

TOT 13

Presentazione

Il TOT 13 è un programma destinato all'elaborazione su basi scientifiche dei sistemi condizionati per Totocalcio, Enalotto, Totip. Un prodotto, quindi, altamente professionale e, al tempo stesso, facilmente accessibile al principiante o all'amatore.

TOT 13 è per tutti: il neofita potrà avvalersi dell'apposita impostazione "semplificata", ed usare così immediatamente il programma nelle sue funzioni essenziali. Il professionista in genere (ed il ricevitore in ispecie) potrà viceversa ottenere una sofisticata gestione delle proprie giocate, disponendo per giunta della preziosa opportunità di stampare i sistemi direttamente sulle schedine, mediante le compilatrici automatiche Totocommodore NTP.

Vincere al Totocalcio è veramente più facile con il TOT 13, che non a caso gode già di chiara fama ed indiscusso prestigio presso il pubblico degli esperti: il calcolo viene effettuato in tempi brevissimi; il pericolo degli errori risulta scongiurato; la soluzione di gioco ottimale può essere costruita sulla base di molteplici esperimenti e tentativi; il problema della compilazione delle schede viene risolto alla radice.

TOT 13, insomma, rappresenta la massima valorizzazione dell'abilità e della fantasia del sistemista, a cui risulta comunque affidato l'entusiasmante compito di creare ed individuare sempre più concrete e valide metodologie vincenti.

Caricamento del programma

Usare l'introduzione LOAD "T*",8,1 (solo LOAD se il programma è su nastro).

Appena riappare il cursore lampeggiante, digitare RUN.

TOT 13 è pronto ad elaborare il vostro sistema.

Nome del sistema

È possibile inserire un nome o una sigla di identificazione del sistema, che verrà riproposta sullo schema successivo a video ed eventualmente stampata sulle schedine, accanto al numero progressivo.

L'accorgimento si rivela particolarmente utile per i sistemisti e ricevitori che si trovino a stampare più di un sistema.

Si usano i tasti alfabetici. Se il nome raggiunge le 4 lettere, si passa automaticamente al quadro successivo. In caso contrario sarà necessario premere RETURN.

Scelta dello sviluppo

Digitando S si otterrà l'impostazione SEMPLIFICATA dello schema.

Il pronostico apparirà cioè su un'unica colonna verticale, mentre resteranno immutate le possibilità di successivi condizionamenti.

Digitando D si ottiene invece l'impostazione DIFFERENZIATA: in questo caso i segni potranno essere distribuiti su 3 diversi "livelli di probabilità", distinguendo i pronostici in PROBABILI, POSSIBILI, IMPREVISTI. Sarà inoltre possibile inserire una sezione integrale assoluta, ossia non sottoposta ad alcuno dei successivi condizionamenti.

12 o 13 partite

L'opzione in oggetto consente di distinguere l'elaborazione e la stampa dei sistemi TOTOCALCIO da quelli ENALOTTO e TOTIP.

La stampa sulle schedine relative ai concorsi con 12 pronostici, non attiva sul TOT 13, può essere implementata direttamente dall'utente, mediante l'uso del manuale di istruzioni che correde le compilatrici TOTOCOMMODORE.

Per ogni informazione in proposito è comunque opportuno contattare l'ufficio tecnico TOTOCOMMODORE (Tel. 06/8314822-834856).

Hardware

Configurazione minima

- 1) Commodore 64
- 2) Disk drive 1541 (o tape C2N)
- 3) Video o monitor

Periferiche stampanti

- 4) Printer MPS 801/802/803
 - 5) Compilatrice di schedine con introduzione automatica
- TOTOCOMMODORE NTP.

Sviluppo semplificato

In questa prima fase dell'elaborazione, si digita il pronostico. Vengono accettati i segni singoli ("1", "X", "2"), le doppie ("1-X", "1-2", "X-1", "X-2", "2-1", "2-X") o la tripla ("1-X-2", "X-2-1", "2-1-X", "2-X-1").

Digitando una tripla, il passaggio alla partita successiva avviene automaticamente. In caso contrario occorrerà battere RETURN.

Sviluppo differenziato

Adoperando lo sviluppo di tipo differenziato, sarà possibile scomporre il pronostico globale in segni **PROBABILI**, **POSSIBILI** o **IMPREVISTI**.

Anche in questo caso potranno essere inseriti tutti i tipi di soluzioni (fisse, doppie, triple).

Mediante l'uso del tasto RETURN si ha lo spostamento orizzontale e mediante l'uso del tasto DEL la possibilità di rettificare quanto già scritto.

Se non si inserisce alcun segno sulle tre colonne previste, il pronostico digitato sarà considerato "FUORI CONDIZIONAMENTO", ossia assolutamente estraneo ai successivi filtraggi, e perciò rigido ed immutabile, pura appendice del sistema vero e proprio (sul quale varranno le considerazioni statistiche, le consecutività, ecc.).

Il passaggio alla partita successiva, ottenibile sempre attraverso l'impiego del tasto RETURN, non si determina se non si è provveduto ad inserire almeno un segno in uno qualsiasi dei campi disponibili.

I pronostici FUORI CONDIZIONAMENTO saranno visualizzati in REVERSE sullo schermo, per una pronta identificazione visiva, e non accetteranno successive modifiche o eliminazioni di segni. L'input risulta controllato in modo che non sia possibile ripetere uno stesso segno sulla medesima partita.

Segni

A questo punto occorrerà indicare la quantità minima e massima dei segni considerati per ogni livello di probabilità. Esempio: min. 5 max. 8 risultati probabili, min. 4 max. 7 risultati possibili, min. 0 max. 2 risultati imprevisi.

Se il numero relativo a ciascuna richiesta risulta composto di una sola cifra, occorre battere RETURN per passare alla richiesta successiva; se si compone di due cifre, il passaggio si determina automaticamente.

Battendo RETURN a vuoto, si ottiene il valore 0.

Il tasto DEL consente la cancellazione dei dati precedentemente immessi, mentre i tasti CRSR verticali consentono di muoversi senza cancellare alcunchè.

Volendo correggere un dato isolato, senza modificare altro, basterà posizionarsi sulla riga interessata e battere RETURN.

I quantitativi di segni indicati utilizzeranno, ovviamente, le sole formule compatibili. Non viene certamente considerata, ad esempio, una formula con 8 risultati probabili, 7 possibili e 2 imprevisi ($8 + 7 + 2 = 17$), non essendo chiaramente ipotizzabile una colonna con più di 13 partite condizionabili.

Qualora le formule complessivamente previste siano tutte incompatibili a priori (esempio: la somma dei massimi considerati inferiore al numero delle partite sottoposte a condizionamento), si determinerà la cancellazione totale dei dati introdotti, per cui sarà necessario procedere ad un'esatta impostazione logica.

È bene comunque tener presente che le partite fuori condizionamento (in REVERSE) non dovranno essere considerate, e quindi il computo riguarderà esclusivamente lo schema condizionato.

L'uso del tasto CRSR orizzontale determinerà il passaggio al quadro successivo.

Rispondendo SÌ alla domanda "I CONDIZIONAMENTI SONO

TERMINATI?”, si passa direttamente alla scelta dell’output (vedi relativa voce).

Rispondendo NO si determina viceversa il passaggio ai condizionamenti logico-statistici successivi.

Condizionamento statistico

Le modalità operative relative al quadro in oggetto risultano assolutamente identiche rispetto al precedente (SEGNI).

Il condizionamento statistico rende possibile la selezione delle sole colonne che rientrano nei valori minimi e massimi previsti per ciascun segno (“1”, “X”, “2”), indipendentemente dal livello di probabilità su cui risultavano precedentemente collocati.

Anche qui risultano escluse dal computo le partite fuori condizionamento.

Livello di consecutività

Anche questo condizionamento ignora totalmente le partite visualizzate in REVERSE (integrali-assolute).

Stesse modalità operative dei precedenti quadri.

La selezione colonnare viene qui operata in base ai livelli minimi e massimi di segni (“1”, “X”, “2”) uguali consecutivi.

Esempio: se si selezionano le sole colonne con minimo 2 massimo 4 segni “1” consecutivi (vengono considerati consecutivi anche quelli intervallati da partite fuori condizionamento). In questo caso vengono riconosciute valide le sole colonne che non presentano più di 4 segni 1 di seguito sulle partite condizionate, ma che, al tempo stesso, ne contengono almeno una coppia in fila.

IMPORTANTE: È sufficiente che il valore minimo sia rispettato una sola volta, per cui, nell’esempio specifico, la presenza di una coppia di segni “1” consecutivi determina l’accettazione della colonna, anche nel caso che gli altri segni “1” appaiano isolatamente (compresi fra segni “X” e “2”).

Combinazioni non ammesse

Questo interessantissimo filtro logico permette di ottenere l’eliminazione di combinazioni (fino a 200) poco probabili (esempio: la contemporanea sconfitta di due squadre favorite, o la ripetizione di un particolare gruppo o sequela ecc.).

Con il tasto CRSR verticale si ottiene il posizionamento sulle caselle interessate.

Il tasto DEL consente la cancellazione di un segno precedentemente digitato.

Una volta impostato esattamente il gruppo, occorre battere RETURN per passare a quello successivo.

Terminata l'elencazione delle combinazioni non ammesse, dopo il RETURN si premerà il tasto CRSR orizzontale per il passaggio al quadro successivo (OUTPUT).

Non vengono accettati segni relativi alle partite fuori condizionamento, o comunque esulanti dal pronostico iniziale (se si parte da una doppia tipo "1-X", non è possibile eliminare il segno "2").

Output

Digitando il numero corrispondente, si otterranno le seguenti possibilità di output:

- **CALCOLO COLONNARE:** Il numero delle colonne occorrenti per la realizzazione del sistema viene precisato in tempi molto brevi, consentendo così la possibilità di successive rielaborazioni, fino al raggiungimento dell'importo prefissato.
- **SVOLGIMENTO SU VIDEO:** Premendo di volta in volta il tasto RETURN lo svolgimento colonnare viene visualizzato sullo schermo.
- **STAMPA SU TABULATO:** Mediante MPS 801/802/803 si ottiene il prospetto riassuntivo e lo svolgimento colonnare del sistema⁽¹⁾.
- **STAMPA SU SCHEDINE:** Mediante compilatrice NTP 3 (Totocommodore) risulta possibile ottenere la stampa diretta (con prelievo assolutamente automatico) di 500 schedine/ora.

Le istruzioni operative relative a questo output particolare vengono elencate direttamente sul video.

In caso di richiesta di stampa parziale delle schedine, si potranno digitare numeri singoli o consecutivi (Esempio: scrivendo 12-14 e poi 19 e poi ancora 21-24, saranno ristampate le schedine nn. 12, 13, 14, 19, 21, 22, 23, 24).

⁽¹⁾ Chi carica il programma da cassetta può utilizzare la stampante MPS 803 selezionandola come MPS 801.

Come di consueto, il tasto RETURN servirà per convalidare le varie operazioni, il tasto DEL per cancellarle.

Informazioni relative alle periferiche finalizzate alla stampa diretta delle schedine o all'uso corretto del TOT 13 possono essere richieste direttamente alla TOTOCOMMODORE di Roma.

Modifiche del sistema precedente

Volendo operare modifiche parziali sulla base del sistema precedentemente calcolato, sarà possibile riutilizzare il solo prospetto con la medesima suddivisione dei livelli di probabilità o anche i condizionamenti precedentemente impiegati e le eventuali combinazioni non ammesse.

Anche in questo caso le istruzioni operative verranno visualizzate direttamente sul televisore (o sul monitor).

COPYRIGHT

Il presente prodotto software è protetto da copyright e la Commodore Italiana S.p.A. se ne riserva tutti i diritti. La distribuzione e la vendita di questo prodotto sono destinate esclusivamente all'uso dell'acquirente originale. Con la presente gli utenti legittimi di questo programma sono autorizzati solo alla lettura del programma stesso, dal suo supporto magnetico alla memoria di un elaboratore, esclusivamente allo scopo di eseguirlo. La duplicazione, la riproduzione, la vendita o un diverso tipo di distribuzione di questo prodotto sono una violazione della legge.

Il presente manuale è protetto da copyright e tutti i diritti sono riservati. Questo documento non può essere, per intero o in parte, copiato, fotocopiato, riprodotto, tradotto o convertito in una qualsiasi forma leggibile elettronicamente senza previo consenso scritto della Commodore Italiana S.p.A.

DECLINO DI RESPONSABILITÀ

La Commodore Italiana S.p.A. ("Commodore") non fornisce garanzie, esplicite, riguardo al programma qui descritto, alla sua qualità, rendimento, commerciabilità o idoneità a qualunque scopo particolare. Questo programma viene venduto "così com'è". L'intero rischio, per quanto riguarda la sua qualità ed il rendimento, è dell'acquirente. Nel caso che il programma presenti dei difetti dopo l'acquisto, il compratore (e non la Commodore che lo ha prodotto nè i distributori o i negozianti) si dovrà assumere il caso della manutenzione o delle riparazioni necessarie, inclusi i possibili danni eventualmente derivati. In nessun caso la Commodore si ritiene responsabile per danni diretti o indiretti, risultanti da qualsiasi difetto del programma, anche se è stata informata della responsabilità di tali danni. Alcune leggi non consentono l'esclusione o la limitazione delle garanzie o delle responsabilità implicite per danni insiti o derivanti, per cui la suddetta limitazione o esclusione può non essere valida.

© 1984 Vincenzo Carchidi

© 1984 Commodore Italiana SpA

Commodore Italiana SpA

Via F.lli Gracchi, 48 - 20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Tel. 02/618321
