

GIGATURF

VERSION 4

- AIDE -

1	BASE DE DONNÉES	6
1.1	Courses	6
1.1.1	Ajouter une course	6
1.1.2	Modifier une course	12
1.1.3	Supprimer une course	13
1.2	Hippodromes	14
1.2.1	Ajouter un Hippodrome	14
1.2.2	Modifier un Hippodrome	14
1.2.3	Supprimer un Hippodrome	14
1.3	Critères Textes	15
1.3.1	Ajouter un Critère Texte	15
1.3.2	Modifier un Critère Texte	16
1.3.3	Supprimer un Critère Texte	16
1.3.4	Import de données	16
1.4	Critères Numériques	17
1.4.1	Ajouter un Critère Numérique	17
1.4.2	Modifier un Critère Numérique	18
1.4.3	Supprimer un Critère Numérique	18
1.4.4	Critère Numérique calculé en T-Langage	18
1.4.5	Import de données	18
1.5	Chevaux	19
1.5.1	Ajouter un cheval	19
1.5.2	Modifier un cheval	20
1.5.3	Supprimer un cheval	20
1.6	Valeurs des Chevaux	21
1.6.1	Ajouter une Valeur Cheval	21
1.6.2	Modifier une Valeur Cheval	22
1.6.3	Supprimer une Valeur Cheval	22
1.6.4	Valeur Cheval calculée en T-Langage	22
1.7	Jockeys	23
1.7.1	Ajouter un jockey	23
1.7.2	Modifier un jockey	23
1.7.3	Supprimer un jockey	23
1.8	Entraîneurs	24
1.8.1	Ajouter un entraîneur	24
1.8.2	Modifier un entraîneur	24
1.8.3	Supprimer un entraîneur	24
1.9	Propriétaires	25
1.9.1	Ajouter un propriétaire	25
1.9.2	Modifier un propriétaire	25
1.9.3	Supprimer un propriétaire	25
1.10	Cotations	26
1.10.1	Ajouter une Cotation	26
1.10.2	Modifier une Cotation	27
1.10.3	Supprimer une Cotation	27
1.10.4	Cotation calculée en T-Langage	27
1.10.5	Import de données	27
1.11	Pronostics	28
1.11.1	Ajouter un Pronostic	28
1.11.2	Modifier un Pronostic	29
1.11.3	Supprimer un Pronostic	29
1.11.4	Import de données	29
1.12	Groupes de Courses	30

1.12.1	Ajouter un groupe de courses	30
1.12.2	Modifier un groupe de courses	31
1.12.3	Supprimer un groupe de courses	31
1.13	Groupes de Cotations	32
1.13.1	Ajouter un groupe de cotations	32
1.13.2	Modifier un groupe de cotations	33
1.13.3	Supprimer un groupe de cotations	33
1.14	Groupes de Pronostics	34
1.14.1	Ajouter un groupe de pronostics	34
1.14.2	Modifier un groupe de pronostics	35
1.14.3	Supprimer un groupe de pronostics	35
1.15	Permanences	36
1.15.1	Ajouter une permanence	36
1.15.2	Modifier une permanence	36
1.15.3	Supprimer une permanence	36
1.15.4	Consulter une permanence	37
1.15.5	Fusionner une permanence	37
1.15.6	Exporter une permanence	37
1.15.7	Imprimer une permanence	37
1.16	T-Langage	38
2	ETATS	51
2.1	Partants	51
2.2	Performances	52
2.3	Valeurs Chevaux	53
2.4	Synthèse d'un critère numérique	54
2.5	Pronostics	55
2.6	Synthèse d'un pronostic	56
2.7	Performances des pronostics	57
2.8	Cotations	59
2.9	Synthèse d'une Cotation	60
3	STRATEGIES	61
3.1	Ajouter une stratégie	61
3.2	Modifier une stratégie	73
3.3	Supprimer une stratégie	74
3.4	Supprimer un lot de stratégies	74
3.5	Ajuster la période d'analyse	74
3.6	Lancer une simulation	75
3.7	Actualiser des stratégies	79
3.8	Consulter une simulation	80
3.9	Imprimer une stratégie	80
4	JEUX	81
4.1	Ajouter un jeu	81
4.2	Modifier un jeu	83
4.3	Consulter un jeu	84

4.4	Supprimer un jeu	84
4.5	Imprimer un jeu	84
5	<i>OUTILS</i>	85
5.1	Base de données	85
5.1.1	Profils	85
5.1.2	Sauvegarder	85
5.1.3	Restaurer	86
5.1.4	Réindexer	86
5.1.5	Importer	86
5.1.6	Mises de base	89
5.1.7	Affichage en Franc / Euro	90
5.2	Réglages des Tickets	90
5.3	Options	90
5.4	Mot de passe	90
6	<i>SUPPORT INTEGRE PAR INTERNET</i>	91
6.1	Vérifier les mises à jour	91
6.2	Demande de support technique	93
6.3	Envoyer vos commentaires	93
6.4	Envoyer vos suggestions	93
6.5	Modifier votre enregistrement	93
6.6	Connaître le numéro de série de votre logiciel	93

1 **BASE DE DONNÉES**

1.1 **Courses**

Ce module vous permet d'ajouter, de modifier, et de supprimer des Courses. Toutes les informations relatives à une course peuvent être saisies dans ce module : description de la course, partants, arrivée, rapports, pronostics, cotations...

1.1.1 **Ajouter une course**

Permet de créer une nouvelle course.

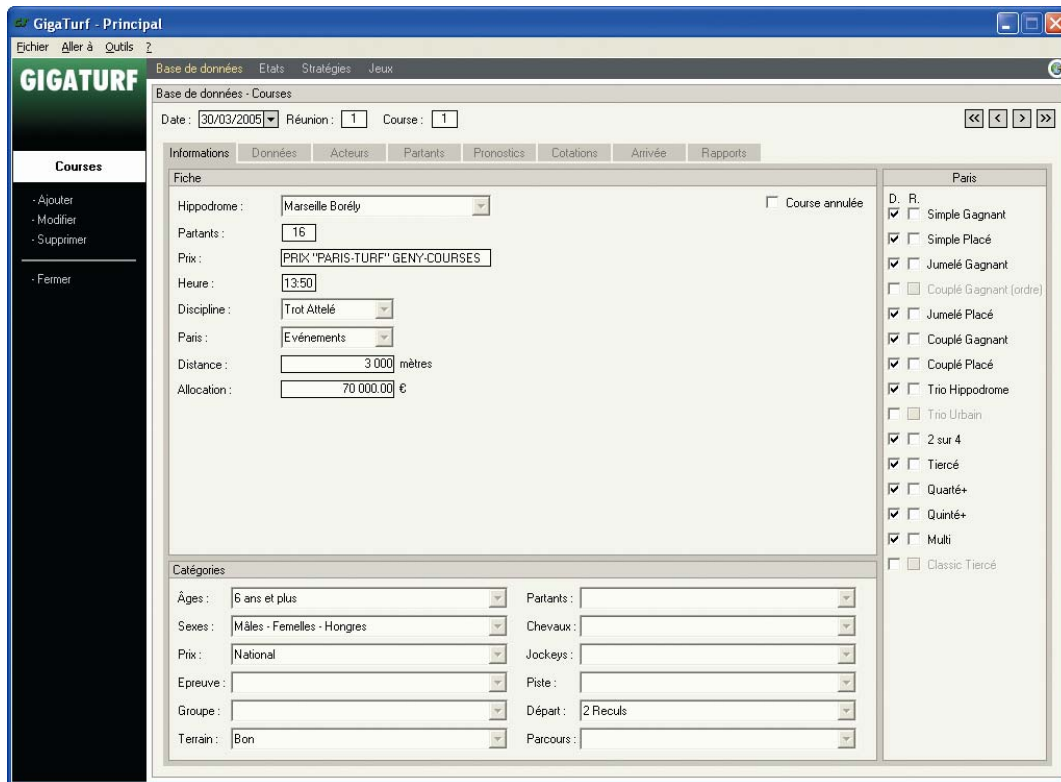
Il y a au minimum 7 informations à saisir pour valider la création d'une nouvelle course :

- La date
- La réunion
- Le numéro de la course dans la réunion
- L'hippodrome
- Le nombre de partants
- La discipline
- Le type de paris possibles

Il est ensuite possible de saisir différentes informations, optionnelles, accessibles dans les différents onglets :

- *Les Informations*

- Le nom du prix
- L'heure de la course
- La distance de la course
- L'allocation de la course
- La référence de la course (pour les courses de plat ou d'obstacles)
- Tous les paris possibles dans cette course
- La catégorie d'âges (2 ans, 3 ans, ...)
- La catégorie de Sexes (Mâles, Femelles, ...)
- La catégorie du Prix (Classique, International, ...)
- La catégorie d'Épreuve (Handicap, Handicap divisé, ...)
- La catégorie de Groupe (Groupe I, Groupe II, ...)
- La catégorie Terrain (Bon, Lourd, ...)
- La catégorie de Partants (A réclamer, Inédits, ...)
- La catégorie de Chevaux (Anglo-Arabs, Arabes purs, ...)
- La catégorie de Jockeys (Amateurs, Apprentis et Lads-Jockeys, ...)
- La catégorie de Piste (Petite Piste, Grande Piste, ...)
- La catégorie de Départ (Classique, Autostart, ...)
- La catégorie de Parcours (Ligne droite, Corde à droite, ...)



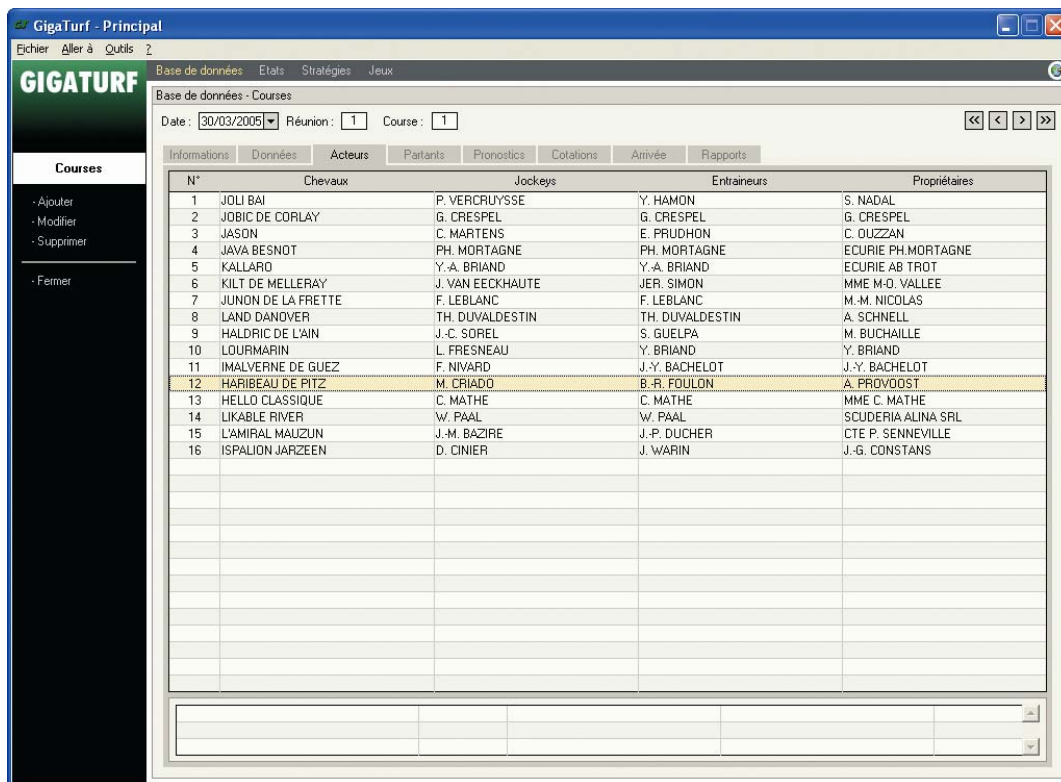
- *Les Données*

Il s'agit de données personnelles sur la course. Ces types de données peuvent être créés et administrés dans le module « Critères Texte » et « Critères Numériques ».
 Pour les saisir, taper le libellé du texte pour les critères textes, et la valeur pour les critères numériques.

- *Les Acteurs*

Il s'agit du tableau où l'on renseigne le nom des différents acteurs de la course, à savoir :

- Le nom du cheval
- Le nom du jockey
- Le nom de l'entraîneur
- Le nom du propriétaire



Lorsque vous saisissez le nom d'un acteur (cheval, jockey entraîneur ou propriétaire), une liste vous est proposée automatiquement en bas de l'écran si le nom existe déjà. Si l'acteur en question n'existe pas, alors lorsque vous sortirez du champ de saisie une fiche s'ouvrira pour renseigner les détails de cet acteur.

- *Les Partants*

Il s'agit du tableau des partants, avec différentes informations pour chacun d'entre eux :

- L'écurie du cheval : si le cheval fait partie d'une écurie, tapez son numéros (par exemple Ecurie 1, ou 2...)
- Œillère : si le cheval porte ou non des œillères pendant la course
- Déferré : si le cheval est déferré de l'avant, de l'arrière, de l'avant et de l'arrière ou non.
- L'âge du cheval
- Selon la discipline, la corde, le poids et la distance
- Le nombre de Courses (C.), le nombre de Victoires (V.) et le nombre de Places (P.) du cheval.
- Le total des gains du cheval
- Le total des gains en victoire du cheval
- L'état du cheval sur la course : non partant (NP), Distancé (DIST)...

GigaTurf - Principal

Base de données - Courses

Date: 30/03/2005 Réunion: 1 Course: 1

Informations Données Acteurs Partants Pronostics Cotation Arrivée Rapports

N°	Ec.	Deillère	Déféré	Âge	Distance	C.	V.	P.	Gains (€)	Gains V. (€)	Etat
1		Non	Non	8	3 000	79	12	15	201 660.00	135 777.00	DAJ
2		Non	Non	8	3 000	82	19	19	202 486.00	136 549.00	-
3		Non	Non	8	3 000	85	9	27	205 341.00	85 311.00	DAJ
4		Non	Non	8	3 000	101	13	18	209 247.00	112 602.00	-
5		Non	Avant	7	3 000	73	7	10	212 642.00	93 983.00	-
6		Non	Non	7	3 000	73	9	15	213 051.00	94 909.00	-
7		Non	Non	8	3 000	56	8	12	214 697.00	112 777.00	-
8		Non	Non	6	3 025	33	9	9	216 010.00	106 500.00	-
9		Non	Avant, Arrière	10	3 025	149	24	14	259 269.00	196 745.00	-
10		Non	Non	6	3 025	50	13	14	285 806.00	177 000.00	-
11		Non	Non	9	3 025	107	10	14	297 092.00	186 777.00	-
12		Non	Non	10	3 025	113	15	23	320 328.00	136 102.00	-
13		Non	Non	10	3 025	134	11	37	351 982.00	104 434.00	-
14		Non	Non	6	3 025	43	11	8	355 547.00	219 909.00	-
15		Non	Non	6	3 025	30	18	5	369 710.00	332 500.00	-
16		Non	Non	9	3 050	94	14	11	521 967.00	396 391.00	-

- Les Pronostics
Permet la saisie des pronostics sur la course.

GigaTurf - Principal

Base de données - Courses

Date: 30/03/2005 Réunion: 1 Course: 1

Informations Données Acteurs Partants Pronostics Cotation Arrivée Rapports

Pronostics	1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*	10*	11*	12*	13*	14*	15*	16*
La Gazette des Courses	8	15	14	5	10	11	3	13								
La Meuse																
La Provence																
La Provence (P.I.)	15	8	14	10	6	2	5	7								
La Provence (PI)																
Le Courrier Cauchois	14	5	15	8	6	3	2	10								
Le Figaro																
Le Havre Libre																
Le Matin de Lausanne	15	6	8	10	5	13	14	7								
Le Parisien	15	14	8	5	7	10	6	13								
Le Progrès de Lyon	15	8	10	13	14	3	2	6								
Le Républicain Lorrain	14	15	13	10	8	2	5	6								
Les 7 de Week-End	15	8	14	6	5	7	13	10								
Les Dernières Nouvelles d'Alsace	15	14	8	10	6	13	5	3								
Midi-Libre	8	14	15	13	5	6	3	10								
N.R.J. Normandie																
Nice Matin	15	8	3	6	10	5	14	13								
Nouvelle République du Centre-Ouest	15	8	6	5	14	10	3	7								
Ouest-France	15	8	6	5	14	7	13	1								
Paris Turf - Analyse / Points	10	15	5	8	3	6	13	4								
Paris Turf - Chaleurs d'entraînement																
Paris Turf - Chances Théoriques																
Paris Turf - Classement	15	8	14	6	7	10	5	13	3	11	1	4	2	16	9	12
Paris Turf - Classement (Chances Régulières)	3	11	1	4												
Paris Turf - Classement (Gros Outsiders)																
Paris Turf - Classement (Outsiders)	2	16	9	12												
Paris Turf - Classement (Secondes Chances)																
Paris Turf - Classement (Sélection)	15	8	14	6	7	10	5	13								
Paris Turf - Classement Théorique	15	14	8	16	7	6										
Paris Turf - Coefficient de Réussite	15	5	14	8	13	3	2	10	4	6	7	11	12	1	9	16

L'ordre des pronostics peut être modifié grâce aux icônes ↑ et ↓ en haut à droite de la table. Cet ordre est spécifique à chaque type de paris (Courses à événements, Courses à Trio Urbain, ...) : il faut donc le définir pour chacune de ces catégories de courses, mais reste mémorisé ensuite.

Cette saisie peut être effectuée de différentes façons :

- En saisissant directement les numéros dans la table
- En cliquant sur le bouton « Saisie » pour saisir le pronostic sélectionné
- En cliquant sur le bouton « Cascade » pour saisir automatiquement les pronostics les uns après les autres.

Pour ces 2 derniers modes, une fenêtre de saisie spécifique s'ouvre : il y a alors la possibilité de saisir dans 2 modes différents (« Saisie Libre » et « Saisie Cheval »). La « Saisie Libre » consiste à taper les numéros des chevaux du pronostic. La « Saisie Cheval » permet de saisir le nom du cheval (pratique en cas de pronostic non numéroté).

Dans tous les cas, il faut utiliser la touche de validation « ENTREE » pour passer d'un cheval à l'autre.

- Les Cotations

Permet la saisie des cotations sur la course.

Cotations	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Paris Turf - Analyse / Points	3.00	3.00	6.00	5.00	7.00	6.00	3.00	7.00	3.00	8.00
Paris Turf - Analyse / Points (Allocation)				1.00				1.00		
Paris Turf - Analyse / Points (Dernière course...)										
Paris Turf - Analyse / Points (Est en forme)		1.00		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00		1.00
Paris Turf - Analyse / Points (R. Entraîneur)			1.00		1.00	1.00	1.00	1.00		1.00
Paris Turf - Analyse / Points (R. Jockey)	1.00				1.00	1.00	1.00	1.00		1.00
Paris Turf - Analyse / Points (Régularité)			1.00		1.00	1.00	1.00	1.00		1.00
Paris Turf - Analyse / Points (Réussite)	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
Paris Turf - Analyse / Points (Spéc. Distance)	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
Paris Turf - Analyse / Points (Spéc. Piste)			1.00	1.00					1.00	1.00
Paris Turf - Analyse / Points (Très joué...)			1.00		1.00					1.00
Paris Turf - Analyse / Points (Vict. Entraîneur)										
Paris Turf - Analyse / Points (Vict. Jockey)										
Paris Turf - Aptitude au Terrain (Bon)	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Paris Turf - Aptitude au Terrain (Collant)	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	3.00	3.00		2.00
Paris Turf - Aptitude au Terrain (Lourd)		3.00		1.00		1.00			1.00	
Paris Turf - Chaleurs d'Entraînement										
Paris Turf - Chances Théoriques										
Paris Turf - Coefficient de Réussite	7.00	17.20	17.40	16.00	26.20	15.00	11.20	20.40	4.00	16.80
Paris Turf - Colonne 1			1.00		3.00	5.00	2.00	4.00		
Paris Turf - Colonne 2				1.00	6.00	6.00	2.00	11.00		
Paris Turf - Colonne 3					4.00	11.00	3.00	4.00		1.00
Paris Turf - Colonne 4		1.00			6.00	8.00	4.00	2.00		6.00
Paris Turf - Colonne 5					6.00	3.00	3.00	2.00		8.00
Paris Turf - Colonne 6		3.00	4.00		1.00	2.00	10.00	1.00		6.00
Paris Turf - Colonne 7	1.00	2.00	10.00	1.00	6.00	1.00	2.00			6.00
Paris Turf - Colonne 8	1.00	1.00	7.00	1.00	3.00	2.00	5.00	1.00		6.00
Paris Turf - Confidentiel										
Paris Turf - Cotes Probables	34.00	40.00	23.00	37.00	17.00	10.00	8.00	4.00	70.00	14.00

L'ordre des cotations peut être modifié grâce aux icônes ↑ et ↓ en haut à droite de la table. Cet ordre est spécifique à chaque type de paris (Courses à événements, Courses à Trio Urbain, ...) : il faut donc le définir pour chacune de ces catégories de courses, mais reste mémorisé ensuite.

Cette saisie peut être effectuée de différentes façons :

- En saisissant directement les cotations des chevaux dans la table
- En cliquant sur le bouton « Saisie » pour saisir la cotation sélectionnée
- En cliquant sur le bouton « Cascade » pour saisir automatiquement les cotations les unes après les autres.

Pour ces 2 derniers modes, une fenêtre de saisie spécifique s'ouvre : il y a alors la possibilité

de saisir dans 3 modes différents (« Saisie Standard », « Saisie Libre » et « Saisie Cheval »). La « Saisie Standard » consiste à taper les cotations des chevaux dans l'ordre des partants. La « Saisie Libre » consiste à taper d'abord un numéro de partant, puis sa cotation correspondante. La « Saisie Cheval » consiste à taper d'abord le nom du cheval, puis sa cotation.

Dans tous les cas, il faut utiliser la touche de validation « ENTREE » pour passer d'un cheval à l'autre.

- *L'arrivée*

Permet la saisie de l'arrivée de la course.

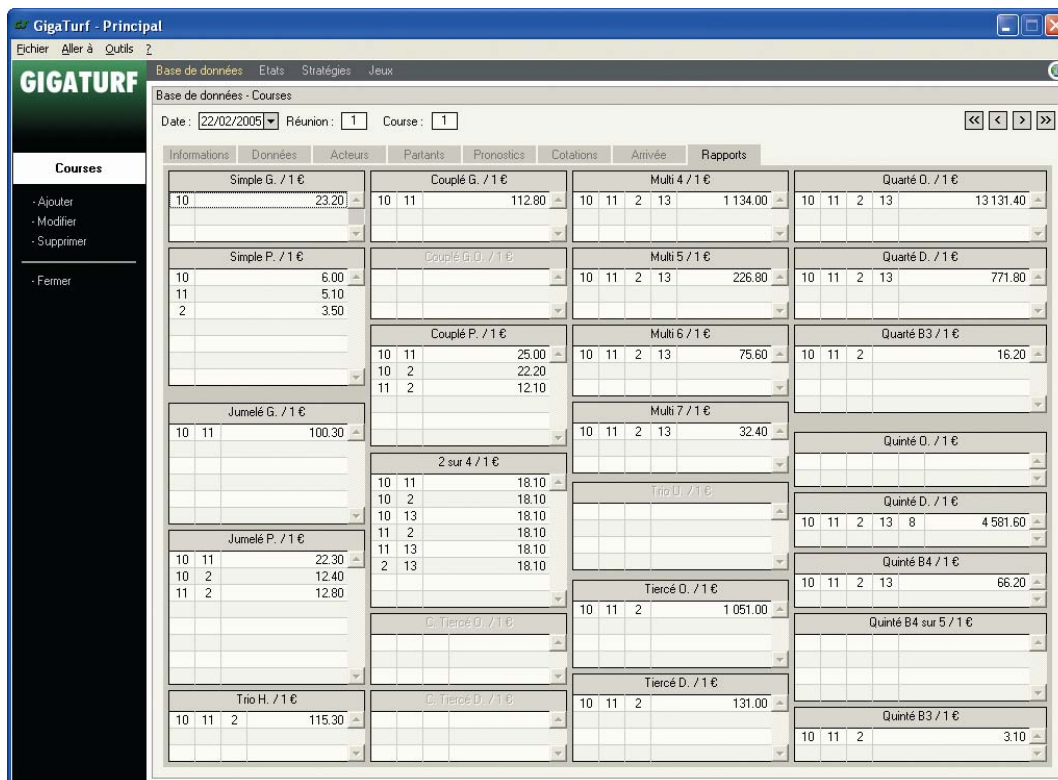
The screenshot shows the GigaTurf software interface. The window title is 'GigaTurf - Principal'. The menu bar includes 'Fichier', 'Aller à', and 'Outils'. The main area displays 'Base de données - Courses' with a date of '22/02/2005', 'Réunion : 1', and 'Course : 1'. A navigation bar at the top of the table area includes 'Informations', 'Données', 'Acteurs', 'Partants', 'Pronostics', 'Cotations', 'Arrivée', and 'Rapports'. The 'Arrivée' tab is active, showing a table with the following data:

Rang	N°	Cotes PMU	Cotes Fin.	Réd. Km	Gains (€)	R. E.	Etat	Chevaux
1	10	18	22	1'14"0	35 000.00		-	JUMBO DE LA BASLE
2	11	20	21	1'14"0	17 500.00		-	JASETTE
3	2	10	10	1'14"8	9 100.00		-	KAPA DE TILLARD
4	13	40	44	1'14"3	4 200.00		-	KRAC SPECIAL
5	8	61	65	1'14"4	2 100.00		-	IDYLLE DE BALLON
6	14	33	32	1'14"5	1 400.00		-	JUNKY DU BELLAY
7	3	9	14	1'15"2	700.00		-	JAGUAR DE FRANCE
8	1	57	68	1'15"5			-	JANINO DU HOUSSEL
9	12	61	85	1'15"0			-	IMALVERNE DE GUEZ
10	9	71	86				-	JESS LUXOR
	4	27	22				-	KALINE LOVER
	5	47	63				-	JOE DE LIGNY
	7	18	20				-	KADISSONNE PREAUX
	6	7.5	4.5				DAI	KETCH DU BELLAY
	15	0.7	0.7			3	DAI	KOOL DU CAUX
	16	92	113				DAI	IKANGA

- Le rang : il s'agit de la place du cheval à l'arrivée.
- Le N° : il s'agit du numéro du cheval
- Cotes PMU : il s'agit de la cote PMU du cheval
- Cotes Fin. : il s'agit de la cote finale du cheval (ou cote Hippodrome, ou cote PMH)
- Réduction Km : temps de chaque partant au kilomètre pour les courses de trot.
- Gains : il s'agit du gain obtenu par le cheval
- Rang avant enquête : il s'agit du rang à l'arrivée du cheval si il a été disqualifié ou rétrogradé après enquête.

- *Les Rapports*

Permet la saisie des rapports pour tous les paris disponibles dans la course.



Pour chaque rapport, il faut saisir la combinaison payée et le rapport. Le rapport à saisir dépend du type d'affichage choisie (dans « Outils...Base de données...Mises de base ») et la devise choisie (dans « Outils...Base de données...Affichage en...»). Le titre de la table vous indique précisément le format du rapport (par exemple, pour 1.5 € ou pour 1 € ou pour 10 Francs...).

Pour enregistrer toutes les saisies ou les modifications effectuées, il faut cliquer sur le menu « Enregistrer ». Sans cette opération, aucune donnée ne sera enregistrée ni modifiée.

Astuces :

- Pour la saisie dans les combos (listes à choix multiples déroulantes), il est possible de se déplacer rapidement dans la liste en tapant au clavier la première lettre du mot voulu. Par exemple, pour les hippodromes, il est possible d'accéder rapidement à Vincennes et tapant sur la touche V autant de fois que nécessaire.
- Pour la saisie dans les tables, les flèches de direction du clavier ↓ et ↑ permettent de descendre ou de monter facilement d'une ligne à l'autre.
- Pour la saisie des pronostics, le fait de valider (touche ENTREE) une cellule vide fait automatiquement passer le curseur sur la première case de la ligne du dessous.
- Pour certaines cellules, un menu particulier apparaît en cas de clic droit à la souris, en particulier pour les colonnes Age, Poids, Distance du tableau des partants, ou pour les tableaux de rapports, un menu permet de recopier automatiquement la valeur sélectionnée sur toute la colonne du tableau.

1.1.2 Modifier une course

Permet la modification d'informations sur une course.

Pour se positionner sur une course, utilisez le Calendrier (icône ▼ à droite de la date), puis les

icônes de direction en haut à droite de la fenêtre (< pour la course précédente et > pour la course suivante).

Cliquez ensuite sur le menu « Modifier ». Saisissez les modifications. Cliquez sur le menu « Enregistrer » pour valider toutes les modifications.

1.1.3 Supprimer une course

Permet la suppression d'une course.

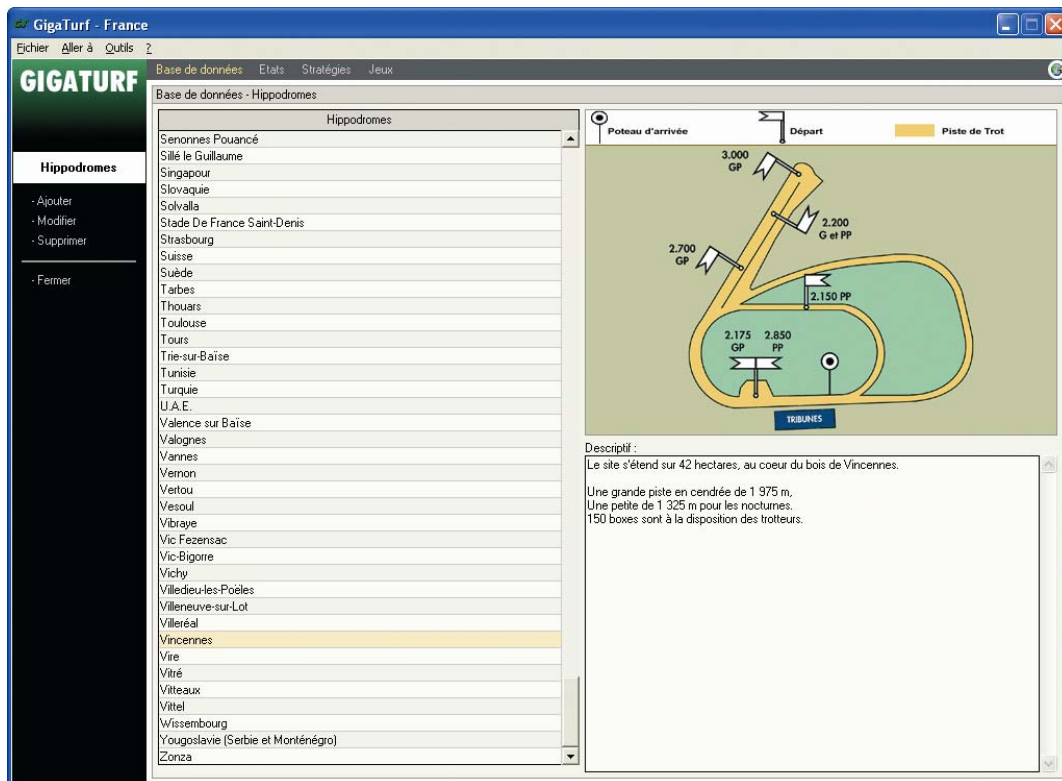
Pour se positionner sur une course, utilisez le Calendrier (icône ▼ à droite de la date), puis les icônes de direction en haut à droite de la fenêtre (< pour la course précédente et > pour la course suivante).

Cliquez ensuite sur le menu « Supprimer » puis confirmez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive et irréversible. De plus, toutes les informations relatives à cette course seront définitivement effacées.

1.2 Hippodromes

Permet de gérer les hippodromes.



1.2.1 **Ajouter un Hippodrome**

Cliquez sur le menu « Ajouter », tapez le nom de l'hippodrome, puis validez.

Il est possible d'enregistrer une photo du parcours : pour cela, il suffit de double-cliquer sur le champ réservé à cet effet (cadre en haut de la fenêtre, partie droite), de sélectionner un fichier image, puis de valider. L'image est alors automatiquement enregistrée dans la base de données. Il est également possible d'enregistrer un descriptif de l'hippodrome en double-cliquant sur le champ « Descriptif ».

1.2.2 **Modifier un Hippodrome**

Sélectionnez un hippodrome dans la liste, puis cliquez sur le menu « Modifier », ou effectuez un double-clic directement dans la liste. La fiche de l'hippodrome s'ouvre, modifiez le nom, puis validez.

1.2.3 **Supprimer un Hippodrome**

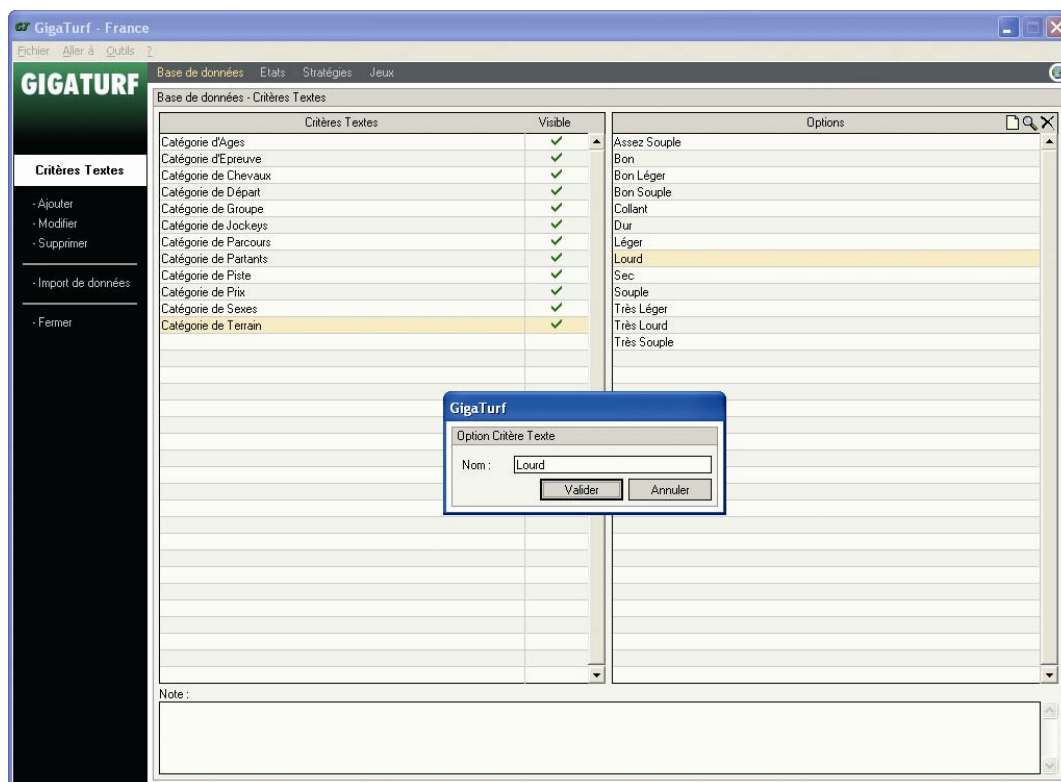
Sélectionnez un hippodrome dans la liste, puis cliquez sur le menu « Supprimer », puis validez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive.

1.3 Critères Textes

Permet de gérer les critères textes. Un critère texte est une information sur une course de type texte. Par exemple : la catégorie de terrain, qui peut être « Bon », « Léger », « Lourd »... ou encore la piste, qui peut être « Piste ronde », « Petite piste »... Il est possible d'indiquer autant d'options possibles que souhaitées pour chaque critère.

Un critère texte permet ainsi de sélectionner les courses selon différents critères que vous pouvez spécifier dans un groupe de courses, par exemple « toutes les courses sur « Petite Piste » mais pas sur « Terrain Lourd »...



1.3.1 Ajouter un Critère Texte

Cliquez sur le menu « Ajouter ». Saisissez les différentes informations nécessaires :

- Le nom du critère texte
- Une note descriptive éventuelle.

L'onglet « Options » permet d'indiquer si ce critère texte est visible dans tous les modules. Si vous ne validez pas cette option, le critère texte ne sera listé que dans les modules de saisie ou de T-Langage, mais pas dans les modules de recherche et de statistiques.

Pour ajouter une option à un critère texte, cliquez sur l'icône représentant une page blanche en haut à droite de la table d'Options. Tapez ensuite le texte de l'option, puis validez.

Pour modifier une option, sélectionnez-la dans la liste, puis cliquez sur la loupe en haut à droite de la table d'Options (vous pouvez également effectuer directement un double clic sur l'option dans la liste). Modifiez le texte de l'option, puis validez.

Pour supprimer une option, sélectionnez-la dans la liste, puis cliquez sur la croix noire en haut à droite de la table d'Options. Confirmez la suppression. Attention, cette suppression est définitive.

1.3.2 Modifier un Critère Texte

Sélectionnez un critère texte dans la liste, puis cliquez sur le menu « Modifier », ou effectuez un double-clic directement dans la liste. La fiche du critère texte s'ouvre, modifiez les informations nécessaires, puis validez.

1.3.3 Supprimer un Critère Texte

Sélectionnez un critère texte dans la liste, puis cliquez sur le menu « Supprimer ». Validez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive et toutes les données du critère texte seront définitivement effacées (un délai plus ou moins long peut d'ailleurs être nécessaire à cette suppression).

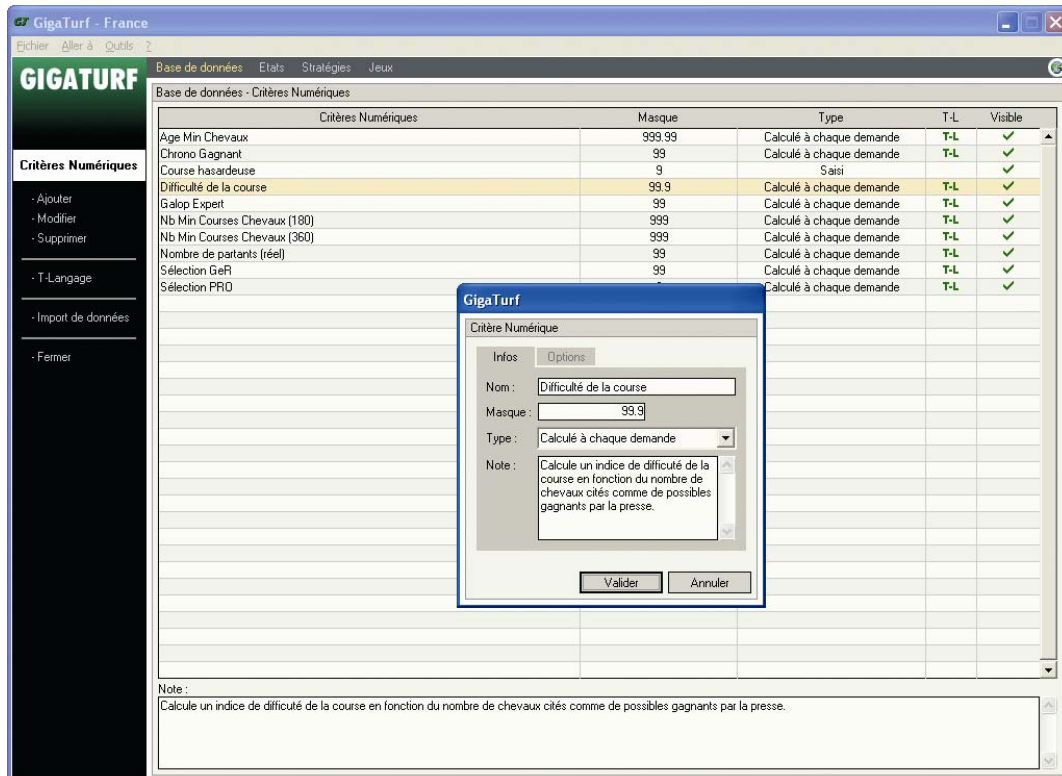
1.3.4 Import de données

Reportez-vous au chapitre « Outils...Bases de données...Importer » à la fin de la documentation.

1.4 Critères Numériques

Permet de gérer les critères numériques. Un critère numérique est une information sur une course de type numérique. Typiquement, ces critères sont utilisés pour classier les courses par valeur, pour des indices de difficulté ou autre. Par exemple, la référence de la course pour les courses de plat à handicap : il s'agit bien d'une valeur sur la course qui permet de classier les courses de plat entre elles selon les valeurs des chevaux composant le lot (plus la référence est faible, plus le lot de chevaux est bon).

De par son caractère numérique, ce critère se prête parfaitement à tous calculs, opérations, fonctions sur les informations de la base de données en T-Langage.



1.4.1 Ajouter un Critère Numérique

Cliquez sur le menu « Ajouter ». Saisissez les différentes informations nécessaires :

- Le nom du critère numérique
- Le masque d'affichage du critère numérique. Il s'agit d'un masque facilitant la saisie et la lecture du critère numérique. Les caractères autorisés sont le symbole +, le chiffre 9, le point (symbole décimal.) et l'espace. Ainsi, pour une valeur pouvant se composer au maximum de 2 chiffres, sans valeur décimale et sans valeur négative possible, on utilisera le masque 99. Pour une valeur pouvant se composer au maximum de 4 chiffres, avec 2 chiffres après la virgule, avec une valeur négative possible, et un espace comme séparateur des milliers, on utilisera le masque +9 999.99
- Le type du critère numérique: « Saisi », « Calculé à la première demande » ou « Calculé à chaque demande ». La différence entre les 2 derniers types est documentée dans la section réservée au T-Langage.
- Une note descriptive éventuelle.

L'onglet « Options » permet d'indiquer si ce critère numérique est visible dans tous les modules. Si vous ne validez pas cette option, le critère numérique ne sera listé que dans les modules de saisie ou de T-Langage, mais pas dans les modules de recherche et de statistiques.

1.4.2 Modifier un Critère Numérique

Sélectionnez un critère numérique dans la liste, puis cliquez sur le menu « Modifier » (ou effectuer un double-clic dans la table). La fiche descriptive du critère numérique s'ouvre. Modifiez les informations souhaitées puis cliquez sur « Valider » pour enregistrer les modifications.

Nota : il n'est pas possible de passer d'un type « Saisi » à un type « Calculé » et inversement.

1.4.3 Supprimer un Critère Numérique

Sélectionnez un critère numérique dans la liste, puis cliquez sur le menu « Supprimer ». Validez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive et toutes les données du critère numérique seront définitivement effacées (un délai plus ou moins long peut d'ailleurs être nécessaire à cette suppression).

1.4.4 Critère Numérique calculé en T-Langage

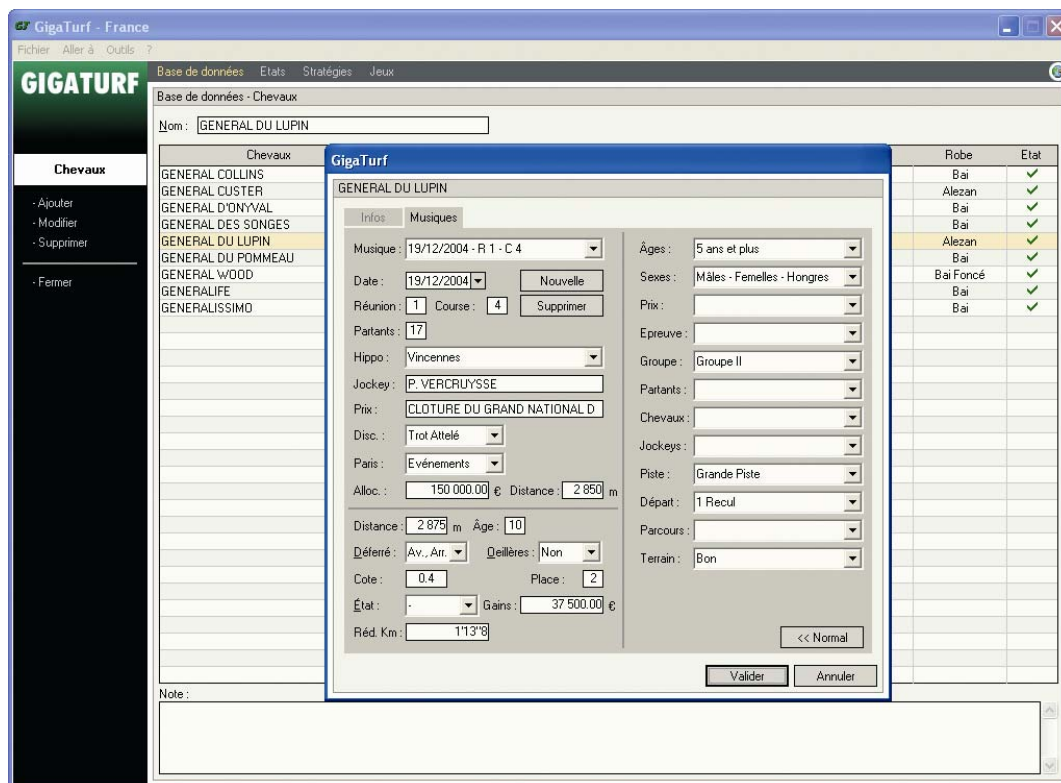
Reportez-vous à la section consacrée au T-Langage à la fin du chapitre « Base de données ».

1.4.5 Import de données

Reportez-vous au chapitre « Outils...Bases de données...Importer » à la fin de la documentation.

1.5 Chevaux

Permet de gérer les chevaux enregistrés dans la base de données.



1.5.1 Ajouter un cheval

Tapez le nom du cheval dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les chevaux dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Si le cheval n'existe pas encore, tapez sur la touche de validation « ENTREE » ou cliquez sur le menu « Ajouter ». La fiche de création du cheval s'ouvre. Vous pouvez alors indiquer différentes informations (facultatif) : le nom du père et de la mère (permet d'identifier de façon certaine 2 chevaux portant le même nom), le sexe du cheval, sa robe, son état d'activité (en activité ou retraité), et une note personnelle.

L'onglet « Musique » permet la saisie de la musique de ce cheval. Il est ici possible de saisir toutes les performances passées du cheval. Cet onglet peut s'afficher sous 2 modes, Normal et Avancé, qui s'activent par le bouton correspondant en bas à droite de l'onglet. Le mode Normal permet la saisie des informations suivantes pour chaque performance :

- La date : seule information obligatoire
- Le numéro de la réunion : peut être 0 si inconnu
- Le numéro de la course : peut être 0 si inconnu
- La discipline
- L'allocation
- La cote
- La place
- L'état à l'arrivé : aucun, ou une disqualification (dai, arr...)

En plus des informations du mode Normal, le mode Avancé permet la saisie des informations suivantes :

- Le nombre de partants
- L'hippodrome
- Le jockey
- Le nom du Prix
- La référence de la course (pour le plat et l'obstacle)
- La distance
- Le handicap : distance pour le trot, poids pour le plat et l'obstacle
- L'âge du cheval
- La corde pour le plat
- Déféré
- Œillères
- Le gain du cheval sur cette course
- La réduction kilométrique
- Les différentes catégories de la course : catégories d'Âges, de Sexes, de Prix, d'Épreuve, de Groupe, de Partants, de Chevaux, de Jockeys, de Piste, de Départ, de Parcours et de Terrain.

Pour ajouter une nouvelle musique, cliquez sur « Nouvelle », saisissez les informations, puis cliquez sur « Enregistrer » pour valider, ou sur « Annuler » pour annuler la saisie. Pour modifier une information, saisissez la nouvelle valeur, puis cliquez sur « Enregistrer » pour valider.

L'onglet « Valeurs » permet la saisie des « Valeurs de Chevaux » pour ce cheval : choisissez la valeur à saisir dans la combo « Nom », puis saisissez la date de la valeur, la valeur puis « Actualiser » (le passage entre tous ces champs peut se faire par la touche de validation « ENTREE »). Cliquez enfin sur « Valider » pour enregistrer la fiche du cheval.

1.5.2 Modifier un cheval

Tapez le nom du cheval dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les chevaux dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Lorsque le nom du cheval est complet, tapez sur la touche de validation « ENTREE » ou cliquez sur le menu « Modifier » (vous pouvez également effectuer un double-clic sur une ligne dans la table). La fiche de modification du cheval s'ouvre : saisissez toutes les modifications voulues, la musique, les Valeurs éventuelles du cheval, puis cliquez sur « Valider » pour enregistrer les modifications.

1.5.3 Supprimer un cheval

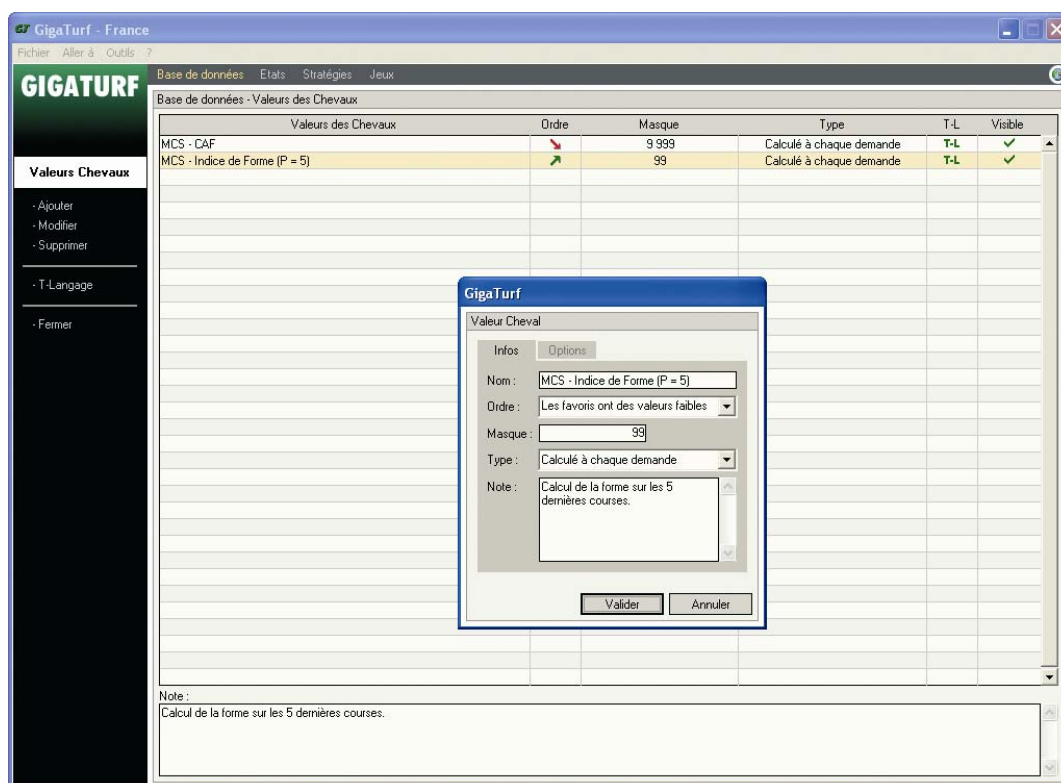
Permet de supprimer un cheval. Tapez le nom du cheval dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les chevaux dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Lorsque le nom du cheval est complet, cliquez sur le menu « Supprimer », puis confirmez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive.

1.6 Valeurs des Chevaux

Permet de gérer les Valeurs de Chevaux. Les Valeurs de Chevaux permettent d'enregistrer des valeurs pour chaque cheval, avec une notion de temps pour chaque valeur. Pour une valeur de cheval (par exemple la Valeur Galop), il est ainsi possible de mémoriser une valeur différente à des dates différentes (chaque mois, ou autre). L'utilité des valeurs de chevaux est double : elles permettent d'abord de suivre la valeur du cheval dans le temps, ce qui peut autoriser dans d'autres modules un suivi graphique, un comparatif avec les autres participants d'une course... Elles permettent ensuite la création de cotations très performantes qui seront définies en T-Langage.

Une valeur de cheval peut être de 2 types : Saisi ou Calculé. Choisissez le type Saisi pour saisir vous-même la valeur du cheval (disponible dans la fiche de chaque cheval). Choisissez le type Calculé pour définir une valeur de cheval calculée en T-Langage automatiquement à partir des informations de la musique du cheval.



1.6.1 Ajouter une Valeur Cheval

Cliquez sur le menu « Ajouter ». Saisissez les différentes informations nécessaires :

- Le nom de la Valeur Cheval
- L'ordre de la Valeur Cheval : « Aucun Ordre », « Les favoris ont des valeurs faibles » ou « Les favoris ont des valeurs élevées ».
- Le masque d'affichage de la Valeur Cheval. Il s'agit d'un masque facilitant la saisie et la lecture de la Valeur Cheval. Les caractères autorisés sont le symbole +, le chiffre 9, le point (symbole décimal.) et l'espace. Ainsi, pour une valeur pouvant se composer au maximum de 2 chiffres, sans valeur décimale et sans valeur négative possible, on utilisera le masque 99. Pour une valeur pouvant se composer au maximum de 4 chiffres, avec 2 chiffres après la virgule, avec une valeur négative possible, et un espace comme séparateur des milliers, on utilisera le masque +9 999.99

- Le type de la Valeur Cheval : « Saisi » ou « Calculé à chaque demande ». Le détail du dernier type est documenté dans la section réservée au T-Langage.
- Une note descriptive éventuelle.

L'onglet « Options » permet d'indiquer si cette Valeur Cheval est visible dans tous les modules. Si vous ne validez pas cette option, la valeur Cheval ne sera listée que dans les modules de saisie ou de T-Langage, mais pas dans les modules de recherche et de statistiques.

1.6.2 Modifier une Valeur Cheval

Sélectionnez une Valeur Cheval dans la liste, puis cliquez sur le menu « Modifier » (ou effectuer un double-clic dans la table). La fiche descriptive de la Valeur Cheval s'ouvre. Modifiez les informations souhaitées puis cliquez sur « Valider » pour enregistrer les modifications.

Nota : il n'est pas possible de passer d'un type « Saisi » à un type « Calculé » et inversement.

1.6.3 Supprimer une Valeur Cheval

Sélectionnez une Valeur Cheval dans la liste, puis cliquez sur le menu « Supprimer ». Validez la suppression.

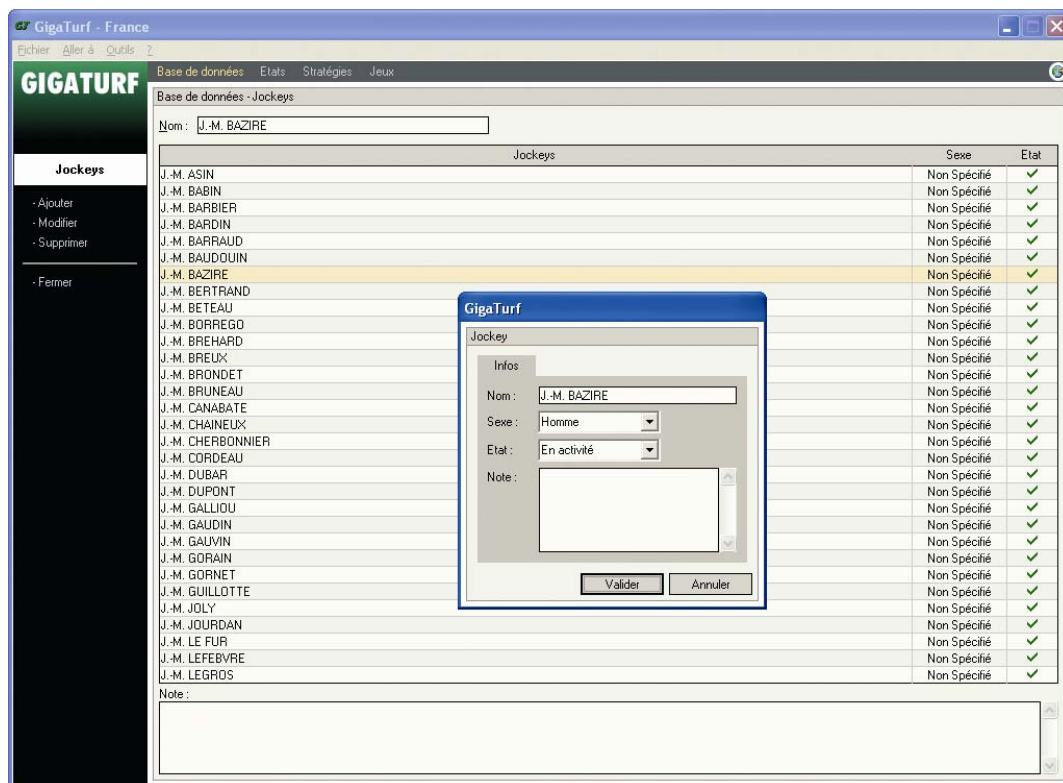
Attention : cette suppression est définitive et toutes les données de la Valeur Cheval seront définitivement effacées.

1.6.4 Valeur Cheval calculée en T-Langage

Reportez-vous à la section consacrée au T-Langage à la fin du chapitre « Base de données ».

1.7 Jockeys

Permet de gérer les jockeys enregistrés dans la base de données.



1.7.1 **Ajouter un jockey**

Tapez le nom du jockey dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les jockeys dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Si le jockey n'existe pas encore, tapez sur la touche de validation « ENTREE » ou cliquez sur le menu « Ajouter ». La fiche de création du jockey s'ouvre. Vous pouvez alors indiquer différentes informations (facultatif) : le sexe du jockey, son état d'activité (en activité ou retraité), et une note personnelle. Cliquez enfin sur « Valider » pour enregistrer la fiche du jockey.

1.7.2 **Modifier un jockey**

Tapez le nom du jockey dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les jockeys dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Lorsque le nom du jockey est complet, tapez sur la touche de validation « ENTREE » ou cliquez sur le menu « Modifier » (vous pouvez également effectuer un double-clic sur une ligne dans la table). La fiche de modification du jockey s'ouvre : saisissez toutes les modifications voulues, puis cliquez sur « Valider » pour enregistrer les modifications.

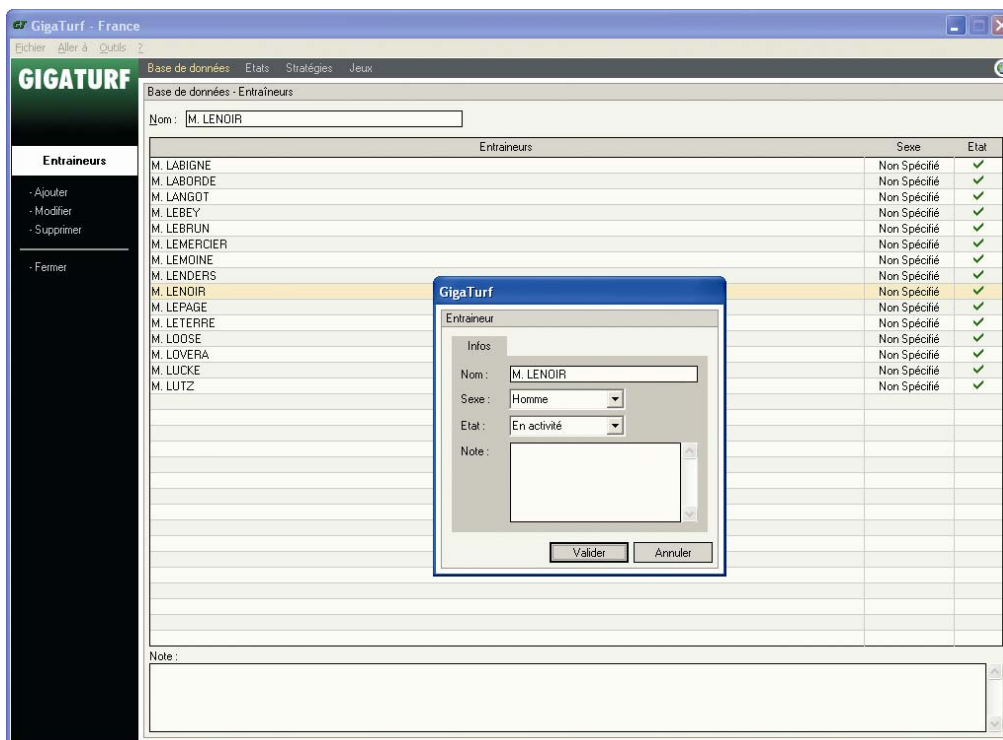
1.7.3 **Supprimer un jockey**

Permet de supprimer un jockey. Tapez le nom du jockey dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les jockeys dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Lorsque le nom du jockey est complet, cliquez sur le menu « Supprimer », puis confirmez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive.

1.8 Entraîneurs

Permet gérer les entraîneurs enregistrés dans la base de données.



1.8.1 *Ajouter un entraîneur*

Tapez le nom de l'entraîneur dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les entraîneurs dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Si l'entraîneur n'existe pas encore, tapez sur la touche de validation « ENTREE » ou cliquez sur le menu « Ajouter ». La fiche de création de l'entraîneur s'ouvre. Vous pouvez alors indiquer différentes informations (facultatif) : le sexe de l'entraîneur, son état d'activité (en activité ou retraité), et une note personnelle. Cliquez enfin sur « Valider » pour enregistrer la fiche de l'entraîneur.

1.8.2 *Modifier un entraîneur*

Tapez le nom de l'entraîneur dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les entraîneurs dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Lorsque le nom de l'entraîneur est complet, tapez sur la touche de validation « ENTREE » ou cliquez sur le menu « Modifier » (vous pouvez également effectuer un double-clic sur une ligne dans la table). La fiche de modification de l'entraîneur s'ouvre : saisissez toutes les modifications voulues, puis cliquez sur « Valider » pour enregistrer les modifications.

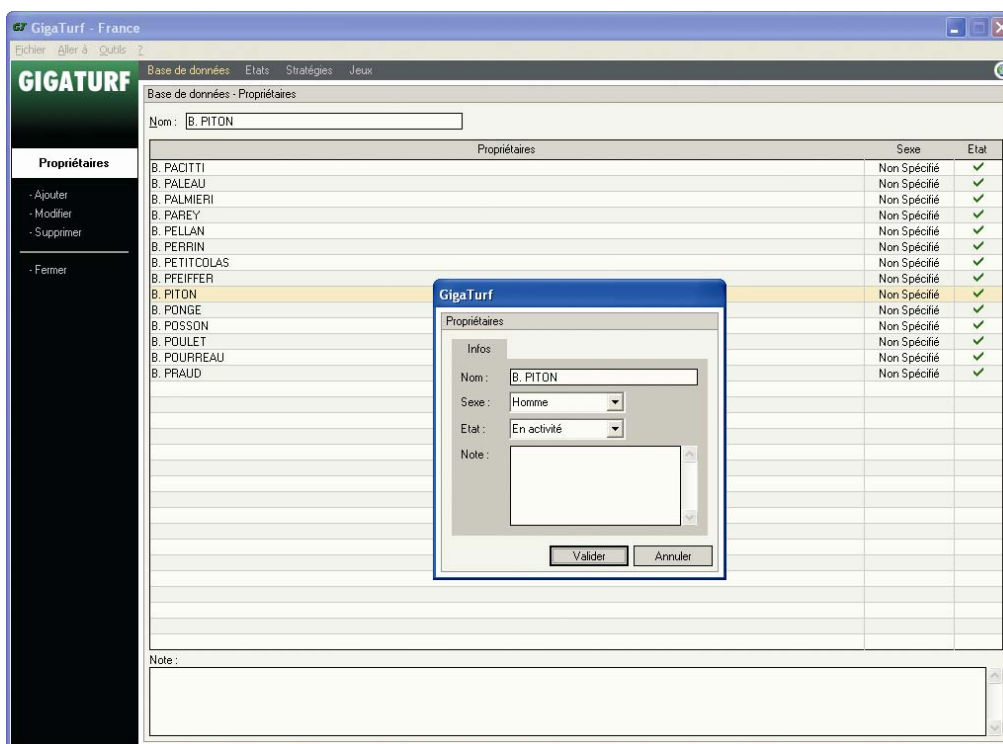
1.8.3 *Supprimer un entraîneur*

Permet de supprimer un entraîneur. Tapez le nom de l'entraîneur dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les entraîneurs dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Lorsque le nom de l'entraîneur est complet, cliquez sur le menu « Supprimer », puis confirmez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive.

1.9 Propriétaires

Permet gérer les propriétaires enregistrés dans la base de données.



1.9.1 Ajouter un propriétaire

Tapez le nom du propriétaire dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les propriétaires dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Si le propriétaire n'existe pas encore, tapez sur la touche de validation « ENTREE » ou cliquez sur le menu « Ajouter ». La fiche de création du propriétaire s'ouvre. Vous pouvez alors indiquer différentes informations (facultatif) : le sexe du propriétaire, son état d'activité (en activité ou retraité), et une note personnelle. Cliquez enfin sur « Valider » pour enregistrer la fiche de l'entraîneur.

1.9.2 Modifier un propriétaire

Tapez le nom du propriétaire dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les propriétaires dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Lorsque le nom du propriétaire est complet, tapez sur la touche de validation « ENTREE » ou cliquez sur le menu « Modifier » (vous pouvez également effectuer un double-clic sur une ligne dans la table). La fiche de modification du propriétaire s'ouvre : saisissez toutes les modifications voulues, puis cliquez sur « Valider » pour enregistrer les modifications.

1.9.3 Supprimer un propriétaire

Permet de supprimer un propriétaire. Tapez le nom du propriétaire dans le champ « Nom ». A chaque lettre tapée, les propriétaires dont le nom commence par le nom indiqué apparaissent dans la table. Lorsque le nom du propriétaire est complet, cliquez sur le menu « Supprimer », puis confirmez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive.

1.10 Cotations

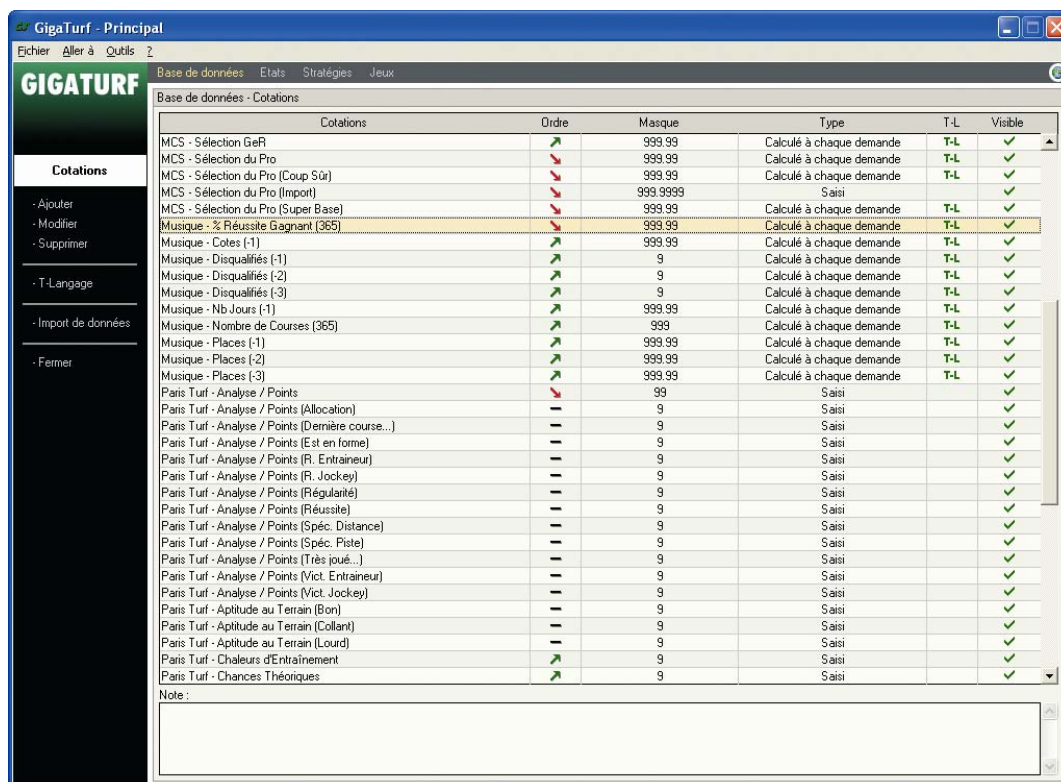
Permet de gérer les cotations. Une cotation est une valeur numérique disponible pour chaque participant d'une course donnée, comme par exemple : toutes les cotes (cotes PMU, Finales, probables...), les points de Liste Type, Synthèse Originale, Coefficient de Réussite, Indice de Forme...

Une cotation a généralement un ordre, mais cela n'est pas obligatoire. Deux ordres sont possibles : « Les favoris ont des valeurs faibles » (ou ordre croissant), comme les cotes, ou « Les favoris ont des valeurs élevées » (ou ordre décroissant), comme les points de Liste Type.

Quelques cas de cotations sans ordre particulier : l'âge des partants (peut-on vraiment dire que les favoris sont les plus jeunes, et inversement ?), la corde (un cheval en corde 7 est-il plus favori qu'un cheval en corde 8 ?)...

Par déduction, toute cotation ayant un ordre peut être convertie en pronostic : si l'on prend les cotes PMU des partants d'une course, on peut très bien à partir de celles-ci ordonner les chevaux selon l'ordre croissant de ces cotes, et obtenir ainsi un pronostic.

De plus, le caractère numérique d'une cotation autorisant tous types de calculs, opérations, fonctions sur les informations de la base de données, il en résulte que les cotations sont le noyau qui permet l'établissement de toute sélection de jeu en T-Langage, la conversion en pronostic se faisant alors ensuite automatiquement.



Cotations	Ordre	Masque	Type	T-L	Visible
MCS - Sélection GeR	↕	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
MCS - Sélection du Pro	↘	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
MCS - Sélection du Pro (Coup Sûr)	↘	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
MCS - Sélection du Pro (Import)	↘	999.9999	Saisi		✓
MCS - Sélection du Pro (Super Base)	↘	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - % Réussite Gagnant (365)	↕	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Cotes (-1)	↕	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Disqualifiés (-1)	↕	9	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Disqualifiés (-2)	↕	9	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Disqualifiés (-3)	↕	9	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Nb Jours (-1)	↕	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Nombre de Courses (365)	↕	999	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Places (-1)	↕	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Places (-2)	↕	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Musique - Places (-3)	↕	999.99	Calculé à chaque demande	T-L	✓
Paris Turf - Analyse / Points	↘	99	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Allocation)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Dernière course...)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Est en forme)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (R. Entraîneur)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (R. Jockey)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Régularité)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Réussite)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Spéc. Distance)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Spéc. Piste)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Très joué...)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Vict. Entraîneur)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Analyse / Points (Vict. Jockey)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Aptitude au Terrain (Bon)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Aptitude au Terrain (Collant)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Aptitude au Terrain (Lourd)	---	9	Saisi		✓
Paris Turf - Chaleurs d'Entraînement	↕	9	Saisi		✓
Paris Turf - Chances Théoriques	↕	9	Saisi		✓

1.10.1 Ajouter une Cotation

Cliquez sur le menu « Ajouter ». Saisissez les différentes informations nécessaires :

- Le nom de la cotation

- L'ordre de la cotation : « Aucun Ordre », « Les favoris ont des valeurs faibles » ou « Les favoris ont des valeurs élevées ».
- Le masque d'affichage de la cotation. Il s'agit d'un masque facilitant la saisie et la lecture de la cotation. Les caractères autorisés sont le symbole +, le chiffre 9, le point (symbole décimal.) et l'espace. Ainsi, pour une valeur pouvant se composer au maximum de 2 chiffres, sans valeur décimale et sans valeur négative possible, on utilisera le masque 99. Pour une valeur pouvant se composer au maximum de 4 chiffres, avec 2 chiffres après la virgule, avec une valeur négative possible, et un espace comme séparateur des milliers, on utilisera le masque +9 999.99.
- Le type de la cotation : « Saisi », « Calculé à la première demande » ou « Calculé à chaque demande ». La différence entre les 2 derniers types est documentée dans la section réservée au T-Langage.
- Une note descriptive éventuelle.

L'onglet « Options » permet de spécifier plusieurs options de disponibilité de la cotation. Vous pouvez d'abord indiquer dans quels types de courses cette cotation existe (vous pouvez par exemple avoir une cotation qui n'est disponible que dans les courses à événements).

Vous pouvez également indiquer si cette cotation est visible dans tous les modules.

Si vous ne validez pas cette option, la cotation ne sera listée que dans les modules de saisie ou de T-Langage, mais pas dans les modules de recherche et de statistiques.

1.10.2 Modifier une Cotation

Sélectionnez une cotation dans la liste, puis cliquez sur le menu « Modifier », ou effectuez un double-clic directement dans la liste. La fiche de la cotation s'ouvre, modifiez les informations nécessaires, puis validez.

Nota : il n'est pas possible de passer d'un type « Saisi » à un type « Calculé » et inversement.

1.10.3 Supprimer une Cotation

Sélectionnez une cotation dans la liste, puis cliquez sur le menu « Supprimer ». Validez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive et toutes les données de la cotation seront définitivement effacées (un délai plus ou moins long peut d'ailleurs être nécessaire à cette suppression).

1.10.4 Cotation calculée en T-Langage

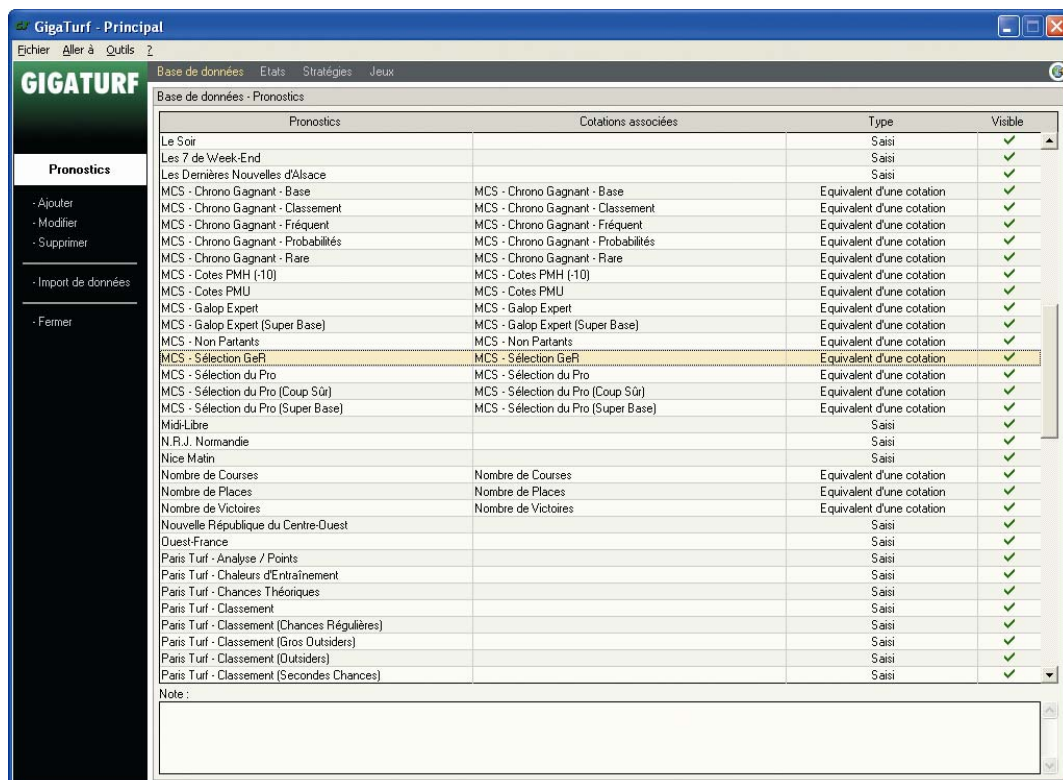
Reportez-vous à la section consacrée au T-Langage à la fin du chapitre « Base de données ».

1.10.5 Import de données

Reportez-vous au chapitre « Outils...Bases de données...Importer » à la fin de la documentation.

1.11 Pronostics

Permet de gérer les pronostics.



1.11.1 Ajouter un Pronostic

Cliquez sur le menu « Ajouter ». Saisissez les différentes informations nécessaires :

- Le nom du pronostic
- Le type du pronostic : « Saisi », ou « Equivalent d'une cotation ». Choisissez le type « Saisi » pour un pronostic que vous saisissez vous-même à chaque course. Le type « Equivalent d'une cotation » doit être choisi pour obtenir automatiquement le pronostic correspondant à une cotation : par exemple, vous pouvez obtenir le pronostic correspondant aux cotes PMU, les chevaux étant alors classés de façon automatique selon les cotes. Pour ce type, aucune saisie n'est nécessaire ; la cotation peut être saisie, ou elle-même calculée en T-Langage.
- Si le type du pronostic est « Equivalent d'une cotation », vous devez alors sélectionner la cotation associée à ce pronostic.
- Une note descriptive éventuelle.

L'onglet « Options » permet de spécifier plusieurs options de disponibilité du pronostic. Vous pouvez d'abord indiquer dans quels types de courses ce pronostic existe (vous pouvez par exemple avoir un pronostic qui n'est disponible que dans les courses à événements).

Vous pouvez également indiquer si ce Pronostic est visible dans tous les modules.

Si vous ne validez pas cette option, le pronostic ne sera listé que dans les modules de saisie ou de T-Langage, mais pas dans les modules de recherche et de statistiques.

1.11.2 Modifier un Pronostic

Sélectionnez un Pronostic dans la liste, puis cliquez sur le menu « Modifier », ou effectuez un double-clic directement dans la liste. La fiche du pronostic s'ouvre, modifiez les informations nécessaires, puis validez.

Nota : il n'est pas possible de passer d'un type « Saisi » à un type « Equivalent d'une cotation » et inversement.

1.11.3 Supprimer un Pronostic

Sélectionnez un Pronostic dans la liste, puis cliquez sur le menu « Supprimer ». Validez la suppression.

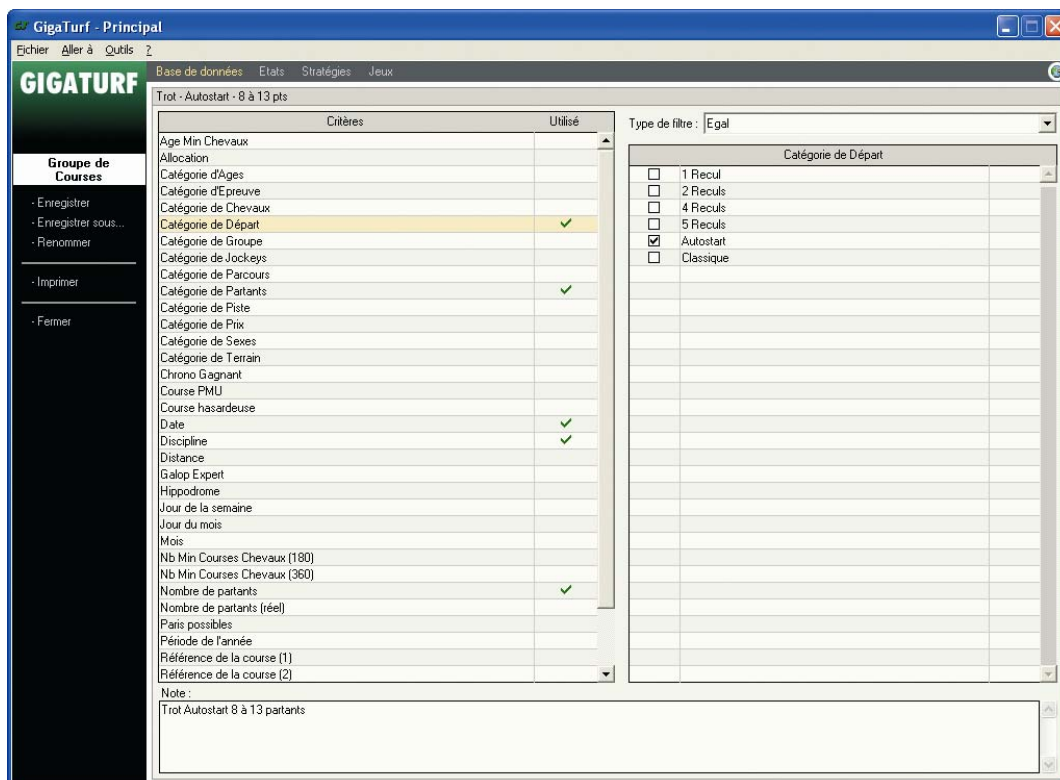
Attention : cette suppression est définitive et toutes les données du pronostic seront définitivement effacées (un délai plus ou moins long peut d'ailleurs être nécessaire à cette suppression).

1.11.4 Import de données

Reportez-vous au chapitre « Outils...Bases de données...Importer » à la fin de la documentation.

1.12 Groupes de Courses

Ce module vous permet d'ajouter, de modifier, et de supprimer des Groupes de Courses. Les Groupes de Courses vous permettent de filtrer les courses selon des critères de sélection. Ils sont principalement utilisés pour définir les courses sur lesquelles s'applique une stratégie, ou sur lesquelles on souhaite effectuer une statistique.



1.12.1 **Ajouter un groupe de courses**

Permet de créer un nouveau groupe de courses.

1. Cliquez sur un critère (table de gauche)

2. Sélectionnez le type de filtre à utiliser sur ce critère, selon le cas :

- **Egal** : le critère sélectionné devra être égal à une des valeurs indiquées
- **Différent** : le critère sélectionné devra être différent de toutes les valeurs indiquées
- **Supérieur** : le critère sélectionné devra être strictement supérieur à la valeur indiquée
- **Supérieur ou égal** : le critère sélectionné devra être supérieur ou égal à la valeur indiquée
- **Inférieur** : le critère sélectionné devra être strictement inférieur à la valeur indiquée
- **Inférieur ou égal** : le critère sélectionné devra être inférieur ou égal à la valeur indiquée
- **Entre** : le critère sélectionné devra être compris dans l'une des tranches de valeurs indiquées
- **Hors** : le critère sélectionné devra être hors de la tranche de valeurs indiquée

3. Indiquez les valeurs à utiliser sur le critère (table de droite). Selon le cas :

- Si il s'agit d'un critère Texte, sélectionnez les options souhaitées en cliquant dans la case à cocher située devant chaque option
- Si il s'agit d'un critère Numérique : saisissez la ou les valeurs dans les lignes de la table.
Pour ajouter une nouvelle ligne, cliquez sur l'icône représentant une page blanche en haut à

droite de la table. Pour supprimer une ligne, cliquez sur l'icône représentant une croix noire en haut à droite de la table.

4. Cliquez sur « Enregistrer » dans le menu de gauche, donnez un nom au groupe de courses, puis cliquez sur « Valider ».

1.12.2 Modifier un groupe de courses

Permet de modifier les critères d'un groupe de courses existant.

1. Sélectionnez un groupe de courses dans la liste des groupes existants.
2. Cliquez sur « Valider ».
3. La définition du groupe de courses sélectionné s'ouvre, et vous pouvez alors effectuer les mêmes opérations que dans le module « Ajouter un groupe de courses ».

1.12.3 Supprimer un groupe de courses

Permet de supprimer un groupe de courses.

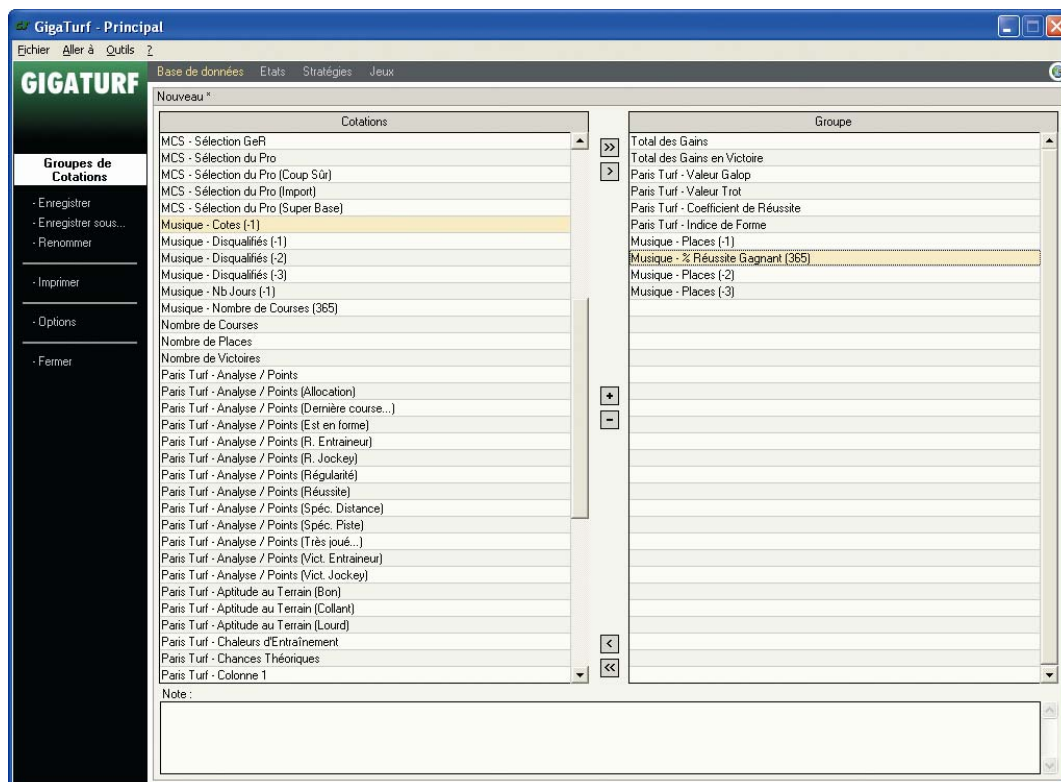
1. Sélectionnez un groupe de courses dans la liste des groupes existants
2. Cliquez sur « Valider »

Attention : cette suppression est définitive.

1.13 Groupes de Cotations

Ce module vous permet d'ajouter, de modifier, et de supprimer des Groupes de Cotations. Les Groupes de Cotations vous permettent de créer des listes de cotations et de les attribuer à des Groupes de Courses.

Ils sont principalement utilisés pour définir des lots de cotations, que l'on peut ensuite manipuler comme une seule et même unité pour effectuer des vues, des statistiques...



1.13.1 Ajouter un groupe de cotations

Permet de créer un nouveau groupe de cotations.

La liste de gauche indique les cotations disponibles.

La liste de droite indique les cotations faisant partie du groupe.

1. Effectuez un double-clic sur chaque cotation souhaitée dans la liste de gauche pour la transférer dans le groupe de cotations (liste de droite).

2. Lorsque toutes les cotations souhaitées ont été transférées dans la liste de droite, cliquez sur « Enregistrer » dans le menu de gauche, donnez un nom au groupe de cotations, puis cliquez sur « Valider ».

Menu « Options » : le menu « Options » permet de spécifier plusieurs options de disponibilité du groupe de cotations. Vous pouvez ainsi indiquer dans quels types de courses ce groupe existe (vous pouvez par exemple avoir un groupe qui n'est disponible que dans les courses à événements).

Autres opérations possibles :

1. Effectuez un double-clic sur chaque cotation souhaitée dans la liste de droite pour l'enlever du groupe de cotations (retourne dans la liste de gauche).

2. Cliquez sur l'icône >> pour mettre toutes les cotations dans le groupe de cotations.
3. Cliquez sur l'icône > pour transférer la cotation sélectionnée dans le groupe de cotations.
4. Cliquez sur l'icône << pour enlever toutes les cotations du groupe de cotations.
5. Cliquez sur l'icône < pour enlever la cotation sélectionnée du groupe de cotations.
6. Cliquez sur l'icône + pour faire monter la cotation sélectionnée dans l'ordre du groupe de cotations.
7. Cliquez sur l'icône - pour faire descendre la cotation sélectionnée dans l'ordre du groupe de cotations.

1.13.2 Modifier un groupe de cotations

Permet de modifier les cotations composant un groupe de cotations existant.

1. Sélectionnez un groupe de cotations dans la liste des groupes existants.
2. Cliquez sur « Valider ».
3. La définition du groupe de cotations sélectionné s'ouvre, et vous pouvez alors effectuer les mêmes opérations que dans le module « Ajouter un groupe de cotations ».

1.13.3 Supprimer un groupe de cotations

Permet de supprimer un groupe de cotations.

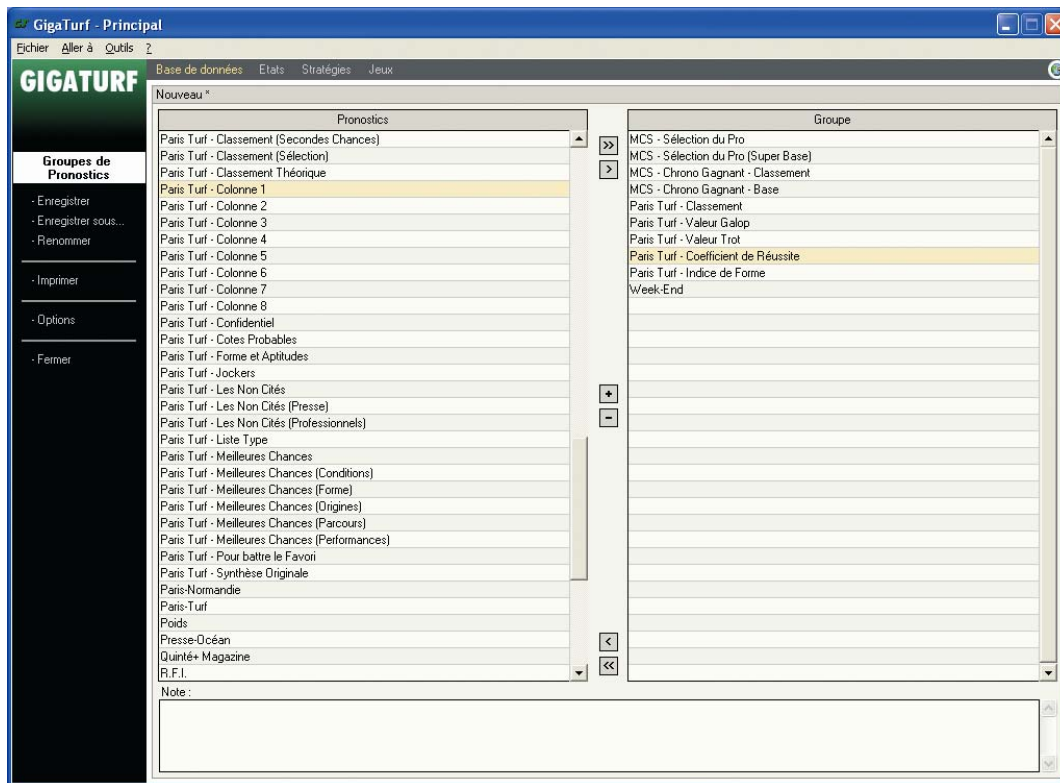
1. Sélectionnez un groupe de cotations dans la liste des groupes existants.
2. Cliquez sur « Valider ».

Attention : cette suppression est définitive.

1.14 Groupes de Pronostics

Ce module vous permet d'ajouter, de modifier, et de supprimer des Groupes de Pronostics. Les Groupes de Pronostics vous permettent de créer des listes de pronostics et de les attribuer à des Groupes de Courses.

Ils sont principalement utilisés pour définir des lots de pronostics, que l'on peut ensuite manipuler comme une seule et même unité pour effectuer des vues, des statistiques, certains filtres...



1.14.1 Ajouter un groupe de pronostics

Permet de créer un nouveau groupe de pronostics.

La liste de gauche indique les pronostics disponibles.

La liste de droite indique les pronostics faisant partie du groupe.

1. Effectuez un double-clic sur chaque pronostic souhaité dans la liste de gauche pour le transférer dans le groupe de pronostics (liste de droite).

2. Lorsque tous les pronostics souhaités ont été transférés dans la liste de droite, cliquez sur « Enregistrer » dans le menu de gauche, donnez un nom au groupe de pronostics, puis cliquez sur « Valider ».

Menu « Options » : le menu « Options » permet de spécifier plusieurs options de disponibilité du groupe de pronostics. Vous pouvez ainsi indiquer dans quels types de courses ce groupe existe (vous pouvez par exemple avoir un groupe qui n'est disponible que dans les courses à événements).

Autres opérations possibles :

1. Effectuez un double-clic sur chaque pronostic souhaité dans la liste de droite pour l'enlever du groupe de pronostics (retourne dans la liste de gauche).

2. Cliquez sur l'icône >> pour mettre tous les pronostics dans le groupe de pronostics.
3. Cliquez sur l'icône > pour transférer le pronostic sélectionné dans le groupe de pronostics.
4. Cliquez sur l'icône << pour enlever tous les pronostics du groupe de pronostics.
5. Cliquez sur l'icône < pour enlever le pronostic sélectionné du groupe de pronostics.
6. Cliquez sur l'icône + pour faire monter le pronostic sélectionné dans l'ordre du groupe de pronostics.
7. Cliquez sur l'icône - pour faire descendre le pronostic sélectionné dans l'ordre du groupe de pronostics.

1.14.2 Modifier un groupe de pronostics

Permet de modifier les pronostics composant un groupe de pronostics existant.

1. Sélectionnez un groupe de pronostics dans la liste des groupes existants
2. Cliquez sur « Valider »
3. La définition du groupe de pronostics sélectionné s'ouvre, et vous pouvez alors effectuer les mêmes opérations que dans le module « Ajouter un groupe de pronostics ».

1.14.3 Supprimer un groupe de pronostics

Permet de supprimer un groupe de pronostics.

1. Sélectionnez un groupe de pronostics dans la liste des groupes existants
2. Cliquez sur « Valider »

Attention : cette suppression est définitive.

1.15 Permanences

Ce module permet de gérer les permanences générées à partir des stratégies. Les permanences peuvent être fusionnées et exportées dans un fichier externe (permettant l'analyse dans tout logiciel externe tiers).

Date	R.	C.	Mises	Gains	Solde	Bilan
17/03/2005	1	1	9.00 €	117.75 €	108.75 €	402.75 €
16/03/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	294.00 €
15/03/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	303.00 €
14/03/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	312.00 €
13/03/2005	1	3	9.00 €	24.90 €	15.90 €	321.00 €
12/03/2005	1	3	9.00 €	-	-9.00 €	305.10 €
11/03/2005	1	1	9.00 €	79.95 €	70.95 €	314.10 €
10/03/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	243.15 €
09/03/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	252.15 €
08/03/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	261.15 €
07/03/2005	1	1	9.00 €	15.90 €	6.90 €	270.15 €
06/03/2005	1	3	9.00 €	10.80 €	1.80 €	263.25 €
05/03/2005	1	3	9.00 €	-	-9.00 €	261.45 €
04/03/2005	1	1	9.00 €	38.10 €	29.10 €	270.45 €
03/03/2005	1	1	9.00 €	7.50 €	-1.50 €	241.35 €
02/03/2005	1	1	9.00 €	19.05 €	10.05 €	242.85 €
27/02/2005	1	3	9.00 €	-	-9.00 €	232.80 €
26/02/2005	1	3	9.00 €	-	-9.00 €	241.80 €
25/02/2005	1	1	9.00 €	12.30 €	3.30 €	250.80 €
24/02/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	247.50 €
23/02/2005	1	1	9.00 €	79.65 €	70.65 €	256.50 €
22/02/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	185.85 €
21/02/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	194.85 €
20/02/2005	1	3	9.00 €	8.55 €	-0.45 €	203.85 €
19/02/2005	1	3	9.00 €	-	-9.00 €	204.30 €
18/02/2005	1	1	9.00 €	-	-9.00 €	213.30 €
17/02/2005	1	1	9.00 €	23.40 €	14.40 €	222.30 €

Rapports touchés	Mises	Touchés	Gains
Couplé Gagnant (pour 1.5 €)	9.00 €	1	117.75 €

1.15.1 Ajouter une permanence

Cliquez sur le menu « Ajouter », et saisissez les différentes informations nécessaires :

- Le nom de la permanence
- Une note descriptive éventuelle.

1.15.2 Modifier une permanence

Sélectionnez une permanence dans la liste, puis cliquez sur le menu « Modifier ». La fiche de la permanence s'ouvre, modifiez les informations nécessaires, puis validez.

1.15.3 Supprimer une permanence

Sélectionnez une permanence dans la liste, puis cliquez sur le menu « Supprimer ». Validez la suppression.

Attention : cette suppression est définitive et toutes les données de la permanence seront définitivement effacées (un délai plus ou moins long peut d'ailleurs être nécessaire à cette suppression).

1.15.4 Consulter une permanence

Sélectionnez une permanence dans la liste, puis cliquez sur le menu « Consulter », ou effectuez un double-clic directement dans la liste. Une nouvelle fenêtre s'affiche où vous pouvez consulter les détails de la permanence.

En plus de pouvoir consulter le détail des rapports touchés pour chaque course jouée, le menu vous permet d'accéder aux principales fonctionnalités proposées sur une permanence :

- Enregistrer sous
- Exporter
- Imprimer
- Options

Le menu « option » permet de restreindre l'accès à la permanence par un mot de passe.

1.15.5 Fusionner une permanence

Sélectionnez une permanence dans la liste, puis cliquez sur le menu « Fusionner », un assistant s'ouvre et vous guide pour fusionner les permanences de votre choix.

La fusion vous permet de fusionner plusieurs stratégies pour avoir une vue globale des jeux joués en simultané.

1.15.6 Exporter une permanence

Sélectionnez une permanence dans la liste, puis cliquez sur le menu « Exporter », un assistant s'ouvre et vous guide sur le choix de la permanence et le fichier de destination.

Le fichier créé est un fichier texte, chaque ligne correspond à une course jouée avec les informations suivantes séparées par une tabulation :

- Date de la course au format JJ/MM/AAAA (ex. 01/03/2005)
- Le numéro de la réunion
- Le numéro de la course dans la réunion
- Le montant total des mises (fusion de tous les paris joués)
- Le montant total des gains (fusion de tous les rapports touchés)
- Le solde de la course
- Le bilan cumulé des soldes depuis le début de la permanence

Ce fichier peut ensuite être utilisé dans Excel[®], ou dans une application tierce.

1.15.7 Imprimer une permanence

Permet d'imprimer et d'archiver le détail d'une permanence. Sélectionnez une permanence dans la liste, puis cliquez sur le menu « Imprimer ». L'assistant d'impression s'ouvre et vous guide pour effectuer l'impression.

1.16 T-Langage

Le T-Langage est un mini langage de programmation intégré au logiciel. Son but est d'automatiser la création de sélections, cotations, indices... à partir des informations de la base de données.

Il y a ainsi possibilité pour l'utilisateur de définir un certain nombre de règles de calculs à partir des informations à sa disposition ; l'ensemble de ces règles est appelé un « Programme ». Un programme peut être associé à différentes rubriques de la base de données, autorisant ainsi leur calcul automatique :

- une Valeur Cheval : se basant sur la musique du cheval, il y a ainsi possibilité de mettre au point des indices de chevaux très performants, propres à la carrière du cheval (et non à une course en particulier). Cela permet d'avoir un suivi « coté » pendant toute la carrière du cheval.
- une Cotation : se basant sur toutes les informations disponibles pour une course et ses participants, il est possible de définir tout type de sélection de chevaux avec une multitude de possibilités. Une cotation pouvant instantanément être convertie en pronostic, cette fonctionnalité autorise donc la création dynamique de « Pronostics » virtuels.
- un Critère Numérique : se basant sur toutes les informations disponibles pour une course et ses participants, il est possible de définir une valeur affectée à la course permettant de la caractériser (indice de difficulté...). Les critères numériques pouvant être utilisés dans les groupes de courses, il est ainsi possible d'isoler des courses à partir de ces critères.

Pour qu'un programme T-Langage puisse être associé à une rubrique, cette dernière doit être de type « Calculé » (défini à la création de la rubrique). Il y a 2 modes de comportement de ce type :

- Calculé à chaque demande :
Dans ce mode, le programme T-Langage est exécuté à chaque fois que l'utilisateur a besoin d'accéder à l'information correspondante.
Ce mode permet donc d'être à chaque fois à jour vis-à-vis des informations contenues dans la base de données : si une information utilisée dans un programme est modifiée dans la base de données, cette modification sera prise en compte instantanément, puisque le programme est recalculé à chaque demande.
En contrepartie, les performances d'accès à l'information calculée en T-Langage sont fortement dépendantes de la complexité du programme utilisé.
- Calculé à la 1^{ère} demande :
Dans ce mode, le programme T-Langage n'est exécuté que la première fois que l'utilisateur a besoin d'accéder à l'information correspondante ; elle est alors enregistrée dans la base de données. Lorsque l'utilisateur a besoin d'accéder à nouveau à cette information, elle est directement lue dans la base de donnée, et le programme T-Langage ne s'exécute pas.
Ce mode permet donc d'augmenter fortement les performances en terme de rapidité. Par contre, une fois l'information calculée pour une course, elle est stockée et ne se recalcule plus : donc, si une information utilisée dans un programme est modifiée dans la base de données, cette modification ne sera pas prise en compte.

Astuce : il y a possibilité de passer d'un mode à l'autre à n'importe quel moment en ouvrant la fiche de la rubrique concernée. Le fait de passer du mode « Calculé à la 1^{ère} demande » au mode

« Calculé à chaque demande » efface automatiquement toutes les données « temporaires » enregistrées dans le mode « Calculé à la 1^{ère} demande ». Si vous changez des informations dans la base de données, ou le contenu du programme T-Langage, vous pouvez donc réinitialiser toutes les valeurs calculées en basculant du mode « Calculé à la 1^{ère} demande » au mode « Calculé à chaque demande », et prendre ainsi vos modifications en compte pour chaque course.

Une fois que vous avez créé une information de type « Calculé », vous pouvez accéder à son programme T-Langage un utilisant le menu de gauche « T-Langage », ou en double-cliquant directement dans la table sur le symbole « T-L ».

Pour réaliser un programme T-Langage, différentes fonctionnalités sont disponibles :

A - Des variables de calcul : ce sont des éléments permettant de mémoriser des informations pendant le cours du programme. Il en existe actuellement 3 types :

- **Variables de type « Logique »** (ou test) : nommées TST_001 à TST_999. Elles permettent de mémoriser le résultat d'un test, et peuvent prendre 2 valeurs différentes : VRAI ou FAUX.

On peut par exemple interroger la base de données pour savoir si la course est une course de Trot, et stocker le résultat dans TST_001. Si c'est une course de Trot, TST_001 contiendra alors la valeur VRAI, sinon la valeur FAUX.

On peut également par exemple interroger la base de données pour savoir si la course est à Vincennes, et stocker le résultat dans TST_002. Si c'est une course à Vincennes, TST_002 contiendra alors la valeur VRAI, sinon la valeur FAUX.

Il sera alors possible à n'importe quel moment plus loin dans le programme d'utiliser ces 2 variables pour faire des tests : par exemple, si TST_001 = VRAI (c'est-à-dire si c'est une course de trot), on fera telle action, sinon on en fera une autre, etc...

Pour imaginer ce type de variable aux personnes peu habituées aux langages de programmation, une variable « Logique » est en quelque sorte une « case » dans laquelle on peut déposer une (et une seule) information du type VRAI ou FAUX. Il est alors possible plus tard d'aller « regarder » dans cette case pour relire ce qu'on y a mis. Il y a au total 999 « cases » de ce type, que l'on nomme TST_001, TST_002... TST_999 pour les différencier.

- **Variables de type « Valeur »** : nommées VAL_001 à VAL_999. Elles permettent de mémoriser n'importe quel nombre.

On peut par exemple interroger la base de données pour connaître l'allocation de la course, et stocker le résultat dans VAL_001.

Il sera alors possible à n'importe quel moment plus loin dans le programme d'utiliser VAL_001 pour tout type d'opération : opération arithmétique (plus, moins...), ou opération de test (par exemple, si VAL_001 est supérieure à 100 000, c'est-à-dire si l'allocation est supérieure à 100 000 euros, faire telle action, sinon telle autre...).

Pour imaginer ce type de variable aux personnes peu habituées aux langages de programmation, une variable « Valeur » est en quelque sorte une « case » dans laquelle on peut déposer une (et une seule) valeur. Il est alors possible plus tard d'aller « regarder » dans cette case pour relire ce qu'on y a mis. Il y a au total 999 « cases » de ce type, que l'on nomme VAL_001, VAL_002... VAL_999 pour les différencier.

- **Variables de type « Cotation »** (ou tableau) : nommées COT_001 à COT_999. Elles permettent de mémoriser un nombre pour chaque partant d'une course.

On peut par exemple interroger la base de données pour connaître la cote PMU de chaque partant, et stocker le résultat dans COT_001.

Il sera alors possible à n'importe quel moment plus loin dans le programme d'utiliser COT_001 pour tout type d'opération : opération arithmétique (plus, moins...), ou opération de test (par exemple, si COT_001 est supérieure à 3, c'est-à-dire si la cote d'un partant est supérieure à 3/1, faire telle action, sinon telle autre...).

Pour imaginer ce type de variable aux personnes peu habituées aux langages de programmation, une variable « Cotation » est en quelque sorte un « tiroir » contenant autant de « cases » que de partants ; on peut déposer dans chacune des cases une valeur différente. Il est alors possible plus tard d'aller « regarder » dans chaque case d'un tiroir pour relire ce qu'on y a mis. Il y a au total 999 « tiroirs » de ce type, que l'on nomme COT_001, COT_002... COT_999 pour les différencier.

Dans chaque programme, toutes ces variables peuvent être renommées pour améliorer la lisibilité du code ; en effet, il est par exemple plus parlant de lire « Si Allocation Course supérieure à 100 000 » plutôt que « Si VAL_001 supérieure à 100 000 ».

Pour cela, il suffit dans le programme d'utiliser le menu « Options...Variables ».



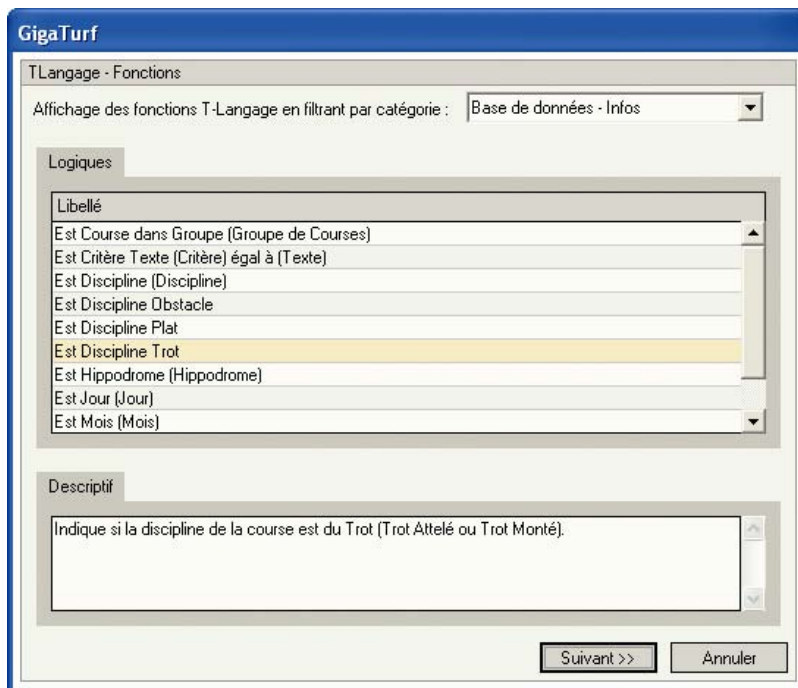
B - Des fonctions : ce sont des programmes intégrés permettant de faire certaines opérations automatiquement : calculs, récupération d'informations de la base de données... Il en existe actuellement 3 types :

- **Fonctions de type « Logique »** (ou test) : elles retournent le résultat d'un test, et peuvent donc retourner 2 valeurs différentes : VRAI ou FAUX.

Exemples de fonctions de ce type :

- Est-ce que la course est du Trot ?
- Est-ce que le jour de la course est un Dimanche ?
- ...

Le résultat de ce type de fonction peut être mémorisé dans une variable de type « Logique » (TST_001...).

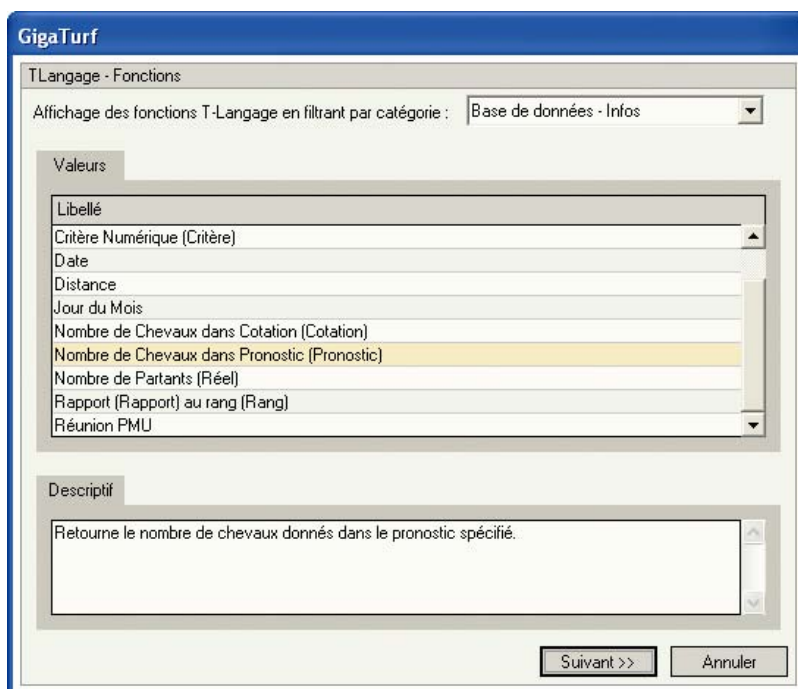


- **Fonctions de type « Valeur »** : elles retournent une valeur.

Exemples de fonctions de ce type :

- Quelle est l'allocation de la course ?
- Quelle est la distance de la course ?
- Combien y a t il de chevaux donnés dans un pronostic X ?

Le résultat de ce type de fonction peut être mémorisé dans une variable de type « Valeur » (VAL_001...).

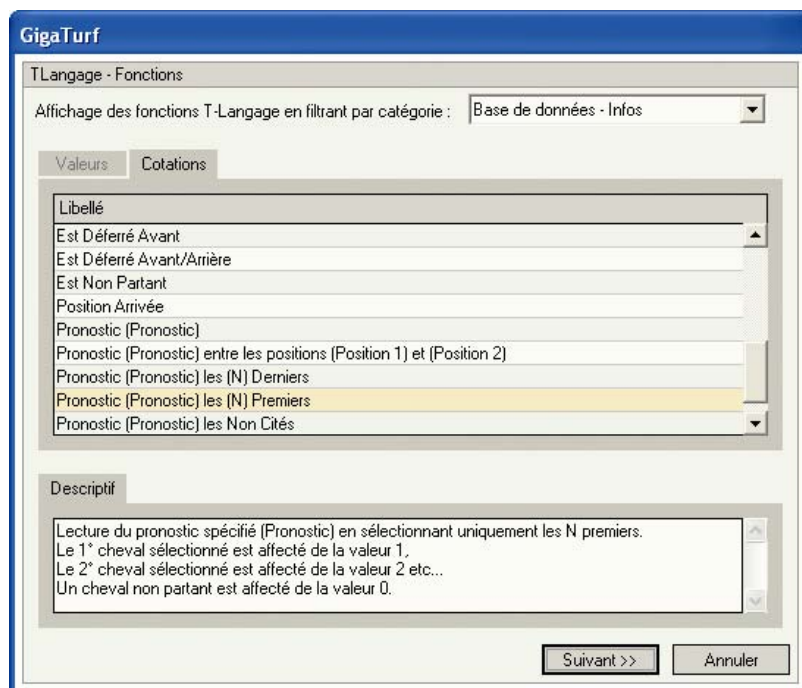


- **Fonctions de type « Cotation »** : elles retournent une valeur pour chacun des partants de la course.

Exemples de fonctions de ce type :

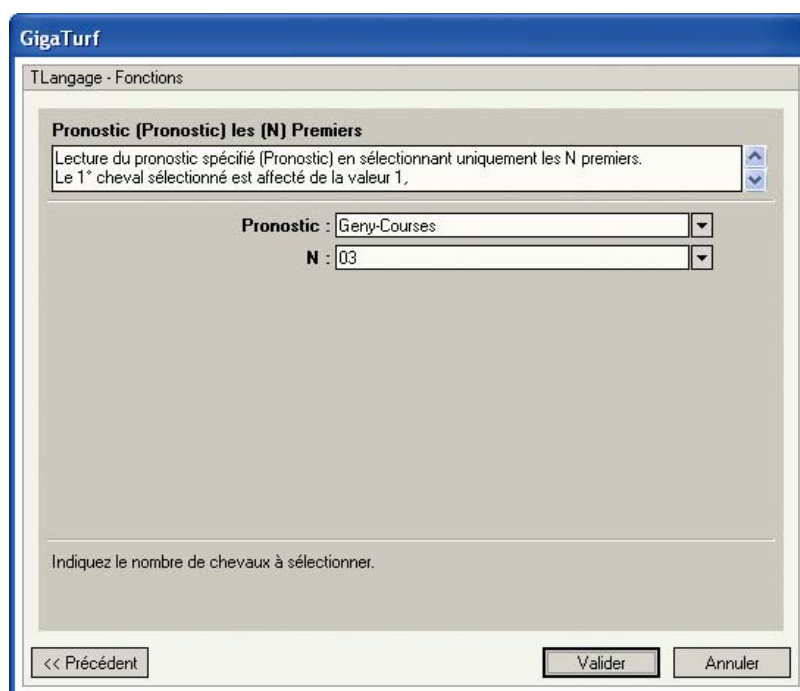
- Quelle est la cote PMU de chacun des partants de la course ?
- Quelle était la place de chaque partant lors de leur dernière course ?

Le résultat de ce type de fonction peut être mémorisé dans une variable de type « Cotation » (COT_001...).



Généralement, mais pas toujours, une fonction nécessite de lui indiquer des paramètres pour pouvoir rendre son résultat. Si par exemple on souhaite utiliser la fonction « Pronostic » permettant de lire un pronostic, le paramètre de cette fonction est le nom du pronostic. L'utilisation d'une fonction se fait donc en 2 étapes :

1. Le choix de la fonction dans la liste des fonctions possibles
2. Après avoir cliquer sur « Suivant », la sélection des différents paramètres que demande la fonction.



C - Des instructions : elles permettent de faire « l'assemblage » des différents éléments disponibles (variables et fonctions) pour définir une suite d'opération arithmétiques et logiques.

Les instructions peuvent être ajoutées de 2 façons :

- par le menu « Actions », puis « Ajouter une instruction » ou « Insérer une instruction »
- en effectuant un clic droit avec la souris dans la fenêtre du programme : un menu contextuel apparaît, offrant les mêmes options que le menu « Actions ».

Une fois ajoutée, une instruction peut éventuellement être désactivée, sans avoir besoin de la supprimer (à des fins de tests par exemple). Il suffit d'utiliser l'option « Désactiver » dans le menu « Actions » ; pour l'activer à nouveau, il suffit d'utiliser l'option « Activer ».

Il est également possible d'utiliser certaines fonctionnalités d'édition dans le programme : le « Copier » (raccourci clavier = <CTRL> + C), le « Couper » (raccourci clavier = <CTRL> + X), le « Coller » (raccourci clavier = <CTRL> + V) et la suppression (raccourci clavier = bouton <Suppr>). Ces fonctionnalités permettent ainsi très rapidement de dupliquer ou déplacer des lignes.

A chaque fois qu'une instruction est ajoutée, modifiée ou supprimée dans le programme, une petite astérisque (*) apparaît dans l'entête de la fenêtre à droite du nom de la rubrique éditée, indiquant ainsi que les modifications ne seront mémorisées et prises en compte qu'après avoir enregistré le programme (on peut enregistrer le programme quand on le souhaite, pas nécessairement après chaque modification). Pour enregistrer le programme, il faut utiliser le menu de gauche « Enregistrer », ou utiliser le raccourci clavier <CTRL> + S dans l'éditeur.

Le programme peut également être imprimé sur listing en utilisant le menu de gauche « Imprimer ».

Lorsque le programme est enregistré, il est possible de visualiser la rubrique qu'il calcule grâce à la fonctionnalité de visualisation en bas de l'écran. Selon le type de rubrique calculée, la navigation de la visualisation se fait différemment :

- Rubrique « Cotation » et « Critère Numérique » : il faut sélectionner la course servant de support au calcul (avec le calendrier, et/ou les icônes de déplacement).

- Rubrique « Valeur Cheval » : il faut taper le nom du cheval servant de support au calcul.

La zone de visualisation peut être affichée ou masquée avec le bouton en bas à droite de l'écran : « Afficher », ou « Masquer ».

Différentes instructions sont disponibles pour réaliser un programme :

C.1 - Fin Programme :

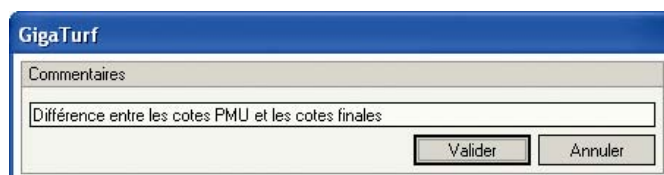
Il s'agit d'une instruction obligatoire qui indique au programme la valeur qu'il doit retourner à la fin des calculs. Cette instruction ne peut donc être présente qu'une fois dans un programme, et obligatoirement positionnée en fin de programme.

Pour cette instruction, il faut indiquer ce que le programme doit retourner : cela peut être le contenu d'une variable interne (VALx ou COTx selon le type de rubrique calculée), ou la valeur retournée par une fonction (il faut alors sélectionner la fonction et ses paramètres).



C.2 - Commentaire :

Il s'agit d'une instruction un peu particulière, puisqu'elle sert uniquement à ajouter des commentaires dans le programme ; il est donc ainsi possible d'insérer du texte n'importe où pour commenter les différentes instructions (souvent un gain de temps lorsqu'on modifie un programme réalisé depuis un certain temps pour comprendre rapidement ce qui a été fait).



C.3 - Affectation de variable « logique » (TSTx = ...) :

Il s'agit d'une instruction permettant de stocker une information logique dans une variable logique TSTx. Il y a possibilité avec cette instruction d'effectuer une opération logique entre 2 valeurs logiques. Cette instruction est donc du type :

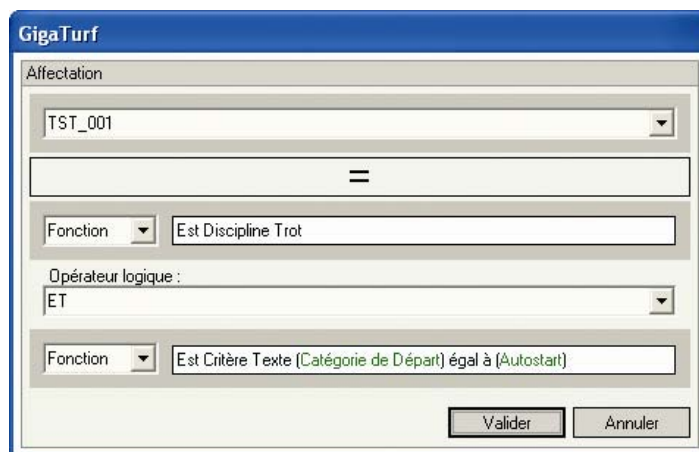
$$\text{TSTx} = \langle \text{Valeur Logique 1} \rangle \langle \text{Opérateur Logique} \rangle \langle \text{Valeur Logique 2} \rangle$$

<Valeur Logique 1> et <Valeur Logique 2> peuvent être n'importe quelle valeur logique :

- VRAI et FAUX
- une variable logique TSTx
- une fonction retournant une valeur logique

<Opérateur Logique> peut être :

- **Aucun** : aucune opération logique, dans ce cas il n'y a pas de <Valeur Logique 2>, et TSTx est affectée de la valeur de <Valeur Logique 1>
- **ET** : dans ce cas, TSTx est affectée de la valeur de <Valeur Logique 1> **ET** <Valeur Logique 2>, c'est-à-dire de la valeur VRAI uniquement si <Valeur Logique 1> = VRAI et <Valeur Logique 2> = VRAI, à savoir :
 - o Si <Valeur Logique 1> = VRAI et <Valeur Logique 2> = VRAI, alors TSTx = VRAI
 - o Si <Valeur Logique 1> = VRAI et <Valeur Logique 2> = FAUX, alors TSTx = FAUX
 - o Si <Valeur Logique 1> = FAUX et <Valeur Logique 2> = VRAI, alors TSTx = FAUX
 - o Si <Valeur Logique 1> = FAUX et <Valeur Logique 2> = FAUX, alors TSTx = FAUX
- **OU** : dans ce cas, TSTx est affectée de la valeur de <Valeur Logique 1> **OU** <Valeur Logique 2>, c'est-à-dire de la valeur VRAI uniquement si <Valeur Logique 1> = VRAI ou <Valeur Logique 2> = VRAI, à savoir :
 - o Si <Valeur Logique 1> = VRAI et <Valeur Logique 2> = VRAI, alors TSTx = VRAI
 - o Si <Valeur Logique 1> = VRAI et <Valeur Logique 2> = FAUX, alors TSTx = VRAI
 - o Si <Valeur Logique 1> = FAUX et <Valeur Logique 2> = VRAI, alors TSTx = VRAI
 - o Si <Valeur Logique 1> = FAUX et <Valeur Logique 2> = FAUX, alors TSTx = FAUX



C.4 - Affectation de variable « valeur » (VALx = ...) :

Il s'agit d'une instruction permettant de stocker une valeur dans une variable valeur VALx. Il y a possibilité avec cette instruction d'effectuer une opération arithmétique entre 2 valeurs. Cette instruction est donc du type :

$$\text{VALx} = \langle \text{Valeur 1} \rangle \langle \text{Opérateur Arithmétique} \rangle \langle \text{Valeur 2} \rangle$$

<Valeur 1> et <Valeur 2> peuvent être n'importe quelle valeur :

- un nombre quelconque
- une variable valeur VALx
- une fonction retournant une valeur

<Opérateur Arithmétique> peut être :

- **Aucun** : aucune opération arithmétique, dans ce cas il n'y a pas de <Valeur 2>, et VALx est affectée de la valeur de <Valeur 1>
- **Plus (+)** : dans ce cas, VALx est affectée de la valeur de <Valeur 1> + <Valeur 2>, c'est-à-dire de la somme de <Valeur 1> et <Valeur 2>
- **Moins (-)** : dans ce cas, VALx est affectée de la valeur de <Valeur 1> - <Valeur 2>, c'est-à-dire de la différence entre <Valeur 1> et <Valeur 2>
- **Multiplié (x)** : dans ce cas, VALx est affectée de la valeur de <Valeur 1> x <Valeur 2>, c'est-à-dire de la multiplication entre <Valeur 1> et <Valeur 2>
- **Divisé (/)** : dans ce cas, VALx est affectée de la valeur de <Valeur 1> / <Valeur 2>, c'est-à-dire de la division entre <Valeur 1> et <Valeur 2>

C.5 - Affectation de variable « cotation » (COTx = ...) :

Il s'agit d'une instruction permettant de stocker une valeur pour chaque partant dans une variable cotation COTx. Il y a possibilité avec cette instruction d'effectuer une opération arithmétique entre 2 cotations ; cette opération est effectuée pour chaque partant. Cette instruction est donc du type :

$$COTx = \langle \text{Valeur/Cotation 1} \rangle \langle \text{Opérateur Arithmétique} \rangle \langle \text{Valeur/Cotation 2} \rangle$$

< Valeur/Cotation 1> et < Valeur/Cotation 2> peuvent être n'importe quelle valeur ou cotation :

- un nombre quelconque
- une variable valeur VALx
- une fonction retournant une valeur
- une variable cotation COTx
- une fonction retournant une cotation

<Opérateur Arithmétique> peut être :

- **Aucun** : aucune opération arithmétique, dans ce cas il n'y a pas de < Valeur/Cotation 2>, et COTx est affectée des valeurs de < Valeur/Cotation 1>
- **Plus (+)** : dans ce cas, chaque cheval de COTx est affecté de la valeur de chaque cheval dans < Valeur/Cotation 1> + < Valeur/Cotation 2>, c'est-à-dire de la somme de chaque cheval dans < Valeur/Cotation 1> et < Valeur/Cotation 2>
- **Moins (-)** : dans ce cas, chaque cheval de COTx est affecté de la valeur de chaque cheval dans < Valeur/Cotation 1> - < Valeur/Cotation 2>, c'est-à-dire de la différence de chaque cheval entre < Valeur/Cotation 1> et < Valeur/Cotation 2>
- **Multiplié (x)** : dans ce cas, chaque cheval de COTx est affecté de la valeur de chaque cheval dans < Valeur/Cotation 1> x < Valeur/Cotation 2>, c'est-à-dire de la multiplication de chaque cheval entre < Valeur/Cotation 1> et < Valeur/Cotation 2>
- **Divisé (/)** : dans ce cas, chaque cheval de COTx est affecté de la valeur de chaque cheval dans < Valeur/Cotation 1> / < Valeur/Cotation 2>, c'est-à-dire de la division de chaque cheval entre < Valeur/Cotation 1> et < Valeur/Cotation 2>

C.6 - Condition sur une valeur (Si TSTx et Si VALx ...)

Il s'agit d'une instruction permettant d'effectuer une instruction d'affectation ou une autre selon le résultat d'une condition. Cette instruction est donc du type :

```
SI <Condition>
  ALORS <Instruction 1>
  SINON <Instruction 2>
```

<Condition> peut être une condition sur une valeur logique, par exemple si TST_001 = VRAI, ou sur une valeur, par exemple si VAL_001 > 100.

<Instruction 1> et <Instruction 2> peuvent être tout type d'affectation (possibilité également d'indiquer une instruction d'abandon du programme, pour ne retourner aucune valeur, ou de déplacement en fin de programme, pour sauter toutes les instructions intermédiaires).

C.7 - Condition sur une cotation (Si COTx...) :

Il s'agit d'une instruction permettant d'effectuer une instruction d'affectation de type cotation ou une autre selon le résultat d'une condition. Le test est fait cheval par cheval : pour chaque cheval, si la condition est réalisée, c'est l'instruction 1 qui est exécutée, sinon c'est l'instruction 2. Cette instruction est donc du type :

```

SI <Condition>
  ALORS <Instruction 1>
  SINON <Instruction 2>

```

<Condition> est une condition sur une valeur cotation, par exemple si COT_001 >= 10 : dans ce cas, la valeur de chaque cheval dans COT_001 est comparée à 10 ; si une valeur est supérieure ou

égale à 10, alors, pour ce cheval, l'instruction 1 sera effectuée. Si une valeur est inférieure à 10, alors, pour ce cheval, l'instruction 2 sera effectuée.

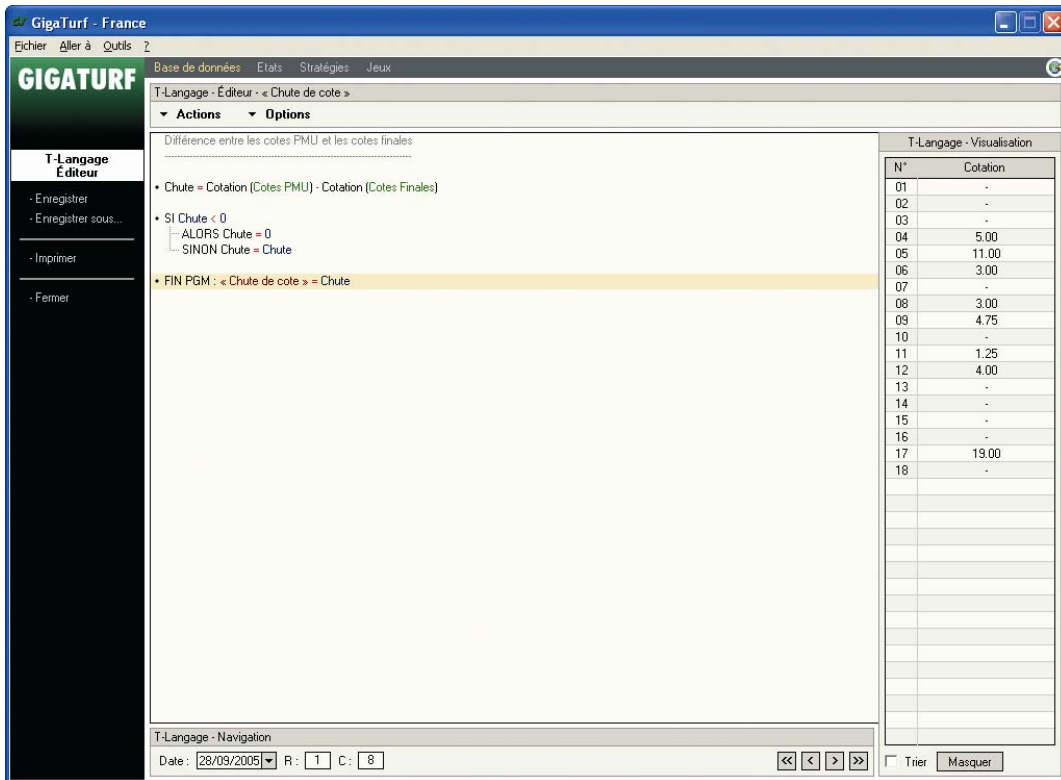
< Instruction 1 > et < Instruction 2 > peuvent être tout type d'affectation de cotation.

The screenshot shows the 'Si' (If) dialog box in GigaTurf. It has a title bar 'GigaTurf' and a subtitle 'Si'. The main area contains three rows of controls: a 'Variables' dropdown menu with 'Chute' selected, a 'Opérateur de comparaison' dropdown menu with '(<) Inférieur' selected, and a 'Nombre' dropdown menu with a text input field containing '0.00'. At the bottom right, there are two buttons: 'Valider' and 'Annuler'.

The screenshot shows the 'Alors...' (Then...) dialog box in GigaTurf. It has a title bar 'GigaTurf' and a subtitle 'Alors...'. The main area contains three rows of controls: a dropdown menu with 'Chute' selected, a central '=' operator, and a 'Nombre' dropdown menu with a text input field containing '0.00'. Below these is an 'Opérateur arithmétique' dropdown menu with 'Aucun' selected. At the bottom right, there are two buttons: 'Valider' and 'Annuler'.

The screenshot shows the 'Sinon...' (Else...) dialog box in GigaTurf. It has a title bar 'GigaTurf' and a subtitle 'Sinon...'. The main area contains four rows of controls: a dropdown menu with 'Chute' selected, a central '=' operator, a 'Var. (COTx)' dropdown menu with 'Chute' selected, and an 'Opérateur arithmétique' dropdown menu with 'Aucun' selected. At the bottom right, there are two buttons: 'Valider' and 'Annuler'.

Exemple de programme :



2 ETATS

2.1 Partants

Permet de visionner très rapidement les acteurs de la course (chevaux, jockeys, entraîneurs, propriétaires) et des informations supplémentaires sur les partants :

- La musique des 10 dernières courses
- La distance à parcourir (courses de trot)
- La corde (courses de plat)
- Le poids (courses de plat)
- L'écurie
- Le sexe
- L'âge
- Les ferrures (courses de trot)
- Les œillères portées ou non
- Les cotes probables
- Les gains depuis le début de la carrière des partants

N°	Chevaux	Jockeys	Entraîneurs	Propriétaires	Cotes
1	MOCHAM GLEN	O. PESLIER	ROB. COLLET	J.-B. ANDREANI	16,00
2	KENACKY	M. BLANCPAIN	H. POELE	MME HUGUET, AKNIN	21,00
3	RED SNAKE	S. PASQUIER	F. CHAPPET	Mlle WALDNER	7,00
4	SLEEPLESS JOY	G. BENOIST	X. NAKKACHDJI	ANT. BOUCHER	38,00
5	PSAMMIS	F. SPANU	MME C. BARBE	ECURIE MUSEROLLE	30,00
6	VERDI	T. JARNET	P. NICOT	ECURIE PATRICK NICOT	40,00
7	AMONG GUEST	I. MENDIZABAL	Mlle V. DISSAUX	P. FASQUEL	8,00
8	TURBO JET	D. BONILLA	A. LYON	P. BOUCHARA	31,00
9	PATENT PENDING	C. SOUMILLON	J.-P. PELAT	G. SAMAMA	5,00
10	ST BARTH	F. BLONDEL	F. CHAPPET	Mlle WALDNER	17,00
11	BARBAZAN	D. BOEUF	A. LYON	J. BOUCHARA	11,00
12	BLEUNEYEV	REMI CAMPOS	D. BECK	D. BECK	55,00
13	CHALOU	R. MARCHELLI	P. DEMERCASTEL	M. DEBEUSSCHER	26,00
14	VALDORF	T. THULLIEZ	J.-M. BEGUIGNE	J.-P. LEOPOLD	2,50
15	BELCORE	C.P. LEMAIRE	M. NIGGE	L. BONGEN	14,00
16	PREMIER ROUND	D. PLACAIS	X. NAKKACHDJI	J. JULIAN	50,00
17	SCYLAX	M. SAUTJEAU	P. LEFEVRE	ECURIE LES CHAMPIONS	18,00
18	MY GREAT SKY	J. AUGÉ	GER. COLLET	Mlle M. HARLE	45,00

Vous pouvez filtrer les courses en sélectionnant un groupe de courses particulier et choisir une course en utilisant soit le calendrier, soit les boutons de navigation pour passer à la course suivante ou précédente.

2.2 Performances

Permet de consulter les dernières performances des acteurs course par course. À savoir :

- Chevaux
- Jockeys
- Entraîneurs
- Propriétaires

The screenshot shows the 'Etats - Performances' window in GIGATURF. The search criteria are: Date: 29/04/2005, Hippodrome: Vincennes, Discipline: Trot Attelé, R/C: 2/1, Partants: 15, Heure: 20:10, and Paris: Evénements. The table below displays the performance data for each horse.

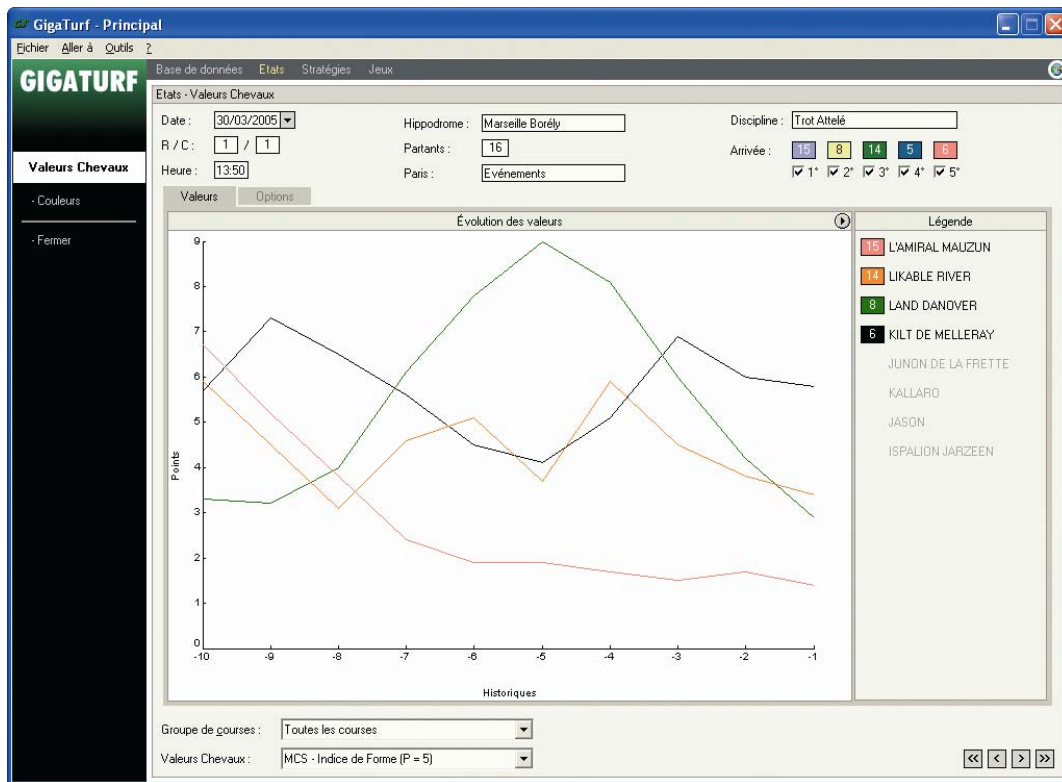
N°	Jockeys	Historiques
1	Y. PORTOIS	6a Da Da 4a 2a 1a 2a 2a 1a 3a Da 3a Da 0a Da Da (04) 0a 0a 4a
2	P. LEGAVRE	4a 8a 9a 6a 0a 1a 3a Da 1a 6a 5a (04) 0a 0a Da 7a 4a 3a 0a 2a 1a
3	M. LENDIR	4a 1a Da 6m 2a 3a Da 1m Da 5a Da 6m Da Da Da 1a 7a 3a 5a 0a
4	B. PITON	0a 3a 6a 2a 1a Da 3a 8a Da 9a 2a Da 0a 4a 9a 7a 7a 6a 7a
5	E. RAFFIN	2m 1a 0m Da 2m 4a Dm 8a 1m 7m Da 8a 2a 3m 2m 2a 1m 9a 4m 4a
6	S. ERNAULT	2m 4a 0m 8a 1a 5a Da Da 2a 6a 1m 7m 2m 2m Da 0a 6a 1m 5a 7a
7	F. BLANDIN	4a 6a 7a 3a 7a 6a 6a 1a 8a 4a 9a 0a 2a 7a Da Da 4a Da 9a Da
8	Y. DRÉUX	5a 7m 0a 0a 10a 8a 8a 0a 3a 1a 0m Da 6a 7a 6m Da 6a Da 6a 2m
9	B. ANGOT	3a Da Da Da 2a 6a (04) 0a 9a Da 7a Da 5a Da 7a 7a (03) 6a 5a 2a 4a 2a
10	J. GOUGEON	7a (04) 7a 4a 7a Dm (03) 0m 10m Da Dm
11	S. GUARATO	Da 5a 4a 3a 8a Da Da 0a 0a (04) 7a 6a 8a Da 3a 6a 4a 10a 8a Da
12	G. MARTENS	Da 5a 10a 4a 7a 8a 8a 6a Da 7a 10a Da Da 3a 10a 3a (04) Da 8a 10a
13	CH. BIGEON	8a 6a 4a 10a 1a 1a 1a 3a 6a 2a 4a 4a 1a Da Da 1a 10a Da Da 2a
14	F. PRAT	3a 6a Da Da 3a 8a 2a 3a 0a 7a 7a 5a (04) 3a 5a 8a Da 0a Da 8a 0a
15	J.-M. BAZIRE	1a 0a 1a 1a 1a Da 8a 1a 4a 2a 5a 4m Da 4a 1a 2a 3m 9a 1a 5m

A l'inverse de la musique qui est récupérée à partir de la musique renseignée dans la fiche de chaque cheval, les performances sont calculées à partir des courses présentes dans la base de données pour chaque acteur.

Attention : un délai plus ou moins long peut être nécessaire à l'affichage pour rechercher toutes les données nécessaires.

2.3 Valeurs Chevaux

Permet de visualiser la tendance des valeurs chevaux des partants. Les valeurs chevaux permettent de fixer des valeurs à des chevaux à des dates précises. Ses valeurs peuvent soit être saisies soit calculées à l'aide d'un programme T-Langage.



La première étape consiste à sélectionner un groupe de courses, et de se positionner sur la course souhaitée. Ensuite vous devez sélectionner la « valeur cheval » à visionner.

Le premier onglet « Valeurs » affiche la tendance des dernières valeurs des partants sélectionnés. À noter que dans le cadre réservé à la légende, il est possible en cliquant sur le nom d'un cheval d'afficher ou de masquer sa courbe de tendance.

Le deuxième onglet « Options » permet de présélectionner les chevaux à intégrer au graphique de contrôle et l'historique des valeurs à afficher.

2.4 Synthèse d'un critère numérique

Permet de visualiser de façon synthétique les valeurs d'un critère numérique selon le groupe de courses sélectionné.

The screenshot shows the 'GigaTurf - Principal' window. The title bar includes 'Eichier', 'Aller à', 'Outils', and '2'. The menu bar contains 'Base de données', 'Etats', 'Stratégies', and 'Jeux'. The main area is titled 'Etats - Synthèse d'un Critère Numérique'. It features several input fields: 'Date' (10/04/2005), 'Hippodrome' (Longchamp), 'Discipline' (Plat), 'R / C' (1 / 2), 'Partants' (38), 'Arrivée' (17, 16, 9, 14, 6), and 'Heure' (14:45). Below these is a table with columns 'Date', 'R', 'C', and 'Valeur'. The table lists data for dates from 01/04/2005 to 30/04/2005. At the bottom, there are dropdown menus for 'Période' (Du 01/04/2005 au 30/04/2005), 'Groupe de courses' (Courses à Evénements), and 'Critère Numérique' (Difficulté de la course). Navigation buttons are visible at the bottom right.

Date	R	C	Valeur
30/04/2005	1	3	5.0
29/04/2005	2	1	4.0
28/04/2005	1	1	3.9
27/04/2005	1	1	2.1
26/04/2005	3	2	4.6
25/04/2005	1	1	4.4
24/04/2005	1	2	4.4
23/04/2005	1	3	2.5
22/04/2005	2	2	4.4
20/04/2005	1	1	5.0
19/04/2005	1	1	5.0
18/04/2005	1	1	5.0
17/04/2005	1	2	4.7
16/04/2005	1	3	4.7
15/04/2005	1	1	3.9
14/04/2005	1	1	4.0
13/04/2005	1	1	4.1
12/04/2005	1	1	4.7
11/04/2005	1	1	4.4
10/04/2005	1	2	6.1
09/04/2005	1	3	2.9
08/04/2005	1	1	4.7
07/04/2005	1	1	5.6
06/04/2005	1	1	3.1
05/04/2005	1	1	5.6
04/04/2005	1	1	4.4
03/04/2005	1	2	5.6
02/04/2005	1	3	4.1
01/04/2005	3	2	4.3

Choisissez en bas de la fenêtre le groupe de courses et le critère numérique que vous souhaitez visualiser.

Vous pouvez modifier la période à analyser en utilisant le menu « Période ». Attention : le temps d'affichage est proportionnel au nombre de courses choisi.

2.5 Pronostics

Permet de visionner, selon le groupe de courses et le groupe de pronostics sélectionnés, les pronostics mis en couleurs par rapport à l'arrivée course par course.

The screenshot shows the GigaTurf software interface. At the top, there's a menu bar with 'Echier', 'Aller à', and 'Outils'. Below it, the 'GIGATURF' logo is visible. The main area is titled 'Etats - Pronostics' and contains several filters: Date (30/03/2005), Hippodrome (Marseille Borély), Discipline (Trot Attelé), R/C (1 / 1), Partants (16), Arrivée (15, 8, 14, 5, 6), and Heure (13:50). Below these filters is a table with columns for race positions (1* to 20*) and rows for various publications. The table cells contain numbers representing race results, color-coded to match the forecast group. At the bottom, there are dropdown menus for 'Groupe de courses' (set to 'Courses à Evénements') and 'Groupe de pronostics' (set to 'Mes pronos'), along with navigation buttons (left and right arrows).

Nom	1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*	10*	11*	12*	13*	14*	15*	16*	17*	18*	19*	20*
A.F.P.	15	14	5	6	10	8	13	12												
Agence TIP	15	7	8	14	6	2	3	10												
Agès	8	10	14	15	5	6	1	2	3	4	7	11	16	9	12	13				
Bilto	15	8	14	6	5	7	10	13												
Cotes Finales	15	14	8	6	7	5	3	10	13	16	1	11	4	9	12	2				
Cotes PMU	15	14	8	6	7	5	3	16	10	13	11	1	4	9	12	2				
Dauphiné Libéré	15	14	8	6	10	5	7	3												
Europe 1	15	14	8	6	10	3	5	4												
France-Soir	15	14	5	8	6	3	10	7												
L'Indépendant	15	14	8	10	7	6	3	5												
L'Union	7	15	8	6	14	10	13	3												
L'Yonne Républicaine	15	3	5	6	8	10	13	14												
La Gazette des Courses	8	15	14	5	10	11	3	13												
Le Courrier Cauchois	14	5	15	8	6	3	2	10												
Le Parisien	15	14	8	5	7	10	6	13												
Le Progrès de Lyon	15	8	10	13	14	3	2	6												
Le Républicain Lorrain	14	15	13	10	8	2	5	6												
Les 7 de Week-End	15	8	14	6	5	7	13	10												
Les Dernières Nouvelles d'Alsace	15	14	8	10	6	13	5	3												
Paris Turf - Classement	15	8	14	6	7	10	5	13	3	11	1	4	2	16	9	12				
Paris Turf - Colonne 1	15	8	7	14																
Paris Turf - Colonne 2	8	14	15	6	5	7	3													
Paris Turf - Cotes Probables	15	8	14	7	6	10	5	13	3	11	1	4	2	16	9	12				
Paris Turf - Liste Type	14	15	8	8	5	10	13	3	7	2	1	4	11	12						
Paris Turf - Synthèse Originale	15	8	14	6	5	7	10	13	3	2	1	4	11	12						
Spécial Dernière	15	6	8	7	14	13	5	3												
Total des Gains	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1				
Turf-Dernière	7	15	8	6	5	14	3	13												
Week-End	15	8	14	6	13	5	1	7												
MCS - Sélection du Pro	15	14	8	10	5	6	3	4	13	2	1	7	12	11	9					

Choisissez en bas de la fenêtre le groupe de courses et le groupe de pronostics que vous souhaitez visualiser.

Utilisez les boutons de parcours en bas à droite de la fenêtre pour vous déplacer d'une course à l'autre.

2.6 Synthèse d'un pronostic

Permet de vérifier de façon synthétique et visuelle la performance d'un pronostic selon le groupe de courses sélectionné.

The screenshot shows the 'GigaTurf - Principal' window. The main area displays a table of race results for 'Maisons-Lafitte' on '05/04/2005' at '13:50'. The table has columns for Date, R, C, and positions 1* through 20*. The data is color-coded to show the performance of a specific forecast. Below the table, there are controls for 'Période' (Du 01/04/2005 au 30/04/2005), 'Groupes de courses' (Courses à Evénements), and 'Pronostic' (Cotes PMU).

Date	R	C	1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*	10*	11*	12*	13*	14*	15*	16*	17*	18*	19*	20*
30/04/2005	1	3	14	9	17	7	11	15	3	8	2	1	6	18	13	4	10	5	16	12		
29/04/2005	2	1	15	7	13	4	6	1	8	3	14	12	2	10	5	9	11					
28/04/2005	1	1	10	4	14	15	12	3	18	1	6	9	16	8	7	17	11	13	2	5		
27/04/2005	1	1	10	14	13	4	9	3	8	1	2	12	7	5	6	11						
26/04/2005	3	2	10	11	6	4	14	8	9	5	3	15	1	13	7							
25/04/2005	1	1	9	18	5	7	17	8	2	6	12	16	15	1	3	13	14	4	11	10		
24/04/2005	1	2	1	8	6	7	14	12	4	10	2	11	15	5	18	3	9	13	17	16		
23/04/2005	1	3	3	1	5	7	13	4	16	12	9	15	2	6	14	11	10	8				
22/04/2005	2	2	14	5	13	15	3	12	1	10	7	6	4	16	8	11	2	9				
20/04/2005	1	1	4	7	9	12	5	8	10	13	15	18	3	6	1	14	11	16	2	17		
19/04/2005	1	1	1	17	3	9	12	13	7	14	4	2	13	6	5	10	8	15	11	16		
18/04/2005	1	1	12	14	5	15	9	4	16	10	8	11	2	7	6	13	1	3				
17/04/2005	1	2	2	7	12	15	14	6	16	8	1	5	10	9	3	13	11	19	17			
16/04/2005	1	3	15	11	6	3	2	4	14	9	7	12	5	10	1	13	8					
15/04/2005	1	1	12	3	2	11	8	10	15	14	16	1	18	6	9	7	13	5	4	17		
14/04/2005	1	1	5	19	3	2	4	12	10	13	14	11	15	1	7	6	18	20	9	8	16	17
13/04/2005	1	1	16	15	6	13	8	10	5	4	12	1	3	9	17	2	14	7	11			
12/04/2005	1	1	3	1	9	8	16	18	4	15	17	12	6	7	2	10	5	13	11			
11/04/2005	1	1	16	4	10	7	11	13	17	6	18	15	12	2	8	14	3	9	1	5		
10/04/2005	1	2	6	7	17	8	9	2	3	16	18	15	13	1	10	14	5	4	11	12		
09/04/2005	1	3	2	6	7	15	13	12	3	11	17	8	4	10	16	9	5	1	14			
08/04/2005	1	1	7	9	4	3	6	14	5	1	8	10	11	16	12	2	13					
07/04/2005	1	1	13	1	4	5	9	15	8	7	6	12	3	11	16	2	14	10				
06/04/2005	1	1	14	15	3	5	8	17	2	13	16	4	9	7	6	1	12	11				
05/04/2005	1	1	5	17	10	11	3	14	15	2	7	8	16	18	9	13	6	4	1	12		
04/04/2005	1	1	2	12	6	7	17	3	16	15	6	18	11	19	10	8	13	4	1	14		
03/04/2005	1	2	8	9	2	7	11	5	16	4	10	13	14	3	12	1	15	6				
02/04/2005	1	3	5	11	4	9	13	14	6	1	12	18	2	16	7	15	10	17	3			
01/04/2005	3	2	2	11	1	4	8	3	7	5	13	9	6	14	10	12						

Choisissez en bas de la fenêtre le groupe de courses et le pronostic que vous souhaitez visualiser.

Vous pouvez modifier la période à visualiser en utilisant le menu « Période ». Attention, le temps d'affichage est proportionnel au nombre de courses choisi.

2.7 Performances des pronostics

Permet de calculer les performances de pronostics dans un pari spécifique, selon un groupe de courses et une période. L'assistant intégré vous guidera pas à pas pour lancer une analyse.

1. Sélectionnez les pronostics à analyser, en faisant basculer dans la liste du bas les pronostics souhaités.
2. Cliquez sur « Suivant » pour initialiser les paramètres de l'analyse.
3. Sélectionnez la période en cliquant dessus.
4. Sélectionnez le groupe de courses à analyser.
5. Sélectionnez le pari à analyser.
6. Saisissez le nombre de chevaux maximum à jouer dans chaque pronostic : par exemple, les 8 premiers.
7. Définissez le nombre maximum de chevaux joués : le logiciel teste toutes les combinaisons de jeu possibles en combiné et en champ réduit. Indiquez ici le nombre maximum de chevaux compris dans chaque combinaison de jeu.
7. Cliquez sur « Lancer » pour exécuter l'analyse des pronostics.

L'application va alors générer à partir des paramètres toutes les combinaisons possibles en combiné et champ réduit pour les tester sur la période donnée et ceci pour chaque pronostic.

The screenshot shows the GIGATURF software interface. The main window is titled 'GIGATURF - Principal' and contains a menu bar (Fichier, Aller à, Outils) and a toolbar. The main area is titled 'Etats - Performances des Pronostics' and includes several filters and a table of performance data.

Filters:

- Période : année en cours
- Groupe de Courses : Trot - Evénements
- Pari testé : Couplé Gagnant
- Pronostics : Tous les pronostics
- Trier par : Rendement
- Rendement >= 110.00 %
- Réussite >= 30.00 %
- Ecart Max <= 10
- Nb Jouées >= 100

Table of Performance Data:

Pronostic	Type de jeu	Jeu	Rendement	Réussite
Paris Turf - Cotes Probables	Champ réduit	1* > 2* à 4*	130.57 %	36.30 %
Paris Turf - Colonne 1	Champ réduit	1* > 2* à 7*	126.99 %	34.59 %
Week-End	Champ réduit	1* > 2* à 7*	126.24 %	36.09 %
Paris Turf - Colonne 1	Champ réduit	1* > 2* à 9*	123.96 %	35.34 %
Paris Turf - Colonne 1	Champ réduit	1* > 2* à 10*	123.36 %	35.34 %
Paris Turf - Colonne 1	Champ réduit	1* > 2* à 8*	122.76 %	34.59 %
Paris Turf - Colonne 1	Champ réduit	1* > 2* à 5*	122.54 %	31.82 %
Paris Turf - Colonne 1	Champ réduit	1* > 2* à 6*	121.94 %	32.33 %
Week-End	Champ réduit	1* > 2* à 8*	121.31 %	37.59 %
Cotes Finales	Champ réduit	1* > 2* à 10*	118.53 %	40.00 %
Spécial Dernière	Champ réduit	1* > 2* à 5*	116.90 %	32.58 %
Le Matin de Lausanne	Champ réduit	1* > 2* à 6*	116.52 %	33.08 %
Cotes Finales	Champ réduit	1* > 2* à 9*	114.81 %	40.74 %
www.paris-turf.com	Champ réduit	1* > 2* à 5*	114.03 %	30.30 %
Les 7 de Week-End	Champ réduit	1* > 2* à 6*	113.87 %	34.59 %
Cotes Finales	Champ réduit	1* > 2* à 11*	113.59 %	38.06 %
Paris Turf - Synthèse Originale	Champ réduit	1* > 2* à 8*	112.66 %	39.55 %
Paris-Turf	Champ réduit	1* > 2* à 4*	112.23 %	33.08 %
Week-End	Combiné	1* à 3*	112.11 %	30.60 %
Cotes PMU	Champ réduit	1* > 2* à 11*	111.68 %	37.31 %
Le Matin de Lausanne	Champ réduit	1* > 2* à 7*	111.14 %	34.85 %
Paris Turf - Classement	Champ réduit	1* > 2* à 4*	110.35 %	33.33 %
Paris Turf - Classement (Sélection)	Champ réduit	1* > 2* à 4*	110.35 %	33.33 %
Paris Turf - Cotes Probables	Champ réduit	1* > 2* à 5*	110.06 %	35.34 %

Performances Summary:

- Informations sur les courses:
 - Date de début d'analyse: 01/01/05
 - Date de fin d'analyse: 28/09/05
 - Nombre de courses jouées: 135
 - Nombre de courses analysées: 135
 - Dynamique de jeu (cvs jouées / analysées): 100.00 %
 - Nombre moyen de courses jouées par an: 182
- Courses remboursées: 0
- Courses bénéficiaires: 49
- Courses gagnantes: 49
- Pourcent. courses bénéficiaires / gagnantes: 100.00 %
- Réussite des courses gagnantes: 36.30 %
- Réussite des courses bénéficiaires: 36.30 %
- Informations sur les combinaisons:
 - Nombre minimum de combinaisons jouées: 3
 - Nombre maximum de combinaisons jouées: 3
 - Nombre moyen de combinaisons jouées: 3.00
 - Nombre de combinaisons remboursées: 0
 - Nombre de combinaisons bénéficiaires: 49
 - Nombre de combinaisons jouées: 405
 - Réussite des combinaisons bénéficiaires: 12.10 %
- Informations sur les écarts:
 - Ecart maximum des courses gagnantes: 8
 - Ecart maximum des courses bénéficiaires: 8
 - Ecart moyen des courses gagnantes: 1.7
 - Ecart moyen des courses bénéficiaires: 1.7

Le haut de la fenêtre récapitule les paramètres de l'analyse en y intégrant des filtres pour afficher uniquement les types de sélection qui vous intéressent. Vous pouvez filtrer par :

- Pronostics : pour afficher tous les pronostics ou un pronostic en particulier
- Rendement : pour indiquer un rendement minimum qu'un jeu doit avoir
- Réussite : pour indiquer une réussite minimum qu'un jeu doit avoir
- Écart max : pour indiquer l'écart maximum qu'un jeu doit avoir
- Nb jouées : pour indiquer le nombre minimum de courses jouées dans la simulation d'un jeu

Il est également possible de classer les jeux, soit par rendement soit par réussite.

Au milieu de la fenêtre se trouvent 2 tableaux, celui de gauche référence tous les jeux trouvés qui correspondent aux critères des filtres. Pour chaque jeu vous avez le pronostic associé, le type de combinaison (combiné ou champ réduit), la description de la combinaison (2° équivaut au 2^{ème} du pronostic, ainsi de suite), le rendement de la combinaison et sa réussite.

Le tableau de droite indique toutes les performances du jeu sélectionné. Vous retrouverez ainsi tous les détails sur les écarts, les statistiques et les bilans du jeu en question. Il suffit de cliquer sur un jeu particulier pour visualiser ainsi ses performances complètes.

Si vous le souhaitez, vous pouvez imprimer le résultat de l'analyse en cliquant sur le bouton « Imprimer » qui se trouve dans le menu de gauche.

Astuces : vous pouvez effacer certains jeux en cliquant sur la croix noire qui se trouve en haut à droite de la table listant les jeux : cela permet de n'imprimer que les jeux qui vous intéressent.

2.8 Cotations

Permet de visionner, selon le groupe de courses et le groupe de cotations sélectionnées, les cotations mises en couleurs par rapport à l'arrivée course par course.

GigaTurf - Principal
 Base de données Etats Stratégies Jeux

Etats - Cotations
 Date: 22/04/2005 Hippodrome: Vincennes Discipline: Trot Attelé
 R / C: 2 / 2 Partants: 16 Arrivée: 5 14 13 6 10
 Heure: 20.53 Paris: Evénements

Nom	1 / 11	2 / 12	3 / 13	4 / 14	5 / 15	6 / 16	7 / 17	8 / 18	9 / 19	10 / 20
Musique - Places (-1)	7	0	3	2	10	5	9	6	0	3
Musique - Places (-2)	0	2	0	2	0	0	0	0	0	6
Musique - Places (-3)	5	0	0	7	0	0	0	0	0	4
Nombre de Courses	71	58	62	85	51	90	64	108	81	112
Nombre de Places	12	7	15	24	14	22	13	14	19	35
Nombre de Victoires	9	10	5	18	13	10	13	10	7	4
Paris Turf - Analyse / Points	9	4	7	4	5	8	7	6	4	4
Paris Turf - Analyse / Points (Allocation)	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0
Paris Turf - Analyse / Points (Dernière course...)	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Paris Turf - Analyse / Points (Est en forme)	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
Paris Turf - Analyse / Points (R. Entraîneur)	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0
Paris Turf - Analyse / Points (R. Jockey)	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0
Paris Turf - Analyse / Points (Régularité)	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
Paris Turf - Analyse / Points (Réussite)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Paris Turf - Analyse / Points (Spéc. Distance)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Groupe de courses: Courses à Evénements
 Groupe de cotations: Toutes les cotations

Choisissez en bas de la fenêtre le groupe de courses et le groupe de cotations que vous souhaitez visualiser.

Utilisez les boutons de parcours en bas à droite de la fenêtre pour vous déplacer d'une course à l'autre.

2.9 Synthèse d'une Cotation

Permet de vérifier de façon synthétique et visuelle la performance d'une cotation selon le groupe de courses sélectionné.

GIGATURF - Principal

Base de données Etats Stratégies Jeux

Etats - Synthèse d'une Cotation

Date: 23/04/2005 Hippodrome: Enghien Discipline: Trot Attelé

R / C: 1 / 1 Partants: 8 Arrivée: 3 1 2 6 7

Heure: 13:50 Paris: Trio Urbain

Arrivée: 1* 2* 3* 4* 5*

Date	R	C	1 / 11	2 / 12	3 / 13	4 / 14	5 / 15	6 / 16	7 / 17	8 / 18	9 / 19	10 / 20
24/04/2005	2	1	10.00	122.00	88.00	89.00	8.00	25.00	24.00	4.50	23.00	21.00
			27.00	16.00	0.80							
23/04/2005	1	7	10.00	8.75	21.00	34.00	7.25	13.00	4.00	7.75	17.00	7.50
			14.00	4.50	36.00							
23/04/2005	1	6	33.00	20.00	9.00	21.00	28.00	13.00	6.50	9.00	3.75	29.00
			12.00	25.00	8.00	8.00						
23/04/2005	1	5	6.50	3.50	51.00	0.50	54.00	12.00	82.00	44.00	80.00	54.00
			32.00									
23/04/2005	1	4	12.00	11.00	13.00	5.50	12.00	3.00	29.00	11.00	15.00	16.00
			12.00	20.00	12.00	37.00	78.00	22.00				
23/04/2005	1	3	5.50	38.00	1.50	14.00	7.00	38.00	9.00	75.00	19.00	59.00
			57.00	18.00	11.00	48.00	19.00	15.00				
23/04/2005	1	2	10.00	4.50	0.00	14.00	8.50	12.00	16.00	15.00	13.00	21.00
			6.00	13.00	20.00	40.00	4.25					
23/04/2005	1	1	1.50	6.25	7.50	8.00	22.00	33.00	28.00	10.00		
22/04/2005	2	7	9.00	35.00	3.00	7.50	0.00	0.00	7.50	14.00	5.00	5.00
			27.00	8.00								
22/04/2005	2	6	64.00	5.00	6.00	14.00	14.00	4.50	4.00	41.00	7.50	28.00
			7.00	21.00								
22/04/2005	2	5	13.00	14.00	9.00	6.50	4.00	5.00	1.00			
22/04/2005	2	4	21.00	11.00	5.00	10.00	14.00	2.00	5.00	23.00	5.50	27.00
			20.00									
22/04/2005	2	3	24.00	13.00	15.00	5.00	14.00	18.00	11.00	15.00	7.00	6.00
			4.50	7.00	22.00							
22/04/2005	2	2	13.00	52.00	9.00	18.00	5.00	17.00	16.00	28.00	80.00	13.00
			51.00	11.00	6.50	4.00	8.50	25.00				

Période: Du 01/04/2005 au 30/04/2005

Groupe de courses: Trot

Cotation: Cotes PMU

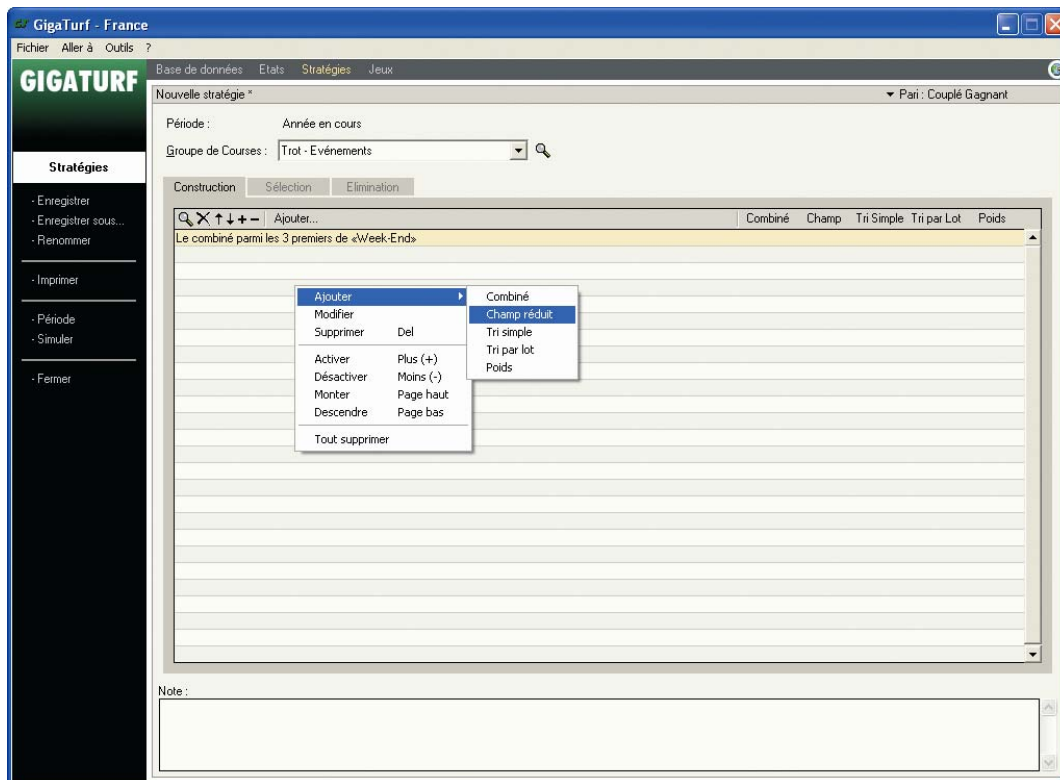
Choisissez en bas de la fenêtre le groupe de courses et la cotation que vous souhaitez visualiser.

Vous pouvez modifier la période à visualiser en utilisant le menu « Période ». Attention, le temps d'affichage est proportionnel au nombre de courses choisi.

3 STRATEGIES

3.1 Ajouter une stratégie

Permet de créer une nouvelle stratégie.



1. Sélectionnez le pari de la stratégie
2. Sélectionnez la période à analyser
3. Sélectionnez le groupe de courses de la stratégie
4. Sélectionnez les filtres à utiliser dans la stratégie (voir ci-après « Les différents tris et filtres »)
5. Cliquez sur le menu « Simuler » pour lancer une simulation (voir module « Lancer une simulation » pour le détail du résultat de la simulation).
6. Cliquez sur le menu « Enregistrer » pour enregistrer la stratégie : donnez-lui un nom, spécifiez éventuellement un mot de passe, puis cliquez sur « Valider ».

Les différents tris et filtres

Pour chaque pari vous avez la possibilité d'effectuer jusqu'à 4 types de tris : construction, sélection, élimination et ordre. L'ordre n'est valable que pour les paris où l'ordre est demandé. Sur chaque type de tri, il est possible d'appliquer différents filtres.

Le choix du type de tri se fait en utilisant les onglets Construction, Sélection, Élimination et Ordre.

Les tris

1. Construction

La construction est la première étape pour mettre au point votre jeu. Cela consiste tout simplement à créer des combinaisons en fonction des filtres disponibles lors de cette étape :

- Combiné
- Champ réduit
- Systèmes réducteurs
- Tri simple
- Tri par lot
- Poids

Reportez vous à la section « Les filtres » pour avoir le détail de tous les types de filtres.

Exemples :

- ajouter le combiné des 8 premiers chevaux du Classement Paris-Turf.
- ajouter le champ réduit des 2 premiers de la Liste Type en champ avec les 8 premiers du classement Paris-Turf.

Remarques :

1. Vous pouvez ajouter autant de filtres que vous le souhaitez.
2. Certains filtres sont disponibles uniquement dans certains types de paris.
3. Les combinaisons construites dans chaque filtre de construction se cumulent. Les combinaisons communes à plusieurs filtres de construction ne sont jouées qu'une seule fois. Il suffit donc qu'un seul des filtres de construction contienne la combinaison gagnante pour que le jeu final la contienne également.
4. Si aucun filtre de construction n'est indiqué, vous partez alors de la totalité des combinaisons possibles pour le pari concerné ; il y a alors obligation de spécifier au moins un filtre de sélection ou d'élimination.

2. Sélection

La sélection est la seconde étape pour mettre au point votre jeu. Une fois que vous avez ajouté des combinaisons avec la construction, vous décidez des combinaisons à conserver selon les filtres suivants :

- Tri simple
- Tri par lot
- Poids

Reportez vous à la section « Les filtres » pour avoir le détail de tous les types de filtres.

Le tri de sélection ne conserve que les combinaisons qui correspondent à certains critères.

Exemples :

- Vous pouvez indiquer de ne conserver que les combinaisons qui contiennent au moins un cheval parmi les trois premiers chevaux du Classement Paris-Turf.

- Pour une course de Tiercé vous pouvez ajouter un filtre pour ne conserver que les combinaisons ayant un poids compris entre 6 et 28 avec comme pronostic de référence la Liste Type, ce qui représente une réussite d'environ 90 % et vous fait éliminer plus de 60 % des combinaisons.

Remarques :

1. Vous pouvez ajouter autant de filtres que vous le souhaitez.
2. Il faut que chaque condition donnée par un filtre de sélection soit réussie pour conserver la combinaison gagnante (à condition d'avoir ajouté cette combinaison gagnante avec un filtre de construction).

3. Élimination

L'élimination est la troisième et dernière étape pour mettre au point votre jeu. Cette étape va vous permettre d'éliminer les combinaisons qui ont pour vous très peu de chance de sortir en vous aidant des filtres suivants :

- Combiné
- Champ
- Tri simple
- Tri par lot
- Poids

Reportez vous à la section « Les filtres » pour avoir le détail de tous les types de filtres.

Exemple :

1. Au Tiercé, vous pouvez ajouter un filtre pour éliminer les chevaux non cités par la Liste Type, ce qui représente une réussite d'environ 97 % et vous fait éliminer plus de 25 % des combinaisons.

Remarques :

1. Vous pouvez ajouter autant de filtres que vous le souhaitez.
2. Si un des filtres d'élimination contient la combinaison gagnante, celle-ci est éliminée du jeu final.

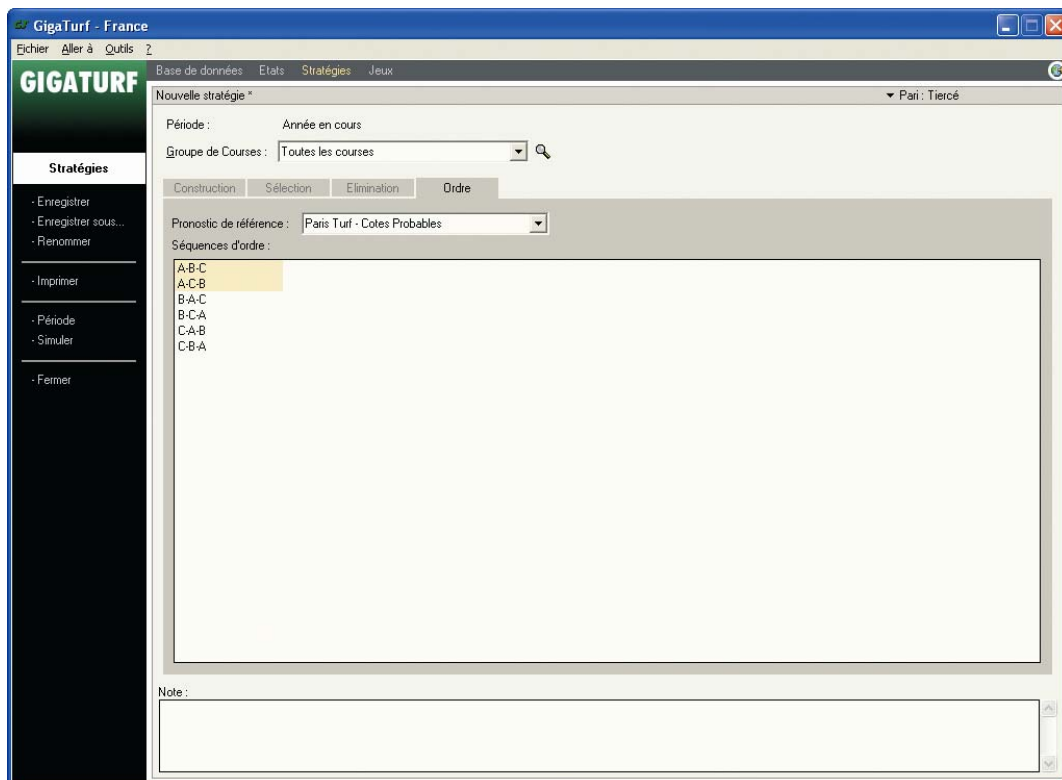
4. Ordre

Pour les paris où l'ordre est demandé, vous avez la possibilité de spécifier les ordres que vous voulez jouer.

1. Cliquez sur l'onglet Ordre.
2. Choisissez votre pronostic de référence.
3. Sélectionnez une ou plusieurs séquences. Pour sélectionner plusieurs séquences, vous devez garder la touche "Ctrl" de votre clavier enfoncée pendant que vous cliquez sur les différentes séquences.

Les séquences correspondent aux différentes permutations possibles d'une combinaison. Par exemple au Tiercé il y a 6 ordres possibles ; si l'on considère 12-02-15 comme étant les 3 premiers chevaux de la Liste Type, la séquence A-B-C correspond au pronostic de référence.

On peut alors en déduire toutes les autres séquences, par exemple l'ordre A-C-B donne la combinaison 12-15-02, et la séquence B-A-C donne la combinaison 02-12-15.



Exemples :

1. Si vous cherchez à toucher un Quinté dans l'ordre, et que votre pronostic de référence donne les 2 premiers chevaux de l'arrivée dans l'ordre, et devant les 3^o-4^o-5^o (vous avez donc un doute sur l'ordre des 3^o-4^o-5^o), vous toucherez l'ordre avec les séquences suivantes :

A-B-C-D-E
 A-B-C-E-D
 A-B-D-C-E
 A-B-D-E-C
 A-B-E-C-D
 A-B-E-D-C

2. Si vous avez un doute et que vous ne savez pas si votre pronostic de référence donnera l'ordre exact des 2 premiers de l'arrivée, mais que vous êtes par contre sûr qu'il donnera les 2 premiers devant les 3 derniers, vous devez alors ajouter les séquences suivantes en plus de celles déjà sélectionnées :

B-A-C-D-E
 B-A-C-E-D
 B-A-D-C-E
 B-A-D-E-C
 B-A-E-C-D
 B-A-E-D-C

Astuces

1. Le choix des ordres permet d'optimiser la possibilité de toucher le rapport dans l'ordre.

2. Le choix de l'ordre permet aussi de diminuer le nombre de permutations à jouer (par rapport au jeu CC) ; si vous êtes sûr que le premier cheval de l'arrivée sera donné devant les 2^o et 3^o dans votre pronostic de référence, il vous suffira de jouer les séquences A-B-C et A-C-B.

Les filtres

1. Ajouter un filtre

- Choisissez le tri (Construction, Sélection ou Élimination) dans lequel on souhaite ajouter le filtre.
- Sélectionner le type de filtre à ajouter en cliquant sur le nom correspondant en haut à droite de la table de tris.
- Saisissez les critères du filtre, puis valider en cliquant sur « Valider ».

Vous pouvez ajouter autant de filtres que vous le souhaitez.

2. Modifier un filtre

Vous avez la possibilité de modifier les critères d'un filtre existant.

- Sélectionnez le filtre à modifier dans la table de filtres.
- Cliquez sur la loupe qui se trouve dans le coin gauche de la table de filtres. Vous pouvez également arriver à la fenêtre de modification du filtre en double cliquant sur le filtre à modifier.

3. Supprimer un filtre

Vous avez la possibilité de supprimer les critères d'un filtre existant.

- Sélectionnez le filtre à supprimer dans la table de filtres.
- Cliquez sur la petite croix noire qui se trouve à coté de la loupe dans le coin gauche de la table de filtres.

4. Modifier la séquence des filtres

Vous avez la possibilité de modifier l'ordre d'application des filtres. Cela vous permet de regrouper de façon visuelle des filtres entre eux.

- Sélectionnez le filtre à monter / descendre dans la table de filtres.
- Cliquez sur la flèche vers le haut (monter) ou sur la flèche vers le bas (descendre) qui se trouve à coté du bouton de suppression dans le coin gauche de la table de filtres.

5. Activer / Désactiver un filtre

Vous avez la possibilité d'activer ou désactiver un filtre sans le supprimer. En désactivant un filtre, il devient inactif. Vous pouvez alors lancer pour vérifier l'influence d'un filtre en le désactivant. Une fois la simulation effectuée vous pouvez le réactiver sans avoir besoin de recréer le filtre.

- Sélectionnez le filtre à activer / désactiver dans la table de filtres.
- Cliquez sur le signe « plus » noir (activer) ou sur le signe « moins » (désactiver) qui se trouve à coté des boutons gérant la séquence des filtres dans le coin gauche de la table.

6. Les différents filtres

Les filtres sont les actions que vous allez pouvoir effectuer dans chaque étape de l'élaboration de votre jeu : construction, sélection et élimination. Certains filtres ne sont pas disponibles dans tous les paris, par exemple les systèmes réducteurs sont disponibles uniquement pour le Quarté+, le Quinté+ et le Multi.

- Combiné

Un combiné permet de créer toutes les combinaisons possibles parmi la sélection donnée.

1. Cliquez sur Combiné.
2. Choisissez le mode de sélection des chevaux : les n premiers, les n derniers, les non cités, une tranche de cotation, des positions fixes.
3. Choisissez le pronostic ou la cotation à utiliser.
4. Valider la fiche en cliquant sur « Valider ».

GigaTurf

Ajouter le combiné...

1 - Des 6 premiers

2 - Des 3 derniers

3 - Des Non Cités

4 - Valeurs entre 0.00 et 0.00

5 - Des positions :

<input type="checkbox"/> 1*	<input type="checkbox"/> 5*	<input type="checkbox"/> 9*	<input type="checkbox"/> 13*	<input type="checkbox"/> 17*
<input type="checkbox"/> 2*	<input type="checkbox"/> 6*	<input type="checkbox"/> 10*	<input type="checkbox"/> 14*	<input type="checkbox"/> 18*
<input type="checkbox"/> 3*	<input type="checkbox"/> 7*	<input type="checkbox"/> 11*	<input type="checkbox"/> 15*	<input type="checkbox"/> 19*
<input type="checkbox"/> 4*	<input type="checkbox"/> 8*	<input type="checkbox"/> 12*	<input type="checkbox"/> 16*	<input type="checkbox"/> 20*

...du Pronostic :

Paris Turf - Cotes Probables

« Ajout du combiné des 6 premiers du pronostic Paris Turf - Cotes Probables »

Valider

Annuler

Exemple :

- Le combiné des 4 premiers de la Liste Type (ex : 12-05-15-09) au Couplé équivaut aux combinaisons suivantes :

12-05
12-15
12-09
05-15
05-09
15-09

Astuce :

- Une phrase se construit en bas de la fenêtre au fur et à mesure de votre sélection : elle synthétise l'action que vous êtes en train d'effectuer.

- Champ réduit

Un champ réduit permet de créer les combinaisons combinant un plusieurs chevaux de base choisis dans une sélection donnée, avec un ou plusieurs chevaux de champ, choisis dans une autre sélection donnée.

1. Cliquez sur Champ.

2. Choisissez le mode de sélection des chevaux de base : les n premiers, les n derniers, des positions fixes.

3. Choisissez le pronostic ou la cotation à utiliser pour le ou les chevaux de base.

4. Choisissez le mode de sélection des chevaux de champ : les n premiers, les n derniers, les non cités, une tranche de cotation, des positions fixes.

4. Choisissez le pronostic ou la cotation à utiliser pour le ou les chevaux de champ.

5. Valider la fiche en cliquant sur « Valider ».

The screenshot shows the 'GigaTurf' software window with the title 'Ajouter le champ réduit...'. It is divided into two main sections: 'Base' and 'Champ'.
In the 'Base' section, option 1 'Les 2 premiers' is selected. Other options include 'Les 2 derniers', 'Les Non Cités', 'Valeurs entre' (with input fields for 0.00 and 0.00), and 'Les positions' (with a grid of checkboxes for positions 1* to 20*).
In the 'Champ' section, option 1 'Les 6 premiers' is selected. Other options include 'Les 20 derniers', 'Les Non Cités', 'Valeurs entre' (with input fields for 0.00 and 0.00), and 'Les positions' (with a grid of checkboxes for positions 1* to 20*).
Below these sections are two dropdown menus for '...du Pronostic :'. The first is set to 'Paris Turf - Cotes Probables' and the second to 'Geny-Courses'.
At the bottom, a summary text reads: «Ajouter le champ réduit ayant pour base les 2 premiers du pronostic Paris Turf - Cotes Probables et comme champ les 6 premiers du pronostic Geny-Courses». There are 'Valider' and 'Annuler' buttons on the right.

Exemples :

- au Tiercé, le champ des 2 premiers de la Liste Type (ex : 12-05) avec les 4 derniers de la Liste Type (ex : 10-14-06-08) équivaut aux combinaisons suivantes :

12-05-10
12-05-14
12-05-06
12-05-08

- au Tiercé, le champ des 2 premiers de la Liste Type (ex : 12-05) avec les 6 premiers du Classement Paris-Turf (ex : 05-16-12-07-01-03) équivaut aux combinaisons suivantes :

12-05-16
12-05-07
12-05-01
12-05-03

Astuce :

- Une phrase se construit en bas de la fenêtre au fur et à mesure de votre sélection : elle synthétise l'action que vous êtes en train d'effectuer.

- Systèmes réducteurs

Les systèmes réducteurs permettent, en combinant plusieurs grilles de jeu, de couvrir un nombre de chevaux souhaités selon une garantie pré-établie, avec la sélection ou non de chevaux de base.

Au Quinté par exemple, un système 10 chevaux garantie bonus 4 permet de jouer 10 chevaux ; si les 4 premiers de l'arrivée se trouve parmi ces 10 chevaux, alors on a la garantie de toucher au minimum une fois le rapport bonus 4. Il est évidemment possible de toucher le Quinté.

1. Cliquez sur Système.
2. Sélectionnez le système réducteur souhaité en fonction du nombre de chevaux à jouer et des chevaux de bases.
3. Choisissez le mode de sélection des chevaux : les n premiers, les n derniers, les non cités, une tranche de cotation, des positions fixes.
4. Choisissez le pronostic ou la cotation à utiliser.
5. Valider la fiche en cliquant sur « Valider ».

Bases	Garantie	Chevaux	Grilles	Mise (€)
1	B4	7	6	9.0
1	B4	8	12	18.0
1	B4	9	14	21.0
1	B4	10	25	37.5
1	B4	11	30	45.0
1	B4	12	47	70.5
1	B4	13	57	85.5
1	B4	14	78	117.0
1	B4	15	91	136.5
1	B4	16	124	186.0
1	B4	17	140	210.0
1	B4	18	183	274.5
1	B4	19	207	310.5
1	B4	20	258	387.0
1	Q5	6	5	7.5
1	Q5	7	15	22.5

Chevaux joués :

1 - Les 12 premiers

2 - Les 20 derniers

3 - Les Non Cités

4 - Valeurs entre 0.00 et 0.00

5 - Les positions :

1* 5* 9* 13* 17*

2* 6* 10* 14* 18*

3* 7* 11* 15* 19*

4* 8* 12* 16* 20*

...du Pronostic :

Paris Turf - Synthèse Originale

« Jeu du système 12 chev. (1 base - Gar. B4) avec les 12 premiers du pronostic Paris Turf - Synthèse Originale »

Valider Annuler

Astuce :

- Une phrase se construit en bas de la fenêtre au fur et à mesure de votre sélection : elle synthétise l'action que vous êtes en train d'effectuer.

Remarques :

1. Les systèmes réducteurs sont uniquement disponibles pour les paris suivants :

- Quarté+
- Quinté+
- Multi 4 / 5 / 6 / 7

2. Les abréviations pour le descriptif d'un système sont les suivantes :

- B3 : garantie Bonus 3
- B4 : garantie Bonus 4
- Q4 : garantie Quarté
- Q5 : garantie Quinté
- M4 : garantie Multi 4
- M5 : garantie Multi 5
- M6 : garantie Multi 6
- M7 : garantie Multi 7

3. Les chevaux mis en base sont les premiers de votre pronostic de référence. Si vous avez 2 chevaux de base et que votre pronostic de référence est la Liste Type (12-05-15-09...), les 2 chevaux mis en base sont le 12 et le 05.

- Tri simple

Un tri simple permet de sélectionner des combinaisons par rapport à une condition dans un pronostic de référence.

1. Cliquez sur Tri Simple.
2. Choisissez la condition de tri : au moins ou au plus n chevaux.
3. Choisissez le mode de sélection des chevaux : les n premiers, les n derniers, les non cités, une tranche de cotation, des positions fixes.
4. Choisissez le pronostic ou la cotation à utiliser.
5. Validez la fiche en cliquant sur « Valider ».

The screenshot shows the 'GigaTurf' application window with a dialog box titled 'Ajouter les combinaisons contenant...'. The dialog has several sections:

- Condition:** A dropdown menu set to 'au moins' and another set to '2 chevaux'.
- ... parmi :** A list of selection criteria:
 - 1 - Les 3 premiers (selected with a radio button)
 - 2 - Le dernier
 - 3 - Les Non Cités
 - 4 - Valeurs entre 0.00 et 0.00
 - 5 - Les positions : a grid of checkboxes for positions 1° through 20°.
- ... du Pronostic :** A dropdown menu set to 'Cotes PMU'.
- Preview:** A text area showing the resulting filter: « Ajout des combinaisons contenant au moins 2 chevaux parmi les 3 premiers du pronostic Cotes PMU ».
- Buttons:** 'Valider' and 'Annuler' buttons.

Exemples :

- au Tiercé, si vous choisissez au moins 2 chevaux parmi les 6 premiers de Bilto, le logiciel va retenir seulement les combinaisons où il y aura au moins 2 chevaux (donc 2 ou 3) parmi les 6 premiers chevaux du pronostic Bilto.

- au Quarté, si vous choisissez au plus 2 chevaux parmi les 4 premiers de Bilto, le logiciel va retenir seulement les combinaisons où il y aura au plus 2 chevaux (donc 0, 1 ou 2) parmi les 4 premiers du pronostic Bilto. Toutes les combinaisons où 3 chevaux et plus (donc 3 ou 4) des 4 premiers de Bilto apparaîtront ne seront pas retenues.

- au Tiercé, le tri simple d'au moins 3 chevaux parmi les 20 premiers ayant comme pronostic de référence les numéros PMU sur une course de 20 partants va créer toutes les combinaisons de 3 chevaux parmi 20 soit 1.140 combinaisons.

- au Tiercé, si vous savez que Bilto donne généralement 2 chevaux placés à chaque course dans les 6 premiers de son pronostic, alors vous allez ajouter le tri suivant : ajout des combinaisons contenant au moins 2 chevaux parmi les 6 premiers du pronostic Bilto.

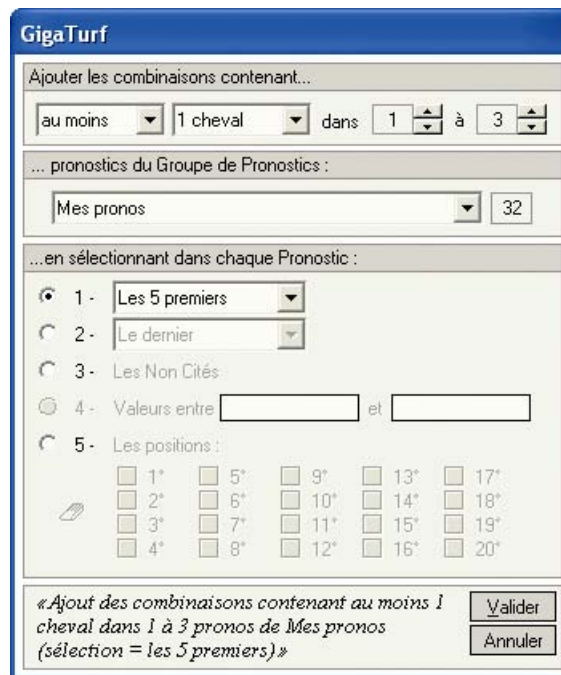
Astuce :

- Une phrase se construit en bas de la fenêtre au fur et à mesure de votre sélection : elle synthétise l'action que vous êtes en train d'effectuer.

- Tri par lot

Un tri par lot permet de créer des combinaisons par rapport à une condition sur un groupe de pronostics.

1. Cliquez sur Tri par Lot.
2. Choisissez votre condition de tri : au moins ou au plus n chevaux.
3. Choisissez la tranche de pronostics à prendre en compte pour la condition.
4. Choisissez le groupe de pronostics de référence.
5. Choisissez le mode de sélection des chevaux : les n premiers, les n derniers, les non cités, des positions fixes.
6. Validez la fiche en cliquant sur « Valider ».



Exemples :

- si le groupe de pronostics contient 38 pronostics et que vous souhaitez que chaque pronostic vérifie la même condition, la tranche sera de 38 à 38. Si vous acceptez qu'un pronostic (quel qu'il soit) ne vérifie pas la condition, alors la tranche sera de 37 à 38.

- au Tiercé, le tri par lot d'au moins 3 chevaux dans 36 à 38 pronostics parmi les 8 premiers du groupe "Nos Confrères ont choisi" va permettre de générer les combinaisons qui sont données par 36, 37 ou 38 pronostics.

- au Tiercé, si vous savez que quasiment tous les pronostics d'un groupe de 10 donnent au moins un cheval de l'arrivée, mais qu'il est possible qu'un seul se trompe et ne donne aucun cheval, alors demandez la condition : au moins un cheval dans 9 à 10 pronostics.

Astuce :

- Une phrase se construit en bas de la fenêtre au fur et à mesure de votre sélection : elle synthétise l'action que vous êtes en train d'effectuer.

- Poids

Le poids d'une combinaison dans un pronostic est égal à la somme des positions de cette combinaison dans le pronostic. Par exemple, la combinaison des 1°-2°-3° donne un poids de $1+2+3=6$, la combinaison des 3°-7°-9° donne un poids de $3+7+9=19$.

1. Cliquez sur Poids.

2. Saisissez la tranche de poids à utiliser.

3. Choisissez le mode de sélection des chevaux : les n premiers, les n derniers, les non cités, des positions fixes.

4. Choisissez le pronostic à utiliser.

5. Validez la fiche en cliquant sur « Valider ».

The screenshot shows the 'GigaTurf' application window. The main title is 'Ajouter les combinaisons ayant un poids...'. Below this, there is a range selector for weight: '...compris entre' with a dropdown set to '6' and 'et' with a dropdown set to '18'. The next section is '...calculé dans :', which contains five radio button options: 1 - 'Les 8 premiers' (selected), 2 - 'Les 20 derniers', 3 - 'Les Non Cités', 4 - 'Valeurs entre' with two empty input boxes, and 5 - 'Les positions :'. Under option 5, there is a grid of checkboxes for positions 1° through 20°. Below this is the '...du Pronostic :' section with a dropdown menu showing 'Bilto'. At the bottom, there is a summary text: '«Ajout des combinaisons ayant un poids entre 6 et 18 calculé dans les 8 premiers du pronostic Bilto»' and two buttons: 'Valider' and 'Annuler'.

Exemple :

Le poids au tiercé de la combinaison 01-02-03 est égal à $1+2+3 = 6$. On peut établir de cette manière que le poids le plus faible, si on fait référence à la Liste Type, correspond aux 3 premiers de la Liste Type et donc ce qui équivaut aux 3 favoris de la course. De cette façon lors de la sélection ou de l'élimination on peut décider de filtrer les combinaisons de favoris ou d'outsiders.

Si on prend comme référence la Liste Type (12-05-15-09), le poids 6 au Tiercé correspond à la combinaison : 12-05-15. Le poids 7 au Tiercé correspond à la combinaison : 12-05-09.

Astuces :

- une phrase se construit en bas de la fenêtre au fur et à mesure de votre sélection : elle synthétise l'action que vous êtes en train d'effectuer.

- au Tiercé le poids des combinaisons est réparti de 6 à 57 (1.140 combinaisons pour 20 partants), une analyse sur plus de 2.000 courses avec comme pronostic de référence la Liste Type nous donne les résultats suivants :

- Les combinaisons dont le poids est compris entre 6 et 17 obtiennent plus 50 % de réussite. Ce qui représente 83 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 90 % de combinaisons éliminées.
- Les combinaisons dont le poids est compris entre 6 et 22 obtiennent près de 75 % de réussite. Ce qui représente 204 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 80 % de combinaisons éliminées.
- Les combinaisons dont le poids est compris entre 6 et 28 obtiennent près de 90 % de réussite. Ce qui représente 436 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 60 % de combinaisons éliminées.

On peut en déduire que les poids de 29 à 57 ayant comme référence la Liste Type ne sortent que dans 10 % des courses.

- au Quarté+, le poids des combinaisons est réparti de 10 à 74 (4.845 combinaisons pour 20 partants), une analyse sur plus de 2.000 courses avec comme pronostic de référence la Liste Type nous donne les résultats suivants :

- Les combinaisons dont le poids est compris entre 10 et 24 obtiennent près de 50 % de réussite. Ce qui représente 241 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 95 % de combinaisons éliminées.
- Les combinaisons dont le poids est compris entre 10 et 32 obtiennent plus de 75 % de réussite. Ce qui représente 932 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 80 % de combinaisons éliminées.
- Les combinaisons dont le poids est compris entre 10 et 38 obtiennent près de 90 % de réussite. Ce qui représente 1818 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 60 % de combinaisons éliminées.
On peut en déduire de la sorte que les poids de 39 à 74 ayant comme référence la Liste Type ne sortent que dans 10 % des courses.

- au Quinté+ le poids des combinaisons est réparti de 15 à 90 (15.504 combinaisons pour 20 partants), une analyse sur plus de 2.000 courses avec comme pronostic de référence la Liste Type nous donne les résultats suivants :

- Les combinaisons dont le poids est compris entre 15 et 33 obtiennent près de 50 % de réussite. Ce qui représente 762 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 95 % de combinaisons éliminées.
- Les combinaisons dont le poids est compris entre 15 et 41 obtiennent près de 75 % de réussite. Ce qui représente 2.702 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 80 % de combinaisons éliminées.
- Les combinaisons dont le poids est compris entre 15 et 58 obtiennent près de 90 % de réussite. Ce qui représente 10.763 combinaisons pour des courses de 20 partants, soit plus de 30 % de combinaisons éliminées.
On peut en déduire de la sorte que les poids de 59 à 90 ayant comme référence la Liste Type ne sortent que dans 10 % des courses.

Astuces :

1. Dans l'éditeur de tris, en effectuant un clic droit sur un filtre vous verrez un menu contextuel apparaître qui reprend les principales actions disponibles sur un filtre (ajouter, modifier, supprimer, monter, descendre) avec en plus la possibilité de désactiver un filtre. Cela permet de rendre inefficace un filtre le temps d'une simulation sans pour autant le supprimer.

3.2 Modifier une stratégie

Permet de modifier la définition d'une stratégie.

1. Sélectionnez une stratégie dans la liste des stratégies existantes.

2. Cliquez sur « Valider ».

3. La définition de la stratégie sélectionnée s'ouvre, et vous pouvez alors effectuer les mêmes opérations que dans le module « Ajouter une stratégie ».

3.3 Supprimer une stratégie

Si vous êtes sûr de ne plus avoir besoin de conserver la définition d'une stratégie, supprimez définitivement cette stratégie de GigaTurf.

1. Sélectionnez une stratégie dans la liste des stratégies existantes.

2. Cliquez sur « Valider ».

Attention : cette suppression est définitive.

3.4 Supprimer un lot de stratégies

Cette fonction permet de supprimer en une opération plusieurs stratégies de la base de données.

1. Sélectionnez les stratégies à supprimer

2. Cliquez sur « Supprimer ».

Attention : cette suppression est définitive.

3.5 Ajuster la période d'analyse

La période d'analyse est utilisée pour toutes les simulations. Elle permet de façon très rapide sans créer de groupe de courses de définir la période sur laquelle une stratégie doit être analysée.

Voici les périodes prédéfinies :

- Toutes dates
- Demain
- Aujourd'hui
- Hier
- Avant-hier
- Mois en cours
- Mois précédent
- 30 derniers jours
- Années en cours
- Années précédentes
- 12 derniers mois
- Personnalisée

1. Sélectionnez la période.

2. Cliquez sur « Valider ».

Vous pouvez définir la période directement dans la fiche d'une stratégie. La période définie sera appliquée à l'ensemble du module de simulation et pas uniquement à cette stratégie.

3.6 Lancer une simulation

Simulez une stratégie existante sur l'historique de la base de données afin de connaître en détail toutes ses caractéristiques statistiques et ses performances.

1. Sélectionnez une stratégie dans la liste des stratégies existantes.
2. Cliquez sur « Valider ».
3. Une jauge d'évolution de la simulation apparaît.
 - Pour arrêter la simulation, cliquez sur le bouton « Annuler ».
 - Il est possible de suspendre la simulation en cliquant sur le bouton « Pause », puis de la reprendre en cliquant sur le bouton « Continuer ».
 - Il est possible d'afficher l'évolution des résultats de la simulation en temps réel (actualisation après chaque course analysée). Pour cela, cliquez dans la case à cocher nommée « Afficher l'évolution de la simulation en temps réel ». Pour désactiver cette option, décochez la même case.

L'affichage en temps réel permet de suivre l'évolution de la simulation, mais ralentit fortement la durée globale de l'analyse.

Le résultat de la simulation est donné sur 4 onglets :

1. Performances

Indique les performances détaillées de la stratégie :

The screenshot shows the 'Performances' tab of the GigaTurf software. The window title is 'GigaTurf - France'. The menu bar includes 'Fichier', 'Aller à', 'Outils', and '?'. The main menu includes 'Base de données', 'Etats', 'Stratégies', and 'Jeux'. The current strategy is 'SG - Chrono Gagnant (Base) - Simple Gagnant'. The interface is divided into several sections:

Informations sur les courses		Bilan des performances	
Période analysée :	01/01/03 - 21/11/04	Rendement :	124.48 %
Nombre de courses jouées / analysées :	725 / 5 461	Rentabilité effective :	+1 599.10 %
Dynamique de jeu (crs jouées / analysées) :	13.28 %	Rentabilité minimale :	+482.34 %
Nombre moyen de courses jouées par an :	383	Rentabilité minimale ajustée :	+209.87 %
Courses bénéficiaires / gagnantes :	209 / 209	Rentabilité effective par course :	+2.21 %
Pourcent. courses bénéficiaires / gagnantes :	100.00 %	Rentabilité minimale par course :	+0.67 %
Réussite des courses gagnantes :	28.83 %	Rentabilité minimale par course ajustée :	+0.29 %
Réussite des courses bénéficiaires :	28.83 %	Rentabilité effective annuelle :	+844.68 %
		Rentabilité minimale annuelle :	+254.78 %
		Rentabilité minimale annuelle ajustée :	+110.86 %
Informations sur les combinaisons		Bilans financiers pour 1.5 €	
Nombre min / max de combinaisons jouées :	1 / 1	Rapport moyen :	6.48 €
Nb moyen de combinaisons jouées :	1	Capital nécessaire :	16.65 €
Nb de combin. bénéficiaires / jouées :	209 / 725	Capital maximum :	55.20 €
Réussite des combinaisons bénéficiaires :	28.83 %	Total des mises :	1 087.50 €
		Total des gains :	1 353.75 €
Informations sur les écarts		Solde :	+266.25 €
Ecart maximum des courses gagnantes :	23		
Ecart maximum des courses bénéficiaires :	23		
Ecart moyen des courses gagnantes :	2.5		
Ecart moyen des courses bénéficiaires :	2.5		
Ecart actuel des courses gagnantes :	0		
Ecart actuel des courses bénéficiaires :	0		

On the left side, there is a sidebar with the following options:

- Simulation d'une stratégie
- Enregistrer
- Imprimer
- Fermer

- Informations sur les courses :

- Période analysée : la période des dates de l'analyse.
- Nombre de courses jouées : le nombre de courses jouées.
- Nombre de courses analysées : le nombre de courses analysées parmi les courses possibles.
- Dynamique de jeu : le pourcentage de courses jouées par rapport aux courses analysées.
- Nombre moyen de courses jouées par an
- Nombre de courses bénéficiaires : le nombre de courses dans lesquelles un bénéfice a été obtenu.
- Nombre de courses gagnantes : le nombre de courses dans lesquelles un gain a été obtenu.
- Pourcentage de courses bénéficiaires par rapport aux courses gagnantes
- Réussite des courses gagnantes : le pourcentage de courses gagnantes par rapport aux courses jouées.
- Réussite des courses bénéficiaires : le pourcentage de courses bénéficiaires par rapport aux courses jouées.

- Informations sur les combinaisons :

- Nombre minimum de combinaisons jouées
- Nombre maximum de combinaisons jouées
- Nombre moyen de combinaisons jouées
- Nombre de combinaisons bénéficiaires : le nombre de combinaisons bénéficiaires
- Nombre de combinaisons jouées : le nombre total de combinaisons jouées
- Réussite des combinaisons bénéficiaires : le pourcentage de combinaisons bénéficiaires par rapport au nombre total de combinaisons jouées.

- Informations sur les écarts :

- Ecart maximum des courses gagnantes : l'écart maximum entre 2 courses dans lesquelles un gain a été obtenu.
- Ecart maximum des courses bénéficiaires : l'écart maximum entre 2 courses dans lesquelles un bénéfice a été obtenu.
- Ecart moyen des courses gagnantes : l'écart moyen entre 2 courses dans lesquelles un gain a été obtenu.
- Ecart moyen des courses bénéficiaires : l'écart moyen entre 2 courses dans lesquelles un bénéfice a été obtenu.
- Ecart actuel des courses gagnantes : l'écart actuel depuis la dernière course dans laquelle un gain a été obtenu.
- Ecart actuel des courses bénéficiaires : l'écart actuel depuis la dernière course dans laquelle un bénéfice a été obtenu.

- Bilan des performances :

- Rendement : le rapport en pourcentage entre le total des gains obtenus et le total des mises jouées.
Par déduction, si le solde est positif, alors le rendement est supérieur à 100 %, et si le solde est négatif, alors le rendement est inférieur à 100 %.
- Rentabilité effective : le rapport en pourcentage entre le solde global et le capital nécessaire pour jouer toute la partie. La rentabilité a la même signification que dans le cadre d'un placement bancaire : elle indique la plus-value obtenue sur un capital de départ. Par exemple : si on a un capital de 1.000 €, une rentabilité de +50 % signifie un bénéfice de 50 % du capital, soit 500 €. Le capital au terme est alors de $1.000 + 500 = 1.500$ €. Il a donc été multiplié par 1.5. Généralement, dans un placement bancaire, la rentabilité indiquée est

annuelle : l'indication de cette rentabilité rapportée à 1 an est donnée par la rentabilité annuelle (voir ci-après).

- Rentabilité minimale : le rapport en pourcentage entre le solde global et le capital maximum nécessaire pour jouer toute la partie (le capital nécessaire si la partie est commencée dans la plus mauvaise période).
Par déduction, si le solde est positif, alors la rentabilité est supérieure à 0 %, et si le solde est négatif, alors la rentabilité est inférieure à 0 %.
- Rentabilité minimale ajustée : il s'agit de la valeur de la rentabilité minimale qui est ajustée par rapport à la durée de l'analyse, en partant du principe que plus la durée de l'analyse est longue, plus la rentabilité observée est fiable. Donc, plus la période analysée est faible, plus la rentabilité indiquée est réduite.
- Rentabilité effective par course : il s'agit de la rentabilité effective rapportée à une course
- Rentabilité minimale par course : il s'agit de la rentabilité minimale rapportée à une course
- Rentabilité minimale par course ajustée : il s'agit de la rentabilité minimale ajustée rapportée à une course
- Rentabilité effective annuelle : il s'agit de la rentabilité effective rapportée à une année
- Rentabilité minimale annuelle : il s'agit de la rentabilité minimale rapportée à une année
- Rentabilité minimale annuelle ajustée : il s'agit de la rentabilité minimale ajustée rapportée à une année

- Bilans financiers :

- Rapport moyen : le rapport moyen touché
- Capital nécessaire : le capital nécessaire pour jouer toute la partie.
- Capital maximum : le capital maximum nécessaire pour jouer toute la partie (le capital nécessaire si la partie est commencée dans la plus mauvaise période).
- Total des mises : le total des mises jouées.
- Total des gains : le total des gains obtenus.
- Solde : le solde global obtenu au terme de l'analyse.

2. Caractéristiques

Indique les caractéristiques détaillées de la stratégie :

- Nombre de combinaisons gagnantes à chaque rang de gain
- Nombre de courses gagnantes à chaque rang de gain
- Réussite des courses gagnantes à chaque rang de gain
- Rapport moyen à chaque rang de gain
- Ecart maximum à chaque rang de gain
- Ecart moyen à chaque rang de gain
- Ecart actuel à chaque rang de gain
- Gain obtenu à chaque rang de gain

3. Permanence

Indique le détail complet de chaque course jouée :

- Date, Réunion, Course
- Détail des rapports touchés
- Mise jouée sur la course
- Gains obtenus sur la course
- Solde de la course
- Bilan global de la partie après cette course

GigaTurf - France

Echier Aller à Outils ?

Base de données Etats Stratégies Jeux

GIGATURF

SG - Chrono Gagnant (Base) - Simple Gagnant

Performances Caractéristiques Permanence Graphe

Date	R	C	Rapports touchés	Mises	Gains	Solde	Bilan
22/06/2004	2	7	-	1.50 €	-	-1.50 €	253.35 €
20/06/2004	1	6	1 SG	1.50 €	18.90 €	17.40 €	254.95 €
20/06/2004	1	3	-	1.50 €	-	-1.50 €	237.45 €
19/06/2004	2	6	1 SG	1.50 €	11.55 €	10.05 €	238.95 €
17/06/2004	2	5	-	1.50 €	-	-1.50 €	228.90 €
15/06/2004	2	5	1 SG	1.50 €	5.85 €	4.35 €	230.40 €
15/06/2004	2	2	-	1.50 €	-	-1.50 €	226.05 €
13/06/2004	3	1	-	1.50 €	-	-1.50 €	227.55 €
09/06/2004	1	5	-	1.50 €	-	-1.50 €	229.05 €
04/06/2004	2	3	1 SG	1.50 €	2.40 €	0.90 €	230.55 €
01/06/2004	2	7	1 SG	1.50 €	4.20 €	2.70 €	229.65 €
31/05/2004	2	5	-	1.50 €	-	-1.50 €	226.95 €
30/05/2004	2	3	-	1.50 €	-	-1.50 €	228.45 €
29/05/2004	1	7	-	1.50 €	-	-1.50 €	229.95 €
28/05/2004	2	7	-	1.50 €	-	-1.50 €	231.45 €
26/05/2004	1	2	-	1.50 €	-	-1.50 €	232.95 €
23/05/2004	2	5	-	1.50 €	-	-1.50 €	234.45 €
22/05/2004	2	2	1 SG	1.50 €	7.05 €	5.55 €	235.95 €
21/05/2004	2	4	-	1.50 €	-	-1.50 €	230.40 €
21/05/2004	2	3	-	1.50 €	-	-1.50 €	231.90 €
20/05/2004	3	1	1 SG	1.50 €	1.95 €	0.45 €	233.40 €
19/05/2004	1	6	-	1.50 €	-	-1.50 €	232.95 €
18/05/2004	2	3	1 SG	1.50 €	7.35 €	5.85 €	234.45 €
18/05/2004	2	2	-	1.50 €	-	-1.50 €	228.60 €
18/05/2004	2	1	1 SG	1.50 €	4.65 €	3.15 €	230.10 €
17/05/2004	2	3	-	1.50 €	-	-1.50 €	226.95 €
15/05/2004	1	3	1 SG	1.50 €	5.25 €	3.75 €	228.45 €
15/05/2004	1	1	-	1.50 €	-	-1.50 €	224.70 €
14/05/2004	2	2	1 SG	1.50 €	3.90 €	2.40 €	226.20 €
12/05/2004	2	4	-	1.50 €	-	-1.50 €	223.80 €
09/05/2004	2	8	-	1.50 €	-	-1.50 €	225.30 €
08/05/2004	3	1	1 SG	1.50 €	36.60 €	35.10 €	226.80 €
08/05/2004	1	8	-	1.50 €	-	-1.50 €	191.70 €
07/05/2004	2	2	-	1.50 €	-	-1.50 €	193.20 €
05/05/2004	1	2	1 SG	1.50 €	4.50 €	3.00 €	194.70 €

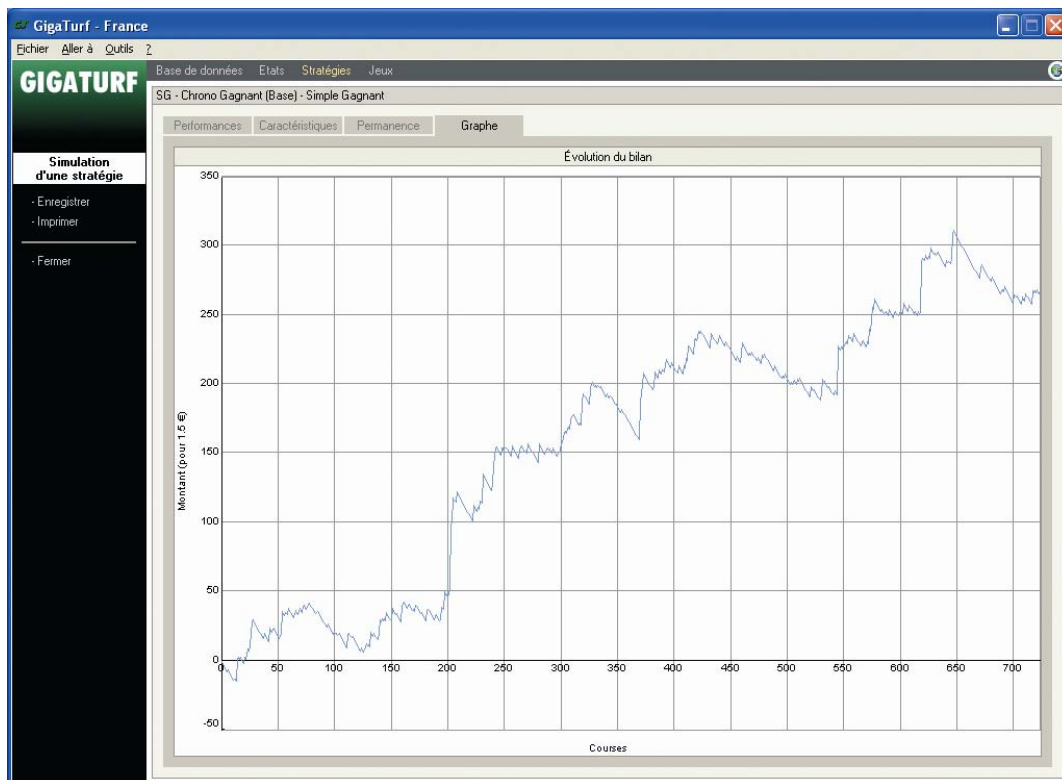
Simulation d'une stratégie

- Enregistrer
- Imprimer
- Fermer

4. Graphe

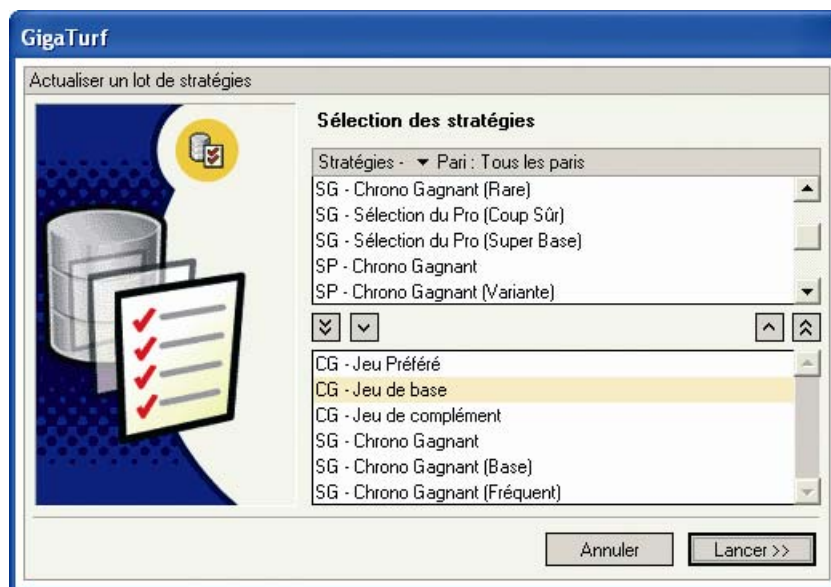
Permet d'avoir une représentation graphique de l'évolution du bilan dans le temps (colonne Bilan de la permanence).

Un clic droit sur le graphe affiche un menu permettant de régler certaines options, d'imprimer le graphe, et de sauvegarder le graphe dans un fichier image.



3.7 Actualiser des stratégies

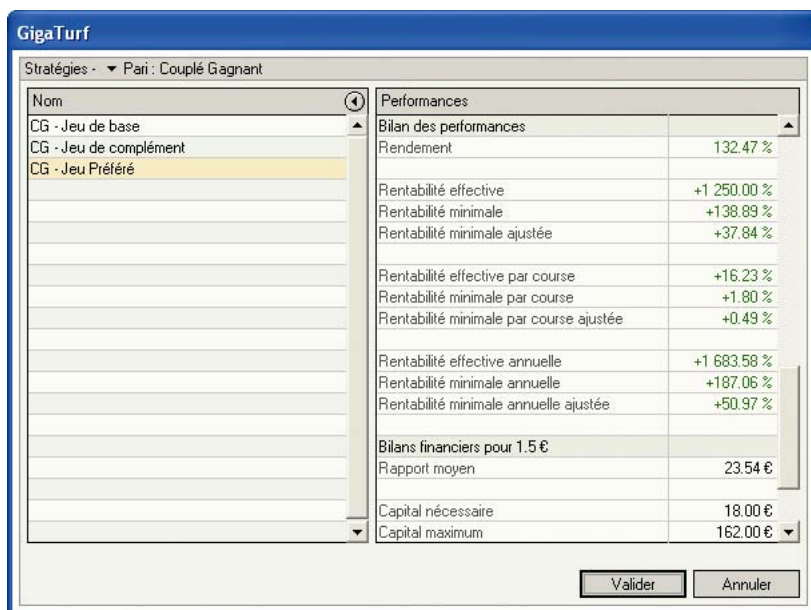
Cette fonctionnalité vous permet d'actualiser un lot de stratégies. Si vous gérez un grand nombre de stratégies, cette fonctionnalité très utile permet en une seule opération d'actualiser tous les bilans de chacune d'elles.



L'assistant intégré vous guidera dans le choix des stratégies à mettre à jour. À noter que la période initialisée dans le module « stratégies », sera commune à toutes les stratégies à actualiser. Une fois que toutes les stratégies ont été actualisées, vous pouvez consulter les performances à jour en utilisant le module « consulter une simulation ».

3.8 Consulter une simulation

Consulter une simulation vous permet de visionner les performances d'une stratégie sans relancer sa simulation. À chaque simulation les performances principales sont enregistrées et sont accessibles à travers ce module.



The screenshot shows a window titled "GigaTurf" with a dropdown menu for "Stratégies" set to "Pari : Couplé Gagnant". On the left, a list of strategies is shown, with "CG - Jeu Préféré" selected. On the right, a table displays performance metrics for the selected strategy.

Performances	
Bilan des performances	
Rendement	132.47 %
Rentabilité effective	+1 250.00 %
Rentabilité minimale	+138.89 %
Rentabilité minimale ajustée	+37.84 %
Rentabilité effective par course	+16.23 %
Rentabilité minimale par course	+1.80 %
Rentabilité minimale par course ajustée	+0.49 %
Rentabilité effective annuelle	+1 683.58 %
Rentabilité minimale annuelle	+187.06 %
Rentabilité minimale annuelle ajustée	+50.97 %
Bilans financiers pour 1.5 €	
Rapport moyen	23.54 €
Capital nécessaire	18.00 €
Capital maximum	162.00 €

Buttons: Valider, Annuler

1. Sélectionnez une stratégie dans la liste des stratégies existantes.
2. Cliquez sur « Valider ».
3. La stratégie s'affiche avec toutes les performances enregistrées lors de la dernière simulation. La permanence et le graphe ne sont pas accessibles. Si vous voulez y avoir accès il faut relancer la simulation.

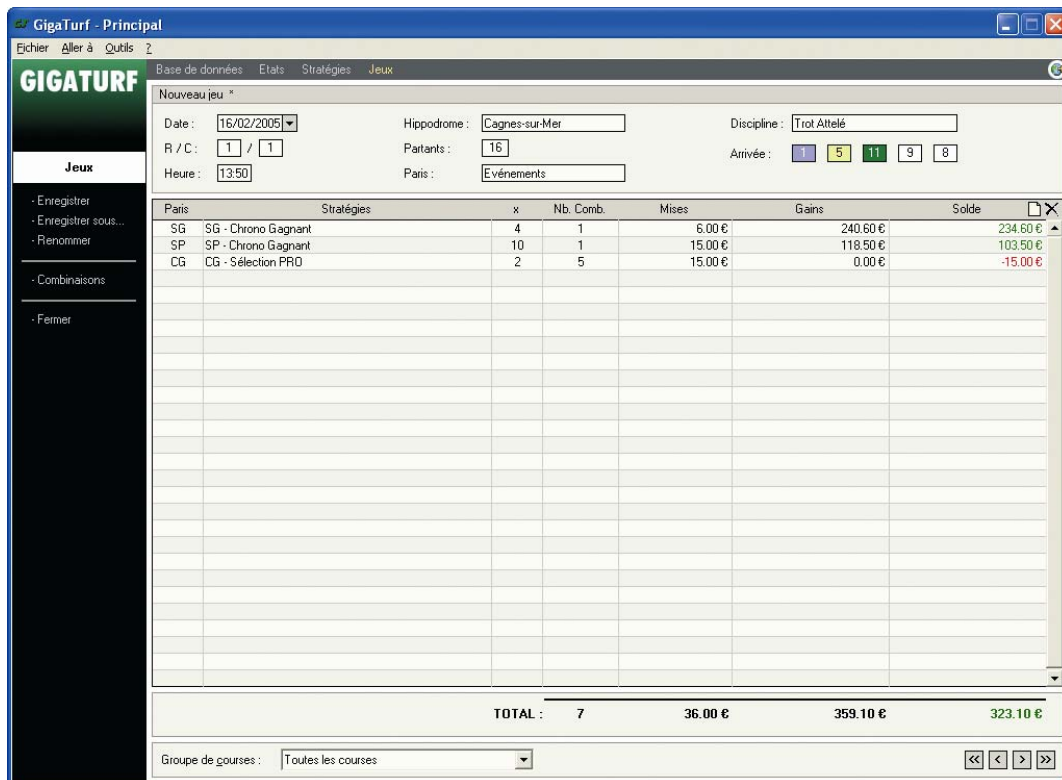
3.9 Imprimer une stratégie

Cette fonction permet d'imprimer la définition d'une stratégie : pari concerné, groupe de courses utilisé, détail de tous les filtres de la stratégie.

4 JEUX

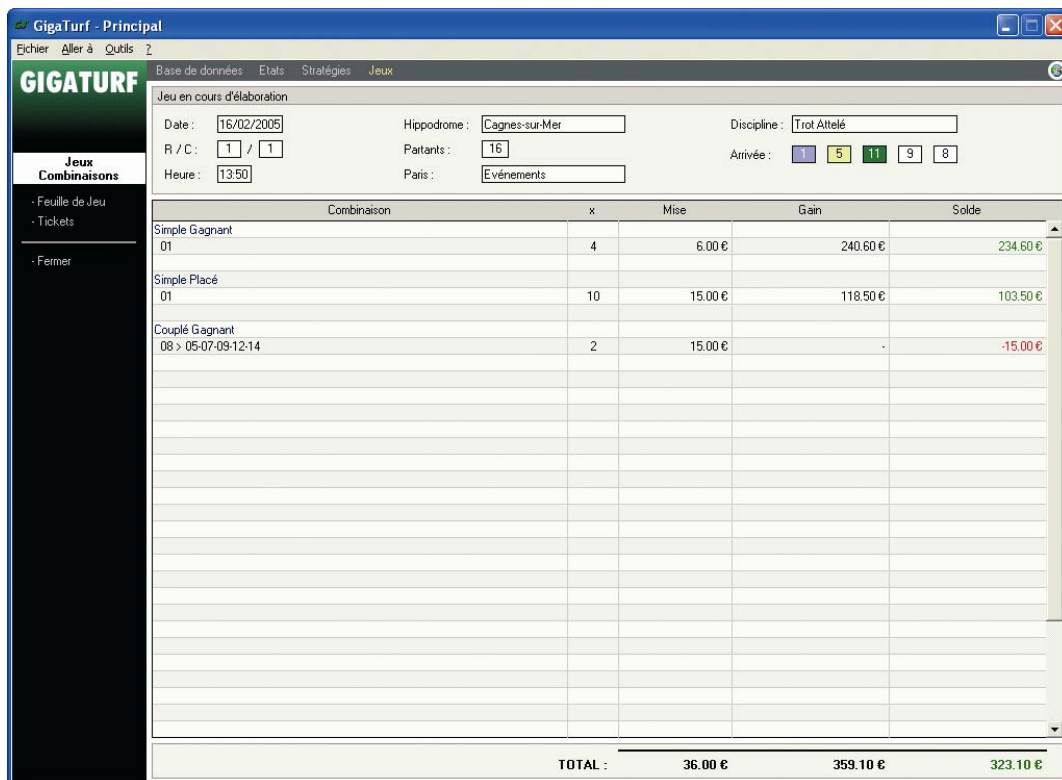
4.1 Ajouter un jeu

Permet de créer un nouveau jeu pour une course.



Sélectionnez la course à l'aide des différents outils de navigation : le Calendrier (icône ▼ à droite de la date), puis les icônes de direction en bas à droite de la fenêtre (< pour la course précédente et > pour la course suivante). Il est également possible de filtrer la navigation en ne parcourant que les courses faisant partie du groupe de courses spécifié (par exemple ne parcourir que les courses à événements).

Pour ajouter une stratégie dans votre jeu, cliquez sur l'icône représentant une page blanche en haut à droite de la table.

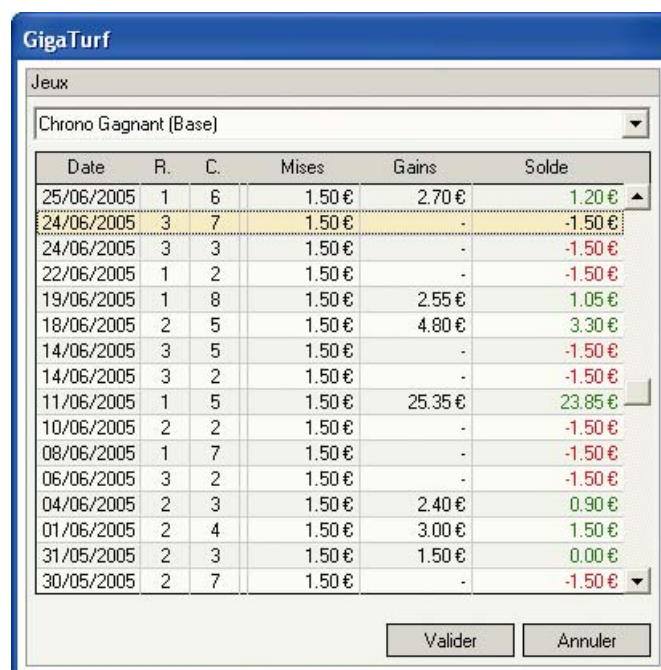


Chaque combinaison (ou champ réduit) à jouer est alors indiquée, avec la mise sur chacune d'entre elles.

Il y a alors possibilité d'éditer le jeu soit sur listing, avec le menu « Feuille de Jeu », ou directement sur des tickets PMU avec le menu « Tickets ».

4.2 Modifier un jeu

Permet de modifier un jeu existant pour une course.



Sélectionnez le nom du jeu, puis la course correspondante et validez. Vous pouvez alors éditer à nouveau les stratégies à jouer dans ce jeu.

4.3 Consulter un jeu

Permet de consulter un jeu existant pour une course.

Sélectionnez le nom du jeu, puis la course correspondante et validez. Vous pouvez alors visualiser les stratégies jouées et les combinaisons correspondantes, sans possibilité de modification.

4.4 Supprimer un jeu

Permet de supprimer un jeu existant pour une course.

Sélectionnez le nom du jeu, puis la course correspondante et validez. Le jeu est alors supprimé.

Attention : cette suppression est définitive et irréversible.

4.5 Imprimer un jeu

Permet de consulter et d'éditer les combinaisons d'un jeu existant pour une course.

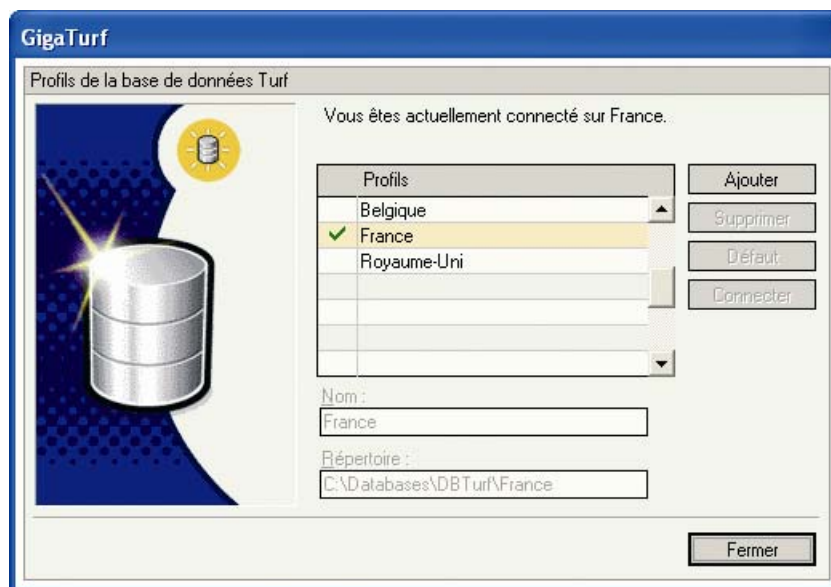
Sélectionnez le nom du jeu, puis la course correspondante et validez. Vous pouvez alors visualiser les combinaisons correspondantes et les éditer.

5 OUTILS

5.1 Base de données

5.1.1 Profils

Cette fonction permet de gérer différentes bases de données. Par défaut une seule base de données est disponible. Mais vous pouvez en créer une pour y stocker par exemple les courses d'autres pays, ou encore pour utiliser une base de données « stable » pour jouer et une de « recherche » où vous créez et supprimez ce que vous voulez.



Lorsque vous voulez créer une base de données, vous devez fournir son nom et un répertoire valide où seront stockées les informations (sur le disque courant ou tout autre disque avec suffisamment d'espace disponible).

Si vous avez créé plusieurs bases de données, vous pouvez spécifier quelle base de données sera utilisée par défaut au lancement du logiciel, en sélectionnant la base de données et en cliquant sur le bouton « Défaut ».

5.1.2 Sauvegarder

Cette fonction permet d'effectuer une sauvegarde complète de votre base de données. Il est important de sauvegarder régulièrement votre base de données pour pouvoir restaurer vos données en cas de problème matériel, ou pour la transférer sur un autre ordinateur.

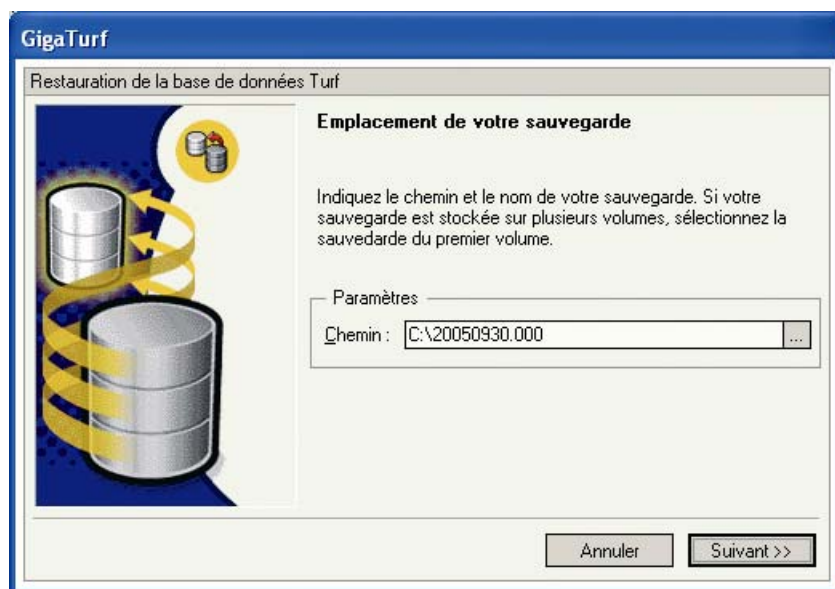
Il suffit d'indiquer l'emplacement où sera stockée votre sauvegarde (dans un dossier sur le disque dur, sur un lecteur de disquette, sur une unité amovible type zip...).

Il est également possible pendant la sauvegarde de spécifier le type de support sur lequel vous allez stocker votre sauvegarde, permettant ainsi éventuellement de découper celle-ci en plusieurs fichiers pouvant tenir sur des supports à taille limitée (disquette, zip...).



5.1.3 Restaurer

Cette fonction permet de restaurer votre base de données à partir d'une sauvegarde précédente. Pour cela, il suffit d'indiquer le chemin et le nom complet de la sauvegarde souhaitée, puis de valider.



5.1.4 Réindexer

Cette opération permet d'optimiser les performances globales de la base de données. Selon la taille de la base de données, cette opération peut être relativement longue.

5.1.5 Importer

Cette fonction permet d'importer des données externes dans la base de données de votre logiciel GigaTurf.



Les types d'informations qu'il est actuellement possible d'importer sont les suivants :

- Pronostics
- Cotations
- Critères Textes
- Critères Numériques

Pour que l'opération d'importation puisse aboutir, il faut que les courses correspondant aux informations importées soient préalablement créées dans la base de données de GigaTurf.

Il est actuellement possible d'importer des données depuis 2 sources différentes :

- **fichier de type « Texte »** : il s'agit du format de fichier le plus standard reconnu sous Windows® pour enregistrer du texte.

Il est possible de créer « manuellement » ce type de fichier depuis n'importe quel éditeur de texte (le « Bloc-notes » intégré de Windows®, ou tout autre éditeur).

Il est également possible de générer automatiquement ce type de fichier à partir d'informations stockées dans des feuilles de calcul (type Excel® ou autres...), ou des bases de données (type Access® ou autres...). Pour cela, reportez vous à l'aide du logiciel en question.

Pour ce format de fichier, vous devez indiquer le chemin complet du fichier texte, ainsi que le « séparateur » utilisé dans ce fichier. Le « séparateur » est le caractère utilisé dans une ligne du fichier pour séparer les différentes informations. La virgule ou le point-virgule sont généralement utilisés dans ce type de fichier, mais il est possible d'utiliser n'importe quel caractère.

Chaque ligne du fichier texte doit contenir les informations d'une course. Il doit donc y avoir une ligne par course (chaque ligne étant terminée par un « retour chariot »).

Le formatage des données à l'intérieur du fichier Texte pour chaque ligne dépend du type des informations importées. Nous indiquons par le délimiteur utilisé dans le fichier (virgule...). La date de la course est sous la forme JJ/MM/AAAA (par ex : 01/01/2000).
Format d'une ligne :

- *Pronostics*

JJ/MM/AAAA N° REUNION N° COURSE P1 P2...

P1, P2... représentent les différents chevaux du pronostic dans l'ordre (le premier, le deuxième...).

Exemples :

01/01/2000,1,2,17,6,8,4,10,7,12,14

02/01/2000,1,4,8,11,2,4,14,3,12,6

Cela sera interprété comme :

- Course du 01/01/2000 Réunion 1 Course 2, pronostic = 17-6-8-4-10-7-12-14

- Course du 02/01/2000 Réunion 1 Course 4, pronostic = 8-11-2-4-14-3-12-6

- *Cotations*

JJ/MM/AAAA N° REUNION N° COURSE C1 C2...

C1, C2... représentent les cotations de chacun des partants (cotation du cheval n°1, cotation du cheval n°2...). Pour indiquer un chiffre à virgule, le séparateur décimal à utiliser est le point.

Exemples :

01/01/2000,1,2,5,10,15,20,25,30,35,40,45,50,55,60,65,70,75,80,85,90,95

02/01/2000,1,4,2.5,4,6,8,10.3,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,32

Cela sera interprété comme :

- Course du 01/01/2000 Réunion 1 Course 2, cotation pour chaque partant =

N° 1 : 5

N° 2 : 10

N° 3 : 15

N° 4 : 20

N° 5 : 25

N° 6 : 30

N° 7 : 35

N° 8 : 40

N° 9 : 45

N° 10 : 50

N° 11 : 55

N° 12 : 60

N° 13 : 65

N° 14 : 70

N° 15 : 75

N° 16 : 80

N° 17 : 85

N° 18 : 90

N° 19 : 95

- Course du 02/01/2000 Réunion 1 Course 4, cotation pour chaque partant =

N° 1 : 2.5

N° 2 : 4

N° 3 : 6

N° 4 : 8

N° 5 : 10.3
N° 6 : 12
N° 7 : 14
N° 8 : 16
N° 9 : 18
N° 10 : 20
N° 11 : 22
N° 12 : 24
N° 13 : 26
N° 14 : 28
N° 15 : 30
N° 16 : 32

- *Critères Textes*

JJ/MM/AAAA N° REUNION N° COURSE CRITERE

Exemples :

01/01/2000,1,2,Chevaux de 6 à 8 ans
02/01/2000,1,4,Chevaux de 6 à 9 ans

Cela sera interprété comme :

- Course du 01/01/2000 Réunion 1 Course 2, critère texte = Chevaux de 6 à 8 ans
- Course du 02/01/2000 Réunion 1 Course 4, critère texte = Chevaux de 6 à 9 ans

- *Critères Numériques*

JJ/MM/AAAA N° REUNION N° COURSE VALEUR

Pour indiquer un chiffre à virgule pour VALEUR, le séparateur décimal à utiliser est le point.

Exemples :

01/01/2000,1,2,255
02/01/2000,1,4,300.50

Cela sera interprété comme :

- Course du 01/01/2000 Réunion 1 Course 2, critère numérique = 255
- Course du 02/01/2000 Réunion 1 Course 4, critère numérique = 300.50

- **le logiciel GigaTurf** version MS-Dos®. Cette version du logiciel n'étant plus supportée, il y a possibilité de récupérer depuis sa base de données la plupart des informations dans GigaTurf version Windows®. Pour ce type d'importation, il suffit d'indiquer le répertoire d'installation du logiciel GigaTurf version MS-Dos®.

5.1.6 Mises de base

Ce module permet de sélectionner la mise de base pour chaque type de pari. On peut également spécifier pour un pari si l'on souhaite que le rapport soit affiché unitairement (pour 1 euro de mise), ou pour la mise de base.

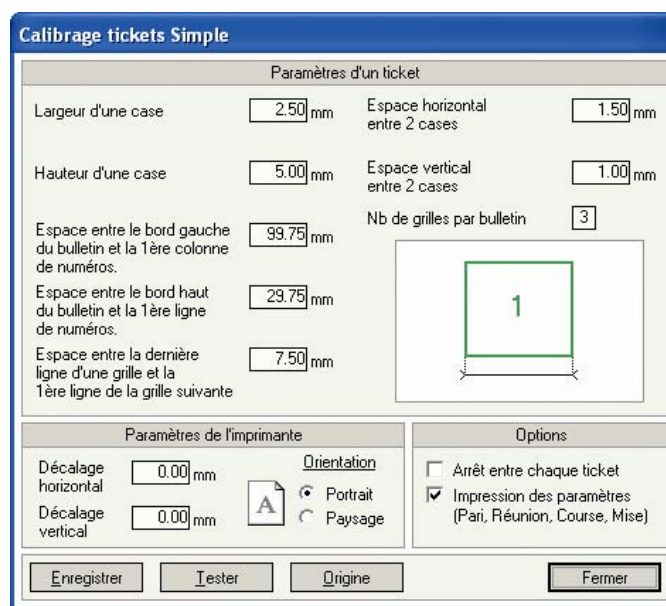


5.1.7 Affichage en Franc / Euro

Cette option permet de basculer l'affichage des sommes en Franc ou en Euro.

5.2 Réglages des Tickets

Cette option permet de calibrer tous les tickets du PMU pris en charge par GigaTurf.



5.3 Options

Cette fonction permet de définir certaines options du logiciel (choix de couleurs...).

5.4 Mot de passe

Cette fonction permet de définir un mot de passe pour l'utilisation du dongle (clé électronique) ; ce mot de passe est stocké directement dans le dongle et sera demandé à chaque fois que vous lancez le logiciel.

TRÈS IMPORTANT : il est strictement **IMPOSSIBLE** de retrouver le mot de passe si vous l'avez oublié, rendant votre dongle et le logiciel totalement inutilisables. Prenez donc toutes les précautions nécessaires pour être certain de pouvoir vous souvenir de ce mot de passe.

6 SUPPORT INTEGRE PAR INTERNET

GigaTurf intègre différentes possibilités de support technique par Internet, accessible depuis le menu « ?... GigaTurf sur Internet ». Si vous vous connectez à Internet par modem, il est conseillé de lancer d'abord votre connexion à Internet avant d'utiliser ces options. Pour accéder au support technique, vous devez enregistrer votre logiciel auprès de notre service technique. Cette procédure d'enregistrement est complètement automatisée et se déclenche la première fois que vous demandez à accéder à une des fonctions du support technique depuis le logiciel. Une fenêtre d'inscription apparaît permettant cet enregistrement. Il est impératif de renseigner correctement les différentes informations demandées, et tout particulier votre adresse email, qui sera utilisée par la suite pour tout échange avec le support technique :

Enregistrement du logiciel GigaTurf

L'enregistrement du logiciel vous permet d'avoir accès aux mises à jour ainsi qu'au support technique. Toutes les données transmises resteront confidentielles.

Civilité : M.

Nom : DUPONT

Prénom : Jean

Adresse : 10 rue de la Gare

Code postal : 75001

Ville : PARIS

Pays : FRANCE

Email : jean.dupont@web.fr

Annuler Valider >>

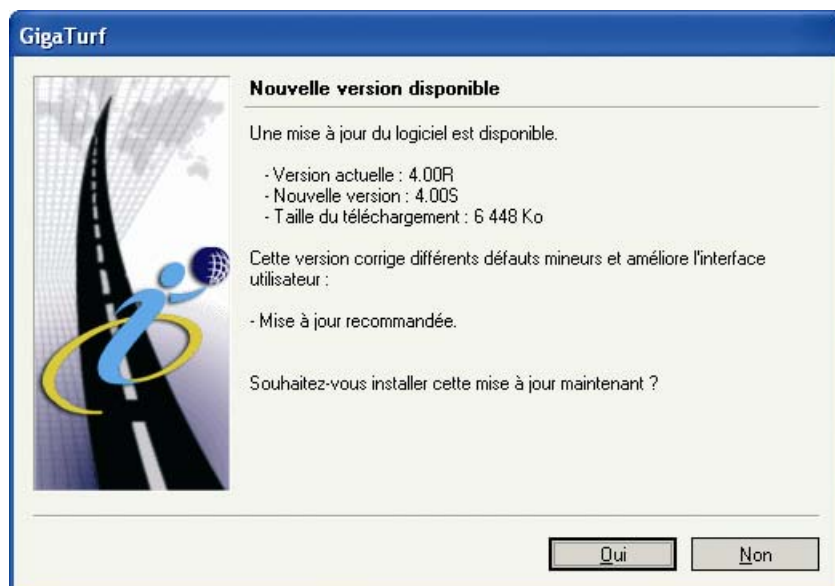
6.1 Vérifier les mises à jour

Cette fonction permet de vérifier automatiquement auprès de notre serveur Internet si une mise à jour de votre logiciel est disponible (bases de données, correctifs, améliorations...).

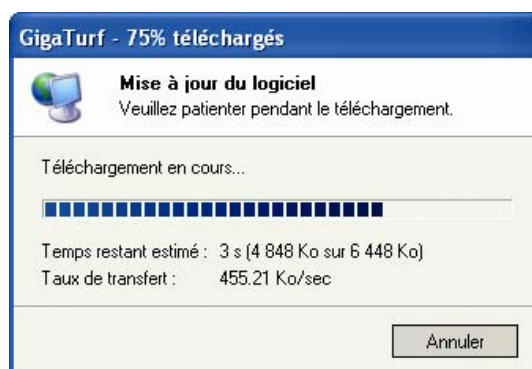
Si vous êtes abonnés à la mise à jour des bases de données, une fenêtre d'affiche vous invitait à sélectionner les données que vous vous installer. Vous pouvez soit installer des journées particulières soit des mois complets.



Si une mise à jour du logiciel est disponible, une fenêtre descriptive s'ouvre, vous permettant de valider l'installation :



Si vous validez l'installation, le logiciel télécharge alors automatiquement la mise à jour et l'installe, vous permettant ainsi de maintenir votre logiciel à jour des derniers correctifs et améliorations :



6.2 Demande de support technique

Cette fonction permet d'effectuer une demande de support technique par Internet : vous accédez alors directement à notre page de support sur notre site Internet.

Cette fonction permet de nous transférer de façon efficace tout problème d'ordre technique concernant le fonctionnement du logiciel : problème d'installation, message d'erreur dans le logiciel, ou tout dysfonctionnement. Si il est possible de vous dépanner, le support technique vous indiquera la procédure à effectuer ; si le problème est constaté et nécessite un correctif du logiciel, celui-ci sera intégré dans la mesure du possible dans la mise à jour suivante disponible en téléchargement.

La procédure de demande de support technique par Internet ne permet pas de formuler de requête quant à l'utilisation du logiciel.

Cette page de support technique est également disponible directement sur notre site Internet www.mcsoft.fr dans la section « Support ».

6.3 Envoyer vos commentaires

Cette fonction permet de nous envoyer vos commentaires ou votre avis sur le logiciel en général et ses possibilités : vous accédez alors directement à notre page de commentaires sur notre site Internet.

Cette page de commentaires est également disponible directement sur notre site Internet www.mcsoft.fr dans la section « Support ».

6.4 Envoyer vos suggestions

Cette fonction permet de nous envoyer vos suggestions d'améliorations du logiciel, nouvelles fonctions... : vous accédez alors directement à notre page de suggestions sur notre site Internet.

Cette page de commentaires est également disponible directement sur notre site Internet www.mcsoft.fr dans la section « Support ».

6.5 Modifier votre enregistrement

Cette fonction permet de modifier toutes les informations vous concernant pour l'enregistrement de votre logiciel. Elle n'est disponible qu'une fois l'enregistrement effectué.

Pensez absolument à utiliser cette fonction si vous changez d'adresse email pour nous communiquer votre nouvelle adresse.

6.6 Connaître le numéro de série de votre logiciel

Le numéro de série de votre logiciel peut éventuellement vous être demandé pour accéder à certaines fonctionnalités du support technique. Ce numéro de série peut être lu en utilisant dans votre logiciel le menu « ?...A propos de GigaTurf... »