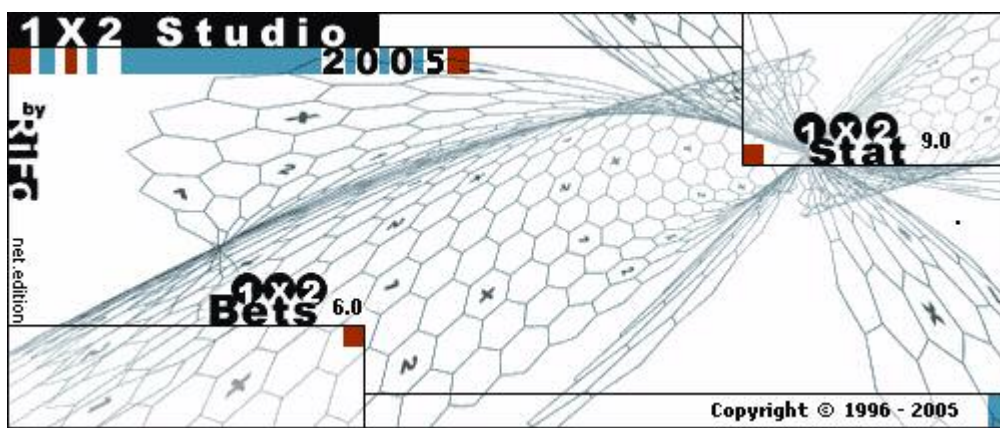


1X2 STUDIO 2005



Copyright © 1996, 2005 by RIFO
<http://www.rifo.it>
foches@rifo.it

I MANUALI.....	6
PRESENTAZIONE DI 1X2 STUDIO 2005	7
COME REGISTRARE 1X2 STUDIO 2005.....	8
SELEZIONE CAMPIONATI	10
IL NUOVO CAMPIONATO.....	11
I NUOVI INCONTRI	12
AGGIORNAMENTO DATI VIA INTERNET	13
IMPOSTAZIONE PARAMETRI.....	14
PARAMETRI AVANZATI.....	16
LA RICERCA DELLE MIGLIORI STIME DALL'ANALISI CORRENTE	18
LA RICERCA DELLE MIGLIORI STIME NEGLI ARCHIVI.....	20
LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI DELLE ANALISI VIA INTERNET- INVIO ANALISI -.....	22
LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI DELLE ANALISI VIA INTERNET- RICEZIONE ANALISI - ...	23
LA GESTIONE DEGLI ARCHIVI DELLE ANALISI VIA INTERNET- CONNESSIONE AL SERVER -	24
IL CONFRONTO E LA COPIA DI ANALISI TRA CAMPIONATI.....	25
LA CLASSIFICA	26
L'ARCHIVIO STORICO.....	27
GLI SCONTRI DIRETTI	28
CALCOLO PICCHETTI	29
LE STAMPE.....	30
IL SALVATAGGIO DELLE MODIFICHE	31

1X2 STAT

IMPOSTAZIONE NUOVA SCHEDINA (INCONTRI CAMPIONATI GESTITI)	32
IMPOSTAZIONE NUOVA SCHEDINA (ALTRI INCONTRI)	34
LA SCHEDINA (VISUALIZZAZIONE E MODIFICA)	35
LA SCHEDINA (IMPOSTAZIONE PARAMETRI SISTEMA BASE)	37
I SISTEMI CONDIZIONATI - MIN/MAX SEGNI.....	38
I SISTEMI CONDIZIONATI - MIN/MAX SEGNI CONSECUTIVI.....	39
I SISTEMI CONDIZIONATI - COLONNE FILTRO	40
I SISTEMI CONDIZIONATI - RAGGRUPPAMENTO CONDIZIONI	41
I SISTEMI CONDIZIONATI - MIN/MAX PROBABILITA'	42
IL SISTEMA RIDOTTO.....	43
LO SPOGLIO DELLE SCHEDINE.....	44
LE STATISTICHE SULLA GIOCATO AL TOTOCALCIO	45
LE STATISTICHE AGGREGATE DELLE GIOCATE AL TOTOCALCIO ARCHIVIAE.....	46
L'ELENCO DELLE STATISTICHE SULLE GIOCATE AL TOTOCALCIO ARCHIVIAE	47

1X2 BETS

SCELTA CAMPIONATI	48
IMMISSIONE QUOTE	49
MODIFICA QUOTE	50
AGGIUNTA NUOVI EVENTI	51
SELEZIONE SCOMMESSE SPORTIVE.....	52
INFORMAZIONI SULL' EVENTO	54
EDITOR DELLE STRATEGIE: CREAZIONE NUOVA STRATEGIA (PASSO 1).....	55
EDITOR DELLE STRATEGIE: CREAZIONE NUOVA STRATEGIA (PASSO 2).....	56
EDITOR DELLE STRATEGIE: CREAZIONE NUOVA STRATEGIA (PASSO 3).....	57
EDITOR DELLE STRATEGIE: VISUALIZZAZIONE STRATEGIE	58
EDITOR DELLE STRATEGIE: CALCOLO GIOCATE	59
EDITOR DELLE STRATEGIE: CALCOLO RENDIMENTI.....	60
RICERCA STRATEGIE CON MAGGIORE RENDIMENTO O FREQUENZA DI SORTITA	62
CARICAMENTO QUOTE VIA INTERNET	64

GLI ARGOMENTI AVANZATI.....	65
IL METODO STATISTICO ADOTTATO	66
IL NUOVO CAMPIONATO.....	68
I NUOVI INCONTRI	69
AGGIORNAMENTO DATI VIA INTERNET	70
LE GIORNATE D'ANALISI.....	71
LE PERCENTUALI D'IMPORTANZA DELLE GIORNATE D'ANALISI.....	72
I PARAMETRI AVANZATI	73
LE FUNZIONI STATISTICHE PER LE STIME.....	74
L'UTILIZZO DELLE FUNZIONI PER LE STIME.....	75
IL CALCOLO DELLA PRECISIONE DELLE STIME.....	76
LA RICERCA DELLE STIME MIGLIORI	77
GESTIONE ARCHIVI ANALISI VIA INTERNET.....	78
CALCOLO PICCHETTI	79
I SISTEMI RIDOTTI	80
I SISTEMI CONDIZIONATI.....	81
LE SCOMMESSE SPORTIVE.....	82
CARICAMENTO QUOTE VIA INTERNET	84

I TUTORIALS.....	85
INTRODUZIONE	86
TUTORIAL 1	87
1. LE GIORNATE D'ANALISI	87
2. LE PERCENTUALI D'IMPORTANZA (PESI) DELLE GIORNATE D'ANALISI.....	88
3. I PUNTEGGI PER I DIVERSI RISULTATI DI UN INCONTRO	89
4. LA MODIFICA AI PUNTEGGI TOTALI IN BASE ALLE FASCE DI CLASSIFICA.....	91
5. LA VALUTAZIONE DELLA FORZA DI UN'AVVERSARIA	92
6. I LIMITI DEI PUNTEGGI TOTALI.....	94
7. IL NUMERO DEI CAMPIONATI E LE PERCENTUALI D'IMPORTANZA	96
TUTORIAL 2	98
1. COME MIGLIORARE L'ANALISI CON LA RICERCA AUTOMATICA	98
2. LA RICERCA AUTOMATICA SUI PESI DELLE GIORNATE D'ANALISI.....	99
3. LA RICERCA AUTOMATICA SUI PESI (AVVIO RICERCA).....	100
4. LA RICERCA AUTOMATICA SUI PARAMETRI AVANZATI	101
5. LA RICERCA ITERATA TRA PESI E PARAMETRI AVANZATI	102

I MANUALI

Tutte le funzionalità di **1X2 STUDIO 2005**, **1X2 STAT**, e **1X2 BETS**.

Copyright © 1996, 2005 by **RIFO**
<http://www.rifo.it>
foches@rifo.it

Presentazione di 1X2 STUDIO 2005

1X2 STUDIO 2005 è un pacchetto che fornisce tutti gli strumenti necessari ad uno studio particolareggiato dei dati per l'elaborazione delle migliori stime di probabilità sugli incontri di calcio.

Inoltre raggruppa due moduli distinti: **1X2 STAT** e **1X2 BETS**.

Lo scopo di **1X2 STAT** è quello di ottenere, per un qualsiasi incontro in schedina, i valori della probabilità per i segni '1', 'X', '2'.

Inoltre, **1X2 STAT** calcola una proposta di sistema, personalizzabile in base al numero di doppie e triple desiderate, ed alla quantità di segni '1', 'X' e '2' voluti.

1X2 STAT consente di creare sistemi integrali, ridotti, a correzione d'errore, condizionati e condizionati ridotti; supporta la dettatura a voce delle colonne ed anche la stampa direttamente su schedine.

Durante o dopo lo svolgimento delle partite è possibile con **1X2 STAT** tenere sotto controllo i punteggi totalizzati dai propri Sistemi Integrali e Ridotti.

1X2 STAT consente di mantenere delle statistiche sui rendimenti dei sistemi integrali e ridotti proposti e modificati, in modo da 'tarare' al meglio la strategia di creazione e riduzione delle schedine.

Lo scopo di **1X2 BETS** è quello di selezionare le migliori Scommesse Sportive secondo diversi aspetti: tipo di pronostico (1-X-2 o 1X-12-X2); tipo di scommessa (singola o multipla fino a 6 incontri); probabilità di vincita; quota totale imposta dai bookmaker; equità della scommessa.

I diversi meccanismi di ricerca ed ordinamento consentono di evidenziare la giocata preferita.

1X2 BETS offre inoltre un Editor delle Strategie, per progettare le proprie giocate e seguirne il rendimento nel tempo.

Il programma gestisce i campionati italiani di Serie A, B C1 e C2 e i campionati esteri austriaco, belga, danese, francese, tedesco, inglese, olandese, portoghese, scozzese, spagnolo e svizzero ed anche quelli svedese, finlandese, norvegese e russo, che si svolgono nei mesi estivi e consentono così di giocare tutto l'anno.

1X2 BETS è in grado di caricare automaticamente gli eventi e le quote pubblicati dai bookmaker(*) nei rispettivi siti web, evitando così di dover inserire a mano centinaia di dati, per essere immediatamente pronti a selezionare le migliori scommesse con le quote aggiornate al momento.

1X2 STUDIO 2005 utilizza due metodi statistici: la *Regressione Multipla*, ed il *Coefficiente di Determinazione Lineare*.

Con **1X2 STUDIO 2005** è possibile effettuare diverse analisi probabilistiche, per accrescere le possibilità di successo. Infatti, i diversi parametri utilizzati dalla *Regressione Multipla* non sono fissi, ma possono essere impostati dall'Utente, al fine di massimizzare l'accuratezza dei pronostici. Diverse funzioni di ricerca aiutano a trovare le migliori stime.

Con **1X2 STUDIO 2005** è possibile mantenere aggiornata la base dati manualmente o anche in automatico via Internet, in modo da avere un campione sempre più consistente ed affidabile su cui compiere l'analisi statistica.

1X2 STUDIO 2005 consente di analizzare separatamente ogni campionato, per trovare le migliori formule di previsione dedicate ad ogni tipo di squadra.

(*) Attualmente è supportato il caricamento automatico delle quote pubblicate dai bookmaker BETANDWIN[®], BETZONE[®], EUROBET[®], GLOBET[®] e SNAI[®].

Dato che questa funzionalità dipende strettamente da come tali bookmaker decidono di pubblicare le loro quote, non si assicura che i bookmaker gestiti dal programma rimangano tali per sempre.

E' quindi possibile che il programma non riesca a collezionare in automatico gli eventi di uno o più bookmaker qualora essi cambino le modalità di presentazione dei loro dati via internet.

Come registrare 1X2 STUDIO 2005

1X2 STUDIO 2005 è disponibile in due Versioni:

VERSIONE LIMITATA (COPIA NON REGISTRATA)

Questa Versione ha le seguenti caratteristiche che la differenziano dalla Versione Registrata:

- ◆ Ad ogni avvio di **1X2 STUDIO 2005** appare una finestra riassuntiva delle differenze tra le Versioni, con la possibilità di inserire il Codice Personale per Registrare la Copia e passare alla Versione Registrata
- ◆ Sono utilizzati solo i campionati dal 1999 ad oggi
- ◆ Non si può aggiornare la base dati oltre la fine del campionato 2004/2005.
- ◆ Si può impostare un numero limitato di parametri configurabili (il 30% dei parametri) (vedere i Parametri Avanzati).
- ◆ Non si possono visualizzare, stampare e dettare le schedine dei sistemi ridotti e condizionati (vedere La Stampa)
- ◆ I calcoli per ottenere il migliore Sistema Totocalcio e le migliori Scommesse Sportive non sono completi e quindi sono solo dimostrativi.

VERSIONE REGISTRATA

Questa Versione ha le seguenti caratteristiche che la differenziano dalla Versione Limitata:

- ◆ Le copie in Versione Registrata sono uniche e personali: **non** possono essere duplicate **né** distribuite ad altri
- ◆ Ad ogni avvio di **1X2 STUDIO 2005** non appare più la finestra riassuntiva delle differenze tra le Versioni
- ◆ Utilizzo dei campionati dal 1961 (Serie A), 1971 (Serie B), 1986 (Serie C1), 1991 (Serie C2) e tutti i dati dei campionati esteri
- ◆ Si può aggiornare la base dati illimitatamente nel tempo
- ◆ Sono disponibili tutti i Parametri Avanzati per produrre le previsioni sempre più accurate ed aggiornate (si possono impostare centinaia di parametri per i pronostici !)
- ◆ Visualizzazione, dettatura e stampa dei sistemi integrali, ridotti e condizionati su schedine
- ◆ Selezione, riordinamento e stampa delle migliori Scommesse Sportive

Dopo avere provato la copia in Versione Limitata, se desideri possedere uno strumento valido anche dal punto di vista statistico/probabilistico (cioè con la base dati aggiornabile e sufficientemente ampia per ottenere previsioni statisticamente accurate), puoi Registrare la Copia in possesso.

Ricorda che in ogni elaborazione statistica la numerosità della base dati è fondamentale per la precisione delle stime: disporre di un archivio con 5000 incontri o di uno con decine di migliaia di dati, costantemente aggiornabile, significa disporre di due strumenti la cui validità risulta incomparabile.

Inoltre, potere elaborare la base dati impostando liberamente tutti i parametri configurabili significa migliorare ulteriormente la precisione delle stime; infatti, grazie a questa funzionalità è possibile «insegnare» al programma a tenere in considerazione diversi aspetti, come il concetto del tempo, ovvero a dare una diversa importanza alla successione delle singole giornate d'analisi, e il concetto di grado di forma di un'avversaria.

Inoltre 1X2 BETS è il primo ed unico programma dedicato alla ricerca e selezione delle migliori scommesse sportive, gioco che sta ottenendo sempre più successo tra gli appassionati di pronostici anche in Italia, grazie ai numerosi bookmaker autorizzati a gestire le giocate on-line via internet.

(nella pagina seguente troverai le indicazioni per effettuare la Registrazione)

ECCO COME REGISTRARE 1X2 STUDIO 2005

Per Registrare la Copia in possesso e passare alla Versione Registrata di **1X2 STUDIO 2005**, puoi spedire un **Vaglia Postale di 15 Euro all'indirizzo:**

RICCARDO FOCES - VIA MUREDEI, 57 - 38100 TRENTO (TN)

Ricorda di scrivere sul vaglia l'indirizzo e-mail ove ricevere il Codice Personale per passare alla Versione Registrata.

Oppure puoi fare un **Bonifico Bancario**, richiedendo via e-mail a foches@rifo.it il numero del Conto Corrente.

Aggiornamento Versione:

- I possessori di una Copia Registrata di una delle seguenti Versioni: 1X2 STAT 1.0, 2.0, 2.1, 3.0, oppure 1X2 STUDIO 2000, 1X2 STUDIO 2001, 1X2 STUDIO 2002, 1X2 STUDIO 2003 possono passare alla nuova Versione con solo 10,50 Euro.
- I possessori di una Copia Registrata di 1X2 STUDIO 2004 possono passare alla nuova versione con un contributo libero, a discrezione dell'Utente.

Clausola:

1X2 STUDIO 2005 viene rilasciato senza garanzia, ovvero l'autore non si assume responsabilità riguardo alle possibili conseguenze positive o meno dell'utilizzo del programma.

Selezione Campionati

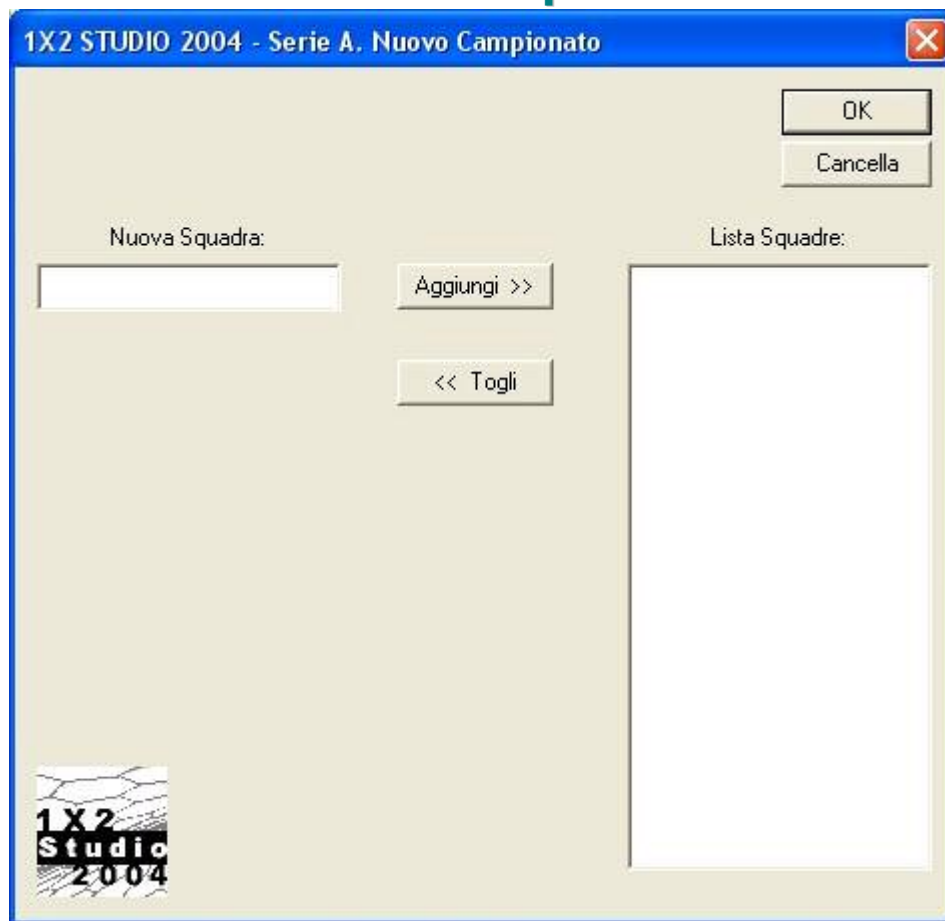
1X2 STUDIO 2005 consente di effettuare analisi specifiche dedicate ai Campionati di:

- *Serie A;*
- *Serie B;*
- *Serie C1;*
- *Serie C2;*
- *Campionato Austriaco;*
- *Campionato Belga;*
- *Campionato Danese;*
- *Campionato Francese;*
- *Campionato Tedesco;*
- *Campionato Inglese;*
- *Campionato Olandese;*
- *Campionato Portoghese;*
- *Campionato Scozzese;*
- *Campionato Spagnolo;*
- *Campionato Svizzero;*
- *Campionato Finlandese;*
- *Campionato Norvegese;*
- *Campionato Svedese;*
- *Campionato Russo*

Selezionare il Campionato desiderato, e le finestre del programma saranno dedicate a tale Serie.

Il risultato di ogni incontro sarà stimato in base alle analisi compiute sul Campionato di cui le due squadre fanno parte.

Il Nuovo Campionato



Ad ogni nuovo campionato si devono inserire le squadre che vi fanno parte.

1X2 STUDIO 2005 presenta una finestra che consente l'inserimento del nome delle squadre.

Si scrivono i nomi delle squadre e si aggiungono alla lista generale.

In caso di errore si possono togliere dalla lista gli inserimenti scorretti, ed effettuare la correzione desiderata.

I Nuovi Incontri

1X2 STUDIO 2004 - Serie A. Nuovi Incontri

Squadra in Casa:

- Atalanta
- Bologna
- Brescia
- Chievo
- Como
- Empoli
- Inter
- Juventus
- Lazio
- Milan
- Modena**
- Parma
- Perugia
- Piacenza
- Reggina
- Roma
- Torino
- Udinese

Squadra in Trasferta:

- Atalanta
- Bologna
- Brescia
- Chievo
- Como
- Empoli
- Inter
- Juventus
- Lazio
- Milan**
- Modena
- Parma
- Perugia
- Piacenza
- Reggina
- Roma
- Torino
- Udinese

Risultato:

☐ 1

☒ X

☐ 2

1X2 Studio 2004

Incontri Inseriti:

- Inter - Juventus : X

Aggiungi >>

<< Togli

OK

Cancella

1X2 STUDIO 2005 consente di aggiornare manualmente la base dati con i nuovi incontri che si effettuano settimanalmente.

In tal modo si potrà disporre di un campione sempre aggiornato e sempre più consistente.

Una finestra di **1X2 STUDIO 2005** permette di inserire nuovi incontri nella base dati; si selezionano dalle due liste di squadre le due compagini impegnate e si indica il risultato ('1', 'X' o '2').

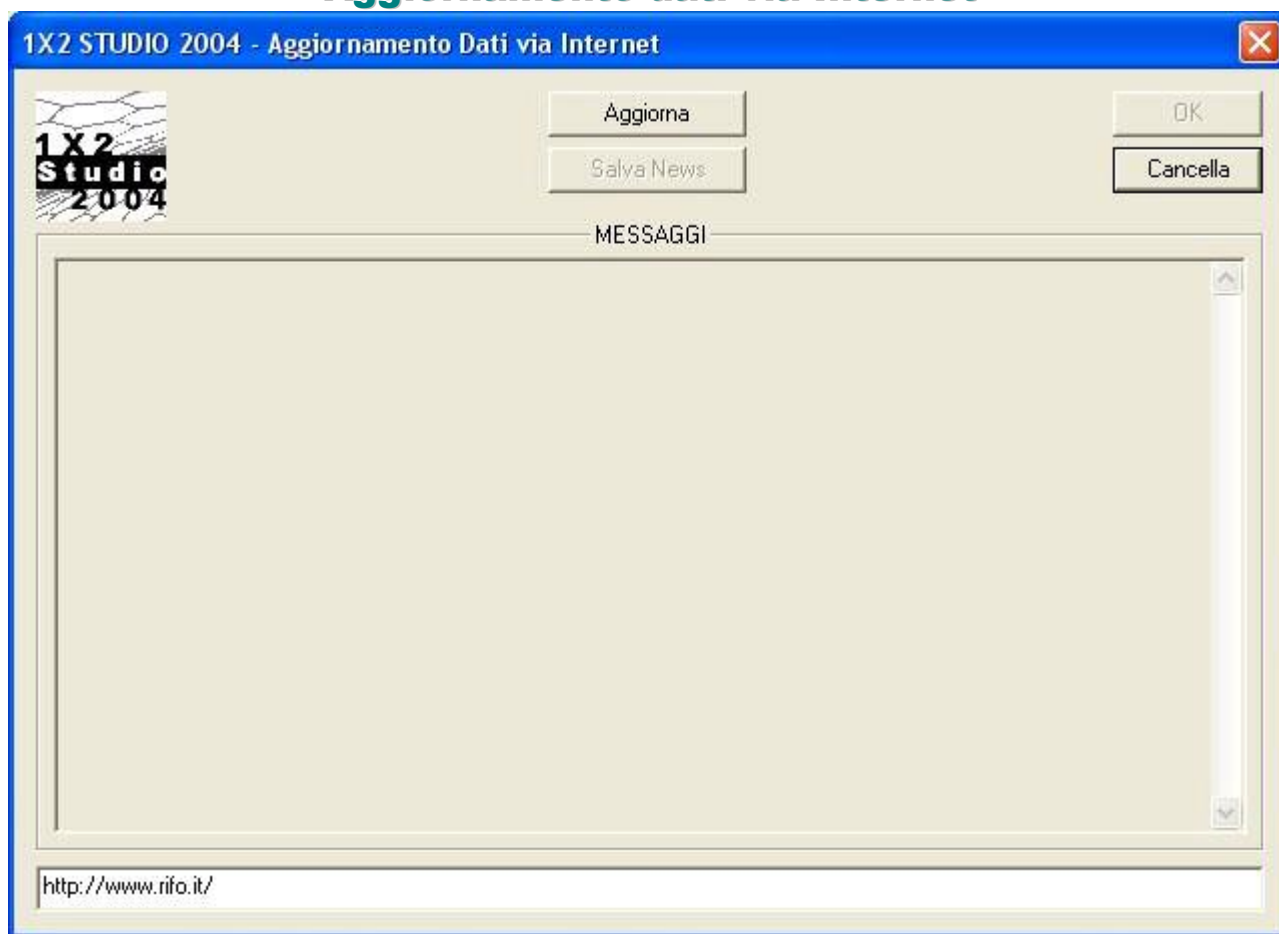
Premendo il tasto 'Successivo', l'incontro inserito viene visualizzato nella lista a fianco, permettendo l'inserimento dell'incontro successivo.

In caso di inserimento errato, si può *clickare* due volte con il mouse sull'incontro da eliminare, e questo scompare dalla lista (oppure selezionarlo e premere il bottone 'Togli').

Alla fine degli inserimenti, premere 'Ok' per aggiornare la base dati, o 'Cancella' per rinunciare all'operazione.

Per chi dispone di collegamento Internet è possibile effettuare l'aggiornamento in automatico (vedere: Aggiornamento dati via Internet).

Aggiornamento dati via Internet



1X2 STUDIO 2005 consente di aggiornare automaticamente la base dati con i nuovi incontri che si effettuano settimanalmente.

Innanzitutto richiamando questa funzionalità appare una finestra in cui è possibile selezionare i campionati dei quali si desidera richiedere l'aggiornamento automatico via internet. Quindi appare la finestra che consente l'aggiornamento.

Premendo il pulsante **'Aggiorna'**, il programma si connette al sito che contiene l'aggiornamento dati.

Una serie di messaggi appare nella finestra in modo da controllare l'andamento dell'operazione.

Uno dei primi messaggi è la data dell'aggiornamento disponibile; a questo punto il programma attende 10 secondi e se si preme il pulsante **'Interrompi'** in questi momenti, l'aggiornamento non viene effettuato.

Al termine dello scaricamento dei dati, il programma controlla se vi sono delle news o suggerimenti; in tal caso vengono anch'essi scaricati e visualizzati. Tramite il pulsante **'Salva news'** è possibile salvare queste news su un file di testo per poterle consultare anche dopo la chiusura della finestra e della connessione ad internet.

Al termine dell'operazione, si può utilizzare l'aggiornamento chiudendo la finestra con il pulsante **'Ok'**, o rinunciare premendo **'Cancella'**.

Nel caso in cui uno o più file di aggiornamento non sia stato scaricato in maniera corretta, un messaggio di errore avvisa che è necessario uscire dal programma senza salvare le modifiche.

Se l'aggiornamento avrà avuto successo, all'uscita da **1X2 STUDIO 2005** verrà proposto di salvare le modifiche; solo rispondendo affermativamente la base dati sarà definitivamente salvata con l'aggiornamento scaricato da Internet.

Impostazione Parametri

1X2 STUDIO 2004 - Serie A. Impostazione Parametri

GIORNATE D'ANALISI: 5

Mantieni separate Casa e Trasferta: ☒

PERCENTUALI D'IMPORTANZA:

Ultimo incontro: 141%

Penultimo incontro: 113%

3' -ultimo incontro: 96%

4' -ultimo incontro: 85%

5' -ultimo incontro: 65%

PARAMETRI AVANZATI:

Punteggi, Forze, Limiti...

ARCHIVIO ANALISI

Confronta Inserisci Recupera Elimina

ANALISI N.: 1 DI 16

07/05/2003-15:50:07 Note...

Giornate d'Analisi: 5

Mantiene separate Casa e Trasferta: SI

Percentuali d'Importanza: 141% - 113% - 96% - 85% - 65%

Punteggi, Forze, Limiti...

Precisione: 90.7% ('1' = 95.0% - 'X' = 82.9% - '2' = 94.1%)

Dati Usati: 74.1% su 10 campionati

PRECISIONE STIME

93.7% ('1' = 97.3% - 'X' = 88.3% - '2' = 95.4%) - Dati Usati: 74.6% su 11 campionati

Da questa finestra si possono impostare tutti i parametri configurabili.

- **Giornate d'Analisi:** ovvero quante partite considerare per valutare la forza ed il grado di forma attuale di una squadra.

La scelta varia dagli ultimi due incontri agli ultimi cinque (incontri casalinghi, per le squadre che giocano in casa ed esterni per quelle che giocano in trasferta).

- **Mantieni Separate Casa e Trasferta:** ovvero distinguere o meno i due diversi tipi di incontri per valutare la forza ed il grado di forma attuale di una squadra.

Se si mantengono separate (la scelta preimpostata) il grado di forma di una squadra che deve giocare una partita casalinga viene valutato analizzando i suoi recenti incontri interni (idem per una squadra in trasferta).

Se si uniscono, l'analisi su una squadra viene fatta considerando i suoi più recenti incontri, indipendentemente da dove si sono disputati.

- **Importanza in Percentuale (o Peso) di ogni Giornata d'Analisi:** ovvero assegnare pesi diversi ai risultati delle partite prese in esame nella valutazione della forza e del grado di forma attuale di una squadra.

1X2 STUDIO 2005 controlla che i pesi assegnati alle singole giornate si compensino, in altre parole che la media dei valori sia sempre pari al 100%.

Accedendo alla finestra dei Parametri Avanzati, si possono impostare tutti gli altri valori.

- **Punteggi assegnati ai risultati delle partite**
- **Modificatori per la posizione in classifica**
- **Valutazione della forza e del grado di forma attuale delle squadre**
- **Limiti dei punteggi totali usati nelle stime**
- **Bilanciamento dei pesi nelle annate analizzate**

Per il significato di questi parametri vedere: Parametri Avanzati.

1X2 STUDIO 2005 applica il metodo statistico della Regressione Multipla utilizzando tutti i valori impostati e calcola la **Precisione delle Stime** e la **Percentuale di utilizzo della base dati**.

Più il valore della precisione si avvicina al 100%, più la stima è accurata.

Se il valore della percentuale di utilizzo della base dati è superiore al 75%, la stima si può considerare rappresentativa del mondo reale.

L'**Archivio delle Analisi Statistiche** permette di conservare più analisi ogni campionato gestito, oltre a quella correntemente utilizzata per i pronostici.

Tramite i bottoni posti nell'Archivio è possibile gestire le analisi salvate.

Premendo il tasto **'Confronta'** appare una finestra che presenta l'analisi visualizzata nella parte sinistra della finestra e quella nella posizione corrente dell'Archivio, in modo da verificarne facilmente le differenze.

Premendo il tasto **'Inserisci'** si inserisce l'analisi visualizzata nella parte sinistra della finestra nella posizione corrente dell'Archivio, spostando di una posizione tutte le altre analisi inserite da quel posto in poi.

Premendo il tasto **'Recupera'** si riporta nella parte sinistra della finestra l'analisi visualizzata nell'Archivio, per utilizzarla nei pronostici.

Premendo il tasto **'Elimina'** si elimina l'analisi visualizzata in Archivio.

Premendo il tasto **'Parametri Avanzati'** si visualizzano le impostazioni di questi parametri per l'analisi visualizzata in Archivio.

Quando si inserisce una nuova analisi in archivio viene automaticamente salvata la data dell'operazione, e tale data viene visualizzata nell'archivio assieme agli altri dati dell'analisi. Premendo il pulsante **'Note...'** appare una finestra che consente di modificare il testo visualizzato e di inserire una descrizione dell'analisi.

I valori visualizzati nella parte principale della finestra sono modificabili e sono quelli su cui si basa **1X2 STUDIO 2005** per calcolare i pronostici, il sistema totocalcio e le scommesse sportive; quelli salvati in Archivio servono per facilitare i confronti tra le diverse Analisi Statistiche.

Parametri Avanzati

1X2 STUDIO 2004 - Serie A. Parametri Avanzati

PUNTEGGIO PER PARTITA IN CASA:			PUNTEGGIO PER PARTITA IN TRASFERTA:		
Vittoria contro squadra:	Forte:	+2.90	Vittoria contro squadra:	Forte:	+1.50
	Media:	+0.00		Media:	+0.60
	Debole:	-0.55		Debole:	-0.20
Pareggio contro squadra:	Forte:	+1.65	Pareggio contro squadra:	Forte:	+0.85
	Media:	-1.00		Media:	-0.20
	Debole:	-1.60		Debole:	-2.10
Sconfitta contro squadra:	Forte:	+0.35	Sconfitta contro squadra:	Forte:	+0.25
	Media:	-1.95		Media:	-1.10
	Debole:	-3.75		Debole:	-3.15

MODIFICA AI PUNTEGGI TOTALI IN BASE ALLA POSIZIONE DI CLASSIFICA:

In Casa: Bassa: +0.00 Alta: +0.75 In Trasferta: Bassa: +0.00 Alta: +0.75

VALUTAZIONE DELLA FORZA DI UN'AVVERSAIA TRAMITE I SUOI PUNTEGGI TOTALI:

In Casa: Debole < -9 Forte > -1 In Trasferta: Debole < -3 Forte > +2

LIMITI PUNTEGGI TOTALI TENUTI IN CONSIDERAZIONE NELLE STIME:

In Casa: Min: -6 Max: -1 In Trasferta: Min: -5 Max: +2

CAMPIONATI:

Inclusi: 11 dal 1993/94 al 2003/04 Importanza: Min: 100% Max: 100%

PRECISIONE STIME

93.7% ('1' = 97.3% - 'X' = 88.3% - '2' = 95.4%) - Dati Usati: 74.6% su 11 campionati

OK
Cancella
Allinea

1X2 Studio 2004

Da questa finestra si possono impostare tutti i parametri avanzati.

- **Punteggi assegnati ai risultati delle partite**

Le prime versioni di 1X2 STAT utilizzavano le semplici Medie Inglesi. Con 1X2 STUDIO 2005 è possibile migliorare le stime “tarando” accuratamente i punteggi assegnati alle squadre per ogni risultato: si può scegliere quanto deve valere ogni vittoria, pareggio e sconfitta - in casa ed in trasferta – contro avversarie forti, medie e deboli.

- **Modificatori dei punteggi totali in base alla posizione in classifica**

Questi parametri servono per modificare il punteggio totale sia delle squadre in casa che di quelle in trasferta, in base alla posizione occupata attualmente in classifica dalle formazioni.

Spesso infatti la posizione in classifica influisce sul rendimento delle squadre perché introduce degli aspetti che vanno al di là del grado di forma attuale (per la presenza di obiettivi, per la diversa valutazione dell'avversaria ed approccio alla partita, eccetera).

- **Valutazione della forza e del grado di forma attuale delle squadre**

Impostando questi valori-soglia, si decide se valutare come forte, media o debole (in casa ed in trasferta) ogni squadra, in base alla somma dei punteggi ottenuti nelle precedenti partite (in casa ed in trasferta).

Il programma inoltre divide automaticamente le squadre in alcune fasce a seconda della posizione occupata in classifica (squadre d'alta classifica, di media classifica e di bassa classifica). Quindi integra questo aspetto con i valori-soglia impostati per questi parametri, per considerare più accuratamente il grado di forma di una squadra.

- **Limiti dei punteggi totali usati nelle stime**

Impostando questi valori soglia, si trascurano dalla base dati gli incontri disputati da squadre eccessivamente forti o eccessivamente deboli.

Ciò è utile per escludere dati poco rappresentativi che influirebbero negativamente nel calcolo delle stime.

Inoltre il programma avverte con un messaggio della necessità di restringere questi limiti se si accorge dell'impossibilità di calcolare le stime a causa di limiti troppo ampi.

- ***Annate calcistiche da analizzare***

Grazie a questo parametro si può decidere da quale stagione calcistica 1X2 STUDIO 2005 deve iniziare ad analizzare i dati per calcolare le migliori stime di probabilità.

Può essere utile soprattutto nei campionati di Serie A, B, C1 e Norvegia, che contengono molte più stagioni rispetto agli altri e si spingono molto nel passato.

- ***Bilanciamento dei pesi nelle annate analizzate***

Modificando le percentuali di importanza dei campionati, si può dare più peso all'analisi dei campionati più recenti.

La Ricerca delle Migliori Stime - Dall'Analisi Corrente -

La finestra della Ricerca delle Migliori Stime dall'Analisi Corrente consente di lasciare al programma **1X2 STUDIO 2005** il compito d'individuare le migliori combinazioni dei Parametri Configurabili, per selezionare quelli che offrono le stime più accurate.

Si può scegliere tra due tipi di ricerca:

- **Ricerca sui Parametri Avanzati**
- **Ricerca sulle Percentuali d'Importanza delle Giornate d'Analisi**

Il primo tipo effettua una ricerca tra i valori dei Parametri Avanzati, mantenendo le Percentuali d'Importanza delle Giornate d'Analisi fisse e pari a quelle impostate nell'Analisi Corrente.

Il secondo tipo effettua una ricerca tra i valori delle Percentuali d'Importanza delle Giornate d'Analisi, mantenendo fissi i Parametri Avanzati e pari a quelli impostati nell'Analisi Corrente.

Nel primo tipo di ricerca si può impostare il limite di utilizzo minimo della base dati: ad esempio, indicando il 70% il programma seleziona solo le ricerche che si basano su almeno il 70% di tutti gli incontri a disposizione.

Nel secondo tipo di ricerca si impostano le opzioni che guidano lo Scarto tra Analisi e l'Ampiezza della Ricerca: ad esempio, uno Scarto pari a 1 indica che vanno ricercate tutte le combinazioni delle Percentuali d'Importanza. Aumentando il valore, invece, si effettua un campionamento delle analisi possibili, diminuendo il tempo necessario alla ricerca: ad esempio, uno Scarto pari a 5 indica che tra una analisi e quella successiva deve esserci uno scarto di 5 punti nelle percentuali d'importanza.

L'Ampiezza, invece, indica di quanto ci si deve allontanare dai valori di partenza di ogni Percentuale d'Importanza: ad esempio, un'Ampiezza pari a 100 indica che vanno ricercati tutti i valori possibili (dal 50 al 150), mentre se è pari a 10 significa che se una Percentuale d'Importanza è pari a 90%, la ricerca si concentrerà sui valori dall'85% al 95%.

Per assegnare tutta la potenza elaborativa del computer alla ricerca selezionata, basta selezionare il *check box* dell'Utilizzo del Processore al 100%.

Attenzione: in tal caso la ricerca non potrà essere interrotta prima del termine.

Altrimenti è possibile interrompere in qualunque momento la ricerca, visualizzare le analisi eventualmente trovate ed

inserirle nell'Archivio. La ricerca potrà essere salvata per poi riprenderla in un secondo momento. Il pulsante **'Ricarica Ultima Ricerca'**, infatti, recupera l'ultima ricerca lanciata, per poterla riprendere.

Premendo il bottone **'Cerca...'** si lancia la ricerca.

Vengono selezionate solo le ricerche che rispettano le condizioni imposte e che hanno una precisione migliore di quella corrente.

A video appare la precisione della migliore ricerca trovata fino a quel momento, mentre terminando o interrompendo il calcolo, saranno presentate le migliori 10 combinazioni (se ne sono state trovate); navigando con i tasti di avanti/dietro possono essere esaminate.

Se si è scelto di poter interrompere la ricerca, premendo il pulsante **'Interrompi...'** si può fermare la ricerca. Tale ricerca potrà essere ripresa in seguito.

Anche in questa finestra appare l'**Archivio delle Analisi Statistiche**, per consentire di salvare le analisi trovate dalla ricerca (vedere: Impostazione Parametri).

Da notare che premendo il tasto **'Recupera'** si sostituisce l'analisi corrente con quella visualizzata nell'archivio, rendendo possibile compiere una ricerca su tale analisi.

La Ricerca delle Migliori Stime - Negli Archivi -

1X2 STUDIO 2004 - Ricerche Migliori Analisi

Dall'Analisi Corrente **Negli Archivi**

ARCHIVI ESCLUSI

- Inghilterra
- Olanda
- Portogallo
- Scozia
- Spagna
- Svizzera
- Finlandia
- Norvegia
- Svezia
- Russia

Aggiungi >>

<< Togli

ARCHIVI INCLUSI

- Serie A
- Serie B
- Serie C1
- Serie C2
- Austria
- Belgio
- Danimarca
- Francia
- Germania

ARCHIVIO ANALISI

CAMPIONATO : Serie A

Modifiche Ignora Elimina

ANALISI N.: 1 DI 16

07/05/2003-15:50:07 Note...

Giornate d'Analisi: 5

Mantiene separate Casa e Trasferta: SI

Percentuali d'Importanza: 141% - 113% - 96% - 85% - 65%

Punteggi, Forze, Limiti...

Precisione: 90.7% ('1' = 95.0% - 'X' = 82.9% - '2' = 94.1%)

Dati Usati: 74.1% su 10 campionati

<< >>

Ampiezza della Ricerca sui Pesi : 10

Cerca...

OK Annulla

Dall'Analisi Corrente **Negli Archivi**

Archivio : Serie A

Analisi : 16 DI 16

Tipo di Ricerca : Pesi delle Giornate d'Analisi

Analisi migliorate :

- Analisi n. 1 del campionato di Serie A
Nuovi Parametri Avanzati
- Analisi n. 2 del campionato di Serie A
Nuovi Parametri Avanzati
- Analisi n. 3 del campionato di Serie A
Nuovi Parametri Avanzati
- Analisi n. 4 del campionato di Serie A
Nuovi Pesi delle Giornate d'Analisi
Nuovi Parametri Avanzati
- Analisi n. 5 del campionato di Serie A

Cerca...

Aprendo la finestra di ricerca automatica delle migliori stime, oltre alla classica funzione di ricerca sui parametri avanzati e sui pesi dell'Analisi Corrente, si può accedere ad una nuova sezione: "In tutti gli Archivi". Basta selezionare gli archivi di interesse ed avviare la ricerca.

1X2 STUDIO 2005 prende ogni singola analisi contenuta negli archivi scelti e compie iterativamente delle ricerche sui parametri avanzati e sui pesi, finché non riesce più a trovare un miglioramento della precisione. A quel punto sostituisce in archivio la vecchia analisi con quella appena trovata e passa all'analisi successiva.

I parametri che impone alle ricerche sono:

- Mantenere la stessa percentuale di uso della base dati (nelle ricerche sui parametri avanzati)
- Usare un'ampiezza della ricerca pari al valore impostato nella finestra (da 10 a 100) ed un intervallo tra analisi pari ad 1 (nelle ricerche sui pesi delle giornate d'analisi)

Un'area della finestra consente di seguire l'attività in corso e di vedere le analisi migliorate.

Negli archivi, le nuove analisi hanno il titolo modificato con la data e l'ora della loro creazione, mentre i vecchi titoli vengono inseriti come parte delle Note associate ad esse, con una frase che ne identifica l'origine.

Scorrendo gli archivi al termine delle ricerche, quando si visualizza un'analisi modificata è abilitato un pulsante che rende possibile confrontare le differenze introdotte rispetto all'analisi originale;

in questi casi è anche abilitato un pulsante che consente di ignorare le modifiche e di tornare alla versione di partenza di quell'analisi.

È comunque sempre possibile eliminare un'analisi da un archivio.

La Gestione degli Archivi delle Analisi via Internet

- Invio Analisi -

1X2 STUDIO 2004 - Gestione Archivi Analisi via Internet

Invio Analisi | Ricezione Analisi | Connessione al Server

ARCHIVIO ANALISI

CAMPIONATO : Spagna

ANALISI N.: 2 DI 13

11/02/2003 - 11 : 46 : 39 - gaitzka Note...

Giornate d'Analisi: 5

Mantiene separate Casa e Trasferta: SI

Percentuali d'Importanza: 142% - 119% - 85% - 83% - 71%

Punteggi, Forze, Limiti...

Precisione: 93.0% ('1' = 95.7% - 'X' = 89.8% - '2' = 93.4%)

Dati Usati: 75.6% su 9 campionati

<< >>

ANALISI DA ESAMINARE

Analisi n. 1 del campionato di Serie A

Analisi n. 1 del campionato di Serie B

Analisi n. 1 del campionato di Francia

1X2 Studio 2004

Aggiungi >>

Autore delle Analisi sottoposte a valutazione

<< Togli

RIFO

OK Annulla

È possibile inviare e ricevere le Analisi da utilizzare nel calcolo delle stime di probabilità via internet.

Invio Analisi.

Selezionare le Analisi inserite negli Archivi dei diversi campionati che si vogliono inviare al server web dedicato ad 1X2 STUDIO 2005.

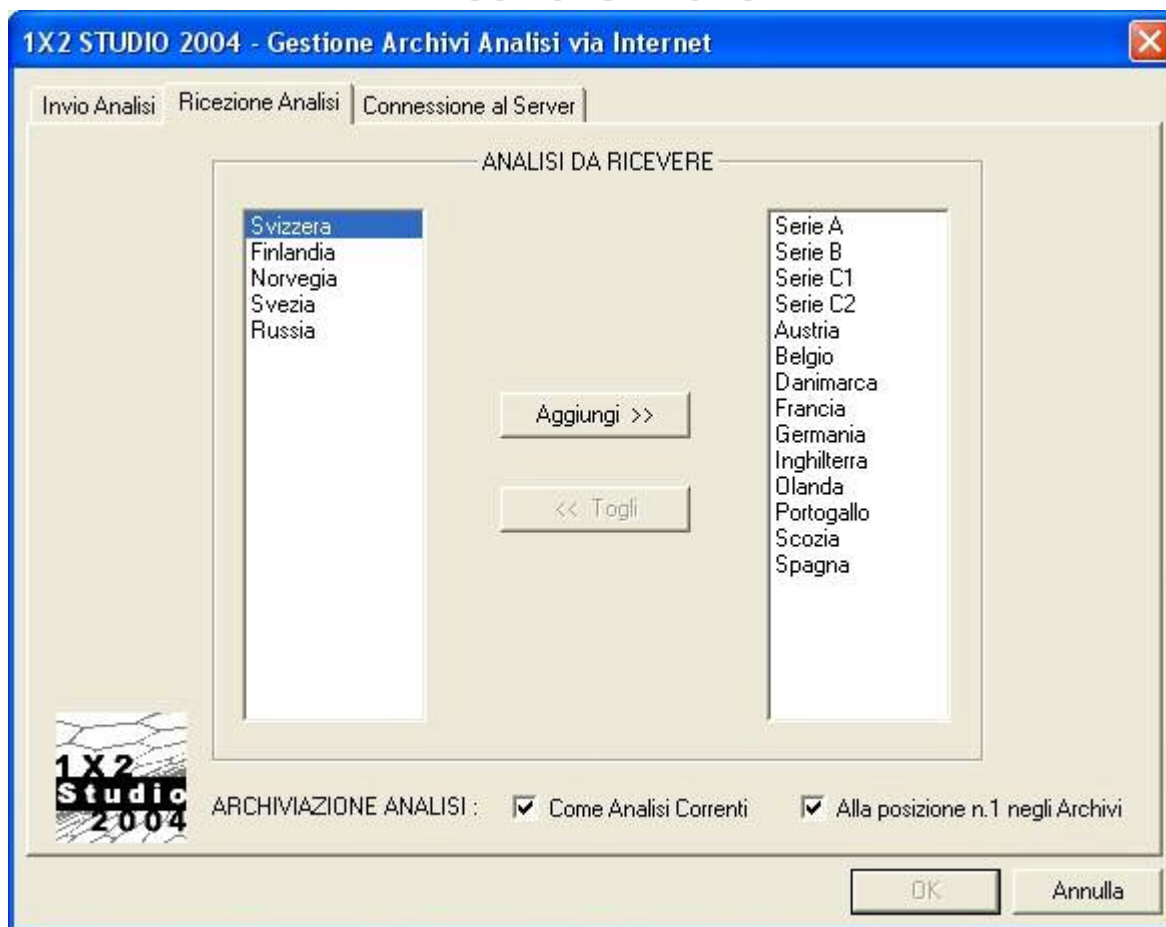
È possibile allegare il nome (o soprannome) dell'autore delle analisi inviate, per riconoscerne la paternità.

L'autore entrerà così a fare parte della rete di ricercatori di 1X2 STUDIO 2005 e le analisi inviate saranno sottoposte ad esame.

Le analisi migliori verranno poi pubblicate in modo da migliorare sempre di più l'affidabilità delle stime.

Si veda più avanti come avviare la connessione al server per inviare le analisi scelte.

La Gestione degli Archivi delle Analisi via Internet - Ricezione Analisi -



Ricezione Analisi.

Selezionare i campionati di cui si vuole ricevere l'analisi considerata la più affidabile del momento.

Si può decidere come archiviare tali analisi: come Analisi Correnti e/o alla posizione n.1 negli Archivi.

Si veda più avanti come avviare la connessione al server per ricevere le analisi scelte.

La Gestione degli Archivi delle Analisi via Internet - Connessione al Server -



Connessione al Server.

Premendo il pulsante 'Connessione' per connettersi via internet al server web.

Innanzitutto verranno inviate al server le analisi da sottoporre ad esame.

Quindi verranno recuperate le analisi richieste; per ogni analisi viene indicato il titolo della stessa; se già si possiede tale analisi è possibile premere il pulsante 'Ignora' entro 5 secondi, ed essa non verrà salvata.

Questa funzionalità semplifica la gestione degli archivi delle analisi.

Richiedendo periodicamente le analisi dei vari campionati che sono considerate le più affidabili del momento, è possibile sfruttare al meglio le potenzialità di stima di 1X2 STUDIO 2005.

Salvandole come analisi correnti, queste verranno subito utilizzate nel calcolo dei picchetti.

Inserendole negli archivi, potrai modificarle secondo le tue preferenze ed utilizzarle per continuare le ricerche e provare a migliorarle ulteriormente.

Ma ciò che può rendere effettivamente valida questa funzionalità è la collaborazione di tutti gli appassionati.

Infatti, più analisi vengono inviate al server perché siano sottoposte ad esame e più sarà facile disporre di analisi affidabili sempre più precise.

Sei quindi incoraggiato a compiere le tue analisi personali e quindi inviarle al server web, ed entrare così a fare parte della rete di Ricercatori di 1X2 STUDIO 2005.

Diverrai un vero collaboratore e se aggiungerai il tuo nome (o soprannome) alle analisi che invierai, questo le accompagnerà nel titolo.

Il Confronto e la Copia di Analisi tra Campionati

1X2 STUDIO 2004 - Confronto e Copia analisi tra campionati

ANALISI N.1 NELL'ARCHIVIO DEL CAMPIONATO DI :
 Serie C2

13/05/2003-09:43:15 Note...

Giornate d'Analisi: 5

Mantiene separate Casa e Trasferta: SI

Percentuali d'Importanza: 144% - 110% - 91% - 89% - 66%

Punteggi, Forze, Limiti...

Precisione: 94.0% ('1' = 96.6% - 'X' = 90.6% - '2' = 94.7%)

Dati Usati: 75.4% su 6 campionati

PRECISIONE DELL'ANALISI NEGLI ALTRI CAMPIONATI: Copia >>

Serie A: 58.9% ('1' = 83.6% - 'X' = 8.2% - '2' = 85.0%); Dati usati: 68.4%
 Serie B: 61.9% ('1' = 78.9% - 'X' = 58.9% - '2' = 48.0%); Dati usati: 72.6%
 Serie C1: 62.7% ('1' = 73.8% - 'X' = 31.6% - '2' = 82.6%); Dati usati: 72.1%
 Austria: 51.7% ('1' = 71.2% - 'X' = 46.8% - '2' = 37.1%); Dati usati: 65.2%
 Belgio: 52.1% ('1' = 71.6% - 'X' = 5.4% - '2' = 79.4%); Dati usati: 58.2%
 Danimarca: 46.5% ('1' = 57.6% - 'X' = 43.2% - '2' = 38.5%); Dati usati: 62.3%
 Francia: 43.7% ('1' = 59.5% - 'X' = 0.0% - '2' = 71.6%); Dati usati: 73.9%
 Germania: 42.4% ('1' = 56.4% - 'X' = 0.0% - '2' = 70.9%); Dati usati: 63.9%
 Inghilterra: 49.7% ('1' = 82.0% - 'X' = 7.8% - '2' = 59.2%); Dati usati: 62.8%
 Olanda: 64.9% ('1' = 76.2% - 'X' = 41.0% - '2' = 77.3%); Dati usati: 60.0%
 Portogallo: 83.9% ('1' = 90.0% - 'X' = 80.5% - '2' = 81.3%); Dati usati: 67.6%
 Scozia: 53.7% ('1' = 72.5% - 'X' = 23.3% - '2' = 65.3%); Dati usati: 51.5%
 Spagna: 46.1% ('1' = 50.2% - 'X' = 45.5% - '2' = 42.7%); Dati usati: 73.0%
 Svizzera: 57.9% ('1' = 73.3% - 'X' = 33.6% - '2' = 66.7%); Dati usati: 71.6%
 Finlandia: 39.3% ('1' = 55.7% - 'X' = 4.2% - '2' = 58.0%); Dati usati: 63.4%

CONFRONTO TRA ANALISI

Campionato: Serie C2

Confronta con...

<< Elimina ANALISI AGGIUNTE:

Da: Serie A a: Portogallo
 Da: Serie A a: Austria
 Da: Serie C2 a: Serie C1
 Da: Serie C2 a: Portogallo

Questa funzionalità consente di confrontare le analisi correnti dei vari campionati o le analisi salvate al primo posto nei relativi archivi.

Inoltre è possibile calcolare l'affidabilità stimata di queste analisi applicandola ai diversi campionati.

Queste analisi possono essere anche facilmente copiate da un campionato all'altro.

Innanzitutto, si apre una finestra che consente di selezionare i campionati da cui prelevare le analisi di interesse e di scegliere se lavorare con le rispettive analisi correnti o con quelle alla posizione numero uno dei vari archivi.

Quindi si apre la finestra principale: nella parte a sinistra viene visualizzata l'analisi scelta del primo campionato scelto. Selezionando i vari campionati si possono visualizzare le rispettive analisi sotto osservazione.

Nell'area in basso a sinistra appare la lista delle precisioni stimate dell'analisi visualizzata, calcolate negli altri campionati scelti.

E' possibile così confrontare i valori dell'analisi per vedere se applicata ad un altro campionato fornisce delle buone stime.

Selezionando da questa lista una riga, si può inserirla nell'area in basso a destra della finestra.

Compiendo questa operazione si ottiene la copia dell'analisi visualizzata nel nuovo campionato scelto.

In alto a destra, invece, si può confrontare l'analisi visualizzata con una qualsiasi altra analisi: è sufficiente premere il pulsante "Confronta con..." per aprire una piccola finestra che consente di selezionare un campionato e quindi di aprire la finestra del confronto tra i valori delle due analisi.

La Classifica

1X2 STUDIO 2004 - Inghilterra. Classifica											OK
Squadre	Giocate	Casa:	V	P	S	Fuori:	V	P	S	Punti	
ManchesterUtd	38	19	16	2	1	19	9	6	4	83	
Arsenal	38	19	15	2	2	19	8	7	4	78	
Newcastle	38	19	15	2	2	19	6	4	9	69	
Chelsea	38	19	12	5	2	19	7	5	7	67	
Liverpool	38	19	9	8	2	19	9	2	8	64	
Blackburn	38	19	9	7	3	19	7	5	7	60	
Everton	38	19	11	5	3	19	6	3	10	59	
Southampton	38	19	9	8	2	19	4	5	10	52	
ManchesterC	38	19	9	2	8	19	6	4	9	51	
Tottenham	38	19	9	4	6	19	5	4	10	50	
Charlton	38	19	8	3	8	19	6	4	9	49	
Middlesbrough	38	19	10	7	2	19	3	3	13	49	
Birmingham	38	19	8	5	6	19	5	4	10	48	
Fulham	38	19	11	3	5	19	2	6	11	48	
Leeds	38	19	7	3	9	19	7	2	10	47	
AstonVilla	38	19	11	2	6	19	1	7	11	45	
Bolton	38	19	7	8	4	19	3	6	10	44	
WestHam	38	19	5	7	7	19	5	5	9	42	
WestBromwich	38	19	3	5	11	19	3	3	13	26	
Sunderland	38	19	3	2	14	19	1	5	13	19	

La finestra della classifica visualizza la situazione del campionato scelto.

Vengono visualizzati il numero degli incontri disputati in totale, quindi il numero di partite giocate in casa, vinte, pareggiate e perse, gli stessi dati per le partite in trasferta ed infine i punti totali in classifica.

L'Archivio Storico



Da questa finestra si possono visualizzare gli incontri giocati nei diversi campionati e salvati nella base dati.

Tramite i pulsanti di navigazione in avanti e in dietro è possibile passare da un anno all'altro.

Il pulsante **'Filtri...'** apre una finestra in cui è possibile impostare dei criteri di filtro sulla lista visualizzata: si può scegliere di visualizzare solo gli incontri giocati in casa e/o in trasferta da un'unica squadra, oppure da due squadre diverse.

Il pulsante **'Trova Incontro'** serve per trovare facilmente un incontro all'interno del campionato visualizzato.

Premendolo, si attiva una finestra in cui è possibile indicare le squadre dell'incontro cercato.

Se la partita è presente nella lista, essa viene selezionata.

Il pulsante **'Fissa Ultimo Incontro'** si attiva quando viene selezionata una partita nella lista.

Esso consente di impostare tale incontro come l'ultimo da considerare nel calcolo delle stime: tutti gli incontri disputati in seguito verranno ignorati dal programma, come se non si fossero ancora disputati.

Questa funzionalità può essere utilizzata per compiere ricerche particolari sugli incontri del passato; si può fissare un incontro e calcolare la migliore analisi e poi utilizzarla per vedere se le stime prodotte si sono avverate negli incontri disputati in seguito.

ATTENZIONE: se si usa questa funzionalità non si devono utilizzare le stime prodotte per pronosticare partite attuali, perché non sarebbero aderenti alla realtà del momento!

Per rimuovere questa impostazione basta selezionare l'incontro più recente del campionato in corso e premere questo pulsante. Solo in questa modalità si potranno avere stime adatte alla realtà.

Gli Scontri Diretti

1X2 STUDIO 2004 - Serie A. Scontri Diretti

Squadra in Casa	Squadra in Trasferta
Atalanta	Atalanta
Bologna	Bologna
Brescia	Brescia
Chievo	Chievo
Como	Como
Empoli	Empoli
Inter	Inter
Juventus	Juventus
Lazio	Lazio
Milan	Milan
Modena	Modena
Parma	Parma
Perugia	Perugia
Piacenza	Piacenza
Reggina	Reggina
Roma	Roma
Torino	Torino
Udinese	Udinese

STATISTICHE DALLA STAGIONE 1961/1962

Incontri Disputati :	42
Vittorie in Casa :	15
Pareggi :	17
Vittorie in Trasferta :	10
Massimo numero di Vittorie Consecutive in Casa :	3
Massimo numero di Pareggi Consecutivi :	3
Massimo numero di Vittorie Consecutive in Trasferta :	3

SEQUENZA DEGLI SCONTRI DIRETTI

Stagione : 1962/1963 Risultato : 1

<< >>

Da questa finestra è possibile confrontare due squadre e visualizzare una serie di dati statistici relativi agli scontri diretti tra esse nel passato.

Selezionare dalle due liste le due squadre da porre a confronto.

Al termine della ricerca, il programma presenta i seguenti dati:

- ***Il numero di incontri disputati;***
- ***Il totale delle vittorie della squadra in casa, dei pareggi e delle vittorie della squadra in trasferta;***
- ***Il massimo numero di vittorie consecutive della squadra in casa, di pareggi e di vittorie della squadra in trasferta;***
- ***Da quanti scontri diretti (e da che Stagione) manca il segno '1', il segno 'X' ed il segno '2' per tale incontro;***
- ***Se l'incontro d'andata si è già disputato, l'esito.***

Inoltre, agendo sui pulsanti delle frecce è possibile visualizzare l'intera sequenza dei risultati tra le due squadre anno dopo anno.

Il pulsante **'Stampa'** consente di stampare tutti i dati presentati.

Calcolo Picchetti (Probabilità del risultato di un incontro)

1X2 STUDIO 2004 - Serie A. Pronostici

Squadra in Casa	Squadra in Trasferta
Atalanta	Atalanta
Bologna	Bologna
Brescia	Brescia
Chievo	Chievo
Como	Como
Empoli	Empoli
Inter	Juventus
Juventus	Lazio
Lazio	Milan
Milan	Modena
Modena	Parma
Parma	Perugia
Perugia	Piacenza
Piacenza	Reggina
Reggina	Roma
Roma	Torino
Torino	Udinese
Udinese	

OK
Stampa

STIME DI PROBABILITA'

Inter	X	Juventus
1		2
42.7%	32.9%	24.3%

Stat

Selezionando due squadre a confronto, vengono calcolate le stime delle probabilità dei risultati '1', 'X' e '2', ottenute in base alle Giornate d'Analisi, alle relative Percentuali d'Importanza, ed ai Parametri Avanzati, impostati dall'Utente nell'Analisi corrente relativa alla Serie a cui le squadre appartengono (vedere la pagina dell'Impostazione Parametri).

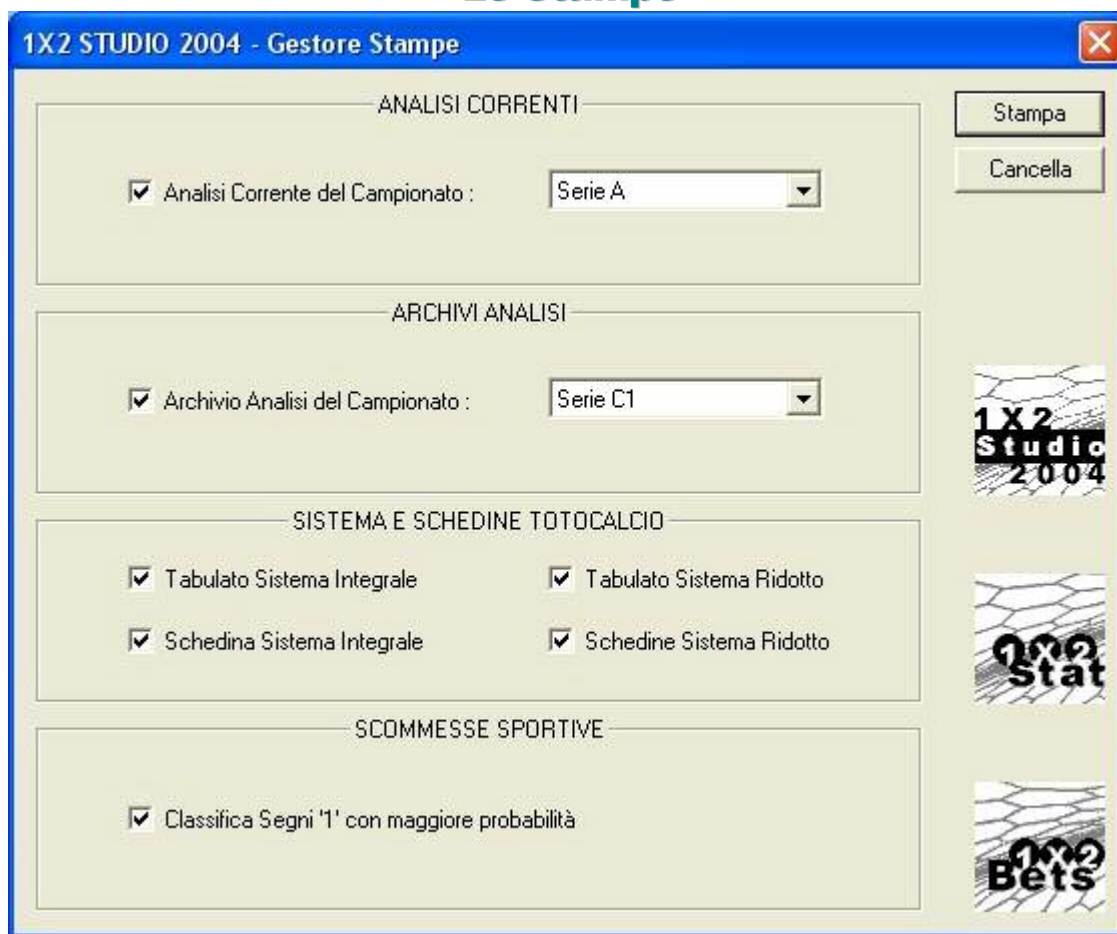
È poi possibile stampare le stime calcolate.

Attenzione: Se la squadra che deve giocare in casa non ha disputato nel campionato corrente un numero di partite casalinghe almeno pari a quante sono previste dal valore delle Giornate d'Analisi, non si può valutarne la sua forza ed il grado di forma attuale e quindi un messaggio avverte che è impossibile calcolare le probabilità: in tal caso, è necessario diminuire tale valore, o aspettare che la squadra abbia giocato un numero sufficiente di incontri.

Si ottiene un analogo messaggio se la squadra che deve giocare in trasferta non ha disputato nel campionato corrente un numero di partite esterne almeno pari a quante sono previste dal valore delle Giornate d'Analisi.

Nota: non è accurato utilizzare **1X2 STUDIO 2005** per pronosticare incontri che si debbano disputare in **campo neutro** o **derby stra-cittadini**: il metodo statistico si basa sul concetto di squadra in casa e squadra in trasferta; nei due casi precedenti non c'è tale distinzione.

Le Stampe



Oltre alle funzionalità di Stampa dei singoli pronostici (o picchetti), delle statistiche sugli Scontri Diretti tra due squadre e delle singole Scommesse Sportive visualizzate (vedere Calcolo Picchetti, Scontri Diretti e Scommesse Sportive) **1X2 STUDIO 2005** consente diverse altre possibilità di stampa:

- *Stampa delle Analisi Correnti dei vari Campionati;*
- *Stampa degli Archivi Analisi dei vari Campionati;*
- *Stampa Tabulato Sistema Integrale, Sistema Ridotto, Sistema a Correzioni d'Errore e Sistema Condizionato;*
- *Stampa su Schedine del Sistema Integrale, Sistema Ridotto, Sistema a Correzioni d'Errore e Sistema Condizionato;*
- *Stampa delle Scommesse Sportive selezionate secondo l'ordinamento iniziale o dopo uno dei riordinamenti consentiti.*

Selezionare una o più opzioni di stampa e premere il bottone **'Stampa'**; per ogni stampa richiesta verrà chiesto di preparare la stampante per la relativa stampa e di premere **'Ok'** per eseguire il comando o **'Annulla'** per non eseguirlo.

Se si stampa il sistema direttamente su schedine allora appare un'altra finestra specifica.

Essa consente di regolare i margini di stampa, lo spazio tra le righe e tra le colonne della schedina ed anche il simbolo utilizzato per la stampa. Premendo il tasto **'Prova'** viene eseguita una stampa di una schedina di 4 colonne di 13 triple, per verificare il corretto allineamento.

I valori impostati possono poi essere salvati per le stampe successive (vedere Il salvataggio delle Modifiche).

Nel caso in cui si stia per stampare il Sistema Integrale, viene abilitato il bottone **'Singola'**, che avvia la stampa dello stesso su un'unica schedina.

Nel caso in cui si stia per stampare il Sistema Ridotto o Condizionato, si può scegliere di stampare l'intero sviluppo delle colonne, tramite il tasto **'Tutte'**, oppure scegliere una specifica schedina. Si deve allora scegliere il numero della schedina voluta e quindi premere il tasto **'Singola'**.

E possibile stampare sulle schedine anche il numero delle stesse, per una più facile associazione con lo spoglio dei risultati (vedere Lo Spoglio delle Schedine).

II Salvataggio delle modifiche

Se non vengono salvate su disco, le modifiche vengono perse all'uscita dal programma.

Tenere aggiornata la base dati utilizzando la funzionalità dell'Inserimento nuovi Incontri o dell'Aggiornamento dati via Internet e salvare su disco i nuovi dati; ciò consente all'Utente di delegare a **1X2 STUDIO 2005** il compito di ricalcolare, per qualunque valore delle Giornate d'Analisi, delle relative Percentuali d'Importanza, e dei Parametri Avanzati (vedere la pagina dell'Impostazione Parametri), le stime probabilistiche.

Anche le Analisi Correnti, le Analisi negli Archivi dei vari Campionati, le impostazioni di stampa, le Ricerche interrotte, i Sistemi creati e modificati, le Scommesse selezionate possono essere salvati.

All'uscita da **1X2 STUDIO 2005** viene chiesto se si vuole salvare su disco la situazione attuale, nel caso in cui il programma abbia rilevato delle modifiche.

Altrimenti è sempre possibile salvare la situazione restando dentro il programma.

Impostazione Nuova Schedina - Incontri campionati gestiti - (1X2 STAT)

Questa funzionalità di **1X2 STAT** è dedicata a coloro che desiderano avere una proposta di sistema da giocare o da cui partire per eventuali modifiche.

Attraverso tre passi, è possibile preparare la schedina ed ottenere una proposta di sistema elaborata da **1X2 STAT** in base ai valori impostati dei parametri configurabili per ogni Serie (vedere la pagina dell'Impostazione Parametri).

Successivamente, è possibile modificare il sistema ottenuto in base al numero di fisse, doppie e triple volute ed alla quantità di segni '1', 'X' e '2' desiderati, al fine di ottenere dei Sistemi *su misura*, e sempre basati sulle probabilità degli esiti degli incontri.

Con il primo passo si impostano gli incontri tra le squadre di Serie A.

Si seleziona la squadra e si preme il tasto '*Aggiungi*' (oppure si esegue un doppio clic sul nome della squadra selezionata), per inserirla in schedina. In caso di errore è possibile tornare indietro premendo il tasto '*Annulla ultima scelta*'.

Attenzione: Se la squadra che deve giocare in casa non ha disputato nel campionato corrente un numero di partite casalinghe almeno pari a quante sono previste dal valore delle Giornate di Analisi, non si può valutarne la sua forza ed il grado di forma attuale e quindi un messaggio avverte che è impossibile calcolare le probabilità: in tal caso, è necessario diminuire tale valore, o aspettare che la squadra abbia giocato un numero sufficiente di incontri.

Si ottiene un analogo messaggio se la squadra che deve giocare in trasferta non ha disputato nel campionato corrente un numero di partite esterne almeno pari a quante sono previste dal valore delle Giornate di Analisi.

Dopo avere impostato gli incontri di serie A, è il turno di quelli delle altre serie.

Un pulsante consente di proseguire con l'inserimento degli altri incontri dei campionati gestiti, fino al completamento

della schedina.

Nel caso particolare in cui vi siano incontri di altri campionati, è possibile inserire anche questi, funzione svolta da un'altra finestra (vedere Impostazione Nuova Schedina (Altri Incontri)).

È possibile infine spostarsi alternativamente tra le finestre d'immissione dedicate ai singoli campionati, nel caso in cui gli incontri non siano inseriti in successione nella schedina.

Se si modificano i valori dei parametri configurabili, o se si introducono i risultati di nuove partite disputate, si deve ripartire da questo punto nella definizione della schedina.

È per questo motivo che si consiglia di effettuare le analisi desiderate prima di impostare la schedina, la quale si basa sui valori correnti dei parametri configurabili.

Impostazione Nuova Schedina - Altri Incontri - (1X2 STAT)

INSERIRE I NOMI DELLE SQUADRE ED I RISULTATI PRECEDENTI

Squadra in Casa Squadra in Trasferta

Incontro nr. 14

Risultati precedenti :	V	P	S	V	P	S
Ultima partita:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penultima partita:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Terzultima partita:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quartultima partita:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quintultima partita:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Dopo avere impostato nella schedina gli incontri dei campionati gestiti (vedere Impostazione Nuova Schedina (Incontri campionati gestiti)), se la schedina contiene incontri di altri campionati è possibile aggiungerli.

In questo caso, si inseriscono i nomi delle squadre (non è obbligatorio) e la successione degli esiti degli ultimi incontri disputati dalle due squadre (incontri casalinghi, per le squadre che giocheranno in casa, ed esterni per quelle che dovranno giocare in trasferta). Selezionare **'V'** in caso di vittoria, **'P'** in caso di pareggio e **'S'** in caso di sconfitta.

Premendo il tasto *'Inserisci l'incontro'*, si inserisce l'incontro impostato in schedina.

Premendo il tasto *'Annulla ultima immissione'*, si toglie dalla schedina l'incontro appena inserito.

I parametri utilizzati per pronosticare l'esito di questi incontri sono quelli della Serie A.

Inoltre le squadre di questi incontri non possono essere inserite nelle opportune fasce di classifica (alta classifica, media classifica, bassa classifica); quindi il programma non utilizza tale caratteristica per integrare questi pronostici.

Solo al raggiungimento del tredicesimo incontro è possibile passare alla terza finestra (premendo il tasto *'Schedina'*), che presenta il sistema calcolato con la Regressione; vedere La Schedina (Visualizzazione e modifica).

La Schedina

- Visualizzazione e modifica - (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Proposta di Sistema

SISTEMA TOTOCALCIO				PICCHETTI			
				1	X	2	
<input type="checkbox"/>	Atalanta	Bologna	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>	50.9%	29.5%	19.7%
<input type="checkbox"/>	Brescia	Chievo	1	<input type="checkbox"/>	49.8%	28.8%	21.4%
<input type="checkbox"/>	Como	Empoli	12	<input type="checkbox"/>	43.8%	32.0%	24.3%
<input type="checkbox"/>	Inter	Juventus	12X	<input type="checkbox"/>	42.7%	32.9%	24.3%
<input type="checkbox"/>	Lazio	Milan	1	<input type="checkbox"/>	57.1%	24.3%	18.6%
<input type="checkbox"/>	Modena	Parma	2X	<input type="checkbox"/>	30.0%	36.3%	33.8%
<input type="checkbox"/>	Perugia	Piacenza	1	<input type="checkbox"/>	53.8%	29.6%	16.7%
<input type="checkbox"/>	Reggina	Roma	12	<input type="checkbox"/>	45.1%	31.1%	23.8%
<input type="checkbox"/>	Ancona	Ascoli	1X	<input type="checkbox"/>	47.6%	33.8%	18.6%
<input type="checkbox"/>	Bari	Cagliari	1X	<input type="checkbox"/>	44.0%	37.0%	19.0%
<input type="checkbox"/>	Albinoleffe	Alzano	1X	<input type="checkbox"/>	44.2%	35.5%	20.3%
<input type="checkbox"/>	Sambenedettese	Sora	1X	<input type="checkbox"/>	47.8%	33.7%	18.5%
<input type="checkbox"/>	Spal	Treviso	1X	<input type="checkbox"/>	46.0%	35.8%	18.3%
<input type="checkbox"/>	Torino	Udinese	2X	<input type="checkbox"/>	26.7%	39.6%	33.8%

OK

Impostazioni Sistema iniziale

Modifica le dimensioni del sistema
Colonne Integrale : 4608

Fissa --> Doppia Doppia --> Fissa
Doppia --> Tripla Tripla --> Doppia

Modifica la quantità di segni '1', 'X', '2'

Aumenta gli '1' Diminuisci gli '1'
Aumenta gli 'X' Diminuisci gli 'X'
Aumenta i '2' Diminuisci i '2'

Scelta del Sistema Ridotto

Ridotto (N - 1) : ☐ A Correzione di Errori : 0-3 ☐ Condizionato : ☒ Condizioni ...

Colonne : 410 Colonne : 42 Colonne : 596

Questa finestra presenta una proposta di sistema calcolata da **1X2 STAT** in base alle stime ottenute dalla Regressione Multipla (applicata ai dati dei diversi campionati, elaborati in funzione delle Giornate d'Analisi, delle Percentuali d'Importanza e dei Parametri Avanzati di ogni Serie, impostati dall'Utente nelle relative Analisi correnti [vedere la pagina dell'Impostazione Parametri]).

La schedina quindi scaturisce dall'insieme di tutti i Parametri Configurabili, ovvero anche fino a 132 variabili (in caso di una classica schedina composta da incontri delle 4 serie principali del campionato italiano).

Attraverso i diversi bottoni è possibile modificare il sistema di partenza, per decidere il numero di fisse, doppie e triple e la quantità di segni '1', 'X' e '2'.

Ad ogni richiesta il programma sceglie quale o quali incontri modificare, utilizzando sempre le probabilità calcolate.

Ad esempio, è possibile chiedere di eliminare una doppia e aumentare la quantità di segni '2' in schedina, ed **1X2 STAT** decide quale doppia sia meglio togliere e quale '2' sia meglio aggiungere.

Inoltre, premendo uno dei 'check box' posti a fianco di ogni incontro, è possibile impostare il pronostico di tale partita. Ogni ulteriore modifica al sistema non verrà applicata a tale incontro.

Tramite queste richieste è in pratica possibile cambiare a piacere il sistema di partenza, anche se questo può portare ad allontanarsi dai pronostici giudicati dal programma più probabili. È sempre possibile comunque ripristinare il sistema di partenza, se si giudica di avere esagerato con le modifiche (premendo il tasto '**Sistema iniziale**').

Gli scopi di queste modifiche al sistema proposto sono principalmente tre:

- **Ottenere un sistema dalle dimensioni desiderate** (in base a quanto si vuole spendere) e non fissato dal programma;
- **Impostare i pronostici anche in base a considerazioni non statistiche**, come squalifiche, infortuni, cambi d'allenatore, derby, campi neutri, condizionamenti esterni, eccetera.
- **Poter inserire dei risultati a sorpresa**, spesso presenti nelle colonne vincenti, e difficilmente pronosticabili dai sistemi probabilistici.

A fianco della proposta di sistema per il totocalcio appaiono i valori dei picchetti calcolati da **1X2 STAT** ed usati per l'elaborazione del sistema.

Il pulsante **'Impostazioni'** consente di accedere ad una nuova finestra in cui è possibile intervenire sui parametri che regolano la definizione del sistema base di partenza.

Sopra i pulsanti per le modifiche delle dimensioni del sistema appare il numero di colonne del Sistema Integrale. In basso appaiono quelle del Sistema Ridotto (N-1), dei Sistemi a Correzione d'Errore e dei Sistemi Condizionati.

I sistemi ridotti (N-1) sono quelli che garantiscono al più la riduzione di un punto rispetto al risultato ottenuto: ad esempio, se il sistema integrale azzecca tutti i 14 pronostici, il ridotto contiene almeno una colonna con 13 punti; se l'integrale ottiene 13 punti, il ridotto ha almeno un 12.

I sistemi a correzione d'errore sono quelli per cui i diversi segni che appaiono in un pronostico hanno un peso diverso tra loro: ad esempio, nel caso di '1X' il segno base è l'1 mentre l' 'errore' (o variante) è l' X.

Quindi un sistema a correzione di 0-3 errori è quello che include tutte le colonne estratte dal sistema integrale in cui ci siano da 0 a 3 varianti rispetto alla colonna base.

Per alcuni sistemi sono disponibili diversi tipi di correzione d'errore, ognuno dei quali ha una propria dimensione. È sufficiente agire sui piccoli pulsanti posti a fianco della scritta 'A Correzione di Errori' per visualizzarne i tipi e le relative dimensioni.

Si noti che vengono gestiti sistemi ridotti di qualunque dimensione, mentre per i sistemi a correzione d'errore sono disponibili ben 249 diverse combinazioni.

Il pulsante **'Condizioni...'** consente di visualizzare un'altra finestra dedicata all'impostazione delle condizioni per ottenere la riduzione del Sistema Integrale in un Sistema Condizionato e Condizionato-Ridotto.

Sopra le dimensioni dei diversi tipi di riduzione si può effettuare la scelta del tipo da usare.

Le finestre di visualizzazione, dettatura e stampa del sistema ridotto riportano le colonne generate dalla riduzione scelta in questa finestra.

Infine, alla sinistra di ogni partita della schedina appare il pulsantino **'i'** che consente di accedere alla finestra delle Informazioni sull'evento, che mostra la classifica del campionato di cui fanno parte le due squadre e due liste che contengono i risultati ottenuti dalle stesse nelle partite precedenti.

La Schedina

- Impostazione parametri sistema base - (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Impostazione parametri per il sistema base

OK
Cancella

PROBABILITA' MINIMA DI OGNI SEGNO : 36%
[Un pronostico con probabilita' pari o maggiore a tale limite verra' inserito nel sistema base]

PROBABILITA' MINIMA PER UNA FISSA : 56%
[Valore minimo di probabilita' affinche' un pronostico possa diventare una fissa]

PROBABILITA' BONUS PER SEGNI '2' IN SCHEDINA : +11%
[Valore da aggiungere alle probabilita' dei segni '2' per calibrare il numero di vittorie in trasferta]

Questa finestra consente di impostare i parametri che controllano la scelta del sistema base.

La **Probabilità minima di ogni segno** serve per filtrare i segni del sistema: quando un picchetto raggiunge tale valore, allora il relativo segno viene inserito nel sistema base.

Ad esempio, se il valore scelto è 33%, e se per un incontro la probabilità del segno '1' è pari al 44%, quella del segno 'X' è pari al 32% e quella del segno '2' è pari al 24%, per tale incontro solo il segno '1' raggiunge la soglia richiesta.

La **Probabilità minima per una fissa** serve per decidere quando per un incontro optare per una fissa e quando invece per una doppia.

In sostanza, se uno solo dei picchetti di un incontro raggiunge la probabilità minima di ogni segno (il parametro precedente), il relativo pronostico viene scelto come fissa solo se raggiunge il valore della probabilità minima per una fissa; altrimenti viene preferita una doppia, aggiungendo anche il secondo segno più probabile, anche se non raggiunge la probabilità minima di ogni segno.

Per l'incontro dell'esempio precedente, l'unico segno che supera la probabilità minima di ogni segno è l'1; ma se fissiamo la probabilità minima per una fissa al 50%, questa soglia non viene raggiunta.

Quindi per tale incontro non si ha l'1 fisso, ma viene aggiunto l'X anche se il picchetto di tale segno non raggiungeva la probabilità minima di ogni segno (32% è minore del 33% richiesto dal primo parametro).

La **Probabilità bonus per segni '2' in schedina** serve per controllare la presenza di vittorie in trasferta.

Ogni picchetto relativo al segno '2' viene incrementato del valore scelto per questo parametro.

Così, se decidiamo di fissare un bonus pari a +9%, nell'esempio precedente per il picchetto del segno '2' non viene considerato il valore 24%, ma 33%. Questo nuovo valore raggiunge la probabilità minima di ogni segno e quindi il segno '2' viene aggiunto al sistema base.

I Sistemi Condizionati - Min/Max Segni - (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Condizioni

Min/Max Segni | Consecutività Segni | Colonne Filtro | Raggruppamento Colonne Filtro | Min/Max Prob.

Sistema Totocalcio

Atalanta	Bologna	1X2
Brescia	Chievo	1
Como	Empoli	12
Inter	Juventus	12X
Lazio	Milan	1
Modena	Parma	2X
Perugia	Piacenza	1
Reggina	Roma	12
Ancona	Ascoli	1X
Bari	Cagliari	1X
Albinoleffe	Alzano	1X
Sambenedettese	Sora	1
Spal	Treviso	1X
Torino	Udinese	2X

Colonne Sistema Integrale : 2304

Attiva : ☐ Disattiva : ☒

QUANTITA' DI SEGNI '1'

Minimo : 0 Massima : 14

QUANTITA' DI SEGNI 'X'

Minimo : 0 Massimo : 14

QUANTITA' DI SEGNI '2'

Minimo : 0 Massimo : 14

Condizionato Ridotto : ☐

Colonne Sistema Condizionato: 2304

OK Annulla Applica

Questa finestra consente di impostare una delle condizioni disponibili per filtrare le colonne del sistema integrale.

Si può scegliere il numero minimo e massimo di segni '1', 'X' e '2' di ogni colonna del sistema ridotto risultante. Selezionando l'opzione 'Attiva', la condizione viene attivata, mentre selezionando 'Disattiva' la condizione non viene applicata.

In questa finestra, come anche in quelle degli altri metodi di condizionamento, in basso a destra appare anche l'opzione *Condizionato Ridotto*, che si può selezionare o deselezionare per decidere se applicare o meno la riduzione (N-1) all'insieme delle colonne selezionate dalle condizioni impostate.

Se viene selezionata, il sistema oltre a sottostare a tutti i condizionamenti impostati, verrà anche ridotto a garanzia N-1, per diminuire ulteriormente le dimensioni.

Sono disponibili due tipi di riduzione: **STANDARD** ed **AVANZATA**.

La riduzione **AVANZATA** può dare un numero di colonne inferiori, ma in caso di sistemi di grandi dimensioni, l'operazione diventa molto più lenta rispetto alla riduzione standard (anche di parecchi minuti !!!).

Valutare quindi attentamente la propria scelta prima di scegliere l'opzione: può essere utile compiere qualche prova con sistemi via via più grandi, per rendersi conto del tempo richiesto.

Inoltre si può utilizzare la riduzione **STANDARD** mentre si 'costruisce' il sistema e passare a quella avanzata al termine dei lavori, per avere il sistema definitivo.

Modificando i parametri della condizione, il numero di colonne del sistema condizionato sparisce, in quanto deve essere ricalcolato.

Premere il pulsante 'Applica' per ricalcolare le nuove dimensioni del sistema ridotto.

I Sistemi Condizionati

- Min/Max Consecutività Segni - (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Condizioni

Min/Max Segni | Consecutività Segni | Colonne Filtro | Raggruppamento Colonne Filtro | Min/Max Prob.

Sistema Totocalcio

Atalanta	Bologna	1X2
Brescia	Chievo	1
Como	Empoli	12
Inter	Juventus	12X
Lazio	Milan	1
Modena	Parma	2X
Perugia	Piacenza	1
Reggina	Roma	12
Ancona	Ascoli	1X
Bari	Cagliari	1X
Albinoleffe	Alzano	1X
Sambenedettese	Sora	1
Spal	Treviso	1X
Torino	Udinese	2X

Colonne Sistema Integrale : 2304

Attiva : ☐ Disattiva : ☒

SEGNII '1' CONSECUTIVI
Minimo : 0 Massimo : 14

SEGNII 'X' CONSECUTIVI
Minimo : 0 Massimo : 14

SEGNII '2' CONSECUTIVI
Minimo : 0 Massimo : 14

Condizionato Ridotto : ☐

Colonne Sistema Condizionato: 2304

OK Annulla Applica

Questa finestra consente di impostare una delle condizioni disponibili per filtrare le colonne del sistema integrale.

Si può scegliere il numero minimo e massimo di segni '1', 'X' e '2' consecutivi di ogni colonna del sistema ridotto risultante.

Selezionando l'opzione 'Attiva', la condizione viene attivata, mentre selezionando 'Disattiva' la condizione non viene applicata.

Modificando i parametri della condizione, il numero di colonne del sistema condizionato sparisce, in quanto deve essere ricalcolato.

Premere il pulsante 'Applica' per ricalcolare le nuove dimensioni del sistema ridotto.

I Sistemi Condizionati

- Colonne Filtro -

(1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Condizioni

Min/Max Segni | Consecutività Segni | **Colonne Filtro** | Raggruppamento Colonne Filtro | Min/Max Prob.

Sistema Totocalcio

Atalanta	Bologna	1X2	X2
Brescia	Chievo	1	-
Como	Empoli	12	-
Inter	Juventus	12X	1X
Lazio	Milan	1	-
Modena	Parma	2X	-
Perugia	Piacenza	1	-
Reggina	Roma	12	-
Ancona	Ascoli	1X	1
Bari	Cagliari	1X	1
Albinoleffe	Alzano	1X	1
Sambenedettese	Sora	1	-
Spal	Treviso	1X	-
Torino	Udinese	2X	-

Colonne Sistema Integrale : 2304

Colonne Sistema Condizionato: 1920

Attiva : ☒ Disattiva : ☐

COLONNA FILTRO N.: 1

GRUPPO : A

Crea Elimina

<< >>

Punteggio : Minimo : 2 Massimo : 4

Condizionato Ridotto : ☐

OK Annulla Applica

Questa finestra consente di impostare una delle condizioni disponibili per filtrare le colonne del sistema integrale.

Si possono creare una o più colonne filtro, assegnarle ad un gruppo di condizioni (identificato da una lettera, dalla 'A' alla 'Z') e scegliere per ognuna di esse il numero minimo e massimo di punti.

Questi valori servono per filtrare le colonne del sistema integrale di partenza: se una colonna ha al suo interno un numero di pronostici corrispondenti ai segni della colonna filtro, compreso tra il minimo ed il massimo specificato, allora la colonna viene inserita nel sistema condizionato; altrimenti viene scartata.

Selezionando l'opzione 'Attiva', la colonna filtro visualizzata viene attivata, mentre selezionando 'Disattiva' non viene applicata.

Modificando i parametri della condizione, il numero di colonne del sistema condizionato sparisce, in quanto deve essere ricalcolato.

Premere il pulsante 'Applica' per ricalcolare le nuove dimensioni del sistema ridotto.

I Sistemi Condizionati - Raggruppamento Condizioni - (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Condizioni

Min/Max Segni | Consecutivita' Segni | Colonne Filtro | **Raggruppamento Colonne Filtro** | Min/Max Prob.

VALIDITA' DELLE COLONNE FILTRO ALL'INTERNO DEI GRUPPI DI CONDIZIONI

GRUPPO : A

Colonne filtro da verificare : Min : 1 Max : 2

(Almeno una colonna filtro deve essere verificata)

VALIDITA' DEI GRUPPI DI CONDIZIONI

Gruppi di condizioni da verificare : Min : 1 Max : 1

(L'unico gruppo deve essere verificato)

Condizionato Ridotto : ☒

Colonne Sistema Integrale : 2304 Colonne Sistema Condizionato: 640

OK Annulla Applica

Questa finestra consente di impostare una delle condizioni disponibili per filtrare le colonne del sistema integrale.

Ogni colonna filtro creata è stata inclusa in un gruppo, identificato da una lettera.

Selezionare la lettera corrispondente al gruppo su cui si vuole operare.

Quindi scegliere il numero minimo e massimo di condizioni del gruppo che devono essere verificate.

Subito sotto appare l'indicazione dell'effetto che avrà la scelta dei due valori sul gruppo di condizioni visualizzato.

Le opzioni della parte bassa della finestra servono invece per scegliere il numero minimo e massimo di gruppi di condizioni da verificare.

Anche in questo caso, subito sotto appare l'indicazione dell'effetto che avrà la scelta di questi due valori sull'insieme dei gruppi di condizioni da verificare.

Modificando i parametri della condizione, il numero di colonne del sistema condizionato sparisce, in quanto deve essere ricalcolato.

Premere il pulsante *'Applica'* per ricalcolare le nuove dimensioni del sistema ridotto.

I Sistemi Condizionati

- Min/Max Probabilità -

(1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Condizioni

Min/Max Segni | Consecutività Segni | Colonne Filtro | Raggruppamento Colonne Filtro | **Min/Max Prob.**

Le 2304 colonne del Sistema Integrale vengono inserite in 100 gruppi per probabilità crescente.

Il primo gruppo contiene le colonne con minore probabilità, da: 0.000198342% a 0.000223086%.

Il secondo quelle da: 0.000223086% a 0.000247830%.

E così via fino al centesimo gruppo che contiene le colonne con maggiore probabilità, da: 0.002648032% a 0.002672776%.

Con questo tipo di condizionamento è possibile scartare uno o più gruppi, sia a minore che a maggiore probabilità.

LIMITI DI PROBABILITA' DELLE COLONNE

Attiva : ☐ Disattiva : ☒

Minima : 0.000445785% (Intervalli crescenti scartati : 10)

Massima : 0.002623287% (Intervalli decrescenti scartati : 2)

Condizionato Ridotto : ☒

Colonne Sistema Integrale : 2304 Colonne Sistema Condizionato: 640

OK Annulla Applica

Questa finestra consente di impostare una delle condizioni disponibili per filtrare le colonne del sistema integrale.

Innanzitutto il programma calcola la stima di probabilità di ogni colonna del sistema integrale.

Tutte queste colonne vengono così ordinate in base alla loro probabilità ed inserite in 100 gruppi.

Il primo gruppo contiene quelle con probabilità più bassa, l'ultimo contiene quelle con maggiore probabilità.

Questo tipo di condizionamento consente di eliminare dei gruppi di colonne: uno o più con bassa probabilità, se vogliamo togliere quelli che giudichiamo essere troppo pieni di sorprese; uno o più con maggiore probabilità, se vogliamo togliere quelli che giudichiamo essere i più prevedibili e che potrebbero portare a vincite troppo popolari.

Il Sistema Ridotto

- Visualizzazione e Dettatura - (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Sistema Ridotto
✕

Atalanta	Bologna	1	1	1	1	1	1	1	1
Brescia	Chievo	1	1	1	1	1	1	1	1
Como	Empoli	1	1	1	1	1	1	1	1
Inter	Juventus	2	2	2	2	2	2	2	2
Lazio	Milan	1	1	1	1	1	1	1	1
Modena	Parma	2	2	2	2	2	2	2	2
Perugia	Piacenza	1	1	1	1	1	1	1	1
Reggina	Roma	2	2	2	2	2	2	2	2
Ancona	Ascoli	X	X	X	X	X	X	X	X
Bari	Cagliari	1	1	1	1	1	1	1	1
Albinoletfe	Alzano	1	1	1	1	X	X	X	X
Sambenedettese	Sora	1	1	1	1	1	1	1	1
Spal	Treviso	1	1	X	X	1	1	X	X
Torino	Udinese	2	X	2	X	2	X	2	X

OK

Impostazioni Dettatura:

Detta

Pausa

Stop

Pausa tra segni : 5

Visualizza Schedina:

<< Indietro

Avanti >>

Schedina numero : 45

Colonne Totali : 640

Questa finestra consente di visualizzare le colonne che formano il Sistema Ridotto (n-1), il Sistema a Correzione di Errori, il Sistema Condizionato o Condizionato-Ridotto costruito a partire dal Sistema Integrale definito in precedenza (vedere La Schedina (Visualizzazione e modifica)).

Tramite i pulsanti di avanti/indietro si possono visualizzare tutte le schedine che formano lo sviluppo del sistema. Viene indicato il numero della schedina visualizzata ed il numero delle colonne che compongono il sistema.

Se si dispone di una scheda audio è anche possibile farsi dettare le colonne del sistema per una comoda scrittura delle schedine.

Si può impostare la velocità di dettatura, per adattarla alle proprie preferenze.

Premendo il pulsante **“Detta”** si avvia la dettatura della schedina visualizzata, segno dopo segno e colonna dopo colonna (una breve pausa separa la dettatura tra una colonna e la seguente).

Premendo il pulsante **“Pausa”** si sospende momentaneamente la dettatura; ripremendo lo stesso pulsante si può continuare da dove si è interrotto.

Premendo il pulsante **“Stop”** si conclude la dettatura della schedina visualizzata.

Lo Spoglio delle Schedine (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Spoglio Schedine X

Atalanta	Bologna	1	1	1	2*	1	X*	1	2*	1
Brescia	Chievo	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Como	Empoli	2	2	1*	1*	1*	1*	2	2	2
Inter	Juventus	X	2*	1*	1*	2*	2*	X	2*	1*
Lazio	Milan	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Modena	Parma	X	X	X	2*	X	2*	X	X	X
Perugia	Piacenza	1	1	1	1	1	X	1	1	1
Reggina	Roma	1	1	1	2*	1	X	1	2*	2*
Ancona	Ascoli	X	X	1*	1*	X	X	X	X	X
Bari	Cagliari	X	X	X	X	X	1	X	1*	X
Albinoleffe	Alzano	X	1*	X	1*	1*	1	X	1*	1*
Sambenedettese	Sora	1	1	1	1	1	2*	1	1	1
Spal	Treviso	X	X	1*	X	X	X	X	1*	X
Torino	Udinese	2	X*	2	X*	2	X*	2	2	2

Schedina: 19

Punteggi: 11 10 6 11 8 14 8 11

<< Indietro
Avanti >>

OK

Calcola

Statistiche

Risultato Sistema Integrale

1 TREDICISSIMO + 12 TREDICI + 64 DODICI

Risultato Sistema Ridotto

TREDICISSIMO :

1

TREDICI :

DODICI :

3

Punteggio migliore :

Per sapere immediatamente il punteggio che ottiene il Sistema Integrale ed il Sistema Ridotto scelto, selezionare i risultati della colonna vincente a fianco della lista degli incontri e quindi premere il bottone *Calcola*.

Nei due riquadri a destra appaiono i punteggi ottenuti, mentre utilizzando i bottoni avanti/indietro posti sotto le colonne del sistema si possono visualizzare i singoli punteggi, colonna per colonna.

Per una lettura più immediata dei risultati, a fianco di ogni segno sbagliato appare un asterisco.

Dopo aver calcolato i punteggi ottenuti, viene abilitato il pulsante **'Statistiche'** che consente di accedere ad un'altra finestra.

Tale finestra serve per analizzare ed archiviare i dati statistici relativi alla giocata (vedere la pagina successiva).

Le Statistiche sulla giocata al totocalcio (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Statistiche sulla giocata
✕

16/09/2003 (21:11:41)

SISTEMA ORIGINALE PROPOSTO

Doppie : 13 Triple : 0

Punti Sistema Integrale : 13

Punti Colonna Base : 7

INTERVENTI NECESSARI PER IL 12

Fissa --> Doppia : 0

Doppia --> Tripla : 0

INTERVENTI COMPIUTI SUL SISTEMA ORIGINALE

Pronostici Fissati dall'Utente :	1
Fissa --> Doppia :	0
Doppia --> Tripla :	1
Aumenta gli '1' :	0
Aumenta gli 'X' :	0
Aumenta i '2' :	0

SISTEMA GIOCATO

Doppie : 8 Triple : 2

Punti Sistema Integrale : 14

Punti Colonna Base : 7

Tipo Riduzione : Ridotto (N-1)

Colonne Sistema Ridotto : 234

Punti Sistema Ridotto : 13

Note...

Archivia

OK

Dopo avere inserito la colonna vincente e calcolato i punteggi ottenuti dai sistemi integrali e ridotti nella finestra dello Spoglio Schedine, premendo il pulsante **'Statistiche'** si accede a questa finestra che contiene i dati statistici relativi alla giocata.

I dati presentati sono:

- Quantità di Doppie e Triple del sistema originale proposto da 1X2 STAT;
- Risultato di tale sistema e della sua colonna base;
- Quantità di Doppie e Triple del sistema giocato dall'Utente;
- Risultato di tale sistema e della sua colonna base;
- Tipo di riduzione scelta, dimensioni del sistema ridotto e risultato ottenuto;
- Il riassunto di tutte le modifiche compiute dall'Utente sul sistema originale per produrre quello giocato
- Numero minimo di interventi di tipo *'Da Fissa a Doppia'* e di tipo *'Da Doppia a Tripla'* sul sistema originale per ottenere almeno il 12.

È possibile inserire delle note descrittive e soprattutto archiviare i dati statistici della giocata.

Premendo il pulsante **'Archivia'** viene segnalata l'ultima archiviazione compiuta in precedenza; è così possibile scegliere di aggiungere all'archivio la nuova giocata oppure sostituirla all'ultima archiviata.

I dati archiviati servono ad 1X2 STAT per calcolare delle statistiche aggregate e valutare i rendimenti delle giocate nel corso del tempo.

Le Statistiche Aggregate delle giocate al totocalcio archiviate (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Statistiche sulle giocate al Totocalcio

Statistiche Aggregate | Tutte le Giocate

VALORI MEDI CALCOLATI SU 1 GIOCALE ARCHIVATE

SISTEMI ORIGINALI PROPOSTI		SISTEMI GIOCATI	
Doppie :	13.0	Doppie :	8.0
Triple :	0.0	Triple :	2.0
Punti Sistemi Integrali :	13.0	Punti Sistemi Integrali :	14.0
Punti Colonne Base :	7.0	Punti Colonne Base :	7.0

INTERVENTI NECESSARI PER IL 12		SISTEMI GIOCATI	
Fissa --> Doppia :	0.0	Colonne Sistemi Ridotti :	234.0
Doppia --> Tripla :	0.0	Punti Sistemi Ridotti :	13.0

SISTEMI ORIGINALI PROPOSTI		SISTEMI GIOCATI	
Migliore punteggio :	13	Migliore punteggio :	14
Peggior punteggio :	13	Peggior punteggio :	13
Migliore Colonna Base :	7	Migliore Colonna Base :	7
Peggior Colonna Base :	7	Peggior ColonnaBase :	7

SISTEMA MEDIO CHE OTTIENE IL 12

Doppie : 13.0 Triple : 0.0

OK Annulla

La finestra delle Statistiche Aggregate sul totocalcio consente di analizzare i dati relativi alle giocate archiviate.

I dati calcolati comprendono:

- Numero medio di Doppie e di Triple dei sistemi originali proposti da 1X2 STAT;
- Risultato medio di tali sistemi e delle colonne base;
- Migliore e peggiore risultato di tali sistemi e delle colonne base;
- Numero medio di Doppie e di Triple dei sistemi giocati dall'Utente;
- Risultato medio di tali sistemi e delle colonne base;
- Migliore e peggiore risultato di tali sistemi e delle colonne base;
- Numero medio di interventi di tipo 'Da Fissa a Doppia' e di tipo 'Da Doppia a Tripla' sui sistemi originali per ottenere almeno il 12;
- Numero medio di Doppie e Triple di tali sistemi vincenti;

Grazie a questi dati, settimana dopo settimana, si potrà valutare sempre meglio il rendimento delle proprie giocate e modificare le proprie strategie.

L'Elenco delle Statistiche sulle giocate al totocalcio archivate (1X2 STAT)

1X2 STAT 8 - Statistiche sulle giocate al Totocalcio

Statistiche Aggregate Tutte le Giocate

1 DI 1 16/09/2003 (21:11:41)

SISTEMA ORIGINALE PROPOSTO		SISTEMA GIOCATO	
Doppie :	13	Doppie :	8
Triple :	0	Triple :	2
Punti Sistema Integrale :	13	Punti Sistema Integrale :	14
Punti Colonna Base :	7	Punti Colonna Base :	7

INTERVENTI NECESSARI PER IL 12		Riduzione :		Ridotto (N-1)	
Fissa --> Doppia :	0	Colonne Sistema Ridotto :	234		
Doppia --> Tripla :	0	Punti Sistema Ridotto :	13		

INTERVENTI COMPIUTI SUL SISTEMA ORIGINALE			
Pronostici Fissati dall'Utente :	1		
Fissa --> Doppia :	0	Doppia --> Fissa :	3
Doppia --> Tripla :	1	Tripla --> Doppia :	0
Aumenta gli '1' :	0	Diminuisci gli '1' :	0
Aumenta gli 'X' :	0	Diminuisci gli 'X' :	0
Aumenta i '2' :	0	Diminuisci i '2' :	0

Note...
Escludi

1
1
2
X
1
X
1
X
1
X

<< >>

1x2 Stat

OK Annulla

La finestra che presenta l'elenco di tutte le statistiche sulle giocate archiviate consente di visualizzare ogni singolo dato statistico, settimana dopo settimana.

È possibile scorrere le colonne vincenti ed inoltre è possibile decidere quali giocate includere nelle statistiche aggregate. Tramite il pulsante "Escludi"/"Includi" si possono compiere analisi sull'intero archivio o su particolari sottoinsiemi di dati.

Può risultare utile escludere una giocata dal calcolo del rendimento, ad esempio, se c'è stato un'anomala quantità di risultati a sorpresa, in una determinata settimana, che può distorcere le statistiche aggregate rispetto all'andamento *'normale'*.

Scelta Campionati (1X2 BETS)



1X2 BETS è il modulo di **1X2 STUDIO 2005** dedicato alla selezione delle migliori scommesse sportive.

Il primo passo da compiere è quello di selezionare i campionati di interesse.


Attraverso la prima finestra di questo modulo è possibile preparare la lista dei campionati di interesse.

Dopo avere confermato le scelte, si passerà alla finestra successiva, che permetterà di inserire gli eventi e le quote relative ai campionati selezionati.

Premendo invece il pulsante **'Carica Quote'**, si potrà caricare un gruppo di eventi e quote precedentemente salvati (per vedere come salvare in un file le quote, vedere il capitolo: *Selezione Scommesse Sportive*); quindi si passerà direttamente alla funzionalità di Modifica Quote, per poter eventualmente cambiare qualche valore e ricalcolare le migliori scommesse.

Immissione Quote (1X2 BETS)

1X2 BETS 5 - Serie A. Immissione Quote
X



IMMISSIONE EVENTI E QUOTE

Continua >>

Cancella

	INCONTRI		QUOTE					
	Squadra in Casa	Squadra in Trasferta	1	X	2	1X	12	X2
Inter	Atalanta	Bologna	1.55	2.1	4.5	1.10	1.25	1.35
Juventus	Brescia	Chievo	1.95	1.8		1.15		
Lazio	Como	Empoli						
Milan								
Modena								
Parma								
Perugia								
Piacenza								
Reggina								
Roma								
Torino								
Udinese								

Aggiungi >>

<< Togli

1X2 BETS consente di selezionare diversi tipi di Scommesse Sportive ed ordinarle in base alle probabilità , quote ed equità.

Bisogna inserire le quote imposte dal gestore scelto delle Scommesse Sportive per il risultato finale (1-X-2) e per la cosiddetta 'Double Chance' (1X-12-X2) degli incontri dei Campionati scelti nella finestra precedente.

Se qualche evento non è quotato dal bookmaker scelto basta lasciare la corrispondente casella vuota.

(Negli Argomenti Avanzati è possibile trovare i link ai maggiori Bookmakers autorizzati in Europa a gestire le scommesse sportive, in agenzia oppure on-line via internet).

Inserire gli incontri e le relative quote per i risultati finali '1', 'X' e '2', e per le double chance '1X', '12', 'X2', per ogni incontro (e Evento) di cui si dispongono le Quote.

Se invece si è premuto il pulsante '**Carica Quote**' nella finestra precedente, si sarà caricato un gruppo di eventi e quote precedentemente salvati (per vedere come salvare in un file le quote, vedere: Selezione Scommesse Sportive), e quindi si passerà direttamente alla funzionalità di Modifica Quote, per poter eventualmente cambiare qualche valore e ricalcolare le migliori scommesse.

Se sono stati inseriti degli eventi relativi alla Serie visualizzata, premendo il pulsante '**Continua**' si passa alla Serie successiva; i dati inseriti vengono conservati nella base dati di **1X2 BETS** e saranno quindi utilizzati per effettuare le ricerche per selezionare le migliori Scommesse Sportive da giocare.


Nelle finestre dedicate all'immissione degli eventi e quote di alcuni Campionati può apparire anche un altro pulsante: '**Inserisci e prosegui**'.

Esso viene abilitato solo quando sono stati inseriti 10 incontri nella finestra e serve per immetterli nella base dati di **1X2 BETS** e quindi poter liberare la tabella e continuare con l'inserimento degli altri incontri della stessa Serie.

Anche qui, premendo il pulsante '**Continua**' si passa al Campionato successivo e quindi alla finestra di ricerca e selezione delle Scommesse Sportive.

Modifica Quote (1X2 BETS)

1X2 BETS 5 - Serie A. Modifica Quote

 MODIFICA QUOTE

Continua >>
Cancella

Data Evento	Elimina	INCONTRI		QUOTE					
		Squadra in Casa	Squadra in Trasferta	1	X	2	1X	12	X2
-	<input checked="" type="checkbox"/>	Atalanta	Bologna	1.55	2.10	4.50	1.10	1.25	1.35
-	<input type="checkbox"/>	Brescia	Chievo	1.95	1.80		1.15		
-	<input type="checkbox"/>	Como	Empoli	2.00					

1X2 BETS consente di modificare le quote immesse in precedenza.

Ciò è molto utile in quanto spesso i bookmaker modificano le quote di alcuni eventi per riequilibrare il numero delle giocate.

Questa funzionalità può essere utilizzata anche nel caso in cui ci si accorga di avere inserito in precedenza delle quote errate.

Basta aprire la finestra dedicata alla Modifica delle Quote per poter scorrere tutti gli eventi inseriti in precedenza e modificare i valori delle quote.

Dopo avere visionato e corretto le quote si potrà ottenere nuovamente la finestra della Selezione delle Scommesse Sportive, per ricalcolare le migliori giocate in base ai nuovi valori.

A fianco di ogni evento appare una colonna in cui è possibile selezionare gli eventi che si vuole togliere dal gruppo delle scommesse.

Se gli eventi sono stati scaricati direttamente da internet, alla sinistra di ogni evento appare la data della partita (se questa informazione è stata reperita dal bookmaker che ha pubblicato le quote).

E' così possibile verificare quali eventi si disputano nei diversi giorni della settimana.

Prima però di visualizzare le scommesse viene offerta la possibilità di aggiungere dei nuovi eventi alla lista.

Ciò è utile nel caso in cui il bookmaker abbia aggiunto in un secondo momento dei nuovi eventi, oppure nel caso in cui il caricamento automatico di eventi e quote non sia riuscito a riconoscere qualche evento.

Aggiunta nuovi Eventi (1X2 BETS)

1X2 BETS 5 - Aggiunta Evento
X



OK

Cancella

AGGIUNTA EVENTO DEL CAMPIONATO : Serie A

Atalanta

Bologna

Brescia

Chievo

Como

Empoli

Lazio

Milan

Modena

Parma

Perugia

Piacenza

Reggina

Roma

Torino

Udinese

INCONTRO		QUOTE					
Squadra in Casa	Squadra in Trasferta	1	X	2	1X	12	X2
Juventus	Inter	2	1.85	3	1.10		

Aggiungi >>

<< Togli

Dopo avere esaminato ed eventualmente modificato le quote degli eventi già inseriti, è possibile aggiungere un nuovo evento.

È sufficiente selezionare il campionato di interesse ed appare la lista delle squadre.
Selezionare le due squadre a confronto ed inserire le quote disponibili.

Al termine dell'operazione il nuovo evento viene aggiunto alla lista ed è possibile aggiungerne un altro.

Selezione Scommesse Sportive (1X2 BETS)

1X2 BETS 5 - Selezione Scommesse

CAMPIONATI INCLUSI :
TIPO PRONOSTICO :
TIPO SCOMMESSA : Singola: ☐ Multipla: 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐
LIMITI DI EQUITÀ DELL'EVENTO : Min: -100% Max: +100%
LIMITI DI QUOTA DELL'EVENTO : Min: 1.00 Max: 3.30
LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO '1' : Min: 45% Max: 100%
LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO 'X' : Min: 0% Max: 35%
LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO '2' : Min: 0% Max: 35%
PROBABILITÀ MINIMA DELLA DOUBLE CHANCE : 75% DOPPIE CALCOLE : ☒

SCOMMESSA SELEZIONATA N. : 1 DI 1

	A	B	Probabilità	Quote	Equità
i	Brescia	Chievo	1	49.8%	1.95
i	Ancona	Ascoli	1	47.6%	2.00

Stampa

Probabilità : 23.7%
Quota : 3.90
Equità : -8%

Dopo avere inserito le quote per il risultato finale e per la 'double chance' degli incontri dei Campionati italiani ed esteri, si possono pilotare diversi tipi di ricerche per selezionare le migliori combinazioni.

In base al numero di incontri e delle quote inseriti all'Immissione Quote sono abilitati uno o più tipi di pronostici:

- **Segni '1' con minore probabilità del segno '2'**
- **Segni '1' con maggiore probabilità**
- **Segni '1' con maggiore equità**
- **Segni '1' con maggiore quota**
- **Segni 'X' con maggiore probabilità**
- **Segni 'X' con maggiore equità**
- **Segni 'X' con maggiore quota**
- **Segni '2' con minore probabilità del segno '1'**
- **Segni '2' con maggiore probabilità**
- **Segni '2' con maggiore equità**
- **Segni '2' con maggiore quota**
- **Double Chance (1X - 12 - X2) con maggiore probabilità.**
- **Double Chance (1X - 12 - X2) con maggiore equità.**
- **Double Chance (1X - 12 - X2) con maggiore quota.**

Ed uno o più tipi di Scommesse Sportive:

- **Scommessa Singola**
- **Scommessa Multipla, da 2 fino a 6 incontri.**

Gli eventi inseriti possono essere filtrati in base a:

52

- **Quota minima e massima**
- **Equità minima e massima**
- **Probabilità minima e massima dei tre segni**

Impostando questi valori, verranno considerati solo quei pronostici che rispettano tali soglie.

La selezione delle migliori scommesse sportive può essere effettuata quindi secondo i seguenti criteri:

- **Probabilità**
- **Quota**
- **Equità.**

Nel primo caso vengono selezionate le migliori Scommesse Sportive in base alla maggiore probabilità totale.

Nel secondo, vengono selezionate le migliori Scommesse Sportive in base alla maggiore quota totale.

Nel terzo, vengono selezionate le migliori Scommesse Sportive in base alla maggiore equità totale.

Nel caso di scommesse di tipo Double Chance (DC) è possibile scegliere se consentire un uso misto di doppie calcolate e double chance.

Una doppia calcolata si differenzia dalla DC per il fatto che in realtà è formata da due giocate, una per ogni segno della doppia.

Il programma calcola per quali eventi è più conveniente giocare la doppia calcolata rispetto alla Double Chance.

Se una scommessa visualizzata presenta una doppia calcolata, appare un asterisco a fianco della quota calcolata in tale modo al posto di quella della DC.

Appare allora il pulsante **'(*) = Calcolata'** e premendolo si potrà accedere ad un'altra finestra; questa visualizza in che percentuale bisogna dividere la puntata disponibile tra le diverse giocate che concorrono a comporre la scommessa con le doppie calcolate.

Se nella scommessa vi sono eventi inseriti grazie alla funzionalità di scaricamento automatico di eventi e quote dai bookmaker, allora appare il pulsante **'Data'**.

Premendolo appare una nuova finestra che visualizza la data e l'ora del termine ultimo entro cui il bookmaker accetta di giocare quel particolare l'evento.

Alla sinistra di ogni evento appare il pulsantino **'i'** che consente di accedere ad una finestra che mostra la classifica del campionato di cui fanno parte le due squadre e due liste che contengono i risultati ottenuti dalle stesse nelle partite precedenti.

L'**equità** di una scommessa è calcolata tramite il prodotto tra la quota e la probabilità del risultato selezionato.

Un valore negativo indica che il premio promesso in caso di vincita è inferiore al rischio della giocata.

Un valore positivo indica invece che la quota offerta è maggiore di quanto sarebbe richiesto in base al rischio.

Al termine della selezione è possibile visualizzare la lista delle scommesse trovate agendo sui pulsanti di avanti/dietro.

Il pulsante **'Stampa'** consente di stampare il dettaglio della scommessa visualizzata.

Il pulsante **'Salva Quote'** consente di salvare su file il gruppo di eventi e quote utilizzati. È possibile così inserire e salvare diversi insiemi di quote, nel caso in cui si vogliano confrontare più bookmakers ed identificare quello che offre le migliori giocate (vedere: *Immissione Quote*, per il caricamento delle quote salvate).

Il pulsante **'Strategie...'** consente di accedere alla gestione delle Strategie, per calcolare automaticamente le proprie giocate preferite.

Informazioni sull' Evento (1X2 BETS)

1X2 BETS 5 - Serie A. Informazioni sull'evento selezionato

Squadre	Giocate	Casa:	V	P	S	Fuori:	V	P	S	Punti
Juventus	34	17	12	4	1	17	9	5	3	72
Inter	34	17	10	5	2	17	9	3	5	65
Milan	34	17	12	4	1	17	6	3	8	61
Lazio	34	17	7	8	2	17	8	7	2	60
Parma	34	17	11	2	4	17	4	9	4	56
Udinese	34	17	11	5	1	17	5	3	9	56
Chievo	34	17	11	3	3	17	5	4	8	55
Roma	34	17	9	5	3	17	4	5	8	49
Brescia	34	17	6	7	4	17	3	8	6	42
Perugia	34	17	9	4	4	17	1	8	8	42
Bologna	34	17	9	3	5	17	1	8	8	41
Atalanta	34	17	5	8	4	17	3	6	8	38
Empoli	34	17	4	8	5	17	5	3	9	38
Modena	34	17	6	6	5	17	3	5	9	38
Reggina	34	17	8	5	4	17	2	3	12	38
Piacenza	34	17	6	4	7	17	2	2	13	30
Como	34	17	3	7	7	17	1	5	11	24
Torino	34	17	4	4	9	17	0	5	12	21

OK

1X2
Bets

Brescia	-	Chievo	1	49.8%	X	28.8%	2	21.4%
Udinese	Brescia	X	↑	Empoli	Chievo	1	↑	
Brescia	Inter	2		Chievo	Reggina	1		
Juventus	Brescia	1		Bologna	Chievo	X		
Perugia	Brescia	X		Chievo	Piacenza	1		
Brescia	Milan	1		Como	Chievo	2		
Lazio	Brescia	1	↓	Chievo	Roma	X	↓	
Brescia	Modena	X	↓	Juventus	Chievo	1	↓	

In questa finestra appaiono:

- la classifica del campionato di cui fanno parte le due squadre;
- le stime di probabilità dei possibili risultati dell'evento;
- due liste che contengono i risultati ottenuti dalle stesse nelle partite precedenti.

Con questi dati, è più facile l'analisi dell'evento selezionato.

Editor delle Strategie: Creazione nuova strategia (passo 1) (1X2 BETS)

1X2 BETS - Wizard di Creazione Strategia

Prosegui >>

Cancella

PASSO 1.: SCELTA DEGLI EVENTI

EVENTO : C

CAMPIONATI INCLUSI : A

TIPO PRONOSTICO : Segni '1' con maggiore probabilità

POSIZIONE OCCUPATA NELL'ORDINAMENTO : 1

LIMITI DI EQUITÀ DELL'EVENTO : Min: +0% Max: +100%

LIMITI DI QUOTA DELL'EVENTO : Min: 1.00 Max: 3.00

LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO '1' : Min: 50% Max: 100%

LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO 'X' : Min: 0% Max: 30%

LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO '2' : Min: 0% Max: 30%

PROBABILITÀ MINIMA DELLA DOUBLE CHANCE : 85% DOPPIE CALCOLATE : ☐

Togli l'ultimo Evento Inserisci l'Evento

Grazie all'Editor delle Strategie è possibile definire nel dettaglio le proprie giocate, per creare un tipo di gioco decisamente più sofisticato rispetto alle scommesse singole o multiple selezionate nella classifica delle scommesse.

È possibile creare una nuova strategia attraverso 3 passi:

Al primo passo bisogna decidere il numero di eventi che andranno a comporre le giocate della strategia e per ognuno di questi impostare i valori dei parametri che servono per identificarli

I parametri sono:

- il tipo di pronostico (l'elenco dei tipi è stato illustrato nella pagina "Selezione delle Scommesse Sportive");
- l'equità minima e massima;
- la quota minima e massima
- la probabilità minima e massima dei tre segni (in caso di tipo di pronostico sul risultato finale);
- la probabilità minima e l'uso delle doppie calcolate (in caso di tipo di pronostico double chance);
- la posizione occupata dall'evento nell'ordinamento degli eventi che rispettano queste condizioni.

Definiti i valori di un evento, questo va inserito nella strategia premendo il pulsante **'Inserisci l'Evento'**.

Poi si può procedere a definire i parametri dell'evento successivo.

Premendo il pulsante **'Togli l'ultimo Evento'** si rimuove dalla strategia che si sta creando l'evento appena inserito.

Terminata la definizione di tutti gli eventi che formeranno la nuova strategia, premere **'Prosegui'** per passare alla fase successiva.

Editor delle Strategie: Creazione nuova strategia (passo 2) (1X2 BETS)

1X2 BETS - Wizard di Creazione Strategia

PASSO 2 : CREAZIONE DELLE GIOCATE

EVENTI INSERITI :

EVENTO : B

CAMPIONATI INCLUSI : A

TIPO PRONOSTICO : Segni '1' con maggiore probabilità

POSIZIONE OCCUPATA NELL'ORDINAMENTO : 1

LIMITI DI EQUITÀ DELL'EVENTO :	Min: +0%	Max: +100%
LIMITI DI QUOTA DELL'EVENTO :	Min: 1.00	Max: 3.00
LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO '1' :	Min: 50%	Max: 100%
LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO 'X' :	Min: 0%	Max: 30%
LIMITI DI PROBABILITÀ DEL SEGNO '2' :	Min: 0%	Max: 30%

PROBABILITÀ MINIMA DELLA DOUBLE CHANCE :

EVENTI GIOCATI N. 2 :

Evento B

Buttons: Prosegui >>, Cancelli, <<, >>, Aggiungi >>, << Togli, Togli l'ultima Giocata, Inserisci la Giocata

Nel secondo passo della creazione di una nuova strategia bisogna definire la o le giocate.

In questa fase si possono combinare a piacere gli eventi a formare una o più giocate facenti parte della strategia.

Per creare una giocata, scorrere la lista di sinistra contenente gli Eventi definiti nel passo precedente.

Visualizzato l'evento di interesse, premere il pulsante **'Aggiungi'**, che lo inserisce nella giocata corrente.

La giocata corrente è visualizzata nella parte destra della finestra e contiene l'elenco degli eventi che vi fanno parte.

Quando una giocata è completa, premere il pulsante **'Inserisci la Giocata'**, che si occupa di salvare la definizione della giocata corrente nella strategia.

Quindi viene ripulita l'area a destra della finestra, per poter definire una nuova giocata.

Il pulsante **'Togli l'ultima Giocata'** consente di rimuovere l'ultima giocata inserita nella strategia che si sta creando.

Terminata la definizione di tutte le giocate che formeranno la nuova strategia, premere **'Prosegui'** per passare alla fase successiva.

Editor delle Strategie: Creazione nuova strategia (passo 3) (1X2 BETS)



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "1X2 BETS - Wizard di Creazione Strategia". In the top-left corner is a logo with the text "1x2 Bets" over a soccer field pattern. In the top-right corner are "OK" and "Cancella" buttons. The main area is titled "PASSO 3: NOME E DESCRIZIONE DELLA STRATEGIA". It contains two input fields: "NOME DELLA STRATEGIA:" followed by a single-line text box, and "DESCRIZIONE:" followed by a larger multi-line text box.

In quest'ultima fase si completa la creazione di una nuova strategia.

Si associa un nome ed una descrizione alla strategia, in modo da facilitare l'identificazione delle caratteristiche degli eventi e delle giocate.

Premendo il pulsante **'Ok'** si conclude la creazione della nuova strategia, che potrà essere utilizzata con le quote di un bookmaker per la definizione delle giocate e per valutarne il rendimento settimanale.

Editor delle Strategie: Visualizzazione strategie (1X2 BETS)

Attraverso questa finestra è possibile scorrere tutte le strategie create in precedenza.

All'apertura di questa finestra viene richiesto di indicare un **File di Rendimenti**:

- Se viene selezionato un file in cui in precedenza sono stati salvati i rendimenti settimanali di queste strategie si può analizzarne l'andamento.

Vengono riportate le settimane salvate, la percentuale di settimane con sortite vincenti ed il rendimento attuale.

- Se invece non viene aperto alcun File di Rendimenti, il visualizzatore delle strategie non mostrerà questi dati.

Per ogni strategia è possibile esaminare i parametri caratteristici degli eventi che la compongono, nella parte a sinistra della finestra.

Nella parte destra, invece, si possono scorrere le diverse giocate che compongono la strategia, con l'indicazione degli eventi che le compongono.

In alto appaiono vari pulsanti: '**Modifica Descrizione**', '**Sposta Strategia**' ed '**Elimina Strategia**', per mantenere ordinato l'archivio delle strategie; 'Modifica Evento' serve per aggiornare i parametri dell'evento visualizzato.

Infine '**Statistiche**' serve per calcolare i dati statistici e rendimenti della strategia con vari bookmaker.

In basso invece ci sono i pulsanti di navigazione per passare alla strategia precedente o successiva, la prima o l'ultima.

Editor delle Strategie: Calcolo giocate (1X2 BETS)

1X2 BETS - Visualizzazione Strategie

NOME DELLA STRATEGIA : Titolo strategia

DESCRIZIONE : descrizione strategia

1X2 Bets

EVENTI INSERITI :

EVENTO : B

CAMPIONATI INCLUSI : A

TIPO PRONOSTICO :
Segni '1' con maggiore probabilità

POSIZIONE OCCUPATA NELL'ORDINAMENTO : 1

LIMITI DI EQUITA' DELL'EVENTO: -100% / +100%

LIMITI DI QUOTA DELL'EVENTO: 1.20 / 3.00

LIMITI DI PROBABILITA' DEL SEGNO '1': 35% / 100%

LIMITI DI PROBABILITA' DEL SEGNO 'X': 0% / 35%

LIMITI DI PROBABILITA' DEL SEGNO '2': 0% / 35%

PROBABILITA' MINIMA DELLA DOUBLE CHANCE :

EVENTI DELLA GIOCATTA N. 2 :

Ev.C: Como-Empoli 1 (3.00) (E:+31%)
Ev.B: Brescia-Chievo 1 (2.60) (E:+30%)
Quota Totale: 7.80

Calcola...

Dopo aver immesso un nuovo gruppo di eventi e quote, dalla finestra delle scommesse si può accedere al calcolo delle giocate delle varie strategie.

Per ogni strategia creata in precedenza, vengono automaticamente calcolate tutte le diverse giocate effettive che compongono la stessa, più la quota di ogni evento e la quota totale di ogni giocata.

È possibile così ottenere immediatamente le giocate preferite.

Il pulsante **'Imposta Budget'** serve per calcolare la distribuzione ottimale del budget nelle varie giocate della strategia.

Il pulsante **'Esporta Giocate'** serve per salvare su file html tutte le giocate calcolate con le quote in memoria.

Calcolando gli eventi di una strategia, può accadere che più eventi coincidano perché soddisfano più criteri di selezione. Ad esempio, se l'Evento A indica l'incontro con equità maggiore (non consideriamo gli altri parametri, per semplicità), e l'Evento B quello con quota maggiore e in entrambi i casi otteniamo la stessa partita, allora in questa situazione il programma dà la priorità a quello identificato con la lettera più bassa (l'evento A è prioritario rispetto all'evento B); per l'Evento B quindi provvede a selezionare l'incontro che si trova alla posizione successiva nella relativa classifica (in questo esempio, al secondo posto di quella per quote).

In tal modo vengono evitate giocate impossibili a realizzarsi (altrimenti la scommessa doppia Evento A più Evento B in questo esempio non sarebbe giocabile).

Nel caso in cui gli eventi disponibili che soddisfano tutti i criteri di selezione impostati non siano sufficienti a costruire una giocata di una strategia, il programma provvede a segnalarlo: se l'Evento A richiede l'incontro che occupa la quarta posizione di un certo ordinamento, ma quell'ordinamento ha solo tre incontri, non si può costruire la strategia.

Editor delle Strategie: Calcolo rendimenti (1X2 BETS)

1X2 BETS - Visualizzazione Strategie

NOME DELLA STRATEGIA : Titolo strategia

DESCRIZIONE : descrizione strategia

1X2 Bets

EVENTI INSERITI :

EVENTO : B

CAMPIONATI INCLUSI : A

TIPO PRONOSTICO :
Segni '1' con maggiore probabilità

POSIZIONE OCCUPATA NELL'ORDINAMENTO : 1

LIMITI DI EQUITA' DELL'EVENTO: -100% / +100%

LIMITI DI QUOTA DELL'EVENTO: 1.20 / 3.00

LIMITI DI PROBABILITA' DEL SEGNO '1': 35% / 100%

LIMITI DI PROBABILITA' DEL SEGNO 'X': 0% / 35%

LIMITI DI PROBABILITA' DEL SEGNO '2': 0% / 35%

PROBABILITA' MINIMA DELLA DOUBLE CHANCE :

EVENTI DELLA GIOCATTA N. 2 :

Ev.C: Como-Empoli 1 (3.00) (E:+31%) (Nulla)

Ev.B: Brescia-Chievo 1 (2.60) (E:+30%) (Nulla)

Quota Totale: 7.80

RENDIMENTO : +0.0%

Dopo aver aggiornato il programma con i risultati delle partite disputate, si può attivare il calcolo dei rendimenti.

Per fare ciò è necessario che si siano in precedenza salvate le quote di un gruppo di eventi immesso o scaricato via internet in un File di Quote (grazie al pulsante 'Salva Quote' nella finestra delle Scommesse).

Viene infatti chiesto di selezionare un file di quote salvato in precedenza, contenente gli eventi e quote di riferimento.

Per ogni strategia vengono identificate le giocate, controllati gli esiti e calcolati i rendimenti.

Se non viene trovato il risultato di un incontro, il programma chiede se può considerare l'esito della partita come nullo, oppure se deve interrompere il calcolo.

Se si decide di proseguire, tale incontro verrà definitivamente considerato vincente a quota pari ad 1.00 in qualunque giocata.

La finestra evidenzia, giocata per giocata di ogni strategia, gli eventi correttamente pronosticati (*OK*), e quelli sbagliati (*Errore*) e quindi il rendimento complessivo:

- lo 0% significa che abbiamo recuperato quanto speso per la strategia;
- un valore positivo indica la percentuale di guadagno;
- uno negativo, la percentuale di perdita (-100% significa che tutte le giocate di una strategia sono risultate perdenti, con la conseguente perdita di tutta la puntata).

Premendo il pulsante i pulsanti '<<', '>>' si passa alla strategia precedente o successiva.

Premendo il pulsante '**Salva Rendimenti**' si può scegliere tra tre opzioni:

- Creare un nuovo file dei rendimenti, per iniziare a seguire nel tempo l'andamento delle strategie;
- Aprire un file dei rendimenti già esistente ed aggiungervi i nuovi dati;
- Aprire un file dei rendimenti già esistente, ma per togliervi i dati aggiunti nel salvataggio precedente e sostituirli con i nuovi dati.

Si possono utilizzare più file di rendimenti per mantenere distinti gli andamenti delle strategie calcolate con quote di bookmaker diversi. L'importante è salvare il o i file di quote e poi utilizzarlo/i nel calcolo dei vari rendimenti, salvandone gli esiti in file di rendimento distinti.

Ricerca Strategie con maggiore rendimento o frequenza di sortita (1X2 BETS)

1X2 BETS - Ricerca Strategie con maggior rendimento o frequenza di sortita
✕

PASSO 1 : IMPOSTAZIONE PARAMETRI PER LA RICERCA DEI CRITERI DI FILTRO PER LE SCOMMESSE Avanti >>

BOOKMAKER : BETANDWIN

DATA INIZIO RICERCA : 10/11/2002

PRONOSTICI DA CONSIDERARE : ☒ "1" ☐ "X" ☐ "2"

ORDINAMENTI DA CONSIDERARE : ☒ Probabilità ☐ Equità ☐ Quota

EVENTI DA CONSIDERARE : 6

PERCENTUALE MINIMA DI SETTIMANE UTILI : 50 %

PERCENTUALE MINIMA DI SETTIMANE VINCENTI :

Singola : 50 %	1 su 2 : 75 %
Multiplo da 2 : 25 %	2 su 3 : 50 %
Multiplo da 3 : 10 %	2 su 4 : 65 %
Multiplo da 4 : 5 %	3 su 4 : 30 %
Multiplo da 5 : 0 (Qualsiasi) %	1 fissa più 2 su 3 : 25 %
Multiplo da 6 : 0 (Qualsiasi) %	4 su 5 in 3 terzine : 15 %

CRITERIO DI PREFERENZA : ☒ Massimo Rendimento ☐ Massima frequenza di sortita

CAMPIONATI DA CONSIDERARE : TUTTI

MANTIENI DISTINTI I CAMPIONATI : ☒ Sì ☐ No

Avanti >>
Annulla

Attraverso un percorso in tre passi è possibile individuare le strategie che forniscono il rendimento più elevato (oppure che hanno la maggiore frequenza di sortita).

Il primo passo consiste nell'impostazione dei parametri che guideranno la ricerca.

BOOKMAKER: per utilizzare le quote di tale bookmaker;

DATA INIZIO RICERCA: per decidere di quanto andare nel passato nei calcoli;

PRONOSTICI DA CONSIDERARE: per scegliere le strategie sulle vittorie in casa, sui pareggi o sulle vittorie esterne;

ORDINAMENTI DA CONSIDERARE: per ordinare le strategie in base alla maggiore probabilità, equità o quota;

EVENTI DA CONSIDERARE: per limitare le strategie di interesse;

PERCENTUALE MINIMA DI SETTIMANE UTILI: per ignorare le strategie poco giocabili;

PERCENTUALE MINIMA DI SETTIMANE VINCENTI: per ignorare le strategie meno vincenti;

CRITERIO DI PREFERENZA: per trovare le strategie con maggiore rendimento, o quelle con sortite più frequenti;

CAMPIONATI DA CONSIDERARE: per focalizzarsi solo sui campionati di interesse;

MANTIENI DISTINTI I CAMPIONATI (SI/NO): per avere strategie specifiche per i vari campionati o per tutti insieme.

Le strategie analizzate includono la giocata singola, le multiple da due, tre, quattro, cinque o sei eventi, e alcune giocate combinatorie.

Queste sono indicate tramite il numero minimo di eventi da azzeccare sul totale di quelli utilizzati.

1 su 2: significa giocare due giocate singole utilizzando i due migliori eventi segnalati da 1X2 BETS secondo i criteri di ordinamento e filtro impostati.

2 su 3: è la strategia composta da tre distinte giocate, tutte composte da due eventi. In pratica, se A, B e C sono i tre eventi segnalati da 1X2 BETS, questa strategia si compone della giocata multipla composta dai due eventi A e B, più la multipla con A e C ed infine con la multipla B e C.

2 su 4: composta da sei distinte multiple da 2 eventi; se i 4 eventi segnalati sono A, B, C, D, questa strategia si compone delle multiple: A e B, A e C, A e D, B e C, B e D, C e D.

3 su 4: strategia composta da quattro giocate multiple composte da tre eventi; se gli eventi sono A, B, C e D, le giocate sono le terzine A, B, C – A, B, D – A, C, D – B, C, D.

1 fissa più 2 su 3: strategia che considera quattro eventi, di cui il primo viene inserito in tutte le tre giocate; se gli eventi sono A, B, C e D, le tre multiple da giocare sono rispettivamente A, B, C – A, B, D – A, C, D.

4 su 5 in 3 terzine: strategia che considera cinque eventi e composta da tre giocate; se gli eventi sono A, B, C, D ed E, le tre terzine sono A, B, D – A, D, E – B, C, E

Questa strategia garantisce una sortita vincente azzeccando almeno quattro eventi, ma anche in caso di tre eventi pronosticati correttamente c'è la possibilità che una delle terzine risulti vincente.

Il secondo passo consiste nel lancio della ricerca.

Una seconda finestra consente di scegliere se avviare la ricerca utilizzando la massima potenza del PC o se mantenere la configurazione standard.

Nel primo caso la ricerca potrà durare meno, ma sarà impossibile interromperla o compiere altre attività col PC.

Inoltre, è possibile indicare se salvare le strategie trovate nell'archivio delle strategie personali e/o di salvarle in un file HTML.

Appena avviata la ricerca, una finestra centrale descrive lo stato di avanzamento dei calcoli.

Il terzo e l'ultimo passo consiste nella creazione di un file HTML con gli esiti della ricerca (se selezionato in precedenza): visualizza dove è stato creato il file e con quale nome. Il nome contiene il bookmaker scelto e la data e ora della ricerca.

NOTA IMPORTANTE:

Per utilizzare questa funzionalità è necessario salvare i dati settimanali dei bookmaker di interesse, in modo che la ricerca possa utilizzarli per i suoi calcoli.

Per salvare correttamente i dati, bisogna utilizzare la funzionalità di **ESPORTA EVENTI E RISULTATI** (voce del menu relativo alle scommesse).

Tale funzionalità richiede un file .QUO contenente gli eventi e le quote precedentemente immesse o scaricate da internet in automatico.

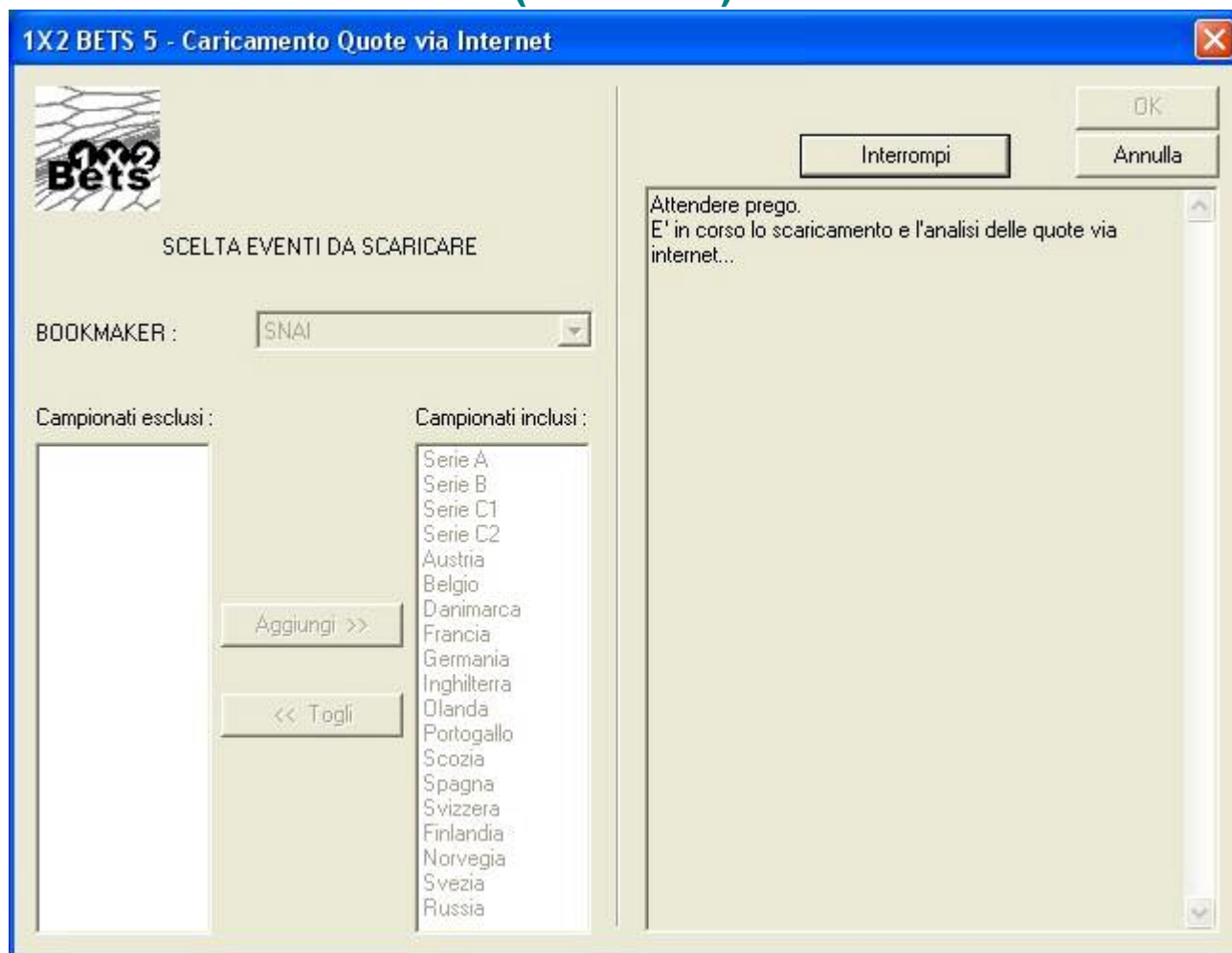
Il programma legge il file indicato e produce un file di testo contenente i dati necessari alle ricerche.

E' fondamentale salvare il file all'interno di una delle cartelle indicate dalla procedura di salvataggio, per archiviare i dati relativi al corretto bookmaker.

Anche il nome dato al file è importante: esso deve indicare la data del gruppo di eventi che contiene.

Solo rispettando la corretta sequenza temporale delle settimane, la ricerca delle strategie potrà poi produrre valori validi.

Caricamento Quote via Internet (1X2 BETS)



1X2 BETS consente di importare automaticamente gli eventi e le quote di alcuni Bookmaker che vengono pubblicati su Internet.

Innanzitutto bisogna selezionare il Bookmaker di interesse.
In funzione della scelta si possono selezionare i campionati di interesse.

Premendo il pulsante **'Carica'** si attiva l'operazione, che può essere diversa in funzione del bookmaker scelto.
È sufficiente seguire le indicazioni che appaiono a video per completare il caricamento.

Al termine del caricamento, se sono stati trovati degli eventi, appare una finestra che serve per salvare il file delle quote.
Il nome del file proposto è formato dal nome del Bookmaker più la data e l'ora attuale.

Quindi si può chiudere la finestra oppure ricominciare cambiando qualche opzione, ad esempio il bookmaker o i campionati di interesse.

Per utilizzare i dati appena scaricati da internet è sufficiente aprire la finestra dell'Immissione Quote, premere il pulsante di Carica Quote e selezionare il file salvato.

Sarà così possibile visualizzare in dettaglio tutti gli eventi e le relative quote trovate e passare alla selezione delle migliori scommesse sportive.

È possibile che il caricamento automatico non sia riuscito a riconoscere qualche evento (ad esempio se il nome di una squadra viene scritto con qualche errore nella pagina web del bookmaker); in tal caso l'incontro viene trascurato.
È quindi utile leggere il numero di eventi trovati da **1X2 BETS**, ed eventualmente in seguito aggiungere manualmente alla lista quelli mancanti.

GLI ARGOMENTI AVANZATI

Per saperne di più e sfruttare al meglio 1X2 STUDIO 2005

Copyright © 1996, 2005 by **RIFO**
[http:// www.rifo.it](http://www.rifo.it)
foches@rifo.it

Il Metodo Statistico Adottato

Non essendo semplice spiegare in poche righe il metodo statistico della **Regressione Multipla**, si procederà con un esempio.

È intuitivo affermare che il peso di un pollo sia determinato, tra i diversi fattori, dalla quantità di mangime che gli facciamo mangiare e dalla quantità di ore di luce (artificiale) a cui lo facciamo sottostare.

Se osserviamo il peso (variabile dipendente) che raggiungono diversi polli sottoposti alle diverse quantità di mangime e ore di luce (variabili indipendenti) e sottoponiamo queste terne di valori al metodo in questione, otteniamo delle formule che possono essere usate per calcolare una stima del peso più probabile che registrerà un pollo se sottoposto ad una determinata quantità di mangime e luce.

Il **Coefficiente di Determinazione Lineare** è invece un indicatore che misura il grado di affidabilità delle stime ottenute; in pratica, valuta l'aderenza delle previsioni alla realtà, consentendo di giudicare la bontà del metodo utilizzato.

Ora, in parole semplici, se la nostra variabile dipendente è l'esito di un incontro, dobbiamo scegliere due variabili indipendenti che influiscano su questo, per poterlo prevedere.

1X2 STUDIO 2005 utilizza la **somma pesata dei Punteggi** ottenuti negli *ultimi* incontri disputati in casa, per la squadra che deve giocare in casa, e quella degli *ultimi* incontri disputati in trasferta, per la formazione che deve giocare in trasferta, come variabili che influiscono sul risultato dell'incontro in questione.

1X2 STUDIO 2005 permette di scegliere il numero di questi *ultimi* incontri da adottare nel calcolo delle due variabili indipendenti, consentendo di effettuare diverse analisi statistiche, per selezionare le migliori stime possibili.

In alternativa, è possibile utilizzare gli ultimi incontri indipendentemente da dove sono stati disputati: può essere utile per tenere sotto controllo quei campionati in cui il fattore campo non appare particolarmente importante (ad esempio se una grande quantità di squadre sono della stessa città, oppure se vi sono grandi differenze tra le squadre dominanti e quelle deboli).

Inoltre è possibile assegnare importanze diverse (*percentuali di importanza o pesi*) ai diversi incontri, in modo da disporre dei valori più precisi e tenere conto delle mutazioni del grado di forma di una squadra col passare delle settimane (ecco il significato di **somma pesata**).

L'algoritmo è stato poi raffinato ulteriormente, introducendo un altro **importante aspetto: la difficoltà degli incontri**. I **Punteggi** infatti non sono le semplici medie inglesi, ma valori specifici assegnati dall'Utente per ogni tipologia di risultato: Vittoria, Pareggio e Sconfitta - in casa ed in trasferta - contro avversaria Forte, Media e Debole, per avere così 18 diverse combinazioni di Punteggi, tutti modificabili con valori da -4.00 a +4.00, che meglio rappresentano l'effettivo andamento di una squadra.

Ad esempio, consideriamo due squadre che hanno subito due sconfitte nelle ultime due partite in trasferta; la prima di tali squadre ha però perso contro le migliori due squadre del campionato, mentre l'altra contro due squadre agli ultimi posti. È utile poter distinguere questi due casi, **modificando** i punteggi assegnati in modo da *"mitigare"* gli effetti negativi delle sconfitte subite dalla prima squadra ed *"accentuando"* quelli della seconda.

Per tornare all'esempio, è come se alcuni polli si cibassero di mangime ipervitaminico, mentre altri di mangime con scadente valore nutritivo: questa differenza influirebbe sul loro peso, anche se la quantità di cibo somministrata fosse la stessa.

Ecco nascere l'esigenza di un'altra variabile: il valore degli avversari incontrati: si deve definire se un'avversaria è da considerare forte, media o debole per potere assegnare lo specifico punteggio ad ogni incontro disputato contro di essa. Utilizzando nuovamente la somma dei punteggi pesati degli incontri disputati in precedenza abbiamo un valore che rappresenta il grado di forma nel momento in cui deve giocare un altro incontro. In base ai valori soglia possiamo collocare tale avversaria nel gruppo delle forti, medie o deboli.

Il programma, inoltre, suddivide le squadre in tre fasce in funzione della posizione occupata in classifica: squadre di alta classifica, media classifica e bassa classifica.

Quando un'avversaria è considerata forte, ma occupa una fascia inferiore, allora viene considerato il punteggio contro media (invece che contro forte).

Quando è considerata debole, ma occupa una fascia superiore, allora viene considerato il punteggio contro media (invece che contro debole).

Ancora, altri parametri consentono di modificare i valori delle squadre che occupano la fascia bassa o alta in classifica. Ad esempio, se (c, t) sono i valori che rappresentano il grado di forma attuale di due squadre che si devono affrontare (c per quella in casa e t per quella in trasferta) e se esse si trovano nella fascia di bassa o alta classifica, allora i due valori possono essere modificati a tenere conto di questo particolare aspetto: se impostiamo i valori -1 per la bassa classifica e $+1$ per l'alta (solo per la semplicità dell'esempio consideriamo questi valori sia per le squadre in casa che per quelle in trasferta), allora se la partita è un *testa-coda*, abbiamo $(c+1, t-1)$; se è un *coda-testa*, $(c-1, t+1)$.

Un ulteriore parametro utilizzato è la diversa importanza data alle varie annate contenute nella base dati: è possibile variare il peso dei diversi campionati in modo da modellare statisticamente anche il mutamento nel corso degli anni.

Il Nuovo Campionato

Fondamentale per la validità di qualunque metodo statistico è la numerosità campionaria. Più dati si hanno a disposizione, più le statistiche che si compiono sul campione saranno accurate. Ecco perché **1X2 STUDIO 2005** parte da una base dati contenente i seguenti campionati:

Serie A, dal 1961;
Serie B, dal 1971;
Serie C1, dal 1986;
Serie C2, dal 1991;
Campionato austriaco, dal 1993;
Campionato belga, dal 1995;
Campionato danese, dal 1995;
Campionato francese, dal 1993;
Campionato tedesco, dal 1992;
Campionato inglese, dal 1992;
Campionato olandese, dal 1993;
Campionato portoghese, dal 1995;
Campionato scozzese, dal 1994;
Campionato spagnolo, dal 1993;
Campionato svizzero, dal 1994;
Campionato finlandese, dal 1994;
Campionato norvegese, dal 1962;
Campionato svedese, dal 1990;
Campionato russo, dal 1996.

Il programma consente di aggiornare la base dati per migliorare l'affidabilità delle stime.

Il nome delle squadre è un utile riferimento per le successive funzionalità di **1X2 STAT** ma non si deve pensare che il metodo statistico abbia una qualunque attinenza con i nomi.

Infatti la Regressione Multipla (come spiegato nella pagina precedente), utilizza i punteggi ed i risultati degli incontri del passato, ma non i nomi delle squadre coinvolte.

Questo è un punto fondamentale e va compreso: NON si valuta il grado di forma di una squadra in base ai suoi risultati negli anni passati, né questi vengono usati nel calcolo della probabilità del risultato di un incontro da pronosticare.

Ciò sarebbe totalmente sbagliato.

Tutti i campionati inseriti servono a trovare una funzione statistica per modellare la distribuzione dei risultati di un incontro qualsiasi in funzione del grado di forma e dell'andamento negli incontri precedenti delle due squadre.

Per fare un esempio, importa sapere che una squadra con punteggio totale interno pari a -5 abbia incontrato una formazione con punteggio totale esterno pari a +3, e che l'esito della partita sia stato un pareggio; alla regressione non interessa sapere che le due squadre erano Inter e Lazio, o Bari e Nocerina, o Xyl e K15, o Pippo e Pluto.

Essendo questo un concetto che può lasciare dei dubbi ai non esperti di statistica, si pensi all'esempio utilizzato nella sezione precedente:

Per il calcolo della regressione sono state utilizzate le diverse quantità di mangime e ore di luce, accoppiate con i chilogrammi di peso dei polli. Non è stato di alcun utilizzo sapere che di tutti i polli di 4 kg a cui erano stati fatti mangiare 400 gr. di mangime con 12 ore di luce artificiale, il 20% si chiamasse "Gelsomino", il 12% "Carolino", eccetera...

Ottenute le formule, se faremo mangiare ad un pollo 500 gr. di mangime e gli lasceremo la luce accesa per 14 ore al giorno, otterremo la stima sul suo peso, (poniamo 6 Kg), sia che lo chiamiamo "Carletto", che "Real Madrid" o "Liverpool".

I Nuovi Incontri

Come spiegato nella pagina precedente, più dati si hanno a disposizione, più le statistiche che si compiono sul campione saranno accurate.

È fondamentale produrre le stime solo se **1X2 STUDIO 2005** dispone della base dati aggiornata con gli ultimi incontri disputati, altrimenti i pronostici non possono essere accurati.

Infatti il grado di forma di una squadra è calcolato in base ai suoi incontri più recenti (in numero pari alle Giornate d'Analisi).

È inoltre indispensabile che venga rispettata nell'aggiornamento della base dati **l'esatta sequenza temporale** degli incontri disputati: *se un incontro non si è disputato assieme a quelli della sua stessa giornata, ma ad esempio 2 mesi dopo, l'esito dello stesso andrà inserito solo dopo tutti gli incontri che si saranno disputati fino ad allora.*

In pratica, un recupero verrà inserito proprio quando si sarà giocato, senza tornare indietro alla giornata di origine.

Ciò serve a controllare il mutamento nel tempo del grado di forma di una squadra.

Aggiornamento dati via Internet

È possibile tenere aggiornata la base dati prelevando direttamente via Internet gli aggiornamenti.

Non è necessaria alcuna preparazione particolare; è sufficiente avere un collegamento ad Internet, ed **1X2 STUDIO 2005** si occupa di contattare il server, cercare i file d'aggiornamento, segnalare all'Utente la data dei file trovati ed aggiornare la propria base dati.

Inoltre, è possibile che **1X2 STUDIO 2005** trovi anche degli avvisi scritti dall'autore del programma e li visualizzi all'Utente: ad esempio è possibile ottenere delle indicazioni su particolari analisi trovate, che producono stime migliori. In tal caso è possibile salvare queste news in un file di testo per una consultazione più comoda anche fuori da **1X2 STUDIO 2005** e dopo la conclusione della connessione internet.

Le Giornate d'Analisi

Questo parametro indica il numero delle giornate da considerare nel calcolo dei punteggi totali per la valutazione della forza o del grado di forma delle squadre (quella per le squadre che giocano in casa e quella per le squadre che giocano in trasferta).

La scelta varia dagli ultimi due incontri agli ultimi cinque (casalinghi, per chi gioca in casa ed esterni per chi gioca in trasferta - se si è scelto di mantenere distinte queste due tipologie di incontri).

Ad esempio, se si sceglie come valore le 5 giornate, significa che consideriamo come indicatore dell'attuale forza di una squadra che gioca in casa il suo comportamento negli ultimi 5 incontri interni, mentre consideriamo come indicatore dell'attuale forza di una squadra che gioca in trasferta il suo comportamento negli ultimi 5 incontri esterni.

Effettuando diverse elaborazioni, variando questo parametro, si otterranno delle formule per stimare l'esito degli incontri anche molto diverse tra loro. Ma i valori dell'accuratezza delle stime consentiranno di scartare quelle di scarso valore, per soffermarsi su quelle più valide (si parlerà di accuratezza nella pagina dedicata alle Stime).

Le Percentuali d'Importanza delle Giornate d'Analisi

1X2 STUDIO 2005 permette di assegnare una specifica *importanza* ad ognuna delle Giornate d'Analisi. Tale importanza si esprime sotto forma di valore percentuale, e serve al programma per dare un peso ai singoli punteggi ottenuti dalle squadre nelle diverse giornate.

Attraverso un esempio, cerchiamo di evidenziare l'utilità di questa funzionalità.

Supponiamo di avere impostato a 5 il numero delle Giornate d'Analisi.

Due squadre in 5 partite casalinghe hanno vinto 2 volte, pareggiato una volta e perso 2 ma poniamo che la prima abbia vinto rispettivamente le due partite più indietro nel tempo, ed abbia perso le ultime due disputate, mentre la seconda abbia perso le due partite più indietro nel tempo e vinto le ultime due disputate.

Se le 5 avversarie affrontate da entrambe erano simili in quanto a forza, la somma dei punteggi delle due squadre sotto osservazione è identico, e da questo dato non emergono differenze tra di esse. Per questo metodo statistico non c'è cioè il concetto del tempo.

Nella realtà però possiamo affermare che la prima squadra sta peggiorando il proprio rendimento, mentre la seconda lo sta migliorando.

Inoltre possiamo ritenere che il comportamento delle squadre cambierà con lo stesso *'trend'*, oppure che vi siano dei cicli periodici e che quindi la prima squadra si risolleverà e la seconda potrà rallentare.

Grazie alla finestra che offre questa funzionalità è possibile *"istruire"* il programma a tenere in considerazione proprio il concetto del tempo, ovvero a **dare una diversa importanza alle singole giornate d'analisi**.

Se si imposta il valore dell'importanza di una giornata d'analisi pari al 100%, si dice ad **1X2 STUDIO** di valutare tale giornata come valore medio, senza accrescerne l'importanza, né diminuirla.

Aumentandone il valore (fino al 150%) si induce il programma ad aumentare in proporzione il *"peso"* di quella giornata a scapito delle altre.

Diminuendone il valore (fino al 50%) si induce il programma a diminuire in proporzione il *"peso"* di quella giornata a vantaggio delle altre.

1X2 STUDIO 2005 controlla che i pesi assegnati alle singole giornate si compensino, ovvero che la media dei valori sia sempre pari al 100%. Il programma infatti modifica i valori di queste percentuali in risposta alle modifiche impostate dall'Utente in modo da compensare eventuali scostamenti dal valore medio.

Si intuisce che vi sono innumerevoli combinazioni possibili, quindi sono consentite numerosissime analisi.

Attenzione però a non esagerare nelle differenze tra i valori assegnati alle diverse giornate: si rischia di basare tutta l'analisi solo su poche giornate, se a queste viene data troppa importanza, e di non utilizzarne alcune, se la loro importanza è troppo bassa.

Bisogna selezionare le migliori impostazioni osservando la precisione delle stime calcolata tramite il valore del Coefficiente di Determinazione Lineare.

I Parametri Avanzati

Oltre alle Giornate di Analisi, ed alla Percentuale d'Importanza delle singole Giornate d'Analisi, è possibile modificare tutta una serie di Parametri Avanzati, grazie ad una finestra dedicata.

Con un primo blocco di parametri si decide il punteggio da assegnare ad ogni tipologia di risultato: considerando tutte le possibili combinazioni di vittorie, pareggi, sconfitte – in casa ed in trasferta – contro squadre forti, medie e deboli si ottengono 18 diversi punteggi.

La somma dei punteggi ottenuti da una squadra nei suoi ultimi incontri (pesata in base alle percentuali di importanza delle diverse giornate d'analisi) determina il suo grado di forma; un secondo blocco di parametri avanzati serve a tracciare delle soglie su queste somme sotto le quali una squadra è considerata debole ed altre soglie oltre le quali è considerata forte.

Inoltre, si può eliminare dall'elaborazione delle stime quei risultati meno frequenti, quelli tra squadre i cui punteggi totali sono dei valori estremi, perché risentono più d'altri dell'influenza della casualità, e possono apportare distorsioni al calcolo delle stime previsive.

Per questo esiste un ulteriore blocco di parametri, che permette appunto di indicare i valori soglia dei punteggi totali sotto e sopra i quali vengono trascurati i relativi incontri.

Tale modifica è indispensabile **nel caso in cui non ci siano nella base dati degli incontri tra squadre con quei determinati valori dei punteggi totali**, in quanto altrimenti **risulta impossibile il calcolo delle stime**.

Il programma segnala questo caso quando non riesce a calcolare la precisione dell'analisi invitando a modificare questi limiti dei punteggi totali.

Effettuando diverse prove su questi limiti si può migliorare ulteriormente l'affidabilità delle stime.

Si eviti comunque di applicare la Regressione Multipla ad un sottoinsieme troppo ridotto di casi, altrimenti si rischia di ottenere delle stime solo apparentemente accurate, in realtà poco corrispondenti al campione in esame.

L'ottimo sarà riuscire ad ***includere un numero sufficientemente ampio di combinazioni di punteggi totali in modo da dare valore realistico alle stime, e sufficientemente ristretto da non risentire delle distorsioni causate dalle combinazioni più rare.***

A fianco del valore della precisione dell'analisi appare la percentuale di dati utilizzati: è quindi facile accorgersi se i limiti imposti ai punteggi totali causano un inutilizzo eccessivo della base dati, rendendo poco reale l'eventuale buona precisione delle stime.

Ad esempio, se appare che l'utilizzo della base dati è del 55%, sappiamo che le stime sono ottenute trascurando il restante 45% dei dati, e quindi la precisione stimata non è particolarmente realistica.

Una considerazione sulla percentuale di importanza delle diverse annate calcistiche.

Si sente spesso dire che col passare degli anni i campionati sono cambiati: non esistono più squadre materasso contro le quali la vittoria era scontata; inoltre con l'introduzione dei 3 punti per la vittoria, sempre più squadre non si accontentano più di un pareggio in trasferta, ma si sbilanciano alla ricerca del punteggio pieno.

Inoltre, con l'aumento dei posti utili per accedere alle coppe europee, anche squadre di metà classifica intravedono degli obiettivi diversi da una semplice salvezza tranquilla, impegnandole fino a fine stagione.

Anche l'incremento degli anticipi al sabato può influire sul comportamento delle squadre, che fanno in anticipo il risultato di altri incontri.

Ecco che questo parametro permette di accrescere il peso dei campionati più recenti a discapito di quelli più passati, per mettere in evidenza anche questa lenta evoluzione del comportamento delle squadre.

Le Funzioni Statistiche per le Stime

Il cuore di **1X2 STUDIO** è rappresentato dall'elaborazione della propria base dati in funzione delle variabili impostate dall'Utente, al fine di ricavare delle Funzioni Statistiche in grado di fornire le Stime per i pronostici.

Dopo avere eseguito i seguenti passi:

- ◆ impostato il numero delle Giornate d'Analisi (per il calcolo dei punteggi totali pesati per i precedenti incontri in casa e/o in trasferta),
- ◆ impostata la Percentuale d'Importanza delle singole Giornate d'Analisi (per "*insegnare*" il concetto del tempo al programma),
- ◆ impostati i diversi Parametri Avanzati per l'assegnazione dei punteggi e per la valutazione della forza attuale delle squadre,
- ◆ impostati i modificatori dei punteggi in base alle fasce di classifica,
- ◆ impostati i limiti ai punteggi totali per eliminare dall'analisi i casi più rari, apportatori di distorsione nelle stime,
- ◆ impostato il numero di stagioni da considerare e la percentuale d'importanza delle diverse annate calcistiche (per "*catturare*" la lenta evoluzione nel tempo dei campionati),

grazie a questi parametri, per ogni incontro del passato viene così calcolato il *grado di forma* che le due squadre avevano nel momento in cui si è disputata quella partita.

La *forza* della squadra viene sintetizzata grazie al valore di tale grado di forma, eventualmente modificato in funzione delle diverse fasce di classifica in cui le avversarie sono inserite (squadre di alta, media o bassa classifica).

Per ogni incontro abbiamo una coppia di *'forze a confronto'*.

Se (c, t) sono i valori che rappresentano questa coppia di forze per due squadre che si devono affrontare (c per quella in casa e t per quella in trasferta), e se le squadre sono nella fascia di alta classifica o in quella di bassa classifica, allora i due valori vengono modificati in base ai valori scelti per questi parametri.

Si considera il risultato dell'incontro e viene calcolata così una tabella aggregata che contiene la percentuale di '1', 'X' e '2' registrati per ogni combinazione possibile di *'forze a confronto'*.

Se una combinazione non contiene un numero sufficiente di dati, il programma modifica il proprio calcolo mediando i pochi valori disponibili con quelli di combinazioni 'vicine', in modo da attenuare eventuali distorsioni causate dalla scarsità di casi.

La Regressione Multipla usa questi dati per fornire le funzioni statistiche che meglio modellano le variazioni di tale tabella.

Applicando queste funzioni alle *'forze attuali'* di due squadre, si ottiene la stima di probabilità che meglio si adatta al modello calcolato.

Se ad esempio si è impostato il valore 5 per le Giornate d'Analisi, per ogni incontro nella base dati si calcola la somma pesata dei punteggi delle precedenti 5 partite interne (in quel campionato) della squadra che giocò in casa quell'incontro, e la somma pesata dei punteggi delle precedenti 5 partite esterne (in quel campionato) della squadra che lo giocò in trasferta.

Avendo impostato dei specifici valori di Importanza per le singole giornate d'analisi, ogni somma ottenuta sarà calcolata in base ad essi. Ovvero, se delle 5 partite in esame, all'ultima viene assegnata un'importanza doppia rispetto alla prima, i punteggi relativi all'ultima partita "pesano" il doppio, rispetto a quelli relativi alla prima.

L'Utilizzo delle Funzioni per le Stime

Dopo avere ricavato le Funzioni Statistiche per il calcolo delle Stime, esse sono utilizzate per produrre le probabilità dei diversi esiti di un incontro che non si è ancora disputato.

Le funzioni sono del tipo:

$$'I' = +48.3 + 5.4 * \text{PunteggioTotaleCasa} - 7.9 * \text{PunteggioTotaleTrasferta}$$

(i valori numerici sono solo d'esempio)

Quindi, la probabilità dell' 'I' per un determinato incontro è ottenuta sostituendo alla variabile *PunteggioTotaleCasa* la somma pesata dei punteggi ottenuti dalla squadra che deve giocare in casa, calcolata sui suoi ultimi incontri casalinghi (il numero dei quali è pari al valore delle Giornate di Analisi), ed alla variabile *PunteggioTotaleTrasferta* la somma pesata dei punteggi ottenuti dalla squadra che deve giocare in trasferta, calcolata sui suoi ultimi incontri esterni.

Se si è invece scelto di non distinguere tra risultati in casa ed in trasferta, i calcoli vengono fatti con gli ultimi incontri, indipendentemente da dove si sono disputati.

Infine, se l'incontro vede affrontarsi due squadre che occupano una la fascia di alta classifica e l'altra quella di bassa classifica, tali Punteggi Totali vengono incrementati o decrementati prima di ottenere la probabilità del segno 'I'.

Ad esempio:

- ◆ se abbiamo impostato a 5 il valore delle Giornate di Analisi;
- ◆ se le Importanze delle singole giornate sono rispettivamente: 102%, 115%, 107%, 93%, 83%;
- ◆ se la partita da pronosticare vede in casa una squadra che nei suoi ultimi 5 incontri casalinghi del campionato in corso ha ottenuto 3 vittorie 1 pareggio ed una sconfitta, con la seguente sequenza di punteggi: 0, -1, 0, -2, 0;
- ◆ se la squadra in trasferta ha registrato nei suoi ultimi 5 incontri esterni del campionato in corso una vittoria, 3 pareggi e 1 sconfitta, con la seguente sequenza di punteggi: 0, 0, -1, 0, +1;

(per semplicità ho scelto dei punteggi che ricordano le classiche medie inglesi, anche se i valori possibili sono tra -4.00 e +4.00; inoltre non considero le modifiche dovute alla forza delle avversarie incontrate in precedenza, né la suddivisione in fasce di alta, media e bassa classifica)

Allora:

$$\text{PunteggioTotaleCasa} = (102*(0) + 115*(-1) + 107*(0) + 93*(-2) + 83*(0)) / 100. \text{ Totale } -3,01$$

$$\text{Mitrasferta} = (102*(0) + 115*(0) + 107*(-1) + 93*(0) + 83*(+1)) / 100 \text{ Totale } -0,24.$$

Quindi la probabilità che lo scontro veda vittoriosa la squadra di casa sarà:

$$+48.3 + 5.4 * (-3,01) - 7.9 * (-0,24) = \mathbf{33.9\%}$$

La **precisione delle Stime** è data dalla media delle precisioni parziali, ovvero dei Coefficienti di Determinazione Lineare.

Più tale valore si avvicina al 100%, più la stima è accurata e da usare per la previsione del risultato.

Il calcolo della precisione delle Stime

La *precisione delle Stime* è ottenuta grazie al *Coefficiente di Determinazione Lineare*.

Tale coefficiente si ottiene applicando le Funzioni Statistiche ottenute dalla Regressione Multipla agli incontri della base dati per ricavare la percentuale di risultati “catturati” dalle funzioni.

Ad esempio, semplificando al massimo la spiegazione, se otteniamo un valore pari al 90% significa che il 90% dei risultati degli incontri nella base dati è concorde con la previsione data dalle funzioni, mentre il restante 10% degli incontri non si è “comportato” come previsto.

Più tale valore si avvicina al 100%, più la stima che si ottiene utilizzando queste funzioni è accurata nelle previsioni del risultato.

La Ricerca delle Stime Migliori

Le due tipologie di ricerca disponibili sono:

- *sui valori dei Parametri Avanzati*
- *sui valori delle Percentuali di Importanza delle Giornate d'Analisi*

La ricerca parte dall'analisi correntemente impostata e si concentra sui Parametri Avanzati nel primo caso e sulle percentuali di Importanza delle Giornate d'Analisi nel secondo caso.

In funzione della tipologia scelta, si può guidare la ricerca.

Nel primo tipo di ricerca abbiamo la **percentuale minima di dati utilizzati**.

La ricerca si focalizzerà solo sulle analisi che utilizzano la base dati almeno per la percentuale indicata.

Nel secondo tipo di ricerca abbiamo lo **Scarto e l'Ampiezza**.

Lo Scarto tra Ricerche serve per decidere la quantità di Ricerche da effettuare: impostandolo a 1, si scandiscono tutte le combinazioni possibili, compiendo così una Ricerca completa.

Aumentando tale valore, invece, si compie una Ricerca a campionamento via via meno esaustivo.

Facciamo un esempio, utilizzando per semplicità 2 Giornate d'Analisi; se lo Scarto è pari a 1, il programma effettua il calcolo delle Stime utilizzando le seguenti Percentuali d'Importanza:

50, 150; 51, 149; 52, 148; ... ; 149, 51; 150, 50.

Se invece impostiamo lo Scarto a 5, analizzerà le seguenti configurazioni:

50, 150; 55, 145; 60, 140; ... ; 145, 55; 150, 50.

L'Ampiezza invece permette di concentrare la ricerca intorno a dei valori particolari delle percentuali d'importanza.

Ad esempio, scegliendo il valore 10 ed avendo nell'analisi corrente le percentuali d'importanza pari a 85% e 115%, la ricerca utilizzerà i valori che vanno da 80% a 90% per la prima percentuale e da 110% a 120% per la seconda.

Come si può notare, aumentando lo Scarto e diminuendo l'Ampiezza si tralasciano delle Analisi. Ciò può essere necessario se non si dispone del tempo necessario per lasciare terminare la Ricerca o se si vogliono effettuare delle ricerche particolari.

Si consideri che aumentando le Giornate d'Analisi il numero delle combinazioni possibili delle relative Percentuali d'Importanza aumenta enormemente, richiedendo diverso tempo per i calcoli.

Per esempio, una Ricerca completa sulle 4 Giornate d'Analisi impiega circa 5 ore su un Pentium MMX 166Mhz.

Gestione Archivi Analisi via Internet

Questa funzionalità semplifica la gestione degli archivi delle analisi.

Richiedendo periodicamente le analisi dei vari campionati che sono considerate le più affidabili del momento, è possibile sfruttare al meglio le potenzialità di stima di **1X2 STUDIO 2005**.

Salvandole come analisi correnti, queste verranno subito utilizzate nel calcolo dei picchetti.

Inserendole negli archivi, potrai modificarle secondo le tue preferenze ed utilizzarle per continuare le ricerche e provare a migliorarle ulteriormente.

Ma ciò che può rendere effettivamente valida questa funzionalità è la collaborazione di tutti gli appassionati.

Infatti, più analisi vengono inviate al server perché siano sottoposte ad esame e più sarà facile disporre di analisi affidabili sempre più precise.

Sei quindi incoraggiato a compiere le tue analisi personali e quindi inviarle al server web, ed entrare così a fare parte della rete di Ricercatori di **1X2 STUDIO 2005**.

Diverrai un vero collaboratore e se aggiungerai il tuo nome (o soprannome) alle analisi che invierai, questo le accompagnerà nel titolo.

Calcolo Picchetti

(Probabilità del risultato di un incontro)

1X2 STUDIO 2005 consente di ottenere direttamente le stime delle probabilità del risultato di un incontro.

È però necessario **tenere aggiornata la base dati** per ottenere da **1X2 STUDIO 2005** le probabilità affidabili degli esiti di una partita.

Il programma ha il compito di calcolare, per qualunque valore delle Giornate d'Analisi, della Percentuale d'Importanza delle singole giornate di analisi, e di tutti i Parametri Avanzati, le probabilità (o picchetti), ma non può sapere se la propria base dati è aggiornata o meno.

E se non è aggiornata, la valutazione del grado di forma attuale delle squadre è sbagliata, producendo così pronostici sbagliati.

I Sistemi Ridotti

1X2 STAT consente di scegliere tra due tipi di riduzione:

- ***Ridotti (N-1)***
- ***A Correzione d'Errore***
- ***Condizionati***
- ***Condizionati Ridotti (N-1)***

I Sistemi Ridotti (N-1) sono quelli in cui se il sistema integrale di partenza ottiene N risultati esatti, questo tipo di riduzione garantisce che vi sia almeno una colonna con punteggio pari ad N-1, con la possibilità di avere anche quella con N punti (in tal caso si dice che il ridotto si è incolonnato).

Ad esempio, se un sistema integrale ha il 14, sicuramente il ridotto avrà il 13, e forse il 14.

I Sistemi a Correzione d'Errore sono riduzioni che tengono in considerazione i picchetti con cui è stato creato il sistema integrale di partenza.

Se per un incontro la probabilità dell' 1 è pari al 40% mentre quella dell' X è del 30%, il sistema integrale propone la doppia 1X. In questo caso, il segno 1 è considerato il segno base, mentre l' X è l'errore (o la variante).

Se per un altro incontro la probabilità dell' 1 è pari al 30%, mentre quella dell' X è del 40%, il sistema integrale propone la doppia X1. In questo caso, il segno X è considerato il segno base, mentre l' 1 è l'errore (o la variante).

Impostando il numero minimo e massimo di errori consentiti rispetto alla colonna formata dai segni base si ottiene così questo tipo di riduzione.

Se ad esempio scegliamo una riduzione "0-5", **1X2 STAT** crea il ridotto che contiene solo le colonne che hanno da 0 a 5 errori (o varianti) rispetto alla colonna base.

Se il sistema integrale di partenza ha 13 risultati azzeccati e la colonna vincente ha al massimo 5 risultati non del segno base ma delle varianti, allora anche il ridotto avrà il 13.

I Sistemi Condizionati consentono di filtrare le colonne del sistema integrale di partenza, scartando quelle che non rispettano le condizioni imposte.

Maggiori dettagli sui condizionamenti verranno illustrati nel capitolo successivo.

I Sistemi Condizionati Ridotti (N-1) sono ottenuti riducendo i corrispondenti sistemi condizionati, a garanzia della vincita di seconda categoria: a condizioni rispettate, se il sistema di partenza ottiene N punti, il condizionato ridotto garantisce almeno una colonna con N-1 punti.

I Sistemi Condizionati

1X2 STAT consente di impostare diversi tipi di condizioni al sistema integrale per filtrare le colonne che non rispettano certi parametri.

Min/Max Segni:

fissando un numero minimo ed un massimo per ogni segno ('1', 'X', e '2'), si eliminano dal sistema condizionato risultante tutte quelle colonne che non hanno un numero di segni '1', 'X' e '2' compresi nell'intervallo imposto.

Ad esempio, se imponiamo che il numero minimo di segni '1' sia 4 ed il massimo sia di 10, eliminiamo tutte le colonne che hanno: 0, 1, 2, 3, 11, 12, 13 o 14 segni '1'.

Min/Max Consecutività Segni:

fissando un numero minimo ed un massimo per la consecutività di ogni segno, si eliminano dal sistema condizionato risultante tutte quelle colonne che non hanno un numero di segni consecutivi compresi nell'intervallo imposto.

Ad esempio, se imponiamo che il numero minimo di segni 'X' consecutivi sia 3 ed il massimo sia 11, eliminiamo tutte le colonne che non hanno una sequenza di almeno 3 segni 'X' contigui o che ne hanno 12, 13 o 14 (quindi una colonna del tipo: 111XX1111X1X11 viene scartata perché ha solo 2 segni 'X' consecutivi; così come una colonna del tipo: XXXXXXXXXXXX11 viene scartata perché ne ha 12).

Colonne Filtro:

questa è senz'altro la condizione più potente e dalla quale, se sfruttata appieno, è possibile ricavare ogni tipo di riduzione del sistema integrale.

Una colonna filtro è un insieme di pronostici; può essere composto da 14 pronostici oppure anche da un sottoinsieme di essi.

Viene detta colonna filtro, anche se in realtà può essere anche un sistema filtro: infatti, possono essere incluse nel filtro anche delle doppie.

Oltre alla colonna filtro bisogna impostare il relativo punteggio minimo e quello massimo.

Una qualsiasi colonna del sistema integrale di partenza soddisfa (o verifica) una colonna filtro se presenta un numero di pronostici coincidenti con essa compreso tra il punteggio minimo ed il massimo.

Ad esempio, creiamo una colonna filtro composta da tre pronostici per gli ultimi tre incontri della schedina, e per tutti e tre prevediamo il segno '1'. Poi impostiamo ad 1 il punteggio minimo della colonna filtro ed a 2 quello massimo.

Ciò significa che le colonne del sistema integrale che verificano tale condizione sono quelle che per gli ultimi tre incontri prevedono almeno un segno '1', ma non tutti e tre.

Ogni colonna filtro viene assegnata ad un gruppo, contraddistinto da una lettera dalla 'A' alla 'Z'.

Ciò consente di disporre del prossimo criterio di condizionamento.

Raggruppamento Colonne Filtro:

In stretta unione con le colonne filtro, questa condizione permette di raffinare ulteriormente la selezione delle colonne risultanti dalla riduzione.

Ad esempio, se per un gruppo di colonne filtro si impone che tutte le sue colonne filtro siano da validare, allora una colonna del sistema integrale di partenza verificherà tale gruppo di colonne filtro solo se verifica tutte le colonne filtro raggruppate in esso.

Se invece si sceglie zero, come numero minimo di colonne filtro da verificare, allora è sufficiente che la colonna integrale verifichi almeno una delle colonne filtro di tale gruppo, affinché il gruppo si consideri verificato.

Combinando i valori del limite minimo e massimo, si possono ottenere diverse tipologie di condizionamento con le colonne di ogni singolo gruppo.

Un ulteriore livello di condizioni riguarda l'insieme dei gruppi: anche qui possiamo impostare il numero minimo e massimo di gruppi di condizioni da verificare da parte delle colonne del sistema integrale di partenza, affinché siano incluse nel sistema condizionato.

Min/Max Probabilità:

Questo tipo di condizionamento consente di eliminare dei gruppi di colonne: uno o più con bassa probabilità, se vogliamo togliere quelli che giudichiamo essere troppo pieni di sorprese; uno o più con maggiore probabilità, per quelli che giudichiamo essere i più prevedibili e che potrebbero portare a vincite troppo popolari.

L'insieme di tutte queste condizioni determina il numero di colonne da conservare nel sistema condizionato risultante.

Se si sceglie di ridurre il sistema condizionato, viene diminuito ulteriormente il numero di colonne.

In tal caso, a condizioni rispettate si ha la garanzia di N-1 punti.

Le Scommesse Sportive

1X2 BETS è un nuovo modulo che consente di selezionare le Scommesse Sportive in base a diversi criteri di ricerca voluti dall'Utente.

In Italia questo gioco è gestito dalla SNAI (www.snai.it) che accetta nelle agenzie ippiche diversi tipi di giocate. Attraverso Internet è possibile accedere ad altri Bookmaker, tra i quali sono famosi:

BETANDWIN: <http://www.betandwin.com/>

BETZONE: <http://www.betzone.com/>

EUROBET www.eurobet.com.

GLOBET: <http://www.globet.com/>

1X2 BETS si focalizza sulle scommesse che prevedono di indovinare il risultato finale (1 - X- 2) o la 'double chance' (1X - 12 - X2) di uno o più incontri di Serie A, Serie B, Serie C1 e Serie C2 e dei campionati esteri gestiti, scelti dal giocatore.

Il programma consente di ordinare gli eventi secondo un insieme di criteri di selezione per ottenere scommesse singole (su un unico incontro) e quelle multiple da 2 fino a 6 incontri.

Inoltre è possibile utilizzare l'Editor delle Strategie, per creare le proprie giocate e tenere sotto controllo, settimana dopo settimana, i relativi rendimenti.

Per ogni incontro (o evento) vengono assegnate le quote di vincita a seconda del risultato.

Il giocatore sceglie gli eventi ed indica per essi il risultato atteso. La vincita si ottiene se si azzeccano tutti i risultati.

Ad esempio, se abbiamo questi eventi:

JUVENTUS - INTER: '1' 2.00 - 'X' 1.50 - '2' 2.35

MILAN - TORINO: '1' 1.45 - 'X' 1.90 - '2' 2.85

E decidiamo di giocare una scommessa sul risultato di entrambi gli incontri, optando per JUVENTUS-INTER: 'X' e MILAN-TORINO: '1', in caso di vittoria intaschiamo quello che abbiamo giocato, moltiplicato per 1.50 e poi per 1.45

Attenzione:

La SNAI aggiunge un bonus di vincita pari al 5% in caso di scommesse multiple di 4 o 5 incontri e uno pari al 10% in caso di scommesse multiple da 6 incontri.

1X2 BETS però **NON** aggiunge questi bonus al calcolo della quota totale, in quanto altri gestori possono avere altri regolamenti, che prevedono altri bonus.

Si controlli inoltre nel regolamento del bookmaker scelto eventuali arrotondamenti sulla quota totale nelle scommesse multiple.

Il programma fornisce gli strumenti per aiutare nella selezione delle scommesse da giocare.

Dopo avere inserito gli eventi (incontri e relative quote), scelto il tipo di pronostico e criterio di ordinamento (risultato finale o double chance per maggiore probabilità, quota di vincita o equità), scelto il tipo di scommessa (singola o multipla), l'equità minima degli eventi, la probabilità minima e massima dei segni, si ottiene la classifica delle migliori scommesse sportive.

Si può allora scorrere questa classifica per ottenere il dettaglio delle scommesse sportive selezionate.

Se il tipo di scommessa scelto è quello della Scommessa Singola, le scommesse selezionate sono tutte quelle la cui probabilità è superiore alla probabilità minima impostata, le probabilità degli altri due segni non superano le probabilità massime impostate e l'equità è superiore all'equità minima impostata.

Quindi, supponendo di fissare allo 0% le probabilità minime, al 100% le probabilità massime ed a 0% l'equità minima, ci saranno tutti gli eventi di cui esiste una quota equa.

Se invece il tipo di scommessa scelto è quello delle Scommesse Multiple, allora le scommesse selezionate sono quelle ricavate dall'analisi dei migliori 20 incontri (cioè per limitare le possibili combinazioni di eventi singoli).

1X2 BETS imposta dei valori standard per la probabilità minima del segno '1' (50%) e massima del segno 'X' e '2' (30%) e l'85% per le double chance.

L'equità minima è invece posta a 0% (ovvero una quota equa in funzione della difficoltà del pronostico).

Consigliamo di modificare questi valori nel caso in cui si vogliano selezionare eventi con pronostici diversi dal segno '1'.

Nel caso di scommessa di tipo Double Chance (*DC*, che prevede di puntare sui risultati '1X', '12', 'X2'), è possibile integrare le quote offerte dal bookmaker per questo tipo di gioco, con le **'Doppie Calcolate'**.

La doppia calcolata consente di giocare sul doppio risultato di un incontro anche se il bookmaker non ha previsto una quota per esso.

Inoltre, a volte pur in presenza di una quota per la double chance, risulta comunque più conveniente giocare sui due risultati singoli, bilanciando correttamente le puntate.

Il programma verifica quando le due quote per i singoli risultati di un evento risultano vantaggiose e consentono questo tipo di giocata.

Una finestra di **1X2 BETS** consente di visualizzare le percentuali con cui bisogna suddividere la puntata nelle diverse giocate.

In presenza di una doppia calcolata all'interno di una scommessa, il giocatore deve giocare più scommesse, contenenti le varie combinazioni dei segni delle doppie calcolate.

Grazie alla percentuale di spesa indicata dal programma, sarà facile suddividere la puntata totale per le varie scommesse.

Caricamento Quote via Internet

Questa utilissima funzionalità di **1X2 BETS** consente di risparmiare tutto il tempo finora necessario ad inserire a mano gli eventi e le quote pubblicati dal Bookmaker sul web.

Attualmente sono gestiti i Bookmaker BetAndWin®, Betzone®, Eurobet®, Globet® e SNAI®.

Dato che questa funzionalità dipende strettamente da come tali bookmaker decidono di pubblicare le loro quote, non si assicura che i bookmaker gestiti dal programma rimangano tali per sempre.

E' quindi possibile che il programma non riesca a collezionare in automatico gli eventi di uno o più bookmaker qualora essi cambino le modalità di presentazione dei loro dati via internet.

In funzione del Bookmaker scelto le operazioni richieste sono diverse, perché diverso è il modo scelto dai Bookmaker di pubblicare le proprie quote.

Per Globet® ad esempio viene richiesto all'utente di accedere personalmente con il proprio browser al sito del Bookmaker, visualizzare la pagina delle quote di interesse e quindi salvarla sul proprio PC.

A questo punto si può proseguire con il caricamento indicando il file appena salvato e questo verrà analizzato per l'estrazione delle quote.

Questa operazione è necessaria proprio per il modo in cui tale Bookmaker consente l'accesso al proprio sito: l'utente deve infatti essersi registrato e deve inserire login e password forniti dal Bookmaker stesso ogni volta che vuole visitare il sito.

C'è da osservare che parte dell'analisi dei file html/asp delle quote non viene compiuta direttamente da **1X2 BETS**, ma da un programma server situato nel sito web di **1X2 STUDIO 2005**, ovvero presso www.rifo.it

L'esito della lettura della pagina delle quote viene poi restituito ad **1X2 BETS**.

Ciò limita il rischio di dover installare una nuova versione del programma ogni volta che uno dei Bookmaker gestiti modifica le proprie pagine web delle quote.

DISCLAIMER.

Ai Bookmaker sono riconosciuti tutti i diritti sulla proprietà delle informazioni pubblicate nei rispettivi siti web.

1X2 STUDIO 2005 non intende violare alcun diritto di copyright con questa funzionalità, ma vuole fornire esclusivamente un ausilio agli scommettitori nel recupero delle informazioni pubblicate su internet.

I TUTORIALS

Per imparare alcune funzionalità passo dopo passo

Copyright © 1996, 2005 by **RIFO**
[http:// www.rifo.it](http://www.rifo.it)
foches@rifo.it

Introduzione

Quest'area presenta due tutorial per aiutare nella comprensione dei parametri che formano un'Analisi e come guide passo-passo nella creazione e ricerca di una Analisi.

Il primo Tutorial tende a descrivere tutti i parametri utilizzati in un'Analisi.

Ogni passo descrive il significato di ogni parametro e fornisce alcuni consigli sui valori da impostare.

Seguendo le indicazioni si vedrà come creare un'Analisi Personale.

Il secondo Tutorial mira ad indicare un metodo per cercare di migliorare la precisione di un'Analisi già creata, utilizzando le diverse opzioni della Ricerca Automatica delle Migliori Stime.

TUTORIAL 1. - CREAZIONE DI UNA NUOVA ANALISI

1. Le giornate d'Analisi
2. Le Percentuali d'Importanza (pesi) delle Giornate d'Analisi
3. I Punteggi per i diversi risultati di un incontro
4. La Modifica ai Punteggi Totali in base alle Fasce di Classifica
5. La Valutazione della Forza di un'Avversaria
6. I Limiti dei Punteggi Totali
7. Il Numero dei Campionati e le Percentuali d'Importanza

TUTORIAL 2. - RAFFINAMENTO DELLA PRECISIONE DI UN'ANALISI

1. Come migliorare l'Analisi Corrente con la ricerca automatica
2. La ricerca automatica sui pesi delle giornate d'analisi
3. La ricerca automatica sui pesi (avvio ricerca)
4. La ricerca automatica sui parametri avanzati
5. La ricerca iterata tra pesi e parametri avanzati

Ricorda che questi Tutorial sono un possibile modo di utilizzare 1X2 STUDIO 2005, non "IL" modo.

Lo scopo è quello di trovare delle analisi affidabili; abbiamo descritto cosa intendiamo per questo concetto, ma i metodi per raggiungere l'obiettivo possono essere diversi.

Se hai definito altri percorsi, puoi proporli nel Forum del sito web dedicato ad 1X2 STUDIO (<http://www.rifo.it>).

Tutorial 1

1. Le Giornate d'Analisi

SIGNIFICATO DEL PARAMETRO:

Il parametro Giornate d'Analisi (GAN) indica il numero di partite da tenere in considerazione nella valutazione del grado di forma di una squadra.

ESEMPIO:

Iniziamo la creazione di una nuova Analisi, impostando GAN a 4;

1X2 STUDIO 2005 analizzerà le più recenti 4 partite disputate da ogni singola squadra del campionato corrente.

Per ricavare un pronostico di una determinata partita, ad esempio Bologna-Como, verrà preso in considerazione l'esito delle ultime 4 partite giocate in casa dal Bologna e l'esito delle ultime 4 partite giocate in trasferta dal Como.

CONSIGLIO:

L'esperienza con 1X2 STUDIO indica che usare 3 GAN porta a stime più precise rispetto a 2 GAN e che 4 GAN porta a stime più precise rispetto a 3 GAN.

Tutorial 1

2. Le Percentuali d'Importanza (pesi) delle Giornate d'Analisi

SIGNIFICATO DEL PARAMETRO:

Questo gruppo di parametri serve per dare un peso diverso ad ognuna delle Giornate d'Analisi (GAN) impostate nel passo precedente.

Impostando un valore maggiore del 100% incrementiamo proporzionalmente l'importanza della relativa giornata, mentre impostando un valore minore del 100% ne diminuiamo l'importanza.

ESEMPIO:

Continuando con l'esempio precedente, dopo avere impostato il GAN a 4, dobbiamo dare un peso diverso ad ognuna delle 4 giornate analizzate.

Poniamo di indicare i seguenti valori:

- Ultimo incontro: 125%
- Penultimo incontro: 110%
- Terzultimo incontro: 90%
- Quartultimo incontro: 75%

Quindi per ricavare il pronostico di Bologna-Como, verrà preso in considerazione l'esito delle ultime 4 partite giocate in casa dal Bologna e l'esito delle ultime 4 partite giocate in trasferta dal Como;

verrà però data maggiore importanza a quanto è successo nella partita più recente e via via meno peso alle altre.

CONSIGLIO:

L'esperienza con 1X2 STUDIO indica che varie analisi, relative ai campionati disponibili, possono presentare andamenti assai diversi di questo gruppo di parametri.

L'unico consiglio è quello di preferire valori non eccessivamente diversi tra loro: se possibile, a parità di altre condizioni, è meglio avere 125% - 110% - 90% - 75%, piuttosto che 150% - 50% - 50% - 150%.

Un metodo per trovare la migliore impostazione verrà presentato nel Tutorial 2.

Tutorial 1

3. I Punteggi per i diversi risultati di un incontro

SIGNIFICATO DEL PARAMETRO:

Questo gruppo di 18 parametri serve per assegnare un punteggio diverso ad ogni tipo di esito di una partita.

Sono raggruppati nei seguenti gruppi:

- Vittorie in Casa;
- Pareggi in Casa;
- Sconfitte in Casa;
- Vittorie in Trasferta;
- Pareggi in Trasferta;
- Sconfitte in Trasferta.

All'interno di ogni gruppo sono distinti i punteggi contro Avversarie Forti, Medie e Deboli.

Si vedrà in seguito come distinguere tra queste categorie di avversarie.

Tutti questi valori sono utilizzati da 1X2 STUDIO 2005 per valutare l'andamento delle squadre nelle partite precedenti.

Essi serviranno sia per produrre la migliore analisi del campionato corrente, sia per calcolare i pronostici.

ESEMPIO:

Continuando con l'esempio precedente:

1. dopo avere impostato il GAN a 4;
2. fissato il peso di ognuna delle 4 giornate analizzate (125% - 110% - 90% - 75%);

Poniamo di indicare ora i seguenti valori:

- Vittoria in Casa contro Avversaria Forte: +0.25
- Vittoria in Casa contro Avversaria Media: +0.00
- Vittoria in Casa contro Avversaria Debole: -0.25
- Pareggio in Casa contro Avversaria Forte: -0.75
- Pareggio in Casa contro Avversaria Media: -1.00
- Pareggio in Casa contro Avversaria Debole: -1.25
- Sconfitta in Casa contro Avversaria Forte: -1.75
- Sconfitta in Casa contro Avversaria Media: -2.00
- Sconfitta in Casa contro Avversaria Debole: -2.25
- Vittoria in Trasferta contro Avversaria Forte: +1.25
- Vittoria in Trasferta contro Avversaria Media: +1.00
- Vittoria in Trasferta contro Avversaria Debole: +0.75
- Pareggio in Trasferta contro Avversaria Forte: +0.25
- Pareggio in Trasferta contro Avversaria Media: +0.00
- Pareggio in Trasferta contro Avversaria Debole: -0.25
- Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Forte: -0.75
- Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Media: -1.00
- Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Debole: -1.25

In pratica, decidiamo di impostare le medie inglesi (vedi i vari punteggi contro avversarie medie), salvo "premiare" (con +0.25) i risultati ottenuti contro avversarie forti e "penalizzarle" (con -0.25) quelli contro avversarie deboli.

Tornando alla nostra partita di esempio, ovvero Bologna-Como, abbiamo visto che per ricavare il pronostico di tale incontro, 1X2 STUDIO 2005 prenderà in considerazione l'esito delle ultime 4 partite giocate in casa dal Bologna e l'esito delle ultime 4 partite giocate in trasferta dal Como, dando maggiore importanza a quanto è successo nella partita più recente e via via meno peso alle altre.

Quindi se il Bologna, nelle sue ultime 4 partite in casa, ha ottenuto i seguenti quattro risultati:

Ultimo incontro: vittoria in casa contro avversaria media;

Penultimo incontro: pareggio in casa contro avversaria media;

Terzultimo incontro: pareggio in casa contro avversaria forte;

quartultimo incontro: sconfitta in casa contro avversaria debole;

il suo valore finale calcolato dal programma è pari a:

$$\begin{aligned} &125/100 * (+0.00) + \\ &110/100 * (-1.00) + \\ &90/100 * (-0.75) + \\ &75/100 * (-2.25) = -3.4625 \end{aligned}$$

Se il Como, nelle sue ultime 4 partite in trasferta, ha ottenuto i seguenti quattro risultati:

Ultimo incontro: pareggio in trasferta contro avversaria forte;

Penultimo incontro: sconfitta in trasferta contro avversaria forte;
Terzultimo incontro: vittoria in trasferta contro avversaria debole;
quartultimo incontro: pareggio in trasferta contro avversaria media;
il suo valore finale è pari a:

$$\begin{aligned} &125/100 * (+0.25) + \\ &110/100 * (-0.75) + \\ &90/100 * (+0.75) + \\ &75/100 * (+0.00) = +0.1625 \end{aligned}$$

Quindi 1X2 STUDIO 2005 considera per l'incontro Bologna-Como l'accoppiata di valori -3.4625 e +0.1625.
Applicherà questa coppia al metodo di calcolo delle stime e produrrà il relativo pronostico.

CONSIGLIO:

Si può pensare a questo gruppo di valori come dei raffinamenti rispetto alle semplici medie inglesi oppure rispetto ai normali punti assegnati alle squadre in base al risultato delle partite.

Nel primo caso si può partire con i valori dell'esempio, nel secondo caso basta impostare +3.00 per la vittoria, +1.00 per il pareggio e 0.00 per la sconfitta, "premiando" e "penalizzando" i valori contro avversarie forti e deboli come illustrato nell'esempio.

Quando ci si vuole discostare da questo modello standard, è preferibile assegnare i valori tenendo presente i seguenti punti:

- mantenere ben distinti i punteggi tra vittoria, pareggio e sconfitta contro un identico tipo di avversaria;
- mantenere abbastanza vicini i punteggi all'interno di un gruppo di risultati contro avversaria forte, media e debole;
- mantenere valori decrescenti man mano che si passa da una vittoria ad un pareggio e da un pareggio ad una sconfitta (contro lo stesso tipo di avversaria).

Un metodo per trovare la migliore impostazione di ogni singolo valore verrà presentato nel Tutorial 2.

Tutorial 1

4. La Modifica ai Punteggi Totali in base alle Fasce di Classifica

SIGNIFICATO DEL PARAMETRO:

Questo gruppo di 4 parametri serve per modificare i punteggi che rappresentano le forze delle squadre a confronto quando esse si trovano nella parte alta o bassa della classifica.

ESEMPIO:

Continuando con l'esempio precedente:

1. dopo avere impostato il GAN a 4;
2. fissato il peso di ognuna delle 4 giornate analizzate (125% - 110% - 90% - 75%);
3. indicati i 18 punteggi per i risultati degli incontri:
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Forte: +0.25
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Media: +0.00
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Debole: -0.25
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Forte: -0.75
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Media: -1.00
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Debole: -1.25
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Forte: -1.75
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Media: -2.00
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Debole: -2.25
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Forte: +1.25
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Media: +1.00
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Debole: +0.75
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Forte: +0.25
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Media: +0.00
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Debole: -0.25
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Forte: -0.75
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Media: -1.00
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Debole: -1.25

Decidiamo ora che le squadre in casa che occupano la fascia bassa di classifica vengono penalizzate di un valore pari a -1, mentre quelle che sono nella fascia alta incrementano il loro valore di +1.

Decidiamo anche che diamo gli stessi valori per le squadre in trasferta.

Se nel nostro esempio Bologna è in fascia alta e Como in fascia bassa, l'accoppiata di valori -3.4625 e +0.1625 diventa -2.4625 e -0.8375.

CONSIGLIO:

Si può pensare a questo gruppo di valori come a dei parametri che servono a prevedere i diversi atteggiamenti, più psicologici che di reale forma fisica, che hanno le squadre di alta e di bassa classifica. Spesso una squadra di alta classifica incute più paura di quello che può essere la reale forza del momento; ed anche le squadre di bassa classifica possono a volte "accontentarsi" di fare piccoli passi pur di non rischiare troppo.

A fine stagione le cose possono cambiare ed alcune squadre, anche se di bassa classifica, cercano di impegnarsi al di là della loro forza per centrare la salvezza.

Il consiglio è quello di considerare il momento della stagione calcistica nello scegliere questi valori.

Tutorial 1

5. La valutazione della forza di un'avversaria

SIGNIFICATO DEL PARAMETRO:

Si è visto in uno dei passi precedenti come i punteggi per un tipo di risultato si distinguono dal fatto che l'avversaria sia Forte, Media o Debole.

Così una vittoria in casa contro un'avversaria forte può valere di più di una vittoria in casa contro un'avversaria media ed una contro un'avversaria media può valere di più rispetto ad una contro un'avversaria debole.

Questo gruppo di 4 parametri serve proprio per determinare quando una squadra è da considerarsi come un'Avversaria Forte, Media o Debole.

Anche questi valori sono utilizzati da 1X2 STUDIO 2005 per valutare l'andamento delle squadre nelle partite precedenti.

Essi serviranno sia per produrre la migliore analisi del campionato corrente, sia per calcolare i pronostici.

ESEMPIO:

Continuando con l'esempio precedente:

1. dopo avere impostato il GAN a 4;
2. fissato il peso di ognuna delle 4 giornate analizzate (125% - 110% - 90% - 75%);
3. indicati i 18 punteggi per i risultati degli incontri:
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Forte: +0.25
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Media: +0.00
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Debole: -0.25
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Forte: -0.75
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Media: -1.00
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Debole: -1.25
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Forte: -1.75
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Media: -2.00
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Debole: -2.25
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Forte: +1.25
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Media: +1.00
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Debole: +0.75
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Forte: +0.25
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Media: +0.00
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Debole: -0.25
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Forte: -0.75
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Media: -1.00
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Debole: -1.25
4. fissati a -1 e +1 i modificatori dei punteggi per le fasce bassa ed alta di classifica (sia in casa che in trasferta);

Decidiamo ora che una squadra è da considerarsi come un'avversaria:

- Debole in Casa < -6
- Forte in Casa > -1
- Debole in Trasferta < -3
- Forte in Trasferta $> +2$

In pratica, analizzando i valori impostati al punto 3., vediamo che stiamo considerando come:

- Debole in Casa chi ad esempio ha perso le ultime 4 partite in casa ($-2.00 * 4 = -8.00$) o chi ne ha perso 3 e pareggiato una ($(-2.00 * 3) + (-1.00 * 1) = -7$)

(Considerando per semplicità i punteggi medi, senza "premi" o "penalizzazioni" e senza gli sbilanciamenti dovuti ai pesi delle 4 giornate assegnati al passo 2.)

- Forte in Casa chi ha vinto tutte e 4 le ultime partite in casa ($0.00 * 4 = 0.00$)
- Debole in Trasferta chi ha perso tutte e 4 le ultime partite in trasferta ($-1.00 * 4 = -4.00$)
- Forte in Trasferta chi ha vinto tutte e 4 le ultime 4 partite in trasferta ($+1.00 * 4 = +4.00$) o chi ne ha vinte 3 e pareggiato una ($+1.00 * 3 + 0.00 * 1 = +3.00$).

Tornando alla nostra partita di esempio, ovvero Bologna-Como, abbiamo visto che 1X2 STUDIO 2005 ha calcolato per il Bologna il valore -2.4625 e per il Como -0.8375.

Quindi queste due squadre sono ora considerate Medie, perché nessuna delle due sorpassa i limiti imposti:

- 2.4625 > -6 e quindi non è una Debole in Casa;
- 2.4625 < -1 e quindi non è una Forte in Casa;
- 0.8375 > -3 e quindi non è una Debole in Trasferta;

$-0.8375 < +2$ e quindi non è una Forte in Trasferta.

CONSIGLIO:

Questo gruppo di valori interviene nelle modifiche dei punteggi medi, "premiando" e "penalizzando" i valori quando ci sono avversarie forti e deboli.

Nello scegliere i valori, si può procedere come illustrato nell'esempio, ovvero:

- tenere presente il valore di GAN;
- in base ad esso, decidere con quante vittorie e/o pareggi una generica squadra è da considerare forte e con quante sconfitte e/o pareggi è da considerare debole;
- calcolare la somma dei punteggi medi che una squadra totalizza con tali andamenti;
- fissare questi valori totali come soglie per questi parametri.

Un metodo per trovare la migliore impostazione di ogni singolo valore verrà presentato nel Tutorial 2.

Tutorial 1

6. I Limiti dei Punteggi Totali

SIGNIFICATO DEL PARAMETRO:

Questi valori sono utilizzati da 1X2 STUDIO 2005 per escludere dall'analisi alcune tipologie di incontri.

Abbiamo visto nel passo precedente come si calcolano i punteggi totali che indicano il grado di forma di ogni squadra.

Questo nuovo gruppo di parametri serve per limitare l'analisi dei dati scartando quei punteggi totali troppo sbilanciati.

Un punteggio totale è sbilanciato quando è "troppo" alto o "troppo" basso; cioè, quando una squadra è "fortissima" o "debolissima".

L'utilità di trascurare queste squadre dal modello di stime è dovuta al fatto che questi valori sono più rari; in statistica un evento raro è più soggetto alle distorsioni dovute alla casualità e quindi può modificare in negativo le stime sul resto dei casi.

Risulta quindi preferibile non utilizzare certi casi per la produzione della formula di 1X2 STUDIO 2005.

Nota bene: scartare questi valori non significa non ottenere i picchetti per le squadre "fortissime" o "debolissime": anche per queste infatti si ottiene la probabilità del risultato; significa solo che i risultati ottenuti da questi tipi di squadre non sono utilizzati nel modello statistico usato per ricavare la formula per le stime.

ESEMPIO:

Continuando con l'esempio precedente:

1. dopo avere impostato il GAN a 4;
2. fissato il peso di ognuna delle 4 giornate analizzate (125% - 110% - 90% - 75%);
3. indicati i 18 punteggi per i risultati degli incontri:
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Forte: +0.25
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Media: +0.00
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Debole: -0.25
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Forte: -0.75
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Media: -1.00
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Debole: -1.25
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Forte: -1.75
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Media: -2.00
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Debole: -2.25
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Forte: +1.25
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Media: +1.00
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Debole: +0.75
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Forte: +0.25
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Media: +0.00
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Debole: -0.25
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Forte: -0.75
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Media: -1.00
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Debole: -1.25
4. fissati a -1 e +1 i modificatori dei punteggi per le fasce bassa ed alta di classifica (sia in casa che in trasferta);
5. impostate le soglie per la valutazione della forza di un'Avversaria:
 - Debole in Casa < -6
 - Forte in Casa > -1
 - Debole in Trasferta < -3
 - Forte in Trasferta > +2

Decidiamo ora quali tipi di punteggi totali vogliamo includere nel modello d'analisi:

- Minimo in Casa = -5
- Massimo in Casa = -1
- Minimo in Trasferta = -4
- Massimo in Trasferta = +2

In pratica, decidiamo di non includere nel modello statistico le squadre che:

- in casa abbiano perso almeno 3 volte, con qualunque altro esito nella rimanente partita ($-2.00 * 3 = -6$ che è minore del Min.in Casa = -5);
- in casa abbiano vinto tutte e 4 le partite ($+0.00 * 4 = 0$ che è maggiore del Max. in Casa = -1);
- in trasferta abbiano vinto tutte e 4 le partite ($+1.00 * 4 = +4$) oppure che ne abbiano vinto 3 e pareggiato la quarta ($+1.00 * 3 + 0.00 * 1 = +3$) perché in entrambi i casi superiamo il Max in Trasferta = +2.
- il limite minimo in trasferta invece non viene mai considerato, perché è pari a -4, ed anche con 4 sconfitte consecutive

non si ottiene un valore minore di tale soglia.

CONSIGLIO:

Come impostare questi limiti?

- Cercare di escludere i valori "estremi" calcolando i totali come spiegato nell'esempio.
- Giudicare come "caso estremo" un andamento non frequente nel campionato: una lunga serie di vittorie o di sconfitte consecutive.
- Osservare la percentuale di utilizzo della base dati, che si deve attestare attorno al 75%.

Un metodo per trovare la migliore impostazione di ogni singolo valore verrà presentato nel Tutorial 2.

Tutorial 1

7. Il Numero dei Campionati e le Percentuali d'Importanza

SIGNIFICATO DEL PARAMETRO:

Quest'ultimo gruppo di parametri viene utilizzato da 1X2 STUDIO 2005 per limitare il numero delle stagioni calcistiche e pesare in modo diverso i dati.

Abbiamo visto che 1X2 STUDIO 2005 utilizza i parametri precedenti per associare ad ogni squadra un valore totale che rappresenta il suo grado di forma.

Per ogni partita disputata nel passato, il programma calcola quanto valeva questo totale per ognuna delle due squadre a confronto nel momento in cui si disputò la partita e quindi ci associa il risultato effettivamente verificato.

L'insieme di queste terne di valori (1. grado di forma della squadra in casa nel momento in cui si disputava l'incontro, 2. grado di forma della squadra in trasferta nel momento in cui si disputava l'incontro, e 3. risultato dell'incontro stesso) crea il modello statistico che 1X2 STUDIO 2005 utilizza per ricavare le formule che serviranno per produrre i picchetti delle partite ancora da disputare.

Queste formule verranno applicate al grado di forma attuale delle squadre per ricavare la probabilità del risultato dell'incontro.

Le terne di valori provengono da stagioni diverse, ed agendo sulla Percentuale d'Importanza dei Campionati si può decidere di dare più valore a quelle più recenti e "sfumare" l'impatto di quelle del passato.

L'importanza di questo parametro deriva dal fatto che col passare degli anni l'andamento dei campionati non è rimasto lo stesso; pensiamo ad esempio all'introduzione dei 3 punti per la vittoria; da quel momento se in precedenza ci si accontentava spesso di un pareggio in trasferta, ora si cerca di rischiare un po' di più per centrare il punteggio pieno.

Agendo su questo parametro otteniamo una formula che si adatta con le mutazioni dei campionati nel tempo e non fissata a priori per sempre.

Inoltre, per alcuni campionati è utile non spingersi troppo nel passato per non includere nella stima dei fenomeni ormai troppo distanti da noi e che rallentano solo le nostre ricerche senza portare vantaggi.

ESEMPIO:

Continuando con l'esempio precedente:

1. dopo avere impostato il GAN a 4;
2. fissato il peso di ognuna delle 4 giornate analizzate (125% - 110% - 90% - 75%);
3. indicati i 18 punteggi per i risultati degli incontri:
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Forte: +0.25
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Media: +0.00
 - Vittoria in Casa contro Avversaria Debole: -0.25
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Forte: -0.75
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Media: -1.00
 - Pareggio in Casa contro Avversaria Debole: -1.25
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Forte: -1.75
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Media: -2.00
 - Sconfitta in Casa contro Avversaria Debole: -2.25
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Forte: +1.25
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Media: +1.00
 - Vittoria in Trasferta contro Avversaria Debole: +0.75
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Forte: +0.25
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Media: +0.00
 - Pareggio in Trasferta contro Avversaria Debole: -0.25
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Forte: -0.75
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Media: -1.00
 - Sconfitta in Trasferta contro Avversaria Debole: -1.25
4. fissati a -1 e +1 i modificatori dei punteggi per le fasce bassa ed alta di classifica (sia in casa che in trasferta);
5. impostate le soglie per la valutazione della forza di un'Avversaria:
 - Debole in Casa < -6
 - Forte in Casa > -1
 - Debole in Trasferta < -3
 - Forte in Trasferta > +2
6. scelti i tipi di punteggi totali inclusi nel modello d'analisi:
 - Minimo in Casa = -5
 - Massimo in Casa = -1
 - Minimo in Trasferta = -4

- Massimo in Trasferta = +2

Diamo ora un limite al numero di campionati inclusi ed un peso alla successione delle stagioni calcistiche:

- Campionati inclusi = 10

- Minimo (alla stagione più vecchia) = 75%

- Massimo (alla stagione in corso) = 125%

In pratica, decidiamo di dare un peso crescente col passare dei campionati, considerando solo le ultime 10 stagioni.

Se decidessimo di fissare il 100% a tutte le annate, non faremmo intervenire questo parametro.

CONSIGLIO:

Cercare di non spingere al massimo la differenza tra il minimo ed il massimo, altrimenti 1X2 STUDIO 2005 utilizzerebbe di fatto solo gli ultimi dati, esagerandone l'importanza a scapito di una visione più completa della base dati.

In aggiunta a ciò, è consigliabile mantenersi attorno alle 10 stagioni calcistiche.

Un metodo per trovare la migliore impostazione di ogni singolo valore verrà presentato nel Tutorial 2.

Tutorial 2

1. Come migliorare l'analisi con la ricerca automatica

Seguendo i passi del Tutorial 1 abbiamo visto come creare una nuova analisi personale.

Per ottenere dei pronostici affidabili l'analisi deve essere conforme ad alcuni requisiti:

- 1.) avere una precisione stimata almeno pari al 90%;
- 2.) utilizzare una percentuale della base dati non inferiore al 75%;
- 3.) rispettare quanti più consigli sui valori dei parametri, come illustrato nel Tutorial 1.

Probabilmente l'analisi appena creata rispetterà solo l'ultimo di questi tre punti.

Come fare per renderla affidabile?

Se la sua precisione non è inferiore al 65% e l'utilizzo della base dati non è inferiore al 75%, possiamo partire comunque con la ricerca automatica ed avere un certo grado di confidenza che otterremo l'analisi voluta.

Altrimenti è meglio tornare sui nostri passi ed intervenire su qualche parametro per ottenere questi valori minimi.

Per cercare di incrementare la percentuale d'utilizzo della base dati, i parametri che hanno maggiore influenza sono:

1. I limiti dei punteggi totali
 2. La valutazione della forza di un'avversaria ed i modificatori per le fasce di classifica
 3. I punteggi per i diversi risultati di un incontro (in particolare quelli contro avversarie medie)
- Per cercare di incrementare la precisione stimata, i parametri che hanno maggiore influenza sono:

1. I limiti dei punteggi totali
2. La valutazione della forza di un'avversaria ed i modificatori per le fasce di classifica
3. I punteggi per i diversi risultati di un incontro
4. Le percentuali di importanza delle giornate d'analisi
5. Le percentuali di importanza dei campionati

Nell'agire su questi parametri è possibile che ci si allontani dai consigli indicati nel Tutorial 1; si cerchi comunque di non esagerare con questi interventi, altrimenti l'analisi non produrrà pronostici accurati.

Se non si riesce a raggiungere lo scopo, piuttosto di ignorare troppi consigli sui parametri, è meglio ripartire con la creazione dell'analisi, magari cambiando radicalmente i pesi sulle giornate d'analisi, i punteggi standard, eccetera.

Tutorial 2

2. La ricerca automatica sui pesi delle giornate d'analisi

Partiamo dalla nostra analisi corrente e l'obiettivo è di migliorarne l'affidabilità.

Abbiamo due possibili approcci per quanto riguarda la ricerca sulle percentuali d'importanza delle giornate d'analisi.

Vediamo in dettaglio le due opzioni che si devono impostare per guidare la ricerca sui pesi delle giornate d'analisi, attraverso degli esempi pratici.

Poniamo che la nostra analisi abbia i pesi:

Ultimo incontro: 125%

Penultimo incontro: 110%

Terzultimo incontro: 90%

Quartultimo incontro: 75%

Se impostiamo l'ampiezza della ricerca pari a 10, 1X2 STUDIO 2005 analizzerà la precisione di tutte le analisi che scaturiscono dalla combinazione dei seguenti pesi:

Ultimo incontro: da 120% a 130% (ovvero 125-5 e 125+5)

Penultimo incontro: da 105% a 115%

Terzultimo incontro: da 85% a 95%

Quartultimo incontro: da 70% a 80%

(scartando quelle combinazioni impossibili per la distribuzione totale dei pesi, come ad esempio: 120%, 105%, 85%, 70%).

Se invece impostiamo l'ampiezza della ricerca pari a 100, 1X2 STUDIO 2005 analizzerà la precisione di tutte le analisi possibili:

Ultimo incontro: da 50% a 150% (ovvero 125-50 e 125+50, eliminando i valori oltre le soglie minime e massime)

Penultimo incontro: da 50% a 150%

Terzultimo incontro: da 50% a 150%

Quartultimo incontro: da 50% a 150%

(sempre scartando le combinazioni impossibili).

Nel primo caso, chiediamo una ricerca limitata "intorno" ai pesi che abbiamo fissato in precedenza.

Nel secondo, chiediamo una ricerca totale.

La seconda opzione riguarda invece l'intervallo tra analisi.

Se impostiamo il valore a 10, 1X2 STUDIO 2005 analizzerà la precisione di tutte le analisi che scaturiscono da salti di 10 punti percentuali tra un valore ed il successivo, quindi avremo:

Ultimo incontro: 55% - 65% - 75% - 85% - 95% - 105% - 115% - 125% (il valore di partenza) - 135% - 145%.

Penultimo incontro: 50% - 60% - 70% - 80% - 90% - 100% - 110% (il valore di partenza) - 120% - 130% - 140% - 50%.

Terzultimo incontro: 50% - 60% - 70% - 80% - 90% (il valore di partenza) - 100% - 110% - 120% - 130% - 140% - 150%.

Quartultimo incontro: 55% - 65% - 75% (il valore di partenza) - 85% - 95% - 105% - 115% - 125% - 135% - 145%.

(scartando le combinazioni impossibili).

Se invece impostiamo il valore a 1, 1X2 STUDIO 2005 analizzerà la precisione di tutte le analisi possibili:

Ultimo incontro: da 50% a 150%

Penultimo incontro: da 50% a 150%

Terzultimo incontro: da 50% a 150%

Quartultimo incontro: da 50% a 150%

(sempre scartando le combinazioni impossibili).

L'unione di entrambi i parametri determina le combinazioni di valori che 1X2 STUDIO 2005 proverà.

Se quindi impostiamo l'ampiezza pari a 20 e l'intervallo tra analisi pari a 5, il programma userà i seguenti valori:

Ultimo incontro: 115%, 120%, 125%, 130%, 135%

Penultimo incontro: 100%, 105%, 110%, 115%, 120%

Terzultimo incontro: 80%, 85%, 90%, 95%, 100%

Quartultimo incontro: 65%, 70%, 75%, 80%, 85%

Ora che abbiamo compreso le due opzioni della ricerca sui pesi, possiamo finalmente cominciare con il lavoro.

Tutorial 2

3. La ricerca automatica sui pesi (avvio ricerca)

Propongo due metodi:

Metodo 1.

- Impostiamo l'ampiezza della ricerca a 20 (o di più, se abbiamo del tempo per aspettare...)
- Impostiamo l'intervallo tra analisi ad 1.

Lanciamo la ricerca ed al termine inseriamo nell'archivio la migliore analisi trovata.

Se non abbiamo invece trovato una analisi migliore, proviamo con il Metodo 2.

Questo primo metodo mira a cercare di migliorare una ricerca conservando le impostazioni date ai pesi iniziali.

Metodo 2.

- Impostiamo l'ampiezza della ricerca a 100
- Impostiamo l'intervallo tra analisi a 5 (o di meno, se abbiamo del tempo per aspettare...).

Lanciamo la ricerca ed al termine inseriamo nell'archivio la migliore analisi trovata.

Recuperiamo dall'archivio tale analisi, in modo da renderla attiva in sostituzione di quella di partenza e rilanciamo l'analisi dopo avere modificato le opzioni nel modo seguente:

- decrementiamo l'ampiezza della ricerca
- decrementiamo l'intervallo tra analisi

(uno dei due valori può anche restare invariato, se abbiamo del tempo per aspettare...)

Al termine di questa nuova ricerca ci comportiamo nuovamente come in precedenza, in funzione dell'esito della stessa.

Continuiamo questa successione di ricerche finché abbiamo concluso quella in cui l'intervallo tra analisi era pari ad 1.

Questo secondo metodo mira a cercare di migliorare una ricerca anche modificando radicalmente i pesi di partenza.

Se al termine di questi tentativi non abbiamo ottenuto nemmeno un miglioramento della nostra analisi iniziale, dobbiamo tornare sui nostri passi e modificarne i parametri.

Altrimenti, recuperiamo dall'archivio la migliore analisi trovata (con qualunque metodo) e proseguiamo al passo successivo.

Tutorial 2

4. La ricerca automatica sui parametri avanzati

In questo tipo di ricerca, l'unica opzione da decidere è la percentuale minima di uso della base dati.

Prima di dare avvio a questa ricerca, impostiamo tale valore a quello della nostra analisi.

Se ad esempio la nostra analisi ha una percentuale di uso del DB pari a 81.8%, allora impostiamolo all' 81%.

Al termine della ricerca, inseriamo la migliore analisi trovata nell'archivio e poi la recuperiamo nuovamente, in modo da renderla corrente in sostituzione di quella iniziale.

A questo punto si può procedere al passo successivo del Tutorial.

Se invece non abbiamo ottenuto alcuna analisi, possiamo rilanciare la ricerca dopo aver diminuito il valore dell'uso minimo del DB (ricordiamo di non scendere mai sotto al 75%).

Se non riusciamo a migliorarla, dobbiamo tornare sui nostri passi e cambiare l'analisi di partenza.

Tutorial 2

5. La ricerca iterata tra pesi e parametri avanzati

A questo punto, passiamo iterativamente da una ricerca sui pesi ad una sui parametri avanzati.

Sulla nostra nuova analisi corrente torniamo a lanciare una ricerca sui pesi, adottando il Metodo 1 illustrato al passo 3 del tutorial.

Quindi rilanciamo la ricerca sui parametri avanzati come descritto al passo 4, e così via finché non riusciamo ad ottenere più alcun miglioramento, dopo una ricerca sui pesi ed una sui parametri avanzati.

A questo punto dobbiamo dare il giudizio finale al lavoro svolto:

se la migliore analisi trovata è conforme ai requisiti elencati al primo passo di questo tutorial, abbiamo un'analisi affidabile per i nostri pronostici.

Altrimenti, dobbiamo ripartire con la creazione di una nuova analisi, cambiando radicalmente diversi parametri.