

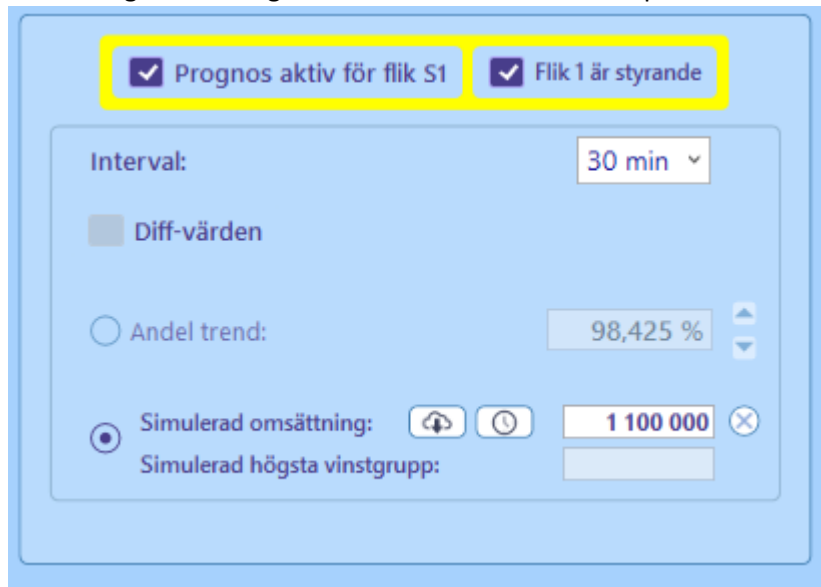
BaraTrav – fliken Spelarkåren *

Version 3.2

The screenshot shows the 'Spelarkåren' (Horse Ranking) feature in the BaraTrav software. The interface displays a grid of horse races with columns for race number, odds, and horse names. Below the grid, there are four control panels for 'Rank-intervall', 'Rank-summa', 'Rank-rot', and 'Percent %', each with input fields and buttons for adjusting values and applying filters.

- I flik Spelarkåren skapar du **dynamiska villkor** baserat på **spelarkollektivets ranking** och **insatsprocent**
- **Dynamisk** avser att förutsättningarna för villkoret uppdateras automatiskt när spelarkårens ranking eller procent ändras vid uppdatering av data.
 - Förutsättningarna för villkoret kan **läsas** genom att **omsättningen läses**
- Villkoret spelarkåren är **aktivt** om någon av **gränsvärdena (min-max)** för procent eller ranking är **ändrade**
- Varje spelarkåren-flik kan innehålla **flera villkor för både ranking och procent**.
- För info om **felacceptans** läs manualen för felacceptans
- Ändra **Från-Till värden** för **intervallen** för procent och/eller ranking. Detta **styr vilka hästar som omfattas av villkoret**. Om villkoret är aktivt får du direkt feedback på vilka hästar som ingår genom att dessa färgmarkeras.
 - **Procent** – hästens insatsprocent markeras med **blå** bakgrundsfärg
 - **Ranking** – hästens rankvärde (R₁, R₂, ...) markeras med **ljusblå** bakgrundsfärg
 - (★PREMIUM) - **Rank-rot** – roten ur radens produkt av hästarnas rank
 - (★PREMIUM **Nyhet 2.3**) – **Rank-summa** – **summan av hästarnas rank för raden**
- Välj för vilka **avdelningar** procentvillkoret respektive rankingvillkoret skall gälla genom att klicka på avdelningsknapparna under respektive villkor
- (★PREMIUM) – **Speltrend**
 - För PREMIUM-prenumerationer kan man från och med version 2.1 använda sig av speltrend i flik Spelarkåren.

1. Aktivera inställning med ID=167 i inställningar
2. Aktivera prognos för den flik där du vill använda dig av värden från speltrend
3. Utför övriga inställningar utifrån hur du vill använda speltrend i denna flik



4. Du kan ange att en flik skall vara styrande. Det innebär att alla andra flikar i spelarkåren där prognos är aktiv använder samma prognosvärden som den styrande fliken

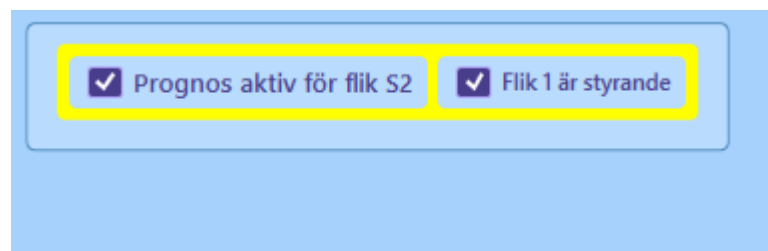


Bild: Prognos är aktiv för flik S2. Flik 1 är styrande och inga ändringar kan därför göras i flik S2 gällande prognos. Värdena från flik 1 gäller även för flik

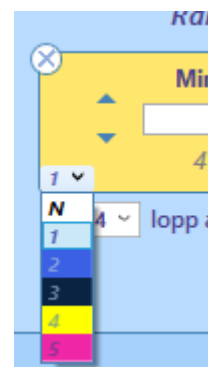
5. Om prognosen stängs av för en styrande flik stängs prognosen av för samtliga flikar. Avmarkera först styrningen ifall du vill behålla prognosen aktiv för de andra flikarna. Observera att dessa flikar i sådant fall återfår de prognos-värden de hade innan en flik gjordes till styrande. Det är inte så att värdena kopieras från den styrande fliken till de andra flikarna. Övriga flikar använder den styrande flikens värden endast under den tid som den är styrande, därefter återfår de sina egna värden som de hade sedan tidigare.

- OBS! Värden för simulerad omsättning eller simulerad högsta vinstgrupp är alltid desamma i alla delar av programmet. Det finns alltså alltid endast en version av den simulerade omsättningen.
- **Intervall:** Här väljer du vilket speltrendsintervall som skall ligga till grund för de värden som används i denna flik
- **Andel trend:** Detta värde styr hur många procent av speltrendsprognosen som utgörs av speltrendsvärdet. De resterande procenten utgörs av den nuvarande spelprocenten

- Om ikryssad så kan du styra detta värde manuellt
- **Simulerad omsättning / simulerad högsta vinstgrupp**
 - Här kan du med hjälp av **prognos från BT** låta BT automatisk beräkna andel trend utifrån en uppskattning av hur mycket omsättning som ej har inkommit ännu.
 - Du kan alltid ange eller korrigera värdet manuellt
 - Om ikryssad så styr dessa värden värdet för andel trend med automatik
- **Diff-värden**
 - Om du väljer att aktivera diff-värden så används INTE en prognos.
 - I stället används det faktiska diff-värdet för det valda speltrendsintervallet
 - Standard diff-värde är "Intervall vs Nu"
 - Markera "Nivåförändring" för att i stället använda denna
 - Aktiveras diff-värden så är det dessa värden som används även för ranking

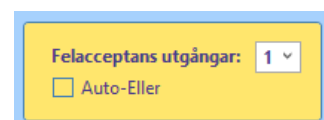
Eller-nummer

- Från start är alla villkor i en flik nödvändiga för att fliken skall vara godkänd. Det är med andra ord ett OCH mellan varje villkor inom fliken.
- Om du på enklaste sätt vill sätta ett ELLER mellan olika grupper av villkor inom en flik använder du ELLER-nummer. Genom att välja ett ELLER-nummer för ett eller flera villkor så har du skapat en ELLER-grupp. Det räcker då med att en av ELLER-grupperna är godkända för att fliken skall vara godkänd.
- INOM en ELLER-grupp skall samtliga villkor vara uppfyllda för att ELLER-gruppen skall vara godkänd. Inom en ELLER-grupp är det alltså alltid OCH mellan villkoren.
- Villkor som har ELLER-nummer 0 kan göras nödvändiga. Om "ON" är markerad för systemet, är villkoren med ELLER-nummer=0 nödvändiga att uppfylla. I sådana fall krävs alltså BÅDE att 0-gruppen är godkänd samt minst en av de övriga ELLER-grupperna, om aktiva sådana finns.



Felacceptans

- Med felacceptans kan en rad misslyckas med att uppfylla ett eller flera villkor och ändå vara godkänt för spel – läs hur detta fungerar i separat manual för detta
- Grunderna – 7 Felacceptans och gruppvillkor



Gruppvillkor

- Med gruppvillkor kan du dela in flikarna under ett huvudvillkor (t.ex. Utgångar) i olika grupper. För varje grupp kan du sedan ange min- respektive max-värde för hur många av flikarna inom gruppen som skall vara godkända – läs mer om hur detta fungerar i separat manual
- Grunderna – 7 Felacceptans och gruppvillkor

