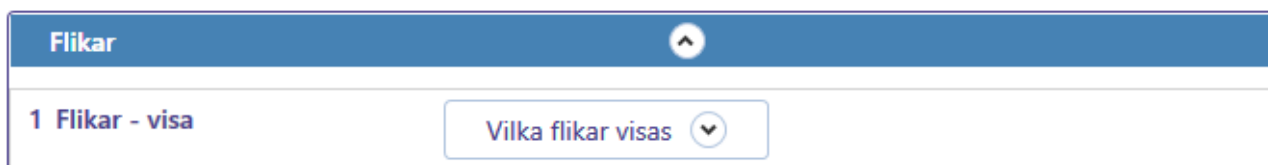


BaraTrav – Flikar *

Version 2.2



- I BaraTrav **navigerar** du med **flikar**.
- Flikarna är indelade i fem grupper
 - Startfliken
 - Flikar för reduceringsvillkor med subvillkor
 - Utgångar
 - ABC
 - Poäng
 - Spelarkåren
 - Statistik-Villkor
 - Flikar för reduceringsvillkor med endast en flik
 - Utdelning
 - Avancerat
 - Faktor
 - Stödfunktioner
 - Statistik
 - **Sortering**
 - Kuponger/rader/resultat
- **Vilka flikar visas - inställningar**
 - Startfliken och Resultatfliken **visas alltid**
 - Samtliga **övriga flikar** kan **du själv styra** om de skall visas eller ej
 - Du styr detta i **inställningar**



- När ett **nytt system** skapas öppnas systemet med fliken **"Start"** aktiverad
- Den **flik** som är **aktiv** har **vit bakgrund**.
- Om ett **reduceringsvillkor** är **aktivt** visas texten på den **fliken** med en **gul bakgrund**

- **Det finns 14 olika flikar i BaraTrav**
 - **Start** – här visas en översikt av de villkor som är aktiva.
 - Trav - I ekipagerutorna på fliken start visas eventuella **tilläggsmeter** som ekipaget har. T.ex. +40 för 40 meter tillägg till grunddistansen.
 - Galopp – I ekipagerutorna på fliken start visas **ridvikten** samt eventuell **blinkerstyp**, t.ex. B61
 - **Utgångar** – här underhålls reduceringsvillkor i form av utgånghästar. Utgångar är ett vedertaget begrepp inom streckspel på hästar. Det innebär att vissa hästar anges som **nyckelhästar**. För dessa nyckelhästar anger man sedan **min- och/eller max-villkor**.
 - **ABC** – här underhålls reduceringsvillkor av typen ABC. För ABC-villkor krävs **att varje häst som är med på systemet tilldelas en bokstav från A till H**. För varje enskild bokstav kan sedan **min- och/eller max-villkor** anges.
 - **Poäng** – här underhålls reduceringsvillkor av typen **poängsumma och poängintervall för hästar som ingår i en rad**. För detta krävs att varje häst tilldelas en **poäng från 0 till 100**. För varje rad beräknas poängsumman för de hästar som ingår i raden. Varje sådan poängsumma behöver sedan vara inom de gränser som anges av **min- och max-värden**.
 - **Utdelning** – här anges det **minsta beräknade utdelningsvärde** som skall accepteras. I denna flik visas även en **graf över hur systemets raders utdelningsvärde fördelar sig över programmets utdelningsintervall**. Du kan **simulera vinnare** för att se vilket beräknat utdelningsvärde en sådan rad skulle ge. Om Utdelning min är större än noll kommer bara rader som vid beräkningstillfället har ett högre eller lika högt värde att genereras för systemet.
 - **Spelarkåren** – här skapar du dynamiska villkor baserade på spelarkårens ranking och insatsprocent. T.ex att minst 2 vinnare skall ha en insatsprocent på max 9 procent.
 - **Statistik-villkor** – här skapar du villkor baserat på statistik för kuskar, tränare och hästar. Du kan även använda startspår och intervall för spelarkåren
 - **Avancerat** – här styr du **avancerade reduceringsvillkor** som omfattar spelkvot och spelbudget.
 - **Faktor** – varje häst kan tilldelas en faktor. Detta ökar antalet rader som spelas med den hästen med samma antal gånger som faktornvärdet.
 - Vid användning av decimaltal sker avrundning varför ovanstående inte alltid stämmer fullt ut i dessa fall.
 - **Statistik** – här presenteras en mängd **data** för varje ekipage i en **sorteringsbar tabell**. **Du kan också välja till och ta bort hästar från systemet samt arbeta med utgångsvillkor**
 - **Sortering** – här väljer du att få ekipagen sorterade enligt det värde du själv väljer. **Det finns värden för hästar, kuskar och tränare.**
 - **Kuponger** – när systemets rader är genererade kan du här se de kuponger som skapas för att kunna lämna in systemet
 - **Rader** – när systemets rader är genererade visas här de rader som har högst antal rätt. **Om antalet orättade rader är fler än 50 000 visas de inte**. Du kan då markera en simulerad vinnare i Resultat-fliken för att få ned antalet kvarvarande rader till under 50000.
 - **Resultat** – här rättar du systemet med **”smygfunktionalitet”** när resultat är tillgängligt. Du kan även enkelt **simulera vinnare** och får systemet rättat.