

PRONOFOOT EXPERT PLUS V3.23 - DOCUMENTATION

Shareware développé par Mr NOUREDDINE Nadim © Pronosoft (e-mail : webmaster@pronosoft.com)

Toute reproduction même partielle des informations présentées dans ce document doit être approuvée par écrit par l'auteur

LotoFoot 7&15 est une marque déposée par la Française Des Jeux

1. Naissance du logiciel.....	3
2. Concepts du logiciel.....	3
2.1 Grille génératrice.....	3
2.2 Filtres ou conditions.....	3
2.3 Réduction.....	3
2.3.1 Réduction avec couverture totale.....	3
2.3.2 Réduction avec couverture partielle.....	4
2.3.3 Illustration de la réduction sur une formule 3 doubles.....	4
2.4 Nombre de matches dans la grille.....	5
3. Manuel d'utilisation.....	6
3.1 Installation du logiciel.....	6
3.1.1 Configuration minimale requise.....	6
3.1.2 Programme d'installation.....	6
3.1.3 Désinstallation du logiciel.....	7
3.2 Présentation générale.....	7
3.3 Mode Combinaisons.....	7
3.4 Mode Expert.....	8
3.5 Licence.....	9
3.6 Création, sauvegarde, chargement d'un jeu.....	9
3.7 Edition de la grille génératrice.....	9
3.8 Ajout de grilles simples à votre jeu.....	11
3.9 Ajout de grilles à base de pourcentages à votre jeu.....	13
3.10 Filtres/conditions sur vos grilles.....	15
3.10.1 Filtres sur les signes 1, N et 2.....	15
3.10.2 Filtres sur les combinaisons 1N2.....	16
3.10.3 Filtres sur les préférences par groupe de matches.....	17
3.10.4 Filtres sur les probabilités (ou sur les cotes).....	22
3.10.5 Filtres sur des ensembles de grilles.....	24
3.10.6 Application de l'ensemble des filtres.....	26
3.10.7 Synthèse des filtres.....	26
3.11 Réduction des grilles.....	26
3.11.1 Systèmes précalculés (sans condition).....	26
3.11.1.1 Réduction avec des grilles simples.....	27
3.11.1.2 Réduction avec des grilles multiples (doubles puis triples).....	28
3.11.1.3 Réduction avec des grilles multiples (triples puis doubles).....	29
3.11.2 Systèmes dynamiques (avec conditions).....	30
3.12 Reconstitution de grilles multiples.....	32
3.13 Ajouter de multiples.....	32
3.14 Permuter les signes et les matches.....	33
3.14.1 Permuter les signes.....	33
3.14.2 Permuter les matches.....	34
3.15 Edition manuelle de votre jeu final.....	35
3.16 Répartition des signes 1N2 en pourcentage.....	35
3.17 Visualiser votre jeu.....	36
3.18 Impression des grilles.....	37
3.18.1 Options d'impression.....	37
3.18.2 Paramètres de l'imprimante.....	38
3.18.3 Modes 'Vecteur' et 'Raster'.....	38
3.18.4 Problèmes liés à l'impression.....	38
3.19 Tester votre jeu.....	39
3.19.1 Rapports et Calcul des Gains.....	41
3.20 Exporter votre jeu.....	42
3.21 Jeux à plusieurs Joueurs.....	44
3.22 Menu Options.....	44

3.23 Option Livescore/Serveur.....	46
3.23.1 Téléchargement des Grilles.....	46
3.23.2 Filtre sur les estimations de rapports.....	47
3.23.3 Filtre sur les pronostics du concours Pronosoft.....	48
3.23.4 Estimation des rapports en temps réel lors du test du jeu.....	48
3.23.5 Livescore intégré au logiciel.....	49
3.23.6 Estimateur de Rapports.....	50
3.23.7 Résultats du concours Pronosoft.....	51
3.24 Aide.....	52
3.25 FAQ et Forum PronoFoot Expert Plus.....	52

1.Naissance du logiciel

Après huit années d'expérience acquises avec le développement de PronoFoot Expert (logiciel Loto Foot sorti en 1997), et de nombreuses discussions avec des passionnés de Loto Foot, le logiciel PronoFoot Expert Plus a été développé afin de répondre au mieux aux besoins du pronostiqueur averti. Ses trois principaux objectifs sont :

1. une réduction la plus efficace possible, à toutes les garanties et à toutes les couvertures,
2. un filtrage/conditionnement des grilles illimité, permettant de retenir le minimum de grilles,
3. un maximum de fonctionnalités utiles telles que le téléchargement des grilles et la gestion des grilles multiples (gain de temps indéniable lors de l'impression et de la validation).

La version 1.0 a vu le jour le 21 juillet 2003. De nombreuses versions sont venues compléter cette première version, toujours dans le but de répondre aux attentes des utilisateurs.

La version 3.2x du logiciel est la plus aboutie, et propose une option (option Livescore/Serveur) qui permet de tirer profit des informations provenant sur serveur/site <http://www.pronosoft.com> (suivi des résultats en direct, téléchargement de la répartition des pronostics, filtres sur les estimations de rapports...).

2.Concepts du logiciel

PronoFoot Expert Plus introduit certains concepts qu'il est important de connaître afin d'utiliser le logiciel dans toute sa puissance.

2.1 Grille génératrice

La grille génératrice est une grille multiple qui constitue en fait votre pronostic sans aucune condition, et sans aucune réduction. Au lieu de travailler sur les 4,5 millions de grilles possibles du LotoFoot 15 (14 matches) ou encore les 2187 grilles du LotoFoot 7, elle permet déjà de réduire cet ensemble gigantesque en un ensemble plus petit de grilles. Cela étant, rien ne vous empêche de partir d'un pronostic à base de 14 triples au LotoFoot 15 ou 7 triples au LotoFoot 7 !

2.2 Filtres ou conditions

Les filtres ou conditions permettent d'éliminer un certain nombre de grilles en se basant sur les critères que vous avez définis.

Par exemple, dans les filtres sur le nombre de 1,N,2, il est possible de ne retenir les grilles qui comportent entre 6 et 8 résultats '1', entre 2 et 5 résultats 'N' et entre 1 et 3 résultats '2'.

2.3 Réduction

La réduction à une garantie donnée consiste à accepter un certain nombre d'erreurs dans son jeu (1, 2 ou 3 pour les Garanties N-1, N-2 et N-3) afin d'en réduire considérablement le coût.

Ainsi, si vous jouez 4 triples en Garantie N, c'est à dire en utilisant un bulletin de la Française Des Jeux, vous aurez 81 combinaisons à valider virtuellement (3 puissance 4), et cela vous coûtera 81 euros (avec un prix de 1 euro par grille simple).

Si maintenant vous souhaitez avoir toujours 3 bons résultats sur 4 dans vos 4 triples, et non 4 sur 4, le nombre de grilles passe à 9 au lieu de 81, soit 9 fois moins.

L'intérêt de la réduction permet soit de réduire le coût d'un jeu donné, soit pour une même mise, d'augmenter le nombre de multiples couverts par votre pronostic (dans notre exemple, pour 9 euros, vous pourriez jouer soit 2 triples en Garantie N, soit 4 triples en Garantie N-1).

2.3.1 Réduction avec couverture totale

Dans la réduction du 4 triples en Garantie N-1, on a sous-entendu une réduction avec couverture totale des grilles, ou encore une couverture à 100% des grilles. Votre jeu réduit en Garantie N-1 à 100% comportera toujours une grille qui aura 3 bons résultats sur 4, et ce pour les 81 grilles de départ.

2.3.2 Réduction avec couverture partielle

Afin de minimiser encore plus le budget, il est possible d'opter pour une garantie avec couverture partielle des grilles correspondant à votre pronostic. On parle de pourcentage de grilles couvertes par votre réduction.

Si vous décidez de jouer 6 triples en Garantie N-1, il vous en coûtera 73 euros (73 grilles).

Si maintenant vous décidez de ne réduire que 64% des grilles, il vous en coûtera que 36 euros (36 grilles), soit 2 fois moins.

Pour 2 fois moins cher vous couvrez quand même 2 grilles sur 3 de vos grilles de départ, ce qui reste quand même très intéressant. Il faut noter que les grilles qui vont être couvertes par la réduction sont celles qui se 'réduisent le mieux', ce qui risque d'écarter les grilles qui sont un peu isolées ou rajoutées manuellement.

L'intérêt des couvertures partielles vient du fait que pour obtenir une réduction à 100% à une garantie donnée, le nombre de grilles augmente vite sur les derniers pour-cent à couvrir.

Lorsque l'on veut jouer un ensemble de grilles pour un même LotoFoot, l'addition se montre très vite salée lorsque cet ensemble devient grand. Cependant, on sait que plus l'on joue de grilles, plus l'on a de chances de gagner. Toutefois, on peut constater que dans certains LotoFoot, il n'y a pas de gagnants à 14 bons pronostics, et qu'il est quand même intéressant au niveau financier de gagner à 13 bons pronostics, voire à 12 ou 11. C'est de là qu'est né le principe de réduction des grilles, qui consiste à trouver un ensemble garantissant au minimum 11, 12 ou 13 résultats par rapport à l'ensemble de grilles initial.

2.3.3 Illustration de la réduction sur une formule 3 doubles

La réduction des grilles peut, par exemple, être appliquée à un jeu comprenant des multiples. Supposons que nous voulions jouer 3 doubles sur les trois premiers matches de la grille, le reste de la grille comprenant que des pronostics simples. Nous avons donc :

Match	multiple
1	1N
2	1N
3	1N

En fait, cette grille multiple correspond à 8 grilles simples par rapport aux combinaisons couvertes, puisque les grilles multiples de la Française Des Jeux sont des grilles à garantie 14 (ou 7 pour la formule à 7 matches), c'est à dire sans réduction.

Jouer cette grille multiple revient au même que de jouer les 8 grilles simples suivantes (ce qui est confirmé par le prix d'une telle grille, c'est à dire 8 euros, soit 8*1 euro).

Match	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1	1	1	N	N	N	N
2	1	1	N	N	1	1	N	N
3	1	N	1	N	1	N	1	N

Supposons maintenant que nous tolérions une erreur parmi nos 3 doubles, c'est à dire qu'en cas de bons pronostics sur ces 3 matches (le résultat des 3 premiers matches est 1 ou N), nous avons la garantie d'avoir au moins 2 bons pronostics. Nous pouvons constater qu'on peut jouer beaucoup moins de grilles avec cette hypothèse, que l'on appelle *garantie N-1*, ou encore *garantie 13* lorsqu'il y a 14 matches (N=14).

Si l'on joue les 2 grilles suivantes,

match	1	8
1	1	N
2	1	N
3	1	N

on peut remarquer que pour chacune des 8 grilles, la grille 1 ou la grille 8 couvre au moins 2 bons pronostics.

Prenons la grille 1, et regardons le nombre de bons pronostics que cette grille garantie par rapport aux 8 grilles :

match	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1	1	1	N	N	N	N
2	1	1	N	N	1	1	N	N

3	1	N	1	N	1	N	1	N
bons	3	2	2	1	2	1	1	0

Nous voyons que les grilles 1,2,3 et 5 sont ‘couvertes’ par la grille 1, avec une garantie N-1, c’est à dire ici au moins 2 bons résultats.

Prenons maintenant la grille 8 :

match	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1	1	1	N	N	N	N
2	1	1	N	N	1	1	N	N
3	1	N	1	N	1	N	1	N
bons	0	1	1	2	1	2	2	3

Nous voyons que les grilles 4, 6, 7 et 8 sont ‘couvertes’ par la grille 8.

Si l’on regroupe les 2 ensembles de grilles couvertes par les grilles 1 et 8, nous couvrons alors l’ensemble des 8 grilles de départ (1 à 8), avec pour chacune de ces grilles la possibilité d’avoir 2 ou 3 bons résultats.

Le couple de grilles *réduites* (1,8) n’est pas unique dans cet exemple, il y a d’autres couples de grilles qui garantissent également 2 bons résultats, par exemple les couples (2,7), (3,6), et (4,5).

Le but de la réduction des grilles est de trouver le plus petit ensemble de grilles couvrant la garantie souhaitée. Car nous pouvons voir qu’il est également possible sur cet exemple de prendre 3 grilles ou plus dans l’ensemble réduit. Par exemple les grilles 1, 2 et 8 constituent également une garantie N-1.

Cet exemple simple, avec peu de grilles permet de mieux comprendre la réduction des grilles, car en pratique nous allons jouer des grilles multiples générant beaucoup plus de combinaisons, et peut-être choisir une garantie N-2 (12 bons résultats sur 14), car bien sûr plus le nombre d’erreurs toléré est grand, plus le nombre de grilles réduites sera petit.

Ici, nous sommes passés de 8 à 2 grilles, c’est à dire 4 fois moins de grilles qu’au départ. Je tiens à préciser que dans les logiciels qui proposent également des systèmes de réduction, comme PronoFoot Expert Plus, on vous présente l’économie réalisée comme étant égale à **75%** dans ce cas. En fait, ce n’est pas vrai. Le joueur qui veut jouer 3 doubles sans utiliser les principes de réduction de grilles évoqués ci-dessus peut, par exemple, jouer 2 doubles sur les 3 matches, et en laisser un simple. Ce joueur aura bien une garantie équivalente à N-1, et n’aura à jouer que 4 grilles (2 doubles). Donc ici l’économie réalisée par ce principe de réduction est de **50%** et non de 75% ! Il faut comparer les combinaisons couvrant un même but, mais réalisées avec des approches différentes.

Le principe de réduction des grilles devient quasiment impossible à réaliser à la main à partir de quelques doubles et triples. C’est pour cela que la puissance d’un ordinateur est nécessaire pour effectuer rapidement les recherches (enfin, par rapport à un être humain).

Les formules suivantes donnent le nombre **minimum théorique** de grilles réduites (garantie N-1).

Si l’on joue une grille avec d doubles, nous avons un nombre théorique de grilles réduites égal à $2^d/(d+1)$.

Avec $d=3$ dans notre exemple, cela donne $2^3/(3+1) = 8/4 = 2$. Donc nous avons obtenu le nombre minimum théorique avec 3 doubles, ce qui est intéressant. Dans certains cas, il n’est pas possible d’obtenir ce nombre théorique car la répartition des combinaisons n’est pas toujours aussi favorable à la réduction. De plus, on ne tombe pas toujours sur un nombre théorique entier!

Si l’on joue une grille avec t triples, nous avons un nombre théorique de grilles réduites égal à $3^t/(2*t+1)$.

Un cas intéressant de réduction est obtenu avec 4 triples, ou le nombre total de combinaisons (garantie N) est égal à 3^4 , c’est à dire 81 grilles, et le nombre pratique de grilles réduites est égal à 9, c’est à dire $3^4/(2*4+1) = 81/9 = 9$.

La formule générale donnant un minorant pour d doubles et t triples est : $(2^d)*(3^t)/(d+(2*t)+1)$.

2.4 Nombre de matches dans la grille

Le logiciel PronoFoot Expert Plus a été conçu pour s’adapter à des grilles avec un nombre de match différent. Le Lotofoot 7&15 propose des grilles sur 7 matches ou sur 14 matches, et quelques fois sur 12, 13 ou 15 matches.

La documentation du logiciel se basera sur des exemples avec 14 matches, le nombre de matches n’influençant pas

les fonctionnalités du logiciel, mais changeant uniquement la difficulté à trouver la grille gagnante, et donc parallèlement influençant les gains possibles aux différents rangs.

3.Manuel d'utilisation

3.1 Installation du logiciel

3.1.1 Configuration minimale requise

Le logiciel PronoFoot Expert Plus tourne sur les systèmes d'exploitation suivants :
Windows XP et Windows Vista (et reste compatible avec les plus anciennes versions de Windows)

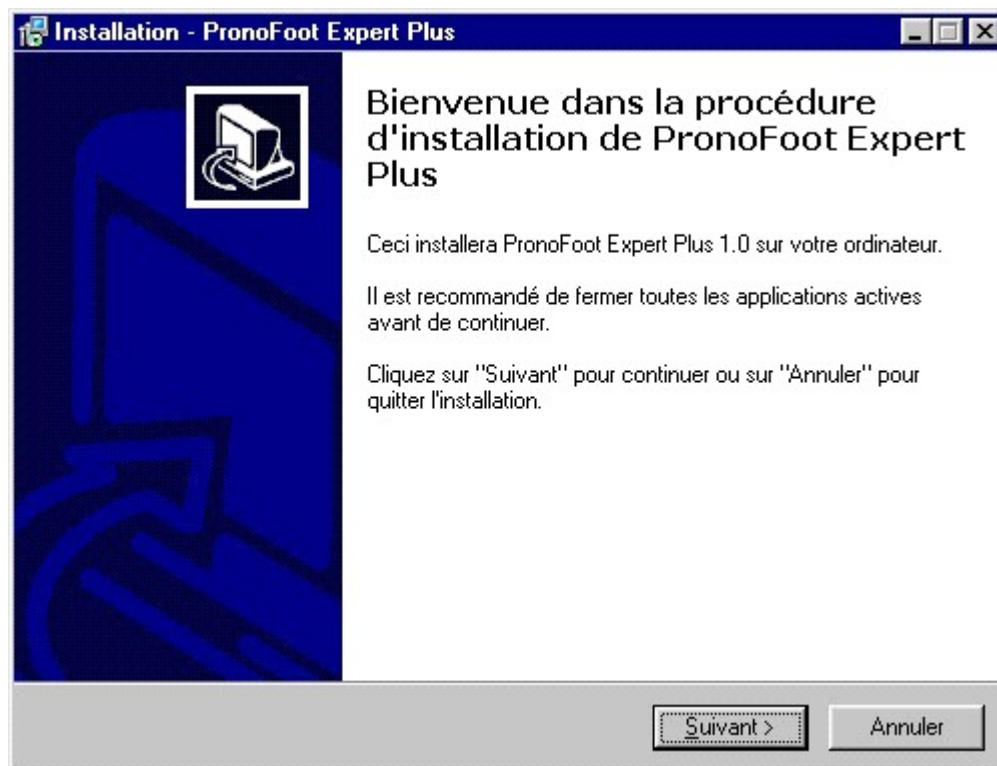
Tout PC ou pocket PC acheté après 2002 fera parfaitement l'affaire, sachant que pour utilisation optimale plus de mémoire et de rapidité du processeur peuvent être utiles.

Si l'utilisateur souhaite imprimer les grilles sur des bulletins officiels Loto Foot pour une validation chez le buraliste, une imprimante compatible Windows, et qui supporte les « petits formats » sera nécessaire (les imprimantes photos répondent donc parfaitement à cela).

3.1.2 Programme d'installation

Après avoir téléchargé le logiciel PronoFoot Expert Plus à partir du site internet Pronosoft.com
<http://www.pronosoft.com/fr/soft/download.htm>

ouvrez le programme pfeep.exe qui va lancer l'installation du logiciel sur votre ordinateur. Vous obtiendrez la fenêtre suivante :



Vous êtes en présence d'un programme d'installation standard Windows, et il vous suffira de :

1. cliquer sur le bouton suivant

2. accepter les termes du contrat de licence après l'avoir lu
3. cliquer sur le bouton suivant
4. cliquer sur le bouton suivant (si vous acceptez le répertoire d'installation par défaut)
5. cliquer sur le bouton suivant
6. cliquer sur le bouton suivant
7. cliquer sur le bouton installer et attendre la fin de l'installation
8. cliquer sur le bouton terminer

Le logiciel PronoFoot Expert Plus est alors installé sur votre ordinateur, et des liens de démarrage ont été rajoutés dans le menu Démarrer et sur votre Bureau.

3.1.3 Désinstallation du logiciel

Si vous souhaitez désinstaller le logiciel PronoFoot Expert Plus, il suffit de lancer à partir du menu Démarrer, l'option Désinstaller PronoFoot Expert Plus qui se situe dans le dossier PronoFoot Expert Plus.

Vous avez aussi la possibilité de supprimer le logiciel à partir des fonctions Windows d'Ajout/Suppression de programmes.

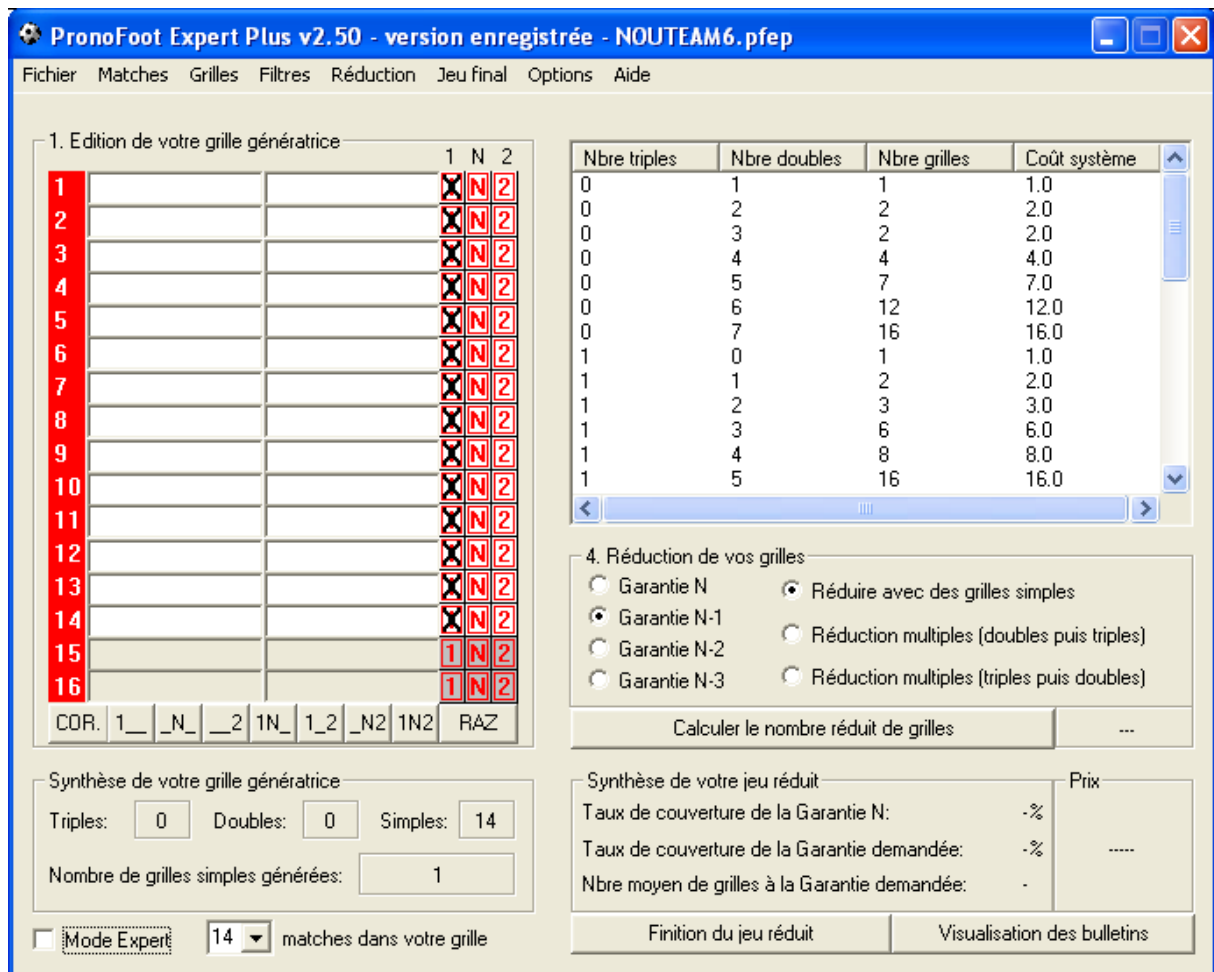
3.2 Présentation générale

Le logiciel PronoFoot Expert Plus utilise une interface graphique standard Windows. Les fonctionnalités les plus utilisées sont disposées à l'intérieur de l'interface graphique du logiciel, essentiellement sous forme de bouton. Toutes les fonctionnalités (les plus utilisées et les plus avancées) sont accessibles à partir du menu du logiciel.

3.3 Mode Combinaisons

Le mode Combinaisons est le mode par défaut du logiciel. Il permet de jouer des systèmes précalculés à différentes garanties, et ce avec une couverture totale des grilles. Les garanties disponibles sont appelées N, N-1, N-2, N-3, et correspondent en fait pour le LotoFoot 15 aux garanties 14, 13, 12 et 11 puisqu'il y a un total de 14 matches (hors Super Pactole ou événement exceptionnel).

Le mode Combinaisons se présente comme suit :

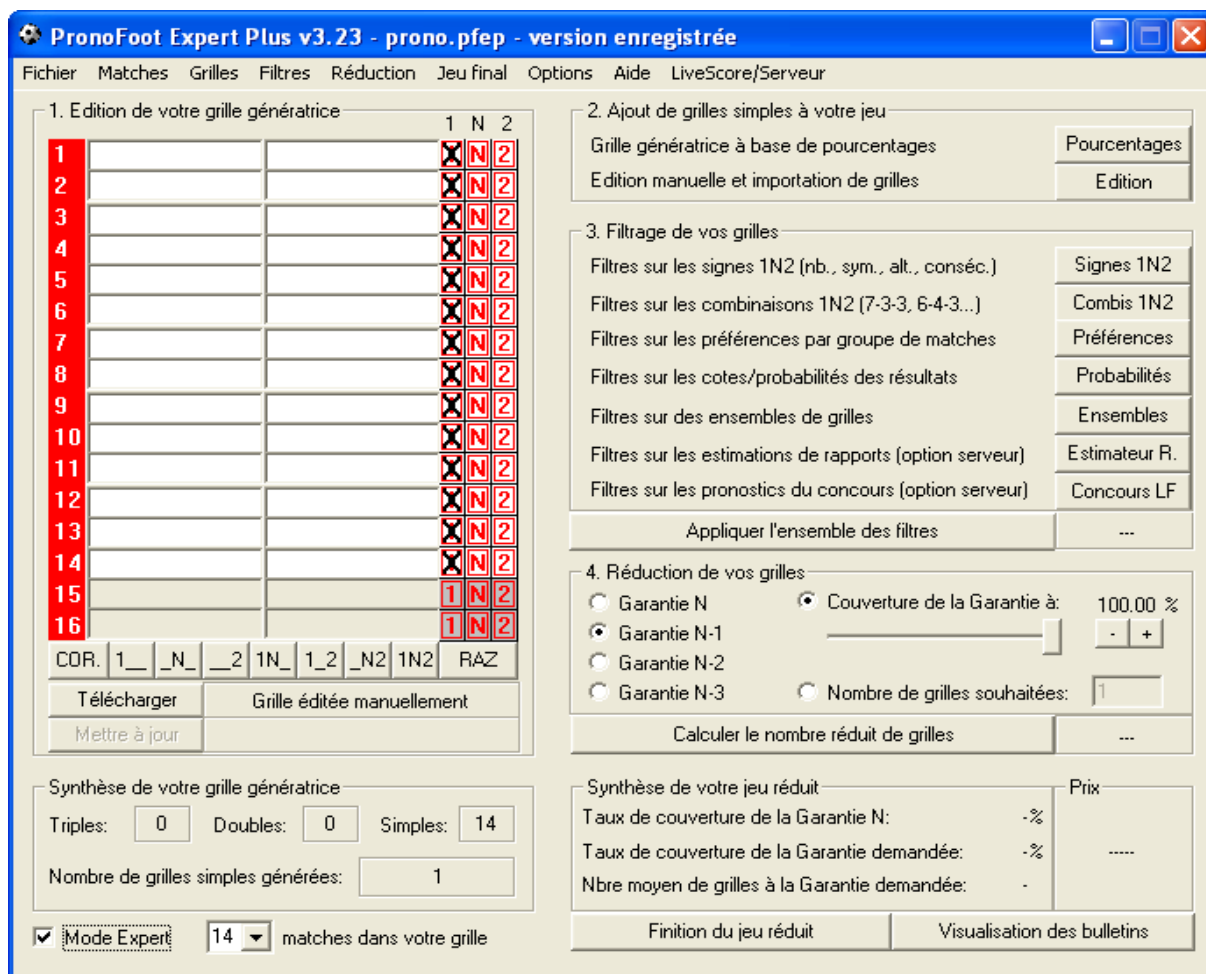


3.4 Mode Expert

Le mode Expert s'obtient en cochant la case en bas à gauche de l'interface graphique du logiciel. Il peut également s'obtenir à partir du menu Fichier => Mode => Expert.

Le mode Expert permet de construire des jeux personnalisés, notamment grâce à un conditionnement illimité des grilles et à une réduction totale ou partielle de celles-ci.

Il se présente comme suit :



3.5 Licence

La licence est indispensable si vous avez décidé après évaluation d'utiliser le logiciel PronoFoot Expert Plus. Elle permet d'utiliser toutes les fonctionnalités du logiciel sans limitation (support des triples et de l'impression de tous les bulletins), mais aussi d'avoir un support 'gratuit' sur le logiciel. Les suggestions faites par les utilisateurs licenciés sont en général prises en compte dans les versions futures des logiciels.

3.6 Création, sauvegarde, chargement d'un jeu

Le menu Fichier permet d'accéder à ces trois fonctionnalités. A tout moment, vous pouvez sauvegarder votre jeu afin de le recharger par la suite, ou l'archiver.

La création d'un nouveau jeu (menu Fichier => Nouveau) permet de commencer un nouveau jeu en effaçant votre jeu actuel.

3.7 Edition de la grille génératrice

La grille génératrice permet de rentrer votre pronostic multiple dans le logiciel, et de saisir le nom des équipes de la grille officielle.

Vous avez le choix pour la saisie du nom des équipes entre les saisir manuellement en tapant directement les noms dans la zone texte prévue à cette effet, ou en les téléchargeant à partir du site officiel de la Française Des Jeux grâce au menu Matches => Télécharger => FDJeux.com.

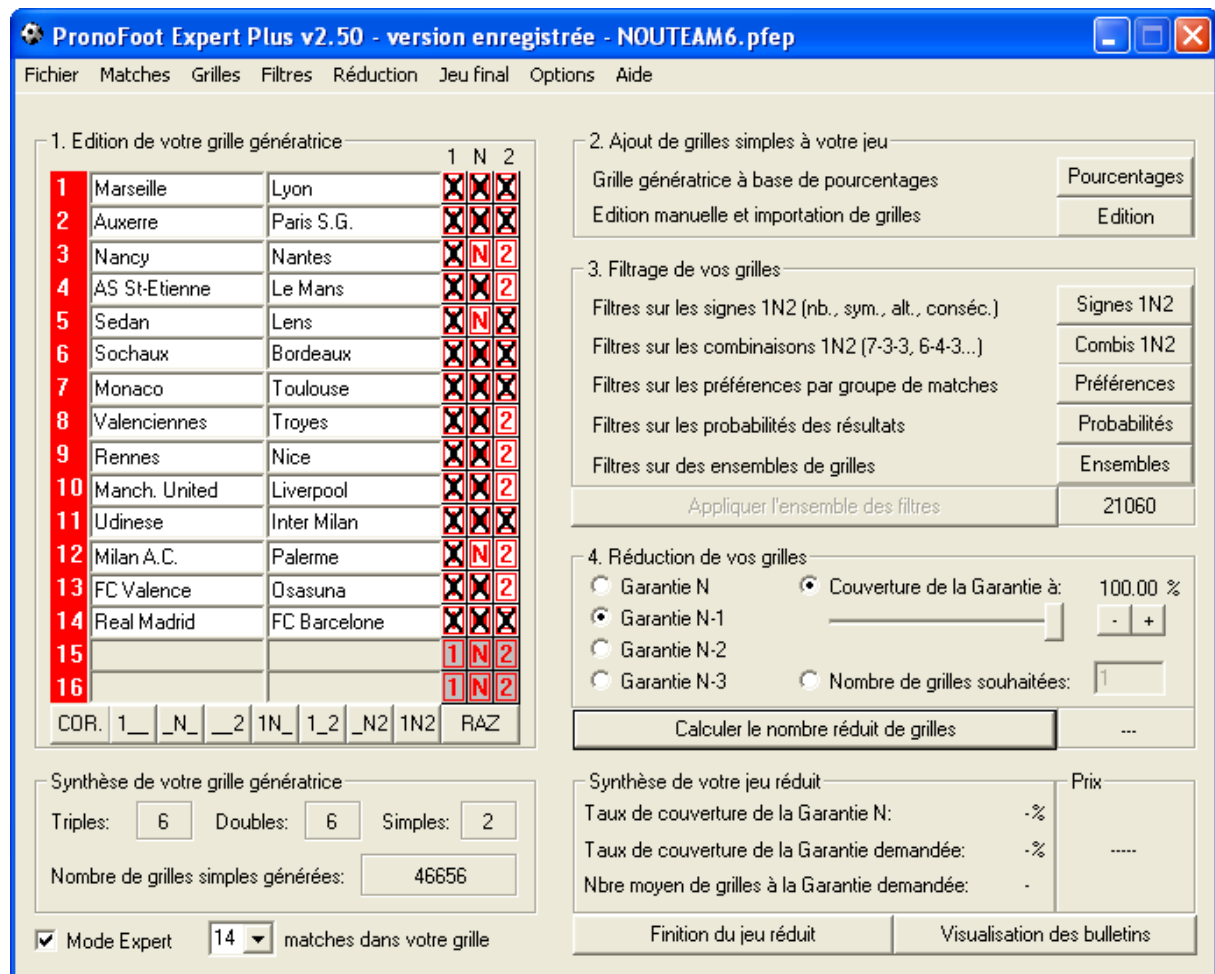
Il arrive que certaines grilles ne comportent que 12 matches, d'autres 13, voire 15 comme lors des Super Pactoles. Vous pouvez donc changer le nombre de matches concernés par la grille, en éditant le nombre qui se situe en bas de la liste de matches. Ce nombre peut varier entre 3 et 16, ce qui est utile pour certains jeux hors de France.

Pour saisir votre pronostic multiple, il faut cliquer avec la souris sur les résultats 1N2 des matches, comme si vous cochiez des résultats à la main sur un bulletin officiel de LotoFoot.

Vous pouvez aussi ajouter des résultats de manière aléatoire si l'inspiration vous manque, à partir du menu Grilles => Génératrice => Ajout simple/double/triple aléatoire

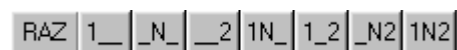
Si le prix de la grille est de 0,5 euro au lieu de 1 euro, vous pouvez modifier le prix de la grille à partir du menu Grilles => Prix (le prix d'une grille de LotoFoot 7&15 est de 1 euro, mais pour des LotoFoot à l'étranger comme en Allemagne, Espagne ou Italie, ou encore au Supertoto des bookmakers, il peut être différent).

Voici un exemple de jeu (Jeu Commun NOUTEAM n°6 de la saison 2006-2007) :



En bas à gauche de votre grille génératrice, une synthèse de la grille est proposée, avec le nombre de Triples, Doubles et Simples saisis, mais aussi le nombre de grilles simples qui seront générées à partir de votre pronostic.

En bas de la grille génératrice des boutons sont disponibles afin de saisir rapidement l'ensemble du pronostic.



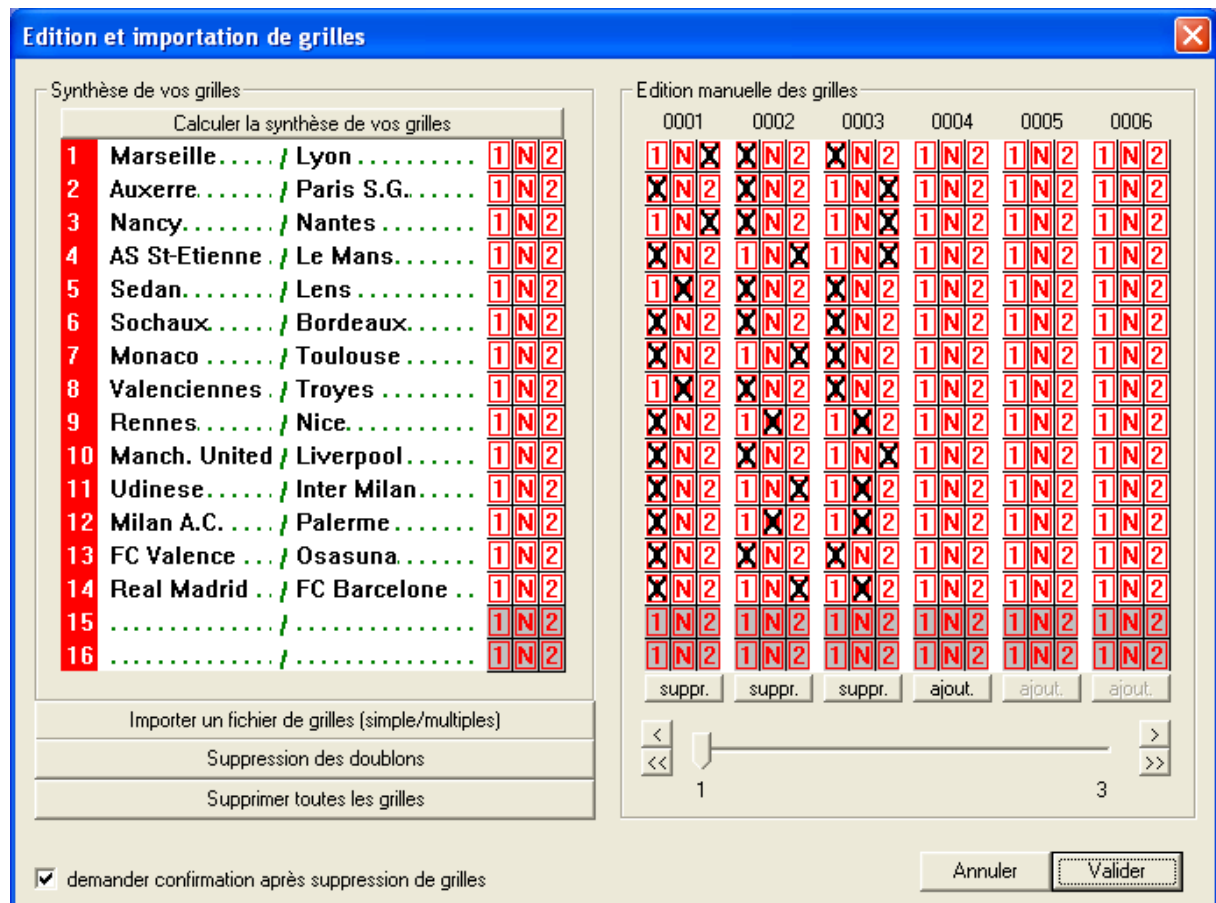
Pour saisir un pronostic match par match, cliquez d'abord sur le bouton RAZ (Remise à Zéro).

Ensuite, cliquez sur le pronostic du match numéro 1, en choisissant parmi les boutons '1_', '_N_', '_2', '1N_', '1_2', '_N2' et '1N2'. Recommencez l'opération pour chaque match jusqu'à arriver au dernier match, pour que le pronostic soit complet.

3.8 Ajout de grilles simples à votre jeu

En plus de la grille génératrice, vous avez la possibilité d'ajouter vous-même des grilles simples à votre jeu, avant d'y appliquer les filtres et les réductions. Ceci permet par exemple de **grouper** plusieurs jeux entre eux pour les filtrer et surtout les réduire en même temps, ce qui est plus efficace que de les réduire séparément.

L'Édition manuelle et l'importation de grilles sont accessibles à partir du menu Grilles=>Édition manuelle et Grilles=>Importer... et également à partir du bouton 'Édition' de la fenêtre principale.



La fenêtre 'Édition et importation de grilles' permet donc de saisir manuellement des grilles simples. Afin de créer une nouvelle grille simple, vous pouvez soit cliquer sur le bouton 'ajout.' de l'une des 6 grilles proposées dans la partie droite de la fenêtre, soit directement saisir une croix avec la souris sur cette grille. Vous pouvez créer autant de grilles simples que vous le souhaitez, et les supprimer en cliquant sur les boutons 'suppr.' qui se trouvent en dessous de chaque grille.

Si la confirmation de suppression de grilles ne vous est pas utile, il est possible de la désactiver en décochant l'option 'demander confirmation après suppression de grilles' qui se trouve en bas à gauche de la fenêtre.

L'option 'Importer un fichier de grilles (simples/multiples)' permet d'importer un jeu généré et exporté par tout logiciel.



Quatre options d'import sont proposées, et correspondent à formats différents de fichiers. Avant d'importer un fichier, soit vous décidez de laisser l'option « Détection automatique du format du fichier », soit vous pouvez forcer le type du fichier à importer.

Grilles simples:

Dès que le fichier contient un signe 1, N ou 2, un résultat sera simple sera importé par le logiciel, et on passera au match suivant.

Exemple :

```
1N2121N11121N
1, N, 2, 1, 2, 1, N, 1, 1, 1, 2, 1, N, 1
1-N-2-1-2-1-N-1-1-1-2-1-N-1
1 !N !2 !1 !2 !1 ! ! ! ! !N !1 ! ! ! ! !1 ! ! !1 ! ! !2 ! !1 ! !N !1 !
```

Les signes ci-dessus (configuration 14 matches) seront importés et donneront lieu à la création de 4 grilles simples.

Grilles multiples:

Un fichier de grilles multiples doit être formaté de manière précise, avec des séparateurs 'virgule' ou 'point-virgule' entre chaque match, comme dans l'exemple suivant :

```
1--, -N-, 1--, 1N-, 1-2, 1N2, 1N2, 1--, 1--, 1N-, 1N2, 1--, 1--, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1N-, 1-2, -N-, 1N2, 1--, 1--, 1N-, 1N2, 1--, 1--, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1N-, 1-2, 1-2, -N-, 1--, 1--, 1N-, 1N2, 1--, 1--, 1--,
1--, -N-, 1--, 1--, 1-2, 1N2, 1N2, -N-, 1--, 1N-, 1N2, 1--, 1--, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1--, 1-2, -N-, 1N2, -N-, 1--, 1N-, 1N2, 1--, 1--, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1--, 1-2, 1-2, -N-, -N-, 1--, 1N-, 1N2, 1--, 1--, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1N-, 1-2, 1-2, 1-2, 1--, 1--, 1N-, -N-, 1--, 1--, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1--, 1-2, 1-2, 1-2, -N-, 1--, 1N-, -N-, 1--, 1--, 1--,
1--, -N-, 1--, 1N-, 1-2, 1N2, 1N2, 1--, 1--, 1--, 1N2, 1--, -N-, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1N-, 1-2, -N-, 1N2, 1--, 1--, 1--, 1N2, 1--, -N-, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1N-, 1-2, 1-2, -N-, 1--, 1--, 1--, 1N2, 1--, -N-, 1--,
1--, -N-, 1--, 1--, 1-2, 1N2, 1N2, -N-, 1--, 1--, 1N2, 1--, -N-, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1--, 1-2, -N-, 1N2, -N-, 1--, 1--, 1N2, 1--, -N-, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1--, 1-2, 1-2, -N-, -N-, 1--, 1--, 1N2, 1--, -N-, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1N-, 1-2, 1-2, 1-2, 1--, 1--, 1--, -N-, 1--, -N-, 1--,
1--, 1-2, 1--, 1--, 1-2, 1-2, 1-2, -N-, 1--, 1--, -N-, 1--, -N-, 1--,
```

Fichier Pronos NOUTEAM:

Il s'agit ici d'importer le fichier de pronostics de l'ensemble des participants au Concours LotoFoot du site Pronosoft.com. C'est un format bien spécifique.

Fichier PronoFoot Expert Plus :

Il s'agit ici d'importer un fichier de grilles provenant d'un autre jeu réalisé avec le logiciel PronoFoot Expert Plus et sauvegardé sous la forme d'un fichier .pfep.

Option Import Multiples de Fichiers :

Dans le menu Options de la fenêtre principale, une option « Import Multiples » est proposée. En la cochant, vous aurez la possibilité d'importer plusieurs fichiers de grilles en une seule opération. Cependant, cette option n'est pas proposée par défaut car non supportée sur toutes les configurations.

Suppression de doublons:

L'option 'Suppression des doublons' permet d'éliminer les grilles identiques (dont les 15 résultats sont les mêmes). Cette option est utile si vous importez plusieurs fichiers comprenant des grilles en commun, ou que vous avez saisi des grilles déjà existantes.

Les grilles éditées manuelle seront **rajoutées** à la grille génératrice de la fenêtre principale. Si vous ne souhaitez pas avoir de grilles provenant de la grille génératrice, il suffit d'avoir une grille génératrice vide (dont tous les résultats sont effacés).

Exporter les grilles dans un fichier:

Ce bouton permet d'exporter les grilles que vous avez édité, importé et modifié, afin de les réutiliser dans un autre jeu ou un autre filtre.

3.9 Ajout de grilles à base de pourcentages à votre jeu.

Le bouton 'Pourcentages' et le menu Grilles->Pourcentages (tous deux dans le mode Expert) permettent de générer des grilles simples et de les ajouter à votre jeu. Une fois ajoutées, les grilles apparaîtront dans la fenêtre d'édition manuelle du jeu.

Le principe de génération de grilles à base de pourcentages est le suivant :

- Si l'option 'Respecter les pourcentages sur l'ensemble des grilles générées' est choisie, des grilles simples vont être générées de façon à ce que pour chaque match on retrouve autant de fois les résultats 1, N et 2 que demandé par les pourcentages. Par exemple, si l'on décide de générer 100 grilles avec comme pourcentage pour le match 1 Monaco - Strasbourg 70% pour le résultat 1, 20% pour le résultat N et 10% pour le résultat 2, vous aurez 70 grilles qui comprendront le résultat 1, 20 grilles le résultat N et 10 grilles le résultat 2. Les grilles sont générées de manière aléatoire (pondérée par le pourcentage), de façon à ce que la répartition soit exacte sur l'ensemble des grilles.

- Si l'option 'Utiliser les pourcentages pour générer individuellement les grilles' est choisie, chaque grille est générée indépendamment des autres, et d'une façon aléatoire, ce qui fait qu'au final rien ne garantira d'avoir exactement les pourcentages demandées sur l'ensemble des grilles. Il se peut très bien que l'on ait 65% de résultats avec le 1, 23% de résultats avec le N et 12% de résultats avec le 2 dans l'exemple du match de Monaco.

Avec les deux options, il se peut que le logiciel n'arrive pas à générer autant de grilles que demandées, puisque la génération n'autorise pas d'avoir des grilles identiques (c'est à dire des doublons, deux fois la même grille). Plus vos pourcentages sont équilibrées (33-34-33), plus vous pourrez générer de grilles sans aucun soucis. Par contre, si vous avez plusieurs matches avec 100-0-0, le nombre de grilles maximum que l'on pourra générer se rapprochera de 1.

La technique de génération à base de pourcentages (ou encore répartition statistique) permet faire un pronostic non pas avec des simples, doubles ou triples, mais à base d'une probabilité d'un résultat, ce qui correspond

beaucoup plus à la réalité du football. Dans le cas du Real de Madrid contre le promu Numancia, le pronostic classique voudrait que l'on joue la base '1'. Mais on sait que si le Real de Madrid joue 10 fois ce match, il fera peut-être une fois nul, et s'il le jouait 100 fois, il perdrait peut-être 2 ou 3 fois. C'est en quelque sorte le principe des cotes adapté au LotoFoot.

Pour avoir de bons résultats avec cette approche, il faut jouer un nombre important de grilles (> 100), ou alors garder tout de même des matches avec des 'bases' (pourcentage d'un des trois résultats égal à 100).

Notez qu'avec cette approche de jeu, il n'y aucune garantie de faire N, N-1, N-2 ou encore N-3, puisque les grilles sont générées de manière pseudo aléatoire, sans rechercher une garantie particulière. Par contre, si vos pourcentages les plus élevées correspondent aux résultats réels, vous aurez de forte chance d'avoir N, N-1 ou encore N-2.

Les grilles générées avec ce mode ne devraient pas être réduite en N-1, N-2 ou N-3 (choisissez donc l'option Garantie N), puisque la réduction va fortement modifier les pourcentages des grilles que vous allez valider.

Tout comme dans le mode d'Edition Manuelle, les grilles générées par ce mode s'ajoutent à la grille génératrice de la fenêtre principale. Donc pour éviter d'avoir des grilles supplémentaires dans votre jeu, provenant de la grille génératrice, n'oubliez pas de Remettre à Zéro (bouton RAZ) celle-ci.

Génération de grilles à base de pourcentages

Pourcentages

	Importer pourcentages	Exporter pourcentages	Pourcentages jeu			
1	Marseille	Lyon	25	30	45	OK
2	Auxerre	Paris S.G.	33	33	34	OK
3	Nancy	Nantes	80	20	0	OK
4	AS St-Etienne ..	Le Mans	80	20	0	OK
5	Sedan	Lens	25	25	50	OK
6	Sochaux	Bordeaux	40	30	30	OK
7	Monaco	Toulouse	30	40	30	OK
8	Valenciennes ..	Troyes	50	50	0	OK
9	Rennes	Nice	80	20	0	OK
10	Manch. United ..	Liverpool	70	20	10	OK
11	Udinese	Inter Milan	33	33	34	OK
12	Milan A.C.	Palerme	80	10	10	OK
13	FC Valence ...	Osasuna	80	10	10	OK
14	Real Madrid ..	FC Barcelone ..	50	30	20	OK
15	100	0	0	
16	100	0	0	

Respecter les pourcentages sur l'ensemble des grilles générées
 Utiliser les pourcentages pour générer individuellement les grilles

Nombre de grilles simples à générer:

Les boutons Importer et Exporter pourcentages permettent de sauvegarder les pourcentages dans des fichiers texte, de manière séparée par rapport à votre jeu.

Bouton Import Pronosoft

Ce bouton n'est actif que si vous avez souscrit à l'**option Livescore** de PronoFoot Expert Plus.

Il permet d'aller récupérer sur le serveur Pronosoft.com la répartition en pourcentages de la grille en cours, basée sur les pronostics des membres dans le concours.

La répartition du LotoFoot 15 peut être vue ici :

<http://www.pronosoft.com/forums/nouteam.php?mode=repartition>

et celle du LotoFoot 7 ici :

<http://www.pronosoft.com/forums/nouteam.php?lf7=7&mode=repartition>

3.10 Filtres/conditions sur vos grilles

Les filtres et conditions ne sont disponibles qu'en mode Expert.

3.10.1 Filtres sur les signes 1, N et 2

Les filtres sur les signes 1, N et 2 sont accessibles à partir du menu Filtres=>Signes 1N2, ou à partir du bouton 'Signes 1N2' du mode Expert :

Conditions sur le nombre de signes 1N2		
	min	max
Nombre de signes '1'	6	8
Nombre de signes 'N'	2	5
Nombre de signes '2'	1	4

Conditions sur le nombre de signes 1N2 consécutifs		
	min	max
Nombre de signes '1' consécutifs	1	14
Nombre de signes 'N' consécutifs	1	14
Nombre de signes '2' consécutifs	1	14

Conditions sur la répartition des signes 1N2		
	min	max
Nombre d'alternances sur les signes	0	13
Nombre de signes symétriques	0	7
Nombre de diagonales	0	6

Conditions sur le nombre de Paires, Tiercés, Quartés		
	min	max
Nombre de paires différents	1	9
Nombre de tiercés différents	1	12
Nombre de quartés différents	1	11

Remise à zéro des conditions Appliquer les conditions 21651

Annuler Valider

On retrouve dans la fenêtre des filtres sur les signes 1N2, les filtres suivants :

- Nombre de signes '1'
- Nombre de signes 'N'
- Nombre de signes '2'
- Nombre de signes '1' consécutifs
- Nombre de signes 'N' consécutifs
- Nombre de signes '2' consécutifs

Nombre d'alternances sur les signes : une alternance constitue un changement de signe entre le match m et le match m+1. La grille 111N2212N11111 comporte 6 alternances, notées avec des flèches ici : 111=>N=>22=>1=>2=>N=>11111.

Nombre de signes symétriques : une symétrie constitue un résultat identique sur le match m et le match 15-m. La grille 1111N2212N11111 comporte 5 symétries, notées en gras ici : **1111N2212N11111**. Le nombre de signes symétrique concerne des paires de signes, et donc correspond au nombre de signes en gras divisé par 2.

Nombre de diagonales : une diagonale est une suite de résultats 1N2 ou 2N1 sur 3 matches consécutifs. Par exemple, pour les 14 résultats suivants, les diagonales sont notées en gras : **11N2N1N1N21N1N**. La suite 1N2N1 constitue 2 diagonales. Sur 14 matches, il y a maximum de 6 diagonales.

Pour chacun des filtres, une fourchette minimum/maximum peut être définie, sachant que les limites sont incluses dans le filtrage.

Nombre de paires, tiercés, quartés : une paire est un couple de 2 signes consécutifs sur la liste de matches. Si l'on prend une grille de 14 matches, il y a en tout 13 paires sur la grille. Ensuite, parmi ces paires, on va compter le nombre de paires différentes qui existent, sachant qu'il y a maximum 9 paires différentes.

Exemple :

Parmi les résultats suivant : 1N21N211NN1122

On a les paires suivantes :

1N
N2
21
1N
N2
21
11
1N
NN
N1
11
12
22

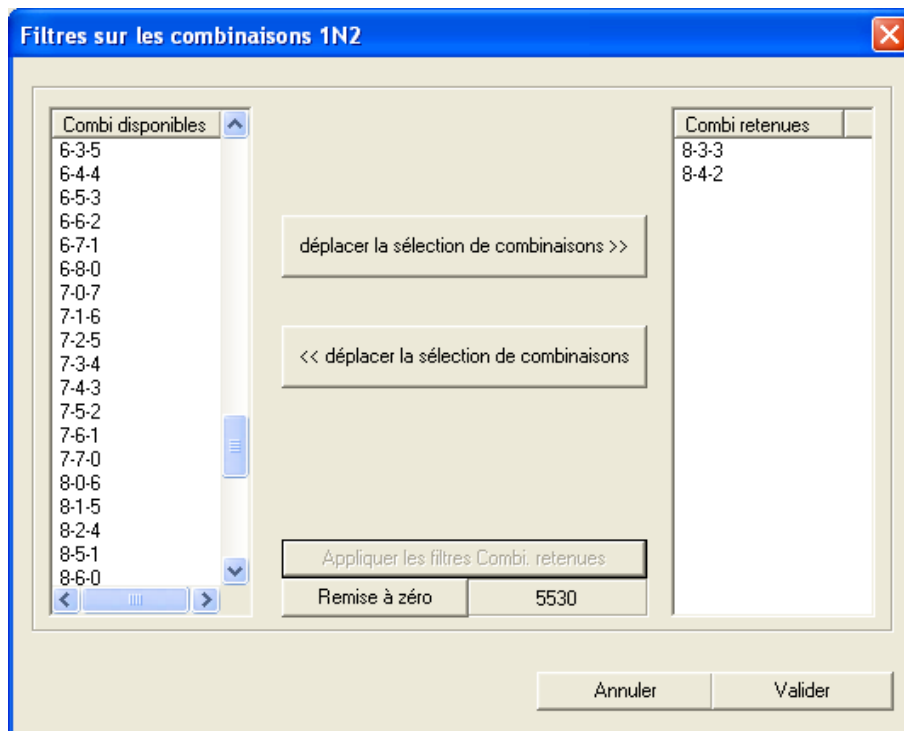
En enlevant les doublons (11, 1N, 21 et N2 notamment), on compte plus que 8 paires différentes :

1N
N2
21
11
NN
N1
12
22

Pour les tiercés, c'est le même principe mais avec des suites de 3 signes, et pour les quartés, avec des suites de 4 signes.

3.10.2 Filtres sur les combinaisons 1N2

Les filtres sur les combinaisons 1N2 sont accessibles à partir du menu Filtres=>Combis 1N2, ou à partir du bouton 'Combis 1N2' du mode Expert :



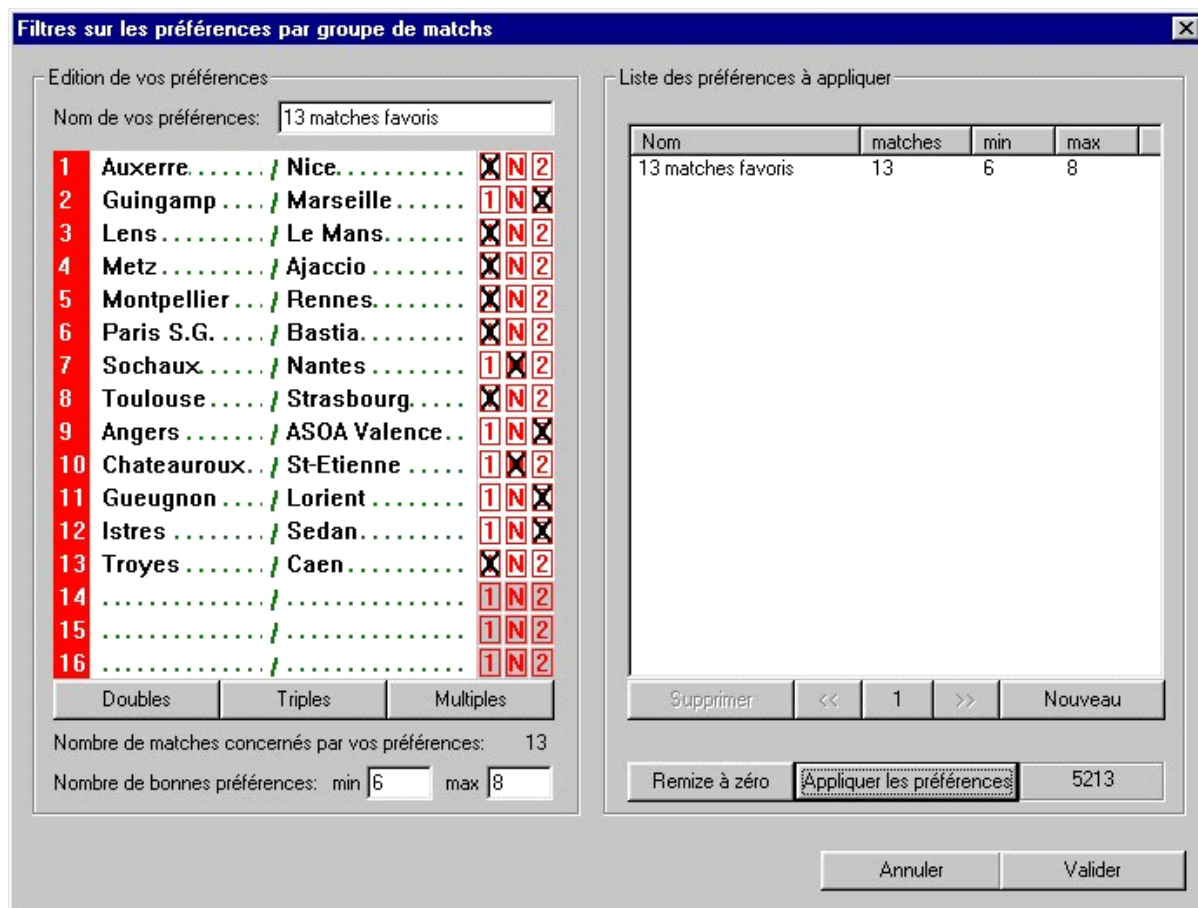
Les filtres sur les combinaisons 1N2 correspondent en fait à un nombre de 1, N et 2 autorisé dans une grille, en se basant sur des combinaisons précises telles que 8-3-3 et 8-4-2.

Par rapport aux filtres sur le nombre de 1, N et 2, les filtres sur les combinaisons 1N2 sont beaucoup plus efficaces car ils ne se basent pas sur des fourchettes minimum et maximum, mais directement sur une seule possibilité.

Les statistiques sur ce genre de filtres sont disponibles dans les revues spécialisées, et bientôt sur le site <http://www.pronosoft.com>

3.10.3 Filtres sur les préférences par groupe de matchs

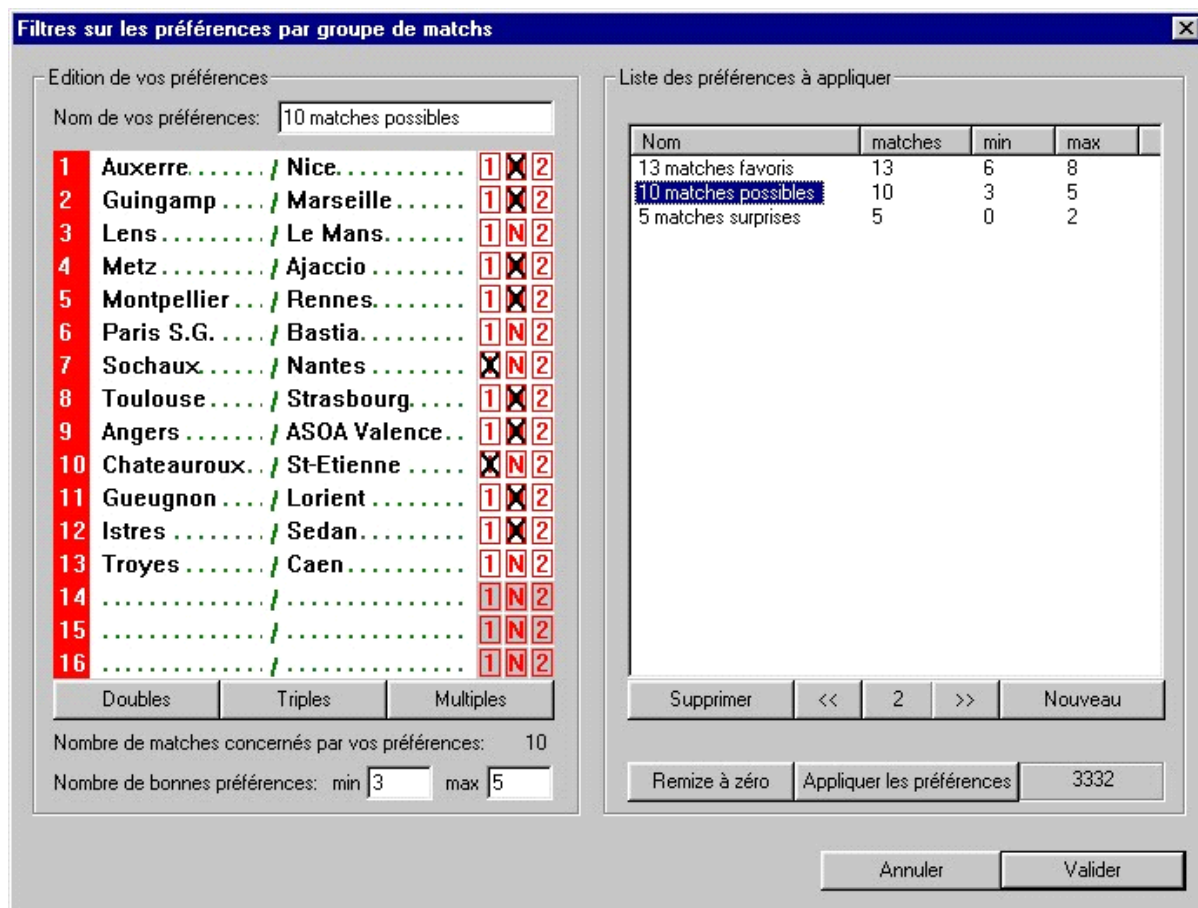
Les filtres sur les préférences sont accessibles à partir du menu Filtres=>Préférences, ou à partir du bouton 'Préférences' du mode Expert :



Le principe des filtres de type 'préférences' consiste à donner des résultats de type Logique, Possible et Surprise sur les matches.

La grosse valeur ajoutée de ce type de filtre est qu'il n'y a pas de limite dans le nombre de filtres différents que vous pouvez définir, et que les filtres peuvent ne s'appliquer qu'à un groupe de match, ou encore utiliser des préférences multiples.

Dans l'exemple ci-dessus, des favoris ont été définis pour l'ensemble des 13 matches, et une fourchette minimum/maximum (toujours avec inclusion des limites) saisie (entre 6 et 8 favoris) afin de filtrer le pronostic de départ. L'application de ce filtre de préférences permet d'arriver à 5213 grilles.



Dans l'exemple ci-dessus, 3 filtres de préférences ont été définis. Le filtre des résultats possibles ne concerne que 10 matches.

L'application de l'ensemble des filtres permet de tomber à 3332 grilles.

Les possibilités offertes par ces filtres sont quasi infinies.

On peut par exemple sur la grille de 13 matches qui suit :

match	résultats
1	1N2
2	1N2
3	1N2
4	1N2
5	1N2
6	1N2
7	1N
8	1N
9	1N
10	1N
11	1N
12	1N
13	1

définir les groupes de matches suivant :

Groupe A = matches 1,2 et 3

Groupe B = matches 4,5 et 6

Groupe C = matches 7,8 et 9

Groupe D = matches 10,11 et 12

et donner des préférences pour chacun des groupes, par exemple :

- entre 1 et 2 victoires à domicile sur le Groupe A
- entre 0 et 1 nul sur le Groupe A
- entre 0 et 1 victoire à l'extérieur sur le Groupe A
- et ainsi de suite pour chaque groupe B, C et D.

Rien n'interdit de définir de nouveaux groupes en reprenant certains matches :

Groupe E = matches 1, 2, 4 et 5

Groupe F = matches 6,7, 11 et 12

et de donner de nouvelles préférences sur ces nouveaux groupes de matches.

Classer les équipes par groupe est souvent utile lorsque l'on pense qu'il va y avoir des matches de différent type, c'est à dire des matches ou des grosses surprises sont possibles (couvertes par des triples sur le pronostic), mais aussi des matches très équilibrés (également couverts par des triples sur le pronostic).

On peut alors sur le groupe des matches à grosse surprises donner une limite de 1 surprise sur 3 ou 4 matches, et sur le groupe des matches équilibrés conditionner sur une répartition équilibrée des résultats (par exemple sur 4 triples, de 1 à 2 victoires à domicile, de 1 à 2 nuls, et de 0 à 2 victoires à l'extérieur).

L'Option 'Désactiver (ne pas tenir compte de ce filtre)' permet de pas tenir compte d'un filtre. Les filtres activés sont représentés par un 'A' dans la liste des filtres, et les filtres désactivés sont représentés par un 'd'.

Cette option est utile dans la phase de mise au point des filtres, où l'on n'est pas encore sûr de garder ou non un filtre par rapport à son efficacité, et on peut donc rapidement faire des tests d'efficacité sans avoir à supprimer le filtre et à le ressaisir ensuite.

Nommage automatique des préférences :

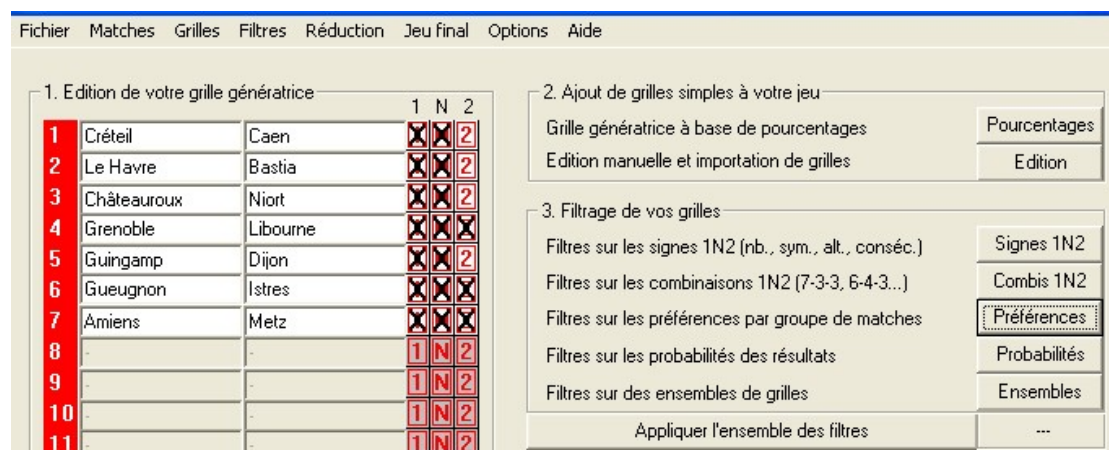
Par défaut, les préférences sont nommées en 'codant' ce que vous avez saisi entre les double-quotes. Si vous souhaitez enlever ce nommage automatique, il suffit de supprimer les double-quotes du nom de la préférence.

Guide de Mise en place de préférences :

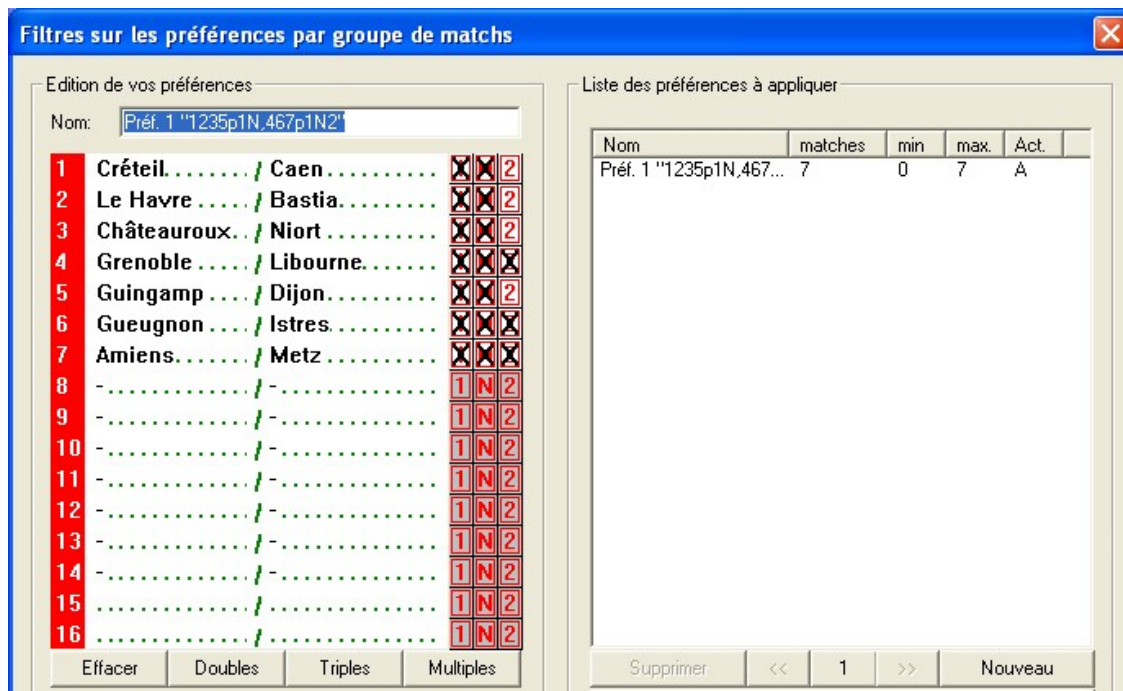
Voici un exemple simple avec les étapes à suivre :

D'abord saisir le prono dans la fenêtre principale, en s'étant mis dans le mode "Expert".

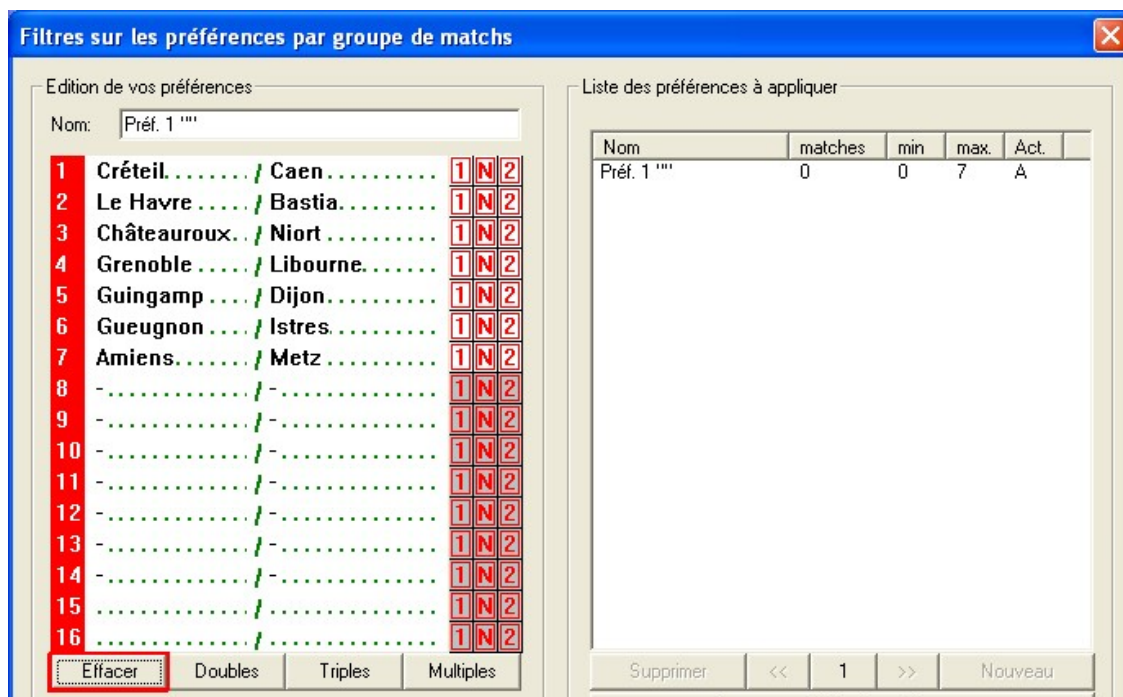
Le prono fait 3 T 4 D, 432 grilles.



Ensuite, on clique sur le bouton Préférences, et apparaît ceci:



Il faut alors cliquer sur le bouton "Effacer" pour enlever toutes les croix de la première préférence. Une autre option consiste à "décocher" les croix sur la grille directement.



On coche alors les croix les "plus probables" sur les matches que l'on a choisi de grouper.

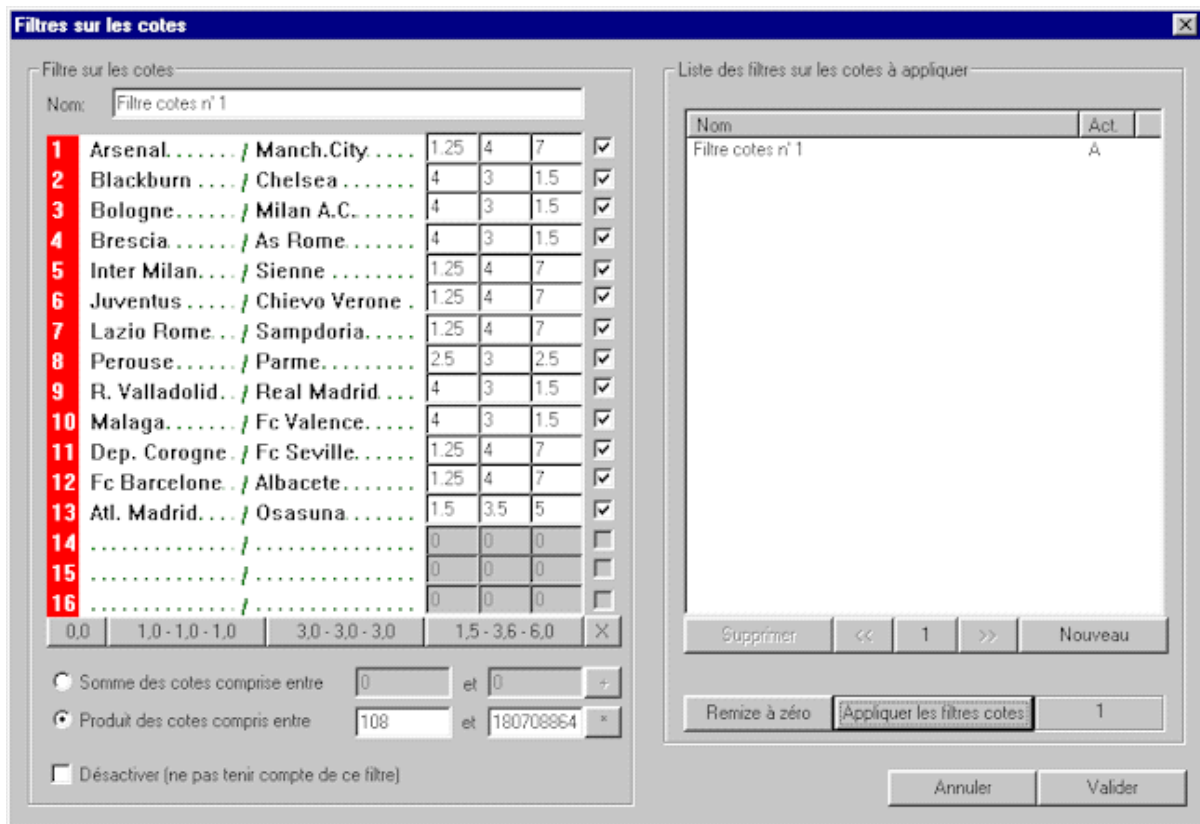
On n'oublie pas de placer le minimum (ici 1) et le maximum voulu (ici 2).

En appuyant sur appliquer, on obtient 324 grilles.

On peut alors, si l'on souhaite, créer une nouvelle préférence (bouton Nouveau) ou juste Valider la préférence saisie ci-dessus.

3.10.4 Filtres sur les probabilités (ou sur les cotes)

Les filtres sur les probabilités (ou sur les cotes) sont accessibles à partir du menu Filtres=>probabilités, ou à partir du bouton 'Probabilités' du mode Expert :



Les filtres sur les cotes fonctionnent sur le même principe que les préférences. La différence est que pour chaque match, vous avez la possibilité de rentrer des cotes pour chaque résultat. Les cotes peuvent être directement prises sur la liste Cote et Match, ou encore chez un bookmaker. Rien ne vous empêche de définir vous même vos propres cotes, les cotes étant toujours subjectives.

La logique veut que les cotes soient **multipliées** entre elles, puisque ce sont des probabilités. Mais vous pouvez aussi décider d'additionner les cotes, ou d'additionner autre chose, comme les 'poids' (en général, la théorie des poids veut que l'on attribue la valeur '1' à une victoire à domicile, la valeur '0' pour un nul, et la valeur '2' pour une victoire à l'extérieur).

Ici, nous nous intéresseront particulièrement au produit des cotes.

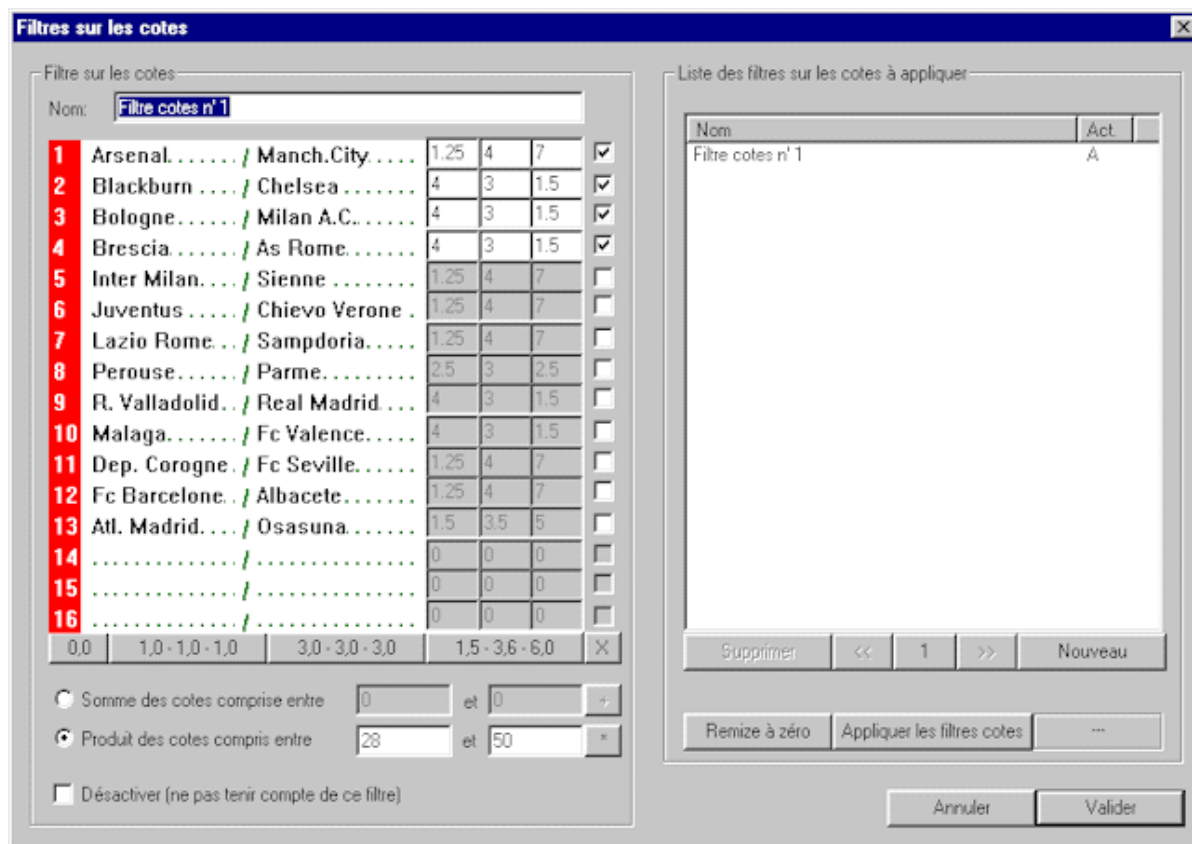
La première utilisation des filtres sur les cotes consiste à pouvoir définir une cote **minimale** pour l'ensemble des 13 matches, et une cote **maximale**. En procédant de la sorte, on peut **garantir** un gain minimum à 13, et aussi exclure les « grilles folles » avec une cote supérieure à 1 milliard.

Dans l'exemple de la grille européenne ci-dessus, on peut voir que la cote minimale calculée par le bouton '*' est de 138, et la cote maximale est de 1.807.088.640.

Cela veut dire que si tous les résultats logiques sortent, le gain à 13 sera d'environ $138 * 0.5 = 69$ euros (ceci est bien sûr une grossière approximation, mais donne quand même un ordre d'idée du gain à 13). Si par contre toutes les cotes surprises sortent en même temps, le gain à 13 sera proche de 1 milliard d'euros, autrement dit il n'y aura pas de gagnant à 13, voire même pas de gagnants à 12 !

Si je ne souhaite pas jouer une grille qui me rapportera moins de 10.000 euros à 13, je peux donc mettre une cote minimum de 20.000 (puisque le coût de la grille est de 0,5 euro). Si en même temps je ne souhaite pas jouer de grilles avec des résultats improbables 'tous en même temps', je peux fixer une cote maximum de 2 millions.

La deuxième utilisation des filtres sur les cotes consiste à utiliser le même principe de cote 'minimum' et 'maximum' sur un groupe de matches. Je peux par exemple choisir les 4 premiers matches de la grille où j'ai placé 4 triples au pronostic. La cote varie de 4 à 448 si je ne désire pas filtrer les 4 premiers matches. Je souhaite qu'il y ait un minimum de résultats logiques sur ces 4 premiers matches, et un maximum de résultats logiques en fixant le produit entre 28 et 50.



Si Manchester City bat Arsenal, ce qui constituerait une surprise d'ordre 7, les résultats sur les 3 autres matches seraient obligatoirement logiques.
 Si par contre Arsenal bat Manchester City, les autres surprises étant seulement d'ordre 4, cela laisserait la place à 2 surprises.
 Les filtres sur les cotes permettent donc de ne pas considérer chaque surprise de la même manière.

Boutons Importer/Exporter Fichier

Le bouton Exporter permet de sauvegarder dans un fichier texte les pourcentages ou cotes définis.
 Le bouton Importer permet de récupérer un ensemble de pourcentages ou cotes sauvegardés avec le bouton Exporter.

Bouton Import Pronosoft

Ce bouton n'est actif que si vous avez souscrit à l'option **Livescore** de PronoFoot Expert Plus.
 Il permet d'aller récupérer sur le serveur Pronosoft.com la répartition en pourcentages de la grille en cours, basée sur les pronostics des membres dans le concours.

La répartition du LotoFoot 15 peut être vue ici :
http://www.pronosoft.com/forums/concours_lotofoot.php?mode=repartition

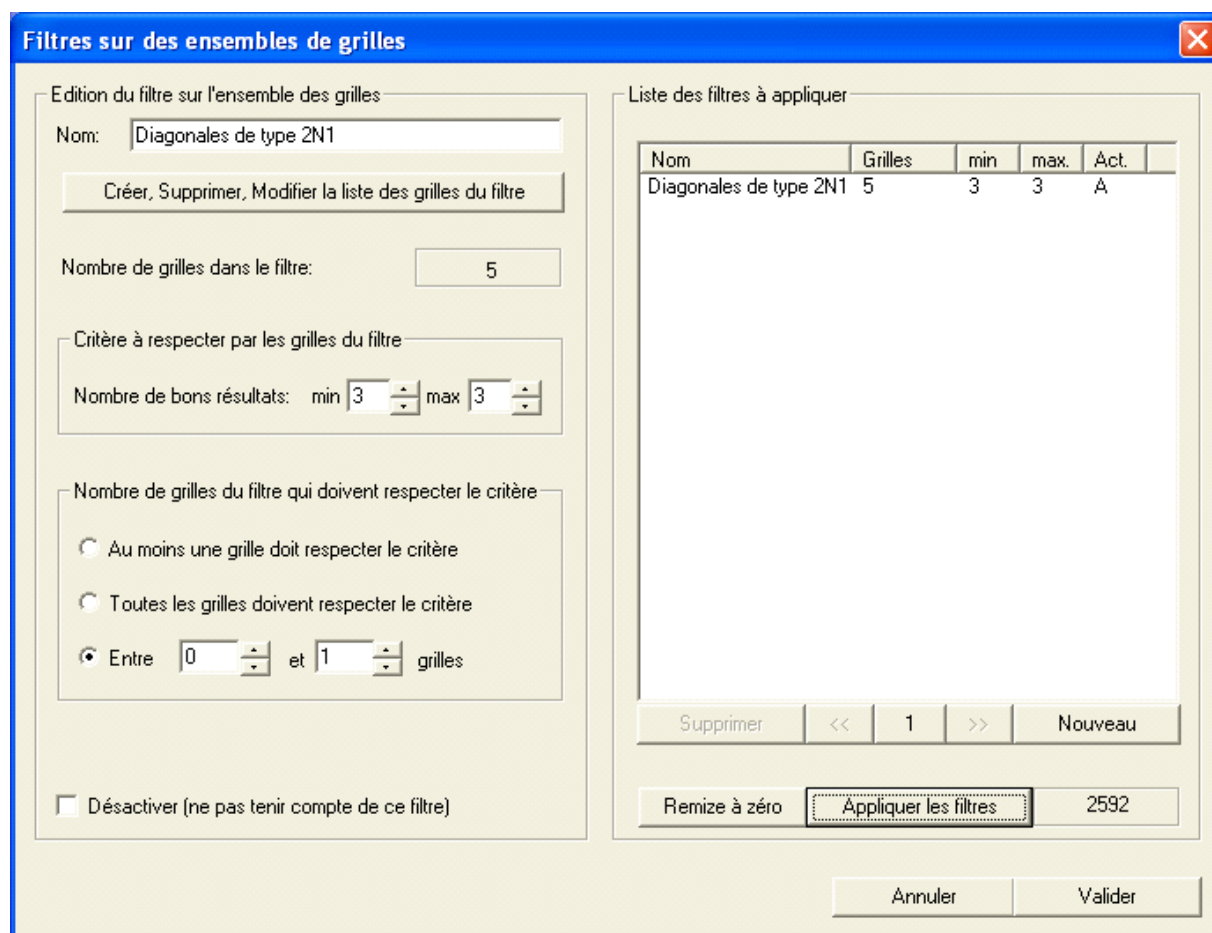
et celle du LotoFoot 7 ici :
http://www.pronosoft.com/forums/concours_lotofoot.php?lf7&mode=repartition

Bouton Transf. en Cotes

Ce bouton permet de transformer les pourcentages des matches sélectionnés en cotes. Il est parfois plus pratique de conditionner sur des cotes plutôt que sur des pourcentages dont le produit croît de manière exponentielle.

3.10.5 Filtres sur des ensembles de grilles

Les filtres sur les ensembles de grilles sont accessibles à partir du menu Filtres=>Ensembles, ou à partir du bouton 'Ensembles' du mode Expert:



Les filtres sur les ensembles de grilles sont les plus complexes à appréhender mais vous offriront la possibilité de créer pratiquement tout type de filtre que vous pourriez imaginer. C'est en fait une interface pour se créer ses propres filtres.

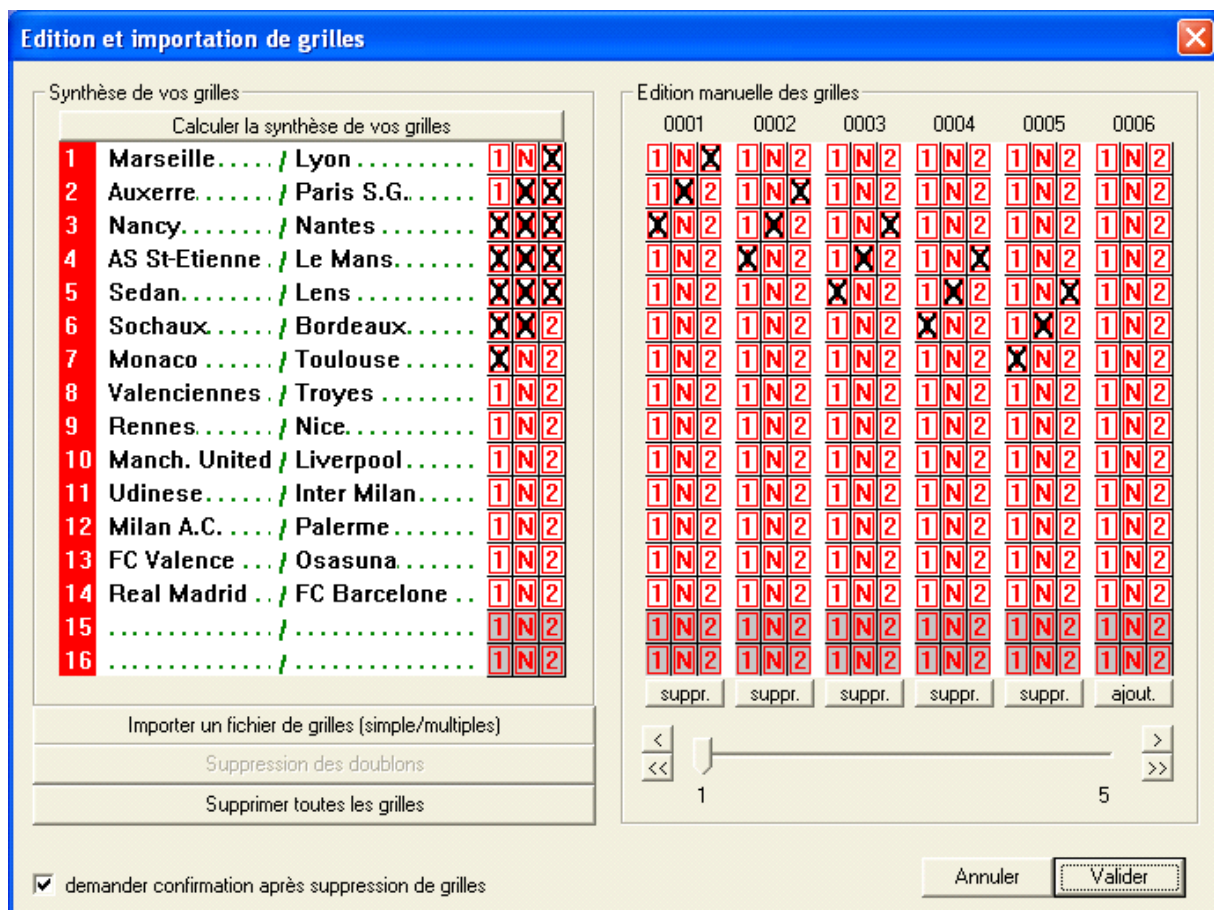
On peut par exemple se servir des filtres sur ensembles de grilles pour recréer tous les filtres du logiciel PronoFoot Expert Plus, **sauf** les filtres à base de cotes/probabilités (puisque ce dernier type est un filtre « mathématique »), alors que l'on peut qualifier les autres filtres de « géométrique ».

Que peut-on faire avec les filtres sur ensembles ?

Définir ses propres conditions

Nous allons illustrer ce filtre par un exemple. Dans les filtres sur les signes 1N2, il est possible de définir un nombre de diagonales minimum et maximum. Or, si l'on veut ne conditionner qu'un type de diagonales (1N2 ou 2N1), ce n'est pas possible de le faire. Il faut donc utiliser le filtre sur les ensembles.

On commence par « Créer, Supprimer, Modifier la liste des grilles du filtre » afin de créer les **différents motifs visuels** que l'on souhaite conditionner.



Une fois dans la fenêtre d'édition ci-dessus, on va définir 5 grilles, avec les diagonales 2N1, sur les 7 premiers matches (on pourrait le faire sur les 14 matches, mais ici on veut aussi montrer la possibilité de faire une condition que sur un sous-ensemble de matches).

Après avoir validé, on doit rentrer « min. 3 et max. 3 » dans le « critère à respecter par les grilles du filtre », puisqu'une diagonale est composée de 3 résultats, et que l'existence d'une diagonale nécessite que les 3 résultats sont satisfaits.

Si l'on souhaite avoir entre 0 et 1 diagonale du type 2N1, il faut alors remplir le champ dans « Nombre de grilles qui doivent respecter le critère ».

Définir une condition avec l'opérateur «OU»

Dans les filtres Préférences, c'est l'opérateur « ET » qui est utilisé entre toutes les préférences.

Ainsi, si l'on souhaite avoir la condition suivante :

- Si Auxerre et Paris font nul, alors Marseille et Lyon font nul (N et N)
- Si Paris gagne à Auxerre, alors Lyon gagne à Marseille (2 et 2)
- Si Auxerre gagne face à Paris, alors Marseille ne perd pas (1 et 1N)

On pourra le faire, en définissant 3 grilles dans l'ensemble (avec les 3 combinaisons ci-dessus), et en demandant entre 1 et 1 grille qui respecte le critère.

Création de garanties à différents rangs

Qu'est-ce donc? Il arrive de vouloir faire un jeu avec différentes garanties souhaitées. Par exemple, une couverture 100% à N-2, et une couverture 30% à N-1.

Si l'on réduisait directement le jeu en N-1 à 30%, on n'est pas sûr d'avoir la garantie N-2 à 100%. Il y a des cas où l'on ne serait pas « couvert ».

Comment faire dans ce cas ?

Il faut utiliser ce filtre sur ensembles, en procédant de la sorte.

On réduit le jeu en N-1 à 30%. On obtient alors un ensemble de grilles (simples ou multiples).
On exporte ce jeu réduit sous forme de grilles (Jeu Final->Exporter->ASCII (grilles CSV)).
Appelons le fichier N1_30.txt.

Ensuite, on doit définir un filtre sur ensemble, en *important* le fichier N1_30.txt.

Une fois le fichier importé, il faut conditionner comme suit :

S'il y a 14 matches, il faut demander :

Nombre de bons résultats : 0 à 11

Nombre de grilles du filtre : toutes les grilles doivent respecter le critère

Cela aura pour effet de ne retenir que les grilles qui ne comporte pas déjà au moins 12 bons résultats dans le jeu en N-1 à 30%.

On peut alors réduire ce jeu filtré en N-2 à 100%.

Après, on doit concaténer les 2 jeux, en allant dans le menu Jeu Final, Edition manuelle, et en important le fichier N1_30.txt

On a alors un jeu qui couvre la garantie N-2 à 100%, et la garantie N-1 à 30%.

3.10.6 Application de l'ensemble des filtres

Afin de calculer le nombre de grilles filtrées à partir de tous vos filtres (conditions sur les 1, N et 2, combinaisons 1N2, préférences), vous pouvez utiliser le menu Filtres=>Appliquer, ou encore le bouton 'Appliquer l'ensemble des filtres' du mode Expert.

Pour remettre tous les filtres à zéro (ou qu'il n'ait plus aucun effet), vous disposez du menu Filtres=>Remise à zéro.

3.10.7 Synthèse des filtres

Si vous avez utilisé des dizaines de filtres sur votre jeu, et que vous souhaitez avoir une synthèse de ceux-ci, allez dans le menu Filtres, puis « voir la synthèse ». Une fenêtre texte apparaîtra avec tous les filtres utilisés.

3.11 Réduction des grilles

La réduction des grilles est accessible à partir du menu Réduction=>Générer, ou à partir du bouton 'Calculer le nombre réduit de grilles' du mode Expert.

Avant de lancer la réduction, assurez-vous d'avoir sélectionné la bonne garantie :

- Garantie N (n'a aucun effet sur les grilles sauf en réduction partielle)
- Garantie N-1
- Garantie N-2
- Garantie N-3

3.11.1 Systèmes précalculés (sans condition)

Des systèmes pré-calculés sont disponibles dans PronoFoot Expert Plus. Ces systèmes sont utilisés dans le mode Combinaisons, mais aussi dans le mode Expert si vous n'avez pas spécifié de filtres et opté pour une garantie partielle.

Il existe 3 options pour les systèmes précalculés :

- Réduire avec des grilles simples
- Réduction multiples (doubles puis triples)
- Réduction multiples (triples puis doubles)

La réduction avec des grilles simples est la plus efficace, mais comportera un nombre de grilles et donc de bulletins plus élevés.

La réduction multiple avec des doubles consiste à rajouter des « doubles fixes » sur certains matches, afin de réduire le nombre de bulletins, au détriment d'un coût un peu plus élevé.

La réduction multiples avec des triples consiste à rajouter des « triples fixes » sur certains matches, et réduira encore plus le nombre de bulletins, avec un coût supérieur aux deux options précédentes.

3.11.1.2 Réduction avec des grilles multiples (doubles puis triples)

<i>N-1</i>	<i>0 triple</i>	<i>1 triple</i>	<i>2 triples</i>	<i>3 triples</i>	<i>4 triples</i>	<i>5 triples</i>	<i>6 triples</i>	<i>7 triples</i>	<i>8 triples</i>
<i>0 double</i>	1	1	3	5	9	27	81	243	657
<i>1 double</i>	1	2	4	9	18	54	146	438	1314
<i>2 doubles</i>	2	3	6	16	36	108	292	876	2232
<i>3 doubles</i>	2	6	12	24	72	192	528	1488	4464
<i>4 doubles</i>	4	8	20	48	144	384	1056	2976	7776
<i>5 doubles</i>	7	16	36	96	288	672	2016	5328	15552
<i>6 doubles</i>	12	24	72	184	512	1344	4032	10656	31104
<i>7 doubles</i>	16	48	128	368	1024	2592	7488	20736	55296
<i>8 doubles</i>	32	96	256	696	1904	5184	14976	41472	
<i>9 doubles</i>	64	168	488	1392	3808	9984	27648		
<i>10 doubles</i>	124	336	976	2496	6912	19968			
<i>11 doubles</i>	248	640	1856	4992	13824				
<i>12 doubles</i>	480	1280	3712	9216					
<i>13 doubles</i>	960	2272	6528						

<i>N-2</i>	<i>0 triple</i>	<i>1 triple</i>	<i>2 triples</i>	<i>3 triples</i>	<i>4 triples</i>	<i>5 triples</i>	<i>6 triples</i>	<i>7 triples</i>	<i>8 triples</i>
<i>0 double</i>	1	1	1	3	3	8	24	72	153
<i>1 double</i>	1	1	2	3	6	12	34	102	306
<i>2 doubles</i>	1	2	3	5	10	24	68	204	408
<i>3 doubles</i>	2	2	4	8	20	42	108	272	816
<i>4 doubles</i>	2	3	6	13	36	84	216	544	1296
<i>5 doubles</i>	2	6	11	26	72	144	384	864	2592
<i>6 doubles</i>	4	8	22	46	96	288	768	1728	5184
<i>7 doubles</i>	7	12	32	92	192	512	1152	3456	9216
<i>8 doubles</i>	12	24	64	144	384	1024	2304	6912	
<i>9 doubles</i>	24	40	112	288	768	1728	4608		
<i>10 doubles</i>	32	80	224	448	1152	3456			
<i>11 doubles</i>	64	140	384	896	2304				
<i>12 doubles</i>	120	280	768	1536					
<i>13 doubles</i>	240	480	1184						

3.11.1.3 Réduction avec des grilles multiples (triples puis doubles)

<i>N-1</i>	<i>0 triple</i>	<i>1 triple</i>	<i>2 triples</i>	<i>3 triples</i>	<i>4 triples</i>	<i>5 triples</i>	<i>6 triples</i>	<i>7 triples</i>	<i>8 triples</i>
0 double	1	1	3	5	9	27	81	243	657
1 double	1	2	4	9	18	54	162	486	1458
2 doubles	2	3	6	16	36	108	324	972	2592
3 doubles	2	6	12	24	72	216	648	1944	5832
4 doubles	4	8	20	48	144	432	1296	3888	10368
5 doubles	7	16	36	108	324	828	2484	7452	22356
6 doubles	12	24	72	192	576	1728	5184	15552	42282
7 doubles	16	48	144	432	1296	3294	9882	29646	75816
8 doubles	32	96	288	756	2268	6804	20412	56376	
9 doubles	64	186	558	1674	5022	12960	38880		
10 doubles	124	372	1116	3240	9720	29160			
11 doubles	248	720	2160	6480	19440				
12 doubles	480	1440	4320	10368					
13 doubles	960	2304	6912						

<i>N-2</i>	<i>0 triple</i>	<i>1 triple</i>	<i>2 triples</i>	<i>3 triples</i>	<i>4 triples</i>	<i>5 triples</i>	<i>6 triples</i>	<i>7 triples</i>	<i>8 triples</i>
0 double	1	1	1	3	3	8	24	72	153
1 double	1	1	2	3	6	12	36	108	324
2 doubles	1	2	3	5	10	30	90	270	567
3 doubles	2	2	4	8	24	54	162	486	1458
4 doubles	2	3	6	13	39	117	351	1053	1944
5 doubles	2	6	11	33	99	207	621	1863	5589
6 doubles	4	8	24	48	144	432	1296	3888	8748
7 doubles	7	12	36	108	324	756	2268	6804	13608
8 doubles	12	36	108	180	540	1620	4860	11664	
9 doubles	24	48	144	432	1296	2835	8505		
10 doubles	32	96	288	810	2430	7290			
11 doubles	64	180	540	1620	4860				
12 doubles	120	360	1080	2376					
13 doubles	240	528	1584						

3.11.2 Systèmes dynamiques (avec conditions)

Si vous êtes en mode Expert, choisissez le bon pourcentage de couverture (100% pour une garantie totale) ou encore le nombre de grilles souhaitées dans votre réduction.

Si vous optez pour un nombre précis de grille, le moteur de réduction va chercher le pourcentage de couverture le plus élevé possible avec votre nombre. Ainsi, avec un budget de 50 euros, il faut rentrer 100 grilles, et lancer la réduction.

4. Réduction de vos grilles

Garantie N Couverture de la Garantie à: 100.00 %

Garantie N-1

Garantie N-2

Garantie N-3 Nombre de grilles souhaitées: 100

Calculer le nombre réduit de grilles 100

Lors du calcul de la réduction (en mode Expert), la fenêtre suivante s'affichera :

Réductions des grilles par Stabilisation (c) Nadim Noureddine

Progression des calculs de réduction

Préparation des grilles 100.00%

Taux de couverture 90.54%

Economie réalisée 90.35%

Coeur de l'algorithme

Nombre total d'itérations: 140

Nombre d'itérations par palier: 85

Qualité: 77.03% Stabilité: 99.65%

Meilleure réduction actuelle

Nombre de grilles à réduire: 1036

Garantie demandée: N-1

Nombre de grilles souhaitées: 100

Couverture de la Garantie à: 90.54%

Annuler Accepter la meilleure réduction actuelle

La fenêtre ci-dessus vous permettra de suivre en temps réel l'évolution de la réduction (avec l'utilisation de la technique de réduction baptisée par Stabilisation).

La réduction peut être arrêté à tout moment, et la 'Meilleure réduction actuelle' sera prise en compte.

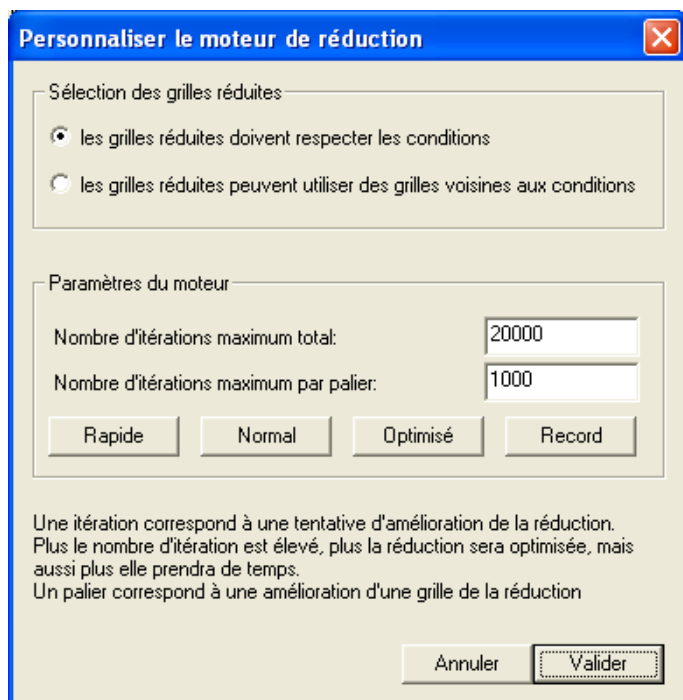
L'intérêt de pouvoir arrêter ou non la réduction vient du fait que la technique de réduction utilisée peut être très gourmande en temps si votre jeu est gros et si vos paramètres de réduction ont des limites hautes (nombre d'itérations).

Le pourcentage 'Stabilité' correspond au degré de rapprochement d'une nouvelle amélioration de la 'Meilleure réduction actuelle'. Si ce pourcentage atteint 100%, c'est qu'une nouvelle solution vient d'être trouvée (en général, le 100% ne s'affiche pas car il est furtif).

Le pourcentage 'Qualité' correspond au nombre de grilles qui ne sont couvertes qu'une seule fois par les grilles réduites. Une qualité de 100% est très rare, car seuls certains jeux permettent d'obtenir une telle qualité (en Garantie N-1, les 4 triples, les 7 triples et les 13 triples).

Une itération correspond à une tentative d'amélioration de la réduction. Un palier correspond à une amélioration d'une grille de la réduction.

Il est possible de changer les limites du moteur de réduction en allant dans le menu Réduction=>Paramètres :



Dans la fenêtre ci-dessus, vous pouvez changer les limites du nombre d'itérations totales et d'itérations par palier. Elle permet aussi de spécifier au moteur de réduction d'utiliser des grilles qui respectent tous vos filtres, ou des grilles qui peuvent être voisines aux filtres.

Qu'est-ce qu'une grille qui respecte les filtres et une grille voisine aux filtres ?

Si vous jouez les doubles suivants :

	g1
m1	1N
m2	1N
m3	1N

Et que vous voulez exactement un match nul sur les doubles, vous aurez alors 3 grilles filtrées comme ceci :

	g1	g2	g3
m1	1	1	N
m2	1	N	1
m3	N	1	1

Si vous voulez réduire en Garantie N-1 ces 3 grilles, le moteur de réduction va vous proposer la grille suivante :

	g1
m1	1
m2	1
m3	1

En effet, la grille réduite 1 ne comporte qu'une seule erreur avec chacune de vos 3 grilles filtrées.

Par contre, elle ne respecte pas la condition sur le nombre de nul, mais va vous garantir quand même N-1 résultats si votre pronostic et vos conditions sont exacts.

Si vous souhaitez que les grilles réduites respectent vos conditions, il faut choisir l'option correspondante dans la fenêtre ci-dessus. L'inconvénient est que le nombre de grilles réduites peut être plus élevé avec cette option. Dans l'exemple choisi, il est de 3 ! C'est à dire que la réduction en Garantie N-1 n'a eu aucun effet (ceci est bien sûr un cas extrême).

Grâce au menu Réduction=>Améliorer réduction, il est possible à tout moment de reprendre les calculs de votre réduction pour l'améliorer, surtout si vous venez d'augmenter les limites du nombre d'itérations du moteur.

3.12 Reconstitution de grilles multiples

Cette fonction est accessible à partir du menu Jeu Final=>Reconstitution de multiples, ou encore à partir du mode Expert, bouton 'Finition du jeu réduit' puis bouton 'Reconstituer de grilles multiples'.

Par défaut, la reconstitution des multiples est effectuée après chaque réduction. Pour désactiver (ou activer) la reconstitution automatique, allez dans le menu Réduction => Paramètres... et cochez ou décochez la case « reconstituer automatiquement en grilles multiples après réduction ».

La reconstitution des multiples consiste à essayer de regrouper les grilles réduites (qui sont des grilles simples) en des grilles multiples, puisque les bulletins de la Française Des Jeux permettent de jouer des grilles multiples. L'intérêt d'avoir des grilles multiples est que le nombre total de bulletins à imprimer (ou recopier) et à valider chez le buraliste est considérablement réduit. Le jeu reste évidemment 100% identique et donc vous gagnez du temps !

Si par exemple dans vos grilles réduites on retrouve les 4 grilles suivantes :

	g1	g2	g3	g4
m1	1	N	1	N
m2	1	1	N	N
m3	1	1	1	1

la reconstitution des multiples va créer une seule grille à la place des 4 grilles :

	multiple
m1	1N
m2	1N
m3	1

3.13 Ajouter de multiples

Cette fonction est accessible à partir du menu Jeu Final=>Ajout de multiples, ou encore à partir du mode Expert, bouton 'Finition du jeu réduit', et se présente comme suit :

The screenshot shows a software window titled "Finition du jeu". It is divided into two main sections: "Finition de votre jeu" on the left and "Aperçu de votre jeu final" on the right.

Finition de votre jeu: This section displays a list of 16 matches. Each match is represented by a row with a number (1-16), two team names separated by a vertical line, and a set of red icons (1, N, 2) indicating the number of reduced grids. For example, match 1 is "Auxerre... / Nice..." with icons 1, N, 2. Match 11, "Gueugnon... / Lorient...", has icons with 'X' marks over the 1 and 2, indicating it is not included in the multiple grid.

Aperçu de votre jeu final: This section shows a preview of the final game grid. It has a table with columns for "match" (1-13) and rows for "1", "2", "3", and "4". The cells contain symbols representing the grid composition for each match, such as "-N-", "1-", "-2", "1N-", and "1-".

At the bottom of the window, there are several controls: a button "Ajouter les croix à l'ensemble des grilles", a set of radio buttons for "1", "N", and "2", and buttons "Réordonner" and "Permuter". A status bar at the bottom indicates "Votre jeu final contient: 161 grille(s)" and "Coût du jeu final: 135.0". There are also "Annuler" and "Valider" buttons.

Afin d'ajouter à vos grilles réduites des 'vrais' multiples, il est possible de saisir des multiples sur la grille de la fenêtre 'Finition du jeu' et de les rajouter en appuyant sur le bouton 'Ajouter les croix à l'ensemble des grilles'. L'intérêt de cette fonction est de pouvoir gagner du temps lors de la réduction et de la validation pour les gros systèmes.

Cette fonction peut tout particulièrement être utilisée pour les 4 triples en garantie N-1, qui se réduit parfaitement en 9 grilles.

Si vous avez un pronostic avec 4 triples et 4 doubles (qui se réduit en 128 grilles sans condition), vous avez le choix entre :

- valider 16 bulletins, ou
- générer un jeu réduit pour le 4 triples (en 9 grilles simples) ; rajoutez 4 doubles à l'ensemble des grilles (toujours 9 grilles, mais cette fois-ci multiples avec 4 doubles).

Le coût du jeu est alors de 144 euros au lieu des 128 euros du système en grille simple, mais par contre vous n'avez que 9 grilles et 2 bulletins à imprimer/valider.

3.14 Permuter les signes et les matches

Cette fonction est accessible à partir du menu Jeu Final=>Permuter signes et matches, ou encore à partir du mode Expert, bouton 'Finition du jeu réduit'.

3.14.1 Permuter les signes

Permuter les signes consiste à effectuer remplacer tous les signes 1 de vos grilles réduites par un 1, ou par un N ou par un 2, tous les signes N de vos grilles réduites par un 1, ou par un N, ou par un 2, et tous les signes 2 de vos grilles réduites par un 1, ou par un N, ou par un 2.

L'intérêt de la permutation est de pouvoir garantir que parmi vos grilles réduites, au moins une grille est sous votre contrôle.

Si vous jouez les doubles suivants :

match	multiple
1	1N
2	1N
3	1N

Alors la réduction en Garantie N-1 va vous donner les 2 grilles suivantes :

	g1	g2
m1	1	N
m2	N	1
m3	1	N

Il existe d'autre couple de grilles qui permettent de réduire vos 3 doubles en 2 grilles, mais le moteur de réduction a fait un choix arbitraire.

Si vous souhaitez avoir parmi vos 2 grilles réduite la grille NN1, vous devez permuter le résultat sur le match 1, afin que le 1 devienne N, et le N devienne 1. Il faut utiliser la permutation 'N12' sur le match 1, et vous obtenez alors le résultat voulu.

La permutation 'N12' transforme tous les 1 en N, tous les N en 1 et tous les 2 en 2.

Pour les autres permutations disponibles, il faut utiliser le même principe :

La permutation '1N2' n'a aucun effet, puisque tous les 1 deviennent des 1, tous les N des N, et tous les 2 des 2,

La permutation '12N' conserve les 1, change les N en 2, et les 2 en N,

La permutation 'N21' change les 1 en N, change les N en 2, et les 2 en 1,

La permutation '21N' change les 1 en 2, change les N en 1, et les 2 en N,

La permutation '2N1' change les 1 en 2, conserve les N, et change les 2 en 1.

La permutation '1NN' conserve les 1, conserve les N, et change les 2 en N (transformation d'un triple en double).

La permutation '122' conserve les 1, change les N en 2 et conserve les 2 en N (transformation d'un triple en double).

...

Attention ! : la permutation des signes va modifier vos filtres si vus en avez mis, puisque les conditions sur les 1, N et 2 sont également virtuellement permutées. Il est préférable de ne permuter les signes que sur des systèmes en mode Combinaisons (sans filtre), ou alors il faut bien intégrer l'impact sur vos filtres.

3.14.2 Permuter les matches

Permuter les matches consiste à intervertir les résultats entre les différents matches.

L'utilité de cette fonction est de pouvoir réutiliser un système que vous avez construit (en effectuant une réduction qui a pris beaucoup de temps).

Si vous avez réduit un 8 triples, avec comme conditions de 4 à 5 '1', de 1 à 3 'N' et de 1 à 2 '2', au bout d'un certain temps vous allez obtenir 127 grilles ou même 126 grilles réduites.

Dans la réduction, vous avez choisi la grille suivante :

match	résultats
1	1N2
2	1N2
3	1N2
4	1N2
5	1N2
6	1N2
7	1N2
8	1N2
9	1
10	1
11	1
12	1
13	1

Maintenant, sur votre nouveau jeu, le pronostic en 8 triples que vous voulez jouer est le suivant :

match	résultats
1	1
2	1N2
3	1N2
4	1N2
5	1
6	1N2
7	1N2
8	1
9	1
10	1N2
11	1
12	1N2
13	1N2

et vous voulez avoir exactement les mêmes conditions (de 4 à 5 '1', de 1 à 3 'N' et de 1 à 2 '2').

Vous allez donc obtenir 126 ou 127 grilles réduites, mais au bout d'un temps de réduction important, alors que vous avez déjà effectué le même genre de calcul une fois.

Dans ce cas, il vous suffit de recharger le jeu premier jeu que vous aviez réduit, et de permuter les résultats de place, en utilisant le bouton 'Réordonner' après avoir bien sélectionné les nouvelles positions des résultats.

Dans notre exemple, il faut donner les nouvelles positions de matches suivantes :

match	réordonner
1	9 (correspond au premier résultat simple '1' du premier jeu)
2	1 (correspond au premier triple du premier jeu)
3	2 (correspond au deuxième triple du premier jeu)
4	3 (correspond au troisième triple du premier jeu)
5	10 (correspond au deuxième résultat simple '1' du premier jeu)
6	4 (correspond au quatrième triple du premier jeu)
7	5 (correspond au cinquième triple du premier jeu)
8	11 (correspond au troisième résultat simple '1' du premier jeu)
9	12 (correspond au quatrième résultat simple '1' du premier jeu)
10	6 (correspond au sixième triple du premier jeu)
11	13 (correspond au cinquième résultat simple '1' du premier jeu)
12	7 (correspond au septième triple du premier jeu)
13	8 (correspond au huitième triple du premier jeu)

Attention, ici encore, si vous réordonnez les matches, il vaut mieux ne pas avoir de filtres qui sont basés sur l'ordre matches (nombre de 1 consécutifs, de N consécutifs, de 2 consécutifs, d'alternances et de symétries). Pour les autres filtres, il n'y a pas de problèmes.

3.15 Edition manuelle de votre jeu final

Vous pouvez éditer votre jeu final à partir du menu Jeu Final=>Visualiser ou du bouton 'Edition manuelle' de la fenêtre 'Finition du jeu réduit'.

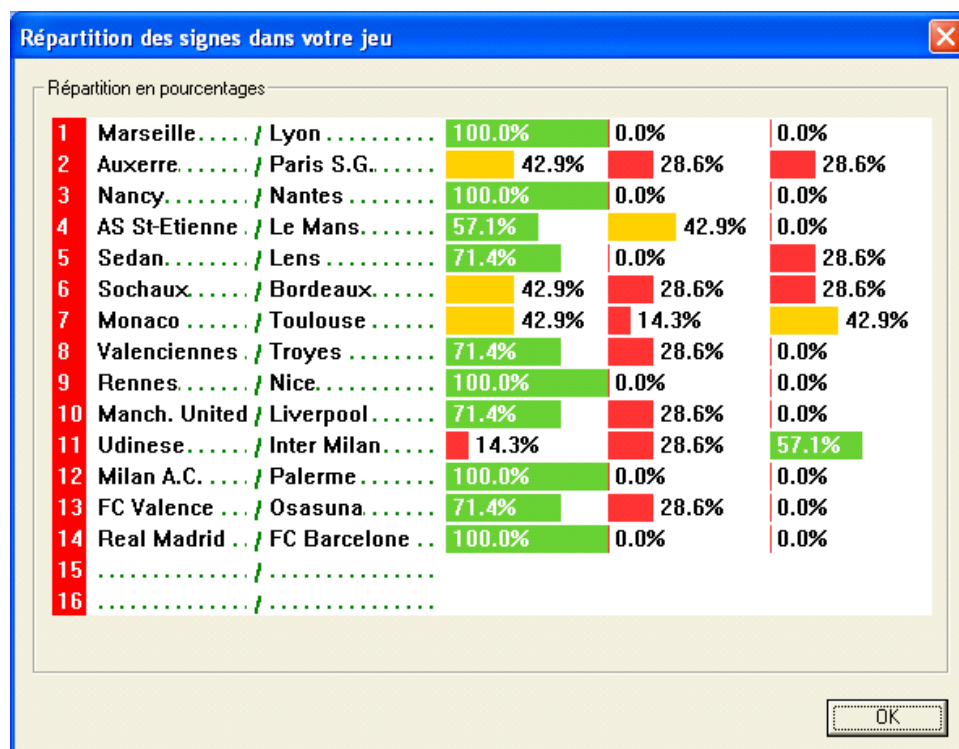
L'édition manuelle ici fonctionne sur le même principe que l'Ajout de grilles simples à votre jeu.

Vous pouvez donc décider d'ajouter des grilles qui ne seront pas filtrées ni réduites, ou de modifier/supprimer des grilles générées par le logiciel.

Les grilles que vous pouvez modifier/ajouter sont des grilles **multiples**.

3.16 Répartition des signes 1N2 en pourcentage

Cette répartition est disponible à partir du menu Jeu Final=>Répartition signes, ou à partir de la fenêtre 'Finition du jeu réduit', 'répartition de votre jeu'.

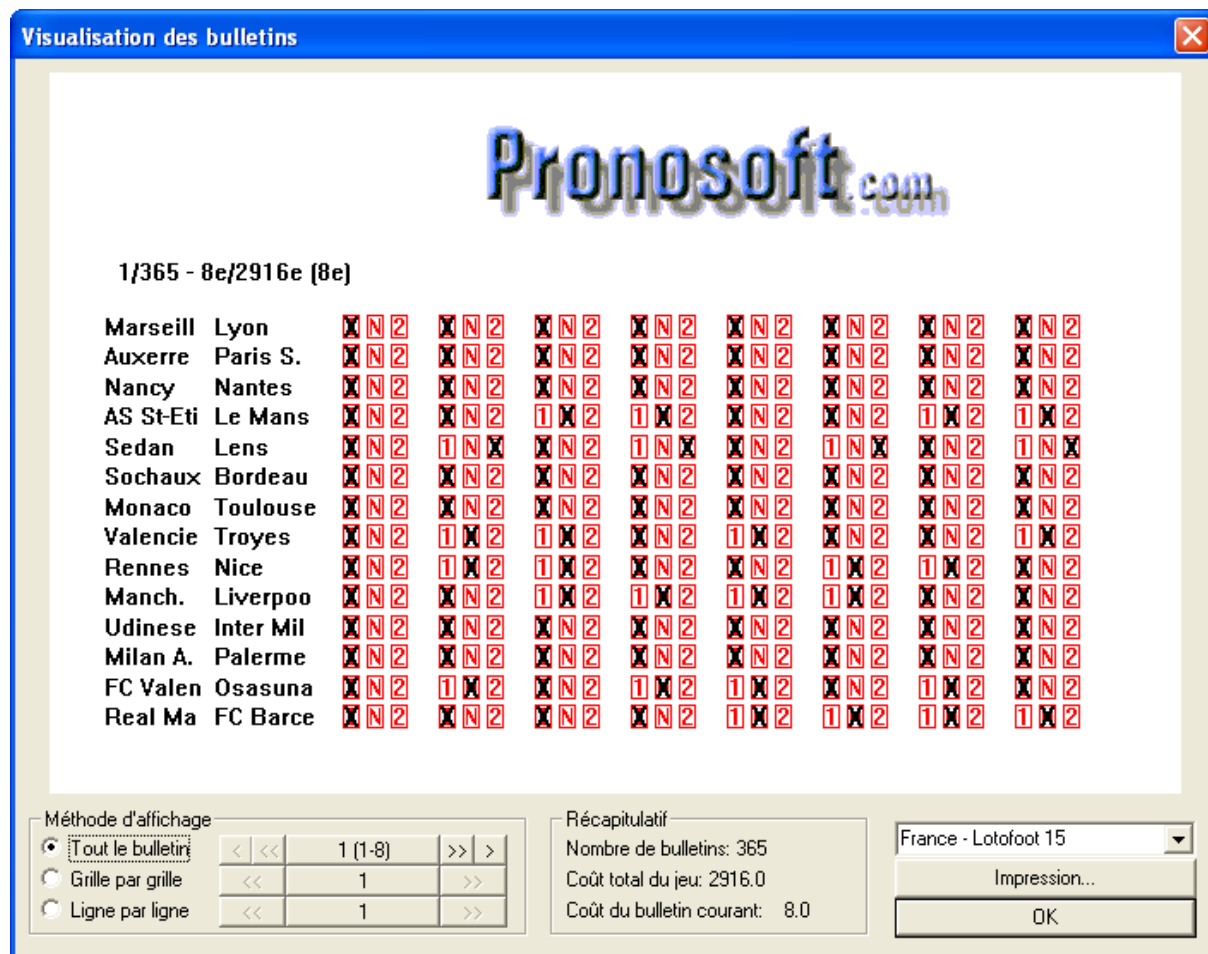


En un clin d'œil, on peut contrôler le résultat des conditions et de la réduction, et éventuellement détecter des anomalies dans le jeu que l'on aurait introduites (à cause de conditions contradictoires, ou tout simplement d'une mauvaise manipulation du logiciel).

Il faut bien noter que ces pourcentages sont le **résultat** des conditions et de la réduction, et ne peuvent être contrôlés avec finesse. Si l'on souhaite avoir une répartition 50-30-20 sur un match, ce n'est pas possible de le faire, sauf en passant par une génération de jeu à base de pourcentages.

3.17 Visualiser votre jeu

Vous pouvez visualiser les bulletins à partir du menu Jeu Final=>Visualiser ou du bouton 'Visualisation des bulletins' :



Différents mode d'affichage sont disponibles afin de faciliter la copie des bulletins :

- Tout le bulletin : les 8 grilles de chaque bulletin sont affichées simultanément, et les flèches (<< et >>) permettent de changer de bulletin lorsque plus d'un bulletin est à jouer.
- Grille par grille : les grilles sont affichées une par une, et les flèches (<< et >>) permettent de changer la grille affichée.
- Ligne par ligne : les bulletins sont affichés matches par matches, et les flèches (<< et >>) permettent de changer de match.

Les bulletins de plusieurs pays sont également proposés dans le choix déroulant en bas à droite de la fenêtre.

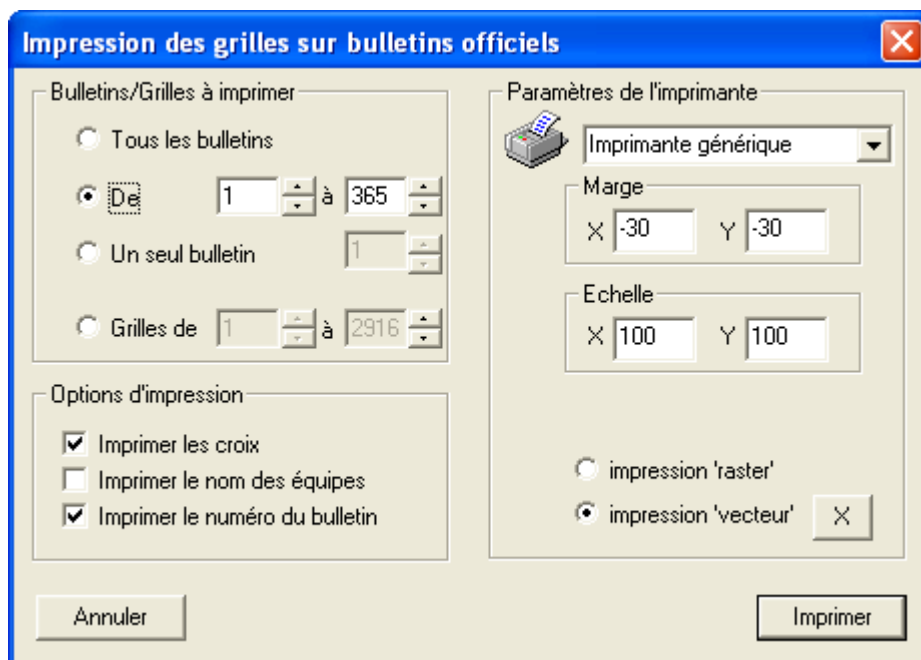
Voici la liste des bulletins supportés :

- Brésil - Loteria Esportiva
- Finlande - Vakio-Veikkaus
- France - Lotofoot 7&15
- France - Lotofoot Special
- Suisse - Toto-R

- Suisse - Toto-R Systems
- Pologne - Toto Liga
- Croatie - Toto 13
- Portugal - Totobola
- Italie - Totocalcio
- Espagne - Quiniela
- Allemagne - Toto 13er-Wette Normal
- Allemagne - Toto 13er-Wette System
- Tunisie - PromoSport simple
- Tunisie - PromoSport multiple
- Hongrie - Normal
- Hongrie - Kombinacios

3.18 Impression des grilles

Le bouton 'Impression...' disponible la fenêtre de visualisation de votre jeu, permet de lancer la fenêtre de configuration et de lancement de l'impression. La fenêtre se présente comme ci-dessous :



3.18.1 Options d'impression

Vous avez la possibilité de choisir les bulletins à imprimer dans la section 'Bulletins à imprimer'. Trois modes sont proposés :

- Tous : imprime tous les bulletins constituant votre jeu
- De <n1> à <n2> : imprime tous les bulletins entre <n1> et <n2> inclus
- Un seul <n> : imprime le bulletin <n>

Les options d'impression permettent de sélectionner les éléments du bulletin que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez activer/désactiver les éléments suivant :

- les croix : indispensables, sauf si vous désirez uniquement imprimer le nom des équipes,
- le nom des équipes : imprime le nom des équipes si elles ont été saisies, et si le bulletin prévoit de la place pour les imprimer,
- le numéro du bulletin : c'est un numéro qui se situe en haut à gauche du bulletin, et qui permet de retrouver rapidement un bulletin imprimé.

3.18.2 Paramètres de l'imprimante

Les paramètres de l'imprimante permettent de régler les marges et échelles d'impression. Une cinquantaine d'imprimantes préconfigurées sont proposées. Même si votre imprimante ne figure pas dans cette liste, il est possible de la configurer.

Les marges sont exprimées en dixième de millimètre, c'est à dire que +100 en marge X correspond à un décalage de 1 cm vers la droite. Une valeur négative en marge X correspond à un décalage vers la gauche des croix. Une valeur négative en marge Y correspond à un décalage vers le haut des croix, et une valeur positive correspond à un décalage vers le bas des croix.

Les échelles sont exprimées en pourcentage, 200 correspondants à un grossissement de 2, et 50 à une réduction de 2. L'échelle en X s'applique à l'impression en largeur, et l'échelle en Y s'applique à l'impression en hauteur par rapport au bulletin.

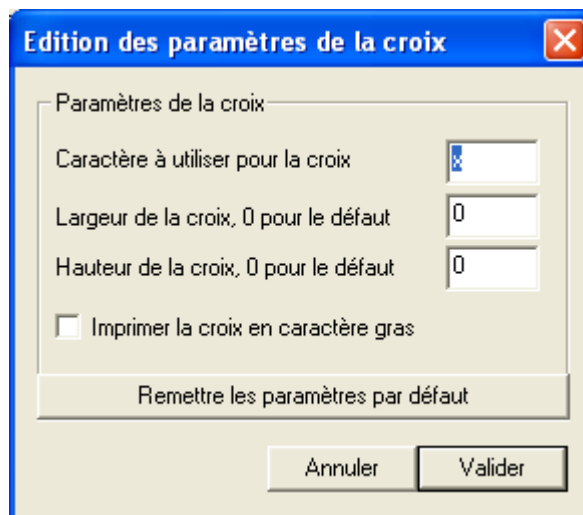
Les valeurs par défaut sont de 0 et 0 pour les marges, et 100 et 100 pour les échelles (Imprimante générique). Une trentaine d'imprimantes différentes ont été préconfigurées dans la fenêtre d'impression (imprimantes Brother, Canon, Epson, HP et Lexmark).

L'imprimante sur laquelle PronoFoot Expert imprime est l'**imprimante par défaut** de Windows 98, 2000, Millenium ou XP.

3.18.3 Modes 'Vecteur' et 'Raster'

PronoFoot Expert Plus propose deux modes d'impression, baptisés 'Vecteur' et 'Raster'.

Le mode 'Vecteur' est basé sur une impression en mode texte de l'imprimante, et consiste à imprimer des croix basées sur le caractère 'x'. Ce mode fonctionne sur une majorité d'imprimante du marché. Le bouton 'X' disponible lors du choix de ce mode permet de spécifier un autre caractère lors de l'impression, et surtout une taille de caractère plus grande (largeur et hauteur de la croix) comme le montre la vue suivante :



Le mode 'Raster' est basé sur une impression de bitmap, c'est à dire pixel par pixel.

Un seul mode d'impression est nécessaire pour imprimer correctement les bulletins.

3.18.4 Problèmes liés à l'impression

Il est possible que certaines imprimantes ne puissent pas imprimer sur des bulletins officiels, car seuls les formats de papier standard (A4, A3...) sont supportés par ces imprimantes.

De plus, pour des raisons de driver d'impression spécifiques à certaines imprimantes, ou non supportées par Windows, il est également possible que l'impression ne fonctionne pas.

La version shareware de PronoFoot Expert Plus permet de tester l'impression sur un bulletin, afin d'éviter les mauvaises surprises.

Les marges sont susceptibles de varier en fonction des lots de bulletins officiels, dont la découpe peut varier parfois de 1 mm (soit 10 pour les marges de PronoFoot Expert Plus).

Le bulletin doit être insérer dans l'imprimante de manière délicate, toujours bien calé, afin d'éviter les erreurs d'alignement.

Vérifiez bien que l'imprimante sur laquelle vous désirez imprimer est positionnée en tant qu'imprimante par défaut de Windows (Menu Démarrer->Paramètres->Imprimantes, puis click droit sur votre imprimante, et positionner l'onglet 'Définir par défaut' si celui-ci est absent).

3.19 Tester votre jeu

Vous pouvez tester votre jeu une fois celui-ci réduit à partir du menu Jeu Final=>Tester :

rang	grilles	n°	1	2	3	4	5
14	-	01	1-	1-	1-	1-	1-
13	30	02	-N-	1-2	-N-	1-2	1-2
12	228	03	1-	1-	1-	1-	1-
11	528	04	1N-	1N-	1N-	1N-	1N-
10	384	05	X 1-2	X 1-2	X 1-2	X 1-2	X 1-2
9	-	06	1N2	1-2	1N2	1-2	X -N-
8	-	07	1N2	1-2	1N2	1-2	1N2
7	-	08	1-	1-	1-	1-	1-
6	-	09	1-	1-	1-	1-	1-
5	-	10	1N-	1N-	1-	1-	1N-
4	-	11	1N2	-N-	1N2	-N-	1N2
3	-	12	1-	1-	1-	1-	1-
2	-	13	1-	1-	-N-	-N-	1-
1	-	14	1-	1-	1-	1-	1-
0	-						

Entrez les résultats gagnants (ou vos simulations) dans la grille en cliquant avec la souris les résultats. Cliquez sur le bouton 'Tester' pour obtenir le nombre de grilles aux différents rangs (de 0 à 13 bons résultats). Dans la partie droite, sélectionnez le nombre de bons résultats minimum que vous souhaitez afficher dans la liste des grilles.

Le bouton Mem+ permet de mémoriser une grille, pour la réutiliser ensuite grâce au bouton Mem-. L'intérêt de ce bouton est que la grille est conservée au travers de différents jeu, et ce jusqu'au prochain click sur ce bouton. Le bouton Aléatoire génère 13 résultats aléatoires.

Il n'est pas nécessaire de saisir les 13 résultats pour tester votre jeu. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, seuls 9 résultats ont été saisis.

Match gagnant:

Dans le cas d'un match gagnant, il ne faut saisir **aucun** résultat sur le match. Le match sera automatiquement comptabilisé comme gagnant par le test.

Analyser les résultats et les erreurs:

Cette fenêtre vous permettra de détecter rapidement l'origine de vos erreurs éventuelles de pronostics.

Bouton Bulletins:

En cliquant sur le bouton « Bulletins », la fenêtre suivante apparaîtra :

Synthèse des rapports par bulletin

N'	Grilles	Coût	N'mise	Résultat	Gains	Mode paiement
1	1- 8	8.0	11	14/14	130.0	Buraliste
2	9- 16	8.0	21	11/14	30.0	Buraliste
3	17- 24	8.0	??	11/14	20.0	Buraliste
4	25- 32	8.0	??	13/14	10010.0	Chèque FDJeux
5	33- 40	8.0	??	10/14	0.0	Pas de gain!
6	41- 48	8.0	??	10/14	0.0	Pas de gain!
7	49- 56	8.0	??	11/14	20.0	Buraliste
8	57- 64	8.0	??	11/14	10.0	Buraliste
9	65- 72	8.0	??	11/14	20.0	Buraliste
10	73- 80	8.0	??	11/14	30.0	Buraliste
11	81- 88	8.0	??	11/14	10.0	Buraliste
12	89- 96	8.0	??	11/14	20.0	Buraliste
13	97-104	8.0	??	10/14	0.0	Pas de gain!
14	105-112	8.0	??	10/14	0.0	Pas de gain!
15	113-120	8.0	??	10/14	0.0	Pas de gain!
16	121-128	8.0	??	10/14	0.0	Pas de gain!
17	129-136	8.0	??	10/14	0.0	Pas de gain!
18	137-144	8.0	??	10/14	0.0	Pas de gain!

Saisie des numéros mises par bulletin
 Numéro Mise bulletin n°1

Cette fenêtre permet de saisir les numéros mises par bulletin (en considérant 8 grilles imprimées par bulletin). Pour saisir les numéros mises, cliquez avec la souris sur le numéro du bulletin (ou l'icône), puis en bas de la fenêtre sélectionnez le numéro mise.

Une autre fonction de cette fenêtre est d'indiquer, une fois les rapports saisis ou connus, les montants à percevoir par bulletin ainsi que le mode d'encaissement correspondant (chez le buraliste ou par chèque FDJeux).

A noter que depuis le mois d'août 2008, pour les gains entre 500 et 4999 euros, un virement bancaire peut être effectué directement chez les buraliste en lui procurant un RIB. Au delà de 5000 euros, il faut aller dans un centre de paiement officiel de la FDJeux.

3.19.1 Rapports et Calcul des Gains

En appuyant sur le bouton « Rapports », la fenêtre suivante apparaîtra :

Rapports et calcul des gains

Rapports	Grilles par rang	Gains par rang
14/14 <input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
13/14 <input type="text" value="6000"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
12/14 <input type="text" value="645"/>	<input type="text" value="12"/>	<input type="text" value="7740"/>
11/14 <input type="text" value="25"/>	<input type="text" value="60"/>	<input type="text" value="1500"/>
10/14 <input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="120"/>	<input type="text" value="0"/>

Numéro Mise

Saisissez dans la section « Rapports » les rapports réels ou estimés, et dans la partie « Grilles par rang » le nombre de grilles gagnantes que vous avez obtenu à chaque rang. Par défaut, ces nombres sont initialisés avec les résultats obtenus dans la fenêtre de test.

Vous pouvez aussi saisir le numéro mise pour avoir un calcul plus précis de vos gains, si toutefois vous avez rempli la section « Bulletins » présentée dans le chapitre suivant.

3.20 Exporter votre jeu

Le menu 'Jeu Final'=>Exporter vous propose d'exporter votre jeu dans des fichiers textes, afin de pouvoir les importer par exemple dans un nouveau jeu (pour fusionner 2 jeux par exemple), ou encore d'une feuille Excel, ou encore pour les diffuser à des amis si vous jouez en groupe...

Plusieurs formats sont proposés :

ASCII, Grilles CSV : ce format peut être importé sous Excel, et est devenu presque standard dans le monde du lotofoot.

Si votre jeu comporte des multiples, voilà ce que l'export donnera :

```
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , 1-- , 1-- , --2 , --2 , 1N- , --2 , 1-- , 1-2 , -N- ,
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , 1-- , -N- , --2 , --2 , 1N- , 1-- , 1-- , 1-2 , --2 ,
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , 1-- , --2 , --2 , --2 , 1N- , -N- , 1-- , 1-2 , 1-- ,
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , -N- , 1-- , --2 , --2 , 1N- , 1-- , 1-- , 1-2 , 1-- ,
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , -N- , -N- , --2 , --2 , 1N- , -N- , 1-- , 1-2 , -N- ,
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , -N- , --2 , --2 , --2 , 1N- , --2 , 1-- , 1-2 , --2 ,
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , --2 , 1-- , --2 , --2 , 1N- , -N- , 1-- , 1-2 , --2 ,
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , --2 , -N- , --2 , --2 , 1N- , --2 , 1-- , 1-2 , 1-- ,
1-- , 1-- , 1-2 , 1N- , --2 , --2 , --2 , --2 , 1N- , 1-- , 1-- , 1-2 , -N- ,
```

Si votre jeu ne comporte que des grilles simples :

```
1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 2 , 2 , 1 , N , 1 , 1 , 1 ,
1 , 1 , 1 , 1 , 1 , N , 2 , 2 , 1 , 2 , 1 , 1 , 2 ,
1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 2 , 2 , 2 , 1 , 1 , 1 , 1 , 2 ,
1 , 1 , 1 , 1 , N , 1 , 2 , 2 , 1 , 1 , 1 , 1 , 2 ,
1 , 1 , 1 , 1 , N , N , 2 , 2 , 1 , N , 1 , 1 , 2 ,
1 , 1 , 1 , 1 , N , 2 , 2 , 2 , 1 , 2 , 1 , 1 , 1 ,
1 , 1 , 1 , 1 , 2 , 1 , 2 , 2 , 1 , 2 , 1 , 1 , 2 ,
1 , 1 , 1 , 1 , 2 , N , 2 , 2 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 ,
1 , 1 , 1 , 1 , 2 , 2 , 2 , 2 , 1 , N , 1 , 1 , 2 ,
```

ASCII, bulletins : ce format a été conçu par l'auteur du logiciel, et présente les grilles sous forme de bulletins de 6 grilles. Il est très pratique pour publier vos jeux dans un forum ou les échanger avec des membres de votre groupe de jeu (s'ils ne possèdent pas PronoFoot Expert Plus bien sûr).

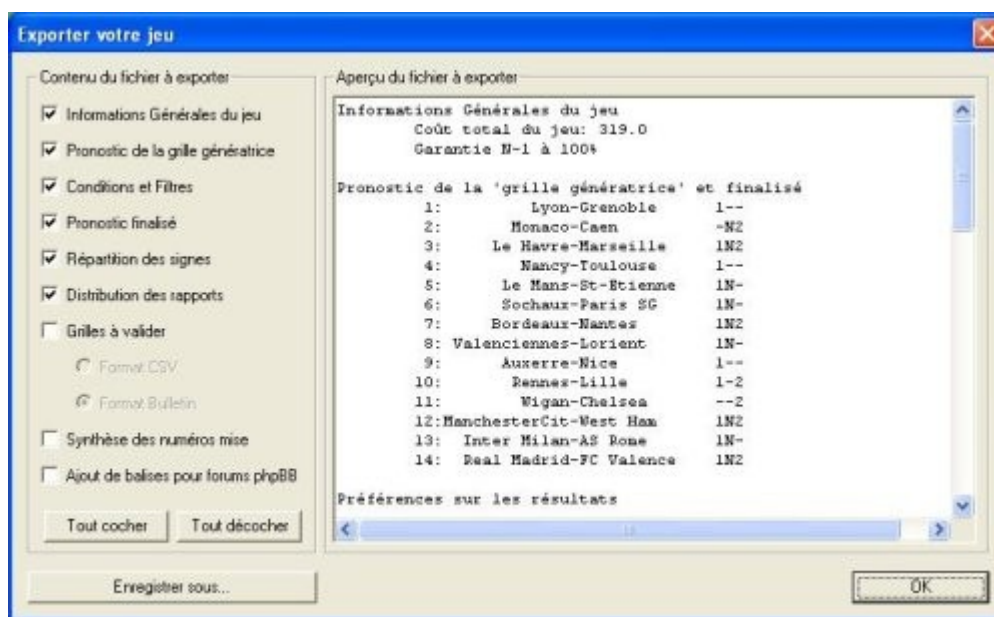
Bulletins exportés par PronoFoot Expert Plus

- bulletin n' -	1	2	3	4	5	6
1-	Marseille-Paris S.G.	1--	1--	1--	1--	1--
2-	Gfco Ajaccio-Brest	1--	1--	1--	1--	1--
3-	Toulouse-Nice	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
4-	Amiens-Plabennec	1N-	1N-	1N-	1N-	1N-
5-	Dijon-Lens	1--	1--	1--	-N-	-N-
6-	Valenciennes-Monaco	1--	-N-	--2	1--	-N-
7-	Croix Savoie-Rennes	--2	--2	--2	--2	--2
8-	Brive-Nancy	--2	--2	--2	--2	--2
9-	Gueugnon-Reims	1N-	1N-	1N-	1N-	1N-
10-	Fontenay Lcvf-Nantes	--2	1--	-N-	1--	-N-
11-	Asoa Valence-Châteauroux	1--	1--	1--	1--	1--
12-	Besançon-Créteil	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
13-	Caen-Cannes	-N-	--2	1--	1--	-N-

- bulletin n' -	7	8	9	10	11	12
1-	Marseille-Paris S.G.	1--	1--	1--		
2-	Gfco Ajaccio-Brest	1--	1--	1--		
3-	Toulouse-Nice	1-2	1-2	1-2		
4-	Amiens-Plabennec	1N-	1N-	1N-		
5-	Dijon-Lens	--2	--2	--2		

6-	Valenciennes-Monaco	1--	-N-	--2
7-	Croix Savoie-Rennes	--2	--2	--2
8-	Brive-Nancy	--2	--2	--2
9-	Gueugnon-Reims	1N-	1N-	1N-
10-	Fontenay Lcvf-Nantes	-N-	--2	1--
11-	Asoa Valence-Châteauroux	1--	1--	1--
12-	Besançon-Créteil	1-2	1-2	1-2
13-	Caen-Cannes	--2	1--	-N-

Avancé : ce format permet d'avoir une synthèse du pronostic avec tous les filtres définis. Cela peut être utile pour partager son pronostic avec d'autres personnes, notamment sur le forum Loto Foot du site Pronosoft.com



Lorsque vous choisissez l'export avancé, une fenêtre (comme ci-dessus) apparaît et vous permet de sélectionner les éléments à exporter.

Un aperçu en temps réel du fichier à exporter vous est proposé et permet de procéder à un copier-coller du texte sans avoir à passer par un fichier.

Pour enregistrer les informations dans un fichier, appuyez sur le bouton 'Enregistrer sous...!'

L'option « Ajout de balises pour forums phpBB » va rajouter des balises en début et en fin de texte afin d'assurer une présentation parfaite lors de la publication du jeu dans un forum de pronostics utilisant la technologie phpBB (ce qui est le cas du forum Pronosoft).

3.21 Jeux à plusieurs Joueurs

Cette fenêtre est accessible à partir du Menu Jeu Final=>Jeu à plusieurs joueurs. Le jeu doit contenir au minimum 2 grilles pour pouvoir accéder à cette option.

	Nom du Joueur	Mise	Total	Grilles à valider		
1.	NOU	400	400	1	4	Visualiser/Imprimer
2.	Guyvi	200	600	5	10	Visualiser/Imprimer
3.	Chrislr	200	800	11	17	Visualiser/Imprimer
4.	Baggio	300	1100	18	27	Visualiser/Imprimer
5.	Seb	20	1120	28	30	Visualiser/Imprimer
6.	Poypoy	10	1130	31	33	Visualiser/Imprimer
7.	jonathan91	10	1140	34	36	Visualiser/Imprimer
8.	arnaud54	10	1150	37	38	Visualiser/Imprimer
9.	seblac	20	1170	39	41	Visualiser/Imprimer
10.		0	1170	0	0	Visualiser/Imprimer

Génération et répartition des grilles

Reconstituer des grilles multiples

Il y a de plus en plus de joueurs qui décident de s'unir pour augmenter leurs chances de gagner au LotoFoot. En général, cela se traduit par une répartition des grilles à valider par chaque joueur. Parfois, il est difficile de répartir les grilles entre chaque joueur, surtout sur les jeux à base de multiples (les montants des grilles ne correspondent pas toujours aux parts à valider par chacun).

La solution est donc ici :

1. Commencer par rentrer les noms des joueurs et les mises (en fait le nombre de grille à valider par joueur).
2. Assurez-vous que le total obtenu corresponde au total de grilles dans votre jeu.
3. Ensuite, appuyez sur le bouton « Attribuer les grilles à chaque joueur ».
4. Si vous souhaitez avoir des grilles multiples (donc moins de grilles à valider), n'oubliez pas de cocher l'option « reconstituer des grilles multiples » avant d'appuyer sur le bouton.

Chaque joueur peut alors imprimer directement ou visualiser uniquement ses propres grilles, grâce au bouton « Visualiser/Imprimer » qui lui est associé.

3.22 Menu Options

Le menu Options permet de changer de langue (actuellement Anglais et Français supportés), ou encore de paramétrer l'affichage de la grille dans le logiciel.

Si vous avez changé la taille des polices par défaut dans Windows (par exemple grande police pour avoir plus de lisibilité), il se peut que les grilles de pronostic 1N2 (les grilles en rouge sur fond blanc dans le logiciel, ainsi que toutes les images) ne soient pas justifiées par rapports aux champs de type texte.

Pour corriger ce type de problème, l'option 'Affichage grille' permettra de régler l'affichage des grilles.

Aussi, pour des jeux sur des grilles étrangères, vous avez la possibilité de changer le caractère utilisé pour le match nul (N en France, X ou 0 ailleurs).

Paramètres d'affichage de la grille

Aperçu de la grille

	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2
	1	N	2

Paramètres de l'affichage de la grille

Largeur en pixels: 44

Hauteur en pixels: 303

Mettre à jour l'aperçu de la grille

Calculer automatiquement Valeurs par défaut

Caractéristiques de la grille

Nombre de matches dans la grille: 14

Lettre correspondant au match nul: N

Configuration impression de la grille

Figer la configuration d'impression actuelle
(empêche de modifier par erreur les paramètres)

Télécharger la liste de matches au démarrage

Annuler Valider

3.23 Option Livescore/Serveur

L'option Livescore/Serveur fonctionne par « un abonnement par saison ». Pour prendre l'option, il faut être déjà possesseur du « logiciel de base ».

L'option Livescore/Serveur amène des fonctions supplémentaires dans le logiciel, fonctions qui ne pourraient exister sans le serveur Pronosoft.com, et sans sa mise à jour quotidienne, par exemple avec la saisie des nouvelles grilles Loto Foot et Supertoto.

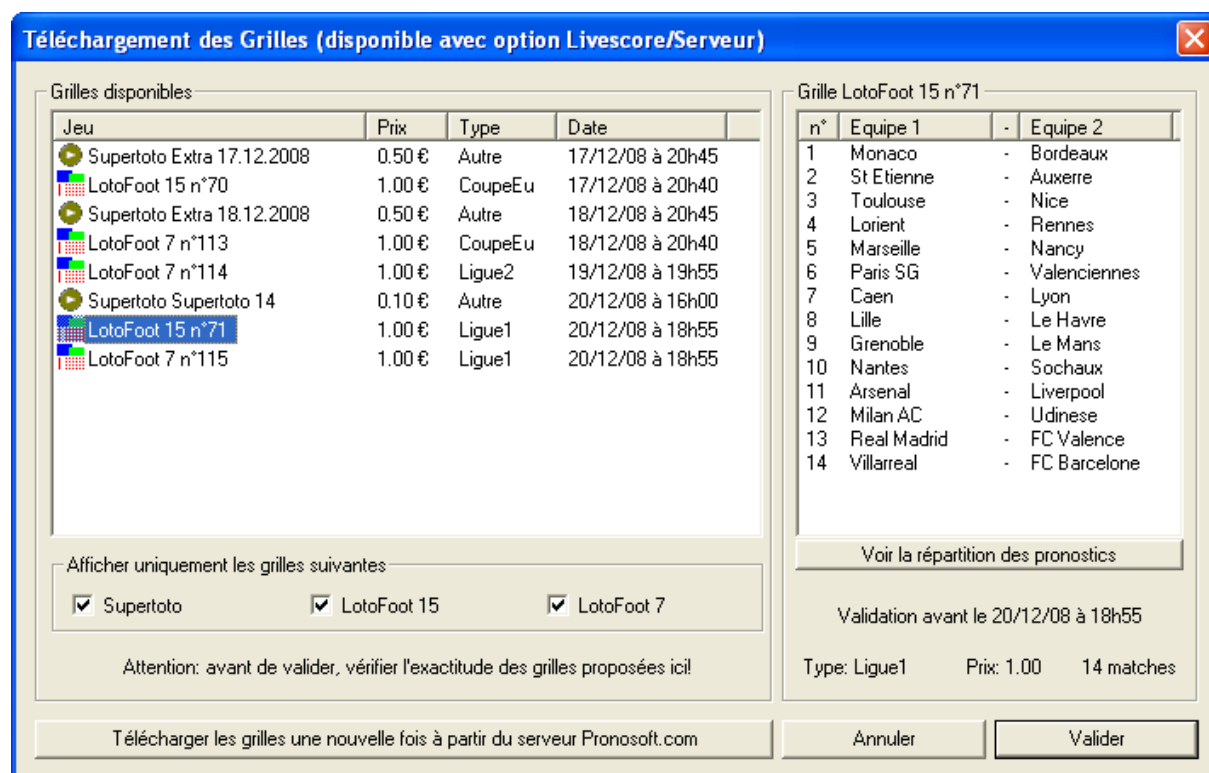
Pour plus d'informations sur cette option :

<http://www.pronosoft.com/fr/soft/livescore.htm>

3.23.1 Téléchargement des Grilles

Lorsque vous possédez l'option Livescore/Serveur, le point de départ de tous vos jeux consiste à télécharger une des grilles proposées par le site Pronosoft, en utilisant le bouton « Télécharger » qui se trouve en bas de la grille (fenêtre principale) ou en utilisant le menu Matches => Télécharger => Grilles Pronosoft.com.

Il est très important de commencer par cette étape qui permettra ensuite au logiciel de « synchroniser » toutes les informations relatives à la grille choisie, que ce soit pour les filtres sur les estimations de rapports ou pour suivre les matches via le « livescore » intégré au logiciel.



La fenêtre ci-dessus propose l'ensemble des grilles officielles connues au moment de son utilisation. Elle regroupe les grilles du Loto Foot 7, du Loto Foot 15 et du Supertoto. Les informations relatives à chaque grille (prix unitaire de la grille, type de grille, fin de validation) sont présentées, ainsi qu'un aperçu de la liste des matches.

Le bouton « télécharger les grilles une nouvelle fois... » permet de mettre à jour cette liste si le logiciel est « ouvert » depuis un long moment (plusieurs heures par exemple).

Afin de choisir votre grille, cliquez sur la grille souhaitée dans la partie gauche, puis cliquez sur le bouton « valider ». Pour aller plus vite, un double click sur la grille souhaitée est possible et validera automatiquement votre choix.

3.23.2 Filtre sur les estimations de rapports

Ce filtre est disponible dans le mode expert du logiciel, soit via le Menu « Filtres », soit en utilisant le bouton dans la partie Filtres de la fenêtre principale. Il ne fonctionne actuellement que sur les grilles Loto Foot 7 et 15 (pour les grilles Supertoto, ce filtre sera probablement proposé dans une future version du logiciel)

Répartition des pronostics du concours
Date et heure du téléchargement utilisé: 18/12/08 08:01

Voir la répartition Mettre à jour

Rapports

	Estim. Rapports	14/14	13/14	12/14	11/14
14/14	<input type="checkbox"/> Personne (pas de gagnant)				
	<input type="checkbox"/> Minimum 1 €				
	<input type="checkbox"/> Maximum 100000 €				
13/14	<input type="checkbox"/> Personne (pas de gagnant)				
	<input checked="" type="checkbox"/> Minimum 1000 €				
	<input checked="" type="checkbox"/> Maximum 35000 €				
12/14	<input type="checkbox"/> Minimum 1 €				
	<input type="checkbox"/> Maximum 100000 €				
11/14	<input type="checkbox"/> Minimum 1 €				
	<input type="checkbox"/> Maximum 100000 €				
	1 à 3 €	-	-	-	1.0%
	3 à 10 €	-	-	0.5%	15.3%
	10 à 30 €	-	-	8.1%	32.7%
	30 à 100 €	-	0.1%	17.8%	36.1%
	100 à 300 €	-	5.7%	23.5%	14.7%
	300 à 1000 €	-	15.4%	32.2%	0.3%
	1000 à 3000 €	0.3%	20.0%	16.6%	-
	3000 à 10000 €	4.2%	29.5%	1.2%	-
	10000 à 30000 €	9.1%	24.7%	-	-
	30000 à 100000 €	20.5%	3.1%	-	-
	Plus de 100000 €	65.8%	1.6%	-	-
	Minimum	2132 €	83 €	6.8 €	2.0 €
	Maximum Personne	180000 €	5379 €	390 €	
	Moyenne	251856 €	10531 €	548 €	51 €

Appliquer les filtres ...

Pourcentages Nombre de grilles

Estimateur de rapports

Mise en garde: l'estimation des rapports donne un ordre de grandeur des rapports plutôt qu'un montant exact. De plus, entre le moment où votre pronostic est effectué et la fin de validation, la répartition du site Pronosoft peut être amenée à changer.

Annuler Valider

Ce filtre permet de conserver dans son jeu uniquement les grilles qui répondent aux espérances de gains souhaitées par l'utilisateur, plus exactement, aux estimations de gains souhaitées par l'utilisateur. Il se base sur l'estimateur de rapports présent depuis plus de deux ans sur le site Pronosoft.

Mise en garde : comme indiqué dans la fenêtre ci-dessus, l'estimation des rapports, aussi bonne puisse-t-elle être, ne doit pas être considérée comme exacte à 100%, mais comme un ordre de grandeur. Des erreurs de plus de 50%, surtout sur le Loto Foot 15 et aux premiers rangs ne sont pas rares. Egalement, si vous utilisez ce filtre pour un de vos jeux, les données récupérées au moment du filtrage seront forcément différentes des données « finales » correspondant à la fin de validation des Concours Pronosoft. Plus vous validez tôt, plus le risque d'erreur est grand. Un bouton « Mettre à jour » est justement proposé dans cette fenêtre afin de récupérer les dernières données enregistrées sur le site Pronosoft.

Lorsqu'il s'agit d'un Loto Foot 15 (entre 12 et 15 matches), il est possible de demander « Pas de gagnant » au premier rang et/ou « Pas de gagnant » au deuxième rang, en cochant les cases correspondantes. Au Loto Foot 7, l'absence de gagnant au premier rang n'est statistiquement pas possible, et n'est donc pas proposées.

Une fois les « fourchettes » d'estimations de gains souhaitées fixées, appuyez sur le bouton « Appliquer les filtres ». Ceci aura pour effet de vous donner le nombre de grilles retenues par votre filtrage et surtout la distribution des grilles retenues en terme de rapports estimés (partie droite). On peut alors en un coup d'œil voir si le jeu effectué est potentiellement lucratif ou pas (fonction similaire à celle du menu Jeu Final => Distribution des rapports).

3.23.3 Filtre sur les pronostics du concours Pronosoft

Ce filtre est disponible dans le mode expert du logiciel, soit via le Menu « Filtres », soit en utilisant le bouton dans la partie Filtres de la fenêtre principale.

Filtres sur le nombre de gagnants au Concours

Pronostics du concours Pronosoft
Date et heure du téléchargement utilisé: 18/12/08 08:01 Voir les pronostics Mettre à jour

Conditions

Nombre de gagnants à 14 sur 14 <input checked="" type="checkbox"/> Minimum 1 <input checked="" type="checkbox"/> Maximum 10	Nombre de gagnants à 13 ou plus <input type="checkbox"/> Minimum 0 <input type="checkbox"/> Maximum 494
Nombre de gagnants à 13 sur 14 <input type="checkbox"/> Minimum 0 <input type="checkbox"/> Maximum 494	Nombre de gagnants à 12 ou plus <input type="checkbox"/> Minimum 0 <input type="checkbox"/> Maximum 494
Nombre de gagnants à 12 sur 14 <input type="checkbox"/> Minimum 0 <input type="checkbox"/> Maximum 494	Nombre de gagnants à 11 ou plus <input type="checkbox"/> Minimum 0 <input type="checkbox"/> Maximum 494
Nombre de gagnants à 11 sur 14 <input type="checkbox"/> Minimum 0 <input type="checkbox"/> Maximum 494	Moyenne de tous les pronostics <input checked="" type="checkbox"/> Minimum 8.52 <input checked="" type="checkbox"/> Maximum 9.79

Remise à zéro des conditions Appliquer les filtres 33

Annuler Valider

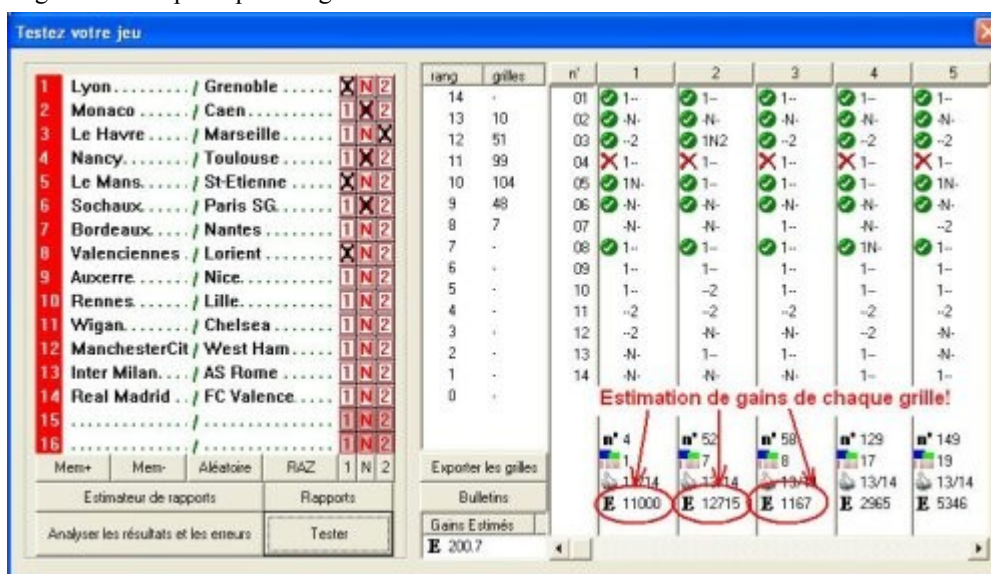
Si vous souhaitez filtrer en fonction du nombre de gagnants des concours Pronosoft, ce filtre est pour vous. Il permet de déterminer le nombre de gagnants souhaité à chaque rang, voire même de filtrer sur la moyenne obtenue par l'ensemble des pronostiqueurs.

Mise en garde : tout comme pour le filtre sur les estimations de rapports, ce filtre se basera sur les données récupérées au moment du jeu, données qui seront différentes des données finales du concours.

3.23.4 Estimation des rapports en temps réel lors du test du jeu

Dans la fenêtre de test du jeu (Menu Jeu Final => Tester), les informations relatives à l'estimation des rapports sont rajoutées en bas de chaque grille de votre jeu. Le sigle E à gauche du montant indiqué rappelle qu'il s'agit d'une Estimation. Lorsque les rapports officiels sont connus (soit par saisie grâce au bouton « Rapports », soit

récupérés par l'intermédiaire du Livescore du logiciel), les montants affichés correspondent alors aux montants réels, et le sigle E est remplacé par le sigle €.



3.23.5 Livescore intégré au logiciel

Le Livescore (scores en temps réel) est accessible à partir du menu « Livescore/Serveur => Livescore LotoFoot » de la fenêtre principale.



Cliquez sur le Bouton « Démarrer » pour établir la connexion avec le serveur Pronosoft. Pendant que les matches ont lieu, les buts sont mis à jour en temps réel. Pour accélérer la mise à jour des résultats, vous pouvez cliquer sur le bouton « Rafraîchir ».

La section « Estimation des Rapports » vous donne à titre indicatif l'évaluation des rapports, basée sur les pronostics effectués dans le concours LotoFoot du site Pronosoft.com. Lorsque les rapports officiels sont connus (une à deux heures après la fin du dernier match), ceux-ci s'affichent alors en vert dans cette fenêtre.

Le test de votre jeu est également mis à jour en temps réel (nombre de grilles à chaque rang), et une estimation de vos gains est alors proposée.

Le son Goal

Dans le répertoire *Sounds*, sous le répertoire d'installation de PFE+, figure un fichier goal.mp3. C'est ce fichier qui va être joué à chaque but.

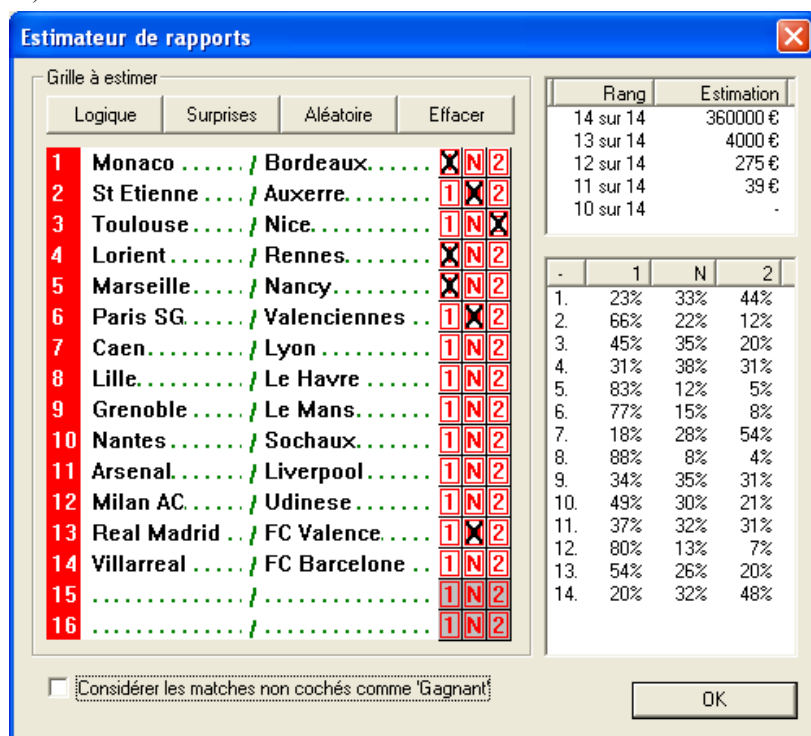
Vous avez donc la possibilité de le remplacer par un autre fichier mp3 de votre choix, ou de choisir les deux autres fichiers du répertoire *Sounds* (en les renommant) qui correspondent aux "Goal Goal Goal..." de la page Livescore du site Pronosoft.com.

Mon son goal tourne en boucle???

La lecture du fichier mp3 et son exécution ne se fait pas par PronoFoot Expert Plus, mais par l'application par défaut de lecture des fichiers mp3 sur votre ordinateur. Il faut donc peut-être modifier les paramètres par défaut de cette application (Real Player, Windows Media Player, ...).

3.23.6 Estimateur de Rapports

L'estimateur de rapports est accessible via le menu « Livescore/Serveur => Estimateur de Rapports » et également à partir de certaines fenêtres en rapport avec l'estimateur de rapports (Livescore, Filtre sur les Estimations de Rapport, Test du Jeu).



Pour utiliser l'estimateur, il suffit de cocher les résultats dont on veut évaluer les rapports. Il est possible de ne cocher aucun résultat sur un match (si le match n'a pas encore eu lieu par exemple). Dans ce cas, deux modes de fonctionnements sont proposés:

- « Considérer les matches non cochés comme 'Gagnant' » : cette option aura pour conséquence de minimiser les rapports comme si les matches restants étaient annulés. En cochant cette option, on obtient une estimation « de la valeur du jeu au moment t ».
- Si l'option n'est pas sélectionnée, le résultat le plus logique (pourcentage le plus élevé de la répartition qui est présentée sur la droite) est utilisé dans l'estimation des rapports (c'est ce fonctionnement qui est utilisé dans le livescore du site Pronosoft).

Des boutons vous permettent d'évaluer rapidement les grilles Logique, Surprises ou Aléatoires.

3.23.7 Résultats du concours Pronosoft

Les résultats du concours Pronosoft sont accessibles via le menu « Livescore/Serveur => Résultats du concours » et également à partir de certaines fenêtres (Livescore, Filtre sur les pronostics du concours)

Testez les résultats du Concours LotoFoot

Grille à tester

	Logique	Surprises	Aléatoire	Effacer
1	Monaco	Bordeaux	X	N 2
2	St Etienne	Auxerre	1	X 2
3	Toulouse	Nice	1	N X
4	Lorient	Rennes	X	N 2
5	Marseille	Nancy	X	N 2
6	Paris SG	Valenciennes	1	X 2
7	Caen	Lyon	1	N 2
8	Lille	Le Havre	1	N 2
9	Grenoble	Le Mans	1	N 2
10	Nantes	Sochaux	1	N 2
11	Arsenal	Liverpool	1	N 2
12	Milan AC	Udinese	1	N 2
13	Real Madrid	FC Valence	1	X 2
14	Villarreal	FC Barcelone	1	N 2
15			1	N 2
16			1	N 2

Classement et Grilles du Concours

Mettre à jour le classement

rang	grilles	Joueur	Rés.
14	0	1. algerio	13
13	4	1. lensois80	13
12	56	1. papediouf57	13
11	134	1. ROLS	13
10	209	5. abricot243	12
9	82	5. ABSOLU	12
8	9	5. absstem	12
7	0	5. ALEXTRIOU	12
6	0	5. asrseb	12
5	0	5. bedine	12
4	0	5. bene	12
3	0	5. benzemaronaldo	12
2	0	5. bfarid	12
1	0	5. bichonpascale	12
0	0	5. caleb	12
		5. Chmesu	12
		5. clubberboy	12
		5. COURSAGET	12
		5. dadoo_42	12
		5. Den35	12
Total	494		
Moyenne	10.320		

lensois80

1	X	N 2
2	X	N 2
3	1	X X
4	X	X X
5	X	N 2
6	X	X 2
7	1	N X
8	X	X X
9	1	X X
10	X	N 2
11	X	N 2
12	X	N 2
13	X	X X
14	1	N X
15	1	N 2
16	1	N 2

OK

La fenêtre ci-dessus permet de simuler les classements du concours Loto Foot Pronosoft en fonction des différents résultats possibles, de connaître la moyenne des pronostics et de voir les pronostics des membres ayant participé au concours.

3.24 Aide

Le menu Aide du logiciel permet d'obtenir un certain nombre d'informations sur la version de PronoFoot Expert Plus, et différents liens sur le site officiel du logiciel.

3.25 FAQ et Forum PronoFoot Expert Plus

Une FAQ (Foire Aux Questions) est disponible sur le site officiel du logiciel (<http://www.pronosoft.com>). Elle permet de répondre aux interrogations et questions les plus fréquemment posées.

Un Forum de discussions PronoFoot Expert Plus est également proposé, où de nombreux utilisateurs experts vous viendront en aide.

<http://www.pronosoft.com/forums/viewforum.php?f=1>

Vos suggestions sont également les bienvenues.