

**Firma Stansoft**

Ul Biernackiego 1/38 39-300 Mielec

Tel/Fax 0048-17-5833370

e-mail: [Stansoft@biznes.mielec.pl](mailto:Stansoft@biznes.mielec.pl)

[www.biznes.mielec.pl/stansoft/](http://www.biznes.mielec.pl/stansoft/)

## Sprawdzanie wyników

Aby dokonać sprawdzenia rezultatów, należy otworzyć zapisany wcześniej w postaci pliku

tekstowego system. Następnie, w polu edycyjnym oznaczonym etykietą "Wprowadź wyniki",

wpisujemy wszystkie uzyskane rezultaty. Wciskamy znajdujący się poniżej pola przycisk "OK".

Program sprawdza wszystkie rozwiązania, po czym wyświetla dokładne informacje o ilości

wygranych poszczególnych stopni, pozycji występowania każdej wygranej w systemie, oraz

numerach wygranych kuponów. Pozwala nam to zaoszczędzić czas na sprawdzanie wszystkich

blankietów, bez popełnienia jakiegokolwiek pomyłki. Jedyne co musimy zrobić, to poprosić naszą

sympatyczną panią w kolekturze, aby nie pomieszała kolejności kuponów.

# Sprawdzone techniki gry

## Metoda I ( SYSTEM GLOBALNY )

Sprawdzon<sup>1</sup> technik<sup>1</sup> gry, któr<sup>1</sup> od lat pos<sup>3</sup>uguje się wielu użyt<sup>1</sup>kowników programu Toto 2001, jest ustalanie prawdopodobieństw rezultatów tylko w zakresie od 25 do 45. Oznacza to, że w wypadku zdecydowanego faworyta, stosujemy rozk<sup>3</sup>ad: 45 30 25 , w wypadku spotkania wyrównanego rozk<sup>3</sup>ad: 33 34 33 , itp.

A oto konkretny przyk<sup>3</sup>ad użycia metody dla zestawu Nr. 19P na dni 01-02.08.98 - Liga polska.

roz <sup>3</sup> ad	Zestaw par Wynik	Prognozy wyn.	Typ D.Dziek.	Typ Top Gol	Nasz	
1	Lech P. - GKS Kat.	6 3 1	1	1 0	45 30 25	1
2	Odra W. - Ruch Ch.	5 3 2	1 0	1 0	35 35 30	0
3	Pogoń Sz. - ŁKS Ł.	2 3 5	0 2	1 2	33 34 33	0
4	Polonia W.-Wis <sup>3</sup> a K.	3 3 4	2	1 2	33 33 34	2
5	Ruch R. - Amica W.	2 4 4	0 2	1 0	35 35 30	0
6	Widzew Z. - Górnik Z.	7 2 1	1	1 2	34 33 33	2
7	Zag <sup>3</sup> ębie Be <sup>3</sup> .	6 3 1	1 0	1	40 30 30	2
8	KemBud - Groclin	4 2 4	1 2	1	35 30 35	2
9	Naprzód B. - Polonia B.	2 3 5	0 2	0 2	30 35 35	0
10	Raków M. - Krisbut M.	3 4 3	1	1 0	34 33 33	2
11	Hetman K. - Korona K.	2 3 5	1 0	1 2	33 34 33	1
12	KSZO - Avia Ł.	7 2 1	1	1	45 30 25	1
13	Petroch. I. - Jeziorak I.	5 3 2	1	1	40 35 25	1

Stosujemy wszystkie najbardziej p<sup>3</sup>atne szablony, tj. 643, 634, 553, 544, 535, 454, 445. Gramy bez użycia maski. Zgodnie z analiz<sup>1</sup>, optymalny przedzia<sup>3</sup> ośredniej to (35,43 - 35,95). Ponieważ zastosowalibyśmy bardzo równomierny rozk<sup>3</sup>ad prawdopodobieństwa, wystarczy wzi<sup>1</sup>æ sam górny fragment tego przedzia<sup>3</sup>u, czyli (35,90 - 35,95). Liczba kombinacji w tym przedziale wynosi 2196. Stosujemy system skrócony gw-12, który generuje 504 kombinacje. Koszt systemu wynosi więc ok. 150 z<sup>3</sup>. Wygrane: jedna dwunastka, piêæ jedenastek, dziewiętnaócie dziesi<sup>1</sup>tek. W zak<sup>3</sup>adach tych nie stwierdzono wygranych z 13-toma trafieniami. Za wygrane z 12-toma trafieniami p<sup>3</sup>acono ponad 17000 z<sup>3</sup>.

## Metoda II ( SYSTEM GLOBALNY )

A oto inny, często stosowany sposób ustalania prawdopodobieństw, polegający na oparciu swoich

typów, dokładnie o ustalone kwoty bukmacherów. Przykład - Ligi Inne, Nr. 29, na dni 21-24.08.98

W kolumnie Sport, podane są kwoty wiedeńskiego Sportwetten, które znaleźć można na kanale CNN,

telegazeta strona 477. W kolumnie - "Nasz rozkład", obliczone są procentowe przeliczniki tych kwot,

które zastosujemy w naszym systemie.

Nasz rozkład	Zestaw par	Wynik	Prognozy wyn.				Typ Sport.
1 Bayern M. - MSV Duisburg		7 2 1	1,30	4,00	66	22	1
			7,00		12		
2 Borussia D.- Hertha BSC		5 3 2	1,50	3,25	57	26	1
			5,00		17		
3 Werder B. - FC Nuerberg		6 3 1	1,55	3,25	55	26	2
			4,50		19		
4 Eintracht F.- M.	TSV 1860	4 3 3	1,90	2,90	44	29	2
			3,10		27		
5 Freiburg - Bayer L.		2 3 5	2,65	2,75	32	31	0
			2,25		37		
6 Hamburger - VfL Bochum		3 4 3	1,70	3,00	50	28	1
			3,75		22		
7 Hansa R. - VfL Wolfsburg		6 3 1	1,60	3,10	53	27	0
			4,30		20		
8 Kaiserslau.- Gl.	Borussia M-	7 2 1	1,50	3,25	57	26	1
			5,00		17		
9 Schalke 04 - VfB Stuttgart		6 2 2	2,10	2,90	40	29	1
			2,70		31		
10 Bastia - Metz		3 3 4	2,50	2,60	34	32	1
			2,50		34		
11 Bordeaux - Auxerre		3 4 3	1,70	3,00	49	28	1
			3,70		23		
12 Strassbourg - Paris SG		2 3 5	2,60	2,75	32	31	2
			2,30		37		
13 Tuluza - Monaco		1 2 7	2,75	2,90	30	30	0
			2,10		40		

Stosujemy wskazane w wyniku analizy szablony, tj. 643, 634, 544, 733, oraz maski 102 i 120.

Obliczony w wyniku analizy optymalny przedział, zawiera zbyt dużo kombinacji. Skracamy go więc

o połowę, co daje przedział: (40,25 - 41,02). System skrócony gw-12, generuje 964 kombinacje.

Grajć nim osiagamy: jedną dwunastkę, dwie jedenastki i piętnaście dziesiątek. W zakładach tych

nie stwierdzono wygranych z 13-toma trafieniami.

### Info ( SYSTEM PREFERENCYJNY )

Pierwotna wersja programu przewidywała tylko symulację komputerową i system globalny. Jednakże

na życzenie pewnej grupy Klientów, Firma Stansoft zdecydowała się dołączyć do programu również

system preferencyjny. Z informacji Firmy wynika, że system ten z powodzeniem stosowany

jest  
w zestawach o bardzo jednostronnych typach, a także w meczach pucharowych, gdzie o  
wyniku  
meczu decydować może ewentualna dogrywka.

## **Wymagania sprzętowe**

IBM PC 75 MHz lub szybszy

16 MB RAM, optymalnie - 32 MB

Rozdzielczość ekranu - min. 800x600, optymalna 1024x768

Mysz

## Rejestracja programu i gwarancja producenta

W każdym opakowaniu nowego programu znajduje się karta rejestracyjna, którą należy wypełnić

i wysłać na adres: Firma Stansoft , ul Biernackiego1/38 39-300 Mielec. Rejestracja programu stanowi podstawę do serwisu gwarancyjnego Firmy Stansoft i jest niezbędna do prawidłowego funkcjonowania zakupionego oprogramowania. Rejestracji programu dokonać można

również po wypełnieniu formularza Rejestracja.doc i przesłaniu go faksem na numer: 017-5833370

lub pocztą e-mail : [stansoft@biznes.mielec.pl](mailto:stansoft@biznes.mielec.pl)

Legalny Użytkownik ma prawo do nabycia na preferencyjnych warunkach tzw. upgrade nowych

wersji Oprogramowania. Wymiana wersji starej na nową jest realizowana przez Firmę Stansoft

lub jej Dystrybutorów wyłącznie dla legalnych Użytkowników. Firma Stansoft dołoży wszelkich

starań by Oprogramowanie było uaktualniane w wypadku wprowadzenia na rynek przez Spółkę

"TOTOLOTEK" S.A. nowych kuponów Toto Ligi.

# To warto wiedzieć !

## Co się dzieje z Totalizatorem Piżkarskim?

W ostatnich latach wysokoœci wygranych I i II Stopnia s¹ wrêcz szokuj¹ce. Czêsto za 13 -tkê Totek p³aci grubo powyżej 100000 PLN. Zdarza siê jednak, że uradowani trzynastk¹ biegniemy do kolektury, gdzie czeka nas olbrzymie rozczarowanie. Wysokoœæ wygranej jest wrêcz œmieszna, czêsto poniżej naszych nak³adów finansowych. Poza satysfakcj¹ że na pi³ce znamy siê nieŸle, nie osi¹gamy nic. Dlaczego tak siê dzieje? Zak³ady piżkarskie nie s¹ gr¹ losow¹, tak jak np. zupe³nie bezemocjonalny Numerek. Jest to gra porównywalna do zak³adów na wyœcigach konnych. Tak jak na wyœcigach mamy swoich faworytów, tak i w typach piżkarskich stawiamy na swoich pewniaków. Z badañ przeprowadzonych przez [Firmê Stansoft](#) wynika, że ponad 90% wszystkich zak³adów, opiera siê na tych samych ogólnie znanych faworytach. Zarówno graj¹cy systemem pe³nym, jak i ci którzy graj¹ systemami skróconymi, wybieraj¹ jako pewniaków te same pozycje. W ¿adnej innej grze losowej, nie wystêpuje tak masowe powielanie identycznych rozwi¹zañ. Wystarczy, że jeden 100% pewniak nie bêdzie mia³ najlepszego dnia i nie wygra meczu, a zdecydowana wiêszoœæ uczestników zak³adów, o 13 - tce mo¼e ju¼ tylko pomarzyæ. Przy dwóch du¼ych niespodziankach, g³ówna wygrana najczêœciej przechodzi na nastêpn¹ kolejkê, a za dwunastkê dostajemy wielokrotnie wiêcej, ni¼ gdybyœemy trafili 13 - tkê przy zwyciêstwach faworytów. Systemy zawarte w tym programie, pozwalaj¹ na po³ów tam, gdzie nie ma rybaków. W klasycznych systemach pe³nych, skróconych lub blokowych, nie zdaj¹c sobie nawet z tego sprawy, wysy³amy rozwi¹zania, które nie maj¹ najmniejszej szansy na jak¹kolwiek wygran¹. Ka¼de rozwi¹zanie w zawartych tutaj systemach, jest wyj¹tkowo wypielêgnowane, i jest noœnikiem olbrzymiej dawki papieru. Systemy te, przeznaczone s¹ dla ludzi inteligentnych, o du¼ej wyobraŸni i zdyscyplinowaniu, których interesuj¹ tylko wysokie wygrane. S¹ to osoby, które mog¹ spokojnie znieœæ widok zera lub dwójki, na takich pozycjach jak np. mecze: £KS-LECH, BAYERN M.-FC KÖLN, czy te¼ ARSENAL - COVENTRY. I jeszcze jedna wa¼na sprawa. Systemy tu zawarte uspakajaj¹. Graj¹cy nimi, nie musi nerwowo sprawdzaæ ka¼dej pozycji. Jest bowiem przekonany że zrobi³ wszystko, aby wygrana jak¹ osi¹gnie by³a maksymalna.



# Informacje wstępne

## **Firma Stansoft wita wszystkich Sympatyków Totalizatora Piłkarskiego.**

Program którego Państwo jesteście szczęśliwymi posiadaczami, to efekt wielu miesięcy pracy Laboratorium Informatyki Firmy Stansoft. Głównym twórcą projektu jest Magister Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego - Stanisław Włelasko. Systemy zawarte w programie nie były jeszcze nigdzie publikowane, a z informacji Firmy wynika, że tego rodzaju systemy nie są na świecie stosowane. Po długotrwałym praktycznym testowaniu programu, wyniki jakie osiągnęli graczy są tak rewelacyjne, że Firma na upublicznienie programu nie mogła zdecydować się wiele tygodni. Jeżeli ktokolwiek z graczy tymi systemami nie będzie z nich zadowolony, to najlepiej zrobi jeżeli w ogóle przestanie grać.

# Opis wspólny dla wszystkich systemów

Grajcy nieco dłużej w Totalizatora Piłkarskiego z pewnością zauważyli, powtarzające się zależności pomiędzy ilością występowań jedynek, zer i dwójek w końcowym układzie, a wysokością wygranych. Im mniejsza liczba jedynek, a tym samym większa liczba zer i dwójek, tym

większych należy spodziewać się wygranych. Jeżeli przeanalizujemy wyniki z ostatnich 15 lat,

i weźmiemy pod uwagę zarówno ligę polską jak i ligę angielską, okaże się, że standardowymi wręcz

układami są rozwiązania w których występuje 6 lub 7 jedynek. Najczęstszymi układami w tej

statystyce są: **733,643,634**. ( Uwaga ! W całym opisie systemu, jeżeli jest mowa o układzie lub

szablonie, należy to rozumieć jako ilość występowań jedynek, zer i dwójek, w całym

rozwiązaniu.

Dla przykładu - 733 - oznacza, że we wszystkich 13 wynikach, 7 spotkań wygrali gospodarze,

3 mecze zakończyły się remisem, a w 3 pojedynkach górą byli goście ). Najbardziej

popularnymi

szablonami były te, w których liczba jedynek była mniejsza od sześciu (np.544). Natomiast

popularne rozwiązania to te, w których liczba jedynek jest większa od siedmiu (np.842).

Jeżeli wiadomo jaka jest postać rozwiązania, naturalną rzeczą jest stworzenie takiego

systemu,

którego elementy są wyjątkowo takiej struktury jak szukane rozwiązanie. Ten trywialny wręcz

wniosek, stanowi podstawę budowanych w tym programie systemów. W każdym z

systemów,

mamy do dyspozycji 30 różnych szablonów, z możliwością wyboru jednego, lub kilku

jednocześnie.

Podstawowa trudność jaka pojawia się na tym etapie, to rozstrzygnięcie, który z szablonów

należy

zastosować w danym zestawie par. Zarówno w symulacji komputerowej, jak i w systemach

gwarancyjnych, wyboru szablonów nie dokonuje się na samym początku edycji danych.

Pierwszym

krokiem jaki należy wykonać, jest ustalenie procentowego rozkładu prawdopodobieństwa,

jedynek

zer i dwójek, we wszystkich 13 pozycjach zestawu. Innymi słowy, etap ten polega na

rozstrzygnięciu,

jakie szanse na zwycięstwo czy remis, mają poszczególne zespoły w każdej pozycji zestawu.

Wpisane prawdopodobieństwa mają szczególne znaczenie w generowanych rozwiązaniach,

gdyż z takimi samymi prawdopodobieństwami, występują będą jedyneki, zera i dwójki, na

poszczególnych pozycjach w całym systemie.

Jak dobrać prawdopodobieństwa? W każdym z zestawów par znaleźć można tzw. typy

ekspertów.

Firma Stansoft nie poleca opierania systemu na zawartych tam, często ekstremalnie

skrajnych typach. Dla przykładu, ulubionym typem ekspertów jest 8 1 1. Jeżeli nasze

przy założeniu

są podobne, nie stosujemy rozkładu 80 10 10, a raczej 50 25 25, lub 50 30 20, czy nawet 40

30 30 .

Ważne w tego rodzaju prognozach tkwi siła tego systemu. Zwróćmy uwagę, że jeżeli w

zestawie par

występuje np. cztery prognozy tego typu, większą część grających oprze swoje systemy,

ważenie na tych

czterech pewniakach. Zastosowanie rozkładu 50 30 20 w tych czterech pozycjach, zapewnia

nam

utrzymanie dominującej pozycji faworytów, ale pozwala również na generowanie rozwiązań, których

na zdecydowanej większości kuponów zabraknie. Prawdopodobieństwa, to ponad 50% sukcesu. W tym miejscu polecam fachowców pras sportowych, jak

również Internet. Właśnie tam znaleźć można typy bukmacherów, którzy rzadko kiedy pozwalają

sobie na błędy, gdyby jakiegokolwiek bezsensowne notowania mogły ich po prostu zrujnować. Typy te nie

obejmują ligi polskiej. Szczególnie polecanym przez nas adresem jest wiedeński Sportwetten, pod

adresem [www.interwetten.com](http://www.interwetten.com). Jeżeli uporamy się już z rozkładem ppb., czas na wybór szablonów.

Aby pomóc graczom w wyborze szablonów, zastosowano w programie szczegółową analizę matematycznych wprowadzonych prawdopodobieństw. Obliczamy średnie odchylenie standardowe

i stosujemy reguły Fibonacciego, możemy dość precyzyjnie wskazać optymalne schematy, jak również

potrzebny w dalszej części optymalny przedział średniej ppb.

W tym miejscu programu pojawia się po raz pierwszy tzw. maska. O co w ogóle chodzi? Otóż

przeprowadzone badania, o których była już mowa, wykazały jeszcze jedną, zdumiewającą wręcz

prawdopodobieństwo. W ponad 90% rozwiązań, zaobserwowano powtarzające się kombinacje jedynek,

zer i dwójek, w ujęciu trzech siedzących ze sobą spotkań. Rozpatrzmy to na przykładzie, i weźmy np. rozwiązanie z sześcioma jedynekami, czterema zerami i trzema dwójkami. Niech to

będzie np. **1 0 1 2 1 0 2 1 1 0 1 2 0**. W rozwiązaniu tym, jak zresztą w każdym innym, mamy

jedenaste kolejnych, siedzących, i następujących po sobie trójek podrozwiązań. W naszym

przykładzie są to: **(1 0 1), (0 1 2), ..., (1 2 0)**. Badania wykazały, że najczęściej powtarzającymi się

trójkami są: **(1 0 2), (1 2 0), (0 1 2), (0 2 1), (2 1 0)** oraz **(2 0 1)**. Aby więc maksymalnie zbliżyć się do

szukanego rozwiązania, a jednocześnie zawęzić obszar poszukiwań, stworzono tzw. maskę. Maska

jest niczym innym, jak właśnie narzuceniem na końcowe rozwiązania, przymusu wystąpienia jednej,

lub kilku z góry wybranej trójki. Użycie maski nie jest koniecznością, jednakże musimy pamiętać

o jej zastosowanie, znacznie zmniejsza liczbę kombinacji w systemie. Jest to szczególnie istotne

w systemach gwarancyjnych, gdzie mamy dodatkowo możliwość szczegółowego przestudiowania

ilości kombinacji bez użycia maski, i z jej zastosowaniem. Analiza którą przeprowadzamy w początkowym etapie budowy systemu, pomaga w wyborze optymalnej maski dla danego zestawu

par. Oczywiście, nie musimy sztywnie stosować się do wskazówek przeprowadzonej analizy.

Z biegiem czasu, sami dojdziemy do naszych ulubionych i sprawdzonych szablonów i masek. I oto właśnie chodzi. Tylko konsekwentne stosowanie tych samych metod, daje

ponadprzeciętne

rezultaty. Po wyborze szablonów i ewentualnie masek, dokonujemy wyboru przedzia<sup>3</sup>u średniej ppb.

Jak każdy wie, średnia arytmetyczna każdego zestawu wynosi 33.33.

Prawdopodobieństwa

które użyjemy w każdej pozycji, powinny w diametralny sposób nakreślać postać końcowego

rozwiązania. Rozwiązanie to, powinno więc oscylować, wokół<sup>3</sup> największych użytych ppb.

Musimy

więc wiedzieć, w jakich odchyleniach od średniej arytmetycznej znajduj<sup>1</sup> się interesujące nas

rozwiązania. W przeprowadzonej analizie statystycznej, do rozstrzygnięcia tego dylematu zastosowano klasyczne średnie odchylenie standardowe, i na tej podstawie wskazano optymaln<sup>1</sup>

średni<sup>1</sup> wraz z optymalnym przedzia<sup>3</sup>em. Jeżeli jesteśmy pewni naszego rozk<sup>3</sup>adu ppb., do generowania rozwiązań należy użyć wskazanego przez wyniki analizy przedzia<sup>3</sup>u. Jest to przedzia<sup>3</sup>,

w którym znajduj<sup>1</sup> się rozwiązania o bardzo wysokim współczynniku zysku. Osoby posiadaj<sup>1</sup>ce

pe<sup>3</sup>n<sup>1</sup> wersję programu, mogą w sposób szczegółowy ocenić, które przedzia<sup>3</sup>y i z jak<sup>1</sup> ilości<sup>1</sup> rozwiązań, należy w<sup>3</sup>czyść do systemu. Oto prosty przyk<sup>3</sup>ad:

Za<sup>3</sup>ożmy, że po dokonaniu analizy, optymalny przedzia<sup>3</sup> jaki zosta<sup>3</sup> wskazany to **(39 - 41)**. Osoby nie

posiadaj<sup>1</sup>ce pe<sup>3</sup>nej wersji, a więc dysponuj<sup>1</sup>ce jedynie symulacj<sup>1</sup> komputerow<sup>1</sup>, nie znaj<sup>1</sup> szczegółowego rozk<sup>3</sup>adu ilości kombinacji, powinny więc zastosować przedzia<sup>3</sup> **(39 - 70)**. W systemie gwarancyjnym globalnym, użytkownicy powinni szczegółowo przeanalizować ilości

rozwiązań w przedzia<sup>3</sup>ach powyżej 41, i jeżeli s<sup>1</sup> absolutnie pewni swoich typów, zastosować w systemie w<sup>3</sup>acenie te przedzia<sup>3</sup>y, lub rozszerzyć przedzia<sup>3</sup> (39 - 41) w górę. Oczywiście, rozszerzenie

takie wi<sup>1</sup>że się ze wzrostem ilości kombinacji, a więc wzrostem kosztów całego systemu.

Generaln<sup>1</sup> i sprawdzon<sup>1</sup> zasad<sup>1</sup> jest, aby już na etapie ustalania procentowego rozk<sup>3</sup>adu ppb., uwzględnić ewentualne niespodzianki. (tak jak w przytoczonym na początku opisu przyk<sup>3</sup>adzie,

zamiast stosować rozk<sup>3</sup>ad 80 10 10, użyć np. rozk<sup>3</sup>adu 50 25 25). Przewag<sup>1</sup> takiego postępowania

jest to, że na etapie ustalania przedzia<sup>3</sup>u, wybieramy po prostu najwyższy przedzia<sup>3</sup>, w którym

znajduj<sup>1</sup> się rozwiązania. Oto przyk<sup>3</sup>ad:

Za<sup>3</sup>ożmy, że dokonaliśmy już prawidłowego ustalenia ppb., i po wybraniu szablonu i maski, otrzymaliśmy między innymi następuj<sup>1</sup>cy ilościowy rozk<sup>3</sup>ad kombinacji:

przedzia<sup>3</sup> **(39 - 41)** - ilość kombinacji: **950**;

przedzia<sup>3</sup> **(41 - 42)** - ilość kombinacji: **180**;

przedzia<sup>3</sup> **(42 - 43)** - ilość kombinacji: **50**;

przedzia<sup>3</sup> **(43 - 44)** - ilość kombinacji: **0**;

A oto praktyczne sposób wykorzystania tych informacji:

Chcemy zagrać systemem gwarancyjnym, na który przeznaczamy ok. 70 złotych. Możemy post<sup>1</sup>piąć

w sposób następuj<sup>1</sup>cy:

Wybieramy przedzia<sup>3</sup> **(41 - 43)** i stosujemy system pe<sup>3</sup>ny. Ilość kombinacji w tym systemie wyniesie - **240**, ilość kuponów - **30**, koszt (przy założeniu, że za jeden kupon p<sup>3</sup>acimy 30 groszy)

**72 PLN**. Możemy także wybrać przedzia<sup>3</sup> **(39 - 43)** (z ilości kombinacji **1180** w systemie pe<sup>3</sup>nym),

i zastosować system skróconym gw -12. (gwarancja min. 12 - tki). Koszt jaki poniesiemy na ten

system, nie przewyższy przeznaczonej przez nas na Toto kwoty, natomiast rozszerzeniem przedziału spowodujemy, wejście w strefę wysoko p³atnych rozwi¹zañ. Wybór jak zawsze nale¿y do Pañstwa. Ten prosty przyk³ad pokazuje, jak wielkie mo¿liwoœci otwiera przed u¿ytkownikiem program Toto 2001 Firmy STANSOFT. Konkretny przyk³ad stosowany w praktyce, znaleŹæ mo¿na w rozdziale : “ Sprawdzone techniki gry”.

# Symulacja komputerowa

Symulacja komputerowa nie jest systemem gwarancyjnym!

Przed przystąpieniem do lektury tego rozdziału, należy zapoznać się z tematem "Opis wspólny systemów". Oto szczegółowy opis poszczególnych etapów systemu.

## ETAPY EDYCJI DANYCH

### ETAP 1

#### **Procentowy rozkład prawdopodobieństwa**

W pierwszym etapie edycji danych, ustalamy procentowy rozkład prawdopodobieństwa, dotyczący

oczekiwanych przez nas, wszystkich trzynastu rezultatów. Za pomocą myszy lub klawisza Tab,

wyberamy kolejne pozycje zestawu. W celu ustalenia prawdopodobieństwa, posługujemy się

znajdującymi się na dole suwakami. Mając wybraną konkretną pozycję i używając pierwszego suwaka, ustalamy **najpierw** ppb. wystąpienia jedynki (czyli jakie szanse na zwycięstwo dajemy

w tym meczu gospodarzom), a następnie, stosując drugi suwak, wyznaczamy procentowe szanse

remisu (ozn. zero) i zwycięstwa gości (ozn. dwójka). Mając wyznaczone wszystkie trzynaście

pozycji, używamy przycisku "Dalej", przechodząc do etapu drugiego.

Uwaga dotycząca suwaków

Kliknięcie myszą w wewnętrzne pole suwaków, powoduje zmianę wartości o pięć jednostek,

natomiast kliknięcie w symbol strzałki, zmianę o jeden procent.

Przykłady

	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Ze średnim	65	35	0	Zespół gospodarzy stawiamy w roli zdecydowanego faworyta spotkania.

prawdopodobieństwem oczekujemy remisu. Absolutnie wykluczamy  
możliwość wygranej gości.

jest równie	33	34	33	Oczekujemy bardzo wyrównanego spotkania, w którym każdy wynik
-------------	----	----	----	---

prawdopodobny.  
Ze średnim

	25	35	40	Prawie dwukrotnie więcej szans na zwycięstwo dajemy drużynie gości.
--	----	----	----	---

prawdopodobieństwem oczekujemy remisu.

### ETAP 2

#### **Wybór szablonów**

Przed przystąpieniem do wyboru właściwych szablonów, dobrze jest zastosować analizę statystyczną, wprowadzonych w pierwszym etapie danych. Nie trwa ona dłużej niż parę sekund,

daje natomiast wiele precyzyjnych informacji, dotyczących wyboru szablonów, maski, oraz optymalnych przedziałów średniej ppb.

Możemy wybrać dowolną liczbę, spośród 30 dostępnych w liście szablonów (min. jeden szablon).

Jeżeli któryś z szablonów jest nieaktywny, oznacza to, że dla wprowadzonych danych, nie istnieje

ani jedna kombinacja, odpowiadająca temu schematowi. Przycisk "Extra", powoduje automatyczny wybór optymalnych, w sensie przeprowadzonej analizy, szablonów.

Przykłady

Z listy dostępnych szablonów, wybieramy pole oznaczone liczbą **6 5 2**. Pozostałe pola zostawiamy

puste. **Każde** rozwiązanie tworzonego systemu zawierać będzie: sześć jedynek (zwycięstwa

gospodarzy), pięć zer (wyniki remisowe), dwie dwójki (wygrane gości).

Z listy szablonów wybieramy trzy następujące: **7 5 1**, **6 6 1**, **5 7 1**. Decydujemy się na system,

w którym dokładnie jeden mecz, zakończy się zwycięstwem gości. W pozostałych dwunastu

spotkaniach, pięć, sześć, lub siedem meczy wygra gospodarze, a reszta zakończy się remisem.

### ETAP 3

W trzecim etapie edycji danych, dokonujemy wyboru: dodatkowej maski, typu rozwiązania, przedziału

średniej prawdopodobieństwa, ilości rozwiązań i czasu pracy generatora.

#### **Dodatkowa maska**

Pojęcie maski zostało precyzyjnie opisane w rozdziale "Wspólny opis systemów". Raz jeszcze

należy powtórzyć, że wybór maski nie jest koniecznością. Decydujemy się na wybór jednej lub wielu

masek, mamy przede wszystkim na celu, zmniejszenie ilości kombinacji w budowanym systemie.

Wybór maski ułatwia nam przeprowadzona analiza, która podpowiada najbardziej efektywne

rozwiązania.

Przykład

W polu "Dodatkowa maska", klikamy myszką kwadracik oznaczony **2 1 0**. Pozostałe pola zostawiamy puste. **Każde** rozwiązanie tworzonego systemu zawierać będzie

podrozwiązanie,

składające się z trzech siedzących ze sobą pozycji, na których wystąpi układ 2 1 0.

Przykładowo: (11220010**21001**), (110**2100**111002), (**21022**1111**2101**), (1101101**210122**).

#### **Typ rozwiązania**

W symulacji komputerowej pole to, ma bardzo istotne znaczenie. Użytkownik ma do wyboru jedną

z trzech możliwości.

Różne o jeden - Generator systemu sprawdza, czy kolejne rozwiązanie które jest kandydatem do

rozwiązania nie ma, systemu, znajduje się już w liście rozwiązań. Jeżeli takiego następuje dopisanie kandydata do listy.

Różne o dwa - Generator systemu sprawdza, czy kolejne rozwiązanie które jest kandydatem do

systemu, spełnia następujące warunki:  
- rozwiązanie takiego nie ma jeszcze na liście rozwiązań;  
- wszystkie rozwiązania które są już na liście, różni się od kandydata o więcej

niż jedną pozycję.  
Jeżeli warunki są spełnione, kandydat zostaje dopisany do listy.

Różne o trzy - Generator systemu sprawdza, czy kolejne rozwiązanie które jest kandydatem do

systemu, spełnia następujące warunki:  
- rozwiązanie takiego nie ma jeszcze w liście rozwiązań;  
- wszystkie rozwiązania które są już w liście, różni się od kandydata o więcej

niż dwie pozycje .  
Jeżeli warunki są spełnione, kandydat zostaje dopisany do listy.

Co nam daje wybór poszczególnych typów?

W pierwszym typie, głównym celem generowanych rozwiązań jest osiągnięcie wygranej stopnia pierwszego. Ponieważ symulacja nie jest systemem gwarancyjnym, gdyż nie jest wiadomo jaka

ilość rozwiązań zapewnia nam taką gwarancję, więc w tym wypadku możemy jedynie mówić, o systemie pseudogwarancyjnym.

Drugi typ, zmniejsza w sposób diametralny, liczbę możliwych do wygenerowania rozwiązań.

W tym wypadku celem systemu, jest osiągnięcie wygranej minimum stopnia drugiego. Tak jak

w typie pierwszym jest to tylko system pseudogwarancyjny.

W trzecim typie, głównym celem generowanych rozwiązań jest osiągnięcie jedenastki.

W programie, standardowo zaznaczonym polem jest - "Różne o dwa".

### **Średnia prawdopodobieństwa**

Na podstawie wpisanych prawdopodobieństw, obliczyć można dla każdego rozwiązania, średnią

arytmetyczną p.p.b. z wszystkich trzynastu pozycji. Jak już mówiliśmy w rozdziale "Wspólny opis

systemów", strategicznie ważne rozwiązania to te, których średnia arytmetyczna p.p.b. oscyluje

wokół średniej arytmetycznej wszystkich rozwiązań (czyli 33.33..), powiększonej o odchylenie

standardowe. Ustalając przedział dla średniej p.p.b., musimy zdawać sobie sprawę z tego, że

wszystkie generowane rozwiązania posiadają błąd średniej arytmetycznej dodatkowo z tego przedziału. Jeżeli zastosujemy w programie dowolną średnią ( standardowo zaznaczone pole ),

wówczas generator systemu, nie będzie sprawdzał średniej arytmetycznej p.p.b. kandydata do

systemu. Nie jest to najlepsze rozwiązanie. Firma Stansoft zaleca stosowanie przedziałów, wskazanych w wyniku przeprowadzonej analizy.

Przykład - patrz rozdział: "Wspólny opis systemów".



## ***Ilość rozwiązań***

W tym polu wpisujemy liczbę, która odpowiada będzie ilości rozwiązań tworzonego systemu.

## ***Limit czasowy***

Wpisana w tym polu liczba, to czas w sekundach, jaki dajemy komputerowi na wygenerowanie wpisanej w polu "Ilość rozwiązań" liczby kombinacji. Limit czasowy spełnia ważną funkcję zabezpieczającą. Może się bowiem zdarzyć, że w wybranym przedziale średniej ppb. nie ma żadnych rozwiązań, lub wszystkie możliwe rozwiązania zostały już wygenerowane, a mimo to, nie osiągnięta została podana przez użytkownika liczba rozwiązań. Ilość rozwiązań i limit czasowy, stosuje się również do testowania nasycenia systemu. Jeżeli w danym limicie czasowym, generator dojdzie szybko poradzi sobie z wygenerowaniem podanej liczby rozwiązań, oznacza to, że liczba potencjalnych kandydatów którzy nie weszli do systemu, może być jeszcze duża. Należy wówczas odpowiednio zwiększać ilość rozwiązań, i obserwować zachowanie generatora. Jeżeli kolejne rozwiązania pojawiają się w coraz wolniejszym tempie, oznacza to, że system osiąga maksymalne nasycenie, tzn. że symulacja komputerowa zbliża się w granicy do systemu gwarancyjnego.

## **ETAP GENEROWANIA ROZWIĄZAŃ**

### **GENERATOR SYSTEMU**

Uruchomienie generatora następuje po kliknięciu przycisku "Dalej". W programie zastosowano niezwykle czuły generator liczb losowych początkowej precyzji. Każda z trzynastu pozycji zestawu, traktowana jest przez generator w sposób niezależny od pozostałych. Oznacza to, naturalnie symulację każdego meczu. Mając do dyspozycji ustalone przez użytkownika prawdopodobieństwa, komputer rozgrywa swój własny mecz, na trzynastu różnych stadionach. Dopiero po zakończeniu spotkań, następuje sprawdzanie narzuconych przez użytkownika warunków, a więc: szablonów, masek, i przedziałów średniej ppb. Jeżeli wygenerowane rozwiązanie przejdzie pozytywnie przez sieć warunków, stanowi będzie potencjalnego kandydata do systemu. O tym czy zostanie ono dobrane czy nie, decyduje wybrany przez użytkownika typ rozwiązania.

# System globalny

## ETAPY EDYCJI DANYCH

### ETAP 1-2

W systemie gwarancyjnym globalnym, pierwszy i drugi etap edycji danych s<sup>1</sup> identyczne jak

w symulacji komputerowej. Dok<sup>3</sup>adny opis tych etapów znajduje się w rozdziale: "Symulacja komputerowa".

### ETAP 3

Pierwszym krokiem jaki należy wykonać w etapie trzecim, jest wybór maski. Szczegó<sup>3</sup>owy opis

postępowania, znajdziecie Państwo w podrozdziale: "Dodatkowa maska".

Następnie za pomoc<sup>1</sup> przycisku "Dalej", dokonujemy krótkiej analizy wejściowych danych. Obliczenia nie powinny trwać d<sup>3</sup>użej niż 60 sekund. W zamian za cierpliwość, dostajemy szczegó<sup>3</sup>owy rozk<sup>3</sup>ad liczby kombinacji w poszczególnych przedzia<sup>3</sup>ach średniej ppb.

Poniższy przyk<sup>3</sup>ad obrazuje, jak odczytywane wyniki analizy.

#### Przyk<sup>3</sup>ad

Za<sup>3</sup>ó<sup>3</sup>my że w wyniku przeprowadzonej analizy, otrzymaliśmy w przedziale **(40 - 41)** liczbę **320**.

Oznacza to, że spośród wszystkich rozwi<sup>1</sup>zań spełniaj<sup>1</sup>cych warunki szablonu i maski, istnieje

dok<sup>3</sup>adnie 320 kombinacji, których średnia arytmetyczna prawdopodobieństwa, obliczona na

podstawie ustalonych przez użytkownika ppb., mieści się w przedziale (40 - 41).

Taktykę postępowania przy wyborze przedzia<sup>3</sup>ów, opisano szczegó<sup>3</sup>owo w rozdziale "Opis wspólny systemów".

Poniżej pola w którym ustalamy przedzia<sup>3</sup> średniej ppb. znajduje się licznik, który informuje nas

o ilości kombinacji w aktualnie wybranym przedziale. Po lewej stronie tego pola umieszczono

kontrolkę, która w zależności od ilości rozwi<sup>1</sup>zań, przyjmuje kolor zielony lub czerwony. Kolor

czerwony oznacza, że liczba kombinacji przekroczy<sup>3</sup>a 40000 rozwi<sup>1</sup>zań dla systemu pe<sup>3</sup>nego,

i zbudowanie sensownego systemu skróconego nie jest możliwe.

W wypadku bardzo wyrównanego doboru prawdopodobieństw, zdarzy<sup>3</sup> się może, że interesuj<sup>1</sup>cy

nas przedzia<sup>3</sup> zawiera bardzo du<sup>1</sup> liczbę kombinacji. Chc<sup>1</sup>c wybra<sup>3</sup> tylko czê<sup>3</sup>ść rozważanego

przedzia<sup>3</sup>u, należy za pomoc<sup>1</sup> przycisku "Rozk<sup>3</sup>ad", dokona<sup>3</sup> szczegó<sup>3</sup>owego rozk<sup>3</sup>adu ppb.,

a następnie ustali<sup>3</sup> przedzia<sup>3</sup>, w którym liczba kombinacji jest dla nas do przyjęcia.

## ETAP GENEROWANIA ROZWIŹAŃ

## WYBÓR SYSTEMU

Ostatnim krokiem jaki musimy wykonać przed przystąpieniem do obliczeń, jest wybór systemu.

Możemy wybrać system pełny lub skrócony. Poniżej pola w którym dokonujemy wyboru systemu,

mamy możliwość sprawdzenia ilości kombinacji w obu systemach.

### System pełny

**Plusy** Przy spełnieniu wszystkich wejściowych warunków, system gwarantuje wygran<sup>1</sup>

stopnia pierwszego.

**Minusy** Zmniejszenie liczby kombinacji w systemie, dokonane można wy<sup>3</sup>cznie w drodze

zawężenia wejściowych danych. Może to być: zmniejszenie liczby

szablonów,

zastosowanie maski, zmniejszenie przedziału średniej ppb.

### System skrócony

**Plusy** Przy spełnieniu wszystkich warunków, system gwarantuje wygran<sup>1</sup> stopnia drugiego.

Liczba kombinacji w systemie, jest średnio pięć razy mniejsza niż w systemie pełnym.

**Minusy** Firma Stansoft nie stwierdziła żadnych ujemnych punktów w tym systemie.

Algorytm jaki zastosowano przy konstrukcji wektorów bazowych w systemie skróconym, ma

w pierwszym rzędzie, zapewniać gwarancje wygranej stopnia drugiego, przy minimalnej, potrzebnej

do tego ilości kombinacji. Aby zrozumieć metodę działania tego algorytmu, poszukamy się następującym spostrzeżeniem. W systemie pełnym opartym o szablon **6 4 3**, nie istnieje

możliwość zbudowania systemu skróconego, którego elementy s<sup>1</sup> wy<sup>3</sup>cznie postaci **6 4 3**.

Aby tego dokonać, należy interesujące nas rozwiązania, rozbudować pajęczyn<sup>1</sup> rozwiązań pokrewnych. S<sup>1</sup> to wszystkie elementy, które różni się od wyjściowych rozwiązań o dok<sup>3</sup>adnie

jedną pozycję, a więc postaci: 6 3 4, 6 5 2, 7 3 3, 7 4 2, 5 5 3, 5 4 4. Dopiero w tak

rozbudowanej przestrzeni szukamy wektorów bazowych, które stanowią będące elementy naszego systemu.

W początkowej fazie powstawania projektu, algorytm który brany był pod uwagę przewidywał,

kolejne wyszukiwania najlepszego, w sensie minimalizacji systemu rozwiązania. Czynności ta

powtarzana była do momentu, w którym wszystkie elementy wyjściowego systemu, znalazły

swoich gwarantów w budowanym systemie skróconym. Algorytm ten rzeczywiście znajduje

optymalny, w sensie ilości rozwiązań, system skrócony. Ponieważ czas, jaki potrzebował ten

sposób postępowania był bardzo duży, zdecydowano się na niewiele ustępujący mu system

losowego wyboru kolejnych wektorów bazowych. Z tego też powodu, w przypadku powtórzenia

obliczeń dla tych samych danych wejściowych, liczba rozwiązań systemu może nie być

identyczna.

# System preferencyjny

## ETAPY EDYCJI DANYCH

### USTALANIE TYPÓW

W systemie preferencyjnym, podstawowym zadaniem jakie musimy wykonać, to ustalenie typów wszystkich trzynastu pozycji zestawu par. Zastosować możemy typ podstawowy: jedno, dwu, lub trzydrogowy; oraz typ preferencyjny: dwu lub trzydrogowy.

#### **Typ podstawowy**

Typ podstawowy stanowi trzon większości systemów pe<sup>3</sup>nych lub skróconych. W programie mamy możliwość wyboru typu pojedynczego. W polu "Typ pojedynczy", wybieramy jedn<sup>1</sup> z trzech możliwości: **1**, **0**, **2**. Po potwierdzeniu wyboru przyciskiem "OK", pojawia się na podświetlonej koloriem srebrnym pozycji, zaznaczony na kolor zielony, wybrany przez nas typ. Aby zdecydować się na tego rodzaju wybór, musimy mieć 100% pewności, że dany mecz zakończy się podanym przez nas rezultatem. Firma Stansoft nie zaleca stosowania więcej niż dwóch typów pojedynczych w ca<sup>3</sup>ym budowanym systemie. Typami podstawowymi s<sup>1</sup> również typy dwu i trzydrogowe. Wyboru tych typów, dokonujemy w oknie "Typ równorzędny ...". S<sup>1</sup> to znane wszystkim graj<sup>1</sup>cym klasyczne typy dwu i trzydrogowe. Po potwierdzeniu wyboru przyciskiem "OK", pojawia się na podświetlonej koloriem srebrnym pozycji, zaznaczony na kolor zielony, wybrany przez nas typ.

#### **Typ preferencyjny**

Typ preferencyjny daje możliwość, ustalenia priorytetu określonych rezultatów, w danej pozycji zestawu par. W podświetlonej na kolor srebrny pozycji zostaje to odnotowane, poprzez oznaczenie koloriem zielonym typu g<sup>3</sup>ównego, a koloriem oliwkowym typu bocznego.

- Typ dwudrogowy  
W tym polu ustalamy dwa, z pośród trzech możliwych rezultatów. Każdy z sześciu podanych typów, zbudowany jest z dwóch rezultatów. Pierwszy z nich to wynik spotkania. Drugi ( znajduj<sup>1</sup>cy się w nawiasie ), to wynik który jest możliwy, ale tylko jako odchylenie od typu podstawowego.
- Typ trzydrogowy  
Pierwsze trzy typy w tym polu dotyc<sup>1</sup> sytuacji, w której decydujemy się na wybór tylko jednego wyniku podstawowego. Pozosta<sup>3</sup>e wyniki ( w nawiasach ) s<sup>1</sup> dopuszczalne

wy³ycznie w odchyleniach. Trzy ostatnie mo¿liwoœci w tym polu, to typy dwudrogowe, z mo¿liwym trzecim rezultatem w odchyleniach.

### **Lista dopuszczalnych odchyleñ**

Z prawej górnej strony okna, znajduje siê pole z list¹ dopuszczalnych odchyleñ. Po ustaleniu

typów we wszystkich trzynastu pozycjach, niektóre pola w liœcie zostaj¹ odblokowane. Zale¿y to

od iloœci u¿ytych typów preferencyjnych. Naszym zadaniem jest ustalenie liczby mo¿liwych

odchyleñ, we wszystkich u¿ytych typach preferencyjnych. Mo¿emy zaznaczyæ jedno, lub kilka

mo¿liwych do wyboru pól.

#### **Przyk³ad**

Za³o¿my, ¿e podczas ustalania rezultatów spotkañ, u¿yliœmy szeœciu typów preferencyjnych.

W liœcie dopuszczalnych odchyleñ, pojawi³o siê szeœæ odblokowanych kwadratów od 1 do 6.

Zaznaczamy dwa z nich, odpowiednio drugi i trzeci od góry (przy kwadracie z oznaczeniem 2 ,3).

Pozosta³e cztery kwadraty pozostawiamy puste. W budowanym przez nas systemie oznaczaæ

to bêdzie, ¿e wœród wszystkich szeœciu u¿ytych typów preferencyjnych, dok³adnie dwa lub trzy

spoœród nich, wchodziæ bêdzie do rozwi³añ systemowych ze swoimi odchyleniami ( typy

w kolorach oliwkowych ).

Po wybraniu liczby odchyleñ, przechodzimy do dalszej czêœci edycji danych, u¿ywaj¹c klawisza

“Dalej”. Nastêpuje krótki proces obliczeniowy, po którym otrzymujemy dok³adny iloœciowy rozk³ad

kombinacji.

### **WYBÓR SZABLONÓW I MASKI**

#### **Rozk³ad kombinacji**

Rozk³ad kombinacji jest niezmiernie pomocny przy wyborze szablonów i masek.

W poszczególnych blokach, wyszczególniono wszystkie mo¿liwe szablony. W ka¿dej kolumnie widzimy szablon, obok którego widnieje jedna z szeœciu mo¿liwych masek, a nastêpnie

przypadaj¹ca na ten uk³ad liczba kombinacji. W ostatnim wierszu, obliczono iloœæ rozwi³añ

przypadaj¹cych na dany szablon, ale bez u¿ycia maski. Decyduj¹c siê na wybór okreœlonego

szablonu, nale¿y szczegó³owo zapoznaæ siê z rozk³adem kombinacji, zw³aszcza gdy chcemy

zastosowaæ system pe³ny.

#### **Wybór szablonów**

Szablony w systemie preferencyjnym spe³niaj¹ identyczn¹ rolê jak w systemie globalnym. Szczegó³owe informacje na ten temat znajduj¹ siê w rozdziale “ Wspólny opis systemów”, oraz w podrozdziale “ Wybór szablonów” tematu: Symulacja komputerowa.

### ***Wybór maski***

Dokładny opis maski znaleźć można w rozdziale: Symulacja komputerowa - Dodatkowa maska ,  
jak również w rozdziale "Wspólny opis systemów".

# Zapis systemu

Jeżeli zdecydowaliśmy się na wybór określonego systemu, musimy wygenerowane rozwiązanie

zapisać w pamięci komputera. Jest to konieczne w celu późniejszego sprawdzenia wyników.

Do zapisu systemu s³uży polecenie "Zapisz", znajdujące się w menu "System". Możemy również

użyć klawisza "Zapisz", znajdujące się w części programu o nazwie "Generator systemu".

Po użyciu którejś z tych metod, nastąpi otwarcie standardowego okna dialogowego, w którym

ustalamy nazwę naszego systemu i zapisujemy go jako plik tekstowy z rozszerzeniem **.txt**.

Dobrze jest używać nazw, jednoznacznie charakteryzujących dany zestaw par, np: Lang 23-24 maj.

Należy przy tym zwrócić uwagę, w którym katalogu zapisujemy nasz plik. Nieaktualne pliki

tekstowe należy usuwać z pamięci komputera, celem zachowania należytego porządku i zwolnienia

niepotrzebnie zajmowanej pamięci. Należy przy tym uważać, aby nie usunąć plików tekstowych

stanowiących ważne parametry wydruku. S³ to : Incodeair.txt, Index.txt, PrnAx1.txt, ... ,PrnBy2.txt.



# Wydruk systemu

Kiedy system który chcemy wysłać jest gotowy, należy wszystkie jego rozwiązania przenieść

na kupony Totalizatora piłkarskiego. Celem uniknięcia jakichkolwiek pomyłek i oszczędzenia

czasu, najlepiej jest drukować rozwiązania bezpośrednio na blankietach Totalizatora. Drukarkę

należy przygotować w podobny sposób jak do wydruku kopert, a więc z wysuniętą prawą stopką

do przodu. Kupony należy wkładać pojedynczo, w pozycji pionowej, zgodnie z rysunkiem na

panelu wydruku. Prawa krawędź kuponu powinna dotykać wysuniętej stopki, natomiast do lewej

krawędzi dosuwamy lewą prowadnicę papieru. Uaktualnienie pola wydruku, następuje po naciśnięciu klawisza "Wydruk", znajdującym się w górnej części panelu generatora systemu.

Przed przystąpieniem do drukowania systemu, należy przeprowadzić test wydruku.

Wciskamy

klawisz "Test", a następnie dokonujemy wyboru kuponu. Do momentu wprowadzenia programu

Toto 2001 na rynek polski, dostępne były dwa różne rodzaje kuponów, oznaczone w programie

literami A i B. Po wybraniu odpowiedniego kuponu, dokonujemy kilku próbnych wydruków, i sprawdzamy czy wszystkie drukowane znaki wchodziły w prostokąty z oznaczeniami 1 x 2.

Jeżeli tak, to przechodzimy do właściwego wydruku systemu. Jeżeli nie, to sprawdzamy czy rzeczywiście zastosowaliśmy właściwy rodzaj kuponu ( A , B ). Gdy mamy absolutną

pewność że należy dokonać przesunięcia wydruku (po przeprowadzeniu min. 5 testów), przechodzimy do

ustawień zaawansowanych. Mamy możliwość przesunięcia wydruku w górę (ozn. G), w dół (ozn. D),

w lewo (ozn. L) lub w prawo (ozn. P). Po dokonanych zmianach i całkowitej pewności że wydruk

jest ustawiony właściwie, wciskamy klawisz "Zapisz" celem zapamiętania aktualnych ustawień.

Dzięki temu przy ponownym korzystaniu z programu, nie musimy już przeprowadzać testu kontrolnego i możemy od razu przejść do właściwego drukowania systemu.

Aby przeprowadzić wydruk całego systemu, potrzebujemy wystarczającej ilości kuponów.

Kupony do drukarki wkładamy pojedynczo, przyciskając **każdorazowo** klawisz "Drukuj".

Jeżeli w skutek mechanicznych niedokładności przesuwu papieru w drukarce, które z wydrukowanych blankietów nie spełniają wymogów lotomatu (tzn. drukowane znaki wychodzą

poza obszar zaznaczonych na kuponie prostokątów), musimy dokonać powtórnego wydruku

ostatniego blankietu, używając do tego celu przycisku "Powtórz". Po wydrukowaniu ostatniego

kuponu lub zaniechaniu wydruku, do części obliczeniowej programu, wracamy poprzez kliknięcie

przycisku "Koniec wydruku".

I jeszcze jedna ważna rzecz !

W większości programów obsługujących współczesnych drukarek, mamy do wyboru opcje

dotyczące

jakości wydruku. Drukując kupony zakładow piśkarskich (które nie stanowią dowodu zawarcia

zakładu, a służą jedynie do jego przyjęcia), opcje należy ustawiać na najmniejszą dopuszczalną

skala. Pozwoli to znacznie przyspieszyć wydruk, bez zauważalnej różnicy w jakości.

