



GUIDE DE L'UTILISATEUR DU LOGICIEL EMC2 TURF

www.emc2turf.com/logiciel-emc2turf

Pré-requis pour utiliser le logiciel EMC2 TURF :

☛ Un compte personnel chez PMU ou/et ZETURF :

Si vous n'avez pas encore d'accès, rendez-vous sur la page ci-dessous pour ouvrir vos comptes, et profiter des bonus pour augmenter votre capital de jeu :

<http://emc2turf.com/logiciel-emc2turf/telechargements/>

☛ Système d'exploitation Windows :

Si vous êtes sur Apple - Mac, nous vous conseillons d'utiliser des outils comme « Parallels PC » pour exécuter Windows sur votre Mac :

<http://www.parallels.com/fr/>

Prochainement : vous aurez la possibilité de louer un ordinateur à distance.

☛ Pour bien démarrer :

Les premières journées, nous vous conseillons de jouer en NON réel (fictif) pour découvrir sans aucun risque le comportement du logiciel en fonction de vos réglages et des courses abordées.
Aucune mise ne sera validée sur vos comptes PMU et ZETURF.

1. Introduction :

Nous mettons à votre disposition ce guide de l'utilisateur pour vos premiers pas avec le logiciel EMC2 TURF.

Ce logiciel a été créé pour être d'une utilisation simple et rapide, pour tout turfiste, que vous soyez débutant ou confirmé.

Vous verrez d'ici quelques jours, vous serez à l'aise avec cet outil, avec votre nouvelle façon de jouer aux courses de chevaux. Vous pourrez démarrer vos jeux en moins de 5 minutes.

Si vous avez une question ou besoin d'aide, reportez-vous à ce guide ou contactez le support si vous n'avez pas trouvé la réponse.

C'est parti !

2. Premier démarrage du logiciel :

- Cliquer sur l'icône « EMC2 TURF » sur votre bureau, alors une fenêtre « Paramétrage d'EMC2 TURF » s'ouvre automatiquement.

- Compléter votre Nom et votre Prénom (en majuscule), qui sont associés à votre licence pour le logiciel EMC2 Turf. Contacter le support si nécessaire.
- Compléter les paramètres de vos comptes PMU et ZETURF.
- Compléter le délai de connexion :
Il s'agit du délai, en secondes, avant le départ de la course, où le logiciel valide les paris automatiquement sur PMU et ZETURF.
Nous vous conseillons d'utiliser 180 secondes (réglage par défaut).
En fonction de la vitesse de votre connexion internet et de votre ordinateur, vous pouvez le modifier entre 120 et 240 secondes.
- Compléter la décôte :
Il s'agit d'une décôte, en pourcentage, qui est appliquée aux côtes relevées sur PMU et ZETURF.
En effet, comme le logiciel relève les côtes à 5 minutes avant le départ de chaque course, nous nous prévenons d'une baisse de côte d'ici le départ de la course.
Nous vous conseillons d'utiliser 5 (%).
Par exemple, si un cheval est à 10/1 au moment du relevé des côtes, nous allons estimer qu'il sera à 9,5/1 ($10/1 - 5\% = 9,5/1$) au moment du départ de la course.
- Cliquer sur « Enregistrer ». Une fenêtre va s'afficher :
« Pour continuer, EMC2 TURF doit faire un test de connexion auprès du serveur PMU. Voulez-vous continuer ? ». Cliquez sur « OUI ».
La même chose sera réalisée pour la connexion avec votre compte ZETURF.
Si la connexion n'est pas réalisée avec succès, veuillez vérifier vos paramètres de connexion PMU/ZETURF.
- Le logiciel va automatiquement se fermer pour prendre en compte les modifications. Veuillez le relancer.

3. Démarrage du logiciel :

- Cliquer sur l'icône « EMC2 TURF » sur votre bureau, alors la fenêtre d'accueil s'ouvre.



- Vous pouvez vous rendre si besoin sur les « Paramètres » pour les modifier.
- Sinon vous n'avez plus qu'à cliquer au choix sur le bouton « Simple gagnant » ou « Simple placé » pour préparer vos paris hippiques.

4. Jouer au jeu « Simple gagnant » :

- Après avoir cliqué sur le bouton « Simple gagnant », la fenêtre « Jeu simple gagnant » apparaît.
- Nous allons compléter les 2 onglets avec les « Informations générales » et les « Informations sur la gestion financière ».

EMC2 Turf - Jeu Gagnant

JEU SIMPLE GAGNANT

Informations générales Informations sur la gestion financière

Date : 30/11/2016

PMU ZETURF

Cote mini : 1,10

Cote maxi : 999,99

Arrêt des jeux au : 1er Gagnant

Arrêt des jeux au : 3ème Perdant

Choix de la date Choix des opérateurs Gestion des côtes Arrêt des jeux

- **Choix de la date :**
Pour jouer sur les courses du jour en réel ou non réel (fictif), laissez la date du jour.
Si vous souhaitez effectuer des tests dans le passé, saisissez une date de votre choix.
- **Choix des opérateurs :**
Cocher les opérateurs que vous souhaitez utiliser : PMU et/ou ZETURF.

Mise réelle : Cocher sur « Non » pour jouer en fictif, ou sur « Oui » pour jouer en réel.
- **Gestion des côtes :**
Cote mini : Saisissez la cote minimum (en simple gagnant) des chevaux que vous souhaitez jouer. En dessous de cette cote, vos chevaux ne seront pas joués.

Cote maxi : Saisissez la cote maximale (en simple gagnant) des chevaux que vous souhaitez jouer. Au dessus de cette cote, vos chevaux ne seront pas joués.
- **Arrêt des jeux :**
Arrêt des jeux au (gagnant) : Vous pouvez choisir d'arrêter la partie du 1er au 6ème gagnant ou au dernier gagnant.
Dès ce nombre de courses gagnantes atteint, la partie sera finie.

Arrêt des jeux au (perdant) : Vous pouvez choisir d'arrêter la partie du 1er au 15ème perdant avec des courses consécutives ou de jouer en continu quelque soit le nombre de courses perdantes durant la partie.
Dès le nombre de courses perdantes consécutives atteint, la partie sera finie.
- Cliquez maintenant sur « Informations sur la gestion financière ».

- **Objectifs de gain :**

Journée : Saisissez votre objectif de gain pour la journée. Une fois ce montant atteint, la partie sera finie.

Course : Saisissez votre objectif de gain pour chaque course.

Jouez un ou plusieurs chevaux par course, le logiciel calcule automatiquement pour vous les mises nécessaires sur PMU et/ou ZETURF (fonction « Répartiteur de Mises ») pour atteindre votre objectif de gain sur la course si l'un de vos chevaux est à l'arrivée.

- **Récupération des pertes :**

Si vous cochez la case « *Activer la récupération* », le logiciel cherchera à récupérer les pertes des courses précédentes (récupération), dans le cas où la prochaine course est gagnée.

Attention : avec cette option, les mises sont plus élevées, comme le logiciel calcule les mises en fonction de votre objectif de gain sur la course + le montant global des pertes des courses précédentes (récupération).

- **Gestion des mises :**

Mise maxi par course : C'est la mise maximale que vous souhaitez jouer par course.

Attention : avec l'option « *Activer la récupération* », la mise maxi par course est calculée de manière dynamique en fonction des pertes précédentes.

Perte maxi autorisée : Il s'agit du montant maximum que vous êtes prêt à perdre durant la partie. Au delà de ce montant, la partie sera stoppée afin de sécuriser vos jeux.

- **Choix de la gestion financière :**

Gestion financière <normale> : le logiciel tentera de jouer tous les chevaux que vous avez sélectionnés, si les mises nécessaires sont supérieures à la « mise maxi par course », il ne jouera pas la course (« course non jouée, mise maxi course atteinte »).

Gestion financière <Priorité aux favoris> : le logiciel tentera de jouer tous les chevaux que vous avez sélectionnés, si les mises nécessaires sont supérieures à la « mise maxi par course », il jouera en priorité les favoris (petites côtes). Si ce n'est pas suffisant, il ne jouera pas la course (« course non jouée, mise maxi course atteinte »).

Gestion financière <Priorité aux outsiders> : le logiciel tentera de jouer tous les chevaux que vous avez sélectionnés, si les mises nécessaires sont supérieures à la « mise maxi par course », il jouera en priorité les outsiders (grosses côtes). Si ce n'est pas suffisant, il ne jouera pas la course (« course non jouée, mise maxi course atteinte »).

Gestion financière personnelle : Vous pourrez, après avoir saisi « Votre sélection pour le jeu gagnant », renseigner les termes de la montante que vous souhaitez appliquer.

EMC2 Turf - Gestion financière gagnante

Gestion financière gagnante

Veuillez renseigner les termes de la montante :

1 : 2 : 3 : 4 : 5 : 6 : 7 : 8 : 9 : 10 : ✓

11 : 12 : 13 : 14 : 15 : 16 : 17 : 18 : 19 : 20 : ✕

21 : 22 : 23 : 24 : 25 : 26 : 27 : 28 : 29 : 30 :

Remise à zéro après un gain

Vous pouvez saisir dans chaque case, un mise supérieure ou égale à 2 euros.

Par exemple, vous pouvez jouer à masse égale : 2-2-2-2-... :

le logiciel mettra 2 euros en simple gagnant sur chaque cheval de toutes les courses.

Autre exemple, vous pouvez jouer par paliers : 2-4-6-8-... :

le logiciel mettra 2 euros en simple gagnant sur chaque cheval de la 1ère course,

4 euros sur chaque cheval de la 2ème course,

6 euros sur chaque cheval de la 3ème course,

8 euros sur chaque cheval de la 4ème course.

Remise à zéro après un gain :

Cocher cette case si vous souhaitez que le logiciel revienne à la mise du terme 1 de la montante après un gain.

Cliquer sur « Valider » pour confirmer votre gestion financière.

- Cliquer sur « Démarrer la partie ».

La fenêtre « Votre sélection pour le jeu gagnant » apparaît.

EMC2 Turf - Saisie du jeu gagnant

Choix de la réunion : Réunion 2

Votre sélection pour le jeu gagnant

	Course 1	Course 2	Course 3	Course 4	Course 5	Course 6	Course 7	Course 8	Course 9
Prono 1 :	2	5	4						
Prono 2 :	4	7	6						
Prono 3 :	5	8	7						
Prono 4 :	8	9	8						
Prono 5 :	10	10	10						
Prono 6 :	13	11	11						
Prono 7 :	16	12	12						
Prono 8 :	17	15	13						
Prono 9 :									
Prono 10 :									
Prono 11 :									
Prono 12 :									

Mémoriser Initialiser Fermer

- **Choix de la réunion :**
Sélectionner d'abord la réunion de votre choix (réunions 1 à 6 disponibles) et compléter vos chevaux pour cette réunion dans les colonnes courses.
Vous pouvez saisir un ou plusieurs chevaux pour chaque course.
- **Mémoriser :**
Après avoir complété votre sélection de chevaux pour une réunion, cliquer sur Mémoriser.
Cela chargera les courses concernées dans la « liste des courses sélectionnées ».
- **Initialiser :**
Lors du passage d'une réunion à une autre, par défaut, les chevaux saisis pour une précédente réunion sont sauvegardés. Si vous souhaitez les effacer, vous pouvez cliquer sur « Initialiser ». Saisissez alors votre nouvelle sélection de chevaux pour cette réunion dans chaque colonne « Course » que vous souhaitez jouer.
- **Fermer :**
Cliquer sur « Fermer » une fois votre sélection terminée pour toutes les réunions que vous souhaitez jouer.

Si vous effectuez des tests à une date passée, les résultats s'affichent directement.

Si vous jouez sur les courses du jour en réel ou non réel (fictif), la partie est en cours. Veuillez patienter jusqu'à la fin des courses (« fin de partie »).

Tout se déroule de manière automatique à partir de maintenant grâce à la technologie du logiciel EMC2 TURF !

5. Jouer au jeu « Simple placé » :

- Après avoir cliqué sur le bouton « Simple placé », la fenêtre « Jeu simple placé » apparaît.
- Nous allons compléter l'onglet avec les « Informations générales ».

EMC2 Turf - Jeu Placé

JEU SIMPLE PLACÉ

Informations générales

Date : 30/11/2016

Choix des opérateurs : PMU ZETURF

Mise réelle : Non Oui

Cote mini : 1,10 Cote maxi : 999,99

Arrêt des jeux au : 2ème Gagnant

Arrêt des jeux au : 4ème Perdant

Ou objectif journée : 1 €

Choix de la date Choix des opérateurs Gestion des côtes Arrêt des jeux

- **Choix de la date :**
Pour jouer sur les courses du jour en réel ou non réel (fictif), laissez la date du jour.
Si vous souhaitez effectuer des tests dans le passé, saisissez une date de votre choix.
- **Choix des opérateurs :**
Cocher les opérateurs que vous souhaitez utiliser : PMU et/ou ZETURF.

Mise réelle : Cocher sur « Non » pour jouer en fictif, ou sur « Oui » pour jouer en réel.
- **Gestion des côtes :**
Cote mini : Saisissez la cote minimum (en simple placé) des chevaux que vous souhaitez jouer. En dessous de cette cote, vos chevaux ne seront pas joués.

Cote maxi : Saisissez la cote maximale (en simple placé) des chevaux que vous souhaitez jouer. Au dessus de cette cote, vos chevaux ne seront pas joués.
- **Arrêt des jeux :**
Arrêt des jeux au (gagnant) : Vous pouvez choisir d'arrêter la partie du 1er au 6ème gagnant ou au dernier gagnant.
Dès ce nombre de courses gagnantes atteint, la partie sera finie.

Arrêt des jeux au (perdant) : Vous pouvez choisir d'arrêter la partie du 1er au 15ème perdant avec des courses consécutives ou de jouer en continu quelque soit le nombre de courses perdantes durant la partie.
Dès le nombre de courses perdantes consécutives atteint, la partie sera finie.

Objectif journée : Saisissez votre objectif de gain pour la journée. Une fois ce montant atteint, la partie sera finie.
- Cliquer sur « Démarrer la partie ».
La fenêtre « Votre sélection pour le jeu placé » apparaît.

EMC2 Turf - Saisie du jeu placé

Choix de la réunion : Réunion 3

Votre sélection pour le jeu placé

	Course 1	Course 2	Course 3	Course 4	Course 5	Course 6	Course 7	Course 8	Course 9
Prono 1 :	1	4							
Prono 2 :	5	7							
Prono 3 :	12								
Prono 4 :									
Prono 5 :									
Prono 6 :									
Prono 7 :									
Prono 8 :									
Prono 9 :									
Prono 10 :									
Prono 11 :									
Prono 12 :									

Mémoriser Initialiser Fermer

- **Choix de la réunion :**
Sélectionner d'abord la réunion de votre choix (réunions 1 à 6 disponibles) et compléter vos chevaux pour cette réunion dans les colonnes courses.
Vous pouvez saisir un ou plusieurs chevaux pour chaque course.
- **Mémoriser :**
Après avoir complété votre sélection de chevaux pour une réunion, cliquer sur Mémoriser.
Cela chargera les courses concernées dans la « liste des courses sélectionnées ».
- **Initialiser :**
Lors du passage d'une réunion à une autre, par défaut, les chevaux saisis pour une précédente réunion sont sauvegardés. Si vous souhaitez les effacer, vous pouvez cliquer sur « Initialiser ». Saisissez alors votre nouvelle sélection de chevaux pour cette réunion dans chaque colonne « Course » que vous souhaitez jouer.
- **Fermer :**
Cliquer sur « Fermer » une fois votre sélection terminée pour toutes les réunions que vous souhaitez jouer.
La fenêtre de « gestion financière placée » apparaît.

EMC2 Turf - Gestion financière placé

Gestion financière placée

Veillez renseigner les termes de la montante :

1 : 2 : 3 : 4 : 5 : 6 : 7 : 8 : 9 : 10 :

11 : 12 : 13 : 14 : 15 : 16 : 17 : 18 : 19 : 20 :

21 : 22 : 23 : 24 : 25 : 26 : 27 : 28 : 29 : 30 :

Remise à zéro après un gain

✓
 ✕

Renseigner les termes de la montante que vous souhaitez appliquer.

Vous pouvez saisir dans chaque case, un mise supérieure ou égale à 2 euros.

Par exemple, vous pouvez jouer à masse égale : 2-2-2-2-... :
 le logiciel mettra 2 euros en simple placé sur chaque cheval de toutes les courses.
 Autre exemple, vous pouvez jouer par paliers : 2-4-6-8-... :
 le logiciel mettra 2 euros en simple placé sur chaque cheval de la 1ère course,
 4 euros sur chaque cheval de la 2ème course,
 6 euros sur chaque cheval de la 3ème course,
 8 euros sur chaque cheval de la 4ème course.

Remise à zéro après un gain :

Cocher cette case si vous souhaitez que le logiciel revienne à la mise du terme 1 de la montante après un gain.

Cliquer sur « Valider » pour confirmer votre gestion financière.

- Si vous effectuez des tests à une date passée, les résultats s'affichent directement.

Si vous jouez sur les courses du jour en réel ou non réel (fictif), la partie est en cours.
 Veuillez patienter jusqu'à la fin des courses (« fin de partie »).

Tout se déroule de manière automatique à partir de maintenant grâce à la technologie du logiciel EMC2 TURF !

6. Ressources :

- Accéder à la page de présentation du logiciel EMC2 TURF :

<http://emc2turf.com/logiciel-emc2turf/>

- Télécharger le logiciel et le guide de l'utilisateur EMC2 TURF, ouvrir vos comptes PMU et ZETURF, ou joindre le support ou le groupe privé sur Facebook :

<http://emc2turf.com/logiciel-emc2turf/telechargements/>

**NOUS VOUS SOUHAITONS DE BONS GAINS ET BEAUCOUP D'ÉMOTIONS
AVEC VOTRE LOGICIEL EMC2 TURF !**

MERCI DE VOTRE CONFIANCE.

**HIPPIQUEMENT,
L'ÉQUIPE EMC2 TURF**