

MarketFeeder Pro 8



Содержание

	0
Часть I Введение	5
1 Что такое MarketFeeder Pro.....	5
2 Что нового в 8-й версии.....	5
Часть II Популярные термины	8
1 Уравнивание прибыли.....	8
2 Уравнивание убытка.....	8
3 Уравнивание (закрытие ставок).....	9
4 Пропорция П/У.....	9
5 Датчинг (Dutching).....	11
Часть III Окно входа в программу	12
Часть IV Пользовательский интерфейс	14
1 Основное меню.....	14
2 Список рынков.....	16
Дерево событий.....	18
Мои рынки.....	18
Поиск рынков (Market Locator).....	23
3 Основное окно.....	27
Окно рынка.....	27
Краткий режим.....	32
Полный режим.....	33
Режим скачки.....	34
Инженерный режим.....	35
Редактор графиков.....	39
Интерфейс ставок.....	40
Список ставок.....	46
Лестница.....	48
4 Окно текущих ставок.....	50
5 Редактор формул.....	51
Часть V Тестовый режим	52
Часть VI SMS сервис	53
1 Описание.....	53
2 Подтверждение номера.....	55
3 Как сменить номер телефона или код подтверждения.....	56
4 Настройки SMS.....	57
5 SMS-рассылка.....	59
6 Учетная запись.....	60

Часть VII	Настройки программы	61
1	Общие.....	63
2	Опции ставок.....	71
3	Мониторинг рынков.....	78
4	Тестовый режим.....	83
5	Стоп-лосс.....	86
6	Опции Excel.....	87
7	Email и SMS.....	89
8	Разное.....	91
9	Настройки логгера.....	96
Часть VIII	Авто-торговля	97
1	Импорт исходов для авто-торговли.....	97
2	Авто-Dutching.....	102
3	Автоуравнивание.....	108
Часть IX	Торговля триггерами	112
1	Редактор триггеров.....	113
	Защита триггеров.....	116
	Печать триггеров.....	120
2	Переменные пользователя.....	121
	Просмотр переменных пользователя.....	124
3	Активные триггеры.....	125
4	Справочник по триггерам.....	126
	Действия	127
	Опции отмены ставок.....	158
	Исходы	159
	Рынки	160
	Статус рынка	161
	Исполнять	162
	Условия	163
	Логические операторы.....	164
	Тело условия.....	165
	Параметры условия.....	168
	Операторы сравнения.....	182
	Переменные триггеров	185
	Общие.....	185
	Переменные истории побед/поражений.....	188
	Переменные рынка.....	193
	Префиксы для торговли на разных рынках одного события.....	205
	Переменные исходов.....	214
	Переменные запомненных исходов.....	231
	Переменные подошедших исходов.....	232
	Форма лошадей.....	233
	Переменные доступа к импортированным значениям.....	235
	Переменные Excel.....	236
	Порядок распознавания переменных.....	237
	Операторы и функции	238
	Работа с датой и временем	241

Часть X	Лог-файлы и выписка счета	242
1	Логи программы.....	243
2	Логи триггеров.....	243
3	Выписка счета.....	245
Часть XI	Начало работы	245
1	Тонкая настройка программы.....	245
2	Ваша первая ставка.....	248
3	Ваш первый триггер.....	251
4	Ваш первый фин. план.....	255
5	Рекомендации по видам спорта.....	259
	Скачки.....	259
	Футбол.....	263
	Собачьи бега.....	264
6	Часто используемые сценарии.....	266
	Ставки в один клик.....	266
	Уравнивание (хэджирование).....	267
	Скальпинг с Лестницей.....	269
	Датчинг (арбитраж).....	274
	Финансовые планы.....	275
Часть XII	Работа с Excel	276
1	Описание.....	276
2	Соединение программы с Excel.....	279
3	Ячейки пользователя.....	280
4	Импорт данных исхода из листа Excel.....	282
5	Отправка и отмена ставки из Excel.....	287
6	Список текущих ставок.....	290
Часть XIII	Time Machine (Машина времени)	291
	Указатель	292

1 Введение

1.1 Что такое MarketFeeder Pro

MarketFeeder Pro - это наиболее гибкий профессиональный торговый бот для BetFair, представленный на рынке.

В программе собраны как самые базовые функции, например мониторинг рынков, отправка ставок, так и наиболее мощные инструменты профессиональной торговли, например [авто-уравнивание](#), [датчинг](#), торговля [триггерами](#).

Уникальное предложение MarketFeeder Pro состоит в том, что программа предлагает полную свободу в конфигурировании вашего рабочего окружения и полной (или частичной) [автоматизации торговли](#) на спортивной бирже. Например, несколько [представлений рынка](#), настраиваемых [графиков](#) по каждому исходу, множество [параметров и опций](#). Плюс программа не ограничивает вас в выборе торговой стратегии, вы можете воплотить в жизнь любую вашу задумку. Практически любой [финансовый план](#) может быть реализован с MarketFeeder Pro, используя удобный графический интерфейс и команды на русском языке. MarketFeeder Pro - первый и единственный бот для BetFair, который имеет столь широкий спектр функций для не программистов.

Первая версия MarketFeeder Pro была выпущена в 2004, и с тех пор программа получила широкое признание среди профессиональных англоязычных трейдеров. Теперь она доступна и русскоязычным. Программа использует официальный BetFair API по безопасному каналу связи, что гарантирует целостность и достоверность данных. Программа проверена и сертифицирована службой безопасности BetFair, не хранит и не передает конфиденциальные данные третьим лицам или по незащищенным каналам.

1.2 Что нового в 8-й версии

Новое BetFair API (JSON)

MarketFeeder Pro 8 теперь общается с сервером BetFair через новый сервис API, код которого выдается в компактном формате JSON. С помощью нового API программе MarketFeeder Pro удастся улучшить скорость и эффективность вашей торговли на бирже. Об этом читайте ниже.

Рынки рассчитываются сразу по окончании

Появилась возможность узнать, кто выиграл в событии, сразу после его окончания. Поэтому тестовые ставки можно рассчитать, как только рынок окончен. В реальном режиме сразу после окончания рынка показываются его победители (это касается большинства рынка, в некоторых все также возможны задержки). Такое нововведение позволит значительно ускорить тестирование стратегий, так как теперь прибыль / убыток от ставок в предыдущем рынке можно узнать на 10-15 минут быстрее, чем раньше. Более того, победители теперь определяются практически для всех типов рынков, в отличие от предыдущего положения вещей, когда они определялись только для рынков, доступных на сайте rss.betfair.com.

Лимиты на запросы данных упразднены

По крайней мере, на данный момент. Теперь можно забыть об ограничениях в 20 запросов в секунду – по этой причине мы убрали Монитор соединений. В новом API существует другой тип ограничений, но вам не стоит о нем беспокоиться, так как он влечет за собой никаких штрафов, и программа сама следит за его соблюдением.

Пожалуйста, обратите внимание на то, что максимальная частота обновления рынка - 5 раз в секунду (0.2 с), и что все еще существует ограничение на 1000 транзакций по ставкам в час.

Ставки можно получать вместе с информацией о рынке

Коэффициенты и ставки на исходах теперь можно получать синхронно, одним запросом к BetFair. Помимо экономии трафика это также дает вам возможность обновлять ставки до 5 раз в секунду. Раньше это было невозможно для более чем пяти рынков одновременно, из-за лимита в 20 запросов в секунду, поэтому по умолчанию ставки обновлялись раз в 3 секунды. Такая частота могла быть недостаточной для некоторых стратегий, использующих, например, скальпинг, и требующих быстрой реакции на изменение количества ставок.

Простая адресация футбольных и теннисных рынков в триггерах

В новом API появилось такое дополнительное свойство рынка, как код ставок. Оно отображает тип исходов и логику ставок, общую для всех событий определенного вида спорта. Например, к коду ставок относится рынок "Ставки" в футболе и теннисе, или рынки "Б/М ... голов" в футболе. Раньше приходилось идти на всевозможные ухищрения для того, чтобы определить, какой код у рынка, так как единственный способ это сделать состоял в проверке имени рынка. Этот способ, разумеется, нельзя было назвать надежным, так как названия рынков отличаются в разных языковых версиях, да и в именах рынков часто совпадают отдельные слова.

Теперь, когда коды рынка можно получить в явном виде, мы ввели новые [префиксы для торговли на разных рынках одного события](#), по типу `winplace_`, которые будут обозначать определенные типы футбольных и теннисных рынков. Это поможет реализовать стратегии, в которых, например, ставки в рынке Б/М 2.5 голов зависят от коэффициентов рынка Ставки либо Результат и др.

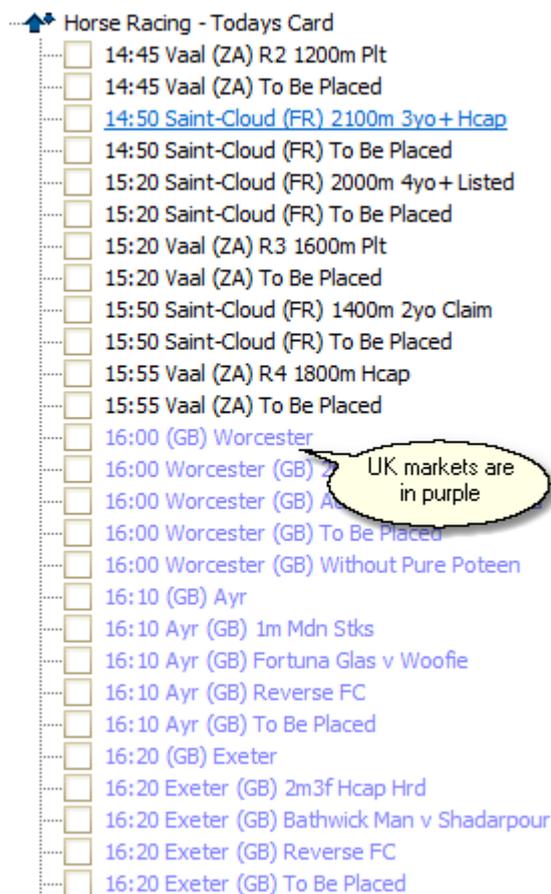
Также, в триггерах появилось новое условие проверки кода рынка. [Подробнее здесь](#).

Цветовое оформление рынков в дереве

В новой версии все статусы рынка (В ожидании, Приостановлен, По ходу игры, Окончен)

обозначаются своим цветом в списке Мои рынки.

Также в дереве вы можете подцветчивать категории и рынки, принадлежащие к определенным странам. Это можно сделать с помощью новой настройки в разделе "[Разное](#)".



Что еще поменялось?

К сожалению, некоторые требования и архитектура нового API не совместимы с несколькими функциями и настройками, которые раньше включала в себя программа. Нам пришлось удалить их из программы, и на сегодняшний день неизвестно, сможем ли мы их когда-нибудь снова добавить.

Ниже приводится список функционала, удаленного из MarketFeeder Pro 8.

Запуск из командной строки

Так как вход на BetFair теперь осуществляется напрямую через их сайт, программа не может иметь доступа к вашим логину и паролю. Так что передавать их на BetFair без вашего участия теперь невозможно. Мы сожалеем о том, что пришлось убрать такую важную функцию.

Спрашивать пароль при восстановлении программы из системного лотка

Опять-таки, программа не может знать ваш пароль, поэтому выполнить такую проверку невозможно. Мы принимаем предложения насчет того, что можно спрашивать взамен.

В заголовке приложения показывать Имя пользователя

Не будем повторяться: ваши логин и пароль теперь предназначены только для входа на биржу. Вместо этого мы будем показывать имя загруженного в программу файла с триггерами.

Показывать коэффициенты в точности, как на BetFair

С тех пор, как была добавлена эта опция, мы ни разу не слышали, чтобы кто-то хотел оперировать коэффициентами, отличными от тех, что на сайте. Так как с новым API стало возможным получать виртуальные коэффициенты, а не вычислять их, мы решили всегда показывать эти коэффициенты в программе.

2 Популярные термины

Ниже приводим несколько терминов, распространенных в среде онлайн-ставок, которые помогут вам овладеть базовыми понятиями в MarketFeeder Pro.

2.1 Уравнивание прибыли

Уравнивание прибыли означает постановку двух или более ставок противоположного типа на один и тот же исход таким образом, чтобы вне зависимости от результата события получить равную прибыль.

(8) По ходу игры 🍀		ЗА				ПРОТИВ				Исход	Кэф.	Ставка
Paricolor	1	2.60	2.62	2.64	2.64	2.72	2.74	2.76	В паре			
0.16		57.1	4.00	1.43	1.28	597	213		TEST	-4475972	Удал. тест.	
Deebaj	2	2.92	2.98	3.00	3.15	3.15	3.20	3.25	Deebaj	3.05	10.00	
0.16		11.6	315	71.6	86.6	23.8	47.6		TEST	-4424877		
Tintern Theatre	3	5.2	5.3	5.4	5.4	5.5	5.6	5.7	Deebaj	3.10	9.84	
0.16		8.3	21.3	56.1	89.6	27.6	35.5					

Эта операция требует, чтобы вы ставили **ЗА** по более высокому коэффициенту и **ПРОТИВ** — по более низкому (другими словами, купили задешево и продали задорого).

Эта операция прямо противоположна [уравниванию убытка](#).

См. [10 фактов об уравнивании прибыли в MarketFeeder Pro](#).

Уравнивание прибыли — это форма [уравнивания \(закрытия ставок\)](#).

Прибыль можно также распределить неравномерно, указав отличное от 50% (по умолчанию) значение [пропорции П/У](#).

2.2 Уравнивание убытка

Уравнивание убытка означает постановку двух или более ставок противоположного типа на один и тот же исход таким образом, чтобы вне зависимости от результата события получить

равную прибыль. В общепринятом случае после уравнивания убыток на исходе должен уменьшиться (вы его распределяете среди других исходов).

(8) Idle	BACK	101.2%	£ 240,850.3	99.5%	LAY	Selection	Odds	Stake
Paricolor -1.96	2 2.96 98.9	2.98 235	3.00 42.9	3.00	3.05 78.0	3.10 320	3.15 131	Matched Bets Clear Test
Deebaj -1.96	1 2.72 229	2.74 289	2.76 906	2.76	2.78 152	2.80 118	2.82 597	Tintern Theatre 4.60 20.00
Tintern Theatre -1.96	3 4.6 297	4.7 150	4.8 115	4.8	4.9 93.5	5.0 92.8	5.1 93.5	Tintern Theatre 5.10 18.04

Это действие прямо противоположно [уравниванию прибыли](#).

См. [10 фактов об уравнивании прибыли в MarketFeeder Pro](#).

Уравнивание убытка — это форма [уравнивания \(закрытия ставок\)](#).

Распределить убыток также можно неравномерно, указав отличное от 50% (по умолчанию) значение [пропорции П/У](#).

2.3 Уравнивание (закрытие ставок)

Уравнивание предполагает ставки ЗА и ПРОТИВ на один и тот же исход, подобранные таким образом, чтобы прибыль или убыток были равными независимо от результата события либо распределялись в соответствии с указанной [пропорцией П/У](#).

По-английски этот термин часто называют **trade out** или **cash out**.

Вот как инструмент уравнивания выглядит на сайте BetFair:

Если в результате уравнивания на всех исходах появилась гарантированная прибыль, говорят об [уравнивании прибыли](#).

Если же в результате уравнивания на всех исходах одинаковый убыток, то речь идет об [уравнивании убытка](#).

2.4 Пропорция П/У

Пропорция прибыли/убытка (П/У) — это соотношение прибыли или убытка, которые вы получаете от ставки на заданный исход методом [уравнивания](#), к прибыли или убытку на всех остальных исходах.

Привычная нам ставка с уравниванием прибыли выполняется с пропорцией П/У в 50%, что означает, что уравниваемый исход получает 50% от общей суммы прибыли, и также 50% получает любой другой исход в рынке (поровну).

Horse Racing - Calendar / 2019 / June 2019 / 01 (Sat) / Aut / Aut 01/06/2019 14:00 3000m Зыо F rd Started at: 01/06/2019 14:00:39. 00:03:44

Default Back amount: 10 SP 20.00 Default Lay amount: 10 SP 20.00 Refresh Rates, sec. 5.00 In-Play 1

Auto-GreenUp is OFF Auto-Dutching is OFF Mode Settle History,min: 7.00 Timestamp: 14:04:13 (0.93 sec.)

(7) In-Play **BACK** 332.2% **SP** £ 6,945.6 **LAY**

Selection	Number	Back Odds	Back Stake	Back Total	SP Odds	SP Stake	SP Total	Lay Odds	Lay Stake	Lay Total
1. Want Of A Nail	5	2.04	2.34	4.00	2.48	8.0	2.48	700	0.22	
2. Familia Cruz		24.8	39.3	16.7		300	4.0	700	0.11	
3. Gipsy De Launay		3.00	3.48	2.89		700	8.4			
5. Line Brazil	1	1.01	1.02	1.02	18.0	1.02	18.0	1.10	490	700
6. La Bondue	2	1.01	1.02	1.06	15.3	300	15.3	700	0.11	
7. Kalmia	4	1.02	1.06	3.20	15.4	300	15.4	700	0.11	
8. Hell Dream	7	1.06	11.0	1000	82.6	900	82.6			

Proportion of P/L % = $3.94 / (3.94 + 3.94) = 50\%$

Matched Bets Clear Test

TEST	Selection	Odds	Stake
-882000	1. Want Of A Nail	2.34	10.00
-378888	1. Want Of A Nail	4.00	5.85

Unmatched Bets Clear Test

Пропорция в 100% означает, что вся сумма прибыли или убытка, полученного от уравнивания, будет сосредоточена на данном исходе:

Horse Racing - Calendar / 2019 / June 2019 / 01 (Sat) / Aut / Aut 01/06/2019 14:00 3000m Зыо F rd Started at: 01/06/2019 14:00:39. 00:03:44

Default Back amount: 10.00 SP 20.00 Default Lay amount: 10.00 SP 20.00 Refresh Rates, sec. 5.00 In-Play 1.00

Auto-GreenUp is OFF Auto-Dutching is OFF Mode Settle History,min: 7.00 Timestamp: 14:04:15 (0.94 sec.)

(7) In-Play **BACK** 333.1% **SP** £ 7,549.6 **LAY**

Selection	Number	Back Odds	Back Stake	Back Total	SP Odds	SP Stake	SP Total	Lay Odds	Lay Stake	Lay Total
1. Want Of A Nail	5	2.04	2.34	4.00	2.48	8.0	2.48	700	0.22	
2. Familia Cruz		24.8	39.3	16.7		300	4.0	700	0.11	
3. Gipsy De Launay		3.00	3.48	2.89		700	8.4			
5. Line Brazil	1	1.01	1.02	1.01	18.0	1.01	18.0	1.07	1.10	490
6. La Bondue	2	1.01	1.02	1.06	15.3	300	15.3	700	0.11	
7. Kalmia	4	1.02	1.06	3.20	15.4	300	15.4	700	0.11	
8. Hell Dream	7	1.06	11.0	1000	82.6	900	82.6			

Proportion of P/L % = $15.58 / (15.58 + 0) = 100\%$

Matched Bets Clear Test

TEST	Selection	Odds	Stake
-4188884	1. Want Of A Nail	2.36	10.00
-4288883	1. Want Of A Nail	4.00	10.00

Unmatched Bets Clear Test

Напротив, пропорция в 0% означает, что на исходе останется нулевой П/У, а прибыль или убыток будут полностью распределены среди других исходов.

Horse Racing - Calendar / 2019 / June 2019 / 01 (Sat) / Aut / Aut 01/06/2019 14:00 3000m 3yo F rd Started at: 01/06/2019 14:00:39. 00:03:45

Default Back amount: 10.00 SP 20.00 Default Lay amount: 10.00 SP 20.00 Refresh Rates, sec. 5.00 In-Play 1.00

Auto-GreenUp is OFF Auto-Dutching is OFF Mode Settle History,min: 7.00 Timestamp: 14:04:22 (0.94 sec.)

(7) In-Play

	BACK	SP	SP	LAY	Selection	Odds	Stake
1. Want Of A Nail	2.04 24.8	2.34 39.3	4.00 16.7	2.48 200	2.48	700	0.15
2. Familia Cruz	5.19			700	4.0		
3. Gipsy De Launay	5.19	3.00 3.48	2.89	700	8.4		
5. Line Brazil	5.19			18.0 1.01	18.0	1.01	1.02 1.10
6. La Bondue	1.01 247	1.02 455	1.06 2.30	15.3 490	15.3	700	0.08
7. Kalmia	1.02 455	1.06 1.77	3.20 7.7	15.4 490	15.4	700	0.08
8. Hell Dream	1.06 1.77	11.0 14.0	1000 3.00	82.6 900	82.6		

Proportion P/U % = $0 / (0 + 5.19) = 0\%$

Matched Bets: 1. Want Of A Nail 2.36 10.00, 1. Want Of A Nail 4.00 4.53

Unmatched Bets

Уравнивание убытка с пропорцией в 0% фактически равноценно действию "разбросать убыток". По умолчанию значение пропорции П/У во всей программе равно 50%.

2.5 Датчинг (Dutching)

Датчинг (Dutching) (также иногда называемый **хеджированием**) предполагает несколько ставок одного типа (то есть **все ЗА** или **все ПРОТИВ**) на два или более исходов с намерением получить одинаковую прибыль, если любой из них выиграет (при ставках ЗА) или если один из других исходов выиграет (при ставках ПРОТИВ).

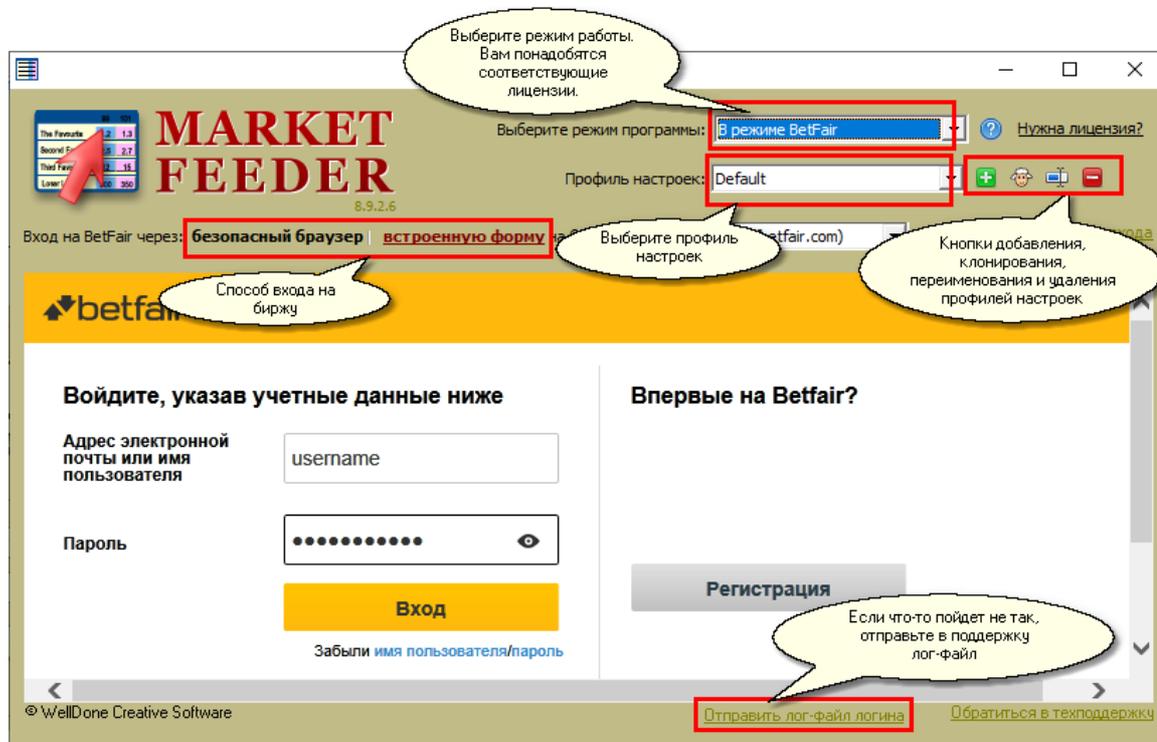
(8) В ожидании

	ЗА	101.2%	98.5%	ПРОТИВ	Исход	Козф.	Ставка
Glory And Honour	4.1 740	4.2 454	4.3 294	4.4 340	4.5 259	4.6 88.6	4.30 0.93
Royal Pretender	6.0 181	6.2 191	6.4 51.2	6.6 288	6.8 125	7.0 112	6.40 0.62
One For You	7.0 280	7.2 219	7.4 78.7	7.6 159	7.8 85.4	8.0 28.4	6.80 0.59
Glen Moor	6.4 115	6.6 164	6.8 86.7	7.0 46.5	7.2 83.3	7.4 74.6	7.40 0.54
Aquila Sky	8.0 85.9	8.2 64.1	8.4 36.1	8.6 9.3	8.8 30.1	9.0 27.9	8.40 0.48

См. [Формулы для датчинга внутри одного рынка.](#)

3 Окно входа в программу

Когда вы запустите MarketFeeder Pro, вы увидите окно входа.



Вам необходимо авторизоваться, используя ваш логин и пароль лицевого счета BetFair. Ваши данные передаются по защищенному каналу только на BetFair.

Здесь вы так же можете выбрать [Профиль Настроек](#) для работы.

Режим работы программы определяет, с какими данными вы будете работать.

- **В режиме BetFair** - все рынки - фактические, те, которые в данный момент присутствуют на бирже. Вы можете обновлять их и делать ставки в тестовом либо реальном режиме. Вам понадобится лицензия (подписка) на обычный MarketFeeder Pro.
- **В режиме Time Machine** - все рынки - исторические, т.е. коэффициенты и прочие параметры рынков реальные, но они имели место в прошлом. Эти данные записаны для "прокручивания" в утилите Time Machine для тестирования стратегий. Вам понадобятся лицензии на MarketFeeder Pro и Time Machine.
- **ТОЛЬКО в режиме Time Machine** - все рынки - исторические, т.е. коэффициенты и прочие параметры рынков реальные, но они имели место в прошлом. Вам понадобится специальная комбинированная лицензия для MarketFeeder Pro ТОЛЬКО в режиме Time Machine.

Вход в программу без помощи браузера

Войти в MarketFeeder Pro можно и без браузера. Для этого надо нажать на ссылку "встроенную форму" в окне логина:



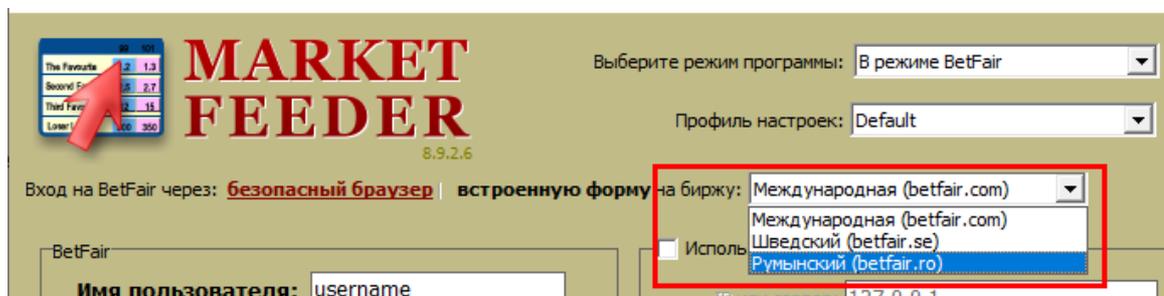
В этом случае вы просто вводите в форму свое имя пользователя и пароль.

Если в своей учетной записи вы включили двухфакторную авторизацию (это можно сделать на сайте BetFair), вам необходимо вводить шестизначный код авторизации при входе в программу.

Имя пользователя можно запомнить в зашифрованном виде для того, чтобы не вводить его каждый раз заново.

Вход в программу для резидентов других стран

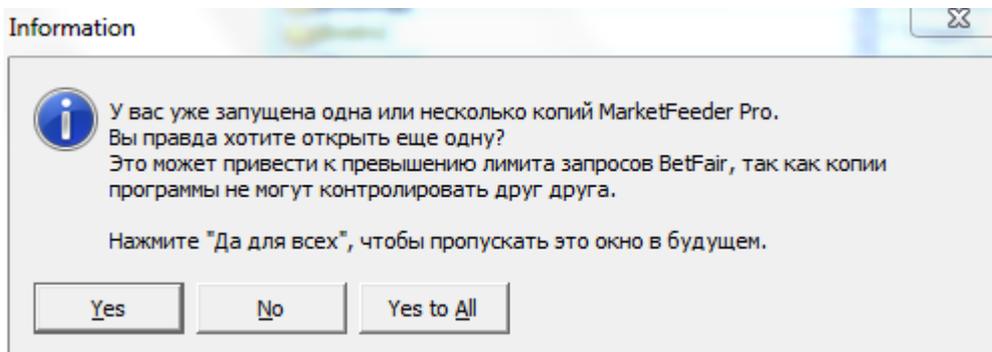
Если вы проживаете в Румынии или Швеции, выберите нужную страну из списка:



Запуск нескольких копий MarketFeeder Pro

Если вы хотите одновременно работать с двумя или более копиями программы, вам необходимо запускать каждую копию с отдельным профилем настроек, чтобы избежать конфликта при записи в файл. Для этого воспользуйтесь кнопкой клонирования профиля, если это необходимо.

При попытке запустить новую копию при уже запущенной вы увидите следующее окно:



Внимательно прочитайте, что там написано.

Вы можете заходить в новую копию программы под другим именем пользователя.

4 Пользовательский интерфейс

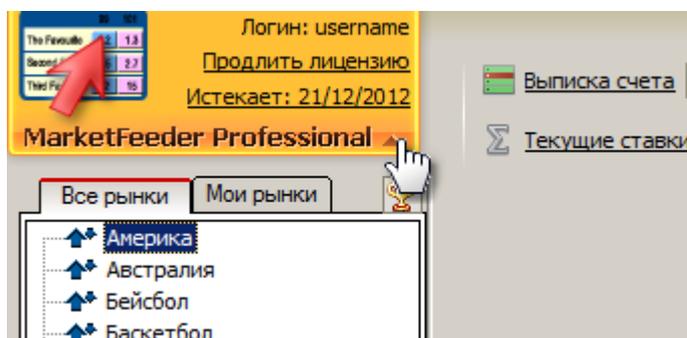
Окно MarketFeeder Pro разделено на три главные зоны: [Основное меню](#), [Список рынков](#) и [Область торговли](#).

Дополнительные инструменты, такие как [Поиск рынков](#) и [Редактор Триггеров](#) доступны из главного окна приложения. Смотрите соответствующий раздел справки.

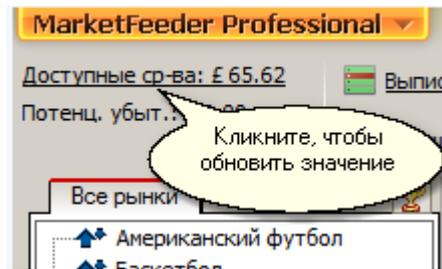
4.1 Основное меню

Основное меню MarketFeeder Pro содержит важные ссылки для управления основными функциями программы.

Оранжевое выезжающее меню содержит информацию об имени BetFair пользователя, вашей лицензии и ссылку на её продление:



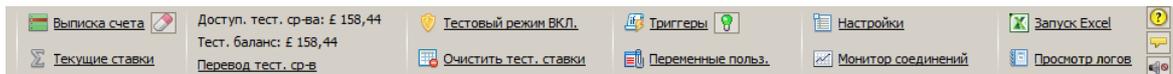
Баланс вашего счета в валюте счета показан прямо под этим меню. Баланс проверяется периодически. Нажмите на ссылку, чтобы обновить информацию вручную.



Вы можете скрыть с экрана данные о доступных средствах, например, для того, чтобы сделать скриншот окна программы. Удерживая клавишу Alt на клавиатуре, кликните на любой из трех надписей, относящихся к доступным средствам ("доступные средства", "потенциальный убыток").

Чтобы просмотреть [Выписку Счета](#) нажмите соответствующую ссылку, рядом с которой расположена кнопка удаления всех записей лицевого счета ([тестового режима](#)). Ниже расположена ссылка вызова окна [списка текущих ставок](#).

Ваши тестовые средства и доступные для торговли тестовые средства показаны в отдельном столбике. Чтобы добавить на счет тестовые средства, нажмите "Перевод тестовых ср-в".



Чтобы включить или выключить [Тестовый режим](#) используйте ссылку в следующем столбце. Если тестовый режим включен, иконка желтая и гласит "ВКЛ." Красная иконка говорит о том, что идет торговля на реальные деньги.

Чтобы очистить все тестовые ставки, сделанные в программе, нажмите "Очистить тест. ставки". Все тестовые ставки будут удалены. Обратите внимание, проделать такое с реальными ставками невозможно.

Ссылка "Триггеры" открывает окно [триггеров](#), которые сейчас работают в программе. Кнопка рядом включает/выключает исполнение триггеров во всей программе. Обратите внимание, эта кнопка так же действует как шаблон флага исполнения триггеров для всех добавляемых рынков. Т.е. если перед добавлением рынка триггеры были выключены, то в добавленном рынке триггеры не будут выполняться даже после включения их глобально.

Здесь же вы можете получить доступ к окну просмотра [переменных пользователя](#), [настроек программы](#) и монитора соединений.

Здесь же вы можете запустить или подключиться к запущенному [Excel](#), если он установлен в системе.

Просмотреть логи программы и триггеров вы можете в окне "[Просмотр логов](#)"

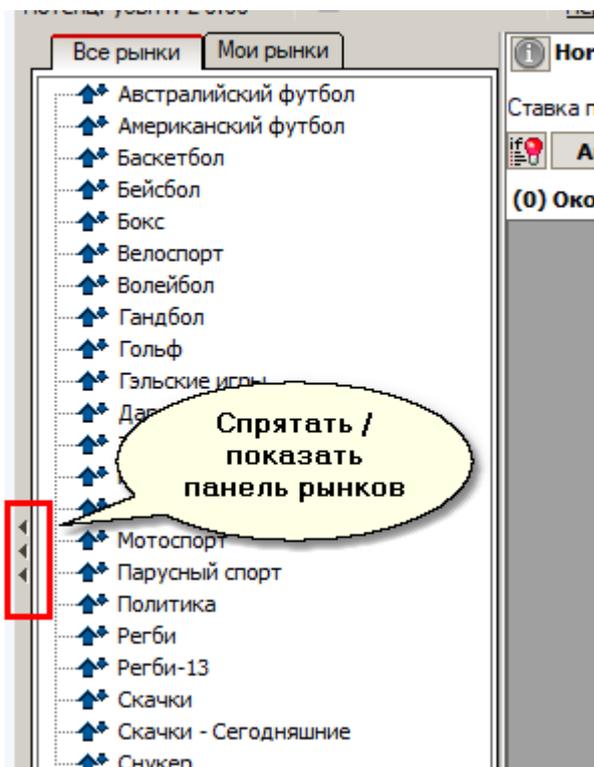
Правее находятся кнопки вызова справки программы, быстрого отключения звуков программы и управления всплывающими подсказками.

4.2 Список рынков

Панель списка рынков делится на две вкладки:

- [Дерево событий](#)
- [Мои рынки](#).

Эту панель можно свернуть (если в данный момент ею не нужно пользоваться) и развернуть в любое время.



Быстрый поиск рынков с помощью Market Locator

Чтобы добавить множество рынков сразу, при условии, что вы можете охарактеризовать их свойства, лучше пользоваться утилитой [Market Locator](#). Для вызова утилиты нажмите кнопку "Market Locator".

Также можно найти и загрузить рынки по предварительно созданному шаблону Market Locator'a. Для этого достаточно кликнуть правой кнопкой мыши на кнопке "Market Locator" и выбрать нужный шаблон. Пожалуйста, учтите, что поиск и добавление рынков могут занять некоторое время.

СЦ Ставка по умолч. ПРОТИВ: СЦ ота обновл., сек. [

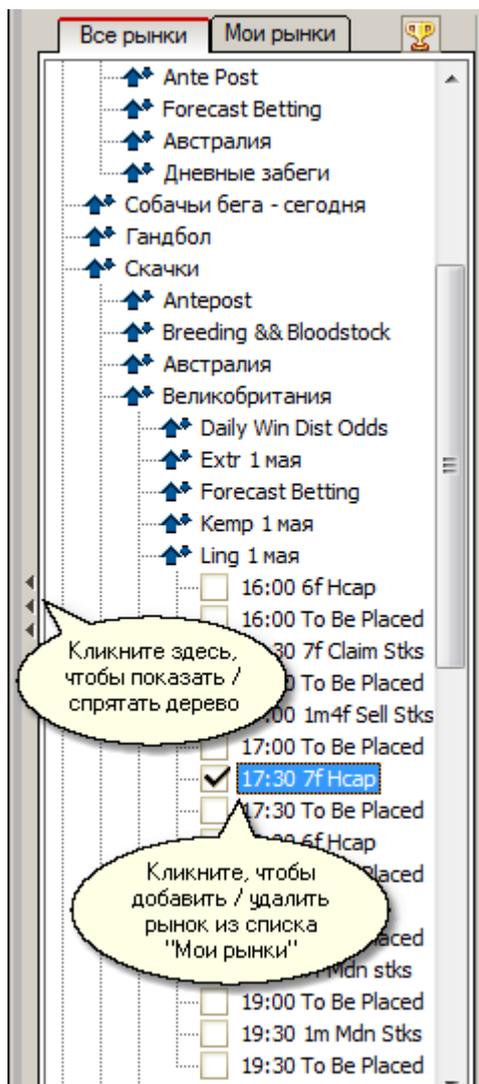
 Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет глубина,ми

- [СКАЧКИ] Австралийские и Новозеландские с одним победителем
- [СКАЧКИ] Австралия, США, Швеция с одним победителем
- [СКАЧКИ] Англия и Ирландия гандикап
- [СКАЧКИ] Англия и Ирландия еще не начавшиеся
- [СКАЧКИ] Англия и Ирландия не гандикап
- [СКАЧКИ] Англия и Ирландия с одним или несколькими победителями
- [СКАЧКИ] Англия и Ирландия с фаворитом меньше 2
- [СКАЧКИ] Рынки ТВР
- [СОБАЧЬИ БЕГА] Австралийские и Новозеландские с одним победителем
- [СОБАЧЬИ БЕГА] Австралийские с несколькими победителями
- [СОБАЧЬИ БЕГА] Английские и Ирландские с одним победителем
- [ТЕННИС] Результат сета, Счет сета, Победитель начинающиеся следующие 24 часа
- [ТЕННИС] Текущие игры по ходу игры
- [ФУТБОЛ] Англия Ставки будут по ходу игры с большим объемом денег
- [ФУТБОЛ] Больше-Меньше будут по ходу игры с фаворитом меньше 1.3 и спарено больше 2000
- [ФУТБОЛ] Итальянские ставки и результат
- [ФУТБОЛ] Ставки и Результат, стартовые через 10 минут
- [ФУТБОЛ] Ставки, Результат, Всего голов. будут по ходу игры спарено больше 1000 следующие 24 часа
- [ФУТБОЛ] Ставки, текущие по ходу игры

Кликните правой кнопкой

Market Locator

4.2.1 Дерево событий



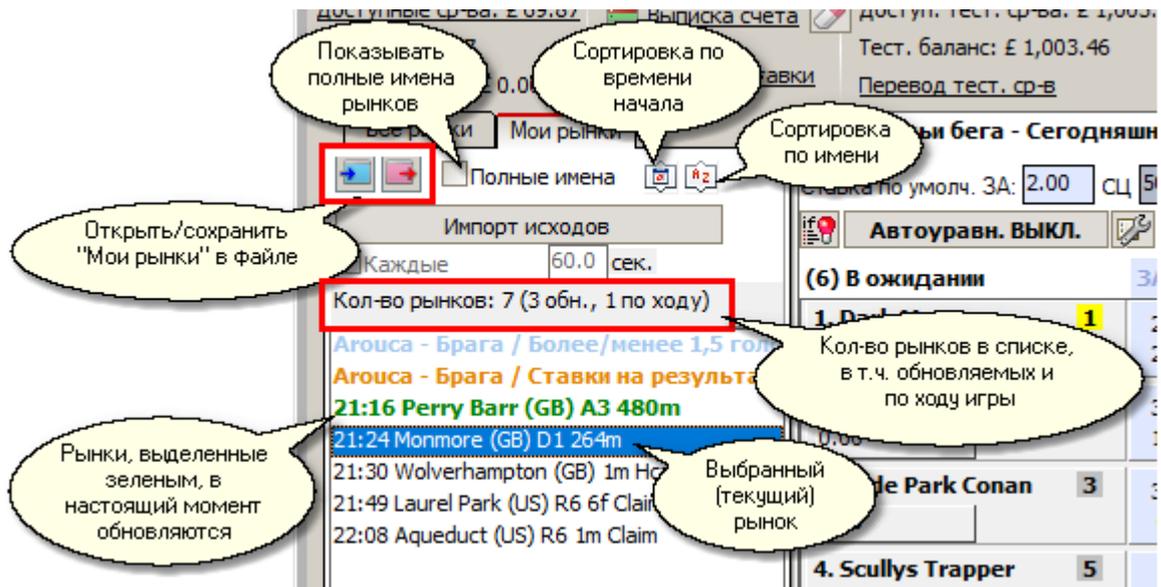
Дерево событий очень схоже с меню спортивных рынков на сайте биржи BetFair. С помощью навигации по дереву отыщите нужный вам рынок и добавьте его в свой список, кликнув на узле с его именем.

4.2.2 Мои рынки

Эта вкладка содержит список рынков, готовых к мониторингу, а также ряд дополнительных элементов управления. Важно помнить, что обновлять информацию и делать ставки можно только в тех рынках, которые присутствуют в этом списке. Поэтому перед началом торговли обязательно убедитесь, что добавили все нужные вам рынки.

Небольшое меню над списком позволяет удалить выбранные рынки, отобразить их полные или краткие имена и отсортировать их по имени или времени начала.

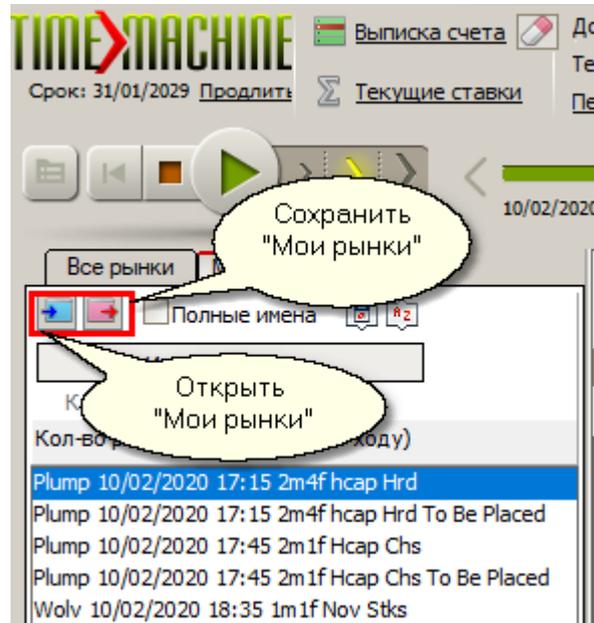
Кнопка "[Импорт исходов](#)" предназначена для выбора конкретных рынков и исходов для торговли с тем, чтобы полностью игнорировать все остальные рынки и исходы. Читайте подробнее в соответствующем разделе.



Открыть / Сохранить "Мои рынки" в файле

Вы можете сохранять список своих рынков в текстовом файле на будущее и аналогичным образом загружать их из предварительно сохраненного файла.

Это очень удобно и экономит массу времени, если вам необходимо быстро переключиться между рынками из разных видов спорта, например, перейти от ставок на футбол к ставкам на лошадиные скачки, а потом снова вернуться к футболу.



Нажмите розовую кнопку, чтобы сохранить "Мои рынки" в текстовом файле. Формат файла будет следующим:

```
{ID вида спорта1}    {ID рынка1}
{ID вида спорта2}    {ID рынка2}
```

...

ID-номера рынков отделяются от ID вида спорта символом табуляции (Tab).

Если вы знаете ID рынков (а они свободно доступны на сайте BetFair), вы можете самостоятельно создать такой файл в текстовом редакторе или программе вроде Excel.

Нажмите голубую кнопку, чтобы открыть "Мои рынки" из предварительно сохраненного файла.

Если какой-либо из ID-номеров внутри файла не соответствует существующему рынку (или рынок уже закончился), такие номера будут игнорироваться.

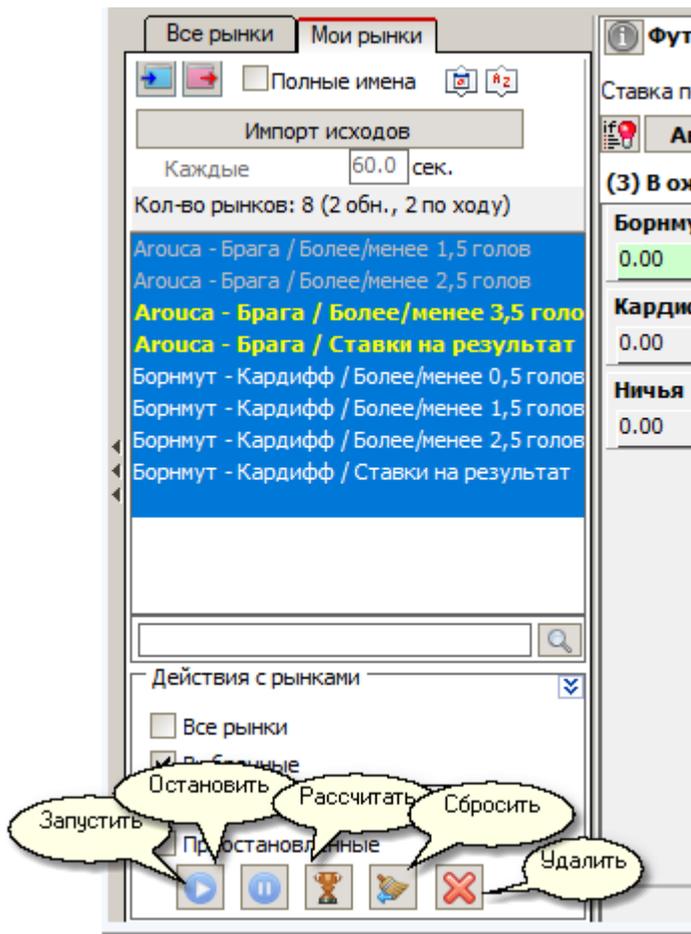
Действия над рынками

Вы можете применить коллективное действие к группе выбранных рынков. Отметьте нужную группу, например, "Все рынки" или "Выбранные" и нажмите кнопку с названием соответствующего действия.

- **Запустить** - запустить обновление указанной группы рынков
- **Остановить** - остановить обновление указанной группы рынков
- **Рассчитать** - рассчитать указанную группу рынков в [Тестовом режиме](#) и присвоить победителя (победителей) в соответствии с [настройками тестового режима](#).
- **Сбросить** - если какой-либо из рынков указанной группы рассчитан, он будет сброшен до состояния "В ожидании" (до следующего обновления, после которого его состояние может снова измениться).
- **Удалить** - удалить один или более выбранных рынков.

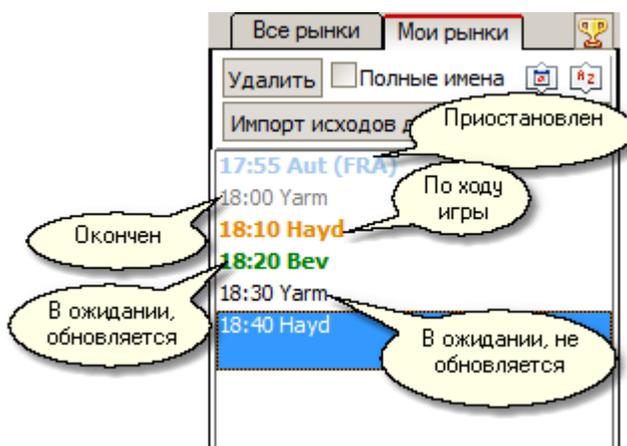
Действие "**Удалить**" отличается тем, что удаляет рынки, выбранные мышью в списке, а не рынки из отмеченной группы.

Вы можете применить определенные действия к группам рынков в списке "Мои рынки". Для этого нужно поставить одну или более галочек рядом с нужной группой и нажать кнопку с соответствующим действием. Кнопки "Запустить" и "Остановить" запустят или остановят обновление этих рынков, а кнопки "Рассчитать" и "Сбросить" позволят рассчитать рынки в тестовом режиме, либо сбросить расчет и вернуть рынки в исходное состояние.



Состояние рынка

Различные состояния рынков подсвечиваются разными цветами.

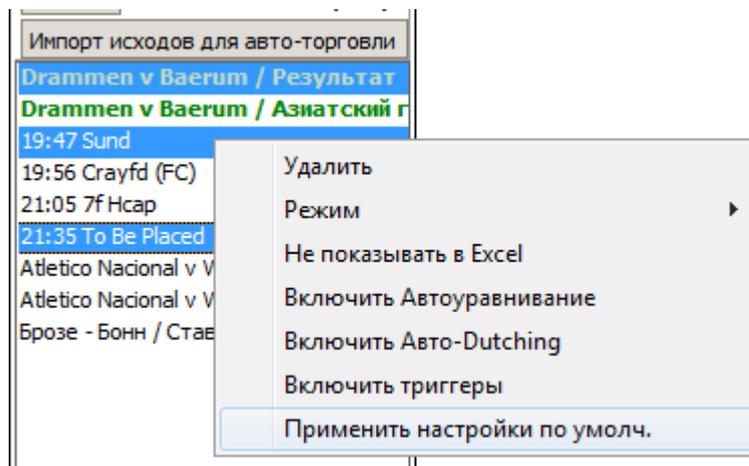


Всплывающее меню

При нажатии правой кнопкой на выбранные рынки появляется всплывающее меню.

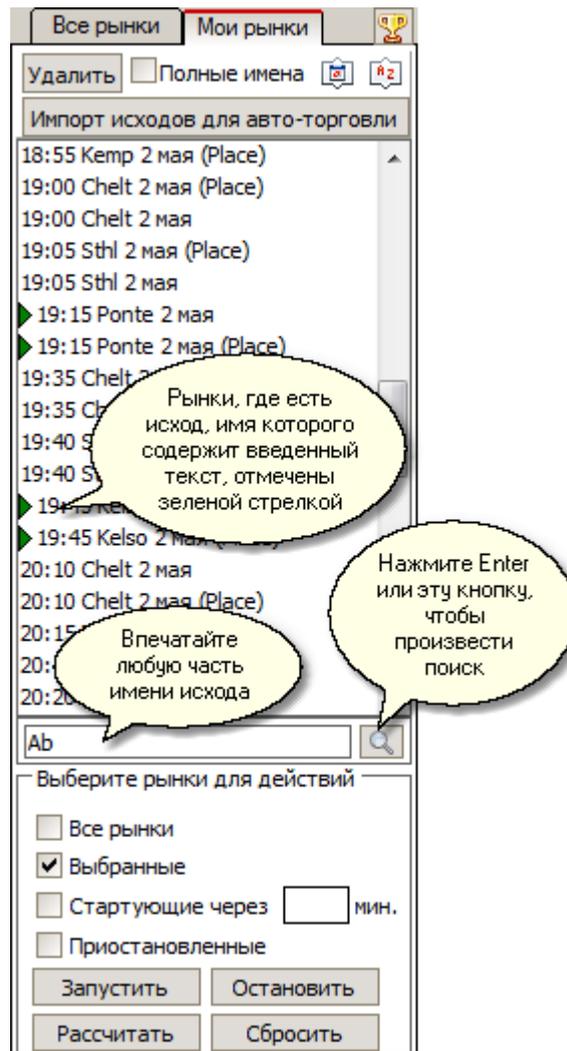
Пункты в этом меню дублируют определенные кнопки, а также есть пункт, позволяющий

применить настройки по умолчанию к выбранным рынкам.



Поиск рынков по имени исхода

Вы можете производить поиск рынков в списке по имени исхода (или буквам в имени).

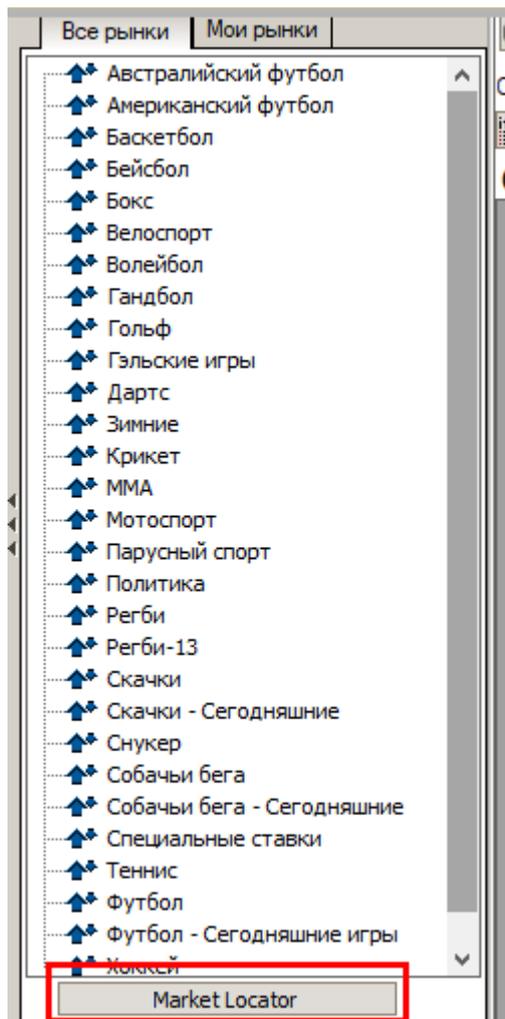


4.2.3 Поиск рынков (Market Locator)

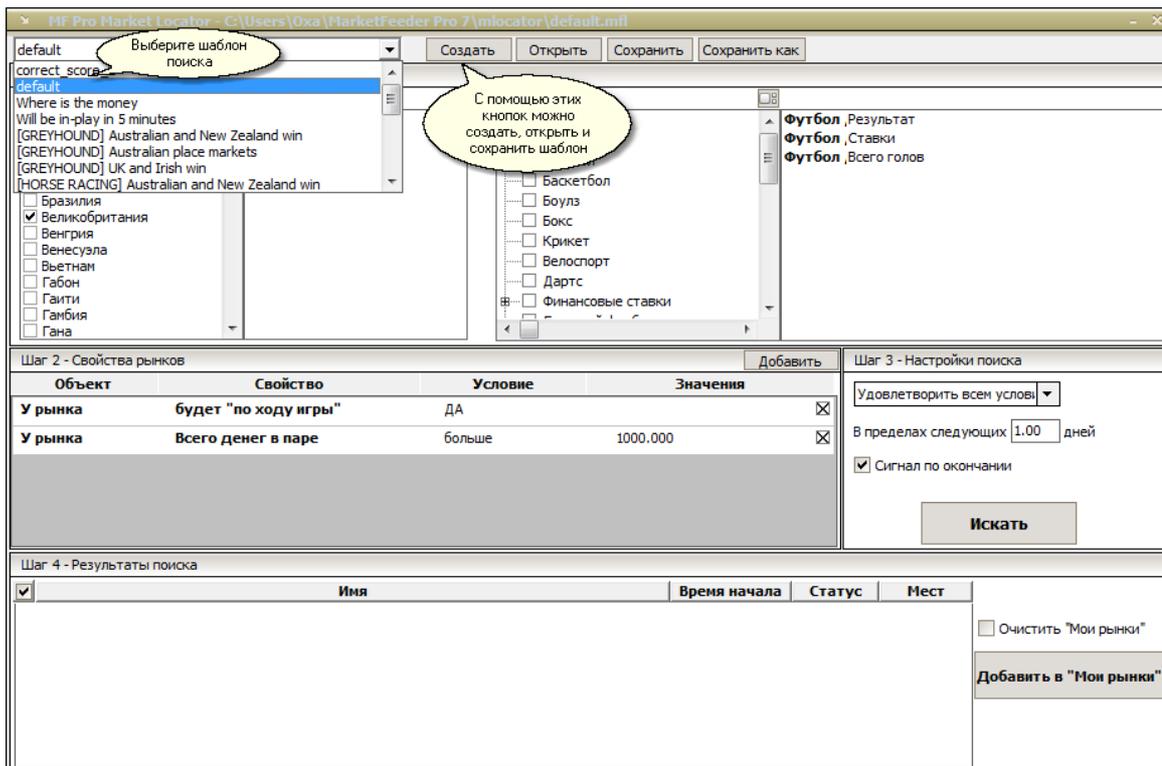
Market Locator представляет собой уникальный инструмент поиска и добавления рынков в соответствии с вашими критериями.

Эти критерии могут обуславливать как простейший поиск, например, рынки, принадлежащие определенной стране или определенному виду спорта, так и весьма сложный, например, рынки с определенным текстом в имени или с количеством исходов не меньше 10 и пр.

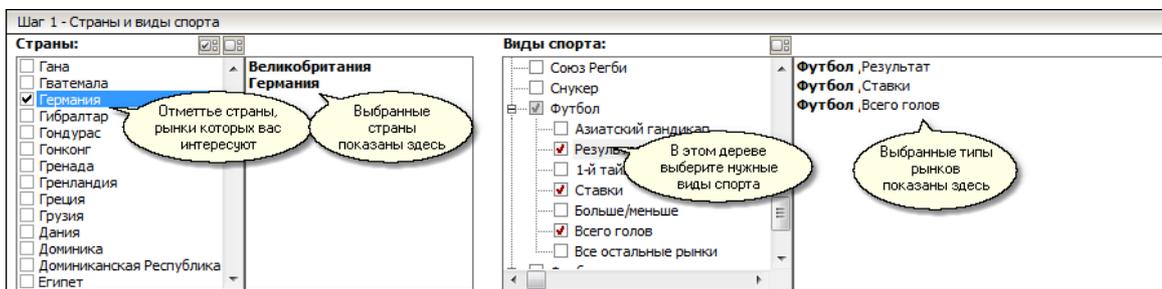
Чтобы открыть Market Locator, нажмите кнопку **"Market Locator"** под [деревом событий](#).



В новом окне откроется шаблон локатора, установленный по умолчанию. Мы разработали для вас несколько самых популярных шаблонов поиска. Вы можете просмотреть их в выпадающем списке.

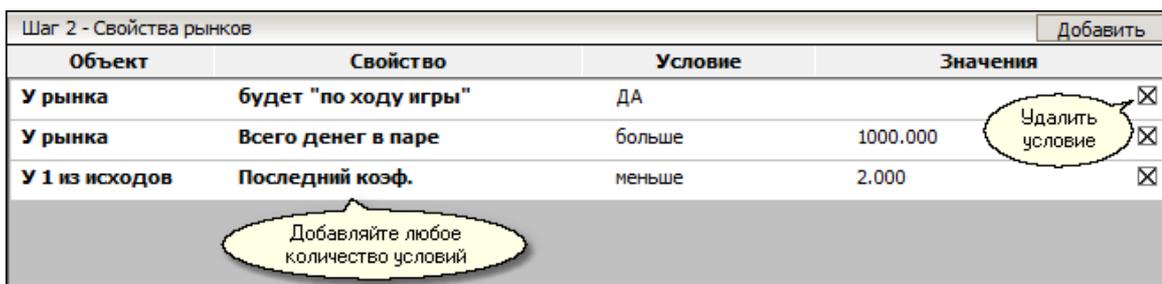


Выберите страны, рынки которых вас интересуют, затем виды спорта и типы рынков.



Если вам нужно указать дополнительные условия, добавьте их в панели "Шаг 2 - Свойства рынков". Вы можете указать параметры у следующих объектов:

- У рынка
- У одного из исходов
- У всех исходов



Не забудьте указать, хотите ли вы, чтобы выполнялись все условия или любое из них. Когда заполните все нужные поля, нажмите кнопку **"Искать"**.

Шаг 3 - Настройки поиска

Удовлетворить всем услови

В пределах следующих 1.00 дней

Сигнал по окончании

Искать

Укажите, на сколько дней вперед вести поиск

Когда соответствующие рынки будут найдены, отметьте те из них, которые нужно добавить в список "Мои рынки" и нажмите "Добавить в "Мои рынки"

Шаг 4 - Результаты поиска Найдено 13 рынков

<input checked="" type="checkbox"/>	Объект	Свойство	Условие	Значения	Время начала	Статус	Мест	
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Англия / Чемпионат Англи	Болтон - Тоттенхэм			02/05 22:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Англия / Чемпионат Англи / Игры 2 мая	Болтон - Тоттенхэм			02/05 22:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Шотландия / Чемпионат Шотландии / Игры 2 мая	Рейнджерс - Данди Ю			02/05 21:45	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Англия / Чемпионат Англи / Игры 2 мая	Челси - Ньюкасл / Результат не			02/05 21:45	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Англия / Чемпионат Англи / Игры 2 мая	Челси - Ньюкасл / Всего голов			02/05 21:45	В ожидании	0	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Англия / Чемпионат Англи / Игры 2 мая	Челси - Ньюкасл / Результат			02/05 21:45	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>

Очистить "Мои рынки"

Добавить в "Мои рынки"

Добавление рынков

Шаг 2 - Свойства рынков

Объект	Свойство	Условие	Значения	
У рынка	будет "по ходу игры"	ДА		<input checked="" type="checkbox"/>
У рынка	Минут до старта	меньше	150.000	<input checked="" type="checkbox"/>

Добавить

Шаг 3 - Настройки поиска

Удовлетворить всем услови

В пределах следующих 1.00 дней

Сигнал по окончании

Искать

Шаг 4 - Результаты поиска Найдено 12 рынков

<input checked="" type="checkbox"/>	Объект	Свойство	Условие	Значения	Время начала	Статус	Мест	
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Аргентина / Argentinian Ladies / Fixtures 19 Sep / CA San Lorenzo (W) - CA Hu				19/09 17:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Аргентина / Argentinian Ladies / Fixtures 19 Sep / CA San Lorenzo (W) - CA Hu				19/09 17:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Аргентина / Argentinian Ladies / Fixtures 19 Sep / CA San Lorenzo (W) - CA Hu				19/09 17:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Германия / German 3 Liga / Fixtures 19 Sep / Rot-Weiss Essen - Saarbrucken /				19/09 18:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Германия / German 3 Liga / Fixtures 19 Sep / Rot-Weiss Essen - Saarbrucken /				19/09 18:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Германия / German 3 Liga / Fixtures 19 Sep / Rot-Weiss Essen - Saarbrucken /				19/09 18:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Футбол / Аргентина / Argentinian Primera B Nacional / Fixtures 19 Sep / Deportivo Ries				19/09 19:00	В ожидании	1	<input checked="" type="checkbox"/>

Пропускать удаленные

Очистить "Мои рынки"

Добавить в "Мои рынки"

У вас есть дополнительные настройки для контроля за тем, как Market Locator добавляет рынки в программу.

Пропускать удаленные

Включите эту настройку, чтобы никогда не добавлять рынки, которые вы уже хоть раз удаляли либо вручную, либо с помощью триггера или других настроек. Эта настройка вам пригодится, если вы задали поиск рынков через определенные промежутки времени, а Market Locator все время добавляет рынки, которые вам не интересны.

Очистить "Мои рынки"

Включите эту настройку, чтобы Market Locator удалил все рынки (и тестовые ставки внутри них) из списка "Мои рынки", прежде чем добавлять новые найденные.

Автоматический поиск рынков

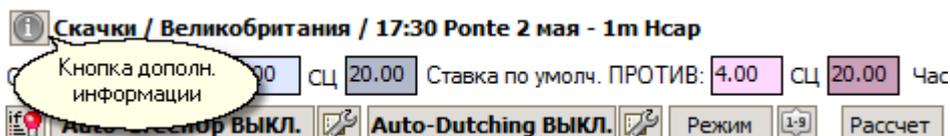
Программа может производить автоматический поиск и добавление рынков по заданному шаблону. Чтобы воспользоваться этой функцией, используйте [эти настройки во вкладке "Мониторинг рынков"](#).

4.3 Основное окно

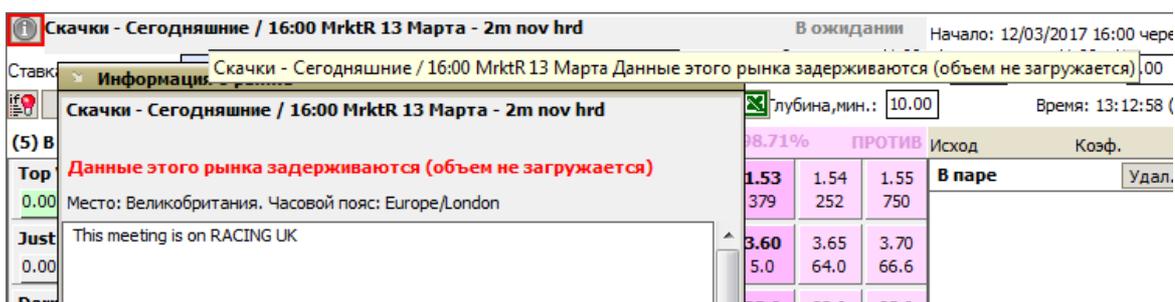
4.3.1 Окно рынка

Все данные о рынке, включая исходы и их коэффициенты, отображаются в Окне рынка.

Для просмотра дополнительной информации о рынке, такой как правила, место проведения или снятые участники (если имеются), нажмите следующую кнопку.



Если на вашу учетную запись на BetFair наложены какие-либо ограничения, из-за чего рынок обновляется с задержкой, а объем денег, торгованных на каждом исходе, не загружается, вы увидите соответствующую надпись в этом окне.



Иногда вам может понадобиться изменить вручную время начала события. Для этого нажмите на надпись, указывающую время старта, и в появившемся окошке отредактируйте это время.

Ставки в один клик

Ставки по умолчанию ЗА и ПРОТИВ определяют размер [ставок в один клик](#) в этом рынке. Те

же самые размеры ставок используются и в интерфейсе [Лестница](#).

Вы можете делать ставки ЗА по текущему коэффициенту ПРОТИВ и ставки ЗА - по текущему коэффициенту ЗА путем нажатия кнопки ставки **левой кнопкой мыши + Shift**.

Сделать ставку ЗА или ПРОТИВ по наилучшему доступному коэффициенту (1.01 - для ставок ЗА и значение в соответствии с [настройкой для максимального наилучшего коэффициента](#) - для ставок ПРОТИВ) можно, нажав одновременно Ctrl + левую кнопку мыши на соответствующую кнопку ставки ЗА или ПРОТИВ.

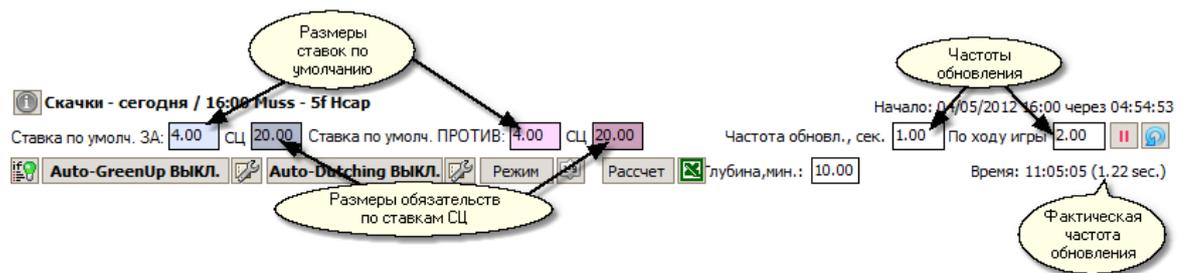
В [Инженерном режиме](#) вы к тому же можете делать ставку ЗА с фиксированным доходом и ставку ПРОТИВ - с фиксированными обязательствами, нажимая на кнопку ставки **левой кнопкой мыши + Alt**.

Отключить ставки в один клик можно во вкладке "[Опции ставок](#)" в настройках программы.

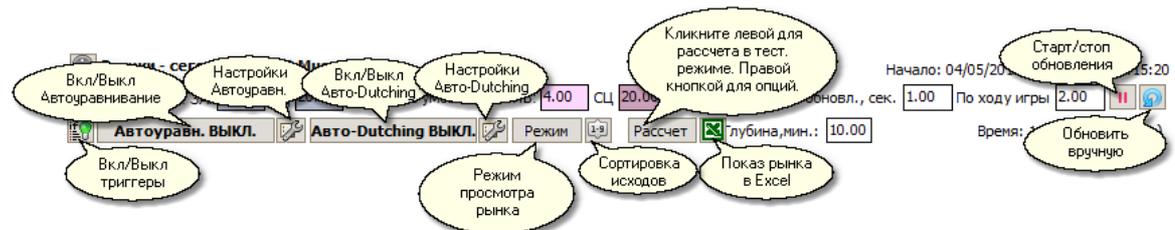
Обновление рынка

Рынок можно обновлять с двумя разными частотами - до начала события (когда он "В ожидании") и после ("по ходу игры"). Минимальное значение частоты 0.3, то есть, рынок можно обновлять не чаще, чем раз в 0.3 секунды.

Чтобы запустить/остановить обновление рынка, используйте следующие кнопки.



Вот некоторые дополнительные элементы управления рынком.



В дополнение к обычному порядку исходов в рынке, заданному BetFair, вы можете отсортировать их по другим параметрам. Нажмите правой кнопкой мыши на кнопку,

показанную ниже, для вызова меню сортировки исходов.

Скачки - сегодня / 16:00 Muss - 5f Нсар Начало: 04/05/

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 ЦЦ 20.00 Частота обновл., сек. 1.00 По х

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина. мин.: 10.00

(9) В ожидании 101.44% ЦЦ £ 55 861.20

	ЗА	ПРОТИВ	ЦЦ	СТАВКА	ОБЪЕМ
Wild Sauce 2	4.4 164	4.5 120	4.6 80.2	1.37	4.6
Phoenix Clubs 1	4.3 184	4.4 86.4	4.5 64.3	2.30	4.6
Lord Buffhead 3	5.2 153	5.3 15.2	5.4 55.4	1.69	5.4
Gran Canaria Queen 4	6.8 11.0	7.0 14.8	7.2 65.5	1.46	7.4
Windygoul Lad 5	9.6 10.3	9.8 3.40	10.0 86.9	1.94	10.5
Red Shadow 7	18.0 21.1	18.5 7.7	19.0 12.4	2.80	18.5

- Как на BetFair, По возр.
- Как на BetFair, По убыв.
- По рангу, По возр.
- По рангу, По убыв.
- По объему, По возр.
- По объему, По убыв.
- Активные / Неактивные, По возр.
- Активные / Неактивные, По убыв.
- По номеру стойла, По возр.
- По номеру стойла, По убыв.
- По дням с посл. забега, По возр.
- По дням с посл. забега, По убыв.

Для вызова интерфейса [Лестница](#), кликните на имя соответствующего исхода.

Значение прибыли/убытка для каждого исхода показано под его именем. Если на исход сделаны ставки, в паре или не в паре, вы можете посмотреть их список, кликнув на кнопки со значением П/У.

Made In Time 1	3.40	2135
9.12	4.00, 0.00	
Time For Spring		
4.00		
Battlecrv 4		

Текущая прибыль/убыток

У исхода есть ставки не в паре

Исходы, которые в случае победы дадут самую высокую прибыль и самый большой убыток, подсвечиваются зеленым и красным цветом соответственно.

(11) Idle <input checked="" type="checkbox"/>		BACK	115.21%	SP	€ 3 705.60
Estidhkaar	2	3.60 16.1	3.85 18.4	3.90 2.90	1.61 3.95
St Brelades Bay	1	3.30 4.4	3.35 5.0	3.50 15.6	1.23 3.55
Flying Machine	5				9.4
Grigolo	4				0
Hawkmeister	9	32.0 6	35		40.0
Mustadeem	3				
Raspberry Ripple	8				

Максимальная потенциальная прибыль. Переменная market_max_pl = 13.30

Минимальная потенциальная прибыль (или максимальный потенциальный убыток). Переменная market_min_pl = 130.00

Настроить цвета и шрифты кнопок для ставок вы можете во вкладке настроек "[Разное](#)".

Режимы отображения

Рынок можно просматривать в четырех режимах:

- [Краткий](#)
- [Полный](#)
- [Скачки](#)
- [Инженерный](#)

Баскетбольный счет

Если рынок принадлежит к баскетбольному матчу и при условии, что вы включили настройку "[Загружать счет матчей](#)", под списком команд (или исходов, если вы просматриваете такие рынки, как "Гандикап"), вы увидите текущий счет матча.

Basquetebol / Liga ABA / KK Zadar x MZT Skopje / Vencedor - Денежная линия

Начался: 30/04/2019 19:09:32. 00:32:23 Счет: 45-35

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 ЦЦ 20.00 Частота обновл., сек. 10.00 По ходу игры 10.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 1.00 Время: 19:41:53 (10.01 sec.)

(2) По ходу игры

	ЗА	108.99%			ПРОТИВ	Исход	Коэф.	Ставка
KK Zadar	1	1.01	1.03	1.03	1.14	1.28	1.58	В паре
		105	26.4	1.03	73.7	3.44	6.4	Удал. тест.
MZT Skopje	2	1.25	2.74	8.4				
		28.4	4.2	10.0				

Очки по четвертям:

Команда	1	2	3	4	Итого
KK Zadar	29	16		45	45
MZT Skopje	18	17		35	35

Минут до конца четверти: 2

Футбольный счет

Если рынок принадлежит к футбольному матчу и при условии, что вы включили настройку "[Загружать счет матчей](#)", под списком команд (или исходов, если вы просматриваете такие рынки, как "Точный счет" или "Более/менее"), вы увидите текущий счет матча.

Soccer - Today's Fixtures / Zaragoza v Alcorcon / Match Odds - Ставки на результат

Начался: 14/4

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 ЦЦ 20.00 Частота обновл., се

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 1.00

(3) По ходу игры

	ЗА	€ 146 504.71			ПРОТИВ
Сарагоса	3	230	260	1000	1000
		4.3	0.66	6.1	
Алькоркон	1			1.01	1.01
					4433 1.02 1.10
Ничья	2	100	170	200	800
		44.8	1.91	20.0	0.08 1000 0.05

Счет: 0 - 2 1-й тайм: 0 - 1 6 0 0 18 Минута: 92⁺¹

Сарагоса:

Алькоркон:

Теннисный счет

Если рынок принадлежит к теннисному матчу и при условии, что вы включили настройки "[Загружать счет матчей](#)" и "[Загружать счет в теннисе](#)", под списком исходов вы увидите текущий счет матча.

Теннис / Segovia Challenger 2015 / Квал. матчи / Boltz v Verdugo Vicente / Ставки

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим 1-9 Рассчет лубина, мин.: 10.00

(2) По ходу игры Дистанция: 0.00 м. £ 901.44

Sebastien Boltz	1	1.01		1.05
0.00				35.2
Saul Verdugo Vicente	2	7.6	11.0	
0.00			8.2	

	Сеты	Очки
Sebastien Boltz:	6 1	40
Saul Verdugo Vicente :	3 0	30

В программе есть [переменные](#), возвращающие все параметры счета.

4.3.1.1 Краткий режим

В кратком режиме вам доступна вся основная информация об исходах в выбранном рынке.

Для каждого исхода показаны три лучших коэффициента ЗА и ПРОТИВ. Под ними указаны суммы, предлагаемые по этим коэффициентам. Каждый такой квадратик является кнопкой для ставки.

Если рынок поддерживает ставки по стартовой цене, вы также увидите ближнюю и дальнюю СЦ, а когда рынок войдет в состояние "по ходу игры", оба значения будут заменены на реальную СЦ.

В центре, между коэффициентами, расположен маленький график, на котором (по умолчанию) показано изменение коэффициента ЗА во времени. Настроить параметры этого графика можно в [Редакторе графиков](#).

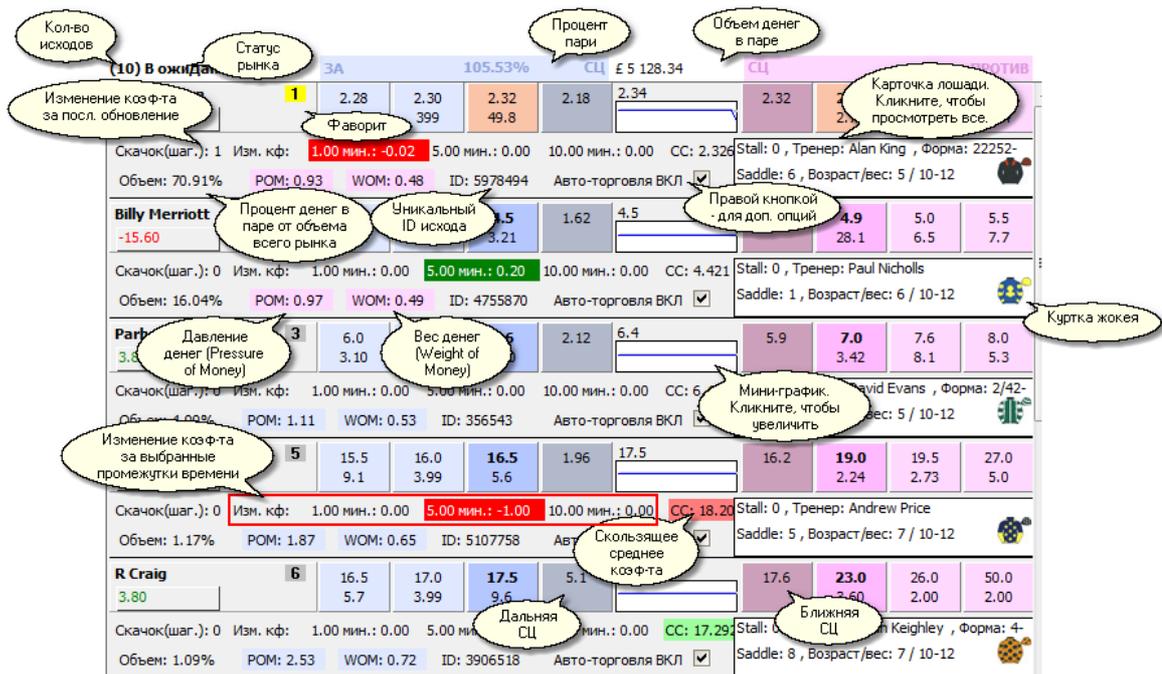
(9) В ожидании		102.37%		СЦ £ 58 809.98		99.23%		ПРОТИВ		
Wild S 0.00	2	4.3 119	4.4 169	4.5 66.4	1.49	4.6	4.4	4.6 44.8	4.7 181	4.8 153
Phoenix Clubs 0.00	1	4.1	4.2	4.3 248	2.35	4.4				4.6 161
Lord Buffhead 0.00	3	5.3 30.7	5.4 53.9	5.5 9.8					5.7 17.3	5.8 27.3
Gran Canaria Queen 0.00	4	7.0 14.8	7.2 73.6	7.4 38.4	1.45	7.6	6.2	7.8 58.3	8.0 68.0	8.2 20.1
Windygoul Lad 0.00	5	9.8 3.40	10.0 146	10.5 109	1.94	10.5		11.0 123	11.5 66.0	12.0 139
Red Shadow 0.00	7	17.0 4.9	18.0 21.1	18.5 7.0	2.56	18.5	16.6	19.0 4.7	19.5 8.6	20.0 17.1
Tuibama 0.00	6	16.0 5.5	17.0 14.3	17.5 6.4	1.70	18.0	13.4	18.0 131	18.5 5.0	19.0 43.6
Madam Bonny 0.00	8	36.0 4.1	40.0 2.16	42.0 3.32	3.81	46.0	27.7	46.0 4.1	48.0 2.00	55.0 15.0
Angel Kiss 0.00	9	40.0 7.1	42.0 2.40	46.0 12.3	7.2	50.0	37.0	50.0 11.5	55.0 11.5	150 5.0

4.3.1.2 Полный режим

Полный режим предоставляет расширенную информацию по каждому исходу.

В этом режиме верхняя строчка такая же, как в [Кратком режиме](#).

А вот нижняя строчка отображает следующие данные:



4.3.1.3 Режим скачки

В Режиме скачки, как следует из названия, удобнее всего просматривать скачки, например, лошадиные скачки или собачьи бега, особенно рынки в состоянии "по ходу игры".

В этом режиме каждый исход представлен цветной полоской, длина которой соответствует позиции участника на беговой дорожке (в соответствии с коэффициентом последней спаренной ставки). Чем длиннее полоска, тем ближе к победе участник.

Если у рынка доступна дополнительная информация по участникам (карточка или "silks"), цвет полоски соответствует цвету курточки жокея.

Маленькие стрелки на конце полоски указывают, в каком направлении меняется коэффициент ЗА. Если стрелка красная, это значит, что коэффициент растет, а стало быть участник теряет свои позиции. Зеленая стрелка указывает на то, что коэффициент уменьшается, а значит участник набирает скорость.

Если удалось загрузить карточку участника, данные из нее будут показаны под полоской. Вы можете отредактировать порядок, в котором они там отображаются, во вкладке ["Мониторинг рынков"](#), в настройках.

Callouts in the image:

- Количество исходов (Quantity of outcomes)
- Статус рынка (Market status)
- Длина забега в метрах (Race length in meters)
- Объем денег в паре (Amount of money in the pair)
- Процент пари (Percentage of bets)
- Фаворит (Favorite)
- Фактическая СЦ (Actual SC)
- Куртка жокея (Jockey's jacket)
- Текущий коэф. ЗА (Current coefficient FOR)
- Текущий коэф. ПРОТИВ (Current coefficient AGAINST)
- Коеф. последнего пари (Coefficient of the last bet)
- Прибыль/убыток (Profit/Loss)
- Карточка лошади (Horse card)
- Движение коэф-та (Coefficient movement)

Исход	Номер	Имя	Статус	Длина	Объем	Процент	Коеф. ЗА	Коеф. ПРОТИВ
(16) По ходу игры	✓	Дистанция: 4023.36 м.	£ 336 946.72	105.18%				
Giants Quest	1	2.98	2.82	2.98	3.05	3.36	45.3	
Ballyadam Approach	2	3.40	3.54	3.35	3.40	18.0	4.0	
Sir Harry Cash	3	7.4	6.30	7.2	7.4	4.8	27.2	
Lean Times	5	20	17.61	17.0	19.0	2.19	3.51	
Tru	24	17.61	24.0	25.0	25.0	4.0	4.0	
Hansupfordetroit	4	12.40	8.2	11.1	10.5	5.8	9.4	
Riddlestown	8	240	99.09	85.0		5.8		
Sean Purcell	7	100	80.00	75.0	100	2.93	14.6	
Lets Go Mad	10	220	200.62	180	280	4.4	8.7	
Carraig Brook	14	910	519.89	500	880	16.0	2.00	
My Casanova	9	400	305.96	110	400	3.38	4.5	

4.3.1.4 Инженерный режим

Инженерный режим предназначен продвинутых трейдеров.

Он отличается тем, что помимо коэффициентов для каждого исхода, вы можете задать до десяти настраиваемых ячеек. Эти ячейки могут содержать арифметические выражения, переменные триггеров и пользователя, а также функции. Изменить формулу каждой ячейки можно, кликнув на нее. Также можно задать формулы по умолчанию в разделе **Настройки -> Общие настройки -> Инженерный режим - значения по умолчанию**.

Эти ячейки позволяют вам определить и отслеживать значения неких важных (для вас) свойств и параметров исходов.

Скачки - Календарь / 2020 / Февраль 2020 / 10 (Пн) / Все рынки / Plump 10/02/Лошади на стартеар Нс
Chs

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 5.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим 1-9 7.00

(6) В ожидании £ 547,971. Выплаты: 8.00 101.6% 99.7% О

70.0 Уравнять все ЗА на всех по коэф.: 1000 ПРОТИВ

Le Coeur Net	1	3.80	3.85	3.6750					
Finnegans Garden	3	5.5	5.6	5.7750	71.766	35.036	0	5.50	
Elisezmoi	4	5.7	5.8		18.465	0	0	0	
Tara Bridge	2	5.1	5.2	6.7200	73.038	35.683	0	6.40	
Skipping On	5	7.6	7.8	7.9800	62.957	28.250	0	7.60	

Наведите мышью, чтобы увидеть формулу, и кликните, чтобы изменить ее

Редактор формул - Le Coeur Net

old_price*(1 + growth_perc/100)

Общие переменные
Переменные истории прибылей/убытков

Чтобы скопировать значение конкретной ячейки, кликните на нее правой кнопкой мыши и выберите "Скопировать в буфер":

Horse Racing - Todays Card / 14:00 Huntingdon (GB) 2m Nov Hrd - 2m nov hrd Пар

Ставка по умолч. ЗА: 10.00 СЦ 50.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 СЦ 50.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим 1-9 Расчет лубина, мин.: 10.00

(15) В ожидании £ 124 126.3 Выплаты: 20.00 102.02% 99.77% Обяз-ва: 20.00

Закреть все позиции ЗА на всех по коэф.: 1000 ПРОТИВ всех по коэф.: 1.30

Perfect Myth	1	2.64	2.66	39686.003	31.9705505	0	0	
Your Darling	2			57279.423	54.1994667	0	0	
Darapova	4	17.0	17.5	3149.3032	2.5370395	0	0	

Правой кнопкой

Скопировать в буфер

Быстрый трейдинг

В Инженерном режиме вы имеете возможность сделать ставку в один клик с фиксированной выплатой (ставка ЗА) либо с фиксированными обязательствами (ставка ПРОТИВ). Значения выплаты и обязательств определяются в строке над списком исходов. Нажмите **Alt + левая кнопка мыши**, чтобы сделать такую ставку.

ЗА на всех, ПРОТИВ всех

Вы можете сделать ставки сразу на все исходы в рынке, нажав на кнопки **"ЗА на всех по коэф."** или **"ПРОТИВ всех по коэф."**, предварительно указав коэффициенты в полях рядом с кнопками. Программа сделает эти ставки с размером по умолчанию для ставок в этом рынке. Чтобы вместо фиксированного размера поставить с фиксированными выплатами/обязательствами, удерживайте кнопку **Alt**, нажимая "ЗА на всех" или "ПРОТИВ всех".

Выплаты для ставок с Alt+клик

Обязательства для ставок с Alt+клик

Кол-во исходов

Ставки ЗА и ПРОТИВ на все исходы по заданному коэф. с размером ставки по умолчанию

10 настраиваемых ячеек. Кликните, чтобы ввести формулу

Исход	Коэф.	Ставка
Plunder	4	7.60
Tectonic	2	7.60
Tussie Mussie	3	3.99, 6.0, 7.0
Titus Bolt	1	4.00, 4.4
Royal Straight	6	10.5, 12.0

Уравнивание

В Инженерном режиме можно быстро уравнять (закрыть открытые ставки) определенный исход, нажав на кнопку уравнивания прибыли или убытка:

Кнопка уравнивания.
\$11.5 - П/У исхода после уравнивания
\$1.70 - сумма чистого выигрыша от уравнивания

Исход	Коэф.	Ставка
Le Coeur Net	1	3.30, 3.50
Finnegans Garden	2	11.5, 4.5
Elisemoi	3	5.1, 38.3
Tara Bridge	4	5.6, 51.7
Skipping On	5	-10.5, 7.4
Away For Slates	6	1000, 492

Цифры на кнопке показывают, что произойдет с П/У исхода, если уравнивающая ставка будет принята в пару:

- верхняя цифра: П/У, который будет у исхода после принятия уравнивающей ставки. В рынках с одним победителем на это значение влияют ставки, сделанные на другие исходы. В рынках с несколькими победителями верхняя цифра равна или почти равна нижней.
- нижняя цифра: чистое значение выигранной или проигранной суммы от уравнивания. При

уравнении прибыли эта цифра будет положительной, а при уравнении убытка -- отрицательной.

Сравните со значениями на кнопке уравнения в рынке с несколькими победителями:

Скачки - Календарь / 2020 / Февраль 2020 / 10 (Пн) / Все рынки / Plump 10/02 Началась 45 Начался: 10/02/2020 17:46:07. 00:00:35
 2m1f Hcap Chs To Be Placed 2 мест.
 Ставка по умол. ЗА: 10.00 СЦ 20.00 Ставка по умол. ПРОТИВ: 10.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 5.00 По ходу игры 5.00
 Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 7.00 Время: 17:46:41 (4.69 сек.)

(6) По ходу игры £ 26,653. Выплаты: 8.00 223.0% 189.0% Обяз-ва: 8.00

Исход	Коеф.	Ставка
Le Coeur Net	1.75	1.90
Finnegans Garden	2.26	2.54
Elizezmoi	2.66	2.96
Tara Bridge	2.34	3.05
Skipping On	2.46	3.30
Away For Slates	170	960

Исход Коеф. Ставка

В напе

TEST -8823992

Finnegans Garden 2.60 10.00

TEST -8824991

Skipping On 3.90 10.00

Не в напе

Уравнять все

Нажмите кнопку "Уравнять все", чтобы закрыть все открытые ставки одновременно, уравняв прибыль либо уравняв убыток на всех исходах, где есть такая возможность.

Вы можете указать Пропорцию П/У для уравнения.

Если Пропорция П/У равна 50%, П/У у всех исходов будет одинаковым, таким образом общий П/У рынка не будет зависеть от того, какой исход выиграл. На кнопке "Уравнять все" появится одно число с этим П/У:

Скачки - Календарь / 2020 / Февраль 2020 / 10 (Пн) / Все рынки / Лошади идут к старту Начало: 10/02/2020 17:45 через 00:00:11
 17:45 2m1f Hcap Chs
 Ставка по умол. ЗА: 10.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 1.00 По ходу игры 5.00
 Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 7.00 Время: 17:44:49 (0.93 сек.)

(6) В ожидании £ 51.00 0.97 Обяз-ва: 8.00

Пропорция П/У = 50%

После уравнения у всех исходов П/У будет \$0.97

Исход	Коеф.	Ставка
Le Coeur Net	3.45	3.50
Finnegans Garden	6.0	6.2
Elizezmoi	5.5	5.6
Tara Bridge	6.0	6.2
Skipping On	7.4	7.6

Исход Коеф. Ставка

В напе

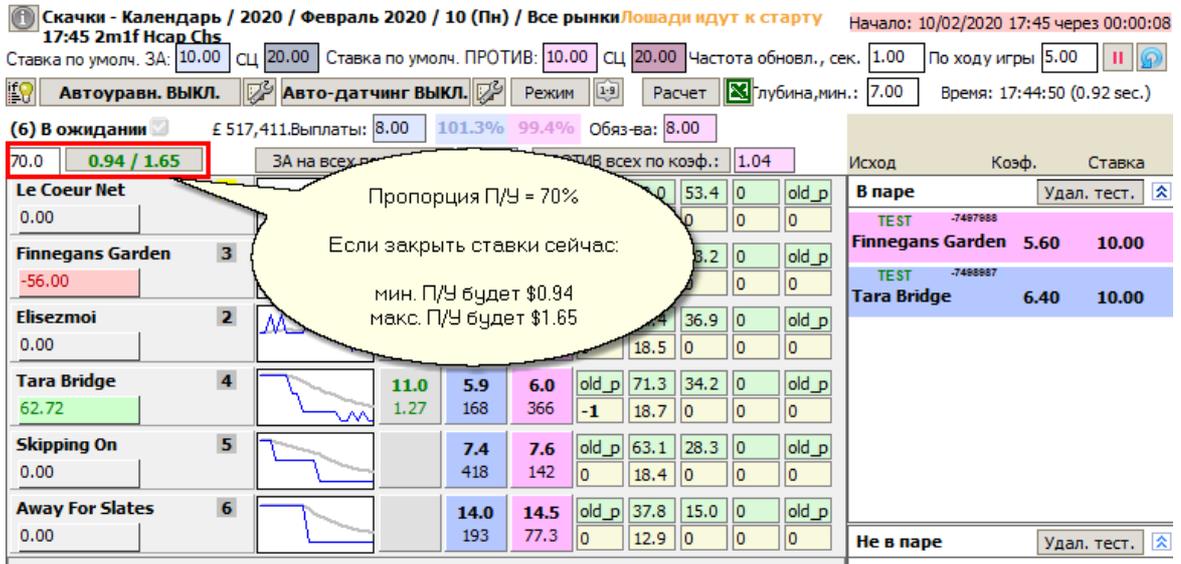
TEST -7003990

Finnegans Garden 5.60 10.00

TEST -7003988

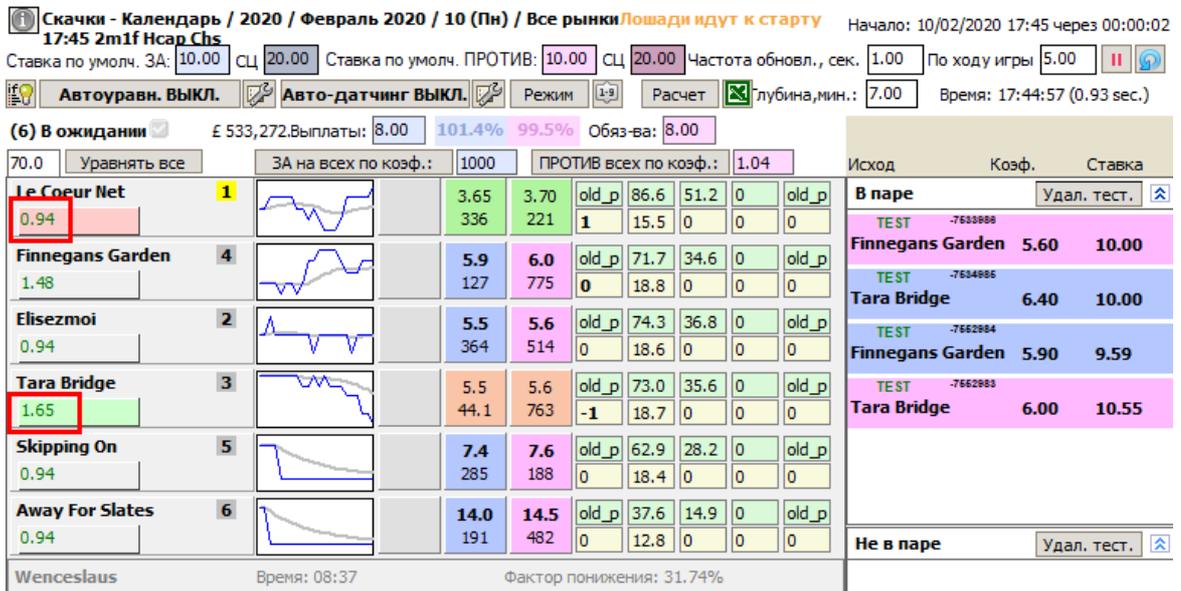
Tara Bridge 6.40 10.00

Если Пропорция П/У отличается от 50%, общий П/У рынка будет зависеть от того, какой из исходов выигает, так как распределение прибыли и убытка будет неравным. В таком случае на кнопке "Уравнять все" вы увидите минимальный и максимальный потенциальные П/У:



Если минимальный П/У положительный, цифры будут зеленого цвета, в противном случае -- красного.

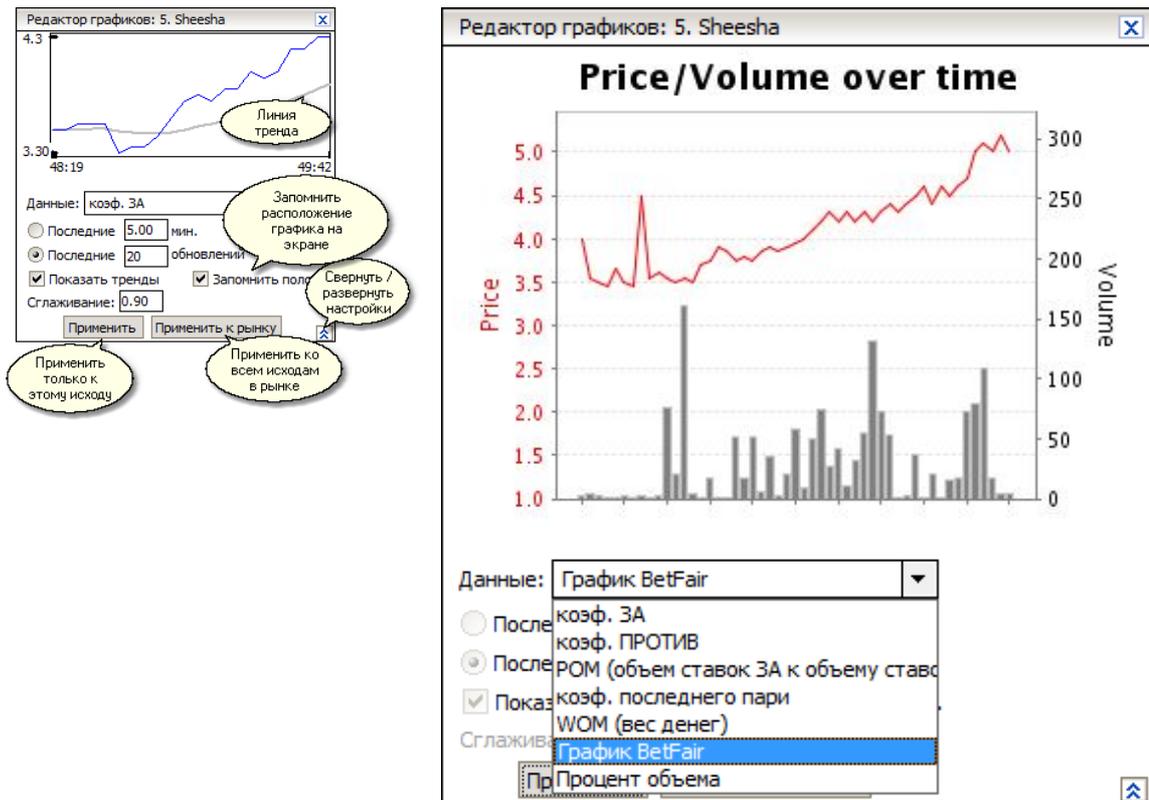
Нажмите на эту кнопку -- и уравнивающие ставки на все исходы будут рассчитаны и сделаны автоматически. Получившиеся П/У будут соответствовать предсказанным:



4.3.2 Редактор графиков

Используйте Редактор графиков для того, чтобы задать тип данных на графике, а также настроить его параметры.

Промежуток времени, отображаемый на графике, можно задать в виде количества обновлений рынка (которые, в свою очередь, определяются частотой обновления рынка) либо в виде фиксированного количества минут.



Вы можете свернуть / развернуть элементы управления Редактора графиков, нажав на соответствующую кнопку в нижнем левом углу окна.

Чтобы применить настройки только к выбранному исходу, нажмите "Применить". Чтобы применить их ко всему рынку, нажмите "Применить к рынку".

Тренды

По умолчанию поверх всех графиков проложена серая кривая тренда. Тренд дает вам более точное представление о том, в каком направлении движется рынок, так как он сглаживает кривую данных со всеми ее случайными пиками и спадами.

Поэкспериментируйте со степенью сглаживания трендов, изменяя параметр "Сглаживание".

Подсказка! Численное значение тренда объема денег, предложенных в ставках на исход, представлено переменной **vol_trend**. Значение тренда коэффициента последней ставки в паре, заключенной на исходе, содержится в переменной **lt_trend**.

4.3.3 Интерфейс ставок

С помощью Интерфейса ставок вы можете сделать ставку с различными параметрами на выбранном исходе в текущем рынке.

Откройте Интерфейс ставок, нажав правой кнопкой мыши на любую из кнопок для ставок (или левой кнопкой мыши, если у вас отключены [СТАВКИ В ОДИН КЛИК](#)).

Скачки - Календарь / 2020 / Февраль 2020 / 10 (Пн) / Все рынки / W/Лошади на старте 05 Начало: 10/02/2020 19:05 через 00:00
 7f Hcao
 Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 5.00 По ходу игры 5.00 II
 Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 7.00 Время: 19:04:50 (4.92 sec)

(8) В ожидании		ЗА 101.9%			£ 341,492.7	ПРОТИВ 99.3%			Исход	Коеф.	Ставка
Sound Mixer	3	5.1 321	5.2 257	5.3 269	5.4	5.4 127	5.5 494	5.6 142	В паре		Удал. тест.
Mountain Brave	1	4.00 1029	4.1 675	4.2 1520	4.2	4.3 184	4.4 555	4.4 339			
Lakeview	2	4.1 356	4.2 626	4.3 576	4.4	4.4 134	4.5 329				
Barbelo	4	5.5 344	5.6 284	5.7 141	5.7	5.8	5.9 127	6.0			
Velma	5	9.6 96.6	9.8 154	10.0 70.0				11.5 232			
Magnificia	6	15.5 50.7	16.0 79.9	16.5 31.1				18.0 69.4			

Клик правой кнопкой – Интерфейс ставок для исхода "Sound Mixer"

Клик правой кнопкой – Интерфейс ставок для исхода "Lakeview"

Введите коэффициент и размер ставки и укажите дополнительные параметры, например, что делать со ставкой не в паре, когда рынок войдет в состояние "по ходу игры".

Скорректировать коэффициент на один или несколько шагов удобно стрелками "Вверх" и "Вниз" на клавиатуре.

Скачки - Календарь / 2020 / Февраль 2020 / 10 (Пн) / Все рынки / Wf Лошади на старте 05 7f Hcaap

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 ЦЦ 20.00 Частота обновл., сек.

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.:

(8) В ожидании 101.9% € 316,097.1 99.0% ПРОТИВ И

Sound Mixer	3	5.1 308	5.2 209	5.3 77.0	5.3	5.4 146	5.5 188	5.6 171
-------------	---	------------	------------	-------------	-----	------------	------------	------------

Значения постоянно обновляются, чтобы соответствовать текущим коэф-там

Интерфейс ставок - Sound Mixer

5.10	5.20	5.30	5.40	5.50	5.60
------	------	------	------	------	------

Кликните на любом коэф-те, чтобы он появился в поле "Коеф."

Нажмите на кнопки, чтобы предсказать П/У

€ @ 5.30 ставить ЗА

€ @ 5.40 ставить ПРОТИВ

Ставить по ЦЦ Лимит коэф.

Перед "по ходу игры":

Отменить Оставить Взять ЦЦ

Пропорция П/У 70.00 Уравнять:

Процент 1.0 Попытаться уравнять

Разбросать убыток

Разбросать лишнюю прибыль

Если на исходе есть какие-либо парные ставки, нажмите кнопку "**Уравнять**", чтобы немедленно уравнивать прибыли или убыток на этом исходе (будет ли это прибыль или убыток, зависит от коэффициентов исхода). С помощью параметра "**Пропорция П/У**" можно отрегулировать, в каком соотношении будет распределяться прибыль или убыток между исходами. По умолчанию это 50%, т.е. П/У распределяется равномерно между всеми исходами.

(8) По ходу игры

	ЗА	103.9%	£ 451,024.2	95.9%	ПРОТИВ	Исход	Коэф.	Ставка
Sound Mixer	4	6.8 3.44	7.0 41.6	7.2 155	7.2	7.6 1.97	7.8 34.5	8.4 34.0
Mountain Brave	1	3.55 5.8	3.55 2.07	4.00	4.00	4.1	4.2	4.5
Lakeview	3	3.90 2.00	3.90 2.07	4.00	4.00	4.1	4.2	4.5
Barbelo	2	3.65 11.4	3.65 2.07	4.00	4.00	4.1	4.2	4.5
Velma	5	16.0 9.5	16.0 2.07	4.00	4.00	4.1	4.2	4.5
Magnificia	6	17.0 2.0	17.0 2.07	4.00	4.00	4.1	4.2	4.5
Lili Wen Fach	7	44.0 3.32	44.0 2.07	4.00	4.00	4.1	4.2	4.5
Drew Breeze	8	150 1.67	150 2.07	4.00	4.00	4.1	4.2	4.5

Интерфейс ставок - Sound Mixer

Наведите мышкой на кнопки, чтобы предо...

Ставка ЗА: 10.00 £ @ 6.00

Ставить по СЦ Лимит коэф.

Ставка ПРОТИВ: 10.00 £ @ 6.40 Ставить ПРОТИВ

Лимит коэф.

Оставить Взять СЦ

Пропорция П/У: 70.00

Процент: 1.0

У вас должны быть открытые ставки, чтобы можно было сделать уравнение

Уравнять с указанной Пропорцией П/У

Прогноз П/У после уравнения

Чтобы увидеть **прогноз П/У**, который получится после того, как уравнивающая ставка будет сделана и принята (смачена), наведите мышь на кнопку "Уравнять". У вас должен получиться П/У, очень близкий к этим цифрам:

Скачки - Календарь / 2020 / Февраль 2020 / 10 (Пн) / Все рынки / Woly 10/02/Началась5 Начался: 10/02/2020 19:06:24. 00:00:49

7f Hcap

Ставка по умолч. ЗА: 10 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 5.00 По ходу игры 5.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 7.00 Время: 19:07:13 (4.12 sec.)

(8) По ходу игры

	ЗА	105.1%	£ 452,641.2	98.2%	ПРОТИВ	Исход	Коэф.	Ставка
Sound Mixer	4	8.0 6.4	8.4 10.7	9.0 1.79	11.0	11.0 5.0	15.0 3.54	15.5 4.2
Mountain Brave	1	3.45 157	3.50 206	3.55 2.00	3.50	3.60 4.00	3.75 2.31	3.85 4.2
Lakeview	3	3.95 23.1	4.00 16.4	4.8 2.25	4.7	4.9 4.1	5.0 4.00	5.3 2.58
Barbelo	2	3.40 5.0	3.55 4.7	3.60 9.9	3.80	3.80 3.57	3.95 23.0	4.00 2.00
Velma	5	10.5 1.08	11.5 42.5	12.5 2.54	13.0	13.0 4.7	14.0 5.1	15.0 7.0

В паре

TEST -7805882

Sound Mixer 5.40 10.00

TEST -8281881

Sound Mixer 7.20 7.89

Если на исходе есть парные ставки, вы можете нажать "**Попытаться уравнять**", чтобы сделать ставку, уравнивающую прибыль с заданной прибыльностью. Вы можете ввести либо **процент прибыли**, либо **шаг уравнения**. (на сколько тиков коэффициент уравнения должен быть лучше коэффициента исходной ставки). С помощью параметра "**Пропорция П/У**" можно отрегулировать, в каком соотношении будет распределяться прибыль или убыток между исходами. По умолчанию это 50%, т.е. П/У распределяется равномерно между всеми исходами.

The screenshot shows the 'Интерфейс ставок - Sound Mixer' window. A table of odds is visible, with a callout pointing to the '0.98' value: 'Прогноз П/У после принятия уравнивающей ставки'. Another callout points to the leveling settings: 'Настройки уравнивания', with sub-callouts for 'Пропорция П/У 50.00' and 'Попытаться уравнивать'. A third callout explains: 'Для уравнивания нужны открытые ставки на этом исходе'.

Исход	Кэф.	Ставка
В паре		
TEST -8818878		
Sound Mixer	5.40	10.00
Не в паре		
TEST -8818878		

Если нажать "Попытаться уравнивать", будет сделана ставка, которая, скорее всего, какое-то время будет оставаться непарной.

The screenshot shows the betting slip after a leveling attempt. A callout points to the '6.00' value: 'Ставка с попыткой уравнивания'. The 'Sound Mixer' row is highlighted in pink, indicating it is now a 'В паре' bet.

Исход	Кэф.	Ставка
В паре		
TEST -8818878		
Sound Mixer	5.40	10.00
Не в паре		
TEST -8818878		
Sound Mixer	6.00	9.00

Если ставка стает парной (сматчится), вы увидите такой же П/У, как и в прогнозируемых числах:

Скачки - Календарь / 2020 / Февраль 2020 / 10 (Пн) / Все рынки / Волв 10/02/Началась 5
 Начался: 10/02/2020 19:06:24. 00:00:14
 7f Hcao
 Ставка по умолч. ЗА: 10.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 ЦЦ 20.00 Частота обновл., сек. 5.00 По ходу игры 5.00
 Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет глубина, мин.: 7.00 Время: 19:06:37 (0.84 сек.)

(8) По ходу игры

	ЗА	101.2%			£ 442,098.0	95.2%			ПРОТИВ	Исход	Козф.	Ставка
Sound Mixer 4	5.5 4.8	5.7 4.00	6.8 46.7	6.6	7.0 2.00	7.2 1.63	7.4 2.00		В паре			
Mountain Brave 2	4.1 11.3	4.2 8.1	4.3 31.5	4.3	4.6 28.7	4.7 52.1	4.8 2.32		TEST -8901978			
Lakeview 1	3.05 19.2	3.10 7.6	3.15 18.6	3.20	3.35 2.31	3.40 18.4	3.55 37.5		Sound Mixer	5.40	10.00	
Barbelo 3	5.4 34.8	5.6 20.2	6.2 58.3	6.2	6.4 10.0	7.0 74.4	7.2 7.2		TEST -8913876			
Velma 5	13.0 10.0	13.5 2.11	14.0 2.06	16.5	15.0 2.00	16.5 7.2	17.0 7.7		Sound Mixer	6.00	9.00	

Чтобы полностью обнулить убыток на выбранном исходе за счет увеличения убытка на других исходах этого же рынка, нажмите кнопку "Разбросать убыток".

Скачки - Календарь / 2020 / Февраль 2020 / 10 (Пн) / Все рынки / Волшадн на старте 05
 Начало: 10/02/2020 19:05 через 00:00:09
 7f Hcao
 Ставка по умолч. ЗА: 10.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 ЦЦ 20.00 Частота обновл., сек. 5.00 По ходу игры 5.00
 Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет глубина, мин.: 7.00 Время: 19:04:50 (4.93 сек.)

(8) В ожидании отрицательным

	ЗА	101.9%			£ 341,492.7	99.3%			ПРОТИВ	Исход	Козф.	Ставка
Sound Mixer 3	5.1 -44.00	5.2 321	5.3 257	5.4 269	5.4 127	5.5 494	5.6 142		В паре			
Mountain Brave 1	9.80				4.5 339				TEST -8733872			
Lakeview 2	9.80	5.10	5.20	5.30	5.40	5.50	5.60		Sound Mixer	5.40	10.00	
Barbelo 4	9.80				4.6 337				6.0 127			
Velma 5	9.80				11.5 232				18.0 69.4			
Magnificia 6	9.80				65.0 82.0				Не в паре			
Lili Wen Fach 7	9.80				520				1.25			
Drew Breeze 8	9.80											

П/У должен быть отрицательным

После ставки П/У станет 0.0

Прогноз П/У после разброса убытка

Разбросать убыток

Разбросать лишнюю прибыль

Если на исходе есть лишняя прибыль от предыдущих уравниваний, вы можете разбросать ее по другим исходам, нажав кнопку "Разбросать лишнюю прибыль".

На исходе должна быть лишняя прибыль

Прогноз П/У после разброса прибыли

Авто-датчинг ВЫКЛ. | Режим | Расчет | Глубина, мин.: 7.00 | Время: 19:07:04 (4.92 сек.)

101.2% £ 448,643.3 95.6% ПРОТИВ

Исход	Кэф.	Ставка
В паре		Удал. тест.
TEST -6178871		
Sound Mixer	5.40	10.00
TEST -6188870		
Sound Mixer	7.80	10.00
Не в паре		Удал. тест.

Интерфейс ставок - Sound Mixer

Наведите мышкой на кнопки, чтобы предсказать П/У

Ставка ЗА 10.00 £ @ 6.00 ставить ЗА

Ставить по СЦ Лимит коэф.

Ставка ПРОТИВ 10.00 £ @ 6.40 ставить ПРОТИВ

Ставить по СЦ Лимит коэф.

Перед "по ходу игры":

Отменить Оставить Взять СЦ

Пропорция П/У 70.00 Уравнять:

Процент 30 Попытаться уравнять

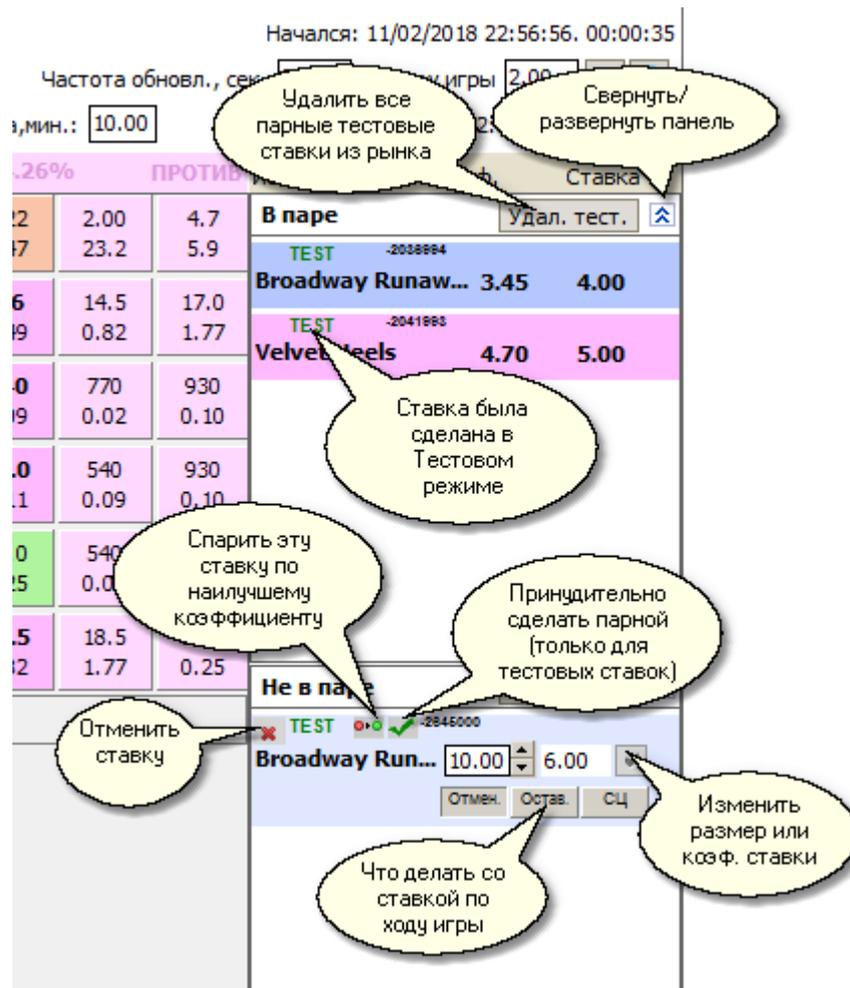
Разбросать убыток

Разбросать лишнюю прибыль

Если вы хотите просто посмотреть, как прибыль или убыток изменятся от любого из действий в Интерфейсе ставок, и при этом не хотите сразу делать ставку, наведите мышку на кнопку с соответствующим действием, чтобы увидеть **Прогноз П/У** на каждом исходе.

4.3.4 Список ставок

Ваши ставки отображаются справа от окна с данными рынка.



Эта область экрана делится на Ставки в паре и Ставки не в паре. Любую из этих панелей можно свернуть и развернуть.

Отменить все ставки не в паре определенного типа (ЗА или ПРОТИВ) можно, нажав на соответствующие кнопки внизу панели.

Чтобы удалить все тестовые ставки в паре или не в паре, нажмите "Удал. тест."

Для просмотра всех своих ставок во всех рынках воспользуйтесь [Окном текущих ставок](#).

Внимание: для тестовых непарных ставок существует опция "Принудительно сделать парной" (см. изображение выше). С ее помощью тестовую ставку можно вручную "спарить" -- перенести из списка непарных в список парных ставок, как будто ее кто-то принял на бирже. Эта опция очень пригодится для тестирования различных стратегий, когда ставка делается на границе наилучшего коэффициента, например, на 1-2 тика лучше, чем текущий коэффициент.

Скачки - Сегодняшние / 23:22 TRara (США) - R4 6f Mdn Claim

Начало: 11/02/2018 23:22 через 00:17:21

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 5.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 23:04:36 (4.82 sec.)

(7) В ожидании	ЗА	151.39%			СЦ	£ 31.08	СЦ	69.39%			ПРОТИВ	Исход	Кэф.	Ставка
Tribal Table 2 0.00	4.2 1.99	4.4 1.68	4.5 1.77				6.7 8.6	1.84 1.84	9.6 1.84	9.8 4.7	В паре		Удал. тест.	
Chasensummerstorms 4 0.00	4.8 3.70	4.9 1.99	5.0 1.77				23.5 42.0	1.31 2.17	44.0 2.17	46.0 4.7				
Sun Kingdom 6 0.00	9.6 1.84	9.8 1.99	10.0 1.77				19.5 29.0	1.31 1.77	30.0 2.00	32.0 2.00				
Valiant Deputy 1 0.00 0.00, 4.00	1.90 10.0	1.96 2.75	1.97 1.77	1.00	2.10		1.83 2.52	1.53 7.2	2.60 20.0	3.00 20.0				
Moscow Summit 5 0.00	5.8 3.06	5.9 1.99	6.0 1.77				48.0 40.0	3.62 0.24	75.0 0.24	80.0 4.7				
Preclude 7 0.00	6.2 2.86	9.8 1.86	10.0 1.77				52.5 95.0	0.01 4.7	120 4.7	130 1.35				
Mintenzed 3 0.00	4.4 1.99	4.5 1.61	4.6 1.77				7.9 11.5	1.84 0.01	12.0 0.01	12.5 1.28				

Не в паре Удал. тест.

TEST 00000000

Valiant Deputy 1.99 4.00

Отмен. Остав. СЦ

Как видно из скриншота выше, коэффициент этой ставки равен 1.99. В реальном режиме такая ставка обязательно появилась бы со стороны ЗА, и текущий коэффициент Valiant Deputy был бы не 1.97, а 1.99, и кто-то из игроков мог бы взять ставку. В тестовом же режиме такое невозможно, так как коэффициенты тестовыми ставками изменить нельзя. Чтобы скорректировать эту особенность, вы можете самостоятельно в любой момент сделать непарную ставку парной.

4.3.5 Лестница

Лестница - это весьма популярный инструмент торговли, в котором все коэффициенты и суммы, предлагаемые в качестве ставок на исход, представлены в виде таблицы.

Название исхода

Закреть позицию с мин. убытком (в ноль либо профит)

Обнулить убыток на этом исходе

Потенц. П/У и чистая сумма (в скобках), которую вы получите после закрытия позиции по текущему коэф-ту

До нулевого убытка

Разброс убытка

Ручное обновление

Кликните для ставки ЗА по 2.82

Всего парных ставок по 2,76 на сумму \$62

Последний строганный коэф.

Ближайший коэф., по которому можно закрыться в профит (в розовом прямоугольнике)

У вас непарная ставка \$10 по 2,56. Перетащите ее вверх или вниз по столбцу, чтобы изменить коэф.

Текущий коэф. ПРОТИВ

Кликните, чтобы уравнять прибыль по коэф. 2,58

Кликните для ставки ПРОТИВ по 2,52

Текущий коэф. ЗА

СЦ	57.64 %	2.68	£1 816	42.36 %
		2.82	134	7.62
		2.80	49	11
		2.78	2	
		2.76	62	8.05
		2.74	67	5.14
		2.72		
		2.70		
		2.68	16	7.85
		2.66		2.00
		2.64		
		2.58		
10.00		2.56		
		2.54		
		2.52		
		2.50	15	
		2.48	168	
		2.4		

Частота обновления Лестницы

До нулевого убытка

Разброс убытка

Показывать суммы, сторгованные по каждому коэф.

Показывать индикаторы текущих коэф-ов

Показ мини-графика исхода ниже Лестницы

20	5 %
2.3	
2.32	431.76

Упоминание о лестнице (Ladder), а также подробное описание ее предназначения можно найти в Интернете, в частности на форумах, посвященных трейдингу.

В MarketFeeder Pro Лестница предлагает широкий набор функций.

Обычные ставки в один клик можно делать, нажимая левой кнопкой мыши на ячейки с нужными коэффициентами ЗА или ПРОТИВ.

Если у вас есть ставки не в паре на этом исходе, они будут показаны в столбцах по бокам Лестницы, возле соответствующего коэффициента.

Вы можете быстро изменить коэффициент ставки не в паре, просто перетащив мышью ячейку с этой ставкой на строку с нужным коэффициентом (в том же столбце).

Быстро перейти к коэффициенту последней ставки, сделанной в этом рынке на исходе, можно, кликнув на значение этого коэффициента в заголовке таблицы.

Чтобы закрыть все свои открытые ставки по заданному коэффициенту, кликните на этом коэффициенте в центральном столбце Лестницы.

Кроме обычных ставок ЗА и ПРОТИВ, с помощью Лестницы вы можете совершить различные трейдинговые операции (см. кнопки над таблицей).

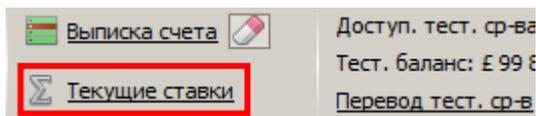
Чтобы уравнивать ставки (либо уравнивать прибыль, либо распределить равномерно убыток, другими словами, закрыть позицию), нажмите на кнопку уравнивания П/У с двумя числами. Первое число представляет собой потенциальный П/У исхода (с учетом ставок на другие исходы), а также фактическую сумму, которую вы получите (или потеряете), если уравниваете ставки исхода по текущему коэффициенту. Если на другие исходы ставок нет, либо в рынке несколько победителей, то эти два числа будут равны.

Чтобы закрыть свои ставки с минимальным убытком (либо в ноль, либо с прибылью), нажмите кнопку "До нулевого убытка". Она сделает ставку, которая либо уравнивает вашу прибыль (если текущий коэффициент позволяет), либо закроет ставки с нулевым убытком. Если текущий коэффициент не позволяет сразу сделать эту ставку парной, она останется не в паре.

4.4 Окно текущих ставок

Вы можете просмотреть все свои ставки в паре и не в паре во всех рынках в едином окне.

Для этого откройте окно текущих ставок, нажав на эту кнопку.



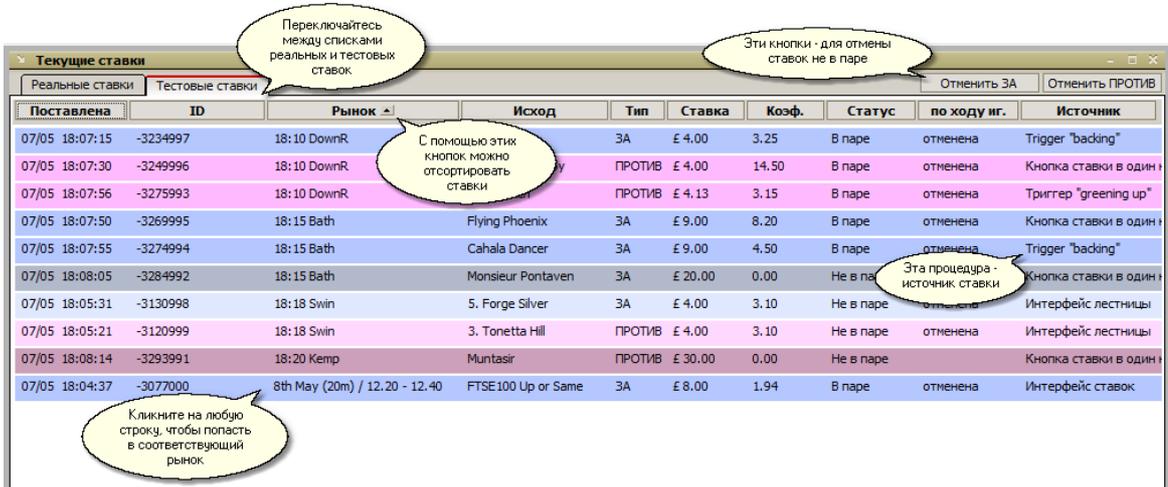
В нем вы увидите две вкладки: одна для реальных ставок, другая - для тестовых.

Ставки можно сортировать по времени, рынку, типу и др., нажимая кнопки в заголовке таблицы

Обратите внимание на столбец "Источник". В нем показано название процедуры, которая

является причиной ставки (если происхождение ставки возможно определить).

Чтобы быстро переключиться в окно рынка, в котором сделана интересующая вас ставка, просто кликните на строку с ее параметрами.

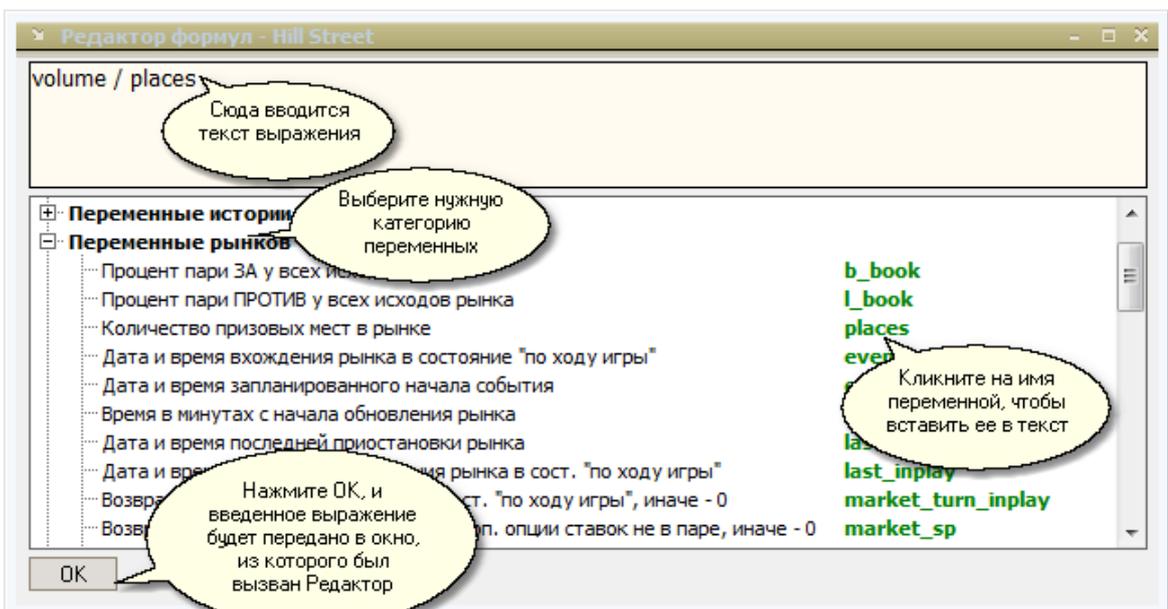


This window is updated automatically.

4.5 Редактор формул

В Редакторе формул удобно вводить и редактировать арифметические и логические выражения, содержащие формулы, функции и переменные.

Редактор состоит из области, в которую вводится текст, и таблицы со списком переменных триггеров, поддерживаемых программой, и их описанием.



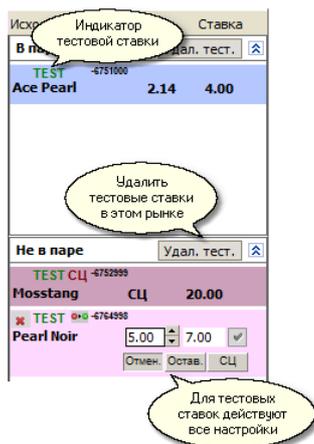
5 Тестовый режим

Тестовый режим предоставляет вам прекрасную возможность начать абсолютно безопасное ознакомление с программой. В этом режиме вы оперируете виртуальным счетом с виртуальными средствами. Таким образом вы не рискуете ни копейкой и можете вообще не иметь денег на счету BetFair, тем не менее научитесь торговать в программе MarketFeeder Pro.

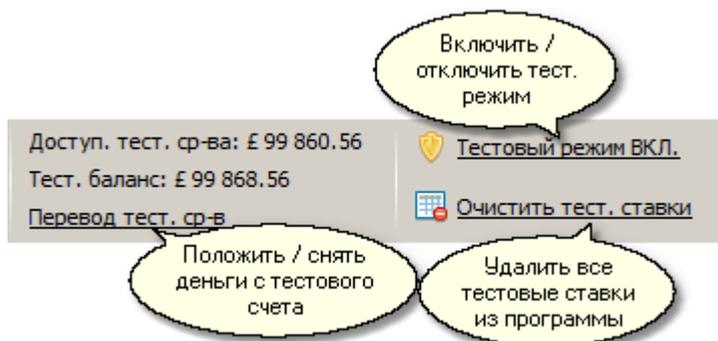
Обработка ставок в тестовом режиме очень напоминает то, каким образом это делается на BetFair, за исключением того, что тестовые ставки не могут дробиться и образовывать пары частично. Также тестовая ставка всегда образует пару, если коэффициент, предложенный вами, доступен на рынке, не зависимо от объема денег по этому коэффициенту.

Вместе с тем, в большинстве случаев, с которыми сталкивается трейдер, тестовый режим - весьма реалистичный и эффективный инструмент для тестирования различных функций для ставок, авто-трейдинга и даже сложных стратегий.

Все тестовые ставки в программе помечаются словом "TEST".



Чтобы удалить все тестовые ставки из всех рынков в программе, нажмите "Очистить тест. ставки" в главном меню.



MarketFeeder Pro может осуществлять расчет тестовых ставок, а стало быть и поддерживает тестовую выписку со счета. Также ведется учет тестовых прибылей и убытков. Все это дает вам возможность опробовать свои стратегии и планы ставок так, как будто вы торгуете реальными деньгами.

Настройку тестового режима вы можете произвести во вкладке [Тестовый режим](#).

6 SMS сервис

6.1 Описание

Сервис WDS SMS - это быстрый и удобный способ отсылать SMS-уведомления из программы на зарегистрированные телефонные номера.

С помощью этого сервиса вы всегда знаете, что происходит в программе, так как его можно настроить таким образом, чтобы SMS приходили так часто, как вам нужно, и на ваших условиях.

Что такое SMS сообщение?

SMS сообщение - это текст из 160-ти символов. Вы получаете его на мобильный телефон. MF Pro составляет SMS сообщение в соответствии с вашими настройками и отправляет на заранее зарегистрированный номер мобильного телефона.

Какие символы могут быть в SMS сообщении?

В SMS сообщении могут быть большие и маленькие латинские буквы от а до z, цифры, символы из этой группы: !?@#%&*()-+<>/\.,'";_ . Все остальные символы могут быть преобразованы в транслит либо пропущены.

Куда можно отослать SMS?

Их можно отсылать на ваш собственный номер или на список номеров, который вы укажете. Вы должны будете подтвердить, что владеете номером, который регистрируете. Если вы захотите добавить другие номера, мы их также верифицируем путем отправки на них запроса на подтверждение. Как только они будут подтверждены, вы сможете выбирать, куда отсылать сообщения: это может быть только ваш номер, только номера из списка или и то, и другое. Таким образом, этот сервис может действовать в режиме персонального уведомления либо как сервис подписки.

В каких случаях может отсылаться SMS?

Вы можете инициировать отправку SMS с помощью [триггера](#) с действием "[отослать SMS](#)". Задав условия этому триггеру, вы тем самым определяете, в каких обстоятельствах нужно отсылать сообщение. Например, вы можете скоординировать программе отсылать вам SMS-уведомления, как только в скачке будет сделана ставка 3А в паре:

отсылка SMS при новой ставке 3А

отослать SMS	Текст	Ishod: "[sel_name]"	Только мой номер	<input checked="" type="checkbox"/>	Условия выполнены	
Исходы	Все подходящие исходы				У исхода В паре 3А больше 0	
Рынки	Лошадиные скачки	Статус рынка	Все, кроме рассчитанных	<input type="button" value="Добав. действие"/>	<input type="button" value="Вставить действие"/>	
Исполнять	один раз на исход			<input type="button" value="Копия"/>	<input type="button" value="Клон"/>	<input type="button" value="Удалить"/>

Также можно сконфигурировать программу так, чтобы она отсылала сообщения в стандартных ситуациях. См. "[SMS Настройки](#)".

Для получения информации о том, как активировать сервис и пополнить ваш счет, [пожалуйста, зайдите на эту страницу](#).

Как это может пригодиться?

Мы считаем, что вы можете использовать MF Pro для заключения ставок в автономном режиме, без вашего непосредственного участия и даже присутствия.

WDS SMS Сервис придаст вам уверенности и значительно усилит контроль за программой.

Вы, конечно, можете пользоваться бесплатными уведомлениями по E-mail, но вы наверняка хоть пару часов в день проводите в месте, где Интернет недоступен.

Так что отослать пару SMS с важной для вас информацией никогда не помешает!

Хотите организовать свой собственный сервис рассылки?

Если у вас есть группа людей, заинтересованных в ваших советах относительно исходов, на которые нужно ставить, WDS SMS Сервис идеально подходит для рассылки ваших указаний в реальном режиме! Вы просто оставляете работать ваш MF Pro, вводите ваши "секретные условия" в триггер, а дальше он уведомит ваших клиентов относительно того, против какой лошади или на какую команду ставить, как только в рынке наступит нужная ситуация!

Все, что им надо будет сделать, - подтвердить, что они хотят получать ваши указания по SMS. Это просто, безопасно и настраивается в течение всего 20-ти минут.

Читайте подробнее в "[SMS-рассылке](#)".

Как настроить сервис?

Откройте "[Настройки](#)" -> "[E-mail и SMS](#)" и нажмите "Открыть WDS SMS Service".

Настройки

Общие | Опции ставок | Мониторинг рынков | Тестовый режим | Stop-Loss | Excel | E-mail и SMS | P

Настройки E-mail

SMTP Server: SMTP Port: Адрес отправителя:

Включить авторизацию Использовать SSL Адрес получателя:

Имя пользователя

Пароль

Уведомления E-mail

Отсылать e-mail при выполнении любого триггера

Отсылать отчет о новых рассчитанных ставках

отсылать новые записи лога действий каждые мин.

Уведомления SMS

Если вы не видите этой кнопки, удостоверьтесь, что у вас последняя версия MF Pro. и при необходимости переустановите программу. Если это не помогло, обратитесь в техническую поддержку.

6.2 Подтверждение номера

Прежде чем вы сможете отослать первое SMS, вам придется верифицировать свой номер телефона. Это делается просто и быстро.

1. Зайдите в настройки "[E-mail и SMS](#)" и нажмите кнопку "Открыть WDS SMS Service".

Он предупредит вас, что сначала нужно открыть счет. Так как вы уже приобрели пакет SMS, нажмите "Да" для продолжения.

2. В панели "Номер и код" введите свой номер. Примечание: номер должен быть длиной в 12 цифр и начинаться с кода вашей страны. Например, для номеров в Великобритании это может быть 440753927666, в Италии - 393571120333, в Испании - 347123456789 и т.д. Не вводите никаких других символов или пробелов.

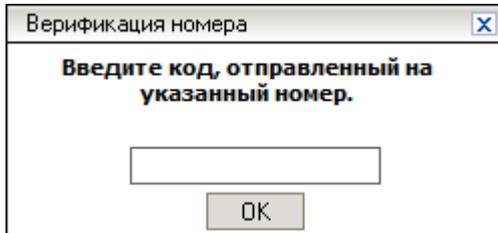
3. Нажмите кнопку "Верификация".

Номер и код

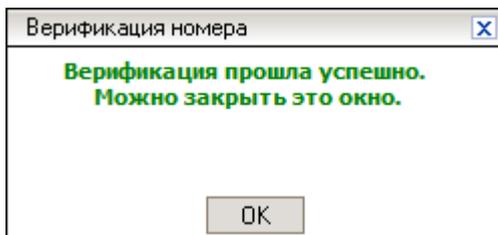
Номер телефона:

[Купить еще SMS](#) [Сколько осталось?](#) [Учетная запись](#)

4. В маленьком окошке введите код подтверждения, который вы получите на свой номер. Текст должен начинаться с "Ваш код". Введите его в точности так же, как видите его на экране. Если вы не получили код, обратитесь в техническую поддержку.



5. Программа сравнит введенный код с имеющимся у нас в базе данных и сообщит вам, успешно ли прошла верификация.



6. Теперь вы можете отсылать SMS сообщения!

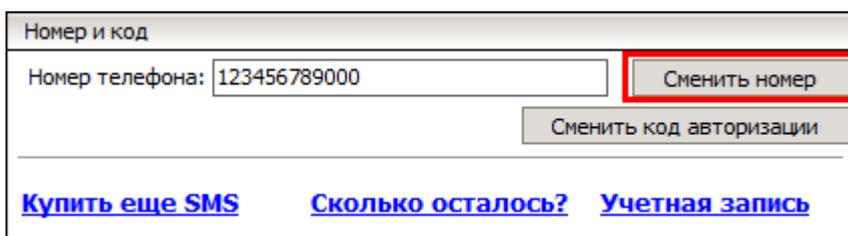
Совет: повторите вышеуказанные шаги при переустановке MF Pro или создании нового профиля настроек.

6.3 Как сменить номер телефона или код подтверждения

Смена номера

Если вам понадобится сменить номер, откройте окно SMS и вставьте новый номер в поле "Номер телефона".

После этого нажмите кнопку "Сменить номер":



Программа предупредит вас, что новый код будет выслан на этот номер за ваш счет. Если согласны продолжить, нажмите "Да".

Затем повторите все шаги, перечисленные в "[Подтверждении номера](#)".

Смена кода

Вы можете заменить код авторизации на что-нибудь более запоминающееся. Нажмите кнопку "Сменить код авторизации" и введите новый код, затем нажмите "ОК". Ваш код авторизации будет немедленно обновлен.

6.4 Настройки SMS

Настройки

От кого: MF- Pго

Что делать с длинными sms: Обрезать до 70 символов

Когда осталось 123 sms, отправить email

Ограничить до 100 sms в минуту

Хранить историю рассылки sms

В формате Юникод

Когда слать sms

Чтобы отослать sms по специальному условию, используйте действие триггера "отослать sms". Также можно выбрать следующие опции.

При появлении новых рассчитанных ставок

При возникновении ошибки "Недостаточно средств"

При изменении счета

Сохранить настройки

От кого

Введите текст, который будет отображаться в поле отправителя в каждом сообщении. Этот текст будет добавлен к приставке "MF-".

Что делать с длинными SMS

Вы можете выбрать, что делать, если сообщение SMS превышает 160 символов. Его можно обрезать до размера одного сообщения либо разбить на несколько сообщений длиной по 153 символа.

Когда осталось ... sms, отправить email / отдельную sms / короткое уведомление внутри sms

Включите эту опцию, если хотите, чтобы MF Pro уведомлял вас, когда на счету осталось определенное количество оплаченных SMS. Программа может отослать вам e-mail на адрес электронной почты, который вы использовали при регистрации, отдельное сообщение SMS или короткое уведомление внутри предпоследнего SMS.

Ограничить до ... sms в минуту / час

You can choose to limit the number of messages sent, even if the given criteria for sending it are satisfied. This could be useful if you expect that these criteria could be met quite often and don't want to run out of credits too soon.

Хранить историю рассылки sms

Включите эту опцию, чтобы хранить историю всех сообщений SMS на вашем счету в системе WDS SMS Service. Вы сможете просматривать их и проверять, что именно было отослано на ваш номер или номера ваших подписчиков.

В формате Юникод

В некоторых языках встречаются не-латинские буквы, такие как *cióa* в итальянском, или *αβγδϵ* - в греческом, или кириллица - в русском. Чтобы корректно отобразить эти символы, вы должны включить эту опцию. Иначе программа попытается перевести эти символы в транслит, но если не получится, они будут потеряны.

Когда слать SMS

Помимо триггеров, существует более простой способ отсылки SMS-уведомления в следующих стандартных ситуациях.

При появлении новых рассчитанных ставок

Отсылает сообщение каждый раз, когда на вашем счету появляются новые рассчитанные ставки (то есть, когда в выписке по счету появляется новая транзакция).

При возникновении ошибки "Недостаточно средств"

Отсылает сообщение каждый раз, когда вы торгуете реальными деньгами и появляется эта ошибка, которая означает, что на вашем счету BetFair недостаточно средств.

При изменении счета

Отсылает сообщение, когда в любом из обновляемых рынков меняется счет события.

6.5 SMS-рассылка

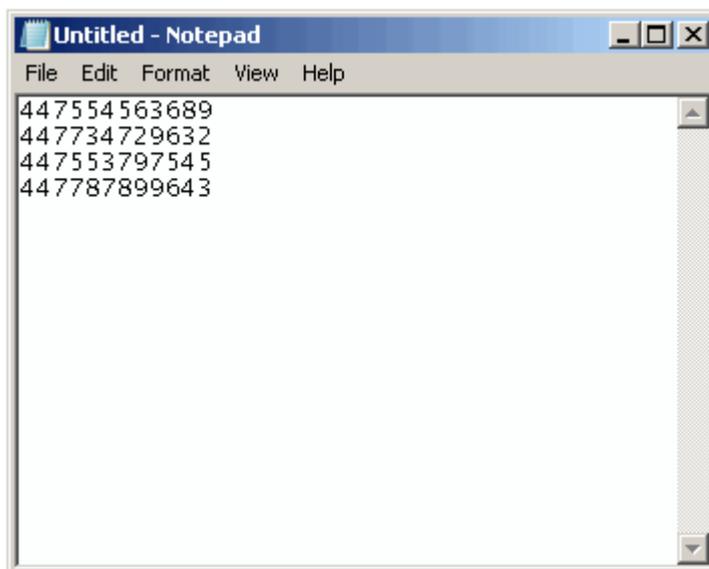
Вы можете без труда рассылать сообщения SMS другим участникам биржи, как только возникнет интересующая их ситуация на рынке.

Этот сервис идеален для типстеров (тех, кто советует, на какой исход ставить). Достаточно создать триггер, который проверяет нужные условия на рынке, выбрать в качестве действия "отослать sms" и задать список рассылки. После этого программа отошлет SMS на каждый телефон в списке каждый раз при исполнении триггера!

Дополнительную информацию об этом действии триггера читайте [в этом разделе](#).

Как добавлять телефоны?

1. Создайте текстовый файл в любом текстовом редакторе, например, во встроенном в Windows Блокноте.
2. Добавьте один номер на каждую строку, вот так:



3. Сохраните этот файл у себя на диске.
4. Нажмите кнопку "Импорт списка". Укажите путь к сохраненному файлу.

Рассылка SMS

Можно загрузить список телефонов из текстового файла.
После того, как эти номера подтвердят владельцы, вы сможете рассылать им sms с помощью команды триггера "отослать sms".

Импорт списка **Запросить подтверждение**

Список телефонов пуст

5. Программа сообщит вам, сколько номеров было импортировано.

MF Pro будет использовать этот список для рассылки.

Если вы добавляете эти номера впервые, учтите, что **КАЖДЫЙ** из них нужно подтвердить прежде, чем вы сможете отсылать на них SMS-сообщения. Это необходимо для предотвращения спама. Поэтому предупредите клиентов заранее о том, что они получат код подтверждения, который нужно будет ввести на специальной веб-странице. Адрес этой страницы будет указан в самом сообщении с кодом.

Чтобы верифицировать новые номера в списке, нажмите кнопку "Запросить подтверждение".

Рассылка SMS

Можно загрузить список телефонов из текстового файла.
После того, как эти номера подтвердят владельцы, вы сможете рассылать им sms с помощью команды триггера "отослать sms".

Импорт списка **Очистить список** **Запросить подтверждение**

[В вашем списке 2 номеров](#)

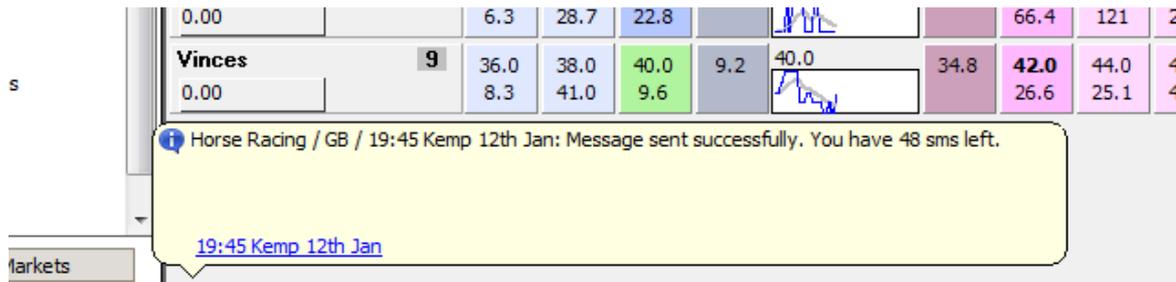
Пожалуйста, обратите внимание: все SMS-сообщения с кодами подтверждения будут отсланы на телефоны из вашего списка за ваш счет, то есть вы потратите запас своих SMS на эти нужды. Поэтому, возможно, вам придется учесть это в стоимости ваших собственных услуг.

Ваши клиенты будут автоматически подписаны на ваши SMS-сообщения, как только они подтвердят номера телефонов. До тех пор на неподтвержденные номера отсылаться ничего не будет.

Чтобы узнать, какие номера подтверждены, а какие - нет, [впросмотрите список подписчиков в вашей учетной записи](#).

6.6 Учетная запись

После отсылки SMS программа покажет вам сообщение приблизительно такого вида:



Чтобы просмотреть историю ваших последних сообщений, [откройте окно SMS](#) и кликните на ссылке "Учетная запись".

Номер и код	
Номер телефона: <input type="text" value="123456789000"/>	<input type="button" value="Сменить номер"/>
<input type="button" value="Сменить код авторизации"/>	
Купить еще SMS	Сколько осталось? Учетная запись

В новом окне откроется веб-страница с историей ваших сообщений. Также вы сможете увидеть другую важную информацию, касающуюся вашей учетной записи.

Если вас попросят авторизоваться, введите ваш номер телефона и код авторизации.

7 Настройки программы

MarketFeeder Pro обладает широчайшим набором настроек. Окно настроек разделено на несколько тематических вкладок для вашего удобства.

[Общие](#)

[Опции ставок](#)

[Мониторинг рынков](#)

[Тестовый режим](#)

[Стоп-лосс](#)

[Опции Excel](#)

[Email и SMS](#)

[Разное](#)

Профили настроек

У вас есть возможность сохранять конфигурации настроек в отдельных Профилях. Профиль - это простой файл со всеми настройками MarketFeeder Pro.

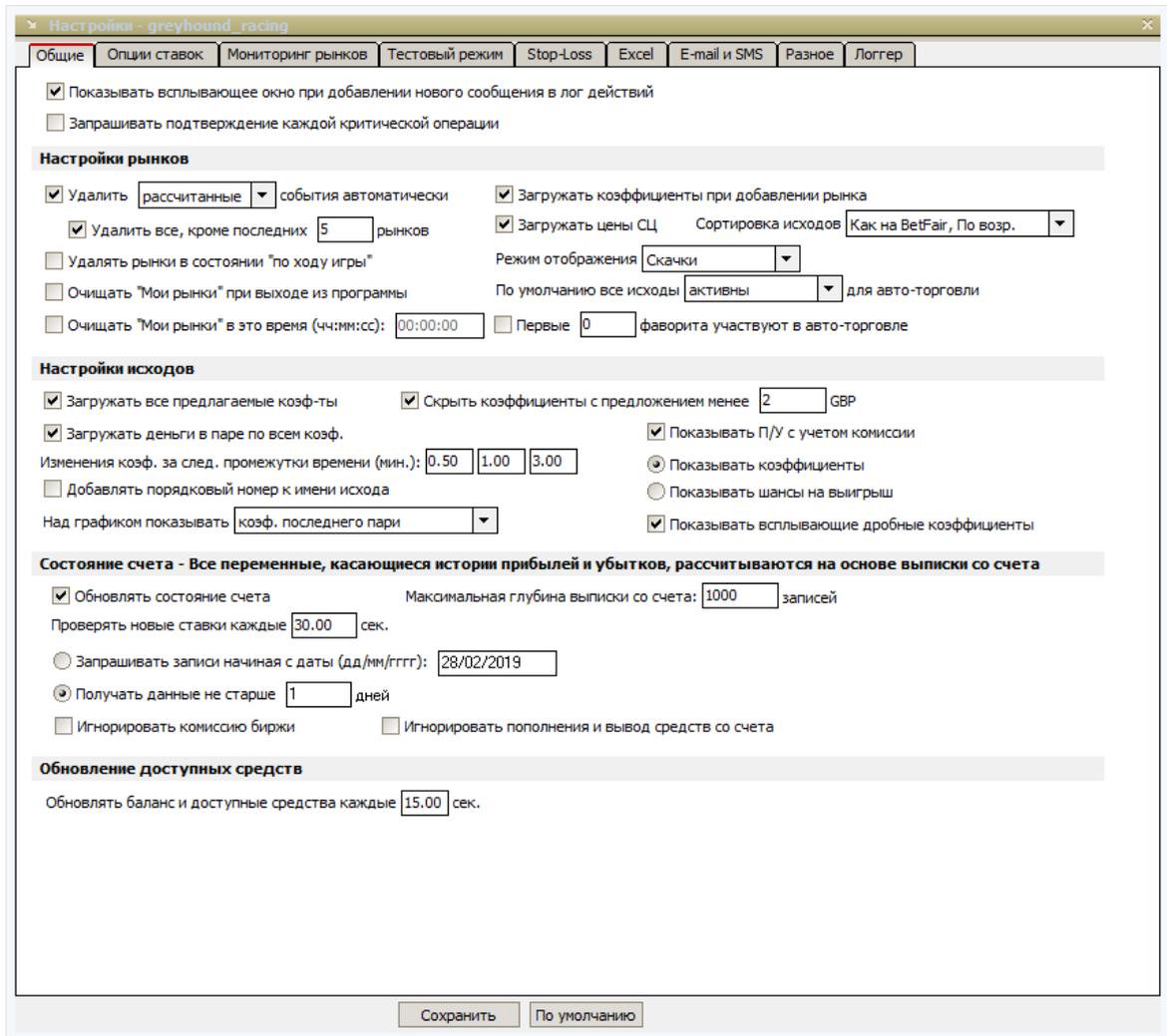
Ваш текущий профиль задается при открытии программы, в [Окне входа в программу](#). Все изменения в настройках, которые вы позже сделаете во время работы, будут сохраняться именно в текущем профиле.

Новые профили можно создать, а существующие удалить, все в том же окне входа в программу. Каждый вновь созданный профиль вначале содержит настройки по умолчанию.

Очень удобно переключаться между профилями на входе в программу, если вы хотите попробовать различные способы работы с MarketFeeder Pro.

Например, можно создавать отдельные профили для скальпирования, ставок на скачках или футбольных матчах и пр.

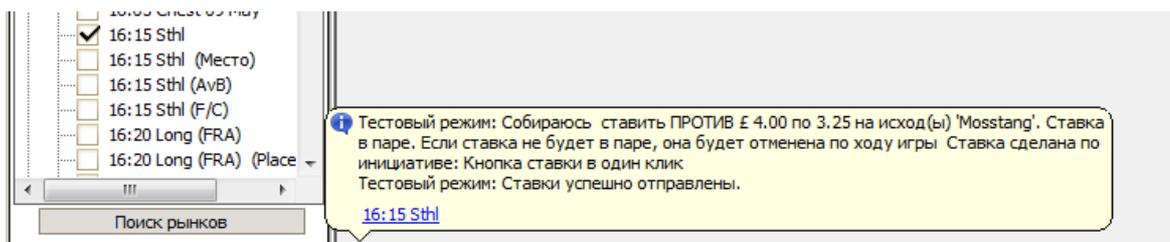
7.1 Общие



Показывать всплывающее окно при добавлении нового сообщения в лог действий

Большинство важных сообщений в программе записываются в [лог действий](#). Такие сообщения могут, например, содержать информацию о сделанной вами ставке.

Включите эту опцию, чтобы видеть текст этих сообщений на экране.



Запрашивать подтверждение каждой критической операции

Включите эту опцию, если хотите, чтобы программа спрашивала вашего разрешения каждый раз перед выполнением какой-либо важной операции, такой как совершение или отмена ставки, удаление рынка, активация триггера и пр. Мы настоятельно рекомендуем оставить эту опцию включенной тем, кто только начал свое знакомство с MarketFeeder Pro.

Настройки рынков

Удалять окончившиеся / рассчитанные рынки автоматически

Активируйте эту опцию и выберите необходимый вариант, если вам нужно удалять рынок из списка "Мои рынки", как только он окончился либо был рассчитан. Окончившийся рынок - это рынок с пометкой "Окончен", который более не обновляется по причине окончания события, с ним связанного. Рассчитанный рынок - это рынок, все ставки которого (если они имеются) были рассчитаны, а также был определен победитель - либо путем получения этой информации с сайта BetFair, либо с помощью [Симулятора расчета ставок](#).

Удалять все, кроме последних ... рынков

Если предыдущая опция включена, то с помощью этой опции можно ограничить количество удаляемых окончившихся / рассчитанных рынков. Например, если в вашем списке 10 рынков, которые уже рассчитаны, и вы выставили эту опцию в значение 3, то программа удалит 7 рынков, а 3 самые недавние (т.е. те, время начала которых ближе всего к текущему моменту) оставит. Когда будет рассчитан следующий рынок, один из предыдущих трех снова будет удален, так как три самых недавних теперь будут включать в себя только что рассчитанный рынок. Эта опция предназначена для экономии памяти, занимаемой программой при большом количестве рынков.

Удалять рынки в состоянии "по ходу игры"

Эта опция дает возможность удалять рынки, как только они вошли в состояние "по ходу игры" (если такие рынки вас не интересуют).

Очищать "Мои рынки" при выходе из программы

Эта настройка позволяет удалить все рынки из вашего списка непосредственно при закрытии программы.

Очищать "Мои рынки" в это время (чч:мм:сс)

Эта настройка позволяет удалить все рынки из вашего списка в указанный момент времени. Время нужно указать от 00:00:01 до 23:59:59. Эта настройка дает возможность, например,

удалить все старые рынки утром перед началом торговли, чтобы через пару минут добавить новые с помощью [Market Locator](#).

При удалении рынков в [лог программы](#) делается соответствующая запись.

Загружать коэффициенты при добавлении рынка

Включите эту опцию для загрузки текущих коэффициентов немедленно по добавлении рынка к вашему списку. В противном случае коэффициенты будут загружаться при старте обновления рынка.

Показывать цены СЦ

Эта опция позволяет просматривать ближнюю и дальнюю СЦ, а также фактическую СЦ после начала события, в рынках, которые поддерживают ставки по СЦ.

Сортировка исходов

По умолчанию все исходы в рынках отображаются на экране в том порядке, в котором они показываются на сайте BetFair. Если вы хотите задать сортировку по другому параметру, выберите нужный вариант в выпадающем списке

Режим отображения

Вы можете выбрать режим отображения рынка по умолчанию из следующих вариантов:

- [Краткий](#)
- [Полный](#)
- [Скачки](#)
- [Инженерный](#)

При выборе Инженерного режима вам будет предложено ввести значения ячеек по умолчанию.

Настройки рынков

Удалить рассчитанные события автоматически Загружать коэффициенты при добавлении рынка

Удалять рынки в состоянии "по ходу игры" Показывать цены СЦ Сортировка исходов Как на сайте

Очищать "Мои рынки" при выходе из программы Режим отображения Инженерный Знач. по умолч.

Инженерный режим - Редактор значений по умолч.

lay_price - back_price	volume	lt_trend * 10	100 / last_price	sel_id
0		0	0	0

Добавлять порядковый номер к имени исхода Показывать шансы на выигрыш

Нажмите для ввода значений по умолчанию в Инженерном режиме

Здесь можно вводить различные выражения

По умолчанию все исходы активны / неактивны для автотрейдинга

Выберите, должны ли все исходы быть активны или неактивны для функций автотрейдинга, таких как [Автоуравнение](#), [Авто-Dutching](#) и [Торговля триггерами](#). Если они неактивны, они будут игнорироваться всеми этими функциями. Для наглядности данные о таких исходах показываются на экране серым цветом.

Ace Pearl	1	2.32	2.34	2.36	1.54	2.38	2.22	2.38	2.40	2.42
5.17		14.1	3.14	16.5				17.3	202	4.7
Mosstang		5.55	3.60	3.12	3.60		3.60	3.70	3.75	3.80
-4.00		10.8	10.1					12.0	35.7	4.0
Pearl Noir	3	4.7	5.0	5.2	1.82	5.2	5.0	5.4	5.5	5.6
-4.00		9.1	50.0	8.4				34.0	12.0	2.00

Неактивный исход

Настройки исходов

Загружать все предлагаемые коэффициенты

Обычно, когда рынок обновляется, вам показываются только лучшие три коэффициента ЗА и ПРОТИВ для каждого исхода, а также суммы, предлагаемые по этим коэффициентам. Если вам нужно использовать переменные триггеров `back_volume` и `lay_volume` и вы хотите, чтобы их значения включали сумму всех ставок, предложенных по всем коэффициентам, либо если вы хотите с помощью других переменных получить объем денег по конкретному коэффициенту, не входящему в тройку лучших, вам придется включить эту опцию. Это также повышает точность значений POM (объем денег) и WOM (вес денег). Тем не менее, это повлечет за собой дополнительно по одному запросу к BetFair на каждый исход и может существенно замедлить обновление рынков.

Скрыть коэффициенты с предложением менее ... валютных единиц

С помощью этой настройки вы можете работать только с коэффициентами, по которым предложение выше указанной вами суммы. Т.е. коэффициенты с "мелочью" будут игнорироваться: их не будет видно на экране, и триггеры не будут принимать их во внимание. Настройка работает только в том случае, если вы отключили "Загружать все предлагаемые коэффициенты". Обратите внимание, что при отсутствии коэффициентов с нужным вам предложением биржа все же показывает хотя бы по одному доступному коэффициенту ЗА и ПРОТИВ, вопреки заданному вам значению.

Внимание: эта опция не работает в режиме Time Machine!

Вводить нужно целое число, от 1 до 10 000.

Пример с отключенной настройкой:

Собачьи бега - Сегодняшние / 18:48 Непл 13 октября - А8 460т

Ставка по умолч. ЗА: 10.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00

(6) В ожидании		ЗА 304.12%			СЦ	€ 0.00	СЦ 24.45%		ПРОТИВ	
1. Savana Maud	1	1.27	1.33	1.35			12.2	23.0	28.0	60.0
0.00		24.6	167	23.3				2.84	3.98	17.0
2. Dress Code	2	1.41	1.58	1.61			12.3	24.0	32.0	60.0
0.00		3.37	96.4	14.1				3.75	3.98	15.0
3. Ballymac Memory	5	1.91	2.26	2.32	1.00		2.33	17.0	28.0	50.0
0.00		3.20	45.2	7.4				11.5	3.98	8.0
4. Savana Mick	4	1.81	2.02	2.08			30.0	34.0	60.0	
0.00		3.16	53.9	8.8				3.98	17.0	
5. Blackrose Gabi	6	1.29	4.4	5.1			30.0	34.0	60.0	
0.00		20.1	3.52	15.1				3.98	17.0	
6. Zadog The Priest	3	1.51	1.71	1.75			12.4	24.0	34.0	60.0
0.00		3.23	79.1	11.8				11.5	3.98	17.0

Пример со включенной настройкой, минимальная сумма предложения -- \$10:

Собачьи бега - Сегодняшние / 18:48 Непл 13 октября - А8 460т

Ставка по умолч. ЗА: 10.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00

(6) В ожидании		ЗА 306.69%			СЦ	€ 0.00	СЦ 16.72%		ПРОТИВ	
1. Savana Maud	1	1.27	1.33	1.35			12.2	60.0	1000	
0.00		24.6	167	23.3				23.8	9.7	
2. Dress Code	2	1.27	1.58	1.61			12.3	60.0		
0.00		26.2	96.4	14.1				22.7		
3. Ballymac Memory	5	1.23	1.24	2.26	1.00		2.33	17.0	50.0	60.0
0.00		15.6	35.9	52.6				11.5	12.0	15.0
4. Savana Mick	4	1.28	1.29	2.02			30.0	60.0		
0.00		28.0	23.3	62.7				21.0		
5. Blackrose Gabi	6	1.28	1.29	5.1			30.0	60.0		
0.00		28.0	23.6	15.1				21.0		
6. Zadog The Priest	3	1.27	1.71	1.75			12.4	24.0	60.0	
0.00		26.1	79.1	11.8				11.5	21.0	

Обратите внимание: эта настройка также применяется к [Лестнице коэффициентов](#). Если вы указали скрыть коэффициенты с предложением меньше определенной суммы, в Лестнице напротив них будет пусто.

Загружать деньги в паре по всем коэффициентам

Включите эту настройку, если хотите помимо коэффициентов также загружать объем денег, сторгованный по каждому из них.

Изменения коэффициентов за следующие промежутки времени (мин.)

Если вы выбрали режим отображения [Полный](#), вы заметите три цифры, показывающие, как коэффициент каждого исхода изменился за три заданные промежутка времени. Вы можете определить длину каждого промежутка в этой настройке.

Ace Pearl	1	2.30 26.0	2.36 65.5	2.38 12.0	2.04	2.38
Скачок (шагов): 0	Изм. коэф.:	1.00 мин.: -0.04		5.00 мин.: 0.02	10.00 мин.: -0.50	
Объем: 69.91%	ROM: 3.30	WOM: 0.77	ID: 6361449	Авто-торговля ВКЛ		
Mosstang	2	2.62 70.4	2.64 8.6	2.66 2.90	1.43	2.66
Скачок (шагов): 0	Изм. коэф.:	1.00 мин.: 0.00		5.00 мин.: -0.12	10.00 мин.: -0.74	
Объем: 21.09%	ROM: 3.21	WOM: 0.76	ID: 6361450	Авто-торговля ВКЛ		
Ryedale Valley	3	7.8 4.4	8.8	8.2		
Скачок (шагов): 0	Изм. коэф.:	1.00 мин.: 0.40		5.00 мин.: 0.80	10.00 мин.: -1.90	
Объем: 4.74%	ROM: 1.83	WOM: 0.65	ID: 6361450	Авто-торговля ВКЛ		

Добавлять порядковый номер к имени исхода

Включите эту опцию, если хотите, чтобы порядковый номер исхода показывался перед его именем.

1. Tullna Panda	2	5.4	5.3 16.4	6.2 7.5
0.00	Порядковый номер = 1			
2. Cape Maldini	1	2.96	2.92 29.8	3.00 20.0
0.00				
3. Tullna Panda	4	6.0	6.0 10.0	7.2 6.4
0.00				
4. Rebellious One	6	24	24.0 12.9	32.0 1.88
0.00				
5. Bandetto	5	10.5	10.0 7.5	13.5 3.44
0.00				
6. Around Corners	3	5.9	5.9 22.1	6.8 6.8
0.00	Порядковый номер = 6			

Над графиком показывать ...

Выберите один из вариантов:

- коэффициент последнего пари
- POM (объем ставок ЗА к объему ставок ПРОТИВ)
- объем ставок в процентах от рынка
- WOM (вес денег)

Эта настройка определяет, какое значение показывать над мини-графиком в режиме просмотра [Краткий](#).

EI Daklyeh 0.00	1	2.46 83.3	2.48 24.8	2.50 28.2	2.50 	2.54 20.2	2.60 43.8	2.68 97.9
EI Entag EI Harby 0.00	3	3.20 16.0	3.25 35.0	3.30 21.0	3.40 	3.45 59.6	3.40 19.2	3.50 76.1
The Draw 0.00	2	3.20 80.6	3.25 232	3.30 15.5	3.35 	3.40 20.4	3.50 17.6	3.60 14.2

То же значение будет показано на цветной полоске в режиме просмотра [Скачки](#).

EI Daklyeh 2.85	1	2.60		2.56 118	2.80 83.3
EI Entag EI Harby -2.00	3	3.45		3.30 3.00	3.60 37.0
The Draw -2.00	2	3.15		3.05 43.7	3.30 3.00

Показывать П/У с учетом комиссии

Включите эту опцию для того, чтобы значение П/У корректировалось с учетом комиссии биржи.

Показывать коэффициенты / Показывать шансы на выигрыш

Выберите один из двух вариантов для отображения данных о пари в рынке. Вы можете конвертировать одно значение в другое с помощью несложной формулы:

$$\text{Шансы на выигрыш} = 100 / \text{коэффициент}$$

Показывать всплывающие дробные коэффициенты

Включите эту настройку, чтобы просматривать дробные коэффициенты поверх десятичных во всплывающей подсказке, которая появится при наведении мыши на одну из кнопок для ставок:

Hydroxide	1	1.72	1.73	1.74	18.5	1.74
0.00		86.5	7.2	14		-
Wahash	3	7.6	8.0	8.4	37/50	9.0
0.00		8.0	2.40	3.90		-
Envisaging	5	16.0	17.0	17.5	1.00	22.0
0.00		2.13	4.4	4.7		-

В примере выше десятичный коэффициент 1.74 соответствует дробному коэффициенту 37/50.

Состояние счета

Состояние вашего счета должно регулярно обновляться с сервера BetFair для получения информации обо всех прибылях/убытках, образованных ставками, сделанными с вашего счета.

Это единственный способ вести учет рассчитанных ставок, а значит и осуществлять тестирование стратегий (планов ставок).

Обновлять состояние счета

Отключите эту опцию, только если вы не заинтересованы в истории своих ставок, например, если вы не делаете ставок реальными деньгами или не планируете использовать [Переменные истории прибылей/убытков](#).

Проверять новые ставки каждые ... сек

Установите частоту обновления состояния вашего счета.

Максимальная глубина выписки со счета, в записях

Установите лимит на количество записей, которые программа получает с BetFair. Эта настройка выполняет важную функцию, так как слишком большое количество записей может существенно замедлить работу программы.

Запрашивать записи начиная с даты / Получать данные не старше ... дней

Укажите, насколько давние записи с вашего счета вас интересуют. Если вы всегда хотите начинать торговлю с чистого листа, очевидно, необходимо установить давность не старше 1 дня. Если вы хотите продолжить торговлю с учетом результатов предыдущих дней, укажите их необходимое количество.

Игнорировать комиссию биржи

Активируйте эту опцию, если не хотите включать комиссию BetFair в расчет истории прибылей / убытков.

Игнорировать пополнения и вывод средств со счета

Активируйте эту опцию, если не хотите включать движение средств по счету в расчет истории прибылей / убытков.

Обновление доступных средств

Обновлять баланс и доступные средства каждые ... сек.

Задайте частоту обновления ваших средств (в т.ч. и доступных для ставок) и данных о максимальных обязательствах. Можно ввести значение от 1.0 до 1140 (19 мин).

7.2 Опции ставок

The screenshot shows the 'Options' tab of the 'Settings - Default' window. The 'Bets' section is active, showing various configuration options for betting.

Общие | Опции ставок | Мониторинг рынков | Тестовый режим | Stop-Loss | Excel | E-mail и SMS | Разное | Time Machine | Логгер

Ставки

Обновление ставок
Обновлять список текущих ставок раз в сек.
 Получать ставки отдельно для каждого рынка

Ставки в один клик
Ставка по умолч. ЗА GBP Обяз-ва ставок ЗА по ЦЦ по умолч. GBP
Ставка по умолч. ПРОТИВ GBP Обяз-ва ставок ПРОТИВ по ЦЦ по умолч. GBP
 Разрешить ставку в один клик
Все непарные ставки должны быть перед "по ходу игры"
 Для ставок ЦЦ ограничить коэффициент значением текущего коэффициента исхода

Маленькие ставки
 Разрешить маленькие ставки
 Отправлять маленькие ставки одним пакетом
Базовый коэффициент для маленьких ставок ПРОТИВ:
 Ставить компенсацию для ставок ЗА суммой менее GBP
ПРОТИВ суммой менее GBP

При ставке ПРОТИВ по лучшей цене предлагать шагов выше текущего коэф-та
При ставке по лучшей цене не предлагать коэффициент выше
 Ограничить макс. обяз-ва по одной ставке до GBP
 Учитывать только ставки, сделанные в данном профиле MF Pro

Автоуравнивание

В процентах от ставки В шагах коэф.
Мин. процент прибыли Включать Stop-Loss при проценте убытка Скользящий Stop-Loss
 Сразу делать попытку уравнивания Ставить по ходу игры Пропорция П/У

Авто-датчинг

Мин. процент прибыли Макс. выплаты GBP Ставить по ходу игры
 Ставить ЗА Ставить ПРОТИВ Макс. значение для GBP Подстраивать ставки под размер предложений
Исходы, напр. 1,2, 1-6, или 0 для всех
 Ранги: Поряд. номера: Сдвиг в тиках

Управление банком

Остановить всю авто-торговлю при достижении следующей суммы на счету GBP
 Остановить всю авто-торговлю, если на счету меньше GBP
 Остановить всю авто-торговлю в рынке, если максимальны потенц. убыток в нем больше GBP

Триггеры

Не выполнять триггеры вплоть до мин. до начала события

См. настройки лога триггеров во вкладке "Логгер".

Ставки

Обновление ставок

MarketFeeder Pro должен периодически получать список ваших ставок в паре и не в паре для подсчета П/У и текущих обязательств. Следующие настройки задают частоту обновления ставок.

Обновлять список текущих ставок раз в ... сек

Установите частоту получения ваших ставок с сервера BetFair. Если вы работаете в тестовом режиме, эта настройка определяет, как часто будет проверяться статус тестовых ставок (если их необходимо перевести в состояние "в паре" либо аннулировать).

Получать ставки отдельно для каждого рынка

Поставьте здесь галочку, чтобы ставки в каждом рынке обновлялись одновременно с коэффициентами, с той же частотой. Внимание: если рынок не обновляется, то ставки этого рынка также не будут обновляться.

Ставки в один клик

[Ставки в один клик](#) - это режим, в котором вы делаете ставки простым нажатием мыши на нужную кнопку.

Ставка по умолчанию ЗА / ПРОТИВ

Задайте размер по умолчанию для ставок в один клик в рынках. Вы сможете затем изменить этот размер отдельно в каждом рынке. Эти значения хранятся в [переменных триггеров](#) `default_backa` и `default_laya`.

Обязательства ставок ЗА / ПРОТИВ по СЦ по умолчанию

Задайте размер обязательств для ставок ПРОТИВ по СЦ и размер ставки ЗА по СЦ, в тех рынках, которые поддерживают такой вид торговли.

Разрешить ставку в один клик

Включите / отключите эту опцию для активации / деактивации этого режима. Когда режим неактивен, нажатие левой кнопкой мыши на кнопку для ставок открывает [Интерфейс ставок](#).

Все непарные ставки должны быть ... перед "по ходу игры"

Выберите из следующих вариантов:

- отменены
- оставлены
- приняты по СЦ

В рынках, которые поддерживают специальные операции с непарными ставками, эта опция определяет, что произойдет с непарными ставками непосредственно перед тем, как рынок войдет в состояние "по ходу игры". Их можно отменить, оставить как есть или спарить по стартовой цене (если СЦ поддерживается рынком). Если такая функциональность отсутствует, все непарные ставки будут отменены.

Для ставок СЦ ограничить коэффициент значением текущего коэффициента исхода

В рынках с поддержкой СЦ эта настройка задает лимит коэффициента для всех ставок по СЦ, которые вы сделаете в один клик. В зависимости от типа ставки, ее лимит коэффициента будет равен либо максимальному коэффициенту ЗА, либо минимальному коэффициенту ПРОТИВ. Если отключить эту настройку, ставки по СЦ не будут иметь лимита коэффициента.

Скачки - сегодня / 17:05 Chest - 7f Нсап										Начало: 10/05/2012 17:05 через 04:56:18					
Ставка по умолч. ЗА: 4.00		СЦ 20.00		Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00		СЦ 20.00		Частота обновл., сек. 4.00		По ходу игры 2.00					
Автоуравн. ВЫКЛ.		Авто-Dutching ВЫКЛ.		Режим		Расчет		Глубина, мин.: 10.00		Время: 12:08:39 (4.16 sec.)					
(7) В ожидании										Исход		Коэф.		Ставка	
		ЗА		102.19%		СЦ		98.40%		ПРОТИВ					
Gabrial	0.00	2.62	2.64	2.66	1.46	2.66	2.63	2.70	2.72	2.74	В паре			Удал. тест.	
		34.6	53.8	131	20.0			128	8.0	46.0	Лимит коэффициента		Удал. тест.		
Glen Moss	0.00	5.9	6.0	6.2	1.09	6.4	6.2	6.4	6.6	6.8	Gabrial	2.66	20.00		
		49.8	298	183			20.0	80.1	21.9	100	TEST СЦ -510597				
Evervescent	0.00	6.6	6.8	7.0	1.27	7.0	6.8	7.6	7.8	8.0	Glen Moss	6.40	20.00		
		76.8	11.9	57.5				29.8	55.0	7.0					

Маленькие ставки

Разрешить маленькие ставки

Включением этой опции вы разрешаете MarketFeeder Pro делать ставки с размером меньше допустимого на бирже BetFair. Это возможно с помощью известной процедуры, когда сначала делается непарная ставка с минимальным размером, а затем ее размер и коэффициент меняются (поищите описание в Интернете).

Пожалуйста, учтите: мы ни в коем случае не рекомендуем включать эту опцию и не несем никакой ответственности за возможные последствия (например, закрытие вашей учетной записи на бирже). Пользуйтесь ею на свой страх и риск.

Отправлять маленькие ставки одним пакетом

Если маленькие ставки разрешены, то с помощью этой опции можно задать способ, которым они отправляются на BetFair. Как вы, наверное, знаете, размещение маленькой ставки происходит в три этапа. Первый этап: делается ставка с минимально допустимым размером с коэффициентом, который имеет наименьшие шансы на спаривание, т.е. 1.01 для ставок ПРОТИВ и 1000 - для ставок ЗА. Второй этап: размер этой ставки уменьшается до требуемого. Третий этап: коэффициент ставки меняется на тот, который нужен изначально.

Если эта опция включена, то каждый этап выполняется сразу для всех маленьких ставок, которые вы отправляете на биржу. Если опция выключена, то все три этапа выполняются для каждой ставки отдельно. Приведем пример:

Вы ставите ПРОТИВ \$0.4 по 2.3 и \$0.65 по 7.8.

Если опция включена, то программа сделает две ставки размером \$4 с коэффициентом 1.01, затем уменьшит их до \$0.4 по 1.01 и \$0.65 по 1.01, а затем скорректирует коэффициенты до \$0.4 по 2.3 и \$0.65 по 7.8.

Если эта опция выключена, то программа сначала поставит ПРОТИВ \$4 по 1.01, уменьшит ставку до \$0.4 по 1.01 и изменит коэффициент на \$0.4 по 2.3. И только после этого она сделает следующую ставку в \$4 по 1.01, уменьшит ее до \$0.65 по 1.01 и изменит до \$0.65 по 7.8.

Главное отличие между этими подходами в том, что в первом случае нужно иметь на счету \$4 * (кол-во ставок). Однако, такой подход немного быстрее поместит все ставки в очередь на спаривание на BetFair.

Базовый коэффициент для маленьких ставок ПРОТИВ

Установите максимальный коэффициент, которым вы готовы рискнуть при отправке ставок меньше минимума.

Например, если установить это значение в 1.1, то если вы захотите поставить ПРОТИВ £0.2 по коэффициенту 1.2, программа сначала поставит ПРОТИВ £2 по 1.1, затем добавит £0.2, отменит ненужные £2 и исправит коэффициент на 1.2. Естественно, это означает, что если коэффициент исхода резко упадет до 1.1 или ниже, у вас сматчится базовая ставка в £2, не успев произвести все необходимые манипуляции. Чем ниже базовый коэффициент, тем больше должны быть ваши ставки.

Переменная триггеров для базового коэффициента называется `base_price`.

Ставить компенсацию для ставок ЗА суммой менее ..., ПРОТИВ суммой менее ...

BetFair не разрешает делать ставки ПРОТИВ с очень маленькими обязательствами (в общем случае, меньше \$0.01). Решить эту проблему частично можно, если сделать размер ставки немного больше, а лишнюю часть обязательств компенсировать с помощью ставки ЗА. Включите эту настройку, если хотите делать компенсирующую ставку ЗА для маленькой

ставки ПРОТИВ. Например, если вы ставите ЗА \$0.5 по 2.5, а коэффициент падает до 2.4, у вас не получится уравнивать прибыль ставкой ПРОТИВ размером в \$0.52, так как BetFair эту ставку не пропустит, и у вас останется «заготовка» этой ставки, а именно \$2.0 по 1.01. Если ставка ПРОТИВ меньше определенного размера, указанного в настройках ставок, (по умолчанию \$0.8), тогда программа автоматически ставит \$0.8 и сразу же добавляет ставку ЗА с размером, рассчитанным так, чтобы компенсировать лишние обязательства по ставке ПРОТИВ. Так, в приведенном выше примере программа поставит ПРОТИВ \$0.8, а затем ЗА \$0.29 по коэффициенту 2.38, чтобы компенсировать обязательства, образованные дополнительной порцией ставки ПРОТИВ $\$0.8 - \$0.52 = \text{£}0.28$. Обратите внимание, что такая пара ставок снижает вашу потенциальную прибыль или увеличивает ваш потенциальный убыток (если речь идет об уравнивании убытка), так что необходимо закладывать больший процент прибыли. Но этот прием, по крайней мере, предотвратит потерю всей ставки, к тому же он выполняется программой автоматически, без потери драгоценного времени.

Ограничить максимальные обязательства по одной ставке до ...

Эта настройка - своего рода подушка безопасности: она ограничивает ваши максимальные обязательства по ставке на случай, если вы сделали слишком большую ставку по ошибке. Если размер (для ставок ЗА) или обязательства (для ставок ПРОТИВ) такой ставки превысит указанное значение, программа не будет ее делать.

При ставке ПРОТИВ по лучшей цене предлагать ... шагов выше текущего коэффициента

Термин "лучшая цена" здесь означает минимальный коэффициент, по которому может быть принята ваша ставка целиком. Допустим, вы ставите ПРОТИВ \$1000 по 4.5, но на рынке есть только \$500 по такому коэффициенту. Еще \$400 предлагаются по 4.4 и \$300 - по 4.3. Если программе поставлена задача сделать парной всю вашу ставку, она поставит \$500 по 4.5, \$400 по 4.4 и \$100 по 4.3. К счастью, это делается автоматически самой биржей, если вы предлагаете ставку с коэффициентом выше текущего. Таким образом, если программа ставит \$1000 по 5.0, биржа автоматически понизит предложенный коэффициент до наилучшего доступного и спарит всю ставку целиком.

Эта настройка определяет, насколько высокий коэффициент вы готовы предложить в такой ситуации. Если задать слишком маленькое значение, например, 1 шаг выше текущего, может привести к тому, что ваша ставка так и останется не в паре в рынках с высокой ликвидностью (особенно по ходу игры), так как коэффициенты могут меняться каждую миллисекунду. Слишком высокое значение может привести к тому, что у вас окажется недостаточно средств на счету для покрытия обязательств по такой ставке.

Мы считаем, что оптимальное значение - 5 шагов.

При ставке по лучшей цене не предлагать коэффициент выше ...

В дополнение к предыдущей настройке, эта ограничивает максимальный коэффициент ПРОТИВ, который программа может предложить, когда делает ставку по лучшей цене.

Учитывать только ставки, сделанные в данном профиле MF Pro

Если вы включите эту настройку, программа перестанет видеть все ставки (в том числе ставки на реальные деньги), которые не были сделаны внутри текущего профиля настроек Market Feeder Pro. Таким образом, любые ставки, сделанные напрямую на сайте BetFair, внутри других торговых ботов или даже внутри MarketFeeder Pro, но под другим профилем настроек, будут игнорироваться программой. Такие сторонние ставки не будут включены в расчет П/У рынков, не будут показываться в списке ставок и не будут учитываться ни в одной [переменной триггеров](#). С помощью этой настройки можно разграничить разные торговые стратегии под одним и тем же аккаунтом: просто зайдите под другим профилем настроек и включите эту опцию, и можете делать ставки другими триггерами.

Обратите внимание: с помощью этой настройки можно игнорировать только те ставки, которые еще не были рассчитаны. Как только эти ставки добавятся к вашей выписке со счета и соответствующая сумма будет добавлена или вычтена с вашего баланса, уже будет невозможно определить, как и кем они были сделаны. Так что, к сожалению, для разграничения догонов и других финансовых планов вам придется приложить дополнительные усилия (создать триггеры, которые учитывают только те рассчитанные ставки, сумма которых совпадает со ставками, сделанными в нужных триггерах).

Автоуравнивание

Это набор настроек по умолчанию для инструмента Автоуравнивание в рынках. Для дополнительной информации прочтите раздел "[Автоуравнивание](#)".

Авто-Dutching

Это набор настроек по умолчанию для инструмента Авто-Dutching в рынках. Для дополнительной информации прочтите раздел "[Авто-Dutching](#)".

Управление банком

Остановить всю авто-торговлю при достижении следующей суммы на счету ...

Эта настройка останавливает [Автоуравнивание](#), [Авто-Dutching](#) и [Торговлю триггерами](#), если ваш баланс больше или равен указанной сумме.

Остановить всю авто-торговлю, если на счету меньше ...

Эта настройка останавливает [Автоуравнивание](#), [Авто-Dutching](#) и [Торговлю триггерами](#), если ваш балан упал ниже указанной суммы.

Остановить всю авто-торговлю в рынке, если максимальный потенциальный убыток в

нем больше ...

Эта настройка останавливает [Автоуравнивание](#), [Авто-Dutching](#) и [Торговлю триггерами](#) в любом рынке, в котором максимальный потенциальный убыток (обязательства по какому-либо из исходов) больше или равен указанному значению.

Триггеры

Не выполнять триггеры вплоть до ... мин. до начала события

Если эта опция включена, триггеры не выполняются в рынке, пока не останется указанное количество минут до начала события.

Записывать логи триггеров

Включите эту опцию, если хотите, чтобы программа вела [лог](#) для всех активных триггеров. Настоятельно рекомендуем это сделать, кроме, разве что, случаев, когда у вас мало дискового пространства.

Записывать лог выражений триггеров

Кроме общей информации о ходе исполнения триггеров, вы можете включить в лог-файл подробный отчет обо всех выражениях триггеров, участвующих в ваших триггерах. Если какое-либо поле в триггере или его условия содержит переменную триггеров, функцию или арифметическое выражение, их значение будет записано в лог при каждом обновлении рынка. Таким образом вы легко сможете заметить ошибку или понять, почему триггер не работает (или работает неправильно).

При открытии программы очищать логи старше ... дней

С помощью этой настройки укажите, как долго вы хотите хранить лог-файлы триггеров.

7.3 Мониторинг рынков

Настройки - football

Общие | Опции ставок | **Мониторинг рынков** | Тестовый режим | Stop-Loss | Excel | E-mail и SMS | Разное | Логгер

Синхронизировать дату и время с BetFair Максимальное количество открытых потоков

Запрашивать данные с BetFair в архиве zip

Таймаут соединения, сек.

Обновление рынков

Начинать мониторинг событий за минут до начала Частота обновления рынков перед началом (В ожидании) сек.

Стоп мониторинга событий через мин. до начала Частота обновления рынков после начала (По ходу игры) сек.

Загружать счет матчей Глубина истории рынка по умолчанию мин.

Загружать счет в теннисе Ограничить количество одновременно обновляемых рынков до

Показывать коэф-ты в точности, как на сайте BetFair

Поиск диспетчером рынков

Автоматически добавлять рынки в "Мои рынки"

Шаблон Market Locator:

Диспетчер

Одновременно со стартом программы

В одно и то же время каждый день (чч/мм/сс):

каждые часов

Графики

По умолчанию на графике показывать

Последние мин. Показать тренды

Последние обновлений Сглаживание по умолч.:

Лошадиные скачки

Загружать стадию скачки

Загружать информацию о лошадях

Загружать картинки с формой жокеев

Что показывать в окне рынка. Перетаскивайте мышью вверх данные, которые хотите видеть на экране, и располагайте их в нужном порядке.

- Stall
- Saddle
- Тренер
- Возраст/вес
- Форма
- Дней с посл. забега
- Жокей
- Пол
- Рейтинг
- Extra equip.
- Jockey's claim
- Владелец
- Цвет

Синхронизировать дату и время с BetFair

Включите эту опцию для периодической синхронизации времени на вашем компьютере с временем на сервере BetFair. Время будет подстраиваться с учетом вашего часового пояса.

Запрашивать данные с BetFair в архиве zip

Включение этой опции позволяет программе скачивать все данные с BetFair в архивированном формате zip и на лету распаковывать для дальнейшего использования. Это существенно экономит трафик, однако повышает нагрузку на процессор.

Таймаут соединения, сек

Установите максимальное время ожидания для любого запроса к BetFair, прежде чем программа сбросит его.

Обновление рынков

Начинать мониторинг событий за ... минут до начала

Программа может начинать обновление рынка автоматически, когда до запланированного начала события осталось указанное количество минут. Рекомендуется, особенно если у вас больше 10 рынков в списке.

Стоп мониторинга событий через ... мин. до / после начала

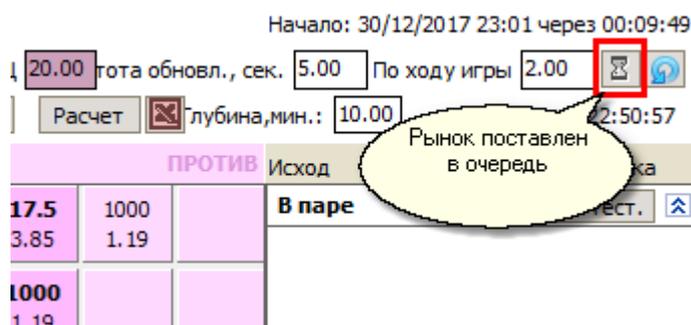
Эта опция позволяет остановить обновление рынков автоматически в какой-то момент до или после запланированного начала события. Например, вы можете захотеть остановить обновление приостановленных рынков, которые не переходят в состояние "по ходу игры".

Глубина истории рынка по умолчанию

Эта настройка определяет объем исторических данных о рынке, хранящихся в памяти MarketFeeder Pro. Эти данные включают в себя все, что показывается на графиках, тренды объема денег и последнего коэффициента, история изменения коэффициентов исходов и пр. Получить доступ к данным о рынке за пределами указанного промежутка времени нельзя. Но не спешите установить эту настройку в максимальное значение: в этом случае объем оперативной памяти, необходимый для хранения исторических данных, может превысить ресурсы вашего компьютера!

Ограничить количество одновременно обновляемых рынков/событий

С помощью этой настройки вы сможете экономить трафик и ресурсы компьютера, ограничивая количество рынков или событий, которые вы хотите обновлять одновременно в любой заданный момент времени. Программа будет блокировать обновление рынков/событий, которые не входят в указанное число, и поставит их в очередь, даже если по соответствующим настройкам мониторинга этим рынкам пора обновляться. Как только вы или программа остановите или удалите какой-либо из обновляемых рынков/событий, те, что были в очереди, начнут обновляться автоматически. Первыми по списку начнут обновляться те рынки, которые скорее всего начинаются. Если рынок поставлен в очередь ожидания, вы увидите значок с песочными часами на кнопке "Старт/Стоп" в этом рынке:



Загружать счет матчей

Включите эту опцию, чтобы получать информацию о счете некоторых футбольных матчей. Счет загружается из стороннего источника, поэтому за его правдоподобность или количество охватываемых рынков мы ответственности не несем. Если счет доступен, он будет отображаться рядом с надписью, показывающей время начала события.



Загружать счет в теннисе

Включите эту опцию, чтобы загружать счет и данные об игре в некоторых (не всех!) теннисных матчах. Счет появится под списком исходов.

Показывать коэф-ты в точности, как на сайте BetFair

Поставьте здесь галочку, если хотите, чтобы коэффициенты, отображаемые на экране, соответствовали тем, что на сайте BetFair, даже если они отличаются от фактических коэффициентов, предоставляемых их сервисом API. [Здесь больше информации по этой теме, на английском языке.](#)

Частота обновления рынков перед началом (В ожидании)

Укажите частоту обновления рынков до начала события, устанавливаемую по умолчанию. Вы можете позже изменить ее в каждом рынке индивидуально.

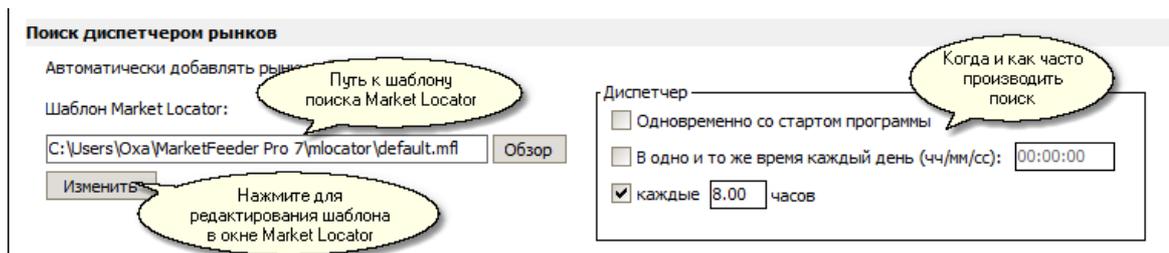
Частота обновления рынков после начала (По ходу игры)

Укажите частоту обновления рынков после фактического начала события, устанавливаемую по умолчанию. Рынок должен войти в состояние "по ходу игры". Вы можете позже изменить ее в каждом рынке индивидуально.

Поиск диспетчером рынков

Программа может самостоятельно искать рынки в соответствии с шаблоном поиска, который вы ей укажете. Используйте нижеследующие настройки для активации такого поиска.

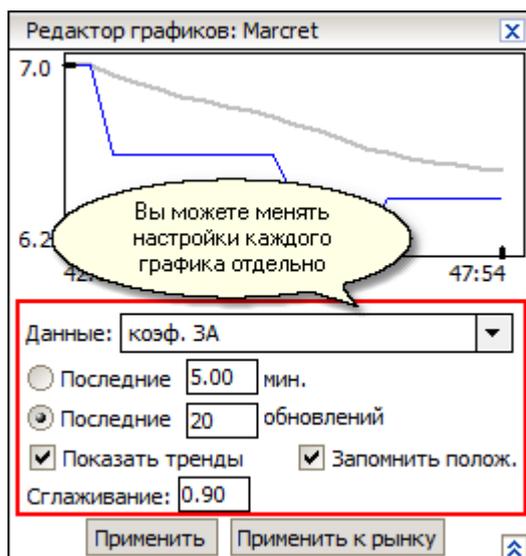
Сам шаблон поиска можно создать и отредактировать в окне [Market Locator](#). Вместе с программой поставляются несколько наиболее популярных шаблонов, но вы можете их настраивать и менять, как вам угодно.



Найденные рынки будут добавлены в список "Мои рынки". К ним будут применены все настройки по умолчанию, как обычно.

Графики

Задайте настройки по умолчанию для графиков.



Информация о лошадях

В некоторых рынках доступна дополнительная информация о лошадях (карточка или Silks). Ее можно увидеть в режимах просмотра рынка [Полный](#) и [Скачки](#). Также части этой карточки хранятся в соответствующих [переменных триггеров](#).

Загружать стадию скачки

Включите эту опцию, чтобы загружать информацию о том, что в данный момент происходит в рынке, принадлежащем к лошадиным скачкам. Эта информация на сегодняшний день доступна только для британских и ирландских скачек. Стадию скачки затем можно проверить в [условиях триггера](#) и с помощью переменной.

Загружать информацию о лошадях

Оставьте эту опцию включенной, если хотите загружать и просматривать специальные данные о лошадях на рынках скачек. Эти данные включают в себя форму лошади, возраст, вес, количество дней с последнего забега и пр. Вы можете дополнительно включить загрузку изображений с формой жокея (помимо его текстового описания).

Скачки - Сегодняшние / 14:00 Huntingdon (GB) 2m nov hrd

Ставка по умолч. ЗА: 10.00 СЦ 50.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 СЦ 50.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Расчет Глубина, мин.: 10.00

(15) В ожидании Дистанция: 3218.69 м. £ 162 510.32

Имя лошади	Позиция	Оdds	Силки
Perfect Myth	1	2.74	Stall: 0 • Saddle: 2 • Тренер: Neil King • Возраст/вес: 6 / 157 • Форма: 8P5-211
Your Darling	2	2.78	Stall: 0 • Saddle: 14 • Тренер: Ben Pauling • Возраст/вес: 5 / 152 • Форма: 1P-
Daranova	4	19	Stall: 0 • Saddle: 4 • Тренер: Ben Pauling • Возраст/вес: 6 / 152 • Форма: 2574-2
Monarchofthegrange	3	16	Stall: 0 • Saddle: 10 • Тренер: Ben Pauling • Возраст/вес: 5 / 152 • Форма: 863-

Загружать картинки с формой жокеев

Если вам не нужно именно просматривать картинки с формой жокеев, вы можете отключить эту опцию, чтобы ускорить загрузку рынков с лошадиными скачками.

Что показывать в окне рынка

Так как карточка лошади состоит из множества параметров, не все могут поместиться в окне рынка. Элементы, отмеченные желтым, будут показываться в режимах [Полный](#) и [Скачки](#). Вы можете менять их порядок и состав, перетаскивая нужные элементы мышью вверх-вниз.

7.4 Тестовый режим

Настройки - Default

Общие Опции ставок Мониторинг рынков **Тестовый режим** Stop-Loss Excel E-mail и SMS Разное

Ставки

- Задерживать постановку и отмену тестовых ставок на сек.
- Сохранить тестовые ставки при выходе из программы
- Скрывать реальные ставки

Результаты событий

- Рассчитывать рынки, определяя победителей на BetFair
- Закончить рынок автоматически после расчета

Симулятор расчета ставок

По умолчанию рассчитывать по этому правилу: ▼

- Рассчитывать закончившиеся рынки автоматически

Максимальное количество голов, которые может забить команда

Ставки

Задерживать постановку и отмену тестовых ставок на ... сек

Если эта настройка включена, то имитируется задержка в указанное количество секунд при любых операциях с тестовыми ставками, чтобы приблизить этот процесс к реальности. Обычно торговля реальными деньгами происходит с определенной задержкой, связанной со скоростью Интернет-соединения и производительностью самого BetFair.

Мы рекомендуем включить эту опцию при тестировании [Автоуравнивания](#) и [Авто-Dutching](#).

Сохранить тестовые ставки при выходе из программы

Эта настройка сохраняет все ваши тестовые ставки перед выходом из программы, так что при следующем открытии MarketFeeder Pro эти ставки загрузятся в память.

Скрывать реальные ставки

Если включить эту настройку, при переходе в Тестовый режим ваши реальные ставки не будут ни показываться в программе, ни учитываться при расчете П/У.

Результаты событий

Рассчитывать рынки, определяя победителей на BetFair

Включите эту настройку, если хотите, чтобы рынки рассчитывались автоматически, как только результаты станут известны на BetFair. Обычно это происходит через несколько секунд после окончания рынка.

Обратите внимание на то, что с помощью этой настройки можно рассчитать только тестовые ставки, а на реальные ставки это не распространяется. Ставки, сделанные реальными деньгами, загружаются в программу в форме выписки со счета.

Закончить рынок автоматически после расчета

Если рынок не помечен словом "Окончен" после расчета, и все еще продолжает обновляться, эта настройка делает его статус "Окончившимся" и прекращает обновление.

Симулятор расчета ставок

MarketFeeder Pro может до некоторой степени действовать как виртуальная биржа и рассчитывать ставки в Тестовом режиме в соответствии с выбранными вами правилами. В этом случае программа, а не BetFair, выбирает одного или нескольких победителей, и все ставки рассчитываются на основании этого выбора. Количество исходов-победителей будет равно количеству призовых мест в рынке.

Таким образом, симулируемый результат совсем не обязательно совпадет с реальным, но этот инструмент дает вам возможность быстро (и много раз) тестировать стратегии и системы ставок путем расчета и сброса последовательности рынков.

Внимание: не включайте эту настройку одновременно с настройкой "Получать результаты с BetFair, если можно, и рассчитывать рынки автоматически", так как они могут конфликтовать.

По умолчанию рассчитывать по этому правилу

Задайте правило, по которому симулятор должен определять победителя в рынке. Выберите из следующих вариантов:

1. Случайным образом

Победители выбираются случайным образом.

2. По последнему коэффициенту

Победители выбираются из исходов с самым низким коэффициентом последнего пари. Учитывается тот коэффициент, который был у исхода непосредственно перед расчетом рынка.

3. Случайно + коэф.

Победители выбираются случайным образом, однако предпочтение отдается тем, у которых низкий коэффициент последнего пари. Это значит, что фавориты будут побеждать чаще (как и в реальном спорте).

Ручной расчет

Вы также можете рассчитывать рынки в тестовом режиме вручную, нажав кнопку "Расчет". Если вам нужно сбросить состояние "Рассчитан" и вернуть рынок к исходному состоянию, просто нажмите еще раз ту же кнопку, но уже с надписью "Сброс".

Нажмите левой кнопкой мыши, чтобы рассчитать рынок по правилу, заданному по умолчанию. Либо правой кнопкой - для меню опций.

Опция "Выбор победителей" позволяет вам самим расположить исходы в порядке занятых мест и даже ввести счет события.

Имя	Пари	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
West Leake	1	4.1	4.2	4.3	1.29	4.3	4.2				
Ymir	2	4.7	4.8	5.0	1.85	5.0	5.0				
Karate	3	5.8	5.9	6.0	2.28	6.2	6.0	6.4	6.6		
Footsteps of spring	4	6.8	7.0	7.2	3.07	7.6	7.0	8.0	8.2	8.4	
Pastoral Jet	5	7.8	8.0	8.2	5.4	8.4	6.8	8.8	9.0	9.2	
Querido	7	14.5	15.0	15.5	3.78	14.5	14.2	16.0	1000		
Fitz	6	12.5	13.0	14.5	3.78	15.5	10.9	16.0	1000		

Рассчитывать закончившиеся рынки автоматически

Включите эту опцию для автоматического расчета рынков, помеченных как "Окончен" в соответствии с выбранным правилом. Программа выберет победителей и вычислит прибыль / убыток от всех тестовых ставок в этом рынке. Ваши тестовые средства будут скорректированы должным образом, также как и [Переменные истории прибылей /убытков](#).

Максимальное количество голов, которые может забить команда

Симулятор может также случайным образом устанавливать счет в матче, например, в футбольном или теннисном. Это имеет смысл в рынках, где победитель определяется счетом, таких как "Всего голов" или "Результат". Эта опция позволяет указать максимальное количество голов (очков), которое симулятор может присудить участнику.

7.5 Стоп-лосс

Эти настройки Стоп-лосса (англ. Stop-Loss) представляют собой дополнительный уровень минимизации рисков. Они позволяют вам делать парными непарные ставки по наилучшему доступному коэффициенту в случае, если будут удовлетворены определенные условия.

Спарить / Отменить все непарные ставки при следующих обстоятельствах

Выберите действие (спарить или отменить), которое нужно применить к непарным ставкам.

Если осталось меньше, чем ... минут до начала события

Все непарные ставки в рынке будут спарены за определенное время до начала события.

Если коэффициент ставки на ... шагов хуже, чем текущий коэффициент

Будут спарены те непарные ставки, чей коэффициент на указанное количество шагов хуже, чем текущий коэффициент исхода (ЗА или ПРОТИВ).

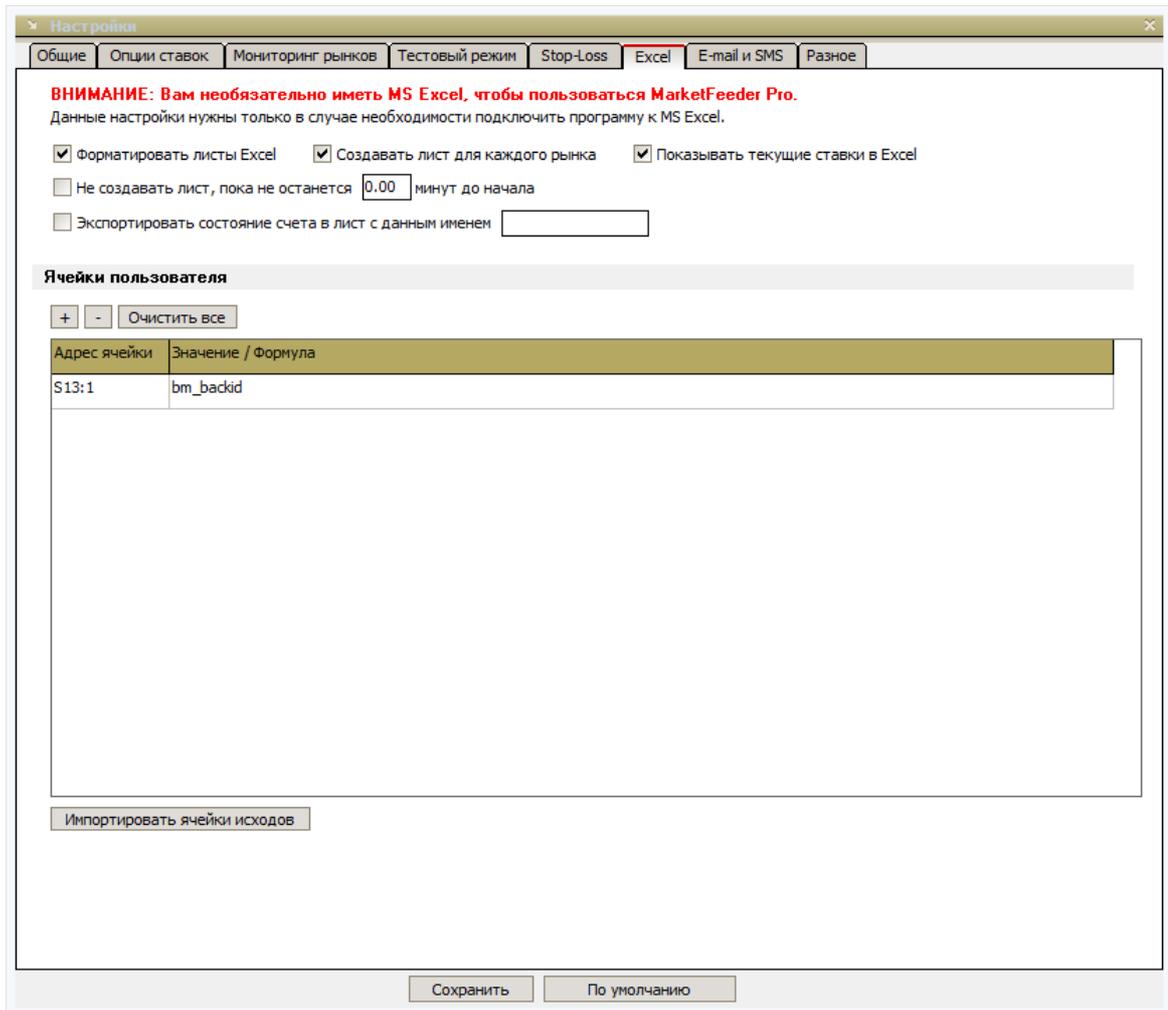
Если ставка поставлена ... минут тому назад или раньше

Будут спарены все ставки старше указанного времени.

Только ставки, которые будут ... перед "по ходу игры"

Вы можете указать дополнительно свойства непарных ставок, которые должны быть спарены (если рынок поддерживает манипуляции с непарными ставками).

7.6 Опции Excel



Форматировать листы Excel

Включите эту опцию, если хотите выводить информацию в Excel в форматированном виде с добавлением цвета и окантовки таблиц. Включение этой опции может немного повысить нагрузку на ваш процессор.

Создавать лист для каждого рынка

Поставьте здесь галочку, если вам нужно, чтобы для каждого рынка в документе Excel создавался отдельный лист. Эта опция включена по умолчанию, без нее рынки не будут отображаться в Excel.

Показывать текущие ставки в Excel

Включите эту опцию для [отображения ваших ставок в отдельном листе Excel](#).

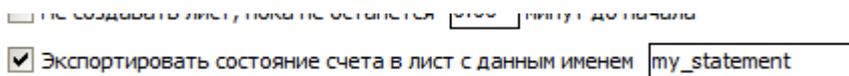
Не создавать лист, пока не останется ... минут до начала

Этим способом можно ограничить нагрузку на ресурсы компьютера, так как лист рынка не будет создаваться и обновляться в подключенном документе Excel, пока до начала события не останется указанное количество минут. Если вы загружаете все скачки дня и хотите мониторить все эти рынки в Excel, крайне не целесообразно загружать их в Excel сразу после добавления к списку "Мои рынки". Рекомендуем пользоваться этой настройкой, чтобы избежать замедления работы программы.

Экспортировать состояние счета в лист с данным именем ...

Вы можете на лету экспортировать выписку с реального и тестового счетов в лист с указанным именем.

Пример:



Экспортированная выписка:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Время	Тип ставки	Рынок	Исход	Кэф.	Ставка	Выигр/Пр	Дебет/Кред	Баланс	Last W
2	05/10/2012 16:15	ЗА	Скачки - сегодня / 16:05 Ches	Hunters Light	3.5	4.14	Выигрыш	-4.14	95.86	
3	05/10/2012 16:15	ЗА	Скачки - сегодня / 16:05 Ches	Questioning	3.9	3.72	Выигрыш	-3.72	92.14	
4	05/10/2012 16:15	ЗА	Скачки - сегодня / 16:05 Ches	Marcret	5.5	2.63	Проигрыш	11.84	103.97	
5	05/10/2012 16:15	Комиссия	Скачки - сегодня / 16:05 Ches	1m2f Grp3				-0.2	103.78	
6	05/11/2012 11:58	ПРОТИВ	Скачки - сегодня / 15:25 Mrkt	Flaygray	6.6	4	Проигрыш	4	107.78	
7	05/11/2012 11:58	Комиссия	Скачки - сегодня / 15:25 Mrkt	R - 2m1f Hcap hrd				-0.2	107.58	
8	13/05/2012 21:09:3A	ЗА	Собаچی бега - сегодня / 21:02	Dundee Ronnie	1.74	16.29	Выигрыш	-16.29	691.29	
9	13/05/2012 21:09:3A	ЗА	Собаچی бега - сегодня / 21:06	Autumn Frankie	2.1	13.5	Проигрыш	14.85	706.13	
10	13/05/2012 21:09:3A	ЗА	Собаچی бега - сегодня / 21:03	Planet Legend	2.9	9.77	Выигрыш	-9.77	696.36	
11	13/05/2012 21:09:3A	ЗА	Собаچی бега - сегодня / 21:04	Bawna Rachelle	3.8	7.46	Выигрыш	-7.46	688.9	
12	13/05/2012 21:09:3A	ЗА	Собаچی бега - сегодня / 21:01	Blackrock Girl	5	5.67	Выигрыш	-5.67	683.23	
13										
14										
15										

Ячейки пользователя

Вы можете добавлять ячейки с формулами, которые программа автоматически вычисляет и вставляет в заданные листы при каждом обновлении рынка. Больше информации - в разделе "[Ячейки пользователя](#)".

Импортировать ячейки исходов

У вас есть возможность загружать в программу собственные данные об исходах из листа в

подключенном документе Excel. Для этого вам нужно указать диапазон импортируемых ячеек и адрес листа.

Для дополнительной информации о работе функции читайте раздел "[Импорт данных исхода из листа Excel](#)".

7.7 Email и SMS

Настройки

Общие | Опции ставок | Мониторинг рынков | Тестовый режим | Stop-Loss | Excel | E-mail и SMS | Разное

Настройки E-mail

SMTP Server: SMTP Port: Адрес отправителя:

Включить авторизацию Использовать SSL Адрес получателя:

Имя пользователя:

Пароль:

Уведомления E-mail

Отсылать e-mail при выполнении любого триггера

Отсылать отчет о новых рассчитанных ставках

отсылать новые записи лога действий каждые мин.

Уведомления SMS

Настройки E-mail

Используйте следующие настройки для отсылки e-mail сообщений из MarketFeeder Pro. Если нужно, посоветуйтесь со своим сетевым администратором насчет настроек почтового сервера.

Адрес отправителя

Так как множество почтовых сообщений попадает прямо в папку "Спам", вы можете непосредственно указать адрес отправителя, от которого будут отсылаться сообщения. Затем сконфигурируйте почтовую программу таким образом, чтобы она не отсеивала сообщения от этого отправителя.

Адрес получателя

Укажите адрес, на который должны посылаться сообщения.

Уведомления E-mail

Выберите, в каких случаях программа должна отсылать вам сообщения на e-mail.

Это пример уведомления о новых записях в выписке со счета.

Отчет о состоянии счета Inbox x

username@gmail.com 11:58 AM (0 minutes ago) ☆

to me

Уведомление MarketFeeder Pro

Тестовый режим

11/05 11:58:43	ПРОТИВ	Скачки - сегодня / 15:25 MrktR - 2m1f Hcap hrd	Flaygray	6.60	4.00	ВЫИГРЫШ	4.00	107.78
11/05 11:58:43	Комиссия	Скачки - сегодня / 15:25 MrktR - 2m1f Hcap hrd					0.20	107.58

Обратите внимание: это сообщение было отослано потому, что вы включили соответствующие настройки в MarketFeeder Pro. Чтобы отключить получение e-mail сообщений, отредактируйте настройки во вкладке "E-mail и SMS".

К вашему сведению, существует специальное действие триггера, "[послать e-mail](#)", которым можно пользоваться независимо от этих настроек.

Уведомления SMS

Программа может посылать SMS сообщения на ваш мобильный телефон при наступлении различных событий. Чтобы воспользоваться этой замечательной возможностью, подпишитесь на наш [SMS сервис](#) и настройте его под свои нужды.

Нажмите кнопку "Открыть WDS SMS Service", чтобы открыть окно конфигурации SMS сервиса.

7.8 Разное

Настройки - Default

Общие | Опции ставок | Мониторинг рынков | Тестовый режим | Stop-Loss | Excel | E-mail и SMS | **Разное**

Настройте цвет и шрифт интерфейса ставок путем нажатия на соответствующие панели.

Стандартный ЗА	Стандартный ПРОТИВ	<input checked="" type="checkbox"/> Ставить ярлыки фаворитам
Светлый ЗА	Светлый ПРОТИВ	<input checked="" type="checkbox"/> Включить мигание времени старта за <input type="text" value="5.00"/> мин. до начала события
СЦ ЗА	СЦ ПРОТИВ	<input checked="" type="checkbox"/> Выделить рынки из следующих стран: <input type="text" value="GB, AU"/> <input type="button" value="Выбрать"/>
Коеф. вверх	Коеф. вниз	<input checked="" type="checkbox"/> Длинные имена рынков в дереве
		<input checked="" type="checkbox"/> Сортировать Футбол - Сегодняшние игры по времени начала матча

Безопасность

В заголовке приложения показывать:

- Имя текущего файла с триггерами
- Доступные ср-ва
- Сообщать о частых потерях сессии API на e-mail

Звуки

- Проигрывать звуки

Общие уведомления: ...

При вхождении текущего рынка в состояние "по ходу игры": ...

При проигрыше: ...

При выигрыше: ...

Когда забивают гол: ...

При ошибках во время ставки: ...

Цвета и шрифты

Цвета и шрифты различных элементов интерфейса ставок можно настраивать. Нажмите на квадратики с соответствующими надписями для редактирования цвета и шрифта.

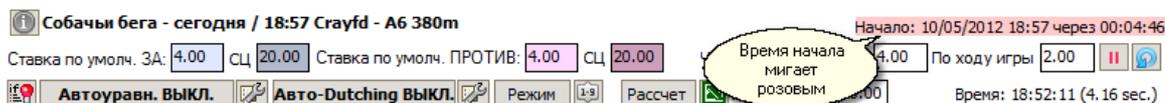
Ставить ярлыки фаворитам

Поставьте здесь галочку, чтобы отмечать цветом исходы, занимающие лидирующие позиции в рынке. Фаворит (или фавориты, если в рынке может быть несколько победителей) отмечается желтым цветом.

1. Two Steppin Tango	3	0.00	0.00	2.40	2.54	2.04	55.3	✓
				Третий фаворит				
2. My Gal Sunday	4	0.00	0.00	2.40	2.54	2.56	2.08	✓
				26.4	42.4	12.8		
3. Champ Laila	6	0.00	0.00	2.62	3.00	3.05	2.48	✓
				22.8	12.8	21.5		
4. Bom Baby	1	0.00	0.00	2.42	2.56	1.40	55.6	✓
				Первый фаворит				
5. Jessies Knockout	5	0.00	0.00	2.42	2.56	2.58	12.8	✓
				26.1	51.1	12.8		
7. Tia Rufina	8	0.00	0.00	5.9	6.0	6.2	1.94	—
				35.7	14.1	6.2		
8. Calamity Jeanne	2	0.00	0.00	5.9	6.0	1.51	61.8	—
				Второй фаворит				

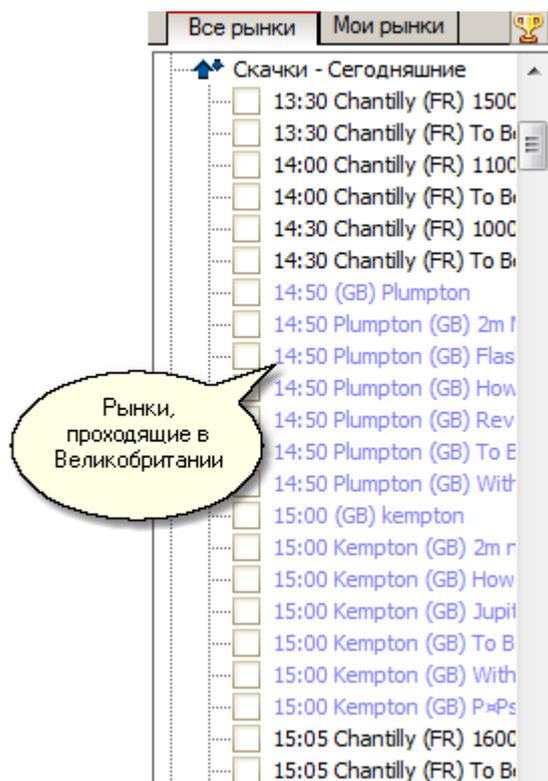
Включить мигание времени старта за ... мин. до начала события

Активируйте эту опцию и задайте нужное значение, если вы хотите, чтобы надпись с временем начала события замигала, как только до старта останется несколько минут.



Выделить рынки из следующих стран

Вы можете выбрать несколько стран, события в которых вы хотите подцветивать в дереве. Например, так могут выглядеть рынки для лошадиных скачек в Великобритании:



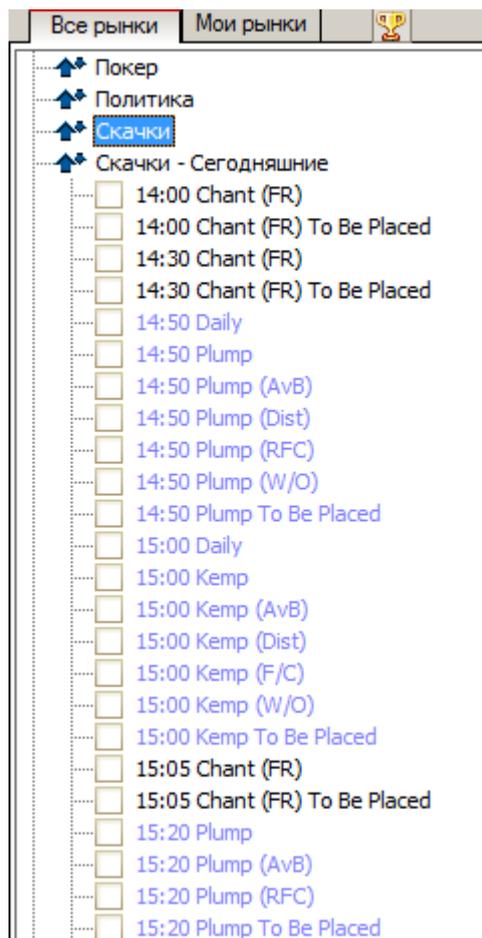
Длинные имена рынков в дереве

Эта опция влияет на содержание и длину имени рынка (преимущественно скачек и собачьих бегов) в Дереве событий. Если она включена, имя рынка отображается полностью, а также включается дополнительная информация, такая как длина и тип скачки, а также тип самого рынка. Если опция отключена, отображается минимум информации, а название рынка дается в сокращенном виде.

Пример длинных имен рынков:



Пример коротких имен рынков:



Обратите внимание, что эта опция влияет на то, каким будет фактическое имя рынка после его добавления в программу. Если вы пользуетесь сервисом прогнозов, который предоставляет вам список рынков с полными названиями, вам лучше оставить эту опцию включенной.

Сортировать Футбол - Сегодняшние игры по времени начала матча

Включив эту опцию, вы сможете просмотреть в дереве событий список сегодняшних футбольных матчей от самых ранних до самых поздних, т.е. они будут отсортированы по времени начала, а не по имени.

Безопасность

В заголовке приложения показывать:

Имя текущего файла с триггерами

Доступные средства

Эту информацию можно показывать в заголовке программы на панели задач. Это очень удобно, если у вас запущено множество приложений, и вам лишь иногда нужно поглядывать на состояние вашего счета BetFair в то время, как работает MarketFeeder Pro. Также, если вы

запустите несколько копий программы эта настройка поможет вам понять, в какой копии запущены те или иные триггеры.

Звуки

Выберите собственные звуки для оповещения о различных ситуациях в программе. Включите / отключите проигрывание звуков с помощью опции "Проигрывать звуки".

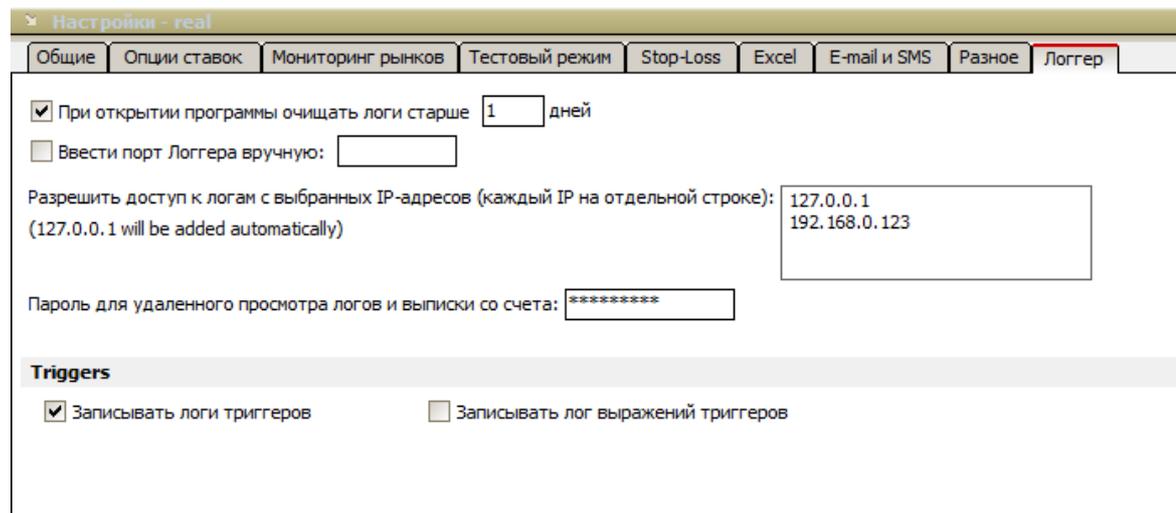
7.9 Настройки логгера

Логгер – это система ведения журнала операций, с помощью которой вы можете контролировать, каким образом MarketFeeder Pro делает ваши ставки или реагирует на критические события в рынках, такие как новый счет, изменение статуса рынка, снятие лошади со скачки и пр.

К Логгеру нужно обращаться всякий раз, как у вас возникнут какие-либо проблемы с триггерами, например, триггеры не срабатывают или, наоборот, срабатывают не вовремя или не по правилам, которые вы установили.

Логгер также отвечает за обновление вашей [выписки со счета](#).

Ниже представлены настройки для конфигурации Логгера.



Настройки - real

Общие Опции ставок Мониторинг рынков Тестовый режим Stop-Loss Excel E-mail и SMS Разное **Логгер**

При открытии программы очищать логи старше дней

Ввести порт Логгера вручную:

Разрешить доступ к логам с выбранных IP-адресов (каждый IP на отдельной строке):
(127.0.0.1 will be added automatically)

Пароль для удаленного просмотра логов и выписки со счета:

Triggers

Записывать логи триггеров Записывать лог выражений триггеров

8 Авто-торговля

Инструменты Авто-торговли в MarketFeeder Pro автоматически рассчитывают нужный размер ставки и делают ее в соответствии со специальными правилами и алгоритмами.

Эти инструменты включают в себя:

- [Авто-Dutching](#)
- [Автоуравнивание](#)
- [Торговля триггерами](#).

8.1 Импорт исходов для авто-торговли

Если вы собираетесь ставить на какие-то конкретные исходы (например, если вы следуете чьим-то советам относительно того, на какую лошадь ставить), вы можете легко импортировать их из текстового файла.

Вам нужно составить список имен исходов, желательно, чтобы они в точности совпадали с их написанием на BetFair. Каждое имя должно располагаться в новой строке.

Пример:

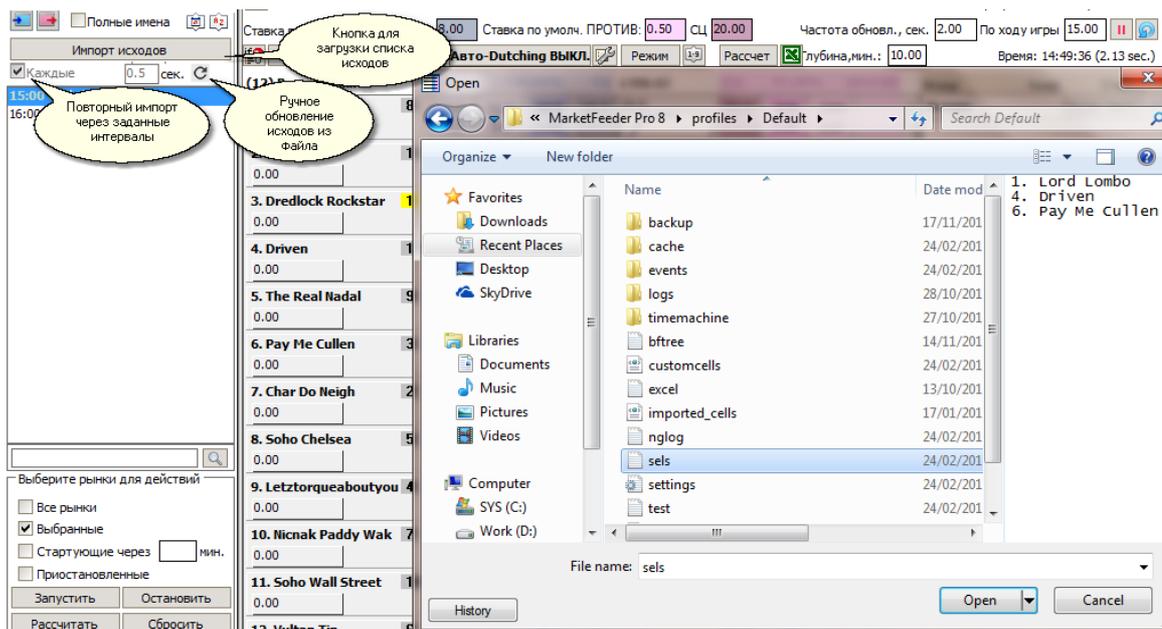
```
"Denali Highway"  
"Arbeo"  
"Bennys Well"
```

Регистр букв не имеет значения (заглавные или строчные).

Если вы хотите особо уточнить рынок, в котором нужно искать исход (например, если планируется добавлять исходы из рынков "Ставки" в нескольких футбольных матчах), можете добавить имя рынка перед именем исхода, в квадратных скобках.

["Команда 1 vs Команда 2 / Ставки на результат"]"Ничья"

Когда список будет готов, сохраните файл в папке, которую потом легко найдете. Потом нажмите "Импорт исходов" и выберите нужный файл в диалоговом окне.



Программа сообщит вам, сколько исходов ей удалось найти. Учтите, что поиск ведется только среди рынков в списке "Мои рынки".

Все остальные исходы станут неактивными для авто-торговли и будут обозначены на экране серым цветом. Это значит, что при осуществлении всех функций авто-торговли программа будет игнорировать эти исходы, как будто их вовсе не существует. Хотя вы все еще сможете ставить на них ручную. Если файл пустой, все исходы станут неактивными.

Программа умеет выполнять приблизительный поиск по именам исходов с разницей не более трех символов. Например:

Horse Racing - Calendar / 2019 / June 2019 / 07 (Mon) / 2m4f Nov Hrd

Default Back amount: 4.00 SP 20.00 Default Lay amount: 4.00

Auto-GreenUp is OFF Auto-Dutching is OFF

(4) Idle BACK 100.63% SP £ 15:

	BACK	100.63%	SP	£ 15:
Red Royalist 1	1.15 1868	1.16 2042	1.17 75.8	1.18
Likeamonkey 2	10.0 536	10.5 557	11.0 117	11.5
Enchanted Island 4	30.0 53.9	32.0 102	34.0 36.0	36.0
Uknowmymeaning 3	29.0 76.5	30.0 119	32.0 49.8	32.0

Smiths Bay Time: 12:20 Rec

sels.txt - Notepad

File Edit Format View Help

```
*"Bed Royalist"
*"Like a monkey"
*"Youknowmymeaning"
```

Несмотря на то, что имена лошадей в файле по написанию отличаются от имен этих же лошадей на BetFair, программа все равно сможет импортировать эти исходы, так как разница в написании составляет не более трех символов ("Red" вместо "Bed", пробелы в "Likeamonkey" и т.д.).

Чтобы включить приблизительный поиск, поставьте звездочку в начале строки, к которой хотите его применить.

Импорт по номерам трапов

Исходы можно импортировать по номерам трапов (дорожек) вместо имен, но только в рынках собачьих бегов. Для этого номер трапа нужно заключить в символы решетки: #номер трапа#.

Если по указанному трапу в отдельно взятом рынке не бежит ни одна собака, исход в этом рынке импортирован не будет.

Если указать имя рынка перед номером трапа собаки, программа будет искать среди исходов этого рынка.

Пример:

```
["Harl 01/06/2019 10:27"]#3#
```

```
["Henl 01/06/2019 10:43"]#2#
```

Такие строки приведут к импорту трапа №3 в забеге 10:27 Harl и трапа №2 в забеге 10:43 Henl.

Если имя рынка не указывать, тогда исходы с таким номером трапа будут импортированы во всех рынках собачьих бегов в вашем списке.

Greyhound - Календарь / 2019 / Июнь 2019 / 01 (Вт) / Henl / Henl 01/06/2019 18:27 A9 460m Начал

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 5.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим 1-9 Расчет Глубина, мин.: 3.00

(6) В ожидании		ЗА	101.12%		СЦ	£ 15 383.72	СЦ	98.82%		ПРОТИВ	Исход
1. Savana Reynolds	1	2.36 19.7	2.38 21.2	2.40 8.1	2.40	2.44 8.6	2.46 58.7	2.48 21.3	0.00		В паг
2. Fieldview Amber	5	16.5 8.2	17.0 4.0	17.5 15.2	18.5	18.5 7.2	19.0 1.23	19.5 2.85	0.00		
3. Tell On Kitty	6	22.0 3.37	23.0 15.1	24.0 1.42	24.0	26.0 1.77	27.0 2.09	28.0 4.0	0.00		
4. Fieldview Ruby	2	5.2 41.1	5.3 30.5	5.4 6.3	5.5	5.5 3.38	5.6 19.3	5.7 12.6	0.00		
5. Blackrose Angus	4	7.0 30.8	7.2 14.6	7.4 8.4	7.4	7.6 15.9	7.8 28.3	8.0 19.6	0.00		
6. Savana Heart	3	5.5 90.1	5.6 28.9	5.7 101	5.8	5.8 5.4	5.9 13.4	6.0 36.0	0.00		Не в

sels.txt - Notepad

File Edit Format View Help

```
#3#
#4#
```

Повторяющийся импорт (каждые ... сек.)

Вы можете указать, с какой частотой импорт из файла должен повторяться. Если содержимое импортируемого файла периодически меняется, при повторном импорте будут активироваться/деактивироваться новые исходы. Изменять файл можно как вручную, так и с помощью какого-нибудь приложения или сервиса.

Подсказка

Вы можете быстро добавить все необходимые рынки. Просто составьте аналогичный список с именами (или частью имен) рынков, например:

```
"Ascot"
"Wolv"
"Вирмингем"
```

и пр.

Затем откройте [Market Locator](#), выберите страны и виды спорта, среди которых искать, и добавьте следующее условие:

У рынка Имя содержит значения из файла ...

И вместо троеточия выберите файл, в котором сохранили список рынков. Затем закончите процедуру поиска рынков, как обычно.

Импорт текстовых и числовых значений

Вместе с именами исходов можно импортировать определенные числовые или текстовые значения. Например, вам может понадобиться импортировать максимальный коэффициент, по которому вы готовы сделать ставку ПРОТИВ на заданный исход. Очень часто такой коэффициент также предоставляют типстеры (генераторы прогнозов). Для загрузки таких значений в программу нужно поместить их на ту же строку, что и имя соответствующего исхода, и отделить их символом табуляции (клавиша "Tab" на клавиатуре). Обязательно заключите строки в двойные кавычки (т.е. такие значения, которые должны использоваться как текст).

Примеры:

```
Centasia      1      "ert"
Ticketmaster  13     22.6  "louise"
Raskova       0.00000007  "J34"  3.15  0.26
```

Обратите внимание: вставьте ровно один символ табуляции между именем исхода и первым значением, и между всеми остальными значениями.

Когда файл будет готов, импортируйте его так же, как описано выше. Программа сообщит вам, сколько значений удалось импортировать.

К этим значениям можно получить доступ с помощью [переменных доступа к импортированным значениям](#).

Импортированные значения будут сохранены даже после закрытия программы. Чтобы их удалить, нужно сначала удалить соответствующий рынок из списка "Мои рынки", а затем заново его добавить, либо импортировать другой файл

Если вы хотите импортировать какие-либо значения для ряда исходов и при этом не деактивировать все остальные исходы (оставить их активными для авто-торговли), тогда добавьте следующее ключевое слово **в последней строке текстового файла** импорта:

```
#all_active#
```

8.2 Авто-Dutching

В двух словах, Dutching (датчинг) - это техника распределения риска проигрыша на нескольких исходах путем заключения пари на более, чем один исход в скачке или другом событии. На каждый исход делается ставка с размером, рассчитанным по специальной формуле, чтобы в случае выигрыша одного из этих исходов прибыль была одинаковая.

Идеальным вариантом является заключение ставок на все исходы в рынке, потому что в этом случае ваша прибыль гарантирована (при условии, что все ставки будут в паре). К сожалению, такое случается очень редко, когда процент пари со стороны ЗА меньше 100%, либо со стороны ПРОТИВ - больше 100% (то есть, общие шансы на выигрыш у исходов больше 100%). Такие возможности длятся на BetFair считанные секунды.

В Интернете можно найти множество хороших статей, где доступным языком объясняется, что такое Dutching.

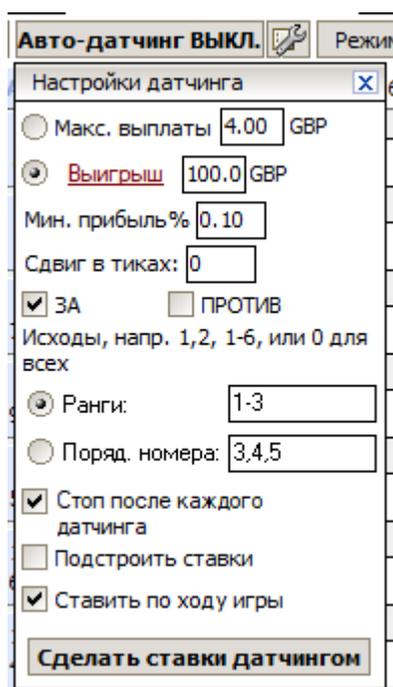
Есть такие статьи и у нас:

[Формулы для датчинга внутри одного рынка](#)

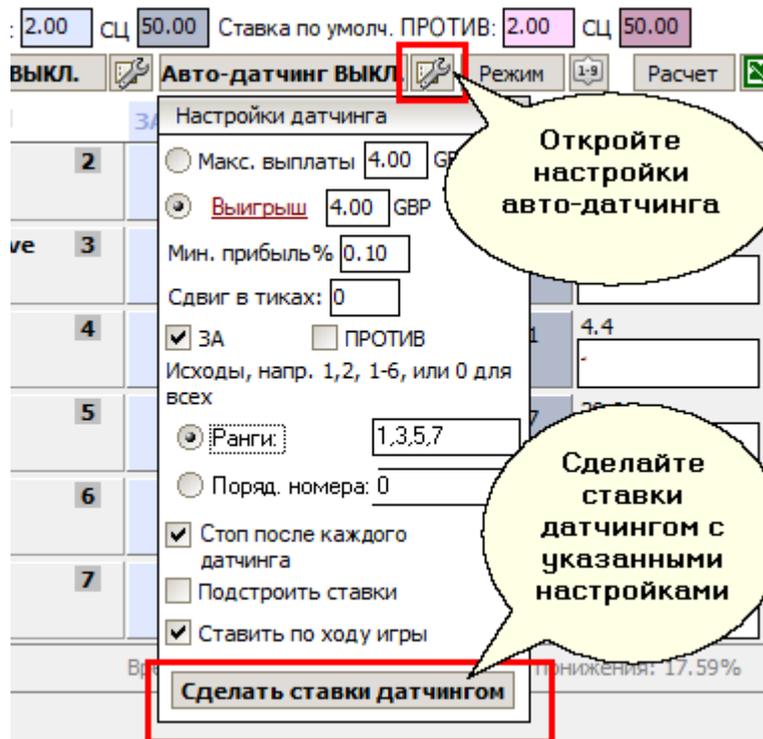
[Формулы для датчинга на разных рынках с учетом комиссии](#)

MarketFeeder Pro способен автоматически искать возможность для датчинга, как для ставок ЗА, так и для ставок ПРОТИВ. Программа самостоятельно вычисляет нужный размер ставок и заключает пари в соответствии с вашими настройками.

Выберите рынок, в котором хотите попробовать Авто-Dutching, и настройте его параметры. Они индивидуальны для каждого рынка, но вы можете задать настройки по умолчанию во вкладке [Опции ставок](#).



Нажмите на кнопку настроек авто-датчинга на панели рынка, чтобы открыть окно авто-датчинга. Введите нужные параметры ставок и нажмите кнопку «**Сделать ставки датчингом**».



Датчинг выполняется на основе **максимальных выплат** либо **размера выигрыша / обязательств**.

Максимальные выплаты - это произведение размера ставки на коэффициент ставки. При датчинге выплаты равны одному и тому же числу для всех исходов, участвующих в ставках. Если вы руководствуетесь этим параметром, то потенциальная прибыль или максимальные убытки от ваших ставок будут переменными и будут зависеть от коэффициентов исходов, на которые вы ставите.

Собачьи бега - Сегодняшние / 19:44 Towcester (GB) A5 500m Начало: 25/04/2021 19:44 через 00:09:5

Ставка по умолч. ЗА: 2.00 ЦЦ 50.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 2.00 ЦЦ 50.00 Частота обновл., сек. 1.00 По ходу игры 1.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 19:34:07 (1.01 сек.)

(6) В ожидании

Исход	Коеф.	Ставка
В паре		
TEST -8431997		
4. Unexpected Gift...	2.14	4.67
1. Westmead Shee...	5.10	1.96
TEST -8431995		
Freddie	5.80	1.72
Не в паре		

Настройки датчинга

Макс. выплаты 10 GBP

Выигрыш 100.0 GBP

Мин. прибыль% 0.10

Сдвиг в тиках: 0

ЗА ПРОТИВ

Исходы, напр. 1,2, 1-6, или 0 для всех

Ранги: 1-3

Поряд. номера: 0

Стоп после каждого датчинга

Подстроить ставки

Ставить по ходу игры

Сделать ставки датчингом

Выплаты = $4.67 * 2.14 = \text{£}10$

Размер **выигрыша / обязательств** позволяет вам напрямую указать, сколько вы хотите выиграть с одного датчинга (независимо от потраченных денег), либо сколько максимально готовы потратить. В этом случае общая сумма ваших ставок будет переменной и будет зависеть от коэффициентов.

Собачьи бега - Сегодняшние / 19:44 Towcester (GB) A5 500m Начало: 25/04/2021 19:44 через 00:06:38

Ставка по умолч. ЗА: 2.00 ЦЦ 50.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 2.00 ЦЦ 50.00 Частота обновл., сек. 1.00 По ходу игры 1.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 19:37:08 (1.20 сек.)

(6) В ожидании

Исход	Коеф.	Ставка
В паре		
TEST -8823884		
4. Unexpected Gift...	2.52	2.63
TEST -8823883		
1. Westmead Shee...	4.80	1.39
TEST -8823882		
2. Westmead Elbi...	6.60	0.98
Не в паре		

Настройки датчинга

Макс. выплаты 10 GBP

Выигрыш 5.00 GBP

Мин. прибыль% 0.10

Сдвиг в тиках: 0

ЗА ПРОТИВ

Исходы, напр. 1,2, 1-6, или 0 для всех

Ранги: 1-3

Поряд. номера: 0

Стоп после каждого датчинга

Подстроить ставки

Ставить по ходу игры

Сделать ставки датчингом

Выигрыш за вычетом комиссии = £5

Минимальная прибыль в процентах определяет, насколько высоким должно быть отклонение процента пари от 100%. Согласно принципу датчинга, эта же цифра определяет прибыльность датчинга. Чем она выше, тем больше денег вы заработаете, если ваши ставки сыграют, но тем реже будут попадаться возможности для такого датчинга. Вы можете указать значение от 0.5 до 99. Например, если значение 0.5, то программа будет искать датчинг в рынках, где процент пари 99.95% или ниже со стороны ЗА или 100.05% и выше - со стороны ПРОТИВ.

Укажите, какой тип датчинга вы хотите осуществлять (**ЗА**, **ПРОТИВ** или оба).

Чтобы сделать ставки выше или ниже текущих коэффициентов, вы можете указать **Сдвиг в тиках**. Если значение сдвига положительное, коэффициенты ставок будут выше текущих на указанное количество тиков, а если отрицательное – то ниже. Таким образом ваш датчинг может оставить после себя непарные ставки (например, если сдвиг будет положительным для ставок ЗА) или сматчить ставки с большей вероятностью, но по менее выгодным коэффициентам (если сдвиг будет положительным для ставок ПРОТИВ).

Настройки датчинга

Макс. выплаты: 4.00 GBP

Выигрыш: 4.00 GBP

Мин. прибыль%: 0.10

Сдвиг в тиках: -2

ЗА ПРОТИВ

Исходы, напр. 1,2, 1-6, или всех

Ранги: 1,3,5,7

Поряд. номера: 0

Стоп после каждого датчинга

Подстроить ставки

Ставить по ходу игры

Сделать ставки датчингом

Вы можете делать ставки со сдвигом в тиках

Исход	Коеф.	Ставка
В паре	Удал. тест.	
Our Jester	2.74	2.49
Braganza Bay	3.75	0.70
Indian Glory	15.0	0.48
Cmon Kenny	22.0	0.34

Вы можете указать набор или диапазон исходов, на которые хотите ставить, по их **рангу** или **порядковому номеру**.

Ранг определяет, насколько коэффициент исхода выше, чем у остальных. У первого фаворита самый низкий коэффициент, поэтому ранг равен 1. У исхода с самым высоким коэффициентом ранг равен количеству исходов в рынке.

Скачки - Сегодняшние / 16:30 Perth (GB) 3m List Nov Hrd

Ставка по умолч. ЗА: 2.00 СЦ 50.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 2.00 СЦ 50.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-датчинг ВЫКЛ. Режим 1-9 Расч

(6) В ожидании

Stoners Choice	1	3.92
Threeunderthrufive	2	-6.53
Castle Rushen	3	3.92
Ocean Drifter	4	-6.53
Deluxe Range	5	3.92
Lord Of Kerak	6	-6.53

Anythingforlove Вре понижения: 17.

Настройки датчинга

Макс. выплаты 4.00 GBP

Выигрыш 4.00 GBP

Мин. прибыль% 0.10

Сдвиг в тиках: 0

ЗА ПРОТИВ

Исходы, напр. 1,2, 1-6, или 0 для всех

Ранги: 1,3,5

Поряд. номера: 0

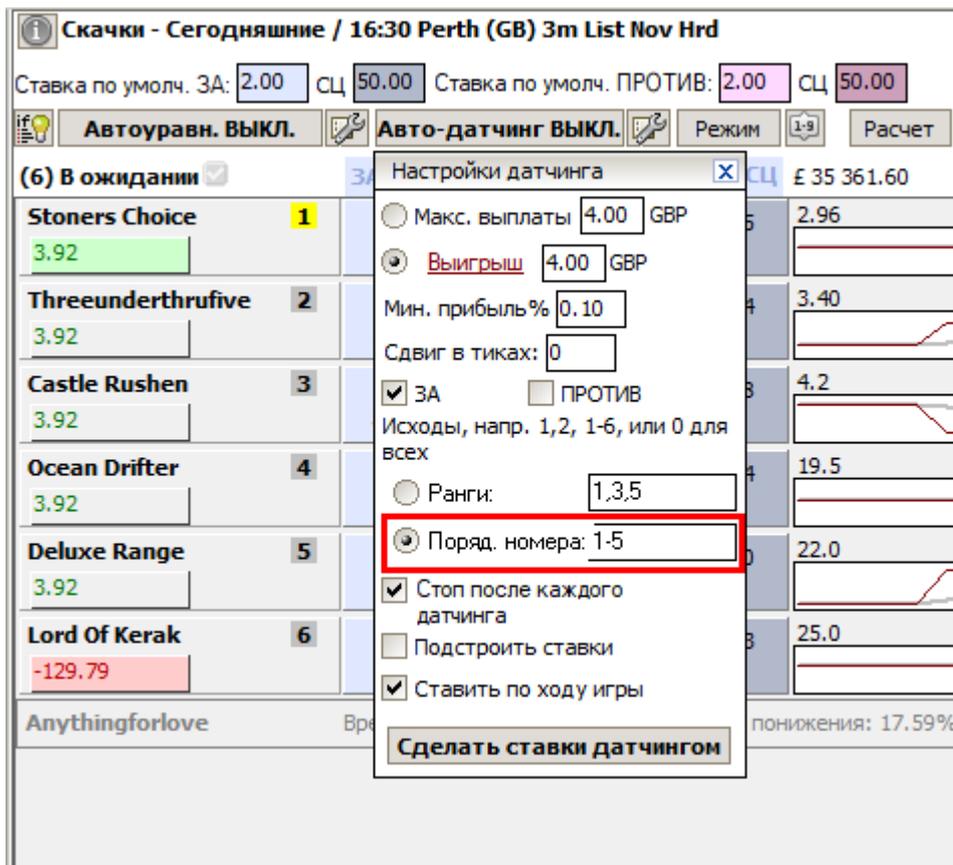
Стоп после каждого датчинга

Подстроить ставки

Ставить по ходу игры

Сделать ставки датчингом

С другой стороны, порядковые номера (индексы) определяют позицию исхода в списке BetFair сверху вниз. Некоторые исходы всегда имеют один и тот же порядковый номер, например "Ничья" всегда идет под номером 3. Вы можете задать порядковый номер исходов в окошке датчинга:



Вы можете ввести число, последовательность чисел через запятую (1,3,4), диапазон чисел через дефис (1-5) или их сочетание (1-3,6,7).

Чтобы оставить себе время на анализ сделанных ставок, рекомендуется держать включенной опцию **Стоп после каждого Dutching**.

Если хотите, чтобы размер ставок подстраивался по предложению на рынке, включите опцию **Подстроить ставки**. В этом случае прибыль от датчинга может быть меньше заданной настройками, так как все ставки будут пропорционально уменьшены в соответствии с теми деньгами, которые предлагаются на рынке по текущим коэффициентам. Эта настройка существенно повышает шансы на то, что все ставки будут в паре (а только в этом случае датчинг будет прибыльным).

Наконец, если вы готовы делать ставки, когда рынок в состоянии "по ходу игры", включите опцию **Ставить по ходу игры**. Учтите, что это сопряжено с определенным риском, так как по ходу игры коэффициенты меняются быстро непредсказуемо.

Датчинг в рынках с несколькими победителями

Авто-Dutching работает аналогичным образом в рынках с несколькими победителями, и настройки остаются теми же.

Собачьи бега - сегодня / 21:06 Poole (Place) - To Be Placed. 2 мест. Начало: 13/05/2012 21:06 через 00:00:01

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 ЦК 20.00 ПРОТИВ: 4.00 ЦК 20.00 Частота обновл., сек. 4.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 21:05:55 (4.27 сек.)

Dutching в рынке с двумя победителями

Если любые два исхода из пяти, на которых есть ставки, выигрют, прибыль будет £4 минус комиссия.

(6) В ожидании		ЗА	206.79%		£ 367.71	178.80%		ПРОТИВ	Исход	Коэф.	Ставка	
1. Blackrock Girl	5	4.5	4.9	5.2	5.5	5.6	5.7	6.8	В папе			
		21.54	-5.67	5.3	9.9	3.11	43.5	10.8	2.64	Удал. тест.		
2. Dundee Ronnie	1	1.65	1.67	1.68	1.68	2.00	2.02	2.04	TEST -2313000	1.74	16.29	
		11.45	-16.29	16.4	100	293	200	15.0	11.0	TEST -2312999		
3. Planet Legend	3	2.72	2.96	3.00	3.00	3.45	3.50	4.00	TEST -2312998	2.10	13.50	
		17.64	-9.77	8.9	2.15	6.8	6.1	5.0	6.0	TEST -2312997	2.90	9.77
4. Bawna Rachelle	4	3.7	6.1	6.8	6.8	4.4	4.5	6.0	TEST -2312996	3.80	7.46	
		19.84	-7.46	6.1	2.15	9.8	4.4	4.2	2.00	1. Blackrock Girl	5.00	5.67
5. Tedwentwhoosh	6	4.5	4.4	11.0	2.15	6.2	6.4	7.6	Не в папе			
		0.00	0.00	4.4	11.0	4.4	2.83	2.00	Удал. тест.			
6. Autumn Frankie	2	2.04	2.06	2.08	2.06	2.32	2.42	2.84				
		14.11	-13.50	11.7	99.0	49.7	152	10.8	8.8			

Обратите внимание, что не рекомендуется (фактически, это не имеет смысла) активировать датчинг в рынках типа "Азиатский гандикап" или "Всего голов".

8.3 Автоуравнивание

Автоуравнивание — это термин MarketFeeder Pro, обозначающий автоматическое (без вашего участия) [уравнивание](#), т.е. выполнение ставок на один и тот же исход, приводящих к гарантированной прибыли. В частности, эта функция может выполнять автоматическое [уравнивание прибыли](#). Основной принцип уравнивания прибыли — у ставки ЗА коэффициент должен быть выше, чем у ставки ПРОТИВ.

Это один из наиболее популярных видов торговли, в ходе которого на один и тот же исход могут заключаться десятки пари в течение матча или скачки. Иногда его называют "Green-up" (гринап), потому что он делает все цифры П/У в рынке положительными или "зелеными".

Формула уравнивания предельно проста: чтобы получить прибыль, суммарные выплаты всех ставок ЗА должны быть равны суммарным выплатам ставок ПРОТИВ на одном и том же исходе. Под выплатами подразумевается произведение размера ставки на ее коэффициент. В то же время ставки ЗА должны иметь более высокий коэффициент, чем ставки ПРОТИВ.

Пример:

ЗА \$10 по 2.5, потом ПРОТИВ \$12.5 по 2.0

$$10 \cdot 2.5 = 12.5 \cdot 2.0$$

Ваша прибыль будет всегда равна разности размеров ставок ЗА и ПРОТИВ, т.е. в данном примере она будет равна \$12.5 - \$10 = \$2.5.

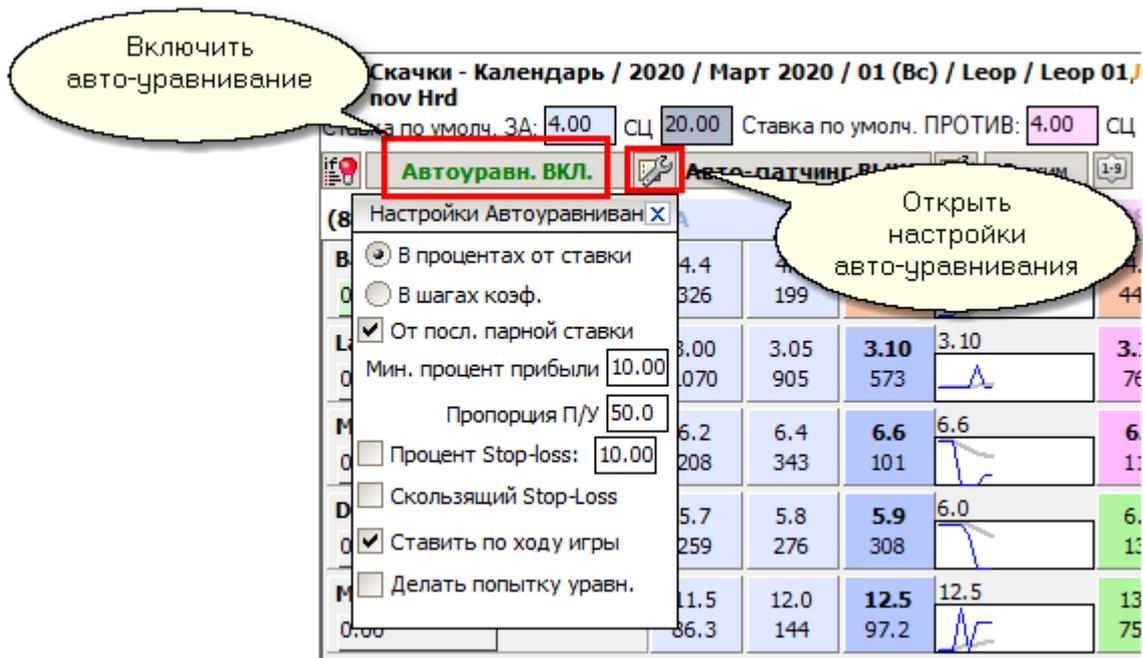
Тот же принцип применим к уравниванию потенциальных убытков, когда обязательства распределяются равномерно по всем исходам в рынке. Формула та же, только вы ставите ЗА

с коэффициентом ниже, чем ПРОТИВ, и ваш убыток будет равен разности сумм ставок ЗА и ПРОТИВ. Иногда такой вид уравнивания убытков называется Stop-Loss (стоп-лосс). В MarketFeeder Pro он называется уравниванием убытка (в отличие от уравнивания прибыли).

См. [10 фактов об уравнивании прибыли в MarketFeeder Pro](#).

Вы, разумеется, можете выполнять уравнивание вручную, делая ставки ЗА и ПРОТИВ самостоятельно, но самым простым и эффективным способом будет использование инструмента Автоуравнивание.

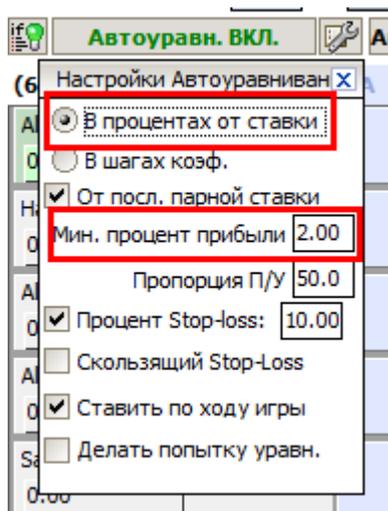
В каждом рынке доступны следующие настройки Автоуравнивания.



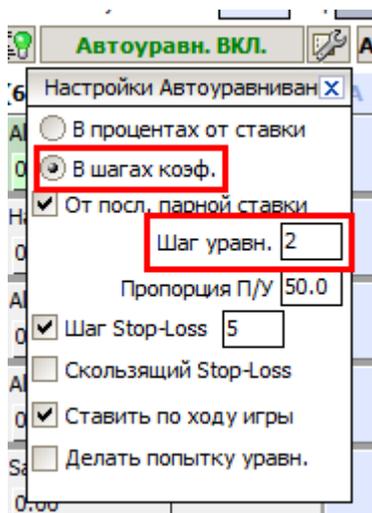
В процентах прибыли / В шагах коэффициента

Вы можете выбрать, каким образом рассчитать уравнивающую ставку:

- **В процентах от ставки %** — ставка рассчитывается так, чтобы получить определенный процент прибыли от размера начальной ставки. Процент прибыли равен чистой прибыли, деленной на начальную ставку.



- **В шагах коэффициента** — коэффициент уравнивающей ставки должен быть на указанное количество тиков лучше, чем коэффициент начальной ставки. От этого коэффициента рассчитывается и размер ставки.



От последней парной ставки

Выберите тактику Автоуравнивания. Если вы включите эту опцию, программа рассчитает коэффициент следующих ставок уравнивания исходя из последней открытой парной ставки. Если ее отключить, программа попытается достигнуть заданного размера прибыли (в тиках или процентах) исходя из всех ставок, которые у вас были сделаны на этом исходе ранее. Т.е., если вы раньше открывали ставки на этом исходе и они закрылись с убытком, то включив эту опцию, вы сможете о них забыть и продолжать торговлю, пытаясь заработать нужный профит с каждой следующей поставленной ставкой. Но если вам нужно закрыть все ваши прошлые ставки с заданным уровнем прибыли, тогда эту опцию лучше отключить. Просто проэкспериментируйте с этой настройкой в Тестовом режиме.

Мин. процент прибыли / Шаг уравнивания

Укажите минимальный желаемый процент прибыли (если выбрана опция "В процентах

прибыли") или количество шагов (если выбрана опция "В шагах коэффициента"). В первом случае программа вычисляет коэффициент для ставки уравнивания в зависимости от процента от первоначальной ставки. Например, в примере выше, когда вы ставите ЗА \$10 по 2.5, потом ПРОТИВ \$12.5 по 2.0, ваш процент прибыли равен $(12.5 - 10) / 10 = 0.25 = 25\%$.

Пропорция П/У

Задаёт [Пропорцию П/У](#) для уравнивания прибыли или уравнивания убытка.

Процент Stop-Loss / Шаг Stop-Loss

Укажите процент потенциального убытка (если выбрана опция "В процентах прибыли"), при котором вы хотите осуществить уравнивание убытка, или количество шагов, на которые должен отклониться коэффициент исхода, прежде чем будет применен Stop-Loss (если выбрана опция "В шагах коэффициента"). Если вы не поставите галочку рядом с этой опцией, уравнивание убытка не будет задействовано. Вы можете включить эту опцию, если предпочитаете минимизировать риски в том случае, если рынок отклонится в противоположную вашим планам сторону.

Скользящий Stop-Loss

Если активировать эту опцию, она будет определять момент для уравнивания убытка относительно наилучшего коэффициента, который был зафиксирован в рынке с момента открытия позиции, в противоположность отсчету относительно коэффициента первоначальной ставки. К примеру, вы поставили ПРОТИВ по 3.5, установили "Шаг Stop-Loss" равным 5 и ждете, когда коэффициент исхода поднимется, скажем, до 3.8. Тем не менее, лучшее, что было предложено на рынке, - это 3.7, а потом рынок ушел в противоположную сторону. Если Stop-Loss не скользящий, программа закроет вашу позицию, когда коэффициент упадет до уровня 3.25 (3.5 минус 5 шагов). Если скользящий Stop-Loss включен, уравнивание убытка произойдет раньше, когда коэффициент упадет до 3.45 и ниже (3.7 минус 5 шагов). Таким образом вы можете предотвратить неоправданное нарастание рисков.

Ставить по ходу игры

Включите эту опцию, если хотите ставить в рынках, находящихся в состоянии "по ходу игры".

Делать попытку уравнивания

Если эта настройка включена, программа будет делать уравнивающую ставку немедленно после открытия позиции (после первоначальной ставки). Она не будет ждать, пока будут доступны нужные коэффициенты. Таким образом, ставка уравнивания скорее всего будет не в паре, но зато если нужный коэффициент будет предложен, она будет ближе в очереди на то, чтобы сделать ее парной, чем если вы сделаете такую ставку позже (актуально в рынках с большим объемом денег).

Автоуравнивание и Режим просмотра рынка

Если Автоуравнивание включено, и на исход сделаны какие-то ставки в паре, вы увидите пороговые коэффициенты уравнивания прибыли и убытка над мини-графиком.

Зеленая цифра -- коэффициент, при котором произойдет уравнивание прибыли.

Красная цифра -- коэффициент, при котором произойдет уравнивание убытка.

(11) В ожидании		ЗА	102.56%	ЦЦ	€ 24 524.88	ЦЦ	98.63%	ПРОТИВ	Исход	Коеф.	Ставка				
Emma Jean	1	4.5	4.6	4.7	1.63	4.7	5.1	4.0	4.5	4.8	4.9	5.0	42.3	27.7	Удал. тест.
Purley Queen	2	5.7	5.8								6.2	6.4			

Коеф., нужный для уравнивания прибыли (4.7)

Коеф., нужный для уравнивания убытка (4.8)

Чтобы увидеть эти пороговые коэффициенты, переведите рынок в [Краткий](#) режим.

9 Торговля триггерами

MarketFeeder Pro можно назвать первопроходцем в вопросе триггеров для торговли на BetFair.

В настоящее время программа предлагает вам самые мощные инструменты для программирования и тестирования своих стратегий и торговых систем.

Основной принцип торговли триггерами в том, что любой шаг в вашей стратегии можно запустить в действие (по-английски "to trigger") при срабатывании определенных условий.

Именно вы определяете и формулируете эти условия, а также рынки, в которых должны производиться необходимые действия. Триггер - это набор правил для выполнения конкретного действия (или цепочки действий). Этим действием может быть ставка, изменение некоторых настроек, команда программе, отсылка сообщения и пр. MarketFeeder Pro дает вам выбор из 50-ти возможных действий!

Триггеры можно программировать языком, приближенным к техническому русскому, в специальном [Редакторе триггеров](#). В этом редакторе можно создавать, изменять и сохранять так называемые "файлы триггеров", в которых записываются ваши сценарии торговли.

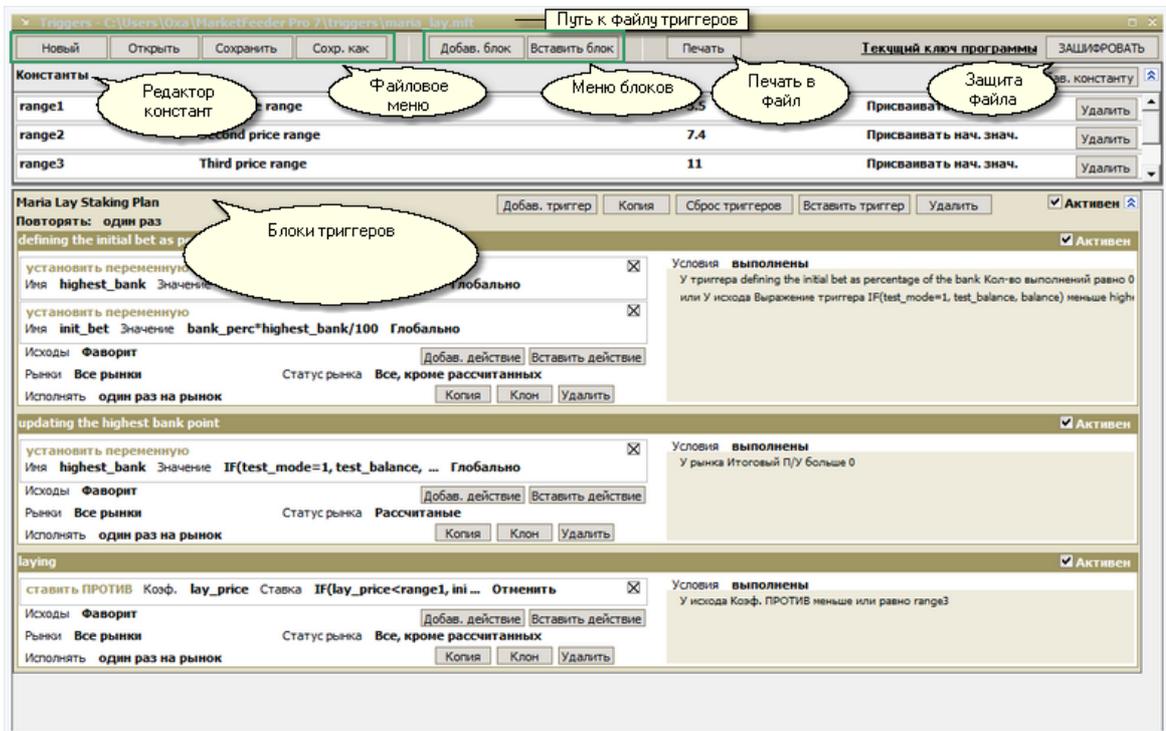
Такой файл триггеров вы затем загружаете в MarketFeeder Pro и просто наблюдаете за тем, как нужные вам ставки делаются автоматически, а в идеале ваше присутствие за компьютером и не требуется!

Конечно, для того, чтобы научиться составлять эффективные триггеры, требуется определенный опыт, однако вы быстро приобретете его с помощью этого руководства, а также [MarketFeeder Pro форума](#).

Кроме того, вместе с программой предоставляется набор готовых к работе файлов триггеров, так что вы можете приступить к тестированию прямо сейчас!

9.1 Редактор триггеров

Редактор триггеров - это специальный интерфейс для создания, редактирования и сохранения ваших триггеров.



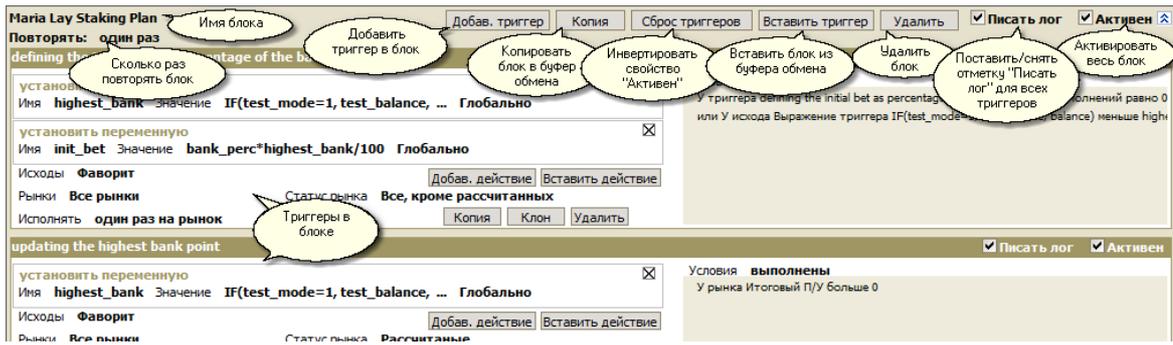
Как вы уже знаете, триггеры хранятся в файлах. Удобнее всего создавать отдельный файл для каждой торговой системы.

Блоки триггеров

Вот этими кнопками можно добавить новый блок к файлу или вставить блок из буфера обмена.

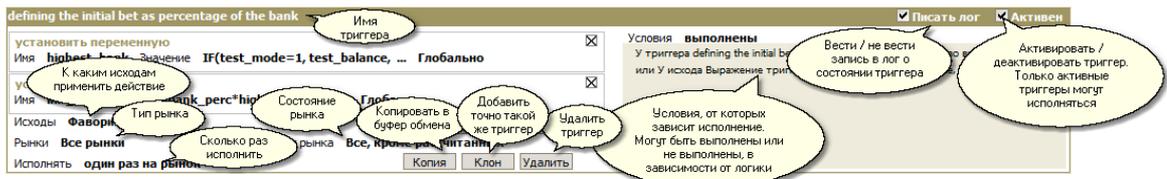
Блок - это логический контейнер для триггеров. В подавляющем большинстве случаев вам понадобится всего один блок, но иногда вы захотите добавить несколько блоков, например, если некоторые триггеры нужно повторять через определенные промежутки времени.

Используйте следующие кнопки для манипуляций с блоком и триггерами внутри него.

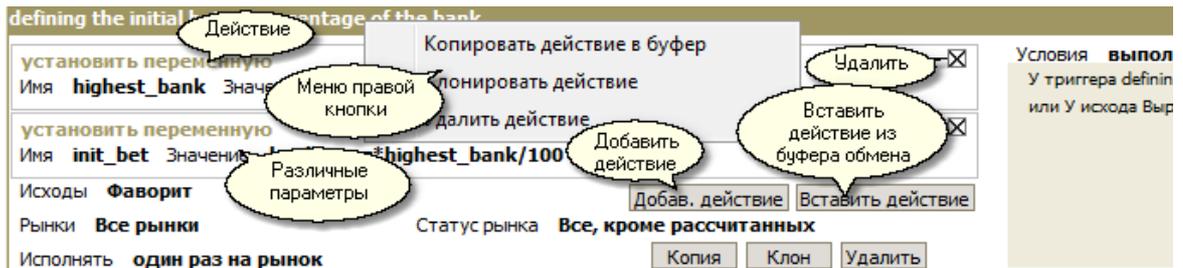


Триггеры

В каждом триггере есть набор определенных полей. Изменить значение поля можно, кликнув на нем мышью и выбрав нужный вариант в выпадающем списке или изменив текст в [Редакторе формул](#). Если текст выделен жирным, он, как правило, редактируется.



У триггера должно быть как минимум одно Действие. Можно добавлять и несколько Действий в один и тот же триггер, тогда они выполнятся одновременно, как только условия триггера будут удовлетворены.



Условия триггеров редактируются в отдельном окне в Редакторе условий.

Условия

Редактирование условий подчиняется общим принципам Редактора триггеров. Вы добавляете блоки условий, а затем внутри них добавляете условия.

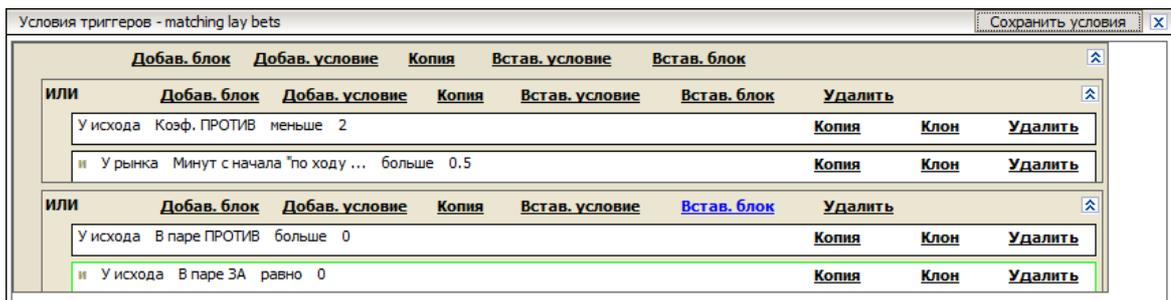
Блок условий - это логическая оболочка условий, объединенных логическими операторами

ИЛИ, И, ИЛИ НЕ и И НЕ. Блоки работают так же, как скобки в математических формулах.

Следующая логическая фраза:

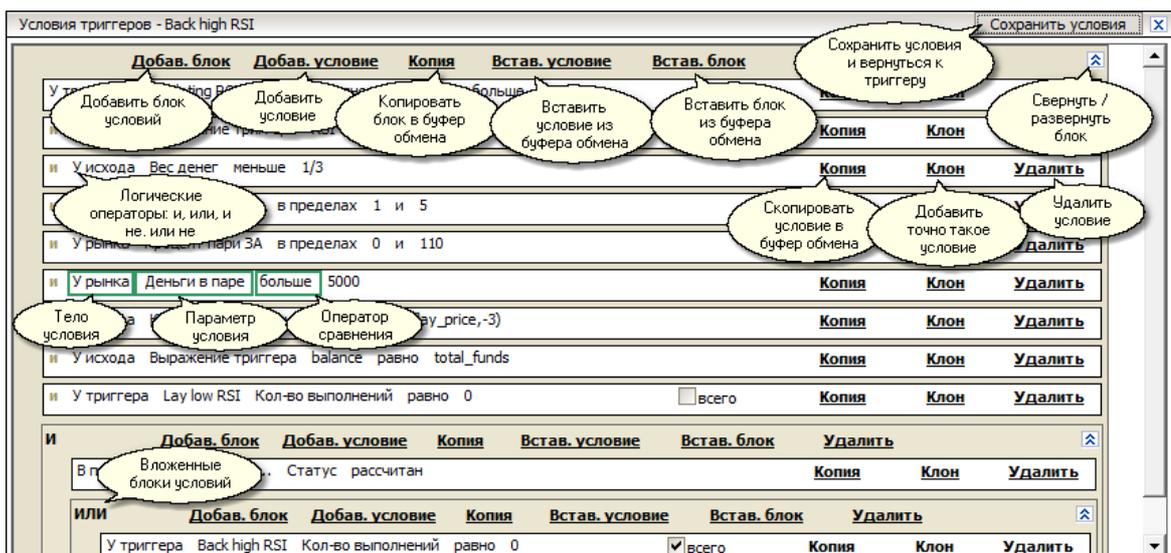
(Selection's Lay Price is less than 2.0 AND Market's Minutes since the off is greater than 0.5) OR (Selection's Lay Matched is greater than 0 AND Selection's Back Matched is equal to 0)

аналогична таким логическим блокам.



Используйте специальные кнопки, чтобы добавить и удалить, а также скопировать и вставить из буфера обмена условия и блоки условий.

По окончании работы нажмите "Сохранить условия", чтобы вернуться к редактированию триггеров.



Дополнительные элементы управления

Чтобы изменить порядок элементов в блоке, перетащите их мышью вверх или вниз. Этим же способом можно перетаскивать триггеры из одного блока в другой, или действия из одного триггера в другой.

Можно распечатать содержимое текущего файла триггеров в удобном для чтения формате, нажав кнопку "Печать" и указав путь к файлу, где будет храниться распечатка. Этот файл откроется в вашем браузере Интернета, где вы сможете просмотреть его содержимое и при желании распечатать его. См. "[Печать триггеров](#)".

Также можно создать защищенную копию вашего файла триггеров. См. "[Защита триггеров](#)".

9.1.1 Защита триггеров

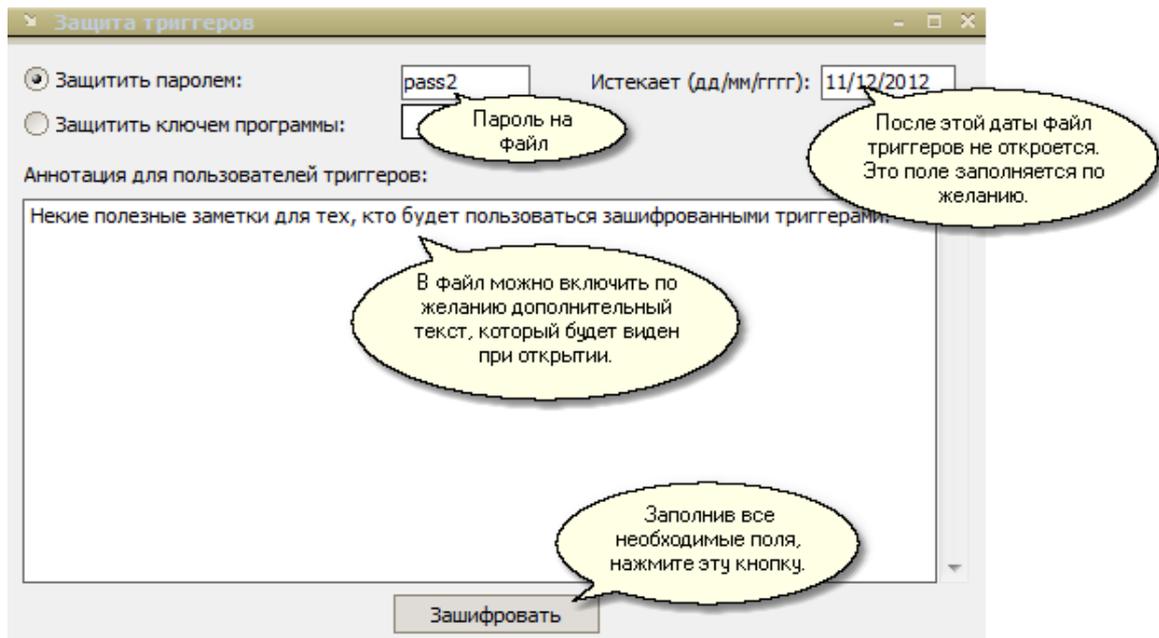
Защищенные файлы триггеров можно открывать и исполнять, но никто не сможет увидеть и понять их содержимое, даже вы сами.

В защищенных файлах удобно продавать триггеры или делиться ими, не раскрывая значения конкретных полей.

Нажмите кнопку "Зашифровать", чтобы открыть интерфейс защиты триггеров.

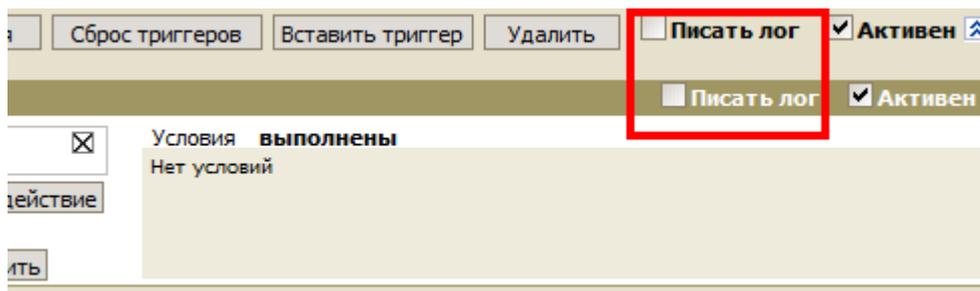


В защищенный файл можно добавить текстовые заметки. Тот, кто откроет затем файл, сможет прочитать заметки, поэтому имеет смысл оставить в них какие-либо советы и подсказки по работе с файлом.



Единственной открытой для просмотра частью файла являются константы, поэтому рекомендуем использовать их для облегчения настройки защищенных триггеров. Например, при распространении стратегии в защищенном файле, добавьте константы для определения размера начальной ставки, длины цикла, максимальных обязательств и др. Это придаст уверенности тем, кто будет пользоваться вашими триггерами.

Обратите внимание на то, что во время выполнения защищенных триггеров их логи будут записываться на диске пользователя. Если вы этого не хотите, не забудьте отключить запись лога в ваших триггерах перед их защитой! (См. изображение ниже):

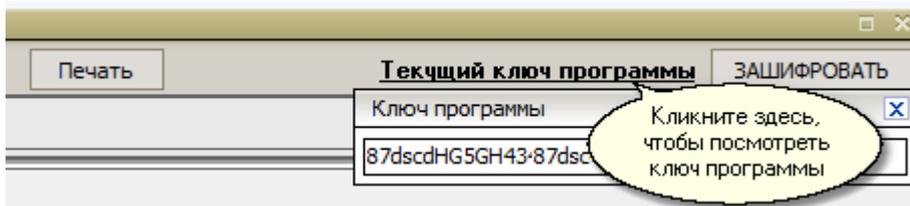


Если вы хотите защитить файл паролем, его сможет открыть любой, кто знает пароль.

Более индивидуальный подход - это защита файла ключем программы. У каждого пользователя MarketFeeder Pro есть личный ключ программы, который уникален для каждого аккаунта BetFair. Поэтому файл, защищенный таким ключом, не сможет открыть никто, кроме владельца ключа. Все, что вам нужно сделать, - это попросить пользователя, которому вы предоставляете файл, прислать вам свой ключ программы, а затем ввести его в соответствующее поле.

Передавать кому-либо свой ключ программы абсолютно безопасно, в нем не содержится никакой информации об имени пользователя или пароле, это просто уникальная

последовательность символов. Чтобы помочь клиентам найти свой ключ, попросите их кликнуть на эту надпись и скопировать содержимое текстового поля, а затем выслать его вам.

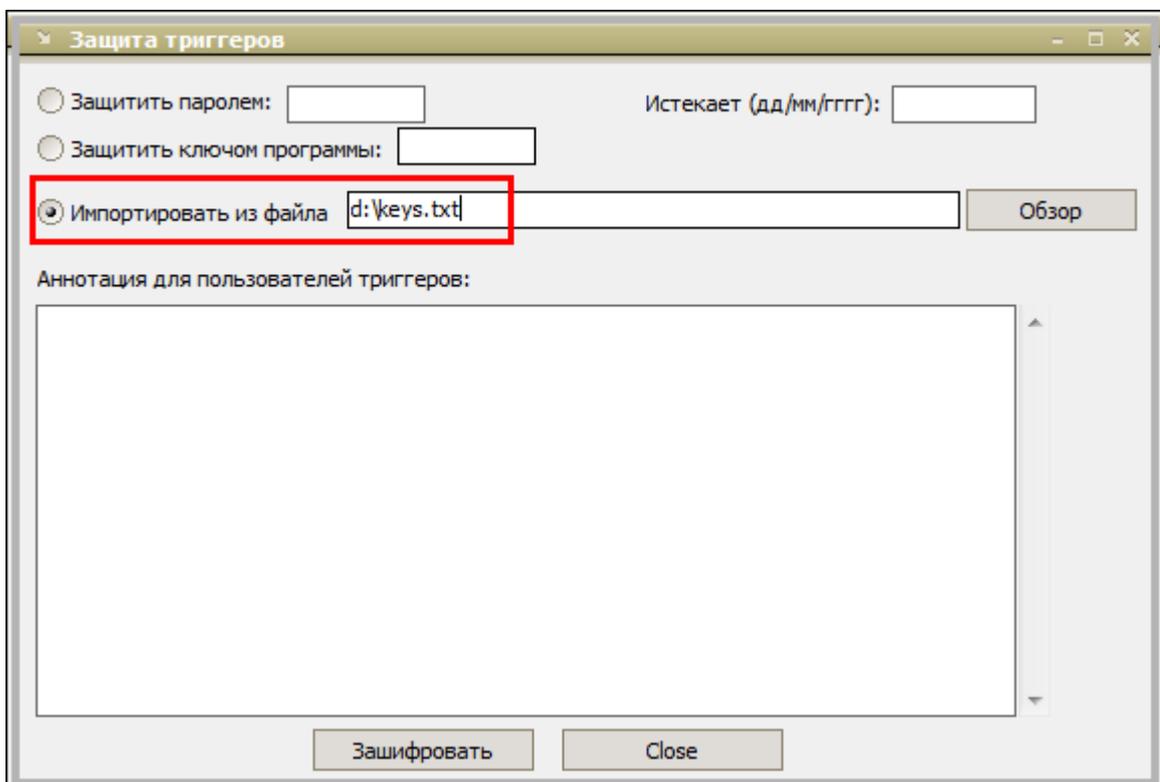


Пакетная защита файлов с триггерами

Существует функция для защиты одного и того же файла с триггерами множеством паролей или ключей. Таким образом можно одновременно зашифровать свои триггеры для разных пользователей.

В результате работы такой функции создается набор файлов триггеров, каждый из которых зашифрован в соответствии с настройками внутри специального командного файла.

Чтобы воспользоваться пакетной защитой, выберите опцию "Импортировать из файла" и укажите путь к самому файлу.



Формат командного файла

Такой файл можно создать в любом текстовом редакторе, например, Блокноте.

В первой строке файла укажите полный путь к файлу логов, куда будет записываться результат пакетной защиты. Пример:

`D:\MyLogs\mf.log`

Если путь не существует, программа попытается его создать. Если оставить строку пустой (но не удалять!), лог не будет создаваться.

В последующих строках указываются настройки, разделенные символом табуляции (`\t`), и каждая такая строка соответствует одному зашифрованному файлу триггеров. Вот список этих настроек:

К или Р

Переключатель режима защиты – **К** - для защиты ключом программы и **Р** - для защиты паролем

Код шифрования

Если в качестве режима защиты выбрано **К**, то код шифрования - это ключ программы (уникальная последовательность из 32-х символов, которая есть у любого пользователя MarketFeeder Pro). В противном случае код - это пароль. Пароль ограничен 255-ю символами.

Срок действия

Укажите дату, после которой триггерами нельзя будет пользоваться, в формате `dd/mm/yyyy`. Если вы оставите это значение пустым, у файла будет неограниченный срок действия.

Папка для вывода

Путь к папке, в которую будут записываться защищенные файлы. Если этот путь не существует, программа попытается его создать.

Полученные зашифрованные файлы будут проименованы следующим образом.

Файлы, защищенные ключом:

[изначальное имя файла с триггерами]_[первые 4 символа ключа]-[последние 4 символа ключа]_[срок действия, если он есть].mft

Пример: `double-volume_2e7a-e9a8_20_12_2014.mft`

Файлы, защищенные паролем:

[изначальное имя файла с триггерами]_pwd[порядковый номер строки в командном файле]_[срок действия, если он есть].mft

Пример: `double-volume_pwd3_20_12_2014.mft`

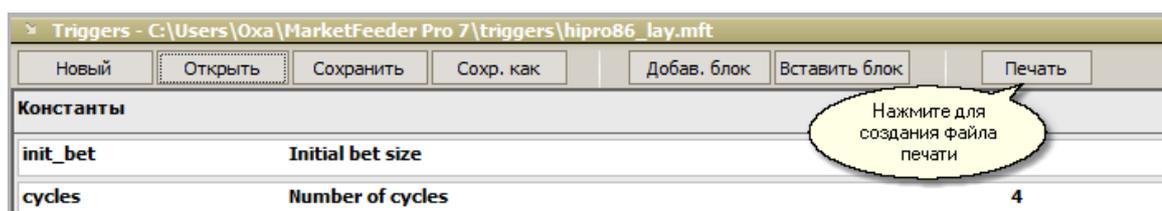
Ниже приведен образец содержимого командного файла для пакетной защиты триггеров:

```
d:\Alex\log.txt
P abc 18/10/2017 d:\Alex\output
P def 19/10/2017 d:\Alex\output
K 12g8e08dee6d88792f73ee453a5e85fx 20/10/2017 d:\Alex\output
```

9.1.2 Печать триггеров

Триггеры можно сохранить в формате, удобном для печати, чтобы просматривать и анализировать их в удобное для вас время.

Для этого нажмите кнопку "Печать":



Программа спросит, где вы хотите сохранить файл распечатки. Укажите путь в диалоговом окне.

Далее MarketFeeder Pro создаст и откроет файл распечатки в вашем Интернет-браузере, установленном по умолчанию.

Путь к триггеру: C:\Users\OxalMarketFeeder Pro 7\triggers\hipro86_lay.mft

init_bet	4	Initial bet size
cycles	4	Number of cycles
step	0	Step counter
current_cycle	0	Cycle counter

HiPro84 Повторять: один раз

1. initialising current bet

1. установить переменную Имя : current_bet Значение : init_bet Глобально
 Исходы: Все подходящие исходы Рынки: Все рынки Статус рынка: Все, кроме рассчитанных Исполнять: только один раз Нет условий

2. modifying bet after loss

1. установить переменную Имя : current_bet Значение : -last_pl/cycles + init_bet Глобально
 2. установить переменную Имя : step Значение : step+1 Глобально
 3. установить переменную Имя : current_cycle Значение : 0 Глобально
 Исходы: Фаворит Рынки: Все рынки Статус рынка: Рассчитанные Исполнять: один раз на рынок
 Условия выполнены:

У исхода	Выражение триггера	step	меньше	3	
<input checked="" type="checkbox"/>	У рынка	Итоговый П/У	меньше	0	
<input checked="" type="checkbox"/>	У исхода	Выражение триггера	current_cycle	больше	0

3. resetting stake size

1. установить переменную Имя : current_bet Значение : init_bet Глобально
 2. установить переменную Имя : step Значение : 0 Глобально
 3. установить переменную Имя : current_cycle Значение : 0 Глобально

9.2 Переменные пользователя

Переменные пользователя - это специальные ключевые слова, которые вы как пользователь можете создавать во время работы с программой. Они представляют собой пары "Имя / Значение", где "Имя" - это любая комбинация разрешенных символов, а "Значение" - это число или строка, присваиваемая имени.

Следующие символы допустимы в имени переменной:

- Латинские буквы A-Z, a-z. Пример: Myvar
- Цифры 0-9. Пример: point1
- Подчеркивание. Пример: one_plus_2

Вы должны проверить, чтобы имя вашей переменной не совпадало с именем существующей переменной триггеров, поддерживаемой в MF Pro.

Значением переменной может быть:

- Число
- Последовательность букв, цифр, пробелов и других символов
- Арифметическое выражение, поддерживаемое в MF Pro
- Функция, поддерживаемая в MF Pro
- Переменная триггеров
- Комбинация всего вышеперечисленного

Пожалуйста, обратите внимание: все арифметические выражения, формулы и переменные в значении переменной будут вычислены и заменены на результат перед присвоением переменной. То есть, в переменной будет храниться конечное значение выражения, а не само

выражение.

Константы

Константы - это переменные, у которых значения определяются при загрузке файла триггеров, в котором они хранятся. Другими словами, константа получает значение до того, как выполняются какие-либо триггеры.

Во всех остальных отношениях константа действует точно так же, как любая переменная, т.е. ее можно использовать в выражениях триггеров, и ее значение можно менять с помощью триггера (хотя слово "константа" в данном случае может ввести в заблуждение).

Constants				Add Constant
Constant's name	Constant's description (optional)	Constant's value	Start with initial value	
range1	First price range	3.5	Start with initial value	Delete
range2	Second price range	7.4	Start with initial value	Delete
range3	Third price range	11	Start with initial value	Delete

Значение константы может присваиваться ей при загрузке файла триггеров, либо можно запомнить последнее значение этой константы перед прошлым выходом из программы и восстановить это значение при открытии. Выберите нужную опцию из выпадающего списка:

First price range	3.5	Remember last value	Delete
Second price range	7.4	Start with initial value	Delete
Third price range	11	Start with initial value	Delete

Интерпретация переменных

Если переменная не инициализирована, она не сможет быть интерпретирована программой, и из-за этого ее имя не будет заменено на соответствующее значение. Например, если вы собираетесь создать переменную "myvar", но не позаботились о триггере, присваивающем ей значение, то любое выражение с этой переменной не будет вычислено правильно. Например:

IF(back_price>2, 5, myvar)

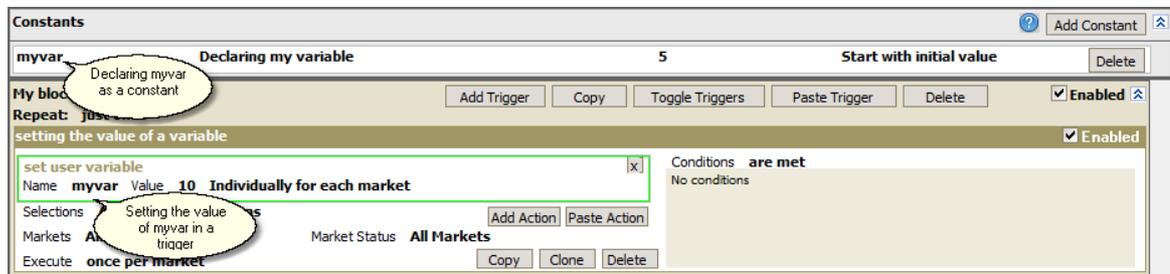
При коэффициенте ЗА, равном, скажем, 4.0, такое выражение преобразуется в:

IF(4.0>2, 5, myvar)

Обратите внимание, что myvar не интерпретируется, потому что ее значение не определено.

Поэтому очень важно инициализировать переменную (определить ее значение) до первого использования. Для этого либо занесите ее в список Констант, либо создайте триггер с соответствующим действием.

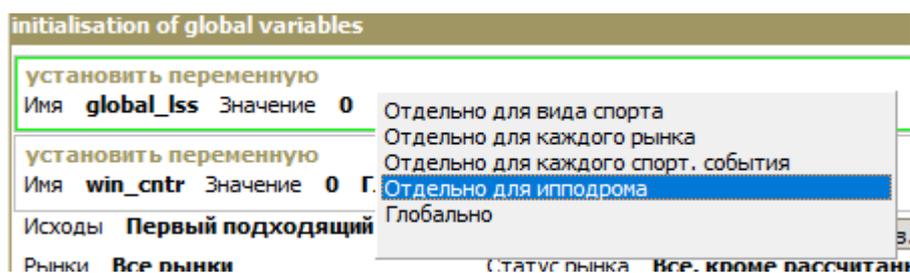
Примеры корректной инициализации переменной:



Область видимости переменной

У каждой переменной есть область видимости, которая определяет, как переменная будет интерпретироваться программой. В MarketFeeder Pro поддерживаются четыре вида области видимости:

- Отдельно для вида спорта
- Отдельно для каждого спортивного события
- Отдельно для ипподрома
- Отдельно для каждого рынка
- Глобально



Например, если область видимости переменной "Отдельно для каждого рынка", такая переменная будет распознаваться только в том рынке, в котором она была определена. Ее значение будет существовать только относительно этого рынка.

В противоположность этому, если область видимости "Отдельно для вида спорта", значение переменной будет распознаваться (и будет одним и тем же) в каждом рынке, принадлежащем этому виду спорта, например, во всех скачках, но не в футбольных матчах.

При области видимости "Отдельно для каждого спортивного события" значение переменной можно устанавливать и проверять внутри разных рынков одного и того же спортивного

события, например, рынков Win и Place одной и той же скачки.

Значение переменной с областью видимости "Отдельно для ипподрома" доступно во всех рынках и спортивных событиях, происходящих на этом ипподроме/канидроме, даже если они начинаются в разное время. Используя эту область видимости можно, к примеру, создать счетчики прибыли/убытка внутри для каждого ипподрома по отдельности, чтобы выполнять автономный догон по каждому ипподрому.

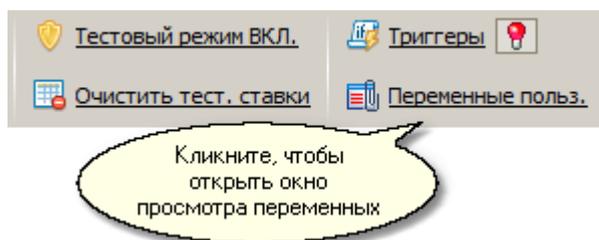
Наконец, переменная, которая определена глобально, будет распознаваться во всех рынках, и будет иметь одно и то же значение в любом выражении триггера, пока вы не измените его.

Все Константы имеют глобальную область видимости.

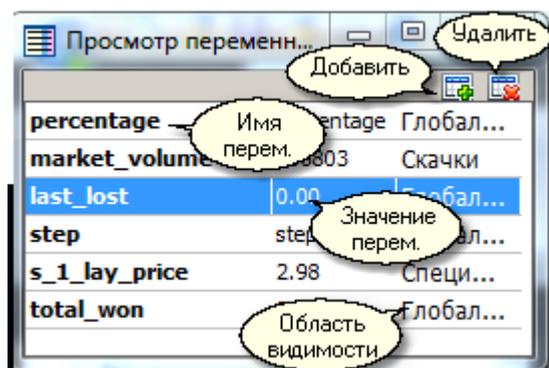
9.2.1 Просмотр переменных пользователя

Вы можете узнать значение любой переменной триггеров, константы, переменной пользователя или выражения в окне "Переменные пользователя".

Откройте его, нажав на эту ссылку в Главном меню.



Для просмотра значения переменной или выражения добавьте строку к таблице.



Прямо в этом окне можно создавать новые переменные и задавать их значения. Добавьте новую строку, введите имя новой переменной, кликните правой кнопкой мыши на ней и выберите "Задать значение".

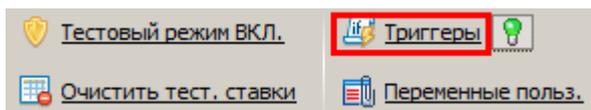
percentage	percentage	Глобал...
market_volume	706803	Скачки
last_lost	0.00	Глобал...
step	step	Глобал...
s_1_lay_price	2.98	Специ...
total_won	0.00	Глобал...
new_var	Задать значение	

9.3 Активные триггеры

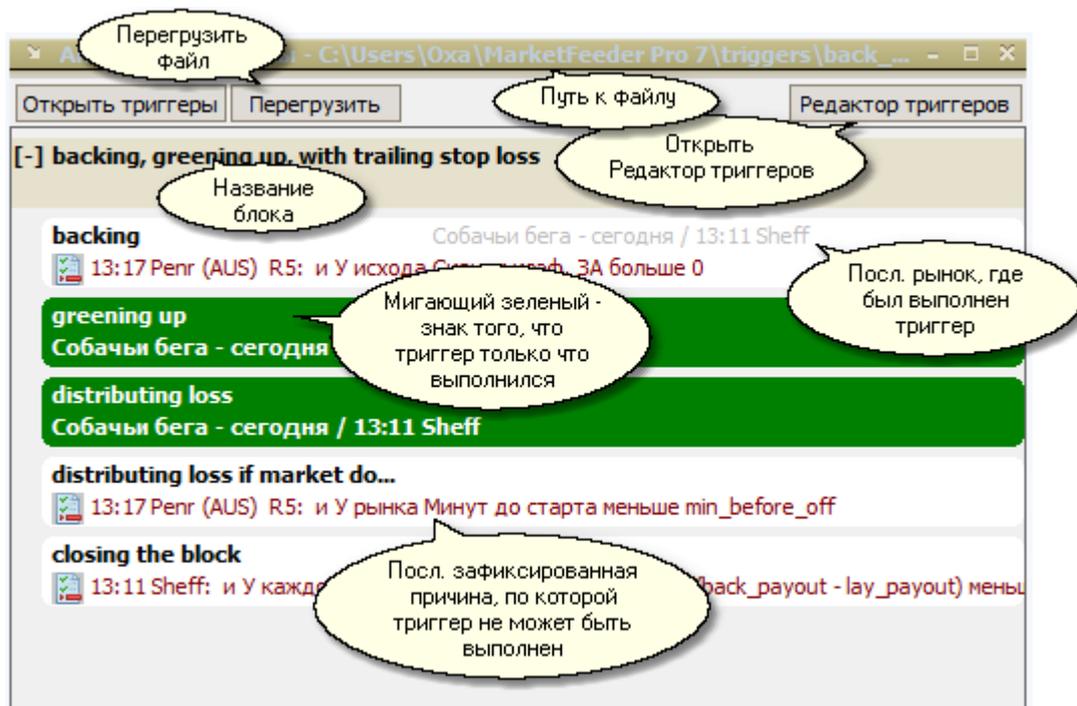
Триггеры записываются в файлы триггеров. Примеры таких файлов можно посмотреть у нас на сайте в разделе "[Триггеры](#)".

Чтобы триггеры заработали в программе, надо загрузить соответствующий файл в MarketFeeder Pro.

Просмотреть список триггеров в текущем загруженном файле можно в окне "Активные триггеры". Откройте это коно, нажав на следующую ссылку в Главном меню:



В открывшемся окне перечислены все ваши триггеры.



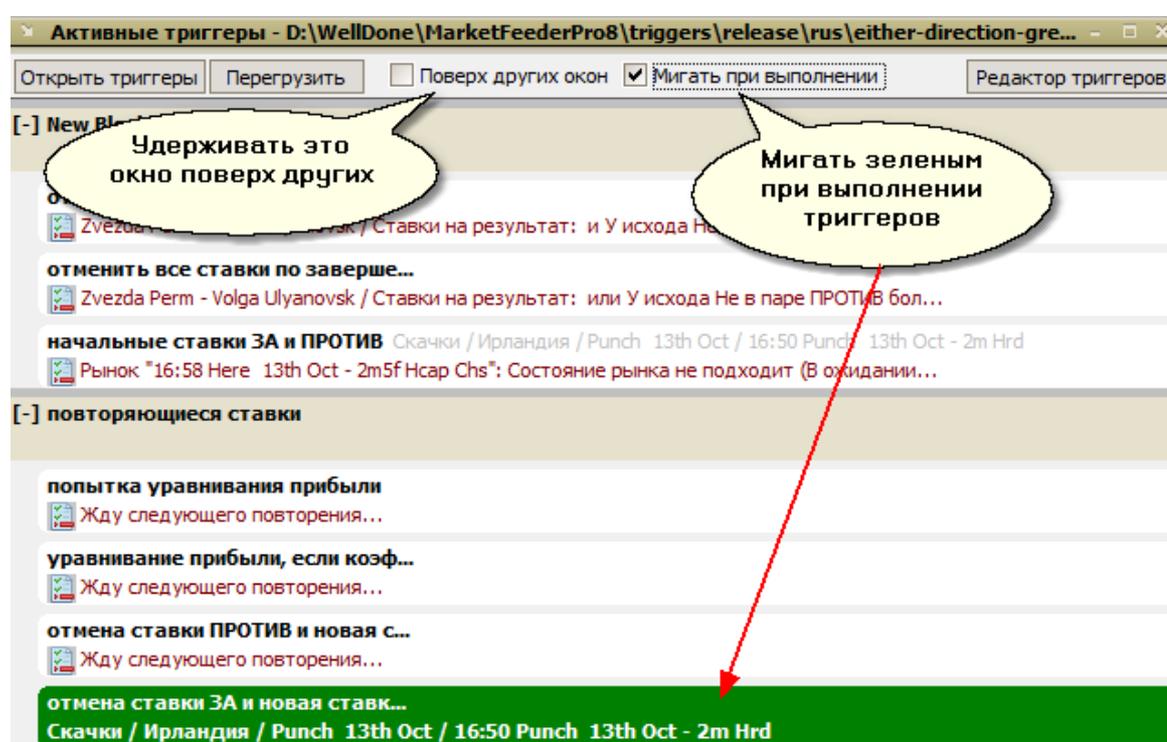
Когда вы начнете обновлять рынки, в которых может выполняться какой-либо из этих триггеров,

наблюдайте за состоянием триггеров в этом окне. Здесь показывается последняя причина, по которой триггер не может выполняться, а также последний рынок, где он был исполнен.

Чтобы изменить триггеры в текущем файле, можно открыть [Редактор триггеров](#). Как только вы внесете изменения и сохраните файл (под тем же именем), надпись на кнопке "Перезагрузить" станет красной, чтобы обратить ваше внимание, что файл надо перезагрузить.

Дополнительные опции окна активных триггеров

Для удобства просмотра триггеров можно воспользоваться следующими опциями:



Просмотр лога конкретного триггера

Вы можете открыть лог файл для конкретного триггера. Просто нажмите на имя триггера, и в браузере откроется отчет о его действиях. Выберите нужный вам рынок в выпадающем списке в верхнем правом углу окна лога.

9.4 Справочник по триггерам

Этот справочник предоставляет описание каждого параметра и настройки, используемых в торговле триггерами.

9.4.1 Действия

В MarketFeeder Pro широчайший набор действий для триггеров. Кликните на любое из них для подробного описания.

1. ставить ЗА

Параметр	Тип	Описание
Коэффициент	Выражение триггеров	Коэффициент ставки
Размер	Выражение триггеров	Размер ставки
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Отменить Оставить Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Делает одну ставку ЗА на каждый подходящий исход. Коэффициент и размер каждой ставки вычисляется из выражений в соответствующих полях. Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

2. ставить ПРОТИВ

Параметр	Тип	Описание
Коэффициент	Выражение триггеров	Коэффициент ставки
Размер	Выражение триггеров	Размер ставки
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Отменить Оставить Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Делает одну ставку ПРОТИВ на каждый подходящий исход. Коэффициент и размер каждой ставки вычисляется из выражений в соответствующих полях. Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

3.  **отменить, потом ставить 3А**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Коэффициент	Выражение триггеров	Коэффициент ставки
Размер	Выражение триггеров	Размер ставки
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> • Отменить • Оставить • Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ЗА не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки. Затем делает одну ставку ЗА на каждый подходящий исход. Коэффициент и размер каждой ставки вычисляется из выражений в соответствующих полях. Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

4.  **отменить, потом ставить ПРОТИВ**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Коэффициент	Выражение триггеров	Коэффициент ставки
Размер	Выражение триггеров	Размер ставки
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Отменить Оставить Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ПРОТИВ не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки. Затем делает одну ставку ПРОТИВ на каждый подходящий исход. Коэффициент и размер каждой ставки вычисляется из выражений в соответствующих полях. Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

5.  **отменить ПРОТИВ, ставить ЗА**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Коэффициент	Выражение триггеров	Коэффициент ставки
Размер	Выражение триггеров	Размер ставки
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> • Отменить • Оставить • Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ПРОТИВ не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки. Затем делает одну ставку ЗА на каждый подходящий исход. Коэффициент и размер каждой ставки вычисляется из выражений в соответствующих полях. Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

6.  **отменить ЗА, ставить ПРОТИВ**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Коэффициент	Выражение триггеров	Коэффициент ставки
Размер	Выражение триггеров	Размер ставки
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Отменить Оставить Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ЗА не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки. Затем делает одну ставку ПРОТИВ на каждый подходящий исход. Коэффициент и размер каждой ставки вычисляется из выражений в соответствующих полях. Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

7.  **отменить ЗА**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ЗА не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки.</p>		

8.  **отменить ПРОТИВ**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Поведение Ищет ставки ПРОТИВ не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки .		

9.  **отменить все**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Поведение Ищет ставки ЗА и ПРОТИВ не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки .		

10.  **уравнять все**

Параметр	Тип	Описание
Пропорция П/У	Выражение триггеров	Пропорция, в которой распределяются прибыль или убыток выбранных исходов после того, как уравнивающая ставка становится парной. Что такое пропорция П/У?
Отменить непарные	Галочка	Если включить эту настройку, триггер сначала отменит все непарные ставки того же типа, что и ставки, которые он собирается делать. Если непарных ставок нужного типа на исходе нет, то триггер сразу приступит к отправке новых ставок. Ставки противоположного типа при этом никак не берутся во внимание. Например, если триггер собирается ставить ЗА, то все непарные ставки ЗА на этом исходе сперва будут отменены.
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Отменить Оставить Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после

Параметр	Тип	Описание
		отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Закрывает все открытые парные ставки ЗА и ПРОТИВ с помощью одной ставки на каждый подошедший исход. Открытая ставка -- это такая ставка, которая приводит к прибыли или убытку на исходе, которые по соотношению к прибыли/убытку других исходов отличаются от настройки триггера "Пропорция П/У". Если Пропорция П/У равна 50%, прибыль или убыток на всех исходах должны быть одинаковыми. Тип закрывающей ставки (ЗА или ПРОТИВ) определяется из количества и размера существующих открытых ставок.</p> <p>Это действие триггера можно рассматривать как "уравнять прибыль или убыток, в зависимости от текущих коэффициентов".</p> <p>Подробнее об уравнивании.</p> <p>Шаг уравнивания или процент прибыли вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если текущий коэффициент исхода не позволяет выполнить уравнивание, ставка не будет сделана, а условия триггера не будут считаться выполненными.</p> <p>Если вы хотите, чтобы П/У исхода распределялось не поровну с другими исходами, то измените настройку "Пропорция П/У" и укажите значение, отличное от стандартных 50%.</p> <p>Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

11. уравнивать прибыль

Параметр	Тип	Описание
Пропорция П/У	Выражение триггеров	Пропорция, в которой распределяется прибыль выбранных исходов после того, как уравнивающая ставка становится парной. Что такое пропорция П/У?
База	Опции: <ul style="list-style-type: none"> В шагах коэффициента В процентах от ставки 	Определяет, как вычисляется коэффициент для ставки уравнивания. Подробнее здесь.
Шаг уравнивания	Выражение триггеров, результатом которого является целое число	Количество шагов, на которое должен улучшиться коэффициент исхода по сравнению с начальной ставкой, чтобы произошло уравнивание. Появляется, если выбрать " В шагах коэффициента ".
Процент	Выражение триггеров	Процент от размера начальной ставки, который вы хотите выиграть путем уравнивания. Появляется, если выбрать " В процентах от ставки ".
От последней парной ставки	Галочка	Выберите, как рассчитать коэффициент для уравнивания: на базе всех существующих ставок или от

Параметр	Тип	Описание
		только от последней открытой парной ставки. Дополнительная информация.
Отменить непарные	Галочка	Если включить эту настройку, триггер сначала отменит все непарные ставки того же типа, что и ставки, которые он собирается делать. Если непарных ставок нужного типа на исходе нет, то триггер сразу приступит к отправке новых ставок. Ставки противоположного типа при этом никак не берутся во внимание. Например, если триггер собирается ставить ЗА, то все непарные ставки ЗА на этом исходе сперва будут отменены.
Действие над ставкой не в паре	Опции: • Отменить • Оставить • Взять СЦ	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Выполняет уравнивание прибыли с помощью одной ставки на каждый подошедший исход. Тип ставки определяется программой из уже существующих ваших ставок на исходе. Подробнее об уравнивании.</p> <p>Шаг уравнивания или процент прибыли вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если текущий коэффициент исхода не позволяет выполнить уравнивание, ставка не будет сделана, а условия триггера не будут считаться выполненными.</p> <p>Если вы хотите, чтобы П/У исхода распределялось не поровну с другими исходами, то измените настройку "Пропорция П/У" и укажите значение, отличное от стандартных 50%.</p> <p>Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

12. разбросать убыток

Параметр	Тип	Описание
Отменить непарные	Галочка	Если включить эту настройку, триггер сначала отменит все непарные ставки того же типа, что и ставки, которые он собирается делать. Если непарных ставок нужного типа на исходе нет, то триггер сразу приступит к отправке новых ставок. Ставки противоположного типа при этом никак не берутся во внимание. Например, если триггер собирается ставить ЗА, то все непарные ставки ЗА на этом исходе сперва будут отменены.

Параметр	Тип	Описание
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Отменить Оставить Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Делает одну ставку ЗА на каждый подошедший исход таким образом, чтобы на этом исходе был нулевой потенциальный убыток. Размер ставки вычисляется в соответствии с уже существующими ставками на исходе. Учтите, что потенциальный убыток на других исходах при этом увеличивается.</p> <p>Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

13. уравнивать убыток

Параметр	Тип	Описание
Пропорция П/У	Выражение триггеров	Пропорция, в которой распределяется убыток выбранных исходов после того, как уравнивающая ставка становится парной. Что такое пропорция П/У?
База	Опции: <ul style="list-style-type: none"> В шагах коэффициента В процентах от ставки 	Определяет, как вычисляется коэффициент для ставки уравнивания. Подробности здесь .
Шаг Stop-Loss	Выражение триггеров, результатом которого является целое число	Количество шагов, на которое должен ухудшиться коэффициент по сравнению с коэффициентом начальной ставки, чтобы выполнилось уравнивание. Появляется, если выбрать " В шагах коэффициента ".
В процентах от ставки	Выражение триггеров	Процент от начальной ставки, которому должен быть равен потенциальный убыток на исходе, чтобы выполнилось уравнивание. Появляется, если выбрать " В процентах от ставки ".
Скользящий		Если выбрать эту опцию, ставка уравнивания будет

Параметр	Тип	Описание
Stop-Loss		отсчитываться не от начальной ставки, а от наилучшего коэффициента, который был у исхода с момента начала проверки триггера.
От последней парной ставки	Галочка	Выберите, как рассчитать коэффициент для уравнивания: на базе всех существующих ставок или от только от последней открытой парной ставки. Дополнительная информация.
Отменить непарные	Галочка	Если включить эту настройку, триггер сначала отменит все непарные ставки того же типа, что и ставки, которые он собирается делать. Если непарных ставок нужного типа на исходе нет, то триггер сразу приступит к отправке новых ставок. Ставки противоположного типа при этом никак не берутся во внимание. Например, если триггер собирается ставить ЗА, то все непарные ставки ЗА на этом исходе сперва будут отменены.
Действие над ставкой не в паре	Опции: • Отменить • Оставить • Взять СЦ	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Выполняет уравнивание убытка с помощью одной ставки на каждый подходящий исход. Тип ставки определяется программой из уже существующих ваших ставок на исходе. Подробнее об уравнивании.</p> <p>Шаг Stop-Loss или процент потенциального убытка вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если коэффициент исхода не удовлетворяет этим критериям, условия триггера не считаются выполненными.</p> <p>Если вы хотите, чтобы П/У исхода распределялось не поровну с другими исходами, то измените настройку "Пропорция П/У" и укажите значение, отличное от стандартных 50%.</p> <p>Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

14. попытка уравнять

Параметр	Тип	Описание
Пропорция П/У	Выражение триггеров	Пропорция, в которой распределяется прибыль выбранных исходов после того, как уравнивающая ставка

Параметр	Тип	Описание
		становится парной. Что такое пропорция П/У?
База	Опции: <ul style="list-style-type: none"> В шагах коэффициента В процентах от ставки 	Определяет, как вычисляется коэффициент для ставки уравнивания. Подробности здесь.
Шаг уравнивания	Выражение триггеров, результатом которого является целое число	Количество шагов, на которое должен улучшиться коэффициент исхода по сравнению с начальной ставкой, чтобы произошло уравнивание. Появляется, если выбрать "В шагах коэффициента".
Процент	Выражение триггеров	Процент от размера начальной ставки, который вы хотите выиграть путем уравнивания. Появляется, если выбрать "В процентах от ставки".
От последней парной ставки	Галочка	Выберите, как рассчитать коэффициент для уравнивания: на базе всех существующих ставок или от только от последней открытой парной ставки. Дополнительная информация.
Отменить непарные	Галочка	Если включить эту настройку, триггер сначала отменит все непарные ставки того же типа, что и ставки, которые он собирается делать. Если непарных ставок нужного типа на исходе нет, то триггер сразу приступит к отправке новых ставок. Ставки противоположного типа при этом никак не берутся во внимание. Например, если триггер собирается ставить ЗА, то все непарные ставки ЗА на этом исходе сперва будут отменены.
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Отменить Оставить Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
Поведение		
Выполняет уравнивание прибыли с помощью одной ставки на каждый подошедший исход. Тип ставки определяется программой из уже существующих ваших ставок на исходе. Подробнее об уравнивании.		

Параметр	Тип	Описание
		<p>Шаг уравнивания или процент прибыли вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если текущий коэффициент не удовлетворяет этим критериям, ставка останется не в паре. Разница между действиями "уровнять прибыль" и "попытка уровнять прибыль" состоит в том, что последнее не ждет, пока у исхода будет нужный коэффициент, а сразу делает ставку уравнивания, рассчитывая, что она будет в паре в будущем.</p> <p>Если вы хотите, чтобы П/У исхода распределялось не поровну с другими исходами, то измените настройку "Пропорция П/У" и укажите значение, отличное от стандартных 50%.</p> <p>Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>

15. распределить прибыль

Параметр	Тип	Описание
Отменить непарные	Галочка	Если включить эту настройку, триггер сначала отменит все непарные ставки того же типа, что и ставки, которые он собирается делать. Если непарных ставок нужного типа на исходе нет, то триггер сразу приступит к отправке новых ставок. Ставки противоположного типа при этом никак не берутся во внимание. Например, если триггер собирается ставить ЗА, то все непарные ставки ЗА на этом исходе сперва будут отменены.
Действие над ставкой не в паре	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Отменить Оставить Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Делает ставку ПРОТИВ на каждый подходящий исход по текущему коэффициенту. Размер ставки определяется по формуле:</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> $\text{размер} = \text{прибыль} / \text{коэффициент}$ </div> <p>Это действие имеет смысл, если на исходе размер положительного П/У больше, чем на остальных исходах. Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

16. установить переменную

Параметр	Тип	Описание
Имя	Строка	Имя переменной. Не может содержать других переменных или функций, так как имеет наивысший приоритет при парсинге. Не может совпадать с именем какой-либо переменной триггера.
Значение	Выражение триггеров	Значение переменной. Все переменные и выражения внутри этого параметра вычисляются до того, как значение присваивается.
Область видимости	<ul style="list-style-type: none"> Отдельно для вида спорта Отдельно для каждого спорт. события Отдельно для каждого рынка Отдельно для каждого ипподрома Отдельно для каждого исхода Глобально 	<p>Область видимости переменной. Определяет, где распознаются имя и значение переменной. Если выбрать "Отдельно для каждого рынка", то в каждом рынке, где исполняется триггер, будет создана отдельная переменная к указанному именем. Ее значение при этом зависит от того, в контексте какого рынка оно рассматривается.</p> <p>Переменные с областью видимости "Отдельно для вида спорта" имеют одно и то же значение во всех рынках, принадлежащих к одному виду спорта.</p> <p>Переменные с областью видимости "Отдельно для каждого спорт. события" будут иметь одно и то же значение в разных рынках одного и того же спортивного события. Например, если вы установите такую переменную в рынке Place лошадиной скачки Wolverhampton 14:00, то ее значение будет тем же самым и в рынке Win той же скачки. Аналогичным образом, если вы установите переменную с этой областью видимости в рынке "Голы первого тайма 0.5" футбольного матча, то у переменной будет точно такое же значение, если обратиться к ней из рынка "Точный счет" того же самого матча. Эта опция крайне важна для ставок на разных рынках одного и того же события, например, для расчета процента пари (book%) для датчинга на нескольких рынках.</p> <p>Переменные с областью видимости "Отдельно для каждого исхода" могут иметь одно и то же имя, но разные значения для каждого исхода в пределах рынка, где выполняется это действие триггера. Чтобы просмотреть переменные с такой видимостью, переведите рынок в Инженерный режим и введите имя переменной в одну из настраиваемых ячеек.</p> <p>Глобальные переменные существуют в единственном экземпляре и имеют только одно значение.</p>
<p>Поведение</p> <p>Создает переменную пользователя с указанным именем и присваивает ей значение, вычисленное из заданного выражения. Если переменная с таким именем и такой областью видимости уже существует в программе, ее значение заменяется на новое. Таким образом, это действие может создавать и изменять переменные пользователя.</p> <p>Важно! Действие выполняется один раз на каждый подходящий исход!</p>		

Параметр	Тип	Описание
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>установка переменных</p> <p>установить переменную ✕</p> <p>Имя counter Значение counter+1 Отдельно для каждого рынка</p> <hr/> <p>установить переменную ✕</p> <p>Имя loss_to_recoup Значение last_lost Глобально</p> <p>Исходы Все подходящие исходы Добав. действие Вставить действие</p> <p>Рынки Все рынки Статус рынка Все, кроме рассчитанных</p> <p>Исполнять один раз на рынок Копия Клон Удалить</p> </div> <p>Всегда инициализируйте переменную прежде, чем присваивать ей значение. Оптимальный способ сделать это - объявить переменную и назначить ей начальное значение в разделе Константы.</p> <p>Если вы не уверены, была переменная инициализирована или нет, добавьте это условие к триггеру:</p> <p>Глобальные параметры Переменные пользователя [имя переменной] инициализированы</p> <p>Как только у переменной появится значение, ее можно использовать во всех выражениях триггера.</p>		

17. Датчинг ЗА

датчинг на первых трех фаворитов

Датчинг ЗА Сдвиг в тиках **2** Размер **выигрыш 10** Ставить полные ставки **Отменить** ✕ Условия **выполнены**
У исхода Ранг в пределах 1 и 3

Исходы **Все подходящие исходы** Добав. действие Вставить действие

Рынки **Все рынки** Статус рынка **Все, кроме рассчитанных**

Исполнять **один раз на рынок** Копия Клон Удалить

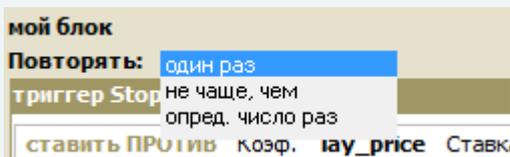
Параметр	Тип	Описание
Сдвиг в тиках	Выражение триггера	Укажите количество тиков, на которое хотите сдвинуть коэффициент каждой ставки, входящей в датчинг. Если в качестве сдвига указано положительное число (или выражение, которое приводит к положительному числу), коэффициент повышается на это количество тиков, а если число отрицательное, коэффициент понижается на соответствующее количество тиков. Процент пари (book %) и прибыль/обязательства также будут рассчитаны по сдвинутым коэффициентам. Внимание: если сдвиг в тиках отрицателен в случае со ставками ЗА или положителен в случае со ставками ПРОТИВ, the book% will be calculated based on the current best prices, yet the bets will be placed at adjusted prices. Example: if you back with a -3 ticks offset, and the current back price of a selection is 2.0, the book will include 100/2.0 as the selection's chance for winning, yet the bet will be submitted at the price of 1.97. This will ensure a higher chance of matching the bet.
Размер	• выигрыш	Размер выигрыша, который вы хотите получить, если

Параметр	Тип	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> • обязательства 	<p>один из подошедших исходов победит. Иначе - максимальный потенциальный убыток на случай, если ставки проиграют.</p>
Подстройка ставок	<ul style="list-style-type: none"> • Ставить полные ставки • Подстроить ставки 	<p>Выберите, хотите ли вы, чтобы ставки делались в полном объеме, независимо от предложения на рынке, либо уменьшались, если какая-либо из них рискует остаться не в паре.</p> <p>Если выбрать "Подстроить ставки", все ставки будут уменьшены пропорционально так, чтобы ни одна из них не осталась не в паре (однако не гарантируется, что размеры предложения на рынке не изменятся в ту секунду, как выполняется триггер).</p>
Действие над ставкой не в паре	<p>Опции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отменить • Оставить • Взять СЦ 	<p>Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"</p>
Время жизни 	Выражение триггеров	<p>Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.</p>
<p>Поведение</p> <p>Выполняет датчинг с указанными настройками путем заключения ставок ЗА на всех подходящих исходах.</p> <p>Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

18. Датчинг ПРОТИВ

Параметр	Тип	Описание
Размер	<ul style="list-style-type: none"> • выигрыш • обязательства 	Размер выигрыша, который вы хотите получить, если один из подошедших исходов победит. Иначе - максимальный потенциальный убыток на случай, если ставки проиграют.
Подстройка ставок	<ul style="list-style-type: none"> • Ставить полные ставки • Подстроить ставки 	Выберите, хотите ли вы, чтобы ставки делались в полном объеме, независимо от предложения на рынке, либо уменьшались, если какая-либо из них рискует остаться не в паре. Если выбрать "Подстроить ставки", все ставки будут уменьшены пропорционально так, чтобы ни одна из них не осталась не в паре (однако не гарантируется, что размеры предложения на рынке не изменятся в ту секунду, как выполняется триггер).
Действие над ставкой не в паре	<p>Опции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отменить • Оставить • Взять СЦ 	Что делать со ставкой, когда рынок перейдет в состояние "по ходу игры"
Время жизни 	Выражение триггеров	Это промежуток времени в секундах, в течение которого непарная ставка остается на рынке. По истечении этого времени ставка будет автоматически отменена программой. Например, если время жизни ставки равняется 3 сек. и ставка осталась непарной после отправки на биржу (или в тестовом режиме), то она будет отменена через 3 секунды после отправки.
<p>Поведение</p> <p>Выполняет датчинг с указанными настройками путем заключения ставок ПРОТИВ на всех подходящих исходах.</p> <p>Если в рынке поддерживаются манипуляции с непарными ставками, то в случае, если сделанная ставка будет не в паре, она будет помечена, как указано в опции "Действие над ставкой не в паре".</p>		

19.  закрыть блок

Параметр	Тип	Описание
Имя блока триггеров	Строка	Выберите имя блока, который вы хотите закрыть
<p>Поведение</p> <p>Ищет блок триггеров с указанным именем и сбрасывает состояние всех триггеров в этом блоке, так что они снова могут исполниться.</p> <p>Если параметр блока "Повторять" установлен в "не чаще, чем" или "определенное число раз", вы должны добавить триггер, который закрывает блок, что фактически является указанием программе повторить блок.</p>  <p>В условиях триггера, закрывающего блок, сформулируйте, при каких обстоятельствах блок должен повторяться, и будьте максимально точны. Например, если вы повторяете цикл ставки и последующего уравнивания прибыли, тогда в закрывающем триггере поставьте условие, которое проверяет, чтобы у исхода не было ставок не в паре, и чтобы выплаты ЗА и ПРОТИВ у всех исходов были равны (или отличались совсем незначительно).</p>		

20. удалить рынок

<p>Поведение</p> <p>Удаляет текущий рынок из программы.</p>
--

21. удалить событие

<p>Поведение</p> <p>Удаляет все рынки, которые относятся к тому же спортивному событию, что и рынок, в котором выполняется триггер. Используйте это действие для того, чтобы разом удалить все рынки из события, которое вам больше не интересно, например, из футбольного матча.</p>
--

22. спарить непарные ЗА

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ЗА не в паре на каждом подходящем исходе и делает их парными по лучшему коэффициенту, если они удовлетворяют Опциям отмены ставок.</p>		

23. спарить непарные ПРОТИВ

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ПРОТИВ не в паре на каждом подходящем исходе и делает их парными по лучшему коэффициенту, если они удовлетворяют Опциям отмены ставок.</p>		

24. сделать запись в лог действий

Параметр	Тип	Описание
Текст	Выражение триггеров	<p>Текст, который нужно записать в лог. Вы можете заключить переменные и другие выражения триггеров в квадратные скобки, чтобы отличить их от обычного текста. Пример:</p> <p>Последний выигрыш: [last_pl]</p> <p>Если вам нужно включить в текст сам символ квадратных скобок, добавьте перед ним обратную косую черту: \] или \[.</p> <p>Чтобы записать символ табуляции, используйте \t.</p>
<p>Поведение</p> <p>Добавляет сообщение в лог действий. Текст сообщения формируется из соответствующего параметра. Все переменные и значения выражений будут вычислены до того, как сообщение будет добавлено.</p>		

25. записать в файл

Параметр	Тип	Описание
Текст	Выражение триггеров	<p>Текст для записи в файл. Вы можете заключить переменные и другие выражения триггеров в квадратные скобки, чтобы отличить их от обычного текста. Пример:</p> <p>Последний выигрыш: [last_pl]</p> <p>Если вам нужно включить в текст сам символ квадратных скобок, добавьте перед ним обратную косую черту: \] или \[.</p> <p>Чтобы записать символ табуляции, используйте \t.</p> <p>Чтобы добавить перевод строки, используйте \n.</p>

Параметр	Тип	Описание
		<p>Программа автоматически добавляет перевод строки после текста.</p> <p>Чтобы очистить содержимое файла (сохранить его пустым), запишите в текст <code>[clear]</code>, вот так:</p> <div data-bbox="762 566 1283 875" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Новый блок 95743663391824640 Повторять: один раз Новый триггер 95743663391824641</p> <hr/> <p>записать в файл Текст <code>[clear]</code> Путь к файлу <code>C:\test.txt</code></p> <p>Исходы Фаворит</p> <p>Рынки Все рынки Статус</p> <p>Исполнять один раз на рынок</p> </div> <p>Чтобы удалить одну строку с начала файла, используйте ключевое слово <code>[rmv_first]</code>; чтобы удалить последнюю строку файла, используйте <code>[rmv_last]</code>. Строкой считается набор символов, заканчивающийся знаком перевода строки (<code>\n</code> или <code>\r</code>).</p>
		<div data-bbox="379 1128 1362 1630" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>удаляем последнюю строку</p> <p>записать в файл Текст <code>[rmv_last]</code> Путь к файлу <code>d:\myfile_[market_id]_[now_time_datestr].txt</code></p> <p>Исходы Первый подходящий исход</p> <p>Рынки Все рынки Статус рынка Все, кроме рассчитанных</p> <p>Исполнять один раз на рынок Копия Клон</p> <hr/> <p>удаляем первую строку</p> <p>записать в файл Текст <code>[rmv_first]</code> Путь к файлу <code>d:\myfile_[market_id]_[now_time_datestr].txt</code></p> <p>Исходы Первый подходящий исход</p> <p>Рынки Все рынки Статус рынка Все, кроме рассчитанных</p> <p>Исполнять один раз на рынок Копия Клон</p> </div>
Путь к файлу	Путь к файлу	<p>Путь к файлу, куда нужно записывать указанный текст. Если файл с выбранным именем не существует, триггер попытается его создать.</p> <p>Убедитесь, что у программы есть права записи в этот файл (и папку).</p> <p>В имя файла можно включать выражения триггеров и переменные, только они обязательно должны быть</p>

Параметр	Тип	Описание
		<p>заклучены в квадратные скобки:</p> <p><code>c:\data_[market_id]_[now_time_date_str].txt</code></p> <p>Программа заменит все специальные символы, такие как слэш, знак вопроса, запятая и пр. на подчеркивание.</p> <p>Внимание: имя диска, например C или D, нельзя задавать с помощью переменной или выражения триггера!</p>
Перезаписать данные	Галочка	Включите эту настройку, чтобы перезаписать существующее содержимое указанного файла. Если оставить ее отключенной, текст будет добавляться в конец файла.
Поведение Записывает указанный текст в файл по выбранному пути. Все переменные и значения выражений будут вычислены до того, как текст будет записан.		

26.  запомнить

Параметр	Тип	Описание
Имя	Выражение триггеров	Имя списка запомненных исходов. В него можно включать переменные. Они будут заменены на свои значения в момент выполнения триггера.
Как формировать список	<ul style="list-style-type: none"> Каждый раз новый список Добавлять к списку 	<p>Если триггер должен исполниться больше одного раза в одном и том же рынке, этот параметр определяет, что делать со список, запомненным в предыдущем исполнении триггера. Если выбрать "Каждый раз новый список", предыдущий список будет удален и заменен на новый.</p> <p>Если выбрать "Добавлять к списку", триггер будет добавлять новые запомненные исходы к тем, которые уже есть в списке.</p>
Запоминание ставок	<ul style="list-style-type: none"> Не запоминать ставки исхода Запомнить ставки исхода 	<p>Определяет, что делать со ставками, которые были сделаны на подошедшем исходе в момент исполнения триггера. Если выбрать "Не запоминать ставки исхода", ставки не запоминаются. Эта опция подходит, если вы в дальнейшем не собираетесь обращаться к свойствам и переменным исхода, которые связаны со ставками (все эти переменные будут возвращать нулевые значения).</p> <p>В противном случае выберите "Запомнить ставки исхода". Тогда программа сделает "отпечаток" всех ставок, которые существовали на исходе в тот момент, и будет держать его в памяти. Позже, если вы запросите какую-либо переменную запомненного исхода, связанную со ставками (например, количество ставок ЗА в паре), ее значение будет вычислено на основе этого отпечатка.</p>
<p>Поведение</p> <p>Создает список подходящих исходов, называет его заданным именем и запоминает. Все свойства запомненных исходов, такие как коэффициенты, объем денег, размер предложений и пр. будут зафиксированы со значениями на момент выполнения триггера.</p> <p>Позже к этим значениям можно будет обратиться с помощью Переменных запомненных исходов. Таким образом можно отслеживать изменения, которые происходят с данными исхода со временем. Например, можно сравнить процент объема денег, который у исхода сейчас, с тем, который был 5 минут назад.</p>		

27.  ставить ЗА по СЦ

Параметр	Тип	Описание
Лимит коэффициента	Выражение триггеров	Лимит коэффициента ставки по СЦ. Оставьте поле пустым, если лимит не предполагается.
Обязательства	Выражение триггеров	Обязательства ставки (для ставок ПРОТИВ) либо размер ставки (для ставок ЗА).
<p>Поведение</p> <p>Делает одну ставку ЗА по СЦ на каждый подошедший исход. Это особый вид ставки, которую не следует путать с обычной ставкой ЗА, сделанной по фактической СЦ после начала события. Лимит коэффициента и обязательства вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если рынок не поддерживает ставки по СЦ, действие не будет выполнено.</p>		

28. **ставить ПРОТИВ по СЦ**

Параметр	Тип	Описание
Лимит коэффициента	Выражение триггеров	Лимит коэффициента ставки по СЦ. Оставьте поле пустым, если лимит не предполагается.
Обязательства	Выражение триггеров	Обязательства ставки (для ставок ПРОТИВ) либо размер ставки (для ставок ЗА).
<p>Поведение</p> <p>Делает одну ставку ПРОТИВ по СЦ на каждый подошедший исход. Это особый вид ставки, которую не следует путать с обычной ставкой ЗА, сделанной по фактической СЦ после начала события. Лимит коэффициента и обязательства вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если рынок не поддерживает ставки по СЦ, действие не будет выполнено.</p>		

29. **отменить, потом ЗА по СЦ**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Лимит коэффициента	Выражение триггеров	Лимит коэффициента ставки по СЦ. Оставьте поле пустым, если лимит не предполагается.
Обязательства	Выражение триггеров	Обязательства ставки (для ставок ПРОТИВ) либо размер ставки (для ставок ЗА).
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ЗА не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки. Затем делает одну ставку ЗА по СЦ на каждый подошедший исход. Это особый вид ставки, которую не следует путать с обычной ставкой ЗА, сделанной по фактической СЦ после начала события. Лимит коэффициента и обязательства вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если рынок не поддерживает ставки по СЦ, действие не будет выполнено.</p>		

30. **отменить, потом ПРОТИВ по СЦ**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Лимит коэффициента	Выражение триггеров	Лимит коэффициента ставки по СЦ. Оставьте поле пустым, если лимит не предполагается.
Обязательства	Выражение триггеров	Обязательства ставки (для ставок ПРОТИВ) либо размер ставки (для ставок ЗА).
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ПРОТИВ не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки. Затем делает одну ставку ПРОТИВ по СЦ на каждый подошедший исход. Это особый вид ставки, которую не следует путать с обычной ставкой ПРОТИВ, сделанной по фактической СЦ после начала события. Лимит коэффициента и обязательства вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если рынок не поддерживает ставки по СЦ, действие не будет выполнено.</p>		

31. **отменить ПРОТИВ, ЗА по СЦ**

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Лимит коэффициента	Выражение триггеров	Лимит коэффициента ставки по СЦ. Оставьте поле пустым, если лимит не предполагается.
Обязательства	Выражение триггеров	Обязательства ставки (для ставок ПРОТИВ) либо размер ставки (для ставок ЗА).
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ПРОТИВ не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки. Затем делает одну ставку ЗА по СЦ на каждый подошедший исход. Это особый вид ставки, которую не следует путать с обычной ставкой ЗА, сделанной по фактической СЦ после начала события. Лимит коэффициента и обязательства вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если рынок не поддерживает ставки по СЦ, действие не будет выполнено.</p>		

32. отменить ЗА, ПРОТИВ по СЦ

Параметр	Тип	Описание
Опции отмены ставки		
Лимит коэффициента	Выражение триггеров	Лимит коэффициента ставки по СЦ. Оставьте поле пустым, если лимит не предполагается.
Обязательства	Выражение триггеров	Обязательства ставки (для ставок ПРОТИВ) либо размер ставки (для ставок ЗА).
<p>Поведение</p> <p>Ищет ставки ЗА не в паре на каждом подходящем исходе и отменяет те из них, которые соответствуют Опциям отмены ставки. Затем делает одну ставку ПРОТИВ по СЦ на каждый подошедший исход. Это особый вид ставки, которую не следует путать с обычной ставкой ПРОТИВ, сделанной по фактической СЦ после начала события. Лимит коэффициента и обязательства вычисляются из выражений в соответствующих полях. Если рынок не поддерживает ставки по СЦ, действие не будет выполнено.</p>		

33. включить тестовый режим

<p>Поведение</p> <p>Включает Тестовый режим.</p>

34. выключить тестовый режим

Поведение

Выключает [Тестовый режим](#).

35. ☐ послать e-mail

Параметр	Тип	Описание
Текст	Выражение триггеров	<p>Текст для отсылки на ваш адрес электронной почты. Вы можете заключить переменные и другие выражения триггеров в квадратные скобки, чтобы отличить их от обычного текста. Пример:</p> <p>Привет! Текущий объем денег на рынке - [market_volume]. У фаворита П/У равен [r_1_profit_loss]. Общая сумма ставок ЗА, сделанных на фаворита, равна [back_matched + back_unmatched].</p> <p>Если вам нужно включить в текст сам символ квадратных скобок, добавьте перед ним обратную косую черту: \].</p> <p>Чтобы записать символ табуляции, используйте \t.</p>
Поведение <p>Отсылает сообщение с заданным текстом на адрес электронной почты, указанный в настройках E-mail. Все переменные и значения выражений будут вычислены до того, как сообщение будет отправлено.</p>		

36. ☐ отослать SMS

Параметр	Тип	Описание
Текст	Выражение триггеров	Текст для отсылки на ваш мобильный телефон. Вы можете заключить переменные и другие выражения триггеров в квадратные скобки, чтобы отличить их от обычного текста. Пример: <code>Last amount won: [last_pl]</code>
Кому отсылать	Опции: <ul style="list-style-type: none"> Только мой номер Только список рассылки Мой номер и список 	Определяет номера, на которые отсылается сообщение. Если выбран "Только мой номер", сообщение отсылается только на ваш зарегистрированный номер мобильного телефона. Если выбран "Только список рассылки", сообщение отсылается на номера, заданные в списке рассылки, который вы должны подготовить заранее в настройках Сервиса SMS . При выборе "Мой номер и список", сообщение рассылается и на ваш телефон, и на номера в списке.
<p>Поведение</p> <p>Отсылает сообщение SMS на номер мобильного, указанного в настройках Сервиса SMS. Все переменные и значения выражений будут вычислены до того, как сообщение будет отправлено.</p>		

37. уведомить

<p>Поведение</p> <p>Показывает окно сообщения с именами всех исходов, прошедших условия триггера.</p>
--

38. проиграть звук

Параметр	Тип	Описание
Путь к файлу	Строка	Путь к файлу WAV, который нужно проиграть.
<p>Поведение</p> <p>Проигрывает звуковой файл, как только выполняются условия триггера.</p>		

39. сброс истории прибылей/убытков

Параметр	Тип	Описание
Область применения	<ul style="list-style-type: none"> Отдельно для вида спорта Глобально 	Определяет, очищается ли история прибылей/убытков для всех видов спорта или только для текущего.
<p>Поведение</p> <p>Очищает полностью историю прибылей и убытков (основанную на информации о вашем счете) и обнуляет все Переменные истории прибылей/убытков.</p>		

40. установить ставку по умолчанию ЗА

Параметр	Тип	Описание
Значение	Выражение триггеров	Значение, которое вы хотите присвоить размеру ставки ЗА по умолчанию в этом рынке.
Область применения	<ul style="list-style-type: none"> Этот рынок Все рынки Обновляемые рынки 	Определяет в каком рынке (или группе рынков) сработает это действие.
<p>Поведение</p> <p>Присваивает указанное значение размеру ставки ЗА по умолчанию в выбранных рынках.</p>		

41. установить ставку по умолчанию ПРОТИВ

Параметр	Тип	Описание
Значение	Выражение триггеров	Значение, которое вы хотите присвоить размеру ставки ПРОТИВ по умолчанию в этом рынке.
Область применения	<ul style="list-style-type: none"> Этот рынок Все рынки Обновляемые рынки 	Определяет в каком рынке (или группе рынков) сработает это действие.
<p>Поведение</p> <p>Присваивает указанное значение размеру ставки ПРОТИВ по умолчанию в выбранных рынках.</p>		

42. установить ставку СЦ по умолчанию ЗА

Параметр	Тип	Описание
Значение	Выражение триггеров	Значение, которое вы хотите присвоить размеру ставки ЗА по СЦ по умолчанию в этом рынке.
Область применения	<ul style="list-style-type: none"> Этот рынок Все рынки Обновляемые рынки 	Определяет в каком рынке (или группе рынков) сработает это действие.
Поведение Присваивает указанное значение размеру ставки ЗА по СЦ по умолчанию в выбранных рынках.		

43. установить ставку СЦ по умолчанию ПРОТИВ

Параметр	Тип	Описание
Значение	Выражение триггеров	Значение, которое вы хотите присвоить размеру обязательств ставки ПРОТИВ по СЦ по умолчанию в этом рынке.
Область применения	<ul style="list-style-type: none"> Этот рынок Все рынки Обновляемые рынки 	Определяет в каком рынке (или группе рынков) сработает это действие.
Поведение Присваивает указанное значение размеру обязательств ставки ПРОТИВ по СЦ по умолчанию в выбранных рынках.		

44. установить частоту в ожидании

Параметр	Тип	Описание
Частота	Выражение триггеров	Значение новой частоты.
Поведение Меняет частоту, с которой рынок обновляется до начала события, на указанное значение.		

45. установить частоту по ходу игры

Параметр	Тип	Описание
Частота	Выражение триггеров	Значение новой частоты.
<p>Поведение</p> <p>Меняет частоту, с которой рынок обновляется после фактического старта (когда войдет в состояние "по ходу игры"), на указанное значение.</p>		

46.  **остановить рынок**

<p>Поведение</p> <p>Останавливает обновление рынка.</p>
--

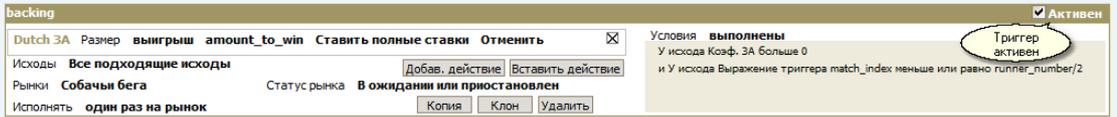
47.  **рассчитать рынок**

Параметр	Тип	Описание
Правило	<ul style="list-style-type: none"> • Случайным образом • По последнему коэффициенту • Случайно + коэффициент • Победители определяются триггером 	Правилом, по которому определяются победители в рынке.
<p>Поведение</p> <p>Рассчитывает рынок в Тестовом режиме. См. Симулятор расчета ставок. Победители назначаются в соответствии с указанным правилом. Первые три правила описаны в разделе "Симулятор расчета ставок". Правило "Победители определяются триггером" назначает победителями в рынке те исходы, к которым был применен указанный триггер. Разумеется, этот триггер должен быть исполнен до того, как произойдет расчет рынка.</p>		

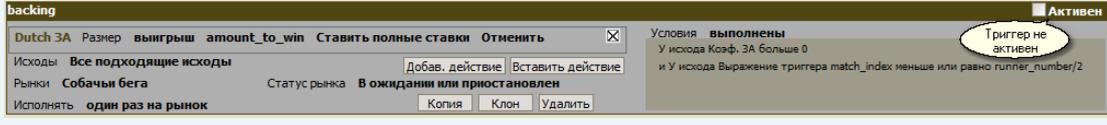
48.  **сделать запись в Excel**

Параметр	Тип	Описание
Текст	Выражение триггеров	Текст, который надо поместить в ячейку Excel. Вы можете заключить переменные и другие выражения триггеров в квадратные скобки, чтобы отличить их от обычного текста. Пример: Последний выигрыш: [last_pl] Если вам нужно включить в текст сам символ квадратных скобок, добавьте перед ним обратную косую черту: \[или \]. Чтобы записать символ табуляции, используйте \t.
Адрес ячейки	Выражение триггеров	Адрес ячейки в нотации Excel. Формат следующий: {имя листа}!{адрес ячейки} Пример: <ul style="list-style-type: none"> • Sheet1!A2 • querymarket_id!Dsel_index MarketFeeder Pro должен быть подключен к Excel прежде, чем триггер сможет выполнить это действие.
<p>Поведение</p> <p>Записывает указанный текст в ячейку Excel с заданным адресом. Все переменные и значения выражений будут вычислены до того, как текст будет отправлен.</p>		

49. активировать триггер

Параметр	Тип	Описание
Имя триггера или блока триггеров	Строка	Выберите имя триггера или блока триггеров, который вы хотите сделать активным.
<p>Поведение</p> <p>Ищет указанный триггер или блок и делает его активным, т.е. таким, который может исполниться, если его условия будут выполнены. Если он уже активен или триггеров с таким именем нет, триггер ничего не делает.</p> 		

50. ☐ деактивировать триггер

Параметр	Тип	Описание
Имя триггера или блока триггеров	Строка	Выберите имя триггера или блока триггеров, который вы хотите сделать неактивным.
<p>Поведение</p> <p>Ищет указанный триггер или блок и делает его неактивным, т.е. таким, который может не будет исполнен ни при каких обстоятельствах. Если он уже неактивен или триггеров с таким именем нет, триггер ничего не делает.</p> 		

9.4.1.1 Опции отмены ставок

Для каждого действия триггера, которое предполагает какие-либо операции с непарными ставками (чаще всего отмену) существует специальный набор опций.



Эти опции задают дополнительные свойства, которыми должны обладать непарные ставки, чтобы триггер их отменил или изменил. Если ставка не обладает этими свойствами, триггер к ней применяться не будет.

Только ставки, которые будут отменены / оставлены / приняты по СЦ

Применяет действия триггера только к ставкам, у которых определено специальное поведение перед "по ходу игры". Если рынок не предусматривает такие манипуляции со ставками не в паре, эта опция игнорируется.

Коэффициент между ... и ...

Укажите диапазон коэффициентов, в который должна попадать ставка, чтобы ее отменили.

Размер ставки между ... и ...

Укажите диапазон, в который должен попадать размер ставки, чтобы ее отменили.

Ставить даже без отмены ставок / Не ставить, если нечего отменять

Для действий, которые предполагают и отмену, и заключение ставки (таких как **отменить, потом ставить ЗА**), эта опция определяет, выполнять ли действие целиком, если нет непарных ставок, которые можно было бы отменить. Т.е., если действие "отменить, потом ставить ЗА", а непарных ставок ЗА у исхода нет, тогда выбор опции "Не ставить, если нечего отменять" не даст поставить новые ставки ЗА. Иначе та часть действия, которая отвечает за заключение ставок, будет выполнена.

9.4.2 Исходы

Это поле определяет, к каким исходам может быть применен триггер.

Эти исходы отбираются программой ДО того, как будут проверяться условия триггера.

1. Все подходящие исходы

Триггер будет применен ко всем исходам, удовлетворяющим его [условия](#). Если условий нет, триггер применяется ко всем активным исходам в рынке.

2. Первый подходящий исход

Триггер будет применен к первому исходу из тех, что прошли условия триггера. Подходящие условия по умолчанию сортируются по коэффициенту ЗА (первым идет исход с наименьшим коэффициентом), но вы можете задать порядок сортировки условием "**У исхода Соритровка по ...**".

3. Последний подходящий исход

Триггер будет применен к последнему исходу из тех, что прошли условия триггера. Подходящие условия по умолчанию сортируются по коэффициенту ЗА (первым идет исход с наименьшим коэффициентом), но вы можете задать порядок сортировки условием "**У исхода Соритровка по ...**".

4. Все исходы, кроме подходящих

Триггер будет применен ко всем исходам, кроме тех, что удовлетворили его условиям.

5. Первый неподходящий исход

Триггер будет применен к первому исходу из тех, что НЕ прошли условия триггера.

6. Последний неподходящий исход

Триггер будет применен к последнему исходу из тех, что не прошли условия триггера.

7. Фаворит

Триггер будет применен к исходу с наименьшим коэффициентом среди активных исходов в

рынке.

8. Второй фаворит

Триггер будет применен к исходу со вторым наименьшим коэффициентом среди активных исходов в рынке.

9. Третий фаворит

Триггер будет применен к исходу с третьим наименьшим коэффициентом среди активных исходов в рынке.

10. Четвертый фаворит

Триггер будет применен к исходу с четвертым наименьшим коэффициентом среди активных исходов в рынке.

11. Пятый фаворит

Триггер будет применен к исходу с пятым наименьшим коэффициентом среди активных исходов в рынке.

12. Все, кроме фаворита

Триггер будет применен ко всем активным исходам в рынке, кроме фаворита.

13. Проигрывающий

Триггер будет применен к исходу с наивысшим коэффициентом среди активных исходов в рынке.

14. Второй проигрывающий

Триггер будет применен к исходу со вторым наивысшим коэффициентом среди активных исходов в рынке.

15. Третий проигрывающий

Триггер будет применен к исходу с третьим наивысшим коэффициентом среди активных исходов в рынке.

16. Все исходы в рынке

Триггер будет применен ко всем исходам в рынке независимо от того, прошли они условия или нет.

9.4.3 Рынки

Это поле определяет, в каких рынках будет исполняться триггер.

1. Все рынки

Триггер может исполняться в любом рынке.

2. Лошадиные скачки

Триггер может исполняться только в рынках, относящихся к лошадиным скачкам.

3. Рынки с одним победителем

Триггер может исполняться только в рынках с одним победителем (призовым местом).

4. Рынки с несколькими местами

Триггер может исполняться только в рынках с несколькими призовыми местами.

5. Не скачки

Триггер может исполняться во всех рынках, кроме скачек и собачьих бегов.

6. Собачьи бега

Триггер может исполняться только в рынках, относящихся к собачьим бегам.

7. Футбольные рынки

Триггер может исполняться только в рынках, относящихся к футболу.

8. Теннисные рынки

Триггер может исполняться только в рынках, относящихся к теннису.

9. Финансовые рынки

Триггер может исполняться только в рынках, относящихся к финансовым ставкам.

9.4.4 Статус рынка

Это поле определяет состояние, в котором рынок должен находиться, чтобы в нем исполнился триггер.

1. Все рынки

Триггер может исполняться в любом рынке, т.е. состояние не имеет значения.

2. По ходу игры

Триггер может исполняться только в рынках, находящихся в состоянии "по ходу игры".

3. В ожидании или приостановлен

Триггер может исполняться только в рынках, находящихся в состоянии ожидания начала либо в приостановленном состоянии.

4. Приостановлен

Триггер может выполняться только в приостановленных рынках.

5. По ходу игры или приостановлен

Триггер может исполняться только в рынках, находящихся в состоянии "по ходу игры" либо в приостановленном состоянии.

6. Все, кроме приостановленных

Триггер может выполняться во всех рынках, кроме приостановленных.

7. Рассчитанные

Триггер будет исполняться только в тех рынках, которые имеют статус рассчитанных. Такой статус они приобретают в двух случаях:

[Рынок рассчитан в Тестовом режиме](#)

или

Рынок окончен и все реальные ставки в этом рынке рассчитаны и это отражено в выписке по счету. Если ставок не было, рынок считается рассчитанным, если программа может получить результат события и определить победителей. В этом случае нужно обязательно включить [эту опцию](#) для корректной работы.

Рекомендуем использовать этот статус в триггерах, которые изменяют размер ставки в финансовых планах.

9.4.5 Исполнять

Это поле определяет, сколько раз и как часто исполняется триггер, если все его условия удовлетворены.

1. Один раз на ипподром

Триггер будет выполнен один раз в любом рынке, проходящем на данном ипподроме или канидроме (например, Вулверхэмптоне -- для британских лошадиных скачек, Beaudesert -- для австралийских лошадиных скачек или Ноттингем -- для британских собачьих бегов), где первыми выполняются условия триггера. После того, как триггер выполнится для соответствующего ипподрома/канидрома, он больше никогда не сработает на том же самом ипподроме (пока вы не перезагрузите файл с триггерами).

2. Один раз на событие

Триггер будет выполнен один раз в каком-то из рынков данного спортивного события (например, скачки, футбольного матча, теннисного матча), там, где его условия будут

выполнены раньше всех остальных. Например, если вы отслеживаете рынки "Ставки на результат" и "Точный счет" двух футбольных матчей, Барселона - Реал Мадрид и Манчестер Юнайтед - Астон Вилла, то если триггер уже сработал в рынке "Точный счет" матча Барселона - Реал Мадрид, то в рынке "Ставки на результат" того же матча он уже не сработает. Однако он может сработать в рынках "Ставки на результат" или "Точный счет" другой игры, а именно Манчестер Юнайтед - Астон Вилла, но, опять-таки, только один раз, вне зависимости от количества рынков, которые вы отслеживаете в этой игре.

3. Один раз на рынок

Триггер будет исполнен один раз в каждом рынке, где его условия будут удовлетворены. Затем программа перестанет проверять его в этих рынках.

4. Один раз на исход

Триггер может быть исполнен один раз для каждого подошедшего исхода. Программа будет проверять триггер до тех пор, пока он не будет исполнен для всех исходов в рынке (или пока рынок не окончится).

5. Не чаще, чем ... сек

Триггер будет проверяться через определенные интервалы времени и исполняться всякий раз, как его условия будут удовлетворены. Длина этих интервалов не может быть меньше, чем указанное значение. Но она может быть и больше, если рынок обновляется реже или с задержкой. То есть, если вы задали исполнять триггер "не чаще, чем 1 сек", а рынок обновляется раз в 3 сек., триггер будет проверяться раз в 3 секунды, а не 1.

6. Определенное число раз

Триггер будет проверяться и исполняться (если условия удовлетворены) каждый раз, как обновляется рынок. Как только количество исполнений триггера будет равно указанному числу, программа перестанет его проверять.

7. Только один раз

Триггер будет исполнен только один раз в первом рынке, где будут удовлетворены его условия.

9.4.6 Условия

Условия, в дополнение к другим параметрам триггера, определяют, когда он должен исполняться.

Вы можете сконфигурировать триггер так, чтобы он исполнялся, если его условия удовлетворены, либо, наоборот, не удовлетворены, в зависимости от того, что вам удобнее в конкретной ситуации.

Каждое условие можно разбить на несколько логических частей:

- [Логический оператор](#)
- [Тело](#)

- [Параметр](#)
- Дополнительные параметры
- [Оператор сравнения](#)
- Значение(я)

Дополнительные параметры и оператор сравнения зависят от выбранного тела условия и могут быть различными или отсутствовать вовсе.

9.4.6.1 Логические операторы

Логические (Булевы) операторы сравнивают выражения, значение которых либо ИСТИНА, либо ЛОЖЬ. Результатом сравнения тоже будет ИСТИНА или ЛОЖЬ.

Ниже приводится список поддерживаемых логических операторов.

- **ИЛИ**

Возвращает ИСТИНУ, если оба выражения ИСТИННЫ, в противном случае - ЛОЖЬ. Если соединить два условия этим оператором, получившийся список подходящих исходов будет включать в себя только те исходы, которые удовлетворяют обоим условиям.

- **ИЛИ**

Возвращает ИСТИНУ, если хотя бы одно из выражений ИСТИННО, иначе - ЛОЖЬ. Если соединить два условия этим оператором, получившийся список подходящих исходов будет включать в себя исходы, удовлетворяющие каждому из условий.

- **И НЕ**

Возвращает ИСТИНУ, если первое выражение ИСТИННО, а выражение, стоящее после оператора - ЛОЖНО.

- **ИЛИ НЕ**

Возвращает ИСТИНУ, если первое выражение ИСТИННО, либо выражение, стоящее после оператора - ЛОЖНО.

Вот некоторые логические преобразования, которые могут вам пригодиться.

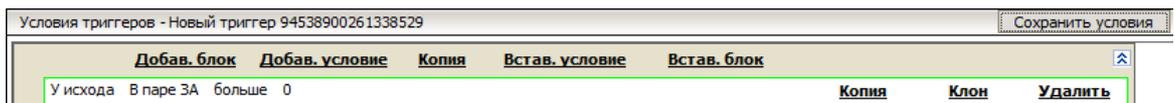
Выражение	Идентичное выражение
и не У исхода Коэф. ЗА больше 3.0	и У исхода Коэф. ЗА меньше или равно 3.0
или не У фаворита Порядковый номер равно 1	или У фаворита Порядковый номер не равно 1
и не У любого другого исхода В паре ПРОТИВ равно 0	и У всех остальных исходов В паре ПРОТИВ не равно 0
или не У каждого исхода Прибыль/убыток больше 0	или Хотя бы у одного исхода Прибыль/убыток меньше или равно 0
и не У всех остальных исходов Ранг больше sel_order	и У любого другого исхода Ранг меньше или равно sel_order
и не Хотя бы у одного исхода Не в паре ЗА больше 2	и У каждого исхода Не в паре ЗА меньше или равно 2

9.4.6.2 Тело условия

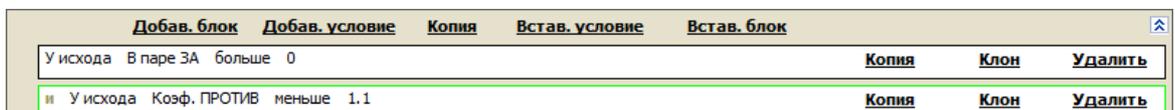
Тело условия, относящееся к исходу

1. У исхода

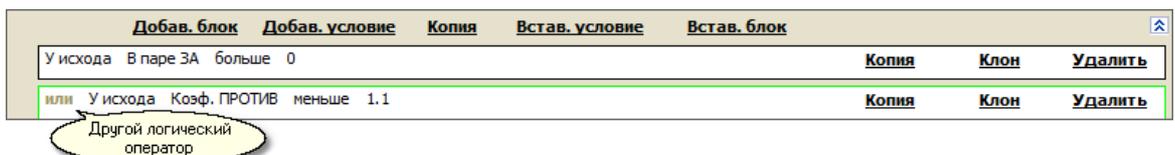
Ищет один или более исходов в рынке, которые удовлетворяют условию. Если есть какие-либо условия, предшествующие данному и объединенные оператором И, то поиск осуществляется среди тех исходов, которые прошли предыдущие условия.
Пример:



Ищет все исходы в текущем рынке, на которых есть ставки ЗА в паре



Первое условие ищет все исходы со ставками ЗА в паре. Второе условие ищет исходы с коэффициентом ниже 1.1, у которых есть ставки ЗА в паре. Таким образом, область поиска первого условия - весь рынок, тогда как у второго условия - только результаты поиска предыдущего условия.



Если вы поменяете логический оператор на ИЛИ, областью поиска обоих условий будет весь рынок. Исходы, найденные каждым из условий, будут объединены.

2. У любого другого исхода

Проверяет, существует ли хоть один исход, не удовлетворивший предыдущим условиям, который подходит под текущее условие.

Пример:

Добав. блок			Добав. условие			Копия			Встав. условие			Встав. блок		
У исхода	В паре ЗА	больше 0												
И	У любого другого исхода	В паре ПРОТИВ	больше 0											

Ищет исходы с парными ставками ЗА, потом проверяет, есть ли у любого другого исхода парные ставки ПРОТИВ. То есть, если существует хоть один исход, у которого нет парных ставок ЗА, но есть парные ставки ПРОТИВ, то условия будут удовлетворены.

Если предыдущих условий нет, программа выберет "другой" исход по отношению к параметру триггера "Исход".

3. У всех остальных исходов

Проверяет, удовлетворяют ли текущему условию все исходы, кроме тех, что прошли предыдущие условия.

Для сравнения с предыдущим примером:

Добав. блок			Добав. условие			Копия			Встав. условие			Встав. блок		
У исхода	В паре ЗА	больше 0												
И	У всех остальных исходов	В паре ПРОТИВ	больше 0											

Условия будут удовлетворены, если есть исходы с парными ставками ЗА, и если на всех остальных исходах сделаны парные ставки ПРОТИВ.

4. Если предыдущих условий нет, программа выберет "остальные" исходы по отношению к параметру триггера "Исход".

5. У каждого исхода

Каждый исход в рынке должен удовлетворять условию.

6. Хотя бы у одного исхода

Проверяет, есть ли хотя бы один исход в рынке, который удовлетворяет текущему условию. В отличие от "У исхода", в данном случае все предыдущие условия не влияют на область поиска: опция "У исхода" действует как фильтр, эта же опция всегда ищет среди всех исходов в рынке.

Сравните:

Добав. блок			Добав. условие			Копия			Встав. условие			Встав. блок		
У исхода	В паре ЗА	больше 0												
И	Хотя бы у одного исхода	Коэф. ПРОТИВ	меньше 1.1											

Ищет все исходы с парными ставками ЗА. Но также проверяет, есть ли хотя бы один исход, у которого коэффициент ниже 1.1. Это может быть исход, подошедший под первое условие, но не обязательно. Если такого исхода нет, условия не будут удовлетворены.

7. У фаворита

Фаворит (исход с наименьшим коэффициентом) должен удовлетворять условию.

8. У второго фаворита

Второй фаворит, т.е. исход со вторым наименьшим коэффициентом, должен удовлетворять условию.

9. У третьего фаворита

Второй фаворит, т.е. исход с третьим наименьшим коэффициентом, должен удовлетворять условию.

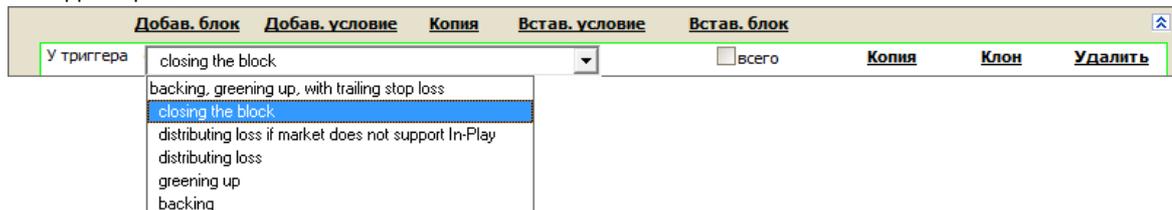
10. У проигрывающего

Исход с наивысшим коэффициентом должен удовлетворять условию.

Тело условия, относящееся к триггеру

1. У триггера

Проверяет, удовлетворяет ли выбранный триггер условию. Имя триггера выбирается из выпадающего списка:



Тело условия, относящееся к рынку

1. У рынка

Проверяет, удовлетворяет ли выбранный параметр текущего рынка условию.

2. В предыдущей скачке

Проверяет параметр рынка скачки, которая началась непосредственно перед текущим событием (согласно запланированному времени начала).

3. В предыдущем футбольном матче

Проверяет параметр рынка футбольного матча, который начался непосредственно перед текущим событием (согласно запланированному времени начала).

4. В предыдущем событии

Проверяет параметр рынка любого события, которое началось непосредственно перед

текущим событием (согласно запланированному времени начала). Событие может принадлежать к любому виду спорта.

5. В предыдущем событии, где сработал триггер

Проверяет параметр рынка, который начинается перед текущим (согласно запланированному времени начала), и в котором сработал хоть один раз данный триггер. То есть, программа будет искать рынки, где до этого был выполнен триггер. Если она найдет один или несколько таких рынков, она выберет тот, у кого время начала самое позднее, но предшествующее текущему событию. Если таких рынков не будет, условия не будет удовлетворено.

Глобальные условия

Проверяются параметры, относящиеся ко всему приложению в целом, либо такие, которые не относятся ни к одному исходу, рынку или триггеру.

9.4.6.3 Параметры условия

Совет: иногда более подробное описание каждого параметра приводится для соответствующей ему переменной триггера. См. "[Переменные исходов](#)" и "[Переменные рынков](#)".

▣ Параметры, относящиеся к исходу ▢

Следующие параметры относятся к исходу, заданному [Телом](#) условия.

1. Коэффициент ЗА

Текущий коэффициент ЗА.

2. Коэффициент ПРОТИВ

Текущий коэффициент ПРОТИВ.

3. Последний коэффициент

Коэффициент последнего пари, заключенного на исходе.

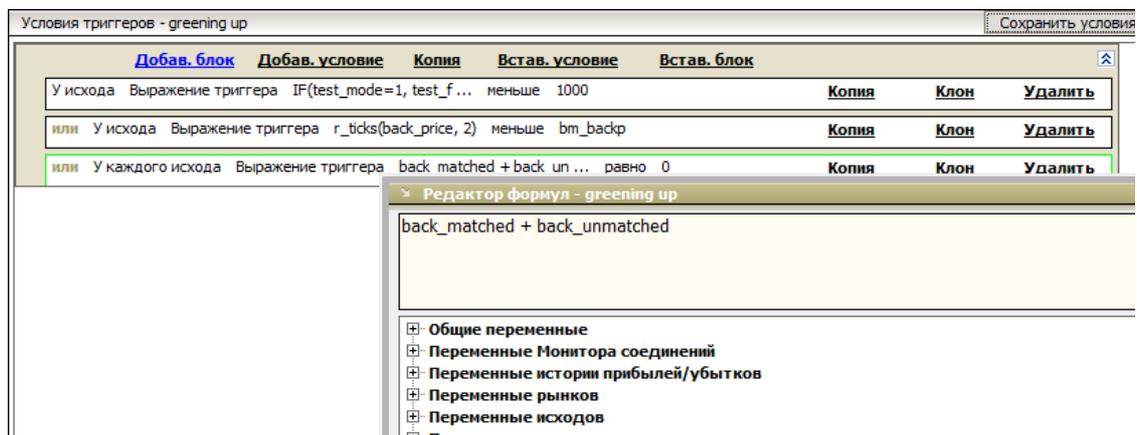
4. Ранг

Ранг исхода определяется его коэффициентами. У фаворита, т.е. исхода с наименьшим коэффициентом, ранг равен 1. У исхода с наивысшим коэффициентом - самый высокий ранг, который равен количеству исходов в рынке.

1. Tyrur Carey	2	5.4	5.3	6.2
0.00			16.4	7.5
2. Cape M...	1	2.96	2.92	3.00
0.00			29.8	20.0
3. Tullna Panda	4	6.0	6.0	7.2
0.00			10.0	6.4
4. Rebellio	6	24	24.0	32.0
0.00			12.9	1.88
5. Bandetto	5	10.5	10.0	13.5
0.00			7.5	3.44
6. Around Corners	3	5.9	5.9	6.8
0.00			22.1	6.8

5. Выражение триггера

Любое выражение, которое вы хотите вычислить для данного исхода. Может состоять из арифметических выражений, переменных триггера, переменных пользователя и функций. Несмотря на то, что само по себе выражение триггера не является атрибутом исхода, программа будет искать в выражении переменные, относящиеся к исходу. Вот почему этот параметр находится в разделе параметров, относящихся к исходу. На самом деле, выражение может быть каким угодно, например:



Если внутри выражения не содержится никаких переменных, относящихся к конкретному исходу, выбирайте в качестве тега условия опцию по умолчанию "У исхода".

6. Прибыль/убыток

Значение цифры П/У. В рынках с несколькими победителями - значение левой цифры.

Baileys Jubilee	1	1.43
1.63		Stall: 5 • Saddle: 2 • Тренер:
Ana Em	8	
-4.00		Stall: 8 • Saddle: 1 • Тренер:
Ingleby Royale	3	18
-4.00		Stall: 2 • Saddle: 6 • Тренер:
Dream Vale	5	30
-4.00		Stall: 3 • Saddle: 4 • Тренер:
Lothian Countess	7	36
-4.00		Stall: 10 • Saddle: 7 • Тренер

7. Порядковый номер

Порядковый номер исхода в списке сверху вниз. Он определяется тем, как BetFair сортирует исходы в рынке, стало быть не меняется, если вы изменили порядок сортировки.

1. Tullna Panda	2	5.4	5.3	6.2
0.0			16.4	7.5
2. Cape Maldini	1	2.96	2.92	3.00
0.00			29.8	20.0
3. Tullna Panda	4	6.0	6.0	7.2
0.00			10.0	6.4
4. Rebellious One	6	24	24.0	32.0
0.00			12.9	1.88
5. Bandetto	5	10.5	10.0	13.5
0.00			7.5	3.44
6. Around Corners	3	5.9	5.9	6.8
0.0			22.1	6.8

8. В паре ЗА

Общая сумма всех ваших ставок ЗА в паре, сделанных на исходе.

9. В паре ПРОТИВ

Общая сумма всех ваших ставок ПРОТИВ в паре, сделанных на исходе.

10. Не в паре ЗА

Общая сумма всех ваших ставок ЗА не в паре, сделанных на исходе.

11. Не в паре ПРОТИВ

Общая сумма всех ваших ставок ПРОТИВ не в паре, сделанных на исходе.

12. Выплаты ЗА

Сумма всех ваших ставок ЗА в паре на исходе, помноженных на их коэффициенты.

13. Выплаты ПРОТИВ

Сумма всех ваших ставок ПРОТИВ в паре на исходе, помноженных на их коэффициенты.

14. Количество ставок ЗА в паре

Количество ваших ставок ЗА в паре, сделанных на исходе.

15. Количество ставок ПРОТИВ в паре

Количество ваших ставок ПРОТИВ в паре, сделанных на исходе.

16. Количество ставок ЗА не в паре

Количество ваших ставок ЗА не в паре, сделанных на исходе.

17. Количество ставок ПРОТИВ не в паре

Количество ваших ставок ПРОТИВ не в паре, сделанных на исходе.

18. Предложение ЗА

Сумма денег, предложенная ЗА исход по текущему коэффициенту.

19. Предложение ПРОТИВ

Сумма денег, предложенная ПРОТИВ исхода по текущему коэффициенту.

20. № трапа

Номер трапа, по которому бежит собака (только для собачьих бегов).

21. Ставка по СЦ ЗА

Сумма всех ставок ЗА по СЦ, которые вы сделали на исходе.

22. Ставка по СЦ ПРОТИВ

Сумма всех ставок ПРОТИВ по СЦ, которые вы сделали на исходе.

23. Фактическая СЦ

Фактическая Стартовая цена исхода (становится ненулевой только при вхождении рынка в состояние "по ходу игры" и только в рынках, поддерживающих ставки по СЦ).

24. Процент объема

Процент объема денег в паре на исходе по отношению к общему объему на рынке. Может иметь значение от 0 до 100.

25. Скачок коэффициента ЗА

Изменение коэффициента ЗА за последнее обновление рынка, в шагах.

26. Скачок коэффициента ПРОТИВ

Изменение коэффициента ПРОТИВ за последнее обновление рынка, в шагах.

27. Изменение коэффициента ЗА за ... мин

Изменение коэффициента ЗА за указанное количество прошедших минут. Например, если коэффициент изменился с 3.8 до 4.2, это значение будет равно 0.4.

28. Изменение коэффициента ПРОТИВ за ... мин

Изменение коэффициента ПРОТИВ за указанное количество прошедших минут.

29. Изменение коэффициента ЗА в шагах за ... мин

Изменение коэффициента ЗА за указанное количество прошедших минут, в шагах. Например, если коэффициент упал с 2.0 до 1.82, это значение будет равно -18.

30. Изменение коэффициента ПРОТИВ в шагах за ... мин

Изменение коэффициента ПРОТИВ за указанное количество прошедших минут, в шагах.

31. Affected by Trigger

Эта опция теперь устарела и остается в списке только ради совместимости с более старыми версиями. Вместо нее следует использовать:

`Trigger {name} number of runs per selection is greater than 0`

32. Объем ЗА

Сумма денег, предложенных ЗА исход. Если опция "[Загружать все предлагаемые коэффициенты](#)" включена, это значение будет равно сумме предложений по всем коэффициентам ЗА. В противном случае оно будет равно сумме предложений по трем лучшим коэффициентам.

33. Объем ПРОТИВ

Сумма денег, предложенных ПРОТИВ исхода.

34. Процент пари ЗА сверху

Проверяет, попадает ли исход в список исходов, формирующих указанный процент пари ЗА. Программа складывает шансы на выигрыш всех исходов (100.0 поделить на коэффициент), начиная с фаворита. Как только она дойдет до данного исхода, она остановится и проверит, соответствует ли полученная цифра условию.

Пример.

Добав. блок	Добав. условие	Копия	Встав. условие	Встав. блок
У исхода	Процент пари ЗА сверху	меньше	70	Копия Клон Удалить

Так триггер выберет исходы.

Скачки - сегодня / 17:20 Newm - 6f Nov Stks

Начало: 18/05/2012 17:20 через 02:14:

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 4.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Рассчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 15:05:17 (4.28 сек)

(6) В ожидании	ЗА	100.94%	СЦ	€ 10 786.10	СЦ	98.03%	ПРОТИВ	Исход	Коэф.	Ставка
Heavy Metal 1	3.55 28.0	3.60 26.1	3.65 70.2	1.52 3.65	3.35 3.70	3.75 71.6	3.80 121	В напе	Удал. тест.	
Birdman 2	4.2 47.50	4.7 6.2	4.8 7.5	7.3 4.9	5.0 4.9	5.3 24.1	5.8 13.9	TEST	-2247955	3.60 44.22
Rising Legend 3	4.6 47.50	4.7 2.82	4.9 23.6	1.21 4.9	3.75 3.75	5.1 30.6	5.2 15.7	Heavy Metal	-2247952	4.90 32.49
Hajam 4	-109.21	5.3 26.9	5.4 49.1	5.5 7.2	4.9 5.5	5.5 5.6	6.0 4.1	Rising Legend	-2247991	4.90 32.49
Threes Grand 5	-109.21	9.2 3.12	9.4 6.9	9.6 2.7	9.6 2.7	10.0 17.3	11.0 24.3			
Tuffan 6	-109.21	24.0 2.74	25.0 3.00	27.0 10.3	27.0 10.3	32.0 6.0	34.0 3.93			

Если прибавить шансы следующего исхода к 68.59%, то условие будет нарушено: $68.59 + 100/5.5 = 88.77\%$. Это больше 70.

$100/3.6 + 100/4.9 + 100/4.9 = 68.59\%$

35. Процент пари ПРОТИВ сверху

Проверяет, попадает ли исход в список исходов, формирующих указанный процент пари ПРОТИВ. Эта опция работает идентично предыдущей, только с коэффициентами ПРОТИВ.

36. Процент пари ЗА снизу

Проверяет, попадает ли исход в список исходов, формирующих указанный процент пари ЗА в обратном порядке. Программа суммирует шансы на выигрыш, начиная с исхода с наивысшим коэффициентом. Как только она дойдет до данного исхода, она остановится и проверит, соответствует ли полученная цифра условию.

37. Процент пари ПРОТИВ снизу

Проверяет, попадает ли исход в список исходов, формирующих указанный процент пари ПРОТИВ в обратном порядке.

38. Вес денег

Индикатор Веса денег (Weight Of Money, WOM) рассчитывается по следующей формуле:

$$WOM = \text{back_volume} / (\text{back_volume} + \text{lay_volume})$$
 где back_volume и lay_volume - объемы предложений за исход по коэффициентам ЗА и ПРОТИВ соответственно.

39. Последний коэффициент ЗА

Лучший коэффициент ЗА, который был зафиксирован у исхода перед тем, как рынок вошел в состояние "по ходу игры".

40. Последний коэффициент ПРОТИВ

Лучший коэффициент ПРОТИВ, который был зафиксирован у исхода перед тем, как рынок вошел в состояние "по ходу игры".

41. Имя

Имя исхода.

42. Гандикап

Числовое значение гандикапа исхода (только для рынков "Азиатский гандикап").

43. Номер стойла

Номер стойла у лошади. Имеет значение только в рынках, где доступна дополнительная информация о лошадях.

44. Номер попоны

Номер попоны у лошади. Имеет значение только в рынках, где доступна дополнительная информация о лошадях.

45. Возраст

Возраст лошади. Имеет значение только в рынках, где доступна дополнительная информация о лошадях.

46. Вес в фунтах

Вес лошади в фунтах. Имеет значение только в рынках, где доступна дополнительная информация о лошадях.

47. Дни с последнего забега

Количество дней, прошедших с последнего забега лошади в скачке. Имеет значение только в рынках, где доступна дополнительная информация о лошадях.

48. Официальный рейтинг

Официальный рейтинг лошади. Имеет значение только в рынках, где доступна дополнительная информация о лошадях.

49. Jockey's Claim

Имеет значение только в рынках, где доступна дополнительная информация о лошадях.

50. Форма

[Идентификатор формы лошади.](#)

51. Имя жокея

Имя жокея лошади. Имеет значение только в рынках, где доступна дополнительная информация о лошадях.

52. Сортировка по ...

Это специальное условие, которое можно применить, только если в качестве тела условия выбрано "У исхода". Это даже не столько условие, сколько действие, которое вы применяете ко всем исходам, прошедшим предыдущие условия. Оно сортирует все подошедшие исходы по тому значению, которое указано в текстовом поле. Исход, у которого минимальное значение, будет идти первым, а тот, у которого максимальное, - последним.

Добав. блок	Добав. условие	Копия	Встав. условие	Встав. блок			
У исхода	В паре ПРОТИВ больше 0				Копия	Клон	Удалить
У исхода	Сортировка по volume				Копия	Клон	Удалить

На этом изображении триггер находит исходы с парными ставками ПРОТИВ, потом сортирует их по проценту объема денег в паре к общему по рынку. Предположим, что параметр "Исходы" этого триггера имеет значение **Последний подходящий исход**, тогда действия триггера будут применены к исходу с наивысшим объемом денег.

Вы можете сортировать исходы по нескольку раз внутри условий одного и того же триггера.

Добав. блок	Добав. условие	Копия	Встав. условие	Встав. блок			
У исхода	В паре ПРОТИВ больше 0				Копия	Клон	Удалить
У исхода	Сортировка по volume				Копия	Клон	Удалить
У исхода	Выражение триггера match_1_volume больше 1				Копия	Клон	Удалить
У исхода	Сортировка по last_traded				Копия	Клон	Удалить

В этом примере триггер находит исходы со ставками ПРОТИВ в паре, сортирует их по проценту объема денег, проверяет, что самый низкий процент объема больше 1%, потом сортирует все подходящие исходы по коэффициенту последнего пари.

▣ Параметры, относящиеся к триггеру

1. Количество выполнений

Количество раз, которое триггер с заданным именем был выполнен. Если включена опция "всего", это значение будет общим для всех рынков, которые обновлялись с момента запуска программы. Иначе это число будет равно количеству выполнений триггера в текущем рынке.

Когда блок, в котором находится триггер, повторяется несколько раз, это число сбрасывается перед каждым повторением.

2. Количество выполнений в событии

3. Количество выполнений на ипподроме

Количество раз, которое триггер был выполнен в любых рынках, проходивших на заданном ипподроме (для лошадиных скачек) или канидроме (для собачьих бегов). Рынки могут относиться к событиям, которые разнесены по времени, главное чтобы они проходили на одном и том же стадионе (например, Аскот или Newbridge).

4. Количество выполнений на исход

Количество раз, которое триггер с заданным именем был применен к исходам, прошедшим условия.

	Добав. блок	Добав. условие	Копия	Встав. условие	Встав. блок				
У исхода	Последний коэф.	меньше 5					Копия	Клон	Удалить
У триггера	distributing loss	Кол-во выполнений на исход	больше 0				Копия	Клон	Удалить

Ищет исходы, у которых коэффициент последнего пари меньше 5, и к которым триггер с именем "distributing loss" был применен хотя бы один раз.

▣ Параметры, относящиеся к рынку

1. Имя

Полное имя рынка.

2. Количество исходов

Количество исходов в рынке. Включает все исходы, в том числе неактивные для авто-торговли.

3. Деньги в паре

Сумма денег (в валюте вашего счета) всех ставок в паре, заключенных в этом рынке.

4. Процент пари ЗА

Процент пари, составленный из коэффициентов ЗА всех исходов в рынке. Может принимать значения от 0 до 100.

5. Процент пари ПРОТИВ

Процент пари, составленный из коэффициентов ПРОТИВ всех исходов в рынке. Может принимать значения от 0 до 100.

6. Количество призовых мест

Количество призовых мест (количество возможных победителей) в рынке.

7. Статус

Текущий статус рынка.

8. Стадия скачки

Текущая стадия скачки при условии, что рынок относится к лошадиным скачкам или собачьим бегам. Не путать со статусом рынка. Скачка/забег может находиться в одном из следующих состояний:

- В ожидании - Данные для этой скачки пока недоступны;
- Задержка - Начало скачки задерживается;
- Парад участников - Лошади/собаки находятся в парадном кольце;
- Лошади идут к старту - Лошади находятся на пути к стартовому столбу;
- Лошади на старте - Лошади находятся у стартового столба;
- Лошадей заводят в стойла - Лошадей заводят в стойла перед стартом;
- Идут к боксам - Собаки приближаются к стартовым боксам;
- Становятся в боксы - Собак ставят в стартовые боксы;
- Выпустили зайца - На трассу выпустили механического зайца;
- Лошади в стойлах - Лошади стоят в стойлах, скачка вот-вот начнется;
- Началась - Скачка началась;
- Окончена - Скачка окончена;
- Объявлен результат - Был объявлен результат забега (относится только к собачьим бегам);
- Фальстарт - Был зафиксирован фальстарт;
- Фотофиниш - Результат забега будет выявлен с помощью фотофиниша;
- Результат объявлен - Объявлен результат забега;
- Взвешивание - Жокеев взвесили после скачки;
- Аннулирована - Скачку аннулировали и отменили ее результаты;
- Бега аннулированы - Забег объявлен недействительным;
- Бега не проводятся - Бега на этом канидроме отменили;
- Повторный забег - Собаки/лошади будут заново перебежать этот забег;
- Отмена скачек - Скачки на этом ипподроме отменили.

Скачки - Сегодняшние / 14:40 Sthl 3 ноября - 1m Нсар

Начало: 03/11/2015 14:40 через 00:01

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 8.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 10.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 14:37:58 (10.04 sec)

(9) В ожидании	ЗА	101.17%	СЦ	€ 309 853.90	СЦ	99.02%	ПРОТИВ	Исход	Коэф.	Ставка
Incurs Four Faults	0.00				2.80	2.74	2.76	2.78	В паре	Удал. тест.
Schottische	0.00				4.0	4.3	4.4	4.5		
						287	655	936		
						461	320	410		

Наведите мышку на эту линию, чтобы увидеть стадию скачки. В данный момент "Лошади на старте"

Это условие будет работать только при включенной настройке "[Загружать стадию скачки](#)".

9. СЦ

Проверяет, поддерживаются ли ставки по СЦ в этом рынке.

10. Режим "по ходу игры"

Проверяет, может ли рынок войти в состояние "по ходу игры" после начала события.

11. Ставка ЗА по умолчанию

Размер ставки ЗА по умолчанию для ставок в один клик в рынке.

12. Ставка ПРОТИВ по умолчанию

Размер ставки ПРОТИВ по умолчанию для ставок в один клик в рынке.

13. Количество ставок ЗА в паре

Количество всех ваших ставок ЗА в паре в этом рынке.

14. Количество ставок ПРОТИВ в паре

Количество всех ваших ставок ПРОТИВ в паре в этом рынке.

15. Количество ставок ЗА не в паре

Количество всех ваших ставок ЗА не в паре в этом рынке.

16. Количество ставок ПРОТИВ не в паре

Количество всех ваших ставок ПРОТИВ не в паре в этом рынке.

17. Количество рассчитанных ставок

Количество ваших ставок, рассчитанных в этом рынке после окончания события. Рассчитанные ставки получаются из выписки по счету (в тестовом и реальном режимах), так что удостоверьтесь, что она регулярно обновляется (настройте соответствующие опции во вкладке "[Общие](#)").

18. Итоговый П/У

Окончательная сумма денег, которую вы выиграли / проиграли в этом рынке после того, как он был рассчитан. См. [Как определить, что рынок рассчитан](#). П/У включает в себя все ваши рассчитанные ставки минус комиссия биржи.

19. Минут до старта

Количество минут, оставшихся до запланированного начала события.

20. Минут с начала "по ходу игры"

Количество минут, прошедшее с момента, когда рынок вошел в состояние "по ходу игры".

21. Минут с последней приостановки

Количество минут, прошедшее с момента, когда рынок в последний раз был приостановлен.

22. Минут с начала обновления

Количество минут, прошедшее с момента, когда рынок в последний раз был запущен на обновление. Если рынок останавливается и снова запускается, это значение будет сброшено.

23. Минут с последнего гола

Количество минут, прошедшее с момента, когда в рынке последний раз забили гол (в футболе) или очко (в теннисе). Если ни одного гола/очка еще не было забито, это условие проверит количество минут с начала обновления рынка.

24. Значение счета

Проверяет, изменился ли счет в этом рынке (если он поддерживается). Счет может стать известен, если включить [эту опцию](#). Если счет события изменился, это условие будет "считать", что он изменился до тех пор, пока триггер не исполнится. После этого вам нужно повторить триггер, если вы хотите снова проверить этим условием счет.

25. Количество снятых участников

Количество снятых с дистанции участников в рынке. Если их нет, это значение будет равно нулю.

26. Код ставок

Специальный код, определяющий тип исходов и ставок, которые можно делать в этом рынке. Такой код на сегодняшний день присваивается программой рынкам в таких видах спорта, как скачки, собачьи бега, футбол и теннис. Рынку может быть присвоен один из следующих кодов:

- Один победитель (Скачки & Собачьи бега)
- Несколько победителей (Скачки & Собачьи бега)
- Each Way (Лошадиные скачки)
- AvB (Лошадиные скачки)
- Ставки (Футбол & Теннис)
- Результат (Футбол)
- Всего голов (Футбол)
- Азиатский Гандикап (Футбол)
- Перерыв (Футбол)
- Счёт после 1-го тайма (Футбол)
- 1-й тайм/матч (Футбол)
- Больше/Меньше [кол-во голов] (Футбол)
- Голы первого тайма [кол-во голов] (Футбол)
- Следующий гол (Футбол)

- Обе команды забьют? (Футбол)
- Счет сета (Теннис)
- Победитель сета [номер сета] (Теннис)
- Ставки по сетам (Теннис)
- Ставки по геймам [номер сета/номер гейма] (Теннис)
- Результат не вкл. ничью (Футбол)
- Первый гол (Футбол)
- Чет или нечет (Футбол)
- Двойной результат (Футбол)
- Количество голов за матч (Футбол)

К примеру, вы добавили следующее условие:

У рынка код ставок Результат (Футбол)

Если это условие проверить в рынке Результат, оно будет выполнено, иначе оно будет ложным.

Таким образом можно эффективно проверить, является ли ваш рынок рынком заданного типа, например, если вы программируете стратегию, в которой ставки нужно выполнять в рынках разного типа в пределах одного и того же матча.

Значение кода ставок хранится в переменной [market_code](#).

Обратите внимание на то, что для опций Больше/Меньше (Футбол) и Голы первого тайма (Футбол) нужно дополнительно указать количество голов в имени рынка, т.е. 0.5, 1.5, 2.5 и т.д. Следующее условие вернет ИСТИНУ в рынке Б/М 2.5 гола и ЛОЖЬ - в рынке Б/М 1.5 гола и любом другом рынке.

У рынка Код ставок Больше/Меньше 2.5 (Футбол)

☐ Глобальные параметры

1. Последний выигрыш/проигрыш

Сумма денег, которую вы выиграли или проиграли в последнем рассчитанном рынке, где вы делали ставки. В это число входят прибыли и убытки от каждой вашей ставки минус комиссия биржи. Удостоверьтесь, что [информация о счете обновляется](#).

2. Всего выиграно/проиграно

Сумма всех денег, что вы выиграли или проиграли в соответствии с вашей выпиской по счету. Количество рассчитанных ставок, которое входит в это число, зависит от глубины выписки и определяется соответствующими настройками во [вкладке "Общие"](#).

3. ☐ Текущее время

Проверяет текущее время. Вот примеры допустимой нотации времени:

- 14:00
- 05:00 PM

- 12:30
- 22:15:03
- 01:12:45 AM
- 06:00

Если не указано ни "AM" (до полудня), ни "PM" (после полудня), применяется стандартная нумерация от 00:00 до 23:59.

Вы также можете добавить дату в формате дд/мм/гггг. Дата должна идти перед временем, например:

- 01/05/2008 12:20
- 08/12/2009 05:12:02 PM
- 15/11/2017 17:14

Также можно проверить текущий день недели. Допустимые значения для дней недели следующие (начиная с воскресенья):

Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat

Воскресенье считается первым днем недели. Так что если вы используете операторы сравнения, такие как "меньше", "больше", учтите, что "Sun" меньше "Mon", "Sat" больше "Fri" и т.д. Чтобы было проще понять, присвойте мысленно дням недели номера от 1 до 7, где "Sun" = 1, а "Sat" = 7.

Вы не можете объединить проверку времени и дня недели в одном условии. Например, следующая нотация НЕдопустима:

- Текущее время в пределах Wed и 12/04/2008
- Текущее время равно Fri 04:50

Чтобы проверить и то, и другое, вы должны создать два и более условий. Например:

Текущее время равно Wed
и Текущее время равно 12/04/2008

4. Переменные пользователя

Проверяет, инициализированы ли указанные [переменные пользователя](#). Вы можете указать имена двух или более переменных через запятую (без кавычек!). В этом случае условие

будет верно, только если все переменные в списке инициализированы.

Вы также здесь можете проверять, инициализированы ли [переменные запомненных исходов](#).

5. Состояние счета в ... изменилось / не изменилось

Проверяет, есть ли новые записи в вашей выписке по счету с момента последнего исполнения этого триггера (или с момента запуска триггера на исполнение). Вы можете выбрать, в каком виде спорта отслеживать изменения.

Если вы не нашли нужный вам параметр, попробуйте проверить, можно ли его выразить через соответствующую [переменную триггера](#).

9.4.6.4 Операторы сравнения

Операторы сравнения, как предполагает их название, позволяют вам сравнивать два значения (операнда). Результат применения такого оператора - либо ИСТИНА, либо ЛОЖЬ. Ниже приведен список поддерживаемых операторов.

Для строковых операндов (обратите внимание, что сравнение строк происходит без учета заглавных и строчных букв, т.е. ABC равно abc):

- **равно**

Возвращает ИСТИНУ, если операнды равны, в противном случае - ЛОЖЬ. Вы должны заключать операнды в кавычки, если они содержат знак пробела. Пример:

У исхода Имя равно "Marine Captain"

- **не равно**

Возвращает ИСТИНУ, если операнды не равны (отличаются хотя бы одним символом), в противном случае - ЛОЖЬ.

- **содержит**

Возвращает ИСТИНУ, если какая-либо часть левого операнда равна правому операнду, в противном случае - ЛОЖЬ.

У рынка Имя содержит "Нсар".

- **не содержит**

Возвращает ИСТИНУ, если ни одна из частей левого операнда не равна правому операнду, в противном случае - ЛОЖЬ.

- **есть в списке**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд равен одной или нескольким строкам, разделенным запятыми и находящимся в правом операнде.

У исхода Имя есть в списке "Ничья", "0 - 0", "1 - 1"

Обратите внимание, что в правом операнде не может быть выражений триггера, только значения.

- **нет в списке**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд не равен ни одной из строк в правом операнде.

- **есть в файле**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд равен одной или более строк, перечисленных в текстовом файле, путь к которому указан в правом операнде. В файле каждое значение должно быть расположено на отдельной строке. Выражения триггера не допускаются в правом операнде либо в файле. Вы можете ввести имя файла вручную или воспользоваться кнопкой обзора рядом с текстовым полем. Также можно указать адрес URL вместо пути к файлу. Требования к формату текста на странице такие же, как и к текстовому файлу. Начинаться URL должен либо с "http", либо с "https", например: "*https://dl.dropboxusercontent.com/u/12345678/testfile.txt*"

- **нет в файле**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд не равен ни одной строке из файла (или на странице с заданным URL), указанного в правом операнде.

Для численных операндов

- **рано**

Возвращает ИСТИНУ, если операнды равны, в противном случае - ЛОЖЬ.

- **не равно**

Возвращает ИСТИНУ, если операнды не равны, в противном случае - ЛОЖЬ.

- **меньше**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд меньше правого, в противном случае - ЛОЖЬ.

- **больше**

Возвращает ИСТИНУ, если правый операнд меньше левого, в противном случае - ЛОЖЬ.

- **меньше или равно**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд меньше или равен правому, в противном случае - ЛОЖЬ.

- **больше или равно**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд больше или равен правому, в противном случае -

ЛОЖЬ.

- **в пределах**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд больше или равен первому правому операнду и меньше или равен второму правому операнду, в противном случае - ЛОЖЬ. Примеры сравнений, возвращающих ИСТИНУ:

5 в пределах 4 и 6

-8 в пределах -8 и 0

10 в пределах 1 и 10

- **за пределами**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд меньше, чем первый правый, или больше, чем второй правый; в противном случае - ЛОЖЬ. Примеры сравнений, возвращающих ИСТИНУ:

7 за пределами 8 и 20

0 за пределами -5 и -2

14.5 за пределами 13 и 14

- **есть в списке**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд равен одному или нескольким значениям, перечисленным через запятую в правом операнде. Выражения триггеров в правом операнде не распознаются.

У исхода Порядковый номер есть в списке 3, 6, 8

- **нет в списке**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд не равен ни одному из значений, перечисленных через запятую в правом операнде.

- **есть в файле**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд равен одному или нескольким значениям, перечисленным в текстовом файле, путь к которому указан в правом операнде. В файле каждое значение должно быть расположено на отдельной строке. Выражения триггера не допускаются в правом операнде либо в файле. Вы можете ввести имя файла вручную или воспользоваться кнопкой обзора рядом с текстовым полем.

- **нет в файле**

Возвращает ИСТИНУ, если левый операнд не равен ни одному значению из файла, указанного в правом операнде.

- **максимальный**

Возвращает ИСТИНУ, если выражение в левом операнде имеет максимальное значение среди всех исходов, прошедших предыдущие условия. Для выполнения этого сравнения программа вычисляет одно и то же выражение, указанное в левом операнде, для всех подошедших исходов. Затем определяется исход с максимальным значением и сравнивается с текущим. Если они равны, то условие ИСТИННО. Если предыдущих условий нет, список исходов для сравнения берется из параметра "[Исходы](#)".

- **минимальный**

Возвращает ИСТИНУ, если выражение в левом операнде имеет минимальное значение среди всех исходов, прошедших предыдущие условия.

- **максимальный (из всех)**

Возвращает истину, если выражение в левом операнде имеет максимальное значение среди всех исходов в текущем рынке. Для выполнения этого сравнения программа вычисляет выражение, указанное в левом операнде, для всех исходов в рынке, активных для авто-торговли, независимо от того, прошли они условия триггера или нет. Затем выбирается исход с максимальным значением и это значение сравнивается со значением текущего исхода. Если они равны, условие ИСТИННО.

- **минимальный (из всех)**

Возвращает истину, если выражение в левом операнде имеет минимальное значение среди всех исходов в текущем рынке.

9.4.7 Переменные триггеров

Переменные триггеров - это специальные ключевые слова, которые программа заменяет определенными значениями каждый раз, когда встречает их в выражении.

Значение каждой переменной вычисляется в тот момент, когда проверяется выражение, ее содержащее (например, при проверке триггера). Чаще всего это значение устанавливается после обновления рынка.

Очень важно следить за правильным написанием имен переменных. Для облегчения этой задачи в программе есть окно [Редактора формул](#), в котором достаточно выбрать нужную переменную из списка, кликнуть на нее - и она добавится в выражение.

Некоторые переменные имеют префиксы и индексы. В синтаксисе та часть, которую нужно заменить на нужный индекс, взята в фигурные скобки.

Значения всех переменных можно просматривать в окне [Переменные пользователя](#).

9.4.7.1 Общие

Общие переменные содержат значения, общие для всего приложения с момента его запуска.

Переменная	Тип	Описание
balance	число с плав. точкой	Сумма реальных средств на ваших счетах
test_balance	число с плав. точкой	Средства на тестовом счету

Переменная	Тип	Описание
my_balance	число с плав. точкой	Сумма текущих средств (реальных или тестовых) на вашем счете. Если Тестовый режим включен, это значение будет равно сумме тестовых средств, в противном случае -- сумме реальных средств.
total_funds	число с плав. точкой	Реальные средства, доступные для ставок. Это сумма средств на основном и австралийском счетах.
test_funds	число с плав. точкой	Тестовые средства, доступные для ставок
my_funds	число с плав. точкой	Сумма текущих средств (реальных или тестовых), доступных для ставок. Если Тестовый режим включен, это значение будет равно сумме тестовых средств, в противном случае -- сумме реальных средств.
market_num	целое число	Количество рынков в списке " Мои рынки "
refr_market_num	целое число	Количество рынков, которые в данный момент обновляются
waiting_market_num	целое число	Количество рынков, ожидающих обновления. Сюда входят рынки, которые вы или программа попытались начать обновлять, но они выходят за пределы ограничения, установленного вашими настройками Мониторинга рынков .
susp_market_num	целое число	Количество приостановленных рынков
inplay_market_num	целое число	Количество обновляемых рынков в состоянии "по ходу игры"
settled_market_num	целое число	Количество рассчитанных рынков
test_mode	0/1	Возвращает 1, если тестовый режим включен, иначе - 0.
now_time	дата/время	Возвращает текущую дату и время в специальном формате .
now_time_datestr	строка	Возвращает текущую дату в виде строки формата дд/мм/гггг (день, месяц, год), например, 28/06/2017.
now_time_timestr	строка	Возвращает текущее время в виде

Переменная	Тип	Описание
		строки формата чч:мм:сс (час, минута, секунда), например, 23:01:59.
mf_second	дата/время	Соответствует 1 секунде в специальном формате .
mf_minute	дата/время	Соответствует 1 минуте в специальном формате .
mf_hour	дата/время	Соответствует 1 часу в специальном формате .
min_stake	число с плав. точкой	Минимальный размер ставки на бирже в вашей валюте.
base_price	число с плав. точкой	Базовый коэффициент для маленьких ставок ПРОТИВ. Это коэффициент, по которому сначала отправляется базовая ставка £2 (или ее эквивалент в вашей валюте в размере min_stake), а затем к ней добавляется фактическая ставка, а базовая отменяется. Чем выше этот коэффициент, тем выше риск, что базовая ставка сочтется вместо нужной маленькой. Чем ниже этот коэффициент, тем больше должен быть размер ставки, иначе ее отклонит BetFair.
discount_rate	число с плав. точкой от 0 до 1	Ваш личный процент скидки с комиссии BetFair. Выражен дробным числом от 0 (0%) до 1 (100%).
Переменные для всех ставок, сделанных в программе		
allbets_num	целое число	Возвращает количество всех ставок (парных, непарных и по СЦ), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_bm_num	целое число	Возвращает количество всех парных ставок 3А , которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_bu_num	целое число	Возвращает количество всех непарных ставок 3А , которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_bsp_num	целое число	Возвращает количество всех ставок 3А по СЦ (с лимитом коэффициента и без), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.

Переменная	Тип	Описание
allbets_lm_num	целое число	Возвращает количество всех парных ставок ПРОТИВ , которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_lu_num	целое число	Возвращает количество всех непарных ставок ПРОТИВ , которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_lsp_num	целое число	Возвращает количество всех ставок ПРОТИВ по СЦ (с лимитом коэффициента и без), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_bm_amount	число с плав. точкой	Возвращает общую сумму всех парных ставок ЗА (сумму размеров), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_bu_amount	число с плав. точкой	Возвращает общую сумму всех непарных ставок ЗА (сумму размеров), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_bsp_liab	число с плав. точкой	Возвращает общую сумму всех ставок ЗА по СЦ (сумму размеров), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_lm_amount	число с плав. точкой	Возвращает общую сумму всех парных ставок ПРОТИВ (сумму размеров), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_lu_amount	число с плав. точкой	Возвращает общую сумму всех непарных ставок ПРОТИВ (сумму размеров), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.
allbets_lsp_liab	число с плав. точкой	Возвращает общую сумму всех ставок ПРОТИВ по СЦ (сумму обязательств), которые вы разместили во всех рынках и на всех исходах.

9.4.7.2 Переменные истории побед/поражений

MF Pro хранит историю ваших прибылей и убытков, также как и ставок, рассчитанных на вашем счете. Получить доступ к этой истории можно с помощью переменных, приведенных ниже. Пожалуйста, учтите, что глубина истории определяется настройками [Состояния счета](#). Так что, к примеру, если вы получаете только сегодняшнее состояние счета и при этом еще не сделали никаких ставок сегодня, все переменные будут равны нулю.

Переменная	Тип	Описание
hist_count	целое число	Количество рассчитанных рынков в истории счета. Одно и то же событие может быть связано с несколькими рынками, например, у футбольного матча есть рынки "Ставки" и "Результат", и в обоих рынках у вас могли быть ставки. В таком случае hist_count вернет 2, несмотря на то, что событие одно. Учитываются только те рынки, где у вас была хоть одна ставка.
hist_{индекс}_backa	число с плав. точкой	<p>Сумма всех ставок ЗА, сделанных в рассчитанном рынке с указанным индексом.</p> <p>Рассчитанные рынки сортируются по дате их расчета, и затем им присваиваются индексы. Индекс 1 присваивается рынку, который был рассчитан позже всего, индекс 2 - рынку, который был рассчитан перед ним и т.д.</p> <p>Так, если вы хотите получить сумму всех ставок ЗА в последнем рассчитанном рынке, используйте переменную hist_1_backa.</p> <p>Чтобы обратиться к самому первому рассчитанному рынку, напишите hist_hist_count_backa.</p> <p>Пример:</p> <p>Есть 5 рынков, которые были рассчитаны в течение наблюдаемого периода времени.</p> <p>Рынок 1, рассчитан в 12:30, 3 ставки ЗА с размерами 5 EUR, 12 EUR и 3 EUR</p> <p>Рынок 2, рассчитан в 13:15, нет ставок ЗА, но есть ставки ПРОТИВ</p> <p>Рынок 3, рассчитан в 13:30, 1 ставка, 14 EUR</p> <p>Рынок 4, рассчитан в 13:45, нет ставок ЗА, но есть ставки ПРОТИВ</p> <p>Рынок 5, рассчитан в 15:05, 2 ставки, каждая 4 EUR.</p> <p>У рынка 5 индекс равен 1, а у рынка 1 - индекс равен 5 (в соответствии с временем их расчета), переменная hist_1_backa вернет 8, hist_5_backa = 20, hist_2_backa = 0 и т.д.</p>
hist_{индекс}_backp	число с плав. точкой	Средневзвешенный коэффициент всех ставок ЗА в рассчитанном рынке с указанным индексом. Вычисляется по формуле:

		$1 + ((bp1-1)*ba1 + (bp2-1)*ba2 + \dots + (bpn-1)*ban) / (ba1 + ba2 + \dots + ban)$ <p>Где $bp1, bp2, bpn$ - коэффициенты ставок, $ba1, ba2, ban$ - размеры ставок.</p>
hist_{индекс}_laya	число с плав. точкой	Сумма всех ставок ПРОТИВ, сделанных в рассчитанном рынке с указанным индексом.
hist_{индекс}_layp	число с плав. точкой	<p>Средневзвешенный коэффициент всех ставок ПРОТИВ в рассчитанном рынке с указанным индексом. Вычисляется по формуле:</p> $1 + ((lp1-1)*la1 + (lp2-1)*la2 + \dots + (lpn-1)*lan) / (la1 + la2 + \dots + lan)$ <p>Где $lp1, lp2, lpn$ - коэффициенты ставок, $la1, la2, lan$ - размеры ставок.</p>
hist_{индекс}_pl	число с плав. точкой	Сумма выигрыша/проигрыша в рассчитанном рынке с указанным индексом.
hist_{индекс}_time	дата/время	Дата и время, когда был рассчитан рынок с заданным индексом.
last_lost	число с плав. точкой	Размер проигрыша с момента последнего выигрыша. Если вы не проиграли ни разу, эта переменная будет равна нулю. Если вы выиграли в первом рынке, а потом проиграли в следующих трех, эта переменная вернет сумму проигрышей в этих трех рынках.
last_won	число с плав. точкой	Размер выигрыша с момента последнего проигрыша.
last_pl	число с плав. точкой	Размер выигрыша или проигрыша в последнем рассчитанном рынке. Это сумма прибылей и убытков от ставок, сделанных в этом рынке минус комиссия.
losses	целое число	Количество проигрышей с момента последнего выигрыша. Если вы выиграли в двух рынках, затем проиграли в четырех рынках подряд, эта переменная вернет 4. Если вы проиграли три раза, а затем выиграли, эта переменная вернет 0.
min_consec_losses	целое число	Минимальное количество проигрышей подряд, зафиксированное с момента начала истории выигрышей и проигрышей. Другими словами, длина самой короткой череды ваших проигрышей

		(может равняться 0, если у вас не было проигрышей).
max_consec_losses	целое число	Максимальное количество проигрышей подряд, зафиксированное с момента начала истории выигрышей и проигрышей. Другими словами, длина самой длинной очереди ваших проигрышей (может равняться 0, если у вас не было проигрышей).
total_losses	целое число	Суммарное количество проигрышей с момента начала истории выигрышей и проигрышей. Включает в себя все проигрыши, безотносительно выигрышей, случившихся между ними.
wins	целое число	Количество выигрышей с момента последнего проигрыша.
min_consec_wins	целое число	Минимальное количество выигрышей подряд, зафиксированное с момента начала истории выигрышей и проигрышей. Другими словами, длина самой короткой очереди ваших выигрышей (может равняться 0, если у вас не было выигрышей).
max_consec_wins	целое число	Максимальное количество выигрышей подряд, зафиксированное с момента начала истории выигрышей и проигрышей. Другими словами, длина самой длинной очереди ваших выигрышей (может равняться 0, если у вас не было выигрышей).
total_wins	целое число	The overall number of your wins since the start of the statement observation. This count includes all wins, no matter how many losses you have had in between. This number will be recalculated if you reset your win/lose history with a trigger action.
new_statement	0/1	Эту переменную больше не рекомендуется использовать. Взамен есть специальные условия триггера, позволяющие определить момент, когда в выписке по счету появилась новая запись.
total_won	число с плав. точкой	Итоговая сумма денег, которую вы выиграли (проиграли) за наблюдаемый период времени, определяемый настройками Состояния счета . Если вы проиграли, это значение будет отрицательным.
last_deposited	число с плав. точкой	Последняя сумма, зачисленная вами на ваш счет.
last_withdrawn	число с плав.	Последняя сумма, снятая вами со счета.

	точкой	
last_inout	число с плав. точкой	Последняя сумма, зачисленная (полож. значение) либо снятая (отриц. значение) со счета.

Получение истории прибылей/убытков для заданного вида спорта

Вы можете уточнить вид спорта для вышеперечисленных переменных, добавив к ним особые приставки:

Приставка	Вид спорта
hr_	Лошадиные скачки
gh_	Собачья бега
sc_	Футбольные матчи
tn_	Теннисные матчи
fn_	Финансовые рынки
nr_	Все рынки, кроме лошадиных скачек и собачьих бегов

Вам пригодятся эти приставки для дифференциации рынков, если вы в течение дня торгуете в разных видах спорта одновременно. Например:

- **gh_hist_count** - количество рассчитанных рынков в собачьих бегах
- **hr_hist_1_backp** - средний коэффициент ставок ЗА в последнем рассчитанном рынке скачек
- **fn_hist_1_pl** - прибыль/убыток в последнем рассчитанном финансовом рынке
- **hr_hist_hr_hist_count_pl** - прибыль/убыток в первом рассчитанном рынке скачек (сначала вычисляется переменная **hr_hist_count**, а потом - оставшаяся часть переменной, в которую подставляется значение **hr_hist_count**)
- **hr_last_won** - размер выигрыша в скачках с момента последнего проигрыша
- **nr_losses** - количество проигрышей с последнего выигрыша в рынках, не имеющих отношения к скачкам или бегам.

Получение информации о победителях в предыдущих рынках

Вы можете получить информацию об исходах (лошадях, командах, игроках), которые были рассчитаны раньше

Для этих целей используйте префикс **pw_{индекс}_**. Индекс определяет номер призового места.

Например, чтобы узнать, какая лошадь заняла первое место в предыдущем рассчитанном рынке, нужно написать **pw_1_sel_name**. Если еще не было рассчитано ни одного рынка (либо вы удалили рассчитанные ранее рынки), переменная вернет ноль, иначе она вернет имя лошади-победителя.

Если в рынке было более одного победителя (например, в рынках с несколькими призовыми

местами), можно с помощью другого индекса получить доступ к другим исходам-победителям.

pw_2_last_traded - эта переменная возвращает коэффициент последнего пари у лошади, занявшей одно из призовых мест. Точный порядок мест пока недоступен на BetFair, так что индекс необязательно соответствует призовому месту.

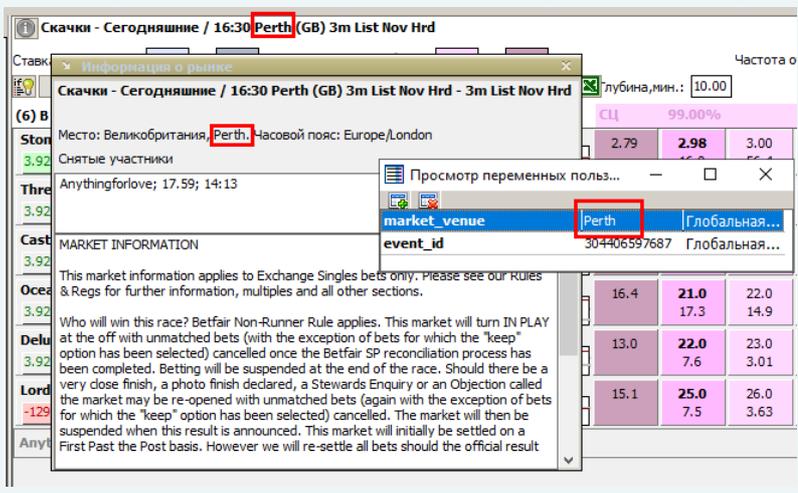
Подчеркнем, что эта информация доступна только в рынках, имеющих статус "Рассчитан".

9.4.7.3 Переменные рынка

Переменные рынка возвращают значения различных параметров рынка. Они имеют смысл только в контексте определенного рынка.

Переменная	Тип	Описание
b_book	число с плав. точкой	Процент пари ЗА, сформированный из коэффициентов всех исходов рынка. От 0 до 100.
l_book	число с плав. точкой	Процент пари ПРОТИВ, сформированный из коэффициентов всех исходов рынка. От 0 до 100.
places	целое число	Количество призовых мест. В рынках с одним победителем одно призовое место, тогда как в рынках с несколькими победителями, как правило, от двух до пяти мест.
event_finished event_finished_datestr event_finished_timestr	дата/ время строка строка	Дата и время момента, когда событие завершилось, то есть, было объявлено биржей BetFair закрытым. Однако этот момент не всегда совпадает со временем расчета рынка, т.е. расчетом его ставок и обновлением вашего счета. Переменные event_finished_datestr и event_finished_timestr возвращают строки с соответствующей датой в формате дд/мм/гггг (день, месяц, год) и временем в формате чч:мм:сс (час, минута, секунда) соответственно.
event_off event_off_dates tr event_off_timestr tr	дата/ время строка строка	Дата и время момента, когда событие фактически началось и рынок вошел в состояние "по ходу игры". Если рынок позже был приостановлен, а затем вернулся в состояние "по ходу игры", эта переменная будет всегда хранить время, когда рынок вошел в это состояние в первый раз. Если вы добавили рынок уже после того, как он вошел в это состояние, переменная вернет время, когда рынок появился в списке "Мои рынки". Если рынок никогда не был в состоянии "по ходу игры", эта переменная вернет ноль. Переменные event_off_datestr и event_off_timestr возвращают строки с соответствующей датой в формате дд/мм/гггг (день, месяц, год) и временем в формате чч:мм:сс (час, минута, секунда) соответственно.
event_start	дата/	Дата и время запланированного начала события. В большинстве

event_start_datestr event_start_timestr	время строка строка	случаев не совпадает с фактическим началом. Переменные event_start_datestr и event_start_timestr возвращают строки с соответствующей датой в формате дд/мм/гггг (день, месяц, год) и временем в формате чч:мм:сс (час, минута, секунда) соответственно.
refresh_start_datestr refresh_start_timestr	дата/ время строка строка	Дата и время момента, когда рынок в последний раз был запущен на обновление. Если рынок останавливается и снова запускается, это значение будет сброшено. Переменные refresh_start_datestr и refresh_start_timestr возвращают строки с соответствующей датой в формате дд/мм/гггг (день, месяц, год) и временем в формате чч:мм:сс (час, минута, секунда) соответственно.
last_suspend_datestr last_suspend_timestr	дата/ время строка строка	Количество минут, прошедшее с момента, когда рынок в последний раз был приостановлен. Если рынок никогда не был приостановлен, переменная вернет ноль. Переменные last_suspend_datestr и last_suspend_timestr возвращают строки с соответствующей датой в формате дд/мм/гггг (день, месяц, год) и временем в формате чч:мм:сс (час, минута, секунда) соответственно.
last_inplay_datestr last_inplay_timestr	дата/ время строка строка	Дата и время момента, когда рынок вошел в состояние "по ходу игры" в последний раз. Отличается от переменной event_off , потому что значение event_off устанавливается только один раз, когда событие начинается. Тогда как last_inplay устанавливается каждый раз, как статус рынка меняется на "по ходу игры". Такое может быть, к примеру, в футбольном матче после перерыва или красной карточки. Переменные last_inplay_datestr и last_inplay_timestr возвращают строки с соответствующей датой в формате дд/мм/гггг (день, месяц, год) и временем в формате чч:мм:сс (час, минута, секунда) соответственно.
last_goal_time_datestr last_goal_time_timestr	дата/ время строка строка	Дата и время последнего забитого гола (например, в футболе) или очка (например, в теннисе). Если не было забито ни одного гола или если отключена настройка загрузки счета, эта переменная будет равна 0. Переменные last_goal_time_datestr и last_goal_time_timestr возвращают строки с соответствующей датой в формате дд/мм/гггг (день, месяц, год) и временем в формате чч:мм:сс (час, минута, секунда) соответственно.
market_turn_inplay	1/0	Возвращает 1, если рынок может войти в состояние "по ходу игры", иначе - 0.
market_sp	целое число	Возвращает 1, если рынок поддерживает ставки по СЦ, иначе - 0.
market_id	целое	Уникальный идентификатор рынка на BetFair.

	число	
sport_id	целое число	Уникальный идентификатор вида спорта (например, тенниса, лошадиных скачек или собачьих бегов) в базе данных BetFair.
event_id	целое число	Уникальный идентификатор спортивного события, например, футбольной игры, лошадиной скачки, теннисного матча, баскетбольной игры и пр. Одно событие может объединять в себе несколько рынков. Данный идентификатор генерируется программой и предназначен для удобства пользователя (например, при наименовании переменных).
market_parent	string	Имя родительской категории, к которой принадлежит рынок. Равно имени соответствующего узла в Дереве событий . Например, для лошадиных скачек это может быть "Скачки - сегодня". Рынки, принадлежащие к одному и тому же футбольному матчу, будут иметь одинаковый market_parent , например, "Porsmouth v Sunderland". Вы можете определить значение этой переменной по заголовку окна рынка, в котором отображено полное имя рынка. Это текст, который идет непосредственно перед коротким именем рынка, между двумя косыми черточками.
market_parent_id	целое число	Уникальный идентификатор родительской категории, к которой принадлежит рынок. Этот идентификатор генерируется BetFair.
market_inplay	целое число	Число, соответствующее статусу рынка. 0 - "В ожидании", 1 - "По ходу игры", -1 - "Приостановлен", 2 - "Окончен", 3 - "Рассчитан" (определен убыток/прибыль от ставок в этом рынке).
market_name	строка	Полное имя рынка, включая категорию и дополнительную информацию, такую как дистанция в лошадиных скачках.
market_venue	строка	Только для скачек и собачьих бегов: название ипподрома или канидрома, где проходит забег. 
market_volume	число с	Сумма всех денег в паре на рынке в вашей валюте.

	плав. точкой	
market_settled_pl	число с плав. точкой	Для рассчитанных рынков, сумма выигрыша/проигрыша на основании рассчитанных ставок минус комиссия. Если вы торгуете в реальном режиме, должно быть включено обновление состояния счета.
market_tradeout	число с плав. точкой	Сумма, которую вы выиграете или проиграете, если прямо сейчас закроете (уравниваете противоположной ставкой) все открытые ставки ЗА и ПРОТИВ на всех исходах в этом рынке так, чтобы прибыль или убыток на всех исходах были одинаковые.
market_tradeout_{ratio}	число с плав. точкой	Минимальная сумма, которую вы выиграете или проиграете, если прямо сейчас закроете все открытые ставки ЗА и ПРОТИВ на всех исходах (путем уравнивания) с указанной в значении ratio пропорцией П/У.
market_length	число с плав. точкой	Дистанция скачки в метрах.
market_duration	число с плав. точкой	Приблизительная средняя длительность забега, к которому относится рынок, в секундах с момента, когда рынок переходит в состояние "по ходу игры", и до момента его приостановки по окончании. Эта цифра основана на купленных нами исторических данных по лицензии BetFair Historical Data и ни в коей мере не является точной. Мы не принимаем никаких претензий относительно достоверности этой переменной, поэтому пользуйтесь ею исключительно на свой страх и риск.
runner_number	целое число	Количество исходов в рынке, исключая снятых участников. Это число включает исходы, неактивные для авто-торговли.
withdrawn_number	целое число	Количество снятых участников.
winner_name	строка	Имя исхода, занявшего 1-е место в событии.
wp_id	целое число	Уникальный идентификатор рынка с одним победителем, если текущий рынок - с несколькими призовыми местами, либо рынка с несколькими призовыми местами, если текущий рынок - с одним победителем. Если такой рынок отсутствует в списке "Мои рынки", переменная вернет 0.
ew_id	целое число	Уникальный идентификатор рынка Each Way, если текущий рынок -- с одним победителем, или рынка с одним победителем, если текущий рынок -- Each Way (возвращает фактически противоположный по типу рынок). Если такой рынок отсутствует в списке "Мои рынки", переменная вернет 0.
default_backa	число с	Размер ставки ЗА по умолчанию.

	плав. точкой	
default_laya	число с плав. точкой	Размер ставки ПРОТИВ по умолчанию.
default_backsp	число с плав. точкой	Размер ставки ЗА по СЦ по умолчанию.
default_laysp	число с плав. точкой	Размер обязательств ПРОТИВ по СЦ по умолчанию.
market_index	целое число	Порядковый номер рынка в списке рынков, отсортированных по времени начала события. См. параграф " Адресация рынков по порядковому номеру " ниже.
reduction	число с плав. точкой	Общий фактор понижения в рынке. Это сумма факторов понижения всех снятых исходов.
commission	число с плав. точкой	Комиссия биржи для выигрыша в этом рынке. Возвращает процент, деленный на 100, например "0.05" для 5% комиссии, "0.1" - для 10% комиссии и т.д.
idle_rate	число с плав. точкой	Значение частоты обновления рынка (в секундах) до того, как он войдет в состояние "по ходу игры".
inplay_rate	число с плав. точкой	Значение частоты обновления рынка (в секундах) после того, как он войдет в состояние "по ходу игры".
market_mnum	целое число	Количество всех ваших ставок ЗА в паре.
market_mlnum	целое число	Количество всех ваших ставок ПРОТИВ в паре.
market_ubnum	целое число	Количество всех ваших ставок ЗА не в паре.
market_ulnum	целое число	Количество всех ваших ставок ПРОТИВ не в паре.
market_min_pl	число с плав. точкой	Возвращает минимальную прибыль, которую принесет любая комбинация выигравших исходов в данном рынке. Может содержать отрицательное число, т.е. фактически значение максимального убытка.
market_max_pl	число с плав.	Возвращает максимальную прибыль, которую принесет любая комбинация выигравших исходов в данном рынке. Может

	точкой	содержать отрицательное число, если все значения П/У в рынке отрицательные.
market_code	целое число	<p>Число, соответствующее коду ставок рынка. Следующие значения присвоены кодам ставок:</p> <p>1 - Один победитель (Скачки & Собачьи бега) 2 - Несколько победителей (Скачки & Собачьи бега) 3 - Each Way (Лошадиные скачки) 4 - AvB (Лошадиные скачки) 5 - Ставки (Футбол & Теннис) 6 - Результат (Футбол) 7 - Всего голов (Футбол) 8 - Азиатский Гандикап (Футбол) 9 - Перерыв (Футбол) 10 - Счёт после 1-го тайма (Футбол) 11 - 1-й тайм/матч (Футбол) 12 - Больше/Меньше 0.5 голов (Футбол) 13 - Больше/Меньше 1.5 голов (Футбол) 14 - Больше/Меньше 2.5 голов (Футбол) 15 - Больше/Меньше 3.5 голов (Футбол) 16 - Больше/Меньше 4.5 голов (Футбол) 17 - Больше/Меньше 5.5 голов (Футбол) 18 - Больше/Меньше 6.5 голов (Футбол) 19 - Больше/Меньше 7.5 голов (Футбол) 20 - Больше/Меньше 8.5 голов (Футбол) 21 - Голы первого тайма 0.5 (Футбол) 22 - Голы первого тайма 1.5 (Футбол) 23 - Голы первого тайма 2.5 (Футбол) 24 - Следующий гол (Футбол) 25 - Обе команды забьют? (Футбол) 26 - Счет сета (Теннис) 27 - Победитель 1-го сета (Теннис) 28 - Победитель 2-го сета (Теннис) 29 - Ставки по сетам (Теннис) 30 - Результат не вкл. ничью (Футбол) 31 - Первый гол (Футбол) 32 - Чет или нечет (Футбол) 33 - Двойной результат (Футбол) 34 - Ставки по геймам (Теннис) 35 - Количество голов за матч (Футбол)</p>
ew_divisor	целое число	Число, на которое делится коэффициент исходов в рынке Each Way на лошадиных скачках.
race_status	целое	Число, которое соответствует стадии скачки, если включена

	число	<p>настройка "Загружать стадию скачки". Эта переменная может принимать одно из следующих значений:</p> <p>0 - В ожидании; 1 - Задержка; 2 - Парад лошадей; 3 - Лошади идут к старту; 4 - Лошади на старте; 5 - Лошадей заводят в стойла; 6 - Лошади в стойлах; 7 - Началась; 8 - Окончена; 9 - Фальстарт; 10 - Фотофиниш; 11 - Результат объявлен; 12 - Взвешивание; 13 - Аннулирована; 14 - Отмена скачек; 15 - Идут к боксам; 16 - Становятся в боксы; 17 - Выпустили зайца; 18 - Объявлен результат; 19 - Бега аннулированы; 20 - Бега не проводятся; 21 - Повторный забег.</p> <p>Здесь полный список значений и их расшифровка.</p>
<p>Переменные счета в баскетбольных рынках. Работают только для баскетбольных рынков.</p>		
market_score1	целое число	<p>Первое значение текущего счета события (футбольного, теннисного, баскетбольного и пр.), если он доступен для этого рынка. То есть, если счет 2:1, тогда market_score1 вернет 2.</p> <p>Если переменная равна -1, это значит, что счет в данный момент недоступен. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета.</p>
market_score2	целое число	<p>Второе значение текущего счета события. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета.</p>

market_pscore 1	целое число	Первое значение предыдущего счета события (если он доступен). Это счет, который был у события непосредственно перед тем, как был забит последний гол (или присвоено очко). Например, после первого гола market_pscore1 вернет 0, потому что предыдущий счет был 0:0. Если счет был 1:2, и потом вторая команда забила до 2:2, то market_pscore1 вернет 1, а market_score1 вернет 2. Если переменная равна -1, это значит, что счет в данный момент недоступен. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
market_pscore 2	целое число	Второе значение предыдущего счета события (если он доступен). Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
score_exists	0/1	Возвращает 1, если счет события известен, и 0 - в противном случае. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
match_minute	число с плав. точкой	Количество минут, оставшееся до конца текущей четверти. Это значение очень приблизительное, обновляется не постоянно. По окончании четверти и до начала следующей оно равно нулю. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
match_period	целое число	Возвращает номер четверти либо 0, если номер неизвестен.
Переменные счета в футбольных рынках. Работают только для футбольных рынков.		
market_score1	целое число	Первое значение текущего счета события (футбольного, теннисного, баскетбольного и пр.), если он доступен для этого рынка. То есть, если счет 2:1, тогда market_score1 вернет 2. Если переменная равна -1, это значит, что счет в данный момент недоступен. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
market_score2	целое число	Второе значение текущего счета события. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
market_pscore 1	целое число	Первое значение предыдущего счета события (если он доступен). Это счет, который был у события непосредственно перед тем, как был забит последний гол (или присвоено очко). Например, после первого гола market_pscore1 вернет 0, потому что предыдущий счет был 0:0. Если счет был 1:2, и потом вторая команда забила до 2:2, то market_pscore1 вернет 1, а market_score1 вернет 2. Если переменная равна -1, это значит, что счет в данный момент недоступен. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .

market_pscore 2	целое число	Второе значение предыдущего счета события (если он доступен). Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
score_exists	0/1	Возвращает 1, если счет события известен, и 0 - в противном случае. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
match_minute	число с плавающей точкой	Значение минуты матча для футбольных поединков, если такая информация имеется на BetFair. До начала игры или в случае, когда счет недоступен, эта переменная равна нулю. В режиме Time Machine эта переменная имеет приблизительное значение, рассчитанное исходя из времени, прошедшего с запланированного начала матча. Чтобы эта переменная поддерживалась, необходимо включить получение счета .
match_period	целое число	Возвращает номер тайма (1 или 2) либо 0, если номер неизвестен.
match_extra_time	целое число	Количество дополнительных минут по окончании тайма.
match_ht_score 1	целое число	Количество голов, забитых домашней командой в первом тайме (если в данный момент уже второй тайм).
match_ht_score 1	целое число	Количество голов, забитых командой гостей в первом тайме (если в данный момент уже второй тайм).
match_ycards1	целое число	Количество желтых карточек, полученных домашней командой.
match_ycards2	целое число	Количество желтых карточек, полученных командой гостей.
match_rcards1	целое число	Количество красных карточек, полученных домашней командой.
match_rcards2	целое число	Количество красных карточек, полученных командой гостей.
match_penalties1	целое число	Количество пенальти, забитых домашней командой.
match_penalties2	целое число	Количество пенальти, забитых командой гостей.
match_corners	целое число	Количество угловых для домашней команды.

1		
match_corners 2	целое число	Количество угловых для команды гостей.
<p>Переменные счета в теннисных рынках. Работают при включенной настройке "Загружать счет тенниса"</p>		
tennis_player {number} _points_won	целое число	<p>Возвращает количество очков, которое игрок под номером {number} выиграл в текущем гейме текущего сета. Значение {number} может быть 1 (для первого по списку игрока) или 2 (для второго). Если матч проходит между парами игроков, тогда под игроком подразумевается пара.</p> <p>Если у одного из игроков преимущество, эта переменная вернет значение в 50 очков для игрока с преимуществом и 40 - для другого игрока.</p>
tennis_player {number} _games_won	целое число	Возвращает количество геймов, выигранных игроком под номером {number} в текущем сете.
tennis_player {number} _sets_won	целое число	Возвращает количество сетов, выигранных игроком под номером {number} в текущем матче.
tennis_player {number}_set {set_number} _game {game_number }	-1/0/1	Возвращает 1, если игрок под номером {number} выиграл гейм с номером {game_number} в сете под номером {set_number}, в противном случае возвращает 0. Если данных нет или гейм еще не наступил, возвращает -1.
tennis_player {number}_setsc {set_number}	целое число	<p>Возвращает счет для сета под номером {set_number} для игрока под номером {number}. Например: если для первого игрока счет 6-5-1, а для второго - 2-2-0, тогда <code>tennis_player1_setsc2</code> будет равен 5, а <code>tennis_player2_setsc3</code> будет равен 0.</p> <p>Если сет с номером {set_number} еще не начался, эта переменная вернет 0.</p>
tennis_p_playe r{number} _points_won	целое число	Возвращает предыдущее число очков, выигранное игроком под номером {number} непосредственно перед тем, как счет по очкам изменился. Например, если сначала счет был 0-15 а затем первый игрок получил 15 очков, то счет стал 15-15. В этом случае <code>tennis_p_player1_points_won = 0</code> , <code>tennis_p_player2_points_won = 15</code> , <code>tennis_player1_points_won = 15</code> , <code>tennis_player2_points_won = 15</code> . С помощью этой переменной можно определить, кто из игроков получил последнее очко.
tennis_p_playe r{number}	целое число	Возвращает предыдущее число геймов, выигранное игроком под номером {number} непосредственно перед тем, как изменился счет по геймам.

_games_won		
tennis_p_player{number}_sets_won	целое число	Возвращает предыдущее число сетов, выигранное игроком под номером {number} непосредственно перед тем, как изменился счет по сетам.
tennis_current_set	целое число	Возвращает номер текущего сета.
tennis_current_game	целое число	Возвращает номер текущего гейма.
tennis_first_to_serve	целое число	Возвращает номер игрока (1 или 2), который будет первым подавать.
tennis_toss_winner	целое число	Возвращает номер игрока (1 или 2), который выиграл подброшенную монетку перед началом игры.
tennis_current_server	целое число	Возвращает номер игрока (1 или 2), который подает в данном розыгрыше (перед началом следующего очка).
tennis_stroke_type	целое число	Возвращает число, соответствующее типу последнего удара в текущей игре. Может принимать одно из следующих значений: -1 - тип удара недоступен / неприменим; 0 - начало розыгрыша очка; 1 - очко; 2 - ошибка на подаче.
tennis_player{number}_service_breaks	целое число	Возвращает количество потерь подачи у игрока под номером {number}. Потерей подачи считается проигрыш гейма во время своей подачи.

Адресация рынков по порядковому номеру

Вы можете прямо указать, к какому рынку относится переменная, с помощью его порядкового номера. Порядок определяется временем начала события, и самое раннее событие из списка "Мои рынки" имеет порядковый номер 1. Например, если у вас три рынка - скачка в 14:05, теннисный матч в 20:00 и футбольный матч в 18:30, - тогда порядковые номера присвоятся следующим образом: скачка - 1, футбол - 2 и теннис - 3.

Добавьте следующий префикс к имени переменной рынка, чтобы явно указать его порядковый номер:

mr_{индекс}_

Например, имя первого рынка в списке хранится в переменной `mr_1_market_name`. Чтобы получить количество исходов во втором рынке, напишите `mr_2_runner_number` и т.д.

Как связать рынки с одним и несколькими победителями одного и того же события

Если вы торгуете на скачках, у вас есть возможность проверять переменные рынка с одним победителем, находясь в рынке с несколькими призовыми местами, и наоборот. Например, вы можете поставить на фаворита в рынке с одним победителем, если его коэффициент в соответствующем рынке с несколькими местами находится в определенном диапазоне. Поставьте следующий префикс перед переменной, чтобы указать, что она относится к рынку с противоположным количеством мест одной и той же скачки:

winplace_

Рассмотрим примеры:

Пример 1

Ставить ПРОТИВ 2 EUR по текущему коэффициенту на фаворита в рынке с одним победителем, если его коэффициент в соответствующем рынке с несколькими местами упал на 10% за последние 10 минут.

The screenshot shows a configuration window for a strategy named "ПРОТИВ фаворита". The strategy is set to "Активен". The main configuration area includes:

- Исходы: **Фаворит**
- Рынки: **Рынки с одним победителем**
- Статус рынка: **Все, кроме рассчитанных**
- Исполнять: **один раз на рынок**

 The "Условия" (Conditions) section shows:

- Условия: **выполнены**
- У исхода: **Выражение триггера winplace_pdf_10/(winplace_back_price - winplace_pdf_10) больше 0.1**

 A callout bubble points to the condition expression.

Пример 2

Если фаворит в рынке с одним победителем также является фаворитом в рынке с несколькими местами, поставить ЗА 5% от банка на этот исход в рынке с несколькими местами. Иначе ставить ПРОТИВ 5% от банка на этот исход в рынке с одним победителем.

The screenshot shows a configuration window for a strategy named "фаворит в разных рынках". The strategy is set to "Активен". The main configuration area includes:

- Повторять: **один раз**
- рынок с несколькими местами
- Исходы: **Фаворит**
- Рынки: **Рынки с неск. местами**
- Статус рынка: **Все, кроме рассчитанных**
- Исполнять: **один раз на рынок**

 The "Условия" (Conditions) section shows:

- Условия: **выполнены**
- У исхода: **Выражение триггера winplace_r_1_sel_id равно r_1_sel_id и У триггера рынок с одним победителем Кол-во выполненный равно 0**

 Below this, there is a second configuration block for "рынок с одним победителем":

- Исходы: **Фаворит**
- Рынки: **Рынки с одним победителем**
- Статус рынка: **Все, кроме рассчитанных**
- Исполнять: **один раз на рынок**

 The "Условия" (Conditions) section shows:

- Условия: **выполнены**
- У исхода: **Выражение триггера winplace_r_1_sel_id не равно r_1_sel_id и У триггера рынок с несколькими местами Кол-во выполненный равно 0**

9.4.7.3.1 Префиксы для торговли на разных рынках одного события

Существует простой и эффективный способ соединить разные рынки одного и того же события в условии триггера. Обычно это требуется в стратегиях, где решение о том, делать ставку или нет, принимается на основании данных и коэффициентов из нескольких рынков, относящихся к одному событию. Вот типичные примеры:

- Ставки в рынке с одним победителем на скачках или собачьих бегах делаются на выполнении определенных условий в рынке с несколькими победителями.
- Ставки в рынках Больше/Меньше в Футболе делаются при определенных коэффициентах Ничьей или команды-фаворита в рынке Ставки

Иногда речь идет об арбитражах, когда ставки делаются в нескольких рынках одного и того же матча с целью получить доход вне зависимости от результатов конкретного рынка.

Обычно любой параметр или свойство рынка можно получить с помощью [переменных рынка](#). Если вам необходимо проверить параметры какого-либо еще рынка в рамках того же события, вы можете добавить к любой такой переменной соответствующий префикс.

Ниже приводится полный список префиксов.

winplace_

Этот префикс относится к рынку с одним победителем, если вы используете его в рынке с несколькими победителями, и наоборот.

Разберем пример. Я добавлю два рынка одной и той же скачки 14:40 Redcar.

Horse Racing - Todays Card / 14:40 Redcar (GB) 6f Mdn stks - 6f Mdn stks

Ставка по умолч. ЗА: 2.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 2.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.:

(12) В ожидании		ЗА	104.27%		СЦ	£ 1 772.38	СЦ	87.20%		ПРОТИВ
Ythan Waters	1	3.15	3.20	3.25	1.35	3.30	3.15	3.40	3.45	3.50
0.00		2.00	16.8	5.9		-		20.9	20.3	6.0
Highest Level	2	3.45	3.50	3.55	1.00	3.55	3.32	3.80	3.90	4.00
0.00		6.2	9.1	4.4		-		4.1	5.2	18.0
Rennie Mackintosh	3	8.2	8.4	8.6	8.5	9.6	8.6	9.4	9.8	16.0
0.00		2.13	4.3	2.70		-		19.4	4.4	16.0
Free Radical	4	9.0	9.6	10.5	1.00	13.5	8.5	14.0	15.0	17.0
0.00		2.75	2.79	2.14		-		3.58	3.00	3.98

Horse Racing - Todays Card / 14:40 Redcar (GB) To Be Placed - To Be Placed. 3 мест.

Ставка по умолч. ЗА: 2.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 2.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.:

(12) В ожидании ЗА 325.98% СЦ £ 1 994.13 СЦ 276.31% ПРОТИВ

	ЗА	325.98%	СЦ	£ 1 994.13	СЦ	276.31%	ПРОТИВ
Ythan Waters 1	1.42	1.43	1.44	1.00	1.44	1.43	1.45
0.00 0.00	16.5	41.7	5.6	-	-	50.0	123
Highest Level 2	1.46	1.48	1.51	-	1.51	1.58	1.64
0.00 0.00	13.1	21.5	30.5	-	-	56.2	18.6
Rennie Mackintosh 3	1.67	2.34	2.40	-	2.42	2.41	2.42
0.00 0.00	7.3	9.1	20.0	-	-	110	53.3
Free Radical 4	2.66	2.74	2.80	-	2.94	3.23	3.55
0.00 0.00	15.1	17.5	7.1	-	-	20.0	22.9

Теперь создадим триггер с таким условием:

[У исхода Выражение триггера winplace_r_1_back_price меньше 3.0](#)

Буквально оно означает следующее: коэффициент фаворита в противоположном рынке меньше 3.0.

Если я проверю это условие в рынке с одним победителем, то оно будет истинным, так как коэффициент фаворита в рынке с несколькими победителями в самом деле меньше 3.0 (см. второй рисунок, коэффициент обведен красным). Но если проверить это же условие в рынке с несколькими победителями, то оно будет ложным, так как коэффициент фаворита в противоположном рынке, с одним победителем, выше 3.0.

eachway_

Эта приставка работает точно так же, как [winplace_](#). Например, чтобы получить коэффициент ЗА фаворита в рынке Each Way, напишите [eachway_r_1_back_price](#). Если вы сравниваете коэффициент исхода с коэффициентом того же самого исхода в рынке Each Way, вы можете использовать следующее условие:

[У исхода Коэффициент ЗА больше eachway_back_price.](#)

Если использовать эту приставку внутри рынка Each Way, он укажет на рынок Win в той же самой скачке. К примеру, если вы вызовете переменную [eachway_b_book](#) из рынка Each Way, она вернет процент пари ЗА рынка с одним победителем, который соответствует этому рынку Each Way.

Обратите внимание: если переменную с такой приставкой вызвать из рынка Place, она всегда укажет на рынок Each Way, относящийся к той же скачке.

football1_

Этот префикс относится к рынку **Ставки** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу. С его помощью вы можете получить любые данные рынка Ставки, например, коэффициент Ничьей: `football1_s_3_back_price`.

football2_

Этот префикс относится к рынку **Результат** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу. Пример: П/У исхода 0 - 0: `football2_s_1_profit_loss`.

football3_

Этот префикс относится к рынку **Всего голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football4_

Этот префикс относится к рынку **Азиатский гандикап** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football5_

Этот префикс относится к рынку **Перерыв** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football6_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 0.5 голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football7_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 1.5 голов** в футболе, если вы его

используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football8_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 2.5 голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football9_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 3.5 голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football10_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 4.5 голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football11_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 5.5 голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football12_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 6.5 голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football13_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 7.5 голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football14_

Этот префикс относится к рынку **Больше/Меньше 8.5 голов** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football15_

Этот префикс относится к рынку **Голы первого тайма 0.5** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football16_

Этот префикс относится к рынку **Голы первого тайма 1.5** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football17_

Этот префикс относится к рынку **Голы первого тайма 2.5** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football18_

Этот префикс относится к рынку **Счёт после 1-го тайма** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football19_

Этот префикс относится к рынку **1-й тайм/матч** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football20_

Этот префикс относится к рынку **Обе команды забьют?** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football21_

Этот префикс относится к рынку **Следующий гол** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football22_

Этот префикс относится к рынку **Результат не вкл. ничью** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football23_

Этот префикс относится к рынку **Первый гол** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football24_

Этот префикс относится к рынку **Чет или нечет** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football25_

Этот префикс относится к рынку **Двойной результат** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

football26_

Этот префикс относится к рынку **Количество голов за матч** в футболе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

Football Cash Generator

Разберем подробно пример со стратегией Football Cash Generator - популярным вариантом футбольного арбитража.

Вы можете найти подробности этой стратегии в Интернете, краткое же описание дано ниже.

1. Ставим ЗА на исход 0 - 0 в рынке Результат
2. Ставим ПРОТИВ на Ничью в рынке Ставки, таким образом, чтобы обязательства от этой ставки полностью покрывались прибылью от ставки ЗА в предыдущем пункте.
3. При первой возможности уравнивать прибыль на Ничьей так, чтобы получившийся П/У покрывал потенциальные убытки от ставки ЗА в рынке Результат.

Если матч закончится со счетом 0-0, мы либо получим нулевой П/У, либо сделаем небольшую прибыль в результате срабатывания триггера из пункта 3. Если забьют гол, этот триггер сработает с большой вероятностью, гарантируя прибыль даже при проигранной ставке ЗА в рынке Результат. Худший сценарий - это когда игра заканчивается вничью, но с ненулевым счетом, и при этом триггер с уравниванием не срабатывает. Но такое возможно только в том случае, когда шансы на выигрыш у фаворита настолько высоки, что забитый другой командой первый гол никак не повышает коэффициент Ничьей.

Вот триггер для первого пункта.

Ставка ЗА на 0-0 в рынке Результат					<input checked="" type="checkbox"/> Писать лог	<input checked="" type="checkbox"/> Активен
ставить ЗА	Коэф.	back_price	Ставка	default_backa	Отменить	<input type="checkbox"/>
Исходы	Все подходящие исходы			Добав. действие	Вставить действие	
Рынки	Футбольные рынки			Статус рынка	В ожидании или приостановлен	
Исполнять	один раз на рынок			Копия	Клон	Удалить
					Условия выполнены	
					У исхода В паре ЗА равно 0	
					и У исхода Порядковый номер равно 1	
					и У исхода Выражение триггера football1_market_volume больше или равно min_vlm	
					

Развернутые условия:

Условия триггеров - Ставка ЗА на 0-0 в рынке Результат				
Добав. блок	Добав. условие	Копия	Встав. условие	Встав. блок
У исхода	В паре ЗА	равно	0	
	У исхода	Порядковый номер	равно	1
	У исхода	Выражение триггера	football1_market_volume	больше или равно min_vlm
	У рынка	Код ставок	Результат (Футбол)	

Чтобы сделать ставку на исход "0 - 0" в рынке Результат, мы ищем исход с порядковым номером 1 (первый в списке) в рынке с кодом "Результат" (см. [Код ставок](#) в параметрах условия, относящихся к рынку).

В триггере также есть дополнительное условие, проверяющее объем денег в рынке Ставки (с помощью константы `min_vlm` и префикса `football1_`, который относится к рынку Ставки).

Затем идет триггер для второго пункта:

ставка ПРОТИВ на Ничью в рынке Ставки ✔ Писать лог ✔ Активен

ставить ПРОТИВ Коэф. lay_price Ставка (football2_s_1_profit_lo... Отменить

Исходы Все подходящие исходы Добав. действие Вставить действие

Рынки Футбольные рынки Статус рынка В ожидании или приостановлен

Исполнять один раз на рынок Копия Клон Удалить

Условия выполнены
 У исхода Порядковый номер равно 3
 и У исхода Выражение триггера football2_s_1_back_matched больше 0
 и У исхода В паре ПРОТИВ равно 0

Развернутые условия:

Условия триггеров - ставка ПРОТИВ на Ничью в рынке Ставки

Добав. блок	Добав. условие	Копия	Встав. условие	Встав. блок
У исхода	Порядковый номер равно 3			
	У исхода	Выражение триггера	football2_s_1_back_mat...	больше 0
	У исхода	В паре ПРОТИВ	равно 0	
	У рынка	Код ставок	Ставки (Футбол & Теннис)	

Формула для размера ставки такая:

$$(football2_s_1_profit_loss)/(lay_price-1)$$

Что она означает? Префикс `football2_`, как мы уже знаем, означает рынок Результат. Так что выражение `football2_s_1_profit_loss` переводится как "Прибыль/убыток на первом исходе в рынке Результат в данном матче". Предполагается, что это П/У будет положительным в результате ставки ЗА. Мы делим это выражение на $(lay_price-1)$, чтобы получить размер ставки ПРОТИВ на Ничью, при этом обязательства по этой ставке равны прибыли от ставки ЗА.

Чтобы удостовериться, что ставка ПРОТИВ будет сделана только после того, как ставка ЗА будет в паре, мы добавляем это условие:

У исхода Выражение триггера `football2_s_1_back_matched` больше 0

что, по сути, означает "Сумма ваших ставок ЗА на первом исходе рынка Результат должна быть больше 0".

Третий триггер нужен для уравнивания прибыли.

уравнивание прибыли ✔ Писать лог ✔ Активен

уравнять прибыль В шагах коэф. Шаг уравнивания 1 Отменить

Исходы Все подходящие исходы Добав. действие Вставить действие

Рынки Футбольные рынки Статус рынка По ходу игры

Исполнять один раз на рынок Копия Клон Удалить

Условия выполнены
 У триггера ставка ПРОТИВ на Ничью в рынке Ставки Кол-во выполнений на исход €
 и У исхода Коэф. ЗА больше $(lay_payout/(bm_laya-football2_s_1_bm_backa))/(1-commit$

Он должен сработать в рынке Ставки - для этих целей служит первое условие, отфильтровывающее все исходы, кроме того, к которому был применен триггер, ставящий ПРОТИВ (а мы помним, что ставка ПРОТИВ делается только в рынке Ставки и только на

Ничью). Также этот триггер должен подождать подходящий коэффициент: если он будет недостаточно высоким, то прибыль от уравнивания не покроет обязательств по ставке ЗА в рынке Результат. Для этого триггер проверяет следующее условие:

У исхода Коэффициент ЗА больше чем $(lay_payout/(bm_laya-football2_s_1_bm_backa))/(1-commission)$

Здесь `football2_s_1_bm_backa` - это размер ставки ЗА на исход 0 - 0, `lay_payout` равен произведению размера ставки ПРОТИВ (на Ничью) на ее коэффициент, а `bm_laya` - это размер этой ставки ПРОТИВ. Формула работает исходя из предпосылки, что разность между ставками ПРОТИВ и ЗА в результате уравнивания должна быть не меньше размера ставки ЗА в рынке Результат. В идеале, конечно, она должна быть больше. Мы делим размер ставки на $(1-commission)$, чтобы учесть комиссию биржи, вычитаемую из прибыли от уравнивания.

Результат после уравнивания может выглядеть примерно так.

All Purchased / Soccer / [Free Test Meetings] / BetFair / Brazil v Croatia / Brazil v Starts at: 12/06/2014 23:00 Score: 2-1 100

Default Back amount: 4.00 SP 20.00 Default Lay amount: 4.00 SP 20.00 Refresh Rates, sec. 4.00 In-Play 2.00

Auto-GreenUp is OFF Auto-Dutching is OFF Mode Settle History, min: 10.00 Timestamp: 00:40:03 (1.52 sec.)

(17) In-Play

BACK	10	£ 2 393 758.56	LAY	Selection	Odds	Stake
0 - 0	8	1000 158 24.0	1000 2.40	Matched Bets		
0 - 1	9	1000 170 15.0	1000 2.40	TEST -7943000	12.00	4.00
0 - 2	10	1000 149 15.0	1000 2.40			
0 - 3	11	1000 110	1000			

All Purchased / Soccer / [Free Test Meetings] / BetFair / Brazil v Croatia / Brazil v Starts at: 12/06/2014 23:00 Score: 2-1 100

Default Back amount: 4.00 SP 20.00 Default Lay amount: 4.00 SP 20.00 Refresh Rates, sec. 4.00 In-Play 2.00

Auto-GreenUp is OFF Auto-Dutching is OFF Mode Settle History, min: 10.00 Timestamp: 00:40:03 (0.17 sec.)

(3) In-Play

BACK	100.74%	SP	£ 23 449 529.36	SP	99.53%	LAY	Selection	Odds	Stake
Brazil	1	1.09 153996 229871 211633	1.34 1.09	1.34 1.10	1.11 1.12	1.12 102214	Matched Bets		
Croatia	3	150 155 353 86.0	14.0 150	14.0 160	170 2.40	180 106 15.4	TEST -7945999	5.50	9.29
The Draw	2	12.0 237 286 773	5.4 12.5	5.4 12.5	13.0 187	13.5 289	TEST -3060958	10.50	4.87

Вы можете потестировать эти триггеры самостоятельно, [скачав файл по этой ссылке](#).

tennis1_

Этот префикс относится к рынку **Ставки** в теннисе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

tennis21_

Этот префикс относится к рынку **Победитель 1-го сета** в теннисе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

tennis22_

Этот префикс относится к рынку **Победитель 2-го сета** в теннисе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

tennis3_

Этот префикс относится к рынку **Счет сета** в теннисе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

tennis4_

Этот префикс относится к рынку **Ставки по сетам** в теннисе, если вы его используете в других рынках, относящихся к тому же матчу.

9.4.7.4 Переменные исходов

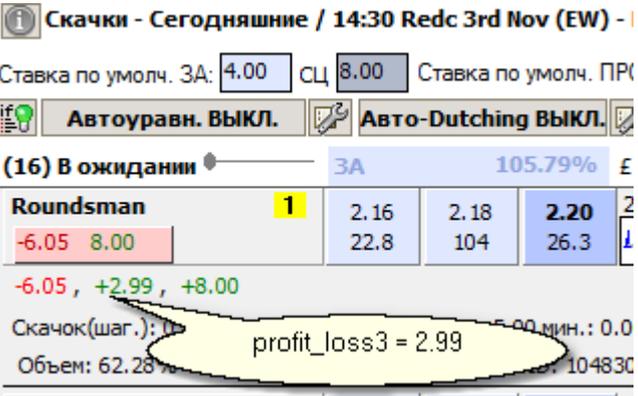
Переменная	Тип	Описание
sel_id	целое число	Уникальный идентификатор исхода на BetFair.
sel_handicap_id	целое число	ID гандикапа в рынках типа "Азиатский гандикап"
handicap	число с плав. точкой	Численное значение гандикапа в рынках типа "Азиатский гандикап"
sel_index	целое число	Порядковый номер исхода в списке исходов, отсортированных, как на BetFair. Обратите внимание! Порядковый номер не обязательно равен рангу исхода (последний зависит от коэффициента).
sel_trap	целое число	Номер трапа у исхода (только для собачьих бегов). Этот номер указывается в названии исхода перед именем собаки. Номера трапов можно использовать вместо имен

		исходов при импорте исходов для авто-торговли из текстового файла .
sel_order	целое число	Ранг исхода (позиция в списке, отсортированном по коэффициентам). У фаворита sel_order = 1 , у исхода с наивысшим коэффициентом sel_order = runner_number .
sel_name	строка	Имя исхода.
sel_place	целое число	Место, занятое исходом после расчета рынка. Может возвращать значение от нуля (если у исхода неизвестно место) до количества призовых мест в этом рынке. Если исход оказался победителем, у него sel_place = 1 , у занявшего второе место - sel_place = 2 и так далее.
back_amount	число с плав. точкой	Размер предложения по наилучшему коэффициенту ЗА.
back_amount2	число с плав. точкой	Размер предложения по второму наилучшему коэффициенту ЗА.
back_amount3	число с плав. точкой	Размер предложения по третьему наилучшему коэффициенту ЗА.
back_price	число с плав. точкой	Наилучший коэффициент ЗА.
back_price2	число с плав. точкой	Второй наилучший коэффициент ЗА.
back_price3	число с плав. точкой	Третий наилучший коэффициент ЗА.
lay_amount	число с плав. точкой	Размер предложения по наилучшему коэффициенту ПРОТИВ.
lay_amount2	число с плав. точкой	Размер предложения по второму наилучшему коэффициенту ПРОТИВ.
lay_amount3	число с плав. точкой	Размер предложения по третьему наилучшему коэффициенту ПРОТИВ.
lay_price	число с плав.	Наилучший коэффициент ПРОТИВ.

	точкой	
lay_price2	число с плав. точкой	Второй наилучший коэффициент ПРОТИВ.
lay_price3	число с плав. точкой	Третий наилучший коэффициент ПРОТИВ.
last_traded	число с плав. точкой	Коэффициент последней ставки в паре, заключенной на исходе.
traded_minp	число с плав. точкой	Минимальный коэффициент, по которому была сматчена хотя бы одна ставка на исходе.
traded_mina	число с плав. точкой	Сумма денег, сматченная по минимальному торгованному коэффициенту.
traded_maxp	число с плав. точкой	Максимальный коэффициент, по которому была сматчена хотя бы одна ставка на исходе.
traded_maxa	число с плав. точкой	Сумма денег, сматченная по максимальному торгованному коэффициенту.
traded_minp_{minvIm}	число с плав. точкой	Минимальный коэффициент с объемом торгованных денег не менее {minvIm}, по которому была сматчена хотя бы одна ставка на исходе.
traded_mina_{minvIm}	число с плав. точкой	Сумма денег, сматченная по минимальному коэффициенту с объемом торгованных денег не менее {minvIm}.
traded_maxp_{minvIm}	число с плав. точкой	Максимальный коэффициент с объемом торгованных денег не менее {minvIm}, по которому была сматчена хотя бы одна ставка на исходе.
traded_maxa_{minvIm}	число с плав. точкой	Сумма денег, сматченная по максимальному коэффициенту с объемом торгованных денег не менее {minvIm}.
traded_{коэффициент}	число с плав. точкой	Сумма денег, торгованная на этом исходе по указанному коэффициенту. Например, traded_4.5 вернет сумму денег, торгованную по коэффициенту 4.5. Эта переменная работает только при условии, что включена настройка "Загружать деньги в паре по всем коэффициентам" во вкладке "Общие" .
tradedh_	число с	Сумма денег, торгованная на этом исходе по указанному

{коэффициент}	плав. точкой	коэффициенту или по более высокому. Например, tradedh_4.5 возвращает совокупную сумму денег, сторгованную по коэффициентам 4.5, 4.6, 4.7 и т.д. до 1000. Эта переменная работает только в том случае, если включена настройка "Загружать деньги в паре по всем коэффициентам" во вкладке "Общие".
tradedl_{коэффициент}	число с плав. точкой	Сумма денег, сторгованная на этом исходе по указанному коэффициенту или по более низкому. Например, tradedd_4.5 возвращает совокупную сумму денег, сторгованную по коэффициентам 4.5, 4.4, 4.3 и т.д. до 1.01. Эта переменная работает только в том случае, если включена настройка "Загружать деньги в паре по всем коэффициентам" во вкладке "Общие".
traded_last	число с плав. точкой	Сумма денег, сторгованная на этом исходе по последнему коэффициенту. Эта переменная работает только при условии, что включена настройка "Загружать деньги в паре по всем коэффициентам" во вкладке "Общие".
b_offered_{коэффициент}	число с плав. точкой	Сумма непарных ставок, предложенных на этот исход со стороны ЗА (т.е. на кнопках под коэффициентами ЗА) по заданному коэффициенту. Эта переменная работает только при условии, что включена настройка "Загружать все предлагаемые коэффициенты" во вкладке "Общие".
l_offered_{коэффициент}	число с плав. точкой	Сумма непарных ставок, предложенных на этот исход со стороны ЗА (т.е. на кнопках под коэффициентами ПРОТИВ) по заданному коэффициенту. Эта переменная работает только при условии, что включена настройка "Загружать все предлагаемые коэффициенты" во вкладке "Общие".
most_traded_price	число с плав. точкой	Коэффициент, по которому сторгована наибольшая сумма денег для данного исхода. Эта переменная работает только при условии, что включена настройка "Загружать деньги в паре по всем коэффициентам" во вкладке "Общие".
most_traded_volume	число с плав. точкой	Наибольшая сумма денег, сторгованная для данного исхода по одному из коэффициентов. Эта переменная работает только при условии, что включена настройка "Загружать деньги в паре по всем коэффициентам" во вкладке "Общие".
traded_avg_price	число с плав. точкой	Средневзвешенный коэффициент, по которому заключены сделки на этот исход. Эта переменная является индикатором того, во сколько игроки, уже сделавшие ставки, оценивают исход. Рассчитывается она по следующей формуле: $\text{traded_avg_price} = (P1*A1 + P2*A2 + \dots + Pn*An) / (A1 + A2 + \dots + An)$

		Где P_1, P_2, \dots, P_n - это коэффициенты, по которым заключены сделки размером хотя бы в \$0.1, а A_1, A_2, \dots, A_n - это объем денег, сторгованных по каждому коэффициенту.
lt_ma	число с плав. точкой	Скользящее среднее значение последнего коэффициента.
sel_wom	число с плав. точкой	Значение текущего WOM (Вес денег).
near_sp	число с плав. точкой	Ближняя СЦ - значение СЦ, которое получилось бы, если бы рынок вошел в состояние "по ходу игры" прямо сейчас, на основании сделанных ставок по СЦ и ставок не в паре на этом исходе.
far_sp	число с плав. точкой	Дальняя СЦ - значение СЦ, которое получилось бы, если бы рынок вошел в состояние "по ходу игры" прямо сейчас, только на основании сделанных ставок по СЦ. Дальняя СЦ не такая сложная, но и не такая точная.
actual_sp	число с плав. точкой	Фактическая СЦ (равна нулю, пока рынок не войдет в состояние "по ходу игры").
back_sptotal	число с плав. точкой	Сумма ставок ЗА по СЦ, сделанных вами на исходе.
lay_sptotal	число с плав. точкой	Сумма обязательств по ставкам ПРОТИВ по СЦ, сделанных вами на исходе.
back_matched	число с плав. точкой	Сумма всех ставок ЗА в паре, которые вы сделали.
back_unmatched	число с плав. точкой	Сумма всех ставок ЗА не в паре, которые вы сделали.
back_payout	число с плав. точкой	Сумма всех выплат ЗА (коэффициентов, помноженных на размер ставки).
lay_matched	число с плав. точкой	Сумма всех ставок ПРОТИВ в паре, которые вы сделали.
lay_unmatched	число с	Сумма всех ставок ПРОТИВ не в паре, которые вы

	плав. точкой	сделали.
lay_payout	число с плав. точкой	Сумма всех выплат ПРОТИВ (коэффициентов, помноженных на размер ставки).
back_volume	число с плав. точкой	Сумма денег, предложенных по трем наилучшим коэффициентам ЗА. Если вы включите опцию " Загружать все предлагаемые коэффициенты ", то эта переменная будет возвращать сумму предложений по всем коэффициентам ЗА для этого исхода.
lay_volume	число с плав. точкой	Сумма денег, предложенных по трем наилучшим коэффициентам ПРОТИВ. Если вы включите опцию " Загружать все предлагаемые коэффициенты ", то эта переменная будет возвращать сумму предложений по всем коэффициентам ПРОТИВ для этого исхода.
volume	число с плав. точкой	Процент объема денег, сторгованных на исходе по сравнению с общим объемом денег в паре на рынке. Например если \$100 из \$1000 в рынке были сторгованы на этом исходе, то его процент объема будет равен 10%.
profit_loss	число с плав. точкой	Значение П/У. Если рынок с несколькими призовыми местами, то эта переменная хранит левое значение.
profit_loss2	число с плав. точкой	Второе (правое) значение П/У в рынках с несколькими призовыми местами.
profit_loss3	число с плав. точкой	Среднее значение П/У в рынках Азиатский гандикап и Each Way. Отображается в Полном режиме. 
tradeout_pl	число с плав. точкой	Значение П/У исхода в том случае, если на нем немедленно закреть позицию (применить уравнивание прибыли или уравнивание убытка). Обратите внимание, что на П/У исхода в рынках с одним победителем влияют ставки, сделанные на другие исходы.

tradeout_pl_{ratio}	число с плав. точкой	Значение П/У исхода в том случае, если на нем немедленно закрыть позицию (применить уравнение прибыли или уравнение убытка) с указанным значением Пропорции П/У . Например, tradeout_pl_80 покажет П/У исхода в случае уравнивания, когда на исходе остается 80% прибыли или убытка, а на всех остальных исходах – по 20%. Обратите внимание, что на П/У исхода в рынках с одним победителем влияют ставки, сделанные на другие исходы.
tradeout_net	число с плав. точкой	Чистый размер прибыли / убытка на исходе в том случае, если на нем немедленно закрыть позицию (применить уравнение прибыли или уравнение убытка). Эта переменная отличается от предыдущей тем, что при ее расчете не учитываются ставки, сделанные на других исходах (в рынках с одним победителем они влияют на П/У).
tradeout_net_{ratio}	число с плав. точкой	Чистый размер прибыли / убытка на исходе в том случае, если на нем немедленно закрыть позицию (применить уравнение прибыли или уравнение убытка). Эта переменная отличается от предыдущей тем, что при ее расчете не учитываются ставки, сделанные на других исходах (в рынках с одним победителем они влияют на П/У). Например, tradeout_net_80 покажет чистый П/У исхода в случае уравнивания, когда на исходе остается 80% прибыли или убытка, а на всех остальных исходах – по 20%
b_leap	число с плав. точкой	Скачок коэффициента ЗА (количество шагов, на которое коэффициент изменился за последнее обновление рынка).
l_leap	число с плав. точкой	Скачок коэффициента ПРОТИВ (количество шагов, на которое коэффициент изменился за последнее обновление рынка).
b_growth	число с плав. точкой	Значение, на которое изменился коэффициент ЗА за последнее обновление рынка. Например, b_growth для изменения коэффициента с 4.0 до 4.2 будет равно 0.2. если коэффициент изменился с 4.2 до 4.0, тогда оно будет равно -0.2.
l_growth	число с плав. точкой	Значение, на которое изменился коэффициент ПРОТИВ за последнее обновление рынка.
b_tick	число с плав. точкой	Размер шага коэффициента, который соответствует текущему коэффициенту ЗА. Например, если коэффициент 2.0, то b_tick будет равен 0.02, если 10.5, то 0.5 и т.д. Размеры шагов можно узнать в справке BetFair.
l_tick	число с плав.	Размер шага коэффициента, который соответствует текущему коэффициенту ПРОТИВ.

	точкой	
redfactor	число с плав. точкой	Фактор понижения в случае, если участник будет снят со скачек.
bsp_backp	число с плав. точкой	Лимит коэффициента (если он есть) последней вашей ставки ЗА по СЦ на исходе.
bsp_backl	число с плав. точкой	Размер последней вашей ставки ЗА по СЦ на исходе.
bsp_layp	число с плав. точкой	Лимит коэффициента (если он есть) последней вашей ставки ПРОТИВ по СЦ на исходе.
bsp_layl	число с плав. точкой	Размер обязательств последней вашей ставки ПРОТИВ по СЦ на исходе.
bsp_backid	целое число	ID последней вашей ставки ЗА по СЦ на исходе.
bsp_layid	целое число	ID последней вашей ставки ПРОТИВ по СЦ на исходе.
bsp_type	0/1/2	Тип последней вашей ставки по СЦ, сделанной на исходе. Возвращает индекс от 0 до 2. Так, 1 значит ПРОТИВ, 2 значит ЗА. Если ставок нет, возвращает 0.
bsp_number	целое число	Количество всех ставок по СЦ, сделанных вами на исходе.
bsp_backnum	целое число	Количество ставок ЗА по СЦ, сделанных вами на исходе.
bsp_laynum	целое число	Количество ставок ПРОТИВ по СЦ, сделанных вами на исходе.
bu_backp	число с плав. точкой	Коэффициент последней вашей ставки ЗА не в паре на исходе.
bu_backa	число с плав. точкой	Размер последней вашей ставки ЗА не в паре на исходе.
bu_layp	число с плав. точкой	Коэффициент последней вашей ставки ПРОТИВ не в паре на исходе.

bu_laya	число с плав. точкой	Размер последней вашей ставки ПРОТИВ не в паре на исходе.
bu_bpricedat_{коэффициент}	число с плав. точкой	Сумма всех ваших непарных ставок ЗА (не СЦ), сделанных по заданному коэффициенту. В качестве коэффициента принимается число либо переменная пользователя.
bu_lpricedat_{коэффициент}	число с плав. точкой	Сумма всех ваших непарных ставок ПРОТИВ (не СЦ), сделанных по заданному коэффициенту. В качестве коэффициента принимается число либо переменная пользователя.
bu_backprs	0/1/2	Тип действия над вашей последней ставкой ЗА не в паре на исходе при переходе рынка в состояние "по ходу игры". Возвращает 0, если ставка будет отменена или рынок не поддерживает другие действия, 1 - если она будет оставлена, и 2 - если она будет принята по СЦ.
bu_layprs	0/1/2	Тип действия над вашей последней ставкой ПРОТИВ не в паре на исходе при переходе рынка в состояние "по ходу игры". Возвращает 0, если ставка будет отменена или рынок не поддерживает другие действия, 1 - если она будет оставлена, и 2 - если она будет принята по СЦ.
bm_backp	число с плав. точкой	Коэффициент последней вашей ставки ЗА в паре на исходе.
bm_backa	число с плав. точкой	Размер последней вашей ставки ЗА в паре на исходе.
bm_layp	число с плав. точкой	Коэффициент последней вашей ставки ПРОТИВ в паре на исходе.
bm_laya	число с плав. точкой	Размер последней вашей ставки ПРОТИВ в паре на исходе.
bm_bpricedat_{коэффициент}	число с плав. точкой	Сумма всех ваших ставок ЗА в паре, сделанных по заданному коэффициенту. В качестве коэффициента принимается число либо переменная пользователя.
bm_lpricedat_{коэффициент}	число с плав. точкой	Сумма всех ваших ставок ПРОТИВ в паре, сделанных по заданному коэффициенту. В качестве коэффициента принимается число либо переменная пользователя.
bm_backid	целое число	ID последней вашей ставки ЗА в паре на исходе.
bm_layid	целое	ID последней вашей ставки ПРОТИВ в паре на исходе.

	число	
bm_type	0/1/2	Тип последней вашей ставки в паре, сделанной на исходе. Возвращает индекс от 0 до 2. Так, 1 значит ПРОТИВ, 2 значит ЗА. Если ставок нет, возвращает 0.
bm_number	целое число	Количество ваших ставок ЗА и ПРОТИВ в паре на исходе.
bm_backnum	целое число	Количество ваших ставок ЗА в паре на исходе.
bm_backtime	дата/ время	Дата и время заключения последней вашей ставки ЗА в паре на исходе.
bm_backmtime	дата/ время	Дата и время, когда ваша последняя ставка ЗА на исходе стала парной.
bm_laynum	целое число	Количество ваших ставок ПРОТИВ в паре на исходе.
bm_laytime	дата/ время	Дата и время заключения последней вашей ставки ПРОТИВ в паре на исходе.
bm_laymtime	дата/ время	Дата и время, когда ваша последняя ставка ПРОТИВ на исходе стала парной.
bm_backavp	число с плав. точкой	Средневзвешенный коэффициент всех ваших ставок ЗА в паре на исходе.
bm_layavp	число с плав. точкой	Средневзвешенный коэффициент всех ваших ставок ПРОТИВ в паре на исходе.
bu_backid	целое число	ID последней вашей ставки ЗА не в паре на исходе.
bu_layid	целое число	ID последней вашей ставки ПРОТИВ не в паре на исходе.
bu_type	0/1/2	Тип последней вашей ставки не в паре (не по СЦ), сделанной на исходе. Возвращает индекс от 0 до 2. Так, 1 значит ПРОТИВ, 2 значит ЗА. Если ставок нет, возвращает 0.
bu_number	целое число	Количество ваших ставок ЗА и ПРОТИВ не в паре на исходе.
bu_backnum	целое число	Количество ваших ставок ЗА не в паре на исходе.
bu_backtime	дата/	Дата и время заключения последней вашей ставки ЗА не в

	время	паре на исходе.
bu_laynum	целое число	Количество ваших ставок ПРОТИВ не в паре на исходе.
bu_laytime	дата/ время	Дата и время заключения последней вашей ставки ПРОТИВ не в паре на исходе.
bu_backavp	число с плав. точкой	Средневзвешенный коэффициент всех ваших ставок ЗА не в паре на исходе.
bu_layavp	число с плав. точкой	Средневзвешенный коэффициент всех ваших ставок ПРОТИВ не в паре на исходе.
voldif_{minutes}	floating point	Сумма, на которую вырос объем сторгованных (парных) ставок в валютных единицах на исходе за количество минут, указанное в {minutes} . Например, если объем ставок сначала был равен \$1000, а через 3 минуты стал \$1500, тогда voldif_3 вернет 500. Разумеется, эта переменная всегда должна быть положительной или нулевой, кроме случаев, когда биржа аннулирует парные ставки, сделанные на исход.
pdif_{минуты}	число с плав. точкой	Изменение коэффициента ЗА за указанное количество последних минут. Например, pdif_5 вернет число, на которое коэффициент изменился за последние 5 минут. Значение может быть положительным (если коэффициент вырос) и отрицательным (если он упал).
lpdif_{минуты}	число с плав. точкой	Изменение коэффициента ПРОТИВ за указанное количество последних минут.
tdif_{минуты}	целое число	Изменение коэффициента ЗА за указанное количество последних минут, в шагах. Например, если коэффициент изменился с 3.0 до 3.65 за последние 4 минуты, то tdif_4 вернет 13.
ltdif_{минуты}	целое число	Изменение коэффициента ПРОТИВ за указанное количество последних минут, в шагах.
minbp_{минуты}, minlp_{минуты}	число с плав. точкой	Максимальное значение коэффициентов ЗА или ПРОТИВ, зафиксированное у исхода в течение заданного количества последних минут. Переменная minbp_{минуты} возвращает коэффициент ЗА, а minlp_{минуты} - коэффициент ПРОТИВ. Если с момента начала обновления рынка прошло меньше минут, чем указано в переменной, она вернет значение коэффициента с момента начала обновления. Количество минут не должно превышать глубину истории рынка.
maxbp_{минуты},	число с плав.	Максимальное значение коэффициентов ЗА или ПРОТИВ, зафиксированное у исхода в течение заданного количества

maxlp_{минуты}	точкой	последних минут. См. предыдущую переменную.
minlt_{minutes}	число с плав. точкой	Минимальное значение последнего сторгованного коэффициента, зафиксированное у исхода в течение заданного количества последних минут {minutes} .
maxlt_{minutes}	число с плав. точкой	Максимальное значение последнего сторгованного коэффициента, зафиксированное у исхода в течение заданного количества последних минут {minutes} .
last_backp	число с плав. точкой	Последний коэффициент ЗА у исхода перед тем, как рынок стал "по ходу игры".
last_layp	число с плав. точкой	Последний коэффициент ПРОТИВ у исхода перед тем, как рынок стал "по ходу игры".
last_order	целое число	Ранг исхода непосредственно перед тем, как рынок стал "по ходу игры". 1 соответствует фавориту.
last_last_traded	число с плав. точкой	Коэффициент последнего пари, заключенного на исходе непосредственно перед тем, как рынок стал "по ходу игры".
sel_lastrefr	дата/ время	Время последнего обновления данных об исходе.
<p>Переменные карточки лошади (Silks). Имеют значение только в скачках, которые поддерживают дополнительную информацию о лошадях.</p>		
silks	0/1	Возвращает 1, если в рынке поддерживаются Silks, и 0 - в противном случае.
silk_trainer	строка	Имя тренера лошади.
silk_age	целое число	Возраст лошади.
silk_weight	целое число	Вес в фунтах.
silk_form	строка	Строка с формой лошади .
silk_form_{индекс}	строка	Определенный символ из строки формы лошади с указанным индексом, справа налево. Т.е., если форма 28322P, то silk_form_1 - это "P", silk_form_2 - это "2", silk_form_3 - это "2" и т.д. Если индекс больше длины строки, переменная вернет пустую строку.
silk_form_length	целое число	Количество символов в форме лошади .

silk_numeric_form	строка	Строка, содержащая форму лошади, при этом из формы убраны все символы, кроме цифр, такие как P, F, R, B, U, -, / или x . Например, если форма представляет собой строку 283-22P, то silk_numeric_form вернет 28322.
silk_numeric_form_{индекс}	строка	Определенный символ из строки формы лошади с указанным индексом, справа налево, с учетом того, что из строки убраны все символы, кроме цифр. Например, если форма 283-22P, то silk_numeric_form_1 вернет 2, а не P, как в случае с silk_form_1 .
silk_numeric_form_length	целое число	Количество символов в форме лошади после того, как из формы убраны все символы, кроме цифр.
silk_days	целое число	Количество дней с последнего забега.
silk_jclaim	целое число	The jockey's claim.
silk_saddle	целое число	Номер седла.
silk_stall	целое число	Номер стойла.
silk_wearing	строка	Дополнительная нагрузка.
silk_owner	строка	Имя владельца лошади.
silk_jockey	строка	Имя жокея.
silk_colour	строка	Цвет лошади.
silk_sex	строка	Пол лошади ("f" for filly, "g" for gelding and "c" for colt).
silk_numerator	целое число	The forecast price numerator.
silk_denominator	целое число	The forecast price denominator.
silk_rating	целое число	Официальный рейтинг.
silk_sire_name	строка	Имя отца лошади.
silk_sire_bred	строка	Порода отца лошади.
silk_sire_year	целое число	Год рождения отца лошади.

silk_dam_name	строка	Имя матери лошади.
silk_dam_bred	строка	Порода матери лошади.
silk_dam_year	целое число	Год рождения матери лошади.
silk_damsire_name	строка	Имя деда лошади по материнской линии.
silk_damsire_bred	строка	Порода деда лошади по материнской линии.
silk_damsire_year	целое число	Год рождения деда лошади по материнской линии.
<p>Переменные счета в теннисных рынках. Работают при включенной настройке "Загружать счет тенниса"</p>		
tennis_player_points_won	целое число	<p>Возвращает количество очков, которое игрок, соответствующий данному исходу, выиграл в текущем гейме текущего сета. Эту и другие переменные ниже можно проверять только в рынках, где каждый исход представляет собой игрока (или пару игроков). Так, например, в рынке "Ставки" можно использовать эту переменную, а в рынке "Ставки по сетам" - нет, потому что ни один из имеющихся там исходов не соответствует конкретному игроку.</p> <p>Если матч проходит между парами игроков, тогда под игроком подразумевается пара.</p> <p>Если у одного из игроков преимущество, эта переменная вернет значение в 50 очков для игрока с преимуществом и 40 - для другого игрока.</p>
tennis_player_games_won	целое число	Возвращает количество геймов, выигранных данным игроком в текущем сете.
tennis_player_sets_won	целое число	Возвращает количество сетов, выигранных данным игроком в текущем матче.
tennis_player_set {set_number}_game {game_number}	-1/0/1	Возвращает 1, если данный игрок выиграл гейм с номером {game_number} в сете под номером {set_number}, в противном случае возвращает 0. Если данных нет или гейм еще не наступил, возвращает -1.
tennis_player_setsc {set_number}	целое число	<p>Возвращает счет для сета под номером {set_number} для данного игрока. Например: если у игрока счет 6-5-1, тогда tennis_player_setsc2 будет равен 5.</p> <p>Если сет с номером {set_number} еще не начался, эта переменная вернет 0.</p>

tennis_p_player_points_won	целое число	Возвращает предыдущее число очков, выигранное данным игроком непосредственно перед тем, как счет по очкам изменился. Например, если сначала счет был 0-15 а затем первый игрок получил 15 очков, то счет стал 15-15. В этом случае <code>tennis_p_player_points_won = 0</code> , <code>tennis_player_points_won = 15</code> . С помощью этой переменной можно определить, кто из игроков получил последнее очко.
tennis_p_player_games_won	целое число	Возвращает предыдущее число геймов, выигранное данным игроком непосредственно перед тем, как изменился счет по геймам.
tennis_p_player_sets_won	целое число	Возвращает предыдущее число сетов, выигранное данным игроком непосредственно перед тем, как изменился счет по сетам.
tennis_player_service_breaks	целое число	Возвращает количество потерь подачи игрока, который соответствует данному исходу. Потерей подачи считается проигрыш гейма во время своей подачи.

Обращение к ставкам по индексу

Если у вас несколько ставок ЗА или ПРОТИВ на исходе, в паре или не в паре, вы можете обратиться к параметрам конкретной ставки по ее индексу.

Синтаксис следующий:

Для ставок в паре:

`bm_{индекс}_backa, bm_{индекс}_backp, bm_{индекс}_backid, bm_{индекс}_backtime`

`bm_{индекс}_laya, bm_{индекс}_layp, bm_{индекс}_layid, bm_{индекс}_laytime`

Для ставок не в паре:

`bu_{индекс}_backa, bu_{индекс}_backp, bu_{индекс}_backid, bu_{индекс}_backprs, bu_{индекс}_backtime`

`bu_{индекс}_laya, bu_{индекс}_layp, bu_{индекс}_layid, bu_{индекс}_layprs, bu_{индекс}_laytime`

Для ставок по СЦ:

`bsp_{индекс}_backl, bsp_{индекс}_backp, bsp_{индекс}_backid, bsp_{индекс}_backtime`

`bsp_{индекс}_layl, bsp_{индекс}_layp, bsp_{индекс}_layid, bsp_{индекс}_laytime`

Вместо `{индекс}` подставьте нужный индекс. Значение 1 соответствует последней ставке этого типа и парности, значение 2 - предпоследней и т.д. Допустим, у вас 6 непарных ставок:

Время ставки	Параметры	Тип
18:15:05	5 EUR @ 10.5	ЗА

18:11:02	4.5 EUR @ 11.0	ЗА
19:00:12	8 EUR @ 11.5	ЗА
18:14:08	6.5 EUR @ 8.5	ПРОТИВ
19:02:45	7.7 EUR @ 7.0	ПРОТИВ
18:45:15	4.2 EUR @ 7.5	ПРОТИВ

Тогда значения следующих переменных будут такими:

Переменная	Значение
bu_1_backp	11.5
bu_1_backa	8
bu_2_backp	10.5
bu_2_backa	5
bu_3_backp	11.0
bu_3_backa	4.5
bu_1_layp	7.0
bu_1_laya	7.7
bu_2_layp	7.5
bu_2_laya	4.2
bu_3_layp	8.5
bu_3_laya	6.5

Обращение к исходам по порядковому номеру

Можно обратиться к переменным конкретного исхода по его порядковому номеру, заданному сортировкой исходов на BetFair. Добавьте следующий префикс к нужной переменной:

s_{индекс}_

Например, **s_1_back_price** вернет коэффициент ЗА первого исхода в списке (который совсем необязательно является фаворитом). В любом рынке "Ставки" футбольного матча префикс **s_3_** соответствует исходу "Ничья", так что, к примеру, **s_3_profit_loss** вернет значение П/У для Ничьей.

Обращение к исходам, отсортированным по коэффициенту

Вы можете обращаться к переменным конкретных исходов по их рангу, т.е. к переменным фаворита, второго фаворита, исхода с наивысшим коэффициентом и т.д. Для этого используйте следующий префикс:

r_{ранг}_

Вместо **{ранг}** подставьте значение ранга, от 0 до количества исходов в рынке. Ранг 1 соответствует фавориту, ранг 2 - второму фавориту и т.д. Ранг 0 в данном префиксе соответствует проигрывающему исходу (с наивысшим коэффициентом). То же самое можно записать как **r_runner_number_**, т.е. **r_0_** и **r_runner_number_** идентичны.

Примеры:

- **r_1_back_price** - коэффициент ЗА у фаворита
- **r_2_bm_laya** - размер последней вашей ставки ПРОТИВ у второго фаворита
- **r_0_profit_loss** - значение П/У проигрывающего
- **r_3_back_unmatched** - сумма всех ваших ставок ЗА не в паре у третьего фаворита.

Обращение к переменным для "остальных" исходов, префикс **other_**

Если в качестве тела условия выбрана одна из этих опций:

- У любого другого исхода
- У всех остальных исходов

То, чтобы обратиться к переменным, относящимся именно к другим исходам, используйте префикс **other_**. В противном случае программа отнесет переменные к подошедшим исходам. Например:

Условия триггеров - Новый триггер 94543680074125217

Добав. блок	Добав. условие	Копия	Встав. условие	Встав. блок
У исхода	Козф. ЗА меньше 4			Коп
	У всех остальных исходов	Выражение триггера	r_ticks(other_back_pri... больше back_price	Коп

Редактор формул -

```
r_ticks(other_back_price, 10)
```

Здесь в первом условии отыскиваются исходы с коэффициентом меньше 4. Во втором условии программа проверяет остальные исходы: их коэффициент должен быть как минимум на 11 шагов больше, чем коэффициент подошедшего исхода. В данном случае переменная **other_back_price** возвращает коэффициент ЗА "остальных" исходов, а переменная **back_price** - коэффициент исходов, прошедших первое условие.

Если в теле условия отсутствует связь с "остальными" исходами, применение приставки **other_**

не имеет смысла.

Рынки с одним и несколькими победителями

Чтобы узнать, как получить доступ к переменным в рынке того же события, но с другим количеством победителей, читайте [подраздел "Как связать рынки с одним и несколькими победителями одного и того же события"](#).

9.4.7.4.1 Переменные запомненных исходов

Триггер с действием "[запомнить](#)" создает список исходов, к которому можно обратиться с помощью специальной приставки.

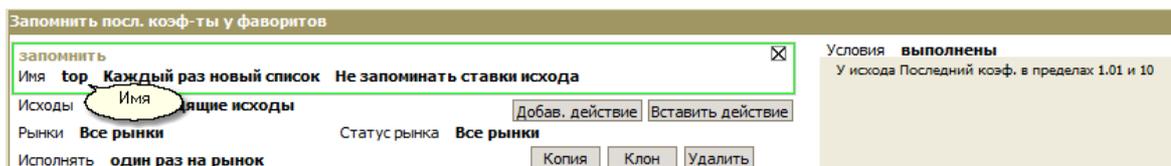
Эта приставка задается параметром "[Имя](#)" при выборе действия "запомнить".

Чтобы обратиться к переменной одного из запомненных исходов, нужно использовать следующий синтаксис:

{имя списка}_{индекс}_{переменная}

Где {имя списка} - это имя, под которым триггер запомнил исходы, {индекс} - это порядковый номер исхода в списке, а {переменная} - это переменная, значение которой вы хотите получить.

Пример:



Допустим, подошли четыре исхода, у которых последний коэффициент был между 1.01 и 10.0. Триггер запомнил их под именем "top". Чтобы получить последний коэффициент второго подошедшего исхода на момент запоминания, пишем:

`top_2_last_traded`

Чтобы получить коэффициент 3А третьего исхода на момент запоминания, пишем:

`top_3_back_price`

И так далее.

Чтобы получить список запомненных переменных, используйте такой синтаксис:

{имя списка}_number

В примере это `top_number`.

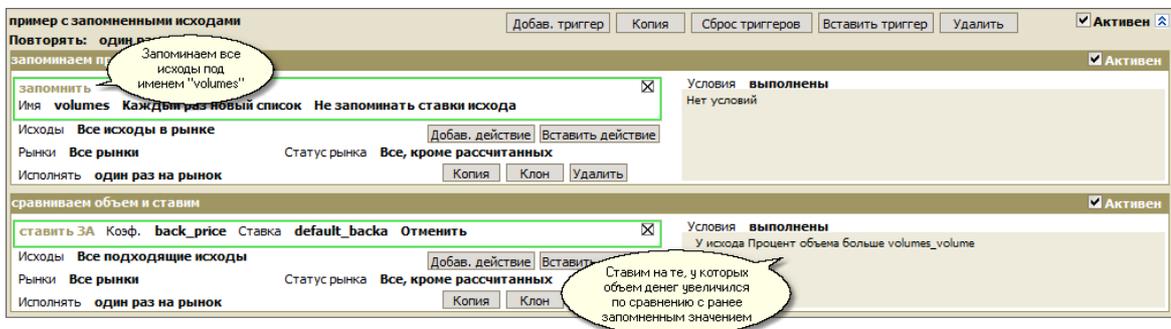
Доступ к переменным текущего исхода, запомненного ранее триггером

В условии триггера вы можете обратиться к переменным запомненного исхода, к которому относится данное условие. Очевидно, что в теле условия при этом должна стоять опция, относящаяся к исходу. Используйте следующий синтаксис:

{имя списка}_{переменная}

Вы не указываете индекс исхода: вместо этого программа пытается отыскать ранее запомненный исход в списке с указанным именем, при этом такой исход должен быть равен тому, к которому относится условие.

Пример. Допустим, вы запомнили исходы минуту назад и теперь хотите узнать, как у них изменился процент объема денег.



9.4.7.4.2 Переменные подошедших исходов

Эти переменные применяются только к исходам, прошедшим условия триггера. То есть, они имеют смысл только в контексте триггера, к которому относятся. Их можно использовать во всех полях триггера, а также внутри условий (в последнем случае они будут относиться к исходам, прошедшим все предыдущие условия).

Переменная	Тип	Описание
<code>matching_number</code>	целое число	Количество исходов, которые прошли все условия на момент проверки переменной.

match_index	целое число	<p>Порядковый номер исхода в списке подходящих исходов. Если условиям удовлетворяет больше одного исхода, эта переменная вернет позицию текущего исхода в списке.</p> <p>Порядок сортировки подходящих исходов по умолчанию задается их коэффициентом, но вы можете изменить его с помощью условия</p> <p>У исхода Сортировка по ...</p>
match_{индекс}_	приставка	<p>С помощью этой приставки получается доступ к подошедшему исходу с заданным порядковым номером. Пример:</p> <ul style="list-style-type: none"> • match_1_back_price - коэффициент ЗА первого подошедшего исхода • match_2_volume - процент объема денег второго подошедшего исхода • match_matching_number_lay_price - коэффициент ПРОТИВ последнего подошедшего исхода
match_b_book	число с плав. точкой	<p>Процент пари, представляющий собой сумму шансов на выигрыш всех подошедших исходов. Шансы основываются на коэффициенте ЗА. Например, если на момент проверки этой переменной есть три подошедших исхода, коэффициенты ЗА которых равны, соответственно, 2.0, 6.4 и 10, переменная вернет 75.63 ($100/2.0 + 100/6.4 + 100/10$).</p>
match_l_book	число с плав. точкой	<p>Процент пари, представляющий собой сумму шансов на выигрыш всех подошедших исходов. Шансы основываются на коэффициенте ПРОТИВ.</p>

9.4.7.4.3 Форма лошадей

Применительно к скачкам форма лошади - это запись значительных событий, такие как участие этой лошади в предыдущих скачках. По форме можно иногда предсказать, как лошадь проявит себя в будущих скачках.

Ниже приведен список сокращений, используемых в форме:

- 1-9 место, занятое лошастью в скачке
- 0 лошадь заняла место больше 9-го
- P лошадь сдержали (натянули поводья, чтобы предотвратить выигрыш)
- F лошадь упала
- R отказ в участии
- B лошадь дисквалифицирована
- U жокей выбит из седла
- - разделяет годы, т.е. то, что слева, относится к предыдущему году, например, Dec 06 - Jan 07

- / разделяет сезоны, т.е. то, что слева, относится к предыдущему сезону
- x специальный идентификатор формы в австралийских рынках

Форма отсортирована по времени слева (самые старые записи) направо (самые новые).

Добавив условие, параметром которого является Форма, можно анализировать ее содержимое и находить определенные последовательности (паттерны) с помощью следующих синтаксисов.

Каждый синтаксис соответствует одному символу в последовательности.

[XYZ] - любой символ из указанных в квадратных скобках, в данном случае, X, Y или Z.

[?XYZ] - любой символ из указанных в квадратных скобках, но он может и не присутствовать в форме. Такая форма записи нужна в тех случаях, когда вы не уверены, есть ли тот или иной символ в форме. Например, если вы ищете последовательность [12][12][12] (когда лошадь заняла одно из первых двух мест три раза подряд), но не хотите учитывать возможные перерывы в ее карьере, вы можете проверить такую последовательность:

[12][?/-][12][?/-][12]

Выражение [?/-] обозначает, что в форме могут присутствовать знаки "/" или "-", но необязательно. Примеры форм, в которых данная последовательность будет найдена:

1-2-1

2/12

1/1/1

2-22

[^XYZ] - любой символ, кроме указанных в скобках после символа ^. В данном случае, любой символ, кроме X, Y и Z.

% - любой символ

@ - начало строки формы (слева)

\$ - конец строки формы (справа)

Последние два обозначения не представляют собой никаких символов, но они определяют специальные условия для других символов в последовательности.

Например, вы хотите найти последовательность 123, но с условием, что она должна стоять в начале строки формы. То есть, 123P801, 123-246U и пр., но не 451230 или 72B9123. В этом случае нужно записать:

@123

С другой стороны, чтобы найти паттерн в конце строки, надо записать:

123\$

Кроме этих синтаксисов, конечно, можно указать напрямую символ, который нужно найти.

Примеры.

`[123]%[1234]` Ищет форму, в которой есть три символа: первый должен быть числом от 1 до 3, второй может быть любым, а третий - числом от 1 до 4. Например, 2-3, 1/4, 3P3, 201.

`[^FU][1234567]%[^P]` Ищет последовательность из четырех символов: первый должен быть любым, кроме "F" и "U"; второй - числом от 1 до 7, третий может быть любым, а четвертый - любым, кроме "P". Например, R4U0, 11-B, 06/R.

`[^/]1%[^0F]` Ищет последовательность из четырех символов: первый может быть чем угодно, кроме "/" и "-", второй должен быть равен 1, третий - любой, а последний не должен быть "0" или "F". Например, 21F8, U1-P, 0114.

Вот каким образом можно применить вышеуказанные синтаксисы:

У исхода Форма содержит последовательность 112

Ищет лошадь, которая выиграла в двух скачках, а затем пришла второй.

У исхода Форма содержит последовательность F-0

Ищет лошадь, которая когда-либо упала, затем у нее был перерыв в год или дольше, а затем она заняла место больше 9.

Совет: чтобы найти лошадь с пустой формой, используйте это выражение:

У исхода Форма не содержит последовательность %

Вот другой способ записать то же самое:

У исхода Выражение триггера `silk_form_length` равно 0

9.4.7.4.4 Переменные доступа к импортированным значениям

Если вы [импортируете исходы из текстового файла](#), и при этом в файл также включены текстовые или числовые значения для импорта, вы можете получить доступ к тому или иному

значению с помощью следующей переменной:

imported_{индекс}

Где индекс - это порядковый номер значения (начиная с 1) в списке, разделенном знаком табуляции (как в исходном файле импорта). Возьмем, к примеру, такую строку из файла:

```
Masquerade "1 - 0" 7.88 0.000009
```

При импорте у исхода с именем Masquerade сформируются такие переменные:

```
imported_1 = "1 - 0"
```

```
imported_2 = 7.88
```

```
imported_3 = 0.000009
```

Вы затем легко можете использовать эти переменные в триггерах. Пример:

У исхода Выражение триггера imported_2 меньше или равно 10.0

Если вы укажете индекс больший, чем количество значений, импортированных для данного исхода, переменная вернет пустую строку. Следовательно, чтобы проверить, не пустое ли значение у этой переменной, можно применить такое условие:

У исхода Выражение триггера imported_1 не равно ""

Дополнительно у вас также есть доступ к следующим переменным:

Переменная	Тип	Описание
imported_mkt_num	целое число	Количество рынков, в которых найдены исходы из файла импорта.
imported_sels_num	целое число	Количество исходов из файла импорта, найденных в программе.

9.4.7.5 Переменные Excel

Переменные Excel возвращают значение определенной ячейки в документе Excel, подключенном к программе. Используйте следующий синтаксис:

cell_[имя листа]_[адрес ячейки]

Лист должен существовать в файле Excel, подключенном к MF Pro, а адрес ячейки должен соответствовать нотации Excel. Например:

- `cell_sheet1_B3`
- `cell_mysheet_A4`

Чтобы получить доступ к ячейке листа, в котором отображаются данные конкретного рынка, используйте следующий синтаксис:

`cell_querymarket_id_[адрес ячейки]`

В данном случае программа заменит переменную `market_id` на ее значение. Так как все рынки отображаются в листах с именем `queryxxxx`, где `xxxx` - это ID рынка, то таким образом формируется точное имя листа рынка. Пример: `cell_querymarket_id_K4` возвращает значение ячейки K4 в листе текущего рынка.

Для каждого исхода в листе отводится три строки, стало быть в каждом столбце ему соответствуют три ячейки. Чтобы получить значение одной из этих трех ячеек, используйте следующую запись:

`cell_querymarket_id_[имя столбца](sel_index*3+[номер ячейки])`

Здесь `[имя столбца]` - одна или две буквы алфавита, обозначающие столбец, а `[номер ячейки]` - число от 1 до 3, причем 1 - это верхняя ячейка, а 3 - нижняя.

Пример: `cell_querymarket_id_E(sel_index*3 + 2)` - возвращает значение прибыли/убытка для исхода, так как оно хранится во второй строке, в столбце E каждого листа рынка.

Строка	Нотация
1	<code>sel_index*3+1</code>
2	<code>sel_index*3+2</code>
3	<code>sel_index*3+3</code>

Тот же принцип действует для [ячеек пользователя](#).

Чтобы обратиться к ячейке пользователя с адресом S14:3, пишете:

`cell_querymarket_id_N(sel_index*3+1)`

9.4.7.6 Порядок распознавания переменных

Существует заданный порядок, по которому переменные триггеров и переменные пользователя распознаются в выражении триггера. Этот порядок определяет, какая

переменная будет заменена на фактическое значение раньше, чем другие переменные. Благодаря этому в определенные имена переменных можно подставлять другие переменные.

Ниже приведен порядок.

1. [Переменные пользователя](#) и [константы](#). По этой причине нельзя включать никакие имена переменных в переменные пользователя и константы при исполнении триггера с действием "установить переменную".
2. Переменные рынка, начинающиеся с [префикса winplace_](#).
3. [Переменные истории прибылей/убытков](#).
4. [Общие переменные](#).
5. [Переменные подошедших исходов](#).
6. Переменные рынка, начинающиеся с [префикса mr_](#).
7. [Переменные рынка](#) и [Префиксы рынка](#).
8. [Переменные исходов](#), начинающиеся с префиксов [s_](#), [r_](#) и [pw_](#).
9. [Переменные запомненных исходов](#).
10. [Переменные исходов](#).
11. [Переменные Excel](#).
12. [Операторы и функции](#).

9.4.8 Операторы и функции

MF Pro поддерживает все арифметические действие и несколько функций для вычислений внутри триггеров.

Операторы

Вот полный список знаков, которые можно использовать внутри выражений триггеров:

- + сложение

- - вычитание
- * умножение
- ^ возведение в степень
- / деление
- % остаток от деления на целое число. Например, $5 \% 4 = 1$, $36 \% 6 = 0$, $23 \% 7 = 2$
- = равно
- <> не равно
- > больше
- >= больше или равно
- < меньше
- <= меньше или равно
- () скобки

Вы можете сочетать эти операторы с числами и переменными. Пример:

```
(100/r_1_back_price + 100/r_2_back_price + 100/r_3_back_price)
```

Функции

1. r_ticks([коэффициент], [шаги])

Возвращает коэффициент, который на указанное количество шагов (тиков) выше или ниже заданного. Если значение шагов положительное, коэффициент будет выше, иначе - ниже. Пример: `r_ticks(6, 4)` вернет 6.8, а `r_ticks(4.1, -5)` вернет 3.8.

Обратите внимание, что в рынках Азиатского гандикапа один шаг всегда равен 0,01, вне зависимости от диапазона, в котором находится коэффициент.

Выражение `r_ticks(original_price, 0)` возвращает *original_price*, округленное до ближайшего корректного значения коэффициента на основании размера тика. Например, если вы пишете `r_ticks(10.17, 0)`, программа вернет 10.0, если напишете `r_ticks(2.57, 0)`, вернет 2.58 и так далее.

2. g_ticks([коэф. 1], [коэф. 2])

Возвращает разность между заданными коэффициентами в шагах. Если коэффициент 1 меньше, чем коэффициент 2, результат будет положительный, иначе - отрицательный.

Примеры:

```
g_ticks(2, 3) = 50
```

```
g_ticks(4, 3.5) = -10
```

```
g_ticks(6, 6) = 0
```

3. fibonacci([шаг], [инкремент], [начало])

Возвращает число в последовательности Фибоначчи, где "шаг" - это число в последовательности, которое задает все последующие числа, "инкремент" - это номер искомого числа в последовательности, а "начало" - это число, с которого нужно начать отсчет инкремента. Например, если шаг равен 3.0, тогда последовательность выглядит следующим образом:

```
0, 3, 3, 6, 9, 15, 24, 39, 63, 102, 165, 267 и т.д.
```

Допустим, инкремент равен 4, а начало равно 24. Тогда `fibonacci(3, 4, 24) = 165` (4 позиции

вперед, начиная с 24).

Если инкремент равен -3, а начало равно 102, то `fibonacci(3, -3, 102) = 24`.

Другие примеры:

`fibonacci(2, 5, 0) = 10`

`fibonacci(4, -2, 20) = 8`

4. MAXV([выражение1], [выражение2], ...)

Возвращает максимальное из двух или более выражений, перечисленных в скобках.

Например, `MAXV(-2, 10, 5, 0) = 10`. Выражения могут быть числами, арифметическими выражениями, переменными и пр.

5. MINV([выражение1], [выражение2], ...)

Возвращает минимальное из двух или более выражений, перечисленных в скобках.

Например, `MINV(-2, 10, 5, 0) = -2`.

6. INTEGER([выражение])

Возвращает целое число, полученное из заданного выражения путем отброса его дробной части. Так, `INTEGER(2.7)` или `INTEGER(2.123)` вернет 2. Выражение может быть отрицательным, например, `INTEGER(-23.454) = -23`.

7. RANDOM([выражение])

Возвращает случайное число от 0 до (*выражение*-1). Выражение должно иметь целочисленное значение. Если выражение отрицательное, возвращаемое число будет в диапазоне от (*выражение*-1) до 0.

Пример: `RANDOM(-10)` возвращает значение от -9 и 0. `RANDOM(15)` возвращает число от 0 до 14.

`RANDOM(runner_number) + 1` возвращает случайное число от 1 до количества исходов в рынке.

MF Pro также использует некоторые функции, подобные тем, что можно найти в Excel:

1. IF([выражение], [значение, если истина], [значение, если ложь])

Возвращает [значение, если истина], если условие в выражении удовлетворено, в противном случае возвращает [значение, если ложь]. Пример: `IF(5>6, 30, 0) = 0`, потому что 5 не больше, чем 6.

2. AND([выражение1], [выражение2], ...)

Возвращает ИСТИНУ, если все выражения в скобках истинны.

3. OR([выражение1], [выражение2], ...)

Возвращает ИСТИНУ, если хотя бы одно выражение в скобках истинно.

4. FIND([что искать], [где искать])

Возвращает первую найденную позицию искомой строки. Если она не найдена, функция возвращает 0. Если строка начинается с искомой последовательности, функция вернет 1 и т.д. Пример: `FIND("Horse", "Horse Racing - Today's Card")` вернет 1, потому что строка "Horse" стоит в начале. Строка "orse" будет найдена на второй позиции и т.д.

5. ABS([выражение])

Возвращает значение числа по модулю, число без знака.

$ABS(-9) = 9$

У этих функций синтаксис похож на аналогичные функции в Excel. Тем не менее, есть несколько отличий:

- имена всех функций должны быть на английском языке
- в качестве десятичного разделителя используется только точка (не запятая).

Можно объединять различные функции в одно выражение. Пример:

`IF(AND(last_won>=0, total_won>0), 4.0, IF(last_won<0, 4-last_won))`

`IF(OR(lay_matched>0, lay_unmatched>0), lay_matched+lay_unmatched, lay_amount)`

9.4.9 Работа с датой и временем

MF Pro представляет все переменные, связанные с датой и временем, в специальном формате. Значение даты/времени хранится в числе с плавающей точкой.

Целая часть этого числа соответствует количеству дней, которые прошли с 12/30/1899. Дробная часть числа соответствует времени.

Вот некоторые примеры значений даты/времени:

0	12/30/1899 00:00
2.75	1/1/1900 18:00
-1.25	12/29/1899 18:00
35065	1/1/1996 00:00

Аналогичный формат поддерживается также в Excel и VBA (и во многих языках программирования).

Чтобы получить количество дней между двумя датами, просто вычтите одну из другой.

Ниже приведен список наиболее часто используемых значений даты/времени:

1 секунда	0.00001157
1 минута	0.000694
10 минут	0.00694
1 час	0.04164
12 часов	0.49968
1 день	1.0

Чтобы, к примеру, конвертировать время в этом формате в минуты, просто разделите число на 0.000694. хample:

```
(now_time - event_off)/0.000694
```

Это выражение возвращает время в минутах, прошедшее с фактического начала события.

Соответственно, чтобы получить то же время в секундах, разделите число на 0.00001157.

Проверка текущего времени

Для проверки текущего времени в программе существует специальное условие. См. "[Текущее время](#)".

10 Лог-файлы и выписка счета

MarketFeeder Pro хранит все важные сообщения и историю ваших ставок в виде лог-файлов.

Они удобно организованы в виде страниц, которые вы можете просмотреть своим Интернет-браузером.

[Логи программы](#)

[Логи триггеров](#)

[Выписка счета](#)

Чтобы посмотреть все логи программы, нажмите на эту ссылку в [Главном меню](#):



10.1 Логи программы

Каждый раз, когда у MarketFeeder Pro есть для вас важное сообщение, он записывает его в лог программы. Этот лог может содержать следующие типы сообщений:

- Информация о ставках, которые вы сделали вручную либо с применением функций [Авто-торговли](#)
- Счет матча и список победителей в рассчитанном рынке
- Сообщения об ошибках, такие как "Недостаточно средств" или "Размер ставки меньше допустимого"

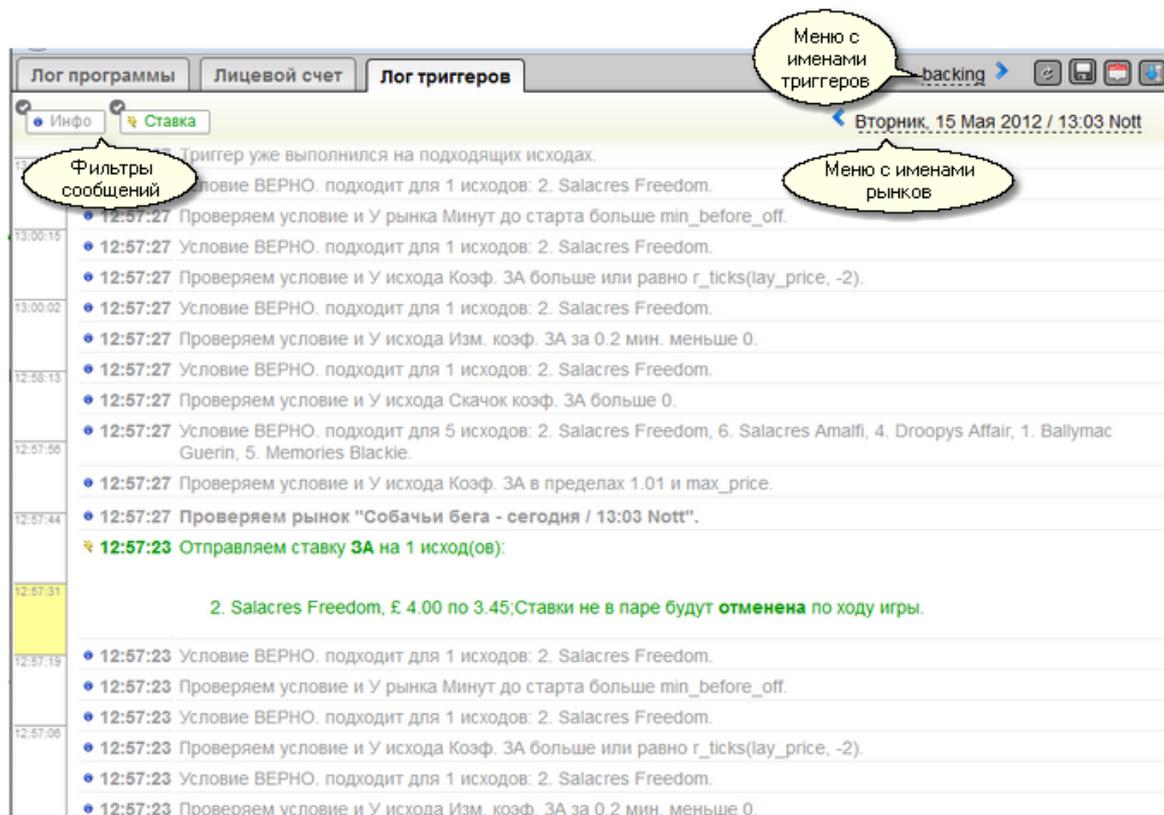
Очень важно следить за этими сообщениями, так как они помогают вам контролировать действия программы и придают вам уверенности в ходе торговли.



10.2 Логи триггеров

Логи триггеров содержат пошаговый отчет о выполнении каждого активного триггера, загруженного в MarketFeeder Pro.

Именно к этим логам надо обращаться в первую очередь, когда вы не уверены, почему триггер не делает того, что должен, или, наоборот, действует не так, как вы ожидаете.



Каждый лог назван по имени триггера, действия которого он записывает, и дополнительно разбит на рынки, если этот триггер может выполняться в нескольких рынках.

Текст лога состоит из пакетов сообщений, записываемых после каждого обновления рынка. Пакет начинается с фразы "Проверяем рынок "[Имя рынка]". Потом идет список всех условий триггера с указанием, удовлетворены они или нет, иногда с дополнительной информацией, соответствующей каждому условию. Так вы легко сможете определить, на каком условии "застрял" триггер.

Как только все условия триггера удовлетворены (если у триггера есть условия), появится запись, сообщающая о том, что программа намерена выполнить действие, обусловленное триггером. Также будут перечислены дополнительные параметры этого действия (если это необходимо).

После этого лог, скорее всего, будет повторять, что триггер уже выполнен в этом рынке (если он должен выполняться "один раз на рынок") или начнет новый пакет записей с отчетом о проверке условий, если триггер может повториться.

Пусть проверка логов станет вашей привычкой. Она сэкономит вам время и усилия, так как разработка и тестирование триггеров зачастую происходят методом проб и ошибок, а вам нужно быть абсолютно уверенным в том, что триггер работает корректно перед тем, как переключиться на режим реальных денег.

10.3 Выписка счета

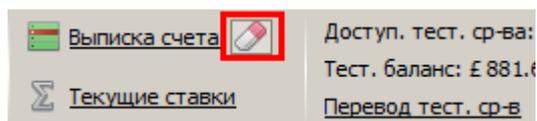
Ваша выписка, как и на сайте BetFair, перечисляет все ваши транзакции в порядке их появления.

MarketFeeder Pro генерирует как выписку с вашего реального счета, так и тестовую выписку. Эти выписки никак не соприкасаются, так что вы вполне можете иметь только тестовую выписку, если вы ставите только в тестовом режиме. Вы можете переключаться между выписками с помощью меню.

Время	Рынок	Исход	Размер	Кэф	Выберите дату выписки
18:09:38	Скачки - сегодня / 18:00 Bev - 1m Нсар	Collateral Damage	4.00	10.50	4.00
17:46:24	Скачки - сегодня / 16:00 Bev - 5f mdn stks	Fly Fisher	3.84	5.00	3.84
17:46:24	Скачки - сегодня / 16:00 Bev - 5f mdn stks	Fly Fisher	4.00	4.80	-4.00
17:45:53	Скачки - сегодня / 16:00 Bev - 5f mdn stks	Fly Fisher	4.00	4.80	-4.00
13:09:51	Скачки - сегодня / 16:10 Winc - 2m nov hrd	Miss Exhibitionist	5.00	3.95	-5.00
13:09:51	Собачьи бега - сегодня / 13:03 Nott - A4 500m	6. Salacres Amalfi	4.00	3.80	4.00
13:09:51	Собачьи бега - сегодня / 13:03 Nott - A4 500m	6. Salacres Amalfi	4.37	3.75	4.37
13:09:51	Собачьи бега - сегодня / 13:03 Nott - A4 500m	2. Salacres Freedom	3.37	4.10	3.37
13:09:51	Собачьи бега - сегодня / 13:03 Nott - A4 500m	6. Salacres Amalfi	4.00	4.10	-4.00
13:09:51	Собачьи бега - сегодня / 13:03 Nott - A4 500m	2. Salacres Freedom	4.00	3.45	-4.00
12:55:20					200.00

Общая прибыль/убыток: 2.19, эффективность: 0.06, побед: 2, потерь: 2

Чтобы очистить выписку, нажмите кнопку "Очистить записи счета" в Главном меню.



11 Начало работы

Перед началом работы с MarketFeeder Pro вам необходимо убедиться, что у вас есть лицевой счет на BetFair. [Зарегистрируйтесь на BetFair](#) и пополните счет хотя бы на минимальную сумму.

Настоятельно рекомендуем ознакомиться с [базовыми принципами работы биржи ставок](#).

Когда вы будете осваивать работу с программой, убедитесь, что [Тестовый Режим](#) включен.

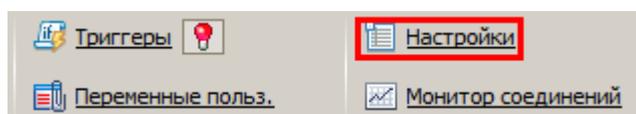
11.1 Тонкая настройка программы

Здесь вы найдете ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы, возникающие у пользователей в первые дни работы с MarketFeeder Pro.

Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с другими главами руководства прежде, чем менять настройки, чтобы вы хорошо представляли возможные последствия.

[Профили настроек](#)

Когда вы впервые входите в MF Pro, он предлагает вам профиль настроек по умолчанию (Default) - некую конфигурацию, которую мы тщательно подобрали для новичков. Мы считаем, что она идеально подходит тем, кто еще не полностью владеет инструментарием программы. Если вы хотите поэкспериментировать с настройками, кликните на эту ссылку в Главном меню:



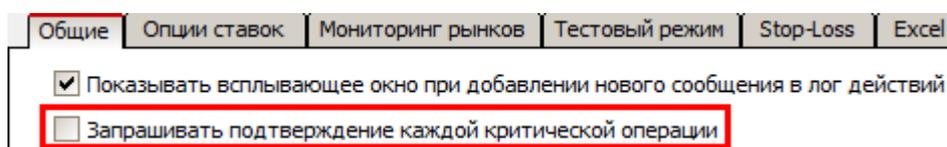
[Тестовый режим](#)

Мы рекомендуем начать изучение MarketFeeder Pro в Тестовом режиме. Это безопасный способ попробовать все функции торговли. При установке программы вам дается 100 единиц валюты (например, \$100) на первые ставки. Если вам нужно больше тестовых средств, кликните на ссылку "Перевод тестовых средств". Только когда вы будете абсолютно (я подчеркиваю слово "абсолютно") уверены в своей готовности начать торговлю реальными деньгами, вы можете нажать ссылку "Тестовый режим ВКЛ.", чтобы отключить режим.



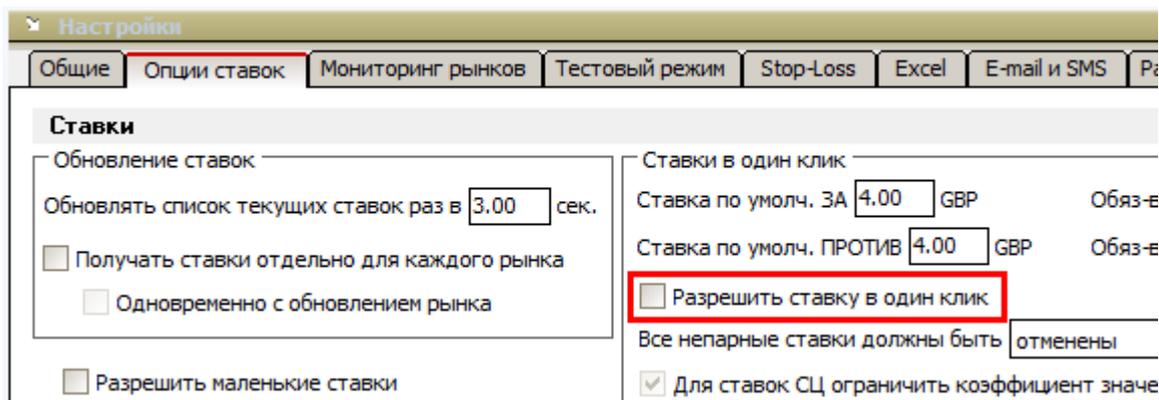
Окно подтверждения

По умолчанию программа будет спрашивать вашего разрешения на выполнение любой операции, которую можно считать критической, такой как удаление чего-либо или заключение ставки. Это, разумеется, мера предосторожности, которая необходима до тех пор, пока вы не освоитесь с многочисленными кнопками, настройками и функциями MarketFeeder Pro. Но когда вас начнут раздражать эти окна, вы можете отключить их во вкладке "Общие" настроек программы.



Ставки в один клик

По умолчанию все квадратики с коэффициентами в окне рынка являются кнопками для ставок. Это значит, что при нажатии такой кнопки немедленно делается ставка. Если вам это не подходит, например, если вы хотите избежать заключения ставки по ошибке, вы можете отключить эту функцию в настройках, во вкладке "Опции ставок".



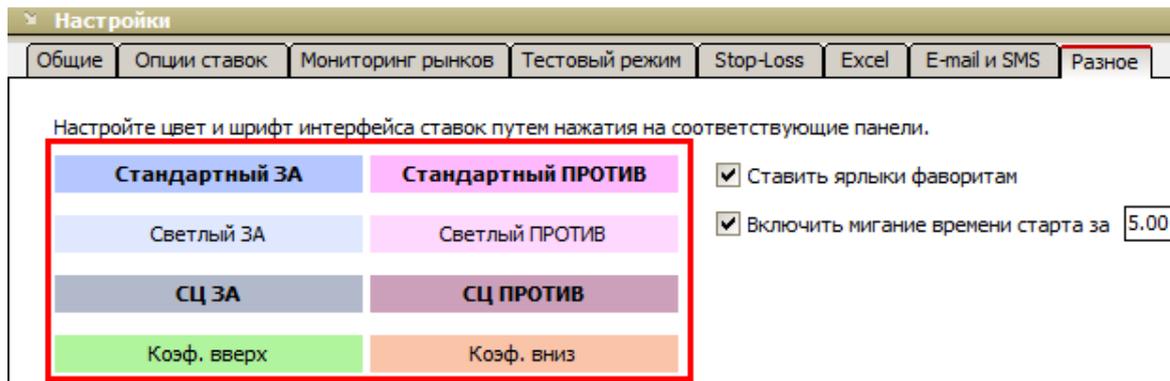
Добавление рынков в программу

Добавить рынки, в которых вы хотите торговать, довольно просто. Это можно сделать тремя способами:

1. Вручную, с помощью [Дерева событий](#). Вы просто выбираете нужный вид спорта, доходите до нужного рынка и кликаете на его имя, по одному рынку за раз.
2. Вручную, с помощью утилиты [Market Locator](#). Вы ищете рынки, удовлетворяющие вашим критериям, и добавляете столько, сколько программа найдет за один раз.
3. Автоматически, с помощью [Поиска диспетчером рынков](#). Поиск и добавление рынков осуществляется программой в соответствии с заданным вами шаблоном поиска.

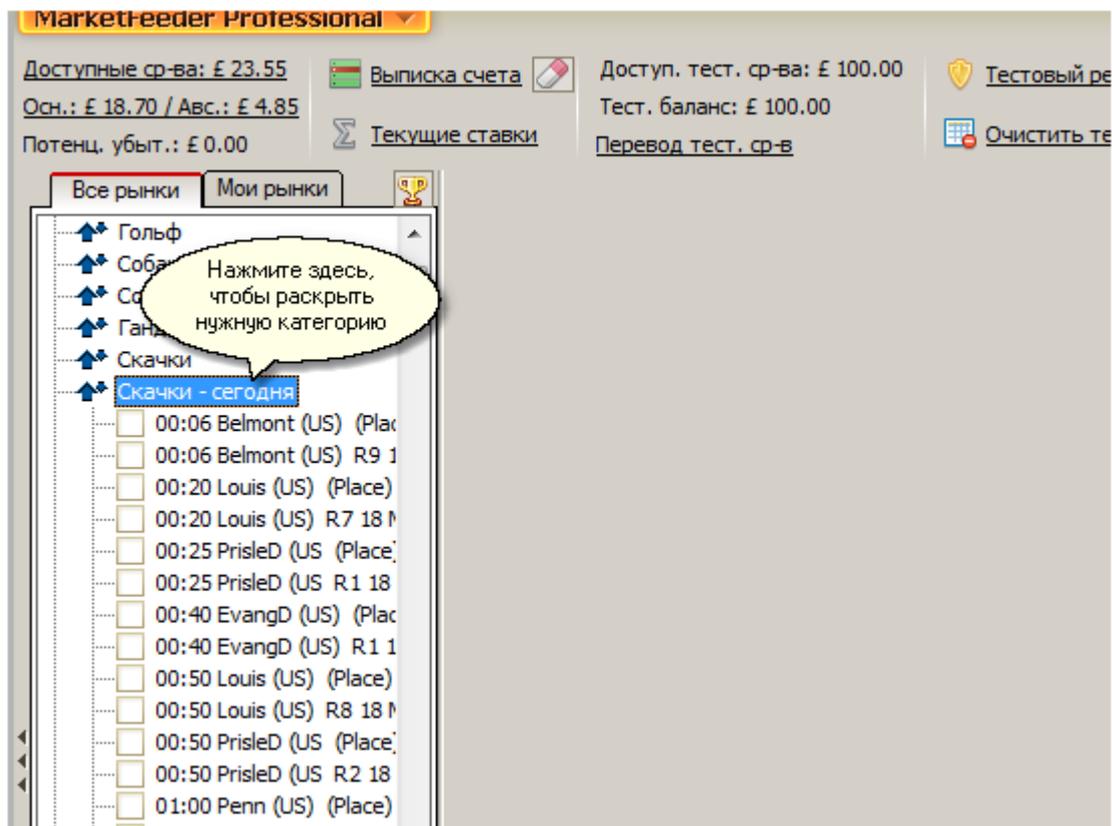
Цвета и шрифты кнопок ставок

Если вам не нравится цветовая гамма кнопок для ставок, установленная по умолчанию, вы можете изменить ее в настройках, во вкладке "Разное".



11.2 Ваша первая ставка

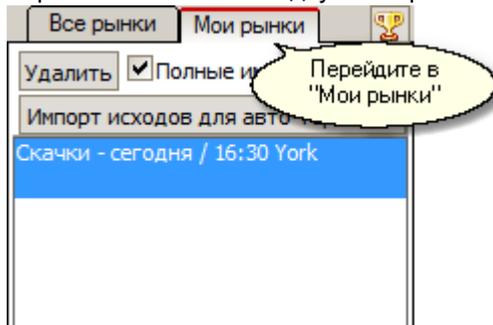
1. Запустите MarketFeeder Pro. С помощью Древа событий выберите рынок скачки в категории "Скачки - сегодня".



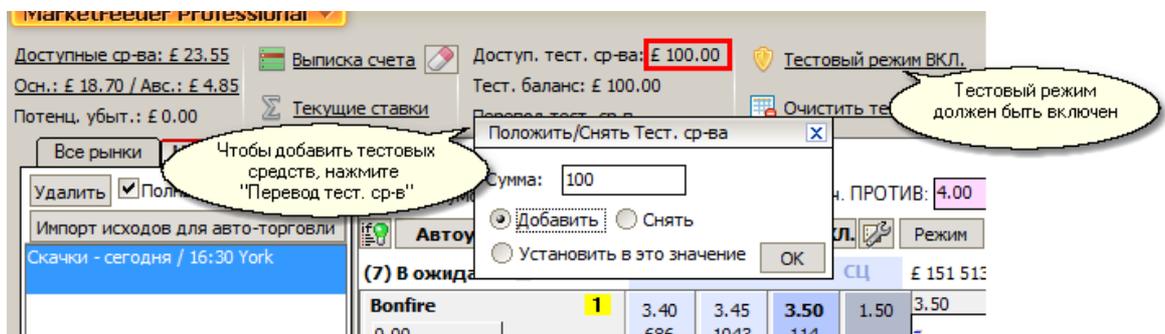
2. Кликните на имя рынка и подождите, пока он загрузится в программу.



3. Переключитесь на вкладку "Мои рынки" и убедитесь, что там есть загруженный рынок.



4. Проверьте свои [Тестовые средства](#). Первая ставка, которую вы сделаете, будет тестовой, чтобы избежать любых рисков. В начале вам даются 100 тестовых единиц валюты. Вы можете добавить или уменьшить тестовые средства по желанию.



5. Запустите обновление рынка. По мере того, как коэффициенты на экране меняются, выберите исход, на который хотите поставить. Оцените его текущие коэффициенты ЗА и ПРОТИВ. Проверьте размеры ставок по умолчанию в этом рынке.

Скачки - сегодня / 16:30 York - 1m2f Grp2 Начало: 17/05/2012 16:30 через 03:44:18

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 ЦЦ 20.00 Частота обновл., сек. 4.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим 1-9 Рассчет Глубина, мин.: 10.00

Нажмите кнопку Старт / Стоп

(7) В ожидании	ЗА	101.96%	ЦЦ	€ 188 382.30	ЦЦ	99.32%	ПРОТИВ	Исход		
Bonfire 0.00	1	3.35 1245	3.40 1277	3.45 1009	1.45	3.50	3.45 360	3.50 1555	3.60 921	В паре
Mandaeap 0.00	2	4.6 897	4.7	4.8	2.37	4.8	4.9 1563	5.0 2388	5.1 96.8	
Ernest Hemingway 0.00	3	5.2 251	5.3	5.4	2.47	5.4	5.6 310	5.7 224	5.8 84.0	
Фехтование 0.00	4	5.9 448	6.0 2848	6.2 1602	1.02	6.2	6.2 488	6.6 799	6.8 653	
Ektihaam 0.00	5	6.6 162	6.8 313	7.0 1150	1.19	7.2	7.2 176	7.4 103	7.6 174	
Dream Tune 0.00	6	50.0 160	55.0 49.6	60.0 8.7	7.5	60.0	57.0 22.5	65.0 26.2	70.0 10.0	Не в паре
Ptolemaic 0.00	7	50.0	60.0	65.0	2.83	65.0	60.9	70.0	80.0	

Кнопки с коэф-тами становятся зелеными, когда коэф. растет, и оранжевыми - когда он падает

6. Кликните прямо на голубой кнопке ставки. Программа сделает попытку заключить пари ЗА с размером, равным ставке ЗА по умолчанию и по коэффициенту, показанному на кнопке.

Скачки - сегодня / 16:30 York - 1m2f Grp2

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 ЦЦ 20.00 Час

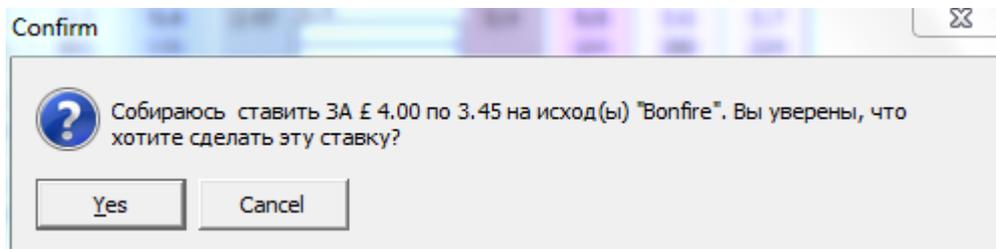
Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Рассчет Глубина, мин.: 10.00

Размер ставки по умолчанию - £4

Текущий коэф. ЗА у исхода Bonfire - 3.45

(7) В ожидании	ЗА	101.96%	ЦЦ	€ 188 382.30	ЦЦ	99.55%	ПРОТИВ	Исход		
Bonfire 0.00	1	3.35 1245	3.40 1273	3.45 904	1.45	3.45	3.45 353	3.50 1555	3.60 921	В паре
Mandaeap 0.00	2	4.6 897	4.7 1447	4.8 2646	2.37	4.8	4.8 1495	5.0 2388	5.1 96.8	
Ernest Hemingway 0.00	3	5.2 251	5.3 891	5.4 591	2.47	5.4	5.4 104	5.7 224	5.8 84.0	

7. Чтобы оградить вас от возможной ошибки, пока вы делаете первые шаги, программа запросит подтверждение своих действий:



Вы сможете позже отключить эти подтверждения, когда почувствуете себя увереннее. Пока просто нажмите "Да".

8. Вы увидите свою первую ставку справа от окна рынка. Поздравляем! Вы готовы перейти к разделу "[Ставки в один клик](#)".

Скачки - сегодня / 16:30 York - 1m2f Grp2

Начало: 17/05/2012 16:30 через 03:38:03

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 4.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет глубина, мин.: 10.00

Время: 12:51:56 (4.21 sec.)

(7) В ожидании	ЗА	101.96%	СЦ	£ 189 746.95	СЦ	99.55%	ПРОТИВ	Исход	Кэф.	Ставка
Bonfire 9.31 -4.00	1 3.35 1745 1723	3.40 1723 967	3.45 967	1.44 3.45	3.45	3.50 353	3.55 1555	3.60 921	В паре	Удал. тест.
Mandaeap -4.00			4.8 2630	2.37 4.9	4.8	4.9 1472	5.0 2388	5.1 96.8	TEST Bonfire	3.45 4.00
Ernest Hemingway -4.00	3 5.2 251	5.3 891	5.4 532	2.47 5.4	5.4	5.5 87.6	5.6 288	5.7 224		Ставка ЗА, в паре, £4 по 3.45
Фехтование -4.00	4 5.9 448	6.0 2691	6.2 2063	1.02 6.2	6.2	6.4 548	6.6 849	6.8 653		

Прибыль / убыток (П/У) отражает новую ставку

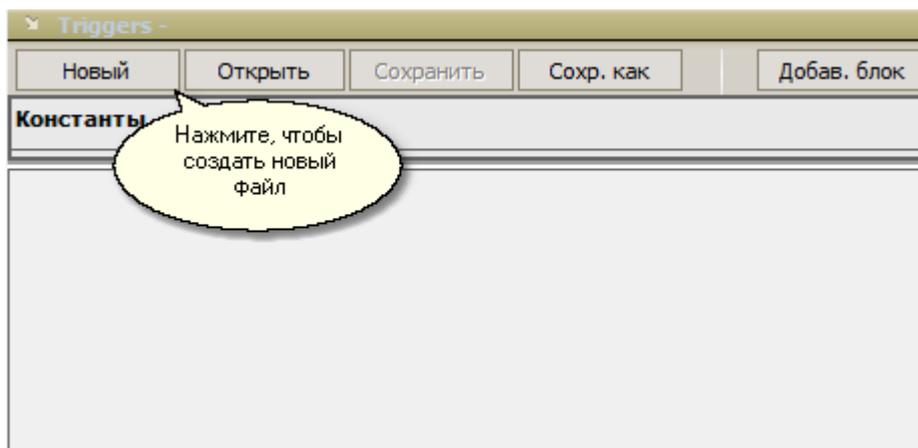
11.3 Ваш первый триггер

У вас есть выбор из 50-ти [действий триггера](#), но, чтобы начать побыстрее, давайте сделаем простой триггер, который ставит ПРОТИВ.

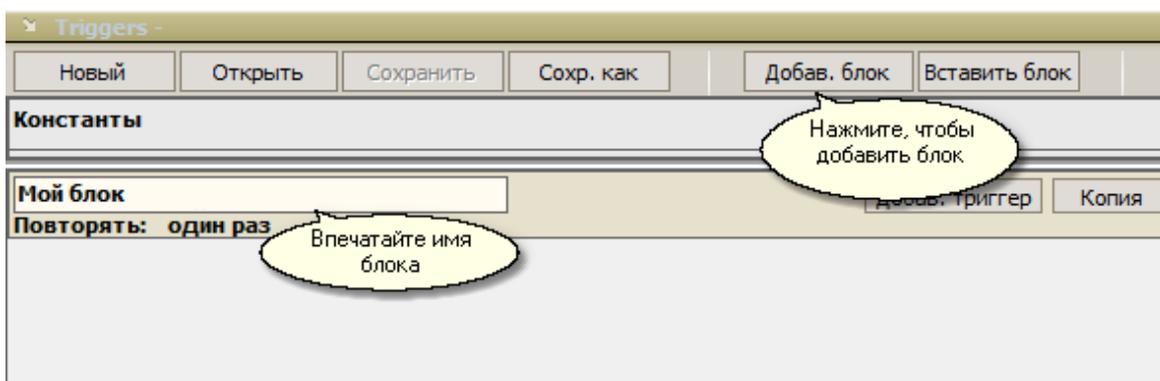
Откройте Редактор триггеров следующим образом.



Нажмите "Новый". При этом создается пустой файл триггеров.



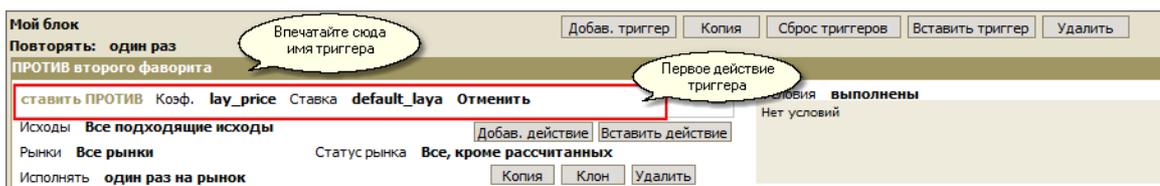
Все триггеры существуют внутри блока, даже если в блоке только один триггер. Так что нажмите "Добавить блок". Кликните на имя блока и введите что-нибудь понятное.



В большинстве случаев блок повторяется "один раз". Эта опция будет предложена по умолчанию.

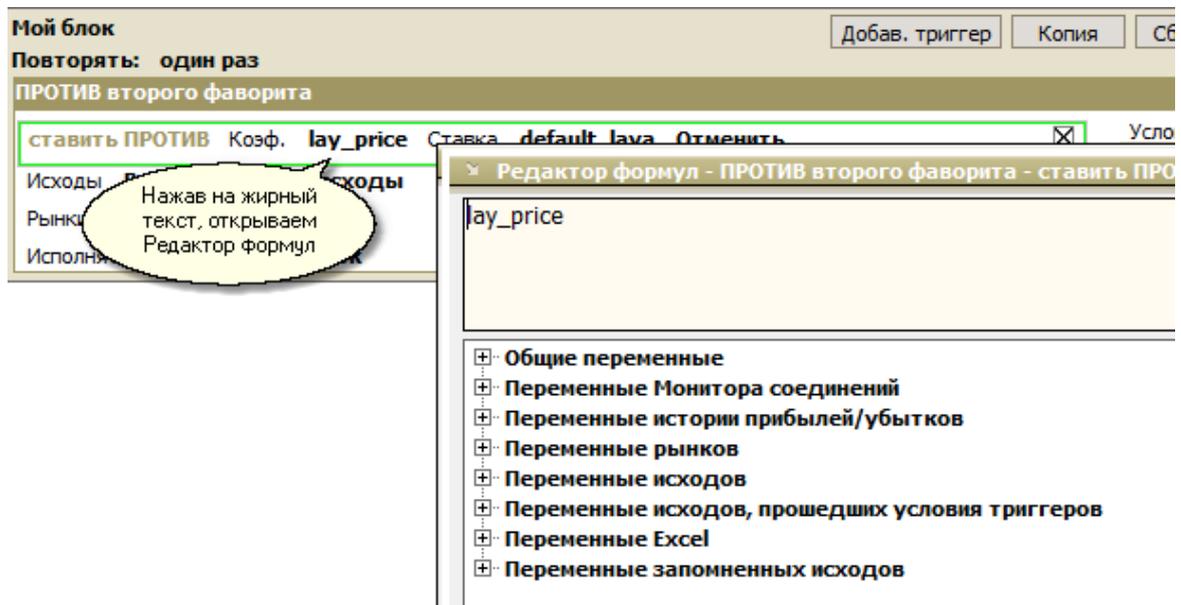
Теперь нажмите "Добавить триггер" и переименуйте триггер, который появится на экране, в "ПРОТИВ второго фаворита".

Как видите, программа добавляет первое действие триггера автоматически. По умолчанию это действие - "ставить ПРОТИВ", как раз то, что нам нужно!

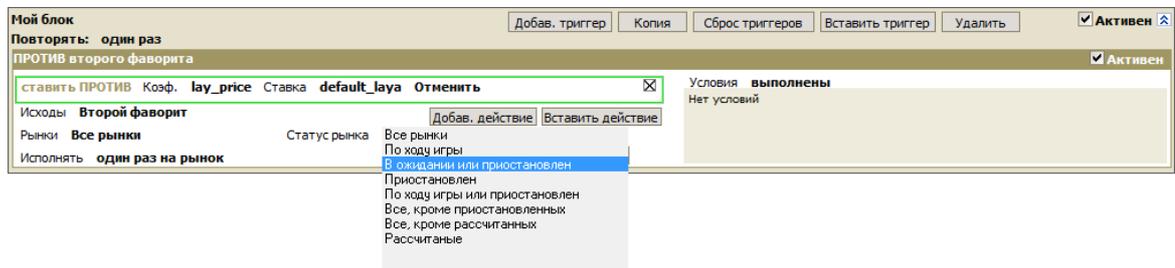


Но мы также поработаем над остальными полями триггера. Поле "Коэффициент" уже содержит нужное нам значение, `lay_price` - в этой переменной хранится текущий коэффициент ПРОТИВ исхода. Поле "Ставка" уже заполнено переменной `default_laya` - она содержит значение ставки

ПРОТИВ по умолчанию. Оставим ее как есть.



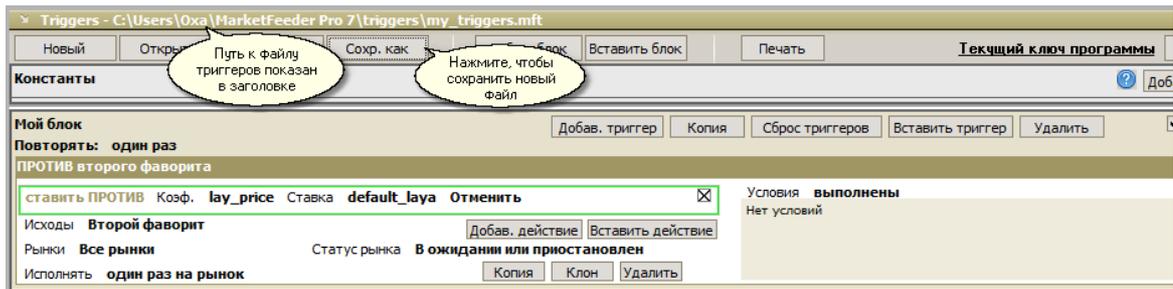
Заполним все остальные поля, как показано на изображении ниже, пользуясь выпадающими списками.



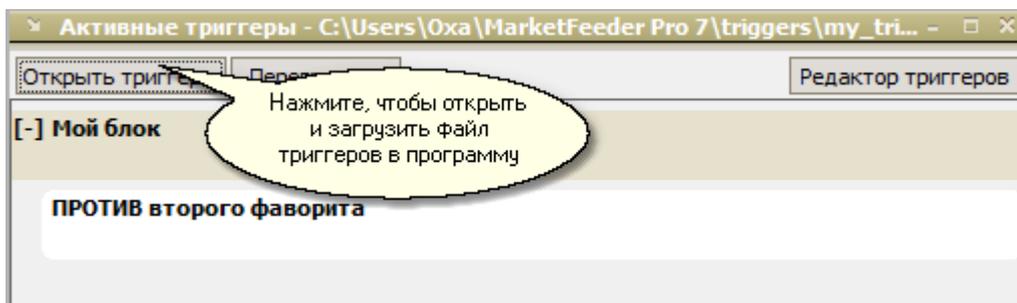
Подытожим, что делает триггер.

Ставит ПРОТИВ на второго фаворита, по текущему коэффициенту с размером, принятым в рынке по умолчанию, во всех типах рынков, в состоянии ожидания (до начала события), по одному разу в каждом рынке.

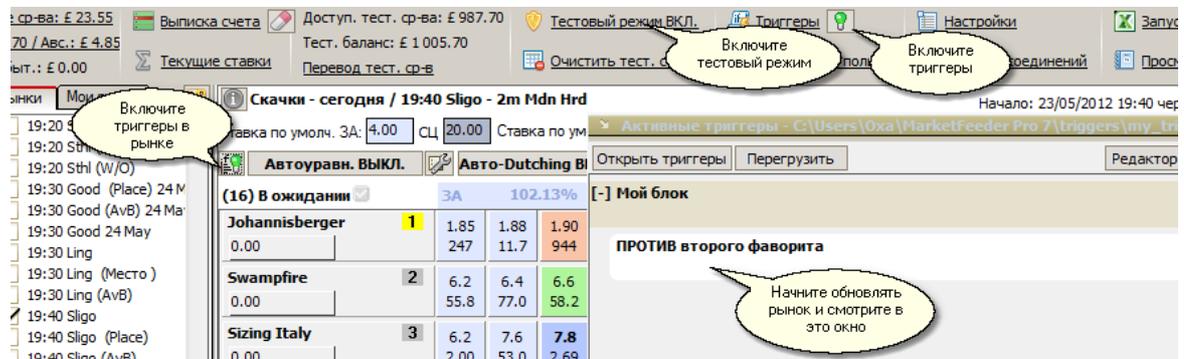
Теперь не забудьте сохранить этот файл триггера. Нажмите "Сохранить как" и введите имя файла, например, "my_triggers.mft".



Теперь проверим наш триггер. Загрузите его в программу, нажав кнопку "Открыть триггеры" и выбрав "my_triggers.mft" из списка.



Добавьте какой-нибудь рынок и включите триггеры. **НАСТОЯТЕЛЬНО** рекомендуем всегда проверять новые триггеры в [Тестовом режиме](#). Так что убедитесь, что он включен.



Наблюдайте за тем, как триггер делает ставку в рынке. Он замигает зеленым цветом, как только выполнится.

Скачки - сегодня / 19:40 Sligo - 2m Mdn Hrd

Начало: 23/05/2012 19:40 через 00:05:27

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 4.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет глубина, мин.: 10.00 Время: 19:34:33 (4.17 sec.)

(16) В ожидании 102.83% СЦ £ 130 871.89 СЦ 99.14% ПРОТИВ

Исход	Коеф.	Ставка
В напе		
TEST	-322353	
Swampfire	5.90	4.00

Активные триггеры - C:\Users\Oxa\MarketFeeder Pro 7\triggers\my_tri...

Открыть триггеры Перегрузить Редактор триггеров

[-] Мой блок

ПРОТИВ второго фаворита
Скачки - сегодня / 19:40 Sligo

Была сделана ставка ПРОТИВ на второго фаворита

Триггер сработал в рынке "19:40 Sligo"

11.4 Ваш первый фин. план

Here we'll lead you through creating triggers for a simple staking plan.

Let's take the well known and notorious Martingale plan for an example.

So we'll lay on the favourite in every race and double our bet size after each loss. Once a bet has won, we will return to the initial stake size.

If you haven't tried creating triggers before, [read this manual](#) first.

To start with, create a new triggers file and save it under the name of "martingale_lay.mft".

Triggers - D:\WellDone\MarketFeederPro7\triggers\test\martingale_lay.mft

New File Open Save Save As Add Block Paste Block Print Current Software Key PROTECT

Constants Add Constant

Step 1. Create a new file

Step 2. Save it as martingale_lay

Then add two [constants](#) by pressing Add Constant and name them in the following way.

Triggers - D:\WellDone\MarketFeederPro7\triggers\test\martingale_lay.mft

New File Open Save Save As Add Block Paste Block Print Current Software Key PROTECT

Constants Add Constant

initial_bet	Initial bet size	4	Start with initial value	Delete
current_bet	Current bet size	4	Start with initial value	Delete

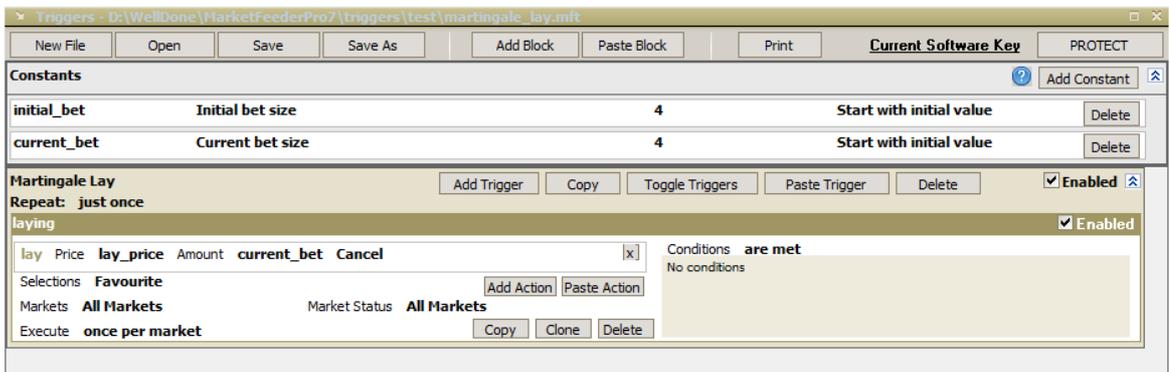
`initial_bet` will define the size of our initial, default bet.

`current_bet` will hold the value of the current bet size.

Then add a trigger block to put triggers in. Name it "Martingale Lay".

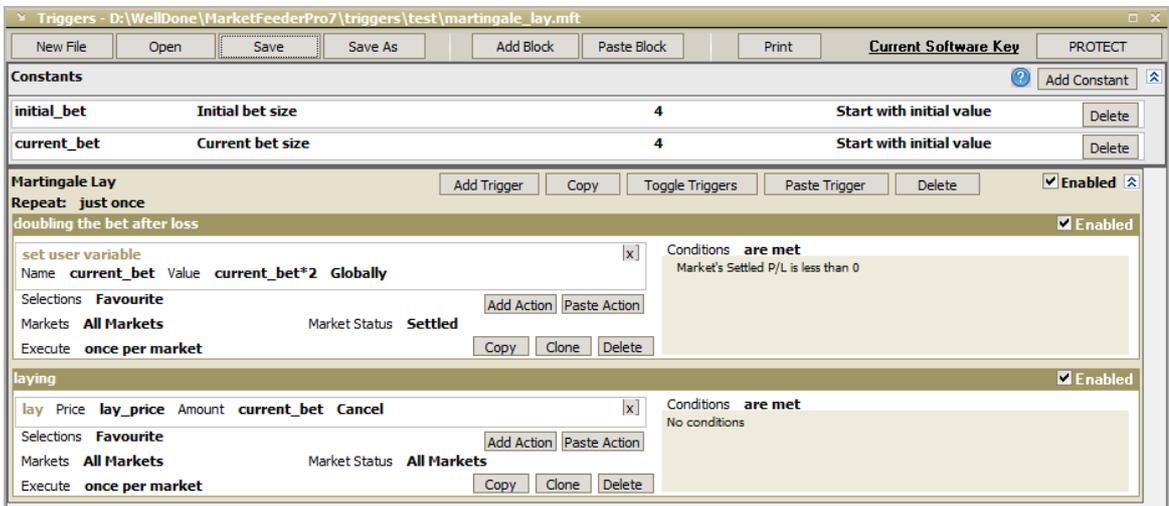


Our first trigger will place a lay bet on the favourite. We'll call it simply "laying".



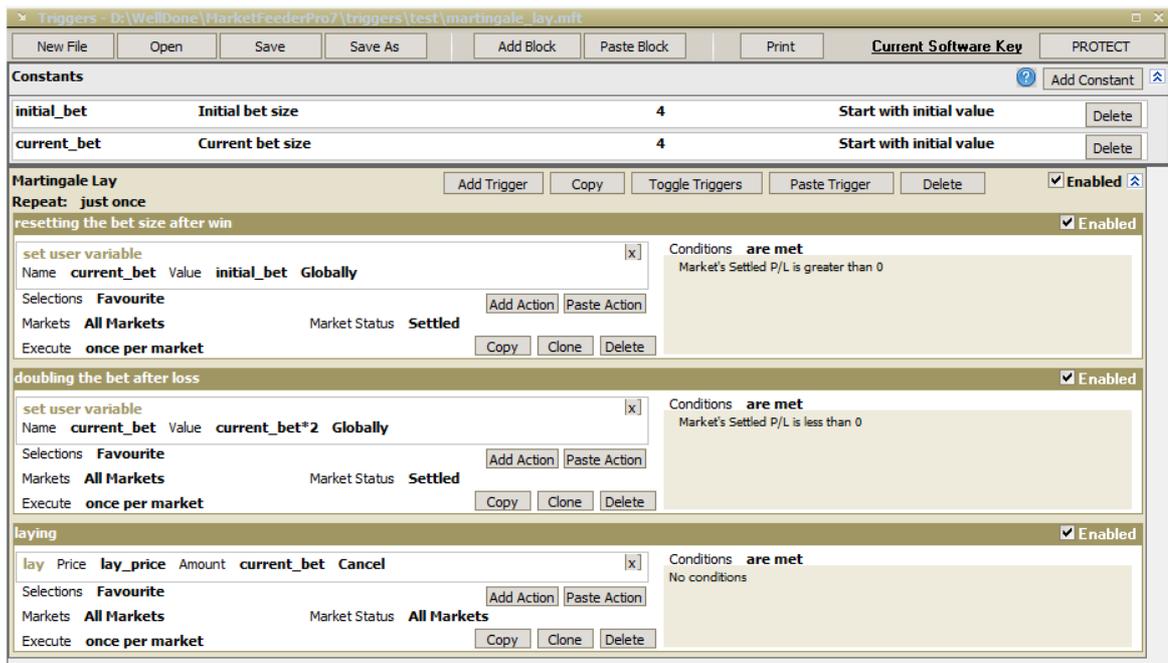
Pay attention to the value we placed in the Amount field. It should be `current_bet`, as this variable holds the value of the current bet size.

The second trigger will double the size of the bet after a loss. As the value of the bet size is stored in the variable `current_bet`, we need to set this variable to a new value.



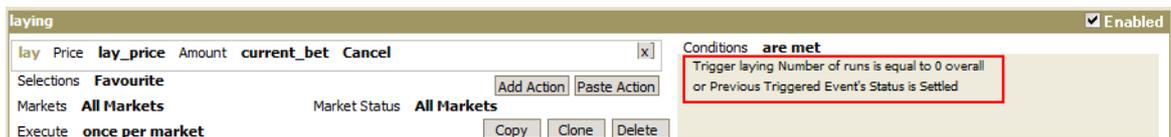
Note that the trigger should be set to act in Settled markets. Also its condition stipulates that the market's Settled P/L is less than 0. Together with the Market Status parameter it means that the trigger will be executed in markets that have been settled with loss.

The third trigger will reset the size of the bet to the initial value after profit.



It also should be applied only to settled markets, and only when their Settled P/L is greater than 0, that is if they were settled with profit.

In effect our staking plan is ready to go. However, there is an important nuance to it. Usually you would want to bet in a sequence, that is betting in the next market only if the bets in the previous market have been settled. We will need to make the program wait till the previous market where a bet was triggered is settled. To do that, we'll add these conditions to the laying trigger.



They mean:

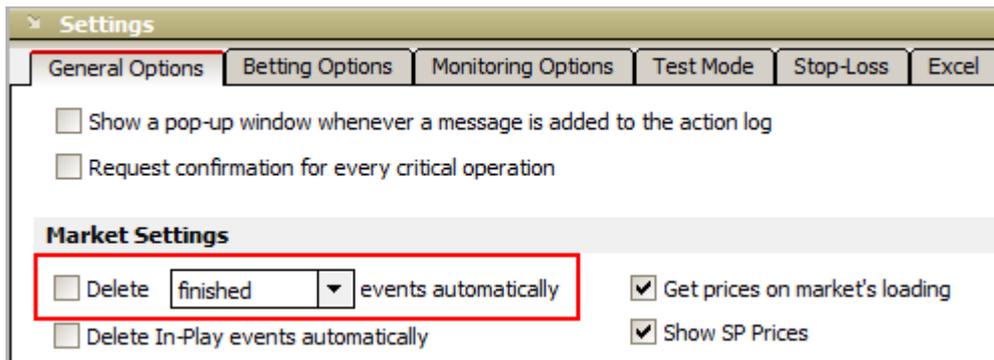
Either this trigger has never been executed yet

or

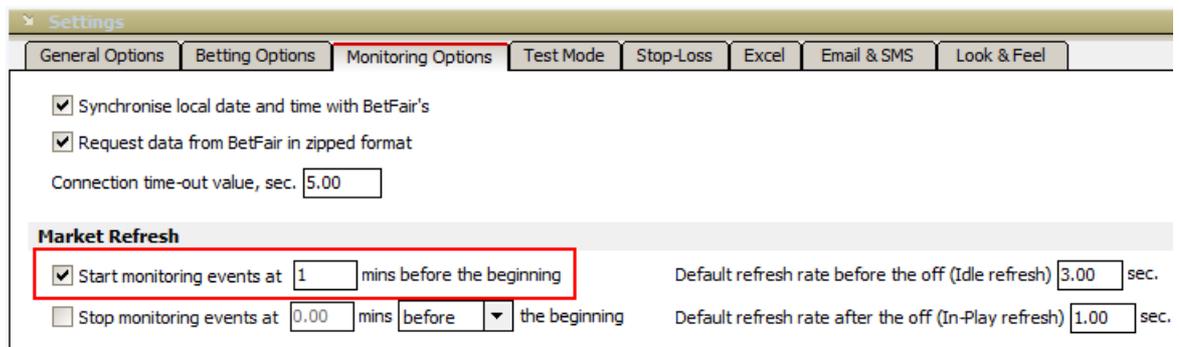
The market where it was executed before is now settled.

Without these conditions the trigger will lay in any market that is being refreshed. So if two or more markets are refreshed simultaneously, nothing would prevent it from laying in all of them.

Let's save the triggers we've made and load them into MarketFeeder Pro. It is HIGHLY RECOMMENDED to always test new triggers, especially staking plans, in [Test Mode](#). So we make sure it is turned ON. We will also turn off deleting settled markets as the conditions of one of our triggers queries the state of the previous markets, so we need them to stay in the program's memory.



You can add several markets now and set them to start being monitored at around 1 min before the off.



After a test session this is the result we've got.

Time	Market	Selection	Amount	Price	P/L	Balance
10:06:20	Horse Racing / AUS / 10:00 Cran (AUS) 17th Jan - R2 2575m Trot S				-0.20	10721.04
10:06:20	Horse Racing / AUS / 10:00 Cran (AUS) 17th Jan - R2 2575m Trot S	6. Backina Lifetime	4.00	3.70	4.00	10721.24
09:44:29	Horse Racing / AUS / 09:40 GibD (AUS) 17th Jan - R2 1800m Pace M				-0.80	10717.24
09:44:29	Horse Racing / AUS / 09:40 GibD (AUS) 17th Jan - R2 1800m Pace M	2. Closure	16.00	2.00	16.00	10718.04
09:36:40	Horse Racing / AUS / 09:32 Cran (AUS) 17th Jan - R1 2080m Pace M	4. Christiano	8.00	3.50	-20.00	10702.04
09:20:57	Horse Racing / AUS / 09:15 GibD (AUS) 17th Jan - R1 1800m Pace M	3. Sam Rae	4.00	3.10	-8.40	10722.04
09:05:53	Horse Racing / AUS / 09:00 APrk (AUS) 17th Jan - R8 1660m Pace M				-0.20	10730.44
09:05:53	Horse Racing / AUS / 09:00 APrk (AUS) 17th Jan - R8 1660m Pace M	7. Rotkara Stella	4.00	3.25	4.00	10730.64
08:54:28	Horse Racing / AUS / 08:50 Mngl (AUS) 17th Jan - R8 1609m Pace M				-0.20	10726.64
08:54:28	Horse Racing / AUS / 08:50 Mngl (AUS) 17th Jan - R8 1609m Pace M	5. Artistic Spirit	4.00	4.00	4.00	10726.84
08:41:40	Horse Racing / AUS / 08:35 Canb (AUS) 17th Jan - R7 1400m Hcap				-0.20	10722.84
08:41:40	Horse Racing / AUS / 08:35 Canb (AUS) 17th Jan - R7 1400m Hcap	7. Natch Catch	4.00	3.35	4.00	10723.04
08:30:13	Horse Racing / AUS / 08:25 APrk (AUS) 17th Jan - R7 2138m Pace M				-0.20	10719.04
08:30:13	Horse Racing / AUS / 08:25 APrk (AUS) 17th Jan - R7 2138m Pace M	9. Cullen Hanover	4.00	4.30	4.00	10719.24
08:17:48	Horse Racing / AUS / 08:15 Warr (AUS) 17th Jan - R8 1400m Hcap				-0.20	10715.24
08:17:48	Horse Racing / AUS / 08:15 Warr (AUS) 17th Jan - R8 1400m Hcap	8. Fits And Starts	4.00	3.00	4.00	10715.44
08:14:08	Horse Racing / AUS / 08:10 Mngl (AUS) 17th Jan - R7 1609m Pace M				-1.60	10711.44
08:14:08	Horse Racing / AUS / 08:10 Mngl (AUS) 17th Jan - R7 1609m Pace M	3. The Big Mach	32.00	2.72	32.00	10713.04
08:01:13	Horse Racing / AUS / 07:55 Canb (AUS) 17th Jan - R6 1300m Hcap	2. Sydneys Destiny	16.00	2.70	-27.20	10681.04
07:50:03	Horse Racing / AUS / 07:45 APrk (AUS) 17th Jan - R6 1660m Pace M	6. Judd	8.00	2.36	-10.88	10708.24
07:38:55	Horse Racing / AUS / 07:35 Warr (AUS) 17th Jan - R7 1700m Hcap	1. Constant Force	4.00	1.91	-3.64	10719.12
07:35:16	Horse Racing / AUS / 07:30 Mngl (AUS) 17th Jan - R6 1609m Pace M				-0.20	10722.76
07:35:16	Horse Racing / AUS / 07:30 Mngl (AUS) 17th Jan - R6 1609m Pace M	3. Neffeli Lavra	4.00	3.60	4.00	10722.96

11.5 Рекомендации по видам спорта

Здесь вы найдете некоторые рекомендации по настройке программы под ваши любимые виды спорта.

Вы, конечно, можете экспериментировать с настройками как угодно, так как предлагаемые советы охватывают только самые общие случаи.

11.5.1 Скачки

Обычно игроки стремятся ставить в как можно большем количестве скачек.

Чтобы добавить все интересующие вас рынки сразу, используйте [Market Locator](#), в частности следующие шаблоны:

- **[СКАЧКИ] Англия и Ирландия еще не начавшиеся** - Все сегодняшние британские и ирландские рынки с одним победителем.
- **[СКАЧКИ] Англия и Ирландия с одним или несколькими победителями** - Все сегодняшние британские и ирландские рынки с одним и несколькими победителями.
- **[СКАЧКИ] Англия и Ирландия гандикап** - Все сегодняшние британские и ирландские рынки с гандикапом.
- **[СКАЧКИ] Англия и Ирландия не гандикап** - Все сегодняшние британские и ирландские рынки без гандикапа.
- **[СКАЧКИ] Англия и Ирландия с фаворитом меньше 2** - Все сегодняшние британские и ирландские рынки, где у фаворита коэффициент меньше 2.0.
- **[СКАЧКИ] Австралийские и Новозеландские с одним победителем** - Все сегодняшние (начинающиеся в ближайшие 24 часа) австралийские и новозеландские рынки с одним победителем.

Рекомендуемые настройки

Хотя технически у вас есть возможность мониторить все рынки одновременно, мы не советуем

обновлять больше **10** в одно и то же время. Во-первых: существуют ограничения API, по которым нельзя сделать одновременно запрос больше, чем на 5 рынков, поэтому программа будет принудительно замедлять обновление. Во-вторых: обновляя все рынки сразу вы нагружаете память компьютера и снижаете производительность программы.

Таким образом мы рекомендуем включить опцию "Начинать мониторинг событий за 10 минут до начала".

Настройки

Общие Опции ставок Мониторинг рынков Тестовый режим Stop-Loss Excel E-mail и SMS Разное

Показывать всплывающее окно при добавлении нового сообщения в лог действий

Запрашивать подтверждение каждой критической операции

Рекомендуемые общие настройки

Настройки рынков

Удалить события автоматически Загружать коэффициенты при добавлении рынка

Удалять рынки в состоянии "по ходу игры" Показывать цены СЦ Сортировка исходов

Очищать "Мои рынки" при выходе из программы Режим отображения

Первые фаворита участвуют в авто-торговле По умолчанию все исходы для авто-торговли

Настройки исходов

Загружать все предлагаемые коэффициенты Показывать П/У с учетом комиссии

Изменения коэф. за след. промежутки времени (мин.): Показывать коэффициенты

Добавлять порядковый номер к имени исхода Показывать шансы на выигрыш

Над графиком показывать

Чтобы расположить специальные данные о лошади (карточку) в нужном вас порядке, переместите строке в списке "Информация о лошадях" мышью вверх-вниз.

Настройки

Общие | Опции ставок | **Мониторинг рынков** | Тестовый режим | Stop-Loss | Excel | E-mail и SMS | Разное

Синхронизировать дату и время с BetFair
 Запрашивать данные с BetFair в архиве zip
Таймаут соединения, сек.

Рекомендуемые
настройки
мониторинга

Обновление рынков

Начинать мониторинг событий за минут до начала Частота обновления рынков перед началом (В ожидании) сек.
 Стоп мониторинга событий через мин. до начала Частота обновления рынков после начала (По ходу игры) сек.
 Загружать счет матчей Глубина истории рынка по умолчанию мин.
 Показывать коэф-ты в точности, как на сайте BetFair

Поиск диспетчером рынков

Автоматически добавлять рынки в "Мои рынки"

Шаблон Market Locator:
 Обзор
Изменить

Диспетчер
 Одновременно со стартом программы
 В одно и то же время каждый день (чч/мм/сс):
 каждые часов

Графики

По умолчанию на графике показывать
 Последние мин. Показать тренды
 Последние обновлений Сглаживание по умолч.:

Информация о лошадях

Загружать информацию о лошадях
Что показывать в окне рынка.
Перетаскивайте мышью вверх
данные, которые хотите видеть на
экране, и располагайте их в нужном
порядке.

Stall
Saddle
Тренер
Возраст/вес
Форма
Дней с посл. забега
Жокей
Пол
Рейтинг
Extra equip.

Сохранить По умолчанию

Мы разработали специальный режим просмотра для таких рынков, [Режим скачек](#). Так что логично им воспользоваться, установив его в режим по умолчанию в настройках. У вас на экране будет отображена вся важная информация, включая карточку лошади и дистанцию скачки. К тому же с помощью цветных полосок со стрелками вы сможете наглядно определить, какая из лошадей вырвалась вперед, а какая - отстает от остальных.

Скачки - сегодня / 15:50 Ling 16 May - 1m Claim Stks

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 ЦЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 ЦЦ 20.00 Частота обновл., се

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00

(8) В ожидании Дистанция: 1609.34 м.

Имя	Номер	Время	Сталл	Седло	Тренер	Возраст/вес	Краткий	Полный	Скачки	Инженерный
Legal Legacy	1	3.95	5	7	David C.		1.87%	93.69%	3.85	4.1
Spinning Ridge	2	5.5	8	4	Ronald Harris	7 / 9-5	6.6	35.6	5.4	5.7
Aquilifer	3	6.8	3	3	Mrs K. Burke	4 / 9-5	6.6	7.2	7.9	3.93
Marvo	4	7.4	6	5	Mark H. Tompkins		7.0	7.8	3.09	22.3
Hinton Admiral	5	9.4	1	2	Conor Dore	8 / 9-6	9.2	9.6	5.7	7.0
Edgewater	6	11.0	4	6	Lee Carter	5 / 9-3	10.0	11.5	9.0	11.7

Оптимальная частота обновления скачек - от 2 до 4 сек. перед началом и от 0.3 до 1 сек. - после.

Чтобы получить список снятых с забега лошадей, нажмите кнопку дополнительной информации по рынку.

Скачки - сегодня / 16:40 Font 16 May - 2m2f Mdn Hrd

Место: GBR. Часовой пояс: UKT

Снятые участники

Clowance House; 7.55; 3.3%
Charlies Lady; 9.20; 0.1%
Court Humour; 9.28; 0.1%

This meeting is on Attheraces

MARKET INFORMATION

For further information please see Rules & Regs.

Who will win this race? Betfair Non-Runner Rule applies. This market will turn IN PLAY at the off with unmatched bets (with the exception of bets for which the "keep" option has been selected) cancelled once the Betfair SP reconciliation process has been completed. Betting will be suspended at the end of the race. Should a Photo, Stewards Enquiry or Objection be called the market may be re-opened with unmatched bets (again with the exception of bets for which the "keep" option has

11.5.2 Футбол

Мы подготовили несколько футбольных шаблонов поиска для [Market Locator](#):

- **[ФУТБОЛ] Ставки, Результат, Всего голов. будут по ходу игры спарено больше 1000 следующие 24 часа** - Рынки "Результат", "Ставки" и "Всего голов", которые перейдут в состояние "по ходу игры" в течение 24 часов, и у которых объем денег в паре больше 1000.
- **[ФУТБОЛ] Ставки, текущие по ходу игры** - Рынки "Ставки" в состоянии "по ходу игры".
- **[ФУТБОЛ] Итальянские ставки и результат** - Итальянские рынки "Ставки" и "Результат".
- **[ФУТБОЛ] Ставки и Результат, стартующие через 10 минут** - Рынки "Ставки" и "Результат", начинающиеся через 10 минут.
- **[ФУТБОЛ] Больше-Меньше будут по ходу игры с фаворитом меньше 1.3 и спарено больше 2000** - Рынки "Больше / меньше", которые будут в состоянии "по ходу игры", у которых объем денег в паре больше 2000, а коэффициент фаворита меньше 1.3.
- **[ФУТБОЛ] Англия Ставки будут по ходу игры с большим объемом денег** - Британские рынки "Ставки", которые будут "по ходу игры" и у которых большой объем денег в паре.

Рекомендуемый режим для просмотра футбольных рынков - [Краткий](#).

Футбол / Япония / Кубок Набиско / Игры 16 мая / Кавасаки - Урава / Ставки - Ставки										Начался: 16/05/2012 14:16:12. 00:03:06		Счет: 0-2			
Ставка по умолч. ЗА: 4.00		СЦ 20.00		Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00		СЦ 20.00		Частота обновл., сек. 4.00		По ходу игры 2.00		II		↻	
Автоуравн. ВЫКЛ.		Авто-Dutching ВЫКЛ.		Режим 1-9		Расчет		Глубина, мин.: 10.00		Время: 14:19:18 (2.20 sec.)					
(3) По ходу игры										Исход	Коэф.	Ставка			
ЗА 101.44% € 117 695.64 99.39% ПРОТИВ										В паре		Удал. тест. ↗			
Кавасаки	3	30.0	34.0	50.0	80.0	75.0	80.0	1000	TEST	-712997	15.00	4.00			
Урава	1	1.07	1.08	1.09	1.10	1.10	1.11	1.12	Ничья						
Ничья	2	11.5	12.5	13.0	13.0	14.0	15.0	16.0							
		27.1	5.2	9.1		4.8	7.8	2.10							
		4910	2834	2498		8083	9329	879							
		75.9	78.5	12.9		3.83	2.02	39.4							

Если вы собираетесь торговать в рынках "Азиатский гандикап", вам стоит также попробовать [Полный режим](#), чтобы увидеть все три значения П/У для каждого исхода.

Футбол - календарь / Игры 16 мая / Атлетико ПР - Палмейрас / Азиатский гандикап - Азиатский Начало: 17/05/2012 01:30 через 10:37:11

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 4.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 14:52:45 (4,18 sec.)

(66) В ожидании ЗА £ 270.96 ПРОТИВ

Исход	Кэф.	Ставка
В паре		Удал. тест.
TEST -9113000		
Атлетико ПР +0.0...	2.14	4.00
TEST -9114999		
Палмейрас +0.0&...	1.89	4.00
TEST -9116998		
Атлетико ПР +0.0	1.88	4.00
Не в паре		Удал. тест.

Атлетико ПР +0.0&-0.! 59

1.02 1.94 2.07 2.16 2.14 2.15

-4.56 16.0 46.2 17.6

-4.56, +1.80, +3.61

Скачок(шаг.): 0 Изм. кф: 1.00 мин.: 0.01 5.00 мин.: 0.00 10.00 мин.: 0.00 СС: 2.160

Объем: 23.65% POM: 1.90 WOM: 0.65 ID: 442159 Авто-торговля ВКЛ

Палмейрас +0.0&+0.5 58

1.02 1.88 1.89 1.88 1.95

3.38 16.0 6.3 43.9

+3.21, +1.61, -4.00

Скачок(шаг.): 0 Изм. кф: 1.00 мин.: 0.00 5.00 мин.: 0.00 10.00 мин.: 0.00 СС: 1.880

Объем: 74.87% POM: 0.55 WOM: 0.36 ID: 189952 Авто-торговля ВКЛ

Атлетико ПР +0.0 57

1.02 1.64 1.65 1.88

-3.52 110 121 200

-3.52, +0.00, +3.61

Скачок(шаг.): 0 Изм. кф: 1.00 мин.: 0.00 5.00 мин.: 0.00 10.00 мин.: 0.00 СС: 0.000

Объем: 0.00% POM: 1.17 WOM: 0.54 ID: 442159 Авто-торговля ВКЛ

Ниже - рекомендуемые настройки для мониторинга футбольных рынков.

Общие Опции ставок Мониторинг рынков Тестовый режим Stop-Loss Excel E-mail и SMS Разное

Синхронизировать дату и время с BetFair

Запрашивать данные с BetFair в архиве zip

Таймаут соединения, сек. 5.00

Обновление рынков

Начинать мониторинг событий за 1.00 минут до начала Частота обновления рынков перед началом (В ожидании) 10.00 сек.

Стоп мониторинга событий через 0.00 мин. до начала Частота обновления рынков после начала (По ходу игры) 2.00 сек.

Загружать счет матчей Глубина истории рынка по умолчанию 10.00 мин.

Показывать коэф-ты в точности, как на сайте BetFair

Поиск диспетчером рынков

Автоматически добавлять рынки в "Мои рынки"

Шаблон Market Locator:
 Обзор

Изменить

Диспетчер

Одновременно со стартом программы

В одно и то же время каждый день (чч/мм/сс): 00:00:00

каждые 6.00 часов

Графики

По умолчанию на графике показывать коэф. ЗА

Последние 15.00 мин. Показать тренды

Последние 20 обновлений Сглаживание по умолч.: 0.90

Информация о лошадях

Загружать информацию о лошадях

Что показывать в окне рынка. Перетаскивайте мышью вверх данные, которые хотите видеть на экране, и располагайте их в нужном порядке.

- Stall
- Saddle
- Тренер
- Возраст/вес
- Форма
- Дней с посл. забега

11.5.3 Собачьи бега

Шаблоны поиска [Market Locator](#):

- [СОБАЧЬИ БЕГА] Австралийские и Новозеландские с одним победителем - Австралийские и новозеландские рынки с одним победителем

- **[СОБАЧЬИ БЕГА]** Австралийские с несколькими победителями - Австралийские рынки с несколькими победителями
- **[СОБАЧЬИ БЕГА]** Английские и Ирландские с одним победителем - Британские и ирландские рынки с одним победителем

Рекомендации для Собачьих бегов практически те же, что и для Скачек, разве что BetFair не предлагает никакой дополнительной информации по собакам (отсутствуют карточки участников). Следовательно, в качестве альтернативы [Режиму скачек](#), вы можете также включать режимы [Краткий](#) и [Инженерный](#), в зависимости от ваших нужд.

Общие	Опции ставок	Мониторинг рынков	Тестовый режим	Stop-Loss	Excel	E-mail и SMS	Разное
<input checked="" type="checkbox"/> Показывать всплывающее окно при добавлении нового сообщения в лог действий <input checked="" type="checkbox"/> Запрашивать подтверждение каждой критической операции							
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">Рекомендуемые Общие настройки</div>							
Настройки рынков							
<input checked="" type="checkbox"/> Удалить рассчитанные события автоматически							
<input type="checkbox"/> Удалять рынки в состоянии "по ходу игры"							
<input type="checkbox"/> Очищать "Мои рынки" при выходе из программы							
<input type="checkbox"/> Первые 0 фаворита участвуют в авто-торговле							
<input checked="" type="checkbox"/> Загружать коэффициенты при добавлении рынка							
<input checked="" type="checkbox"/> Показывать цены СЦ							
Сортировка исходов Как на BetFair, По возр.							
Режим отображения Скачки							
По умолчанию все исходы активны для авто-торговли							
Настройки исходов							
<input type="checkbox"/> Загружать все предлагаемые коэффициенты							
<input checked="" type="checkbox"/> Показывать П/У с учетом комиссии							
Изменения коэф. за след. промежутки времени (мин.): 1.00 5.00 8.00							
<input type="checkbox"/> Добавлять порядковый номер к имени исхода							
<input type="checkbox"/> Показывать коэффициенты							
<input type="checkbox"/> Показывать шансы на выигрыш							
Над графиком показывать коэф. последнего пари							

Общие	Опции ставок	Мониторинг рынков	Тестовый режим	Stop-Loss	Excel	E-mail и SMS	Разное						
<input checked="" type="checkbox"/> Синхронизировать дату и время с BetFair													
<input checked="" type="checkbox"/> Запрашивать данные с BetFair в архиве zip													
Таймаут соединения, сек. 5.00													
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">Рекомендуемые настройки Мониторинга</div>													
Обновление рынков													
<input checked="" type="checkbox"/> Начинать мониторинг событий за 3.00 минут до начала													
Частота обновления рынков перед началом (В ожидании) 1.00 сек.													
<input type="checkbox"/> Стоп мониторинга событий через 0.00 мин. до начала													
Частота обновления рынков после начала (По ходу игры) 1.00 сек.													
<input type="checkbox"/> Загружать счет матчей													
Глубина истории рынка по умолчанию 8.00 мин.													
<input type="checkbox"/> Показывать коэф-ты в точности, как на сайте BetFair													
Поиск диспетчером рынков													
Автоматически добавлять рынки в "Мои рынки"													
Шаблон Market Locator:													
tFeeder Pro 7\locator\GREYHOUND UK and Irish win.mfl Обзор													
Изменить													
Диспетчер													
<input checked="" type="checkbox"/> Одновременно со стартом программы													
<input type="checkbox"/> В одно и то же время каждый день (чч/мм/сс): 00:00:00													
<input type="checkbox"/> каждые 8.00 часов													
Графики													
По умолчанию на графике показывать коэф. ЗА													
<input checked="" type="checkbox"/> Показать тренды													
<input checked="" type="radio"/> Последние 8.00 мин.													
<input type="radio"/> Последние 20 обновлений													
Сглаживание по умолч.: 0.90													
Информация о лошадях													
<input type="checkbox"/> Загружать информацию о лошадях													
Что показывать в окне рынка. Перетаскивайте мышью вверх данные, которые хотите видеть на экране, и располагайте их в нужном порядке.													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #ffff00;">Stall</td></tr> <tr><td style="background-color: #ffff00;">Saddle</td></tr> <tr><td style="background-color: #ffff00;">Тренер</td></tr> <tr><td style="background-color: #ffff00;">Возраст/вес</td></tr> <tr><td style="background-color: #ffff00;">Форма</td></tr> <tr><td style="background-color: #ffff00;">Дней с посл. забега</td></tr> </table>								Stall	Saddle	Тренер	Возраст/вес	Форма	Дней с посл. забега
Stall													
Saddle													
Тренер													
Возраст/вес													
Форма													
Дней с посл. забега													

11.6 Часто используемые сценарии

11.6.1 Ставки в один клик

Первое, что вы, вероятно захотите попробовать в MarketFeeder Pro, - это ставки в один клик.

Откройте любой рынок и нажмите одну из кнопок ставок напротив предпочитаемого исхода. Если кликнуть на ней левой кнопкой мыши, ставка будет сделана немедленно, с коэффициентом, который отображен на кнопке, и размером, заданным значениями по умолчанию для ставок в этом рынке.

Футбол - календарь / Игры 23 мая / Викинг - Стабек / Ставки - Ставки

Начало: 23/05/2012 20:00 через 00:50:55

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 4.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. Выхл. Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 19:09:02 (4.16 sec.)

(3) В ожидании

Исход	Кэф.	Ставка
Викинг	1.45 517	1.46 2380
Стабек	8.2 406	8.4 413
Ничья	4.6 382	4.7 160

Этот размер всех ставок ЗА

Этот размер всех ставок ПРОТИВ

Нажмите любую из этих кнопок, чтобы немедленно сделать ставку с коэф-том, указанным на кнопке

Рынки с поддержкой ставок по СЦ:

Скачки - сегодня / 19:30 Ling - 1m Нсар

Начало: 23/05/2012 19:30 через 00:17:02

Ставка по умолч. ЗА: 4.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 4.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек. 4.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. Выхл. Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 19:12:55 (4.18 sec.)

(11) В ожидании

Исход	Кэф.	Ставка
Whitby Jet	6.2 56.9	6.4 137
Perfect Mission	6.8 81.5	7.0 87.1
Hereford Boy	6.6 10.0	7.2 14.6
Bloodsweatandtears	7.9 74.4	9.6 15.3

Этот размер ставки и обязательства для СЦ

Общий размер обязательств по СЦ для исхода

Если рынок поддерживает ставки по СЦ, их можно сделать, нажав на эти кнопки

Вы можете делать ставки ЗА по текущему коэффициенту ПРОТИВ и ставки ЗА - по текущему коэффициенту ЗА путем нажатия кнопки ставки **левой кнопкой мыши + Shift**.

Сделать ставку ЗА или ПРОТИВ по наилучшему доступному коэффициенту (1.01 - для ставок ЗА и значение в соответствии с [настройкой для максимального наилучшего коэффициента](#) - для ставок ПРОТИВ) можно, нажав одновременно Ctrl + левую кнопку мыши на соответствующую кнопку ставки ЗА или ПРОТИВ.

В [Инженерном режиме](#) вы к тому же можете делать ставку ЗА с фиксированным доходом и ставку ПРОТИВ - с фиксированными обязательствами, нажимая на кнопку ставки **левой кнопкой мыши + Alt**.

Отключить ставки в один клик можно во вкладке "[Опции ставок](#)" в настройках программы.

Нажимая на кнопки ставок правой кнопкой мыши, вы вызовете [Интерфейс ставок](#).

11.6.2 Уравнивание (хэджирование)

Автоуравнивание

1. Добавьте рынок, в котором хотите торговать, предпочтительно с большим объемом ставок в паре. Переключитесь в [Краткий режим](#).
2. Включите [Автоуравнивание](#).
3. Запустите обновление рынка.
4. Подождите, пока коэффициент какого-нибудь исхода не начнет расти.
5. Сделайте ставку ПРОТИВ на этот исход (можно просто кликнуть на кнопку с соответствующим коэффициентом).
6. Обратите внимание на зеленую пометку с коэффициентом минимального коэффициента ЗА, который должен быть у исхода, чтобы состоялось уравнивание.
7. Дождитесь, пока MarketFeeder Pro сделает автоуравнивание, если нужный коэффициент появится. Если рынок уйдет в другую сторону, очистите все тестовые ставки в этом рынке и попробуйте на другом исходе.
8. Откройте настройки Автоуравнивания и поэкспериментируйте с ними для достижения различных результатов. Попробуйте Stop-Loss и опцию "Делать попытку уравнивания".

Ручное уравнивание

1. Переведите рынок в [Инженерный режим](#) и продолжите обновлять его.
2. Подождите, пока у какого-нибудь исхода коэффициент начнет падать.
3. Сделайте ставку ЗА на этот исход.

Собачьи бега - сегодня / 14:04 Sund - A6 450m Начало: 17/05/2012 14:04 через 00:00:30

Ставка по умолч. ЗА: 10.00 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 20.00 Частота обновл., сек. 2.00 По ходу игры 2.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим Расчет Глубина, мин.: 10.00 Время: 14:03:29 (2.22 сек.)

(6) В ожидании Исход Кэф. Ставка

№	Имя	Позиция	График	Одн.	Дв.	Тр.	Чет.	Пят.	Шест.	Исход	Кэф.	Ставка
1.	Etherleyprincess	2		3.80	3.85	21.8	-1	3.85	-0.30	61487		
				11.6	5.9	4.60	0	0	0	0		
2.	Clomantagh Buck	5		8.8	9.0	7.94	-1	9.20	0.60	61487		
				5.2	8.8	12.00	0	0	0	0		
3.	Magna Katrina	1		-0.29	3.45	3.50	34.0	-1	3.45	-0.05	53820	
				-0.29		3.95	0	0	0	0		
4.	Distant Ava	4				4.5	-4	9.00	-0.40	48756		
						11.50	0	0	0	0		
5.	Tullymurry Ozone	6		14.0	14.5	3.99	-1	14.50	3.00	63809		
				4.2	6.1	19.00	0	0	0	0		
6.	Two Black Socks	3		5.9	6.4	17.6	-3	6.20	0.50	53051		
				13.5	21.7	7.80	0	0	0	0		

В паре Удал. тест.

TEST -2603988

3. Magna Katrina 3.40 10.00

Не в паре Удал. тест.

Кнопка уравнивания

4. Посмотрите на кнопку уравнивания. Верхняя цифра отображает, каким будет значение П/У исхода, если вы сделаете уравнивание (прибыли или убытка) прямо сейчас. Нижняя цифра показывает, сколько денег вы выиграете / проиграете на этом исходе в результате уравнивания.

(6) В ожидании Исход Кэф. Ставка

№	Имя	Позиция	График	Одн.	Дв.	Тр.	Чет.	Пят.	Шест.	Исход	Кэф.	Ставка
1.	Etherleyprincess	2		3.90	4.00	21.5	-2	3.95	-0.10	61487		
				52.0	27.8	4.80	0	0	0	0		
2.	Clomantagh Buck	4		8.6	9.0	6.50	-2	9.00	-0.40	61487		
				21.2	2.55	11.50	0	0	0	0		
3.	Magna Katrina	1		0.29	3.20	3.30	44.5	-2	3.30	-0.10	53820	
				0.30	25.1	4.2	3.70	0	0	0		
4.	Distant Ava	5		8.8	9.6	10.6	-4	9.60	0.40	48756		
				14.7	13.9	12.00	0	0	0	0		
5.	Tullymurry Ozone	6		13.0	13.5	4.06	-1	13.00	2.00	63809		
				16.8	7.8	18.00	0	0	0	0		
6.	Two Black Socks	3		6.2	6.6	12.5	-2	6.20	0.60	53051		
				21.7	4.4	8.20	0	0	0	0		

В паре Удал. тест.

TEST -2603988

3. Magna Katrina 3.40 10.00

Не в паре Удал. тест.

5. Как только нижняя цифра станет положительной, нажмите на кнопку, чтобы уравнять прибыль.

(6) В ожидании Исход Кэф. Ставка

№	Имя	Позиция	График	Одн.	Дв.	Тр.	Чет.	Пят.	Шест.	Исход	Кэф.	Ставка
1.	Etherleyprincess	2		3.90	4.00	24.6	-2	4.00	-0.20	61487		
				0.14	7.4	26.4	4.80	0	0	0		
2.	Clomantagh Buck	5		9.0	9.2	6.38	-1	9.00	-0.40	61487		
				0.14	9.6	2.98	12.50	0	0	0		
3.	Magna Katrina	1		3.30	3.35	40.0	-1	3.30	0.00	53820		
				0.14	19.3	32.3	3.80	0	0	0		
4.	Distant Ava	4		8.6	8.8	10.2	-1	8.80	-0.20	48756		
				0.14	10.8	5.4	11.50	0	0	0		
5.	Tullymurry Ozone	6		13.5	14.5	4.86	-2	13.50	1.50	63809		
				0.14	3.80	5.1	18.50	0	0	0		
6.	Two Black Socks	3		6.8	7.2	13.8	-2	7.20	1.20	53051		
				0.14	74.6	12.7	8.80	0	0	0		

В паре Удал. тест.

TEST -2603988

3. Magna Katrina 3.40 10.00

TEST -2641997

3. Magna Katrina 3.35 10.15

Кэффиценты могут меняться очень быстро. 3.35 - это кэф. на момент нажатия кнопки

Не в паре Удал. тест.

6. Еще один способ сделать то же самое - нажать правой кнопкой мыши на любую кнопку ставки и далее нажать "Уравнять прибыль" в [Интерфейсе ставок](#).

11.6.3 Скальпинг с Лестницей

1. Добавьте рынок, в котором хотите торговать, и выберите исход для скальпирования.
2. Кликните на имя этого исхода, чтобы открыть [Лестницу](#).

Скачки - сегодня / 17:35 York - 5f Cond Stks

Ставка по умолч. ЗА: 10.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим 1-9 Рассчет Глубина, мин.: 10.00

(6) В ожидании 101.03% СЦ £ 344 023.62 СЦ 99.16% ПРОТИВ

	ЗА	ПРОТИВ	СЦ	ПРОТИВ	СЦ	ПРОТИВ	СЦ	ПРОТИВ	
Pearl Secret 0.00	1.90	1.91	1.92 544	2.66	1.94	1.91	1.94 502	1.95 149	1.96 363
Es Que Love 0.00	4.9	4.9	4.9 218	1.58	4.9	4.8	5.0 1012	5.1 1821	5.2 52.9
Caledonia Lady 0.00	5.7 155	5.8 101	5.9 330	2.42	6.0	6.0	6.0 29.0	6.2 231	6.4 236
Ponty Acclaim 0.00	16.0 5.0	16.5 7.0	17.0 7.9	5.0	17.5	15.5	18.0 10.6	18.5 46.1	19.0 24.2
Vocational 0.00	25.0 31.7	26.0 30.0	27.0 21.4	3.61	28.0	26.6	28.0 8.0	29.0 14.6	30.0 60.7
North Star Boy 0.00	46.0 6.0	48.0 11.8	50.0 16.3	6.0	55.0	47.3	55.0 38.8	60.0 38.6	65.0 28.0

Нажмите здесь, чтобы открыть Лестницу

3. Кликните на коэффициент последнего пари, чтобы прокрутить Лестницу в область текущих коэффициентов.

Лестница

Pearl Secret

Скачки - сегодня / 17:35 York

Урав. приб. Попытка уравнять Разброс убытка Уравн. убытка

Отменить ЗА Отменить ПРОТИВ П/У: 0.00 Прогноз П/У:

Частота обновл.: 1.00 Показ графика Показ. деньги в паре

СЦ	10.38 %	1.95	£254 850	89.62 %	СЦ
		2.04	321	1031.00	
		2.02	446	2.00	
		2.00	1 287	441.10	
		1.99	91	229.46	
		1.98	342	314.80	
		1.97	3 399	409.91	
		1.96	8 856	152.00	
	104.67	1.95	7 154		
	208.06	1.94	6 776		
	2407.82	1.93	12 283		
	392.68	1.92	13 688		
	741.97	1.91	20 827		
4.00	44.00	1.90	26 909		
	475.54	1.89	15 382		
	1428.03	1.88	4 995		
	334.61	1.87	6 597		
	43.03	1.86	9 321		
	24.98	1.85	10 767		16.01

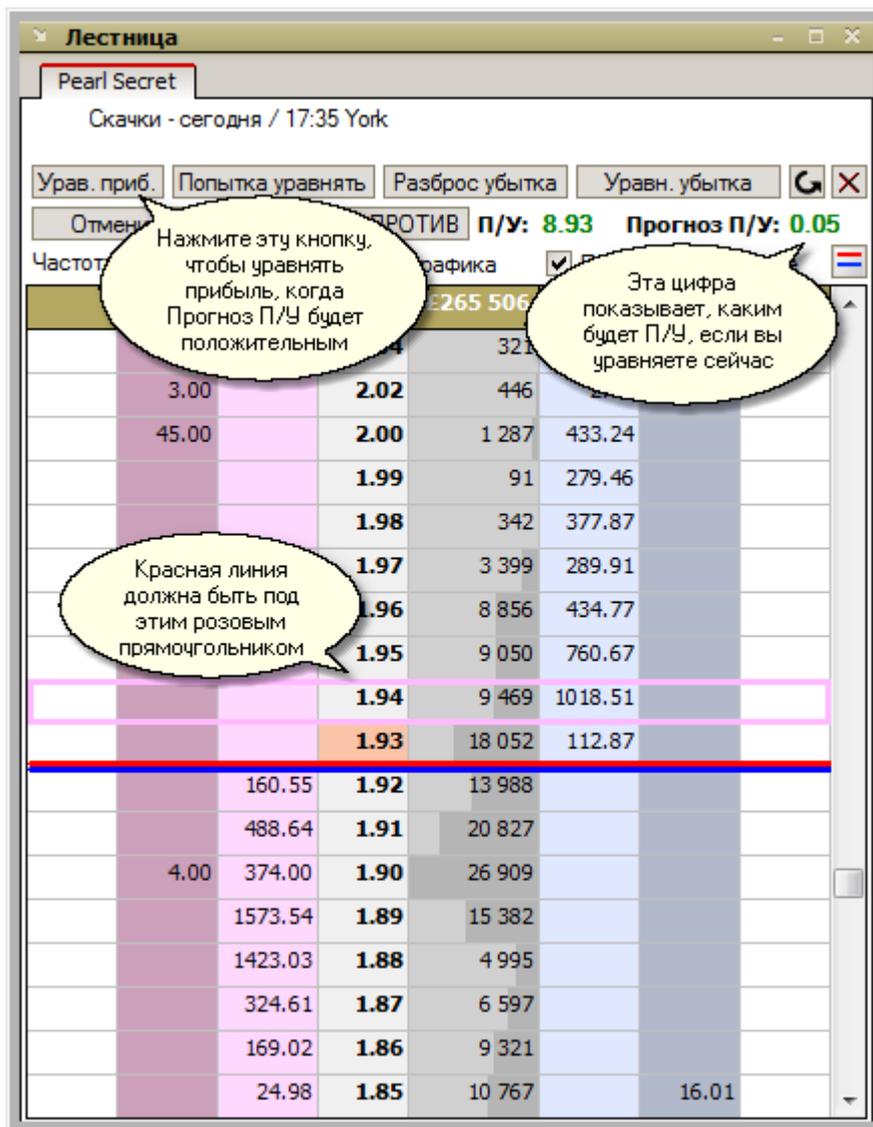
Кликните, чтобы попасть к текущим коэф-там

Текущий коэф. ПРОТИВ - всегда над красной линией

Текущий коэф. ЗА - всегда под синей линией

ЗА, потом ПРОТИВ (игра на понижение)

С помощью [Ставок в один клик](#) или [Интерфейс ставок](#), сделайте ставку ЗА по текущему коэффициенту.



Подождите, пока красная линия не опустится ниже розового прямоугольника. Когда наступит нужный момент, нажмите кнопку **Уравнивать прибыль**, чтобы закрыть позицию. Ставка будет вычислена и сделана автоматически.

(6) В ожидании	ЗА	101.19%	ЦЦ	£ 389 185.28	ЦЦ	99.56%	ПРОТИВ	Исход	Коэф.	Ставка
Pearl Secret 0.10	1.91 312	1.92 484	1.93 934	2.64	1.93	1.97	1.94 70.9	1.95 1226	1.96 742	В папе Удал. тест.
Es Que Love 0.10	4.6 474	4.7 677	4.8 784	1.56	4.8	4.8	4.9 2073	5.0 953	5.1 1723	TEST -4459954 Pearl Secret 1.94 10.00
Caledonia Lady 0.10	5.8 98.6	5.9 43.8	6.0 263	2.37	6.0	6.0	6.2 366	6.4 154	6.6 82.4	TEST -4522955 Pearl Secret 1.92 10.10
Ponty Acclaim 0.10	15.0 3.00	15.5 32.3	16.0 38.1	4.9	16.0	15.6	16.5 123	17.0 101	18.0 40.9	
Vocational 0.10	27.0 32.1	28.0 18.1	29.0 113	3.53	30.0	28.9	30.0 39.8	32.0 84.3	34.0 34.2	
North Star Boy 0.10	42.0 38.8	44.0 13.5	46.0 26.5	5.9	48.0	44.1	48.0 21.1	50.0 35.4	55.0 50.1	

ПРОТИВ, потом ЗА (игра на повышение)

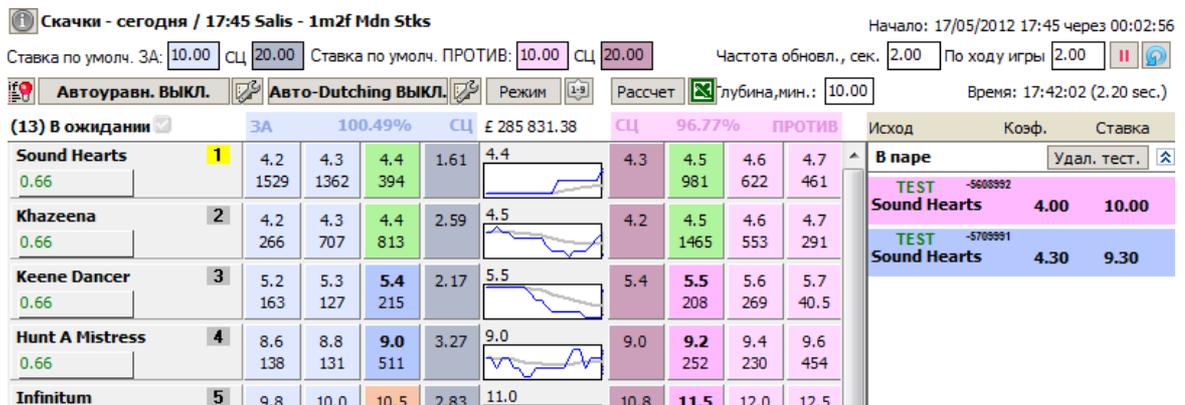
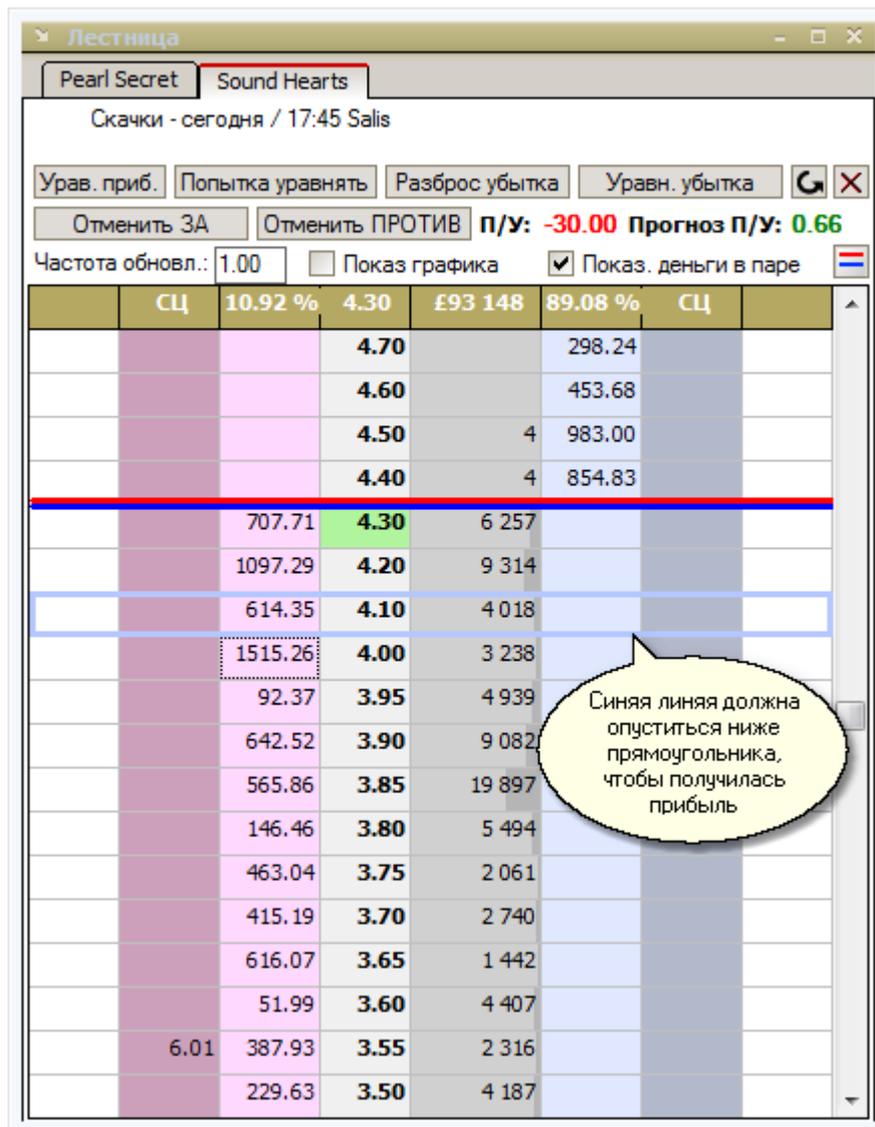
Кликните на имя другого исхода, чтобы открыть новую вкладку в окне Лестницы. Сделайте ставку ПРОТИВ, кликнув на ячейку прямо над красной линией.

С помощью вкладок переключайтесь между исходами

Кликните здесь, чтобы поставить ПРОТИВ по текущему коэф-ту

СЦ	13.95 %	3.95	£68 755	86.05 %	СЦ
		4.70		25.41	
		4.60		69.32	
		4.50	4	324.75	
		4.40		450.61	
		4.30	18	515.70	
		4.20	37	430.09	
		4.10	80	943.69	
		4.00	57	1220.35	
	305.24	3.95	3 185		
	525.43	3.90	9 082		
	965.90	3.85	19 897		
	1039.13	3.80	5 494		
	763.83	3.75	2 061		
	1029.69	3.70	2 740		
	739.98	3.65	1 442		
	579.62	3.60	4 407		
6.01	182.33	3.55	2 316		
	124.10	3.50	4 187		

Подождите, пока синяя линия поднимется выше голубого прямоугольника. Руководствуясь значением "Прогноз П/У", снова нажмите **Уравнять прибыль** и закончите эту операцию.



Вы можете повторять эти шаги сколько угодно раз, вознаграждая себя регулярными прибылями.

11.6.4 Датчинг (арбитраж)

1. Добавьте рынок с одним победителем, где вы хотите попробовать датчинг. Выберите такой, где процент пари ЗА или ПРОТИВ близок к 100%.

Скачки - сегодня / 17:10 Salis - 7f Claim Stks

Ставка по умолч. ЗА: 10.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 СЦ 20.00 Частота обновл., сек

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим 1-9 Рассчет Глубина, мин.: 10.00

(7) В ожидании	ЗА	101.62%	СЦ	£ 43 162.23	СЦ	98.94%	ПРОТИВ	И
Daunt 1 0.00	2.56 33.7	2.58 32.9	2.60 40.0	2.26 10.5	7.8	2.64 68.8	2.66 64.7	2.68 110
Barbarella Blue 2 0.00	3.00 121	3.05 20.6	3.10 12.3	2.15 10.0	7.2	3.15 46.8	3.20 50.9	3.25 475
High Five Prince 3 0.00	9.6 68.1	9.8 25.7	10.0 31.0	4.0 13.0	10.7	10.5 64.2	11.0 26.2	11.5 54.7
Joy To The World 4 0.00	9.6 9.4	9.8 2.00	10.0 89.2	5.7 65.0	59.4	10.5 28.6	11.0 21.1	11.5 27.8
Marah Music 5 0.00	12.0 20.9	12.5 5.6	13.0 6.4	14.9 70.0	63.2	13.5 15.0	14.0 32.7	15.0 10.0
Peg Peg 6 0.00	50.0 2.00	55.0 61.8	60.0 16.7	5.7 65.0	59.4	70.0 6.7	80.0 3.20	85.0 16.0
Jacasa Too 7 0.00	55.0 14.9	60.0 101	65.0 12.8	14.9 70.0	63.2	70.0 4.2	75.0 2.50	80.0 7.1

Выберите рынок с высокой ликвидностью и сбалансированными коэф-тами

2. Откройте настройки Авто-Dutching. Сконфигурируйте их следующим образом.

Скачки - сегодня / 17:10 Salis - 7f Claim Stks

Ставка по умолч. ЗА: 10.00 СЦ 20.00 Ставка по умолч. ПРОТИВ: 10.00 СЦ 20.00

Автоуравн. ВЫКЛ. Авто-Dutching ВЫКЛ. Режим 1-9

(7) В ожидании	ЗА	101.62%	СЦ	£ 43 162.23	СЦ	98.94%	ПРОТИВ	И
Daunt 1 0.00	2.56 33.7	2.58 32.9	2.60 40.0	2.26 10.5	7.8	2.64 68.8	2.66 64.7	2.68 110
Barbarella Blue 2 0.00	3.00 121	3.05 20.6	3.10 12.3	2.15 10.0	7.2	3.15 46.8	3.20 50.9	3.25 475
High Five Prince 3 0.00	9.6 68.1	9.8 25.7	10.0 31.0	4.0 13.0	10.7	10.5 64.2	11.0 26.2	11.5 54.7
Joy To The World 4 0.00	9.6 9.4	9.8 2.00	10.0 89.2	5.7 65.0	59.4	10.5 28.6	11.0 21.1	11.5 27.8
Marah Music 5 0.00	12.0 20.9	12.5 5.6	13.0 6.4	14.9 70.0	63.2	13.5 15.0	14.0 32.7	15.0 10.0
Peg Peg 6 0.00	50.0 2.00	55.0 61.8	60.0 16.7	5.7 65.0	59.4	70.0 6.7	80.0 3.20	85.0 16.0
Jacasa Too 7 0.00	55.0 14.9	60.0 101	65.0 12.8	14.9 70.0	63.2	70.0 4.2	75.0 2.50	80.0 7.1

Настройки Dutching

Макс. выплаты 4.00 GBP

Выигрыш 5.00 GBP

Мин. прибыль% 0.10

ЗА ПРОТИВ

Первые 6 исходов

Стоп после каждого Dutching

Подстроить ставки

Ставить по ходу игры

На один меньше, чем кол-во исходов

3. Включите Авто-Dutching. Наблюдайте за тем, как MarketFeeder Pro делает ставки.

(7) В ожидании	ЗА	101.35%	ЦЦ	£ 50 992.49	ЦЦ	98.82%	ПРОТИВ	Исход	Козф.	Ставка
Daunt 4.75	2.50 70.0	2.52 86.7	2.54 72.4	1.48	2.56 	2.34	2.56 16.0	2.58 164	2.60 298	В паре Удал. тест.
Barbarella Blue 4.75	3.10 357	3.15 236	3.20 20.2	2.27	3.20 	3.15	3.25 442	3.30 50.4	3.35 48.5	TEST -3221000 2.56 242.7
High Five 4.75	10.0 80.8	10.5 6.8	2.26	11.0 	8.3	11.0 32.0	11.5 23.6	12.5 21.0	TEST -3220998 3.20 194.1	
Joy To The World 4.75	9.6 24.4	9.8 24.2	10.0 124	2.15	10.5 	7.5	10.5 41.9	11.0 29.5	11.5 43.4	TEST -3220997 10.00 62.13
Marah Music 4.75	11.5 12.3	12.0 20.9	12.5 23.3	4.0	13.0 	11.1	13.5 14.1	14.0 10.1	14.5 8.4	TEST -3220996 10.50 59.17
Peg Peg 4.75	50.0 4.00	55.0 60.5	60.0 3.71	5.7	55.0 	56.0	65.0 12.5	70.0 10.9	75.0 4.4	TEST -3220995 13.00 47.80
Jacasa Too -616.34	55.0 14.9	60.0 101	65.0 7.1	17.7	65.0 	61.5	70.0 11.2	75.0 6.8	80.0 13.5	TEST -3220995 60.00 10.36

4. Поэкспериментируйте с настройками самостоятельно (не забудьте, что [Тестовый режим](#) должен быть включен!), пока не добьетесь лучших результатов.

11.6.5 Финансовые планы

Финансовый план (план ставок) - это последовательность ставок, параметры которых рассчитаны согласно специальному правилу. Обычно финансовый план составляется таким образом, чтобы возместить или минимизировать убытки, иногда - чтобы увеличить прибыль.

Основная часть любого плана - определение размера очередной ставки в соответствии с результатом предыдущей. Обычно это необходимо делать, как только та ставка (или несколько ставок в том рынке) рассчитана (по окончании события).

Практически все известные планы можно реализовать в MarketFeeder Pro с помощью [триггеров](#).

Простейшие планы, возмещающие предыдущие убытки путем увеличения следующей ставки на размер убытка, можно найти в библиотеке триггеров, под названиями [simple_staking_plan_back.mft](#) и [simple_staking_plan_lay.mft](#). Просто загрузите эти файлы в программу и попробуйте (разумеется, сначала в Тестовом режиме).

Если вам нужно что-то посложнее, поэкспериментируйте с другими планами в библиотеке. Мы призываем вас менять значения констант в этих файлах. Таким образом вы сможете настраивать длину цикла возмещения убытков, начальный размер ставки, предел роста ставки и т.д.

Постепенно вы научитесь разрабатывать и программировать свои собственные планы. Вот основные принципы, которыми нужно руководствоваться.

1. Определите, какой тип ставок вы будете делать (ЗА или ПРОТИВ) и при каких условиях. Создайте триггер, который делает такую ставку, и поместите его в самом низу блока триггеров.

2. Сформулируйте, в каких обстоятельствах должен меняться размер ставки, например, если предыдущая ставка принесла убыток, если было три убытка подряд, если размер убытка больше определенного значения и пр. Создайте триггер с соответствующими условиями и установите его свойство "Статус рынка" в "Рассчитанные". Так он будет выполняться каждый раз, как очередной рынок будет рассчитан (независимо от того, были в нем ставки или нет).

3. Определите, при каких условиях размер ставки должен вернуться к своему первоначальному значению (обычно, когда убыток полностью возмещен, или когда размер ставки достиг некоего максимального значения). Поместите этот триггер между номерами 2 и 1.

4. Добавьте все остальные триггеры, которые могут понадобиться для корректной работы плана. Это могут быть триггеры, меняющие значения переменных, или действующие как stop-loss.

Наша команда техподдержки всегда готова оказать вам помощь в разработке триггеров.

12 Работа с Excel

12.1 Описание

MF Pro позволяет осуществлять взаимодействие с документами Excel в обоих направлениях. MF Pro передает данные о рынках и вашем счете в файл Excel, а обратно может принимать некоторые команды. Он также может обрабатывать значения из определенных ячеек Excel и реагировать на них с помощью [триггеров](#).

Обновление данных о рынке

Если хотя бы один рынок из списка "Мои рынки" обновляется, список его исходов вместе с их данными показывается в листе рынка. Ниже приведен пример стандартной линейки исхода в листе, с описанием каждой ячейки:

Адрес ячейки	Описание
A4	Имя исхода
B4:D4	Три лучшие коэффициента ЗА
E4	Коэффициент последнего пари, заключенного на исходе
F4:H4	Три лучшие коэффициента ПРОТИВ
I4	Скачок коэффициента ЗА (количество шагов, на которые он изменился за последнее обновление)
J4	Сумма всех ваших ставок ЗА в паре на этом исходе

K4	Уникальный идентификатор исхода на BetFair
L4	Сумма всех ваших ставок ЗА по СЦ на этом исходе
A5	Процент денег в паре к общему объему по рынку
B5:D5	Суммы, предложенные по трем лучшим коэффициентам ЗА
E5	Значение прибыли/убытка
F5:H5	Суммы, предложенные по трем лучшим коэффициентам ПРОТИВ
I5	Скачок коэффициента ПРОТИВ
J5	Сумма всех ваших ставок ПРОТИВ в паре на этом исходе
K5	Зарезервировано на будущее
L5	Сумма всех ваших ставок ПРОТИВ по СЦ на этом исходе
A6	Место, которое занял исход по результатам события
B6	Сумма всех ваших ставок ЗА не в паре на этом исходе
C6	Зарезервировано на будущее
D6	Объем ставок ЗА, предложенных на исходе. Если вы не включите опцию "Загружать все предлагаемые коэффициенты" , эта цифра будет равна сумме трех предложений, сделанных по трем лучшим коэффициентам ЗА. Иначе она будет равна сумме всех предложений, сделанных на исходе с разными коэффициентами.
F6	Объем ставок ПРОТИВ, предложенных на исходе.
E6	Вес денег (Pressure of Money) - отношение объема предложенных ставок ЗА к объему ставок ПРОТИВ (D6/F6).
G6	Зарезервировано на будущее
H6	Сумма всех ваших ставок ПРОТИВ не в паре на этом исходе
I6	Первое изменение по цене из трех возможных .
J6	Зарезервировано на будущее
L6	Реальная СЦ у исхода. Определяется BetFair только после того, как рынок перейдет в состояние "по ходу игры"

Рынок, поддерживающий ставки СЦ, с возможностью манипуляций со ставками не в паре перед "по ходу игры":

1	В ожидании	Скачки - сегодня / 19:20 Newb							7f Нсар			
2	Средства	23.55	18.7 £	Тест. ср-ва	1000	Места	1	Победы	СЦ и непарн	ДА		
3	Исход	3А	102.96	138246.44	98.81	Тренды	В паре	ID	СЦ			
4	Dance Company	4.4	4.5	4.6	4.7	4.7	4.8	4.9	1	0	5681089	0
5		55.49	50.22	102.1	90.72	-24.8	6.5	189	45.02	1	4	30
6		0	0	243.04	1.01	240.52		0	0	0		0
7	Vivid Blue	8.4	8.6	8.8	8.8	9	9.2	9.4	0	4	5914764	8
8		6.99	4.6	110.75	120.96	29.64	94.93	22.76	117.22	0	0	0
9		0	0	236.31	1.01	234.91		0	0	0		0
10	Rhagori	14	14.5	15	15	15.5	16	17.5	0	0	5773205	0
11		3.44	64.09	28.52	6.81	-4	27.58	28.76	5	0	0	0
12		0	0	99.42	1.62	61.34		5	0	0		0
13	No Compromise	13	13.5	14	14	15	16	17	0	4	5847468	0
14		3.28	18.81	50.23	86.08	51.3	102.1	53	16.25	0	0	0
15		0	0	155.12	0.91	171.35		0	0	0		0
16	Dare To Dream	12	12.5	13	13	13.5	14	14.5	0	0	5554246	0
17		3.45	36.36	50.99	16.93	-4	23.11	40.74	2	0	0	0
18		0	10	104.28	1.58	65.85		0	0	0		0
19	Ziefhd	14.5	15	15.5	15.5	16	16.5	17	0	0	5746179	0
20		2.97	42.24	32.58	22.32	-4	27.12	44.17	19.25	0	0	0
21		0	0	97.14	1.07	90.54		0	0	0		0
22	Im So Glad	16	16.5	17	17	17.5	18	18.5	-1	0	5696199	0
23		3.52	130.98	37.19	8.77	-4	8.57	10.33	20.45	2	0	20
24		0	0	176.94	4.5	39.35		0	0	0		0

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Suspended	Horse Racing - Todays Card / 16:40 Sthl							1m Heap			
2	Funds	64.48	64.48	EUR	Test Funds	70000	Places	1	Winner	Especially	SP & Persiste	YES
3	Selection	Back	-1	1735779	-1	Тренды	Matched	ID	SP			
4	Safebreaker	1.94	1.95	1.98	1000	0	0	0	0	0	2558066	0
5		54.69	74.66	395.22	13.17	4.42	0	0	0	0		0
6		2	0	483.05	0	0	0	0	0	0		0
7	Especially	0	0	0	1.01	3.3	3.35	3.45	0	0	2428376	0
8		29.04	0	0	4.42	4	2.63	14.08	0	0		0
9		1	0	0	0	20.71	0	0	0	0		0
10	Terracos Do Pinh	2.62	2.64	3.05	1000	0	0	0	0	0	2490895	0
11		5.51	6.58	7	26.34	-32.56	0	0	0	4.65		0
12		0	0	39.92	0	0	0	0	0	0		0
13	Silver Sprite	3.5	4	5.2	1000	0	0	0	0	0	2554593	0
14		10.76	13.17	89.58	6.58	4.42	0	0	0	0		0
15		0	0	109.33	0	0	0	0	0	0		0

Рынок, где недоступны ставки СЦ и манипуляции со ставками не в паре:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
1	В ожидании	Специальные ставки / Общее / Евровидение 2012 / Победы Победитель											
2	Средства	23.55	18.7	£	Тест. ср-ва	1000	Места	1	Победы		СЦ и непарн	НЕТ	
3	Исход	3А	103.9		689106.16	-1			Тренды	В паре	ID	СЦ	
4	Швеция	2.88	2.9	2.92	2.92	2.94	3.05	3.1	0	0	17781	0	
5		36.51	127.63	167.68	200.33	0	12.91	43.64	74.2	0	0	0	
6		0	0	495.64	3.79	130.75		0	0	0		0	
7	Италия	9.2	9.4	9.6	9.4	10.5	11	11.5	0	0	17763	0	
8		6.08	200	56.17	4.43	0	116.3	260.16	40.19	0	0	0	
9		0	0	260.6	0.63	416.65		0	0	0		0	
10	Россия	9.8	10	10.5	10.5	11	11.5	12	0	0	17780	0	
11		18.05	400	83.01	308.3	0	59.93	933.57	543.78	0	0	0	
12		0	0	791.31	0.51	1537.3		0	0	0		0	
13	Великобритания	15.5	16	16.5	16.5	18.5	19	27	0	0	36210	0	
14		9.46	226.44	25.22	16.22	0	14.6	4	29.44	0	0	0	
15		0	0	267.88	5.58	48.04		0	0	0		0	
16	Сербия	17	17.5	18	18	18.5	19	20	0	0	2071209	0	
17		3.28	179.67	124.62	238.86	0	21.02	141.99	34	0	0	0	
18		0	0	543.15	2.76	197.01		0	0	0		0	

12.2 Соединение программы с Excel

Чтобы подключить MF Pro к Excel, просто кликните на эту ссылку:



MF Pro попытается подключиться к последней открытой копии Excel. Если ни одной копии не запущено, программа попытается создать новую книгу Excel и в дальнейшем использовать ее для обмена данными с приложением в течение всей работы. Это значит, что вы можете подключать MF Pro к вашим собственным файлам Excel без необходимости пользоваться специальным файлом.

Как только соединение между MF Pro и Excel будет установлено, ссылка "Запуск Excel" станет недоступна (нельзя подключиться повторно без перезапуска программы). Если в списке "[Мои рынки](#)" есть какие-то рынки, MF Pro добавит отдельный лист для каждого из них. В эти листы будет загружена основная информация о рынке. Пожалуйста, обратите внимание на то, что листы не удаляются вместе с рынками: вам нужно будет удалить их непосредственно в файле Excel.

Каждый лист рынка имеет специальное имя в следующем формате:

query[ID рынка]

Например, "query124524". О том, как обратиться к этим листам из триггеров, читайте в разделе "[Переменные Excel](#)".

12.3 Ячейки пользователя

MarketFeeder Pro поддерживает вывод формул и любых других значений, определенных пользователем, в ячейки файла Excel.

Кроме стандартной информации о рынке, выводимой в файл автоматически, вы можете также на лету экспортировать некие собственные данные в указанное вами место в файле.

Это можно сделать с помощью таблицы "Ячейки пользователя" во вкладке "[Excel](#)" настроек программы.

Ячейки пользователя

Адрес ячейки	Значение / Формула
S13:1	bm_backid
N3	winplace_market_volume
N4	winplace_market_name
S12:2	=SUM(B(sel_index*3+1):D(sel_index*3+1))
sheet1!A1	total_won

Каждая строка таблицы представляет одну ячейку или группу ячеек с однотипными данными.

Левая колонка определяет адрес ячейки, а правая - ее значение.

Адрес ячейки

[имя листа]![адрес ячейки]

Это стандартная нотация адреса ячейки Excel. Укажите таким образом ячейку, в которую хотите поместить заданное выражение. На изображении выше вы видите пример такого адреса: sheet1!A1. После каждого обновления рынка (любого) MF Pro будет выводить значение общей прибыли / убытка в ячейку A1 на листе с именем sheet1.

Разумеется, лист с таким именем должен существовать в файле, в противном случае возникнет ошибка.

При такой нотации в формуле нельзя использовать переменные, относящиеся к рынку или исходу, так как программа не может знать, к какому именно рынку или исходу они относятся. Все остальные виды переменных, включая переменные пользователя, разрешаются.

Также разрешаются функции самого Excel и арифметические выражения. Если в формуле содержится функция Excel, вы должны поставить знак равно в самом начале выражения. Например, "=МАКС(total_won, last_won)" или "=СУММ(A1:A10)".

Пожалуйста, учтите, что никакие, кроме латинских, буквы не разрешаются в адресе ячейки, но вы можете их употреблять в значении ячейки, особенно если у вас Excel с поддержкой языка, отличного от английского. Также используйте синтаксис, принятый в вашей локальной копии Excel.

Пример функции, локализованной для русского Excel: **ИЛИ**
(`inplay_market_num<refr_market_num; total_won>0`).

[Адрес ячейки]

Если вы указываете только имя ячейки, без указания листа, вы тем самым даете программе понять, что хотите выводить одну и ту же формулу во всех листах рынка в ячейке с этим адресом. На изображении выше два примера такой нотации: N3 и N4. Это значит, что указанные формулы будут отображаться во всех листах рынков в ячейках N3 и N4. Поэтому в таком случае вы можете использовать переменные, относящиеся к рынку, а также переменные, начинающиеся с `r_[number]` и `s_[number]`. Все функции Excel и арифметические выражения тоже поддерживаются.

S[столбец]:[строка]

Such syntax commands MF Pro to display the same formula in a specific place for each selection in each market monitored. The `[column]` is an integer number identifying the number of the column where a formula will be displayed. Columns are numerated from 1 to 256 and correspond with the Excel column names from "A" to "IV".

The `[row]` is the number of the row where the formula must be put. It can be an integer number from 1 to 3, since each selection occupies three rows in a market sheet.

Значение / Формула

Вставьте выражение или формулу Excel в это поле. Как видно из примеров, в выражениях могут быть арифметические операторы, функции и переменные триггеров и пользователя. Если в выражении есть одна или более функций Excel, поставьте в самом начале знак равенства.

Функции Excel необходимо вводить в том языке, который поддерживается вашим MS Office. То есть, для русскоязычной версии все формулы должны быть на русском языке.

Чтобы добавить / удалить строку в таблице, используйте кнопки "+" и "-".

Чтобы импортировать ячейки пользователя из существующего листа Excel, прочитайте раздел "[Импорт данных исхода из листа Excel](#)".

Пожалуйста, обратите внимание: ячейки пользователя обновляются только в том случае, если в программе обновляется хотя бы один рынок.

12.4 Импорт данных исхода из листа Excel

См. настройки, вкладка "[Excel](#)".

С функцией импорта ячеек исходов вы можете ставить в соответствие нужные вам исходы с определенными данными, заранее подготовленными в файле Excel. Например, если вы подписаны на рассылку с советами по поводу ставок, мы можете получать список рекомендуемых коэффициентов каждый вечер. Затем вы можете сравнить коэффициенты на бирже с рекомендуемыми и поставить ПРОТИВ определенного исхода, если его коэффициент выше того, что указан в рассылке.

С MF Pro это сделать просто: нужно вставить список из рассылки в отдельный лист Excel, с именами исходов в первом столбце и с коэффициентами - во втором. Вот так:

	A	B	C	D	E	F
1	Fabrika	1.91				
2	Gilded Article	8.2				
3	Mrs Peachey	10.5				
4	Millie Obrien	10.5				
5	More Ballet Mon	10				
6	Vavite	20				
7	Definitely Pip	150				
8	Ewans Princess	280				
9	Mon Reve	1000				
10						
11						
12						
13						
14						
15						

query105768138 / bets / my_sheet / Sheet2 / Sheet3

На изображении показан лист с названием "my_sheet" с образцом списка исходов. Как видите, имена исходов помещены в столбец A, а относящиеся к ним числа - в столбец B. По желанию можно передвинуть ячейки вправо-влево и вверх-вниз - это несущественно. Главное, чтобы имена исходов находились в самом левом столбце диапазона. Давайте передвинем ячейки вправо и вниз, чтобы продемонстрировать, что это не имеет значения для программы:

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5				Fabrika	1.91	
6				Gilded Article	8.2	
7				Mrs Peachey	10.5	
8				Millie Obrien	10.5	
9				More Ballet Money	10	
10				Vavite	20	
11				Definitely Pip	150	
12				Ewans Princess	280	
13				Mon Reve	1000	
14						

Список может включать исходы из разных рынков, попеременно. MF Pro будет искать исходы с такими именами среди всех рынков в списке "Мои рынки".

Теперь давайте импортируем эти значения в программу. Нажимаем "Импортировать ячейки исходов", и открывается вот это окно:

Импортировать ячейки исходов

Вы можете импортировать значения из листа Excel при условии, что в первом столбце есть список имен исходов. Укажите диапазон ячеек с именами исходов и значениями для импорта.

MF Pro автоматически сверит имена в столбце с исходами, доступными в "Моих рынках", и создаст ячейки пользователя для каждого найденного исхода. См. пример ниже:

	A	B	C
1	Earls Quarter	3.05	3.3
2	Blossom Gate	2.32	2.34
3	Knockcroghery	9.6	11.5
4	Calm Hill	9.2	12
5	Hang On Groovy	22	30
6	Sargent Foaley	44	150
7	Lady Footsteps	400	750

Диапазон: A1:C7

На картинке вы видите три столбца, заполненные данными исходов. В первом столбце список имен исходов. Столбцы B и C содержат некие данные, относящиеся к этим исходам.

Чтобы программа скопировала эти данные и создала для них ячейки, укажите диапазон столбцов и строк, которые вы импортируете. Он должен включать столбец с именами исходов, а также все ячейки с импортируемыми данными.

Примечание: будет импортировано фактическое значение ячейки, а не формула. Если вам нужно указать формулу, создайте вместо этого ячейку пользователя.

Имя листа:

Диапазон:

Начать вывод со столбца: Удалить ранее импортированные ячейки

В нем можно прочитать краткое описание того, что делает эта функция. Нужно ввести имя листа, где хранятся импортируемые данные, адрес диапазона ячеек в нотации, принятой в Excel, и столбец в листе рынка, с которого вы хотите начать вывод импортированных значений.

В нашем примере имя листа "my_sheet", а диапазон ячеек - "D5:E13". Если вы укажете

неверный диапазон или включите в него не все ячейки, MF Pro не сможет корректно импортировать данные.

Столбец, с которого начинается вывод, может быть каким угодно. Дадим только один совет: начинайте с любого столбца, который не входит в диапазон, который программа использует для вывода данных рынка. Иначе ваши ячейки пользователя могут быть переписаны поверх.

Заполним поля:

Импортировать ячейки исходов

Вы можете импортировать значения из листа Excel при условии, что в первом столбце есть список имен исходов. Укажите диапазон ячеек с именами исходов и значениями для импорта.

MF Pro автоматически сверит имена в столбце с исходами, доступными в "Моих рынках", и создаст ячейки пользователя для каждого найденного исхода. См. пример ниже:

	A	B	C
1	Earls Quarter	3.05	3.3
2	Blossom Gate	2.32	2.34
3	Knockcroghery	9.6	11.5
4	Calm Hill	9.2	12
5	Hang On Groovy	22	30
6	Sargent Foaley	44	150
7	Lady Footsteps	400	750

На картинке вы видите три столбца, заполненные данными исходов. В первом столбце список имен исходов. Столбцы B и C содержат некие данные, относящиеся к этим исходам.

Чтобы программа скопировала эти данные и создала для них ячейки, укажите диапазон столбцов и строк, которые вы импортируете. Он должен включать столбец с именами исходов, а также все ячейки с импортируемыми данными.

Примечание: будет импортировано фактическое значение ячейки, а не формула. Если вам нужно указать формулу, создайте вместо этого ячейку пользователя.

Диапазон: **A1:C7**

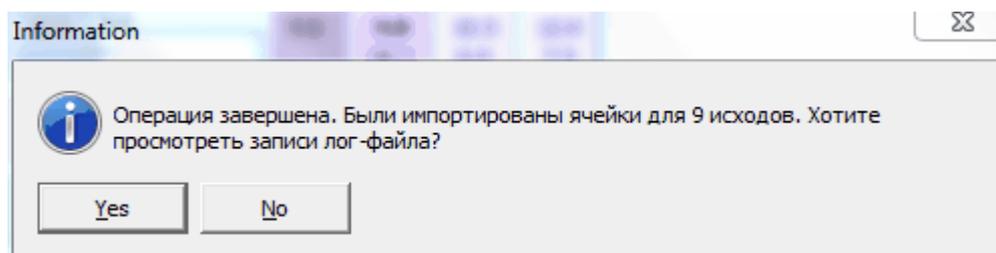
Имя листа:

Диапазон:

Начать вывод со столбца: Удалить ранее импортированные ячейки

Опция "Удалить ранее импортированные ячейки" удаляет все ячейки пользователя, ранее импортированные в программу (во всех рынках). Если отключить эту опцию, новые ячейки будут добавляться к уже существующим (один исход может таким образом иметь несколько ячеек).

Теперь нажмем кнопку "Создать ячейки пользователя". MF Pro обработает лист Excel и - если все нормально - отчитается, сколько исходов он нашел:



Теперь, если обновить рынок, для которого мы импортировали ячейки, мы увидим, что в столбце L показаны импортированные значения:

2	Funds	23.55	18.7	£	Test Funds	1000	Places	1	Winner	ЦЦ и непарн	ДА		
3	Selection	Back	101.66		40035.28	98.68	Trends	Matched	ID	ЦЦ			
4	Fabrika	1.87	1.88	1.89	1.89	1.9	1.92	1.93	0	0	6340900	0	1.91
5		70.17	116.3	52.9	60.13	0	2.5	47.15	125.72	1	0	0	
6		0	0		229.33	1.31	175.37		0	0	0	0	
7	Gilded Article	7.8	8	8.2	8.4	8.4	8.6	8.8	-1	0	6388361	0	8.2
8		9.38	34.23	4.05	6.97	0	6.72	12.88	18.68	1	0	0	
9		0	0		45.25	1.18	38.28		0	0	0	0	
10	Mrs Peachey	9	9.4	9.6	9.6	9.8	10	10.5	0	0	6340902	0	10.5
11		2.23	34.54	18.83	3.98	0	2.11	28.82	20	0	0	0	
12		0	0		57.35	1.13	50.93		0	0	0	0	
13	Millie O'Brien	9	9.2	9.6	9.8	10	10.5	12	0	0	6207088	0	10.5
14		3.5	2.74	35.5	22.67	0	42.14	39.82	7.54	0	0	0	
15		0	0		60.91	0.68	89.5		0	0	0	0	
16	More Ballet Money	11	11.5	12	13.5	13.5	15.5	17	-2	0	6388365	0	10
17		13.05	11.87	20	3.55	0	87.98	47.37	55	-4	0	0	
18		0	0		35.42	0.19	190.35		0	0	0	0	
19	Vavite	17.5	18	18.5	19.5	19.5	20	21	-1	0	6388367	0	20
20		0.98	34.27	7.04	2.35	0	2.19	26.58	19.76	0	0	0	
21		0	0		43.66	0.9	48.53		0	0	0	0	
22	Definitely Pip	80	85	90	90	100	150	190	0	0	6125884	0	150
23		0.11	3.92	5.24	6.09	0	2.89	6.05	12.24	0	0	0	
24		0	0		15.25	0.72	21.18		0	0	0	0	
25	Mon Reve	100	120	210	170	500	980	990	-4	0	6388368	0	1000

Создадим триггер, который будет сравнивать эти значения с рыночными коэффициентами. Он будет делать ставку ПРОТИВ на те исходы, у которых коэффициент ПРОТИВ выше импортированного значения.

ПРОТИВ исходов сячейками пользователя Активен

ставить ПРОТИВ Коэф. lay_price Ставка default_laya Отменить

Исходы Все подходящие исходы Добав. действие Вставить действие

Рынки Лошадиные скачки Статус рынка Все, кроме рассчитанных

Исполнять один раз на рынок Копия Клон Удалить

Условия выполнены
У исхода Коэф. ПРОТИВ больше cell_querymarket_id_M(sel_index*3+1)

После исполнения триггера у нас три ставки:

Fabrika	1	1.95	1.96	1.97	1.65	1.98	1.94	1.98	1.99	2.00	В напе	Удал. тест.
3.88		28.0	25.7	29.3				3.23	193	33.0	TEST -1725000	
Gilded Article	3	8.0	8.2	8.4	4.0	8.6	8.1	8.6	8.8	9.0	Fabrika	1.98 4.00
-22.40		19.8	18.8	14.4				5.0	28.8	5.9	TEST -1724999	
Mrs Peachey	4	9.2	9.4	9.6	3.54	9.6	9.5	10.0	10.5	11.0	Gilded Article	8.60 4.00
11.40		12.2	16.8	25.5				16.2	34.4	7.4	TEST -1724998	
Millie O'Brien	2	7.6	7.8	8.2	3.50	8.4	7.8	8.6	8.8	9.0	More Ballet Money	12.50 4.00
11.40		12.0	12.1	48.6				21.5	26.1	100		
More Ballet Money	5	10.5	11.0	11.5	1.86	12.0	8.5	12.5	13.0	13.5		
-38.00		15.5	16.5	4.00				32.2	18.7	10.0		
Vavite	6	16.0	17.5	18.0	5.0	18.5	18.5	18.5	19.0	19.5		
11.40		28.9	5.3	21.8				7.4	6.1	2.87		
Definitely Pip	7	75.0	80.0	90.0	4.3	95.0	42.6	100	120	150	Не в напе	Удал. тест.
11.40		2.06	3.93	6.8				5.6	4.5	6.1		
Mon Reve	9	130	140	150	12.2	150	147	200	500	980		
11.40		88.0	12.4	6.9				2.00	2.00	12.0		
Ewans Princess	8	90.0	95.0	100	9.6	170	54.9	180	500	980		
11.40		24.0	4.8	5.6				2.68	2.00	12.0		

Импорт ячеек для исходов в конкретных рынках

Вы можете прямо указать рынки, в которых искать указанные вами исходы. Если у исхода уникальное имя, которое встречается только в этом рынке, в этом нет необходимости. Однако, если то же имя встречается в других рынках (например, "Ничья" в футбольном матче или имя лошади в рынках с одним и несколькими победителями), вы можете уточнить область поиска.

Заключите имя рынка в квадратные скобки и поставьте имя исхода справа. Примеры:

[20:50 GLghs - 1m2f] Marie Tempest

[20:50 GLghs (Place)] Marie Tempest

[Россия - Финляндия] Больше 1.5 гола

Можно указать только часть имени рынка, необязательно вводить все имя полностью. Только убедитесь, что введенный текст полностью идентифицирует рынок.

Импортирование ячеек или Ячейки пользователя для исходов?

Существует большая разница между импортом ячеек и созданием формулы для каждого исхода. Импорт ячеек рекомендуется только в том случае, если импортируемые значения никак нельзя выразить с помощью формул, арифметических выражений и переменных, доступных в программе. Например, если вам нужно отобразить среднее арифметическое коэффициентов ЗА и ПРОТИВ, нет нужды импортировать его из листа. Достаточно создать ячейку пользователя с формулой $(back_price + last_traded)/2$. MF Pro затем распространит эту формулу на все исходы во всех рынках. Таким образом вы сэкономите время и ресурсы компьютера, так как хранение импортированных значений требует намного больше памяти.

Другими словами, пользуйтесь импортом, только если данные уникальны для каждого исхода и никак не могут быть выражены через данные о рынке, поступающие от BetFair.

Помните, что импортируются только фактические значения (числа и строки), а не формулы. Если вы пытаетесь импортировать формулы, это уже красноречивый признак того, что вам нужно вместо этого создать ячейку пользователя.

Примеры информации, которую можно импортировать и нельзя выразить через ячейки пользователя:

- предсказание коэффициента
- предсказание места исхода
- специальные настройки финансового плана
- предсказание объема денег на исходе

12.5 Отправка и отмена ставки из Excel

Хотя все функции ставок реализованы внутри программы, у вас может возникнуть необходимость делать ставки из листа Excel (например, если вы напишете собственный макрос). Этого можно достичь с помощью специальных функций с предопределенным синтаксисом. Эти функции обмениваются данными с MF Pro через DDE интерфейс. DDE - это технология, позволяющая двум приложениям взаимодействовать друг с другом.

Ниже приводятся примеры процедур для заключения и отмены ставок. Вы можете пользоваться этими процедурами, не обладая никакими знаниями о технологии DDE.

Эти готовые VBA-процедуры нужно вставить в код листа Excel прежде, чем подключать его к программе. С помощью этих процедур можно управлять ставками из Excel.

Ставка ЗА

Синтаксис:

Back [ID рынка], [ID исхода], [коэффициент], [размер], [ID гандикапа исхода]

```
Sub Back(marketID As Long, selectionID As Long, price As Double, amount
As Double, handicapID as Long)
Dim feed As Integer
Dim data As String
feed = Application.DDEInitiate("FEEDER7", "betting")
If feed > 0 Then
    data = "back/" & marketID & "/" & selectionID & "/" & price & "/" &
amount & "/" & handicapID
    Range("AB1000") = data
    Application.DDEPoke feed, "bet", Range("AB1000")
End If
End Sub
```

Ставка ПРОТИВ

Синтаксис:

Lay [ID рынка], [ID исхода], [коэффициент], [размер], [ID гандикапа исхода]

```
Sub Lay(marketID As Long, selectionID As Long, price As Double, amount
As Double, handicapID as Long)
```

```
Dim feed As Integer
Dim data As String
feed = Application.DDEInitiate("FEEDER7", "betting")
If feed > 0 Then
    data = "lay/" & marketID & "/" & selectionID & "/" & price & "/" &
amount & "/" & handicapID
    Range("AB1000") = data
    Application.DDEPoke feed, "bet", Range("AB1000")
End If
End Sub
```

Примечание: ID гандикапа нужно указывать для ставок на все исходы, но он равен нулю во всех рынках, кроме Азиатского гандикапа.

Изменение ставки по ее ID

Синтаксис:

Update [ID ставки], [новый коэффициент], [новый размер]

```
Sub Update(betID As Double, newPrice As Double, newAmount As Double)
    Dim feed As Integer
    Dim data As String
    feed = Application.DDEInitiate("FEEDER7", "betting")
    If feed > 0 Then
        data = "update/" & betID & "/" & newPrice & "/" & newAmount
        Range("AB1000") = data
        Application.DDEPoke feed, "bet", Range("AB1000")
    End If
End Sub
```

Примечание: если вы хотите оставить без изменений коэффициент или размер ставки, можете ввести ноль вместо соответствующего параметра (но не два нуля одновременно). Пример:

```
Update 4038075284#, 0, 4
```

Эта команда изменит только размер ставки с указанным ID.

Отмена ставки по ее ID

Синтаксис:

Cancel [ID ставки]

```
Sub Cancel(betID As Double)
    Dim feed As Integer
    Dim data As String
    feed = Application.DDEInitiate("FEEDER7", "betting")
    If feed > 0 Then
        data = "cancel/" & betID
        Range("AB1000") = data
        Application.DDEPoke feed, "cancel", Range("AB1000")
    End If
End Sub
```

Отмена ставки по ее коэффициенту и размеру

Синтаксис:

CancelCustom [тип ставки, "back" - для ставок ЗА и "lay" - для ставок ПРОТИВ], [ID рынка], [коэффициент], [размер]

```
Sub CancelCustom(betType As String, marketID As Double, price As Double,
amount As Double)
    Dim feed As Integer
    Dim data As String
    feed = Application.DDEInitiate("FEEDER7", "betting")
    If feed > 0 Then
        data = betType & "/" & marketID & "/" & price & "/" & amount
        Range("AB1000") = data
        Application.DDEPoke feed, "cancel", Range("AB1000")
    End If
End Sub
```

Пример: CancelCustom "lay", 20520613, 2, 10

12.6 Список текущих ставок

Если вы намереваетесь [заключать или отменять ставки](#) изнутри Excel листа, вам понадобятся параметры ваших ставок, которые вы можете получить из другого листа.

Когда вы [подключаете программу к Excel](#), для ваших ставок создается отдельный лист с именем "bets".

Для удобства доступа к параметрам каждой ставки список организован в нескольких колонках. Каждая колонка перечисляет ставки в одном и том же порядке, и с одними и теми же параметрами.

Ячейка	Заголовок	Описание
B4	Количество	Количество ставок данного типа.
A5	Тип	Тип ставки (ЗА или ПРОТИВ)
B5	ID	Уникальный ID ставки. Если ставка сделана реальными деньгами, этот ID будет сгенерирован BetFair. Иначе его генерирует программа, и он будет отрицательным. Вам может понадобиться этот ID для отмены или изменения ставки.
C5	ID рынка	Уникальный ID рынка, в котором сделана ставка. Генерируется BetFair.
D5	ID исхода	Уникальный ID исхода, на который сделана ставка. Генерируется BetFair.
E5	ID гандикапа	ID гандикапа для исхода в рынке "Азиатский гандикап". Этот ID нужен вместе с ID исхода в процедуре, делающей ставку. Во всех рынках, кроме "Азиатского гандикапа", он равен нулю.
F5	Коэффициент	Коэффициент, с которым сделана или спарена ставка. Если это ставка "limit on close" по СЦ (см. ниже "Категория"), то это поле покажет лимит коэффициента.
G5	Размер	Размер ставки. Если это ставка ПРОТИВ по СЦ, то размер обязательств.
H5	Тестовая / Реальная	Если ставка сделана в Тестовом режиме , это поле покажет 1, иначе - 0.
I5	Категория	Категория ставки, в соответствии с терминологией BetFair. E - обычная ставка. M - Ставка "Market on Close". Ставка остается непарной, пока рынок не войдет в состояние "по ходу игры" и не будет установлена СЦ, по которой ставка будет принята. Если СЦ для исхода не определена, ставка аннулируется.

L - Ставка "Limit on Close". Ставка остается непарной, пока рынок не войдет в состояние "по ходу игры" и не будет установлена СЦ, по которой ставка будет принята. Если стартовая цена равна или лучше лимита коэффициента ставки, ставка будет принята по СЦ, иначе - аннулирована.

Пример:

Текущие ставки																		
Все ставки							Ставки в паре				Ставки не в паре							
Количество							Количество				Количество							
Тип	ID	ID рынка	ID исхода	ID ганд	Коэф.	Ставка	Тест	Категория	Тип	ID	ID рынка	ID исхода	ID ганд	Коэф.	Ставка	Тест	Категория	
6	ПРОТИВ	-7032000	104582460	17781	0	3	4	1	Е	ПРОТИВ	-7032000	104582460	17781	0	3	4	1	Е
7	ЗА	-7060999	104582460	17780	0	12	10	1	Е	ЗА	-7060999	104582460	17780	0	12	10	1	Е
8	ЗА	-7069998	105716324	47973	0	1.91	8	1	Е	ПРОТИВ	-7118995	105767645	4801816	0	3.05	6	1	Е
9	ПРОТИВ	-7084997	105767645	4758124	0	0	20	1	М									
10	ЗА	-7108996	105767645	4801816	0	2.2	15	1	Л									
11	ПРОТИВ	-7118995	105767645	4801816	0	3.05	6	1	Е	ЗА	-7108996	105767645	4801816	0	2.2	15	1	Л

Вам, возможно, придется прокрутить лист вправо, чтобы просмотреть все три колонки полностью.

Зачем может понадобиться этот лист?

Назначение этого листа в том, чтобы дать вам прямой доступ к параметрам ваших текущих ставок. Если вы будете ставить вручную или с помощью триггеров, вам, скорее всего, не понадобится этот лист, так что можно [отключить его создание в настройках](#). Но он вам пригодится, если вы собираетесь [ставить или отменять ставки напрямую из Excel](#), например, если вы работаете с MF Pro из специального, заранее сохраненного документа Excel.

13 Time Machine (Машина времени)

Time Machine - это инструмент для тестирования стратегий на основе исторических данных о рынках BetFair, записанных на нашем сервере.

Ссылка на полное руководство пользователя по Time Machine есть в папке MarketFeeder Pro.

Указатель

- А -

actions, of trigger
 write to a file 145

actual_sp, Фактическое значение СЦ после вхождения в "по ходу игры" 218

allbets_bm_amount, Возвращает сумму размеров ваших парных ставок ЗА 188

allbets_bm_amount, Возвращает сумму размеров ваших парных ставок ПРОТИВ 188

allbets_bm_num, Возвращает количество ваших парных ставок ЗА 187

allbets_bsp_liab, Возвращает сумму размеров ваших ставок ЗА по СЦ 188

allbets_bsp_num, Возвращает количество ваших ставок ЗА по СЦ 187

allbets_bu_amount, Возвращает сумму размеров ваших непарных ставок ЗА 188

allbets_bu_num, Возвращает количество ваших непарных ставок ЗА 187

allbets_lm_num, Возвращает количество ваших парных ставок ПРОТИВ 188

allbets_lsp_liab, Возвращает сумму обязательств ваших ставок ПРОТИВ по СЦ 188

allbets_lsp_num, Возвращает количество ваших ставок ПРОТИВ по СЦ 188

allbets_lu_amount, Возвращает сумму размеров ваших непарных ставок ПРОТИВ 188

allbets_lu_num, Возвращает количество ваших непарных ставок ПРОТИВ 188

allbets_num, Возвращает количество всех ваших ставок всех типов и во всех рынках 187

- В -

b_book, Процент пари ЗА у всех исходов рынка 193

b_growth, Изменение коэффициента ЗА за последнее обновление рынка 220

b_leap, Скачок коэффициента ЗА 220

b_offered_{price}, Сумма денег, предложенная по указанному коэф-ту со стороны ЗА 217

b_tick, Значение шага для текущего коэффициента ЗА 220

back_amount, Размер предложения по наилучшему коэффициенту ЗА 215

back_amount2, Размер предложения по второму наилучшему коэффициенту ЗА 215

back_amount3, Размер предложения по третьему наилучшему коэффициенту ЗА 215

back_matched, Сумма всех ставок ЗА в паре, которые вы сделали 218

back_payout, Сумма всех выплат ЗА (коэф., умноженный на размер ставки) 218

back_price2, Второй наилучший коэффициент ЗА 215

back_price3, Третий наилучший коэффициент ЗА 215

back_sptotal, Сумма ставок ЗА по СЦ, сделанных на исходе 218

back_unmatched, Сумма всех ставок ЗА не в паре, которые вы сделали 218

back_volume, Сумма предложений по трем наилучшим коэффициентам ЗА 219

balance, Сумма реальных средств на ваших счетах 185

base_price, Базовый коэффициент для маленьких ставок ПРОТИВ 187

basketball variables 199

BetFair
 комиссия 69
 результаты событий 84
 синхронизировать дату и время 78
 таймаут соединения 78

betting code 179

bm_backa, Размер посл. ставки ЗА в паре, которую вы сделали 222

bm_backavr, Средневзвешенная цена ваших ставок ЗА не в паре 223

bm_backaid, ID вашей последней ставки ЗА в паре 222

bm_backmtime, Дата и время спаривания вашей последней ставки ЗА 223

bm_backnum, Кол-во ваших ставок ЗА в паре 223

bm_backpr, Коэф. посл. ставки ЗА в паре, которую вы сделали 222

bm_backtime, Дата и время отправки вашей последней парной ставки ЗА 223

bm_bpricedat_{price}, Сумма всех ваших ставок ЗА в паре с коэф. {price} 222

bm_laya, Размер посл. ставки ПРОТИВ в паре, которую вы сделали 222

bm_layavr, Средневзвешенная цена ваших ставок ПРОТИВ не в паре 223

bm_layaid, ID вашей последней ставки ПРОТИВ в паре 222

bm_laymtime, Дата и время спаривания вашей последней ставки ПРОТИВ 223

bm_laynum, Кол-во ваших ставок ПРОТИВ в паре 223

bm_layr, Коэф. посл. ставки ПРОТИВ в паре, которую вы сделали 222

bm_laytime, Дата и время вашей последней ставки ПРОТИВ в паре 223

bm_lpricedat_{price}, Сумма всех ваших ставок ПРОТИВ в паре с коэф. {price} 222

bm_number, Кол-во всех ваших ставок в паре 223

bm_type, Тип вашей последней ставки в паре 223

bsp_backid, ID последней ставки ЗА по СЦ, которую вы сделали 221

bsp_backl, Размер последней ставки ЗА по СЦ, которую вы сделали 221

bsp_backnum, Количество всех ставок ЗА по СЦ, которые вы сделали 221

bsp_backp, Лимит цены у последней ставки ЗА по СЦ, которую вы сделали 221

bsp_layid, ID последней ставки ПРОТИВ по СЦ, которую вы сделали 221

bsp_layl, Обяз-ва последней ставки ПРОТИВ по СЦ, которую вы сделали 221

bsp_laynum, Количество всех ставок ПРОТИВ по СЦ, которые вы сделали 221

bsp_layr, Лимит цены у последней ставки ПРОТИВ по СЦ, которую вы сделали 221

bsp_number, Количество всех ставок по СЦ, которые вы сделали 221

bsp_type, Тип последней ставки по СЦ, которую вы сделали 221

bu_backa, Размер посл. ставки ЗА не в паре, которую вы сделали 221

bu_backavr, Средняя цена всех ваших ставок ЗА не в паре 224

bu_backid, ID вашей последней ставки ЗА не в паре 223

bu_backnum, Кол-во ваших ставок ЗА не в паре 223

bu_backp, Коэф. посл. ставки ЗА не в паре, которую вы сделали 221

bu_backprs, Код опции перед "по ходу игры" у посл. ставки ЗА не в паре 222

bu_backtime, Дата и время вашей последней ставки ЗА не в паре 223

bu_bpricedat_{price}, Сумма всех ваших непарных ставок ЗА с коэф. {price} 222

bu_laya, Размер посл. ставки ПРОТИВ не в паре, которую вы сделали 222

bu_layavr, Средняя цена всех ваших ставок ПРОТИВ не в паре 224

bu_layid, ID вашей последней ставки ПРОТИВ не в паре 223

bu_laynum, Кол-во ваших ставок ПРОТИВ не в паре 224

bu_layr, Коэф. посл. ставки ПРОТИВ не в паре, которую вы сделали 221

bu_layprs, Код опции перед "по ходу игры" у посл. ставки ПРОТИВ не в паре 222

bu_laytime, Дата и время вашей последней ставки ПРОТИВ не в паре 224

bu_lpricedat_{price}, Сумма всех ваших непарных ставок ПРОТИВ с коэф. {price} 222

bu_number, Кол-во всех ваших ставок не в паре 223

bu_type, Тип вашей последней ставки не в паре 223

- C -

cell_{sheet_name}_{cell_address}, значение определенной ячейки Excel 236

commission, Коммиссия, взимаемая биржей в этом рынке 197

- D -

default_backa, Размер ставки ЗА по умолчанию 196

default_backsp, Размер ставки ЗА по СЦ по умолчанию 197

default_laya, Размер ставки ПРОТИВ по умолчанию 197

default_laysp, Размер обяз-в ПРОТИВ по СЦ по умолчанию 197

discount_rate, Процент скидки с комиссии BetFair 187

download race status 82

- E -

Email 89
отправка триггером 152

event_finished, Дата и время окончания рынка (но не его расчета) 193

event_finished_datestr, Форматированная дата окончания рынка 193

event_finished_timestr, Форматированное время окончания рынка 193

event_id, Уникальный идентификатор спортивного события. 195

event_off, Дата и время вхождения рынка в состояние "по ходу игры" 193

event_off_datestr, Форматированная дата вхождения в состояние "по ходу игры" 193

event_off_timestr, Форматированное время вхождения в состояние "по ходу игры" 193

event_start, Дата и время запланированного начала события 193
 event_start_datestr, Форматированная дата запланированного начала события 194
 event_start_timestr, Форматированное время запланированного начала события 194
 ew_divisor, Each way odds divisor 198
 ew_id, Уник. ID рынка Each Way идентичного события 196
 Excel 46
 импорт данных из листа 282
 отправка и отмена ставок 287
 переменные 236
 соединение с программой 279
 список ставок 290
 ячейки пользователя 280
 ячейки, назначение 276

- F -

far_sp, Дальний коэффициент СЦ 218
 football variables 200

- H -

handicap, Численное значение гандикапа в рынках типа "Азиатский гандикап" 214
 hist_{number}_backa, Сумма всех ставок ЗА, сделанных в рассчит. рынке с индексом {number} 189
 hist_{number}_backp, Средневзвеш. коэф. всех ставок ЗА в рассчит. рынке с индексом {number} 189
 hist_{number}_laya, Сумма всех ставок ПРОТИВ, сделанных в рассчит. рынке с индексом {number} 190
 hist_{number}_layp, Средневзвеш. коэф. всех ставок ПРОТИВ в рассчит. рынке с индексом {number}. 190
 hist_{number}_pl, Сумма выигрыша/проигрыша в рассчит. рынке с индексом {number} 190
 hist_{number}_time, Дата и время расчета рынка с индексом {number} 190
 hist_count, Общее кол-во рассчитанных рынков в выписке со счета 189

- I -

idle_rate, Частота обновления в состоянии ожидания 197
 imported_{index} - Импортированное значение с порядковым номером {index} 235

imported_mkt_num, The number of markets affected by the import file 236
 imported_sels_num, The number of selections affected by the import file 236
 inplay_market_num, Количество обновляемых рынков в состоянии "по ходу игры" 186
 inplay_rate, Частота обновления в состоянии "по ходу игры" 197

- L -

l_book, Процент пари ПРОТИВ у всех исходов рынка 193
 l_growth, Изменение коэффициента ПРОТИВ за последнее обновление рынка 220
 l_lear, Скачок коэффициента ПРОТИВ 220
 l_offered_{price}, Сумма денег, предложенная по указанному коэф-ту со стороны ПРОТИВ 217
 l_tick, Значение шага для текущего коэффициента ПРОТИВ 220
 last_backp, Посл. коэф. ЗА у исхода перед тем, как рынок стал "по ходу игры" 225
 last_deposited, Последняя сумма, зачисленная вами на ваш счет 191
 last_goal_time, Дата и время последнего забитого гола 194
 last_goal_time_datestr, Форматированная дата последнего забитого гола 194
 last_goal_time_timestr, Форматированное время последнего забитого гола 194
 last_inout, Последняя сумма, зачисленная или снятая вами со счета 192
 last_inplay, Дата и время последнего вхождения рынка в сост. "по ходу игры" 194
 last_inplay_datestr, Форматированная дата последнего вхождения рынка в сост. "по ходу игры" 194
 last_inplay_timestr, Форматированное время последнего вхождения рынка в сост. "по ходу игры" 194
 last_last_traded, Последний коэф. в паре перед тем, как рынок стал "по ходу игры" 225
 last_layp, Посл. коэф. ПРОТИВ у исхода перед тем, как рынок стал "по ходу игры" 225
 last_lost, Сумма убытка с последнего выигрыша 190
 last_order, Ранг исхода непосредственно перед тем, как рынок стал "по ходу игры" 225
 last_pl, Сумма выигрыша/убытка в последнем рассчитанном рынке 190
 last_suspend, Дата и время последней приостановки рынка 194
 last_suspend_datestr, Форматированная дата последней приостановки рынка 194

- last_suspend_timestr, Форматированное время последней приостановки рынка 194
- last_traded, Коэффициент последней ставки в паре, заключенной на исходе 216
- last_withdrawn, Последняя сумма, снятая вами со счета 191
- last_won, Сумма выигрыша с последнего убытка 190
- lay_amount, Размер предложения по наилучшему коэффициенту ПРОТИВ 215
- lay_amount2, Размер предложения по второму наилучшему коэффициенту ПРОТИВ 215
- lay_amount3, Размер предложения по третьему наилучшему коэффициенту ПРОТИВ 215
- lay_matched, Сумма всех ставок ПРОТИВ в паре, которые вы сделали 218
- lay_payout, Сумма всех выплат ПРОТИВ (коэф., умноженный на размер ставки) 219
- lay_price, Наилучший коэффициент ПРОТИВ 215
- lay_price2, Второй наилучший коэффициент ПРОТИВ 216
- lay_price3, Третий наилучший коэффициент ПРОТИВ 216
- lay_sptotal, Сумма ставок ПРОТИВ по СЦ, сделанных на исходе 218
- lay_unmatched, Сумма всех ставок ПРОТИВ не в паре, которые вы сделали 218
- lay_volume, Сумма предложений по трем наилучшим коэффициентам ПРОТИВ 219
- losses, Кол-во проигрышей с последнего выигрыша 190
- lpdif_{minutes}, Изменение коэф. ПРОТИВ за кол-во минут {minutes} 224
- lt_ma, Скользящее среднее значение последнего коэффициента 218
- ltdif_{minutes}, Изменение коэф. ПРОТИВ в шагах за кол-во минут {minutes} 224
- market_code, Код ставок рынка 198
- market_duration, Приблизительная длительность забега в секундах 196
- market_id, Уникальный идентификатор рынка на BetFair 194
- market_index, Порядк. номер рынка в списке "Мои рынки", отсорт. по дате старта 197
- market_inplay, Индекс статуса рынка. 0 - в ожидании, 1 - по ходу игры, -1 - приост. 195
- market_length, Дистанция скачки в метрах 196
- market_max_pl, Максимальная потенциальная прибыль в рынке 197
- market_mbnnum, Количество всех ставок ЗА в паре 197
- market_min_pl, Минимальная потенциальная прибыль в рынке 197
- market_mlnum, Количество всех ставок ПРОТИВ в паре 197
- market_name, Полное имя рынка, включая путь 195
- market_num, Количество рынков в списке "Мои рынки" 186
- market_parent, Имя подкатегории, к которой принадлежит рынок 195
- market_parent_id, Уникальный ID подкатегории, к которой принадлежит рынок 195
- market_pscore1, Первая цифра предыдущего счета 200
- market_pscore2, Вторая цифра предыдущего счета 200, 201
- market_score1, Первая цифра текущего счета 199, 200
- market_score2, Вторая цифра текущего счета 199, 200
- market_settled_pl, Для расчит. рынков, сумма выигрыша/проигрыша 196
- market_sp, Возвращает 1, если рынок поддерживает ставки по СЦ, иначе - 0 194
- market_tradeout, Сумма денег, которую вы получите, если закроете все ставки сейчас. 196
- market_tradeout_{ratio}, Мин. суммарный П/У всех исходов в рынке после уравнивания с пропорцией ratio%. 196
- market_turn_inplay, Возвращает 1, если рынок войдет в сост. "по ходу игры", иначе - 0 194
- market_ubnum, Количество всех ставок ЗА не в паре 197
- market_ulnum, Количество всех ставок ПРОТИВ не в паре 197
- market_venue, Название ипподрома или канидрома, где проходит забег 195
- market_volume, Сумма всех денег в паре на рынке в вашей валюте 195
- match_{index}_, Ссылка на подошедший исход с порядк. номером {index} 233
- match_b_book, Процент пари ЗА, рассчитанный для подошедших исходов 233
- match_corners1, Количество угловых для домашней команды 201
- match_corners2, Количество угловых для команды гостей 202
- match_extra_time, The number of extra minutes at the end of the half 201
- match_ht_score1, Сколько голов забила домашняя команда в первом тайме 201
- match_ht_score2, Сколько голов забила команда гостей в первом тайме 201

- M -

match_index, Порядковый номер подошедшего исхода 233
 match_l_book, Процент пари ПРОТИВ, рассчитанный для подошедших исходов 233
 match_minute, Минута матча в футболе 200, 201
 match_penalties1, Количество пенальти, забитых домашней командой 201
 match_penalties2, Количество пенальти, забитых командой гостей 201
 match_period, Номер тайма или четверти, либо 0, если неизвестно 200, 201
 match_rcards1, Количество красных карточек, полученных домашней командой 201
 match_rcards2, Количество красных карточек, полученных командой гостей 201
 match_ycards1, Количество желтых карточек, полученных домашней командой 201
 match_ycards2, Количество желтых карточек, полученных командой гостей 201
 matching_number, Кол-во исходов, прошедших все условия на момент проверки 232
 max_consec_losses, The length of your longest losing streak. 191
 max_consec_wins, Длина самой длинной череды выигрышей. 191
 maxlp_{minutes}, Макс. значение коэф. ПРОТИВ за заданное кол-во минут {minutes} 225
 minlt_{minutes}, Минимальный последний торгованный коэф. за последние {minutes} 225
 mf_hour, Возвращает время, соответствующее 1 часу в спец. формате 187
 mf_minute, Возвращает время, соответствующее 1 мин. в спец. формате 187
 mf_second, Возвращает время, соответствующее 1 сек. в спец. формате 187
 min_consec_losses, Длина самой короткой череды проигрышей. 190
 min_consec_wins, Длина самой короткой череды выигрышей. 191
 min_stake, Минимальный размер ставки в вашей валюте 187
 minlp_{minutes}, Мин. значение коэф. ПРОТИВ за заданное кол-во минут {minutes} 224
 minlt_{minutes}, Минимальный последний торгованный коэф. за последние {minutes} 225
 most_traded_price, Коэф., по которому торгована наибольшая сумма денег 217
 most_traded_volume, Наибольшая сумма денег, торгованная по одному из коэф-ов 217
 my_balance, Сумма текущих средств (реальных или тестовых) на вашем счете 186
 my_funds, Сумма текущих средств (реальных или тестовых), доступных для ставок 186

- N -

near_sp, Ближний коэффициент СЦ 218
 new_statement, Возвращает 1, если есть новые записи в выписке, иначе - 0 191
 now_time, Возвращает текущую дату и время в спец. формате 186
 now_time_datestr, Возвращает текущую дату в виде строки дд/мм/гггг 186
 now_time_timestr, Возвращает текущее время в виде строки чч:мм:сс 186

- P -

pdfif_{minutes}, Изменение коэф. ЗА за кол-во минут {minutes} 224
 places, Количество призовых мест в рынке 193
 profit_loss, Значение П/У 219
 profit_loss2, Вторая цифра П/У в рынках с несколькими призовыми местами 219
 profit_loss3, Средняя цифра П/У в рынках Азиатский гандикап и Each Way 219

- R -

race status 177
 race_status, Race status of a horse race market 198
 redfactor, Фактор понижения в случае, если участник будет снят со скачек 221
 reduction, Общий фактор понижения для всех снятых исходов 197
 refr_market_num, Количество рынков, которые обновляются 186
 refresh_start, Время начала обновления рынка 194
 refresh_start_datestr, Форматированная дата начала обновления рынка 194
 refresh_start_timestr, Форматированное время начала обновления рынка 194
 runner_number, Кол-во исходов в рынке, исключая снятые 196

- S -

score_exists, Возвращает 1, если счет известен, и 0 - наоборот. 200, 201
 sel_handicap_id, ID гандикапа в рынках типа "Азиатский гандикап" 214
 sel_id, уникальный идентификатор исхода 214
 sel_index, порядковый номер исхода 214

sel_lastrefr, Время последнего обновления данных об исходе 225
sel_name, Имя исхода 215
sel_order, Ранг исхода (позиция в списке, отсортированном по коэффициентам) 215
sel_place, Место, занятое исходом после расчета рынка 215
sel_trap, Номер трапа исхода (собачьи бега) 214
sel_wom, Значение WOM (Weight of Money, вес денег) 218
settled_market_num, Количество рассчитанных рынков в вашем списке 186
silk_age, Возраст лошади 225
silk_colour, Цвет лошади 226
silk_dam_bred, Порода матери лошади 227
silk_dam_name, Имя матери лошади 227
silk_dam_year, Год рождения матери лошади 227
silk_damsire_bred, Порода деда лошади по материнской линии 227
silk_damsire_name, Имя деда лошади по материнской линии 227
silk_damsire_year, Год рождения деда лошади по материнской линии 227
silk_days, Кол-во дней с последнего забега 226
silk_denominator, The forecast price denominator. 226
silk_form, Строка с формой лошади 225
silk_form_length, Кол-во символов в форме лошади 225
silk_jclaim, The jockey's claim. 226
silk_jockey, Имя жокея 226
silk_numerator, The forecast price numerator. 226
silk_numeric_form, Строка с формой лошади, из которой убрано все, кроме цифр. 226
silk_numeric_form_length, Кол-во символов в форме лошади после того, как убрано все, кроме цифр. 226
silk_owner, Имя владельца лошади 226
silk_rating, Официальный рейтинг 226
silk_saddle, Номер седла 226
silk_sex, Пол лошади 226
silk_sire_bred, Порода отца лошади 226
silk_sire_name, Имя отца лошади 226
silk_sire_year, Год рождения отца лошади 226
silk_stall, Номер стойла 226
silk_trainer, Имя тренера лошади 225
silk_wearing, Дополнительная нагрузка 226
silk_weight, Вес в фунтах 225
SMS 53
 вызов сервиса 54
 настройка 57

 отправка 59
sport_id, Уникальный идентификатор вида спорта на BetFair. 195
susp_market_num, Количество приостановленных рынков 186

- T -

tdif_{minutes}, Изменение коэф. ЗА в шагах за кол-во минут {minutes} 224
tennis variables 202, 227
tennis_current_game, Номер текущего гейма в текущем сете в теннисном матче 203
tennis_current_server, Номер игрока, подающего в данном розыгрыше 203
tennis_current_set, Номер текущего сета в теннисном матче 203
tennis_first_to_serve, Номер игрока, у которого первая подача 203
tennis_p_player_games_won, Предыдущее кол-во геймов, выигранное данным игроком 228
tennis_p_player_points_won, Предыдущее кол-во очков для данного игрока 228
tennis_p_player_sets_won, Предыдущее кол-во сетов, выигранное данным игроком 228
tennis_p_player{number}_games_won, Предыдущее кол-во геймов, выигранное игроком под номером {number} 202
tennis_p_player{number}_points_won, Предыдущее кол-во очков для игрока под номером {number} 202
tennis_p_player{number}_sets_won, Предыдущее кол-во сетов, выигранное игроком под номером {number} 203
tennis_player_games_won, Кол-во геймов, выигранное данным игроком в текущем сете 227
tennis_player_points_won, Кол-во очков, выигранное данным игроком в текущем гейме 227
tennis_player_service_breaks, Количество потерь подачи игрока 228
tennis_player_set{set_number}_game{game_number}, Выиграл ли данный игрок заданный гейм в заданном сете. 227
tennis_player_sets_won, Кол-во сетов, выигранное данным игроком в текущем матче 227
tennis_player_setsc{set_number}, Счет в сете под номером {set_number} для данного игрока 227
tennis_player{number}_games_won, Кол-во геймов, выигранное игроком под номером {number} в текущем сете 202
tennis_player{number}_points_won, Кол-во очков, выигранное игроком под номером {number} в текущем гейме 202

tennis_player{number}_service_breaks, Кол-во потерь подачи для игрока под номером {number} 203

tennis_player{number}_set{set_number}_game{game_number}, Выиграл ли игрок под номером {number} заданный гейм в заданном сете. 202

tennis_player{number}_sets_won, Кол-во сетов, выигранное игроком под номером {number} в текущем матче 202

tennis_player{number}_setsc{set_number}, Счет в сете под номером {set_number} для игрока под номером {number} 202

tennis_stroke_type, Тип последнего удара в данной игре 203

tennis_toss_winner, Номер игрока, выигравшего монетку перед игрой 203

test_balance, Средства на тестовом счету 185

test_funds, Тестовые средства, доступные для ставок 186

test_mode, Возвращает 1, если тестовый режим включен, иначе - 0. 186

total_funds, Сумма реальных средств, доступных для ставок. 186

total_losses, Суммарное кол-во проигрышей с начала сессии. 191

total_wins, Суммарное кол-во выигрышей с начала сессии. 191

total_won, Общая сумма выигрыша/проигрыша на основе всех записей в выписке 191

traded_{price}, Объем денег, торгованных по коэффициенту {price} 216

traded_avg_price, Средневзвешенный коэффициент, по которому торгован исход 217

traded_last, Сумма денег, торгованная на этом исходе по последнему коэффициенту 217

traded_maxa, Сумма, сматченная по макс. торгованному коэф-ту. 216

traded_maxa_{minMm}, Сумма, сматченная по макс. торгованному коэф-ту. 216

traded_maxr, Макс. торгованный коэффициент. 216

traded_maxr_{minMm}, Макс. торгованный коэффициент. 216

traded_mina, Сумма, сматченная по мин. торгованному коэф-ту. 216

traded_mina_{minMm}, Сумма, сматченная по мин. торгованному коэф-ту. 216

traded_minr, Мин. торгованный коэффициент. 216

traded_minr_{minMm}, Мин. торгованный коэффициент. 216

tradedh_{price}, Объем денег, торгованных по коэф-ту {price} и выше 216

tradedl_{price}, Объем денег, торгованных по коэф-ту {price} и ниже 217

tradeout_net, Чистый выигрыш / убыток на исходе в случае немедленного закрытия позиции 220

tradeout_net_{ratio}, Чистая прибыль/убыток от немедленного закрытия ставок на исходе с указанной пропорцией. 220

tradeout_pl, Значение П/У, если немедленно закрыть позицию 219

tradeout_pl, П/У исхода в случае немедленного закрытия позиции 219

tradeout_pl_{ratio}, П/У исхода в случае закрытия всех его ставок с указанной пропорцией. 220

- V -

voldif_{minutes}, Сумма, на которую вырос объем торгованных ставок за кол-во минут {minutes} 224

volume, Процент объема денег, торгованных на исходе, по отношению к рынку 219

- W -

waiting_market_num, Количество рынков, ожидающих обновления 186

winner_name, Имя исхода, занявшего 1-е место в событии 196

wins, Кол-во выигрышей с последнего проигрыша 191

withdrawn_number, Количество снятых участников 196

wr_id, Уник. ID рынка идентичного события с одним или несколькими местами 196

- Z -

всплывающее окно 63

вход в программу 12

датчинг (Dutching)

автоматический 102

пример 274

триггером 141

действия триггера 127

активировать триггер 157

включить тестовый режим 151

выключить тестовый режим 151

датчинг ЗА 141

датчинг ПРОТИВ 142

деактивировать триггер 158

закрыть блок 143

запомнить 147

остановить рынок 156

отменить все 133

- действия триггера 127
отменить ЗА 132
отменить ЗА, ПРОТИВ по СЦ 151
отменить ЗА, ставить ПРОТИВ 131
отменить ПРОТИВ 132
отменить ПРОТИВ, ЗА по СЦ 150
отменить ПРОТИВ, ставить ЗА 130
отменить, потом ЗА по СЦ 149
отменить, потом ПРОТИВ по СЦ 150
отменить, потом ставить ЗА 128
отменить, потом ставить ПРОТИВ 129
отослать SMS 152
попытка уравнивать прибыль 137
послать e-mail 152
проиграть звук 153
разбросать убыток 135
распределить прибыль 139
рассчитать рынок 156
сброс истории прибылей/убытков 153
сделать запись в Excel 156
сделать запись в лог файл 145
спарить непарные ЗА 144
спарить непарные ПРОТИВ 144
ставить ЗА 127
ставить ЗА по СЦ 148
ставить ПРОТИВ 127
ставить ПРОТИВ по СЦ 149
уведомить 153
удалить рынок 144
удалить событие 144
уравнивать все 133
уравнивать прибыль 134
уравнивать убыток 136
установить переменную 139
установить ставку по умолчанию ЗА 154
установить ставку по умолчанию ПРОТИВ 154
установить ставку СЦ по умолчанию ЗА 154
установить ставку СЦ по умолчанию ПРОТИВ 155
установить частоту в ожидании 155
установить частоту по ходу игры 155
- исходы
в триггерах 159
импорт данных из Excel 282
импорт из текстового файла 97
индекс в имени 68
переменные 214
снятые с рынка 27
сортировка 65
- константы 122
- коэффициенты 68, 214
все коэффициенты исхода 66
лестница 48
переменные 215
СЦ (стартовая цена) 65
шансы на выигрыш 69
- лог-файлы 242
лог конкретного триггера 126
лог программы (ставки и пр.) 243
лог триггеров 243
настройки 77
сделать запись триггером 145
- лошади
дополнительная информация 81
переменные 225
форма 233
- настройки программы 61
Email и SMS 89
Мониторинг рынков 78
Общие 185
Опции Excel 87
Опции ставок 71
профили 62
Разное 91
Стоп-Лосс 86
Тестовый режим 83
- отключить/включить
всплывающее окно 63
выписку со счета 70
логи 77
подтверждение важных операций 64
триггеры 15
- переменные
Excel 236
запомненных исходов 231
истории прибылей/убытков 188
исходов 214
константы 122
общие 185
подошедших исходов 232
полный каталог 51
пользователя 121
порядок распознавания 237
просмотр 124
рынка 193
триггеров 185
форма лошадей 233
- поиск рынков 276
Market Locator 23
быстрый поиск вручную 16
поиск диспетчером рынков 81
рассчет рынков и ставок 84

расчет рынков и ставок	84		действия	127
переменные истории прибылей/убытков	188		защита	116
расчет прибылей и убытков	84		исполнение	162
расчет с помощью триггера	156		исходы	159
ручной расчет	85		логи	243
режим просмотра рынка	30		операторы и функции	238
инженерный	35		переменные	185
краткий	32		печать	120
настройки	65		редактирование	113
полный	33		рынки	160
режим скачки	34		с чего начать	251
рынки			список активных	125
в триггерах	160		статус рынка	161
инженерный режим	35		условия	163
краткий режим	32		уравнивание прибыли	
настройки мониторинга	78		Автоуравнивание	108
обзор	27		в инженерном режиме	36
переменные	193		на лестнице коэффициентов	48
поиск	23		пример	267
полный режим	33		ручное	40
режим скачки	34		триггером	134
результаты	84		уравнивание ставок	
скачки	259		триггером	133
собачьи бега	264		условия триггера	163
состояние	161		логические операторы	164
футбол	263		операторы сравнения	182
ставка ПРОТИВ по лучшей цене	75		параметры	168
ставки			тело	165
в один клик	72		формулы	
все текущие ставки	50		дата и время	241
интерфейс	40		инженерный режим рынка	35
маленькие	73		операторы и функции	238
настройки	71		переменные	185
расчет	84		редактор	51
с помощью триггера	127			
список	46			
стоп-лосс	86			
вручную	40			
на лестнице коэффициентов	48			
при автоуравнивании	108			
триггером	135			
счет				
выписка	245			
комиссия биржи	70			
настройки выписки	70			
основной и австралийский	71			
счет матча	80			
тестовый режим	52			
включение/выключение	52			
настройки	83			
управление с помощью триггеров	151			
триггеры	51, 112			