



HANDLEIDING

(C) FILOSOFT 1984

INLEIDING

=====

Dit TOTO-programma kan gebruikt worden:

1. Om de TOTO-rijtjes door de computer te laten berekenen.
2. Als hulpmiddel voor mensen die zelf de TOTO in willen vullen, maar die nu over extra gegevens kunnen beschikken.
3. Door mensen die het gewoon leuk vinden om de voetbalcompetitie bij te houden.
4. Om de competitie van uw eigen club bij te houden (dus NIET de ere- of eerste divisie van de voetbalcompetitie).

Tot welke categorie u ook behoort, het is raadzaam om, alvorens het programma te gebruiken, deze handleiding door te lezen. Want hoewel het programma goed gebruikersvriendelijk is, staan er toch misschien enkele nuttige en praktische tips in.

Het programma kan pas wedstrijden voorspellen wanneer **BEIDE** clubs 4 of meer wedstrijden gespeeld hebben. Maar bedenk dat de laatste 8 wedstrijden in de berekening gebruikt worden, zodat de voorselling pas betrouwbaar is wanneer **BEIDE** clubs 8 wedstrijden of meer gespeeld hebben. U kunt de eerste 4 weken van de competitie natuurlijk wel vast de uitslagen invoeren.

De indeling van de hoofdstukken van deze handleiding is gelijk aan de 'opties' van het menu.

- Hoofdstuk 1. Uitslagen invoeren
2. Toto invoeren
 3. Rijtjes bekijken
 4. Gegevens veranderen
 5. Gegevens bekijken
 6. Standen bekijken
 7. Nieuw seizoen
 8. Saven van gegevens
 9. Laden van gegevens
 10. Eigen club

In de samenvatting zijn de belangrijkste punten van de hoofdstukken (en dus de modes van het menu) op rij gezet.

Laden van het programma:

LOAD (toets J) dan

" " (twee maal CAPS SHIFT + SYMBOL SHIFT + P) gevolgd door ENTER

Hierna moet u de laatste gegevens laden.

Op het gekochte bandje staan na het hoofdprogramma de gegevens van het nieuwe competitie-seizoen 1984/1985 en de gegevens van de eerste 8 wedstrijden van het seizoen 1983/1984. Deze kunt u laden om enigszins vertrouwd te raken met de mogelijkheden van dit programma voordat de competitie begint. Aan de hand van dit voorbeeld kunt u ook de rest van de hoofdstukken van deze handleiding doornemen.

Als de nieuwe competitie begint is het raadzaam om steeds op 1 cassette (b.v. C-60) de nieuwe gegevens achter elkaar te saven. Het voordeel is dan dat alle competitie-weken achter elkaar op 1 cassette staan zodat u gemakkelijk de gegevens van een bepaalde week eerder in dat seizoen kunt vinden. Een ander voordeel is dat indien de LAATSTE gegevens onverhoopt niet willen laden, u alleen de gegevens van een week ervoor hoeft te laden en slechts de uitslagen van die week opnieuw hoeft in te typen.

U kunt ook de competitie van uw eigen (voetbal)klub bijhouden (dus niet de ere- of eerste divisie) als er minder dan 18 teams in uw competitie zitten. Zie hoofdstuk 10.

Hoofdstuk 1.

INVOEREN UITSLAGEN

=====

U moet hier steeds de nummers van de klubs intypen. Het is ook mogelijk om een competitie uitslag van b.v. de eerste divisie in te voeren terwijl de ere-divisie op uw scherm staat. U moet dan natuurlijk wel de juiste nummers van die eerste divisie klubs weten. (Het is daarom handig om een printje erbij te houden met alle klub-nummers: optie 5: alle competitie klubs)

Voordat er belangrijke berekeningen worden uitgevoerd, wordt altijd eerst gevraagd of de ingetypte uitslag juist is. (Dit is ook zo bij de andere opties.) Als u per ongeluk toch een verkeerde uitslag invoert, kunt u de volgende dingen doen om de fout te herstellen:

1. Mode 4 van het menu: Gegevens veranderen;
2. De laatste gegevens laden en de uitslagen van dat weekend nogmaals invoeren.

Wanneer vanuit deze optie terug gegaan wordt naar het menu, worden eerst de nieuwe standen berekend. Vooral in het begin van de competitie kan dit wel even duren omdat er dan veel klubs met gelijke punten etc. zijn. Het werkt daarom ook sneller om eerst de nieuwe uitslagen van ere- EN eerste divisie in te voeren en dan pas terug te gaan naar het menu.

Hoofdstuk 2.

TOTO INVOEREN

=====

Een voorspelling van een wedstrijd is niet mogelijk indien een van beide klubs minder dan 4 wedstrijden gespeeld heeft in het nieuwe seizoen.

Als beide klubs minder dan 8 wedstrijden (maar meer dan 4) gespeeld hebben dan is het weliswaar mogelijk voor de computer om een voorspelling te doen, maar bedenk dat de voorspelling pas betrouwbaar is wanneer beide klubs meer dan 8 wedstr. gespeeld hebben.

Het is mogelijk om de computervoorspelling enigszins te beïnvloeden. Wanneer de clubs van een bepaalde toto-wedstrijd zijn ingevoerd, vraagt de computer om de HANDICAPS van beide clubs. Deze moet liggen tussen -2 en 2, waarbij -2 slecht betekent (b.v. wanneer de club zojuist een bekerwedstrijd heeft gespeeld, en deze heeft verloren of wanneer 3 van zijn beste spelers geblesseerd zijn). De positieve 2 betekent GOED. Wanneer u niets van de club weet of als er geen bijzonderheden zijn dan typt u gewoon een 0 (nul) in voor de handicap. Nadat de beide handicaps zijn ingevoerd wordt gevraagd om de EIGEN VOORSPELLING. Hier drukt u op 1,2 of 3, waarbij u gebruik kunt maken van de informatie die nu op uw scherm staat.

Deze informatie bestaat uit:

Enkele prognoses berekend uit de: - algemene gegevens (ranglijst nr., aantal punten etc)
- laatste 8 en 4 wedstrijden.

Dit zijn niet alle elementen waarop de computer zijn EINDPROGNOSE baseert. Er zijn er namelijk meer dan 40. Ook het aantal punten dat beide ploegen krijgen wordt getoond. Hier geldt: hoe meer, hoe beter. Deze punten worden ook door de computer gebruikt bij de berekening van de eindprognose. (U kunt ze laten meetellen in de keuze van uw eigen voorspelling.)

Het is niet zo dat de handicaps en de eigen voorspelling een GROTE invloed hebben op de eindprognose. Hoe groot deze invloed is kunt u b.v. uitproberen door een wedstrijd tussen 2 clubs verschillende keren in de typen, maar met andere waarden voor de handicaps en de eigen voorspelling.

Hoofdstuk 3.

RIJTJES BEKIJKEN

=====

Deze optie van het menu maakt het mogelijk om ingevoerde wedstrijden (ingevoerd d.m.v. optie 2: Toto invoeren) te vertalen in toto-rijtjes. U hoeft niet eerst 12 wedstrijden in te voeren om de rijtjes te krijgen. (Minder dan 12 kan nu dus ook.) Als u b.v. 3 keer de wedstrijd Ajax-Feyenoord wilt voorspellen met verschillende waarden voor de handicaps dan kunt u na het invoeren van die 3 wedstrijden m.b.v. optie 3 direct zien hoe de computer deze 'verschillende' wedstrijden in toto-rijtjes vertaalt.

Na het bekijken van die rijtjes zullen deze ingevoerde wedstrijden uit het toto-geheugen gewist worden, d.w.z. dat de gegevens van deze clubs die u d.m.v. optie 3 hebt ingevoerd verdwenen zijn. Het is daarom ook niet verstandig om deze optie te gebruiken wanneer u uw toto-formulier aan het invullen bent. (De reeds ingevoerde toto-wedstrijden zullen dan gewist zijn uit het toto-geheugen).

Hoofdstuk 4.

GEGEVENS VERANDEREN

=====

U kunt deze optie gebruiken om:

1. fout ingevoerde uitslagen te verbeteren;
 2. De gegevens in te voeren indien u midden in een seizoen mee wilt spelen met de TOTO, terwijl u de voorgaande competitie weken niet hebt bijgehouden.
- ad 1. Als u b.v. bij de wedstrijd Utrecht-Sparta de uitslag 2-3 heeft ingevoerd, terwijl dit 3-2 moest zijn, dan moet u de gegevens van zowel Utrecht als Sparta veranderen. Bedenk ook dat b.v. een gegeven als WEDSTR. THUIS GEWONNEN etc. dan veranderd moet worden. Het is daarom ook vaak gemakkelijker om de LAATSTE gegevens opnieuw te laden en de laatste wedstrijden nogmaals in te voeren.
- ad 2. Bedenk wel dat de computer meer gegevens vraagt dan in de sport-editie van de krant staan. Het is natuurlijk onjuist om voor deze gegevens gewoon maar wat in te vullen (ze worden n.l. ook gebruikt bij het voorspellen van de toto). Als u niet over

voldoende gegevens beschikt dan kunt u altijd een bandje met de LAATSTE gegevens bestellen.

ad 1 en 2. Het veranderen van gegevens moet zeer zorgvuldig geschieden. Het programma controleert wel of de veranderingen geen onzin zijn, waarbij dan de foutmelding STRIIDIG gegeven wordt. U moet dan de veranderingen WEL goed invoeren.

Als u 1 of meer van de laatste 8 wedstrijden wilt veranderen, dan moet u de werkelijke uitslag invoeren bij beide ploegen. Dus in ons voorbeeld (Utr-Spa:3-2) moet u bij Sparta veranderen: Sparta: uit, Uitslag: 3-2. (en bij Urecht: thuis, uitslag: 3-2) Wedstrijd 1 betekent hier: 1 wedstr. geleden, wedstrijd 2 betekent 2 wedstrijden geleden etc.

Hoofdstuk 5.

GEGEVENS BEKIJKEN

=====

1. Geeft alle competitie clubs met hun nummer.

Het is handig om hier eenprintje van te maken zodat u de nummers van de clubs meteen bij de hand hebt indien de computer hierom vraagt (b.v. bij Invoeren uitslagen).

2. De gegevens van 1 club.

Ook hier geldt bij de laatste 8 wedstrijden: 1 = 1 wedstrijd geleden, 2 = 2 wedstrijden geleden etc.

Hoofdstuk 6.

STANDEN BEKIJKEN

=====

Met deze optie van het menu kunt u de standen bekijken. Achtereenvolgens worden van elke club in een bepaalde divisie de volgende gegevens uitgeprint op het scherm:

Ranglijst nr. | eerste 3 letters van de naam van de club | aantal wedstrijden gespeeld | aant. wedstr. gewonnen | aant. wedstr. gelijk | aantal wedstr. verloren | aantal competitie-punten | doelpunten voor | doelpunten tegen.

Hoofdstuk 7.

NIEUW SEIZOEN

=====

Deze optie hoeft u niet te gebruiken als u dit programma zojuist heeftgekocht. De nieuwe clubs in de beide divisies staan reeds in de gegevens welke na het hoofdprogramma op de cassette staan.

Indien u dit programma het volgende seizoen echter weer wilt gebruiken, dan moet u de nieuwe clubs van de beide divisies zelf invoeren. Het programma houdt n.l. niet bij wie promoveren en degraderen. Dit is niet mogelijk vanwege de nacompetitie, en het verdwijnen van clubs en het verschijnen van weer nieuwe clubs.

Denk eraan dat de computer vaak de eerste 3 letters van de clubnaam uitprint (o.a. bij de standen), zodat u b.v. Den Bosch beter als BOSCH, DEN in kunt typen om verwarring met Den Haag te voorkomen (HAAG, DEN geeft weer verwarring met HAARLEM).

Als u met deze optie wilt experimenteren, SAVE dan eerst eventueel nieuw ingevoerde uitslagen omdat na het invoeren van de namen, alle gegevens gewist zullen zijn uit het geheugen.

Hoofdstuk 8/9.

SAVEN EN LADEN

=====

Het is raadzaam om nieuwe bijgewerkte gegevens (dus wanneer de nieuwe uitslagen zijn ingevoerd) op 1 cassette-bandje NA de laatste gegevens op dit bandje te saven. Alle competitiegegevens komen nu achter elkaar op 1 cassette te staan. Het is nu mogelijk om:

1. De gegevens van een week eerder in het seizoen gemakkelijk terug vinden.
2. Indien de laatste gegevens niet willen laden, hoeft u nu alleen maar de gegevens van een week ervoor te laden en daarna de uitslagen van die week opnieuw in te voeren.

Hoofdstuk 10.

EIGEN KLUB

=====

Dit is geen optie van het programma-menu. Het programma is ook niet geschreven voor deze mogelijkheid, maar u kunt er natuurlijk wel gebruik van maken.

Als u de competitie van uw eigen (voetbal)klub bij wilt houden en er zitten 18 of minder teams in uw competitie, dan is dit mogelijk. Het enige wat u hoeft te doen is de namen van de klubs in uw competitie in te voeren m.b.v. optie 7. U doet nu net alsof u in de ere-divisie zit. Als de computer vraagt om de rest van de namen (o.a. de eerste divisie), dan drukt u steeds op ENTER wanneer om de volgende naam gevraagd wordt. Het is nu OOK mogelijk om voorspellingen te doen van wedstrijden mits u natuurlijk ALLE wedstrijden die in uw competitie gespeeld worden steeds weer invoert. Ook nu is het weer raadzaam om de gegevens achter elkaar op 1 speciaal ervoor bestemd bandje te saven.

Ook kunt u andere competities bijhouden (dus geen VOETBAL-competities) mits de normale uitslag van een wedstrijd niet boven de 20-20 komt. Het programma accepteert dergelijke uitslagen namelijk niet.

-+--+--+-

SAMENVATTING

=====

Algemeen:

- Op het gekochte cassette-bandje staan achter elkaar:
het hoofdprogramma, de gegevens van het nieuwe seizoen '84-'85 en de gegevens van 8 wedstrijden van het seizoen '83-'84,
- In de loop van het seizoen zullen er waarschijnlijk cassette-bandjes met de meest recente gegevens beschikbaar zijn op het adres dat onderaan deze handleiding vermeld staat.

Hoofdst. 1: Uitslagen invoeren

- Wanneer terug gegaan wordt naar het menu, dan worden eerst de nieuwe standen berekend. Het werkt daarom sneller om eerst alle wedstrijden van beide competities in te voeren en dan pas terug te gaan naar het menu.
- Fout ingevoerde uitslagen herstellen m.b.v. optie 4 of de laatste gegevens weer laden en de uitslagen opnieuw intypen.

Hoofdst. 2: Toto invoeren

- Voorspellen is niet mogelijk indien 1 van beide klubs minder dan 4 wedstrijden heeft gespeeld.
- Wanneer 1 van beide klubs minder dan 8 (maar meer dan 4) wedstrijden heeft gespeeld dan is voorspellen wel mogelijk, maar deze voorspelling is dan niet erg betrouwbaar.
- Beïnvloeding van de computer-voorspelling door:
 1. Handicaps (tussen -2 en 2): -2 = slecht, 2 = goed, 0 (nul) = geen handicap. Getallen achter de komma kunnen ook ingevoerd worden.

2. Eigen voorspelling (1,2 of 3): wat u zelf zou invullen op het toto-formulier.
- De computer komt met een (gemiddelde) EINDPROGNOSE, dit is nog niet wat de computer op het toto-formulier invult. Pas wanneer 12 wedstrijden zijn ingevoerd komt dit toto-formulier.

Hoofdst. 3: Rijtjes bekijken

- Toto-rijtjes bekijken van LOSSE wedstrijden (dus niet de wedstrijden van het toto-formulier).
- Bekeken wedstrijden zullen uit dit TOTO-geheugen gewist worden (daarom niet gebruiken als u met het toto-formulier bezig bent, omdat u dan geen mooi overzicht krijgt van de 12 wedstrijden).

Hoofdst. 4: Gegevens veranderen

- Bij het veranderen van de gegevens mag u geen fouten maken. Volg de instructies eerder in deze handleiding op. (hoofdst.4).

Hoofdst. 5: Gegevens bekijken

- Bij de laatste 8 wedstrijden betekenen de cijfers VOOR deze wedstrijden: 1 = 1 wedstrijd geleden, 2 = 2 wedstr. geleden etc.

Hoofdst. 6: Standen bekijken

- De standen in de ere- en eerste divisie.

Hoofdst. 7: Nieuw seizoen

- Zorg ervoor dat de eerste 3 letters van de namen van de clubs verschillend zijn om verwarring te voorkomen.
- Na het invoeren van de namen zullen de andere gegevens gewist zijn (alles staat op nul). Deze mode kan daarom niet gebruikt worden in het midden van een seizoen om een klubnaam te veranderen.

Hoofdst. 8/9: Saven en laden

- Save de gegevens van verschillende weken achter elkaar op 1 cassette-bandje. (dit werkt gemakkelijk en voorkomt vergissingen.)

Hoofdst. 10: Eigen klub

- Geen optie van het menu.
- Voorwaarden eigen competitie:
 1. 18 of minder teams in de competitie;
 2. Uitslagen van een wedstr. niet meer dan 20-20.
- U moet doen alsof uw klub deel uit maakt van de ere-divisie. Volg verder de handleiding bij hoofdst. 7 (nieuw seizoen).

-+--+--+-

(c) X.L.

FILOSOFIT

Postbus 1353

9701 BJ Groningen