

Operatørmanual og guide til ATG systemet

Indholdsfortegnelse

| | |
|--|----------|
| RUTINER..... | 4 |
| OPSTART..... | 4 |
| LOGON..... | 4 |
| LØBSSTART..... | 4 |
| RESULTATER..... | 4 |
| ODDSVISNING (VEJELENDENDE)..... | 5 |
| AFSLUTNING..... | 5 |
| RESTGEVINSTER..... | 6 |
| GODE PASSAGER I ”SPILLEREGLER” (REGLEMENT)..... | 6 |
| BEREGNING AF ODDS I HHV. VINDER, PLADS OG TRIO:..... | 6 |
| <i>Vinder</i> | 6 |
| <i>Plads</i> | 6 |
| <i>Trio</i> | 6 |
| PANELER TIL DAGSAFVIKLING..... | 8 |
| AVP: AVSLUTTA PROGRAMMET..... | 8 |
| DDC: DISPLAY DEVICE CONTROL..... | 9 |
| DMB: DATAMARK BEHÖRIGHET (TILLADELSER)..... | 9 |
| DMK: DATA MARK KONTROL..... | 9 |
| DMS: DATA MARK STATUS..... | 9 |
| DSO: DATA MARK SIGN-OFF..... | 9 |
| DÅB: DEFINITIV ÅTERBETALING (ANNULLERING AF DAG)..... | 9 |
| EXT: EXIT..... | 9 |
| FUA: FORMULER ADMINISTRATION..... | 9 |
| GDP: PROGRAM PARAMETRE..... | 9 |
| LUA: LOGGA UT ANVENDARA..... | 10 |
| PV5: POOL-KONTROL V5..... | 10 |
| RUS: RAPPORTUDSKRIVNING..... | 10 |
| <i>Rapporter</i> | 10 |
| Beskrivelse..... | 10 |
| SKL: SPILKONTROLL..... | 11 |
| <i>Spilstop og default-løb</i> | 11 |
| <i>Indlæggelse af resultat</i> | 11 |
| <i>Ændring af resultat</i> | 12 |
| <i>Dødt løb</i> | 12 |
| <i>Annullering/aflysning af enkelt løb</i> | 12 |
| STR: STRYKNINGER (SLETNINGER)..... | 12 |
| MED: MEDDELELSE..... | 12 |
| RGE: RAPPORT-GENERERING..... | 12 |
| SKT: SÖK KASSA TRANSAKTIONER (HISTORY)..... | 12 |
| SOK: SÖKNING OG KUPONKONTROLL (BON-SÖGNING)..... | 12 |
| SYS: SYSTEMOVERVÅGNING..... | 13 |

| | |
|--|-----------|
| TEM: TERMINAL MEDDELELSE..... | 13 |
| TSK: TERMINAL STATISTIK..... | 13 |
| ÖAB: OVERVÅGNING AF ENKELT KASSE PÅ BANE..... | 13 |
| ÖAR: OVERVÅGNING AF ALLE RRC..... | 13 |
| PANELER TIL SPILINFORMATIONER..... | 13 |
| ITS: INTERNATIONAL TOTALOMSÆTNING..... | 13 |
| KOD: KOMBINATIONS (1/2) ODDS..... | 13 |
| KOM: KOMBINATIONS OMSÆTNING..... | 13 |
| PFA: HVAD STÅR SYSTEMETS BANE-FORKORTNINGER FOR..... | 13 |
| RES: RESULTATER..... | 13 |
| RTO: RESERV-UTORDNING..... | 13 |
| SF5: STREGFORDELING I V5..... | 13 |
| TOM: TOTAL OMSÆTNING..... | 13 |
| TRM: TRIO OMSÆTNING..... | 13 |
| TRO: TRIO ODDS..... | 14 |
| TRT: MEST SPILLEDE TRIO..... | 14 |
| V5K: V5 KUPONGTYPER..... | 14 |
| V5S: V5 STREGFORDELING..... | 14 |
| V5V: V5 VINDENDE STREGER..... | 14 |
| VAP: VIS ALLA PROGRAM..... | 14 |
| VPO: VINDER-PLATS OMSÆTNING..... | 14 |
| ÖDT: OVERVÅGNING AF DAGENS TÄVLINGER (LØB)..... | 14 |
| IFD - ODDSVISER..... | 14 |
| Kanal..... | 14 |
| INTERNATIONALT SPIL..... | 15 |
| DOMMERNES IFD..... | 15 |
| TEKNISK INFO..... | 16 |
| POLL-KODER TILDELT PR. 2000-08-06:..... | 16 |
| Linje..... | 16 |
| BON-NUMRE..... | 17 |
| PRINTER KONFIGURATION..... | 18 |

Rutiner

Opstart

RRC tændes, bipper heftigt under kontakt til DanToto. Når RRC'erne er oppe at køre, startes odds-serveren (evt. samtidig). Når oddserver kører startes oddsvisere (de små Win98 maskiner) – ikke før oddserveren er klar tændes de – ellers fejler Windows netværket nedenunder. Følg instrukserne på skærmen: slet tidligere data, sæt antal løb i forsalg, marker ønskede data og indtast ny velkomst/farvel tekst. (Se IFD)

Logon

Logon med udleverede uid/kodeord – først venstre terminal med KG01, der efter logon spørger om man vil overtage ansvaret for dagen – der svares ”J” og bekræftes med hemmelig kode. Terminalen skulle da (efter tryk på PF4) gerne vise skærmen Spilkontroll (SKL), hvor alle løb og status på dem er vist. Er programmet låst ved logon, log af med ”EXT” og ring til DanToto – de frigiver programmet og lader dig logge på og overtage ansvar.

Dernæst logges ind på højre terminal med KG02 og udleverede password. Højre skærm er til diverse hvor venstre er til spilkontrol. Primært anvendes højre terminal til rapportudskrivning (RUS) og bon-søgning (SOK).

Ved overtagelse af ansvar for dagen udskrives en godkendelsesrapport (GOD) – stemmer alle sletninger med de fra voldgiften udleverede, overdrages godkendelsesrapporten til F. Er der uoverensstemmelser må de manglende sletninger gennemføres og godkendelsesrapporten opdateres (i hånden). Husk herefter at sætte default-lopp til første løb (* ved løb 1).

Når mekanikeren ankommer aftales dagens kode og maskinerne sættes i drift på DMK.

Løbsstart

1-2 sekunder efter hestene forlader startboksen lukkes preliminært (SS=PRE), når hestene er ca. 100m inde i opløbet lukkes definitivt (SS=DEF) – ikke før. Det sikrer at en evt. omstart ikke giver problemer. Ved preliminær lukning skifter spillets status fra F(=forsalg) til P(=preliminær stängt). Ved definitiv lukning skifter status til D(=definitivt stängt).

Op til løbet kan det ske at en hest er så urolig at den ikke vil i startboksen. Denne hest skal, hvis starteren/voldgiften vurderer det for farligt at forsøge, bortvises fra start og slettes. Normal advares man med et ”standby på nummer”. Bortvises denne hest, slettes den i totalisatoren (F20) og først når den er slettet meldes dette tilbage til voldgiften, der så giver starteren tilladelse til at starte løbet (desværre starter de som regel øjeblikkeligt efter de melder bortvisningen).

Når løbet er gennemført flyttes default-løb til næste løb (*' flyttes).

Resultater

Operatøren noterer den indløbsrækkefølge, der observeres. Når hestene/jockeyerne forlader vindercirklen, indtastes det foreløbige resultat fra dommertårnet og gøres OFFICIELT (LS=O) – **der åbnes ikke for udbetaling!** Dette gøres selvfølgelig ikke før evt. protester er afgjort. Ved offentliggørelsen beregner systemet resultat og gevinster samt udskriver rapporter for resultaterne (f.eks. vinderpulje-størrelse og odds - VUS og VUT). Dette resultat må **ikke** slippe ud til spillerne, da det kan ændre sig (hvis det alligevel er forkert – se SKL). Derefter vil dommeren kontrollere resultatet på sin skærm. Hvis resultatet på grund af fejlindlæggelse skal ændres efter det er beregnet, gøres dette ved at ændre løbsstatus til INOFFICIEL (LS=K). Dernæst indtastes det korrekte resultat og genberegnes (LS=O).

Når dommerne har godkendt resultatet lagt i systemet udfra deres skærbillede, skriver dommerne deres endelige resultat ned på papir – dette papir er det endelige resultat og er der forskel på dette papir og det i systemet indlagte resultat er der noget alvorligt galt og en eller anden form for afgørelse må findes...

Endelig åbnes udbetaling (SS=UTB). Ved åbning for udbetaling ændres spillets status til U (V5 åbnes på skærmen PV5).

Efter udbetaling er åbnet, udskrives et ekstra eksemplar af VUS, VUT og evt. V5R. Den lange strimmel rapporter, der nu er udskrevet deles fra efter SMA til før RIN til voldgiften (henter ofte selv) og fra RIN til enden går til forstanderen. Resultaterne findes på rapporten VUT (Vinst-UTbetaling). Rapporten er delt op i grupper for hver spiltype – især Trio er interessant – kombinationen står adskilt af / og oddset nedenunder. På VUS kan læses løbets omsætning og detaljer om omsætning i enkelte spil. På V5R kan læses hvor mange rækker der er tilbage samt hvor de er spillet (Ombud = byspil, Bana er denne bane). Før sidste afdeling af V5 suppleres med en V5E rapport fra dagen.

Efter løbet ændres default-løbsnummeret (*) frem til næste løb – det er rart for sælgerne. Vi kører normalt efter programmet, men man kan være tvunget til at skyde starten – det udtrykkes normal ”vi starter plus-2”, dvs. 2 minutter senere en oprindelig planlagt. Denne forskydning bibeholdes resten af dagen.

Oddsvisning (vejledende)

Kanal-2 viser altid resultat (214), V5 (220,221,222,223,224)

før første løb vises 110+111+116 (116 under speak med udgæede) og 312.

Ca. ½ time før første løb vises 116+111 og 310

Ca. 5 min. før første løb vises 111

Op til 1. afdeling af V5 vises 120+111 (120 udelades 5 min. før start)

For hvert løb derefter vises:

111 – indtil resultat er klar (sidste V5-afd. vises 124)

Ved resultat: 114 (V5: 121/122 på speakers que)

Mens rapporter afleveres: 114 (V5: 114+121/122)

(V5: derefter i 2 min. 123/124)

111

Sidste løb: når resultat er klar vises det på alle kanaler.

Årsagen til den fuldstændige udelukkelse af goddag/farvel skilte er at de ikke virker.

Afslutning

Alle rapporter genereres på AVP (udskrives automatisk), hvorefter programmet afsluttes (når alle rapporter har status KLR). Derefter printes ekstra således at:

| | |
|--------------------|---|
| Pengemodtager | KBE |
| Mekaniker/operatør | KTE, KST |
| Sekretariat | KBE, KFI, V5E, PKS, VUS (sidste løb), KSR, RES, SKB (underskrives af forstander) |

I alt ekstra: KBE, VUS, PKS, V5E, VUS (sidste løb). Resten arkiveres i skab til senere studier...

Parallelt med ovenstående kan odds-systemet lukkes ned (det er Windows maskiner, så de skal lukkes pænt ned) – odds-viserne lukkes først, og dernæst odds-serveren.

Når alle rapporter er udskrevet, logges der ud på begge terminaler. Operatørskærme slukkes, RRC'er slukkes (terminerer modem-forbindelse til DanToto), Oddsvisere slukkes, server lukkes ned og slukkes, masterswitch slukkes. Afslutningsvis slukkes alle grønne sikringer bag lyd-skabet. **Modem forbliver tændt.** Endelig ringes til DanToto, så de kan lukke forbindelsen indtil næste løbsdag.

Og det var så det...

Restgevinster

Udbetales ikke længere af banen, der henvises til DanToto ved alle bon'er, der ikke kan udbetales i terminalen – vi er

intet andet end en gigantisk DanToto bod... Gevinstbon'er ældre end vi kan udbetale sendes ind til DanToto med kundens navn og adresse (kunden opfordres til at gøre dette).

Gode passager i "Spilleregler" (reglement)

Sælgerens ansvar (forkert bon, der ikke kan slettes): stk. 12 – skriftligt; stk. 16 – mundtligt

Gamle bon'er: stk. 34 (3 mdr. for <200, 1 år for >200)

Ødelagte bon'er: stk. 35 (identifikation umulig)

Yderligere info kan findes i lovene: nr. 269 (2000-05-18), nr. 765 (2000-08-14), nr. 766 (2000-08-14)

V5 59%

Nyeste spilleregler: <http://dantoto.dk/page48.asp>

Beregning af odds i hhv. vinder, plads og trio:

Vinder

Lad indsats[] betegne en liste over indsatser gjort på hver hest, hvor indexet i denne liste betegner hest-nummeret.

Lad vindere[] betegne en liste af numrene på de heste, der udløser gevinst

Lad udg[] betegne en liste af numrene på alle udgåede heste

```
total = SUM( indsats[] )
tilbagebet = SUM( indsats[udg] )
pulje = ( total - tilbagebet ) * gevinstandel
delpulje = subpulje / ANTAL( vindere )
foreach v in vindere
  odds[ v ] = delpulje / indsats[ v ]
gevinstandel == 0.80 [jvf. lov nr 766 og 1029 § 3]
```

Plads

Lad indsats[] betegne en liste over indsatser gjort på hver hest, hvor indexet i denne liste betegner hest-nummeret.

Lad vindere[] betegne en liste af numrene på de heste, der udløser gevinst

Lad udg[] betegne en liste af numrene på alle udgåede heste

```
total = SUM( indsats[] )
tilbagebet = SUM( indsats[udg] )
pulje = ( total - tilbagebet ) * gevinstandel
subpulje = pulje - SUM( indsats[ vindere ] )
delpulje = subpulje / ANTAL( vindere )
foreach v in vindere
  odds[ v ] = ( delpulje + indsats[ v ] ) / indsats[ v ]
gevinstandel == 0.80 [jvf. lov nr 766 og 1029 § 3]
```

Trio

I trio er der jo et par mærkelige regler omkring kombinationer og mangel på rette kombination:

1. 1.-2.-3. i rigtig rækkefølge
2. 1., 2. & 3. vilkårlig rækkefølge
3. 1.-2. rigtig rækkefølge
4. 2.-1. rigtig rækkefølge
5. 1.-3. rigtig rækkefølge
6. 2.-3. rigtig rækkefølge
7. 1. rigtig
8. ingen => annullering af spillet, alt tilbagebetales jvf. §28 i spilleregler.

```
total = SUM( indsatser )
tilbagebet = { værdi af alle ikke-gyldige kombinationer }
pulje = (total-tilbagebet)*gevinstandel
IF { antal rigtige kombinationer == 1 }
  IF { indskud på den rette kombination }>0
    odds = pulje / { indskud på den rette kombination }
  ELSE IF { indskud på vilkårlig rækkefølge }>0
    odds = pulje / { indskud på vilkårlig rækkefølge }
  ELSE
    ... meget sjældent i brug, så pseudokode tilgår on-demand ...
ELSE
  ... pseudo-kode for denne del tilgår før ell. siden ...
```

gevinstandel >= 0.65 [jvf. lov nr 766 og 1029 § 3]

Det ovenstående tager selvfølgelig ikke hensyn til alle særsituationerne omkring det at ingen har spillet på den rette kombination. I tilfælde af dødt løb gælder 39f: "præmiepulje minus de på vinderkombinationerne gjorde indskud deles i lige så mange dele, som der er vinderkombinationer, hvorefter gevinsten pr. krone udregnes, som ved dødt løb i vinderspil, idet der divideres med indskuddet på hver vinderkombination for sig. Findes der kun indskud på en vinderkombination tilfalder hele gevinsten indskud gjort på denne".

Bemærk mht. til disse beregninger at: §28 i spillereglerne sikrer spillerne "det erlagte indskud".

Paneler til dagsafvikling

Der er en række hurtig-valg på funktionstasterne:

- PF1 – slet alle indtastninger / nulstil skærbillede
- PF2 – gå til kommandoprompt for panelvalg. Indtast tre-tegns koden angivet på følgende sider
- PF4 – SKL / TOM (hjem)
- F10 – forlad hjælp
- F17 – bladre frem på flersidede skærbilleder (TOM)
- F18 – bladre tilbage på flersidede skærbilleder (TOM)
- F19 – Bekræft meddelelse (hvid i top af skærm), fjernes efter bekræftelse
- F20 – STR – sletninger i default-løb (fra SKL)

| SKL | Spelkontroll | | | | | | | | | | 031014 12:01:04 | | |
|--------------------------|-------------------------------|----|-----|-----|-----|-------------------|------------|------|-----------------------|-----------|-----------------|----------|--|
| Skriv | Uppdat Klampenborg 21, 031014 | | | | | | | | | | Sida 1 (1) | | |
| | SS | LS | 1:a | 2:a | 3:a | V-odds | Plats-odds | | | RVPKT35D6 | Max | Strukna | |
| 1 | UTB | O | 9 | 7 | 4 | 3,22 | 1,54 | 2,12 | 2,43 | *UU U | 10 | 1: 6,8 | |
| 2 | UTB | O | 3 | 6 | 12 | 5,72 | 3,25 | 4,21 | 1,23 | *UU U | 11 | 2: 2 | |
| 3 | UTB | O | 4 | 7 | 2 | 12,23 | 7,54 | 1,12 | 5,65 | *UU U D | 7 | 3: | |
| * 4 | PRE | | | | | | | | | *PP P D | 9 | 4: 3 | |
| 5 | | | | | | | | | | *FF F D | 15 | 5: * * * | |
| 6 | | | | | | | | | | *FF F D | 8 | 6: | |
| 7 | | | | | | | | | | *FF F D | 6 | 7: | |
| 8 | | | | | | | | | | *FFFF | 9 | 8: | |
| 9 | | | | | | | | | | *FF F | 8 | 9: 3 | |
| 10 | | | | | | | | | | *FF F | 9 | 10: | |
| Vinnartid: 1.23.4 lopp 3 | | | | | | Tid till start: 0 | | | Ny tid till start: 20 | | | | |
| Välj: | | | | | | | | | | | | | |
| Bana/Ombud/Program: | | | | | | Lås: | | | Angiv pwd her | | | Bekräft: | |

Dette er et eksempel på Spelkontroll-skærbilledet, der anvendes til at kontrollere spillet. På denne skærm ses at der netop er lukket foreløbigt for 4 løb, der er default-løbet (* ude foran). 1-3 løb har modtaget resultat, i 3. løb var der dødt løb om 2. pladsen, og vindertiden er angivet i nederste linje. V5-spillet ses er definitivt lukket – dets status er D. I 5. løb er der slettet så mange heste at de ikke kan stå ude på enden af linjen, derfor skrives i stedet * * *. Det ses også af pulje-status at der lidt særligt er Komb-spil i 8. løb.

AVP: Avslutta programmet

På denne skærm afsluttes programmet. Skærbilledet består af 3 grupper, 2 med rapporter og en afsluttende gruppe. Der indtastes J-<utför> i den første gruppe og en række rapporter genereres og udskrives. Vent indtil status på første gruppe er KLR og skift derefter til næste gruppe og tast J-<utför> her. Denne anden gruppe kan ikke helt ændre status til KLR (6 af rapporterne genereres ikke). Når alle er KLR afsluttes endeligt (J-utför i sidste felt) og der ventes på at endelig status ændres fra EOK til AVS. De ekstra nødvendige rapporter udskrives på RUS. Herefter kan der logges ud med EXT. Det er vigtigt at afslutte endeligt så hurtigt som muligt (DanToto har haft timeout problemer her).

DDC: Display Device Control

Kan bruges til at styre IFD'erne.

DMB: Datamark Behörighet (tilladelser)

På denne skærm kontrolleres de enkelte boders tilladelser – vigtigst er egenskaben SUP (supervisor), der tillader boden store udbetalinger og sletning af andre boders bon'er efter udløb af 2-minutters frist. Desuden er det muligt at tillade negativ saldo i en kasse og stille tilladelser for spil til forskellige dage og baner.

I toppen af billedet er to felter adskilt af ”-”, disse felter anvendes til at vælge et interval, hvor ændringerne i egenskaberne skal afspejles. Efterlades intervallet blankt vælges alle. Når et interval er valgt, flytter markøren ovenfor de enkelte egenskaber (anvendt hjælp tasten til yderligere hjælp om de enkelte felter).

Supervisorer er 2002-09-?: bod 25 og bod 37

DMK: DataMark Kontrol

Dagens kode aftales med mekanikeren og alle maskiners status ændres til PÅ under DataMark Kontroll (<utför>-”PÅ”-<utför>-”xxxx”). Herefter er alle maskiner i praksis klar til at logge ind og i realiteten drejer det sig kun om at åbne med et operatørnummer og så er man klar til at sælge – derfor skal maskinerne så hurtigt som muligt låses af mekanikeren.

Når man starter på skærmen, står markøren på nedre grænse af intervallet, der ønskes valgt – efterlades intervallet blankt (<utför>) vælges alle maskiner.

DMS: DataMark Status

På DataMark Status kan man aflæse status for de enkelte boder på banen – om de er låst (evt. kode står på skærmen), deres kassebeholdning etc.

Også her vælges interval – blank er alle maskiner.

DSO: DataMark Sign-Off

Anvendes til tvungen aflogning af terminaler – det er nødvendigt at alle terminaler er logget af førend dagen kan afsluttes. Hertil anvendes DSO. Indtast interval ved ”-” og tryk 2 gange <utför>. Undlad hvis muligt at logge låste terminaler af, da de på næste løbsdag ikke kan låses op og må downloade program igen.

DÅB: Definitiv återbetaling (annullering af dag)

Anvendes hvis en hel dag skal annulleres og der ikke er afviklet nogen løb, men ansvaret for dagen er overtaget af banen. Der efterlades blanke felter ved lopp og pooler og hvis alt er korrekt svares J og det udføres. Herefter afsluttes dagen på normal vis ved AVP. Er det kun enkelte løb, se SKL.

EXT: Exit

Logoff fra terminal. Afbryder terminalens forbindelse til DanToto.

FUA: Formuler Administration

Viser liste over alle de skærbilleder, der er til rådighed på systemet. I kolonnen Behörighet kan læses hvorvidt du kan bruge (U) eller kun læse skærmen (V). KG01 er af typen D og KG02 er af type E. En DanToto operatør er C.

GDP: Program parametre

En skærmudgave af GOD-rapporten, som også kan kaldes frem for andre baner. Anvendes oprindeligt af DanToto til at opsætte en løbsdag.

LUA: Logga ut anvendara

Bruges til at fjerne en evt. lås af programmet (f.eks. hvis det er nødvendigt at overtage kontrollen fra en anden skærm).

PV5: Pool-kontrol V5

Viser og kontrollerer oplysninger om V5-spillet – såsom resterende rækker og antal rigtige. SS (- spilstatus) anvendes til åbning af udbetaling ved at overskrive DEF med UTB.

RUS: Rapportudskrivning

Først angives søgekriterier – program (pulje), løbsnummer/afdeling etc. Søgning gennemføres ved tryk på <utför >.

Markøren flyttes til den ønskede rapport og <välj ut> anvendes til at starte udskrivningen. Systemet bekræfter med ”Jobbat har startes som batchprocess”.

De enkelte puljer er:

| Program | Löpp / avdeling | Rapporter her: |
|-----------------------------|---------------------------|--|
| <i>blank = TOTO</i> | <i>Blank</i> | Generelle rapporter fra DanToto, dvs. DIU, RCO, RDA, RRE |
| <i>KG<dagsnummer></i> | <i>Blank</i> | Rapporter fra denne dag, f.eks. GOD, SOK, KBE, SKB, V5E |
| <i>KG<dagsnummer></i> | <i><løbsnummer></i> | Rapporter for løbet/afdelingen, f.eks. VUS, VUT, V5R, STR, SMA |

Husk at systemet indefor V5 regner i afdelinger og ikke løb, så når 1. afdeling af V5 ønskes indtastes 1 som løbsnummer.

Der kan i feltet Rapport udvælges en type (f.eks. RRE), men her kan også bruges f.eks. ”R*”. Se afsnit om rapporter for oversigt over tilgængelige rapporter.

Rapporter

| Rapport | Pulje | Beskrivelse |
|---------|-------|--|
| AVB | B | Avregning Bana: dagsopgørelse over spil, deriblandt fordeling på baner og byspil. |
| AVI | B | Avregning, internationalt spil: opgørelse over alle internationalt indsatser. |
| DIU | T | Dagens indsatser/udbetalinger: spilfordeling på dagsbasis |
| FRE | L | Forandre resultat: ”Bitter-pille-vi-har-dummet-os-gevaldigt- rapport” opgørelse over bon’er udbetalt på fejlagtigt resultat |
| GOD | B | Godkendelsesrapport: udskrives ved overtagelse af ansvar for dag – størrelse på felter, slettede heste, V5 reserver, spiltyper etc. for dagens løb |
| IIR | L | Insatsredovisning: fordeling af indsatser i puljer ved løbslukning. Indeholder et højt niveau af detaljer – f.eks. indsats på enkeltheite i ½-spillet. Fås i ”preliminär” og ”slutlig” udgave. For internationalt spil, se OIS |
| KBE | B | Kassebeholdning: for divisioner og enkeltkasser samt opgørelse af salg/udbetaling |
| KFI | B | Kilde for nettoindsatser: fordeling af spil i alle løb på de enkelte spiltyper. Spillet er fordelt på banespil og dansk indskud i byboder |
| KFU | B | Kilde for udbetalinger: |
| KS5 | L | Kvarværende strek i V5: Oversigt over alle resterende krydser i V5 spillet. Kan fortælle hvordan fordelingen senere i V5 spillet er. |
| KSR | B | Krysspelsrapport: opgørelse over fordeling af spil fra banen til andre baner |
| KST | B | Kassastatistik: bemærk kolonnen start – fortæller hvor mange gange terminalen har måtte genstartes |
| KTE | B | Kassastatistik, teknik: mærkeligt teknisk rapport med mange fejl. |
| OIS | L | Omsætning Internationalt Spil, IIR for internationalt spil alene. Kan fortælle, hvor meget udlandet spillede til os. |

| | | |
|-----|---|---|
| OSS | B | Fordeling på de enkelte spiltyper |
| PKS | B | Preliminær krysspilsrapport: hvordan andre baner har spillet til vores bane i V5 |
| RCO | T | Rocket Collation: |
| RIN | L | Raketspilsinsatser: gevinstoverførsler i raketspillet |
| RRE | T | Restvinstredovisning: |
| RVL | B | Restvinstlista: ikke-udbetalte bon'er. Må ikke anvendes! |
| SKB | B | Skatterapport: underskrives af forstander |
| SMA | L | Sena makuleringer: lukketidspunkt for spil til løbet. Må aldrig indeholde andet, ellers afleveres den til forstanderen. |
| SOK | B | Resultat af bonsøgning |
| STR | L | Strykningsrapport: opgørelse over betydningen af sletning af en hest |
| V5I | B | V5 indsatsredovisning: opgørelse over indsatser i V5 spillet |
| V5E | B | V5 Eventuddeling: eventuelle gevinster i V5 spillet |
| V5R | L | V5 Resultat: udvikling af V5 spillet |
| VUS | L | Vinstutbetalingssammandrag: opgørelse af spil til løbet og udbetaling samt akkumulerede indsatser |
| VUT | L | Vinstutbetaling: information om gevinster i de enkelte løb (odds, puljer, vinderkombinationer, etc) |

T – pulje TOTO (TOTO), B – pulje bane (KG???), L – pulje løb (KG???, lopp ?)

SKL: Spilkontrol

Spilstop og default-løb

Denne skærm kontrollerer alt, hvad der er direkte relateret til spillet på banen – spilstop og resultater. Spillet stoppes ved i feltet umiddelbart til højre for løbsnummeret (kolonnen SS – spil-status) at indtaste "PRE" og trykke <utför>. Herefter ændres status (de 3-5 karakterer ude til højre – kolonnen VPKT357D) fra 'F' (=forsalg) til 'P' (=preliminært lukket). Herefter kan løbet definitivt lukkes ved, i samme felt, at indtaste "DEF" - <utför> (denne operation skal bekræftes med kode, status nu 'D'). Hvis der bliver omstart, kan genåbning efter preliminær lukning ske med FRS i stedet for PRE. Da et definitivt lukket løb aldrig kan genåbnes må dette først foretages når omstart er udelukket – dvs. 500 m før mål.

Defaultløb markeres med en * i feltet før løbsnummeret. Tid til start ændres ved at flytte markør til feltet med vindertid, trykke <enter> og indtaste ny tid i feltet "ny tid".

Indlæggelse af resultat

Når hestene forlader vindercirklen tages resultatet fra dommertårnet og indtastes i felterne under 1:, 2: og 3: - indtastningen bekræftes med kode (sørg nu for at heste-numrene er korrekte!), i feltet efter det felt, der anvendes til PRE/DEF (LS – løbs-status), skrives O for at beregne resultatet (offentliggøre, foreløbigt resultat) – også dette bekræftes. Efter et kort stykke tid er resultatet klar. Dette resultat er **ikke** endeligt og må derfor **ikke** sendes til udbetaling. Når resultatet er endeligt – dvs. dommerne har afleveret et endeligt resultat på papir (som de sammenligner med deres IFD), kontrolleres en sidste gang at resultatet er korrekt indlagt og udbetaling åbnes ved at ændre spil-status til UTB (Udbetaling). Alle statusindikatorer (med undtagelse af V5) skifter til 'U' (=utbetaling).

V5-udbetaling åbnes på skærmen PV5 – poll-kontrol V5, hvor status ændres til UTB. Åbning af V5 udbetaling reflekteres på SKL i kolonnen under "5". Vindertid indlægges i de nederste felter på SKL-skærmen – der angives både vindertid og løbsnummer. OB-vognen betragter vindertiden som bekræftelse af endeligt resultat.

Ændring af resultat

Er det nødvendigt at ændre det foreløbige (officielt) resultat, der ikke er sendt til udbetaling, ændres løbsstatus til K(=inofficielt), det ændrede indtastes. Først når dommerne har bekræftet det ændrede resultat åbnes udbetaling.

Skulle det uacceptable ske at et forkert resultat er indlagt og sendt til udbetaling, kan udbetalingen lukkes med SS=SUB (gælder kun hvis det er sidste resultat). Herefter skifter status til 'S'. En sådan lukning skal meldes til DanToto øjeblikkeligt! Herefter kan det offentliggjorte resultat trækkes tilbage med LS=K. Nyt resultat indlægges herefter, offentliggøres og udbetaling kan genåbnes. Der findes en rapport, der opgører hvor stort en værdi (i kroner, ikke prestige), der er gået tabt – den hedder _FRE_.

Dødt løb

Dødt løb om (+ mellem heste på dødt-løb pladsen) (gælder KUN 2 heste dødt løb!):

1. pladsen: der er ingen 2. plads og dette felt efterlades tomt
2. pladsen: der er ingen 3. plads og dette felt efterlades tomt
3. pladsen: alle felter udfyldes

Annullering/aflysning af enkelt løb

Der må ikke findes slettede heste – ring til DanToto hvis der er slettede heste så de kan genindsætte dem. Derefter lukkes løbet med PRE/DEF og i LS angives I som løbsstatus. Endelig åbnes på normal vis for udbetaling. Hvis løbet skal flyttes er et opkald til DanToto nødvendigt.

STR: Strykninger (sletninger)

Sletningerne foretages under skærmen "STR", hvor det ønskede løb indtastes i feltet "lopp:" og <välj ut> anvendes til valg. Der er hurtig-valg af denne skærm med automatisk valg af løb (default-løb) på F20. Der kan kun slettes en deltager af gangen – skal flere slettes gentages proceduren med valg af løb med <välj ut> og hestnummeret angives. En fejlagtig sletning skal meldes øjeblikkeligt til DanToto, der så kan genindsætte deltageren.

MED: Meddelelse

Se hvem der er logget på i DanToto og send meddelelser mellem online users.

RGE: Rapport-generering

Her kan opsættes hvilke rapporter der skal genereres ved enkelte løb/dagsafslutning. Det skal IKKE modificeres! Nix pille!

SKT: Sök Kassa Transaktioner (history)

En lidt mere specialiseret udgave af SOK, hvor en bods transaktioner kan findes ved at indtaste bod-nummer samt tidsrum for transaktionerne. Søgningen aktiveres på <utför>.

SOK: Sökning og kuponkontroll (bon-søgning)

Denne skærm anvendes til at søge efter en bon, hvis den f.eks. aldrig blev udskrevet eller på anden måde er fejlagtig. Bon'er der findes på denne skærm må **ikke** makuleres eller spærres. Sættes et J i Utskrift, dannes en rapport med den/de fundne bonner i (SOK-rapport i løbsdagspuljen). Rapporten udskrives fra "RUS". For at bladre blandt de fundne skal markøren flyttes til sidste felt i midterste panel og pil-op anvendes til at bladre. Ved tid og beløb er der to felter adskilt af +/- . Efter +/- skal indtastes et tal. Udfyld så mange af felterne som muligt for at få den mest præcise søgning.

SYS: Systemovervågning

TEM: Terminal meddelelse

Kan bruges til at sende beskeder til boderne (er stadig – 2003-08-01 – i test hos den svenske software-udvikler). Den burde virke men er ikke testet. Hvis der sendes beskeder, da husk at de ikke afbryder et gangværende salg og derfor at sælgerne muligvis slet ikke ser beskeden. De kan også falde på et tidspunkt, der er til gene for sælgeren, hvorfor denne skærm kun bør anvendes i begrænset omfang.

TSK: Terminal Statistik

Har man ikke andet at lave, kan man jo altid overvåge systemets belastning på denne skærm.

ÖAB: Overvågning af enkelt kasse på bane

Det er muligt på denne skærm at se hvordan 10 kasser omkring det angivne nummer er programmeret til at anvende RRC'erne samt hvordan de i praksis gør det (her ses bl.a. linje2 fejl)

ÖAR: Overvågning af alle RRC

Viser en oversigt over alle aktuelle bane-RRC'er. Programmet er fejlbehæftet her og vil ødelægge billedet efter første automatiske opdatering.

Paneler til spilinformationer

ITS: International totalomsætning**KOD: Kombinations (1/2) odds**

Angiv løbsnummer og aflæs odds (for 10 kr.) for alle kombinationer af heste.

KOM: Kombinations omsætning

Se KOD.

PFA: Hvad står systemets bane-forkortninger for**RES: Resultater**

Vis resultater af dagens løb (kun hestenumre).

RTO: Reserv-utordning

Vis reserver til V5 spillet (kun hestenumre).

SF5: Stregfordeling i V5

Der kan på denne skærm ses hvor mange procent og hvor mange krydser der er sat ud for de enkelte heste i alle V5 afdelinger.

TOM: Total Omsætning

Opgørelse over banens og DanTotos omsætning (default billede på KG02). Der kan bladres mellem de 3 sider på F17 / F18.

TRM: Trio omsætning

Angiv løb og første-hest. Viser indsatsen på de enkelte heste i triospillet.

TRO: Trio odds

Angiv løb og første-hest. Viser en oversigt over oddset på de forskellige kombinationer.

TRT: Mest spillede trio

Viser en oversigt over de mest spillede trio-kombinationer i det angivne løb.

V5K: V5 kupongtyper

Giver oversigt over antallet af de forskellige kuponstørrelser i V5 spillet.

V5S: V5 stregfordeling

Giver antallet af markeringer på hver hest i alle afdelinger af V5-spillet (ikke sorteret).

V5V: V5 vindende streger

Giver samme informationer på skærm som findes på Kvarværende strek V5 (KS5) rapporten. Fortæller hvor mange markeringer der er tilbage på hver hest i de resterende afdelinger af V5 (sorteret oversigt).

VAP: Vis alla program

Vis alle løbsdage registreret i ATG-systemet (alle åbne og afsluttede dage). Der kan anvendes <välj ut> til at vælge den dag, man vil anvende som default på terminalen – derved kan man komme til at se en anden banes paneler, f.ex. TOM.

VPO: Vinder-Plats omsättning

Viser indsatsen på de enkelte heste i det angivne løb samt totalopgørelsen over vinder- og pladsspillet.

ÖDT: Övervågning af dagens tävlingar (løb)

Se status på alle løb planlagt i dag samt tid-til-start (TTS) på alle baner der løber på dagen.

IFD - Oddsviser

Oddsviser-systemet består af en NT40 server, der henter odds fra hovedcomputeren og behandler dem samt 3 Win98 maskiner, der viser det af serveren opsamlede data. Serveren kontrollerer hvad de enkelte Win98 maskiner viser.

Odds-serveren **skal** startes op før nogen af de 3 oddsvisere startes! (ellers kan man ligge og mokke med at få de enkelte Win98 maskiner til at fatte, at serveren er aktiv på nettet – det nemmeste er at genstarte dem).

Ved opstart af serveren slettes alt data og på fanebladet "IFD-kontrol" sættes serveren op til at modtage alle relevante data fra hovedcomputeren (resultater, VP-odds, 12S, V5) konstant ("kører hele tiden").

Programmet INFO.EXE, der ligger og kører i baggrunden viser de rådata, der anvendes til at generere odds-billederne (samme billede som dommeren ser).

På fanebladet "Menu" kontrolleres de 3 oddsvisere - systemet er meget enkelt: der indtastes en talkode bestående af 3 cifre; det første ciffer angiver kanalen og de to sidste angiver billederne – flere billeder kan kombineres ved at angive en serie af 3-cifrede tal med + mellem – da vil systemet selv rulle billederne.

| Kanal | Til | Viser |
|-------|-------------------------|--|
| 1 | Bane | Pladsodds, ½, sletninger, mest spillede V5, forløbige V5, resultater, etc. |
| 2 | OB-vogn (DRL) / Bane | Kun resultat/evt. V5-gevinst (kan evt. anvendes som lege-kanal, da den sjældent sendes til banen – hold øje med det) |
| 3 | Bane – altid | Kun vinderodds |

Da kanal-2 er den eneste kanal, OB-vognen kan fange til DanToto-Racing-Live (DRL) skal der her vises de 2 forskellige skilte (214, 222), som DRL anvender til deres udsendelse. Kanal 2 sendes kun til banen under fremvisning af målfoto.

Mest brugte billeder:

| | |
|----|------------------------------------|
| 10 | Vinderodds (kanal 3) |
| 11 | Pladsodds |
| 12 | Odds til senere løb |
| 14 | Resultater |
| 16 | Udgåede i op til 12 løb |
| 20 | Mest spillede V5 (kun før 1. afd.) |

| | |
|----|--|
| 21 | V5 efter 1. afdeling |
| 22 | V5 efter hver afdeling (totalt antal rækker tilbage) |
| 23 | V5 tilbageværende rækker efter næste løb |
| 24 | V5 evt. værdi efter næste afdeling |
| 60 | Velkomst |
| 80 | Farvel |
| 90 | Komb-favoritter samt odds på dem (bruges sjældent) |

Internationalt spil

Alle internationale indsatser medregnes nu automatisk i systemet. Bemærk dog ved slutopgørelsen vil AVB og KFI kun vise det nationale spil; det udenlandske spil fremgår klart af AVI. VUS opgørelser henad dagen indeholder allerede det samlede spil. Bemærk: decimalerne på V5 spillet skyldes at udlandske rækker ikke indgår med 1 række i det danske spil.

Dommernes IFD

Det er sket, at dommernes IFD-skærm (oddsviser/resultatviser) ikke starter korrekt op. Dette afhjælpes ved at indtaste kommandoen "DIS I"-<utför> på dommernes tastatur.

Teknisk info

RRC'erne er hjertet i banens lokale netværk; de fungerer som multiplexere og poll-enheder på nettet og sørger for kommunikationen til DanToto (til det formål har hver af dem en datex-tilkobling samt et 33.6 modem). Ved opstart bipper RRC'erne voldsomt – det er normalt. På RRC'ernes monitorer kan man overvåge driften af nettet, monitorerne ser nogenlunde således ud:

```

<datel/datex info>
STATUS=RDC BR=9600 PR=NON LEN=8 TXNC=   RXNC=   RX=   DX=   TX=
STATUS=PRT BR=9600 PR=NON LEN=8 TXNC=   RXNC=   RX=   DX=   TX=
STATUS=IFD BR=9600 PR=NON LEN=8 TXNC=   RXNC=   RX=   DX=   TX=
STATUS=IFD BR=9600 PR=NON LEN=8 TXNC=   RXNC=   RX=   DX=   TX=

< yderligere status >

<port> = <ledige poll-koder> = <aktive poll-koder>
00 FP =  2 4 6 8 A C E  SP =  1 3 5 7 9 B D F
01 FP =  1 3 5 7 9 B D F  SP =   2 4 6 8 A C E
02 FP =  2 4 6 8 A C E  SP =  1 3 5 7 9 B D F
03 FP =  1 3 5 7 9 B D F  SP =   2 4 6 8 A C E

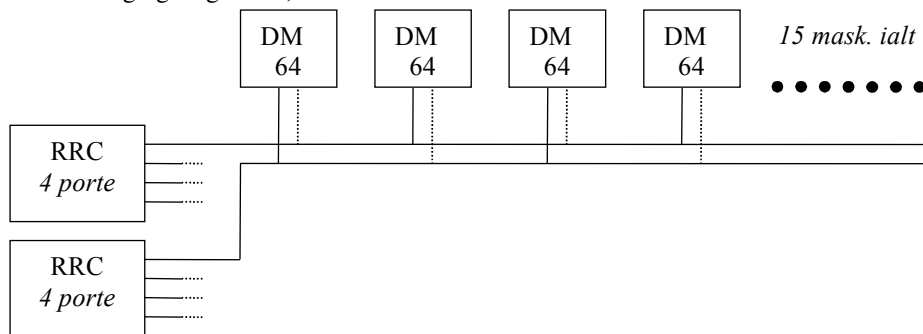
< linje til fejlbeskeder >

```

Det lysegrå er de serielle linjer til specialformål (operatørskærm etc.). Grå er poll-status. Billedet viser en optimalt konfigureret enhed, hvor kun hveranden terminal har denne RRC som dens primære kommunikationsenhed (husk der er 2 RRC'ere – redundans). De fire linjer repræsenterer de 4 porte på RRC'en. Det er nødvendigt at overvåge linjen til fejlbeskeder da fejl helst skal fanges i opløbet. Typiske fejl er "Incorrect I-frame received" (maskinen/serveren svarer ikke korrekt), "Incorrect terminal-address" (ofte skiftet maskine), "Broadcast message sendt!" (ikke en fejl).

Vi har haft linjesammenbrud, hvor RRC2 var ude af stand til at forbinde til DanToto, hverken på Datex eller Datel (modem), og hvor vi derfor måtte køre hele dagen på kun RRC1 – det er muligt, men kun med et begrænset antal maskiner (indbygget grænse er 30 maskiner). TDC erhvervsfejlmedling er 80 80 80 67. RRC'erne har 1 Datex nummer og 3 tlf.nr. at prøve.

Skulle en maskine figurere på begge RRC-ere skal dette problem løses øjeblikkeligt, da de kan rive netværket ned (DanToto ser det i deres log og ringer evt.).



Poll-koder tildelt pr. 2000-08-06:

| Linje | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10=A | 11=B | 12=C | 13=D | 14=E | 15=F |
|-------|----------------------|---|----------------------|---|----------------------|----------|---|--------------------|---|------|------|-----------|------|------|------|
| 0 | Højen | | Ståtribune | | Udenfor ny spillehal | | | | | | | | | | |
| 1 | Restaurant | | | | | | | Glashus | | | | Hesteejer | | | |
| 2 | Ny spillehal, oppe | | | | | | | Ny spillehal, nede | | | | | | | |
| 3 | Pavillion, flagstang | | Pavillion, legeplads | | | Sibirien | | | | | | | | | |

Bodnumre og poll-koder er direkte sammenhængende, således at PC15 på linje 0 er bod 15 og PC05 på linje 2 er bod 35.

Linje 0 er numrene 1 → 15 (0+PC)
 Linje 1 er numrene 16 → 30 (15+PC)
 Linje 2 er numrene 31 → 45 (30+PC)
 Linje 3 er numrene 46 → 60 (45+PC)

På linje 1 hænger en ekstra linje ud til dommertårnet. Denne linje skal normalt være afbrudt da den ellers kan trække hele linje 1 ned. Den blev brugt til et derby.

Det er ikke muligt at skrive skærbilleder ud, da det er en terminal-funktion og kræver tilslutning af printeren direkte til terminalen (kræver en ekstra printer).

Bon-numre

Er man for blæret til at søge bon'en ud, kan bonnumret aflæses af stregkoden.

Der anvendes en delta-angivelse af nullers position for at undgå at skulle udskrive et nul, men for at undgå delta er 0, regnes næste karakter som nummer 1. Det betyder til gengæld at man ikke kan nå ud over længden på nummeret. Det kan forklare at det 15. ciffer aldrig er en del af bon-nummeret.

```
Bonnummer: B6CC 0108 D1C0 30D9
|||||  ||  ||  |||||  |||||
||  ||  |  ||  ||  ||  ||  |
||  ||||  |  ||  ||  ||  |
||  |  ||  ||  |  ||||  |
FF15B6CC2158D1C2315D9E82311B
-+-|****|*|****|*|?***??|?~+?
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  +- Afslutning (altid 11).
|  |  |  |  |  |  |  |  +---- Ofte 2.
|  |  |  |  |  |  |  |  +----- Fjerde nul, da 1 rammer 15. ciffer (5-taller)
|  |  |  |  |  |  |  |  er der ikke flere nuller.
|  |  |  |  |  |  |  |  +----- Tredje nul, næste ligger i position 2 herfra.
|  |  |  |  |  |  |  |  +----- Andet nul, næste ligger i position 5 herfra.
|  |  |  |  |  |  |  |  +----- Første nul, næste i position 2 herfra.
|  |  |  |  |  |  |  |  +----- Offset til første nul.
+----- Indledning (altid FF1).
```

Printer Konfiguration

Her er printer-konfigurationen på KG i tilfælde af at den skulle gå tabt (f.eks. hvis man resetter printeren ell. lign.).

| | | |
|--------------|--------------------------|-------------------|
| Font | Print Mode | Utility |
| | DRAFT Mode | HSD |
| | Pitch | 10 CPI |
| | Proportional Spacing | No |
| | Style | Normal |
| | Size | Single |
| Symbol Sets | Character Set | Set II |
| | Language Set | Swedish II |
| | Zero Character | Unslashed |
| | Code Page | Multilingual |
| Rear Feed | Slashed Letter 0 | No |
| | Line Spacing | 8 LPI |
| | Form Tear-Off | 2 sec |
| | Skip over Perforation | No |
| Bottom Feed | Page Length | 12" |
| | Line Spacing | 8 LPI |
| | Form Tear-Off | 2 sec |
| | Skip over Perforation | Yes |
| Top Feed | Page Length | 12" |
| | Line Spacing | 6 LPI |
| | Bottom Margin | Valid |
| | Page Length | 12" |
| Set-Up | Wait Time | 1 sec |
| | Page Length Control | by Actual Length |
| | Graphics | Uni-directional |
| | Receive Buffer Size | 16K |
| | Paper Out Override | No |
| | Print Registration | 0 |
| | Operator Panel Function | Full Operation |
| | Reset Inhibit | No |
| | Print Suppress Effective | No |
| | Auto LF | No |
| | Time Out Print | Valid |
| | Auto Select | No |
| | Centering Position | DEFAULT |
| | Select Language set | Combined |
| Parallel I/F | I-prime | Buffer Print |
| | Pin 18 | Open |
| | Auto Feed XT | Valid |
| | Bi-Direction | Enable |
| Serial I/F | Parity | None |
| | Serial Data 7/8 Bits | 8 Bits |
| | Protocol | X-ON/X-OFF |
| | Diagnostic Test | No |
| | Busy Line | SSD- |
| | Baud Rate | 9600 BPS |
| | DSR Signal | Invalid |
| | DTR Signal | Ready on Power UP |
| | Busy Time | 200 ms |
| | Printer Control | Emulation Mode |