

Varie

In questa sezione si parlerà di quattro voci di sicura utilità contenute nel menu 'Strumenti': 'Picchetto automatico', 'Statistiche', 'Spoglio', 'Opzioni'.

Picchetto automatico.

E' sicuramente questo il quadro che sfrutta più pesantemente i dati contenuti negli archivi delle squadre e delle colonne.

E' possibile ricavare una previsione dei risultati (sia i segni che le probabilità associate ad essi) basandosi su vari fattori o su una combinazione di essi.

Questi fattori sono:

- 1) Punti in classifica.
- 2) Reti fatte e subite.
- 3) Vittorie, pareggi e sconfitte.
- 4) Colonne dell'archivio storico.

A ciascuno di questi fattori si può associare un peso a seconda dell'importanza che ad esso si vuole attribuire. Ad esempio se si volesse calcolare il pronostico in base alla classifica e alle reti fatte e subite, ma si volesse dare poca importanza a quest'ultimo fattore rispetto alla classifica, si potrebbe assegnare ad esso un peso tra il 5% e il 10%, lasciando invariato al 100% il peso del fattore classifica.

L'abilità nella calibrazione dei pesi può essere acquisita solo con l'esperienza, tuttavia un buon metodo è quello di confrontare il picchetto risultante dal calcolo automatico con quello proposto dai giornali specializzati per poi cercare di aggiustare i pesi finchè i due picchetti non diventano molto simili.

Due ulteriori opzioni permettono di assegnare un'importanza diversa **all'insieme** dei fattori relativi all'archivio squadre rispetto al fattore 'Archivio colonne'.

Infine, è possibile tenere conto anche dell'eventuale influenza del campo pesante per ciascun incontro in schedina, nonchè assegnare un peso a tale fattore.

Impostare l'opzione del campo pesante equivale a spostare il risultato dell'incontro verso il pareggio di una percentuale pari a quella impostata nella casella 'Percentuale di influenza del campo pesante'.

Una volta calcolato automaticamente il pronostico, cliccando sul pulsante 'Accetta' esso verrà trasferito nella schermata principale.

Statistiche.

Il quadro 'Statistiche' può essere utilizzato solo dopo l'elaborazione di un sistema.

Esso fornisce alcune informazioni sul bilanciamento del sistema stesso e ne permette una analisi storica del rendimento.

Il grafico 'Presenze segni' mostra semplicemente, per le tredici posizioni della colonna, quante volte ciascun segno è presente, in percentuale, sulle colonne dello sviluppo finale.

Ad esempio, supponiamo di aver ottenuto 100 colonne dallo sviluppo di un sistema condizionato e di aver giocato sul primo incontro la doppia '1X'. Se nella prima colonna del grafico abbiamo una barra bicolore nella quale il BLU occupa il 40% ed il VERDE occupa il

60%, vuol dire che tra le colonne dello sviluppo finale ce ne sono 40 che in prima posizione contengono il segno '1' e 60 che contengono il segno 'X'.

Per quanto riguarda il quadro 'Formule derivate', esso indica tutte le formule che sono presenti nello sviluppo finale e su quante colonne è presente ciascuna di esse (per ulteriori chiarimenti sulle 'Formule derivate' si può consultare la voce 'Formule' della guida).

Sicuramente, dopo aver acquisito un po' di esperienza, basterà un rapido colpo d'occhio su questa schermata per capire se il proprio sistema è ben bilanciato.

La funzione di analisi del rendimento, che non era presente nella versione precedente, è senza dubbio la più interessante. Essa ci permette di valutare i punteggi (ed i guadagni) che si sarebbero realizzati se il sistema fosse stato giocato per un certo periodo di tempo nelle stagioni passate.

Nella versione shareware è possibile calcolarlo solo per il campionato 1998/99.

Spoglio.

E' questo il quadro dal quale la domenica sera potremo apprendere se siamo finalmente diventati miliardari !

Da questa finestra, infatti, immettendo i segni della colonna vincente negli appositi riquadri, si potranno conoscere i punteggi realizzati sulle colonne del sistema. Il quadro fornisce anche le posizioni delle eventuali colonne vincenti, in modo da poterle facilmente individuare sulle schedine (si ricorda, infatti, che sulle schedine vengono riportate anche le posizioni della prima e dell'ultima colonna stampata).

Una volta immessa la colonna vincente, grazie alla funzione 'Salva in archivio', essa potrà essere subito memorizzata nell'archivio storico.

Opzioni.

Sotto la voce 'Opzioni' del menu 'Strumenti' è possibile impostare alcuni parametri che servono al funzionamento corretto del programma:

1) *Parametri per la stampa su schedine*: di questo si è già discusso nel capitolo 'Elaborazione e stampa'.

2) *Prezzo di una colonna*: è utile nel caso venga modificato il costo della colonna totocalcio. Il valore predefinito è £800 e, immettendo il fattore di conversione £/Euro, si potrà visualizzare anche il valore in Euro.

3) *Archivio squadre utilizzato dal programma*: questa voce serve ad impostare l'archivio squadre corrente, cioè quello che il programma dovrà usare per le sue elaborazioni. Il programma viene fornito corredato dell'archivio squadre del campionato corrente e di quello precedente. Ovviamente, se si volessero eseguire delle prove statistiche è consigliabile utilizzare l'archivio dell'anno precedente in quanto contiene i dati aggiornati fino all'ultima giornata di campionato.

L'archivio squadre è aggiornabile dall'utente (**solo versione completa**), ma se non si ha tempo o non si ha voglia di farlo, si può sempre scaricare la versione aggiornata dal sito INTERNET <http://members.xoom.it/Qsline/index.html> (la 'Q' di Qsline deve essere scritta maiuscola).

4) *Data iniziale per i calcoli basati sull'archivio delle colonne*: con questa opzione si può scegliere la stagione di partenza per tutti i calcoli che il programma effettua sulle colonne dell'archivio storico. Si può partire dalla stagione 1951-52 (**solo versione completa**).