

BaraTrav – flicken Flex

Version 3.2

The screenshot displays the main interface of the BaraTrav Flex software. At the top, there are navigation tabs for 'Start', 'Utgångar', 'ABC', 'Poäng', 'Spelarkåren', 'Flex', 'Utdelning', 'Avancerat', 'Faktor', 'Statistik', 'Sortering', 'Kuponger', 'Rader', and 'Resultat'. Below this is a grid of race cards for various races (V4-1 to V4-4). Each card shows race details like time, odds, and horse names. On the left, there are controls for 'Min - Max' and 'Felacceptans Flex-villkor'. On the right, there are several control panels: 'Kusk eller Tränare' (Driver or Trainer), 'Diverse' (Miscellaneous), 'Hemmapana' (Homebred), 'Startspår' (Starting Post), and 'Spelarkåren Ranking' (Jockey Ranking). The interface is designed for easy navigation and data visualization.

- I flicken **Flex** arbetar du effektivt med att **visualisera, lägga till på system och skapa villkor för olika egenskaper** hos ekipagen.
- Inom den stora vita ramen finns det fem grupper av kontroller
 - Kusk eller tränare
 - Diverse
 - Startspår
 - Spelarkåren ranking
 - Spelarkåren procent
- Alla ekipage som uppfyller **någon av gruppernas kriterier** markeras både inom och utanför systemets ram. (Undantaget är om någon grupp markerats som nödvändig)
 - Inom systemet med en ljusblå bakgrund
 - Utom systemet med en blå cirkel med svart kant

6	7	8
2,3% 7 CC Pay Attention... Tova Bengtsson 0% R_6	2,2% 10 CC Tristan Cesar (... Alicia Jakobsson R_7	2% 5 CC Morgan Atlas (... Alicia J Larsson R_8

- Det finns **sex olika flickor** att arbeta med
- I varje flick kan du skapa ett villkor baserat på den uppsättning gruppkriterier som du anger i den flicken. **OBS!** Om du använder kriterier som gäller Spelarkåren kan förutsättningarna ändras varje gång du laddar ned nya data. Detta eftersom ekipagens streckprocent och ranking då kan ändras.

- Varje respektive grupp kan göras **nödvändig** genom att klicka på **gruppens rubriktext**. Då tänds en markerad kryssruta för att indikera att den gruppens villkor nu måste vara uppfyllda. Ta bort nödvändighet för gruppen genom att åter klicka på rubriktexten

Kusk eller Tränare Nödv

- Det går enkelt att **lägga till på systemet** samtliga ekipage som uppfyller de givna kriterierna. Det gör du med knappen "Lägg till på systemet"

Lägg till på systemet

- På motsvarande sätt kan du **ta bort från systemet** samtliga ekipage som uppfyller de angivna kriterierna. Det gör du med knappen "Ta bort från systemet"

Ta bort från på systemet

- Klicka på "**Överför till utgångsvillkor**" för att skapa ett utgångsvillkor för de markerade hästarna. Bra om du vill göra villkoret statistiskt och eller ta bort/lägga till hästar för villkoret.

Överför till utgångsvillkor

- **För felacceptans samt nödvändiga/tillräckliga villkor, läs manualen för felacceptans**

- **Kusk eller tränare**

- Här markerar du de **kuskar** och eller **tränare** som skall ingå i villkoret.
- Du kan **markera/avmarkera samtliga kuskar/tränare** genom att klicka på **kryssrutan** bredvid respektive tabellrubrik. Kryssrutan är markerad när någon kusk respektive tränare i tabellen är markerad.

Kusk Tränare

- Det finns **snabbknappar** för att markera de kuskar respektive tränare som har de 5 bästa värdena eller de 10 lägsta värdena. Det värde som används är årsviktad kronor per start multiplicerat med årsviktad segerprocent

Topp-5 Lägsta-10

- När en **snabbknapp** används **avmarkeras samtliga andra kuskar respektive tränare** i respektive tabell

- **Startspår**

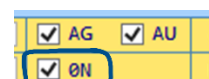
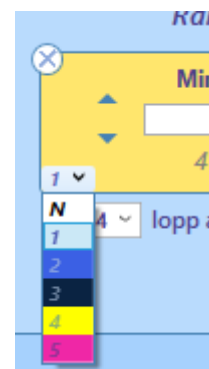
- Startspåren som används i tabellen är **hästarnas ordinarie startspår**, dvs ingen hänsyn tas till förändringar pga. eventuella strykningar.
- För **voltstart** är det uppdelat i en tabell för de hästar som startar **utan tillägg** samt en tabell för de som startar med **ett eller flera tillägg**.

- När ett villkor väl är skapat fungerar det i praktiken som ett utgångsvillkor där de hästar inom systemet som är markerade för villkoret fungerar som utgångshästar.

- **OBS! Strukna hästar ingår aldrig i villkoret även om de är med på systemet. Om en häst som ingår i ett Flex stryks innan inlämning bör man därför ta bort den från systemet.**

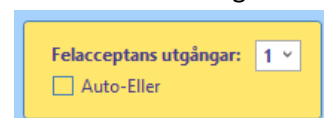
Eller-nummer

- 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

