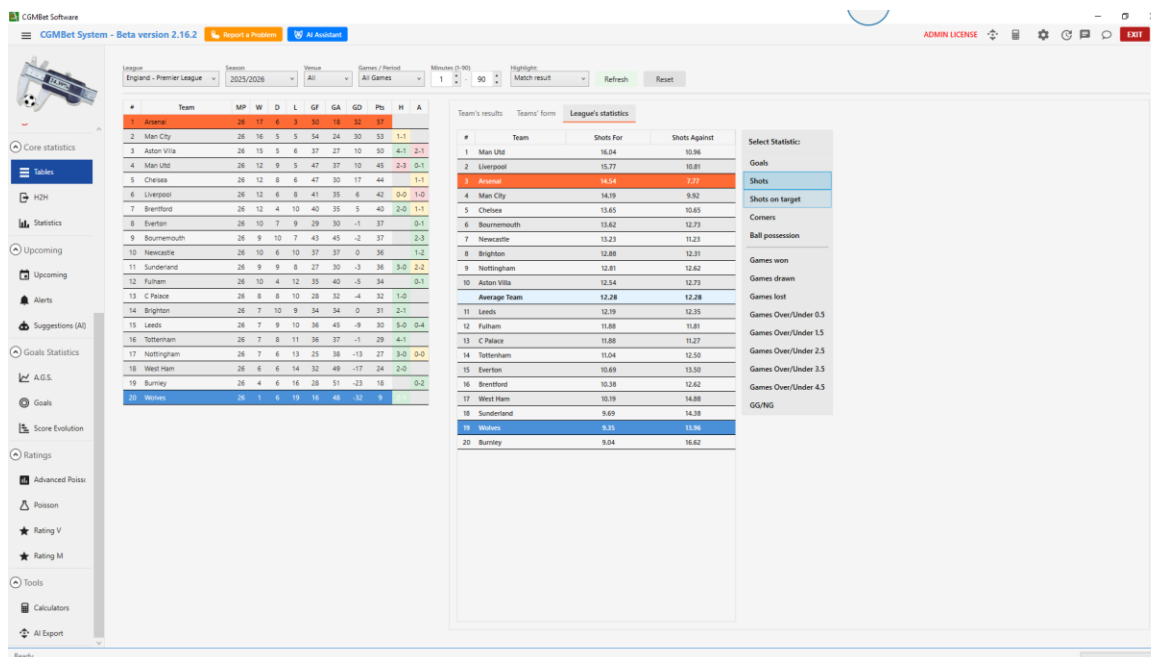


Figura 2.4 — Pestaña de estadísticas de la liga (Tiros a favor y Tiros en contra)

El panel derecho muestra todas las estadísticas disponibles que puedes seleccionar. Haz clic en cualquier estadística para actualizar la tabla de clasificación:

Estadística	Lo que muestra
Objetivos	Promedio de goles marcados y recibidos por partido por cada equipo.
Disparos	Promedio total de tiros a favor y en contra por partido.
Disparos a puerta	Promedio de tiros a puerta a favor y en contra por partido.
Esquinas	Promedio de córners a favor y en contra por partido.
Posesión del balón	Porcentaje promedio de posesión del balón por cada equipo.
Juegos ganados	Número total de partidos ganados por cada equipo.
Partidos empatados	Número total de juegos empatados.
Juegos perdidos	Número total de juegos perdidos.
Juegos Más/Menos de 0.5	Número de partidos con más o menos de 0,5 goles en total.
Juegos Más/Menos de 1.5	Número de partidos con más o menos de 1,5 goles en total.
Juegos Más/Menos de 2.5	Número de partidos con más o menos de 2,5 goles en total.
Juegos Más/Menos de 3.5	Número de partidos con más o menos de 3,5 goles en total.

Juegos Más/Menos de 4.5	Número de partidos con más o menos de 4,5 goles en total.
GG/NG	Número de juegos en los que ambos equipos anotaron (GG) vs juegos en los que al menos un equipo no anotó (NG).

La tabla de clasificación muestra cada equipo con dos columnas de datos: el valor "A favor" (cuánto produce el equipo en esa estadística) y el valor "En contra" (cuánto concede el equipo). Los equipos se clasifican de mayor a menor en la columna "A favor". **Equipo promedio** La fila se incluye como punto de referencia, mostrando el promedio de toda la liga.

 **Consejo:** El equipo seleccionado (de la tabla de clasificación de la izquierda) aparece resaltado en la clasificación, lo que facilita ver su posición en relación con el resto de la liga.

 **Consejo:** Utilice esta pestaña para encontrar apuestas de valor: por ejemplo, un equipo con muchos "Tiros al arco" pero pocos "Goles" puede tener un rendimiento inferior y necesitar una corrección en su puntuación.

3. H2H (cara a cara)

La vista H2H está disponible en **Estadísticas básicas** → **H2H** en la barra lateral, o a través del **H2H** Acceso directo en la sección Favoritos. Ofrece una comparación detallada de dos equipos, mostrando sus resultados recientes, resúmenes estadísticos y análisis del tiempo de los goles. Es una de las herramientas de investigación prepartido más potentes del sistema CGMBet.

3.1 Selección de equipo y filtros globales

En la parte superior de la vista H2H, encontrará el área de selección de equipo y tres menús desplegables de filtros globales que afectan a todos los datos que se muestran en la pantalla.

Para seleccionar los dos equipos que desea comparar, utilice los cuatro menús desplegables en el centro de la pantalla. Para cada equipo (izquierdo y derecho), primero elija el **liga**, luego seleccione el **equipo** Desde el segundo menú desplegable. No es necesario que los equipos sean de la misma liga: puedes comparar dos equipos de cualquier competición compatible.

Los filtros globales en la parte superior de la vista controlan el contexto de los datos:

Filtrar	Descripción
Estadística calculada antes	Establece una fecha límite para las estadísticas. Solo se incluyen en los cálculos los partidos jugados antes de esta fecha. Esto es útil para analizar el rendimiento de los equipos antes de un encuentro específico.
Modo de sincronización	Controla si los paneles izquierdo y derecho comparten la misma configuración de filtros. Cuando se configura como "Las estadísticas de local y visitante están sincronizadas", al cambiar un filtro en un lado se aplica automáticamente el mismo cambio al otro. Cuando se configura como "Las estadísticas de local y visitante no están sincronizadas", los filtros de cada panel son independientes, lo que permite comparar diferentes segmentos de datos (p. ej., Equipo A en casa vs. Equipo B fuera).
Estado del juego	Elige entre "Mostrar solo los partidos jugados" (para ver los resultados completos) o "Mostrar solo los partidos programados" (para ver los próximos partidos).

3.2 Pestaña de resultados

El **Resultados**La pestaña es la vista predeterminada al abrir la ventana H2H. Muestra dos paneles contiguos, uno para cada equipo seleccionado, cada uno con una lista de partidos en la parte superior y un resumen estadístico debajo.

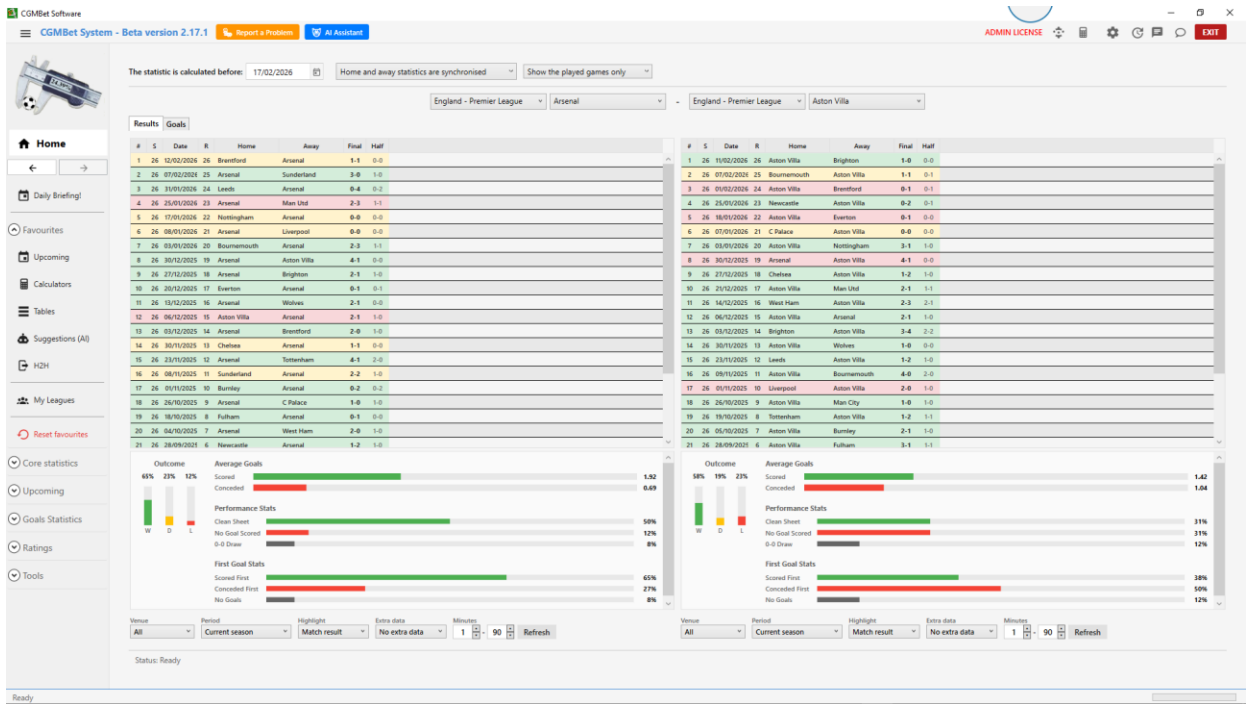


Figura 3.1 — Pestaña de resultados cara a cara (Arsenal vs. Aston Villa, Premier League 2025/2026)

3.2.1 Lista de coincidencias

La parte superior de cada panel muestra una lista desplegable de partidos del equipo seleccionado. Cada fila representa un partido, codificado por colores según el resultado: **verde** por victorias, **amarillo/naranja** para sorteos, y **rojo** por pérdidas.

Columna	Significado
#	Número de partido en la temporada.
S	Identificador de temporada.
Fecha	Fecha en que se jugó el partido.
R	Número redondo.
Hogar	El equipo local.
Lejos	El equipo visitante. El nombre del equipo seleccionado se muestra en negrita y resaltado.
Final	Puntuación final (p. ej. 1–1).
Medio	Marcador al medio tiempo.

3.2.2 Filtros del panel

Debajo de la lista de partidos (en la parte inferior de cada panel), un conjunto de filtros permite personalizar los datos de cada equipo. Cuando la sincronización está activada, al cambiar un filtro en un panel, se actualiza automáticamente el otro.

Evento

Opción	Descripción
Todo	Mostrar todos los partidos independientemente del lugar (predeterminado).
Hogar	Mostrar solo partidos donde el equipo jugó como local.
Lejos	Mostrar sólo partidos en los que el equipo jugó como visitante.
Cara a cara	Mostrar solo los enfrentamientos directos entre los dos equipos seleccionados. Al seleccionar esta opción, aparece la casilla "Dividir por sede", que permite desglosar el historial de enfrentamientos directos en resultados de local y visitante.

Período

Opción	Descripción
Temporada actual	Mostrar sólo partidos de la temporada actual (predeterminado).
Últimas 2 temporadas	Mostrar partidos de la temporada actual y anterior.
Todas las estaciones	Mostrar todos los partidos históricos disponibles en la base de datos.
Últimos 5 juegos	Mostrar sólo las 5 coincidencias más recientes.
Últimos 10 juegos	Mostrar sólo las 10 coincidencias más recientes.
Últimos 30 días	Mostrar partidos jugados en los últimos 30 días.
Últimos 60 días	Mostrar partidos jugados en los últimos 60 días.

Destacar

Opción	Descripción
Resultado del partido	Colorea las filas según victoria (verde), empate (amarillo) y derrota (rojo). Esta es la opción predeterminada.
Más de 0,5	Destacado basado en el total de goles Más/Menos de 0,5.
Más de/Menos de 1.5	Destacado basado en el total de goles Más/Menos de 1,5.
Más de/Menos de 2.5	Destacado basado en el total de goles Más/Menos de 2,5.
Más de 3.5	Destacado basado en el total de goles Más/Menos de 3,5.
Más de/Menos de 4.5	Destacado basado en el total de goles Más/Menos de 4,5.

GG/NG	Destacado en función de si ambos equipos marcaron (GG) o no (NG).
-------	---

Datos adicionales

Opción	Descripción
No hay datos adicionales	Mostrar sólo las columnas de coincidencia estándar (predeterminado).
Clasificación ELO	Mostrar las clasificaciones ELO de ambos equipos en el momento de cada partido.
Calificación de formulario	Muestra los valores de calificación del formulario para cada partido.
Rango	Muestra la posición en la liga de cada equipo en el momento del partido.
Disparos	Mostrar total de tiros a favor y en contra.
Disparos a puerta	Mostrar tiros a puerta a favor y en contra.
Esquinas	Mostrar los conteos de esquina a favor y en contra.
Posesión del balón	Mostrar el porcentaje de posesión del balón.

Minutos (1–90)

Restringe las estadísticas a un rango de minutos específico. Por ejemplo, al introducir 1–45, se limitan todos los cálculos solo a los datos del primer tiempo. Haz clic en **Refrescar** para aplicar el rango de minutos actualizado.

3.2.3 Resumen estadístico

Debajo de la lista de partidos, cada panel muestra una sección de resumen estadístico dividida en tres áreas: **Resultado**, **Objetivos promedio**, y **Estadísticas de rendimiento**. Un adicional **Estadísticas del primer gol** También se muestra la sección.

Resultado

Muestra el porcentaje de victorias, empates y derrotas del equipo seleccionado en los partidos filtrados, representados como gráficos de barras verticales con barras de colores (verde para victorias, amarillo para empates y rojo para derrotas). Cuando el filtro Destacado se configura con la opción Más/Menos o GG/NG, la sección Resultado se adapta para mostrar los porcentajes relevantes (p. ej., Más vs. Menos).

Objetivos promedio

Muestra el promedio de goles marcados y recibidos por partido, mediante barras de progreso horizontales con valores numéricos. El verde representa los goles marcados y el rojo los recibidos.

Estadísticas de rendimiento

Un conjunto de indicadores clave de rendimiento con barras de progreso horizontales y valores porcentuales:

Estadística	Lo que muestra
-------------	----------------

Hoja limpia	Porcentaje de partidos en los que el equipo no recibió ningún gol.
Ningún gol marcado	Porcentaje de partidos en los que el equipo no logró marcar.
Empate 0–0	Porcentaje de partidos que terminaron en empate sin goles.

Estadísticas del primer gol

Análisis de quién marcó el primer gol en cada partido:

Estadística	Lo que muestra
Anotó primero	Porcentaje de partidos en los que el equipo marcó el primer gol.
Concedió primero	Porcentaje de partidos en los que el oponente marcó primero.
Sin objetivos	Porcentaje de partidos en los que no se marcó ningún gol.

 **Consejo:** Compara las estadísticas de primer gol de ambos equipos para identificar cuál suele tomar la iniciativa. Un equipo que suele marcar primero puede tener una ventaja psicológica en un duelo directo.

3.3 Pestaña Objetivos

El **Objetivos**La pestaña ofrece un desglose visual minuto a minuto de cuándo cada equipo marca y recibe goles. Está diseñada para ayudarte a identificar patrones de puntuación, como equipos que empiezan bien o terminan tarde.

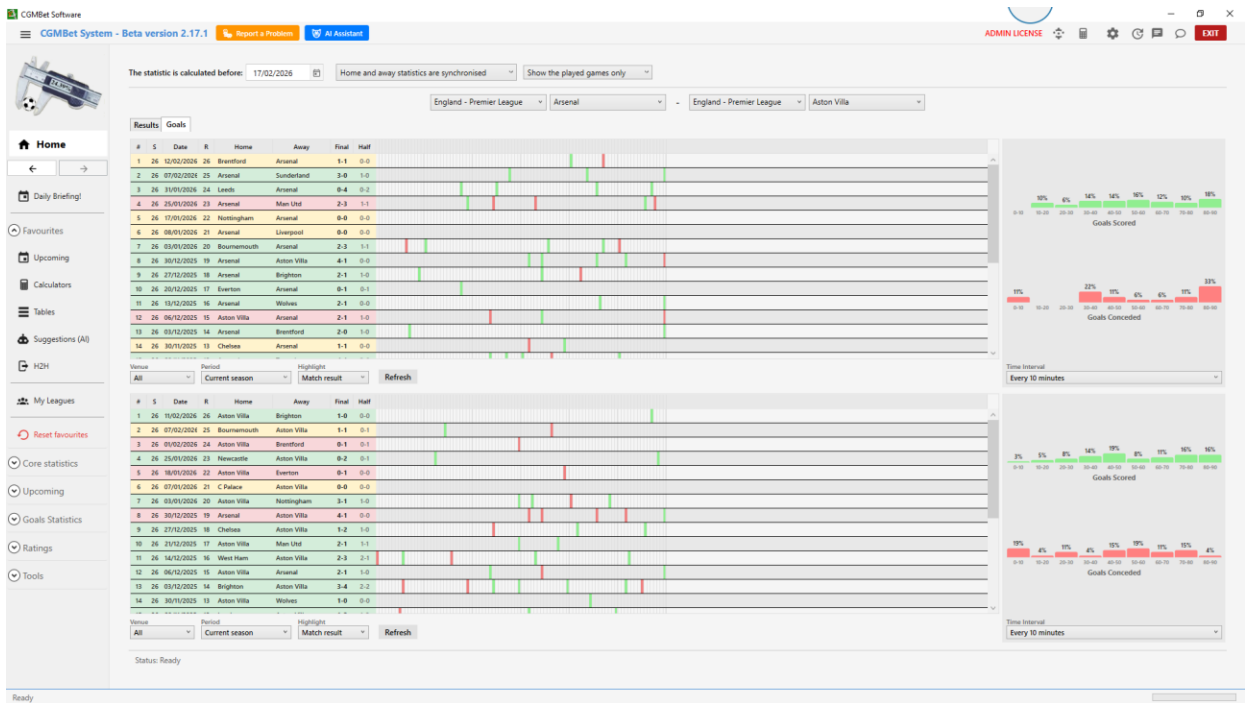


Figura 3.2 — Pestaña Goles cara a cara (Arsenal vs Aston Villa, análisis de goles minuto a minuto)

3.3.1 Lista de partidos con cronograma de goles

La pestaña "Goles" se divide en dos paneles apilados (arriba para el primer equipo, abajo para el segundo). Cada panel muestra una lista de partidos a la izquierda, idéntica a la pestaña "Resultados" (con las mismas columnas de #, S, Fecha, R, Local, Visitante, Final y Mitad). Sin embargo, en lugar del resumen estadístico, a la derecha de cada fila se muestra un...**barra de cronograma de objetivos**—una franja horizontal que abarca los minutos 1 al 90. Cada gol se representa mediante una marca vertical de color en la línea de tiempo:

Color	Significado
Verde	Un gol marcado por el equipo seleccionado.
Rojo	Un gol encajado por el equipo seleccionado.

Esta visualización permite detectar patrones fácilmente a simple vista: por ejemplo, grupos de goles en los últimos 15 minutos o un equipo que frecuentemente recibe goles temprano.

3.3.2 Filtros de la pestaña Objetivos

Cada panel de la pestaña Objetivos tiene su propio conjunto de filtros en la parte inferior:

Filtrar	Descripción
Evento	Las mismas opciones que la pestaña Resultados: Todos, Local, Visitante o Cara a cara.
Período	Mismas opciones que la pestaña Resultados: Temporada actual, Últimas 2 temporadas, Todas las temporadas, Últimos 5/10 juegos, Últimos 30/60 días.
Destacar	Mismas opciones que en la pestaña Resultados: Resultado del partido, Más/Menos de 0,5–4,5 o GG/NG. Controla la codificación por colores de las filas del partido.
Refrescar	Recarga los datos con la configuración de filtro actual.

3.3.3 Gráficos de distribución de objetivos

En el lado derecho de cada panel, dos gráficos de barras proporcionan una vista agregada del tiempo de los goles en todos los partidos filtrados:

Cuadro	Lo que muestra
Goles marcados	El porcentaje de goles del equipo en cada intervalo. Las barras son de color verde.
Goles encajados	Porcentaje de goles encajados en cada intervalo. Las barras están coloreadas en rojo y rosa.

El eje horizontal está dividido en intervalos de tiempo (por ejemplo, 0–10, 10–20, ... 80–90), y la etiqueta de porcentaje sobre cada barra muestra qué proporción del total de objetivos cayó dentro de ese intervalo.

A **Intervalo de tiempo** El menú desplegable debajo de cada gráfico le permite elegir la granularidad de los intervalos de tiempo:

Opción	Descripción
Cada 5 minutos	Granularidad más fina: 18 intervalos de 0 a 5 a 85 a 90.
Cada 10 minutos	Valor predeterminado: 9 intervalos de 0 a 10 a 80 a 90.
Cada 15 minutos	6 intervalos de 0–15 a 75–90.
Cada 30 minutos	3 intervalos: 0–30, 30–60, 60–90.
Cada 45 minutos	2 intervalos: primera mitad (0–45) y segunda mitad (45–90).

 **Consejo:** Utilice los intervalos "Cada 10 minutos" o "Cada 15 minutos" para lograr el mejor equilibrio entre detalle y legibilidad. Cambie a "Cada 5 minutos" al investigar patrones tácticos muy específicos, como goles justo después del descanso.

 **Consejo:** Si un equipo marca una cantidad desproporcionada de goles en el rango 70-90 mientras que el otro recibe muchos goles en la misma ventana, esto es una fuerte señal para considerar mercados de final de partido, como Más de 1,5 goles en el segundo tiempo.

4. Estadísticas

La vista de Estadísticas está disponible en **Estadísticas básicas** → **Estadísticas** en la barra lateral. Ofrece un resumen estadístico de todas las ligas y equipos, lo que permite comparar métricas clave relevantes para las apuestas en todas las ligas y equipos de la base de datos. Los datos se presentan en dos pestañas independientes: **Ligas** y **Equipos**. Ambas pestañas comparten el mismo conjunto de filtros en la parte inferior de la pantalla y muestran un amplio conjunto de columnas que cubren resultados, umbrales de objetivos y estadísticas del primer gol.

4.1 Selección de liga y equipo

En la parte superior de la vista Estadísticas, dos menús desplegables le permiten limitar los datos antes de cargarlos:

Menú desplegable	Descripción
Liga	Seleccione una liga específica para ver (por ejemplo, Inglaterra – Premier League) o déjelo configurado en “Todas las ligas” para incluir todas las ligas en la base de datos.
Equipos	Selecciona un equipo específico o deja la opción “Todos los equipos” para incluirlos todos. Al seleccionar una liga, el menú desplegable “Equipos” se filtra para mostrar solo los equipos de esa liga.

Estos menús desplegables de nivel superior controlan qué ligas o equipos aparecen en las pestañas Ligas y Equipos.

4.2 Pestaña Ligas

El **Ligas**La pestaña muestra una fila por liga, que resume las estadísticas agregadas de todos los partidos de esa liga para los filtros seleccionados. Esta es la pestaña predeterminada al abrir la vista de Estadísticas.

CGMBet System

Beta version 2.17.1

Report + Problem

AI Assistant

ADMIN LICENSE

EXIT

Home

Daily Briefing!

Favourites

Upcoming

Calculators

Tables

Suggestions (All)

H2H

My Leagues

Reset favourites

Core statistics

Tables

H2H

Statistics

Upcoming

Goals Statistics

RATINGS

Tools

League

All Leagues

Teams

All Teams

Leagues

Teams

#	League	Games	Won	Drawn	Lost	O 0.5 / U 0.5	O 1.5 / U 1.5	O 2.5 / U 2.5	O 3.5 / U 3.5	O 4.5 / U 4.5	GG	NG	G Sco	G Con	Sco 1st	Con 1st	No Goals					
1	Germany - RL Southwest	180	47%	26%	33%	97%	3%	88%	12%	69%	31%	47%	53%	24%	76%	69%	31%	1.86	1.57	59%	38%	3%
2	Germany - RL North	186	44%	20%	36%	98%	2%	87%	13%	68%	32%	54%	46%	23%	72%	63%	37%	1.96	1.68	50%	48%	2%
3	Netherlands - Eerste Divisie	264	42%	27%	36%	96%	4%	84%	16%	66%	34%	44%	56%	23%	77%	63%	37%	1.78	1.49	57%	39%	4%
4	Switzerland - Super League	140	39%	27%	34%	95%	5%	83%	17%	66%	34%	44%	56%	26%	75%	67%	33%	1.82	1.50	49%	46%	5%
5	Slovenia - PrvaLiga	106	40%	27%	31%	96%	4%	86%	14%	65%	35%	38%	62%	23%	77%	62%	38%	1.72	1.46	64%	32%	4%
6	Germany - RL West	185	37%	27%	37%	93%	7%	83%	17%	64%	36%	43%	57%	23%	77%	60%	40%	1.65	1.55	44%	49%	7%
7	Germany - Bundesliga 1	197	48%	23%	31%	95%	5%	83%	17%	64%	37%	41%	59%	19%	81%	58%	42%	1.76	1.43	52%	43%	5%
8	Germany - 3rd Liga	240	44%	25%	31%	93%	7%	84%	16%	63%	37%	42%	58%	20%	80%	63%	36%	1.68	1.46	53%	39%	7%
9	Poland - Division 1	189	42%	29%	29%	95%	5%	87%	13%	62%	38%	34%	66%	15%	85%	67%	33%	1.68	1.37	52%	42%	5%
10	Netherlands - Eredivisie	207	43%	26%	31%	98%	2%	85%	16%	62%	38%	39%	61%	20%	80%	64%	36%	1.76	1.45	59%	39%	2%
11	England - National League North	367	43%	24%	33%	96%	4%	82%	18%	61%	40%	36%	64%	18%	82%	61%	39%	1.66	1.41	53%	43%	4%
12	Ireland - First Division	5	60%	20%	20%	100%	0%	80%	20%	60%	40%	0%	100%	0%	100%	60%	40%	1.20	1.20	40%	60%	0%
13	Denmark - Superligaen	119	45%	19%	35%	95%	5%	83%	17%	60%	40%	36%	64%	27%	73%	59%	41%	1.70	1.46	54%	41%	5%
14	Israel - Premier League	161	40%	26%	35%	92%	8%	81%	19%	60%	40%	40%	60%	20%	80%	59%	41%	1.60	1.49	49%	42%	8%
15	Slovakia - 1. liga	136	50%	25%	25%	96%	4%	80%	20%	60%	40%	41%	59%	21%	79%	63%	33%	1.80	1.35	56%	40%	4%
16	Hungary - Division 1	132	37%	24%	39%	97%	3%	78%	22%	59%	41%	37%	63%	17%	83%	60%	40%	1.55	1.46	44%	53%	3%
17	Wales - Premier League	132	38%	27%	37%	92%	8%	80%	21%	59%	41%	42%	58%	20%	80%	53%	47%	1.61	1.48	49%	43%	8%
18	Brazil - Brasileiro Serie A	29	45%	31%	24%	100%	0%	83%	17%	59%	41%	35%	66%	17%	83%	69%	31%	1.86	1.31	55%	45%	0%
19	Germany - Bundesliga 2	170	39%	24%	38%	97%	4%	82%	18%	58%	42%	38%	62%	22%	78%	59%	41%	1.61	1.55	52%	45%	4%
20	Germany - Bundesliga 2	198	44%	24%	32%	93%	7%	79%	21%	58%	42%	30%	70%	16%	84%	57%	43%	1.52	1.34	48%	46%	7%
21	Czech - Division 2	127	45%	20%	35%	93%	7%	75%	25%	57%	43%	30%	70%	17%	84%	49%	51%	1.58	1.24	50%	43%	7%
22	Denmark - Division 1	108	39%	29%	32%	94%	7%	78%	22%	57%	44%	33%	67%	11%	89%	57%	44%	1.46	1.31	52%	42%	7%
23	Switzerland - Challenge League	110	47%	20%	33%	95%	6%	78%	22%	56%	44%	31%	69%	15%	86%	54%	46%	1.57	1.31	56%	39%	6%
24	Slovenia - 2. SNL	128	38%	23%	40%	94%	6%	79%	21%	56%	44%	31%	70%	16%	84%	49%	51%	1.52	1.41	41%	52%	6%
25	Portugal - Primeira Liga	186	41%	23%	34%	94%	6%	77%	23%	56%	44%	31%	69%	12%	88%	47%	54%	1.52	1.25	49%	46%	6%
26	Slovakia - Superliga	120	41%	23%	36%	93%	7%	77%	23%	56%	44%	41%	59%	20%	80%	54%	46%	1.50	1.42	48%	46%	7%
27	Mexico - Primera Division	153	47%	25%	28%	96%	4%	79%	21%	56%	44%	40%	60%	22%	78%	58%	42%	1.78	1.32	55%	41%	4%
28	Australia - A-League	101	41%	22%	38%	94%	6%	75%	25%	55%	45%	31%	69%	16%	84%	57%	43%	1.50	1.32	51%	44%	6%
29	Saudi Arabia - Saudi Professional Le	189	43%	23%	33%	94%	6%	79%	21%	55%	45%	33%	67%	20%	80%	58%	42%	1.55	1.38	47%	45%	6%

Venue

All Games

Period

Current Season

Minutes (1.98)

1

4

90

Display Mode

Percentages

Refresh

Export

Figura 4.1 — Vista de estadísticas — Pestaña Ligas (todas las ligas, temporada actual, modo de porcentajes)

Cada fila representa una liga e incluye las siguientes columnas:

Columna	Significado
#	Posición en el ranking (ordenada por porcentaje superior al 2,5 de forma predeterminada).
(Bandera)	La bandera del país asociada a la liga.
Liga	El nombre completo de la liga.
Juegos	Número total de partidos jugados en la liga durante el período seleccionado.
Ganado	Porcentaje (o racha) de partidos ganados por el equipo local.
Estirado	Porcentaje (o racha) de partidos que terminan en empate.
Perdido	Porcentaje (o racha) de partidos ganados por el equipo visitante.
O 0,5 / U 0,5	Porcentaje de partidos con Más o Menos de 0,5 goles totales.
O 1.5 / U 1.5	Porcentaje de partidos con más o menos de 1,5 goles totales.
O 2.5 / U 2.5	Porcentaje de partidos con más o menos de 2,5 goles en total.
O 3.5 / U 3.5	Porcentaje de partidos con más o menos de 3,5 goles en total.
O 4.5 / U 4.5	Porcentaje de partidos con más o menos de 4,5 goles en total.
GG	Porcentaje de partidos en los que ambos equipos marcaron (BTTS — Both Teams To Score).

DE	Porcentaje de partidos en los que al menos un equipo no marcó (sin gol/no ambos equipos).
G Sco	Promedio de goles marcados por partido en toda la liga.
G Con	Promedio de goles recibidos por partido en toda la liga.
Sco 1º	Porcentaje de partidos en los que el equipo local marcó primero.
Con 1º	Porcentaje de partidos en los que el equipo visitante marcó primero.
Sin objetivos	Porcentaje de partidos que terminaron sin ningún gol (0-0).

Consejo: Haz clic en el encabezado de cualquier columna para ordenar la tabla según esa métrica. Por ejemplo, haz clic en "GG" para encontrar las ligas con la tasa más alta de "Ambos Equipos Marcan", lo cual resulta útil para identificar competiciones favorables a GG.

4.3 Pestaña Equipos

El **Equipos**La pestaña muestra una fila por equipo, con las estadísticas individuales. Comparte la mayoría de las columnas con la pestaña Ligas, pero incluye datos adicionales específicos del equipo.

#	Team	Next Opponent	Games	Won	Drawn	Lost	O 0.5	U 0.5	O 1.5	U 1.5	O 2.5	U 2.5	O 3.5	U 3.5	O 4.5	U 4.5	GG	NG	Sco	Con	G Sco	G Con	Sco 1st	Con 1st	No Goals
1	Drogheda United	Dundalk (away)	2	100%	0%	0%	100%	0%	50%	50%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	100%	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%	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	Westford	Cork City (home)	1	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	100%	0%	3.00	0.00	100%	0%	0%
10	Nafta	Velozje (home)	16	88%	13%	0%	100%	0%	88%	13%	50%	50%	44%	56%	33%	69%	56%	44%	100%	56%	2.50	0.81	94%	6%	0%
11	Breven	Petro Stoin (away)	23	87%	13%	0%	100%	0%	83%	17%	57%	44%	22%	78%	13%	87%	57%	44%	100%	57%	3.13	0.70	83%	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	0.32	96%	9%	5%
13	Eintracht	Herensveen (home)	23	83%	9%	9%	100%	0%	96%	4%	83%	17%	48%	52%	33%	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%	3.29	0.65	82%	18%	0%
15	B. Munich	Frankfurt (home)	22	82%	14%	5%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	73%	27%	41%	59%	59%	41%	100%	59%	3.73	0.86	73%	27%	0%
16	Brno	Pilzarn (home)	16	81%	13%	6%	94%	6%	75%	25%	69%	31%	31%	69%	25%	75%	56%	44%	94%	56%	2.50	0.81	81%	13%	6%
17	Grouppie	Birja (home)	16	81%	19%	0%	100%	0%	88%	12%	63%	38%	31%	69%	23%	75%	44%	56%	100%	44%	2.50	0.69	75%	25%	0%
18	Al Nassr	Al Hazem (away)	21	81%	5%	14%	100%	0%	91%	10%	67%	33%	43%	57%	29%	71%	52%	48%	100%	52%	2.52	0.86	81%	19%	0%
19	Rochdale	Scunthorpe (home)	30	80%	7%	13%	97%	3%	77%	23%	53%	47%	20%	80%	10%	90%	47%	53%	97%	47%	1.90	0.67	77%	20%	3%
20	Inter	Lecce (away)	25	80%	4%	16%	100%	0%	80%	20%	60%	40%	40%	60%	24%	76%	44%	56%	96%	48%	2.40	0.84	84%	16%	0%
21	Tigre	Central Cordoba (away)	5	80%	20%	0%	100%	0%	80%	20%	40%	60%	40%	60%	20%	80%	60%	40%	100%	60%	2.20	0.60	100%	0%	0%
22	Barcelona	Levante (home)	24	79%	4%	17%	100%	0%	100%	0%	83%	17%	46%	54%	21%	79%	63%	38%	100%	63%	2.67	1.04	63%	38%	0%
23	Real Madrid	Osasuna (away)	24	79%	13%	8%	96%	4%	88%	12%	58%	42%	29%	71%	17%	83%	50%	50%	82%	54%	2.21	0.79	75%	21%	4%
24	Nurnberg II	Wurtzburg (home)	19	79%	5%	16%	100%	0%	90%	10%	63%	37%	32%	68%	16%	84%	53%	47%	95%	58%	2.11	1.11	68%	32%	0%
25	Galatasaray	Konyaspor (away)	22	77%	18%	5%	96%	5%	86%	14%	68%	32%	46%	55%	18%	82%	55%	46%	91%	59%	2.50	0.68	73%	23%	5%
26	Lens	AS Monaco (home)	22	77%	5%	18%	96%	5%	77%	23%	64%	36%	23%	77%	9%	91%	46%	55%	82%	59%	1.91	0.77	64%	32%	5%
27	New Saints		22	77%	9%	14%	96%	5%	91%	9%	68%	32%	50%	50%	27%	73%	41%	59%	91%	46%	2.68	0.86	82%	14%	5%
28	Sporting	Moreirense (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%

Figura 4.2 — Vista de estadísticas — Pestaña Equipos (todos los equipos, temporada actual, modo de porcentajes)

La pestaña Equipos incluye todas las columnas descritas en la pestaña Ligas anterior, además de las siguientes columnas adicionales:

Columna	Significado
Equipo	El nombre del equipo (reemplaza la columna Liga).

Próximo oponente	El próximo oponente programado del equipo, incluyendo si el partido es en casa o fuera (mostrado entre paréntesis).
Sco	Porcentaje de partidos en los que el equipo marcó al menos un gol.
Con	Porcentaje de partidos en los que el equipo encajó al menos un gol.

Las columnas restantes (Ganados, Empatados, Perdidos, Umbrales O/U, GG, NG, G Sco, G Con, Sco 1.º, Con 1.º, Sin goles) tienen el mismo significado que en la pestaña Ligas, pero se calculan a nivel de equipo individual en lugar de a nivel de toda la liga.

 **Consejo:** La pestaña Equipos es especialmente eficaz al combinarla con filtros. Por ejemplo, configura el estadio como "Visitante" y ordena por "Ganado" para encontrar los equipos con el mejor porcentaje de victorias fuera de casa en todas las ligas.

4.4 Filtros

En la parte inferior de ambas pestañas, una barra de filtros compartida permite refinar los datos. Al cambiar cualquier filtro y hacer clic en **Refrescar** actualiza las pestañas Ligas y Equipos.

Evento

Opción	Descripción
Todos los juegos	Incluir todos los partidos independientemente del lugar (predeterminado).
Hogar	Incluir solo partidos de local (en la pestaña Ligas esto significa todos los datos del equipo local; en la pestaña Equipos muestra solo los partidos en los que el equipo jugó de local).
Lejos	Incluir sólo partidos fuera de casa.

Período

Opción	Descripción
Temporada actual	Mostrar sólo datos de la temporada actual (predeterminado).
Últimas 2 temporadas	Combina la temporada actual y la anterior.
Todas las estaciones	Incluya todos los datos históricos disponibles en la base de datos.
Últimos 5 juegos	Mostrar solo los 5 partidos más recientes por liga o equipo.
Últimos 10 juegos	Mostrar solo los 10 partidos más recientes por liga o equipo.
Últimos 30 días	Incluya sólo partidos jugados en los últimos 30 días.
Últimos 60 días	Incluya sólo partidos jugados en los últimos 60 días.

Minutos (1–90)

Restringe los cálculos a un rango de minutos específico. Por defecto, está configurado de 1 a 90 (partido completo). Si se cambia a, por ejemplo, 1 a 45, se recalcularán todas las estadísticas basándose únicamente en los datos del primer tiempo.

4.4.1 Modo de visualización

El **Modo de visualización** El menú desplegable controla cómo se presentan los valores estadísticos en la tabla. Esta potente función transforma los mismos datos subyacentes en tres perspectivas analíticas completamente diferentes:

Opción	Descripción
Porcentajes	Modo predeterminado. Cada celda muestra el porcentaje de partidos que cumplen el criterio dado. Por ejemplo, un valor de "Más de 2,5" de "69%" significa que el 69% de los partidos de la liga tuvieron más de 2,5 goles en total. Los promedios de goles (G Sco, G Con) se muestran en decimales (p. ej., 1,86).
Rachas positivas	Cada celda muestra la racha positiva actual: el número de partidos consecutivos más recientes donde se cumplió la condición. Por ejemplo, un valor de "Más de 2.5" de "4" significa que los últimos 4 partidos consecutivos tuvieron más de 2.5 goles en total. La racha se cuenta desde el partido más reciente hacia atrás y se detiene en cuanto un partido rompe el patrón. Un valor de 0 significa que el partido más reciente no cumplió la condición.
Rachas negativas	Cada celda muestra la racha negativa actual: el número de partidos consecutivos más recientes en los que NO se cumplió la condición. Por ejemplo, un valor de "Más de 2.5" de "3" significa que los últimos 3 partidos consecutivos NO tuvieron más de 2.5 goles en total. Esto es útil para identificar sequías o patrones que podrían necesitar una corrección.

 **Consejo:** El modo Rachas Positivas es fundamental para identificar tendencias destacadas. Por ejemplo, si un equipo muestra una racha positiva de 7 goles en GG (Ambos Equipos Marcan), en sus últimos 7 partidos ambos equipos anotaron, lo que indica claramente que la tendencia podría continuar.

 **Consejo:** El modo Rachas Negativas te ayuda a identificar posibles apuestas valiosas. Si un equipo tiene una racha negativa de 5 goles por encima de 2.5, significa que en los últimos 5 partidos ha marcado 2 goles o menos. Esto podría indicar que el equipo está goleando poco o que se avecina una corrección. Usa esto junto con otros datos para tomar una decisión.

4.5 Export

El **Exportar** El botón en la esquina inferior derecha de la pantalla permite exportar la tabla actual (Ligas o Equipos, según la pestaña activa) a un archivo para su posterior análisis en una hoja de cálculo. Los datos exportados reflejan los filtros y el modo de visualización aplicados.

5. Próximos eventos

La vista Próximamente está disponible en **Próximamente** En la barra lateral. Es la sección central de partidos del sistema CGMBet, donde puede explorar todos los partidos programados y jugados, aplicar filtros avanzados, configurar columnas estadísticas personalizadas (llamadas "pestañas del sistema") y ejecutar cálculos para cada partido de la base de datos. Esta es la vista con más funciones de la aplicación y el espacio de trabajo principal para crear y probar sistemas de apuestas.

5.1 Descripción general

La vista Próxima se divide en dos áreas principales: **cuadrícula de coincidencia** a la izquierda y un **panel de pestañas del sistema** a la derecha. La cuadrícula de partidos muestra todos los partidos del período seleccionado. Al mismo tiempo, el panel de pestañas del sistema, a la derecha, permite configurar hasta 27 columnas estadísticas personalizadas que se añaden a la cuadrícula de partidos cuando está habilitado.

The screenshot shows the CGMBet System interface in the 'Upcoming' view. The sidebar on the left contains navigation links: Home, Daily Briefing, Favourites, Upcoming, Calculators, Tables, Suggestions (All), H2H, My Leagues, Reset favourites, Core statistics, Upcoming, Alerts, Suggestions (All), Goals Statistics, Ratings, and Tools. The main area displays a table of upcoming matches with columns for League, Date, ID, Home Team, Away Team, and Result. The right sidebar contains settings for Column 1, including State, Type, Markets, Range, Highlight, Show, and Filter options.

Figura 5.1 — Vista siguiente: descripción general con cuadrícula de coincidencias y panel de pestañas del sistema

5.1.1 Filtros principales

La fila superior de la vista Próximamente proporciona un conjunto de filtros y controles de visibilidad de columnas:

Filtro/Botón	Descripción
Liga / Equipo	Selecciona una liga o equipo específico para filtrar la lista de partidos. Compatible con grupos personalizados de "Mis Ligas". La configuración predeterminada es "Todas las Ligas".
Estado	Filtrar partidos por su estado: Todos los juegos (predeterminado), Solo jugados o Solo programados.
Período	Seleccione la ventana de tiempo para los partidos: Últimos 7 días, Últimos 3 días, Ayer, Hoy (predeterminado), Mañana, Próximos 3 días, Próximos 7 días, Entre fechas (rango de fechas personalizado), Temporada actual o Entre temporadas.
▼	Abre una ventana emergente para mostrar u ocultar las columnas ELO H / ELO A y establecer filtros de rango ELO mínimo/máximo para equipos locales y visitantes.
Formulario ▼	Abre una ventana emergente para mostrar u ocultar las columnas de Formulario H / Formulario A y establecer filtros de calificación de formulario mínimos / máximos para los equipos locales y visitantes.
Cuotas ▼	Abre una ventana emergente para mostrar u ocultar columnas de probabilidades (1, X, 2, O/U 0.5–4.5, GG, NG) y establecer filtros de rango de probabilidades mínimo/máximo para cada mercado.
Estadísticas ▼	Abre una ventana emergente para mostrar u ocultar las columnas de estadísticas del partido (Tiros, Tiros a Puerta, Córners, Posesión del Balón) y establecer filtros mínimos/máximos. Incluye un selector de periodos (Final, Primer Tiempo, Segundo Tiempo).
Refrescar	Recarga la lista de coincidencias con la configuración de filtro actual.
Borrar filtros	Elimina todos los filtros de columnas activos (ELO, Formulario, Probabilidades, Rangos de estadísticas) y los restablece a sus valores predeterminados.

5.1.2 Coincidir con columnas de cuadrícula

La cuadrícula de coincidencias muestra las siguientes columnas. Algunas columnas están ocultas por defecto y pueden mostrarse mediante los botones emergentes descritos anteriormente.

Columna	Significado
(Caja)	Seleccionar coincidencias individuales para operaciones por lotes.
Alertas	Muestra si se ha establecido una alerta para esta coincidencia.
Mis juegos	Muestra si el partido ha sido marcado en Mis juegos.
Liga	El nombre de la liga.
Fecha/O	Fecha y hora de inicio del partido.
Carretera	Número redondo.
Equipo local	El nombre del equipo local.

T(h)	Posición en la tabla (ranking) del equipo local en la clasificación de la liga.
Equipo de fuera	El nombre del equipo visitante.
Ejército de reserva)	Posición en la tabla (ranking) del equipo visitante.
Resultado	El resultado final (de los partidos jugados).
ELO H / ELO A	Clasificaciones ELO de los equipos local y visitante (ocultas de forma predeterminada).
Formulario H / Formulario A	Calificaciones de los equipos local y visitante (ocultas de forma predeterminada).
1 / X / 2	Cuotas previas al partido para victoria local, empate y victoria visitante (ocultas de forma predeterminada).
O0,5–O4,5 / U0,5–U4,5	Probabilidades de más/menos para varios umbrales de goles (ocultas de forma predeterminada).
GG / NG	Cuotas de Ambos equipos marcan y No ambos equipos marcan (ocultas por defecto).
Sh H / Sh A	Total de tiros de los equipos local y visitante (oculto por defecto).
ST H / ST A	Tiros a puerta de los equipos local y visitante (ocultos por defecto).
Cor H / Cor A	Córners para los equipos local y visitante (ocultos por defecto).
Pos H / Pos A	Porcentaje de posesión del balón para los equipos local y visitante (oculto por defecto).

5.1.3 Barra de herramientas inferior

En la parte inferior de la cuadrícula del partido, una barra de herramientas proporciona las siguientes acciones:

Botón	Descripción
Filtrar	Un menú desplegable que te permite filtrar las coincidencias visibles: "Todos los juegos" muestra todo, "Solo mis juegos" muestra solo las coincidencias marcadas.
¡Reinicio próximo!	Restablece toda la vista Próximos a su estado predeterminado, borrando todos los filtros, las configuraciones de las pestañas del sistema y los resultados calculados.
Prueba retrospectiva y valor P	Ejecuta una prueba retrospectiva estadística de las pestañas del sistema calculadas actualmente con respecto a los resultados históricos y calcula un valor P para evaluar la significancia estadística del sistema. Esta función se describirá en detalle en un capítulo aparte.
Consultar mis alertas	Analiza las coincidencias actuales con las alertas configuradas y resalta cualquier coincidencia que active una condición de alerta.
Actualizar la puntuación	Actualiza los resultados en vivo de los partidos de hoy desde el servidor.
Exportar	Exporta la cuadrícula de coincidencia actual (incluidas todas las columnas visibles y los valores de las pestañas del sistema calculados) a un archivo.

Pestañas ►	Activa o desactiva la visibilidad del panel de pestañas del sistema en el lado derecho. Haga clic para ocultar o mostrar el panel.
------------	--

5.2 Panel de pestañas del sistema

El lado derecho de la vista Próximamente contiene el **panel de pestañas del sistema**— la función analítica más potente del sistema CGMBet. Ofrece 27 pestañas configurables (1-27), cada una con una columna estadística personalizada que se puede añadir a la parrilla del partido. Al configurar varias pestañas con diferentes mercados, rangos y filtros, puede crear un sistema de apuestas completo y evaluarlo en todos los partidos a la vez.

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

Figura 5.2 — Panel de pestañas del sistema (columna 1, estado predeterminado/deshabilitado)

5.2.1 Opciones de configuración de pestañas

Cada pestaña se puede configurar independientemente con los siguientes ajustes:

Estado y equipo

Configuración	Descripción
---------------	-------------

Estado	Configurar como Deshabilitado (columna inactiva) o Habilitado (columna calculada y mostrada en la cuadrícula). Al habilitarse, el encabezado de la pestaña se vuelve naranja si es una pestaña de inicio o azul si es una pestaña de ausencia.
Equipo	Elige desde qué perspectiva del equipo quieres realizar el cálculo: Local o Visitante.
Reiniciar	Restablece la pestaña actual a su estado predeterminado (deshabilitado).
Encabezamiento	Un nombre personalizado para la columna (visible solo cuando la pestaña está habilitada). Este nombre aparece como encabezado de columna en la cuadrícula de coincidencias.
Copiar de	Copie la configuración de otra pestaña para duplicar configuraciones rápidamente.
Pestaña Importar / Pestaña Exportar	Importe o exporte la configuración de una sola pestaña hacia/desde un archivo, lo que le permite compartir configuraciones de columnas individuales.

Tipo

Opción	Descripción
Seleccione un mercado	Elija entre una lista de mercados predefinidos (ver Mercados a continuación). Este es el modo estándar para la mayoría de los cálculos.
Costumbre	Abre el editor de fórmulas de Columna personalizada, lo que permite escribir fórmulas avanzadas con funciones integradas. Esta potente función se describe en detalle en un capítulo aparte.

Mercados

Cuando el Tipo se configura como "Seleccionar un mercado", el menú desplegable "Mercados" ofrece una lista completa de mercados de apuestas para analizar. Los mercados disponibles incluyen:

Grupo de mercado	Opciones
Resultado del partido	Ganado, Empatado, Perdido, No Ganado, No Empatado, No Perdido.
Objetivos (nivel de juego)	Más (juego), Menos (juego), Exactamente (juego): con un umbral de gol configurable y un hándicap opcional.
Ambos equipos marcarán	GG (ambos equipos anotaron), NG (al menos un equipo no anotó).
Goles (estadísticas del equipo)	Marcados, Recibidos, Total: promedio de goles por partido.
Objetivos (nivel de equipo)	Más de (equipo), Menos de (equipo), Exactamente (equipo): goles del equipo seleccionado únicamente.
Objetivos (nivel oponente)	Más (oponente), Menos (oponente), Exactamente (oponente): goles únicamente del oponente.
Agujas	Puntos/juego, Puntos/juego (oponente): promedio de puntos por partido.
Estadísticas del partido	Disparos, Disparos a puerta, Córners, Posesión de balón.

Puntuación correcta	Probabilidad de puntuaciones exactas específicas (p. ej. 1–0, 2–1).
Mercados combinados	HT/FT (resultado medio tiempo/tiempo completo), 1º/2º (ganador del primer tiempo vs. ganador del segundo tiempo).

Rango

La sección Rango controla qué coincidencias se utilizan para el cálculo estadístico:

Configuración	Descripción
Rango	La temporada actual (predeterminada), Los últimos X juegos (con un número configurable), Las últimas X temporadas o Todas las temporadas.
Tipo de juego	Todos los juegos (predeterminado), solo juegos de local o solo juegos de visitante.
Periodo de tiempo	Tiempo completo (predeterminado), Primera mitad, Segunda mitad o Entre minutos (con minutos de inicio y finalización configurables).

Destacar

La sección Resaltar le permite codificar por colores los valores calculados en la cuadrícula de coincidencia para detectar rápidamente las entradas que cumplen con sus criterios:

Opción	Descripción
No resaltar	No se aplica código de color (predeterminado).
Resaltar si >=	Resalte en verde las celdas donde el valor sea mayor o igual a un umbral que usted especifique.
Resaltar si <=	Resalte las celdas cuyos valores sean menores o iguales a un umbral.
Resaltar si está entre	Resalte las celdas cuyos valores se encuentren entre dos umbrales.
Resaltar si no está entre	Resalte las celdas cuyos valores estén fuera de dos umbrales.
Resaltar si es verdadero	Resalte las celdas donde la condición es verdadera (para mercados booleanos).
Resaltar si es falso	Resalte las celdas donde la condición es falsa.
Resaltar solo si los juegos >=	Una casilla de verificación adicional que restringe el resaltado a los equipos que han jugado una cantidad mínima de partidos, evitando resultados engañosos a partir de muestras de tamaño pequeño.

Espectáculo

Configuración	Descripción
Mostrar estilo predeterminado	Muestra el valor calculado utilizando el formato predeterminado (porcentaje, promedio o recuento según el mercado).
Mostrar porcentaje	Fuerza la visualización como porcentaje.

Mostrar número	Fuerza la visualización como un número sin procesar.
Del total	Cuando está marcada, agrega el número total de coincidencias (por ejemplo, "4/10" en lugar de solo "40%").

Calcular la columna

Una vez que haya configurado una pestaña, haga clic en el **Calcular la columna N** Botón para ejecutar el cálculo. El sistema procesará cada coincidencia en la cuadrícula y completará la columna correspondiente con los valores calculados. Si cambia la configuración después de un cálculo, la etiqueta del botón se actualiza para indicar que es necesario volver a calcularlo.

5.3 Cálculo de una columna: ejemplo paso a paso

Este ejemplo demuestra cómo configurar una pestaña de sistema simple que calcula el porcentaje de victorias del equipo local en sus últimos 5 partidos como local, con resaltado aplicado a valores del 60 % o más.

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 calculated 'MyColumn' column. The 'MyColumn' column shows percentages, with values 60.00% and above highlighted in orange. The sidebar on the right shows the configuration for 'Column 1', including settings for State (Enabled), Teams (Home), Header (My Column), Copy from (Don't copy), Import tab, Export tab, Type (Select a market), Markets (Win), Range (The last X games, 5), Home games, Between minutes (1, 45), Highlight (Highlight if >=, 60), Highlight only if games >= (3), Show (Show default style, out of total), Filter (Standard, Check all, Uncheck all), and Save/Load System buttons.

Figura 5.3 — Una columna calculada ("Mi columna") con valores resaltados $\geq 60\%$

Paso 1: Haga clic en la pestaña **1** en la cuadrícula numerada en la parte superior del panel de pestañas del sistema.

Paso 2: Cambiar el **Estado** de "Deshabilitado" a "Habilitado". El encabezado de la pestaña se vuelve naranja para confirmar que está activo.

Paso 3: Introduzca un **Encabezamiento** Nombre (por ejemplo, "Mi columna"). Este texto aparecerá como encabezado de columna en la cuadrícula de coincidencias.

Paso 4: Establezca el **Tipo** "Seleccionar un mercado" y elegir **Ganado** desde el menú desplegable Mercados.

Paso 5: Bajo **Rango**, establezca el rango en "Los últimos X juegos" con un valor de **5**, configure el tipo de juego en "Juegos en casa" y configure el período de tiempo en "Entre minutos" con valores **1** a **45** (sólo primera mitad).

Paso 6: Bajo **Destacar**, seleccione "Resaltar si >=" e ingrese **60**. Opcionalmente, marque "Resaltar solo si los juegos >=" y establezca el mínimo en **3** para evitar destacar equipos con muy pocos partidos.

Paso 7: Haga clic **"Calcular"** en la **columna 1**. El sistema procesa cada coincidencia y completa la columna "Mi columna" en la cuadrícula. Los valores del 60 % o superiores se resaltan en verde.

 **Consejo:** Puede configurar varias pestañas simultáneamente y luego hacer clic en "Calcular todo" en la parte inferior del panel para ejecutar todas las columnas habilitadas a la vez, ahorrando tiempo significativo.

5.4 Sección de filtro

Debajo del panel de pestañas del sistema, la sección Filtro permite filtrar la cuadrícula de coincidencias por valores de columna calculados. El modo de filtro se puede configurar como:

Modo	Descripción
Estándar	Muestra una lista de casillas de verificación, una por cada pestaña del sistema habilitada. Al marcar una casilla, se filtra la cuadrícula para mostrar solo las coincidencias que cumplen la condición de resaltado de esa columna. Utilice los botones Marcar todo y Desmarcar todo para activar y desactivar todos los filtros a la vez.
Avanzado	Proporciona un motor de filtrado más potente con condiciones personalizadas.

5.5 Editor de fórmulas de columnas personalizadas

Cuando el **Tipo** El menú desplegable está configurado en "Personalizado", un **Crear o modificar una consulta personalizada** Aparece el botón. Al hacer clic en él, se abre el editor de fórmulas de Columna personalizada, un potente cuadro de diálogo donde puede escribir fórmulas avanzadas con una biblioteca de funciones integradas.

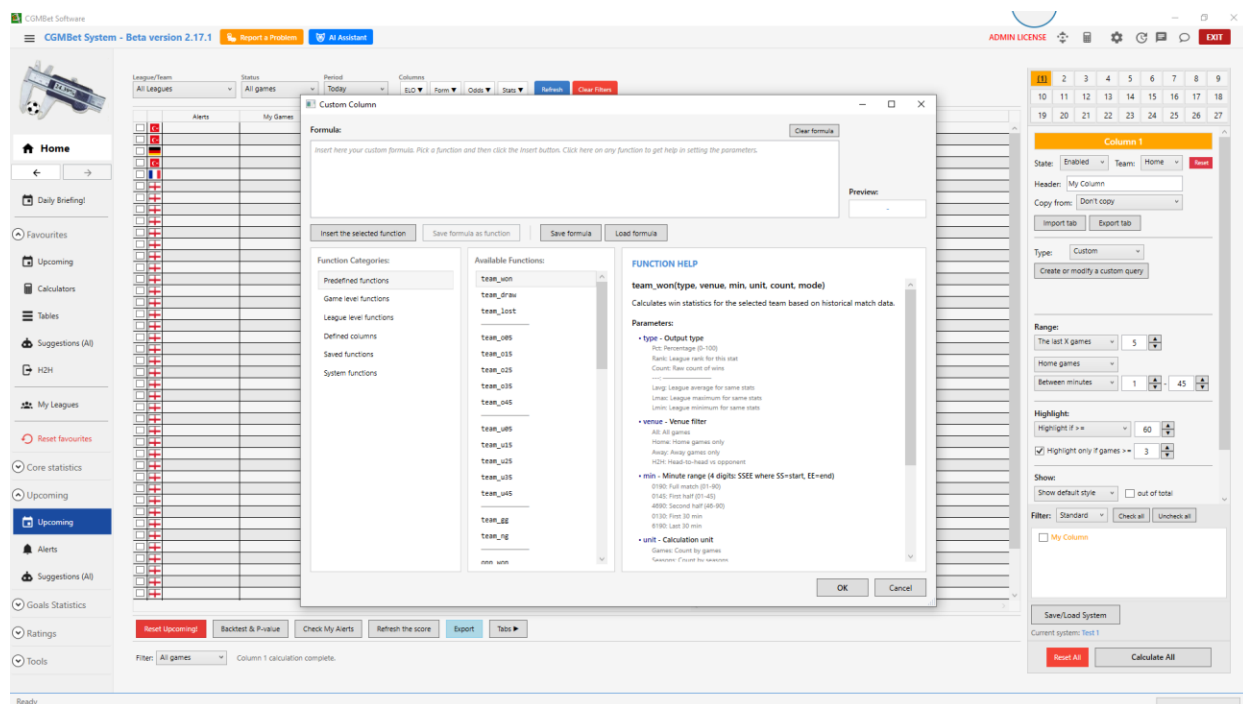


Figura 5.6 — Editor de fórmulas de columna personalizada con categorías de funciones y panel de ayuda

El editor ofrece categorías de funciones (Funciones predefinidas, Funciones a nivel de juego, Funciones a nivel de liga, Columnas definidas, Funciones guardadas y Funciones del sistema), una lista de funciones disponibles y un panel de ayuda detallado que explica los parámetros de cada función. Puede crear consultas complejas combinando varias funciones, guardar fórmulas para reutilizarlas y cargar fórmulas guardadas previamente.

Nota: El editor de fórmulas de columna personalizada es una función premium (VIP Plus) y se presentará en detalle en un capítulo aparte.

5.6 Guardar/Cargar sistema

El **Guardar/Cargar sistema** El botón abre un cuadro de diálogo que permite guardar y cargar configuraciones completas del sistema. Una configuración del sistema incluye las 27 pestañas de configuración (mercados, rangos, momentos destacados, fórmulas) para que puedas cambiar rápidamente entre diferentes estrategias de apuestas.

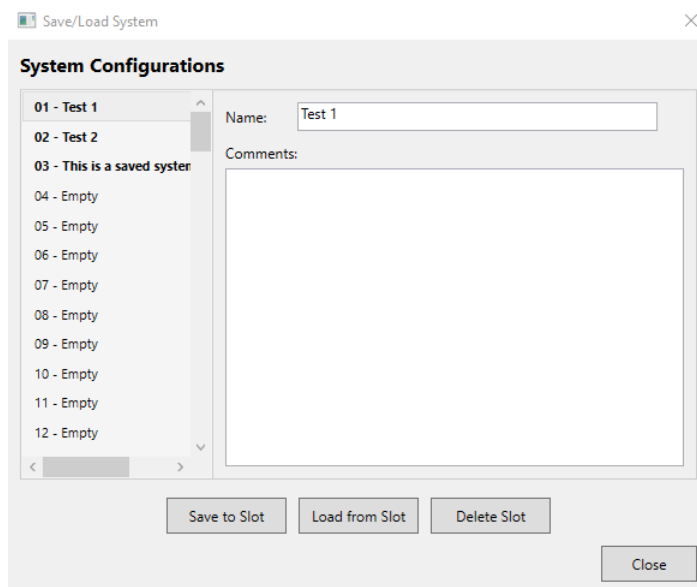


Figura 5.4 — Cuadro de diálogo Guardar/Cargar sistema con múltiples ranuras de configuración

El diálogo proporciona las siguientes características:

Elemento	Descripción
Lista de ranuras	Una lista desplegable de ranuras de configuración (hasta 99). Cada ranura muestra su número y nombre. Las ranuras vacías se etiquetan como "Vacías".
Nombre	Un campo de texto para darle un nombre descriptivo a la ranura seleccionada.
Comentarios	Un área de texto libre para notas sobre el sistema (por ejemplo, a qué mercados se dirige, cuándo usarlo).
Guardar en la ranura	Guarda la configuración actual de 27 pestañas en la ranura seleccionada.
Cargar desde la ranura	Carga una configuración previamente guardada desde la ranura seleccionada, reemplazando todas las configuraciones de la pestaña actual.
Eliminar ranura	Borra la ranura seleccionada.

El nombre del sistema cargado actualmente se muestra en la parte inferior del panel de pestañas del sistema como "Sistema actual: [nombre]".

Consejo: Crea diferentes sistemas para distintas ligas o estrategias (p. ej., "Sistema Más de 2.5", "Buscador de Valores BTTS") y alterna entre ellos usando Guardar/Cargar. Esto es mucho más rápido que reconfigurar manualmente las 27 pestañas.

5.7 Menú contextual de coincidencia (clic derecho)

Al hacer clic derecho en cualquier fila de coincidencia en la cuadrícula, se abre una ventana emergente de contexto con opciones de navegación rápida para esa coincidencia específica:



Figura 5.5 — Menú contextual del botón derecho para una coincidencia

Opción	Descripción
Cara a cara	Abre la vista H2H con los dos equipos de este partido preseleccionados.
Tablas	Navega a la vista de Tablas con la liga del partido preseleccionada.
Administrar mis juegos	Añade o elimina este partido de tus marcadores de Mis juegos.
Analizar con objetivos	Abre la vista de Estadísticas de goles centrada en los equipos de este partido.
Analizar con Score Evolution	Abre la vista Evolución del puntaje para este partido.
Analizar con A.G.S.	Abre la vista de Estadísticas de goles avanzadas para todos los juegos jugados en la tabla.
Analizar con Calificación M	Abre la vista de Clasificación M (clasificación de impulso) para este partido.
Enviar a Poisson	Envía el partido a la calculadora Poisson, que opcionalmente precompleta los valores xG calculados. El menú desplegable inferior permite elegir entre xG local + visitante o xG promedio de la liga.

💡 Consejo:El menú contextual del botón derecho es la forma más rápida de profundizar en una coincidencia específica. Úselo para pasar rápidamente de la vista Próximos a cualquier módulo analítico sin perder los filtros actuales ni la configuración de las pestañas del sistema.

6. Administrador de alertas

Se puede acceder al Administrador de alertas desde el **Próximos → Alertas** elemento en la barra lateral, o a través del **Configuración → Mis alertas** Menú. Permite definir reglas de alerta personalizadas que se verifican automáticamente con los próximos partidos. Cuando un partido cumple todas las condiciones definidas en una alerta, se marca en la vista Próximos y se resalta en la ventana Resumen diario.

El Administrador de alertas admite hasta **99 ranuras de alerta**. Cada una puede albergar una configuración de alertas completa e independiente. Esto significa que puedes crear una amplia gama de alertas dirigidas a diferentes mercados, ligas o estrategias simultáneamente.

6.1 Descripción general

La ventana del Administrador de alertas se divide en dos áreas principales: una **lista de franjas horarias de alerta** a la izquierda y un **panel de configuración** a la derecha.

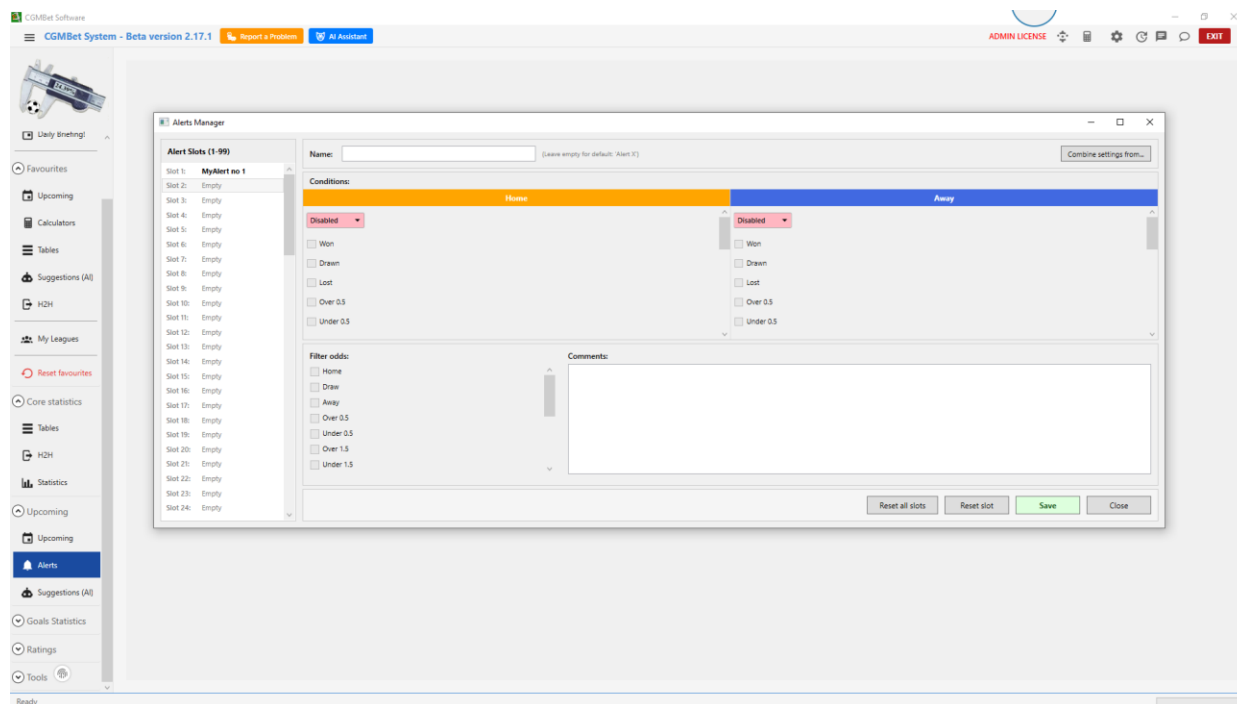


Figura 6.1 — Administrador de alertas: descripción general con lista de ranuras y panel de configuración

6.1.1 Lista de ranuras de alerta

El panel izquierdo muestra una lista desplegable de espacios de alerta, numerados del 1 al 99. Cada espacio muestra su número y nombre. Los espacios que aún no se han configurado están marcados como "Vacíos". Los espacios con una alerta guardada muestran el nombre de la alerta en negrita.

Haga clic en cualquier ranura para seleccionarla. El panel derecho carga inmediatamente su configuración, permitiéndole verla o editarla.

6.1.2 Panel de configuración

El lado derecho de la ventana contiene todos los ajustes para el intervalo de alerta seleccionado. Está organizado en las siguientes áreas:

Nombre

Un campo de texto en la parte superior donde puede asignar un nombre descriptivo a la alerta (p. ej., "Más de 2.5 favoritos"). Si se deja vacío, la alerta se configura por defecto como "Alerta X", donde X es el número de franja horaria.

Combinar configuraciones de...

Un botón en la esquina superior derecha que abre el diálogo Combinar configuraciones (ver sección 6.3).

6.2 Condiciones

El área de Condiciones es el núcleo del Administrador de Alertas. Se divide en tres secciones: **Hogar** Condiciones del equipo (con un encabezado naranja), **Lejos** condiciones del equipo (con un encabezado azul), y **Filtrar probabilidades**. Las secciones Local y Visitante son independientes y se pueden activar o desactivar por separado.

6.2.1 Condiciones del equipo local y visitante

Cada panel de equipo (local y visitante) tiene un **Habilitado/Deshabilitado** Menú desplegable en la parte superior. Si se configura como "Deshabilitado" (predeterminado), se ignoran las condiciones de ese panel. Cámbielo a "Habilitado" para activar las condiciones en ese lado.

Debajo del interruptor, se muestra una lista desplegable de las condiciones del mercado. Cada mercado aparece como una fila con un **caja** Para habilitar o deshabilitar esa condición. Al marcar una casilla, aparecen controles adicionales en la misma fila, lo que permite ajustar la condición.

Las condiciones de mercado disponibles son:

Grupo de mercado	Condiciones
Resultado del partido	Ganado, empatado, perdido.
Umbral de objetivo	Más de 0,5, Menos de 0,5, Más de 1,5, Menos de 1,5, Más de 2,5, Menos de 2,5, Más de 3,5, Menos de 3,5, Más de 4,5, Menos de 4,5.
Ambos equipos marcarán	GG (ambos equipos anotaron), NG (al menos un equipo no anotó).
Promedios de goles	Promedio de goles marcados, promedio de goles recibidos.
Estadísticas del partido	Promedio de tiros, Promedio de tiros a puerta, Promedio de tiros de esquina, Promedio de posesión.

Cuando una condición de mercado está habilitada (casilla de verificación marcada), los siguientes controles están disponibles para esa fila:

Control	Descripción
Filtro de juego	Restringe el cálculo a un contexto de lugar específico: Todos los juegos (predeterminado), Local, Visitante o H2H (solo partidos cara a cara).

Entre (minutos)	Establezca el rango de minutos para el cálculo (predeterminado: 1–90 para coincidencia completa). Por ejemplo, 1–45 limita la condición solo a los datos de la primera mitad.
Entre (valor)	Establezca el umbral mínimo y máximo para que se cumpla la condición. Para mercados porcentuales (p. ej., Ganado, Más de 2.5), este rango es un porcentaje (0-100). Para promedios (p. ej., Promedio de goles marcados), el rango se ajusta a la escala correspondiente (p. ej., 0-5).
De	Elige el rango de datos: "Temporada actual" (usa la temporada actual completa) o "Partidos" (usa los últimos X partidos, con un número configurable).

 **Consejo:** Una alerta se activa para un partido solo cuando se cumplen simultáneamente todas las condiciones habilitadas en los paneles Local y Visitante. Esto significa que puedes crear alertas complejas con múltiples condiciones, como "El equipo local ganó más del 60 % de sus últimos 10 partidos como local y el equipo visitante recibió más de 1,5 goles de media".

6.2.2 Filtrar probabilidades

El **Filtrar probabilidades** La sección, ubicada debajo de los paneles de condiciones de Local y Visitante, permite agregar condiciones basadas en cuotas a la alerta. Cada fila representa un mercado de apuestas y tiene una casilla para activarlo. Al activarlo, se pueden establecer rangos de cuotas mínimo y máximo.

Los mercados de cuotas disponibles son:

Grupo de mercado	Mercados
Cuotas de resultados de partidos	Local (1), Empate (X), Visitante (2).
Probabilidades del umbral de gol	Más de 0,5, Menos de 0,5, Más de 1,5, Menos de 1,5, Más de 2,5, Menos de 2,5, Más de 3,5, Menos de 3,5, Más de 4,5, Menos de 4,5.
Cuotas de que ambos equipos marquen	GG, NG.

 **Consejo:** Los filtros de cuotas son especialmente útiles para las apuestas de valor. Por ejemplo, podría crear una alerta que se active cuando el equipo local tenga un buen historial de victorias (> 70%), pero la cuota de victoria local siga siendo superior a 2.00, lo que sugiere que la casa de apuestas podría estar infravalorando al equipo local.

6.2.3 Comentarios

Un texto libre **Comentarios** Se proporciona un área junto a la sección "Filtrar probabilidades". Úsala para escribir notas sobre el propósito de la alerta, la estrategia detrás de ella o cualquier observación que quieras recordar al revisarla más adelante.

6.3 Combinar configuraciones

El **Combinar configuraciones de...**El botón abre un cuadro de diálogo que permite combinar las condiciones de una o más franjas de alerta existentes con la franja seleccionada. Esta función es muy útil para crear alertas complejas combinando otras más sencillas.

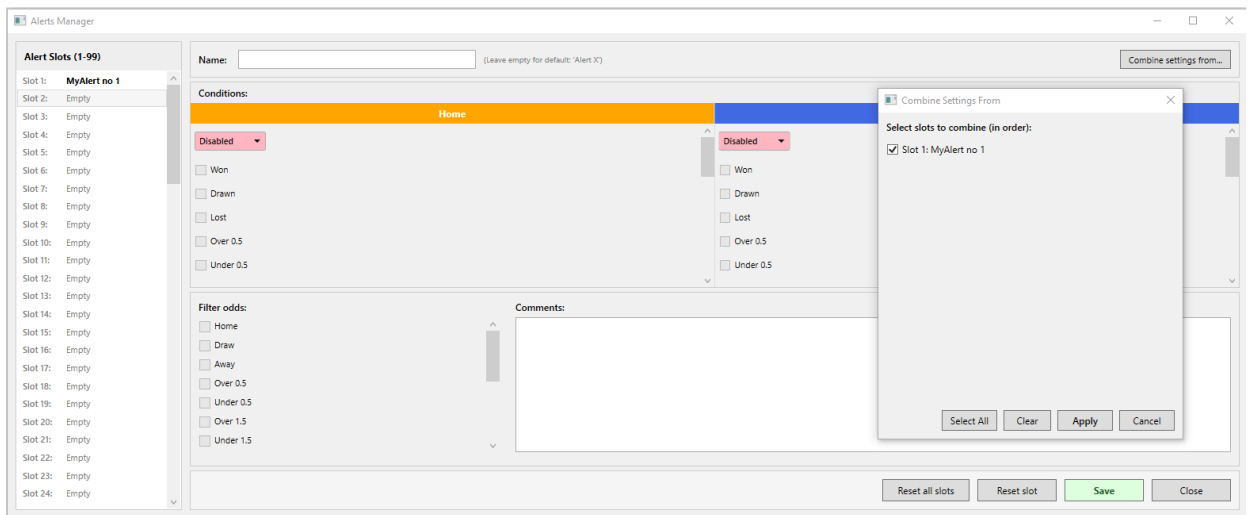


Figura 6.2 — Cuadro de diálogo Combinar configuraciones: seleccione las ranuras para fusionar en la alerta actual

El cuadro de diálogo muestra una lista de todas las ranuras de alerta no vacías (excepto la seleccionada). Cada ranura tiene una casilla de verificación. Puede seleccionar una o más ranuras para combinarlas.

Botón	Descripción
Seleccionar todo	Comprueba todas las ranuras disponibles.
Claro	Desmarca todas las ranuras.
Aplicar	Fusiona las condiciones de las ranuras seleccionadas con la ranura actual. Las condiciones existentes en la ranura actual se conservan; las nuevas condiciones de las ranuras seleccionadas se añaden encima.
Cancelar	Cierra el diálogo sin realizar ningún cambio.

Consejo: Utilice la opción Combinar configuraciones para crear una “alerta maestra” creando primero varias alertas enfocadas en espacios separados (por ejemplo, Espacio 1 para condiciones de victoria local, Espacio 2 para umbrales de goles, Espacio 3 para filtros de probabilidades) y luego combinándolas todas en un solo espacio que verifique todo a la vez.

6.4 Botones de acción

En la parte inferior de la ventana del Administrador de alertas, cuatro botones proporcionan acciones de administración de ranuras:

Botón	Descripción
-------	-------------

Restablecer todas las ranuras	Borra las 99 ranuras de alerta, eliminando todas las configuraciones de alerta guardadas. Se muestra un cuadro de diálogo de confirmación antes de continuar.
Ranura de reinicio	Borra sólo la ranura seleccionada actualmente y la restaura a su estado predeterminado (vacía).
Ahorrar	Guarda la configuración actual de la tragamonedas (nombre, condiciones, filtros de cuotas y comentarios) en el disco. Las alertas se almacenan localmente y persisten entre sesiones de la aplicación.
Cerca	Cierra la ventana del Administrador de alertas.

Importante: Haga clic siempre **Ahorrar** Tras realizar cambios en una franja de alerta, los cambios no se guardan automáticamente al cambiar de franja o cerrar la ventana.

6.5 Alertas en acción

Una vez configurada y guardada una o más alertas, se evalúan automáticamente en función de los próximos partidos. Las alertas se muestran en dos lugares dentro del sistema CGMBet:

Figura 6.3 — La columna Alertas en la vista Próximos, que muestra las alertas activadas para cada partido

Próxima vista: La parrilla de partidos incluye una **Alertas** Columna. Cuando una coincidencia cumple todas las condiciones de una o más franjas de alerta, se muestran los indicadores de alerta correspondientes en esta columna. También puede hacer clic en el icono **Consultar mis alertas** Botón en la barra de herramientas inferior Próximos para activar una verificación de alerta en todas las coincidencias visibles manualmente.

Informe diario: Las alertas activadas también se presentan en el **Informe diario**! Ventana que ofrece un resumen rápido de los partidos de hoy que cumplen con tus criterios de alerta. La ventana Resumen diario se describirá en detalle en un capítulo aparte.

 **Consejo:** Las alertas son una forma eficaz de automatizar la revisión previa al partido. En lugar de revisar manualmente decenas de partidos cada día, define tus criterios una vez en el Administrador de Alertas y deja que el sistema marque los partidos que merecen tu atención.

7. Sugerencias (IA)

Se puede acceder a la vista Sugerencias desde el**Próximos → Sugerencias (IA)**Elemento en la barra lateral. Proporciona predicciones automatizadas para los próximos partidos, generadas mediante el análisis de las estadísticas de la temporada actual de ambos equipos. El sistema evalúa múltiples mercados (resultado del partido, umbral de goles y Ambos Equipos Marcan) y presenta cada predicción con un nivel de confianza y un fondo codificado por colores, lo que facilita la búsqueda de oportunidades de alta convicción de un vistazo.

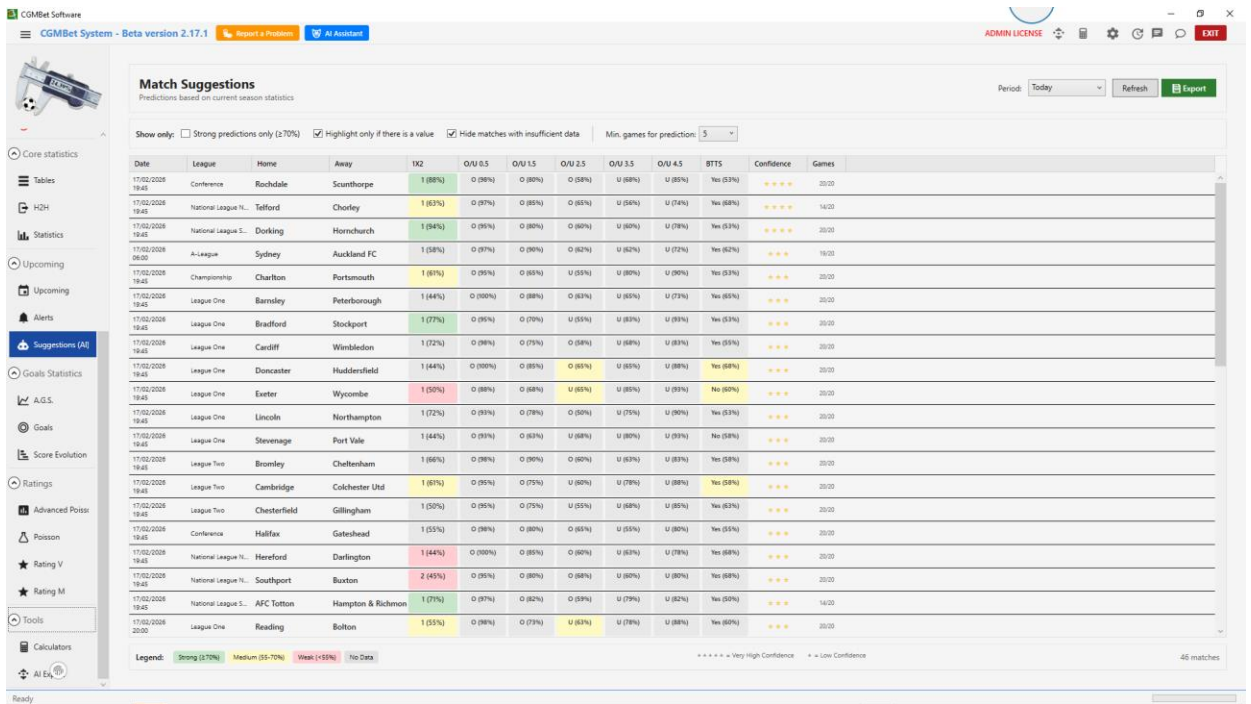


Figura 7.1 — Vista de sugerencias (IA): predicciones de partidos para los encuentros de hoy con niveles de confianza codificados por colores

7.1 Encabezado y controles

La parte superior de la vista muestra el título**Sugerencias de coincidencias**Con el subtítulo "Predicciones basadas en las estadísticas de la temporada actual". En el lado derecho, se encuentran disponibles los siguientes controles:

Control	Descripción
Período	Un menú desplegable para seleccionar la ventana de tiempo en la que se muestran las coincidencias: Hoy (predeterminado), Mañana, Próximos 3 días o Próximos 7 días.
Refrescar	Recarga las predicciones con la configuración actual.

Exportar	Exporta la tabla de sugerencias actual a un archivo. Los formatos admitidos incluyen Excel (.xlsx), CSV (.csv) y PDF (.pdf).
----------	--

7.2 Barra de filtros

Debajo del encabezado, una barra de filtro le permite refinar qué predicciones se muestran:

Filtrar	Descripción
Solo predicciones fuertes (≥70%)	Al marcar esta opción, solo se muestran las predicciones con una confianza del 70 % o superior. Esto oculta las señales de predicción media y débil, dejando solo las más fuertes.
Resaltar sólo si hay un valor.	Al marcar esta opción (predeterminado), las celdas se codifican por color solo cuando la predicción también representa una "apuesta de valor", es decir, cuando la probabilidad implícita de las estadísticas es al menos un 10 % mayor que la sugerida por las cuotas de la casa de apuestas. Las celdas sin valor se muestran en gris claro, incluso si la confianza de la predicción es alta.
Ocultar coincidencias con datos insuficientes.	Cuando está marcada (predeterminada), los partidos en los que uno o ambos equipos tienen menos del número mínimo de juegos se ocultan por completo.
Min. juegos para predicción	Establece la cantidad mínima de partidos que un equipo debe haber jugado antes de que se genere una predicción: opciones: 3, 5 (predeterminado), 8 o 10. Los equipos con menos juegos muestran un guion ("—") en lugar de una predicción.

 **Consejo:** El filtro "Resaltar solo si hay valor" es uno de los ajustes más importantes de esta vista. Una alta confianza estadística por sí sola no garantiza la rentabilidad de una apuesta; las cuotas también deben ofrecer valor. Cuando este filtro está activo, solo las predicciones con una ventaja estadística superior al precio de la casa de apuestas en al menos un 10 % aparecen con fondo de color.

7.3 Cuadrícula de predicciones

La cuadrícula principal muestra una fila por partido, con las siguientes columnas:

Columna	Significado
Fecha	La fecha y hora de inicio del partido.
Liga	La liga a la que pertenece el partido.
Hogar	El nombre del equipo local.

Lejos	El nombre del equipo visitante.
1X2	Predicción del resultado del partido: "1" (victoria local), "X" (empate) o "2" (victoria visitante), seguido del porcentaje de confianza entre paréntesis. Por ejemplo, "1 (88%)" significa que el sistema predice una victoria local con un 88% de confianza.
Más de 0,5	Predicción de más/menos de 0,5 goles: "O" (más) o "U" (menos), con el porcentaje de confianza. Por ejemplo, "O (98%)".
Más de/Menos de 1.5	Predicción de más/menos de 1,5 goles.
Más de/Menos de 2.5	Predicción de más/menos de 2,5 goles.
Más de 3.5	Predicción de más/menos de 3,5 goles.
Más de/Menos de 4.5	Predicción de más/menos de 4,5 goles.
BTTS	Predicción de "Ambos Equipos Marcan": "Sí" o "No", con su porcentaje de confianza. Por ejemplo, "Sí (68%)".
Confianza	Calificación de confianza general, mostrada de 1 a 5 estrellas (☆). Un mayor número de estrellas indica una mayor confianza general, calculada como el promedio de los niveles de confianza 1X2, Más/Menos de 2.5 y BTTS, ajustados según la cantidad de datos disponibles.
Juegos	El número de partidos jugados por ambos equipos, mostrado como una fracción (por ejemplo, "20/20" significa que el equipo local tiene 20 partidos y el equipo visitante tiene 20 partidos, o "14/20" si el equipo local solo tiene 14).

7.4 Confianza general (Estrellas)

La confianza general es el promedio de tres predicciones clave: 1X2, Más/Menos de 2.5 y BTTS. Este promedio se ajusta en función del número de partidos jugados: los equipos con más partidos reciben una bonificación, mientras que los equipos con muy pocos partidos son penalizados. El marcador final se convierte en una calificación de 1 a 5 estrellas:

Estrellas	Nivel de confianza
☆☆☆☆☆ (5 estrellas)	Confianza muy alta (puntuación ajustada $\geq 75\%$).
☆☆☆☆ (4 estrellas)	Alta confianza (puntuación ajustada $\geq 65\%$).
☆☆☆ (3 estrellas)	Confianza moderada (puntuación ajustada $\geq 55\%$).
☆☆ (2 estrellas)	Baja confianza (puntuación ajustada $\geq 45\%$).
☆ (1 estrella)	Confianza muy baja (puntuación ajustada $< 45\%$).

7.5 Codificación de colores

Cada celda de predicción de la cuadrícula está codificada por colores para ofrecer una evaluación visual instantánea de su solidez. El porcentaje de confianza determina el color y, cuando el filtro de valor está activo, si la predicción también representa una apuesta de valor.

Color	Significado
Verde	Predicción sólida: la confianza es del 70 % o superior. Los datos estadísticos respaldan firmemente este resultado.
Amarillo	Predicción media: la confianza se sitúa entre el 55 % y el 70 %. Los datos apuntan a este resultado, pero no son concluyentes.
Rojo/Rosa	Predicción débil: la confianza es inferior al 55 %. Los datos solo ofrecen una ventaja marginal, o el resultado es prácticamente una moneda al aire.
Gris	No hay datos disponibles (el equipo tiene menos del número mínimo de partidos) o —cuando el filtro “Destacar solo si hay valor” está activo— la predicción no representa una apuesta de valor a pesar de tener suficiente confianza.

Este esquema de colores también se muestra en la barra de leyenda en la parte inferior de la vista para una referencia rápida.

7.6 Detección de apuestas de valor

Un concepto central detrás de la vista Sugerencias es **detección de apuestas de valor**. Una predicción se considera "valiosa" cuando la probabilidad estadística implícita en los datos de la temporada del equipo es al menos un 10 % mayor que la probabilidad implícita en las cuotas de la casa de apuestas.

Por ejemplo, supongamos que el sistema calcula que el equipo local gana el 70% de los partidos (cuota implícita de 1,43). Si la casa de apuestas ofrece una cuota de 1,60 o superior para una victoria local, el sistema la considera una apuesta de valor porque la probabilidad implícita de la casa de apuestas (~62,5%) es significativamente menor que la probabilidad estadística (70%). La celda se mostrará en verde.

Por el contrario, si las cuotas de la casa de apuestas son demasiado bajas (por ejemplo, 1,30), la ventaja estadística no es suficiente en relación con las cuotas y la celda aparece en gris claro cuando el filtro de valor está activo, incluso aunque la predicción en sí pueda ser confiable.

 **Consejo:** Las predicciones sin valor pueden ser correctas, pero tienen menos probabilidades de ser rentables a largo plazo porque las cuotas de la casa de apuestas no ofrecen una rentabilidad suficiente en relación con la probabilidad real. Concéntrese en las celdas verdes al buscar apuestas con un valor esperado positivo.

7.7 Información sobre herramientas

Al pasar el cursor sobre cualquier celda de predicción en la cuadrícula, se muestra una descripción emergente detallada con las tasas y cuotas utilizadas para generar la predicción. Por ejemplo, al pasar el cursor sobre una celda 1X2, se muestran las tasas de victoria local, visitante, empate y las cuotas de la casa de apuestas para los tres resultados. Al pasar el cursor sobre una celda "Más/Menos" se muestran

las tasas "Más" y "Menos". Estas descripciones emergentes son invaluable para comprender por qué el sistema realizó una predicción en particular y para compararlas con su propio análisis.

 **Consejo:** Utilice la vista de Sugerencias como punto de partida para su investigación, no como una estrategia de apuestas independiente. Las predicciones se basan en las estadísticas generales de la temporada y no consideran factores como lesiones, suspensiones, cambios recientes en el rendimiento ni ajustes tácticos. Siempre compare las vistas de H2H, Estadísticas y Próximos partidos antes de tomar una decisión final.

8. A.G.S. (Estadísticas de Objetivos Avanzados)

La vista A.G.S. es accesible desde el **A.G.S.** Elemento en la barra lateral. Es una de las herramientas analíticas más potentes de CGMBet, diseñada para la investigación exhaustiva del historial de partidos. A.G.S. permite consultar toda la base de datos de partidos mediante una combinación flexible de filtros por liga, equipo, rango de fechas, clasificación, ELO y condición de marcador, y calcula instantáneamente las tasas de victorias, las cuotas, el rendimiento y la significancia estadística para docenas de mercados de apuestas en el conjunto de resultados filtrado.

La vista se divide en tres áreas principales: un **panel de configuración** a la izquierda, una **Cuadrícula de juegos con una barra de herramientas de filtro** en el centro, y un **panel de estadísticas de mercado** a la derecha. Una barra de herramientas inferior ofrece los controles Actualizar, Restablecer, Guardar/Cargar y Juego en Vivo.

The screenshot displays the CGMBet A.G.S. interface. On the left, a sidebar contains navigation links like Home, Favourites, Upcoming, Calculators, Tables, Suggestions (All), H2H, My Leagues, Reset favourites, Core statistics, Upcoming, Goals Statistics (highlighted), Goals, Score Evolution, Ratings, and Tools. The main area shows a table of games with columns: League, Date/ID, At, Home Team, Tm, Away Team, Tm, Result, Home goals, Away goals, and Home+Away goals. The right sidebar displays market statistics for various markets, including Win, Draw, Loss, Odds, Yield, and P-value. At the bottom, a toolbar includes buttons for Refresh, Reset, Save/Load, and Live game, along with a refresh interval dropdown set to 15 seconds.

Figura 8.1 — Vista A.G.S. — descripción general que muestra el panel de configuración izquierdo, la cuadrícula de juegos central y el panel de estadísticas de mercado derecho

8.1 Panel izquierdo — Configuración

El panel izquierdo contiene todos los controles para definir qué coincidencias recuperar y cómo filtrarlas. Todos los cambios en este panel se aplican al hacer clic **Refrescar**.

The screenshot shows a configuration panel with the following sections:

- League/Team:** A dropdown menu set to "England - Premier League".
- Range:** A dropdown set to "Seasons" with year pickers for "2020" and "2026".
- Teams & ELO:** A dropdown set to "Home and away team". Below it, "Home:" and "Away:" sections each have a team dropdown (set to "Any team"), a games dropdown (set to "All games"), and an unchecked "ELO" checkbox.
- Filters:** Two unchecked checkboxes for "Rank total" and "Rank H/A".
- Condition Logic:** Radio buttons for "AND" (selected), "OR", "Custom", and "Manual". Below is a text box containing "1 AND 2 AND 3 AND 4 AND 5".
- Conditions:** A list of conditions c1 through c6.
 - c1: Checked, "Home leads", "Between minutes", 1 to 90.
 - c2: Checked, "2-0", "Anytime between", 1 to 90.
 - c3: Checked, "Away leads", "Between minutes", 19 to 65.
 - c4: Unchecked.
 - c5: Unchecked.
 - c6: Unchecked.

Figura 8.2 — Panel izquierdo — Secciones Liga/Equipo, Rango, Equipos y ELO, Filtros y Lógica de condición

8.1.1 Liga / Equipo

El **Liga/Equipo**El menú desplegable selecciona la liga cuyos partidos históricos se consultarán. Las ligas se agrupan por país (con encabezados y separadores). Si ha configurado **Mis ligas** Grupos, también aparecen para un acceso rápido. Al seleccionar una liga, se completan automáticamente los menús desplegables de equipos locales y visitantes con los equipos que han jugado en esa liga durante la temporada seleccionada.

8.1.2 Alcance

El **Rango**El control determina qué temporadas o periodos de tiempo incluir. Tiene dos modos:

Modo	Descripción
Estaciones	Seleccione una temporada de inicio y una temporada de fin con los controles giratorios. Por ejemplo, 2020 – 2026 recupera todos los partidos desde la temporada 2019/20 hasta la temporada actual 2025/26.
Fechas	Seleccione un rango de fechas específico con dos selectores de fechas (Desde – Hasta). Solo se incluyen los partidos jugados dentro de este periodo.

8.1.3 Teams & ELO

Esta sección controla qué equipos se incluyen en la consulta y ofrece dos modos, seleccionables a través del menú desplegable junto al título de la sección:

Modo	Descripción
Equipo local y visitante	El modo predeterminado. Puedes seleccionar de forma independiente un equipo específico (ocualquier equipo) tanto para la posición de local como para la de visitante. Cada equipo también tiene un filtro de sede (Todos los juegos, Local o Visitante) para limitar aún más los partidos.
Un equipo	Centra todo el análisis en un solo equipo, independientemente de si jugó de local o de visitante. La fila "Equipo visitante" se oculta y la etiqueta cambia a "equipo". En este modo, el panel de estadísticas del mercado se ajusta automáticamente para mostrar siempre los resultados desde la perspectiva del equipo seleccionado (p. ej., "Victoria local" se convierte en "Victoria del equipo").

Debajo de cada menú desplegable de equipo, un **CUÁNTO**La casilla está disponible. Al marcarla, aparecen dos indicadores que permiten establecer una puntuación ELO mínima y máxima para ese equipo. Solo se incluyen los partidos cuyo ELO del equipo en el momento del encuentro se encuentre dentro del rango especificado.

 **Consejo:** Usa el filtro ELO para comparar el rendimiento de un equipo contra oponentes de una categoría de fuerza específica. Por ejemplo, filtrar el ELO del equipo visitante a 2000-3000 muestra solo los partidos contra oponentes muy fuertes.

8.1.4 Filtros

El **Filtros**La sección proporciona dos filtros de clasificación opcionales, cada uno con rangos de Local y Visitante independientes controlados por botones arriba/abajo:

Filtrar	Descripción
Rango total	Los filtros coinciden según la posición general de cada equipo en la liga (la misma clasificación que se muestra en la vista de Tablas). Define un rango de Local y un rango de Visitante; por ejemplo, Local 1-6 / Visitante 1-6 muestra solo los partidos entre los seis mejores equipos.
Rango H/A	Filtra por la clasificación de cada equipo, ya sea como local o como visitante. Esto es útil porque algunos equipos son mucho más fuertes jugando como locales que como visitantes y viceversa.

Cada filtro está desactivado por defecto. Marque la casilla para activarlo y ver los controles giratorios. El formato es **Local mín.–Máx. Local / Fuera mín.–Máx. Fuera**.

8.1.5 Lógica de condición

El **Lógica de condición**La sección es una de las características más distintivas de A.G.S. Permite definir hasta seis condiciones basadas en la puntuación (**c1** a través de **c6**) y combinarlos con lógica booleana para filtrar partidos según lo que sucedió durante el juego en minutos específicos.

Modo lógico— Cuatro botones de opción controlan cómo se combinan las condiciones habilitadas:

Modo	Descripción
Y	Todas las condiciones habilitadas deben cumplirse simultáneamente. La expresión dice "1 Y 2 Y 3 Y 4 Y 5".
O	Al menos una condición habilitada debe ser verdadera. La expresión dice "1 O 2 O 3 O 4 O 5".
Costumbre	Puede escribir una expresión booleana personalizada utilizando los números de condición y los operadores Y , O , NO y paréntesis. Por ejemplo: (1 Y 2) O 3 .
Manual	El cuadro de texto de la expresión se vuelve completamente editable y se escribe manualmente el minuto y la evolución del marcador: "30112" = hasta el minuto 30; la evolución del marcador fue Local/Local/Visitante, por lo que el marcador es 2-1 en el minuto 30. ^{el} minuto, con la evolución del marcador dada.

Condiciones (c1–c6)— Cada fila de condición tiene los siguientes controles:

Control	Descripción
Caja	Activa o desactiva la condición. Al marcarla, se muestran el menú desplegable de resultados y los controles de tiempo.

Menú desplegable de resultados	Selecciona qué verifica la condición. Las opciones se agrupan en: marcadores exactos (1-0, 2-1, etc.), resultados generales (Venta local, Ventaja visitante, Empate), márgenes de ventaja (H gana 1, H gana 2, etc.), verificaciones negativas (H no gana, A no gana, No hay empate), totales (Más/Menos de 0.5–4.5), GG/NG, primer gol (H marcó 1.º, A marcó 1.º, Sin gol) y goles exactos del equipo (H marcó 1, A marcó >2, etc.).
Modo de tiempo	Dos opciones: Entre minutos Comprueba el marcador en un rango de minutos específico (por ejemplo, entre el minuto 1 y el 90 para el tiempo completo), mientras que En cualquier momento entre Comprueba si la condición era verdadera en algún punto dentro del rango.
Minutos giratorios	Establezca los minutos de inicio y fin para la condición. El valor predeterminado es 1–90 (tiempo completo).

 **Consejo:** Las condiciones son extremadamente eficaces para la investigación en directo. Por ejemplo, podrías configurar c1 como "El equipo local gana" entre los minutos 1 y 45 y c2 como "Empate" entre los minutos 1 y 90 para encontrar todos los partidos en los que el equipo local iba ganando al descanso pero el partido terminó en empate. Combina esto con los filtros ELO y de clasificación para filtrar los resultados a perfiles de equipo específicos.

8.1.6 Actualizar y restablecer

En la parte inferior del panel izquierdo, hay dos pequeños botones disponibles:

Botón	Descripción
Refrescar	Aplica la configuración actual y carga los juegos correspondientes en la cuadrícula central. También recalcula las estadísticas del mercado en el panel derecho.
Reiniciar	Restablece todos los controles del panel izquierdo a sus valores predeterminados (cualquier equipo, todas las temporadas, sin filtros de rango/ELO, sin condiciones habilitadas).

8.2 Panel central: cuadrícula de filtros y juegos

8.2.1 Barra de herramientas de filtro

En la parte superior del panel central, una **Filtros**La barra de herramientas proporciona botones emergentes que controlan la visibilidad de las columnas y el filtrado adicional en la cuadrícula de juegos:

Botón	Descripción
CUÁNTO	Abre una ventana emergente para filtrar partidos por rangos ELO de local y visitante (min/max spinners para cada equipo). Mostrar columnas ELO La casilla de verificación alterna las columnas ELO en la cuadrícula. Haga clic en Aplicar Para activar.

Forma	Abre una ventana emergente para filtrar por calificación de la forma del equipo (una puntuación numérica de -50 a +50). Mostrar columnas del formulario La casilla de verificación alterna las columnas del formulario. Haga clic en Aplicar Para activar.
Impares	Abre una ventana emergente con todos los mercados de cuotas admitidos: Local (1), Empate (X), Visitante (2) y líneas Más/Menos de 0.5 a 4.5, además de GG/NG. Cada mercado tiene una casilla de verificación y un rango mínimo y máximo. Habilite un mercado para mostrar su columna de cuotas en la cuadrícula y filtrar los partidos fuera de ese rango. Mostrar todo/Ocultar todo Los botones alternan todos los mercados a la vez.
Estadísticas	Abre una ventana emergente para alternar las columnas de estadísticas del partido: Tiros (Local/Visitante), Tiros a Puerta (Local/Visitante), Tiros de Esquina (Local/Visitante) y Posesión del Balón (Local/Visitante). Mostrar todo/Ocultar todo Los botones alternan todas las estadísticas a la vez.
Metas: Encendido/Apagado	Un menú desplegable que alterna entre tres columnas de minutos de gol: Goles en casa , Goles de visitante , y Todos los goles . Cuando se establece en En , cada columna muestra los minutos en los que se marcaron los goles (por ejemplo, "7, 19, 28").

Una pequeña **Refrescar** y **Reiniciar** El par de botones a la derecha de la barra de herramientas de filtro vuelve a aplicar o borra la configuración de la barra de herramientas de filtro.

8.2.2 Barra de pestañas

Debajo de la barra de herramientas de filtro, una barra de pestañas proporciona ocho pestañas: **Juegos**, **Estaciones**, **Ligas**, **Equipos**, **Mercados**, **Minutos**, **Objetivos**, y **Rondas**. Actualmente, el **Juegos** La pestaña es la pestaña activa que contiene la cuadrícula de datos principal. Las siete pestañas restantes están reservadas para futuros análisis y muestran un marcador de posición "Próximamente".

8.2.3 Cuadrícula de juegos

El **Juegos** La pestaña muestra una cuadrícula de datos ordenable y desplazable con una fila por coincidencia. Las columnas siempre visibles son:

Columna	Descripción
Bandera	La bandera del país de la liga.
Liga	El nombre de la liga.
Fecha/O	Fecha del partido y hora de inicio.
Carretera	El número de la ronda (jornada de partido).
Equipo local	Nombre del equipo local (mostrado en negrita).
T(h)	La posición en la liga del equipo local, que se muestra como Total(Inicio) — p. ej. "3(1)" significa 3.º en la general, 1.º en la tabla local.
Equipo de fuera	Nombre del equipo visitante.

Ejército de reserva)	La posición en la liga del equipo visitante, que se muestra como Total (Fuera) .
Resultado	El resultado de tiempo completo en el formato H-A (HT H-HT A) — p. ej. “3-1 (0-1)” significa 3-1 al final del partido y 0-1 al medio tiempo.
Goles en casa	Minutos en los que el equipo local marcó (visible cuando Goles está activado).
Goles de visitante	Minutos en los que el equipo visitante marcó (visible cuando Goles está activado).
Goles de local y visitante	Lista cronológica combinada de todos los objetivos con indicadores de equipo (visibles cuando la opción Objetivos está activada).

Columnas adicionales para **CUÁNTO** (En casa/Fuera), **Forma** (En casa/Fuera), **Impares** (1, X, 2, O/U 0,5–4,5, GG, NG), y **Estadísticas** (Tiros, Tiros a puerta, Córners, Posesión de cada equipo) se pueden alternar desde las ventanas emergentes de la barra de herramientas de filtro descritas anteriormente.

8.2.4 Pie de página de estadísticas

Debajo de la cuadrícula de juegos, se muestran dos contadores:

Juegos en la liga y periodo seleccionados— el número total de partidos en la base de datos para la liga y el rango elegidos, antes de que se aplique cualquier condición o filtro.

Juegos mostrados en la tabla— El número de coincidencias que se muestran actualmente en la cuadrícula tras aplicar todas las condiciones, filtros de rango, filtros ELO y filtros de la barra de herramientas. El porcentaje relativo al total se muestra entre paréntesis.

Un **Exportar** El botón en la esquina inferior derecha le permite exportar los juegos mostrados actualmente a un archivo para análisis externo.

8.3 Panel derecho: Estadísticas del mercado

El panel derecho calcula y muestra automáticamente las estadísticas de una amplia gama de mercados de apuestas, basándose en los partidos que se muestran en la parrilla. Al actualizar los datos o hacer clic en una fila de mercado, las estadísticas se actualizan.

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					

Figura 8.3 — Panel derecho: estadísticas de mercado que muestran la tasa de victorias, las probabilidades, el rendimiento y el valor P para cada mercado

8.3.1 Modo de cálculo

En la parte superior del panel derecho, un menú desplegable selecciona el modo de cálculo:

Modo	Descripción
Entre min:	Calcula los resultados del mercado entre dos minutos específicos (configurados mediante los indicadores). El rango predeterminado es1–90(coincidencia completa). Puede limitarlo a cualquier subrango, p. ej., 46–90 para el análisis de la segunda mitad.

Próximo minuto:	Calcula lo que sucederá en el siguiente norte Minutos desde el minuto de condición más alta. Este modo está diseñado para el análisis en directo: establece una condición en el estado actual del juego y luego observa la probabilidad de lo que sucederá a continuación.
------------------------	---

8.3.2 Period

Debajo del modo de cálculo, un **Período** El menú desplegable selecciona qué parte del partido se analiza:

Período	Descripción
Resultados de tiempo completo	Las estadísticas de mercado se calculan con el resultado completo de 90 minutos. Esta es la opción predeterminada.
Resultados del primer semestre	Las estadísticas de mercado utilizan únicamente el resultado de la primera mitad (minutos 1 a 45).
Resultados de la segunda mitad	Las estadísticas de mercado utilizan únicamente el resultado de la segunda mitad (minutos 46-90).

A **Reiniciar** El botón junto al menú desplegable del período borra cualquier selección de mercado y devuelve las estadísticas a la vista completa, sin filtros.

8.3.3 Cuadrícula de resultados

La cuadrícula de resultados principal muestra las estadísticas del mercado en grupos desplegables. Haga clic en el encabezado de un grupo (▼ / ►) para expandirlo o contraerlo. Los grupos de mercado disponibles son:

Grupo de mercado	Mercados incluidos
1X2	Victoria local, Empate, Victoria visitante.
Doble oportunidad	Doble 1X, Doble 12, Doble X2.
Empate sin apuesta	DNB en casa, DNB fuera.
Totales	Arriba y abajo para las líneas 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5, 5,5 y 6,5.
GG/NG	Ambos equipos anotaron (GG) y al menos un equipo no anotó (NG).
Par/Impar	Los goles totales son pares o impares.
HT/FT	Las nueve combinaciones de medio tiempo/tiempo completo (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2).
Anotó primero	El local marcó primero, el visitante marcó primero, ningún gol.
Puntuación correcta	Todas las líneas de puntuación exactas comunes (0-0 a 4-4 y agrupadas por victoria local, empate y victoria visitante).
Secuencia de objetivos	Secuencias de objetivos basadas en patrones que utilizan notación: 1 = gol de local, 2 = gol de visitante, incógnita = cualquier objetivo, - = sin gol. Ejemplo: "1XX" = el equipo local marcó primero, luego dos goles cualesquiera.

8.3.4 Definiciones de columnas

Cada fila de la cuadrícula de resultados muestra las siguientes columnas:

Columna	Significado
Mercado	El nombre del mercado o submercado (por ejemplo, "Victoria local", "Más de 2,5").
Ganado	El número de partidos (del conjunto mostrado) en los que este mercado habría ganado.
Ganado%	La tasa de victorias se expresa como un porcentaje: $\text{Ganados} \div \text{Total de juegos} \times 100$.
Impares	Cuotas promedio de la casa de apuestas para este mercado en los partidos mostrados. Calculadas únicamente a partir de partidos con cuotas válidas. Se muestran como "-" cuando los datos de probabilidades no están disponibles o el período no es completo (las probabilidades de la casa de apuestas se aplican solo al partido completo).
Producir	El retorno teórico de la inversión (ROI) si hubiera apostado una unidad fija en este mercado para cada partido. Se calcula como: $(\text{rendimiento total} - \text{apuesta total}) \div \text{apuesta total} \times 100$. Un rendimiento positivo significa que el mercado ha sido rentable; un rendimiento negativo significa una pérdida. Solo se calcula para resultados de tiempo completo con cuotas válidas, que se muestran como "-" de lo contrario.
Valor p	Un indicador de significancia estadística. Representa la probabilidad de que la tasa de victorias observada se haya producido solo por casualidad, dadas las probabilidades promedio. Un valor p bajo (p. ej., inferior al 5 %) sugiere que el resultado es estadísticamente significativo y no una fluctuación aleatoria. Se muestra como "-" cuando los datos de probabilidades no están disponibles.

 **Consejo:** Haz clic en cualquier fila de mercado en la cuadrícula de resultados para filtrar la cuadrícula de partidos y mostrar solo los partidos donde ese mercado ganó. Esta es una forma rápida de inspeccionar los partidos reales detrás de una estadística. Haz clic en el botón Restablecer junto al menú desplegable del período para eliminar el filtro y volver a mostrar todos los partidos.

Importante: El rendimiento y el valor p solo se calculan para los resultados del partido, ya que las cuotas de las casas de apuestas solo están disponibles para los 90 minutos del partido. Al usar la primera o la segunda mitad, o un rango de minutos personalizado, estas columnas mostrarán "-".

8.4 Barra de herramientas inferior

La barra de herramientas inferior abarca todo el ancho de la ventana y proporciona los siguientes controles:

Control	Descripción
Refrescar	El botón principal Actualizar (verde). Aplica todos los ajustes de configuración y recarga la cuadrícula de juegos y las estadísticas del mercado.
Reiniciar	Restablece toda la vista A.G.S. a su estado predeterminado, borrando todos los filtros, condiciones y resultados.
Guardar/Cargar	Abre la ventana Guardar/Cargar, donde puede guardar la configuración actual de A.G.S. en uno de 99 ranuras o cargar una configuración previamente guardada. Cada espacio almacena todos los ajustes: liga, rango, modo de equipo, ELO, filtros de rango, condiciones, expresión lógica, configuración de filtros de la barra de herramientas y modo/periodo de cálculo. Esto resulta útil para mantener una biblioteca de consultas de investigación.
Juego en vivo	Un menú desplegable con los partidos en vivo de hoy. Al seleccionar un partido en vivo, A.G.S. se configura automáticamente para que coincida con la liga, los equipos y el marcador actual de ese partido, para que puedas consultar al instante el historial de resultados en situaciones similares. El botón de actualización (↻) recarga la lista de partidos en vivo.
Cada (intervalo)	Establece el intervalo de actualización automática para el juego en vivo seleccionado: 15 segundos, 30 segundos, 60 segundos, o Detener la actualización . Cuando se selecciona un juego en vivo y hay un intervalo activo, A.G.S. consulta periódicamente el marcador en vivo y actualiza automáticamente las condiciones y las estadísticas.

 **Consejo:** El sistema Guardar/Cargar es una de las funciones más valiosas de A.G.S. Crea una biblioteca de consultas de investigación para diferentes estrategias (por ejemplo, una para "los 6 mejores equipos locales van ganando al descanso" y otra para "los equipos menos favoritos empatan a los 60 minutos") y recárgalas al instante antes de cada jornada.

 **Consejo:** La función de Partido en Vivo convierte a A.G.S. en un asistente de investigación en tiempo real. Al seleccionar un partido en vivo, el sistema configura automáticamente la liga, los equipos y el marcador actual como condiciones, y luego calcula la probabilidad de cada mercado para el resto del partido. Con la actualización automática activada, las estadísticas se actualizan a medida que avanza el partido, ofreciéndote una visión en constante evolución de los resultados más probables.

9. Estadísticas de goles

La vista de Estadísticas de objetivos está disponible en **Estadísticas de goles → Goles** En la barra lateral. Ofrece un desglose completo, minuto a minuto, de las probabilidades de una amplia gama de mercados de apuestas, basado en datos históricos de partidos entre equipos de fuerza similar (medidos por la clasificación ELO).

Los datos se presentan en una cuadrícula, donde cada fila representa un mercado (victoria local, más de 2.5 goles, marcador exacto 1-0, etc.) y cada columna representa un punto del partido (desde los 5 minutos hasta los 90 minutos, además de los totales del final y del descanso). Puedes abrir varias pestañas de análisis simultáneamente, cada una analizando un partido diferente.

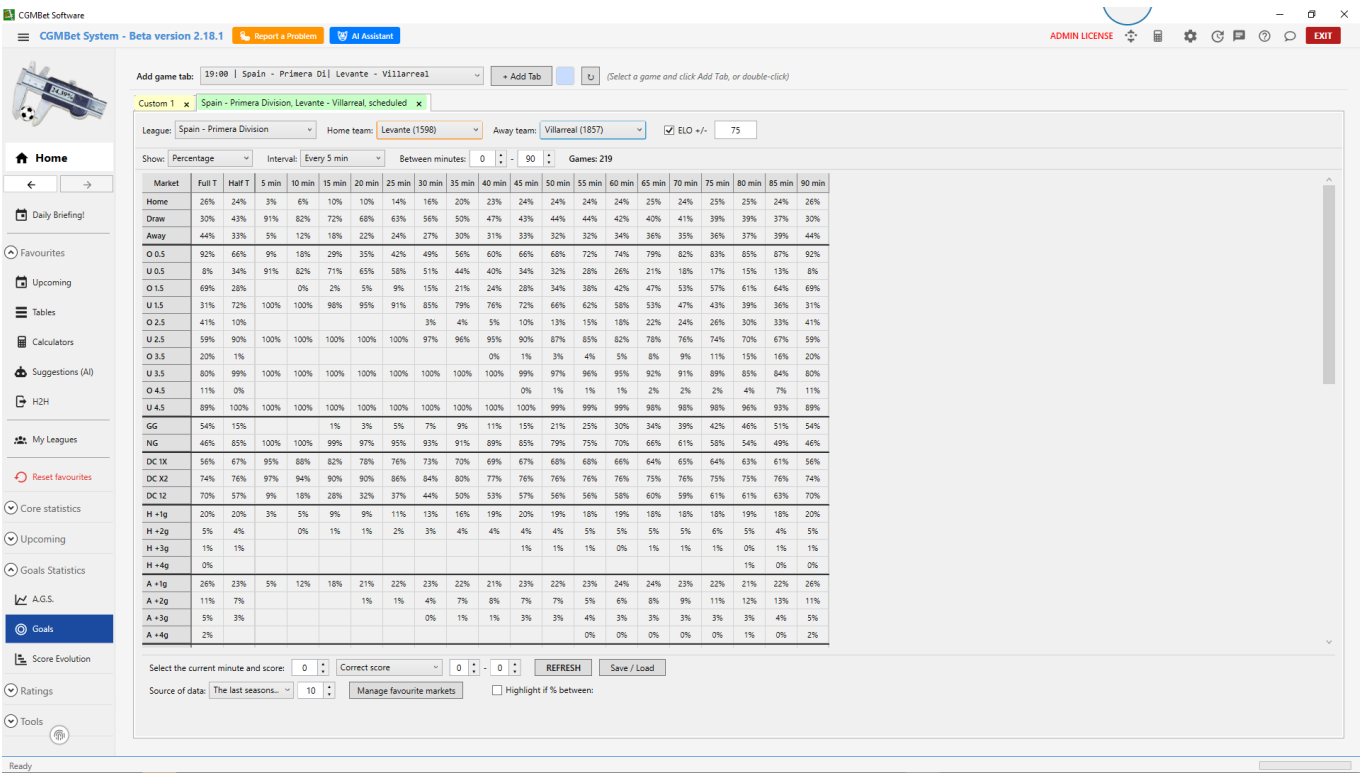


Figura 9.1 — Vista de estadísticas de objetivos con dos pestañas abiertas

9.1 Selector de juegos (barra superior)

La barra superior permite crear nuevas pestañas de análisis a partir de partidos en vivo, programados o finalizados. Contiene los siguientes controles:

Control	Descripción
Añadir pestaña de juego	Un menú desplegable con todos los partidos disponibles, obtenidos del servidor en vivo de CGMBet. Los partidos se agrupan en tres categorías: En

	directo (en juego, con minutos y marcador), Programados (aún no comenzados, con hora de inicio) y Finalizados (con resultado final).
+ Agregar pestaña	Crea una nueva pestaña para el juego seleccionado. También puedes hacer doble clic en un juego del menú desplegable para añadirlo inmediatamente.
Selector de color	Un pequeño cuadrado de color junto al botón Agregar pestaña. Haz clic en él para recorrer 10 colores pastel; la siguiente pestaña que crees usará el color seleccionado como fondo de encabezado.
↺ Actualizar	Vuelve a descargar la lista de juegos en vivo desde el servidor.
Costumbre	El primer elemento del menú desplegable. Al seleccionarlo y hacer clic en "Agregar pestaña", se crea una pestaña en blanco donde se selecciona manualmente la liga y los equipos.
💡 Consejo: Puedes tener hasta 10 pestañas abiertas simultáneamente. Cada pestaña funciona de forma independiente con su propia liga, equipos, filtros y temporizador de actualizaciones en vivo.	

9.2 Gestión de pestañas

Cada pestaña muestra un encabezado a color con la información del partido (liga, equipos y marcador en directo, si corresponde). Comportamientos clave:

Cerrar una pestaña: Haga clic en el botón × en el encabezado de la pestaña. Si cierra la última pestaña, se creará automáticamente una nueva pestaña "Personalizada".

Actualizaciones en vivo: Al crear una pestaña desde un partido en directo, se consulta automáticamente al servidor cada 15 segundos para actualizar el minuto y el marcador. La cuadrícula de datos se recalcula cada vez que cambia el marcador o el minuto; al finalizar el partido (tiempo completo), se detiene la actualización automática.

Encabezado de pestaña: En los partidos en directo, la cabecera muestra el nombre de la liga, los nombres de los equipos, el marcador actual y el minuto (p. ej., "España - Primera División, Levante - Villarreal 0-0 32"). En las pestañas personalizadas, se muestra "Personalizada 1", "Personalizada 2", etc.

Navegación desde Próximos: Puedes hacer clic derecho en un partido en la vista Próximos y seleccionar "Abrir en Objetivos" para crear automáticamente una pestaña preconfigurada con la liga, los equipos y el marcador en vivo correctos.

9.3 Controles de filtro (fila 1)

Debajo de la barra de pestañas, cada pestaña tiene su propio conjunto independiente de controles de filtro:

Filtrar	Descripción
Liga	Selecciona la liga. Esto determina qué equipos aparecen en los menús desplegables de Local y Visitante.
Equipo local	Seleccione el equipo local (mostrado con un borde naranja). La puntuación ELO se muestra entre paréntesis junto al nombre del equipo, p. ej., "Levante (1598)".
Equipo de fuera	Seleccione el equipo visitante (con borde azul). Se aplica el mismo criterio de ELO.
ELO +/-	Al marcar esta opción, el sistema solo considera los partidos históricos en los que ambos equipos tuvieron puntuaciones ELO dentro del rango especificado (± 75 por defecto) de los equipos seleccionados. Desmarca esta opción para incluir todos los partidos, independientemente de su fuerza.

⚠ Importante: El filtro ELO es una de las funciones más potentes de la vista de Goles. Al restringir los datos a partidos entre equipos con puntuaciones similares, las probabilidades se vuelven mucho más relevantes para el partido específico que se analiza.

9.4 Opciones de visualización (fila 2)

Opción	Descripción
Espectáculo	Alterna entre porcentaje (p. ej., 82 %) y cuotas implícitas (p. ej., 1,22). Las cuotas implícitas se calculan dividiendo 100 entre el porcentaje.
Intervalo	Controla qué columnas de minutos son visibles: cada 5 min (todas las columnas), cada 10 min, cada 15 min, cada 30 min o cada 45 min. Útil para reducir el desorden en pantallas pequeñas.
Entre minutos	Un filtro de rango de inicio/fin. Solo se muestran las columnas de minutos dentro de este rango. Por ejemplo, si se configura entre 45 y 90, solo se muestran las columnas de la segunda mitad.
Los juegos cuentan	Muestra cuántas coincidencias históricas se encontraron que coinciden con los filtros actuales (p. ej., "Partidos: 219"). Un número mayor significa estadísticas más fiables.

9.5 La cuadrícula de datos

El área principal de cada pestaña es una cuadrícula desplazable que muestra las probabilidades de cada mercado en cada intervalo de tiempo. La cuadrícula tiene 21 columnas:

Columna	Descripción
Mercado	El nombre del mercado (columna de la izquierda). Los mercados se agrupan por categoría con líneas finas y oscuras que separan los grupos.
T completa	La probabilidad de que el partido termine (0–90 minutos).
Media camiseta	La probabilidad sólo para la primera mitad (0–45 minutos).
5 minutos ... 90 minutos	La probabilidad en cada intervalo de 5 minutos. Estas columnas responden a la pregunta: "Dado el marcador actual en el minuto X, ¿cuál es la probabilidad de que este mercado sea verdadero?"

9.5.1 Categorías de mercado

La cuadrícula contiene los siguientes grupos de mercados, separados por líneas horizontales oscuras:

Grupo	Mercados
1X2	Local, Empate, Visitante: probabilidades de resultados en el tiempo reglamentario.
Más/Menos	O 0,5 / U 0,5 a O 4,5 / U 4,5: total de goles por encima o por debajo de un umbral determinado.
Ambos equipos marcarán	GG (ambos equipos anotan) y NG (al menos un equipo anota cero).
Doble oportunidad	DC 1X, DC X2, DC 12: combinaciones de dos resultados.
Ventaja local/visitante	H +1g hasta H +4g, A +1g hasta A +4g: probabilidad de que un equipo tenga una ventaja de exactamente N goles.
Marcador correcto (victoria local)	CS 1–0, CS 2–0, CS 2–1, CS 3–0, ... CS 4–3 — todos los resultados correctos de victoria local hasta 4 goles.
Marcador correcto (victorias visitantes)	CS 0–1, CS 0–2, CS 1–2, ... CS 3–4 — todos con resultados correctos de victoria visitante.
Resultado correcto (Empates)	CS 0–0, CS 1–1, CS 2–2, CS 3–3, CS 4–4.
Goles exactos de local/visitante	H SCO 0 a H SCO 4, A SCO 0 a A SCO 4: probabilidad de que un equipo marque exactamente N goles.

9.6 Controles inferiores

La sección inferior de cada pestaña contiene dos filas de controles para el análisis de partidos en vivo y la gestión de datos.

9.6.1 Controles de partidos en vivo (primera fila)

Control	Descripción
Minuto actual	Una ruleta (0–90) que representa el minuto actual del partido. Para partidos en directo, se actualiza automáticamente; para análisis manual, la configura usted mismo.
Tipo de mercado	Un menú desplegable para filtrar el cálculo de la fila inferior: Marcador correcto, Local ventaja, Empate, Visitante ventaja, handicaps específicos (Local 1–4 goles ventaja, Visitante 1–4 goles ventaja), Más/Menos 0.5–4.5, GG, NG.
Marcadores de puntuación	Dos indicadores (0-0 por defecto) para el marcador actual. Solo visibles al seleccionar "Marcador Correcto" como tipo de mercado. Ajústalos al marcador en tiempo real para ver cómo cambian las probabilidades.
REFRESCAR	Recalcula manualmente toda la cuadrícula con los filtros y configuraciones actuales.
Guardar / Cargar	Abre una ventana con 99 espacios para guardar. Puedes guardar toda la configuración de pestañas (liga, equipos, minutos, marcador, filtros, opciones de visualización) en un espacio específico y volver a cargarlo más tarde.

9.6.2 Fuente de datos y resaltado (segunda fila)

Control	Descripción
Fuente de datos	Elige entre "Todas las temporadas" (base de datos completa) o "Las últimas N temporadas" (limitado a las N temporadas más recientes, 10 por defecto). Limitar a las temporadas recientes puede ofrecer resultados más relevantes si han cambiado los estilos de juego o las fortalezas del equipo.
Gestionar mercados favoritos	Abre un cuadro de diálogo que permite ocultar o mostrar filas de mercado individuales. Resulta útil para despejar la cuadrícula si solo se interesan por ciertos mercados.
Resaltar si hay % entre	Al marcar esta opción, aparecen dos indicadores (predeterminados: 70-100). Todas las celdas con un porcentaje en este rango se resaltan en

	verde, lo que facilita la identificación de resultados de alta probabilidad a simple vista.
--	---

9.7 Cómo leer la cuadrícula

La cuadrícula responde a la pregunta: dado el resultado actual en un minuto específico, ¿qué porcentaje de partidos históricos similares terminaron con un resultado particular?

Ejemplo: En la captura de pantalla, el partido es Levante vs Villarreal con el marcador 0-0 en el minuto 0 (previo al partido). La fila "O 2.5" en la columna "T completa" muestra un 41%. Esto significa que en el 41% de los partidos históricos entre equipos con clasificación similar en esta liga, el marcador final fue superior a 2.5 goles.

A medida que avanza el partido, Actualizas los minutos y el marcador. Si en el minuto 30 el marcador sigue 0-0, la probabilidad "O 2.5" en la columna de 30 minutos podría mostrar un porcentaje menor, lo que refleja que, con menos tiempo restante y sin goles, es menos probable que haya más de 2.5.

 **Consejo:** Establezca el minuto y el marcador actuales para que coincidan con el estado del partido en directo. Las columnas de minutos a la izquierda del minuto actual se vuelven irrelevantes (representan estados anteriores). Concéntrese en las columnas desde el minuto actual hasta la columna de 90 minutos.

9.8 Guardar/Cargar sistema

La ventana Guardar/Cargar ofrece 99 espacios numerados para almacenar y recuperar configuraciones completas de pestañas. Cada espacio almacena:

Liga, equipo local, equipo visitante, configuración ELO, modo de visualización (porcentaje/probabilidades), intervalo, rango de minutos, fuente de datos (todas/últimas N temporadas), minuto actual, tipo de mercado, puntaje actual y configuración destacada.

Para guardar: seleccione una ranura, introduzca un nombre y comentarios opcionales, y haga clic en Guardar. Para cargar: seleccione una ranura guardada y haga clic en Cargar. La pestaña se reconfigurará con todos los ajustes guardados y la cuadrícula se recalculará inmediatamente.

 **Consejo:** Usa Guardar/Cargar para crear plantillas preconfiguradas. Por ejemplo, guarda una plantilla llamada "Plantilla de la Premier League" con tu rango ELO, intervalos y ajustes de resumen preferidos. Al analizar un nuevo partido de la Premier League, carga la plantilla y solo cambia los equipos.

9.9 Consejos prácticos

Monitorizar el recuento de juegos: Si el recuento es muy bajo (menos de 30), el filtro ELO podría ser demasiado estricto. Intente aumentar el rango de ELO de 75 a 100 o 150, o desactive el filtro ELO por completo.

Utilice la función Resaltar: Habilite "Resaltar si % está entre" y establezca entre 75 y 100 para detectar mercados con resultados de alta probabilidad de inmediato.

Comparar en vivo vs. antes del partido: Abra dos pestañas para el mismo partido: una con el minuto 0 y el marcador 0-0 (antes del partido) y otra con el estado actual del partido. Esto te permite ver cómo han cambiado las probabilidades durante el partido.

Limitar a temporadas recientes: Si un equipo ha cambiado significativamente su plantilla o cuerpo técnico, limitarse a las últimas 3 a 5 temporadas puede dar predicciones más precisas que utilizar toda la base de datos histórica.

Mercados favoritos: Usa "Administrar mercados favoritos" para ocultar los mercados que nunca usas. Esto hace que la cuadrícula sea más compacta y fácil de leer durante los partidos en vivo, cuando la velocidad es importante.

10. Evolución de la puntuación

La vista Evolución de la puntuación está disponible en **Estadísticas de goles → Evolución del marcador** En la barra lateral. Analiza la probabilidad de que cambie el marcador durante un partido examinando cada posible progresión de marcadores basándose en datos históricos de partidos similares. A diferencia de la cuadrícula de Estadísticas de Goles, que muestra probabilidades fijas en cada minuto, la Evolución del Marcador se centra en...*caminos* El marcador puede variar desde el marcador actual hasta cada posible gol y el resultado final.

La vista presenta los datos en cuatro formatos visuales diferentes (pestañas), un panel de resultados estadísticos en el lado derecho y comparte el mismo selector de juegos y la misma arquitectura de múltiples pestañas que la vista Estadísticas de goles.

10.1 Selector de juegos y gestión de pestañas

La barra superior es idéntica a la vista de Estadísticas de Goles: un menú desplegable con los partidos en directo, programados y finalizados, obtenidos del servidor, con un botón "+" para añadir pestaña, un selector de color y un botón para actualizar. Puedes tener hasta 10 pestañas independientes abiertas simultáneamente. Cada pestaña tiene un encabezado de color con los nombres de los equipos y un botón de cierre con una x.

Navegación desde Próximos: Al hacer clic derecho en un partido en la vista Próximos partidos y seleccionar "Abrir en Evolución del puntaje", se crea una pestaña preconfigurada con la liga, los equipos y el puntaje en vivo correctos.

10.2 Controles de filtro

Debajo de la barra de pestañas, cada pestaña tiene dos filas de controles de filtro que determinan qué coincidencias históricas se incluyen en el análisis.

10.2.1 Fila 1: Liga, equipos y filtros avanzados

Control	Descripción
Liga	Selecciona la liga. Determina qué equipos aparecen en los menús desplegables de Local y Visitante.
Equipo local	Se muestra con un borde naranja. La clasificación ELO se muestra entre paréntesis, p. ej., "Levante (1598)".
Equipo de fuera	Se muestra con un borde azul. La misma pantalla ELO.
▼	Abre una ventana emergente con filtros de rango ELO para equipos locales y visitantes (Mín./Máx.). Solo se incluyen los partidos cuyos valores ELO de los equipos se encuentren dentro de los rangos especificados. Haz clic en Aplicar para activarlo o en Restablecer para desactivarlo.
Formulario ▼	Abre una ventana emergente con filtros de rango de rendimiento de los equipos local y visitante (mín./máx., normalmente de -50 a +50). El rendimiento mide la tendencia reciente. Haz clic en Aplicar para activarlo o en Restablecer para desactivarlo.

Cuotas ▼	Abre una ventana emergente donde puedes filtrar por cuotas de apuestas previas al partido. Marca las casillas Local, Empate, Visitante, O 0.5-O 2.5, U 0.5-U 2.5, cada una con un rango Mínimo-Máximo. Solo se incluyen los partidos cuyas cuotas se encuentren dentro de los rangos seleccionados.
----------	---

10.2.2 Fila 2: Fuente de datos y rango de minutos

Control	Descripción
Fuente de datos	Elija entre "Todas las temporadas" (base de datos histórica completa) o "Últimas N temporadas" (predeterminado 10).
Entre minutos	Un rango desde/hasta que define el período del partido a analizar (predeterminado 0–90).
Los juegos cuentan	Muestra cuántas coincidencias históricas se encontraron que coinciden con los filtros actuales (por ejemplo, "Juegos: 117").

10.3 Árbol gráfico (pestaña 1)

Esta es la visualización principal y más detallada. Muestra un diagrama de árbol ramificado donde cada nodo representa un posible marcador y cada rama representa un gol marcado por cada equipo.

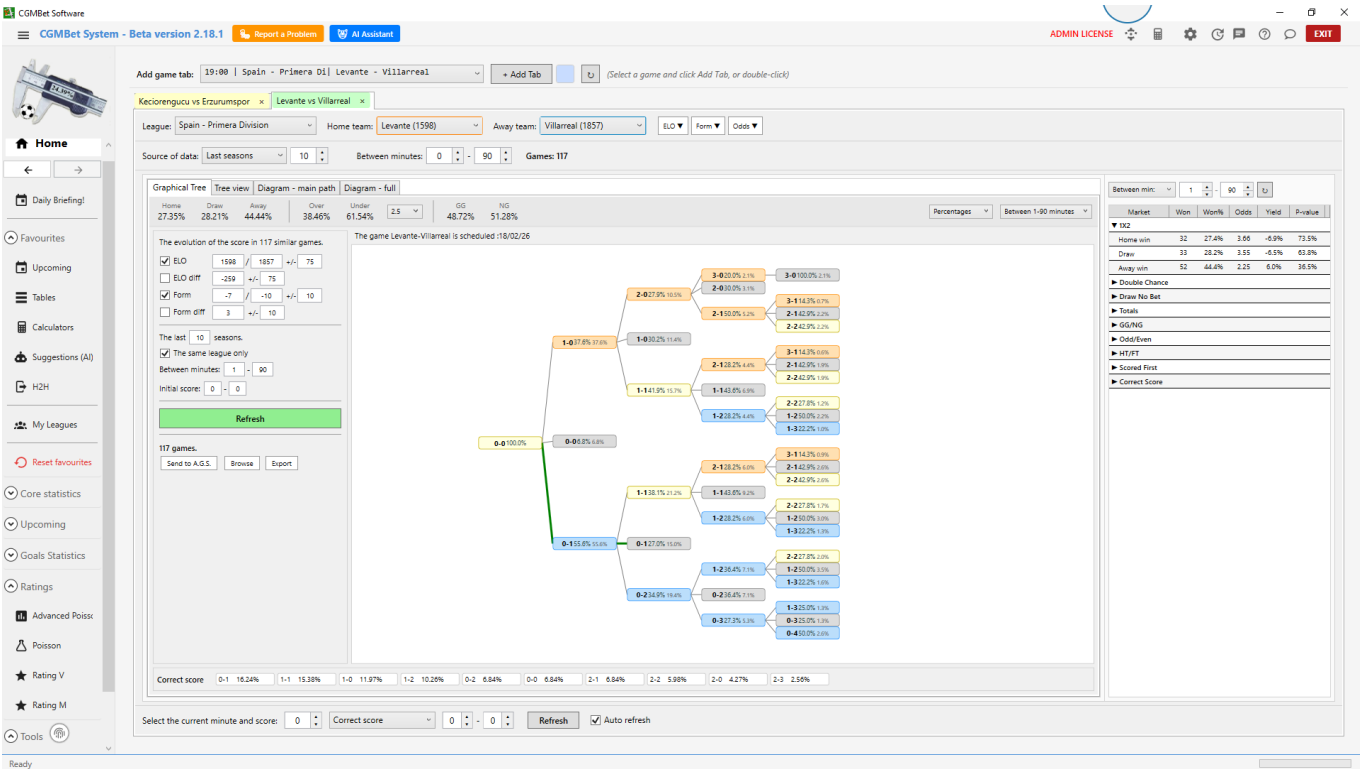


Figura 10.1 — Vista de árbol gráfico que muestra la evolución del marcador para Levante vs Villarreal

10.3.1 Barra de resumen superior

En la parte superior de esta pestaña, una tira de resumen muestra las probabilidades clave del mercado de un vistazo:

Elemento	Descripción
Inicio / Empate / Visitante	Porcentajes 1X2 de tiempo completo basados en los partidos históricos filtrados.
Más/Menos	Probabilidad de que el total de objetivos sea superior o inferior a un umbral seleccionable (0,5, 1,5, 2,5, 3,5 o 4,5).
GG / NG	Probabilidad de que ambos equipos marquen (GG) o de que al menos un equipo marque cero (NG).
Modo de visualización	Alternar entre mostrar porcentajes o probabilidades.
Rango de minutos	Selector rápido: entre 1–90 (partido completo), 1–45 (primera mitad) o 46–90 (segunda mitad).

10.3.2 Panel de filtro izquierdo

La pestaña Árbol gráfico cuenta con su propio panel de filtros independiente en el lado izquierdo. Esto permite refinar el análisis del árbol independientemente de los filtros de la pestaña principal:

Filtrar	Descripción
CUÁNTO	Al activarse, se filtra por las puntuaciones ELO de los equipos seleccionados con una tolerancia (± 75 por defecto). Muestra los valores de ambos equipos (p. ej., 1598/1857).
Diferencia ELO	Filtra por la diferencia de ELO entre los dos equipos, con un valor de tolerancia.
Forma	Cuando está marcada, filtra según el valor de forma reciente de cada equipo con una tolerancia (± 10 por defecto).
Diferencia de formato	Filtra por la diferencia de forma entre los equipos.
Las últimas N temporadas	Limitar el análisis a las N temporadas más recientes (valor predeterminado 10).
Sólo la misma liga	Cuando está marcada, solo se utilizan los partidos de la liga seleccionada.
Entre minutos	El rango de minutos dentro del partido a analizar (predeterminado 1–90).
Puntuación inicial	Marcador inicial del árbol (predeterminado: 0-0). En partidas en vivo, se establece automáticamente con el marcador actual.

Actualizar: Haz clic en el botón verde Actualizar para recalcular el árbol con la configuración de filtro actual. El recuento de partidas se muestra a continuación.

Botones de acción: "Enviar a A.G.S." envía la configuración actual del filtro a la vista de Estadísticas de Goles Avanzadas. "Explorar" abre una lista de los partidos coincidentes. "Exportar" guarda los datos.

10.3.3 El diagrama de árbol

El árbol comienza con la puntuación actual (p. ej., 0-0) a la izquierda y se ramifica hacia la derecha para cada posible siguiente objetivo. Cada nodo muestra:

El **marcador**(por ejemplo, "1-0", "0-1"), el **probabilidad**de alcanzar esa puntuación (como porcentaje), y la **probabilidad acumulada**De la puntuación inicial. Los nodos están codificados por colores:**verde**para goles en casa,**azul/verde azulado**por los goles de visitante, y**naranja/amarillo**para resultados de empate.

10.3.4 Tira de puntuación correcta

En la parte inferior de la pestaña Árbol gráfico, una franja horizontal muestra las probabilidades de puntuación correcta en orden descendente (p. ej., "0-1 16,24%", "1-1 15,38%", "1-0 11,97%", etc.). Esto ofrece una visión general instantánea de los resultados finales más probables.

10.4 Vista de árbol (pestaña 2)

La vista de árbol presenta los mismos datos que el árbol gráfico, pero en formato de texto expandible y contraíble. Cada nodo se puede expandir o contraer haciendo clic en el icono del triángulo.

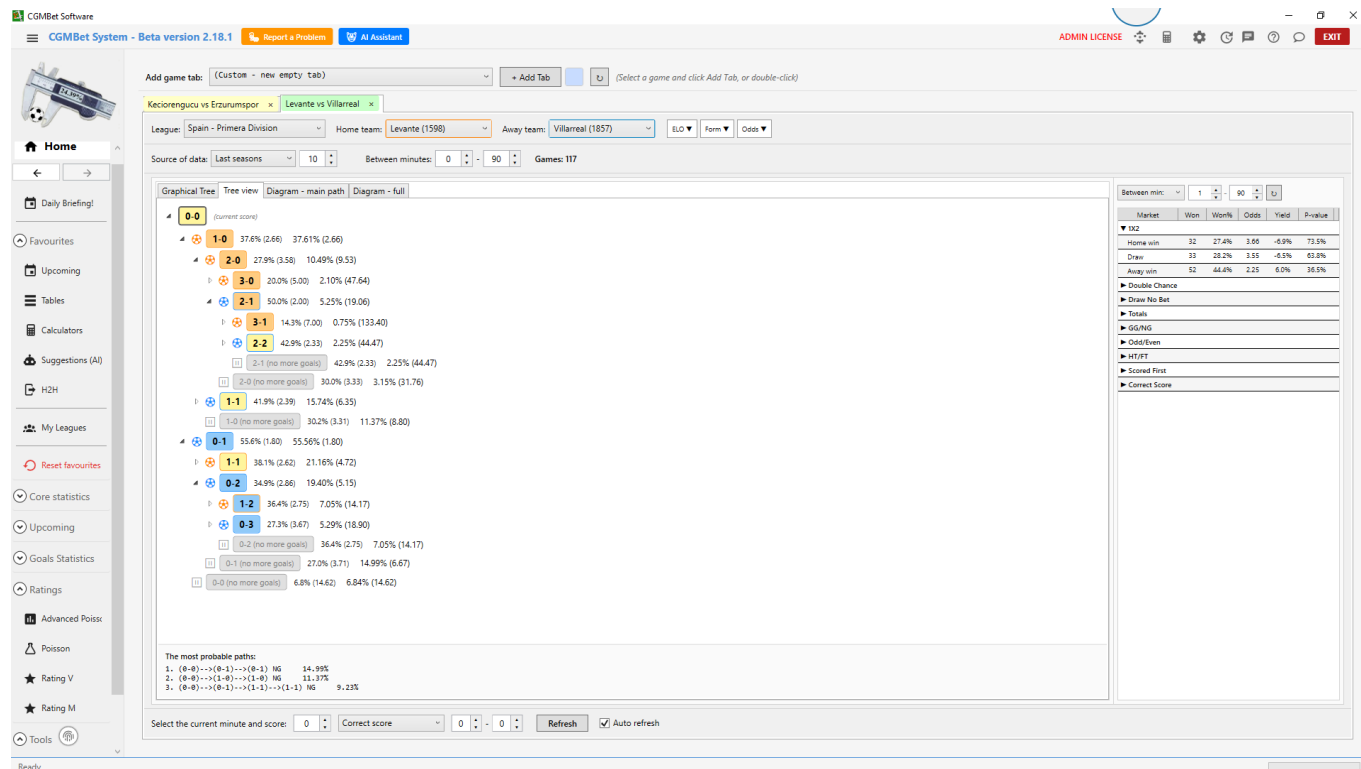


Figura 10.2 — Vista de árbol que muestra la progresión de puntuación expandible con probabilidades y posibilidades

Cada línea del árbol muestra:

Elemento	Descripción
Insignia de puntuación	Una insignia de color que muestra el marcador (p. ej., "1-0", "0-1"). El color indica quién va ganando.
Probabilidad de transición	La probabilidad de que se consiga este gol específico según la puntuación original (p. ej., "37,6 % (2,66)"). El valor entre paréntesis representa la probabilidad implícita.
Probabilidad acumulada	La probabilidad combinada de la puntuación inicial a lo largo de todo el camino para llegar a este nodo (por ejemplo, "37,61 % (2,66)").
(no más goles)	Los nodos terminales marcados "no más goles" indican la probabilidad de que el puntaje permanezca sin cambios desde ese punto hasta el final del juego.

Caminos más probables:En la parte inferior de esta pestaña, el sistema calcula y muestra las tres trayectorias más probables de evolución del marcador. Por ejemplo: "(0-0)→(0-1)→(0-1) NG 14.99%" significa que la trayectoria más probable es que el equipo visitante marque primero y no se marquen más goles, con una probabilidad de ~15%.

10.5 Diagrama — Ruta principal (pestaña 3)

Esta pestaña muestra un diagrama visual interactivo centrado en la trayectoria de puntuación más probable. Presenta cada posible línea de puntuación como un recuadro de color conectado por líneas, dispuesto en un diseño de diamante/rejilla.

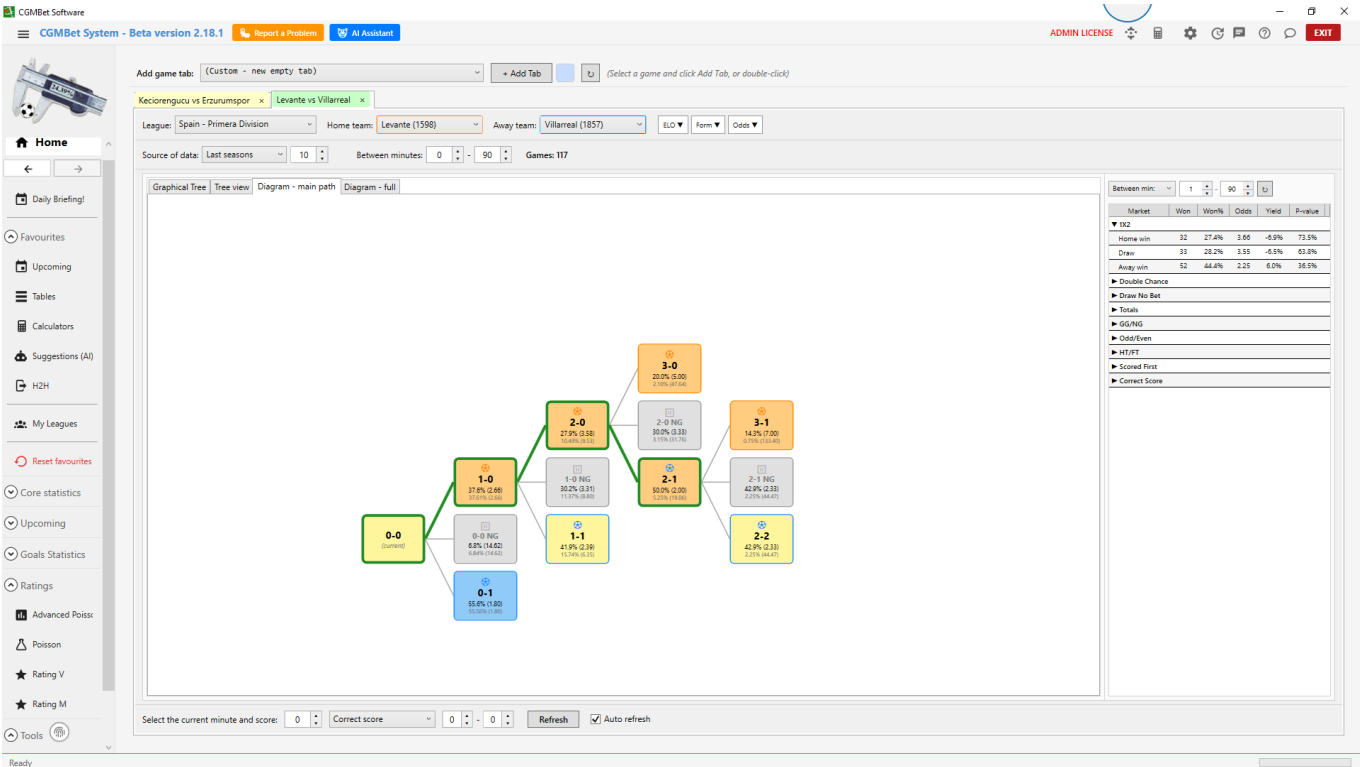


Figura 10.3 — Diagrama de la ruta principal que muestra las progresiones de puntuación más probables

Cada cuadro de nodo contiene:

Elemento	Descripción
Puntaje	Texto grande que muestra el resultado (por ejemplo, "2-0").
Probabilidad (Odds)	La probabilidad de alcanzar esta puntuación con probabilidades implícitas, por ejemplo, "27,9 % (3,58)".
Acumulativo	Abajo: la probabilidad acumulada a partir de la puntuación inicial, p. ej. "10,49% (9,53)".
Icono de objetivo	Un pequeño icono indica si un gol de local, de visitante o "no más goles" conduce a la siguiente rama.

El **camino principal**(ruta más probable) está resaltada con **líneas verdes más gruesas** Conectando los nodos. Las casillas marcadas como "NG" (sin más goles) representan estados terminales en los que la puntuación no cambia posteriormente.

10.6 Diagrama — Completo (Pestaña 4)

El diagrama completo muestra el árbol de ramificación completo de todas las posibles evoluciones de marcador, incluyendo todos los goles posibles en cada etapa. Esta es la vista más completa, pero puede ser muy extensa para partidos con muchos resultados posibles.

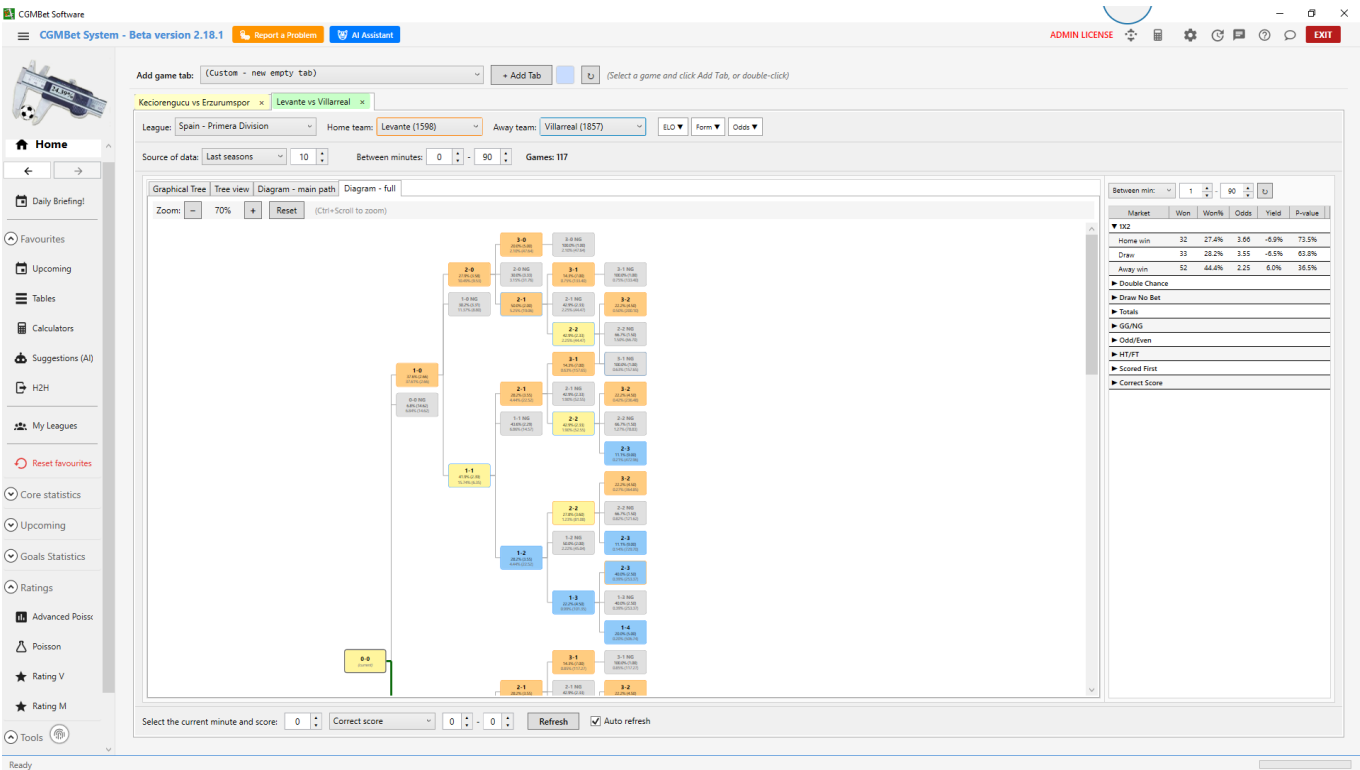


Figura 10.4: Diagrama completo que muestra todas las ramas de puntuación posibles (ampliado al 70%)

La pestaña incluye controles de zoom en la parte superior:

Control	Descripción
Botones – / +	Disminuya o aumente el nivel de zoom en pasos.
Reiniciar	Vuelve al zoom del 100%.
Ctrl+Desplazamiento	También puedes hacer zoom con Ctrl + rueda del ratón.
Pantalla con zoom	Muestra el porcentaje de zoom actual (por ejemplo, "70%").

El diagrama completo utiliza el mismo estilo de nodo que el diagrama de la Ruta Principal: cuadros de colores con puntuaciones, probabilidades, cuotas y valores acumulados. Los nodos terminales "NG" indican dónde termina una ruta de puntuación sin goles.

 **Consejo:** El diagrama completo puede ser muy grande. Utilice los controles de zoom para obtener una vista general (aleje el zoom al 50-70%) y luego amplíe las ramas de interés.

10.7 Tabla de resultados (panel derecho)

En el lado derecho de cada pestaña, un panel de resultados estadísticos proporciona un desglose completo mercado por mercado basado en los datos de evolución de la puntuación.

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					

Figura 10.5 — Tabla de resultados con grupos de mercados colapsables

10.7.1 Modo de cálculo

En la parte superior del panel, un selector de modo de cálculo controla cómo se calculan los resultados:

Modo	Descripción
Entre min	Calcula las probabilidades de goles marcados en el rango de minutos especificado (p. ej., del minuto 1 al 90). Este es el modo predeterminado y el más común.
Siguiente minuto	Calcula la probabilidad de que el próximo gol se marque dentro del rango de minutos especificado.

Ambos modos incluyen indicadores de minutos desde/hasta y un botón de aplicar (↵) para recalcular.

10.7.2 Grupos de mercado

Los resultados se organizan en grupos plegables. Haga clic en el encabezado de un grupo para expandirlo o contraerlo:

Grupo	Mercados incluidos
1X2	Victoria local, Empate, Victoria visitante.
Doble oportunidad	Doble 1X, Doble 12, Doble X2.
Empate sin apuesta	DNB en casa, DNB fuera.
Totales	Más/Menos de 0,5 a 6,5 (14 mercados en total).
GG/NG	Ambos equipos marcan (GG), ningún gol para un equipo (NG).
Par/Impar	Si el total de goles es un número par o impar.
HT/FT	Las 9 combinaciones de medio tiempo/tiempo completo (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2).
Anotó primero	El equipo local anotó primero (H Sc 1º), el equipo visitante anotó primero (A Sc 1º).
Puntuación correcta	Todas las puntuaciones correctas de 0–0 a 4–4, más "CS Otros".

10.7.3 Definiciones de columnas

Columna	Descripción
Mercado	El nombre del mercado. Los encabezados de grupo están en negrita y son clicables; las filas secundarias tienen sangría.
Ganado	La cantidad de coincidencias históricas (del conjunto filtrado) en las que este resultado de mercado fue verdadero.
Ganado%	El porcentaje de partidos en los que ganó este mercado (Juegos ganados/Total de juegos).
Impares	Las probabilidades implícitas ($100 / \text{Ganado\%}$).
Producir	El rendimiento teórico, si hubiera apostado en este mercado con las cuotas reales, que se almacenan en la base de datos. Los valores negativos indican que el mercado está sobrevalorado.
Valor p	Significancia estadística del resultado. Valores inferiores al 5% indican que es improbable que el resultado se deba únicamente al azar.

10.8 Controles inferiores

La barra inferior de cada pestaña contiene controles de partidos en vivo, compartidos en las cuatro pestañas de visualización:

Control	Descripción
Minuto actual	Indicador de tiempo (0–90) para el minuto actual del partido. En partidos en directo, se actualiza automáticamente al activar la actualización automática.
Tipo de mercado	Menú desplegable para seleccionar el contexto del mercado: Marcador correcto, Ventaja local/visitante, handicaps específicos (Ventaja local/visitante 1–4 goles), Más/Menos 0,5–4,5, GG, NG.
Marcadores de puntuación	Dos indicadores para la puntuación actual (visibles solo cuando se selecciona "Puntuación correcta").
Refrescar	Recalcula manualmente todos los datos con la configuración actual.
Actualización automática	Casilla de verificación (predeterminada: marcada). Cuando está activada y la pestaña está siguiendo un partido en vivo, el marcador y los minutos se actualizan automáticamente cada 15 segundos desde el servidor en vivo.

⚠ Importante: Desmarcar "Actualización automática" es útil si desea congelar el estado actual y explorar los datos sin que se sobrescriban con actualizaciones en vivo.

10.9 Consejos prácticos

Comience con el árbol gráfico: Ofrece la mejor visión general de la probable evolución de la puntuación. La barra de resumen superior muestra las probabilidades clave del mercado, y el árbol muestra visualmente las rutas de ramificación.

Utilice la vista de árbol para obtener más detalles:Cuando necesites cifras exactas o quieras explorar una rama específica a fondo, cambia a la Vista de Árbol. Expande solo las ramas que te interesen y consulta las probabilidades acumuladas.

Compruebe los caminos más probables:En la parte inferior de la pestaña Vista de Árbol, el sistema muestra las tres rutas más probables que tomará la puntuación. Esta es una forma rápida de identificar los escenarios dominantes.

Utilice el diagrama completo para completar:Cuando necesite ver todas las ramas posibles, utilice la pestaña Diagrama - Completo. Aleje el zoom para ver el panorama general y luego amplíe las áreas de interés.

Combinar filtros:Utilice los filtros emergentes ELO, Forma y Cuotas para filtrar los datos y encontrar los partidos más similares a la situación actual. Esto aumenta la relevancia de las predicciones de la evolución del marcador.

Ampliar grupos de mercado en la Tabla de Resultados:Haga clic en los encabezados de grupo (1X2, Totales, Puntaje correcto, etc.) para expandirlos y ver estadísticas detalladas con valores P para cada mercado.



Consejo:Para analizar partidos en directo, mantenga activada la casilla "Actualizar automáticamente". El sistema actualizará el minuto y el marcador cada 15 segundos, y las cuatro pestañas de visualización se recalcularán para reflejar el estado actual del partido.

11. Pescado

La vista de Poisson es accesible desde el **Pescado** elemento en la barra lateral, debajo del **Calificaciones** Sección. Proporciona una calculadora de distribución de Poisson independiente que permite ingresar los goles esperados (xG) para dos equipos y ver al instante el desglose completo de probabilidades para cada mercado de apuestas estándar.

Esta vista es ideal para un análisis hipotético rápido y manual. Se introduce (o se recibe de la vista **Próximos**) un valor de goles esperados para cada equipo, se aplica opcionalmente una corrección porcentual y el sistema recalcula instantáneamente la probabilidad de cada marcador, las cuotas implícitas para el conteo de goles, las probabilidades del mercado 1X2/Más/Menos/GG-NG y una clasificación completa de resultados correctos.

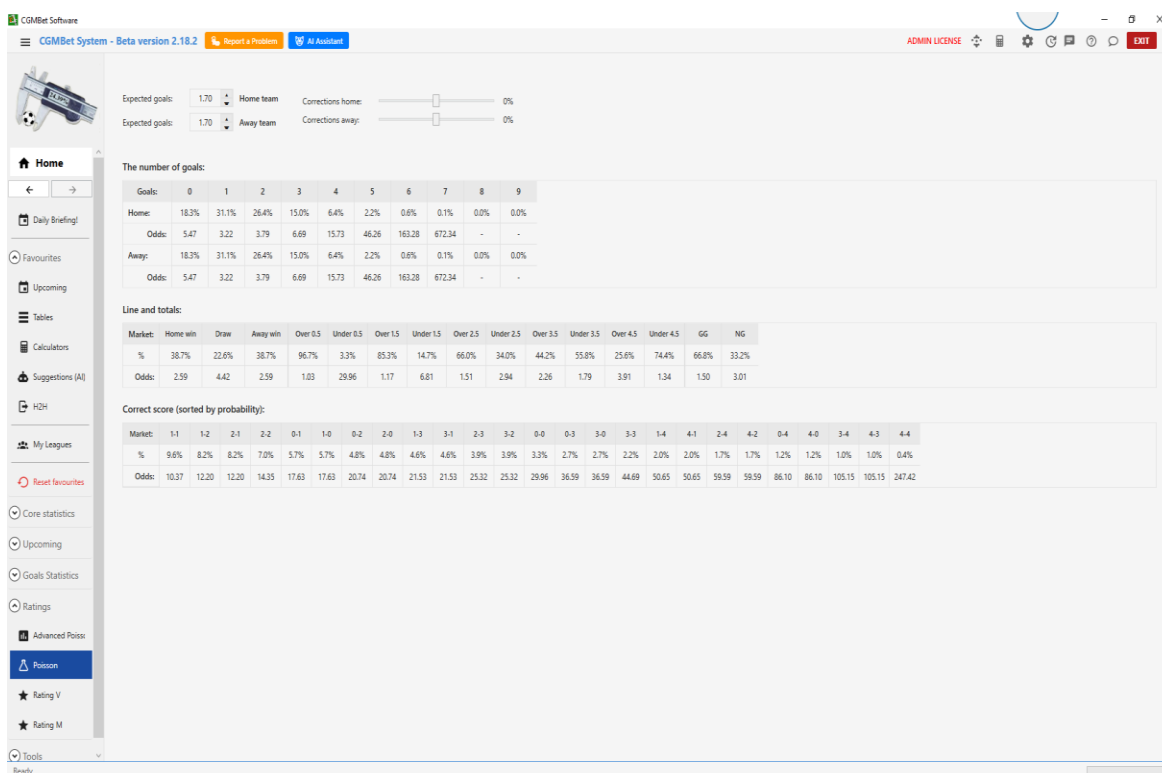


Figura 11.1 — Vista de Poisson que muestra las cuatro secciones de salida

11.1 Objetivos esperados y correcciones (barra superior)

La barra superior está dividida en dos grupos de controles: **Metas esperadas** a la izquierda y **Correcciones** a la derecha.

11.1.1 Metas esperadas

Dos controles giratorios permiten establecer los goles esperados (λ) para los equipos local y visitante de forma independiente. Cada control giratorio consta de un cuadro de texto (donde se puede escribir un valor directamente) y pequeñas flechas arriba/abajo que aumentan o disminuyen el valor en 0,01 por clic. Al mantener pulsado el botón, se repite el ajuste. El rango válido es de 0,00 a 9,99.

Junto a cada marcador, el nombre del equipo se muestra en negrita. Por defecto, las etiquetas indican "Equipo local" y "Equipo visitante", pero al abrir la vista desde la vista Próximos partidos (haga clic derecho en un partido y seleccione "Abrir en Poisson"), los nombres de los equipos y sus valores xG calculados se predefinen automáticamente.

Control	Descripción
Metas esperadas (Inicio)	El número medio de goles que se espera que marque el equipo local (λ para la distribución de Poisson local). Valor predeterminado: 1,70.
Goles esperados (Fuera)	El número medio de goles que se espera que marque el equipo visitante (λ para la distribución de Poisson visitante). Valor predeterminado: 1,70.
flechas ▲ / ▼	Aumenta o disminuye el valor de los objetivos esperados adyacentes en 0,01 por clic. Mantén pulsado para repetir.
Etiqueta del nombre del equipo	Muestra el nombre del equipo. Se completa automáticamente al navegar desde la vista Próximos eventos.

11.1.2 Correcciones

Dos controles deslizantes horizontales permiten aplicar una corrección porcentual a los goles esperados de cada equipo. El rango es de -50 % a +50 %. El valor corregido se calcula como:

$$\lambda_{\text{ajustado}} = \text{Metas esperadas} \times (1 + \text{Corrección} / 100)$$

Por ejemplo, si la expectativa de goles en casa es de 1,70 y la corrección es de +20%, el λ ajustado será $1,70 \times 1,20 = 2,04$. El valor porcentual se muestra a la derecha de cada control deslizante (p. ej., "+20%" o "-5%"). Una corrección del 0% significa que no hay ajuste.

 **Consejo:** Utilice correcciones cuando crea que un equipo es más fuerte o más débil de lo que sugiere el xG bruto; por ejemplo, si un jugador clave está lesionado o suspendido, o si el partido tiene una importancia especial (derbi, batalla por el descenso).

11.2 El número de goles (Tabla 1)

Esta tabla muestra la distribución de probabilidad de Poisson para cada equipo que anota exactamente 0, 1, 2, ... 9 goles. Tiene cuatro filas de datos:

Fila	Descripción
Hogar	La probabilidad (%) de que el equipo local marque exactamente k goles, para k = 0 a 9.
Cuotas (Inicio)	La probabilidad decimal implícita de que el equipo local marque exactamente k goles. Calculada como $1 \div \text{probabilidad}$. Los valores superiores a 999,99 o inferiores al 0,1 % se muestran como "-".
Lejos	La probabilidad (%) de que el equipo visitante marque exactamente k goles, para k = 0 a 9.
Cuotas (visitante)	Las probabilidades decimales implícitas de que el equipo visitante marque exactamente k goles.

Cada encabezado de columna (0, 1, 2, ... 9) representa el número de goles. Las probabilidades siempre suman aproximadamente el 100 % en toda la fila (el resto se encuentra en la cola de >9 goles, que es insignificante para valores típicos de λ).

La fórmula subyacente es la función de masa de probabilidad de Poisson estándar:

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

11.3 Línea y totales (Tabla 2)

Esta amplia tabla, desplazable horizontalmente, muestra las probabilidades derivadas y las cuotas implícitas de los mercados de apuestas más comunes. Se divide en tres grupos, separados por finas líneas verticales:

Grupo	Mercados	Cálculo
1X2	Victoria local, empate, victoria visitante	Sumando las probabilidades conjuntas $P(\text{casa}=h) \times P(\text{lejos}=a)$ sobre todos (h, a) donde $h>a$, $h=a$ o $h<a$, respectivamente.
Más/Menos	Más de 0,5 / Menos de 0,5 hasta Más de 4,5 / Menos de 4,5	Sumando las probabilidades conjuntas de todas las líneas de puntuación donde $h+a$ está por encima o por debajo del umbral.
GG / NG	Ambos equipos marcan (GG) y ningún gol de un lado (NG)	$GG = 1 - P(\text{local}=0) - P(\text{fuera}=0) + P(0,0)$. $NG = 1 - GG$.

Cada grupo muestra dos filas:

Fila	Descripción
%	La probabilidad del resultado del mercado se expresa como un porcentaje.
Impares	Las cuotas decimales justas (implícitas) se calculan como $1 \div (\text{porcentaje} / 100)$. No incluyen el margen de la casa de apuestas.

⚠ Importante: Las cuotas mostradas son justas, sin margen. Las cuotas reales de las casas de apuestas siempre serán inferiores. Para evaluar el valor, compare las cuotas de Poisson con las cuotas ofrecidas por la casa de apuestas. Si las cuotas de la casa de apuestas son superiores a las cuotas justas de Poisson, la apuesta podría ser valiosa.

11.4 Puntuación correcta (Tabla 3)

La tabla inferior muestra todos los resultados posibles desde 0-0 hasta todas las combinaciones hasta 4-4 (y más allá, dependiendo de los valores xG). **ordenados por probabilidad de mayor a menor** (de izquierda a derecha).

Cada columna representa una línea de puntuación (por ejemplo, “1-1”, “1-2”, “2-1”) y muestra tres filas:

Fila	Descripción
Mercado (encabezado)	La etiqueta del marcador (por ejemplo, “1-1”, “0-2”).
%	La probabilidad de que se produzca ese resultado exacto. Calculada como $P(\text{local}=h) \times P(\text{visitante}=a)$.
Impares	Las probabilidades decimales implícitas para ese marcador exacto.

La tabla se puede desplazar horizontalmente, ya que puede contener más de 50 columnas de resultados. Los resultados más probables aparecen a la izquierda, lo que facilita la identificación de los mejores resultados predichos de un vistazo.

💡 Consejo: Para valores típicos de xG de entre 1.0 y 2.0, los resultados más probables suelen ser 1-1, 1-0, 0-1 y 2-1. Los apostadores ocasionales suelen sobreestimar los empates, así que preste atención a los porcentajes de Poisson.

11.5 Navegación desde Próximos

La vista de Poisson se integra directamente con la **Próximamente** vista. Al hacer clic derecho en una coincidencia en Próximos, el menú contextual incluye una **Abierto en Poisson** Opción. Al seleccionarla:

1. Navega a la vista de Poisson automáticamente.
2. Rellena previamente los goles esperados de local y de visitante con los valores calculados por el sistema para ese partido.
3. Establece las etiquetas de los nombres de los equipos con los nombres reales de los equipos.
4. Restablece los controles deslizantes de corrección al 0%.

Este flujo de trabajo le permite pasar rápidamente de examinar un partido programado a explorar sus proyecciones de Poisson con un solo clic y luego ajustar los objetivos esperados usando las correcciones si lo desea.

12. Poisson avanzado

Se puede acceder a la vista avanzada de Poisson desde el **Poisson avanzado** elemento en la barra lateral, debajo del **Calificaciones** Sección. Es el motor analítico más potente de CGMBet, que combina un generador de fórmulas de goles esperados (xG) totalmente personalizable con cálculos de Poisson por lotes para todos los partidos de una liga. Mientras que la vista de Poisson estándar (Capítulo 11) analiza un solo partido, la vista de Poisson avanzada procesa cientos de partidos a la vez, calcula las probabilidades y las cuotas implícitas para cada mercado en cada partido, las compara con las cuotas reales de las casas de apuestas e informa sobre las tasas de acierto y el rendimiento.

La vista se divide en dos áreas principales: un **panel de contenido principal** a la izquierda (que contiene la barra de herramientas, el generador de fórmulas, la cuadrícula de datos y los botones de acción) y un **panel de la barra lateral** a la derecha (contiene controles destacados, filtros y estadísticas de mercado).

Figura 12.1 — Vista avanzada de Poisson: descripción general que muestra la barra de herramientas, el generador de fórmulas, la cuadrícula de datos y la barra lateral derecha

12.1 Barra de herramientas de controles (fila 0)

La barra de herramientas superior contiene todos los selectores de alcance que coinciden con el análisis.

Control	Descripción
Liga/Equipo	Un menú desplegable con todas las ligas agrupadas por país (con grupos de Mis Ligas si está configurado). Al seleccionar una liga, se completan los menús desplegables de Equipo Local y Visitante. También puedes seleccionar un equipo específico para filtrar los resultados y ver solo los partidos de ese equipo.
Equipo local / visitante	Filtros de equipo opcionales. Por defecto, ambos están configurados para mostrar todos los equipos de la liga. Selecciona un equipo específico para filtrar los resultados.
Período	Seleccione el rango de tiempo: Temporada actual, Últimas 2 temporadas, Últimas 3 temporadas, Todas las temporadas o un rango de fechas personalizado (aparecen los selectores de fecha Desde/Hasta).
Estadísticas	Seleccione el período estadístico para el conteo de goles: FT (tiempo completo, 1–90 min), 1.er tiempo (1–45), 2.º tiempo (46–90) o Personalizado (donde ingresa Desde minuto y Hasta minuto).
Filtros: ELO	Botón de alternancia para mostrar/ocultar la columna de calificación ELO en la cuadrícula.
Filtros: Formulario	Botón de alternancia para mostrar/ocultar la columna Formulario.
Filtros: Cuotas	Botón de alternancia para mostrar/ocultar las columnas de probabilidades de la casa de apuestas.
Filtros: Estadísticas	Botón de alternancia para mostrar/ocultar columnas de tiros y esquinas.
Filtros: Puntuación	Botón de alternancia para mostrar/ocultar columnas de mercado con puntuación correcta.
Refrescar	Ejecuta la consulta, recalcula todos los valores xG y las probabilidades de Poisson y llena la cuadrícula.

⚠ Importante: Si el período de estadísticas seleccionado utiliza un rango de minutos para el cual no hay cuotas disponibles en la base de datos (por ejemplo, cuotas de la 1.ª mitad cuando solo existen cuotas de tiempo completo), aparecerá un mensaje de advertencia amarillo: «Para este período, no hay cuotas, por lo que solo se realizarán cálculos que NO dependan de ellas». En este caso, las columnas Valor y Rendimiento estarán vacías.

Generador de fórmulas xG 12.2 (fila 1)

Este es el núcleo de Advanced Poisson. El generador de fórmulas le permite definir **Exactamente cómo se calculan los goles esperados (xG) para cada equipo**, lo que le proporciona control total sobre qué datos históricos alimentan el modelo de Poisson.

El constructor se divide en dos mitades: **Equipo local** (encabezado naranja) y **Equipo de fuera** (encabezado azul) — cada uno con controles idénticos:

12.2.1 Componentes de la fórmula

Cada fórmula se construye a partir de uno o más componentes que agregas usando los controles desplegables y el **Agregar** Botón. Cada componente se codifica como un código corto y se adjunta al cuadro de texto de la fórmula. Los menús desplegables son:

Menú desplegable	Opciones	Significado
Tipo de equipo	H = Equipo local, A = Equipo visitante, L = Promedio de la liga	¿Qué objetivos se utilizarán? H utiliza los datos históricos del equipo local, A los del equipo visitante y L el promedio de la liga.
Anotado / Concedido	Marcados, encajados	Si se deben contabilizar los goles marcados por el equipo o los goles recibidos (es decir, los marcados en contra).
Evento	Todos, Casa, Fuera	Filtra el historial de partidos por sede. "Local" significa solo los partidos en los que el equipo jugó como local; "Visitante" significa solo los partidos fuera de casa; "Todos" incluye ambos.
Partidos	S (Temporada), 0–20	¿Cuántos partidos recientes incluir? "S" significa toda la temporada actual. Un número como "5" significa solo los últimos 5 partidos.

12.2.2 Sintaxis de fórmulas

Al hacer clic **Agregar**, el sistema genera un código en el formato:

XY(V,M,RRRR)

dónde:

Parte	Significado	Ejemplo
incógnita	Tipo de equipo: H (equipo local), A (equipo visitante) o L (liga)	H
Y	S = Anotado, C = Concedido	S
En	Filtro de lugar: H (Local), A (Fuera) o en blanco para Todos	H
METRO	Número de partidos: S (Temporada) o un número	S
RRRR	Rango de minutos: código de 4 dígitos (p. ej., 0190 = 01–90 min = tiempo completo)	0190

Ejemplos de fórmulas completas:

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

Esta es la fórmula predeterminada para el equipo local. Dice así: Goles del equipo local **S** sin corazón, en **h** Sólo algunos partidos, para todo el **s** razón, durante minutos **01–90** (tiempo completo). El sistema promedia los goles por partido de estos partidos filtrados para generar el xG.

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

La fórmula predeterminada para el equipo visitante. Goles del equipo visitante. **S** sin corazón, en **A** Partidos solo de ida, temporada completa, tiempo completo.

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

Una fórmula más compleja que combina dos componentes con "+". Toma los goles marcados por el equipo local en sus últimos 5 partidos y suma el promedio de goles recibidos de la liga durante toda la temporada. El xG final es la media de ambos componentes. Puedes combinar cualquier número de componentes para crear un modelo personalizado.

 **Consejo:** El cuadro de texto de la fórmula se puede editar directamente: puedes escribir o modificar fórmulas manualmente sin usar los controles desplegables. Esto resulta útil para usuarios avanzados que desean ajustar una fórmula rápidamente.

12.2.3 Cómo se calcula xG

Al hacer clic **Refrescar** El sistema procesa cada partido de la cuadrícula individualmente. Para cada partido:

1. Analiza la fórmula de inicio en sus componentes (por ejemplo, $HS(H, S, 0190) \rightarrow$ un componente).
2. Para cada componente, consulte la base de datos de los partidos históricos del equipo relevante (filtrados por sede, cantidad de partidos, rango de minutos) que se jugaron ANTES de la fecha del partido.
3. Calcula el promedio de goles por partido a partir de los datos históricos de ese componente.
4. Si la fórmula tiene varios componentes unidos por "+", calcula todos los componentes para producir el valor xG final.
5. Repite el proceso para la fórmula de ausencia.
6. Utiliza los dos valores xG como parámetros λ de dos distribuciones de Poisson independientes y calcula todas las probabilidades del mercado (1X2, Más/Menos, GG/NG, Resultados correctos).

12.3 Actualización y ajuste (Fila 2)

Control	Descripción
Actualice los cálculos de local y visitante.	El botón de acción principal. Calcula el xG de cada partido en el ámbito seleccionado y completa la cuadrícula.
Menú desplegable de ajustes	Seleccione un ajuste estadístico para aplicar sobre el modelo Poisson sin procesar: Sin ajustes (Poisson puro), ajuste Dixon-Coles (corrige la tendencia conocida de Poisson a subestimar los empates)

	de bajo puntaje 0-0, 1-0, 0-1, 1-1) o ajuste de inflación cero (agrega masa de probabilidad adicional a los empates 0-0).
Excluir valores atípicos	Al activar esta opción, se excluyen del cálculo de xG los partidos en los que el número de goles de cualquiera de los equipos supera dos desviaciones estándar de la media. Esto evita que resultados inesperados (p. ej., 7-0) distorsionen los promedios.

12.4 La cuadrícula de datos (fila 3)

La cuadrícula principal muestra una fila por partido. Las columnas se dividen en columnas fijas a la izquierda y columnas de grupos de mercado a la derecha.

12.4.1 Columnas fijas

Columna	Descripción
Bandera	El ícono de la bandera del país de la liga.
Liga	Nombre de la liga.
Fecha/O	Fecha del partido y hora de inicio.
Carretera	Número redondo en la liga.
Equipo local	Nombre del equipo local (en negrita).
T(h)	Posición del equipo local en la tabla de posiciones, mostrada como TotalPosition(VenuePosition).
Equipo de fuera	Nombre del equipo visitante.
Ejército de reserva)	Posición en la tabla del equipo visitante.
Resultado	El resultado final (p. ej., "2-0"), con código de colores: verde para victoria local, amarillo para empate y rojo para victoria visitante. Los próximos partidos se muestran con "-".
ExpG H / ExpG A	Los goles esperados para los equipos locales y visitantes se calculan utilizando la fórmula xG.

12.4.2 Columnas de grupo de mercado

Para cada mercado habilitado, aparecen cuatro subcolumnas bajo un encabezado agrupado:

Subcolumna	Descripción
%	La probabilidad calculada por Poisson para ese resultado de mercado.
JEFE)	Probabilidades justas calculadas ($1 \div \text{probabilidad}$). Estas son las probabilidades que implica el modelo de Poisson.

O)	Cuotas reales de la casa de apuestas de la base de datos para ese mercado.
Valor	El porcentaje del valor: $((O(R) \div O(C)) - 1) \times 100$. Los valores positivos indican que la casa de apuestas ofrece mejores cuotas de las esperadas por el modelo: una apuesta de valor potencial. Se resalta en color cuando se encuentra dentro del rango de valores configurado.

Los grupos de mercado disponibles (que se alternan mediante los botones de la barra de herramientas) son: 1X2 (victoria local, empate, victoria visitante), Más/Menos (0,5-4,5), **GG/NG**, y **Puntuaciones correctas**(todas las puntuaciones comunes).

12.5 Barra de herramientas inferior (fila 6)

Botón	Descripción
Valor P de prueba retrospectiva	Ejecuta una prueba de significancia estadística en los resultados filtrados, comparando las predicciones del modelo con los resultados reales para determinar si la tasa de acierto observada es estadísticamente diferente de lo que se esperaría por casualidad.
Guardar y cargar	Abre una ventana de Guardar/Cargar con 99 espacios. Puedes guardar toda la configuración (liga, fórmulas, filtros, ajustes) y volver a cargarla más tarde. Las configuraciones guardadas se conservan entre sesiones y se incluyen en la copia de seguridad de la configuración general.
Exportar	Exporta los datos de la cuadrícula actual a un archivo para análisis externo.

12.6 Barra lateral derecha: controles de resaltado y filtro

El panel de la derecha (300 px de ancho) está dividido en dos áreas: **Controles de resaltado/filtro** en la parte superior y **Estadísticas de mercado** en la parte inferior.

Highlight:

☒ Value

15

-

70

☐ Only if it won

☐ %

70

-

100

☐ Only if it won

Refresh

Filters:

Results:

All results

%:

All

Value:

All games

Refresh

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	-	-	-

Figura 12.2: Barra lateral derecha que muestra los paneles Destacados, Filtros y Mercados

12.6.1 Resaltado

Resaltar le permite marcar visualmente las celdas en la cuadrícula de datos que cumplen determinados criterios:

Control	Descripción
Valor (casilla de verificación + rango)	Al activar esta opción, las celdas de la columna Valor que se encuentran dentro del rango especificado (predeterminado: 15-70) se resaltan con un fondo de color. Esto facilita la identificación de apuestas de valor a simple vista.

Sólo si se gana	Un filtro adicional: solo resaltar las celdas de Valor si el resultado del mercado fue realmente correcto (es decir, la apuesta habría ganado).
% (casilla de verificación + rango)	Cuando se marca esta opción, se resaltan las celdas de la columna % que se encuentran dentro del rango especificado (predeterminado 70-100).
% Sólo si se gana	Igual que lo anterior: solo resaltar si el resultado fue correcto.
Actualizar (Resaltar)	Aplica la configuración de resaltado actual a la cuadrícula.

12.6.2 Filtros

Los filtros limitan la cuadrícula para mostrar solo las filas que coinciden con criterios específicos:

Filtrar	Descripción
Resultados	Filtrar por resultado del partido: Todos los resultados, Victoria local, Empate, Victoria visitante o cualquier resultado específico de Más/Menos, GG/NG o Marcador correcto.
%	Todo (mostrar todo) o Solo resaltados (mostrar solo filas donde la regla % resalta al menos una celda).
Valor	Todos los juegos, valor en cualquier mercado (mostrar solo partidos donde al menos un mercado tiene valor) o valor en un mercado específico (por ejemplo, "Valor en más de 2,5").
Actualizar (Filtros)	Aplica la configuración de filtro actual a la cuadrícula.

12.7 Barra lateral derecha: Estadísticas del mercado

Debajo de los filtros, la barra lateral muestra los **Mercados** Panel: una lista desplazable de todos los mercados de apuestas agrupados en secciones expandibles (1X2, Más/Menos, GG/NG, Mejores puntajes correctos, CS Local, CS Visitante, CS Empate).

Cada fila del mercado muestra tres estadísticas clave:

Columna	Descripción
S	Tamaño de la muestra: la cantidad de coincidencias en el conjunto de datos actual.
HORA	Tasa de acierto (%): porcentaje de partidos donde el resultado del mercado fue correcto. Por ejemplo, si la tasa de acierto para "Más de 2.5" es del 54.5%, significa que el 54.5% de los partidos tuvieron 3 o más goles.
Y	Rendimiento (%): el retorno de la inversión si hubiera apostado una cantidad fija en cada partido de ese mercado. Se calcula como: $((\text{pago total} - \text{total apostado}) \div \text{total})$

	apostado) $\times 100$. Un rendimiento positivo significa ganancia; un rendimiento negativo, pérdida.
--	--

En la parte superior del panel Mercados, el **Calcular HR e Y para** El menú desplegable le permite cambiar entre dos modos:

Modo	Descripción
Todos los juegos	Las estadísticas se calculan para todos los partidos del conjunto de datos.
Cuotas de valor	Las estadísticas se calculan únicamente para los partidos en los que el modelo de Poisson identificó un valor (es decir, las probabilidades reales fueron superiores a las probabilidades justas calculadas). Esta es la métrica clave para evaluar si el modelo genera señales rentables.

Cada mercado también tiene un **caja** que controla si sus columnas son visibles en la cuadrícula de datos. Al marcar o desmarcar un mercado, se muestran u ocultan inmediatamente las columnas correspondientes.

 **Consejo:** Céntrate en los mercados con rendimiento positivo en el modo "Cuotas de valor". Esto indica que, históricamente, apostar a las señales de valor del modelo para ese mercado habría sido rentable. Compara diferentes fórmulas de xG para encontrar la que genere el mejor rendimiento.

 **Importante:** El rendimiento pasado no garantiza el rendimiento futuro. Considere siempre el tamaño de la muestra (columna S): un rendimiento alto con solo 10 coincidencias es mucho menos fiable que un rendimiento moderado con 200 coincidencias. Utilice el botón Valor P de Backtest para comprobar la significancia estadística.

13. Clasificación V

Se puede acceder a la vista de Clasificación V desde el **Calificación V** elemento en la barra lateral, debajo del **Calificaciones** Sección. Proporciona un potente motor de análisis estadístico basado en sedes que calcula las probabilidades del mercado examinando las distribuciones históricas de goles de partidos jugados en condiciones similares. A diferencia de la vista Poisson Avanzada (Capítulo 12), que utiliza un generador de fórmulas xG personalizable, Rating V se centra en el análisis de frecuencia empírica: contabiliza la frecuencia con la que se produjeron resultados específicos en partidos históricos comparables para obtener estimaciones de probabilidad.

La vista se divide en dos áreas principales: un **panel de contenido principal** a la izquierda (que contiene la barra de herramientas, los filtros, la cuadrícula de datos y los botones de acción) y un **panel de la barra lateral** a la derecha (que contiene los controles de resaltado y la leyenda).

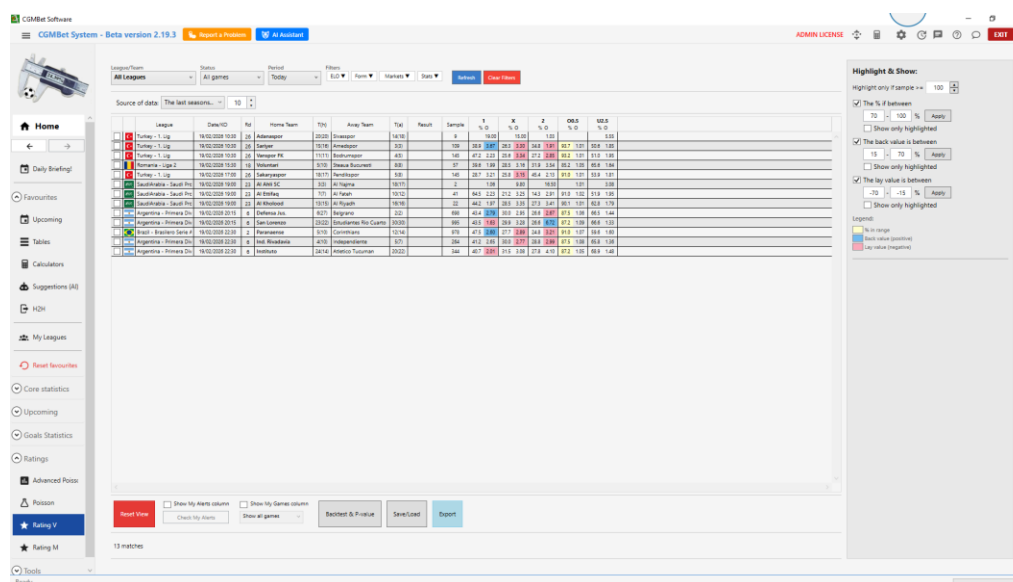


Figura 13.1 — Vista de Clasificación V: descripción general que muestra la barra de herramientas, los filtros, la cuadrícula de datos y la barra lateral derecha

13.1 Barra de herramientas de controles (fila 0)

La barra de herramientas superior contiene todos los selectores de alcance y controles de filtro que determinan qué coincidencias aparecen en la cuadrícula y cómo se consultan los datos históricos.

Control	Descripción
Liga/Equipo	Un menú desplegable con todas las ligas agrupadas por país (con grupos de Mis Ligas si está configurado). Al seleccionar una liga, la cuadrícula se filtra para mostrar solo los partidos de esa liga. También puedes seleccionar "Todas las Ligas" para ver los partidos de todas las competiciones.

Estado	Filtrar por estado del partido: Todos los partidos (tanto jugados como programados), Solo jugados (partidos terminados con resultados) o Solo programados (próximos partidos sin resultados todavía).
Período	Seleccione el rango de tiempo en el que se mostrarán los partidos: Últimos 7 días, Últimos 3 días, Ayer, Hoy, Próximos 3 días, Próximos 7 días, Entre fechas (aparecen selectores de fechas personalizados), Temporada actual o Entre temporadas (aparecen indicadores de rango de temporada).
CUÁNTO	Botón emergente de filtro. Abre un panel para mostrar/ocultar columnas de ELO y configurar filtros de rango de ELO. El rango especifica la precisión con la que las clasificaciones ELO de los equipos de los partidos históricos deben coincidir con las de los equipos del partido actual ($\pm$ el valor especificado).
Forma	Botón emergente de filtro. Abre un panel para mostrar u ocultar las columnas de Formulario y establecer filtros de calificación de formulario (mín./máx. para equipos locales y visitantes).
Mercados	Botón emergente de filtro. Abre un panel para habilitar o deshabilitar las columnas de mercado (1X2, Más/Menos de 0.5-4.5, GG/NG) y establecer filtros de rango de cuotas para cada mercado.
Estadísticas	Botón emergente de filtro. Abre un panel para mostrar/ocultar las columnas de estadísticas del partido (Tiros, Tiros a Puerta, Córners, Posesión del Balón) y establecer filtros de rango.
Refrescar	Recarga los datos del partido desde la base de datos y aplica los filtros actuales.
Borrar filtros	Restablece todos los controles de filtro a sus valores predeterminados.
Fuente de datos	Especifica cuántas temporadas de datos históricos se usarán al calcular las probabilidades. Opciones: "Las últimas temporadas" con un número configurable (predeterminado: 10) o "Todas las temporadas" para usar todo el historial de la base de datos.

13.2 Cómo la calificación V calcula las probabilidades

Rating V utiliza un método de frecuencia empírica basado en la sede para calcular las probabilidades del mercado. Para cada partido de la parrilla, el sistema:

- 1.Consulta el historial de partidos jugados de la misma liga que ocurrieron ANTES de la fecha del partido.
- 2.Aplica los filtros configurados (rango ELO, rango de formulario, rango de probabilidades) para seleccionar solo partidos comparables.
- 3.Calcula la distribución de goles para los equipos locales (goles marcados por los equipos locales en casa) y los equipos visitantes (goles marcados por los equipos visitantes fuera) de estos partidos históricos.
- 4.Construye una matriz de probabilidad de puntuación multiplicando las distribuciones independientes de goles de local y de visitante.

5. Deriva todas las probabilidades del mercado (1X2, Más/Menos, GG/NG) de esta matriz.

El **Muestra** La columna de la cuadrícula muestra cuántas coincidencias históricas se utilizaron para cada cálculo. Se requiere un mínimo de 10 coincidencias para obtener estadísticas significativas; si hay menos coincidencias disponibles, las columnas de porcentaje permanecen vacías.

⚠ Importante: El filtro ELO funciona en función de cada partido. Por ejemplo, si el equipo local tiene un ELO de 1500 y el rango de ELO está establecido en ± 75 , solo se incluirán los partidos históricos con un ELO del equipo local entre 1425 y 1575. Esto garantiza que se comparen equipos con una fuerza similar.

13.3 La cuadrícula de datos (fila 2)

La cuadrícula principal muestra una fila por partido. Las columnas se dividen en columnas fijas a la izquierda y columnas de mercado a la derecha.

13.3.1 Columnas fijas

Columna	Descripción
Bandera	El ícono de la bandera del país de la liga.
Liga	Nombre de la liga.
Fecha/O	Fecha del partido y hora de inicio.
Carretera	Número redondo en la liga.
Equipo local	Nombre del equipo local (en negrita).
T(h)	Posición del equipo local en la tabla de posiciones, mostrada como TotalPosition(VenuePosition).
Equipo de fuera	Nombre del equipo visitante.
Ejército de reserva)	Posición en la tabla del equipo visitante.
Resultado	El resultado final (p. ej., "2-0 (1-0)" al final del partido y al descanso), con código de colores: verde para victoria local, amarillo para empate y rojo para victoria visitante. Los próximos partidos se muestran vacíos.
Muestra	El número de coincidencias históricas utilizadas para calcular las probabilidades de esta fila. Un mayor tamaño de muestra produce estimaciones más fiables.
ELO H / ELO A	Clasificaciones ELO para equipos locales y visitantes (ocultas de forma predeterminada, alternar mediante el botón de filtro ELO).
Formulario H / Formulario A	Calificaciones de forma para equipos locales y visitantes (ocultas de manera predeterminada, alternar mediante el botón de filtro de forma).

13.3.2 Columnas de mercado

Para cada mercado habilitado, aparecen dos subcolumnas bajo un encabezado agrupado:

Subcolumna	Descripción
%	La probabilidad calculada para ese resultado de mercado se deriva del análisis de distribución histórica de objetivos.
EL	Cuotas reales de la casa de apuestas de la base de datos para ese mercado.

Los mercados disponibles (seleccionables mediante el botón de filtro Mercados) son: **1X2**(Victoria local, Empate, Victoria visitante), **Más/Menos**(0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5), y **GG/NG**(Ambos equipos marcan / Ningún gol).

13.4 Barra de herramientas inferior (fila 3)

Botón	Descripción
Restablecer vista	Restablece todos los controles a sus valores predeterminados: Todas las ligas, Todos los juegos, Hoy, y borra todos los filtros y momentos destacados.
Mostrar la columna Mis alertas.	Casilla de verificación para mostrar la columna Alertas en la cuadrícula, mostrando cualquier alerta que haya configurado para los partidos.
Consultar mis alertas	Evalúa las alertas configuradas contra las coincidencias actuales y completa la columna Alertas.
Mostrar la columna Mis juegos.	Casilla de verificación para mostrar la columna Mis juegos, que muestra tus juegos guardados/seguídos.
Mostrar todos los juegos / Solo mis juegos.	Menú desplegable para filtrar la cuadrícula: muestra todos los partidos o solo los partidos que hayas guardado en Mis juegos.
Prueba retrospectiva y valor P	Ejecuta una prueba de significancia estadística sobre los resultados actuales, comparando las predicciones del modelo con los resultados reales para determinar si la tasa de acierto observada es estadísticamente significativa.
Guardar/Cargar	Abre una ventana de Guardar/Cargar con 99 espacios. Puedes guardar toda la configuración (liga, periodo, filtros, ajustes de resumen) y volver a cargarla más tarde. Las configuraciones guardadas se conservan entre sesiones.
Exportar	Exporta los datos de la cuadrícula actual a un archivo para análisis externo.

13.5 Barra lateral derecha: controles para resaltar y mostrar

El panel de la derecha proporciona controles para resaltar visualmente las celdas que cumplen criterios específicos y filtrar la cuadrícula para mostrar solo las filas resaltadas.

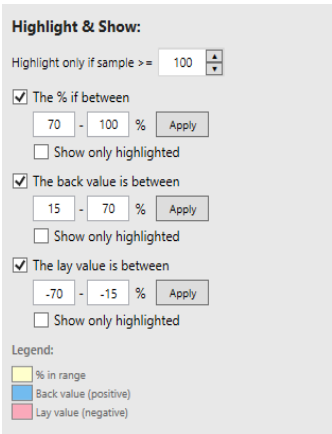


Figura 13.2 — Barra lateral derecha que muestra los controles Resaltar y Mostrar y la Leyenda

13.5.1 Filtro de tamaño de muestra

Control	Descripción
Resaltar solo si la muestra >=	Establece el tamaño mínimo de muestra necesario para el resaltado. Los partidos con menos partidos históricos que este umbral no se resaltarán, incluso si cumplen otros criterios. Valor predeterminado: 100.

13.5.2 Resaltado de porcentaje

Control	Descripción
El % si está entre	Al marcar esta opción, las celdas de la columna % que se encuentran dentro del rango especificado se resaltan en amarillo. Rango predeterminado: 70-100 %.
Aplicar	Aplica la configuración de resaltado porcentual a la cuadrícula.
Mostrar solo lo resaltado	Cuando se marca esta opción, la cuadrícula se filtra para mostrar solo las filas donde al menos una celda % está resaltada.

13.5.3 Resaltado de valor posterior

El valor de respaldo identifica situaciones en las que las probabilidades de la casa de apuestas son más altas que las probabilidades justas del modelo: una apuesta de valor potencial para respaldar ese resultado.

El valor se calcula como:**Valor% = 100 × (O(R) – O(C)) / O(R)**

Donde $O(R)$ son las probabilidades reales de la casa de apuestas y $O(C)$ son las probabilidades justas calculadas ($100 / \%$) calculado.

Control	Descripción
El valor de retorno está entre	Al activar esta opción, las celdas de la columna O cuyo valor de apuesta se encuentra dentro del rango positivo especificado se resaltan con fondo azul (color de apuesta de Betfair). Rango predeterminado: 15-70 %.
Aplicar	Aplica la configuración de resaltado de valor posterior a la cuadrícula.
Mostrar solo lo resaltado	Cuando está marcada, la cuadrícula se filtra para mostrar solo las filas en las que al menos una celda O tiene un valor posterior resaltado.

13.5.4 Resaltado de valores laicos

El valor de apuesta identifica situaciones en las que las probabilidades de la casa de apuestas son inferiores a las probabilidades justas del modelo: una apuesta de valor potencial para apostar en contra de ese resultado.

Control	Descripción
El valor de la lay está entre	Cuando se marca esta opción, las celdas en la columna O donde el valor de la apuesta cae dentro del rango negativo especificado se resaltan con un fondo rosa (color de la apuesta de Betfair); rango predeterminado: -70 a -15 %.
Aplicar	Aplica la configuración de resaltado del valor de disposición a la cuadrícula.
Mostrar solo lo resaltado	Cuando está marcada, la cuadrícula se filtra para mostrar solo las filas en las que al menos una celda O tiene un valor de disposición resaltado.

13.5.5 Leyenda

La leyenda en la parte inferior de la barra lateral explica los colores de resaltado:

Color	Significado
Amarillo	% en rango: la probabilidad calculada cae dentro del rango de porcentaje configurado.
Azul	Valor a favor (positivo): Las cuotas de la casa de apuestas ofrecen un valor positivo para apostar a favor. Las cuotas reales son superiores a las cuotas justas calculadas.

Rosa	Valor de apuesta en contra (negativo): Las cuotas de la casa de apuestas ofrecen un valor positivo para apostar en contra. Las cuotas reales son inferiores a las cuotas justas calculadas.
------	---

13.6 Consejos prácticos de uso

 **Consejo:** Comience con un filtro de tamaño de muestra grande (p. ej., 100 o más) para garantizar estimaciones de probabilidad fiables. Tamaños de muestra menores pueden generar porcentajes volátiles y poco fiables.

 **Consejo:** Utilice el filtro de rango ELO para comparar partidos entre equipos de fuerza similar. Un rango más estrecho (p. ej., ± 50) ofrece comparaciones más precisas, pero reduce el tamaño de la muestra; un rango más amplio (p. ej., ± 100) aumenta el tamaño de la muestra, pero incluye menos partidos comparables.

 **Consejo:** Centrarse en partidos donde el porcentaje es alto (alta confianza del modelo) y el valor de apuesta/en contra es significativo. Esto indica un resultado probable y cuotas favorables.

 **Importante:** El rendimiento pasado no garantiza resultados futuros. Utilice siempre la función de backtest y valor p para verificar la significancia estadística de su estrategia antes de basarse en ella para tomar decisiones de apuestas reales.

14. Clasificación M

La vista de Calificación M es accesible desde el**Clasificación Melemento** en la barra lateral, debajo del**Calificaciones**Sección. Ofrece un módulo de análisis de partidos en tiempo real que calcula las distribuciones de probabilidad de gol y las cuotas de mercado basándose en datos históricos. A diferencia de la Clasificación V (Capítulo 13), que analiza varios partidos simultáneamente, la Clasificación M se centra en**análisis de partidos individuales**con distribuciones de objetivos ajustables y escenarios condicionales.

La calificación M admitemúltiples análisis simultáneosA través de una interfaz con pestañas, podrás seguir varios partidos a la vez. Cada pestaña funciona de forma independiente con su propia liga, equipos y filtros. Para los partidos en directo, el sistema actualiza los datos automáticamente cada 30 segundos.

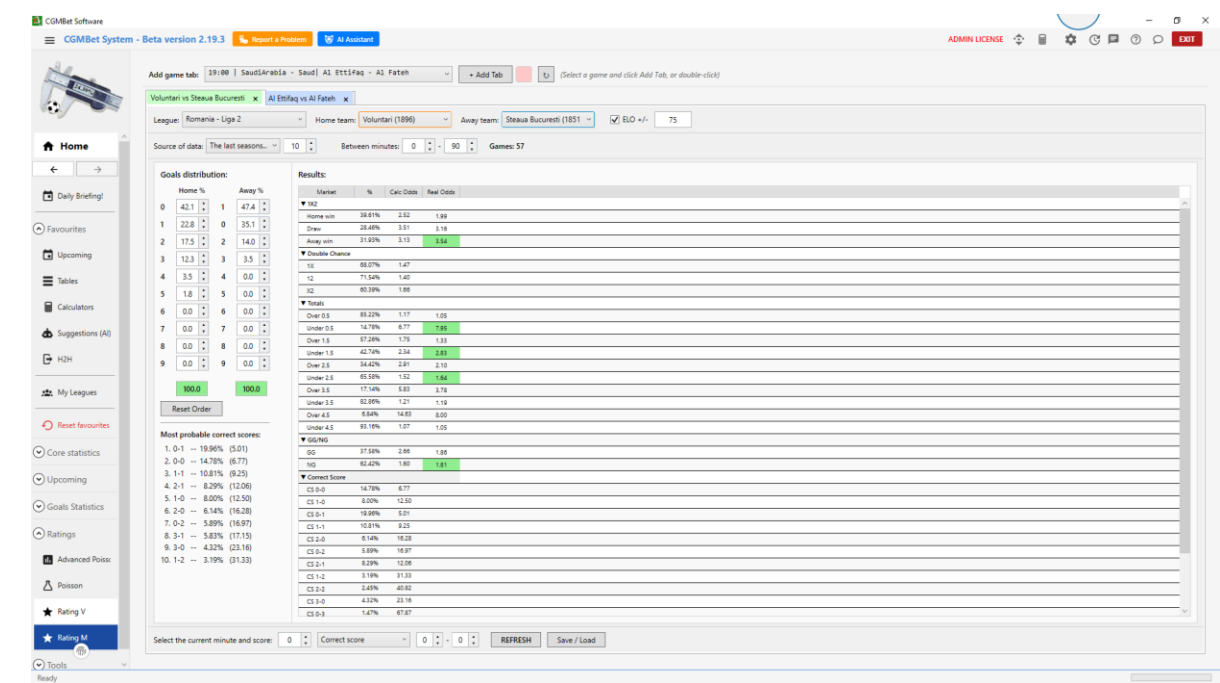


Figura 14.1 — Vista de calificación M que muestra la interfaz de pestañas, el panel de distribución de objetivos y la cuadrícula de resultados del mercado

14.1 Barra de administración de pestañas

La barra superior contiene controles para crear y administrar pestañas de análisis.

Control	Descripción
Agregar pestaña de juego desplegable.	Las listas de partidos disponibles, tanto en directo como programados, se obtienen del servidor de CGMBet. Muestran la hora, la liga y los equipos.

	Selecciona un partido y haz clic en la pestaña "Añadir" para crear una nueva pestaña de análisis con los datos del partido.
+ Agregar pestaña	Crea una nueva pestaña de análisis. Si se selecciona una coincidencia en el menú desplegable, la pestaña se inicializa con dicha coincidencia. Si se selecciona "Personalizado (nueva pestaña)", la pestaña se abre con la configuración manual predeterminada.
Selector de color	Haz clic en el cuadrado de color para recorrer los 10 colores de pestaña predefinidos (amarillo, verde, azul, rosa, naranja, morado, cian, magenta, gris y blanco). El color seleccionado se aplicará a la siguiente pestaña que crees.
Botón Actualizar (↻)	Recarga la lista de juegos en vivo desde el servidor.

Cada pestaña muestra un encabezado que muestra el partido (p. ej., "Voluntari vs Steaua Bucuresti") con un botón de cierre (×). Para los partidos en directo, el encabezado también muestra el minuto y el marcador. Puedes tener hasta **10 pestañas** abrir simultáneamente.

14.2 Controles de filtro

Debajo de las pestañas, el área de contenido de cada pestaña comienza con controles de filtro que determinan el alcance de los datos históricos utilizados para los cálculos.

14.2.1 Selección de partidos (Fila 1)

Control	Descripción
Liga	Lista desplegable con todas las ligas agrupadas por país. Al seleccionar una liga, se muestran los equipos de esa liga en la lista desplegable.
Equipo local	Menú desplegable con borde naranja que muestra todos los equipos de la liga seleccionada. El nombre de cada equipo incluye su puntuación ELO actual entre paréntesis (p. ej., "Voluntari (1896)").
Equipo de fuera	Menú desplegable con borde azul que muestra todos los equipos de la liga seleccionada con clasificaciones ELO.
ELO +/-	Casilla de verificación para activar o desactivar el filtrado ELO. Al activarse, la ruleta establece el rango ($\pm$ valor) para los partidos históricos coincidentes. Predeterminado: 75. Solo se incluyen los partidos históricos donde la puntuación ELO de ambos equipos se encuentra dentro de este rango del ELO actual de los equipos seleccionados.

14.2.2 Controles de origen de datos (fila 2)

Control	Descripción
---------	-------------

Fuente de datos	Elija entre "Todas las temporadas" (historial completo de la base de datos) o "Las últimas temporadas" con un recuento configurable (1–50, predeterminado 10).
Entre minutos	Dos marcadores definen el rango de minutos (0-90) para el análisis de la distribución de goles. Por ejemplo, si se establece entre 45 y 90, solo se analizan los goles de la segunda mitad. Valor predeterminado: 0-90 (partido completo).
Juegos	Muestra el número total de coincidencias históricas utilizadas en el cálculo actual. Se actualiza automáticamente al cambiar los filtros.

14.3 Panel de distribución de goles

El panel izquierdo muestra las distribuciones de probabilidad de gol calculadas para los equipos locales y visitantes.

14.3.1 Porcentaje de goles de los hilanderos

Diez filas muestran la probabilidad de que cada equipo marque entre 0 y 9 goles. **Hogar %** La columna muestra las probabilidades del equipo local; **Lejos %** La columna muestra las probabilidades del equipo visitante.

Características principales:

- **Ordenación dinámica** Las filas se ordenan automáticamente por probabilidad combinada (la más alta primero), lo que hace que sea fácil ver los recuentos de goles más probables en la parte superior.
- **Ajuste manual** Puede editar manualmente cualquier porcentaje con los controles giratorios. Todos los cálculos del mercado se actualizan inmediatamente al cambiar un valor.
- **Fila de totales** Los recuadros verdes en la parte inferior muestran la suma de cada columna. Las distribuciones válidas deben sumar el 100,0 % para cada equipo.
- **Restablecer orden**: Botón para restaurar el orden original de 0 a 9 después de la visualización ordenada.

14.3.2 Puntuaciones correctas más probables

Debajo de los hilanderos, una lista clasificada muestra los **Las 10 puntuaciones correctas más probables** Derivado de las distribuciones de objetivos. Cada entrada muestra:

Columna	Descripción
Rango	Posición en el ranking (1–10).
Puntaje	El resultado previsto (por ejemplo, "0-1", "1-1").
Porcentaje	La probabilidad combinada ($\text{Local\%} \times \text{Visitante\%} / 100$).
Probabilidades implícitas	Las probabilidades justas se derivan de la probabilidad ($100/\text{porcentaje}$), que se muestra entre paréntesis.

14.4 Panel de resultados — Cálculos de mercado

El panel derecho muestra una cuadrícula completa de cálculos de mercado derivados de la matriz de probabilidad de objetivo.

14.4.1 Columnas de cuadrícula

Columna	Descripción
Mercado	El nombre del mercado de apuestas. Se puede hacer clic en los encabezados de grupo (1X2, Doble Oportunidad, etc.) para expandir o contraer sus filas secundarias.
%	La probabilidad calculada para ese resultado del mercado.
Calcular probabilidades	Las probabilidades justas implícitas se derivan de la probabilidad (100 / %).
Cuotas reales	Cuotas reales de la casa de apuestas de la base de datos. Las celdas se resaltan en verde cuando "Cuotas reales" > "Calcular cuotas", lo que indica una posible apuesta de valor.

14.4.2 Grupos de mercado disponibles

Grupo	Mercados
1X2	Victoria local, Empate, Victoria visitante
Doble oportunidad	1X (Local o Empate), 12 (Local o Visitante), X2 (Empate o Visitante)
Totales	Más/Menos de 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, 4,5 goles
GG/NG	GG (Ambos equipos marcan), NG (Sin gol: al menos un equipo no marca)
Puntuación correcta	Resultados comunes: 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 Controles inferiores: análisis condicional

La barra de herramientas inferior permite el análisis de escenarios condicionales (calcular probabilidades dado un estado de partido específico en un minuto particular).

Control	Descripción
Indicador de minutos actual	Establezca el minuto de coincidencia (0-90) para el análisis condicional. Si se establece en 0, no se aplica ninguna condición. Si es > 0, solo se incluyen las coincidencias históricas que cumplieron la condición especificada en ese minuto.
Menú desplegable de tipo de mercado	Selecciona la condición para filtrar los partidos históricos. Las opciones incluyen: Marcador exacto, ventaja local, Empate, ventaja

	visitante, ventaja local/visitante de 1 a 4 goles, Más/Menos de 0,5-4,5, GG, NG.
Marcadores de puntuación	Cuando se selecciona "Puntuación correcta", estos indicadores le permiten especificar la puntuación exacta (por ejemplo, 1-0) que debe existir en el minuto seleccionado.
REFRESCAR	Recalcula manualmente todos los datos con la configuración actual.
Guardar / Cargar	Abre un diálogo con 99 espacios para guardar o cargar configuraciones completas (liga, equipos, filtros, ajustes).

 **Consejo:** El análisis condicional es eficaz para las apuestas en directo. Por ejemplo, configure el minuto 60 y el tipo de mercado "Empate" para ver la distribución de probabilidad de los goles restantes en partidos empatados al minuto 60.

14.6 Cómo la calificación M calcula las probabilidades

La calificación M utiliza datos de goles minuto a minuto almacenados en la base de datos.

El proceso de cálculo:

1. Consulta todos los partidos jugados de la liga seleccionada antes de la fecha del partido.
2. Aplicar filtro ELO (si está habilitado): incluye solo partidos en los que el ELO del equipo local estuvo dentro del $\pm$ rango del equipo local seleccionado, y el ELO del equipo visitante estuvo dentro del $\pm$ rango del equipo visitante seleccionado.
3. Aplicar filtro condicional (si minuto > 0): incluye solo las coincidencias que cumplieron la condición especificada en ese minuto.
4. Cuente los goles en el rango "Entre minutos" para cada partido restante.
5. Construir distribuciones de frecuencia de goles (0 a 9 goles para local y visitante).
6. Convierta los recuentos en porcentajes y derive todas las probabilidades del mercado de la matriz de puntuación de 10×10 .

14.7 Integración de partidos en vivo

Cuando abres una pestaña para un partido en vivo (seleccionado desde el menú desplegable o navegado desde la vista Próximos), Rating M ofrece una funcionalidad especial:

- **Actualización automática** Los datos en vivo (minutos, puntuación) se obtienen del servidor cada 30 segundos.
- **Actualizaciones del encabezado de la pestaña:** El encabezado de la pestaña muestra el estado actual del partido (por ejemplo, "Voluntari vs Steaua (45' 1-0)").
- **Parada automática:** Cuando finaliza el partido (FT detectado), la actualización automática se detiene automáticamente.

•**Pausa/Reanudar** Al salir de la vista de Clasificación M, todos los cronómetros se pausan. Se reanudan al regresar.

14.8 Navegación desde otros módulos

La calificación M se puede abrir directamente desde otras vistas en CGMBet:

- Desde la vista Próxima:** Haga clic derecho en un partido y seleccione "Abrir en Clasificación M" para crear una nueva pestaña rellena previamente con los datos de ese partido.
- Desde la vista de objetivos** Ambos módulos comparten la misma fuente de datos de juego en vivo y pueden trabajar juntos para realizar un análisis integral del juego.

14.9 Consejos prácticos de uso

 **Consejo:** Para el análisis previo al partido, compare la columna "Cuotas Calculadas" con la "Cuotas Reales". Las celdas resaltadas en verde indican el valor potencial, donde las cuotas de la casa de apuestas son más altas de lo que sugiere el modelo.

 **Consejo:** Usa el filtro "Entre minutos" para analizar la segunda mitad. Define 46-90 para ver la distribución de goles solo en la segunda mitad, lo cual es útil cuando los equipos tienen patrones diferentes en la primera y la segunda mitad.

 **Consejo:** Puedes ajustar manualmente los porcentajes de goles para probar escenarios hipotéticos. Por ejemplo, aumenta la probabilidad de 0 goles del equipo visitante para ver cómo afecta a los mercados de menos de.

 **Importante:** El contador de "Partidos" muestra el tamaño de la muestra. Un número bajo (<20) puede generar estadísticas poco fiables. Considere ampliar el rango de ELO o usar más temporadas si la muestra es demasiado pequeña.

15. Exportación de IA

La ventana Exportación de IA genera datos completos de partidos con un formato específico para el análisis de IA. Permite extraer estadísticas, registros históricos e información de apuestas de la base de datos de CGMBet en texto estructurado que puede pegarse directamente en asistentes de IA como ChatGPT, Gemini o herramientas similares para obtener predicciones de partidos e información sobre apuestas.

Se puede acceder a la ventana Exportación de IA de dos maneras: desde el **Exportación de IA** elemento en la barra lateral debajo del **Herramientas** sección, o haciendo clic en el **Exportación de IA** Botón en la barra de herramientas superior, lado derecho.

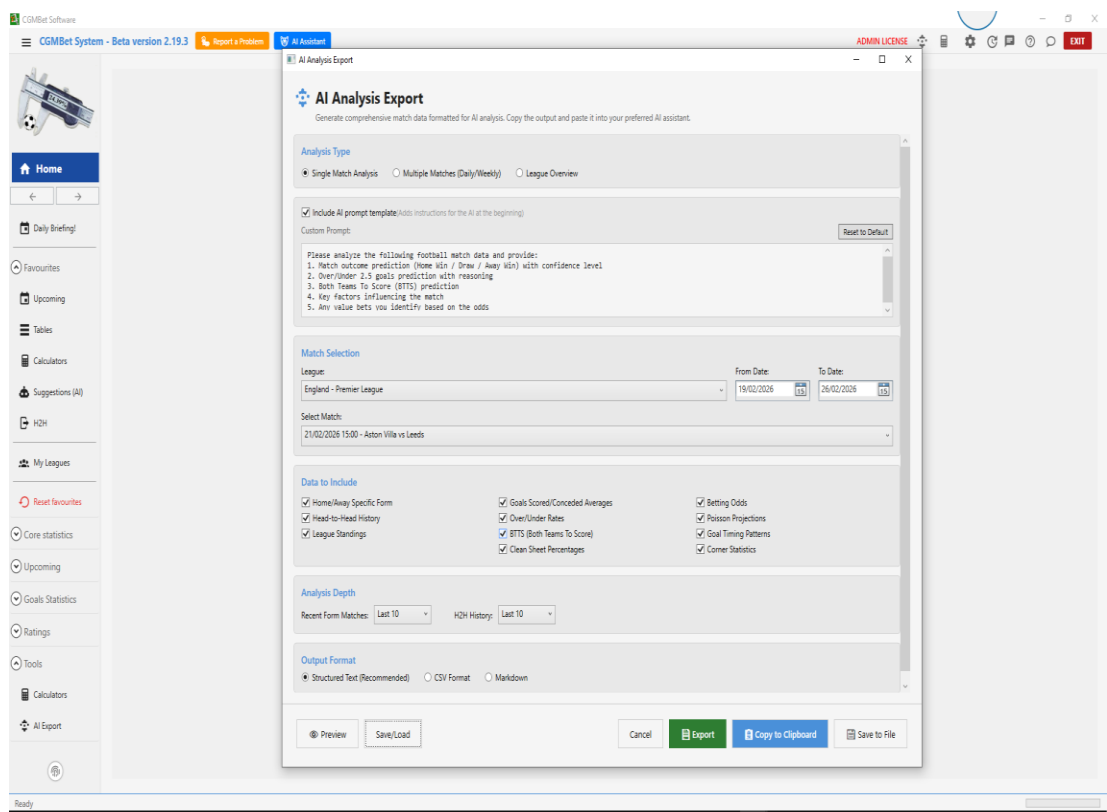


Figura 15.1 — Ventana principal de AI Export que muestra las opciones de configuración para el análisis de coincidencias individuales

15.1 Tipo de análisis

La primera sección le permite elegir qué tipo de análisis generar:

Tipo de análisis	Descripción
------------------	-------------

Análisis de partidos individuales	Genera estadísticas detalladas de un partido específico. Incluye el estado de forma del equipo, el historial de enfrentamientos directos, la clasificación de la liga, los patrones de goles y las cuotas de apuestas. Esta es la opción más completa.
Partidos múltiples (diarios/semanales)	Genera datos resumidos de varios partidos dentro de un rango de fechas. Útil para crear pronósticos de apuestas diarios o semanales. Limitado a un máximo de 25 partidos.
Descripción general de la liga	Genera estadísticas de liga de toda la temporada, incluidas clasificaciones, tablas de forma, patrones de goles y tendencias de apuestas en todos los equipos de una liga seleccionada.

15.2 Plantilla de mensaje de IA

Cuando el **Incluir plantilla de mensaje de IA** está marcada, la exportación incluye instrucciones para la IA al inicio de la salida. Esto le indica a la IA exactamente qué análisis desea que realice.

El **Aviso personalizado** El cuadro de texto permite editar la solicitud predeterminada o crear una propia. La solicitud predeterminada para el análisis de coincidencias individuales solicita a la IA que proporcione:

1. Predicción del resultado del partido (victoria local/empate/victoria visitante) con nivel de confianza
2. Predicción de más/menos de 2,5 goles con razonamiento
3. Predicción de ambos equipos marcarán (BTTS)
4. Factores clave que influyen en el partido
5. Cualquier apuesta de valor identificada en función de las probabilidades

Haga clic **Restablecer a valores predeterminados** para restaurar la plantilla de solicitud original para el tipo de análisis seleccionado.

15.3 Selección de partidos

Para el análisis de coincidencias individuales, seleccione la coincidencia que desea analizar utilizando estos controles:

Control	Descripción
Liga	Selecciona la liga que contiene el partido que deseas analizar.
Desde fecha / Hasta fecha	Define un rango de fechas para filtrar las coincidencias disponibles. El valor predeterminado es desde hoy hasta los próximos 7 días.
Seleccionar coincidencia	Menú desplegable con los partidos de la liga seleccionada dentro del rango de fechas. Muestra la fecha, la hora y los nombres de los equipos.

15.4 Datos a incluir

Esta sección le permite personalizar las estadísticas que se incluyen en la exportación. Marque o desmarque las opciones según la información que desee que la IA considere:

Opción de datos	Qué incluye
Formulario específico de local/visitante	Rendimiento del equipo, específicamente cuando se juega en casa o fuera (separado del rendimiento general).
Historial de enfrentamientos directos	Encuentros anteriores entre ambos equipos: partidos totales, victorias de cada lado, empates, promedio de goles y resultados recientes.
Clasificación de la liga	Posición actual en la liga, puntos, victorias, empates, derrotas y diferencia de goles para ambos equipos.
Promedio de goles marcados/recibidos	Total de goles marcados y recibidos, más promedios por partido.
Tasas por encima/por debajo	Porcentaje de partidos con más de 1,5, más de 2,5 y más de 3,5 goles.
BTTS (Ambos equipos marcan)	Porcentaje de partidos donde ambos equipos marcaron.
Porcentajes de portería a cero	Porcentaje de partidos en los que cada equipo mantuvo su portería a cero.
Cuotas de apuestas	Cuotas actuales de las casas de apuestas para los mercados 1X2, Más/Menos de 2,5 y BTTS.
Proyecciones de Poisson	Predicciones de modelos estadísticos: goles esperados, probabilidades de resultados y puntajes más probables.
Patrones de tiempo de objetivos	Cuándo suelen marcar los equipos: desglose por intervalos de 15 minutos y porcentajes de la primera/segunda mitad.
Estadísticas de esquinas	Promedio de córners a favor y en contra, total por partido y tasa de más de 9,5 córners.

15.5 Profundidad del análisis

Estos controles determinan cuánta información histórica se utiliza para los cálculos:

Control	Descripción
Partidos de forma recientes	Número de partidos recientes para calcular el estado de forma: Últimos 3, Últimos 5, Últimos 10 o Toda la temporada. La exportación incluye las estadísticas de toda la temporada y la profundidad seleccionada.
Historial H2H	¿Cuántas reuniones cara a cara incluir: últimas 3, últimas 5, últimas 10 o todas las veces?

15.6 Formato de salida

Elija cómo deben formatearse los datos:

Formato	Descripción
Texto estructurado (recomendado)	Formato legible con encabezados de sección claros (=== NOMBRE DE LA SECCIÓN ===). Ideal para asistentes de IA, ya que es fácil de analizar y comprender.
Formato CSV	Valores separados por comas adecuados para la importación de hojas de cálculo o el procesamiento de datos.
Reducción	Utiliza los encabezados # y ## para dar formato. Resulta útil si desea guardar el resultado como un documento formateado.

15.7 Botones de acción

Botón	Función
Avance	Abre una ventana de vista previa que muestra el contenido generado antes de exportarlo. Incluye un botón para copiar al portapapeles.
Guardar/Cargar	Abre el administrador de configuración con 99 espacios para guardar o cargar sus configuraciones de exportación y respuestas de IA.
Cancelar	Cierra la ventana Exportación de IA sin generar salida.
Exportar	Muestra un menú para exportar directamente a formato de archivo PDF, Excel (.xlsx) o CSV.
Copiar al portapapeles	Genera el contenido y lo copia directamente al portapapeles, listo para pegar en un asistente de IA.
Guardar en archivo	Genera contenido y lo guarda en un archivo de texto (.txt, .csv o .md, según la selección de formato).

15.8 Ventana de vista previa

La ventana Vista previa muestra exactamente lo que se exportará, lo que le permite revisar el contenido antes de copiar o guardar.

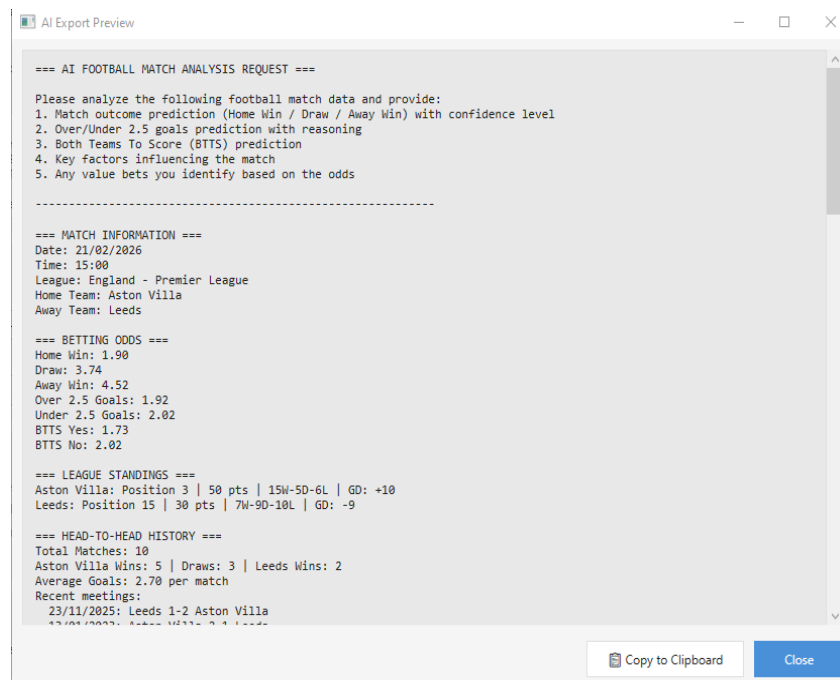


Figura 15.2: Ventana de vista previa de exportación de IA que muestra los datos de análisis de coincidencia generados

La vista previa muestra el mensaje de IA (si está incluido), seguido de secciones estructuradas con información del partido, cuotas de apuestas, clasificación de la liga, historial de enfrentamientos directos y todas las estadísticas seleccionadas. El contenido se muestra en fuente monoespaciada para facilitar la lectura.

15.9 Guardar/Cargar configuraciones

La ventana Guardar/Cargar proporciona 99 espacios para almacenar sus configuraciones de exportación y respuestas de IA para referencia futura.

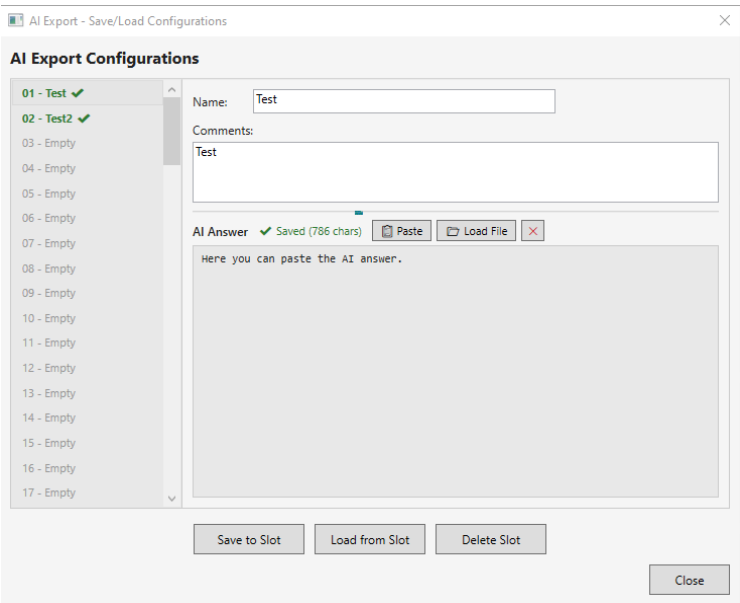


Figura 15.3 — Ventana Guardar/Cargar Exportación de IA con ranuras de configuración y almacenamiento de Respuestas de IA

Característica	Descripción
Lista de ranuras	El panel izquierdo muestra 99 espacios numerados. Los espacios guardados muestran su nombre y una marca de verificación; los espacios vacíos muestran "Vacío".
Nombre	Un nombre descriptivo para la configuración guardada (por ejemplo, "Fin de semana de la Premier League").
Comentarios	Notas opcionales sobre la configuración o el análisis del partido.
Respuesta de IA	Un área de texto para guardar la respuesta de la IA. Puedes pegar la predicción de la IA aquí para futuras consultas.
Pasta	Pega texto del portapapeles en el área de respuestas de AI.
Cargar archivo	Carga el texto de respuesta de IA desde un archivo .txt o .csv.
Guardar en la ranura	Guarda la configuración actual y la respuesta de IA en la ranura seleccionada.
Cargar desde la ranura	Carga una configuración previamente guardada en la ventana principal de Exportación de IA.
Eliminar ranura	Borra la ranura seleccionada.

 **Consejo:**La ranura 1 se carga automáticamente al abrir la ventana Exportar IA. Úsala para tu configuración más común y ahorra tiempo.

15.10 Flujo de trabajo típico

Un flujo de trabajo típico para utilizar AI Export:

1. Seleccione su tipo de análisis (normalmente, análisis de coincidencia única).
2. Elige la liga y selecciona el partido que quieres analizar.
3. Ajuste las opciones de datos para incluir las estadísticas que necesita.
4. Haga clic **Copiar al portapapeles** para generar y copiar el análisis.
5. Abra su asistente de IA preferido y pegue el contenido.
6. Revise la respuesta de la IA y, opcionalmente, guárdela usando Guardar/Cargar para referencia futura.

15.11 Consejos prácticos

 **Consejo:** Para obtener las predicciones de IA más precisas, incluya todas las estadísticas disponibles. Cuanto más contexto proporcione, mejor podrá la IA analizar el partido.

 **Consejo:** Utilice la opción Proyecciones de Poisson para obtener predicciones modeladas estadísticamente. Esto añade objetivos esperados y cálculos de probabilidad que muchos asistentes de IA encuentran útiles para la comparación.

 **Consejo:** Al usar el modo "Múltiples Partidos" para un fin de semana de partidos, mantenga la lista por debajo de 10 partidos para obtener mejores resultados. Las exportaciones grandes pueden superar los límites de contexto de la IA.

 **Importante:** Las predicciones de IA son solo para fines informativos. Aplique siempre su propio criterio y nunca apueste más de lo que pueda permitirse perder. Las estadísticas pasadas no garantizan resultados futuros.

16. Calculadoras

La ventana Calculadoras ofrece un conjunto completo de herramientas de cálculo de apuestas para ayudarle a analizar cuotas, gestionar las apuestas, evaluar la significancia estadística e identificar oportunidades de valor. Estas calculadoras abarcan desde la conversión básica de cuotas hasta conceptos avanzados como el Criterio de Kelly y la detección de arbitraje.

Se puede acceder a la ventana Calculadoras desde el **Calculador** elemento en la barra lateral debajo del **Herramientas** sección.

La ventana está organizada en nueve pestañas principales, cada una de las cuales contiene calculadoras especializadas:

Pestaña	Descripción
Calculadora de valor p	Análisis estadístico de los resultados de las apuestas para determinar si el rendimiento se debe a la habilidad o a la suerte.
Apuestas holandesas cubiertas	Calcule las apuestas para apuestas holandesas con cobertura opcional en selecciones secundarias.
Arbitraje a favor y en contra	Compare las estrategias de respaldo y de colocación en los mercados de divisas.
DNB y doble oportunidad	Mercados de Empate sin apuesta y Doble oportunidad con cuotas de 1X2
Hándicap asiático	Calcular resultados para apuestas con hándicap asiático, incluidas las líneas de cuartos
Arbitraje	Identificar y calcular oportunidades de arbitraje en múltiples selecciones.
Criterio de Kelly	Determine los tamaños de apuesta óptimos en función de su ventaja y su bankroll.
Convertor de probabilidades	Convierte entre seis formatos de probabilidades diferentes.
Calculadora de apuestas combinadas	Calcula cuotas y retornos combinados para apuestas acumuladas.

16.1 Calculadora del valor p

La Calculadora de Valor P es una herramienta estadística que le ayuda a determinar si los resultados de sus apuestas son estadísticamente significativos o se deben al azar. Contiene cuatro subpestañas para diferentes enfoques de análisis.

16.1.1 Cargar y analizar

Esta subpestaña le permite importar su historial de apuestas desde un archivo CSV y calcular automáticamente los valores P en todos los mercados admitidos.

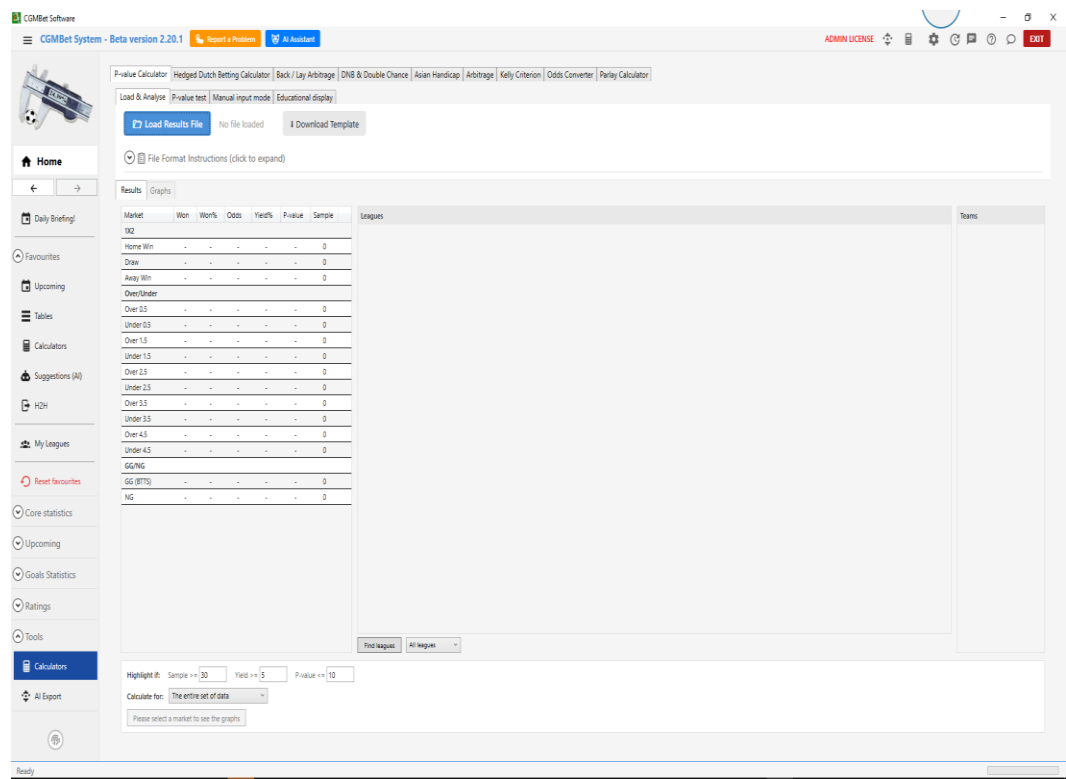


Figura 16.1 — Calculadora de valor P: pestaña Cargar y analizar que muestra la cuadrícula de resultados y las opciones de filtro

Control	Descripción
Cargar archivo de resultados	Abre un cuadro de diálogo de archivo para seleccionar el archivo CSV que contiene los resultados de las apuestas.
Descargar plantilla	Descarga un archivo CSV de muestra que muestra el formato requerido.
Instrucciones de formato de archivo	Sección expandible que explica las columnas y el formato CSV requeridos.
Cuadrícula de resultados	Muestra estadísticas calculadas para cada mercado: Ganado, Ganado%, Probabilidades, Rendimiento%, Valor P, Muestra.
Lista de ligas	Filtra los resultados por liga cuando tus datos contienen varias ligas.
Encuentra ligas	Identifica las ligas en sus datos que cumplen los criterios de resaltado.
Resaltar si	Establecer umbrales para resaltar resultados significativos (Muestra >=, Rendimiento >=, Valor P <=).
Calcular para	Elija entre analizar todo el conjunto de datos o un período de tiempo específico.

Columnas CSV obligatorias: Goles de local, goles de visitante, además de columnas de probabilidades para cada mercado que desee analizar (Importante1, ImpportanteX, Impportante2 para 1X2; ImpportanteO25, ImpportanteU25 para Más/Menos de 2.5; ImpportanteGG, ImpportanteNG para BTTS, etc.).

Columnas opcionales: Fecha (formato DD-MM-AAAA), Liga, Equipo local, Equipo visitante: estos permiten el filtrado y el análisis basado en el tiempo.

16.1.2 Prueba del valor p

Esta subpestaña proporciona un análisis integral del valor P, que incluye métricas adicionales como cálculos de secuencia de pérdida esperada (ELS).

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

- Navigation:** A sidebar on the left contains links to Home, Daily Briefing, Favourites, Upcoming, Tables, Calculators, Suggestions (All), H2H, My Leagues, Reset favourites, Core statistics, Upcoming, Goals Statistics, Ratings, Tools, Calculators (highlighted), and AI Export.
- Calculator Tabs:** At the top, there are tabs for P-value Calculator, Hedged Dutch Betting Calculator, Back / Lay Arbitrage, DNB & Double Chance, Asian Handicap, Arbitrage, Kelly Criterion, Odds Converter, and Parlay Calculator. The 'P-value Calculator' tab is active.
- Sub-tabs:** Below the main tabs are sub-tabs: Load & Analyse, P-value test (selected), Manual input mode, and Educational display.
- Calculator Title:** 'P-value Test Calculator' with a description: 'Test the statistical significance of your betting results and analyse expected losing sequences. This calculator helps determine if your results are due to skill or luck, and prepares you for potential drawdowns.'
- Your Betting Results:**
 - Sample: 500
 - Bets won: 300
 - Average odds: 1.90
 - Selection: ☒ Back ☐ Lay
- Parameters:**
 - The significance level is: 5 % (default = 5%)
 - The bookmaker margin: 3.00 % (default = 3%)
- Buttons:** 'Calculate' and 'X Clear'.
- Results:**
 - p-value = 0.50%** Your results are statistically significant!
 - Expecting Losing Sequence in the next 100 bets is, in average = 5 (It is highly recommended to consider at least 2 x ELS)
 - The probability to have a losing sequence of 14 bets is = 0.00027%
- Please note:**
 - If the p-value is greater than the significance level, they are probably lucky.
 - If the p-value is less than or equal to the significance level, it is probably not a matter of luck.
- Very important:**
 - If your p-value is greater than the significance level, it doesn't mean your strategy is not good. It means that it could be pure luck, and that you have no evidence that it is good.

Figura 16.2 — Calculadora de prueba de valor P que muestra resultados estadísticamente significativos

Aporte	Descripción
Muestra	Número total de apuestas en su conjunto de datos.
Apuestas ganadas	Número de apuestas ganadoras.
Probabilidades promedio	Las probabilidades decimales promedio de sus selecciones.
Espalda / Acostado	Seleccione si desea respaldar o colocar selecciones.
Nivel de significancia	El umbral de significación estadística (predeterminado 5%).

Margen de la casa de apuestas	Margen estimado de la casa de apuestas para ajustar los cálculos (predeterminado 3%).
-------------------------------	---

Los resultados incluyen:

- **Valor p**— La probabilidad de que tus resultados se hayan producido por casualidad. Cuanto menor sea, mejor.
- **Secuencia de pérdida esperada (ELS)**— La racha perdedora más larga promedio que debería esperar sobre el tamaño de su muestra.
- **Probabilidad de secuencia perdedora**— Calcular la probabilidad de experimentar una racha perdedora de una duración específica.

Consejo: Se recomienda encarecidamente planificar al menos $3 \times$ ELS para sobrevivir a las reducciones previstas.

16.1.3 Modo de entrada manual

Para cálculos rápidos del valor P sin cargar un archivo, utilice el modo de entrada manual.

CGMBet Software
CGMBet System - Beta version 2.20.1

P-value Calculator | Hedged Dutch Betting Calculator | Back / Lay Arbitrage | DNB & Double Chance | Asian Handicap | Arbitrage | Kelly Criterion | Odds Converter | Parlay Calculator

Load & Analyse | P-value test | Manual input mode | Educational display

P-value Calculator - Manual Input

Calculate the statistical significance (p-value) of your betting results. Enter your sample size, number of wins, and the implied probability from odds to determine if your results are statistically significant or could be due to chance.

Direct Input

Sample size (n):

Number of wins:

Implied probability (%):

Calculate from Odds

Decimal odds:

Complementary odds:

Enter both odds to auto-calculate implied probability (avg bet)

Calculate P-value **Clear All**

Results

P-value 50.0%	Z-score 0.00	Observed Rate 40.0%	Expected Rate 40.0%
------------------	-----------------	------------------------	------------------------

Significance: Not significant

Your results are within normal variance. With 500 bets, winning 40.0% of the time when the expected rate is 40.0% is not unusual. There's a 50.0% chance of seeing results this good (or better) by pure luck.

Figura 16.3 — Modo de entrada manual que muestra opciones de entrada directa y cálculo basado en probabilidades

Entrada directa: Ingrese el tamaño de la muestra (n), el número de victorias y la probabilidad implícita (%) directamente.

Calcular a partir de las probabilidades: Introduzca probabilidades decimales y, opcionalmente, probabilidades complementarias para calcular automáticamente la probabilidad implícita libre de vig.

Los resultados muestran el valor P, la puntuación Z, la tasa observada, la tasa esperada y una interpretación de significancia que explica lo que significan los resultados.

16.1.4 Pantalla educativa

Esta subpestaña proporciona contenido educativo completo que explica los valores P y su aplicación a las apuestas deportivas.

The screenshot shows the CGMBet System interface. The top navigation bar includes links for 'P-value Calculator', 'Hedged Dutch Betting Calculator', 'Back / Lay Arbitrage', 'DNB & Double Chance', 'Asian Handicap', 'Arbitrage', 'Kelly Criterion', 'Odds Converter', and 'Parlay Calculator'. The main content area is titled 'Understanding P-values in Sports Betting' and contains three sections: 'What is a P-value?', 'How to Interpret P-values', and 'The Mathematics Behind It'. The 'How to Interpret P-values' section includes a table with columns for P-value, Significance, and Interpretation. The 'The Mathematics Behind It' section provides the formula for Z-score and Standard Error, along with definitions for p, n, and Observed Rate. The 'Important Considerations' section mentions 'Sample Size Matters'.

Understanding P-values in Sports Betting

What is a P-value?

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

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

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

How to Interpret P-values

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

The Mathematics Behind It

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

$$Z\text{-score} = \frac{(\text{Observed Rate} - \text{Expected Rate})}{\text{Standard Error}}$$
$$\text{Standard Error} = \sqrt{p \times (1-p) / n}$$

Where:

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

Important Considerations

1. Sample Size Matters

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

* P-values are probabilities of 10% or less

Figura 16.4 — Pantalla educativa que explica los conceptos y la interpretación del valor P

¿Qué es un valor P? Un valor P mide la probabilidad de que los resultados de apuestas observados pudieran haber ocurrido por pura casualidad, asumiendo que las probabilidades de la casa de apuestas reflejan con precisión las probabilidades reales.

Valor p	Significado	Interpretación
> 10%	No significativo	Es probable que los resultados se deban a la varianza normal
5-10%	Evidencia débil	Algunos indicios de un borde, pero no concluyentes
1-5%	Significativo *	Buena evidencia de una ventaja real sobre el mercado
0,1-1%	Muy significativo **	Fuerte evidencia de una ventaja de apuesta genuina
< 0,1%	Altamente significativo ***	Evidencia muy sólida: los resultados son extremadamente improbables por casualidad

Las matemáticas detrás de esto: La calculadora utiliza una prueba z de una cola para comparar su tasa de victorias observada con la tasa esperada (la probabilidad implícita de las probabilidades).

16.2 Calculadora de apuestas holandesas con cobertura

Apuestas holandesas Es la práctica de respaldar más de una selección para lograr la misma ganancia independientemente de qué selección gane. **Apuestas holandesas cubiertas** Amplía esto al designar selecciones primarias para obtener ganancias y selecciones secundarias para cubrir (equilibrio) si sus selecciones preferidas pierden.

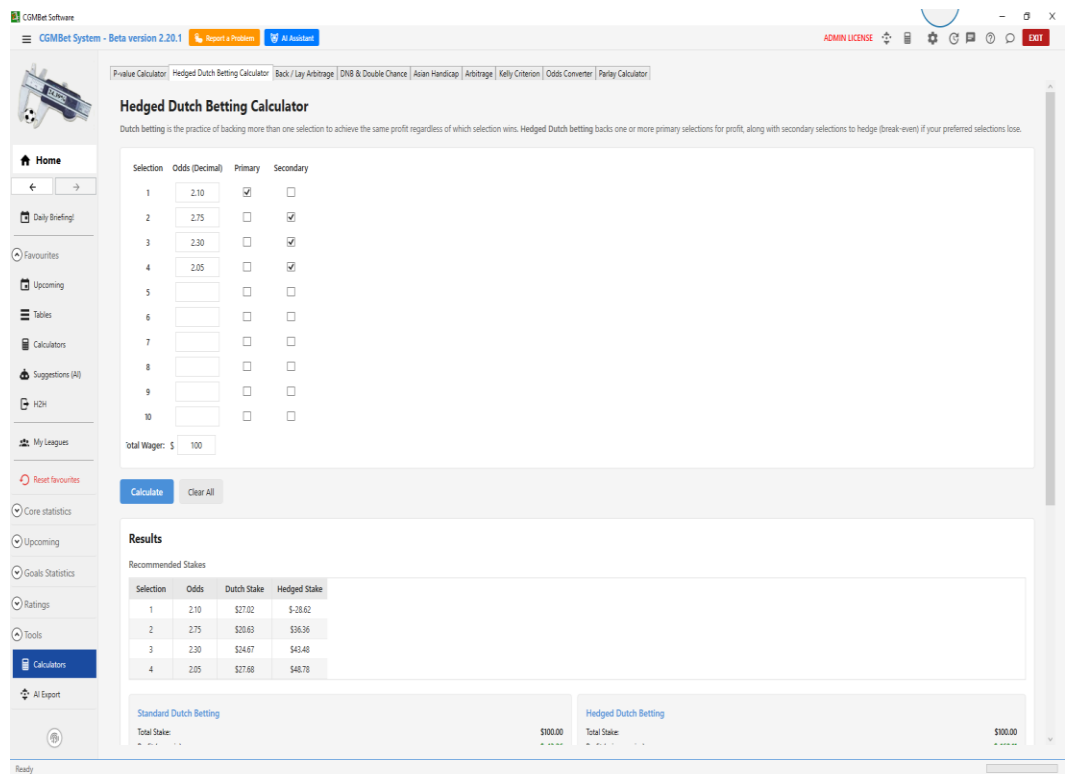


Figura 16.5 — Calculadora de apuestas holandesas cubiertas con resultados que muestran la distribución de las apuestas

Control	Descripción
Selección (1-10)	Introduzca probabilidades decimales para hasta 10 selecciones.
Primario	Marque para marcar las selecciones de las que desea obtener beneficios.
Secundario	Marque para marcar las selecciones para cobertura (punto de equilibrio si ganan).
Apuesta total	Su apuesta total se distribuirá entre todas las selecciones.

Los resultados muestran dos distribuciones de participación:

- **Holandés estándar**— Beneficio igual independientemente de qué selección gane.
- **Holandés cubierto**— Beneficio si ganan las selecciones primarias; punto de equilibrio si ganan las selecciones secundarias.

16.3 Calculadora de arbitraje de respaldo/contrapartida

Esta calculadora le ayuda a decidir si debe respaldar o en contra una selección al apostar en un mercado de dos resultados mediante un intercambio de apuestas (por ejemplo, Betfair).

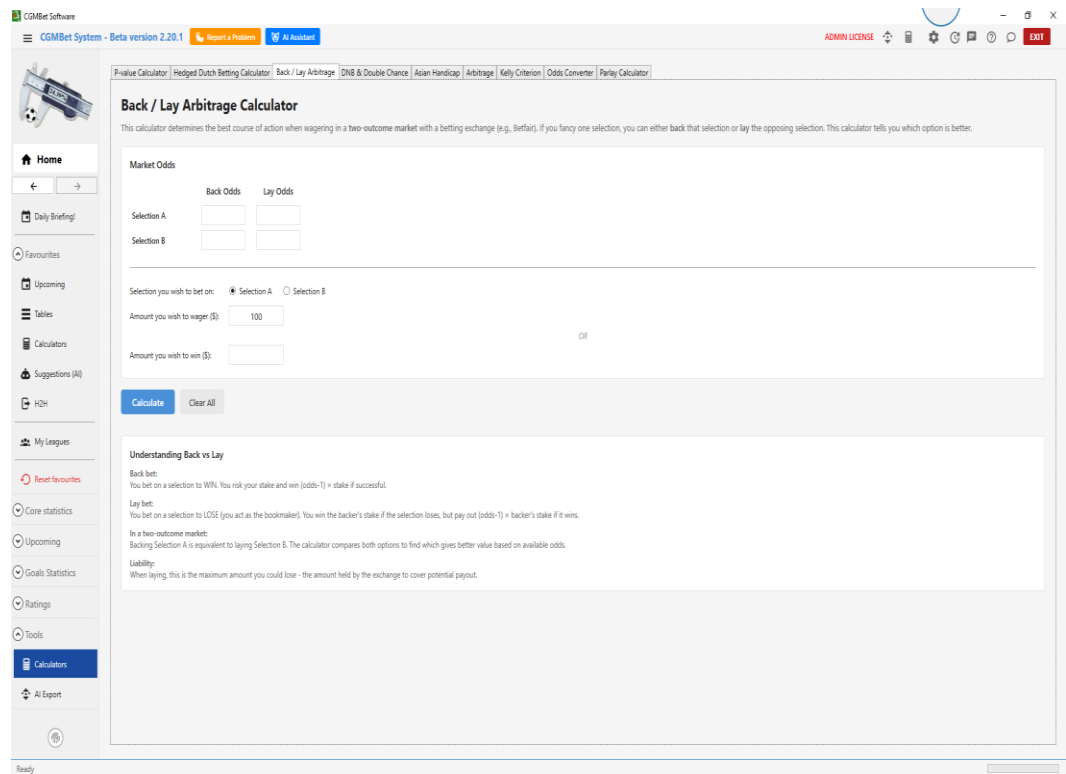


Figura 16.6 — Calculadora de arbitraje Back/Lay que muestra los campos de entrada y una explicación

Aporte	Descripción
Cuotas de respaldo (A/B)	Las probabilidades disponibles para respaldar cada selección.
Probabilidades de apuesta (A/B)	Las probabilidades disponibles para apostar en cada selección.
Selección para apostar	Elige la selección que más te guste (A o B).
Cantidad a apostar	Monto de su apuesta.
Cantidad a ganar	Alternativamente, especifique el beneficio deseado.

Apuesta de vuelta:Apuestas a una selección para GANAR. Arriesgas tu apuesta y ganas (cuota -1) × apuesta si aciertas.

Apuesta de lay:Apuestas a que una selección perderá (actúas como corredor de apuestas). Ganas la apuesta del apostador si la selección pierde, pero pagas (cuota -1) × la apuesta del apostador si gana.

16.4 Calculadora de DNB y doble oportunidad

Esta calculadora utiliza cuotas estándar de 1X2 (Local/Empate/Visitante) para generar mercados equivalentes de Empate, Apuesta No Válida y Doble Oportunidad. Resulta útil cuando estos mercados no están disponibles, tienen límites inferiores o ofrecen cuotas inferiores a las del mercado 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: 1.373	Odds: 1.559
Home: \$69.31	Draw: \$45.59	Home: \$52.81
Draw: \$38.89	Away: \$58.41	Away: \$47.99

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.

Figura 16.7 — Calculadora de DNB y doble oportunidad que muestra las probabilidades calculadas y las distribuciones de apuestas

Empate sin apuesta (DNB):Apuestas a la victoria de un equipo. Si gana, obtienes beneficios. Si empata, te devuelven tu apuesta. Si pierde, pierdes tu apuesta. Se consigue apostando una cantidad calculada al empate para cubrir tu apuesta principal.

Doble oportunidad:Gana si se da cualquiera de los dos resultados. Tres opciones disponibles:

- **1X**(Local o Empate) — Gana si el equipo local gana o el partido empata
- **X2**(Empate o Visitante) — Gana si el partido empata o gana el equipo visitante
- **12**(Local o Visitante) — Gana si cualquiera de los equipos gana (sin empate)

Calculadora de hándicap asiático 16.5

Calcula escenarios de pago y ganancias para apuestas con hándicap asiático. Admite hándicaps enteros, medios y cuartos.

Asian Handicap Calculator

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

Bet Details

Your Selection: ☒ Home Team ☐ Away Team

Decimal Odds: 2.10

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

Stake (\$): 100

Final Score

Home: 1 - 0 Away

Calculate **Clear All**

Result

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

Quarter Handicap Breakdown

Line 1: -2.0
 Return: \$0.00

Line 2: -1.5
 Return: \$0.00

Understanding Asian Handicap

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

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

Figura 16.8 — Calculadora de hándicap asiático que muestra el resultado de una apuesta de un cuarto de línea

Aporte	Descripción
Su selección	Elija Equipo local o Equipo visitante.
Probabilidades decimales	Las probabilidades de su apuesta con hándicap.
Handicap (Casa)	Selecione la línea de handicap del menú desplegable (-4.0 a +4.0).
Apostar	Monto de su apuesta.
Puntuación final	Introduzca el resultado real del partido para ver el resultado.

Tipos de handicap:

- **Hándicaps completos**(0, -1, +1, etc.): Si el puntaje ajustado es un empate, se reembolsa la apuesta (empate/nulo).
- **Medios handicaps**(-0,5, +1,5, etc.): No hay empate posible: o ganas o pierdes.
- **Hándicaps de cuarto**(-0,75, +1,25, etc.): Su apuesta se divide equitativamente entre dos líneas adyacentes. La calculadora muestra el desglose para cada línea.

16.6 Calculadora de arbitraje

Esta calculadora determina diversas estrategias de arbitraje cuando existe una oportunidad. Admite eventos con hasta diez selecciones posibles y calcula tres estrategias diferentes.

Figura 16.9 — Calculadora de arbitraje que muestra la cuadrícula de entrada y explicaciones de la estrategia

Estrategia	Descripción
1. Apuesta simple	Una apuesta directa a tu selección preferida (sesgada). Ganancias máximas si tu selección gana, pérdidas si ganan los demás.
2. Igualdad de beneficios	Devuelve la misma ganancia garantizada independientemente del resultado. Arbitraje real.
3. Apuesta gratis	Obtenga ganancias si su selección preferida gana, pero no pierda nada (punto de equilibrio) si no lo hace: lo mejor de ambos mundos.

¿Cuándo es posible el arbitraje? Cuando la suma de (1/Probabilidades) para todos los resultados es menor que 1.0. Cuanto menor sea la suma, mayor será la ganancia potencial.

Ejemplo: Si el Equipo A tiene una cuota de 2,10 y el Equipo B tiene una cuota de 2,10 en diferentes casas de apuestas: $1/2,10 + 1/2,10 = 0,952$ (menos de 1), por lo que el arbitraje es posible con aproximadamente un 5 % de beneficio.

16.7 Calculadora del criterio de Kelly

El Criterio de Kelly es una fórmula que calcula la proporción óptima de su capital para apostar en una apuesta con un valor esperado positivo. Maximiza el crecimiento a largo plazo y gestiona el riesgo.

The screenshot shows the 'Kelly Criterion Calculator' interface. The top navigation bar includes links to various calculators: P-value Calculator, Hedged Dutch Betting Calculator, Back / Lay Arbitrage, DNB & Double Chance, Asian Handicap, Arbitrage, Kelly Criterion, Odds Converter, and Parlay Calculator. The main input section contains the following fields and values:

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

The results section displays:

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

Additional information shown includes:

- Implied Probability: 50.00%
- Edge: +5.00%

The 'Understanding the Kelly Criterion' section provides the formula: $Kelly \% = (bp - q) / b$, where $b = \text{decimal odds} - 1$, $p = \text{win probability}$, and $q = 1 - p$. It also mentions that many bettors use Half Kelly (0.5) or Quarter Kelly (0.25) to reduce variance and risk of ruin, and that the calculator only works with positive expected value bets.

Figura 16.10 — Calculadora del criterio de Kelly que muestra el cálculo de la apuesta óptima

Aporte	Descripción
Bankroll de apuestas	Su saldo total de apuestas.
Probabilidades decimales	Las probabilidades de la casa de apuestas para su selección.
Probabilidad de ganar (%)	Su probabilidad real estimada de ganar (0-100).
Kelly fraccional	Multiplicador de reducción de riesgo (1,0 = Kelly completo, 0,5 = Medio Kelly, 0,25 = Cuarto de Kelly).
Probabilidad de empuje (%)	Opcional: probabilidad de un resultado nulo/enviado.

Los resultados incluyen:

- **Kelly %**— El porcentaje de su bankroll que debe apostar.
- **Apuesta recomendada**— La cantidad real a apostar en función de su bankroll.
- **Valor esperado**— Su beneficio esperado por apuesta.
- **Borde** —Su ventaja sobre la probabilidad implícita.

Consejo: Muchos apostadores profesionales utilizan Half Kelly (0,5) o Quarter Kelly (0,25) para reducir la varianza y el riesgo de ruina y, al mismo tiempo, lograr un buen crecimiento a largo plazo.

⚠ Importante: Kelly solo trabaja con apuestas con valor esperado positivo. Si su ventaja es negativa, Kelly recomienda no apostar.

Conversor de probabilidades 16.8

Convierte entre seis formatos de cuotas diferentes, utilizados en todo el mundo. Introduce un valor en cualquier campo y haz clic en "Convertir".

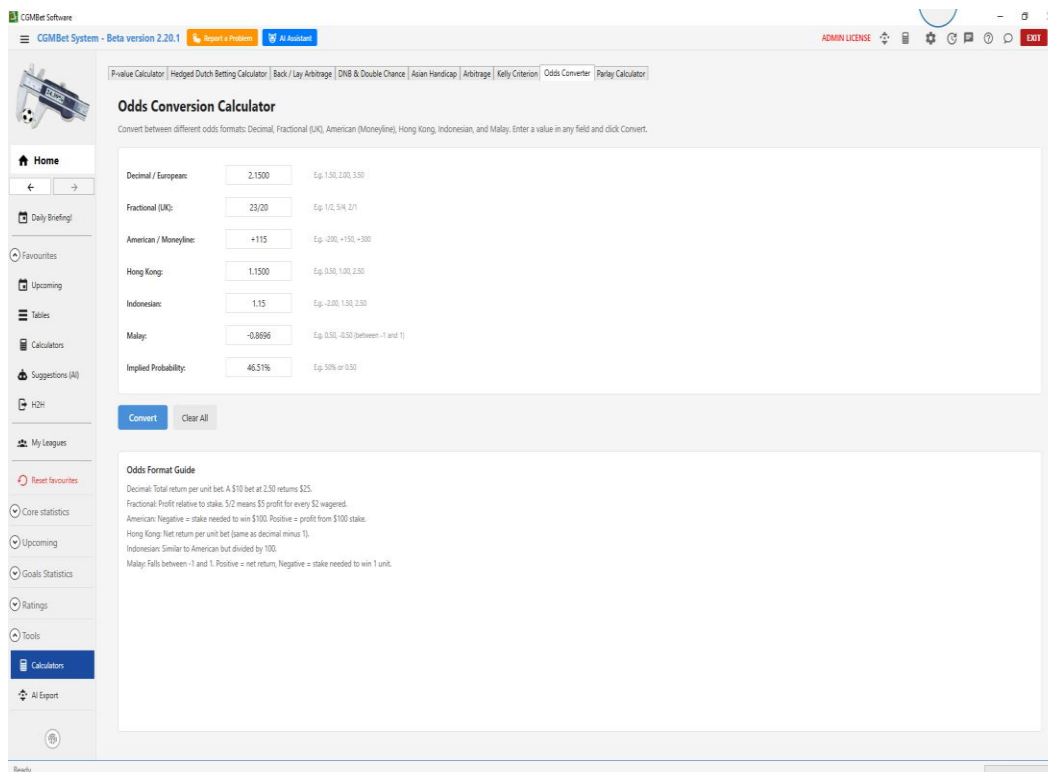


Figura 16.11: Conversor de probabilidades que muestra la conversión entre todos los formatos admitidos

Formato	Descripción	Ejemplo
Decimal / Europeo	Rendimiento total por unidad apostada. Formato más común.	2.50
Fraccionario (Reino Unido)	Beneficio relativo a la participación. Formato tradicional del Reino Unido.	3/2
Americano / Línea de dinero	Negativo = apuesta para ganar \$100; Positivo = ganancia de una apuesta de \$100.	+150 o -200
Hong Kong	Retorno neto por unidad apostada (igual que el decimal menos 1).	1,50
indonesio	Similar al americano pero dividido por 100.	1,50 o -2,00

malayo	Se encuentra entre -1 y 1. Positivo = retorno neto; Negativo = apuesta para ganar 1 unidad.	0,50 o -0,67
--------	---	--------------

La calculadora también muestra la probabilidad implícita de cualquier probabilidad ingresada, indicando la tasa de ganancia de equilibrio requerida.

16.9 Calculadora de apuestas combinadas

Calcula las cuotas combinadas y el rendimiento potencial de una apuesta combinada (acumuladora/múltiple). Todas las selecciones deben ganar para que la apuesta combinada pague.

Figura 16.12: Calculadora de Parlay que muestra un acumulador de 4 patas con retornos calculados

Aporte	Descripción
Apostar	Su apuesta total en la parlay.
Selecciones 1-20	Ingresa probabilidades decimales para cada etapa de su apuesta combinada (hasta 20 selecciones).

Los resultados incluyen:

- **Piernas** — Número de selecciones en su parlay.
- **Cuotas combinadas**— Las probabilidades multiplicadas de todas las selecciones.

- **Rendimiento total**— Su pago si todas las selecciones ganan (apuesta × probabilidades combinadas).
- **Ganancia** — Beneficio neto (rendimiento total menos la participación).
- **Probabilidad de victoria implícita**— La probabilidad de que todas las selecciones ganen, según las probabilidades combinadas.

16.10 Consejos prácticos

Consejo: Para el análisis del valor p, se recomienda considerar al menos 50-100 apuestas antes de concluir. Las muestras pequeñas pueden generar valores p engañosos.

Consejo: Al utilizar el Criterio de Kelly, sea conservador con sus estimaciones de probabilidad. Confiar demasiado en su ventaja lleva a apostar demasiado.

Consejo: El conversor de cuotas es útil para comparar rápidamente las cuotas entre casas de apuestas internacionales que utilizan diferentes formatos.

⚠ Importante: Todas las calculadoras son solo para fines informativos. Aplique siempre su propio criterio y nunca apueste más de lo que pueda permitirse perder. Las estadísticas pasadas no garantizan resultados futuros.

17. Mis ligas y mis equipos

Los administradores de Mis Ligas y Mis Equipos te permiten crear grupos personalizados de ligas o equipos que puedes guardar y reutilizar como filtros en toda la aplicación. En lugar de seleccionar ligas o equipos individuales cada vez, puedes crear grupos con nombre, como "5 Ligas Principales" o "Equipos Favoritos", y aplicarlos rápidamente en cualquier vista que admita filtros.

Se puede acceder a ambos administradores desde el **Menú de configuración** (en la barra de herramientas superior) seleccionando **Mis ligas** o **Mis equipos**.

17.1 Mi administrador de ligas

El Gestor de Mis Ligas te permite crear grupos de ligas que analizas frecuentemente. Por ejemplo, puedes crear un grupo con las principales divisiones de las principales ligas europeas.

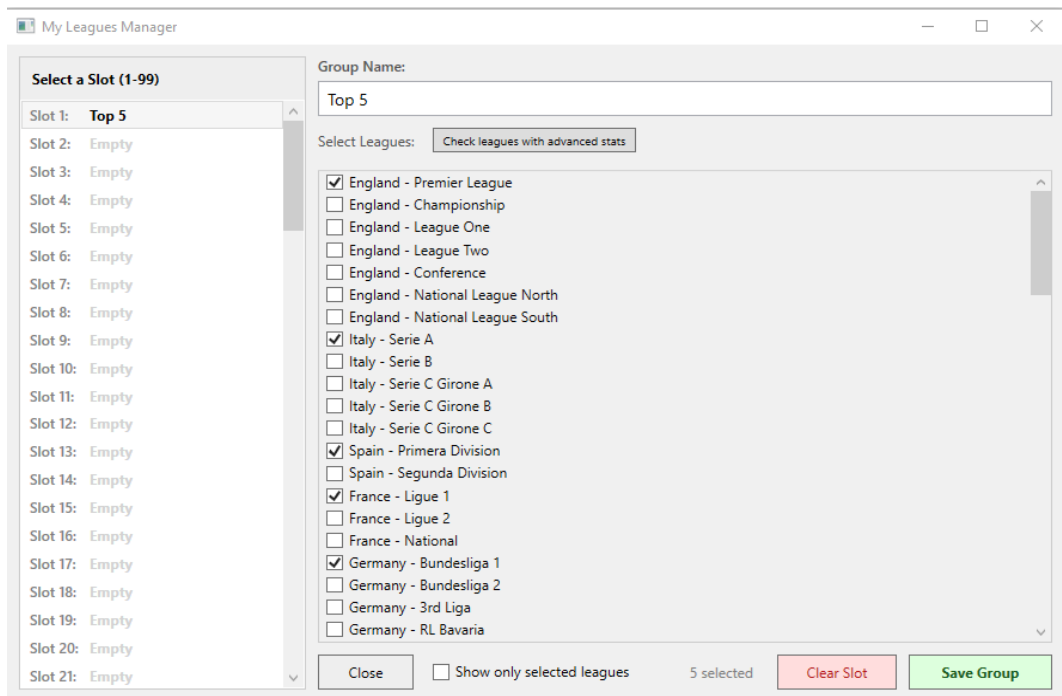


Figura 17.1 — My Leagues Manager muestra un grupo “Top 5” con cinco ligas europeas principales seleccionadas

17.1.1 Diseño de la ventana

Componente	Descripción
Seleccione una ranura (1-99)	El panel izquierdo muestra 99 espacios disponibles. Los grupos guardados muestran su nombre en negrita; los espacios vacíos se muestran en gris.

Nombre del grupo	Campo de texto para ingresar un nombre descriptivo para su grupo de liga.
Consulta ligas con estadísticas avanzadas.	Botón que selecciona automáticamente sólo las ligas que contienen estadísticas avanzadas (tiros, tiros a puerta) para la temporada actual.
Seleccione Ligas	Lista desplegable de todas las ligas disponibles. Marque la casilla junto a cada liga que desee incluir.
Mostrar sólo las ligas seleccionadas.	Cuando está marcada, filtra la lista para mostrar solo las ligas que ha seleccionado.
Recuento seleccionado	Muestra el número de ligas seleccionadas actualmente (por ejemplo, “5 seleccionadas”).
Limpiar ranura	Elimina el grupo guardado de la ranura actual.
Guardar grupo	Guarda la selección actual en la ranura seleccionada.
Cerca	Cierra la ventana (solicita confirmación).

17.1.2 Creación de un grupo de liga

Para crear un nuevo grupo de liga:

1. Seleccione una ranura vacía del panel izquierdo (o elija una ranura existente para sobrescribir).
2. Introduzca un nombre descriptivo en el **Nombre del grupo** campo.
3. Marque las casillas junto a las ligas que desea incluir.
4. Haga clic **Guardar grupo** para guardar su selección.

Consejo: Utilice el botón “Consultar ligas con estadísticas avanzadas” para seleccionar rápidamente ligas con estadísticas de partidos detalladas, lo que resulta útil para funciones de análisis avanzadas.

17.2 Mi administrador de equipos

El Administrador de Mis Equipos te permite crear grupos de equipos específicos que deseas seguir, independientemente de la liga en la que jueguen. Esto es útil para seguir a tus clubes favoritos o monitorear equipos específicos para realizar apuestas.

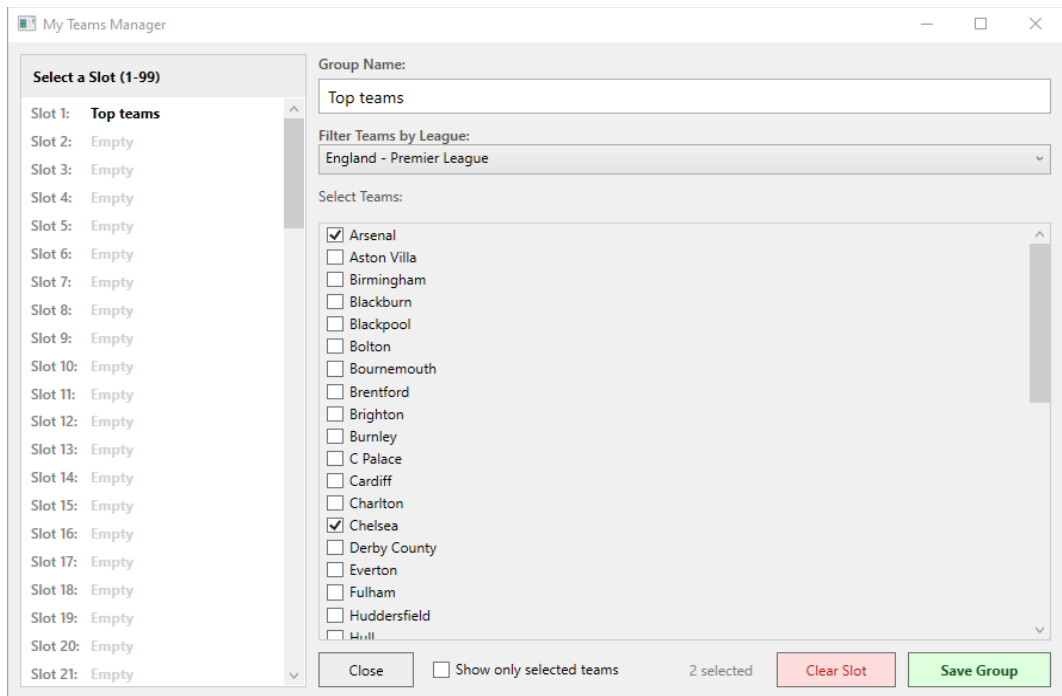


Figura 17.2 — Mi Administrador de Equipos que muestra un grupo de “Mejores equipos” con equipos de la Premier League

17.2.1 Diseño de la ventana

El Administrador de Mis Equipos comparte el mismo diseño que el Administrador de Mis Ligas, con una adición clave:

Componente	Descripción
Filtrar equipos por liga	Menú desplegable para filtrar la lista de equipos por liga. Selecciona "Todas las ligas" para ver los equipos de cada liga o elige una liga específica para filtrar la lista.
Seleccionar equipos	Lista de equipos desplazable según el filtro de tu liga. Marca la casilla junto a cada equipo que quieras incluir.
Mostrar sólo los equipos seleccionados.	Cuando está marcada, muestra todos los equipos seleccionados independientemente del filtro de la liga: útil para revisar su selección completa.

17.2.2 Creación de un grupo de equipo

Para crear un nuevo grupo de equipo:

1. Seleccione un espacio vacío en el panel izquierdo.
2. Introduzca un nombre descriptivo en el **Nombre del grupo** campo.
3. Utilice el **Filtrar equipos por liga** Menú desplegable para seleccionar una liga.
4. Marque las casillas junto a los equipos que desea incluir.
5. Repita los pasos 3 y 4 para agregar equipos de otras ligas.
6. Haga clic **Guardar grupo** para guardar su selección.

Consejo: Marca “Mostrar solo los equipos seleccionados” para revisar todos los equipos que has seleccionado en las diferentes ligas antes de guardar.

17.3 Uso de sus grupos

Una vez creados los grupos Mis Ligas o Mis Equipos, estos aparecerán en los filtros de ligas de la aplicación. Busca las secciones etiquetadas como:

- --- **Mis Ligas** ---- Muestra tus grupos de liga guardados
- --- **Mis equipos** ---- Muestra los grupos de equipo guardados

Tus grupos están disponibles en estas vistas:

Vista	Cómo se utilizan los grupos
A.G.S. (Sugerencias)	Filtra la lista de sugerencias para mostrar solo partidos de tus ligas seleccionadas o que involucren a tus equipos seleccionados.
Tablas	Muestra tablas de clasificación y estadísticas de tus grupos de liga guardados.
Próximamente	Filtra los próximos partidos para mostrar solo aquellos de tus ligas o que involucren a tus equipos.
Calificación V	Analiza las calificaciones de los equipos dentro de tus grupos guardados.
Estadísticas de goles	Vea las estadísticas de goles filtradas por su liga o grupos de equipos.

17.4 Gestión de grupos

17.4.1 Edición de un grupo

Para modificar un grupo existente:

1. Seleccione la ranura que contiene el grupo que desea editar.
2. Las selecciones actuales se cargarán automáticamente.
3. Realice sus cambios (agregue o elimine elementos, cambie el nombre del grupo).
4. Haga clic **Guardar grupo** para guardar los cambios.

17.4.2 Eliminar un grupo

Para eliminar un grupo guardado:

1. Seleccione la ranura que contiene el grupo.
2. Haga clic **Limpiar ranura**.
3. Confirme la eliminación cuando se le solicite.

17.5 Consejos prácticos

Consejo: Crea un grupo de liga "Top 5" con la Premier League de Inglaterra, la Primera División de España, la Serie A de Italia, la Bundesliga 1 de Alemania y la Ligue 1 de Francia para acceder rápidamente a las principales ligas europeas.

Consejo: Crea grupos de equipos según tu enfoque de apuestas, como "Favoritos locales" o "Candidatos al ascenso", para filtrar rápidamente los partidos relevantes.

Consejo: Tus grupos se guardan en tu base de datos local y se incluirán al crear una copia de seguridad. Usa la función Copia de seguridad (Configuración → Estado de la copia de seguridad) para conservar tus grupos.

⚠ Importante: Los cambios en los grupos se aplican inmediatamente en los filtros desplegables. Si tiene una vista abierta que usa el grupo, es posible que deba volver a seleccionarlo para ver los resultados actualizados.

18. Preferencias

La ventana de Preferencias permite personalizar el comportamiento de la aplicación y la visualización de la información. La configuración se organiza en seis pestañas, cada una de las cuales controla un aspecto diferente de la aplicación.

Se puede acceder a la ventana Preferencias desde el **Menú de configuración** (en la barra de herramientas superior) seleccionando **Preferencias generales**.

La ventana tiene navegación por pestañas verticales a la izquierda. Haga clic en cualquier pestaña para ver y modificar su configuración. Los cambios solo se aplican al hacer clic en el botón Guardar.

18.1 Zona horaria

La pestaña Zona horaria le permite configurar su zona horaria local para que todos los horarios de inicio de los partidos se muestren correctamente para su ubicación.

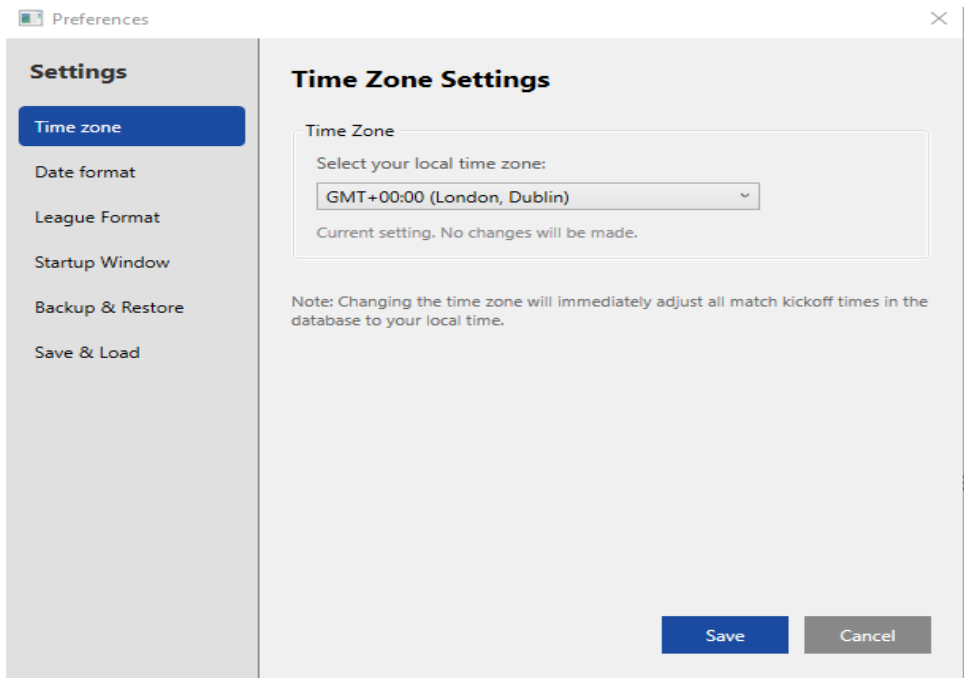


Figura 18.1 — Pestaña Configuración de zona horaria

Control	Descripción
Menú desplegable de zona horaria	Seleccione su zona horaria local en la lista. Las opciones van desde GMT-12:00 (Islas Baker) hasta GMT+14:00 (Islas de la Línea), abarcando todas las zonas horarias del mundo, incluyendo diferencias de media hora como GMT+05:30 (Bombay).

Mensaje de estado	Indica si se realizarán cambios. Muestra "Configuración actual. No se realizarán cambios" si selecciona su zona horaria actual, o muestra el tiempo de cambio (p. ej., "Todas las horas de inicio se adelantarán 2 h").
-------------------	---

⚠ Importante: Al guardar un cambio de zona horaria, se ajustan inmediatamente todas las horas de inicio de los partidos en la base de datos. Esta conversión se realiza una sola vez: el sistema recuerda su zona horaria y no reajustará las horas en los siguientes inicios.

Ejemplo: Si estás en París (GMT+01:00) y la base de datos muestra una coincidencia a las 15:00 GMT, al cambiar a tu zona horaria la mostrará como 16:00.

18.2 Formato de fecha

La pestaña Formato de fecha controla cómo se muestran las fechas en toda la aplicación, incluidas las listas de coincidencias, las tablas de estadísticas y los informes.

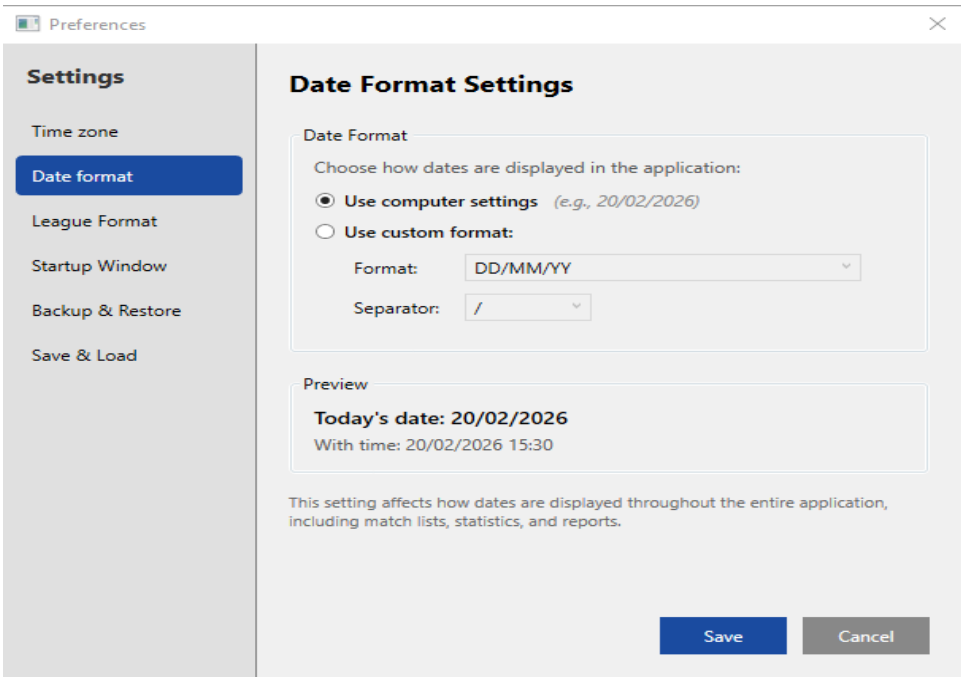


Figura 18.2 — Pestaña Configuración de formato de fecha con vista previa

Control	Descripción
Utilizar la configuración de la computadora	Utiliza la configuración regional de Windows para dar formato a las fechas. El formato actual se muestra en cursiva gris (p. ej., "20/02/2026").
Utilice un formato personalizado	Permite la selección manual del formato de fecha y el separador.

Formato desplegable	Seleccione el orden de día, mes y año. Opciones: DD/MM/AA, MM/DD/AA, AA/MM/DD, DD/MM/AAAA, MM/DD/AAAA, AAAA/MM/DD.
Menú desplegable separador	Elija el carácter entre los componentes de fecha: / (barra), . (punto) o - (guion).
Sección de vista previa	Muestra cómo aparecerán la fecha y la hora de hoy con el formato seleccionado.

Códigos de formato explicados:

- **DD**— Día de dos dígitos (01-31)
- **MM**— Mes de dos dígitos (01-12)
- **AA**— Año de dos dígitos (p. ej., 26 para 2026)
- **AAAA**— Año de cuatro dígitos (p. ej., 2026)

Formato de la liga 18.3

La pestaña Formato de liga controla cómo aparecen los nombres de las ligas en la columna Liga en todas las vistas de la aplicación.

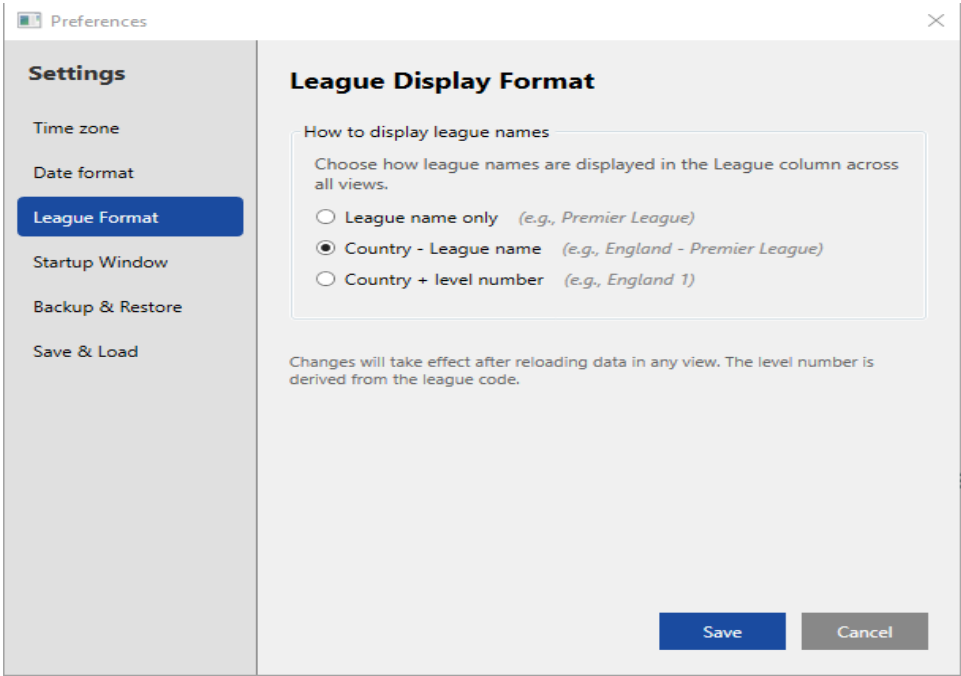


Figura 18.3 — Configuración del formato de visualización de la liga

Opción	Ejemplo	Descripción
--------	---------	-------------

Solo el nombre de la liga	Liga Premier	Muestra solo el nombre de la liga sin información del país. Formato más corto, ideal cuando se trabaja principalmente con un país.
País - Nombre de la liga	Inglaterra - Premier League	Muestra el país seguido del nombre de la liga: el formato más claro para identificar ligas en varios países.
País + número de nivel	Inglaterra 1	Muestra el nivel de país y división: el formato más compacto para una rápida identificación del nivel de la liga.

Consejo: El formato "País + número de nivel" se deriva del código de la liga en la base de datos. El nivel 1 corresponde a la primera división, el nivel 2 a la segunda, y así sucesivamente.

Nota: Los cambios surten efecto tras recargar los datos en cualquier vista. Es posible que tengas que actualizar o volver a navegar para ver el nuevo formato.

18.4 Inicio-ventana arriba

La pestaña Ventana de inicio controla cómo aparece la ventana de la aplicación cuando inicia el programa y si el Resumen diario se muestra automáticamente.

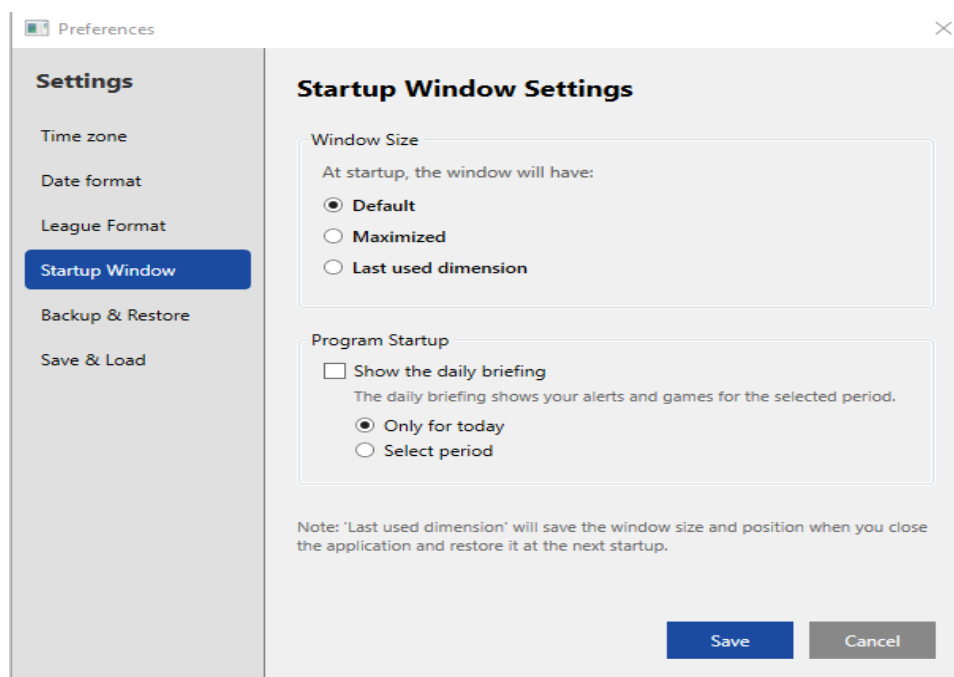


Figura 18.4 — Configuración de la ventana de inicio

18.4.1 Tamaño de la ventana

Opción	Descripción
Por defecto	Abre la ventana en un tamaño estándar, centrada en la pantalla.

Maximizado	Abre la ventana en modo de pantalla completa (maximizada).
Última dimensión utilizada	Recuerda el tamaño y la posición de la ventana cuando cierras la aplicación y la restaura exactamente en el próximo inicio.

18.4.2 Inicio del programa

Control	Descripción
Mostrar el resumen diario.	Al marcar esta opción, se muestra automáticamente la ventana Resumen diario al iniciar la aplicación. El resumen muestra tus alertas y coincidencias del período seleccionado.
Sólo por hoy	El resumen diario mostrará solo los partidos y alertas de hoy.
Seleccionar período	Le permite especificar un rango de fechas personalizado para el Resumen diario usando los indicadores Desde/Hasta (por ejemplo, -1 a +1 muestra desde ayer hasta mañana).

Consejo: Utilice la opción “Seleccionar período” con un rango de -1 a +3 para ver los resultados de ayer junto con los próximos días de partidos en su Informe diario.

18.5 Copia de seguridad y restauración

La pestaña Copia de seguridad y restauración configura cómo y dónde se realizan copias de seguridad de los datos de su aplicación.

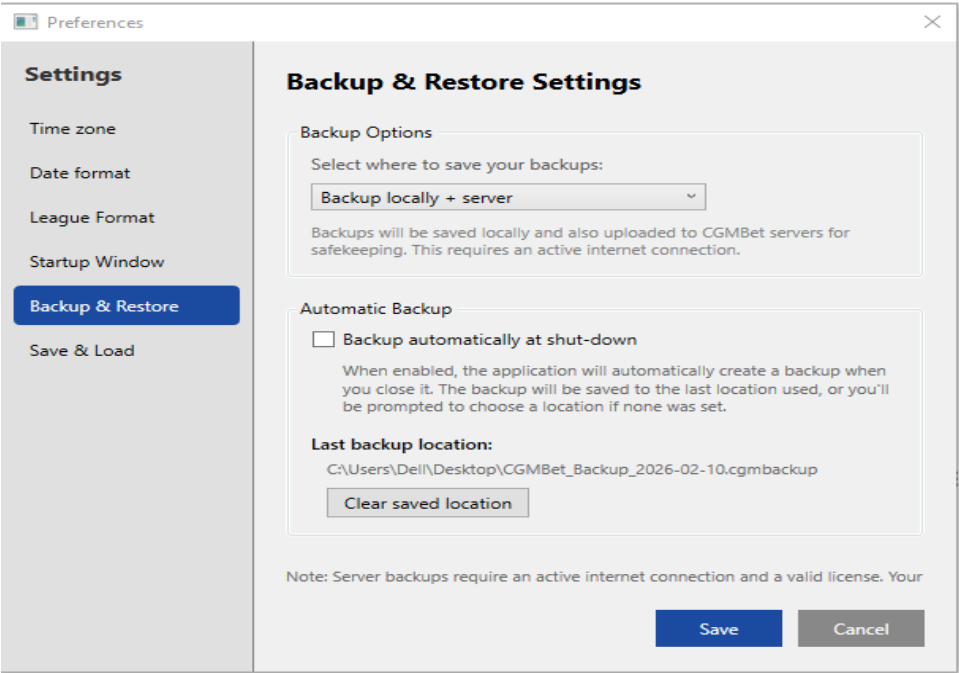


Figura 18.5 — Configuración de copia de seguridad y restauración

18.5.1 Opciones de copia de seguridad

Opción	Descripción
Copia de seguridad local	Guarda los archivos de respaldo en una carpeta de su computadora que usted elija, sin necesidad de conexión a Internet.
Copia de seguridad local + servidor	Guarda archivos de respaldo localmente y sube una copia cifrada a los servidores de CGMBet para su protección. Requiere una conexión a internet activa y una licencia válida.

18.5.2 Copia de seguridad automática

Control	Descripción
Copia de seguridad automática al apagar	Al habilitar esta opción, la aplicación crea automáticamente una copia de seguridad cada vez que la cierras. La copia de seguridad se guarda en la última ubicación utilizada o, si no se ha definido ninguna, se te pedirá que elijas una.
Última ubicación de la copia de seguridad	Muestra la ruta a su copia de seguridad más reciente.
Borrar ubicación guardada	Elimina la ubicación de la copia de seguridad guardada. La siguiente copia de seguridad automática le pedirá que elija una nueva ubicación.

Consejo: Activa la copia de seguridad automática al apagar para mayor tranquilidad. Tus Mis Ligas, Mis Equipos, sistemas guardados y otras personalizaciones se conservarán incluso si necesitas reinstalar la aplicación.

⚠ Importante: Las copias de seguridad del servidor requieren una licencia válida y conexión a internet. Sus datos se cifran antes de subirlos a los servidores de CGMBet.

18.6 Guardar y cargar

La pestaña Guardar y cargar controla cómo se comporta un módulo con un sistema de configuración Guardar/Cargar cuando lo abres.

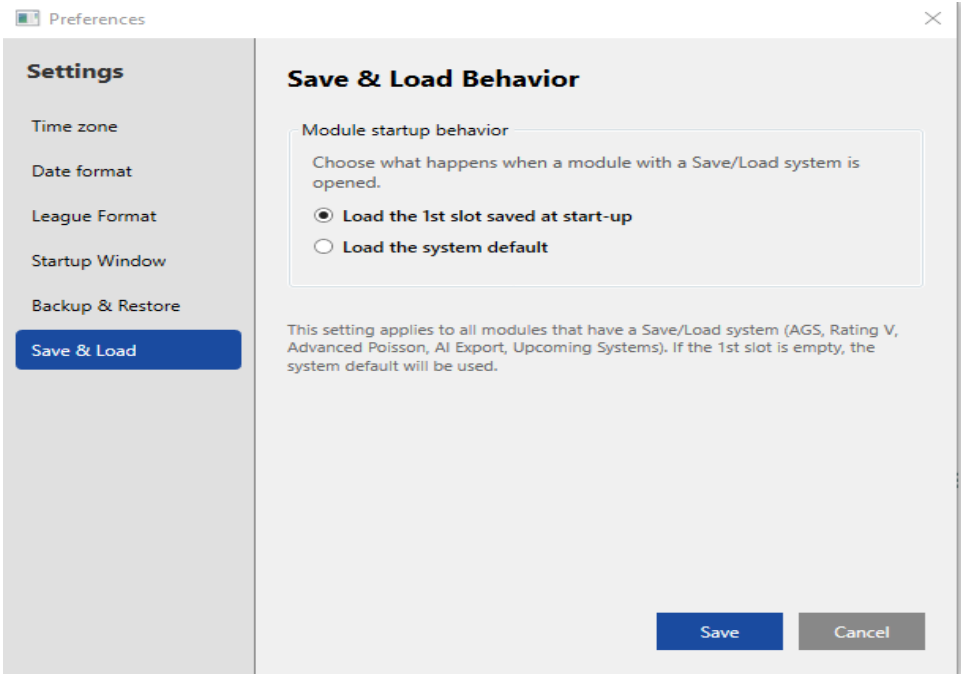


Figura 18.6 — Configuración del comportamiento de guardar y cargar

Opción	Descripción
Cargue la primera ranura guardada al iniciar.	Al abrir un módulo, se carga automáticamente la configuración guardada en la Ranura 1. Si la Ranura 1 está vacía, se utiliza la configuración predeterminada del sistema.
Cargar el sistema predeterminado.	Cuando abre un módulo, siempre comienza con la configuración predeterminada, ignorando cualquier ranura guardada.

Esta configuración se aplica a los siguientes módulos:

- **A.G.S. (Sugerencias)**— Configuración de filtros y visualización
- **Calificación V**— Parámetros de cálculo de la calificación
- **Poisson avanzado**— Configuración del modelo estadístico
- **Exportación de IA**— Exportar configuración y avisos
- **Próximos sistemas**— Criterios de filtrado de coincidencias

Consejo: Si tiene una configuración preferida para un módulo, guárdela en la Ranura 1 y habilite “Cargar la primera ranura guardada al inicio” para que se aplique automáticamente cada vez que abra ese módulo.

18.7 Guardar sus preferencias

Después de realizar cambios en cualquier pestaña, deberá hacer clic en uno de los botones en la parte inferior de la ventana:

Botón	Descripción
Ahorrar	Aplica todos los cambios en todas las pestañas y cierra la ventana. Un mensaje de confirmación indica qué ajustes se actualizaron.
Cancelar	Descarta todos los cambios y cierra la ventana. No se modifica ninguna configuración.

Consejo: Puede realizar cambios en varias pestañas antes de hacer clic en Guardar: todos los cambios se aplicarán juntos.