Komplett manual BaraTravPlus– Innehåll Version 3.2

Komplett manual BaraTravPlus– Innehåll Version 3.2 1
BaraTrav – Prenumeration och Installation 6
Prenumeration 6
Pausa Prenumeration 7
Återuppta Prenumeration 7
Byta Prenumeration 7
Avsluta Prenumeration 7
Installation 8
Stöd vid installation 12
Programmet startar inte efter uppdatering 12
Avinstallation 13
BaraTrav – Grunderna – att spela med BaraTrav 15
Nytt system 16
Kontext-menyer 18
System-flikarna 19
Inför start 20
Arbeta effektivt med systemet 23
Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik 25
Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster 26
Spara system 28
Öppna system 29
Uppdatera data för system 30
Reducering 31
Skapa rader och kuponger 32
Lämna in spelfil 33
Dela systemöversikt eller skärmbild 37
Dela rättningslänkar - autopublicering 38
Nyhetsfunktionen 38
Filrensning 39
BaraTrav – Meny 40
Menyn för programmet = Huvudmenyn 41
Funktioner 41

Inställningar 43
Support 44
Meny för öppet system 45
Funktioner 45
Inställningar 45
På/Av-inställningar - aktiv och standard 45
BaraTrav – Flikar översikt 46
BaraTravPlus – Inställningar 49
Översikt 50
Standard- och applikations-inställningar 51
Lista med sökfunktion 53
Lista över samtliga inställningar 54
Funktioner - Ändra prenumerationskod etc. 72
BaraTrav – Systeminformation 74
BaraTrav – Systemöversikt 79
BaraTrav – Felacceptans och gruppvillkor 82
Felacceptans för systemet som helhet 83
Felacceptans för systemets respektive huvudvillkor 84
Nödvändiga subvillkor 85
Tillräckliga subvillkor 85
Gruppvillkor 86
BaraTrav – Kontrollpanelen 87
BaraTrav – Extra bra * 88
För en bättre spelupplevelse 89
Superfunktionalitet 89
Avancerad reducering – ett mer effektivt sätt att välja rader 90
Systeminformation 91
Kontext-menyer 91
Musöver för ekipageinfo 92
Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster 93
Musöver på flikar för snabb-vy 94
Musöver för avdelningsinfo 95
Musöver för senaste system 95
LiveBar 96
Inlämning med två musklick 96
Jobba snabbare med smarta knappar 97

Bevakningar – missa aldrig en häst du vill följa upp 98
Rättning – dela med andra 98
BaraTrav – LiveBar 99
BaraTravPlus – Bevakningar 102
Hantera bevakningar....103
Skapa bevakning 103
Bevakningar i system 104
BaraTrav – fliken Start....105
Styr vilka hästar som skall ingå i systemet. 106
Styr rangordning(ranking) för hästarna 107
Styr visning av information....108
Bevakningar 109
Reserver 109
Översikt villkor samt indikatorer 109
BaraTrav – fliken Utgångar* 110
Eller-nummer* 111
Felacceptans 111
Gruppvillkor* 111
BaraTrav – fliken ABC* 112
Översikt 112
Att ändra ABC-värden för hästar 114
Styra vilka bokstavsvillkor som visas....114
Ange gränser för aktuellt ABC-villkor....114
Ange aktiva avdelningar för en ABC-bokstav eller ett intervall....114
Kopiera villkor....115
Eller-nummer* 115
Felacceptans 115
Gruppvillkor* 115
Avancerad styrning av ABC....115
BaraTrav – fliken Poäng*....117
Översikt 118
Hästarnas poängvärde – Initiering....120
Hästarnas poängvärde – Ändra värde....122
Villkor för poängsumma....123
Villkor för poänginterval....124
Villkor för poängprodukt 125

Ändra ranking genom sortering 126
Eller-nummer* 126
Felacceptans 126
Gruppvillkor* 126
Simulera vinnare 126
Avancerad styrning av Poäng 127
BaraTrav – fliken Spelarkåren* 128
Eller-nummer* 130
Felacceptans 130
Gruppvillkor* 130
BaraTrav – fliken Flex* 131
Eller-nummer* 133
Felacceptans 133
Gruppvillkor* 133
BaraTrav – fliken Utdelning 134
Villkor för högsta och lägsta vinstgrupp 134
Simulera vinnare 136
Simulerad omsättning/vinstpott 136
Prognos baserad på speltrend (PREMIUM) 137
Begränsningar för spel endast i högsta vinstgrupp * 138
BaraTrav – fliken Avancerat (★ **Premium)** 139
Inställningar 140
Hur fungerar det 141
Urvalsbudget Max 141
Spelkvot Min – Max 143
Bruttovinst Min 143
Felreducering 144
Den avancerade poängen 145
AutoMult * 145
Prognos baserad på speltrend (PREMIUM) 146
Övrig information 147
BaraTrav – fliken Faktor 148
BaraTrav – fliken Statistik * 149
Statistik för häst och tränare i vanliga tabeller 150
Här ges en förklaring till de kolumner i statistik-fliken som inte är självförklarande 152
(★PREMIUM) Statistik i topplistor 154

BaraTrav – fliken Speltrend (**Premium)** 155
Översikt 156
Aktuella speltrendsdata 157
Speltrendsvärden per ekipage 158
Topplistan 159
Sortering 160
Prognos baserad på speltrend 160
BaraTrav – fliken Sortering 163
Översikt 164
Fyra grupper av sorteringsvärden 165
Inställningar 166
Hantering av systemram i flik sortering 167
Hantera systemram i flik graf 167
Ranking 168
Utgångar 169
BaraTrav – fliken Kuponger 170
BaraTrav – fliken Rader 171
BaraTrav – fliken Resultat * 173
Översikt 173
Rättning med verkligt resultat 175
Simulerad rättning 177
Färger och information 178
AutoPublicering 180
LiveRättning* 182
Finesser* 183
Avancerade rättningsfunktioner 184
BaraTrav – fliken Dubbel-spel 185
Översikt 186
Startlistor 187
Mina rader - grunderna 189
Mina rader - avancerat (PREMIUM) 193
Alla rader 195

BaraTrav – Prenumeration och Installation

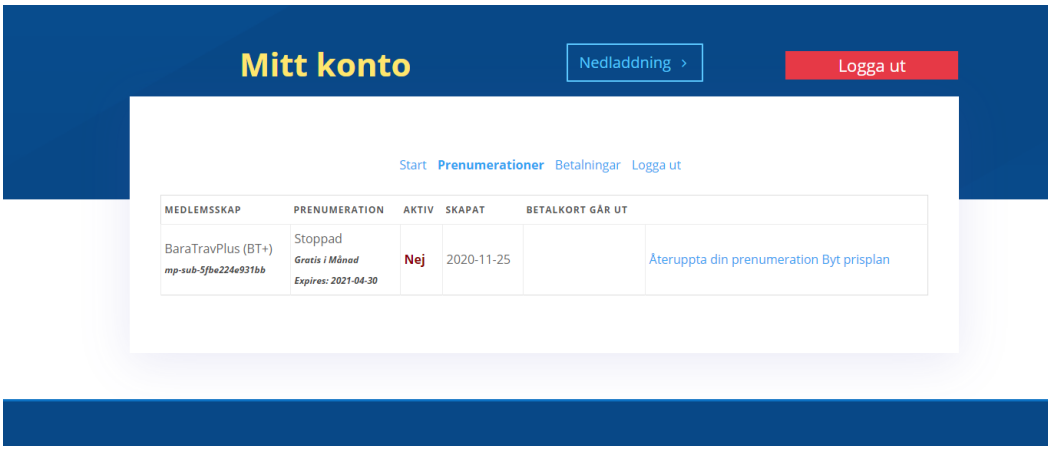
Version 3.1

Innehåll

BaraTrav – Prenumeration och Installation 6
Prenumeration 6
Pausa Prenumeration 7
Återuppta Prenumeration 7
Byta Prenumeration 7
Avsluta Prenumeration 7
Installation 8
Stöd vid installation 12
Programmet startar inte efter uppdatering 12
Avinstallation 13

Prenumeration

- För att kunna använda BaraTrav behöver du en prenumeration eller en DEMO-kod.
  - Prenumeration skapar du på BaraTrav.se.
    - Du behöver registrera namn och adressuppgifter samt e-post-adress
  - DEMO-kod skapar du direkt i programmet
    - Du behöver registrera en e-post-adress
    - DEMO-versionen är gratis men du kan inte skapa spelfiler för ett system som är ett DEMO-system
- När du registrerar dig för **prenumeration** behöver du också registrera dina uppgifter för **betalning**.
  - Alla **betalningsuppgifter** behandlas med högsta säkerhet av betalföretaget **Stripe**
  - Inga betalningsuppgifter sparas av BaraTrav.se utan de är säkrade hos Stripe.com
- När din prenumeration är registrerad, kan du hitta din **prenumerationskod** på ditt konto hos BaraTrav.se. Du hittar den under ”Prenumerationer” under rubriken Medlemskap. I exemplet nedan är det texten ***mp-sub-5fbe224e931bb***.
  - Har du en demo-kod sker all kommunikation gällande denna via e-post
- **Prenumerationskoden** är **viktig**. Det är den du skall **ange** när du **installerar programmet**



Pausa Prenumeration

- Du kan pausa din prenumeration via ditt konto hos BaraTrav.se
    - Logga in på ditt konto och gå till prenumerationer.
    - Välj ”Pausa” för den prenumeration du vill avbryta.
- Pausa och Avbryta prenumeration har samma effekt med den skillnaden att om du pausar behöver du inte ange betalningsuppgifter igen om du skulle vilja återuppta din prenumeration

Återuppta Prenumeration

- Om du har en pausad prenumeration kan du återuppta den själv via BaraTrav.se
    - Logga in på ditt konto och gå till prenumerationer.
    - Välj ”Återuppta” för den prenumeration du vill avbryta.

Byta Prenumeration

- Om du har en pågående prenumeration kan du byta den själv via BaraTrav.se
    - Logga in på ditt konto och gå till prenumerationer.
    - Välj ”Byt prenum” för den prenumeration du vill byta.
- Välj den prenumeration du vill byta till ur den lista som visas

Avsluta Prenumeration

- Vill du avsluta din prenumeration gör du det själv på ditt konto.
    - Logga in på ditt konto och gå till prenumerationer.
    - Välj ”Avsluta” för den prenumeration du vill avbryta.

Installation

Installationen av BaraTrav är enkel. Följ nedanstående steg-för-steg-instruktion.

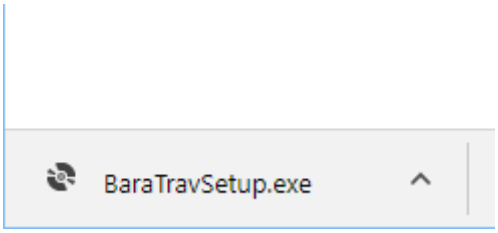
Vi rekommenderar webbläsaren Chrome för enklast möjliga installation

(En video för installation via Chrome finns på BaraTrav Youtube-kanal https://youtu.be/9xCEoit6k6k)

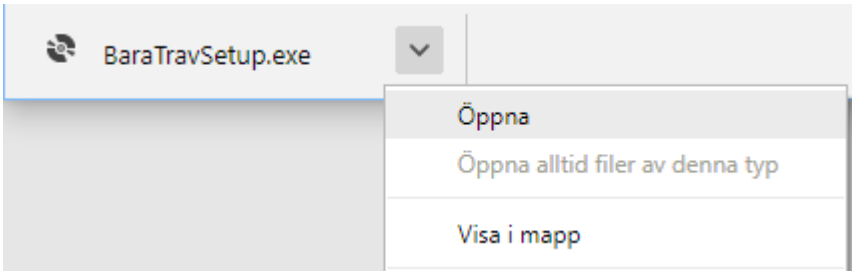
1. Logga in på ditt konto hos baratrav.se
2. Gå till sidan för ”**Nedladdning**” genom att klicka på knappen

3. På sidan för nedladdning hittar du en knapp för att ladda ned installationsprogrammet.
    - Det är samma installationsfil för både Premium, Bas och DEMO

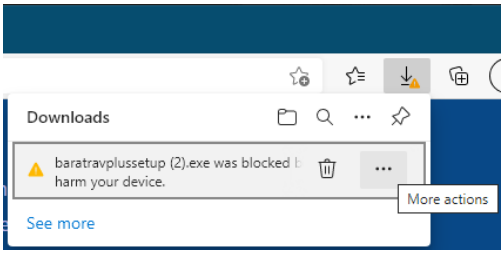
4. När du trycker på knappen **”Ladda ned BaraTrav”** laddas installationsprogrammet ned.
5. Därefter behöver du **köra installationsprogrammet**. Vi visar här hur du gör om du använder någon av webbläsarna **Google Chrome eller Microsoft Edge**
    - **Google Chrome**
        - Installationsprogrammet laddas ned av webbläsaren
        - Chrome visar filen längst ned till vänster i fönstret



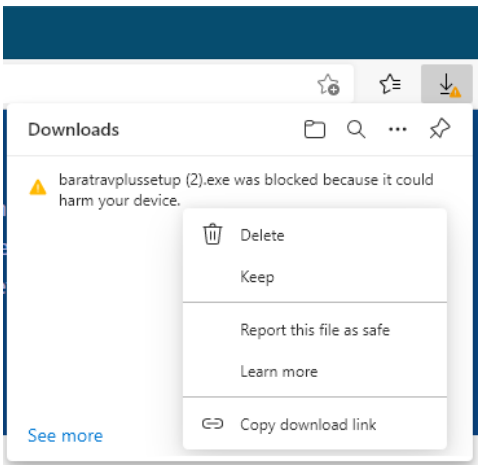
        - Klicka på den lilla pilen och välj ”öppna” för att starta installationen



- **Edge**
  - Klicka på ”●●●” = *More actions* om Edge blockerar nedladdningen



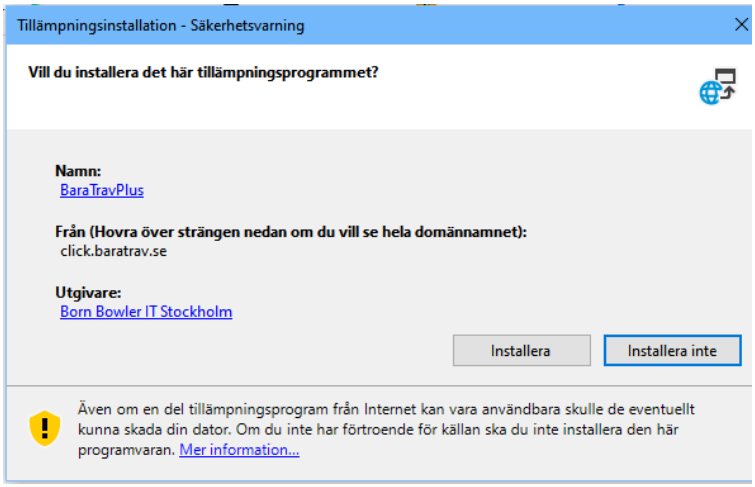
  - Välj sedan ”Keep” (”Behåll”) och sedan ”Keep anyway”(”Behåll ändå”) för att starta nedladdningen



  - Välj slutligen ”Open file” (”Öppna fil”), för att starta installationen

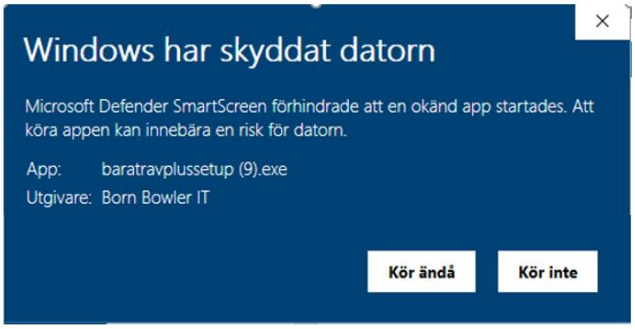
6. **Installationsprogrammet startas** och du får en fråga om du vill installera programmet.
   - I detta läge kan eventuellt ditt **antivirusprogram** temporärt förhindra installationen
     - Om antivirusprogrammet temporärt förhindrar installationen, se vidare under stycket ”**Stöd vid installation**” längre ned i denna manual för att komma vidare.
7. **Utgivare skall vara Born Bowler IT Stockholm**

8. **Klicka på ”Installera”**



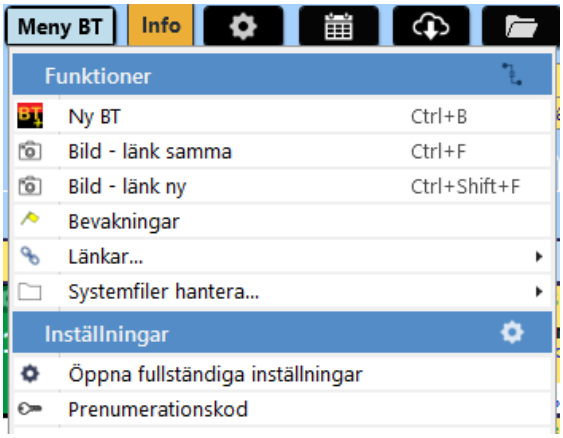
9. **Programmet installeras och startas.**
   - Om du i detta läge får en fråga från Windows SmartScreen så behöver du
   - **Klicka på ”Mer Information”**

   - **Nu visas alternativet ”Kör ändå” – Klicka på den knappen**

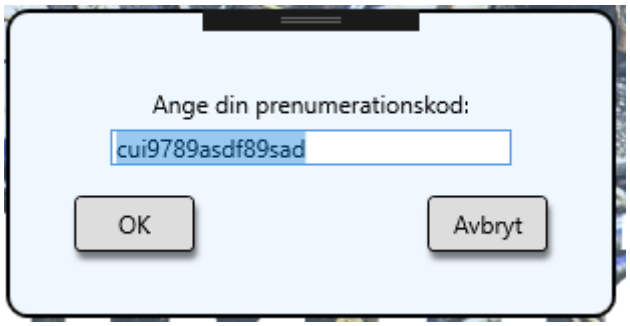


10. När programmets har startat upp behöver du ange din **prenumerationskod**

11. Du kan skriva in koden i fältet men klart enklast är att **kopiera den från webbläsaren (se Prenumeration)** och **klistra in** den i fältet i programmet.
12. Klicka på **OK**
13. Om koden är korrekt och kopplad till en aktiv prenumeration kommer programmet att **ladda ned startlistor** och du är redo att spela.
14. Om du vill **koppla en viss dator** till din prenumeration använder du Meny-BT
    - Välj ”Prenumerationskod”



    - Se till att rätt **prenumerationskod** från ”Mitt konto” på BaraTrav.se är angiven i dialogen och klicka på OK



    - Om startlistor laddas ned så är nu denna dator kopplad till din prenumeration
    - ***OBS! Du kan endast ha en dator åt gången kopplad till din prenumeration***

Stöd vid installation

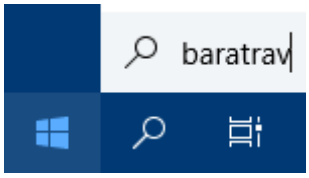
- Antivirus
    - Det finns väldigt många olika antivirusprogram på marknaden och vi kan inte här redovisa vilka specifika åtgärder du behöver vidta för just det program du använder.
    - **BaraTrav support svarar alltid på dina frågor om installation.**
        - **Skicka mail till support@baratrav.se vid behov**
    - Generellt gäller att ditt antivirusprogram meddelar att en fil har blivit blockerad från att köras
    - Du behöver i det läget ge din tillåtelse till att filen körs på din dator
    - När du gett din tillåtelse så kan installationen fortsätta
    - Den fil som programmet frågar om du vill tillåta har en tämligen kryptiskt sökväg.

Programmet startar inte efter uppdatering

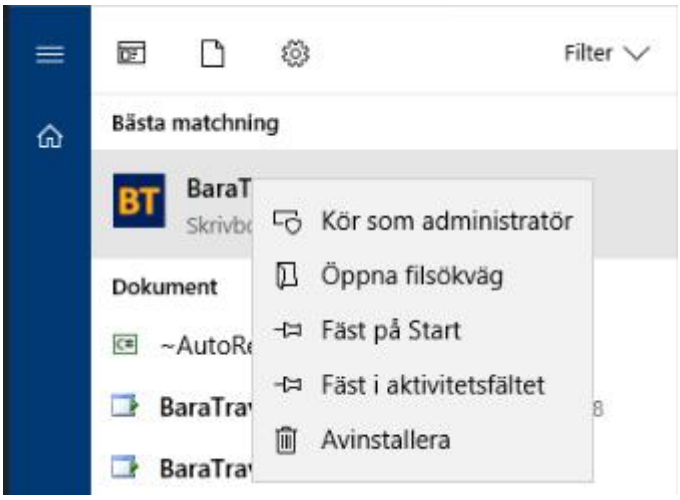
- I undantagsfall har det hänt att programmet inte startar efter en uppdatering
- I den situationen behöver du vidta följande åtgärder
- **OBS! Nedanstående åtgärder gör att samtliga program som använder sig av ClickOnce som installationsmetod kommer att avinstalleras. Det är inte jättevanligt att det finns andra program, men om det skulle vara så, behöver du vid behov installera även dessa på nytt**
    - Öppna utforskaren på din dator
    - Gå till mappen ***C:\Users\Henrik\AppData\Local\Apps*** där du ersätter ”Henrik” med ditt eget användarnamn
    - Ta bort hela mappen som heter 2.0
    - Installera BaraTravPlus på nytt enligt instruktioner i denna manual.

Avinstallation

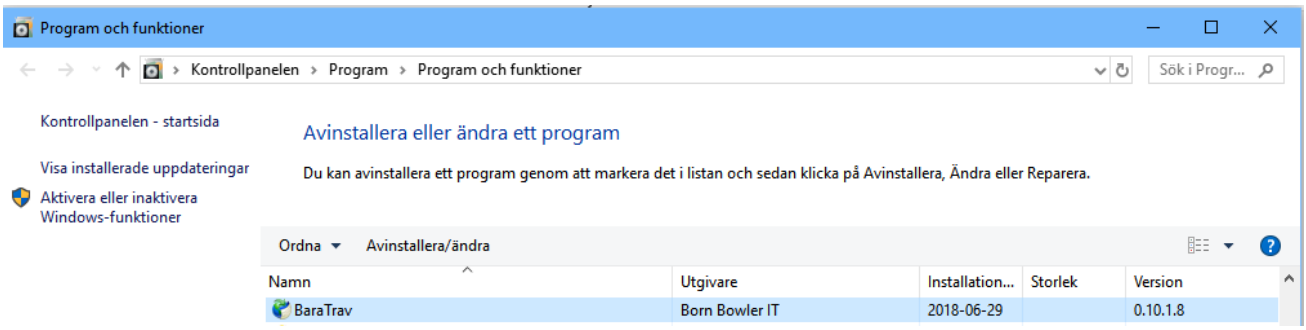
1. Sök efter BaraTrav eller BaraTravPlus i Startmenyn



2. Högerklicka på ikonen

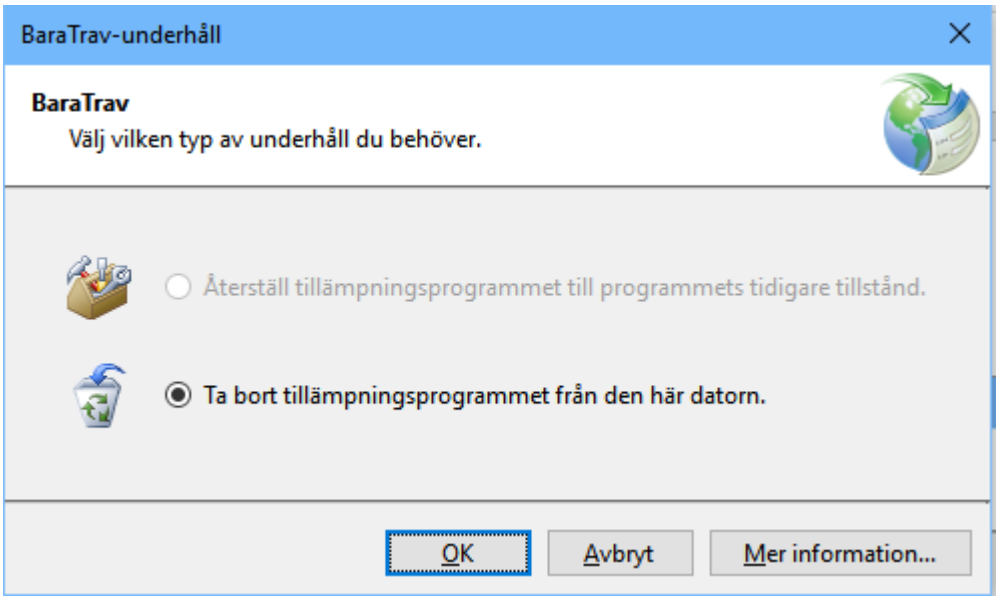


3. Kontrollpanelen för att lägga till och ändra program öppnas
4. Leta reda på BaraTrav i listan och klicka på BaraTrav



5. Klicka på Avinstallera/ändra

6. Klicka på OK i dialogen som öppnas



7. BaraTrav är nu avinstallerat

BaraTrav – Grunderna – att spela med BaraTrav

Version 2.9

- BaraTrav är ett PC-program som används för att skapa spelfiler till ATG:s streckspel
- För att använda programmet behövs en prenumeration som tecknas på hemsidan https://BaraTrav.se
- För varje prenumeration kan programmet användas på en PC i taget. Den dator som skall användas för stunden kopplas till prenumerationen via inställningar.
- En prenumeration på BaraTravPlus Premium gör att du kan använda både BaraTrav Bas och BaraTravPlus
- En prenumeration på BaraTrav Bas ger endast möjlighet att använda BaraTrav Bas
- Installation genomförs enligt manualen ”Prenumeration och installation”
- När programmet är installerat laddar det ned aktuella startlistor till din PC. Dessa innehåller alla öppna streckspel från två dagar tillbaka och framåt. Vilka startlistor som finns tillgängliga uppdateras automatiskt av programmet.

Innehåll

BaraTrav – Grunderna – att spela med BaraTrav * 6

Nytt system * 16

Kontext-menyer * 18

System-flikarna * 19

Inför start * 20

Arbeta effektivt med systemet 23

Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik 25

Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster 26

Spara system 28

Öppna system 29

Uppdatera data för system 30

Reducering 31

Skapa rader och kuponger 32

Lämna in spelfil 33

Dela systemöversikt eller skärmbild 37

Dela rättningslänkar - autopublicering 38

Nyhetsfunktionen 38

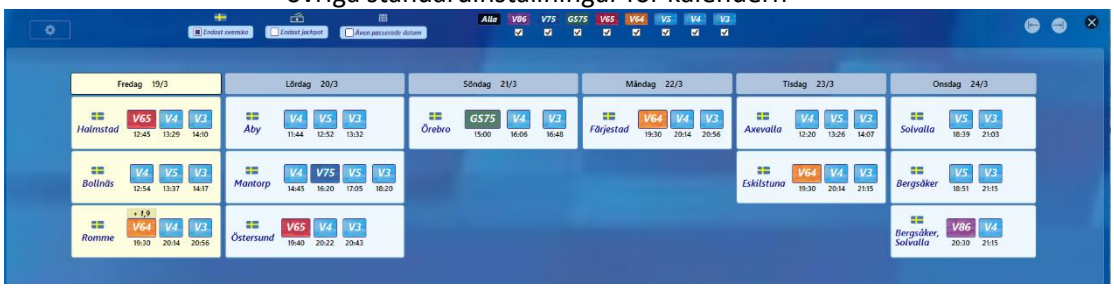
Filrensning 39

Nytt system

- Skapa ett nytt system direkt via någon av **spelformsknapparna (V86, V75, GS75, V64, V65, V5, V4, V3) eller via spelkalendern.**

- När du för musen över eller klickar på *(styr val för detta i inställningar med ID=97*) en **spelformsknapp**, visas de spel som finns tillgängliga för den spelformen.
    - För V3,V4,V5 visas spel för idag och imorgon.
    - För övriga spelformer visas samtliga tillgängliga spel.
    - Med knappen mellan kalender och V86 styr du om endast svenska banor visas

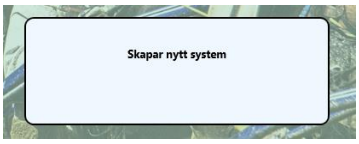
- **Klicka på ett spel för att skapa ett system**
- **I spelkalendern** får du en bra överblick över den kommande veckans spel
    - Klicka på **kalenderknappen** för att öppna spelkalendern
    - Klicka på knappen för **inställningar** för att hantera
        - om spelkalendern skall visas **automatiskt vid uppstart**
        - övriga standardinställningar för kalendern



- Med knappen **förhandsvy** kan du snabbt skaffa dig en överblick över vilka hästar som deltar innan du eventuellt skapar ett system

    - *I spelkalendern hittar du förhandsvyn genom att högerklicka på spelknappen*
- Vill du skapa **systemet** i en **ny instans** av BaraTrav så **klickar du på knappen för ny instans i** det spel du vill skapa system för

    - *I spelkalendern hittar du detta alternativ genom att högerklicka på spelknappen*
- Programmet visar med en **informationsruta** att ett **nytt system** håller på att **skapas**.
- När systemet är skapat navigerar du enkelt med flikarna för att arbeta med alla olika reduceringar och funktioner som programmet erbjuder



- BaraTrav har en mängd standardvärden som används för att ge dig de inställningar du vill ha för ett nytt system. När ett nytt system är skapat hittar du dessa inställningar via knappen för ”inställningar för aktuellt system”

  - När du klickar på knappen visas en lista med de värden som gäller just nu för systemet
  - Här hittar du också knappar för att justera standardvärdet för den aktuella inställningen när sådan finns.

Aktiv	Namn	Info	Beskrivning	Standard
☑	Auto-Generering	Generering	Styr om AutoGenerering skall vara aktiverad eller inte	34

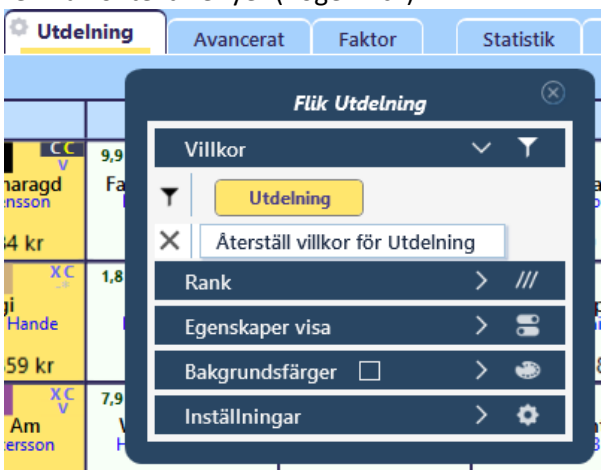
Kontext-menyer

- Många kontroller i BaraTrav har en kontextmeny som visas när man högerklickar på kontrollen
- Med kontext-meny ges enkel och effektiv tillgång till funktionalitet för just den kontroll som den är kopplad till
- Som exempel tar vi kontext-meny för avdelningsrutor.

- Här hittar du åtgärder för just denna avdelning
    - Klicka på ”V4-3” för att öppna ATG.se med denna avdelning
    - Markera alla hästar i avdelningen med ett klick
    - Ta bort alla hästar i avdelningen med ett klick
    - Ändra ranking för hästarna i denna avdelning
- Här listar vi ett antal kontroller som har kontext-menyer
    - Kalender-knappen
        - Spel-knappar i kalendern
    - ”Öppna-system”-knappen
    - Uppdatera-knappen
    - Spara-knappen
    - Varje flik och eventuella underflikar
    - Avdelningsrutor
    - Startnummer-rutan för varje häst
    - PC-länk och Mobil-länk vid autopublicering

System-flikarna

- BaraTrav använder sig av flikar för effektiv navigering mellan funktioner för arbete med systemet
- När ett nytt system skapas öppnas systemet med fliken ”**Start**” aktiverad
- Den flik som för tillfället är **vald** har **vit** bakgrund.
- Flikarna gör mer nytta än att styra vilken funktionalitet som visas. Flikarna erbjuder även
  - Info om vilka reduceringar som är aktiva
    - Om ett **reduceringsvillkor** är **aktivt** visas ett gult streck under texten
    -

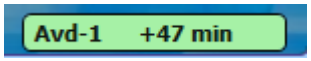
  - Inställningar för den aktuella fliken nås lätt genom att klicka på knappen för inställningar
  - Funktioner via kontextmenyer (högerklick)
    - 

  - Snabb-vy vid musöver***(Nyhet 2.3)***
    - De flikar för vilka detta är möjligt har asterisk efter fliknamnet
      -

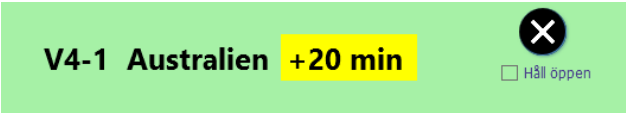
    - Flikar som stöder musöver är
      - Start (när aktiva villkor finns)
      - Utdelning (när systemet har spelade rader)
      - Speltrend
      - Sortering
      - Resultat

Inför start

- ***<u>OBS! Läs nedanstående viktiga varning gällande funktionen "Inför start"</u>***
    - *BaraTrav kan inte garantera att "inför start" har korrekt tid eller ger varning inför spelstopp*
        - *Inför start skall användas som ett komplement till att stämma av hur lång tid det är till start via ATG:s egna informationskällor*
        - *BaraTrav hämtar data från ATG för att ge så korrekt information som möjligt men vi kan inte ge några garantier*
        - *Varje användare bör själv prova sig fram och använda funktionen utefter hur mycket man själv vill förlita sig på funktionen*
        - *I våra tester har funktionen fungerat felfritt, dvs starten har inte gått iväg före den tid som "inför start" har annonserat*
- BaraTravPlus hämtar kontinuerligt information om starttiden för nästa lopp på tur på respektive bana
- När ett system är öppet används denna information, för att ge information om hur långt det är kvar till start, för ett spel eller en avdelning
- Är det mer än 60 minuter till start visas starttiden för första avdelningen med grön bakgrund
    -

- När det är 60 minuter kvar börjar nedräkningen till start att visas med minuter kvar till start
    - 

    - Från när det är 15 minuter kvar till start visas också sekunder
- Från och med 60 minuter kvar är det också möjligt att få info om tid till start annonserad på tre olika sätt
    - Ljud
        - Spelform (valbart)
        - Avdelning (valbart)
        - Tid till start
    - Popup
        - Spelform
        - Avdelning
        - Bana
        - Tid till start



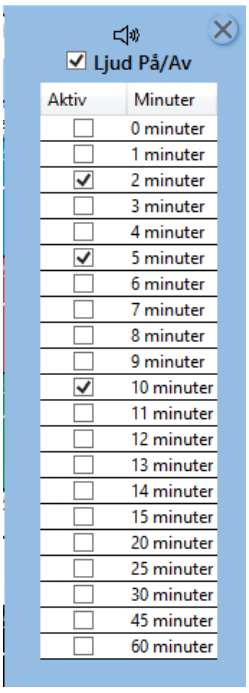
    - Alarm-Popup
        - Samma info som för Popup visas men med blinkade alarm-symbol
        - Alarm behöver **bekräftas** av användare för att informationsrutan skall stängas

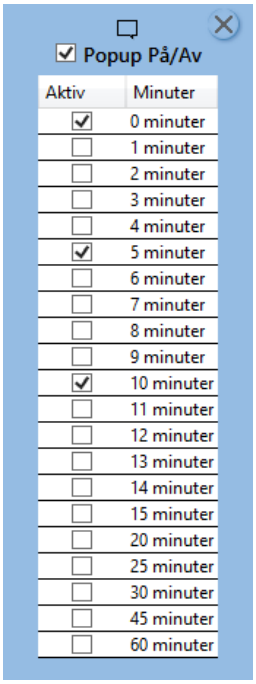
- För alla dessa tre finns standardinställningar åtkomliga via inställningsknappen längst till vänster
    -

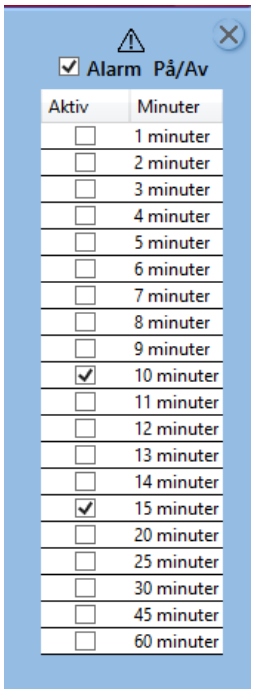
- Här finns också tre inställningar som inte är standard men som påverkar hur ”Inför start” fungerar

8	Övrigt	141	Inför start - alarm += ljud	190	☐ aktivera denna för att alltid få ljud när alarm annonseras inför start
8	Övrigt	142	Inför start - varje avdelning	172	☑ info inför varje avdelning inom spelform
8	Övrigt	143	Inför start - ljud innehåll	174	Inför start - ljud innehåll

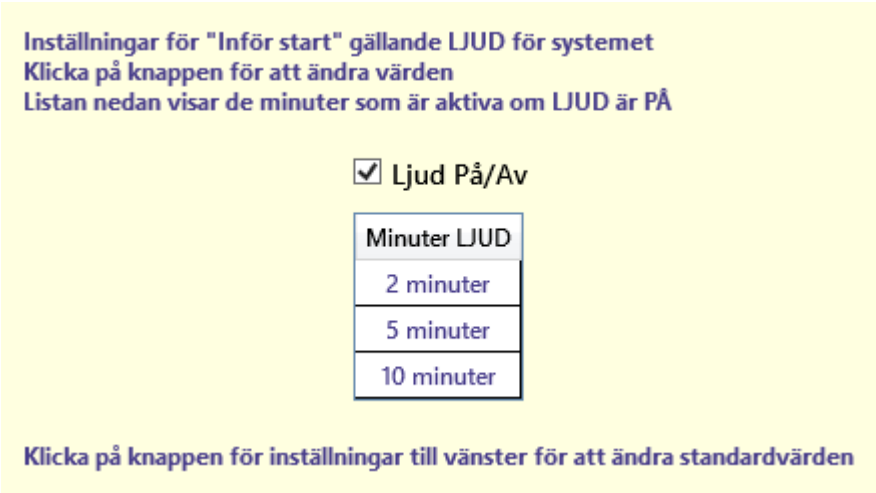
- När ett system är skapat kan du med hjälp av knapparna för respektive annonsering styra
  - Är annonsering aktiv för detta system
  - Vilka minuter skall denna annonsering vara aktiv för







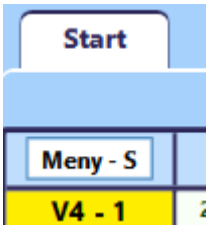
- För respektive annonseringsknapp visas också den aktuella informationen vid musöver på knappen



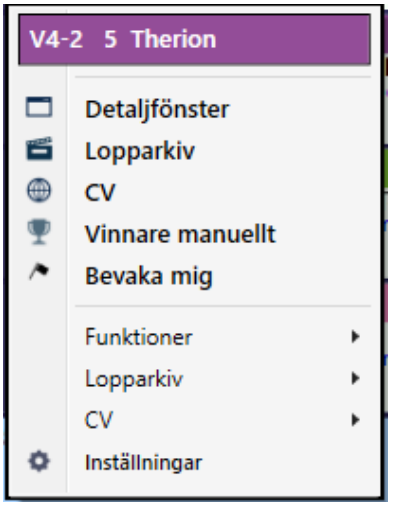
  -

Arbeta effektivt med systemet

- **Information om hästar och kuskar visas i ett rutnät**
  - Du kan **styra bredden och höjden på rutnätet** genom att använda bredd- och höjdreglagen som du kommer åt via systemmenyn - ”**Meny-S**”
    - Meny-S => Inställningar för detta system… => Bredd och höjd
  - Om du i inställningar anger att bredden skall styras av programfönstret så är det endast fönstrets bredd som avgör rutnätets bredd
  - Du kan styra **textstorleken** i **huvudmenyn**
    - Meny => Inställningar => Textstorlek

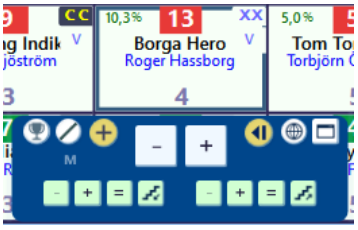


  - Du kan även använda **Zoom-knappen** längst upp till höger för att snabbt justera zoom-nivån
- **Välj och rangordna hästar**
  - Välj hästar per avdelning genom att **högerklicka** på en häst
  - Ändra ranking genom att **dra och släppa** hästen du vill flytta
- **Kontextmeny**
  - Med ett högerklick på hästens startnummer så öppnar du kontextmenyn för hästen
  - Från kontextmeny når du
    - **Detaljfönster**
    - **Lopparkiv**
    - **CV** – Travsport eller svensk galopp
    - **Vinnare** manuellt
    - **Bevakning**
    - **Funktioner**
      - Bevakning av hästen
      - Vinnare manuellt
      - Strykning manuellt
    - **Lopparkiv**
      - Häst, kusk, tränare
    - **CV**
      - Häst, kusk, tränare
    - **Inställningar**
      - Styr vilka vals om visas i kontextmeny för häst

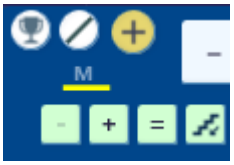


- **Ekipageinfo – popup**

  - **Överallt där startnummerknappen finns har du tillgång till viktig info om ekipaget**
  - Du bestämmer i inställningar (ID=26) hur **popup** med **ekipageinfo** skall öppnas
    - Musöver
    - Klicka
    - Klicka + navigering (popup hålls öppet vid tangentbordsnavigering)
    - Visa inte alls
  - Det finns även ett **detaljfönster med utökad ekipageinformation**. Hur du kommer åt det fönstret beror på metoden för ekipageinfo popup
    - Om musöver används och funktionsknappar inte används öppnas den utökade infon med **vänsterklick**
      - I övriga fall öppnas detaljfönstret med **dubbelklick**
    - Detaljfönstret är alltid nåbart via hästens **kontextmeny** som nås via **högerklick**
- **Funktionsknappar**

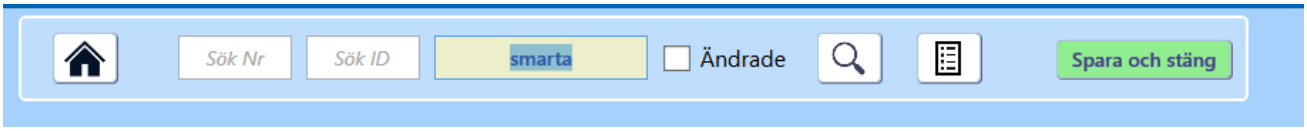


  - Funktionsknappar passar den som vill ha tydlig åtkomst till den **funktionalitet** som finns i den aktuella fliken
  - Bilden visar funktionsknappar i fliken poäng
  - **Inställning med ID =121**
    - **Aktivera funktionsknappar med inställning med ID=121**
      - **Funktionsknappar visas då vid vänsterklick**
    - **Massändringsknappar per flik**
      - Med funktionsknappar kan du styra värden för den häst som är markerad. I vissa flikar (Utgångar, ABC, Poäng, Avancerat och Faktor), kan du dessutom på ett effektivt sätt ändra värden för andra hästar i samma avdelning. T.ex utgångsmarkera alla hästar till vänster.
      - I inställningar styr du om massändringsknappar skall visas (ID = 125)
      - Du kan enkelt slå av och på massändringsknapparna med en en liten knapp (M=Massändring) i själva funktionsknappspopupen



- **Navigera i rutnätet med tangentbordet**
  - Om funktionsknappar och/eller popup-metoden innehåller ”navigera” så kan man navigera vilket ekipage som är i fokus med tangentbordet.
    - **Home** navigerar till första rutan i avdelningen
    - **Tangentbordspilarna** navigerar ett steg i pilens riktning
    - **Esc** stänger popup
- **Smarta knappar**

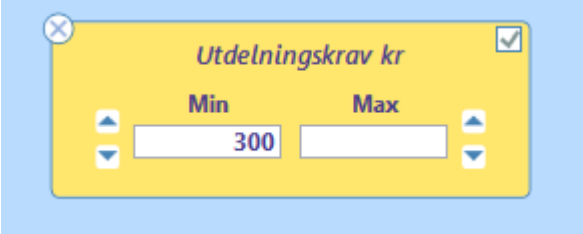
- Den som prioriterar att arbeta snabbt och effektivt väljer med fördel att använda **smarta knappar**. Det finns tre **inställningar** för detta i inställningar (Sök Text =



smarta)
- Du kan även hantera inställningar för smarta knappar i huvudmenyn
  - Meny => Inställningar => Smarta knappar
- De smarta knapparna är **dolda** tills man för musen över dem. På så vis kan man ta del av den mesta informationen utan att störas av knapparna men de finns där när man behöver agera.

- Bilden visar smart knapp för att lägga till häst på systemet.
- Smarta knappar finns för följande åtgärder
  - Lägg till häst – musöver spelprocent
  - Ta bort häst – musöver spelprocent
  - Massändringar höger och vänster – musöver skoinfo (ungefär)
    - Utgångar
    - ABC
    - Poäng
    - Avancerat
    - Faktor

Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik



- Det går snabbt och är enkelt att nå det värde man önskar enbart genom att klicka på knappar
- Programmet avgör **automatiskt** utifrån det aktuella värdet hur stor **ändringsmängden** skall vara vid klick på en knapp
- För villkorsvärden gällande poängsumma och poängintervall är ändringsmängden alltid lika med ett
- Vill man **minska ändringsmängden** så **HÖGERKLICKAR** man på **upp- eller ned-pilen**.
- Nolla värdet genom att använda **KLICK på PIL tillsammans med CTRL + SHIFT**
- Detaljerat
  - Programmet ändrar med ett värde (**ändringsmängden**) som motsvarar det antal nollor som det aktuella värdet har räknat från höger innan en icke-nolla dyker upp
  - Är värdet 271 ökas det med 1 (ingen nolla finns till höger => 1)
  - Är värdet 280 ökas det med 10 (en nolla finns till höger => 10)
  - Är värdet 300 ökas det med 100 och så vidare (två nollor finns till höger => 100)
  - Naturligtvis går det fortfarande bra att direkt skriva in det värde man önskar
  - Vill man **minska ändringsmängden** så **högerklickar** man på **upp- eller ned-pilen** eller håller ner CTRL när man klickar. Då blir det nya ändringsmängden en tiondel av det aktuella ändringsmängden.
  - Vill man **öka ändringsmängden** så håller man nere SHIFT samtidigt som man klickar

- **Sammanfattning**
    - Programmet ökar och minskar värdet snabbt och enkelt till jämna belopp med automatik
    - Använd SHIFT för en ytterligare accelererad ökning
    - Använd HÖGERKLICK eller CTRL för att minska ändringsmängden
    - **Använd HÖGERKLICK på PIL tillsammans med CTRL+SHIFT för att nolla värdet**

Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster

Lätt tillgängligt finns också ytterligare utökad information i detta separata fönster i vilket du kan bläddra mellan lopp och hästar och även lägga till, ta bort och ranka hästarna

- **Öppna detaljerad ekipageinfo**
    - **Om du använder musöver för vanlig ekipageinfo**
        - Klicka på startnumret för att visa detaljerad ekipageinfo
    - **Om du använder klicka för vanlig ekipageinfo**
        - Dubbelklicka på startnumret för att visa detaljerad ekipageinfo
    - **Du kan alltid högerklicka på startnummer och välja detaljfönster i kontextmenyn**
- **Stänga detaljerad ekipageinfo**
    - Klicka i **huvudfönstret** bakom detaljfönstret.
    - Klicka på **stäng-knappen**
    - Trycka på **ESC-tangenten**
- **Flytta och maximera fönstret**
    - Du kan flytta på fönstret genom att klicka och dra
- **Navigera i startlista med tangenter**
    - Du kan navigera i den stående startlistan med piltangenter upp, ned, vänster och höger
- **Info från webben med klickbara länkar**
    - **Häst, kusk och tränare**s **namn** är klickbara (om de finns hos Svensk Travsport)
    - Datum-Lopp i **formrader** är klickbara
    - Datum-Lopp i **rekord** är klickbara
    - Datum-Lopp i **höjdpunkter** är klickbara
- **Lägg till eller ta bort aktuell häst från systemet**
    - Knapp för lägga till/ta bort visas vid musöver på startnummer i den **stående** startlistan
    - **Högerklicka i liggande startlista** för att välja antal hästar
    - Returtangenten växlar markerad häst till/från systemet om inställning aktiv (ID=45)
- **Rangordna**
    - Dra och släpp för att ändra hästens ranking i den liggande startlistan

V4-1
V4-2
V4-3
V4-4

V4 - 1
1640
Bo - 12:20

18% 5 CC V	15% 2 XX V	13% 8 XC Hy	8% 1 XX V	6% 7 CC V	3% 9 CC V	3% 10 CC V*	2% 12 CC Hv	14% 4 XC V	10% 11 XC V	4% 3 XC V	5% 6 CC V*
Neymar	Myworsthangover	Avaboy	Udo Fro...	Honky T...	Flirtin V...	Pearl Lini	Top Dar...	Snask	Rowena...	Olindos	Ego Hos...
Jaakko Al...	Hanna Ol...	John Öst...	Ove A Lin...	Jens Erikss...	Jens Nilss...	Jorma Sär...	Krister Sö...	Magnus A...	Mats E Dj...	Gunnel Fr...	Petteri Joki

1 2 3 4

1 Udo Frontline 8 %
2 Myworsthangover 15 %
3 Olindos 4 %
4 Snask 14 %
5 Neymar 18 %
6 Ego Hoss* (FI) 5 %
7 Honky Tonk Angel 6 %
8 Avaboy 13 %
9 Flirtin Viktoria 3 %
10 Pearl Lini 3 %
11 Rowena Crown 10 %
12 Top Darian 2 %

5 Neymar 113 492 kr 3 300 kr/st 1640: 5
CC V
v.7 e. From Above
u. Any Sharon e. Malabar Circle Ås
--1---3-----3----1--22---3---- (7% sgr 20% gal)

Tot	34	2-2-4	6,0%	113 492 kr	3 300 kr/st
2019	13	1-2-1	8,0%	62 500 kr	4 800 kr/st
2020	11	1-0-1	9,0%	29 000 kr	2 600 kr/st

(K) Jaakko Alamäki (Bo) 4 500 kr/st 9 % vinst
-2----3-----1-3--12-----1--31- 10% gal 4 seg / 30st
köra Neymar 1/16 = 6 %

2019	118	8-8-5	6,8%	498 042 kr	4221 kr/st
2020	115	10-6-10	8,7%	514 213 kr	4471 kr/st

(T) Torbjörn Ruthström (Bo) 3 800 kr/st 8 % vinst
--1---3-----3----1--22---3---- 20% gal 2 seg / 30st
träna Neymar 2/30 = 7 %

2019	13	1-2-1	7,7%	62 500 kr	4808 kr/st
2020	11	1-0-1	9,1%	29 000 kr	2636 kr/st

Ban	Datum-Lp	Spår: Dist	Pl	Tid	Skor	Sulky	Kusk	Odds	Pris	Banförh.	1:a	2:a	3:a	1:a Info		
Bo	200804-1	2: 1640	4	14,9a	XC	V	Jaakko Alamäki	251	25'	Lätt	Winstone Tabac	Wall Street Neo	Diva Å.	1640	14,1	3.5 längd
U	200815-3	9: 2140	0	17,5	CC	V	Jaakko Alamäki	402	25'	Lätt	Uncontested M...	O.P.'s Fantastic	Cartman	2140	16,2	1.5 längd
Bo	200823-1	9: 2140	1	17,5a	CC	V	Jaakko Alamäki	92	10'	Lätt	Neymar	Beyond Imagin...	Olindos	2140	17,5	huvud
Sk	200904-3	9: 2160	8	19,4	CC	V	Jaakko Alamäki	133	25'	Något tung	Fox Star	Xanthis Excalibur	Blackie Lawless*	2140	18,0	7 längder
Bo	200924-4	8: 1640	0	15,1a	CC	V	Jaakko Alamäki	506	30'	Lätt	Just a Flirt*	Dreams Patric	Erase the Law	1640	12,7	4 längder

Rekord

Bo	200804-1	1640a	4	14,9
Sk	200727-5	2140a	6	16,1
Bo	171215-1	1640	5	20,4
Sk	190901-7	2140	5	16,5

Distans statistik*

1640	9	1	0	2
2140	21	1	2	1
2640	0	0	0	0
3140	0	0	0	0

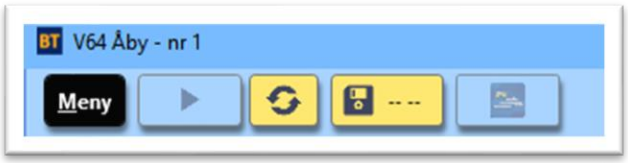
Skoinfo statistik*

XX	1	0	0	0
XC	3	0	0	2
CX	0	0	0	0
CC	26	2	2	1

Sulky statistik*

Spara system

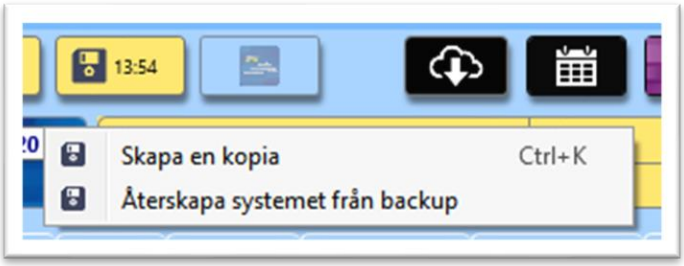
- **Spara system**



  - När ett nytt system är skapat visas **”-- --”** bredvid spara-knappen. Det visar att systemet **inte är sparat än**
  - När någon **ändring är gjord på systemet,** visas det med en **asterisk** i spara-knappen.

  - När **systemet** är **sparat** visas den **tidpunkt** då systemet sparades **senast**

  - Du **sparar** systemet **manuellt** genom att **klicka** på **spara-knappen** eller via Meny->System->Spara.
  - BaraTrav är **vid installation inställt på att INTE autospara system**. Du kan välja att låta BaraTrav autospara system. **Prova dig fram till den inställning som passar bäst för dig.**
  - När du öppnar ett system som är sparat sedan tidigare skapas det en **backup av systemet som det ser ut när det öppnas**. Du kan när som helst innan du stänger systemet välja att **återskapa systemet** till hur det såg ut när du öppnade det. Det kan vara användbart om du råkar göra ändringar som du vill göra ogjorda, fast de redan har autosparats. Du återställer via menyn eller genom att högerklicka på spara-knappen och välja ”Återskapa systemet från backup”



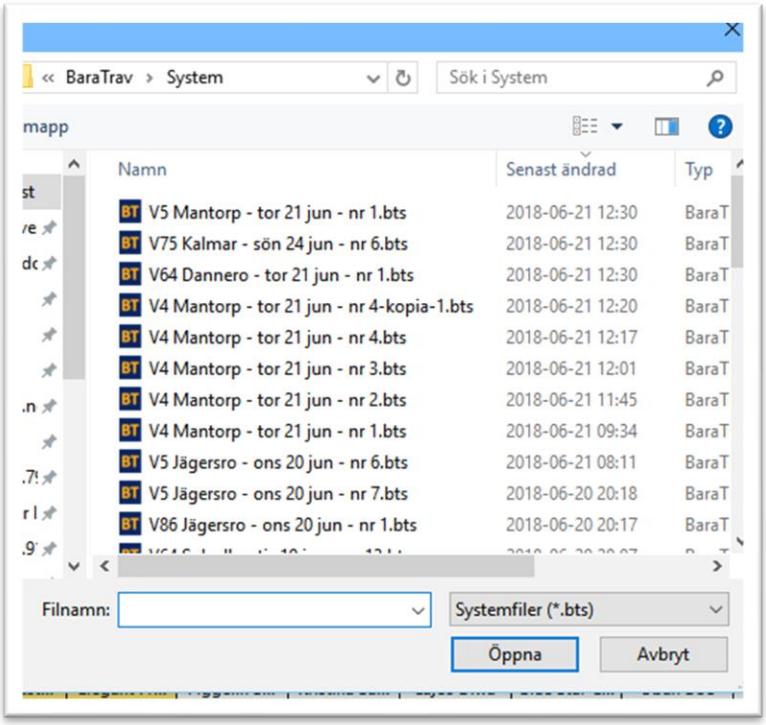
  - Väljer du att **inte** använda **AutoSpara** får du vid stängning av ändrat system **en fråga om du vill spara systemet eller inte.**

- **Arkivera system**
  - **Om man vill spara ett system permanent kan man välja att arkivera systemet via Meny.**

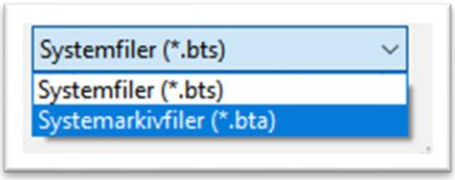
Öppna system

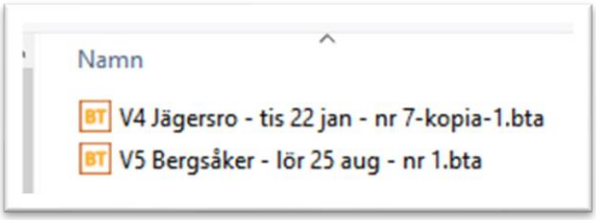
- Du öppnar enklast ett sparat system genom att välja det från **”Senast-sparat-listan”**. Den visas när du **för musen över ”Öppna system”-knappen**. I inställningar kan du styra hur många system som skall visas i denna lista. Vill du öppna systemet i en ny instans av programmet klickar du på den lilla böjda pilen bredvid systemnamnet.

  - För att komma åt **samtliga sparade system, klicka på ”Öppna-system”-knappen** eller Meny->System->Öppna sparat. Välj det system du vill öppna.



- För att öppna ett **arkiverat** system behöver du i fildialogen ändra **filtypen** från ”Systemfiler (*.btsp)” till **”Systemarkivfiler (*.btap)”**





Uppdatera data för system

- **Klicka** på knappen för uppdatera data för att uppdatera data för det aktuella systemet.

- Vid uppdatering av system **uppdateras alltid strykningar, kuskändring och sko- och sulkyinformation**
- BaraTrav arbetar med **två uppsättningar av omsättning och spelprocent**
    - **Omsättning och spelprocent som används vid reducering= S%-reducering**
    - **Omsättning och spelprocent som används för resultatredovisning = S%-resultat**
- Så länge systemet är **öppet** och **inget resultat** är hämtat används **S%-reducering** vid all reduceringslogik/beräkningar och även vid rättning/beräkningar
    - När systemet är **låst** eller ett **resultat är hämtat** så använder fliken ”**Resultat”** alltid uppsättning **S%-resultat**
- **S%-reducering** – vad uppdateras när nya data hämtas
    - Om **omsättningen eller hela systemet är låst** så uppdateras varken omsättning eller spelprocent vid datahämtning
    - Om **omsättningen är simulerad**, uppdateras endast spelprocenten
- BaraTrav är vid **installation inställt** på att **uppdatera data manuellt. Du kan välja att låta BaraTrav autouppdatera systemet med olika intervall**. Aktivera först autouppdatering och välj sedan det minutintervall med vilket BaraTrav skall hämta nya data. **Prova dig fram till den inställning som passar bäst för dig.**

Reducering

- BaraTrav går utmärkt att använda för att lämna in **matematiska system** men många vill gärna använda sig av reducering vid streckspel.
- Reducering innebär att du endast spelar en **delmängd av alla rader** som ingår på det matematiska systemet(systemramen). **Priset sänks samtidigt som vinstchanserna minskar.** Reducering kan åstadkommas på många olika sätt och BaraTrav erbjuder följande reduceringsmöjligheter
    - Reducering via villkor för
        - Utgångar
        - ABC-värden
        - Poängsumma
        - Utdelning
        - Spelarkåren
        - Statistik-villkor
        - Avancerat
            - Spelbudget
            - Spelkvot
- I systeminfo ”Att spela:” ser du hela tiden hur stor andel av den matematiska ramens rader som kommer att ingå i spelfilen

Ram:		750 rader	System:	6,0 st
Att spela:	(16,8%)	126 rader	Pris:	252,00 kr

- **Faktor**
    - I motsats till reducering så ökar användande av faktor det antal rader som spelas. BaraTrav erbjuder faktor både som heltal och decimaltal. Vid användning av decimaltal avrundas radens mult till närmaste heltal. Radens mult beräknas som produkten av de ingående hästarnas faktorer.

Skapa rader och kuponger

- Vid generering bestämmer programmet vilka rader som skall finnas med. För att kunna möta kraven från ATG på maximalt antal system så grupperas raderna på kuponger. Kuponger och rader kan du se under flikarna ”Kuponger” och ”Rader”.
- BaraTravPlus är som standard inställt på att generera rader med automatik. Det innebär att så fort en ändring sker som kan påverka systemets urval av rader, kommer en ny generering av rader att påbörjas. Urvalet av raderna för systemet sker i bakgrunden vilket gör att du kan göra nya ändringar under pågående generering. Om ingen ny ändring utförs kommer genereringsjobbet att gå klart och de skapade raderna och kupongerna redovisas.
    - Status för systemet visas med hjälp av knappen för inlämning
        - Gul = Klar för inlämning utan anmärkning

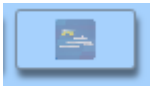
        - Persika = Varning - det går ändå bra att lämna in systemet (t.ex. det finns hästar med radantal = 0)

        - Röd = Fel – bör åtgärdas innan inlämning (t.ex. för många system)

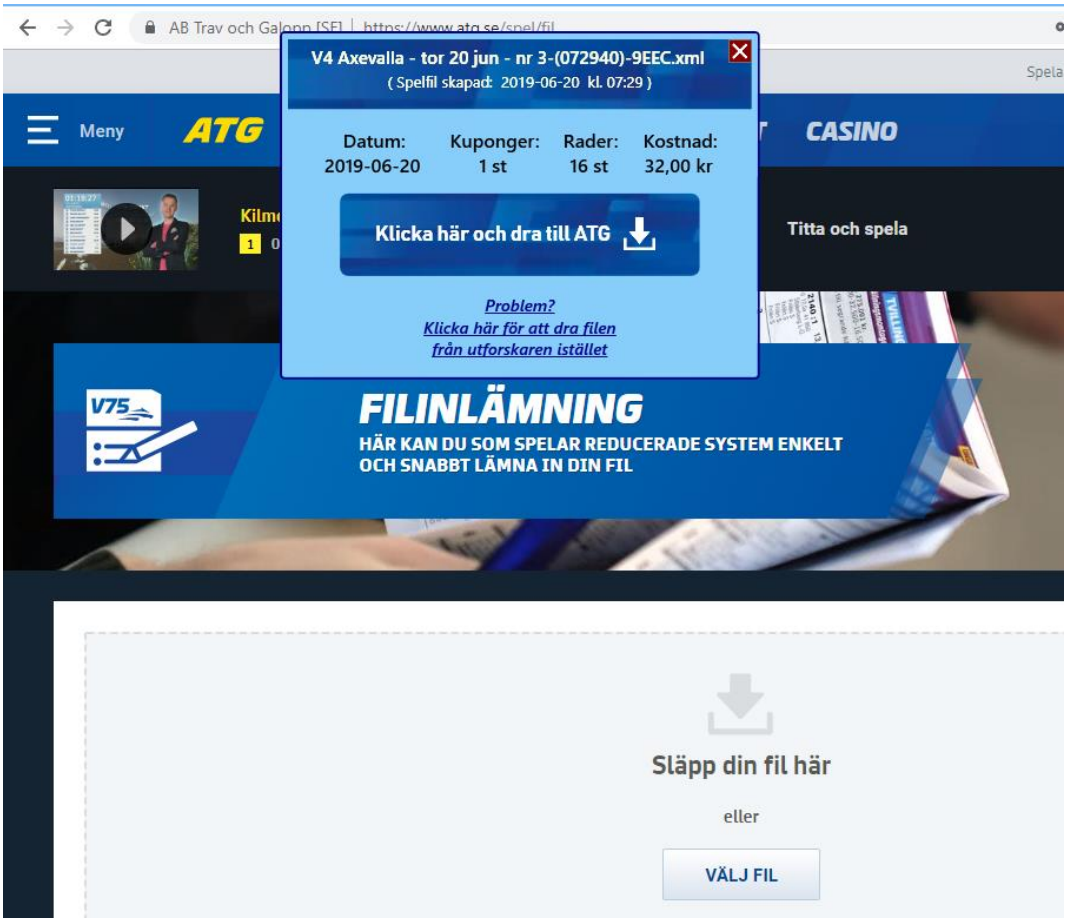
- I ”**Inställningar-> Standardvärden för nytt system**” kan du ställa in att AutoGenerering skall vara aktiverad för nytt system
- För det aktuella systemet styr du autogenerering på/av med kryssrutan ”AG” i systeminformationen.
- Vill du generera manuellt gör du det genom att **klicka på knappen för generering**.

    - Du kan även generera rader genom att använda **snabbkommandot, tangentkombinationen CTRL+ENTER**
    - Ett **smidigt sätt att generera** är att aktivera ”**generera med högerklick**” i inställningar. Då kan man enkelt generera genom att högerklicka någonstans **utanför** området med ekipagerutorna.

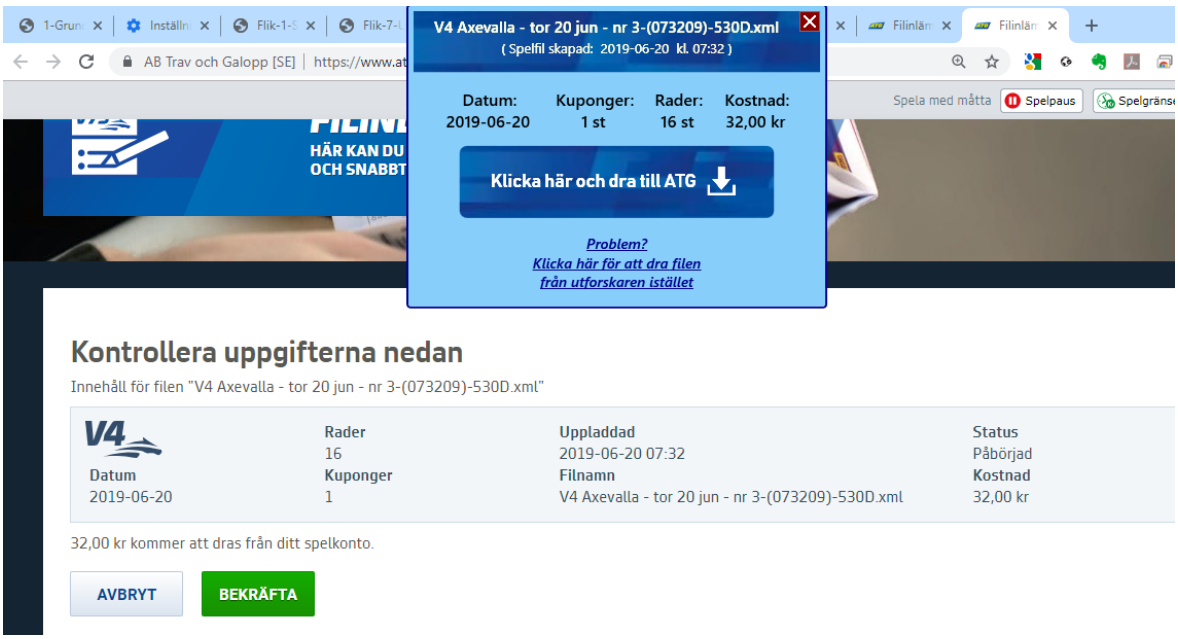
Lämna in spelfil

- Varje gång du **genererar rader** för systemet **skapas** de rader och kuponger som behövs vid inlämning. När du har genererat rader och kuponger aktiveras inlämningsknappen. Ändras systemet så att en ny generering behövs inaktiveras inlämningsknappen. Autogenerering aktiverar också inlämningsknappen.
    - **Inaktiv** inlämningsknapp 
    - **Aktiv** inlämningsknapp

- När du **klickar** på knappen för inlämning öppnas **ATG:s filinlämning i din webbläsare.** Du kan även aktivera knappen genom snabbkommandot Ctrl + L (Lämna in spel)
- Ovanpå webbläsaren öppnar **BaraTrav** ett **inlämningsfönster** med information om det spel du är på väg att lägga**.**
- **För att lämna in spelet** klickar du var som helst i inlämningsfönstret (förutom flytta- och stängknapparna) och håller ner vänster musknapp samtidigt som du drar muspekaren till området i webbläsaren för ”Släpp din fil här”



- **När du släpper filen i ”inlämningsområdet” kommer den att valideras av ATG.** Om allt är OK visas nedanstående bild. Du kan där verifiera att det är rätt fil som inlämnats samt att datum, kupongantal, radantal och kostnad är det som du



förväntar dig.

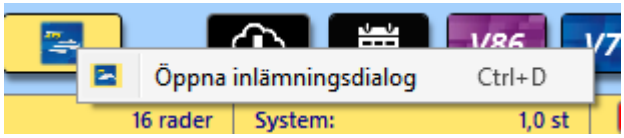
  - ***Ett fåtal användare får ”XML-fel” vid inlämning med BaraTrav dra och släpp. Får du detta problem kan du klicka på texten ”Problem? Klicka här……”. Då öppnas en mapp (Utforskaren) med enbart din aktuella spelfil i och du kan dra den därifrån till ATG istället.***

- När du har validerat filen kan du stänga BaraTravs inlämningsfönster eller låta det vara. Det stängs automatiskt när du klickar någonstans i BaraTrav.

- **Utökad inlämningsdialog**
    - Ovanstående sätt är det primära inlämningssättet för spel via BaraTrav. Finns även en utökad inlämningsdialog som har fler alternativ. Den aktiverar du genom att markera i inställningar(ID=37) att du vill använda denna dialog.

64	37	Inlämning	*Dialog*	☑ visa utökad inlämningsdialog

    - Det andra sättet att använda den utökade inlämningsdialogen är att **högerklicka** på inlämningsknappen och välja det alternativet. Det går också att nå den via snabbkommandot Ctrl+D (D för dialog)

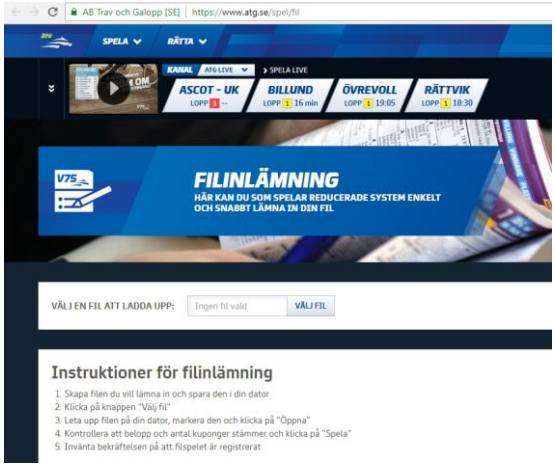


    - Då öppnas den utökade dialogen. I beskrivningen nedan visas hur du lämnar in på

andra möjliga sätt.

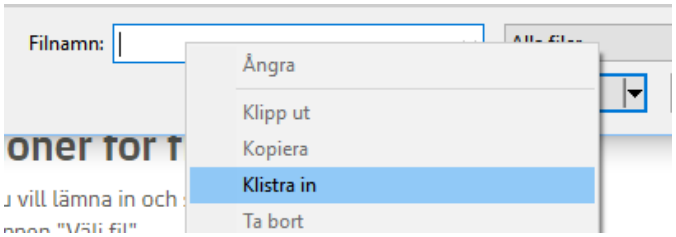
- Dialogen innehåller **fyra olika alternativ**. Dessutom kan du styra spelfilernas placering genom att kryssa för att spara spelfilen på skrivbordet i mappen ”BaraTrav spelfiler”.
    - Inlämning via ATG.SE
    - Inlämning via ATG Tillsammans
    - Avbryt
    - Bara fil

1. **Inlämning via ATG.SE**
    - Filinlämning via ATG.SE öppnas i den webb-läsare som du har som standardläsare

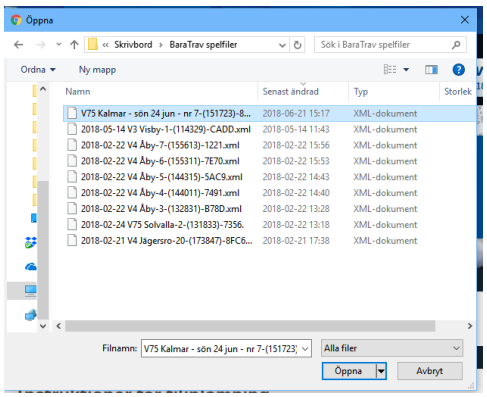


- Klicka på knappen ”Välj fil”

- Klistra in sökvägen till spelfilen genom att använda något av följande alternativ.
    - Tangentbordskombinationen CTRL + V
    - Högerklicka och välj ”Klistra in”



    - Öppna mappen där spelfilerna sparas och klicka på den spelfil du vill lämna in. Detta alternativ är främst för de som väljer att spara sina spelfiler på skrivbordet.



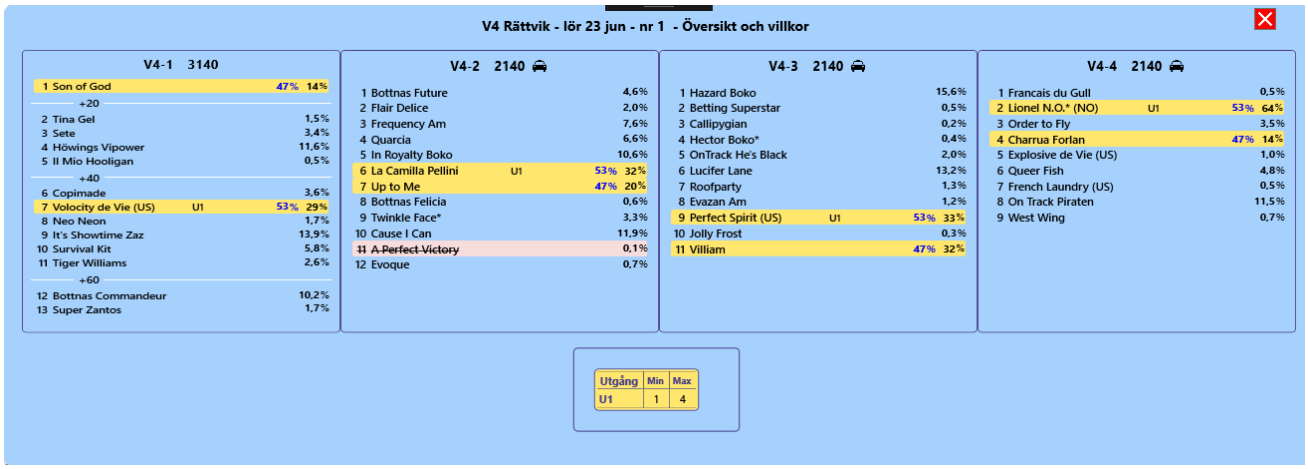
- Kontrollera uppgifter och bekräfta inlämning av systemet hos ATG

2. **Inlämning via ATG Tillsammans**
    - ATG Tillsammans öppnas i din standardwebbläsare
        - Logga in och välj lag och speltillfälle
    - Ladda upp fil

    - Kontrollera uppgifter och bekräfta inlämning av systemet hos ATG
3. **Avbryt**
    - Dialogen stängs och systemet förblir öppet
4. **Bara fil**
    - Sökvägen till spelfilen kopieras till klippbordet
    - Ingen webbläsare öppnas utan du får själv gå till den webbläsare där du vill lämna in spelfilen

Dela systemöversikt eller skärmbild

- Att dela systemöversikt innebär att en bild av systemöversikten laddas upp till BaraTrav server och görs publikt åtkomlig för den/de som har tillgång till länken.
- Tryck på CTRL+O (Overview) på tangentbordet för att ladda upp översikten och skapa en länk.



- Du kan även dela skärmbilder med andra
    - **CTRL + F (SessionsFoto)** skapar en delbar länk till en bild som innehåller det du ser på skärmen för tillfället. Denna länk förblir densamma varje gång du gör en ny CTRL+F till dess att du stänger BaraTrav
    - **Skift + Ctrl + F (NylänksFoto)** skapar en delbar länk till en bild som innehåller det du ser på skärmen för tillfället. En ny länk skapas för varje bild.

Dela rättningslänkar - autopublicering

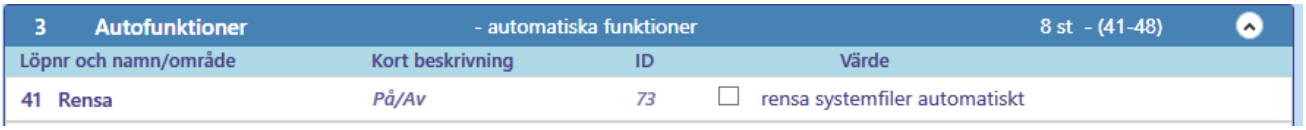
- BaraTrav har ännu inte en ”riktig” webbrättning
- Med **AutoPublicering** kan en spelläggare som har sin PC och BaraTrav igång publicera rättningsbilder med automatik när resultaten kommer in.
- De som deltar i spelet kan då **följa utvecklingen via rättningslänkar**.
- Läs mer om detta under manualen för flik Resultat

Nyhetsfunktionen

- När programmet startats upp visas en lista med aktiva nyheter om sådana finns.
- Klicka på ”Läst” för att inte visa dessa nyheter igen
- Om det finns en oläst nyhet så indikeras detta med en symbol, en vit cirkel med bokstaven ”i”. Klicka på den för att läsa nyheten om du har ett system öppnat.

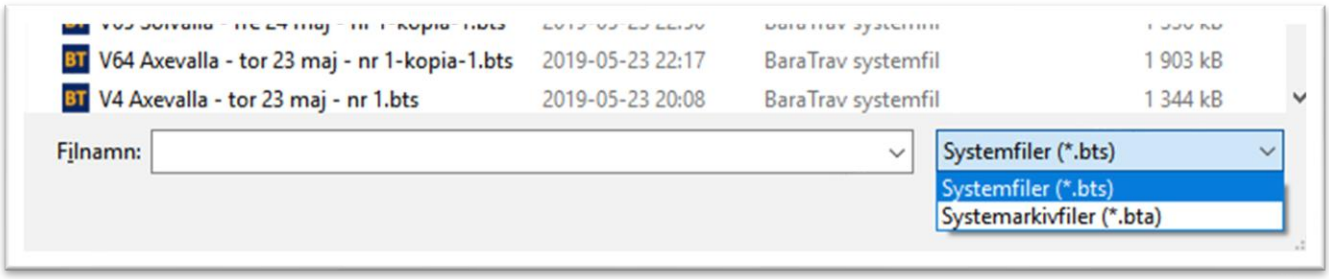
Filrensning

- **Programmet behöver en mängd filer för att fungera.**
- **Rensning av filer som skapas sker automatiskt med två undantag enligt nedan**
  - **Systemfiler**
    - I inställningar avgör du själv **om** BaraTrav skall **rensa** systemfiler med automatik. Om inte så ligger systemfilerna kvar i systemfilsmappen.



    - Vid autorensning flyttas systemfilerna till rensningsmappen om de är äldre än en vecka och systemmappen innehåller fler än 20 filer
    - Om du väljer att låta BaraTrav arkivera systemfilerna så kan du också styra **hur länge** en systemfil skall ligga kvar i arkivet tills den tas bort. 185, 365, 730 dagar eller ”för alltid” = 9999999

    - Arkivera systemfil
      - Genom att arkiverera en systemfil skapas en kopia av filen med ändelse *.btap. Filen ligger då kvar i mappen för



”aktuella system” utan att programmet någonsin rensat filen. För att nå sådan fil behöver du ändra filtret till ”*.bta” när du öppnar systemfilsmappen

  - **Spelfiler / Inlämningsfiler**
    - Spelfiler sparas alltid i programmets ordinarie mapp för spelfiler i 90 dagar
    - Spelfiler som sparas i ”Spelfiler egen mapp” rensas aldrig av programmet

BaraTrav – Meny

Version 3.1

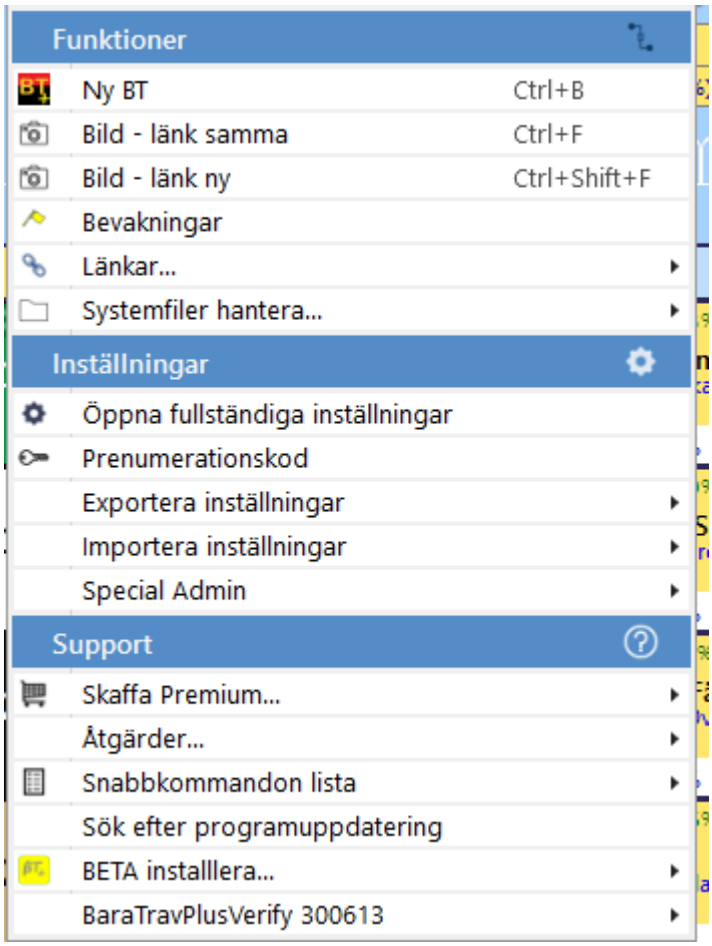
Innehåll

BaraTrav – Meny * 40
Menyn för programmet = Huvudmenyn 41
Funktioner 41
Inställningar 43
Support 44
Meny för öppet system 45
Funktioner 45
Inställningar 45
På/Av-inställningar - aktiv och standard 45

BaraTrav är utrustat med **två menyer** som underlättar för användaren att hitta den **funktionalitet** som eftersöks.

1. Program-Menyn ”**Meny BT**” är alltid tillgänglig **längst upp till vänster i programfönstret**.
2. **Meny för aktuellt system** visas i vänstra övre hörnet för rutnätet när ett system är öppet

Menyn för programmet = Huvudmenyn

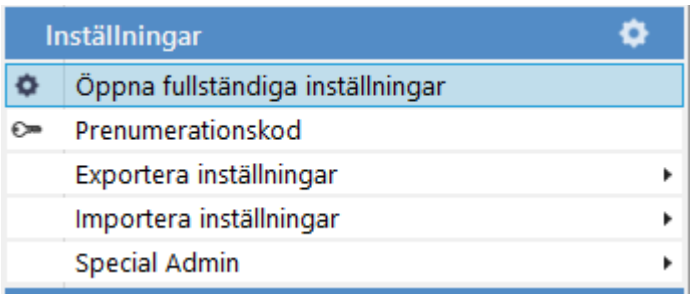


Funktioner

- **Ny BT**
  - Med detta val öppnar du en ny instans av BaraTrav. Det finns inga begränsningar på hur många instanser av BaraTrav du kan ha öppna samtidigt. Du kan använda detta när du t.ex. har spel på gång på flera olika banor samtidigt. BaraTrav varnar om du försöker öppna ett system som redan är öppet i en annan instans. Du kan öppna systemet ändå, men rekommendationen är att ha ett specifikt system öppet endast i en instans av BaraTrav.
- **Bild**
  - Med **bild** kan du skapa en **bild av programfönstret** så som det ser ut just nu. Denna bild **laddas upp till servern** och du kan dela **länken** till denna bild.
    - **länk samma** - Så länge du har programmet öppet så förblir länken densamma även om du tar en ny bild. En gammal bild ersätts med andra ord av en nyare bild.
    - **länk ny** – ny länk skapas varje gång för den bild som skapas
- **Bevakningar**
  - Du kan skapa bevakningar utifrån ett system eller genom sökning på hästens namn. När hästen startar så visas det i programmet. Du kan även lägga till egna kommentarer.
- **Länkar**

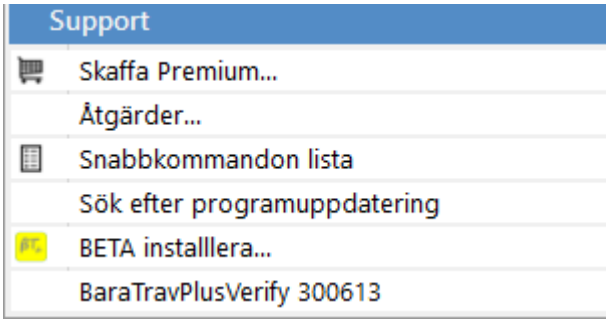
    - snabblänkar till olika travsidor
- **Systemfiler hantera**

Inställningar



- **Öppna fullständiga inställningar**
- **Prenumerationskod**
- **Exportera inställningar**
  - **Exportera till fil**
    - Exporterar inställningar till filen ”Settings.XML”.
    - Filen placeras också på klippbordet för att kunna klistras
  - **Exportera till klippbordet**
    - Exporterar inställningar till klippbordet
- **Importera inställningar**
  - **Importera inställningar från fil**
    - Importerar från filen Settings.XML
  - **Importera inställningar från klippbordet**
    - Importerar från klippbordet och skall alltså föregås av en export till klippbordet
- **Special Admin – funktioner som normalt endast behöver användas av programansvarig**

Support



- **Under hjälp finns det fem menyval**
  - **Skaffa Premium**
  - **Åtgärder…**
    - **BaraTrav.se/support**
      - Här hittar du menyalternativ som öppnar olika supportsidor i din webbläsare
        - Manualer – Grunderna
        - Manualer – Flikar
        - Supportsidan
        - Ändringsloggen
    - **Lathundar**
    - **Räddningsfiler**
      - Programmet sparar var femte minut en räddningsfil. Ifall programmet stängs ned på ett okontrollerat sätt kan det vara användbart att kunna öppna en räddningsfil.
    - **Skicka mail till supporten**
    - **Skicka loggfil till supporten**
    - **Starta om programmet**
    - **Visa samtliga nyheter**
  - **Snabbkommandon lista**
  - **Sök efter programuppdatering**
  - **BETA installera**
    - **Genväg till att installera BETA-versionen av BaraTrav**
  - BaraTravPlus v.x.y.z - Versionsinformation
    - **VersionsInformation**
    - Här kan du se vilket versionsnummer den installerade versionen av BaraTrav har.
    - Om du klickar får du dessutom info om ett urval av de ändringar som genomfördes till denna version

Meny för öppet system

- **Meny System öppnar en panel med funktioner och inställningar kopplade till det system som är öppet just nu**
-

Funktioner

- **Nytt system baserat på detta**
  - **skapar ett nytt system med samma hästar markerade och i samma rangordning**
- Bild
  - Länk samma
  - Länk ny
- Översikt
  - Visa
  - Dela
- Kontrollpanel villkor

Inställningar

- Med inställningar för detta system hanterar du inställningar som gäller endast för detta system
  - Bredd och höjd
  - Textstorlek
  - Smarta knappar
  - Hantera flikar
  - Mallar
  - Övriga funktioner
  - Snabbkommandon lista

På/Av-inställningar - aktiv och standard

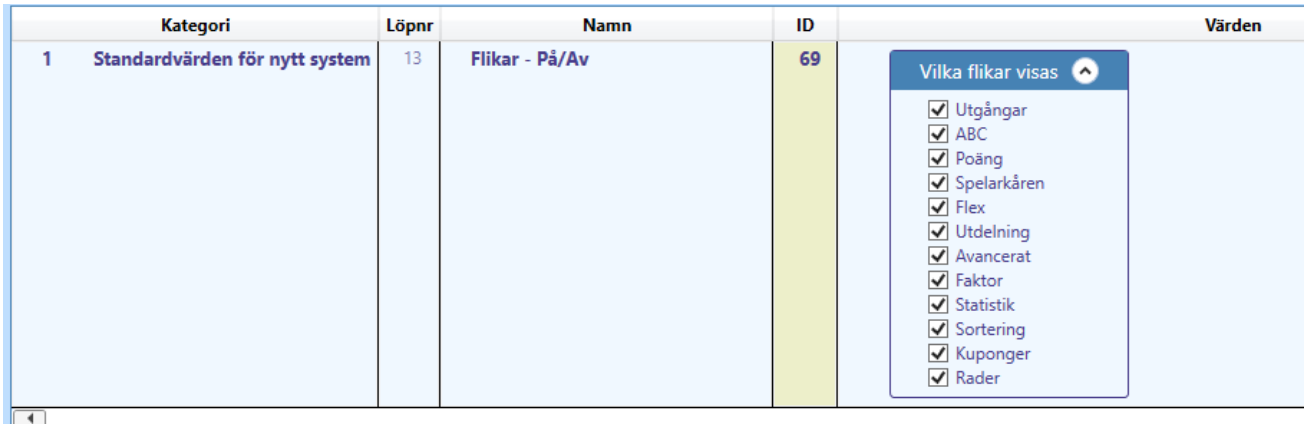
- Här hittar du en lista över på/av-inställningar för det aktuella systemet
  - Ändra aktivt värde
  - Ändra standardinställning

BaraTrav – Flikar översikt

Version 2.0

- I BaraTrav **navigerar** du med **flikar**.
- Flikarna är indelade i fem grupper
    - **Startfliken**
    - Flikar för **reduceringsvillkor** med underflikar(**subvillkor**)
        - Utgångar
        - ABC
        - Poäng
        - Spelarkåren
        - Flex
    - Flikar för **reduceringsvillkor** med endast en flik
        - Utdelning
        - Avancerat
        - Faktor
    - **Stödfunktioner**
        - Statistik
        - Speltrend
        - Sortering
    - **Kuponger/rader/resultat**
- Varje **flik** både på huvudnivå och på undernivå har en **kontextmeny** från vilken man kan välja åtgärder och inställningar.

- **Vilka flikar visas – inställning ID=69**
    - Startfliken och Resultatfliken **visas alltid**
    - Samtliga **övriga flikar** kan **du själv styra** om de skall visas eller ej
    - Du styr detta i **inställningar** med inställning med ID=69



- 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 markering**
- **Det finns 14 olika flikar i BaraTrav**
    - **Start** – här visas en översikt över 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, poängintervall och poängprodukt för hästar som ingår i en rad**. För detta krävs att varje häst tilldelas en **poäng från 0 till 100**. För varje rad beräknas värdet för de hästar som ingår i raden. Varje sådant värde behöver sedan vara inom de gränser som anges av **min- och max-värden.**
    - **Utdelning** – här anges det **minsta och högsta 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.
    - **Flex –** 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 urvalsbudget, bruttovinst, felreducering och spelkvot

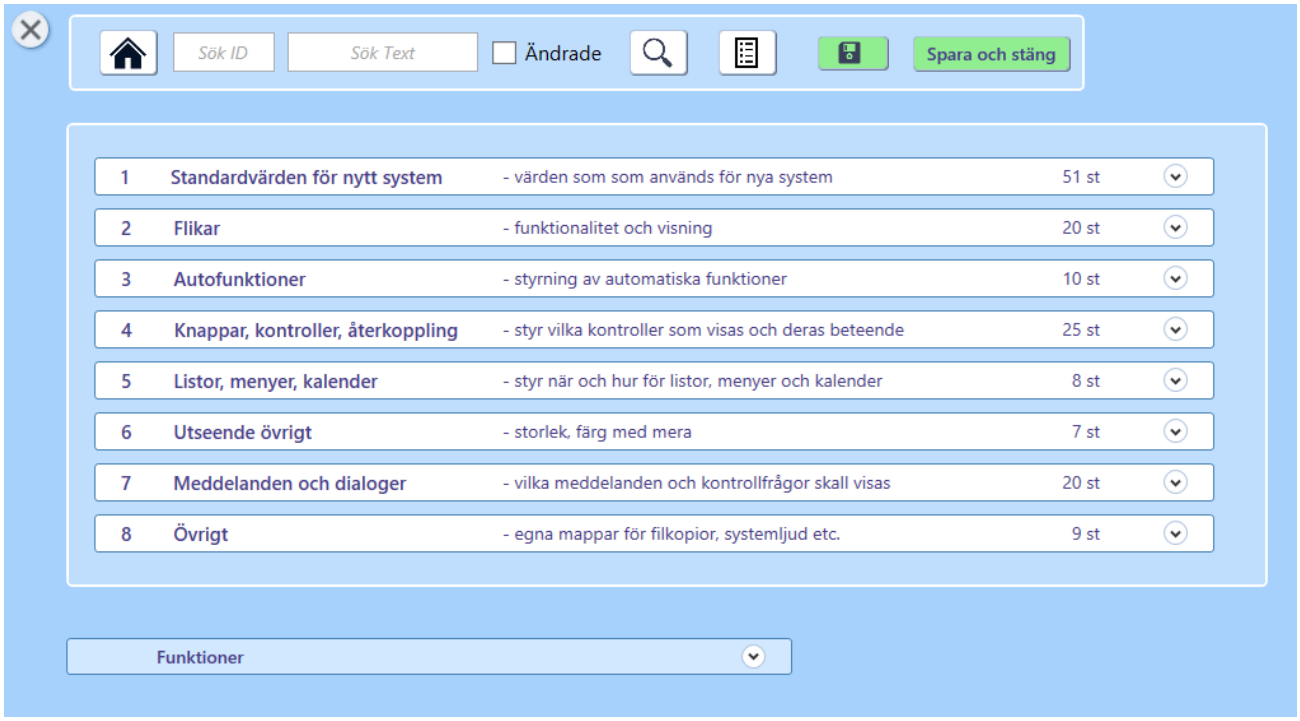
- **Faktor** – varje häst kan tilldelas en faktor. Detta ökar antalet rader som spelas med den hästen med samma antal gånger som faktorvärdet.
    - Vid användning av decimaltal sker avrundning varför ovanstående inte alltid stämmer fullt ut i dessa fall.
- **Statistik**– här presenteras en mängd **data** 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 250 000 visas de inte**. Du kan då markera en simulerad vinnare i Resultat-fliken för att få ned antalet kvarvarande rader till under 250 000.
- **Resultat** – här rättar du systemet med ”**smygfunktionalitet**” när resultat är tillgängligt. Du kan även enkelt **simulera vinnare** och får systemet rättat.

BaraTravPlus – Inställningar

Version 2.9

Nya inställningar är de med ID 169 och uppåt. Sök i ID-fältet med >169 för att se de nya inställningarna.

Om du öppnar inställningar i programmet kan du både sortera och söka på ID-nummer



Innehåll

BaraTravPlus – Inställningar * 49

Översikt 50

Standard- och Applikations-Inställningar 51

Lista med sökfunktion 53

Lista över samtliga inställningar 54

Ändra prenumerationskod 72

Översikt

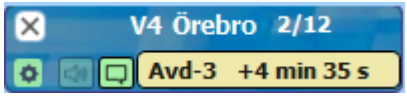
- BaraTrav ger dig som användare stora möjligheter att anpassa programmet efter dina önskemål
- För att möjliggöra detta finns en relativt stor mängd insättningar som vid första anblicken kan vara avskräckande många
- Vissa användare ger sig i kast med samtliga inställningar direkt medan andra väljer att ta det mer som det kommer
- Till att börja med är det bra att definiera de tre olika typer av inställningar som förekommer
    - 1. Standard-inställningar för nytt system
        - Dessa inställningar appliceras endast vid skapandet av ett nytt system. I det läget överförs standardvärdet till systemets egna inställningar som sedan kan uppdateras via systemet.
        - Ett exempel på en standardinställning är om data skall ”Auto-uppdateras”, dvs uppdateras med automatik eller inte.
    - 2. Systeminställningar - Inställningar för ett specifikt system
        - Ett system har sin egen uppsättning av inställningar. Vissa av dessa får sina värden från standardinställningar medan vissa ges ett ”osynligt” värde vid systemskapandet men som sedan kan ändras av användare.
        - Ett exempel på en systeminställning är om systemets rader skall genereras med automatik eller inte. Denna får sitt värde från ett standardvärde men kan sedan ändras för det specifika systemet.
    - 3 Applikationsinställningar
        - Dessa inställningar har samma värde oavsett vilket system som är öppet.
        - Ett exempel är huruvida system skall sparas automatiskt eller inte
- För att underlätta för användare har BaraTrav flera ingångar till programmets olika inställningar, vilka beskrivs här
    - Standardinställningar och applikationsinställningar. (punkt 1 och 3)
        - Du når dessa genom att klicka på knappen som finns nästan längst upp till vänster i programfönstret.
    - Systeminställningar (punkt 2)
        - De flesta systeminställningar som är av typen på/av hittar du via knappen för systeminställningar som befinner sig starx under V64-knappen.
        - Flera av dessa inställningar finns även som kontroller i den omgivning där de används, men här ges en samlad bild av dessa
        - Här kan du också med en knapp öppna standardinställningen för den aktuella systeminställningen
        - Här kan du även via meny styra värden för

1. Bredd och höjd
2. Textstorlek
3. Smarta knappar
4. Flikar som visas
5. Se tillgängliga snabbkommandon

    - När en flik är aktiv visas en knapp för inställningar kopplade till just denna flik
        - Klicka på den för att visa standardinställningar och applikationsinställningar för denna flik

- I knappen för generering finns en knapp för att nå standard- och applikationsinställningar för generering

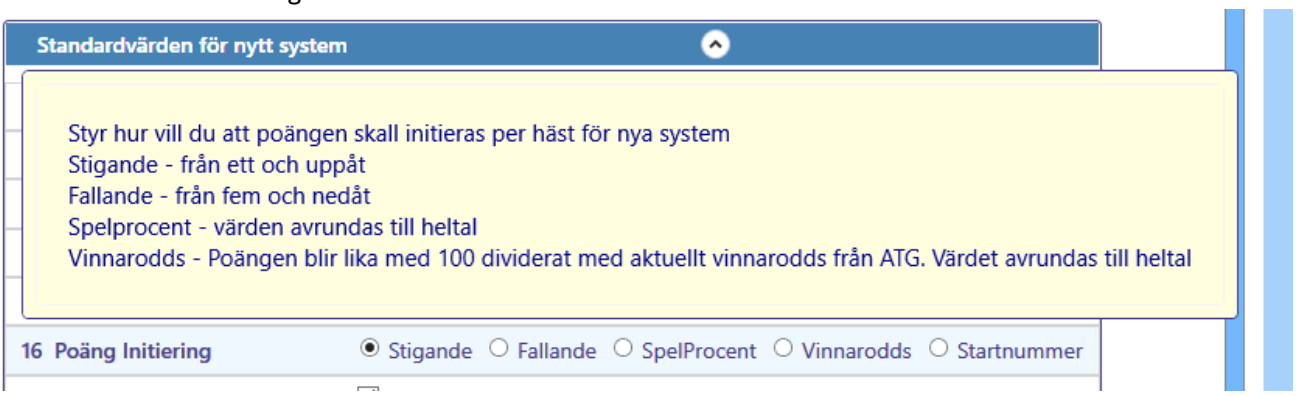
- Slutligen finns det en knapp för inställningar för funktionen ”inför start”. Här styr du vilken info som skall ges för det aktuella systemet gällande tid till start



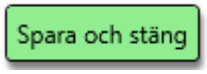
Standard- och applikations-inställningar

- **I programinställningar styr du hur du vill att BaraTrav skall fungera**
- Du kommer åt programinställningar på ett av två sätt
  - Klicka på **knappen** för inställningar
  - **Öppna via** Meny -> Inställningar->Öppna fullständiga inställningar
  - **Exportera inställningar**
    - Inställningar -> Exportera inställningar ->
      1. Exportera till fil
         - BT+ exporterar till filen Settings.xml
      2. Exportera till klippbordet
         - Exporterar inställningarna till klippbordet och filen ”Settings.xml” för att enkelt kunna kopiera inställningar mellan BT och BT+
  - **Importera inställningar**
    - Inställningar -> Importera inställningar ->
      1. Importera från fil
         - Mappen som öppnas initialt är skrivbordet
         - Importerar från fil som heter Settings.xml
- **Det finns åtta grupper av inställningar**
  - **1.Standardvärden - nytt system**
    - Här styr du vilka standardinställningar som skall gälla för ett nytt system
  - **2. Flikar**
    - Här styr du vilka flikar som visas samt gör ytterligare inställningar per flik
  - **3.Autofunktioner**
    - Här styr du funktioner i programmet såsom autouppdatering och autospara
  - **4.Knappar, kontroller. återkoppling**
    - Inställningar för vilka detaljfunktioner i användargränssnittet
  - **5.Listor, menyer, kalender**
    - Styr när och hur för listor, funktioner och spelkalendern
  - **6. Utseende övrigt**
    - Storlek, färg med mera
  - **7. Meddelanden och dialoger**
    - Här styr du vilka meddelanden och kontrollfrågor som programmet skall använda
  - **8. Övrigt**
    - Här styr du ljud, mapp för spelfiler med mera

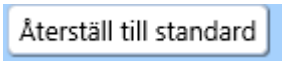
- För varje inställning finns det en beskrivning. Denna beskrivning visas när du för musen över inställningens namn eller värde.



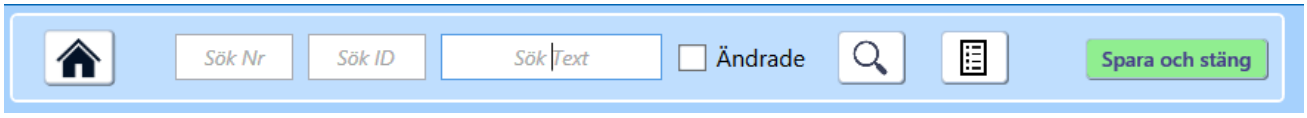
- När du är klar med eventuella ändringar kan du välja att
  - spara och stänga med **knappen "Spara och stäng"** eller att
  - **stänga utan att spara genom att klicka på fönstrets "stänga-kryss"**



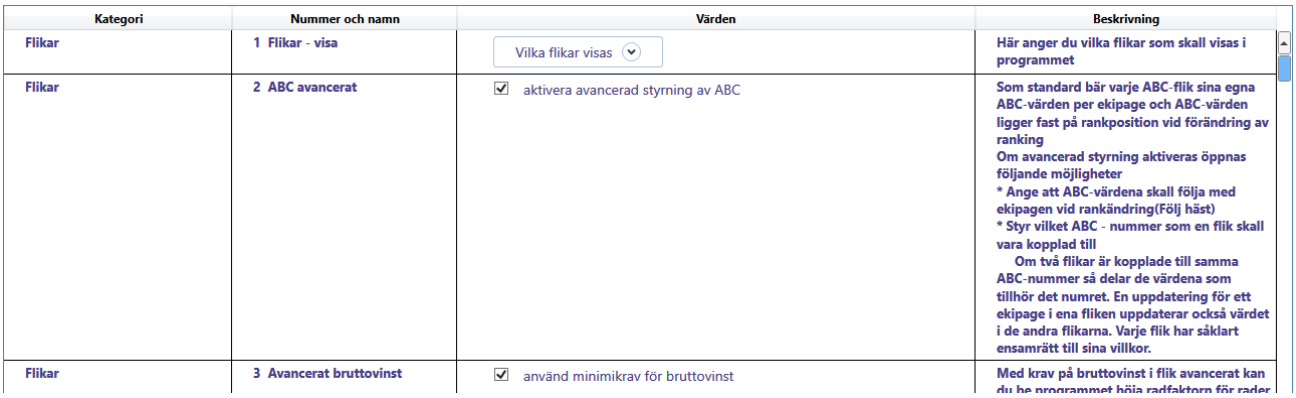
- Du kan **återställa** inställningarna till programmets ursprungliga värden genom att klicka på "Återställ till standard" under "Funktioner"



Lista med sökfunktion



- Du **söker/filtrerar i en komplett lista** genom att ange antingen nr, ID, eller text och därefter klicka på sökknappen. Klicka på knappen bredvid sökknappen för att se en komplett lista.
    - Nr – inställningens löpnummer, dvs nummer efter den ordning som inställningarna presenteras
    - ID – inställningens ID_nummer. Detta nummer är alltid detsamma och kan därför användas vid hänvisning.
        - Om du anger ett ”>” före ett nummer kommer alla inställningar med ID större än detta nummer att visas. Tex >120 visar inställningar med ID 121 och högre
    - Text – ange valfri textsträng. Programmet filtrerar fram alla inställningar som innehåller den angivna textsträngen
        - Sökningen görs på inställningarnas kategorier, namn, beskrivningar och värden. om någon av dessa innehåller söksträngen så visas inställningen
    - Du kan **kopiera** hela den totala listan till klippbordet med knappen ”Kopiera tabellen”. Innehållet kopieras till klippbordet och du kan klistra in det i valfritt annat program.



Kategori	Nummer och namn	Värden	Beskrivning
Flikar	1 Flikar - visa	Vilka flikar visas	Här anger du vilka flikar som skall visas i programmet
Flikar	2 ABC avancerat	☑ aktivera avancerad styrning av ABC	Som standard bär varje ABC-flik sina egna ABC-värden per ekipage och ABC-värden ligger fast på rankposition vid förändring av ranking Om avancerad styrning aktiveras öppnas följande möjligheter * Ange att ABC-värdena skall följa med ekipagen vid rankändring(Följ häst) * Styr vilket ABC - nummer som en flik skall vara kopplad till Om två flikar är kopplade till samma ABC-nummer så delar de värdena som tillhör det numret. En uppdatering för ett ekipage i ena fliken uppdaterar också värdet i de andra flikarna. Varje flik har såklart ensamrätt till sina villkor.
Flikar	3 Avancerat bruttovinst	☑ använd minimikrav för bruttovinst	Med krav på bruttovinst i flik avancerat kan du be programmet höja radfaktorn för rader

Lista över samtliga inställningar

Nya inställningar är de med ID 169 och uppåt. Sök i ID-fältet med >169 för att se de nya inställningarna.

Om du öppnar inställningar i programmet kan du både sortera och söka på ID-nummer

Här följer en lista över tillgängliga inställningar och deras innebörd

Kategori	Namn	ID	Beskrivning
1 Standardvärden för nytt system	Auto-Generering - På/Av	34	Styr om AutoGenerering skall vara aktiverad eller inte
1 Standardvärden för nytt system	Auto-Mult - Påfyllningsordning	198	Styr vilken sorteringsordning som används för fylla på rader vid automult
1 Standardvärden för nytt system	Auto-Normalisera - På/Av	156	Styr standardval för autonormalisering
1 Standardvärden för nytt system	Auto-Publicering mobil - Mobil-vy	99	Styr om Mobil-vy skall vara aktiv vid start av autopublicering
1 Standardvärden för nytt system	Auto-Publicering PC - PC-vy	100	Styr om PC-vy skall vara aktiv vid start av autopublicering
1 Standardvärden för nytt system	Auto-Uppdatering - På/Av	33	Detta val avgör om BaraTrav skall uppdatera speldata med automatik = autouppdatering
1 Standardvärden för nytt system	Avancerat - Poängmetod	13	Styr metod för avancerade poäng
1 Standardvärden för nytt system	Avancerat - Poäng stigande	105	Med detta val kan du ange att den avancerade poängen är stigande som standard
1 Standardvärden för nytt system	Bakgrundsfärg - Valda hästar	153	Vid aktivering av detta val används varierande bakgrundsfärg för valda hästar
			Vad bakgrundsfärgen styrs av väljer du med inställning ID=154
1 Standardvärden för nytt system	Bakgrundsfärg - Valda hästar	154	Styr vilket kriteria som används för varierand bakgrundsfärg

1 Standardvärden för nytt system	Dubbel-spel - Värdekrav visa	182	Aktivera denna om du som standardval vill att värdekrav skall visas för "Mina rader" i fliken "Dubbel-spel" (PREMIUM)
1 Standardvärden för nytt system	Dubbel-spel - Nollade visa	184	Aktivera denna om du som standardval vill att valda rader som nollats fortfarande skall visas i "Mina rader"
1 Standardvärden för nytt system	Dubbel-spel - SV-jämförvärde	170	Styr vilket värde som används som jämförvärde för SV (spelvärde för dubbelrad)
1 Standardvärden för nytt system	Dubbel-spel - SV styr NettoPct	186	Aktivera denna om du som standardval vill att NettoPct skall styras av "SV" i fliken "Dubbel-spel" (PREMIUM)
1 Standardvärden för nytt system	Dubbel-spel - Startlistor	169	Här anger du vilka kolumner som skall visas i flik "Dubbel-Spel" när ett dubbel-system skapas
1 Standardvärden för nytt system	Dubbel-spel - Radtabeller	185	Här anger du vilka kolumner som skall visas i flik "Dubbel-Spel" när ett dubbel-system skapas
1 Standardvärden för nytt system	Inför start - ljud - På/Av	177	Styr om programmet skall ge info med ljud när start närmar sig
			OBS! Kräver även att "Ljud-minuter" är aktiva för inställning med ID=173
1 Standardvärden för nytt system	Inför start - popup - På/Av	178	Styr om programmet skall ge info med popup när start närmar sig
			OBS! Kräver även att "Popup-minuter" är aktiva för inställning med ID=176
1 Standardvärden för nytt system	Inför start - alarm spelform	180	Styr vilka spelformer programmet skall ge alarm för med popup, när start närmar sig
			OBS! Kräver även att "Alarm-minuter" är aktiva för inställning med ID=179

1 Standardvärden för nytt system	Inför start - ljud minuter	173	Styr vilka minuter till start som skall annonseras med ljud
1 Standardvärden för nytt system	Inför start - popup minuter	176	Styr vilka minuter till start som skall annonseras med popup
1 Standardvärden för nytt system	Inför start - popup alarm	179	Styr vilken minut till start som skall trigga kritisk tidsvarning (ALARM) inför start av spelform
1 Standardvärden för nytt system	Felacceptans - Auto-Eller	52	I BaraTrav kan du använda felacceptans med en väldigt stor flexibilitet.Läs även i manualen om Felacceptans för ökad förståelse.
			Om detta val är ikryssat sätts AutoEller för samtliga huvudvillkor när ett nytt system skapas.
			För varje huvudvillkor som har AutoEller ikryssat så sätts värdet för Felacceptans med automatik till att acceptera att alla subvillkor utom ett är felaktiga
			, vilket i praktiken innebär att det blir ett automatiskt eller mellan subvillkoren under sådant huvudvillkor.
1 Standardvärden för nytt system	Felacceptans - Huvudvillkor	51	Aktivera denna om du som standardval vill att felacceptans skall gälla för antal felaktiga huvudvillkor
1 Standardvärden för nytt system	Felreducering - Påfyllningsordning	137	Styr vilken sorteringsordning som används för att höja allarättschansen vid felreducering
1 Standardvärden för nytt system	Flikar - På/Av	69	Här anger du vilka flikar som skall visas när ett system skapas
1 Standardvärden för nytt system	Flikar - utökat antal	109	Här anger du vilka flikar som skall få ett utökat antal subflikar skapade när ett system skapas

1 Standardvärden för nytt system	Poäng - Initieringsmetod	10	Styr hur vill du att poängen skall initieras per häst för nya system
			Stigande - från ett och uppåt
			Fallande - från fem och nedåt
			Spelprocent - värden avrundas till heltal
			Vinnarodds - Poängen blir lika med 100 dividerat med aktuellt vinnarodds från ATG. Värdet avrundas till heltal
1 Standardvärden för nytt system	Rankändring - Startflik	117	Aktivera denna om du vill att rankändring via rankändringsknappar i startfliken
			skall ranka hästar som redan är med på systemet före andra
1 Standardvärden för nytt system	Reservmetod	2	Anger vilken reservmetod som gäller när ett nytt system skapas
			Bästa - Programmet väljer i första hand den första startande häst enligt din ranking som ej är med på kupongen
			Nästa - Programmet väljer i första hand nästa startande häst enligt din ranking efter den häst på kupongen som har sämst ranking
			Spel % -Programmet väljer i första hand nästa startande häst som har högst spelprocent och ej är med på kupongen
			För "Bästa" och "Nästa" gäller, att om samtliga hästar på ramen är med på kupongen så tas första häst enligt rankingen som ej är struken.
			För "Spel % " gäller, att om samtliga hästar på ramen är med på kupongen så tas första häst

			enligt Spelprocentordningen som ej är struken.
1 Standardvärden för nytt system	Rutnät bredd - Rutnät bredd, minvärde	132	Ekipage-ruta bredd - minvärde
			Aktuellt värde kan sedan ändras direkt i systemmenyn
			Om bredden styrs av hela föntrets storlek (ID=59) så spelar denna inställning ingen roll
1 Standardvärden för nytt system	Rutnät höjd	104	Ekipage-ruta höjd
1 Standardvärden för nytt system	Rättning - Avdelningsordning	83	Rättning utförs enligt avdelningsordning
			Med denna inställning aktiv visar programmet info om hur många rader
			som kvarstod per ekipage vid rättning enligt avdelningsordning
			Det gör att vinnare som registreras i efterföljande avdelningar
			inte påverkar antal rader för hästar i aktuell avdelning
			Vill man se hur många rader systemet har för hästar i första avdelningen,
			vid vinst för en viss häst sista avdelningen skall detta alternativ avmarkeras
1 Standardvärden för nytt system	Rättning - Utdelningsdiagram	142	Visa utdelningsdiagram för kvarvarande rader med alla rätt
1 Standardvärden för nytt system	Sorteringsordning	5	Varje gång ett nytt system skapas så behöver programmet veta i vilken ordning hästarna skall rankas

			Spelprocent – hästarna sorteras efter spelarkårens detaljerade spelprocent i fallande ordning
			Startnummer – hästarna sorteras efter deras startnummer i stigande ordning
1 Standardvärden för nytt system	Skoinfo - På/Av	102	Styr om skoinfo visas i ekipagerutorna
1 Standardvärden för nytt system	Spelprocent - På/Av	111	Styr om spelprocent visas i ekipagerutorna
1 Standardvärden för nytt system	Speltrend - Tid	161	Vilket intervall skall vara standardval för speltrend i flik speltrend
1 Standardvärden för nytt system	Speltrend - Färggräns absolut	162	Vilket värde för procentenheter skall vara standardval för att visa färgad bakgrund i flik speltrend - ABSOLUTA värden
1 Standardvärden för nytt system	Speltrend - Färggräns procent	164	Vilket värde för procentenheter skall vara standardval för att visa färgad bakgrund i flik speltrend - RELATIVA värden (procent)
1 Standardvärden för nytt system	Speltrend jämförtyp - Intervall/total	163	Speltrend - visa nivå inom intervallet jämfört med nuvärde eller hur mycket värdet har förändrats under intervallet
1 Standardvärden för nytt system	Speltrend måttsort - Absolut/procent	165	Speltrend - visa absoluta eller relativa värden för ökning
1 Standardvärden för nytt system	Utgångar utanför ram	195	Styr om häst skall behålla sina utgångsmarkeringar även när den tas bort från systemet
1 Standardvärden för nytt system	Version spara - Generering	193	Styr om det skall sparas en version av systemet vid varje generering
1 Standardvärden för nytt system	Vinnarodds - På/Av	36	Styr om vinnarodds visas i startfliken och LiveBar

1 Standardvärden för nytt system	Villkor översikt - Master	192	Styr om villkorsöversikten skall visas över huvud taget
1 Standardvärden för nytt system	V64-V6 - På/Av	3	När ett nytt V64-system skapas avgör detta val om Endast V6 är ikryssat eller inte.
			Om endast V6 är ikryssat deltar ditt spel endast i den högsta vinstpoolen och vinst utbetalas till dig enbart om ditt system har någon rad med alla rätt.
			BaraTrav rekommenderar användning av V6 för spel på V64
1 Standardvärden för nytt system	V65-V6 - På/Av	4	När ett nytt V65-system skapas avgör detta val om "Endast V6" är ikryssat eller inte.
			Om endast V6 är ikryssat deltar ditt spel endast i den högsta vinstpoolen och vinst utbetalas till dig enbart om ditt system har någon rad med alla rätt.
			BaraTrav rekommenderar inte användning av V6 för spel på V65
1 Standardvärden för nytt system	GS75-GS7 - På/Av	108	När ett nytt GS75-system skapas avgör detta val om Endast GS7 är ikryssat eller inte.
			Om endast GS7 är ikryssat deltar ditt spel endast i den högsta vinstpoolen och vinst utbetalas till dig enbart om ditt system har någon rad med alla rätt.
1 Standardvärden för nytt system	Vx för JP-rader endast - På/Av	187	När ett nytt system skapas avgör detta val om Vx för JP-rader är ikryssat
1 Standardvärden för nytt system	Vx JP egen - Egen gräns kr	188	När ett nytt system skapas avgör detta val om egen gräns för lägsta värde för icke-Vx-rader.
1 Standardvärden för nytt system	Villkor - översikt detaljrader	134	Styr standardinställning för om detaljrader visas för villkorsöversikt

2 Flikar	ABC - Avancerat	50	
			Om avancerad styrning aktiveras öppnas följande möjligheter
			* Styr vilket ABC - nummer som en flik skall vara kopplad till
			Om två flikar är kopplade till samma ABC-nummer så delar de värdena som tillhör det numret. En uppdatering för ett ekipage i ena fliken uppdaterar också värdet i de andra flikarna. Varje flik har såklart ensamrätt till sina villkor.
2 Flikar	ABC - Ny flik Följ häst	49	När du lägger till en ny ABC-flik manuellt avgör detta val om följ häst är markerat som standard
			Vid användande av ABC-villkor har varje ekipage ett ABC-värde från A till H.
			Om ett ekipage flyttas upp eller ned i ranking kan programmet agera på två olika sätt
			Om detta val är inaktiverat ligger ABC - värdena kvar vid sina rankpositioner
			Om detta val är ikryssat följer ABC - värdena med sina hästar vid rankändring
			Det går att ändra detta per ABC-flik om avancerad styrning för ABC aktiveras
2 Flikar	Avancerat - Bruttovinst	70	Med krav på bruttovinst i flik avancerat kan du be programmet höja radfaktorn för rader med låg utdelning tills de uppfyller kravet på bruttovinst
2 Flikar	Avancerat - SpelKvot	147	Möjliggör användning av spelkvot i flik Avancerat

2	Flikar	Avancerat - Spelkvot Heltal	56	Vid användande av spelkvot kan man använda denna inställning för att få en jämnare fördelning av raderna, särskilt för hästar med låg procent.
				Denna inställning medför att spelprocenten avrundas till heltal vid beräkningen av spelkvoten. Dessutom är det lägsta värde som används lika med ett.
				Om denna inställning används visas också spelprocenten som avrundad i flik Avancerat.
2	Flikar	Avancerat - Poängsumma	58	Du kan med denna inställning välja att få poängsumman per avdelning visad i avdelningsinforutorna i flik Avancerat
2	Flikar	Felacceptans - På/Av	107	Styr om programmet skall visa kontroller för felacceptans
2	Flikar	Poäng - Avancerat	48	Som standard bär varje Poäng-flik sina egna Poäng-värden per ekipage
				Om avancerad styrning aktiveras öppnas följande möjligheter
				* Styr vilket Poäng - nummer som en flik skall vara kopplad till
				Om två flikar är kopplade till samma Poäng-nummer så delar de värdena som tillhör det numret. En uppdatering för ett ekipage i ena fliken uppdaterar också värdet i de andra flikarna. Varje flik har såklart ensamrätt till sina villkor.
2	Flikar	Poäng - Ny flik Följ häst	46	När du lägger till en ny flik manuellt avgör denna markering om följ häst är standardval eller ej

				Vid användande av Poäng-villkor har varje ekipage ett Poäng-värde. Om ett ekipage flyttas upp eller ned i ranking kan programmet agera på två olika sätt
				Om detta val är inaktiverat ligger Poäng-värdena kvar vid sina rankpositioner
				Om detta val är ikryssat följer Poäng-värdena med sina hästar vid rankändring
				Det går att ändra detta per Poäng-flik om avancerad styrning för Poäng aktiveras
2	Flikar	Poäng - Poängsumma visa	57	Du kan med denna inställning välja att få poängsumman per avdelning visad i avdelningsinforutorna i flik Poäng
2	Flikar	Poäng - Initieringsmetoder På/Av	72	Styr vilka initieringsmetoder för Poäng som kan användas
2	Flikar	Start - Rankingmetoder På/Av	116	Styr vilka rankingmetoder som kan användas i fliken "Start" #avdelningsrutor
2	Flikar	Resultat - Alternativvinnare	93	Flik resultat - visa alternativvinnare när vinnare är registrerade i samtliga avdelningar
2	Flikar	Resultat - Analysvärden visa	152	Flik resultat - visa analysvärden för rank-produkt och procent-rot
2	Flikar	Spelarkåren - Speltrend prognos	167	Öppna för användning av speltrend-prognos för Spelarkåren
2	Flikar	Utdelning - Prognos Utd+Ava	166	Speltrend - öppna för användning av prognos för Utdelning och Avancerat
2	Flikar	Utdelning - Simulera Oms	44	Styr om fält för simulering av omsättning skall visas. Detta är

			användbart framför allt vid Jackpot
2 Flikar	Villkor översikt - Status	135	Styr om fält för statusvärden visas i översikten för villkor
2 Flikar	Villkor översikt - Offentlig	136	Styr om villkorsöversikten skall visas i flik resultat samt mobil-vy för autopublicering
3 Autofunktioner	Generering - Reaktionstid	138	Autogenerering reaktionstid
3 Autofunktioner	Generering - Reaktionstid dubbel-spel	183	Autogenerering reaktionstid dubbel-spel
3 Autofunktioner	Rensa - På/Av	73	Styr om programmet skall rensa system med automatik
3 Autofunktioner	Rensning efter dagar - Dagar	74	Styr i hur många dagar system i rensningsmappen skall sparas
3 Autofunktioner	Omsättning - JP	84	Styr om programmet skall aktivera simulerad omsättning automatiskt vid jackpot
3 Autofunktioner	Auto-Publicering - Resultat	87	Styr om funktionen AutoPublicering av resultat skall vara tillgänglig i flik resultat
3 Autofunktioner	Spara - På/Av	21	Detta val avgör om BaraTrav skall spara ett system automatiskt utan att fråga användaren
3 Autofunktioner	Spara speldata - På/Av	139	Detta val avgör om BaraTrav skall spara utan att fråga när endast speldata är förändrade
3 Autofunktioner	Uppdatering - Minuter (PÅ/AV ID=33)	28	Här styr du med vilket intervall BaraTrav skall uppdatera speldata för systemet
			Förutsätter att autouppdatering används för systemet
			AutoUppdatering sker endast om du inte har rört musen de senaste tre sekunderna och programmet har fokus
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Animering - Skakning	119	Flyttad häst. Animera med skakning av startnummerbox för häst som senast flyttats.

4 Knappar, kontroller, återkoppling	Animering - Utrustningsinfo blinka	129	Utrustningsinfo - blinka vid ändring som inte har bekräftats av dig
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Dra-och-släpp - förenklad	150	Om du vill ha snabbare men mer förenklad återkoppling vid dra-och-släpp av ekipage
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Dra-och-släpp - förenklad-muspekare	151	Här väljer du hur muspekaren skall se ut vid förenklad återkoppling
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Ekipageinfo - Popup	26	Här väljer du om du vill att detaljinfo för ekipaget skall visas när du för musen över startnummerknappen
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Ekipageinfo - Popup - fördröjning	128	Popup - fördröjning - antal millisekunder innan popup visas vid musöver
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Ekipageinfo - Popup position fast	199	Ekipageinfo Popup - fast position
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Flytande knappar - Synlighet 0-100%	200	Flytande knappar visas med full synlighet vid musöver. Med denna inställning styr du hur synliga knapparna skall vara när de inte har muspekaren ovanför sig. 0 = osynlig, 100 = fullt synlig
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Funktionsknappar - På/Av	121	Programmet kan visa tillgänglig funktionalitet på ett tydligt sätt
			Med denna inställning styr du om funktionsknappar skall visas vid vänsterklick eller dubbelklick på startnummer
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Funktionsknappar - Snabbtangenter	130	Programmet kan använda snabbtangenter för funktionsknappar
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Funktionsknappar - Massändring	125	Programmet visar massändringsknappar tillsammans med funktionsknapparna

4 Knappar, kontroller, återkoppling	Generering - Högerklick	38	Möjliggör det kanske smidigaste sättet för manuell generering. Högerklick utanför rutnätet startar generering
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Generering - Flexibel Av	189	Minskar minnesanvändningen vid generering men ökar den tid det tar på grund av att normalfiltrering körs varje gång
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Indikator - internprocent låg	53	Här kan du välja att få en färgmarkering på ekipagets internprocent om den understiger det angivna värdet
			Gäller flikarna start och avancerat
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Indikator - spelkvot låg	54	Här kan du välja att få spelprocenten färgmarkerad om internprocenten är lägre än spelprocenten för ett ekipage
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Knappar hjälptext - musöver	146	Visa hjälptext för knappar
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Knappar Poäng, Abc - Visa	112	Styr om knappar för att ändra värden för Abc och Poäng visas hela tiden eller vid musöver
			Vid musöver används plus-minusknappar och för visa alltid används pilknappar
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Knappar - Upprepa intervall	140	Här styr du hur lång tid (millisekunder) det är mellan klicken när du håller musknappen nere på en knapp som har repetitionsfunktion
			Gäller villkorsvärden och hästvärdekontroller
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Massändring värden - Knappar	62	När du arbetar med Utgångar, ABC och Poäng kan du ta hjälp av programmets massändringsfunktioner via smarta knappar
			Med denna inställning styr du om knappar för massändring skall

			visas vid musöver i ekipagerutorna
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Systemram - Ekipagerutor knappar	63	Styr huruvida smarta knappar för att lägga till och ta bort skall visas vid musöver i ekipagerutorna
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Systemram - Fast, Rörlig	17	Här styr du hur du vill att BaraTrav skall fungera gällande att dra hästar in och ut från systemramen
			Fast antal ekipage med högerklick
			Använd detta val om du vill att antalet hästar på systemramen skall vara fixerat genom högerklick
			Rörlig med smart drag & drop
			Använd detta val om du vill att hästar du drar in till systemramen skall läggas till på systemramen utan att någon annan häst tas bort
			och att hästar som du drar ut från systemramen skall tas bort från densamma utan att någon annan häst läggs till
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Systemram - ENTER/RETUR	45	Styr om ENTER/RETUR kan användas för att lägga till och ta bort hästar på olika ställen i programmet
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Systemram - Ranklist knappar	68	Styr huruvida smarta knappar för systemram skall visas vid musöver i ranklisten
4 Knappar, kontroller, återkoppling	Utgångar - kryssrutor	113	Styr bakgrundsfärg för kryssrutor i utgångsfliken
5 Listor, menyer, kalender	Kalender uppstart visa - På/Av	149	Öppna kalendern automatiskt vid uppstart
5 Listor, menyer, kalender	Kalender - Spelfilter	148	Här anger du vilka spelfilter som skall vara aktiva i spelkalendern

5 Listor, menyer, kalender	Kontextmeny - häst	159	Här anger du vilka delar i kontextmenyer för hästar som skall visas
5 Listor, menyer, kalender	Kontextmeny - huvudflik	157	Här anger du vilka delar i kontextmenyer för huvudflikar som skall vara öppnade när programmet startas
5 Listor, menyer, kalender	Kontextmeny - subflik	158	Här anger du vilka delar i kontextmenyer för subflikar som skall vara öppnade när programmet startas
5 Listor, menyer, kalender	Listor vid musöver - Musöver visar listor	97	Välj detta alternativ för att listor skall visas med automatik när musen förs över knapparna i programmets huvudbild
			Påverkar lista över "System senaste" samt listor för spelformsknappar
5 Listor, menyer, kalender	System senaste - Lista	12	Här styr du hur många av de senast sparade systemen som skall visas när du för musen över knappen för aktuella system
5 Listor, menyer, kalender	System senaste öppna - På/Av	31	BaraTrav öppnar det senast sparade systemet vid uppstart, om något system var öppet när programmet stängdes
			Använd detta alternativ om du allt som oftast vill att det system du senast sparade också skall öppnas när BaraTrav startas
			Om du stänger det system som är öppet innan du stänger programmet, kommer programmet öppnas utan att öppna något system nästa gång det startas
6 Utseende övrigt	Avdelningar - Mellanrum	43	Mellanrum mellan avdelningar i pixlar.
			Här styr du hur tjockt mellanrum det skall vara mellan

			avdelningarna på skärmen. #Avdelningsrutor
6 Utseende övrigt	Avdelningsruto r - bakgrundsfärg	160	Avdelningsrutor metod för bakgrundsfärg
			Här styr du vilken metod som skall användas för att styra bakgrundsfärgen för avdelningsrutorna
6 Utseende övrigt	LiveBar - Riktning	24	Styr om LiveBar visas i horisontellt eller vertikalt läge när du klickar på Live-knappen
6 Utseende övrigt	Rutnät - Fönsterbredd	59	Gör så att bredden på rutnätet helt styrs av programfönstrets bredd.
			Inga kontroller för styrning av bredd visas då.
6 Utseende övrigt	Sortering - Graf	94	Visa endast startnummerknappen i fliken Graf i Sorteringsfliken
6 Utseende övrigt	Textstorlek - Häst och kusk	75	Styr textstorleken på hästens och kuskens namn i rutnätet
6 Utseende övrigt	Zoom - procent	103	Standardvärde för Zoom-nivå när programmet startar
			Aktuellt värde kan sedan ändras direkt i programbilden
7 Meddelande en och dialoger	Auto-Omsättning - JP	85	Om simulerad omsättning aktiveras automatiskt (autoomsättning) vid JackPot, visas detta meddelande
7 Meddelande en och dialoger	Auto-Publicering	98	Om AutoPublicering aktiveras visas denna fråga
7 Meddelande en och dialoger	Avancerad poäng - massändring avd.	120	Avancerad poäng, bekräfta ändring ned/upp för samtliga hästar i avdelning via knappar i avdelningsruta
7 Meddelande en och dialoger	Dubbel-spel - massmarkering	181	Dubbel bekräfta massmarkering via "Markera alla ovanför" i vyn "Alla rader"

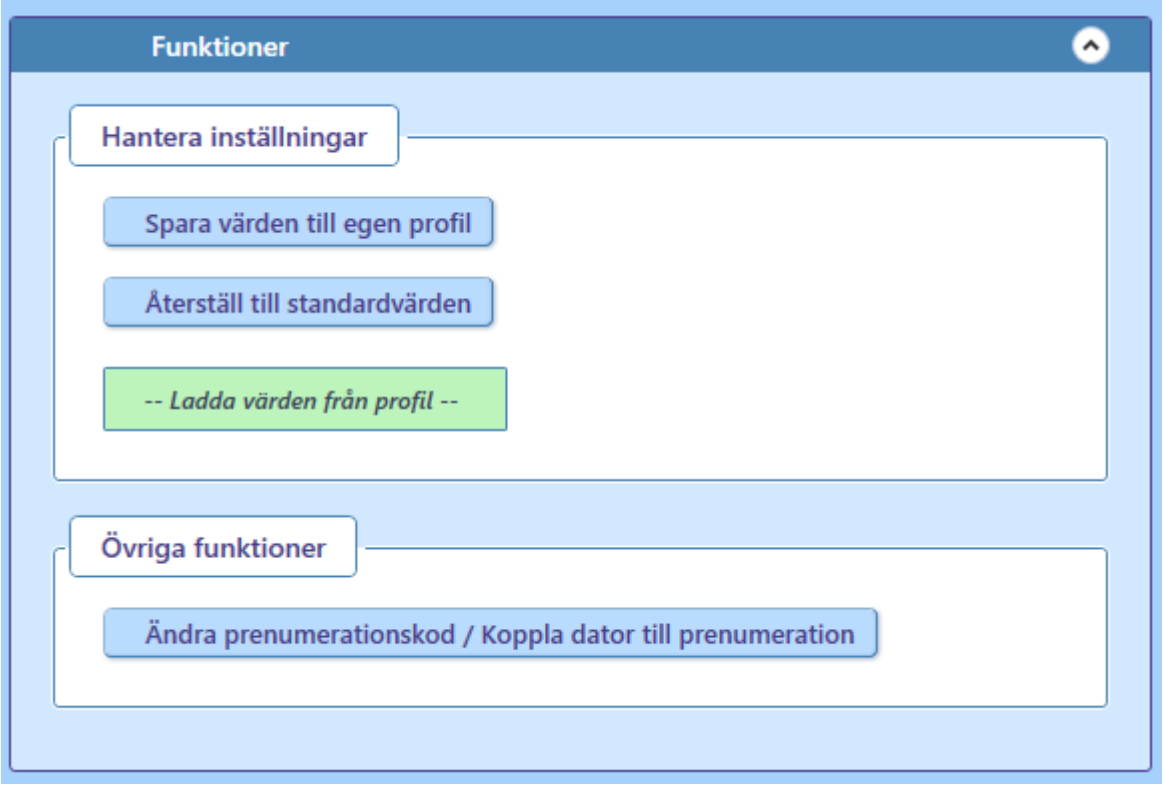
7 Meddelanden och dialoger	ERV - Inaktivering varning	86	Om man kryssar bort ERV(Endast Rader som kan ge Vinst)
			kan inte programmet redovisa bruttovinst på ett bra sätt
			Därför visas bruttovinst lika med noll i sådana fall
			För att informera om att så är fallet visas ett meddelande
			om användare kryssar ur ERV
7 Meddelanden och dialoger	Felacceptans - Autoändring	101	Programmet informerar om att felacceptansens värde för huvudvillkor justeras automatiskt pga AutoEller
7 Meddelanden och dialoger	Inforutor - Centrera	133	Centrera inforutor. Användbart t.ex. vid användning av externa skärmar. Om denna EJ är ifylld kommer programmet istället att optimera placeringen för bästa användarupplevelse, men detta kan som sagt leda till problem vid flerskärmsanvändning
7 Meddelanden och dialoger	Inlämning - Dialog	37	Aktivera denna för att använda utökad inlämningsdialog
7 Meddelanden och dialoger	Inlämning - varning Vx	141	Vid inlämning för spel där endast högsta vinstgrupp kan väljas,
			varnar programmet om inställningen för systemet avviker från standardvalet för speltypen
7 Meddelanden och dialoger	Poäng - init avd	114	Bekräfta initiering av poäng för enskild avdelning
7 Meddelanden och dialoger	Ranking - ändra för avd	115	Bekräfta ändring av ranking för enskild avdelning
7 Meddelanden och dialoger	Spika mig - Bekräfta	196	Bekräfta kommandot "Spika mig"
7 Meddelanden och dialoger	Systemram - Alla för avd	197	Bekräfta kommandot "ALLA" för enskild avdelning
7 Meddelanden och dialoger	Systemram - Orankat lägg till	67	Om sorteringsordning är annan än ranking och flera hästar läggs till på systemet

			kommer programmet att ställa en kontrollfråga
7 Meddelanden och dialoger	Systemram - Orankat "alla till vänster"	95	Om sorteringsordning är annan än ranking och alla hästar till vänster används
			kommer programmet att ställa en kontrollfråga
7 Meddelanden och dialoger	Systemram - Orankat en avd	96	Om sorteringsordning är annan än ranking och alla hästar till vänster används för enskild avdelning
			kommer programmet att ställa en kontrollfråga
7 Meddelanden och dialoger	Stänga BaraTrav	77	Vid stängning av programmet kommer en kontrollfråga ställas
7 Meddelanden och dialoger	System - Bekräfta existerande	155	Bekräfta öppna existerande system
7 Meddelanden och dialoger	System - Bekräfta nytt	110	Bekräfta nytt system
8 Övrigt	Ljud - På/Av	78	Styr om programmet skall spela upp ett ljud när programmet är tillgängligt efter uppstart samt när ett system har laddats
8 Övrigt	Ljud - System laddat	79	Vilken ljudfil skall spelas upp när ett system laddats
8 Övrigt	Ljud BruttoVinst - På/Av	144	Styr om programmet skall spela upp ett ljud när bruttovinsten är större än noll vid rättning
8 Övrigt	Inför start - alarm += ljud	190	Styr om programmet alltid skall annonsera med ljud för alarm inför start
8 Övrigt	Inför start - varje avdelning	172	Styr om programmet skall ge info vid givna intervall inför varje lopp inom spelform när starttid närmar sig
8 Övrigt	Inför start - ljud innehåll	174	Styr innehållet i vad som annonseras inför start
8 Övrigt	Ljud - Bruttovinst	145	Vilken ljudfil skall spelas upp när ett system laddats

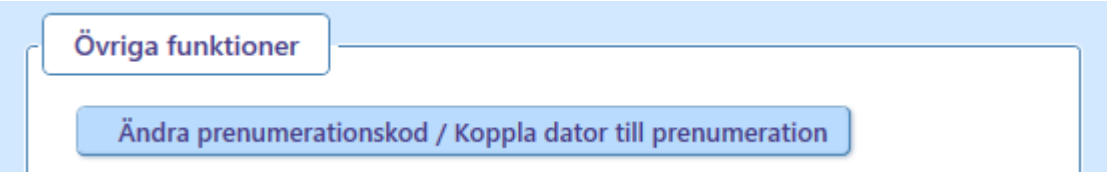
8	Övrigt	Spelfiler kopia - Mapp	71	Med spelfiler egen mapp kan du ange valfri mapp dit programmet skall kopiera dina spelfiler varje gång sådan skapas
8	Övrigt	Systemfiler egen mapp - Mapp	123	Med systemfiler egen mapp kan du ange valfri mapp dit programmet skall kopiera dina systemfiler varje gång de sparasOm alternativ sökväg används kommer också systemfiler att öpnnas från denna mapp som standard

Funktioner - Ändra prenumerationskod etc.

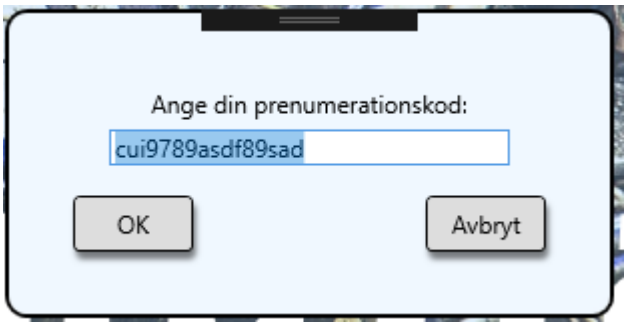
15. Här hittar du funktioner kopplade till din installation



16. Hantera inställningar
    - Här kan du återställa till standardvärden
    - Du kan även spara värden till egen profil samt ladda från en tidigare sparad profil
17. Övriga funktioner
    18. Om du vill **koppla en viss dator** till din prenumeration använder du knappen ”Ändra prenumerationskod / Koppla dator till prenumeration”
        - Klicka på knappen ”Ändra prenumerationskod / Koppla dator till prenumeration”



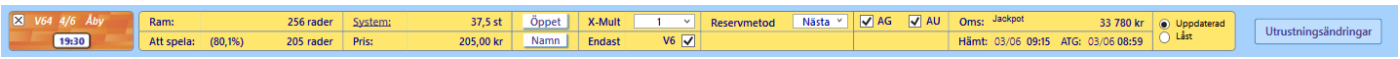
- Se till att rätt **prenumerationskod** från ”Mitt konto” på BaraTrav.se är angiven i dialogen och klicka på OK



- Om startlistor laddas ned så är nu denna dator kopplad till din prenumeration
- **OBS**! Du kan endast ha en dator åt gången kopplad till din prenumeration

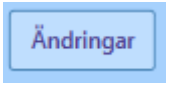
BaraTrav – Systeminformation

Version 2.0

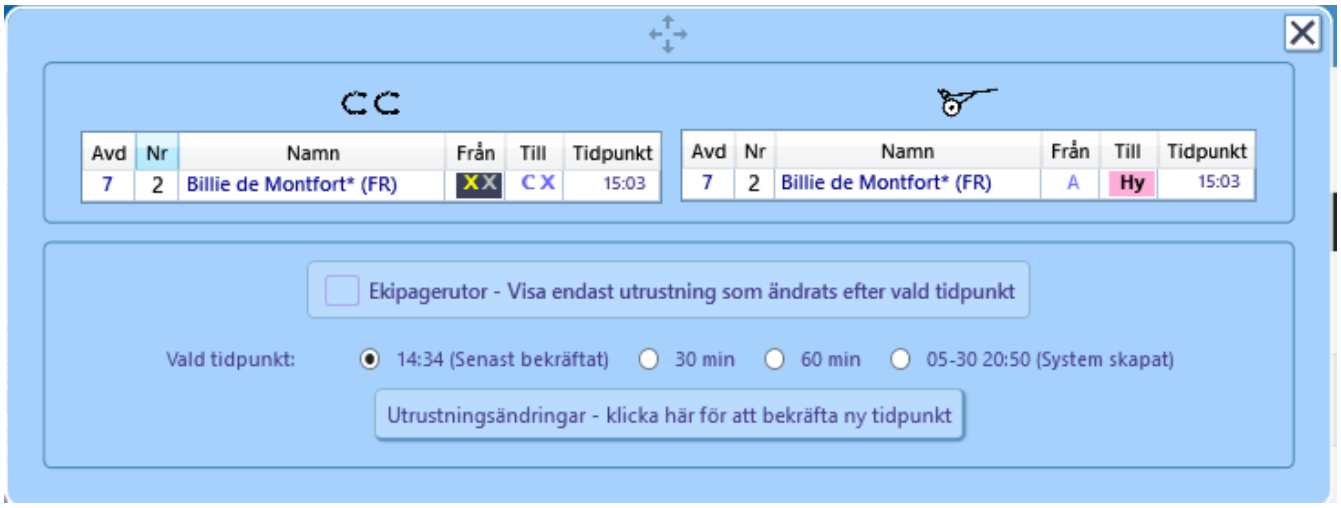


När ett system är öppet i BaraTrav visas alltid systeminformationen för systemet.

- Till vänster visas en ruta med information om
  - **Knapp** för att **stänga** systemet (ändringar sparas)
  - **Spelform, datum och bana**
  - **LiveBar-knapp med tidsinfo –** läs om LiveBar i separat dokument
- Längst till höger visas en knapp **”Ändringar”**



  - När nya utrustningsändringar hämtas till systemet kommer knappen att **blinka** med svart bakgrund och vit text ”Nya ändringar”



  - Klicka på knappen för att visa bild med utrustningsändringar
  - Utrustningsändringarna redovisas i två tabeller
    - En tabell för **skoinfo**
    - En tabell för **sulkyinfo**
  - Om man klickar på en häst i tabellen kommer den att få en blinkande ram runt sig i rutnätet. Med hjälp av detta är det lätt att stega sig igenom listan av ändringar och analysera vilka eventuella åtgärder man vill vidta på systemet.
  - Systemet använder en ”**Vald tidpunkt**”. Ändringar som inkommit efter den valda tidpunkten redovisas i tabellerna och blinkar också i rutnätet
  - Man kan välja mellan fyra olika alternativ för den valda tidpunkten
    - Senaste bekräftade tidpunkt
    - Ändringar senaste 30 minuter
    - Ändringar senaste 60 minuter
    - Ändringar sedan systemet skapades
  - **Bekräfta en ny tidpunkt genom att klicka på knappen för detta**
  - Bilden för utrustningsändringar kan flyttas genom att klicka och dra på ”krysspilarna” samt stängas genom att klicka på knappen med ett kryss.

- I mitten visas en gul tabell med följande info
  - **Ram:**
    - Visar antal rader för som ett matematiskt system med markerade hästar skulle innehålla
  - **System:**
    - Visar antal system som lämnas in om systemet spelas i nuvarande läge
  - **Låst/öppet:**

    - Knapp som visar och reglerar systemets låsstatus
  - **X-Mult:**
    - Dropdown med möjliga alternativ för X-Mult för systemet. X-Mult innebär att varje rad på systemet spelas x gånger det antal gånger som raden annars skulle ha spelats.
    - *Praktisk sett kan man tänka att hela systemet spelas x antal gånger även om det tekniskt sett är implementerat på radnivå.*
  - **Reservmetod:**
    - **Visar och styr vilken reservmetod som används.** I båda metoderna gäller att för varje kupong tillämpas regeln vid reservtilldelning per avdelning, utefter den ranking som du har gett hästarna inom den avdelningen.
      - Bästa
        - Programmet väljer i första hand den **första startande häst enligt din ranking** som **ej är med på kupongen**
      - Nästa
        - Programmet väljer i första hand **nästa startande häst enligt din ranking, efter den häst på kupongen som har sämst ranking**
      - För båda metoderna gäller, om samtliga hästar på ramen är med på kupongen så tas första häst enligt rankingen som ej är struken

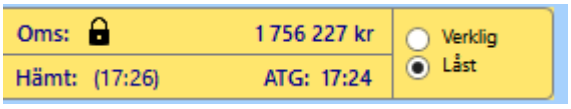
    - **Vid reservinträde kan det hända att en eller flera av dina reserver är strukna.**
      - Om din R1 är struken kommer R2 att gå in som reserv
      - Om R2 är struken kommer du att få reserv enligt ATG:s reservmetod
      - Om både R1 och R2 är strukna får du reserver enligt ATG:s reservmetod
  - **Oms:**
    - **Omsättning i kronor** som gällde vide den **tidpunkt** som redovisas bredvid ”**ATG**:”. Vid **jackpot** skrivs ”**JP**” till höger om omsättningsbeloppet. För musen över för att se hur mycket som tillkommer via jackpot.
  - **AG**
    - **AutoGenerering**. Grundinställningen styrs av värdet i inställningar. Du kan sedan manuellt ändra huruvida du vill att systemets rader skall autogenereras eller inte med kryssrutan. Om kryssrutan ändras manuellt kommer inte autogenerering för systemet att slås på eller av med automatik för systemet något mer.
  - **AU**

- **AutoUppdatering.** Programmet hämtar nya data enligt frekvens som styrs i inställningar.

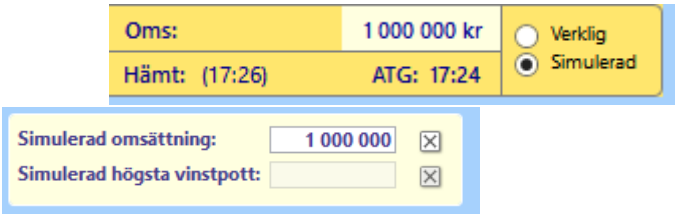
- **Att spela:**
  - Här redovisas **totalt antal rader** som spelas vid inlämning.
  - **Om antalet unika rader som lämnas in är färre än det totala antalet rader**(dvs någon slags faktor eller mult används) visas en **stjärna framför antalet** rader. Med **musöver** så visas antalet unika rader.
  - Ett **procentuellt tal** anges också inom parentes. Beräkningen för detta tal är
    - ((**antalet unika rader**) / (**antal rader på ramen**)) * **100**
- **Pris:**
  - **Det totala priset för systemet vid inlämning**
- **Namn**

  - **Andra delen av systemets namn kan ändras med denna knapp**. Systemets första del Spelform + Bana kan inte ändras. Musöver visar systemnamnets andra del.
- **Endast vx:**
  - **Kryssruta för att ange om du vill spela endast i högsta vinstpool eller ej**
- **Felacceptans:**
  - Här anger du om du vill att systemet skall **acceptera** att ett eller flera **reduceringsvillkor EJ uppfylls**. Det gör att ditt system innehåller **fler rader** och blir **dyrare**.
  - **OBS! Detta påverkar endast den reduceringen med följande huvudvillkor (Utgångar, ABC, Poäng, Spelarkåren, Statistik-Villkor). Villkor för Utdelning, Avancerat och faktor är opåverkade** av denna inställning.
- **Koll: och ATG:**
  - **Koll: -** här visas datum och klockslag för den tidpunkt då **programmet senast kontrollerade mot BaraTrav-server** för att se om det finns en ny uppdatering
  - **ATG: -** tidpunkten efter denna rubrik är den **tidpunkt som data från ATG är stämplat med**, dvs står det t.ex. ”13:53”, innebär det att den data som programmet just nu använder kommer från den ATG-uppdatering som är tidsstämplad med 13:53.

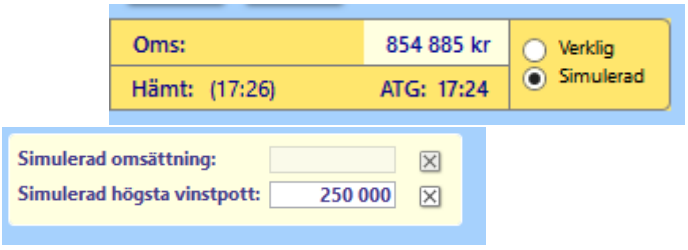
- **Omsättning Verklig/Låst/Simulerad**
  - Om du använder verklig omsättning kan du låsa den genom att markera ”**Låst**” i systeminformationen. När omsättningen är låst uppdateras inte spelprocent eller omsättning. På så vis är förutsättningarna för villkor som använder spelprocent låsta.
  - Du **låser upp** omsättningen genom att klicka på ”**Verklig**”
  - När du låser upp omsättningen hämtas direkt ny data så att omsättning och spelprocent uppdateras.



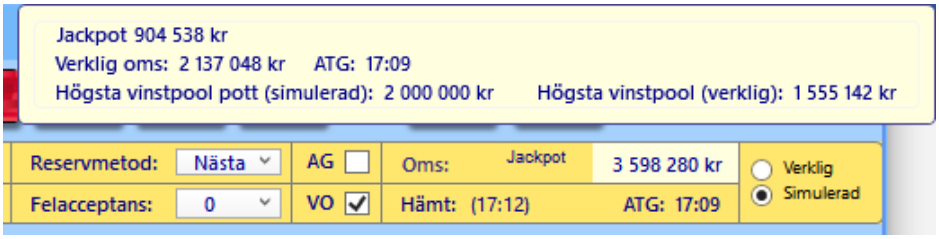
  - Om du har **aktiverat simulerad omsättning** kan du ange simulerade värden för omsättning eller högsta vinstgrupp. Programmet varnar vid generering om det är så att den verkliga omsättningen överstiger den simulerade.
    - Du kan välja mellan att ange den simulerade omsättningen direkt eller om du vill ange simulerad vinstgrupp
    - Vid Simulerad vinstgrupp beräknar programmet vilken omsättning som det motsvarar
    - Simulerad omsättning



    - Simulerad vinstgrupp

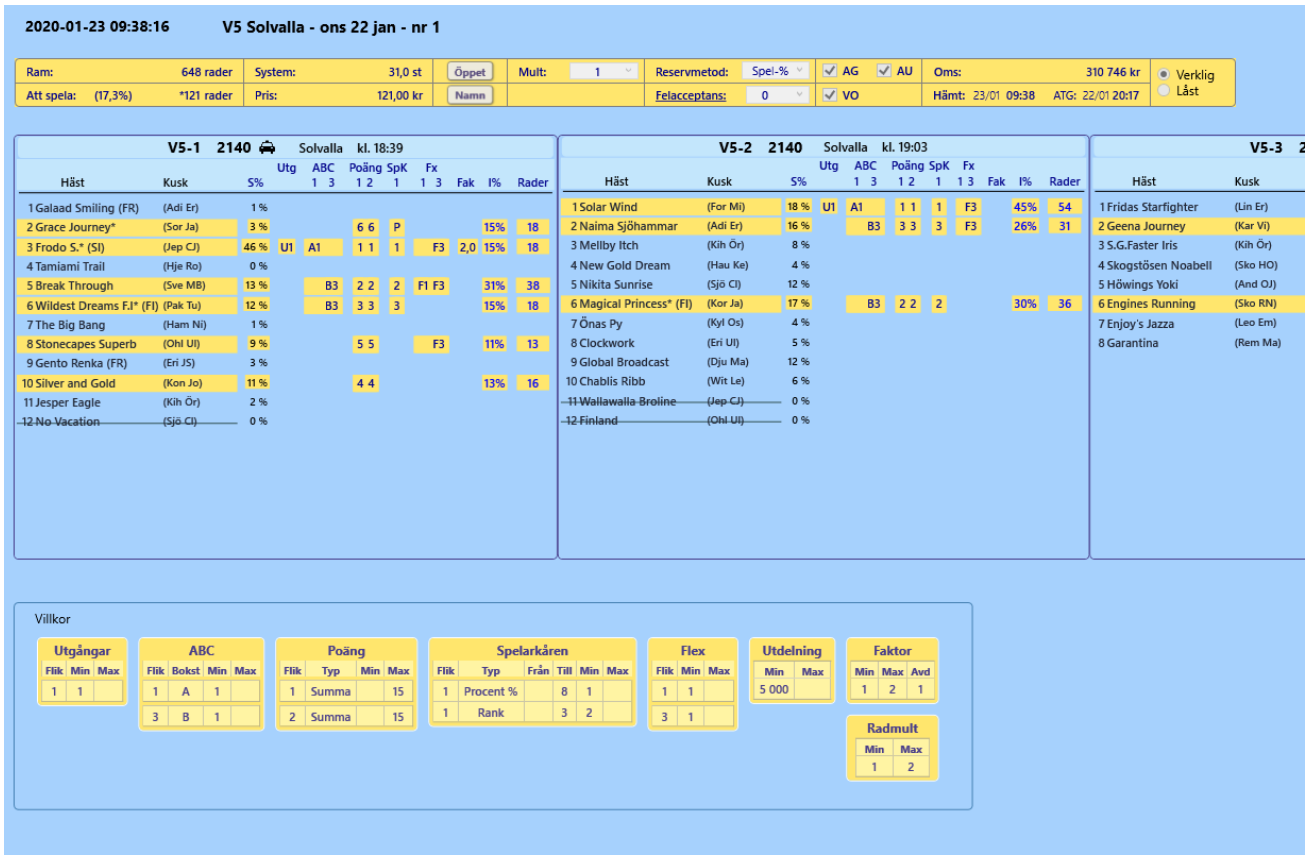


    - Musöver på omsättning –Om du håller musen över omsättningsbeloppet får du alltid mer information. Se exempel här nedanför

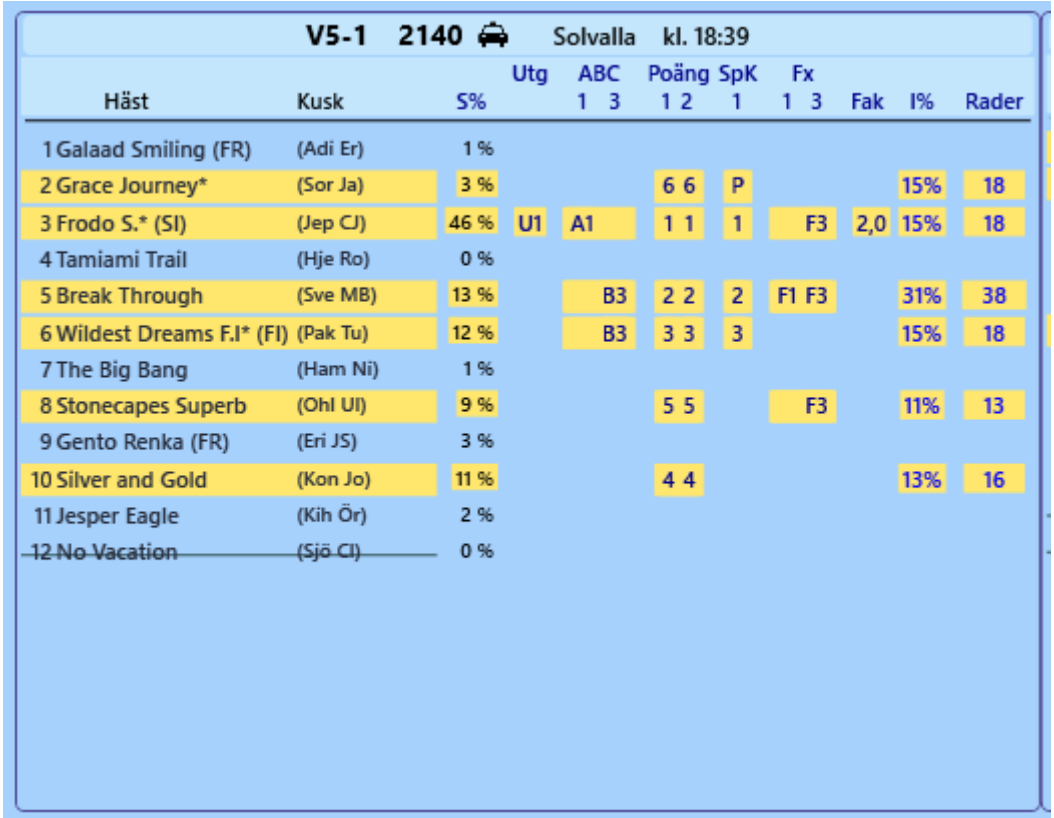


BaraTrav – Systemöversikt

Version 3.1



- BaraTrav **systemöversikt** ger en **total översikt** över systemet
  - Systemets systeminformation som bland annat innehåller **namn och pris**
  - Vilka **hästar** är med på systemet
  - Vilka **värden** är kopplade till **respektive** häst på systemet
    - Endast värden för de 3 första flikarna visas per häst
    - Samtliga flikars värden visas i redovisningen av själva villkoret längs ned i bilden
  - Vilka **aktiva villkor** finns för systemet



V5-1 2140 Solvalla kl. 18:39

Häst	Kusk	S%	Utg	ABC 1	ABC 3	Poäng 1	Poäng 2	SpK 1	Fx 1	Fx 3	Fak	I%	Rader
1 Galaad Smiling (FR)	(Adi Er)	1 %											
2 Grace Journey*	(Sor Ja)	3 %				6	6	P				15%	18
3 Frodo S.* (SI)	(Jep CJ)	46 %	U1	A1		1	1	1		F3	2,0	15%	18
4 Tamiami Trail	(Hje Ro)	0 %											
5 Break Through	(Sve MB)	13 %			B3	2	2	2	F1	F3		31%	38
6 Wildest Dreams F.I* (FI)	(Pak Tu)	12 %			B3	3	3	3				15%	18
7 The Big Bang	(Ham Ni)	1 %											
8 Stonecapes Superb	(Ohl Ul)	9 %				5	5			F3		11%	13
9 Gento Renka (FR)	(Eri JS)	3 %											
10 Silver and Gold	(Kon Jo)	11 %				4	4					13%	16
11 Jesper Eagle	(Kih Ör)	2 %											
~~12 No Vacation~~	~~(Sjö CI)~~	0 %											

- Endast värden för de tre första flikarna visas per häst
- Värdena har **rubrikerna**
  - **Häst – Hästens startnummer och namn**
  - **Kusk – Kuskens kortnamn**
  - **S% - spelarkårens insatsprocent**
  - **Utg – utgångar**
    - **Ux** x står för fliknumret i vilken hästen är utgångsmarkerad
  - **ABC – Abc-värde**
    - Fliknumret står som underrubrik under ABC
    - Under fliknumret står det ABC-värde som gäller för hästen i den fliken
  - **Png – Poäng-värde**
    - Fliknumret står som underrubrik under Png
    - Under fliknumret står det poäng-värde som gäller för hästen i den fliken
  - **Spk – spelarkåren**
    - Fliknumret står som underrubrik under Spk
    - Under fliknumret står det ett P om hästens spelprocent ingår i ett procentintervallvillkor
    - Under fliknumret står hästens RankNr enligt spelprocenten om hästen ingår i ett rankvillkor
  - **Fx – Flex-villkor**
    - **Fx** – x står för det fliknummer som innehåller ett villkor som omfattar aktuell häst
  - **Fak - faktor**

        - **I% - internprocent, dvs den egna insatsprocenten för hästen**
    - Översikt över vilka **reduceringsvillkor** och **faktorer** som har använts
    - För **huvudvillkor med subvillkor**(flikar), visas **villkor grupperade per flik**. För varje flik visas också om den är **tillräcklig** eller **nödvändig** samt om huvudvillkoret har en egen **felacceptans**.

Utgångar

Flik	Min	Max
1	2	

ABC

Flik	Från	Till	Min	Max
1	A	B	5	
2	A		2	

Felacc ABC: 1

Poäng

Flik	Typ	Nödv	Tillr	Min	Max
1	Summa		J		10
2	Summa	J			18

Spelarkåren

Flik	Typ	Från	Till	Min	Max
1	Rank		2	1	

Statistik-Villkor

Flik	Min	Max
1	1	

- BaraTrav systemöversikt delas **via internet**
    - Med **snabbkommandot CTRL+O** kan du dela översikten till internet.

BaraTrav – Felacceptans och gruppvillkor

Version 3.2

- BaraTrav erbjuder två varianter på att styra hur många flikar som behöver vara godkända för att en rad skall vara godkänd.
- Översikt
    - ***OBS! Felacceptans och Gruppvillkor jobbar som lägst med en hel underflik och är därför helt fristående från ELLER-nummer som arbetar INOM en underflik. En underflik är till exempel U1 under huvudfliken Utgångar***
    - 1 Felacceptans
        - Här anger du hur många flikar som får vara icke godkända
        - Felacceptans kan användas på två olika nivåer
            - Huvudnivå
                - en eller flera huvudflikar (T.ex. Utgångar eller ABC) kan vara icke godkända för en rad och ändå är raden godkänd. Du anger hur många huvudflikar som tillåts vara icke godkända
            - Subnivå
                - ett eller flera sub-flikar (underflikar) kan vara icke godkända för en rad och ändå är raden godkänd. Du anger hur många subflikar som tillåts vara icke godkända.
                - Felacceptans på subnivå kan anges dels för hela systemet och dels inom en viss huvudflik (till exempel Utgångar).
    - 2 Gruppvillkor
        - Gruppvillkor kan användas enbart INOM flikar på huvudnivå, t.ex. inom fliken Utgångar
        - Gruppvillkor kan vara aktuellt att använda till exempel om man använder väldigt många utgångsvillkor och vill styra olika grupper av dessa villkor på olika sätt
        - För att använda gruppvillkor behöver ”Gruppvillkor” aktiveras inom aktuell flik
        - Därefter skapar du grupper och kopplar flikar till de olika grupperna och sedan anger du min. och/eller max. antal flikar som skall vara godkända inom fliken

Innehåll

BaraTrav – Felacceptans och gruppvillkor 82

Felacceptans 83

Felacceptans för systemet som helhet 83

Felacceptans för systemets respektive huvudvillkor 84

Nödvändiga subvillkor 85

Tillräckliga subvillkor 85

Gruppvillkor 86

Felacceptans

- Ett användbart redskap i BaraTrav är **felacceptans**
- **Felacceptans är användbart men också tämligen komplext. Vi vill råda till att pröva detta ordentligt innan det används för verkligt spel.**
- **Utan felacceptans** godkänns rader för spel endast om de **uppfyller samtliga aktiva villkor** i det aktuella systemet. (Ett **undantag** finns och det är när man väljer ELLER mellan Utdelningskrav och Spelkvotskrav)
- **Med felacceptans kan en rad misslyckas med att uppfylla ett eller flera villkor och ändå vara godkänt för spel.**
- **OBS! Reducering med Utdelningsvillkor, Spelkvotsvillkor och Bruttovinst (BT+) måste alltid uppfyllas oavsett vilken felacceptans som angetts**
- Med BaraTrav felacceptans kan användaren i mkt hög grad och på ett effektivt sätt styra hur många fel som skall accepteras för att en rad skall vara godkänd.
- BaraTrav felacceptans styrs på två olika nivåer
  - Felacceptans för **systemet**
  - Felacceptans för **systemets respektive huvudvillkor**, där huvudvillkoret är ett sådant villkor att det kan ha flera aktiva subvillkor(subflikar).
  - Huvudvillkor med möjlighet till flera subvillkor är
    - Utgångar
    - ABC
    - Poäng
    - Spelarkåren
    - Flex-Villkor

Felacceptans för systemet som helhet

- I BaraTrav kan du ange felacceptans på systemnivå
- **OBS! Reducering med Utdelningsvillkor och Spelkvotsvillkor måste alltid uppfyllas oavsett vilken felacceptans som angetts**
- Felacceptans på systemnivå kan i sin tur användas **för två typer av villkor**
  - **Felacc. SUB - Subvillkor**
    - **Felacceptans på systemnivå räknas på antalet felaktiga subvillkor**
    - Värdelistan innehåller värden från noll till och med antalet aktiva subvillkor.
    - BaraTrav ser med **automatik** till att värdet för felacceptansen på systemnivå ej överstiger antalet aktiva subvillkor.
    - OBS! Nödvändiga eller tillräckliga villkor ingår inte i ovanstående beräkningar av antalet aktiva villkor
    - **Om det finns ett huvudvillkor som har en egen felacceptans så räknas denna av från de felaktiga subvillkoren innan avräkningen på systemnivå görs.**
    - **Ett exempel.**
      - ”Felacceptans” har värde 2
      - Systemet har 4 olika Utgångsvillkor och 2 ABC-villkor
      - Felacceptans för Utgångar har värdet 1
      - Felacceptans för ABC har värdet 0

- För varje rad summeras antalet felaktiga subvillkor. Felacceptans per huvudvillkor dras bort innan värdet jämförs med värdet för ” Felacceptans”.
    - Exempel 1. En rad har 3 felaktiga Utgångar och 2 felaktiga ABC
        - Summan felaktiga subvillkor blir då
            - 3 felaktiga Utg minus felacceptans Utg som är 1. Resultat 2
            - 2 Felaktiga ABC minus felacceptans för ABC som är noll. Resultat 2
            - Totalt 2+2 = 4 felaktiga subvillkor att jämföra med ” Felacceptans”
        - Totala summan (4) överstiger ” Felacceptans” (2) och raden är ej godkänd för spel
    - Exempel 2. En rad har 2 felaktiga Utgångar och 1 felaktiga ABC
        - Summan felaktiga blir då 2–1 + 1 = 2
        - Summan (2) överstiger inte felacceptansen på systemnivå (2) och raden godkännes för spel

- **Felacc. HUV - Huvudvillkor**

    - **Felacceptans på systemnivå räknas på antalet felaktiga huvudvillkor**
    - Värdelistan innehåller värden från noll till och med antalet aktiva huvudvillkor med subvillkor.
    - Huvudvillkor kan ha en egen ”Intern” felacceptans angiven (se separat punkt nedan). Vid ”Felacc. HUV” påverkar huvudvillkorets interna felacceptans huruvida huvudvillkoret är godkänt eller ej för varje rad.
    - Vid beräkning för varje rad kontrolleras **hur många huvudvillkor som felar för raden**. Den siffran behöver vara **lägre eller lika med** felacceptansen för huvudvillkor.

Felacceptans för systemets respektive huvudvillkor

- **För de huvudvillkor som har fler än ett aktivt subvillkor kan man ange en ”intern” felacceptans**
- Detta gäller
    - Utgångar
    - ABC
    - Poäng
    - Spelarkåren
    - Flex-Villkor
- Ett Subvillkor kan ha ett av tillstånden ”Normal”, ”Nödvändig” eller ”Tillräcklig”
- Subvillkor som har status ”**Nödvändigt**” eller ”**Tillräckligt**” räknas inte med vid beräkning av antalet felaktiga subvillkor
- BaraTrav ser med automatik till att värdet för **felacceptansen** per huvudvillkor ej överstiger antalet **aktiva subvillkor med tillståndet ”Normal”.**

Nödvändiga subvillkor

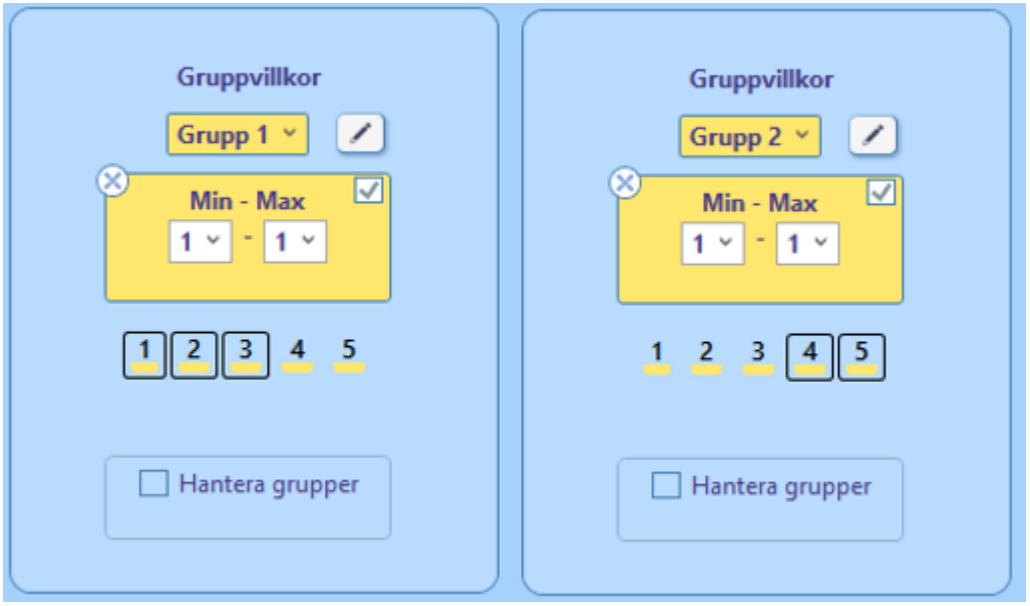
- Ett Subvillkor kan ha ett av tillstånden ”Normal”, ”Nödvändig” eller ”Tillräcklig”
- **Nödvändiga/tillräckliga villkor behöver aktiveras i inställningar innan användning**
- **Nödvändiga subvillkor ingår inte i beräkningen av antalet felaktiga subvillkor.**
- Med felacceptans för subvillkor eller huvudvillkor kan man i BaraTrav ange att ett eller flera felande subvillkor skall accepteras för en godkänd rad.
- Med **nödvändiga subvillkor** kan man ange att ett eller flera subvillkor **måste** vara uppfyllda för att en rad skall godkännas, trots att felacceptans används.
- Om ett subvillkor anges som nödvändigt ingår det inte alls i beräkningen av felaktiga subvillkor. Det gör också att antalet subvillkor som kan vara felaktiga minskar. **Detta gör i sin tur att värdet för felacceptans på huvudvillkorsnivå eller systemnivå kan justeras automatiskt av programmet**. I sådana fall ges information om detta.
- Om felacceptans för typ subvillkor används, blir ett ”Nödvändigt” villkor **nödvändigt för alla rader med ett undantag. (Se tillräckliga subvillkor)**
- Om nivån för felacceptansen på systemnivå är angiven som ”**Felacc. HUV”,** dvs huvudvillkorsnivå så blir ett ”Nödvändigt” villkor **nödvändigt för att huvudvillkoret skall vara uppfyllt för alla rader med ett undantag. (Se tillräckliga villkor)**
- **Rader som uppfyller ett tillräckligt villkor behöver inte uppfylla några andra villkor än eventuella villkor för Utdelning och Spelkvot**
- **Tillräckliga villkor ”övertrumfar” nödvändiga villkor**

Flik	Nödv.	Tillr.
Poäng 1		✓
Poäng 2	✓	
Poäng 3		
Poäng 4		

Tillräckliga subvillkor

- Ett Subvillkor kan ha ett av tillstånden ”Normal”, ”Nödvändig” eller ”Tillräcklig”
- **Nödvändiga/tillräckliga villkor behöver aktiveras i inställningar innan användning**
- **Om ett tillräckligt subvillkor är uppfyllt för en rad och eventuella villkor för Utdelning och Spelkvot också är uppfyllda, så är raden ALLTID godkänd för spel.**
- **Tillräckliga villkor ”övertrumfar” nödvändiga villkor**
- **Tillräckliga subvillkor ingår inte i beräkningen av antalet felaktiga subvillkor.**
- Tillräckliga subvillkor kan användas då man vill vara säker på att ett begränsat utfall alltid täcks av systemet. T.ex. att samtliga skrällhästar man tror på vinner. Normalt kanske inte systemet ”tål” så många skrällhästar men med ett ”Tillräckligt” subvillkor kan man säkerställa att just det utfallet godkänns.

Gruppvillkor

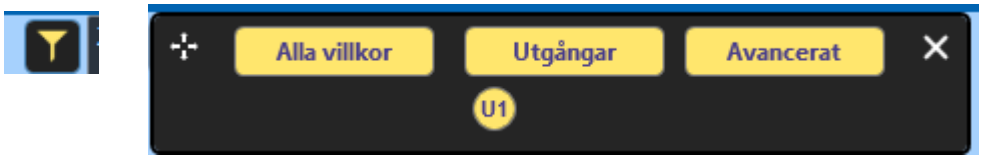
- För att erbjuda största möjliga flexibilitet finns förutom felacceptans också gruppvillkor
- Gruppvillkor arbetar uteslutande inom en huvudflik, till exempel fliken Utgångar
- ***OBS! En underflik som är kopplad till en grupp med nummer större än noll kontrolleras enbart mot den gruppens eventuella villkor.***
- ***OBS! Om det finns aktivt gruppvillkor för grupp noll (0) gäller för underflik som är kopplad enbart till grupp med nummer noll (0) att den kontrolleras enbart mot den gruppens eventuella villkor***
- Med gruppvillkor kan du ange hur många flikar inom en skapad grupp som måste vara godkända men även att en eller fler måste vara felaktig. Detta genom att ange ett minvärde och ett maxvärde för antalet godkända flikar inom gruppen
- Vi visar här ett exempel för fliken Utgångar
    - Fem flikar med villkor används
    - Flikarna U1, U2, U3 är kopplade till grupp 1
    - Flikarna U4, U5 är kopplade till grupp 2
- För grupperna finns sedan följande villkor
- 

- Detta ger alltså att minst 1 och max 1 av flikarna U1, U2, U3 skall vara godkända samtidigt som minst 1 och max 1 av flikarna U4, U5 skall vara godkända
- När du skapar en ny flik kopplas den automatiskt till den grupp som för tillfället är vald
- Flikar som är kopplade till en grupp visas med svart ram runt deras flik-nummer
- Kopplingen ändras genom att klicka på fliknumret i listan under gruppvillkoret
- Vill man hantera alla grupper samtidigt kan man välja ”Hantera grupper” för att visa en samlad bild med alla grupper och kopplingar.

BaraTrav – Kontrollpanelen

Version 3.1

- Med **kontrollpanelen** kan du styra vilka **villkor** som skall vara **aktiva eller passiva** för systemet i en och samma kontroll
- **Du kan öppna** kontrollpanelen med två olika knappar som vardera ger kontrollpanelen sin egen design
    - Knapp med gul tratt uppe till höger i bilden
        - Kontrollpanelen ges en liggande design



    - Knapp med på/av-reglage bredvid uppdatera-knappen
        - Kontrollpanelen ges en stående design

    - I övrigt fungerar dessa två olika kontrollpaneler precis på samma sätt.
- **Aktiva** villkor har **gul** bakgrund
- **Passiva** villkor har **grå** bakgrund
- Klicka på någon av **villkors-knapparna** i panelen för att **inaktivera/aktivera** villkor.
- Kontrollpanelen är flexibel så att du kan **styra på olika nivåer**
    - **Alla villkor** – passivera eller aktivera samtliga villkor
    - **Huvudvillkor** - Passivera eller aktivera samtliga subvillkor som tillhör ett huvudvillkor
    - **Subvillkor** – Villkor på sub-fliks-nivå till exempel Utgångar flik 1 = U1
        - **Om ett villkor på lägre nivå än flik är passivt visas det som Lx, dvs lågnivå-villkor med löpnummer.**
- **Kontrollpanelen kan flyttas** dit du vill i programfönstret.
    - Dra den dit du vill med knappen med ett hålkors på.

OBS! **Värden för felacceptans** på systemnivå och på huvudvillkorsnivå **kan ändras med automatik vid inaktivering av villkor**. Detta beror på att BaraTrav automatiskt tillser att felacceptansen inte har ett högre värde än maximalt möjligt antal felaktiga subvillkor/huvudvillkor.

BaraTrav – Extra bra *

BaraTrav är konstruerat med högsta fokus på funktionalitet och användarvänlighet. I det här dokumentet vill vi visa några exempel på detta.

Innehåll

BaraTrav – Extra bra * 88

- För en bättre spelupplevelse 89
- Superfunktionalitet 89
- Avancerad reducering – ett mer effektivt sätt att välja rader 90
- Systeminformation 91
- Kontext-menyer * 91
- Musöver för ekipageinfo 92
- Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster 93
- Musöver på flikar för snabb-vy * 94
- Musöver för avdelningsinfo 95
- Musöver för senaste system 95
- LiveBar 96
- Inlämning med två musklick 96
- Jobba snabbare med smarta knappar 97
- Bevakningar – missa aldrig en häst du vill följa upp 98
- Rättning – dela med andra 98

För en bättre spelupplevelse

BaraTrav är

- skapat med omsorg om din spelupplevelse
- under kontinuerlig utveckling i symbios med våra kunders önskemål
- mer än ett reduceringsverktyg
    - vi ger dig den info och statistik du behöver, där du behöver den
- marknadens vassaste spelverktyg
- anpassningsbart efter dina preferenser
- din genväg till miljonerna

Superfunktionalitet

- BaraTrav ger dig mycket **användarvänliga** och **kraftfulla reduceringsmöjligheter**
    - **Utgångar**
    - **ABC** – med möjlighet till separata ABC-värden per flik
    - **Poäng** – med möjlighet till separata värden per flik och reducering med
        - Poängsumma
        - Poängintervall
        - Poängprodukt
    - **Spelarkåren** – dynamiska villkor mot spelarkårens ranking och spelprocent
        - **Rank**-intervall
        - **Rank**-summa (PREMIUM)
        - **Rank**-rot (PREMIUM)
        - **Procent-intervall**
    - **Dubbel-spel – spela dubbel enkelt och effektivt**
        - **Trender** (PREMIUM)
            - Oddstrend för rader och speltrend för häst
        - Spel med **Nettovinst**-mål (PREMIUM)
        - Egna odds (PREMIUM)
    - **Flex** – högeffektivt skapande av villkor gällande kuskar, tränare, hästar
    - **Utdelning** – med villkor mot högsta och lägsta vinstgrupp
    - **Avancerat**– här styr du avancerade reduceringsvillkor
        - **Urvalsbudget**
        - **Bruttovinst**

        - **Felreducering**
        - **Spelkvot**
    - **Felacceptans** tillsammans med **nödvändiga/tillräckliga villkor** ger dig både avancerad och användarvänlig styrning av vilka kombinationer av villkor som måste uppfyllas av varje spelad rad
    - Suverän **simulering av vinnare** för uppföljning gällande utdelning, poäng och resultat

Avancerad reducering – ett mer effektivt sätt att välja rader

Den avancerade reduceringen är ett av de verkliga guldkornen i BaraTrav

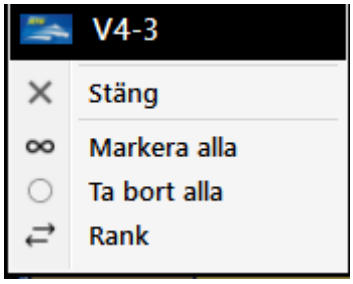
- **Urvalsbudget**
    - BaraTrav kan välja ut rader upp till ett angivet belopp baserat på de poäng du använder för hästarna
    - Perfekt för ATG Tillsammans då du enkelt prickar det belopp du har tillgängligt för spel
- **Bruttovinst**
    - BaraTrav spelar dina rader flera gånger så att de teoretiskt når en angiven total bruttovinst
    - Suverän funktion för spel på V4
    - BaraTrav har en riktigt **vass komprimering** som gör att du kan sikta mot högre vinster
- **Felreducering** – BaraTrav väljer ut rader så att du får högst ett- eller två fel
    - Felreducering ger en **stark reducering** med **bred täckning** inom utvalda rader
    - Det går även att spela med felreducering som grund och sedan lägga till **extrarader** ”ovanpå” grundplattan som felreduceringen skapar

Systeminformation

- Du har alltid systeminformationen tillgänglig överst i BaraTrav. Där kan du kan se alla viktiga detaljer och snabbt ändra dem vid behov.

Kontext-menyer

- Många kontroller i BaraTrav har en kontextmeny som visas när man högerklickar på kontrollen
- Med kontext-meny ges enkel och effektiv tillgång till funktionalitet för just den kontroll som den är kopplad till
- Som exempel tar vi kontext-meny för avdelningsrutor.



- Här hittar du åtgärder för just denna avdelning
  - Klicka på ”V4-3” för att öppna ATG.se med denna avdelning
  - Markera alla hästar i avdelningen med ett klick
  - Ta bort alla hästar i avdelningen med ett klick
  - Ändra ranking för hästarna i denna avdelning
- Här listar vi ett antal kontroller som har kontext-menyer
  - Kalender-knappen
    - Spel-knappar i kalendern
  - ”Öppna-system”-knappen
  - Uppdatera-knappen
  - Spara-knappen
  - Varje flik och eventuella underflikar
  - Avdelningsrutor
  - Startnummer-rutan för varje häst
  - PC-länk och Mobil-länk vid autopublicering

Musöver för ekipageinfo

- Via hästarnas startnummerrutor **10** kan du snabbt komma åt viktig info gällande ekipaget
  - **Statistik**
    - Häst
    - Kusk
    - Tränare
  - **Distans, startspår, detaljerad spelprocent**
  - **Sko-info** med statistik
  - **Vagn-info** med statistik
  - **Fem senaste starterna** för hästen
    - Namn för ettan, tvåan och trean i loppet
      - Distans och tid för ettan i loppet
    - Vinstmarginalen
  - Med inställning (ID=26) kan du styra metod för hur denna popup visas
    - Musöver eller klicka

Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster

Lätt tillgängligt finns också ytterligare utökad information i detta separata fönster i vilket du kan bläddra mellan lopp och hästar och även lägga till, ta bort och ranka hästarna

- Här kan du **studera detaljerad info om häst, kusk och tränare**
  - **Rekord**
  - **Statistik**
    - **Distans**
    - **Sko-info**
    - **Vagn-info**
    - **Monte**
  - **Hästens höjdpunkter senaste 2 åren**
- Du kan **navigera** mellan hästar och avdelningar med mus, mus-scroll och pil-tangenter
- Du kan **klicka på länkar** för att studera vidare på webben
- **Lägga till, ta bort** och **rangordna hästar**

- När du studerar resultatraderna kan du i de flesta fall få ytterligare info med musöver
  - Detta är bra om du inte känner till hästen ifråga och vill få mer info
  -

Musöver på flikar för snabb-vy

- för du musen över någon av flikarna som har denna funktion så får du information visad i en popup
    - Bilden nedan visar musöver för flik speltrend samtidigt som vi befinner oss i flik start
- Musöver kan göras på flikarna
    - Start (om aktiva villkor finns)
    - Utdelning (om spelade rader finns)
    - Speltrend (PREMIUM)
    - Sortering
    - Resultat

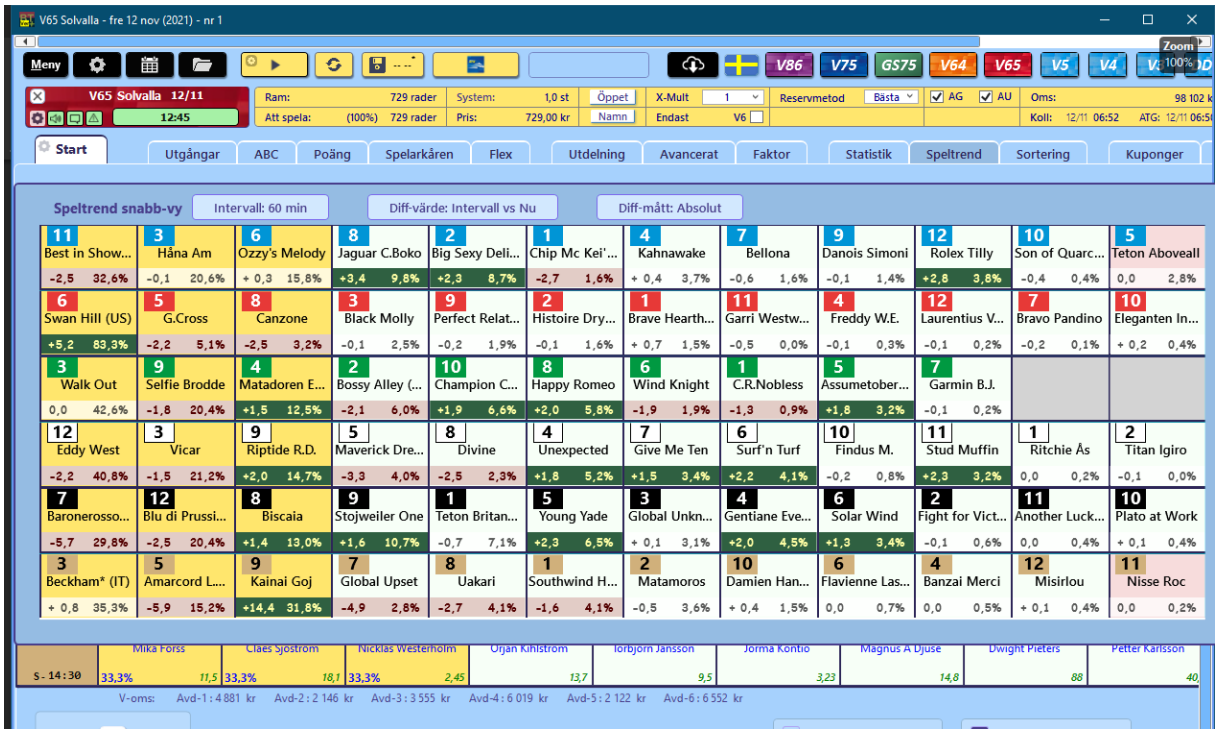
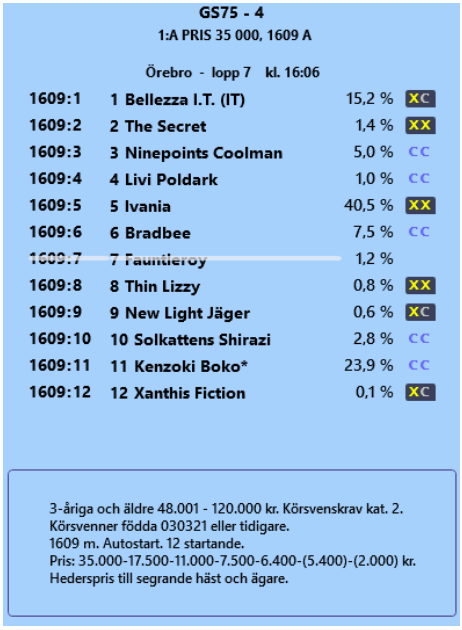


BILD: Musöver på flik Speltrend när vi befinner oss i flik Start

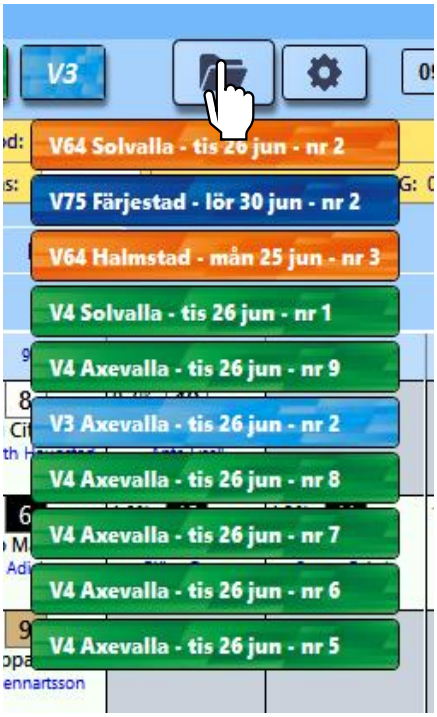
Musöver för avdelningsinfo

- för du musen över avdelningsrutan visas efter en liten fördröjning **startlistan** för avdelningen samt loppets **proposition**.
- klickar du på avdelningsinfo öppnas ATG.se i din webbläsare och positionerar sig på det aktuella loppet



Musöver för senaste system

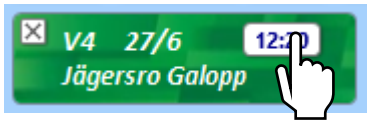
- Dina **senast sparade system** kommer du enkelt åt genom att föra musen över knappen för att öppna system.
    - Du kan välja hur många system som skall visas genom att ändra i inställningar (ID = 12).



LiveBar

LiveBar höjer din upplevelse när du följer loppen via din dator

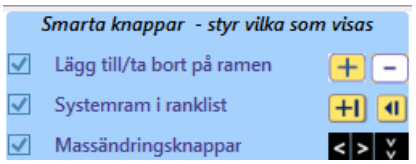
- **Klicka på Live-knappen för att öppna LiveBar (se även separat dokument)**
- **Med LiveBar får du perfekt stöd när du tittar på loppen via din dator.**
    - Du ser vilka hästar du har på systemet samt hur många rader du har kvar på dem
    - Du ser samtliga loppets ekipage och kan få mer info via musöver, både på startnummer och startlista



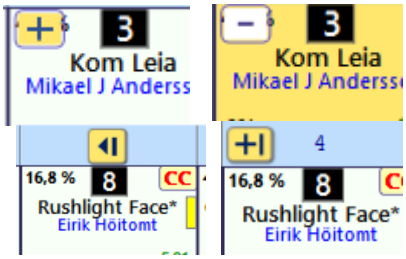
Inlämning med två musklick

- Med ATG:s nya dra- och släppinlämning behöver du bara två musklick för att lämna in ditt system till ATG

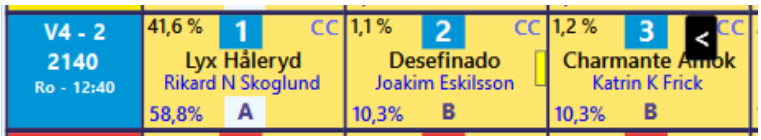
Jobba snabbare med smarta knappar



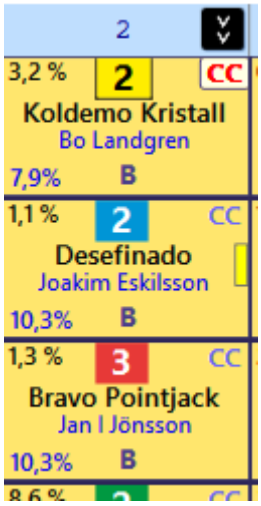
- Använd **”smarta knappar”** för att arbeta effektivare
- I huvudmenyn (samt i inställningar) kan du enkelt styra vilka massändringsknappar som skall visas.



- **Systemram – Ekipagerutor knappar för att lägga till / ta bort**
    - När muspekaren förs över övre vänstra delen av ekipagerutan så visas knappar för att lägga till respektive ta bort häst
- **Systemram – Ranklisten, knappar för systemram**
    - Med ”pilknappen” blir systemramen lika med alla hästar under och till vänster om knappen
    - Med ”plusknappen” lägger du till hästar under och till vänster om pilknappen, och eventuella hästar till höger om knappen som tillhör systemet kvarstår som valda
- **Massändringsknappar -horisontell och vertikal**
    - Finnd för flikarna
        - Utgångar
        - ABC
        - Poäng
        - Avancerat
        - Faktor
    - **Horisontell** *(inom avdelning)*



        - När muspekaren placeras i området vid skoinfo så visas en knapp med pil vänster eller pil höger
        - **Klicka på pil vänster**
            - För alla hästar till vänster blir värdet samma som för vald häst
        - **Klicka på pil höger**
            - För alla hästar till höger blir värdet samma som för vald häst
    - **Vertikal** *(för samma ranknummer)*
        - För musknappen i högra delen av fältet för ett ranknummer så visas en knapp med dubbelpilar nedåt
        - **Hästar rakt under knappen får samma värde som hästen i avdelning 1**
        - Det går även att direkt ange ett nytt värde som skall gälla för alla hästar rakt under knappen
            - Poäng, Faktor – håll ner siffertangent och klicka
            - ABC – håll ner bokstavstangent och klicka



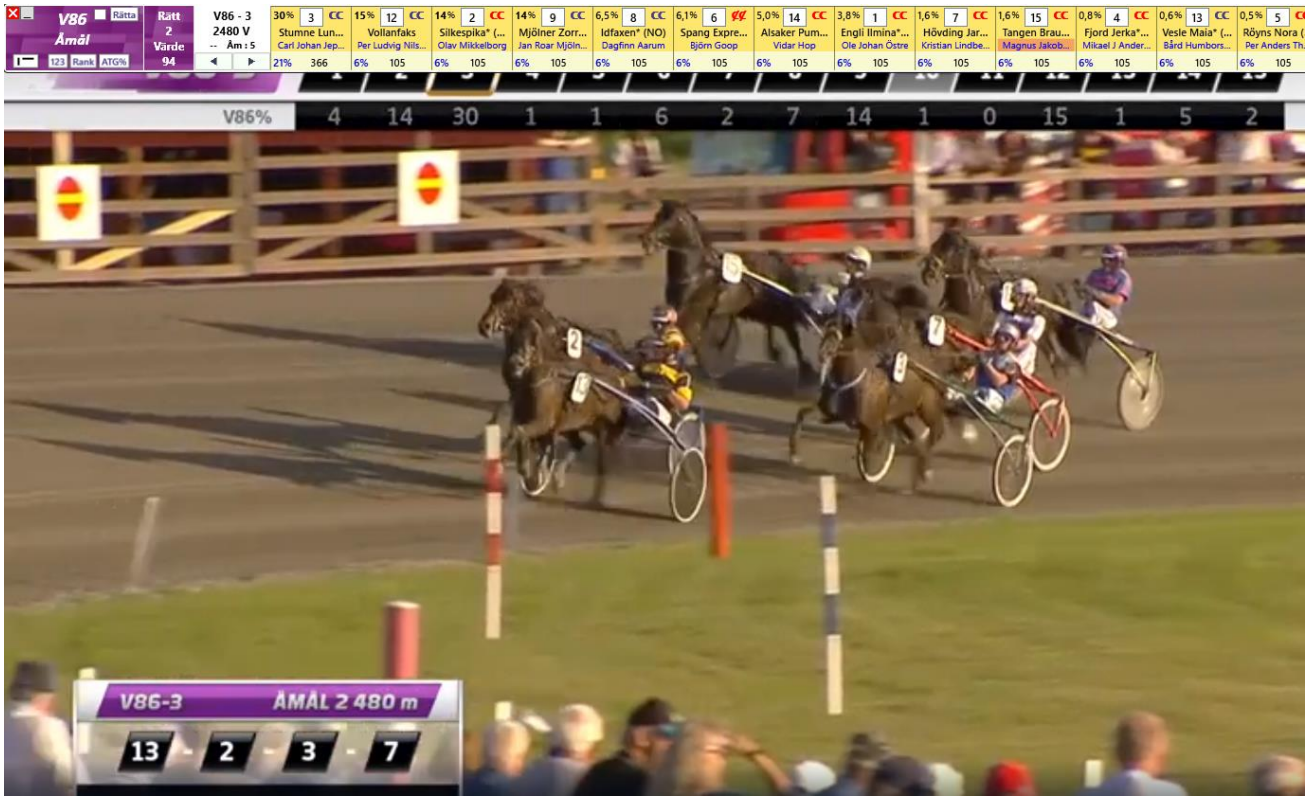
Bevakningar – missa aldrig en häst du vill följa upp

- **Bevakningar**
  - Med bevakningar kan du skapa bevakningar för en häst samt lägga till egna kommentarer
  - När en bevakad häst finns med i startlistan för aktuellt spel så visas det i startfliken
  - Du kan skapa bevakningar direkt för en häst i ett system
  - Du kan även skapa bevakningar genom att söka på hästens namn.

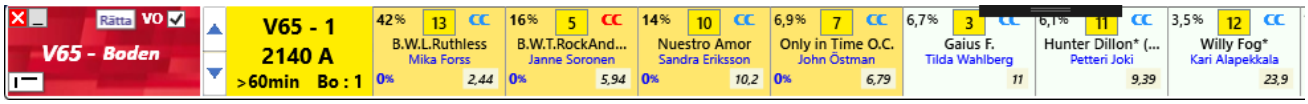
Rättning – dela med andra

- Rättning av systemet är en gren där BaraTrav briljerar
- Rättningen är enkel och kraftfull med finesser du inte hittar i andra program
- Dela den avancerade rättningen i programmet med andra medan du har din PC igång
  - AutoPublicering
- Dela en enklare rättning med andra när du inte kan eller vill ha din PC igång
  - LiveRättning
- Läs mer om rättning i manualen till fliken resultat

BaraTrav – LiveBar



Vad är LiveBar?



- **LiveBar** är ett smalt fönster som innehåller alla hästar i en enskild avdelning
- LiveBar placerar sig alltid **ovanför andra fönster**. Det gör att du kan ha LiveBar öppet samtidigt som du har t.ex. ATG-live i helskärm bakom LiveBar
- LiveBar är ett mycket bra verktyg vid livesändning av lopp, värmningar eller när du tittar på lopp i efterhand på ATG Play

Hur använder jag LiveBar?

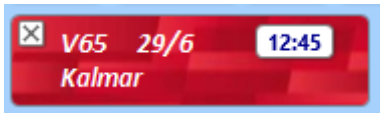
- **LiveBar öppnas** genom att du klickar på Live-knappen som alltid finns tillgänglig i ”Spelinfo-rutan”
- I **inställningar** väljer du om LiveBar som standard skall öppnas i horisontellt läge eller i vertikalt läge.
- Du kan enkelt växla mellan **horisontellt** och **vertikalt** läge genom att klicka på den lägesknappen

- Du kan **ändra avdelning** genom att klicka på pilknapparna i avdelningsrutan. Vid användning av pilarna skall man tänka att avdelningarna är placerade såsom de är i programmet, pil nedåt ger alltså en avdelning med högre nummer.

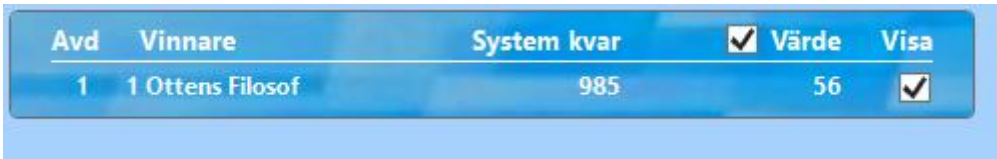
- **NYHET 2.1** Du kan **lägga till och ta bort hästar direkt i LiveBar precis som i vanliga programfönstret**.
- Du **rättar systemet direkt i LiveBar** genom att klicka på **Rätta**-knappen
- Vid rättning i LiveBar **rättas systemet till och med den avdelning som är aktiv i LiveBar**. På så vis kan rättning i LiveBar användas smidigt även när du tittar på loppen i efterhand.
- Med kryssrutan ”VO” styr du om **vinnarodds** visas i LiveBar och fliken Start
- **Stäng** LiveBar genom att klicka på de röda stäng-knappen.
- **Minimera** LiveBar genom att klicka på minimera-knappen bredvid stäng-knappen
- **Flytta** LiveBar genom att klicka ovanför sorteringsknapparna och dra den dit du vill
- **OBS! Musöver för ekipageinfo och loppinfo fungerar som vanligt även i LiveBar**
    - **Musöver på startnumret för ekipageinfo**
    - **Musöver på avdelningsinfo för startlista med proposition**

När uppdateras texten i Live-knappen?

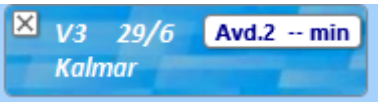
- När det är mer än 60 minuter till spelstopp visas tid för spelstopp i ”Live-knappen”. I exemplet 12:45.



- När det är mindre än 60 minuter till start visas istället ”Avd.1 +59min” som sedan räknas ned
- När resultatet för första avdelningen är hämtat till programmet så byter ”Live-knappen” avdelning och visar t.ex. ”Avd.2 +5min”

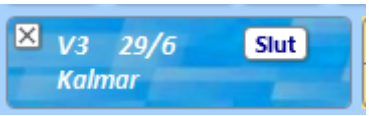


- När den utsatta starttiden för avdelningen är passerad så visas – min för att indikera detta.



- Så visas det tills programmet fått resultatet för avdelning 2 nedladdat

- När samtliga resultat för spelet är nedladdade visas ”Slut”.

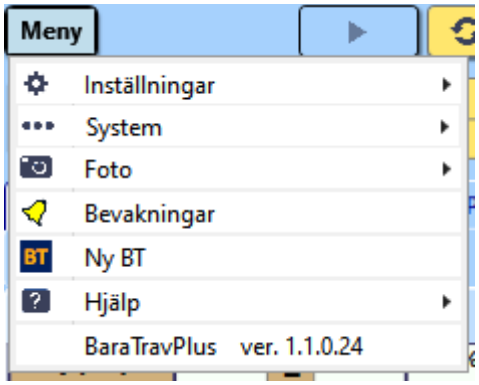


BaraTravPlus – Bevakningar

Innehåll

BaraTravPlus – Bevakningar 102
Hantera bevakningar 103
Skapa bevakning 103
Bevakningar i system 104

- BaraTravPlus har en integrerad funktionalitet för bevakningar och egna kommentarer.
- Bevakningar hanteras dels direkt i det vanliga systemfönstret, dels i ett separat fönster.
- All data för dina bevakningar spara på server hos BaraTrav och är kopplade till din prenumerationskod
- Du når översikten för bevakningar via Meny -> Bevakningar



Hantera bevakningar

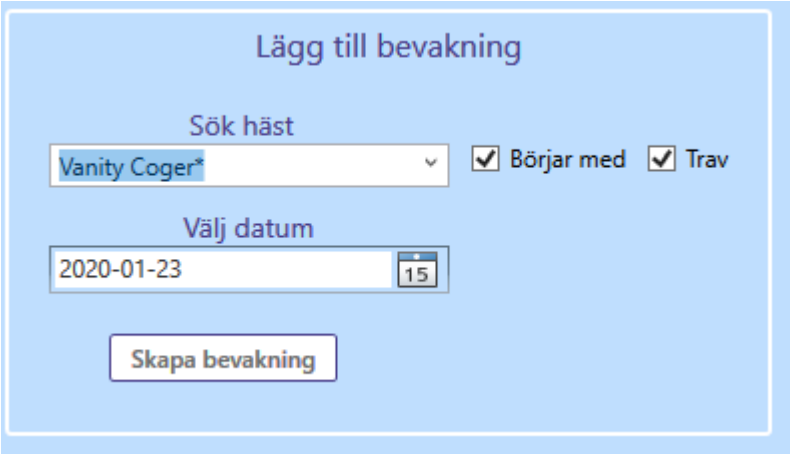
Dina bevakningar hanterar du via en filtrerad lista

Listan kan filtreras på följande fyra kriterier

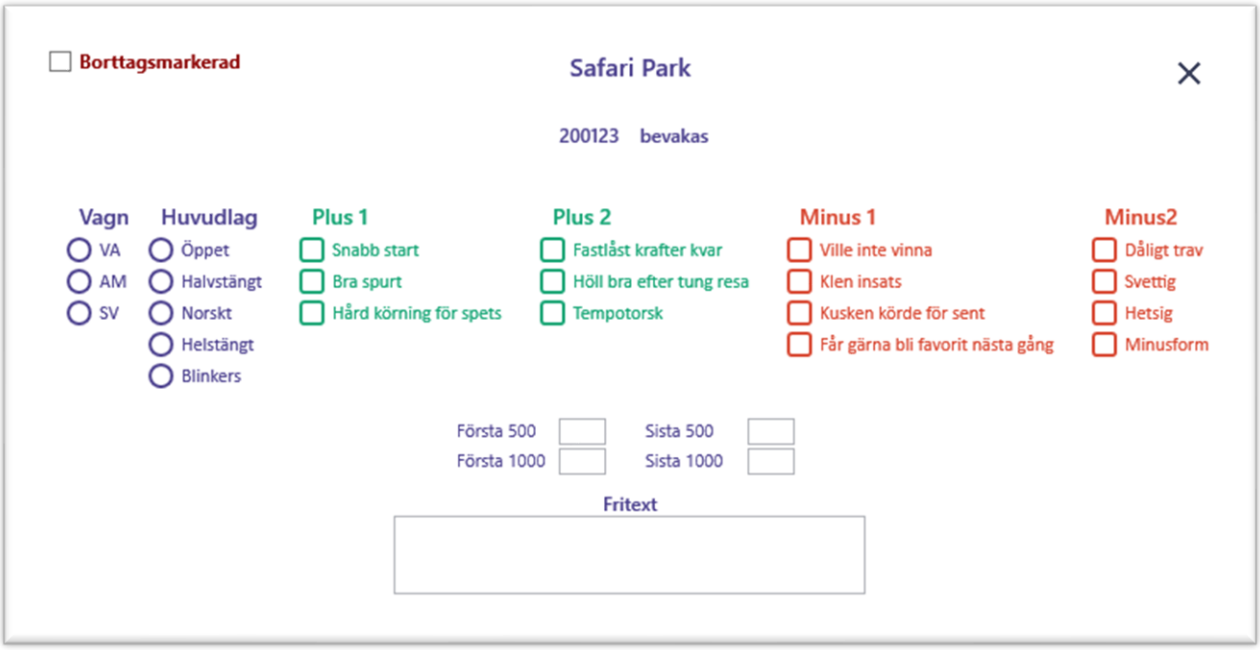
- Startande hästar – hästar med en kommande start
- Icke-startande hästar – hästar utan kommande start
- Aktiva – hästar med aktiv bevakning
- Borttagsmarkerade – hästar vars bevakning kommer att raderas kommande natt

Varje bevakad häst har en eller flera underliggande bevakningar. Du ser vilka dessa är genom att klicka på nedåtpilen för att expandera.

Skapa bevakning



- Sök häst genom att skriva in minst tre bokstäver i hästens namn.
- Välj vilket datum du vill koppla till bevakningen.
- Klicka på ”Skapa bevakning” för att skapa en bevakning för hästen.
- Då öppnas detaljfönstret där du kan välja att lägga till detaljer för bevakningen.

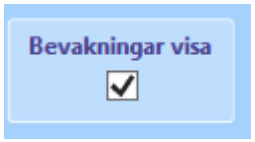


- Vill du inte längre skapa denna bevakning så markerar du den som borttagsmarkerad.
- Stäng detaljfönstret när du är klar.

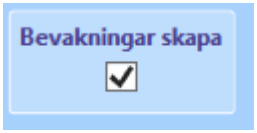
Bevakningar i system

När du skapar ett nytt system så visas de eventuella bevakningar som kommer till start inom detta spel.

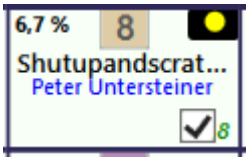
- Dina bevakningar syns genom att en symbol visas i ekipagerutan i fliken ”Start” för de hästar som är bevakade
- Du kan släcka bevakningssymbolerna genom att avmarkera ”Bevakningar visa”



- Skapa bevakningar direkt från ett system genom att först aktivera ”Bevakningar skapa”

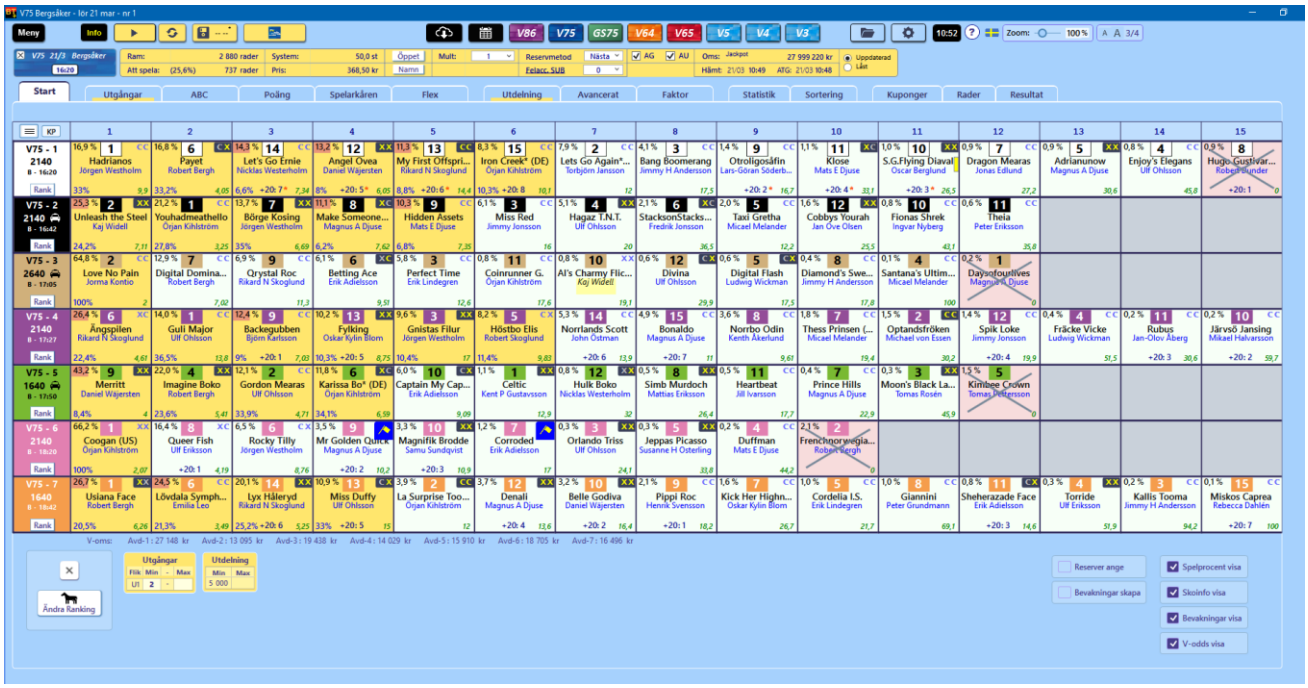


  - Då öppnas en kryssruta för snabbskapande av bevakningar
    - Om du på enklaste sätt vill skapa en bevakning så markerar du denna kryssruta. Inget mer behöver göras
  - Vill du göra en mer detaljerad bevakning eller lägga till information till bevakningen så klcikar du på hästnamnet när ”Bevakningar skapa” är aktivt



BaraTrav – fliken Start

Version 2.0



- När ett nytt system skapas öppnas systemet med fliken ”Start” aktiverad
- I fliken start kan du
  - Styra ranking och markera hästar
  - Styra vilken info som visas
  - Se och skapa bevakningar
  - Ange reserver
  - Se en översikt över aktiva villkor

Innehåll

BaraTrav – fliken Start.....105

Styr vilka hästar som skall ingå i systemet. 106

Styr rangordning(ranking) för hästarna 107

Styr visning av information.....108

Bevakningar 109

Reserver 109

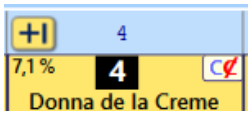
Översikt villkor samt indikatorer 109

Styr vilka hästar som skall ingå i systemet.

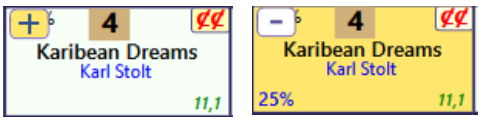
- **Nolla systemet**
  - När du klickar på knappen med ett kryss på får du en kontrollfråga. Om du svarar ja på den så tas samtliga hästar bort från systemet, dvs ingen häst ingår längre på systemet. Eventuella existerande villkor på verkas ej.
- **Antal hästar för enskild avdelning - Högerklicka på en häst** – alla hästar till vänster om klickad häst i **avdelningen** ingår nu på systemet
- **Antal hästar i samtliga avdelningar**
  - **Högerklicka på ett ranknummer** i listen ovanför första avdelningen. Alla hästar till vänster om detta ranknummer ingår nu på systemet
  - Klicka på **knapp** i ranklisten för att **markera antal hästar i samtliga**

    avdelningar
  - Klicka på **knapp** i ranklisten för **att lägga till hästar i samtliga avdelningar**
    1. Denna knapp tar inte bort hästar till höger från systemet.

- **Enskild häst**



  - **Klicka och dra en häst** in eller ut ur systemet
    1. I inställningar kan du välja om du vill använda fast antal hästar per avdelning eller om du vill använda ”smart drag och släpp”. Med ”smart drag och släpp” ökar resp. minskar antalet hästar på systemet när du drar dem in i respektive ut från systemet
  - Klicka på **knappar** för **lägg till/ta bort häst på systemet**



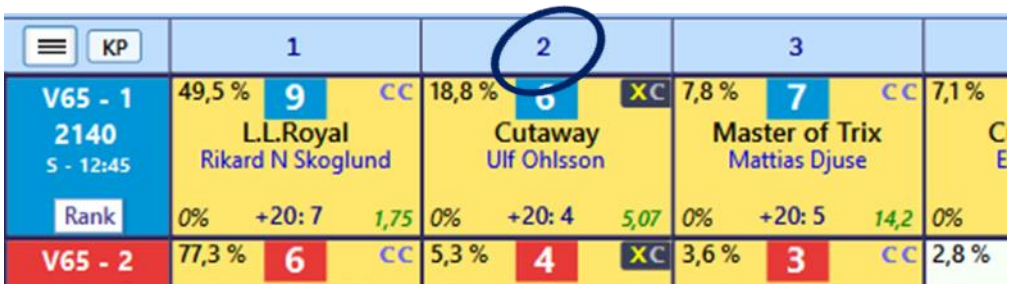
Styr rangordning(ranking) för hästarna

Ranking av hästarna är viktig vid spel med BaraTrav.

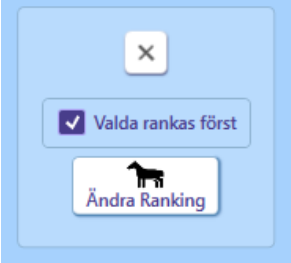
Varje häst har hela tiden ett ranknummer tilldelat som motsvarar den ranking som du via programmet har gett till hästen.

Hästarnas ranknummer kan ses på två olika sätt i de två olika sorteringslägen som programmet kan befinna sig i

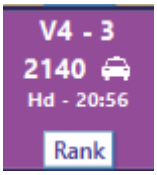
- **Sorteringsordning = ”Min Ranking”**
  - Hästarna är sorterade efter ranknummer och ranknummer för hästen kan läsas av via ranklisten ovanför spelramen.



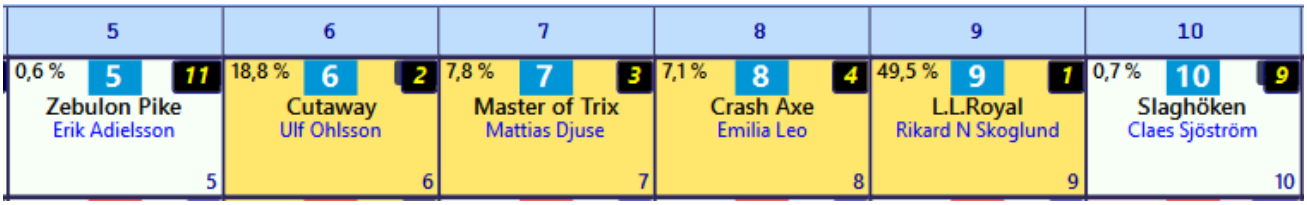
- När sorteringsordningen är lika med ”Min ranking” kan du i startfliken enkelt och effektivt ändra ranking för samtliga avdelningar eller för en enskild avdelning
  - Om du vill att hästar som redan är valda för systemet skall rankas först så skall du markera kryssrutan ”**Valda rankas först**”
  - **Ändra ranking för samtliga avdelningar**
    - Klicka på knappen ”Ändra ranking”
    - Välj vilken rank-metod du vill använda
    - Bekräfta att du vill ändra ranking



  - **Ändra ranking för enskid avdelning**
    - Klicka på knappen ”Rank” i avdelningsrutan för den avdelning du vill ändra
    - Välj vilken rank-metod du vill använda
    - Bekräfta att du vill ändra ranking



- **Sorteringsordning är någon annan än ”Min Ranking”**
  - I sorteringsfliken kan man då välja att visa ranknumret för respektive häst och då visas det längst upp till höger i varje flik



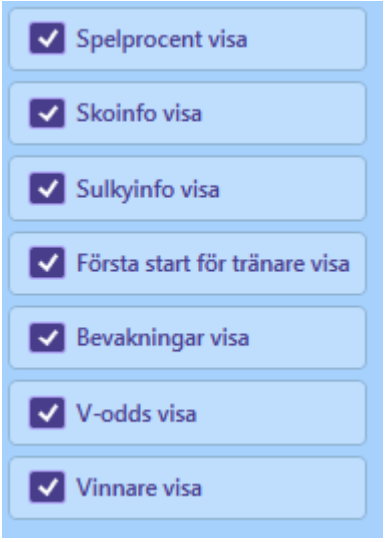
  - Det går bra att lämna in spel även med detta sorteringsläge. Det man bör tänka på är att kontrollera vilka reserver man får genom att kontrollera reservmetod och ranknummer. Reserver visas även tydligt i flik kuponger om man hellre vill titta där.

- För att styra dynamiska reserver i detta läge kan man ändra ranknummer för hästar utanför systemet på följande sätt.
    - Lägg till en häst med plus-knappen och ta sedan bort den med minusknappen. Nu har den det lägsta ranknumret av hästar som ej är med på systemet
    - Vid reservmetod ”Spel-%” saknar ranking betydelse.
- Fasta reserver kan alltid anges i startfliken

Styr visning av information

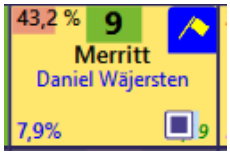
Nyhet 2.0 Nu kan du även styra detta från kontextmenyn för varje flik

- **Spelprocent visa –** styr om spelprocent visas i ekipagerutor
- **Skoinfo visa –** styr om skoinfo visas i ekipagerutor
- **Vikt och blinkers visa –** styr om vikt och blinkersinfo visas i ekipagerutor
- **Sulkyinfo visa –** styr om sulkyinfo visas i ekipagerutor
- **Första start för tränare visa** – styr om du vill visa indikator för första start för tränare i Sverige
- **Bevakningar visa** – styr om du vill visa indikator för bevakningar
- **V-odds visa –** styr om vinnarodds visas i fliken start och LiveBar
    - **Vinnaromsättning** per avdelning visas under ekipagetabellen om vinnarodds visas
- **Vinnare visa**– när resultat finns styr du här om vinnare visas i andra flikar än resultatfliken



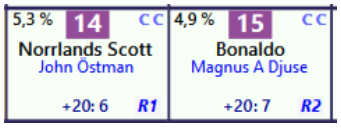
Bevakningar

- **Bevakningar skapa** – aktivera denna för att skapa bevakning. Om markerad så visas kryssruta för bevakningar i ekipagerutorna. Du kan även klicka på bevakningsikonen för att lägga till egna kommentarer för en nyskapad bevakning om ”Bevakningar skapa” är markerad.



Reserver

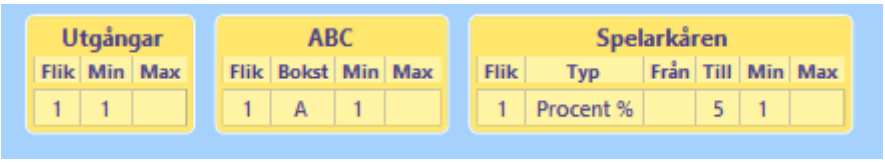
- **Reserver ange**
  - Fliken start är den enda flik där du kan ange **fasta reserver**. Programmet använder en av metoderna ”Nästa” eller ”Bästa” eller ”Spel-%” för att bestämma vilka reserver som skall användas.



  - Om du anger fasta reserver så går dessa alltid före den valda metodens beräkning av reserver. Det finns två sätt att ange fasta reserver
  - Alternativ 1
    1. Klicka i kryssrutan ”Ange reserver”.
    2. Högerklicka på hästar för att ange R1 och R2 för den aktuella avdelningen.
  - Alternativ 2
    1. Håll nere tangenten ”R”
    2. Högerklicka på hästar för att ange R1 och R2 för den aktuella avdelningen.

Översikt villkor samt indikatorer

- I fliken start visas alltid en **översikt** över samtliga **villkor** som är **aktiva** för det aktuella systemet. Det är samma villkorsinformation som visas i systemöversikten. Vill man se den totala systemöversikten kan man göra det genom att klicka på knappen som alltid finns tillgänglig i de flikar som visar spelramen.



Utgångar		
Flik	Min	Max
1	1	

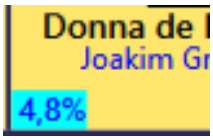
ABC			
Flik	Bokst	Min	Max
1	A	1	

Spelarkåren					
Flik	Typ	Från	Till	Min	Max
1	Procent %		5	1	

<u>Nedanstående indikatorer kan bara ses i start-fliken</u>

- Aktivera **Indikator för låg spelkvot** i inställningar för att visa en rosa-färgad bakgrund bakom spelprocenten för de hästar där internprocenten är lägre än spelprocenten

- Aktivera **Indikator för låg internprocent** i inställningar för att visa en ljusblå bakgrund bakom internprocenten för de hästar där internprocenten understiger det angivna värdet



BaraTrav – fliken Utgångar*

Version 3.2

- Lägg till en ny flik genom att klicka på plusknappen bredvid fliken U1.
- Varje utgångsflik har ett **namn,** Ux, där x är numret på utgångsfliken, tex. U4
- Det går också att ange en **beskrivning** till utgångsfliken. Det gör du genom att klicka på den lilla knappen med en penna på
- **Markera de hästar som skall vara utgångshästar genom att klicka i kryssrutan**
    - Använd även massändringsknappar för att arbeta effektivare. Se manualen för ”Extra bra”
    - I inställningar kan du välja design på kryssrutorna

61 Utgångar *kryssrutor* ○ vit ○ grå ◉ blå

    - Väl mellan vit, grå eller blå bakgrundsfärg
        -
- **Ange gränser för aktuellt utgångsvillkor**
    - Klicka på drop-down och välj värde för Min respektive Max som skall gälla för villkoret.
    - Om **Min-värdet är större än noll eller Max-värdet är lägre än antalet avdelningar med utgångshästar** så betraktas villkoret som **aktivt** och gulmarkeras
    - Om endast Max-värde är angivet och Max-värdet är mindre eller lika med antalet avdelningar med utgångsmarkeringar är villkoret meningslöst och markeras med ljusröd färg.

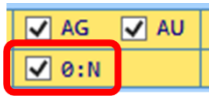
- Om Min-värdet är noll visas en tom ruta
- Om Max-värdet är lika med antalet avdelningar visas en tom ruta

- **Antal avd med utg**
  - Under villkoret visas en information om hur många avdelningar som innehåller utgångsmarkeringar för aktuellt utgångsvillkor

- **Initiera utgångsvillkor**
  - **Klicka på kryssknappen** för att initiera aktuell utgångsflik och avmarkera utgångshästar i fliken
  - **CTRL** + klick på kryssknappen medför att samtliga utgångsflikar blir initierade

Eller-nummer*

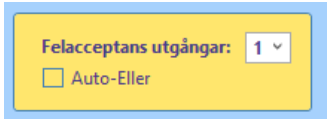
- Från start är alla villkor i en flik nödvändiga för att fliken skall vara godkänd. Det är med andra ord ett OCH mellan varje villkor inom fliken.
- Om du på enklaste sätt vill sätta ett ELLER mellan olika grupper av villkor inom en flik använder du ELLER-nummer. Genom att välja ett ELLER-nummer för 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 till nödvändiga***.



- Genom att markera "`0:N`" för systemet görs 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

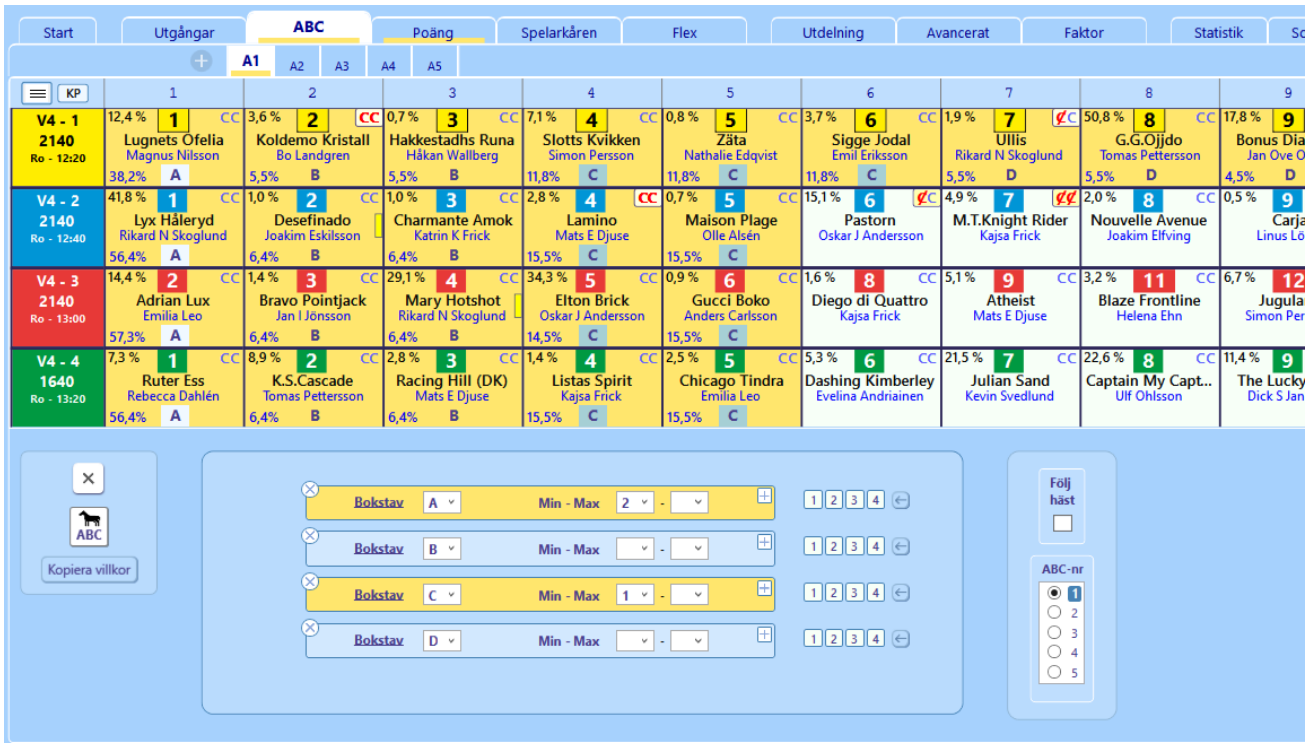


Gruppvillkor*

- 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

BaraTrav – fliken ABC*

Version 3.2



Innehåll

BaraTrav – fliken ABC 110

Översikt 112

Att ändra ABC-värden för hästar 114

Styra vilka bokstavsvillkor som visas 114

Ange gränser för aktuellt ABC-villkor 114

Ange aktiva avdelningar för en ABC-bokstav eller ett intervall 114

Kopiera villkor 115

Eller-nummer ..... **Error! Bookmark not defined.**

Felacceptans 115

Gruppvillkor 115

Avancerad styrning av ABC 115

Översikt

- **I fliken ABC reducerar du med villkor baserade på bokstavsvärden från A-H**
- I varje ABC-flik kan du ange **flera villkor per bokstav** och även använda villkor för **intervall** av bokstäver enligt alfabetisk ordning.

- Genom att klicka på **plusknappen i valfritt villkor öppnas ett nytt villkor** för nästa bokstav som ej har villkor.
- Klicka på **kryssknappen** för att initiera ett villkor (om det är aktivt) eller ta bort det (om det är inaktivt)
- **Ändra bokstav** för ett villkor genom att välja i **dropdown**-listen.
- **Ett villkor kan också avse ett intervall av ABC-värden. Detta aktiveras genom att klicka på den understrukna texten Bokstav. Då öppnas ytterligare en ruta och du kan ange ett intervall som villkoret skall avse.** Texten Bokstav byts till **Från – Till.** Klicka på **Från – Till** för att återgå till villkor för endast en bokstav.

- Varje ranknummer (eller häst beroende på om Följ häst är markerad eller inte) tilldelas **initialt ett ABC-värde**. Du kan **ändra detta värde på flera olika sätt.**

Att ändra ABC-värden för hästar

- **Enskild häst ->** Använd **plus-minusknapparna** eller **skriv in värdet direkt** för att ändra värdet för ett enskilt ranknummer i en avdelning. Du kan använda tab-tangenten för att flytta mellan hästarna.

  - **OBS! Plus-minusknapparna är dolda tills du för musen över det nedre högra hörnet i hästrutan**
- **Initiera ABC-värden för ekipage**
  - Initiera hästarnas ABC-värden genom att klicka på knappen ”ABC” med en häst på Hästarna får då ABC-värden enligt standard.

- **Använd massändringsknappar för att jobba effektivare. Se manualen ”Extra bra”**

Styra vilka bokstavsvillkor som visas

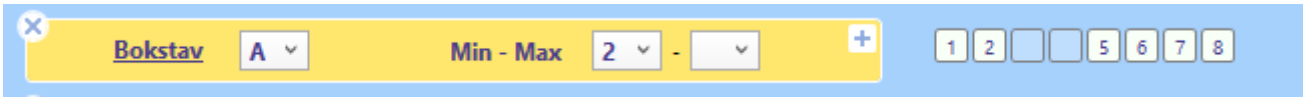
- **Standardinställningen** är att bokstavsvillkor för ABCD visas.
- Om man vill ha en **annan standardinställning** så kan man **klicka på ”Spara som standard”.** Då sparas de bokstavsvillkor som är öppna i den aktuella fliken som standard för kommande systems samtliga ABC-flikar.
- Man kan **öppna bokstavsvillkor för ABCDEFGH** genom att klicka på **”Visa alla”**
- Man kan **stänga samtliga inaktiva bokstavsvillkor** genom att klicka på ”**Dölj inaktiva**”
- Genom att klicka på ”**Visa enligt standard**” **öppnas bokstavsvillkor enligt standard**. Inaktiva villkor döljs

Ange gränser för aktuellt ABC-villkor

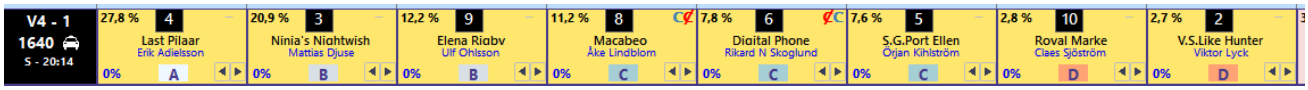
- Klicka på drop-down och välj värde för Min respektive Max som skall gälla för den aktuella bokstaven i villkoret.
- Om Min-värdet är större än noll eller Max-värdet är lägre än antalet avdelningar så betraktas villkoret som aktivt och gulmarkeras
- Om min-värdet är noll visas en tom ruta
- Om max-värdet är lika med antalet avdelningar visas en tom ruta

Ange aktiva avdelningar för en ABC-bokstav eller ett intervall

- Initialt är alltid alla avdelningar aktiva. Det går att undanta en eller flera avdelningar från ett villkor genom att klicka bort avdelningsnumret bredvid det villkoret
- Om du t.ex. klickar bort avdelning 3 och 4 bredvid ett villkor för bokstaven A, så kommer hästar i avdelning 3 och 4 inte att räknas med vid beräkningar för just det villkoret



- **Man kan enkelt se vilka hästar som påverkas av ett aktivt bokstavsvillkor i den aktuella fliken. Dessa hästar har en färgad bakgrund bakom sitt ABC-värde**.



- **Felacceptans och nödvändiga villkor – läs manualen för felacceptans**
- **Nollställ villkor**

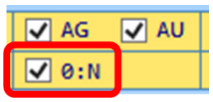
- Nollställ villkor genom att klicka på knappen med ett kryss på. Då nollställs alla villkor och övriga värden för den aktuella fliken.
- **CTRL** + klick på kryssknappen medför initiering av samtliga ABC-villkor

Kopiera villkor

- Det går att kopiera villkor från en flik till den man befinner sig i. Det görs genom att klicka på knappen **"Kopiera villkor"**. En dialog öppnas där man skall ange fliknumret för den flik vars villkor man vill kopiera. Observera att samtliga villkor i den aktiva fliken raderas och ersätts med kopior av samtliga villkor från den flik man kopierar ifrån. Endast själva villkoren inklusive vilka avdelningar som är aktiva kopieras, ej annan data för fliken såsom t.ex. ABC-nummer eller Nödvändigt/Tillräckligt.

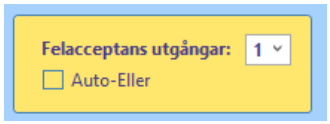
Eller-nummer*

- 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 till nödvändiga***.



- Genom att markera "`0:N`" för systemet görs 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

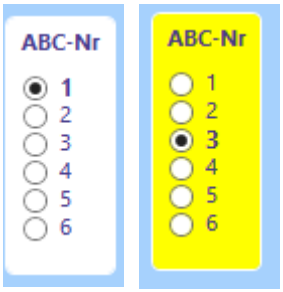
Gruppvillkor*

- 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

Avancerad styrning av ABC

- **Varje flik bär initialt sina egna respektive värden för ABC per häst.**

- **Varje flik är kopplad till ett ABC-nr**. Om **Avancerad styrning för ABC** är aktiverad i **inställningar** så går det att **styra** vilket **ABC-nr respektive flik** är kopplad till. **Flera flikar** kan vara kopplade till **samma ABC-nummer**. **Varje ändring i någon av dessa flikar får då samma effekt i de andra flikarna som delar samma ABC-nummer.**



- I exemplet till höger är flik ett först kopplad till sitt ordinarie värde ett. När vi byter så att den är kopplad till nummer 3 blir tabellen gulmarkerad för att indikera att den avviker från det ordinarie värdet
- Du kan också **kopiera värden från ett ABC-nr till ett annat ABC-nr** genom att klicka på knappen ”**Kopiera värden”**. Då kopieras ABC-värden **från det markerade ABC-numret till det ABC-nummer som är lika med flikens fliknummer.**
- Om **Avancerad styrning för ABC** är aktiverad i **inställningar** kan du för varje flik ange om **ABC-värdet** skall **följa med hästen vid rankändring** eller inte. Det styr du med kryssrutan **”Följ häst”**. Det är viktigt att komma ihåg att denna markering gäller för ABC-numret, dvs samtliga flikar som är kopplade till detta ABC-nummer påverkas av denna styrning.

  - **Sortera**
  - Om fliken har inställningen ”**Följ häst” aktiverad** så kan du **sortera** hästarna enligt deras bokstavsvärden genom att klicka på knappen med texten ”**ABC…**”.

BaraTrav – fliken Poäng*

Version 3.2

Innehåll

BaraTrav – fliken Poäng* 117

Översikt 118

Hästarnas poängvärde – Initiering* 120

Hästarnas poängvärde – Ändra värde 122

Villkor för poängsumma 123

Villkor för poänginterval 124

Villkor för poängprodukt 125

Ändra ranking genom sortering 126

Eller-nummer 126

Felacceptans 126

Gruppvillkor 126

Simulera vinnare 126

Avancerad styrning av Poäng 127

Översikt

- **I fliken Poäng reducerar du med villkor baserade på poängvärden för respektive häst**
- Du kan reducera med villkor avseende **poängsumma** och/eller antal hästar inom specificerade **poängintervall** och/eller **poängprodukt.**
- **Initiera hela fliken**
    - Nollställ villkor genom att klicka på knappen med ett kryss på. Då nollställs alla villkor och övriga värden för den aktuella fliken.

        - Du kan även göra detta via kontext-menyn genom högerklick på fliken och sedan välja ”Återställ villkor”
- **Initiera samtliga flikar**
    - **CTRL** + klick på kryssknappen medför initiering av samtliga Poäng-flikar
- **Skapa en ny flik**
    - Klicka på plusknappen bredvid ”P1”
- **Hantera en flik** – högerklicka på fliken för kontext-meny

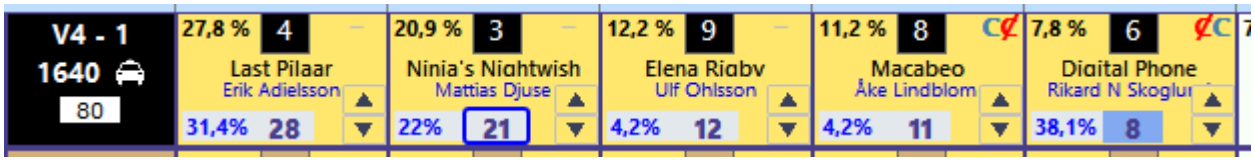
- **Öppna ett ytterligare poängvillkor -** Genom att klicka på **plusknappen i valfritt villkor öppnas ett nytt villkor** för den aktuella typen av villkor
- Det nya villkoret placeras direkt efter det villkor vars plusknapp blev klickad

- **Initiera ett villkor** - Klicka på **kryssknappen** för att initiera ett villkor (om det är aktivt) eller ta bort det (om det är inaktivt)

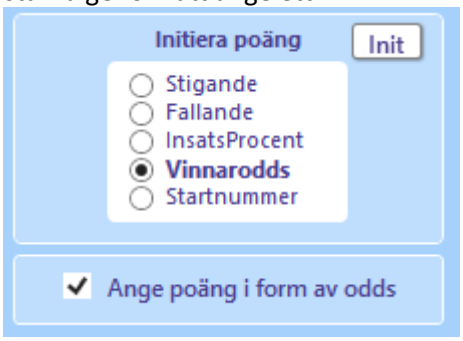
- **Ange aktiva avdelningar för ett villkor**
    - Initialt är alltid alla avdelningar aktiva. Det går att undanta en eller flera avdelningar från ett villkor genom att klicka bort avdelningsnumret under det villkoret

    - Om du t.ex. klickar bort avdelning 5 och 6 under ett villkor, så kommer hästar i avdelning 5 och 6 inte att ingå vid beräkningar för just det villkoret

- Man kan enkelt se vilka hästar som påverkas av ett aktivt villkor i den aktuella fliken. Dessa hästar har en ljust **färgad bakgrund** bakom sitt Poäng-värde om villkoret är av typen **poängsumma** och **blå bakgrund** om villkoret är av typen **poängintervall**



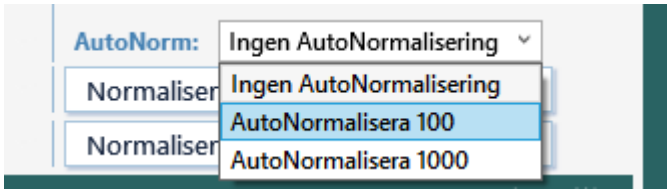
- **Poängsumma per avdelning** - Om "Poäng - visa poängsumma per avdelning" är aktiverat i inställningar så visas summan av hästarnas poäng i ”avdelningsrutan”.
- **Felacceptans och nödvändiga villkor – se manualen för felacceptans**
- **Ange poäng i form av odds**
    - När detta alternativ är valt kan man ange poäng för hästarna genom att ange ett odds. Så länge alternativet är valt visas oddsvärdet men när man väljer bort ”Ange poäng i form av odds” så visas poängen som oddset motsvarar. Poängen beräknas som 100 dividerat med angivet odds och avrundas till närmaste heltal. Vid initiering med alternativet Vinnarodds används ATG:s vinnarodds som bas för beräkning av poäng. **OBS! det är alltid poängen och aldrig odds-värdet som används vid reducering.**



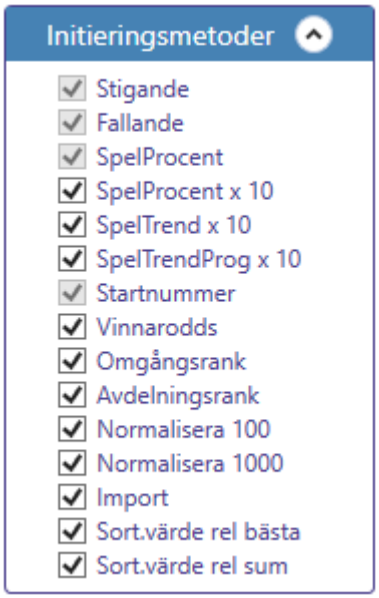
Hästarnas poängvärde – Initiering

- **Initiera poäng för samtliga avdelningar**
  - Initiera hästarnas Poäng-värden genom att klicka på knappen ”Poäng <nya värden>” med en häst på. Hästarnas poäng i den aktuella poängfliken initieras då enligt den valda metoden.
  - ***Nyhet 2.1 – Senaste initiering***
    - Nu kan du ovanför poängknappen se den senaste initieringsmetod som användes för samtliga avdelningar
- **Initiera poäng per avdelning**
  - För musen över nedre delen av avdelningsrutan
  - Klicka på den gula knappen som visas

- ***Nyhet 2.0* AutoNormalisering**
  - Du kan nu välja att låta programmet normalisera poängvärden vid initiering så att summan i varje avdelning blir 100 eller 1000
  - Standardinställning ID = 156
  - På/Av styr du via kontextmeny för aktuell poängflik



- **Initieringsmetoder**
  - **Vilka initieringsmetoder som visas kan du styra i inställningar ID=72**
  - ***Nyhet 2.0* – Initiering kan nu även utföras från kontextmeny**
  - **Nyhet 2.**1 – Initieringsmetod SpelTrendProg x 10
    - Med denna metod får hästarna poäng enligt den prognos som för tillfället är aktiv i fliken speltrend. Prognosens procentvärde multipliceras med 10 och produkten blir hästens poäng
    - Det går att välja att hålla denna poäng uppdaterad så att poängen ändras när speltrendsprognosen ändras.
    - Om man väljer ”Håll uppdaterad” för SpelTrendProg x 10 så kan man styra vilket intervall prognosen skall baseras på.



  - **Stigande** – En **dialogruta** öppnas där du får ange vilket **värde** den **förstarankade** hästen i varje avdelning skall ha. Hästarna får sedan poäng i **stigande** ordning från detta värde. Standardvärde är ett.
  - **Fallande** – En **dialogruta** öppnas där du får ange vilket **värde** den **förstarankade** hästen i varje avdelning skall ha. Hästarna får sedan poäng i **fallande** ordning från detta värde. Standardvärde är 5.
  - **Spelprocent** – Hästarna får poängvärden enligt deras avrundade spelprocent

        - **Du kan välja att få poängen initierad vid varje uppdatering av spelprocent genom att klicka i ”Håll uppdaterad”**
    - **Spelprocent x10** – Hästarna får poängvärden enligt deras avrundade spelprocent multiplicerat med 10
    - **Vinnarodds** – Hästarna får poäng lika med 100 dividerat med aktuellt vinnarodds avrundat till heltal.
    - **Startnummer** – Hästarna får samma poäng som deras startnummer
    - **Omgångsrank** – En dialogruta öppnas där du skall ange vilken värdetyp som skall användas för omgångsrankingen. Alla hästar i omgången rangordnas efter deras värden för den typen och tilldelas poäng enligt deras ranking, från värde 1 för den bäst rankade och därefter stigande. Det går att välja mellan spelprocent och vinnarodds.
    - **Import** – importera poäng från en kommaseparerad fil
        - Antal rader i filen skall vara lika med antalet avdelningar
        - Värden skall vara heltal med kommatecken emellan
    - **Sort.värde rel. sum –** poäng initieras baserat på det aktuella sorteringsvärdet och i förhållande till summan av sorteringsvärdet i respektive avdelning.
    - **Sort.värde rel. sum –** poäng initieras baserat på det aktuella sorteringsvärdet och i förhållande till det maximala värdet i aktuell avdelning av sorteringsvärdet i respektive avdelning.
    - **Normalisera 100**
        - Räknar om nuvarande poäng så att summan i varje avdelning blir 100
    - **Normalisera 1000**
        - Räknar om nuvarande poäng så att summan i varje avdelning blir 1000

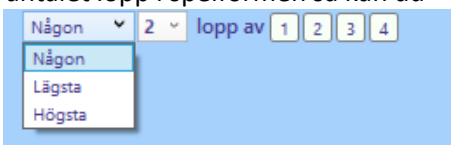
Hästarnas poängvärde – Ändra värde

- Varje ranknummer (eller häst beroende på om Följ häst är markerad eller inte) tilldelas **initialt ett Poäng-värde**. Du kan **ändra detta värde på flera olika sätt.**
- **Att ändra poängvärdet**
    - **Enskild häst ->** Använd **plus-minusknapparna** för att ändra Poäng-värdet för en enskild häst
        - **OBS! Knapparna är dolda men visas när man för musen över området i nedre högra hörnet i hästrutan**

    - **Enskild häst ->** Klicka i textfältet för poängen. **Skriv med tangentbordet** det önskade poängvärdet. **Tryck på Tab-tangenten** för att gå vidare till nästa häst.
    - **Enskild häst ->** Håll ned en **numerisk tangent 0–9 och klicka på en enskild häst**.
    - **Använd även massändringsknappar för att arbeta än mer effektivt. Se manualen för ”Extra bra”**

Villkor för poängsumma

- Du kan ange antingen **min** eller **max-värde** eller både och
- **Möjliga min och -maxvärden anpassar sig efter hästarnas poängvärden** så att du som lägst kan ange den lägsta möjliga summan och som högst den högsta möjliga summan för det aktuella delvillkoret
- **Min-värdet kan inte anges till ett högre värde än max-värdet**
- **Max-värdet kan inte anges till ett lägre värde än min-värdet**
- För att max-värdet skall uppdateras behöver du klicka utanför textboxen för maxvärdet. Minvärdet uppdateras direkt. Detta beror på att minvärdet alltid är lägre än maxvärdet och kan valideras direkt när det skrivs in. För maxvärdet kan validering utföras först när det kompletta värdet är angivet.
- Du kan ange i för **hur många lopp som poängsumman skall beräknas för**. Om du väljer t.ex. två lopp och fyra lopp är aktiva för villkoret kommer radsumman att kontrolleras för varje kombination av två lopp inom dessa fyra.
    - Om **antalet beräkningslopp** är färre än antalet lopp i spelformen så kan du också välja **vilket av radens summavärden** som skall jämföras med villkorets gränser.



        1. **Någon (standardval)** – om det finns någon eller några kombinationer för raden som tillsammans som klarar villkorets gränser så är raden godkänd. I praktiken innebär detta att radens högsta poängsumma jämförs med mingränsen och radens lägsta poängsumma jämförs med maxgränsen.
        2. **Lägsta** – radens lägsta poängsumma jämförs med villkorets gränser
        3. **Högsta** – radens högsta poängsumma jämförs med villkorets gränser
- Du kan ange vilka **lopp** som skall vara **aktiva** för delvillkoret. Endast poäng för hästar i dessa lopp kommer att ingå i beräkningen av poängsumman.
- De **hästar** som **påverkas** av något poängsummevillkor inom den aktuella fliken får en **ljus bakgrund**.
- Ett poängsummevillkor är **aktivt** då minst ett av min eller max-värdena är angivna

Villkor för poängintervall

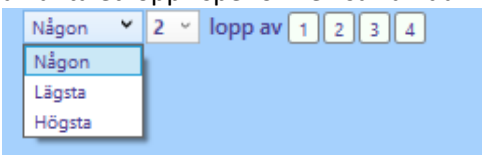
- Med **intervall** anger du villkor för det antal hästar som skall ligga inom det angivna poängintervallet
- Du kan ange antingen **min** eller **max-värde** eller både och
- Du kan ange antingen från eller till-värde eller både och för intervallet
- **Möjliga från och till-värden anpassar** sig efter de poäng som hästarna i de aktiva loppen har, så att du snabbt hittar lägsta möjliga värde alternativt högsta möjliga värde
- Endast hästar som har en poäng som är större än eller lika med ett angivet från-värde samt mindre än eller lika med ett angivet till-värdet, ingår i beräkningen för antal hästar
- De hästar som tillhör något av poängintervallen för de aktiva intervallvillkoren i fliken får en **blå bakgrundsfärg**.
- Ett intervallvillkor är aktivt då minst ett av min eller max-värdena är angivna
- Klicka på drop-down och välj värde för Min respektive Max som skall gälla för det aktuella villkoret.
- Om min-värdet är noll visas en tom ruta
- Om max-värdet är lika med antalet avdelningar visas en tom ruta

Villkor för poängprodukt

- Vid reducering med avseende på produkt används ”rot-värdet” för radens poängprodukt. Detta för att själva produkten ger ett högt och svårförståeligt värde. ”Produkt-roten” är det tal som varje häst i raden skulle ha för att ge raden dess produkt-värde. Ett enkelt exempel är en V4-rad med produkt-värde = 16. Produkt-roten är då 2 eftersom 2x2x2x2 = 16.
- I excel beräknas produkt-roten på följande sätt för ett exempel med sex lopp där poängen i varje avdelning är lika med avdelningsnumret

Avd1	Avd2	Avd3	Avd4	Avd5	Avd6	Produkt	Produkt-rot	Excel-formel
1	2	3	4	5	6	720	2,993795166	UPPHÖJT.TILL(720;1/6)

- Du kan ange antingen **min** eller **max-värde** eller både och
- **OBSERVERA** att BaraTrav använder **avrundning till två decimaler vid jämförelse** mellan **radens produkt-rot** och **villkorsgränserna**. Om exempelvis maxgränsen är 3,16 och radens produkt-rot är 3,1629 så är raden godkänd eftersom radens produktvärde avrundat till två decimaler är 3,16.
- **Poängen som ligger till grund för produkt-roten är alltid heltal men själva produktroten beräknas med två decimaler.**
- **Möjliga min och -maxvärden anpassar sig efter hästarnas poängvärden** så att du som lägst kan ange den lägsta möjliga produkt-roten och som högst den högsta möjliga produkt-roten för det aktuella delvillkoret
- **Min-värdet kan inte anges till ett högre värde än max-värdet**
- **Max-värdet kan inte anges till ett lägre värde än min-värdet**
- För att max-värdet skall uppdateras behöver du klicka utanför textboxen för maxvärdet. Minvärdet uppdateras direkt. Detta beror på att minvärdet alltid är lägre än maxvärdet och kan valideras direkt när det skrivs in. För maxvärdet kan validering utföras först när det kompletta värdet är angivet.
- Du kan ange i för **hur många lopp som poängprodukten skall beräknas för**. Om du väljer t.ex. två lopp och fyra lopp är aktiva för villkoret kommer radprodukten att kontrolleras för varje kombination av två lopp inom dessa fyra.
    - Om **antalet beräkningslopp** är färre än antalet lopp i spelformen så kan du också välja **vilket av radens produktvärden** som skall jämföras med villkorets gränser.



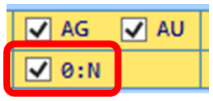
        1. **Någon (standardval)** – om det finns någon eller några kombinationer för raden som tillsammans som klarar villkorets gränser så är raden godkänd. I praktiken innebär detta att radens högsta poängprodukt jämförs med mingränsen och radens lägsta poängprodukt jämförs med maxgränsen.
        2. **Lägsta** – radens lägsta poängprodukt jämförs med villkorets gränser
        3. **Högsta** – radens högsta poängprodukt jämförs med villkorets gränser
- Du kan ange vilka **lopp** som skall vara **aktiva** för delvillkoret. Endast poäng för hästar i dessa lopp kommer att ingå i beräkningen av poängprodukten.
- De **hästar** som **påverkas** av något poängproduktvillkor inom den aktuella fliken får en **ljus bakgrund**.
- Ett villkor för poängprodukt är **aktivt** då minst ett av min eller max-värdena är angivna

Ändra ranking genom sortering

- Om fliken har inställningen ”**Följ häst” aktiverad** så kan du **rangordna** hästarna enligt deras poängvärden genom att klicka på knapparna med texten ”Sortera **123**” för stigande ordning och ”Sortera **543**” för fallande ordning.

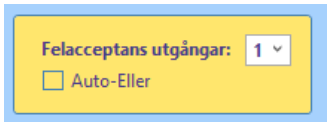
Eller-nummer*

- 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 till nödvändiga***.
- Genom att markera ”`0:N`” för systemet görs 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

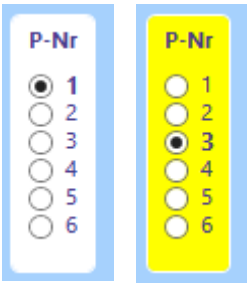
Simulera vinnare

- Du kan **simulera vinnare** direkt i poängfliken.
- Aktivera simulering genom att klicka i **kryssrutan ”Markera vinnare”** under startfliken
- Vid simulering får du direkt **återkoppling** på radens **poängsumma** samt **produkt-rot.**

- **Radens beräknade utdelning** visas också längst ned till höger i fliken.

- Med knappen **”Vinnare init**” sätts den förstarankade hästen i varje lopp som simulerad vinnare.
- Med knappen ”**Vinnare rensa**” tas samtliga simulerade vinnare bort.

Avancerad styrning av Poäng

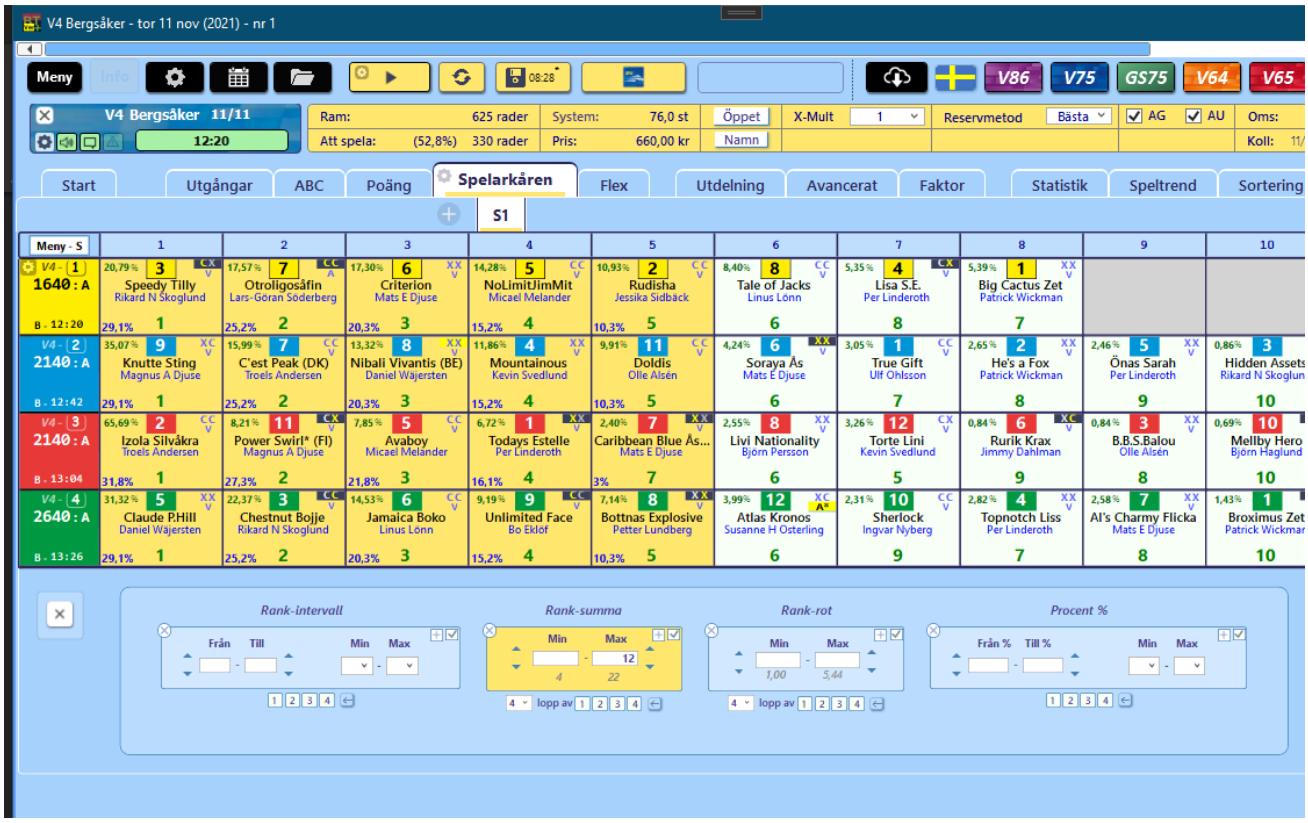


- **Varje flik bär initialt sina egna respektive värden för Poäng per häst.**
- **Varje flik är kopplad till ett Poäng-nr**. Om **Avancerad styrning för Poäng** är aktiverad i **inställningar** så går det att **styra** vilket **Poäng-nr respektive flik** är kopplad till. **Flera flikar** kan vara kopplade till **samma Poäng-nummer**. **Varje ändring i någon av dessa flikar får då samma effekt i de andra flikarna som delar samma Poäng-nummer.**
- I exemplet till höger är flik ett först kopplad till sitt ordinarie värde ett. När vi byter så att den är kopplad till nummer 3 blir tabellen gulmarkerad för att indikera att den avviker från det ordinarie värdet
- Du kan också **kopiera värden från ett Poäng-nr till ett annat Poäng-nr** genom att klicka på knappen ”**Kopiera värden”**. Då kopieras Poäng-värden **från det markerade Poäng-numret till det Poäng-nummer som är lika med flikens fliknummer.**

- Om **Avancerad styrning för Poäng** är aktiverad i **inställningar** kan du för varje flik ange om Poäng-värdet skall **följa med hästen vid rankändring** eller inte. Det styr du med kryssrutan **”Följ häst”**. Det är viktigt att komma ihåg att denna markering gäller för Poäng-numret, dvs samtliga flikar som är kopplade till detta poäng-nummer påverkas av denna styrning.
- **Följ häst**
  - Följ häst för ny flik styrs nu av två värden
    1. Standardvärde inställning ID = 46
    2. Senaste initieringsmetod för alla hästar i fliken
  - Metoderna **stigande, fallande, omgångsrank och avdelningsrank** aktiverar **inte** följ häst – för **övriga aktiveras** följ häst
  - Vid **autonormalisering** aktiveras **alltid följ häst** för ny flik

BaraTrav – fliken Spelarkåren*

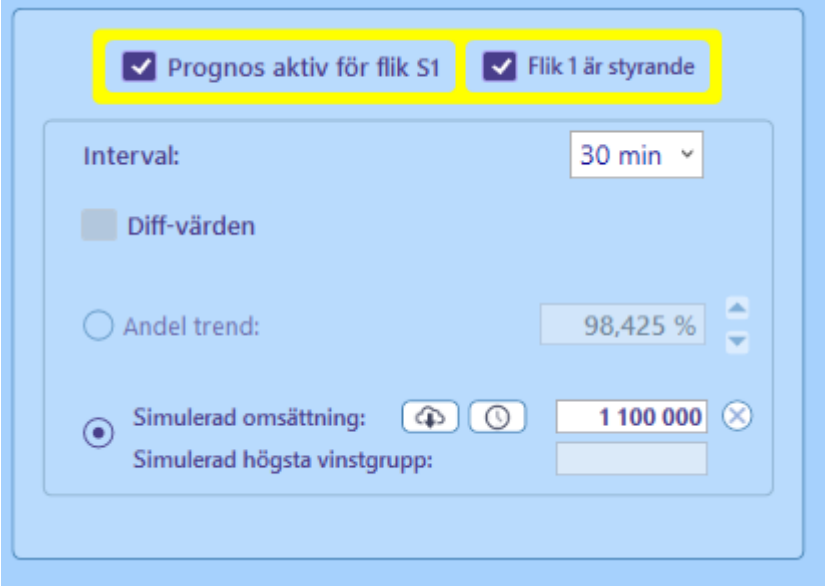
Version 3.2



- 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 **låsas** genom att **omsättningen låses**
- 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 (R_1, R_2, ….) 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.

- Aktivera inställning med ID=167 i inställningar

- Aktivera prognos för den flik där du vill använda dig av värden från speltrend
- Utför övriga inställningar utifrån hur du vill använda speltrend i denna flik



- 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

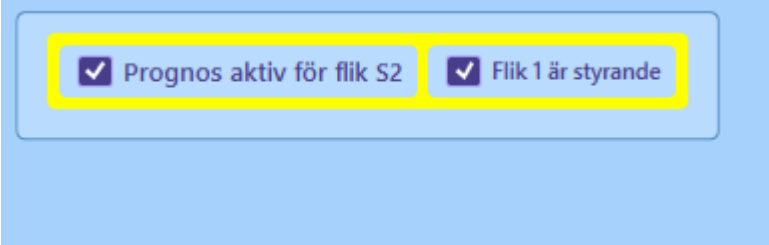


Bild: Prognos är aktiv för flik S2. Flik 1 är styrande och inga ändringar kan därför göras i flik S2 gällande prognos. Värdena från flik 1 gäller även för flik

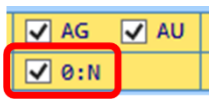
- Om prognosen stängs av för en styrande flik stängs prognosen av för samtliga flikar. Avmarkera först styrningen ifall du vill behålla prognosen aktiv för de andra flikarna. Observera att dessa flikar i sådant fall återfår de prognos-värden de hade innan en flik gjordes till styrande. Det är inte så 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

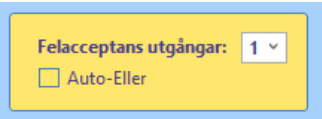
Eller-nummer*

- 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 till nödvändiga***.



- Genom att markera ”`0:N`” för systemet görs 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



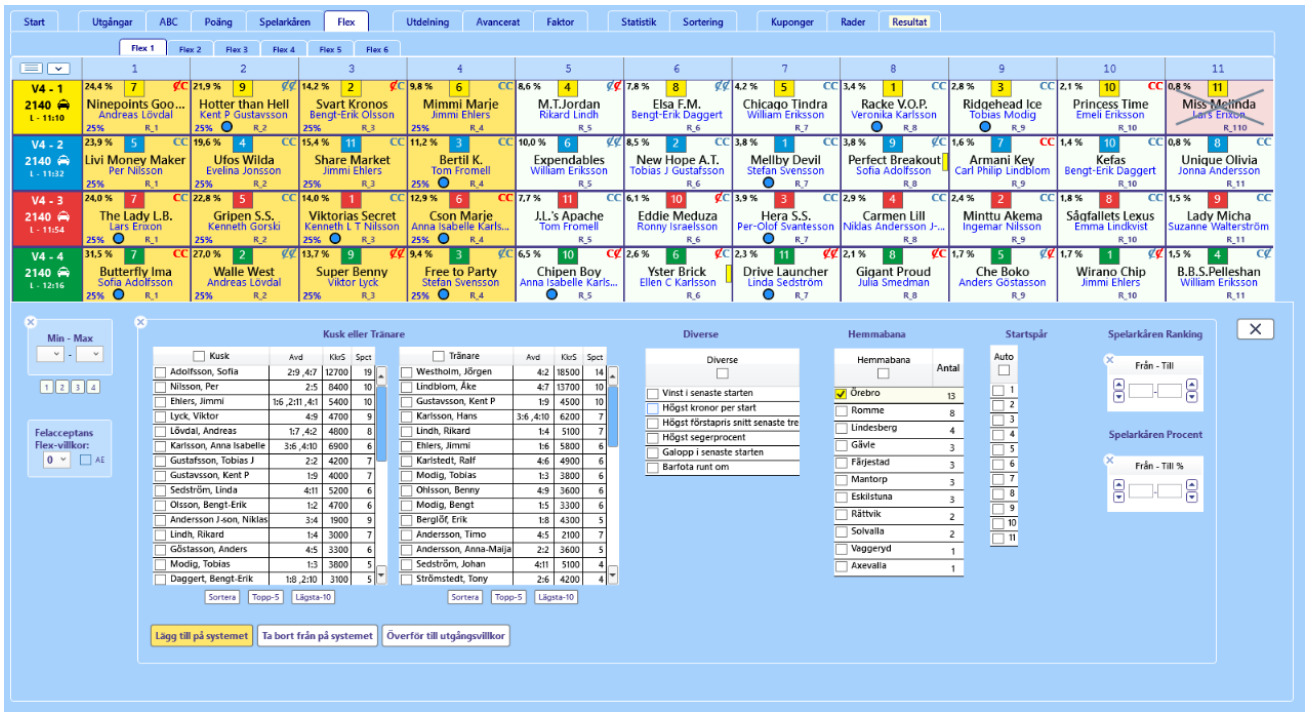
- Med felacceptans kan en rad misslyckas med att uppfylla ett eller flera villkor och ändå vara godkänt för spel – läs hur detta fungerar i separat manual för detta
- Grunderna – 7 Felacceptans och gruppvillkor

Gruppvillkor*

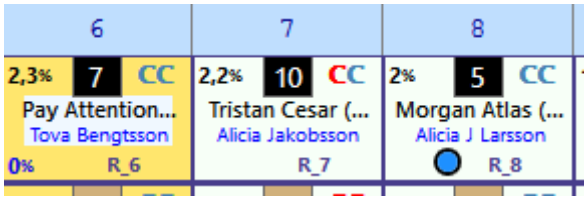
- Med gruppvillkor kan du dela in flikarna under ett huvudvillkor (t.ex. Utgångar) i olika grupper. För varje grupp kan du sedan ange min- respektive max-värde för hur många av flikarna inom gruppen som skall vara godkända – läs mer om hur detta fungerar i separat manual
- Grunderna – 7 Felacceptans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

BaraTrav – fliken Flex*

Version 3.2

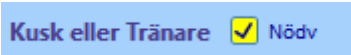


- I fliken **Flex** arbetar du effektivt med att **visualisera, lägga till på system och skapa villkor** för **olika egenskaper** hos ekipagen.
- Inom den stora vita ramen finns det fem grupper av kontroller
    - Kusk eller tränare
    - Diverse
    - Startspår
    - Spelarkåren ranking
    - Spelarkåren 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

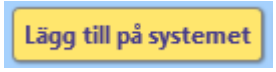


- Det finns **sex olika flikar** att arbeta med
- **I varje flik kan du skapa ett villkor baserat på den uppsättning gruppkriterier som du anger i den fliken. OBS! Om du använder kriterier som gäller Spelarkåren kan förutsättningarna ändras varje gång du laddar ned nya data. Detta eftersom ekipagens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

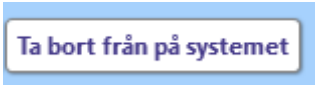
- Varje respektive grupp kan göras **nödvändig** genom att klicka på **gruppens rubriktext**. Då tänds en markerad kryssruta för att indikera att den gruppens villkor nu måste vara uppfyllda. Ta bort nödvändighet för gruppen genom att åter klicka på rubriktexten



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



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

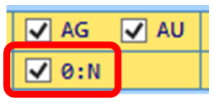
- **För felacceptans samt nödvändiga/tillräckliga villkor, läs manualen för felacceptans**
- **Kusk eller tränare**
  - Här markerar du de **kuskar** och eller **tränare** som skall ingå i villkoret.
  - Du kan **markera/avmarkera samtliga kuskar/tränare** genom att klicka på **kryssrutan** bredvid respektive tabellrubrik. Kryssrutan är markerad när någon kusk respektive tränare i tabellen är markerad.

  - 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

  - 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*

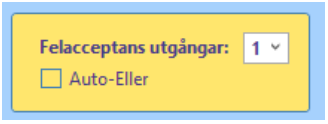
- Från start är alla villkor i en flik nödvändiga för att fliken skall vara godkänd. Det är med andra ord ett OCH mellan varje villkor inom fliken.
- Om du på enklaste sätt vill sätta ett ELLER mellan olika grupper av villkor inom en flik använder du ELLER-nummer. Genom att välja ett ELLER-nummer för 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 till nödvändiga***.



- Genom att markera ”`0:N`” för systemet görs 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

BaraTrav – fliken Utdelning

Version 2.9

Innehåll

BaraTrav – fliken Utdelning * 128

Villkor för högsta och lägsta vinstgrupp 134

Simulera vinnare 136

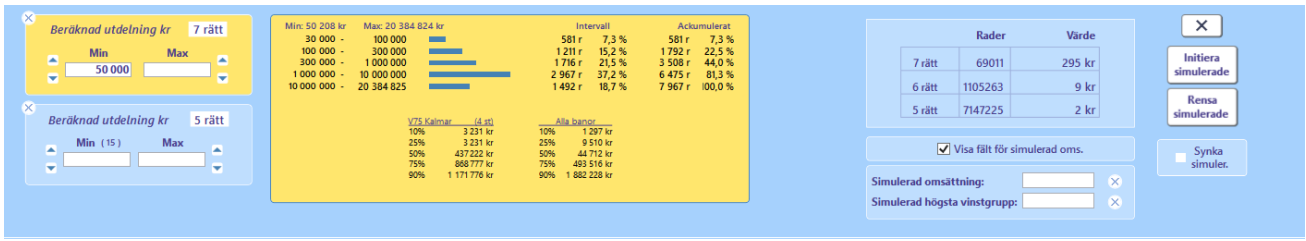
Simulerad omsättning/vinstpott 136

Prognos baserad på speltrend (PREMIUM) 137

Begränsningar för spel endast i högsta vinstgrupp * 138

Villkor för högsta och lägsta vinstgrupp

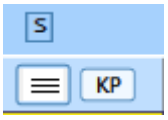
- Här kan du ange ett **minsta** och **högsta beräknade utdelningsvärde** för **högsta** och **lägsta vinstgrupp** som villkor
- **Ange minsta godkända utdelningsvärde**
  - I rutan till under **"Min"** anger du minsta godkända utdelningsvärde genom att
    - **Skriva in** värdet direkt i textrutan
    - **Klicka på pilarna** upp och ned
- **Ange högsta godkända utdelningsvärde**
  - I rutan under **"Max"** anger du högsta godkända utdelningsvärde genom att
    - **Skriva in** värdet direkt i textrutan
    - **Klicka på pilarna** upp och ned
- När systemets rader genererats visas i denna flik ett **diagram** över hur raderna fördelar sig på **utdelningsintervall.** Diagrammet återspeglar radernas beräknade utdelning vid den senaste genereringen, baserat på den omsättning och spelprocent som gällde vid genereringstillfället.



- **Min – max (BT+)** - redovisar lägsta och högsta beräknade värdet inom systemets rader
- **Statistik (BT+) –** redovisar statistik över "medianvärden" för utdelningarna med den aktuella kombinationen av spelform och bana. (Data från 2017 december och framåt)
- Om utdelningsvillkor används och omsättning uppdateras så behöver systemets rader genereras om.
- **Nollställ utdelningsvillkor**

- Du kan **initiera fliken** genom att klicka på knappen med ett kryss. Då nollas samtliga villkor i fliken.

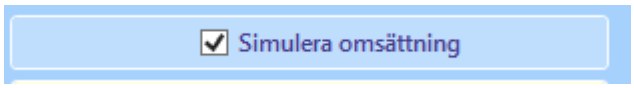
Simulera vinnare



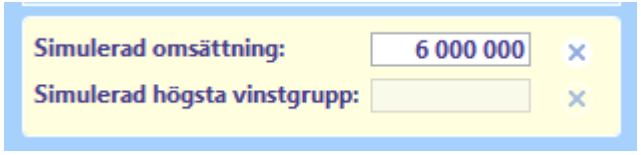
- Du kan **simulera vinnare** direkt i utdelningsfliken.
- Aktivera simulering genom att klicka i **kryssrutan** ovanför kontrollpanelknappen. När simulering är **aktiv visas ett "S"** i rutan.
- Vid simulering ges direkt **återkoppling** på radens **beräknade utdelningsvärden för samtliga vinstgrupper.**
- Det går att **synka simulerade vinnare mellan flikarna Utdelning, Poäng och Resultat** genom att kryssa i "Synka simulerade". När synken aktiveras öppnas en dialog så att man kan välja vilken flik som vinnarna skall synkas ifrån. Varje ändring som utförs när synk är aktiv, utförs även för de andra flikarna.
- Med knappen **"Init vinnare"** sätts den förstarankade hästen i varje lopp som simulerad vinnare.
- Med knappen "**Rensa vinnare**" tas samtliga simulerade vinnare bort.

Simulerad omsättning/vinstpott

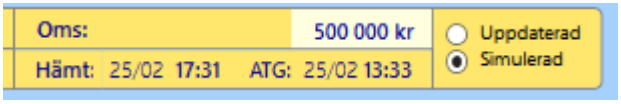
- **Med simulerad omsättning/vinstpott kan du styra vilket värde som används vid beräkning av utdelning för en simulerad rad**
- För att använda simulerad omsättning/vinstpott följer du nedanstående process
  - Aktivera simulerad omsättning i inställningar
  - Klicka i kryssrutan "Simulera omsättning"



  - Ange det värde du vill använda. Antingen genom att ange den simulerade omsättningen direkt genom att fylla i simulerad omsättning, eller indirekt genom att ange simulerad utbetalning för den högsta vinstgruppen. Radioknappen "Simulerad" i systeminfo markeras med automatik när ett simulerat värde anges eller ändras.



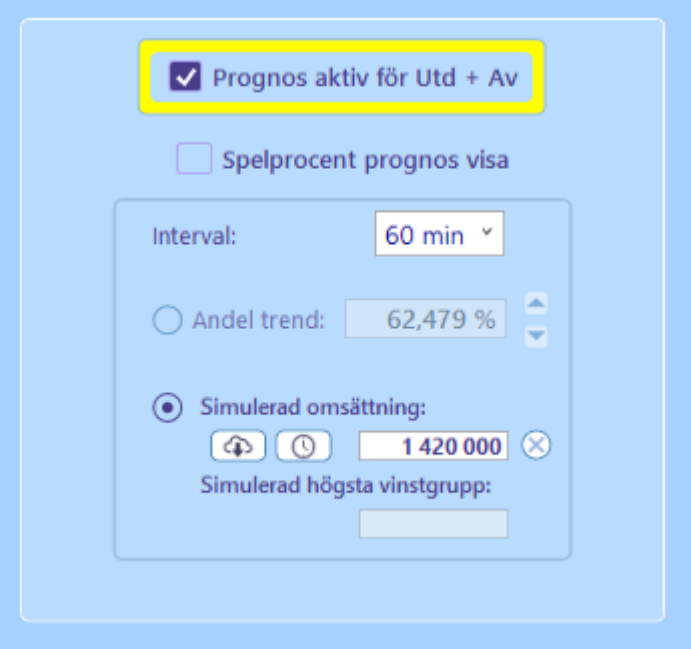
Nytt för 2.2.3 är en knapp som direkt öppnar webbläsare med ATG:s prognos för högsta vinstgrupp



  - För att återgå till Uppdaterad omsättning kan du göra på ett av tre sätt
    - Klicka på "Uppdaterad" i systeminformationen
    - Klicka bort "Simulera omsättning"
    - Ta bort det angivna värdet för simulerad omsättning/högsta vinstgrupp

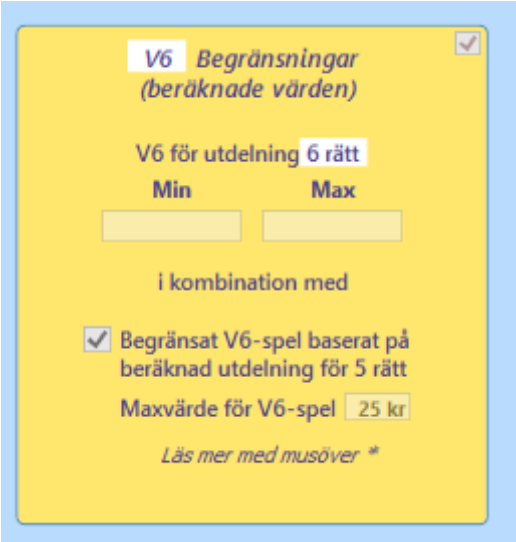
Prognos baserad på speltrend (PREMIUM)

- För **PREMIUM**-prenumerationer är det nu möjligt att använda sig av en prognos för den slutliga spelprocenten
- För att kunna använda prognos baserad på speltrend för flik Utdelning och flik Avancerad behöver först **inställningen med ID= 166** aktiveras.
- Läs allt om hur själva prognosen fungerar i manualen för Speltrend
- När **prognos** från speltrend är **aktiverad** bygger **samtliga beräkningar** i **flik Utdelning OCH flik Avancerad** på den beräknade prognosen



- Man kan välja att visa spelprognosen eller inte per flik (Utdelning, Speltrend, Avancerat)
- Övriga kontroller har samma värde i samtliga dessa tre flikar
- Du kan alltså styra prognos för Utdelning och Avancerat från samtliga dessa flikar
- OBS! Spelarkåren har sin egen styrning gällande speltrend – det som alltid är gemensamt är själva värdena för Simulerad omsättning och Simulerad högsta vinstgrupp. Programmet har endast en uppsättning av dessa värden.

Begränsningar för spel endast i högsta vinstgrupp *



- Denna funktion är aktiv endast om systemet är angivet för spel endast i högsta vinstgrupp (för tillfället V6 för V64,V65 och GS7 för GS75)
- Antag att vi har kryssat i ”Endast V6” på ett system. I detta läge spelas samtliga rader med alternativet V6.
- Det är möjligt att begränsa vilka rader som spelas med V6 på två olika sätt
  - Ange **lägsta och högsta beräknade värde för högsta vinstgrupp**.
    1. Spel endast i högsta vinstgrupp sker endast för de rader som befinner sig inom det angivna beräknade utdelningsintervallet
  - Ange att V6 skall användas endast för rader som beräknas ge mindre än angivet **maxvärde för den lägsta poolen**
    1. **Om en rad beräknas ge utbetalning för lägsta vinstpoolen som är större än eller lika med maxvärdet kommer den alltså inte att spelas som V6**
    2. **När man först klickar i kryssrutan anges det värde som är det lägsta som betalas ut för spelformen som maxvärde**
- I fliken ”**Kuponger**” samt fliken ”**Rader**” visas det vilka kuponger respektive rader som spelats med exempelvis V6 eller V64

Nr	Pris	Antal rätt	Antal rätta rader(exkl. mult)	Mult	V6	Vinst
60	12,00	0	0	1	V6	0
61	15,00	0	0	1	V6	0
62	9,00	0	0	1	V6	0
63	18,00	0	0	1	V64	0
64	15,00	0	0	1	V64	0

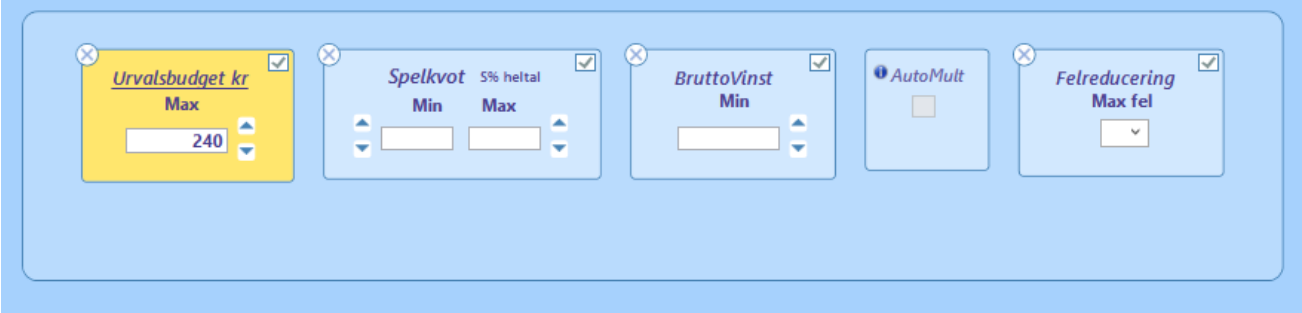
Bild: Flik kuponger

Antal rätt	V6	Mult	KupId	Avd-1	Avd-2	Avd-3	Avd-4	Avd-5	Avd-6	SpelKvot	Beräknad utd. (kr)
0	V6	1	6	4 Anne Royal	9 Yanni Knick	10 Turnisse Häst...	3 My Little Sparr...	4 Mr Etalon	7 Global Woods...	2,32	97 222
0	V6	1	6	4 Anne Royal	2 Brio Launcher	10 Turnisse Häst...	3 My Little Sparr...	4 Mr Etalon	7 Global Woods...	2,11	97 222
0	V6	1	25	5 A La Partenza	6 Abby Donovan	1 Barry B.	3 My Little Sparr...	11 Aslan D.K. (DK)	8 Vertigo N.P.* (IT)	2,64	97 222
0	V6	1	4	4 Anne Royal	5 Carozzo	9 Vasco de Gam...	3 My Little Sparr...	11 Aslan D.K. (DK)	7 Global Woods...	4,93	97 222
0	V64	1	81	5 A La Partenza	6 Abby Donovan	10 Turnisse Häst...	3 My Little Sparr...	1 Kennedy	7 Global Woods...	1,90	100 000
0	V64	1	81	5 A La Partenza	10 Prima Kaiser	10 Turnisse Häst...	3 My Little Sparr...	1 Kennedy	7 Global Woods...	1,90	100 000
0	V64	1	69	6 Volita Go* (DE)	10 Prima Kaiser	2 O.M.Faststeep	3 My Little Sparr...	2 Vincent Horse...	7 Global Woods...	2,35	100 000
0	V64	1	68	6 Volita Go* (DE)	6 Abby Donovan	2 O.M.Faststeep	3 My Little Sparr...	10 Åsens Aragon	8 Vertigo N.P.* (IT)	3,20	100 000
0	V64	1	75	5 A La Partenza	1 Donkie Ivi	10 Turnisse Häst	3 My Little Sparr	11 Aslan D.K. (DK)	8 Vertigo N.P.* (IT)	2,20	100 000

Bild: Flik rader

BaraTrav – fliken Avancerat (★Premium)

Version 3.2



- **Fliken Avancerat** erbjuder **ytterligare reduceringsmöjligheter** utöver de ”normala” som finns tillgängliga via Utgångar, ABC, Poäng, Spelarkåren och Flex-Villkor.
- Den **avancerade funktionaliteten** kan användas som **enda reducering** eller **tillsammans med övriga reduceringsvillkor**.

Innehåll

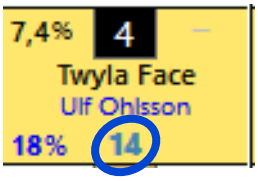
BaraTrav – fliken Avancerat 139
Inställningar 140
Hur fungerar det 141
Urvalsbudget Max 141
Spelkvot Min – Max 143
Bruttovinst Min 143
Felreducering * 144
Den avancerade poängen * 145
AutoMult * 145
Prognos baserad på speltrend (PREMIUM) 146
Övrig information 147

Inställningar

- För att fliken ”**Avancerat**” skall visas behöver den **aktiveras i Inställningar**. Där finns ytterligare inställningar.
    - **Urvalsbudget – standardval för avancerad poäng –** avgör hur ekipagets avancerade poäng sätts. Detta kan ändras för aktuellt system.
    - **Beräkna spelkvot på avrundad spelprocent –** vid användande av spelkvot kan man använda denna inställning för att få en jämnare fördelning av raderna, särskilt för hästar med låg procent. Denna inställning görs att spelprocenten avrundas till heltal vid beräkningen av spelkvoten. Dessutom är lägsta värdet som används 1. Om denna inställning används visas den avrundade spelprocenten i flik Avancerat.
    - **Använd minimikrav för bruttovinst –** denna inställning aktiverar funktionen BruttoVinst. Då går det att ange ett minvärde för radens bruttovinst i den högsta vinstgruppen. Programmet kommer då att öka på multen för de rader där det behövs. Om Urvalsbudget används kommer ökningen av mult för raderna att avslutas när urvalsbudgeten är nådd.

Hur fungerar det

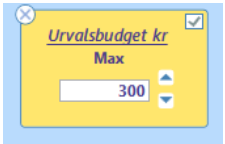
- **Den avancerade bearbetningen börjar alltid med att ett urval görs**
- Om ingen **urvalsbudget** är angiven kommer samtliga rader som passerat den **normala reduceringen** att genomgå de övriga villkor som angivits i flik Avancerat
- Avgörande för urvalet är hästens **avancerade poäng.**
    - Med inställning ID = 105 kan du ange om poängen skall vara stigande eller fallande som standard i flik avancerad
- **Den avancerade poängen är det tal som visas längst ned i rutan för varje ekipage** i fliken ”Avancerat”

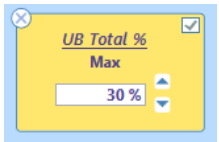


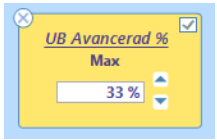
- Vid urvalet för den avancerade bearbetningen **rangordnas** raderna efter **produkten** av de ingående hästarnas **avancerade poäng** i **fallande eller stigande** ordning. Programmet väljer ut rader enligt rangordningen tills ett eventuellt angivet belopp (Urvalsbudget Max) är uppnått.
- **Särskiljning mellan rader med samma avancerad poängprodukt**
    - När två eller flera rader har samma poängprodukt behöver programmet ytterligare info för att valet mellan dessa rader skall bli förutsägbart
    - Nedanstående ordning används av programmet vid särskiljning
    - **Produkten** av radens värden för "min ranking", dvs **ranknummer**
    - **Summan** av radens ingående **startnummer**
    - I den ordning som programmet har skapat raden
- **Vid avancerad bearbetning måste rättning utföras i BaraTrav för att veta säkert hur många rätt systemets rader har.** Du kan alltså inte utifrån villkoren avgöra om hur många rätt systemets bästa rader har.

Urvalsbudget Max

- Här kan du välja att sätta en maxgräns för din urvalsbudget.
- Urvalsbudgeten styr hur många rader som maximalt väljs ut som första steg i den avancerade bearbetningen.
- Programmet väljer ut rader upp till det belopp du anger.
- Urvalsordningen avgörs av produkten av ingående hästars avancerade poäng.
- **Urvalsbudgeten** kan anges på tre olika sätt
    1. Direkt i **kronor –** urvalet av rader blir som högst kronvärdet dividerat med radpriset
    2. **Total procent** – urvalet av rader blir som högst procentsatsen multiplicerat med systemets radantal
    3. **Avancerad procent** – urvalet av rader blir som högst procentsatsen multiplicerad med antalet normalreducerade rader
- Du växlar mellan de olika metoderna genom att klicka på den understrukna rubriken
    1. Urvalsbudget kr







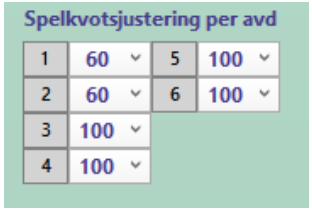
2. UB Total %
3. UB Avancerad %

- **OBS! Du kan välja att använda stigande poäng istället för fallande. Det gör du med kryssrutan för detta.**
- Nedan beskrivs litet mer kring hur urvalsbudgeten fungerar tillsammans med X-mult, faktor och bruttovinst

1. **Urvalsbudget tillsammans med X-mult**
    - Först används urvalsbudgeten för att välja ut rader upp till angivet belopp, precis som om X-mult vore lika med ett
    - Därefter appliceras X-mult så att alla utvalda rader spelas det antal ggr som X-mult har i värde
    - Priset för systemet blir därmed som högst Urvalsbudget * X-mult
    - Andra villkor kan vara mer begränsande än urvalsbudget
2. **Urvalsbudget tillsammans med faktor**
    - Först används urvalsbudgeten för att välja ut rader upp till angivet belopp
    - Radernas mult beräknas utifrån angivna faktor-värden
    - För varje rad appliceras dess rad-mult och slutlig kostnad kan överstiga urvalsbudgeten
    - OBS! Om AutoMult är aktiv så ignoreras faktorvärden eftersom radernas mult då beräknas automatiskt baserat på urvalsbudget och eventuellt bruttovinstkrav
3. **Urvalsbudget tillsammans med bruttovinst**
    - Först används urvalsbudgeten för att välja ut rader upp till angivet belopp,
    - Därefter appliceras logik för bruttovinst på varje utvald rad
    - Priset för systemet kan i detta fall inte förutses i förväg eftersom det beror på hur många gånger varje enskild rad behöver spelas för att nå kravet för bruttovinst
4. **Urvalsbudget tillsammans med Felreducering**
    - Först används urvalsbudgeten för att välja ut rader upp till angivet belopp,
    - Därefter appliceras logik för felreducering på de utvalda raderna
    - Extrarader för felreducering kan läggas till baserat på olika kriterier

Spelkvot Min – Max

- Du anger min-max-värden genom att skriva in värden i rutorna eller genom att klicka på knapparna. Håller du ner CTRL samtidigt ökas/minskas värdet med 1,0 istället för 0,10. Håller du ner SHIFT ökas/minskas värdet med 0.01.
- Programmet jämför den **multiplicerade avancerade poängen** med den **multiplicerade spelprocenten** för varje rad. Bara de rader som **har en spelkvot som ligger inom intervallet för spelkvot min-max godkänns.** Spelkvoten kan anges med tre decimaler.
- När du använder **”Internprocent” för avancerad poäng** är det möjligt att justera ”totalpoängen” per avdelning. Om du till exempel har spikat en häst med spelprocent 70 i första avdelningen blir spelkvoten för just den avdelningen alltid 100/70 för varje rad. Om du tror att vinstchansen för spiken är till exempel 60% kan du ange **spelkvotsjusteringen** 60 för avdelning ett. När du sänker spelkvotsjusteringen sjunker det antal rader du har för hästar som har en låg spelkvot.

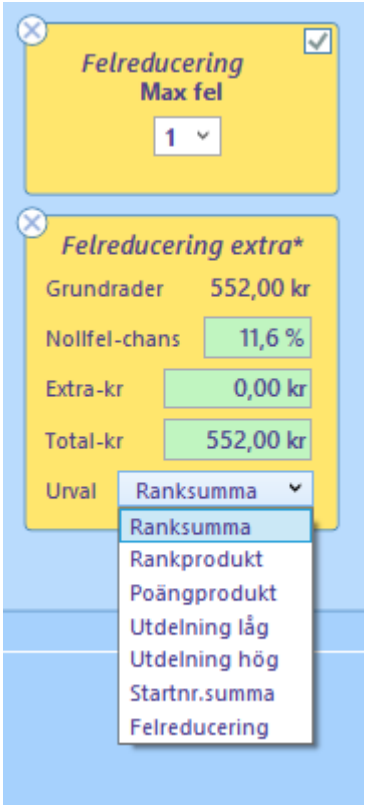


Bruttovinst Min

- Bruttovinst används för att på ett effektivt sätt spela multirader. Om ett belopp anges i bruttovinst kommer BaraTrav med automatik att spela systemets rader flera gånger så att
- **Varje spelad rads beräknade värde ger totalt minst den angivna teoretiska bruttovinsten**

  - **Om urvalsbudget anges i kombination med BruttoVinst gäller följande**
  - **ÄNDRAD LOGIK 2.0**
  - **Urvalsbudget tillsammans med bruttovinst gör så gott som alltid att systemets kostnad blir högre än urvalsbudgeten**
  - **Detta eftersom varje rad som ingår i urvalet spelas så många gånger så att den teoretiska bruttovinsten uppnås**

Felreducering

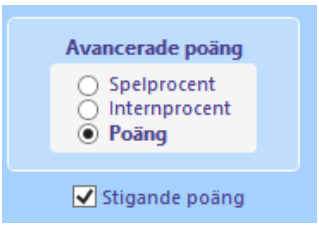


- **Reducera till max ett eller två fel för bästa rad**
  - Med felreducering kan man skapa en effektiv spridning av de rader som spelas.
  - **Om alla vinnare är inom ramen och övriga villkor är uppfyllda** så ser felreduceringen till att det finns minst en rad vars antal fel är mindre eller lika med det angivna värdet för ”Max fel”.
  - Ett exempel
    - Antag att vi spelar V75 och har en ram 12x12x10x10x5x3x1 = 216 000 rader
    - Vi har också valt en utgångshäst i varje garderingsavdelning och kräver att minst 3 av dessa 6 utgångar skall vinna
    - Den reduceringen, som vi kallar för normalreducering, gör att det återstår 8761 rader.
    - Det blir för dyrt tycker vi och väljer att lägga på en felreducering med max 1 fel för bästa raden
    - Efter felreducering återstår det då 631rader till ett pris av 315,50 kr. Detta är felreduceringens grundrader.
    - Om vinnarna finns inom ramen och utgångsvillkoret är uppfyllt så får vi minst en rad med sex rätt.
  - Till felreduceringens grundrader kan man välja att lägga till extrarader med hjälp av tre olika metoder
    - Nollfel-chans
      1. Rader läggs till så att nollfel-chansen når det angivna procent-värdet
    - Extra-kr
      1. Rader läggs till som motsvarar det angivna beloppet för Extra-kr
    - Total-kr
      1. Rader läggs till så att total-kr efter utförd felreducering blir det angivna beloppet
      2. OBS! Detta är det totala beloppet i kronor efter utförd felreducering. Andra värden för systemet kan göra så att systemets slutliga pris blir högre än detta
  - Styr hur extrarader väljs ut genom att välja mellan en av 7 möjliga metoder
    - Ranksumma
    - Rankprodukt
    - Poängprodukt
    - Utdelning låg
    - Utdelning hög
    - Startnummer-summa
    - Felreducering – med detta alternativ fortsätter felreducering men utifrån ”omvänd ordning”. Det gör att man med detta alternativ kan tilldela fler rader till de hästar som fick låg tilldelning i den ”ordinarie” felreduceringen

Den avancerade poängen

- **Avancerad poäng**
    - Vid användning av Urvalsbudget och Spelkvot används den avancerade poängen som grund. Hur denna poäng sätts avgör du med ”Avancerad poäng”. Du har tre alternativ
        1. **Spelprocent**
            - Den avancerade poängen blir lika med **spelprocenten x 10**. Detta alternativ tillsammans med Urvalsbudget och AutoMult är ett bra alternativ om man vill öka på bruttovinsten för de rader som ger lägst utdelning.
        2. **Internprocent**
            - Vid detta val blir den **avancerade poängen** lika med **hästens internprocent** på systemet **efter normal reducering** genom Utgångar, ABC, Poäng och Spelarkåren. Saknas sådan reducering får alla hästar på systemet i en avdelning samma poäng.
        3. **Poäng**
            - Vid denna metod blir den avancerade poängen lika med **den poäng som finns i poängfliken som den avancerade fliken följer**. Poängen per häst **kan också anges** direkt i fliken **Avancerat**. **Observera** att poängfliken och avancerat **delar samma poängvärde.** Ändringar i den ena fliken får samma effekt i den andra fliken

            - Du kan från och med version 2.2.3 även använda stigande poäng som urval vid aktiv urvalsbudget. För att det skall fungera krävs det att du manuellt kryssar i ”Stigande poäng”



AutoMult *

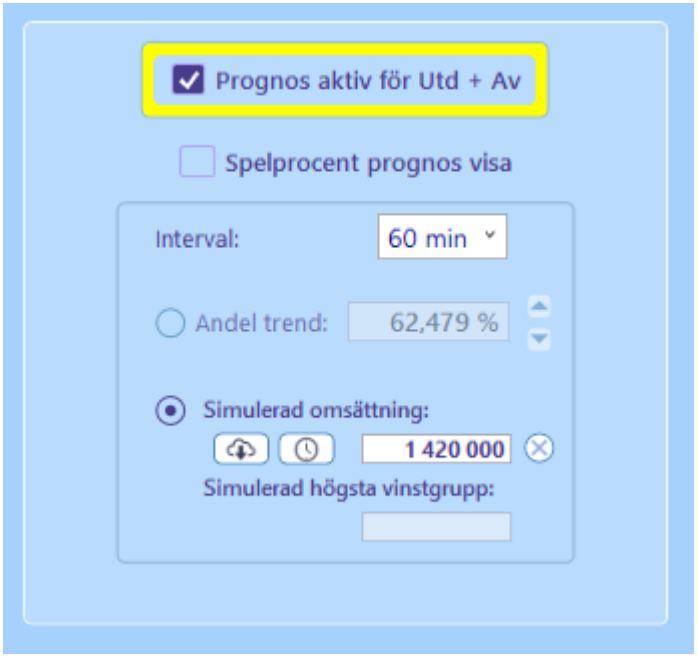
- **AutoMult**
    - Om du spelar med en liten ram och vill låta programmet spela multi-rader upp till ett angivet belopp, kan du använda AutoMult i kombination med ”Urvalsbudget max”. **Programmet lägger då till ”Mult” på dina rader tills max-beloppet du anger är uppnått**. AutoMult kan också användas på en ram som du normalreducerat ned till ett mindre antal rader för att applicera ”Mult” på de kvarvarande raderna upp till värdet för Urvalsbudget.
    - Vid användning av Bruttovinst aktiveras AutoMult automatiskt
    - I vilken ordning raderna tilldelas ökad mult avgörs av vilken metod för urval som väljs för AutoMult
        - Poängprodukt

        1. Mult tilldelas utifrån kvoten poängprodukt / radmult
    - Utdelning låg
        1. Mult tilldelas utifrån kvoten beräknad utdelning / radmult i stigande ordning
    - Utdelning hög
        1. Mult tilldelas utifrån kvoten beräknad utdelning / radmult i fallande ordning

- MaxMult
    - Med MaxMult kan du ange en gräns för hur många multirader en enskild rad maximalt får spelas till när du använder AutoMult
    - Istället för att helt ta bort en lågutdelningsrad kan du alltså med denna hjälp hålla ner kostnaden för en sådan rad med hjälp av MaxMult

Prognos baserad på speltrend (PREMIUM)

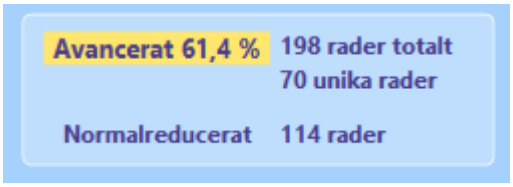
- För **PREMIUM**-prenumerationer är det nu möjligt att använda sig av en prognos för den slutliga spelprocenten
- För att kunna använda prognos baserad på speltrend för flik Utdelning och flik Avancerad behöver först **inställningen med ID= 166** aktiveras.
- Läs allt om hur själva prognosen fungerar i manualen för Speltrend
- När **prognos** från speltrend är **aktiverad** bygger **samtliga beräkningar** i **flik Utdelning OCH flik Avancerad** på den beräknade prognosen

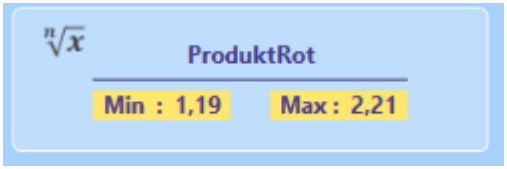


- Man kan välja att visa spelprognosen eller inte per flik (Utdelning, Speltrend, Avancerat)
- Övriga kontroller har samma värde i samtliga dessa tre flikar
- Du kan alltså styra prognos för Utdelning och Avancerat från samtliga dessa flikar

- OBS! Spelarkåren har sin egen styrning gällande speltrend – det som alltid är gemensamt är själva värdena för Simulerad omsättning och Simulerad högsta vinstgrupp. Programmet har endast en uppsättning av dessa värden.

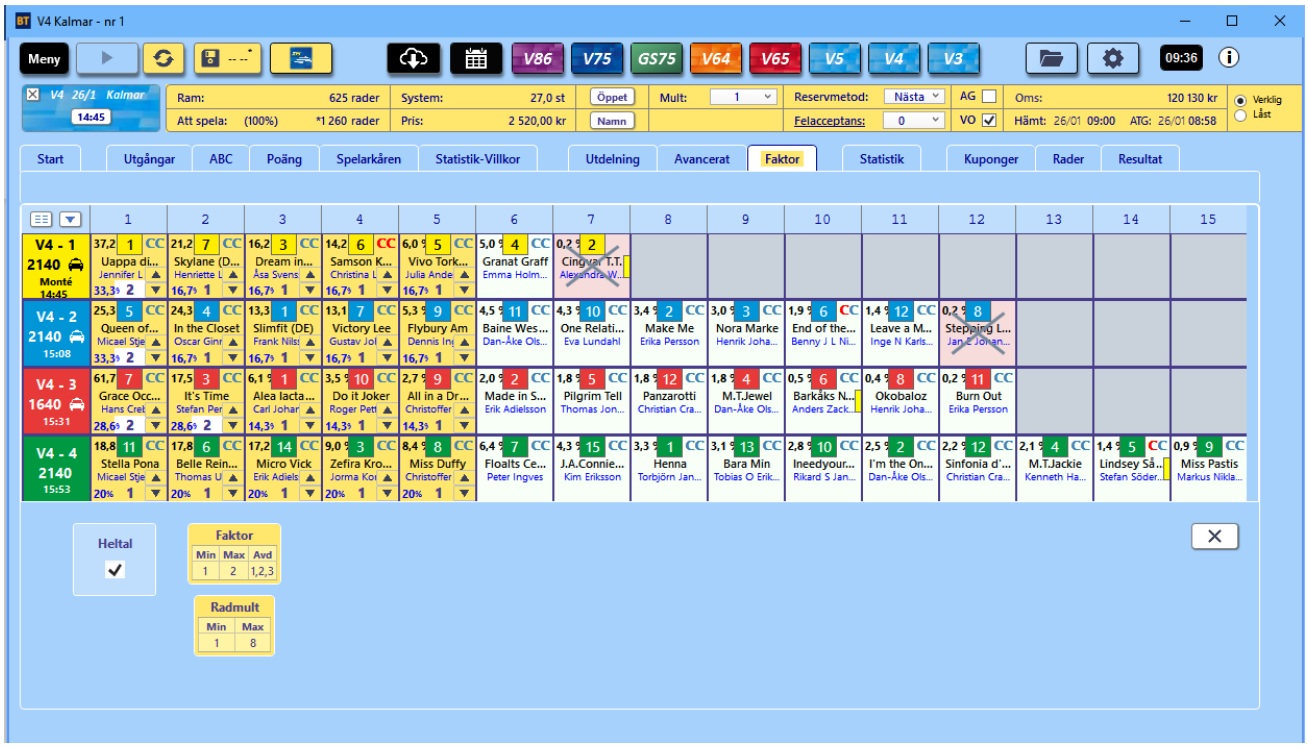
Övrig information





- **Avancerad Reducering**
  - Här visas hur stor andel av de normalreducerade raderna som spelas efter den avancerade reduceringen.
  - Här visas också
    - det totala radantalet
    - antalet unika rader som spelas
    - hur många rader som godkändes i normalreduceringen
- **Produktrot**
  - Här visas det lägsta och det högsta värdet för produktrot för avancerad poäng de rader som ingår efter generering.
- **Värden för vinnande rad**
  - Här visas värden för produktrot och spelkvot för den rad som är angiven som vinnande rad
- **Poängsumma per avdelning** – Inställning med ID=58 är aktiv, visas summan av de systemets avancerade poäng i ”avdelningsrutan”.

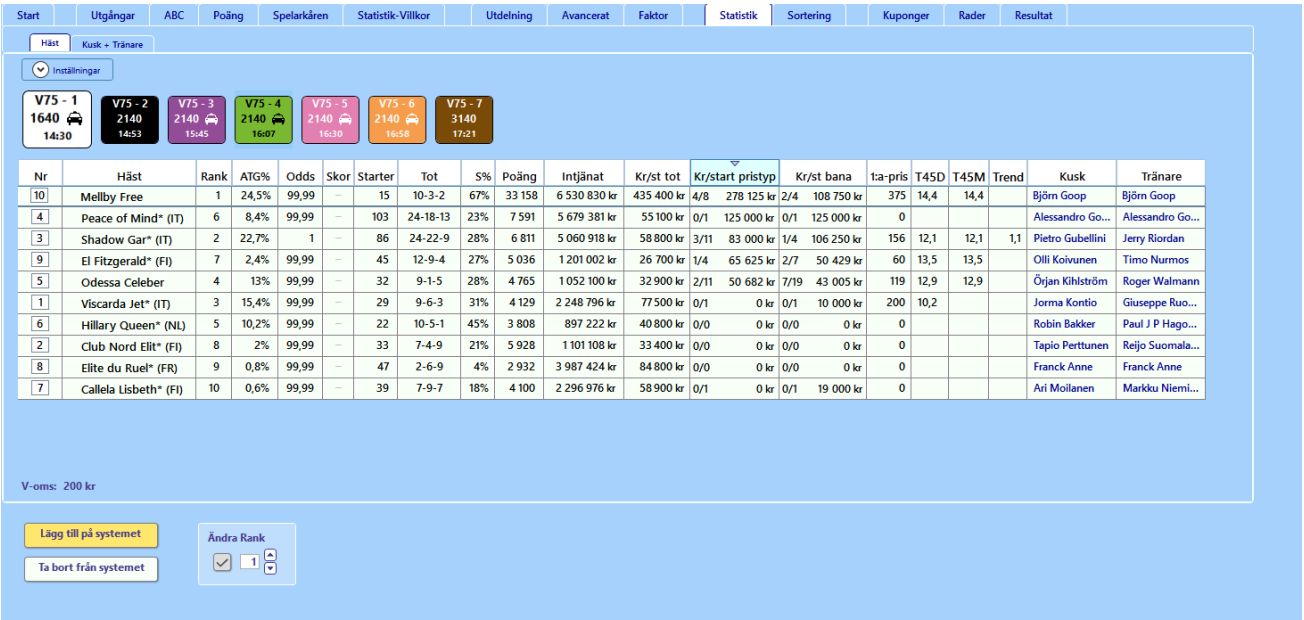
BaraTrav – fliken Faktor



- Här kan du **ange en faktor för varje häst**
- **En rads sammanräknade produkt blir de ingående hästarnas faktorer multiplicerade med varandra. En rad ingår på systemet så många gånger som dess sammanräknade produkt.**
- Varje häst har från början faktor lika med ett.
- **Ändra faktor för en häst**
    - Klicka på pilarna för att justera hästens faktor
- **Heltal eller decimaltal**
    - Standardinställning är att faktor anges i heltal.
    - Om **kryssrutan för heltal** avmarkeras så kan decimaltal användas.
    - Vid användning av **decimaltal** blir en rads sammanräknade produkt precis som vanligt de ingående hästarnas multiplicerade faktorer, **men produkten avrundas till närmaste heltal**.
- Nedanför avdelningarna visas information om vilket **min respektive max Faktorvärde** som använts för en enskild häst
- **Radmult** visas när systemet är genererat. Då visas den **lägsta radmult** och den **högsta radmult** som en rad på systemet har. I exemplet ovan finns det en rad som har radmult 2*2*2 = 8.

BaraTrav – fliken Statistik *

Version 3.2



Nr	Häst	Rank	ATG%	Odds	Skor	Starter	Tot	S%	Poäng	Intjänat	Kr/st tot	Kr/start pristyp	Kr/st bana	1:a-pris	T45D	T45M	Trend	Kusk	Tränare
10	Mellby Free	1	24,5%	99,99	–	15	10-3-2	67%	33 158	6 530 830 kr	435 400 kr	4/8 278 125 kr	2/4 108 750 kr	375	14,4	14,4		Björn Goop	Björn Goop
4	Peace of Mind* (IT)	6	8,4%	99,99	–	103	24-18-13	23%	7 591	5 679 381 kr	55 100 kr	0/1 125 000 kr	0/1 125 000 kr	0				Alessandro Go...	Alessandro Go...
3	Shadow Gar* (IT)	2	22,7%	1	–	86	24-22-9	28%	6 811	5 060 918 kr	58 800 kr	3/11 83 000 kr	1/4 106 250 kr	156	12,1	12,1	1,1	Pietro Gubellini	Jerry Riordan
9	El Fitzgerald* (FI)	7	2,4%	99,99	–	45	12-9-4	27%	5 036	1 201 002 kr	26 700 kr	1/4 65 625 kr	2/7 50 429 kr	60	13,5	13,5		Olli Koivunen	Timo Nurmos
5	Odessa Celeber	4	13%	99,99	–	32	9-1-5	28%	4 765	1 052 100 kr	32 900 kr	2/11 50 682 kr	7/19 43 005 kr	119	12,9	12,9		Örjan Kihlström	Roger Walmann
1	Viscarda Jet* (IT)	3	15,4%	99,99	–	29	9-6-3	31%	4 129	2 248 796 kr	77 500 kr	0/1 0 kr	0/1 10 000 kr	200	10,2			Jorma Kontio	Giuseppe Ruo...
6	Hillary Queen* (NL)	5	10,2%	99,99	–	22	10-5-1	45%	3 808	897 222 kr	40 800 kr	0/0 0 kr	0/0 0 kr	0				Robin Bakker	Paul J P Hago...
2	Club Nord Elit* (FI)	8	2%	99,99	–	33	7-4-9	21%	5 928	1 101 108 kr	33 400 kr	0/0 0 kr	0/0 0 kr	0				Tapio Perttunen	Reijo Suomala...
8	Elite du Ruel* (FR)	9	0,8%	99,99	–	47	2-6-9	4%	2 932	3 987 424 kr	84 800 kr	0/0 0 kr	0/0 0 kr	0				Franck Anne	Franck Anne
7	Callela Lisbeth* (FI)	10	0,6%	99,99	–	39	7-9-7	18%	4 100	2 296 976 kr	58 900 kr	0/1 0 kr	0/1 19 000 kr	0				Ari Moilanen	Markku Niemi...

Innehåll

BaraTrav – fliken Statistik * 149

Statistik för häst och tränare i vanliga tabeller 150

Här ges en förklaring till de kolumner i statistik-fliken som inte är självförklarande 152

(★PREMIUM) Statistik i topplistor 154

- I fliken ”Statistik” hittar du **data** gällande **egenskaper för ekipagen i aktuell avdelning** presenterade i tabellform. (Det går även att visa alla avdelningar samtidigt)
- (★PREMIUM) NYHET!! – Topplistor
  - PREMIUM-användare kan nu använda den nya fliken Topplistor
  - Topplistor ger suverän överblick över data för ekipagen
  - Bäst av allt, markera en häst och denna häst markeras i samtliga topplistor
- **Tre flikar**
  - **Häst**
  - **Kusk + Tränare**
  - **Topplistor** (★PREMIUM)
  - (Byt flik genom att klicka med musen eller genom att använda CTRL + piltangent vänster eller höger)

Statistik för häst och tränare i vanliga tabeller

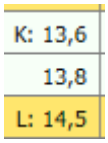
- **Inställningar**
    - Styr vilka värden som visas i tabellerna
    - En uppsättning inställningar per flik
    - Här visas även en kort förklaringstext till respektive värde.
- **Sortera på egenskap**
    - Samtliga datakolumner, med undantag av kolumnen ”Tot”, är **sorteringsbara.** Klicka på kolumnrubriken för att sortera på det värdet. Längre ned visas förklaringar till respektive datakolumn.
    - Du kan även sortera på två kolumner vilket kan vara av värde när man visar alla avdelningar.
        - Klicka först på ”Avd” för att sortera efter avdelning
        - Håll därefter ned SHIFT och klicka på nästa kolumn du vill sortera på
        - Raderna blir nu sorterade på avdelningsnummer i första hand och sedan det andra värde som används
- **Byta avdelning**
    - Byt avdelning antingen genom att klicka på en avdelningsruta eller genom att använda höger och vänster piltangent
    - När du för musen över en avdelning, visas med en liten fördröjning startlista och proposition för loppet
- **Dubbelklicka på en rad** för att öppna **detaljerad ekipageinformation**
- **Lägga till och ta bort hästar från systemet**
    - Du kan lägga till och ta bort hästar från systemet i fliken
    - Du **väljer häst** genom att klicka eller genom att flytta markeringen upp eller ned med piltangenterna.
    - Du kan välja **flera hästar i sekvens** genom att hålla ned **Shift**-tangenten och arbeta med **piltangenter** eller **musklick**.
    - Du kan välja **flera hästar med mellanrum** genom att trycka på **Ctrl**-tangenten och arbeta med **musklick**.
    - **Lägga till hästar** gör du på följande sätt
        - Välj en eller flera hästar
            1. Klicka på knappen ”Lägg till på systemet”
            2. Tryck på mellanslags-tangenten på tangentbordet
                - Förutsätter att inställning för att använda mellanslag är aktivt i inställningar
        - Samtliga valda hästar läggs till på systemet
    - **Ta bort hästar** från systemet
        - Välj en eller flera hästar
            1. Klicka på knappen ”Ta bort från systemet”
            2. Tryck på mellanslags-tangenten på tangentbordet
                - Förutsätter att inställning för att använda mellanslag är aktivt i inställningar
        - Samtliga valda hästar tas bort från systemet
- **Ändra ranking för en häst**
    - Du kan ändra ranking för en häst i taget på två olika sätt
        - **Dra och släpp**
            1. **Markera** den häst du vill ändra ranking för.

2. **Dra** hästen till den häst vars ranking du vill använda
3. **Släpp** hästen
4. Den ”dragna” hästen har nu fått **ny ranking**
5. **Ordningen i tabellen ändras inte** utan du får själv sortera på rankordning om du vill se förändringen i ranking på det sättet

- **Ange nytt värde**
    1. **Välj häst** du vill ändra ranking för
    2. **Ändra ranking** på ett av följande **två möjliga sätt**
        - **Klicka på upp-ned-pilarna** för att direkt ändra hästens ranking
        - **Skriv in det nya rankingvärdet** och **klicka** sedan på knappen med **bocksymbol** på

Här ges en förklaring till de kolumner i statistik-fliken som inte är självförklarande

- **Trend** – ett värde som ger en indikation på hästens/kuskens/tränarens formtrend. Vi jämför värden för de senaste 10 och 30 dagarnas resultat med resultat för senaste 365 dagarna.
- **Form10** – ett värde som ger en indikation på hästens form. Vi tittar på hästens resultat i de senaste 10 starterna och beräknar ett viktat värde där de senaste starterna ges en högre vikt. Håll muspekaren över värdet för att se mer detaljerad information
- **Form30** – ett värde som ger en indikation på kuskens/tränarens form. Vi tittar på resultat i de senaste 30 starterna och beräknar ett viktat värde där de senaste starterna ges en högre vikt. Håll muspekaren över värdet för att se mer detaljerad information
- **Rank** – ranknummer i ordning enligt ditt systems ranking
- **Vikt** – ridvikt i kg (endast galopp)
    - https://www.svenskgalopp.se/artikel/handicaptal_och_vikter
- **B** – blinkerstyp (endast galopp)
- **Hcp** – handicaptal (endast galopp)
    - https://www.svenskgalopp.se/artikel/handicaptal_och_vikter
- **Odds** – vinnarodds för hästen vid den omsättning som anges under Statistiken
- **Skor** – skoinformation enligt ATG. Detaljerad förklaring till denna data ges på denna länk
    - https://www.atg.se/hjalp/skoinfo
- **Starter** – hästens totala antal starter i livet
- **Tot 1-2-3** – hästens placeringar 1:a - 2:a - 3:a totalt under livets starter
- **S%** - segerprocent för livets starter
- **Poäng** - hästens startpoäng från ATG
- **Kr/start prisk** – hästens intjänade kronor per start inom den aktuella 1:a-priskategorin. x/y anger x segrar på y starter inom den aktuella kategorin.
- **Kr/strt bana** – hästens intjänade kronor per start på den aktuella banan. x/y anger x segrar på y starter på den aktuella banan.
- **1:a pris** – snitt för de fem senaste starternas 1:a pris
- **F-max –** den maximala förväntade intjäningen bland de senaste fem starterna, ”(1:a-pris / Odds)”
- **F-snitt –** den genomsnittliga förväntade intjäningen bland de senaste fem starterna, ”(1:a-pris / Odds)”
- **1:5** – antal segrar för hästen i de fem senaste starterna
- **1:1** – en etta indikerar att hästen vann i senaste starten
- **Kr:5 -** Ett indikationsvärde på hur bra intjäning hästen haft de senaste 5 starterna. Premierar intjänade pengar vid seger högre än t.ex. en tredjeplats.
- **Td:5 –** Bästa tidsnotering på aktuellt distansintervall de senaste 5 starterna
- **Tm:5** - bästa tidsnotering över medeldistans de senaste 5 starterna
    - *För att kunna ge så gott som alla hästar en jämförelsebar tid över medeldistans beräknas värden även för prestationer på andra distanser.*
    - *I nuläget är beräkningen en grov uppskattning i form av en faktor som multipliceras beroende på den distans som prestationen är utförd på.*
    - *Om hästens bästa tid är en beräknad tid så markeras detta med ”K:” för kortare distans och ”L:” för längre distans*

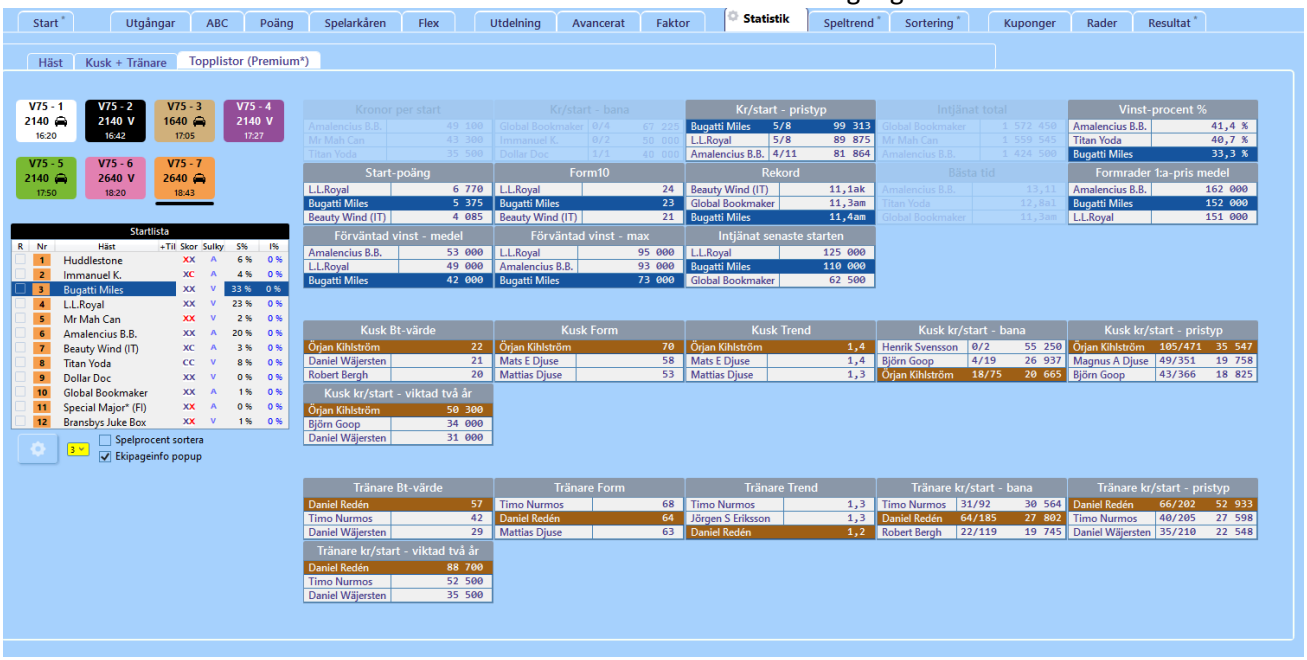


- **Kusk** – körsvennens namn
- **S%** - Segerprocent för kusken innevarande år

- **Kr/st vikt** – Kr/start för innevarande år. Om antalet starter är färre än 20 så redovisas ett viktat värde över innevarande och föregående år.
- **Tränare** – körsvennens namn
- **S%** - Segerprocent för kusken innevarande år
- **Kr/st vikt** – Kr/start för innevarande år. Om antalet starter är färre än 20 så redovisas ett viktat värde över innevarande och föregående år.

(★PREMIUM) Statistik i topplistor

- Nyheten topplistor levererar en suverän användarupplevelse när det gäller att ge snabb överblick över statistiken för ett ekipage.
- Klicka på en rad i vilken som hels av tabellerna och tillhörande data markeras i samtliga övriga tabeller om ekipaget finns med i listan
- Klicka igen för att avmarkera
    - Varje rad i en topplistetabell motsvarar ett ekipage i startlistan
        - En tränare kan därför förekomma mer än en gång i en tabell



- Tabellerna är grupperade
    - Häst – överst
    - Kusk – mitten
    - Tränare – nederst
- Välj vilka tabeller som skall visas via inställningsknappen
- Styr direkt hur många rader som visas i tabellerna
- Välj om sortering skall vara på spelprocent i stället för startnummer
- Välj om ekipageinfo popup skall visas för markerat ekipage

BaraTrav – fliken Speltrend (★Premium)

Version 2.2

Innehåll

BaraTrav – fliken Speltrend (★**Premium)**.....149

Översikt 156

Aktuella speltrendsdata 157

Speltrendsvärden per ekipage.....158

Topplistan.....159

Sortering.....160

Prognos baserad på speltrend.....160

Översikt

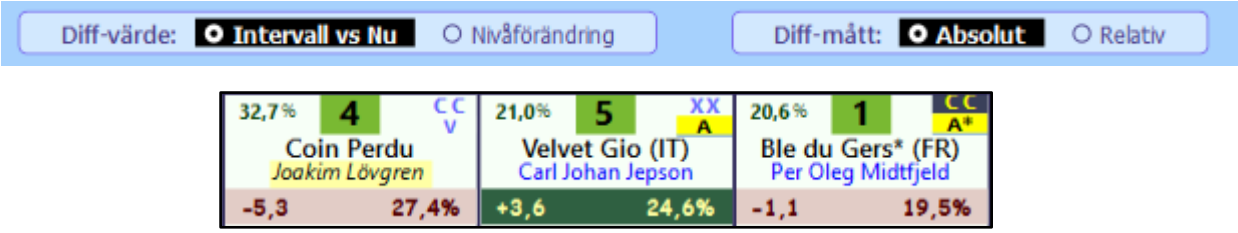
- I **fliken Speltrend** kan du studera hur **spelprocenten** för respektive häst ”**trendar**” över tiden
- **Speltrend** är tillgängligt för spel till **dagens datum samt tre dagar efter** speldatum är passerat
- **Syftet med speltrend** är att skaffa sig en uppfattning om, **vilka ekipage som trendar upp eller ned** på spelet, och utifrån det ta beslut gällande det egna systemet
- I det syftet kan trenderna för **olika tidsintervall studeras**
    - **10 minuter**
    - **30 minuter**
    - **60 minuter**
    - **Hela dagen**
- För att **förstå** vad ett **intervall** innebär tittar vi på exemplet intervall 10 minuter
    - BaraTrav server behandlar frekvent uppgifterna om omsättning och spelprocent för att skapa underlag för speltrend
    - När en omsättning har förändrats med mer än 10 000 kr och/eller 5% av omsättningen och det har passerat 10 minuter sedan senaste speltrendsregistrering så skapar BaraTrav nya speltrendsdata för intervallet 10 minuter
    - Nästa gång som programmet hämtar speltrendsdata kommer nya data för intervall 10 minuter att registreras i programmet/systemet
    - Motsvarande gäller för intervallen 30 och 60 minuter
- **Varje gång nya data för spelprocent hämtas för systemet hämtas också senaste data för speltrend**
    - Programmet använder senaste data för spelprocent och omsättning, för att jämföra med speltrendsdata för intervalltidpunkter
    - Värden i flik speltrend kan därför ändras utan att data i tabellen för speltrend i sig har ändrats

Aktuella speltrendsdata

	Intervall	Oms-start	Oms-ökning	Oms-procent %	ATG-Tid
	Nu	6 385 640 kr			kl 21:21
☐	10 min	4 460 307 kr	1 925 333 kr	30,2 %	kl 19:19
☑	30 min	3 208 669 kr	3 176 971 kr	49,8 %	kl 18:59
☐	60 min	2 496 119 kr	3 889 521 kr	60,9 %	kl 18:30
☐	Idag	142 751 kr	6 242 889 kr	97,8 %	kl 01:57

- Den omsättningsdata som gäller för respektive intervall visas i **tabellen** under rutnätet
- Du kan **välja intervall** direkt i tabellen genom att klicka på en valbar rad och ekipagens värden baseras då på detta intervall
- För varje intervall visas
    - **Intervall** = Benämning för intervallet
    - **Oms-start** = Den omsättning som gällde vid starttiden för intervallet
    - **Oms-ökning** = Hur mycket har omsättningen ökat sedan intervallets starttid
    - **Oms-procent %** = Hur stor andel av nuvarande omsättning har inkommit under intervallet
    - **ATG-tid** = vilken ATG-tidpunkt är starttid för intervallet

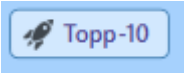
Speltrendsvärden per ekipage

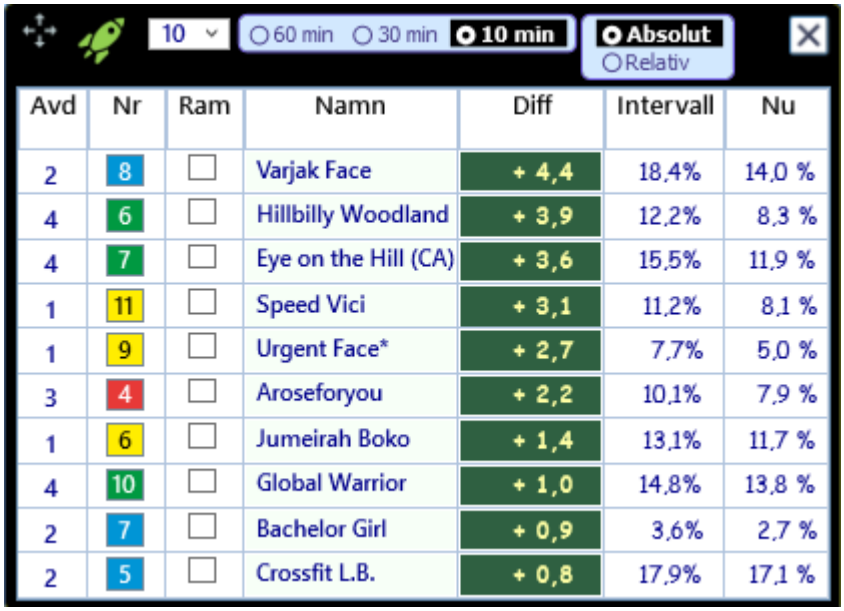


- **Speltrendsvärden per ekipage** visas i **rutnätet** längst ned i respektive ruta
- **OBS! Dessa värden styrs alltid av det intervall som är valt i intervall-tabellen och påverkas inte av vilket intervall som är valt för prognosberäkning för utdelning och avancerat. Vid ändring av intervall för prognos ändras dock även intervallet i intervalltabellen, men detta är endast tillfälligt och det går att byta i intervalltabellen manuellt utan att det påverkar prognosen**
- **Vilka värden** som visas **styrs** med **knappar** ovanför rutnätet
- För varje ekipage redovisas hela tiden två värden
- **Ett diff-värde** till **vänster**
- **Ett nivå-värde** till **höger**
- Beskrivning av de **kombinationer** som finns för dessa värden
  - **Intervall vs Nu + Absolut/Relativ**
    a. Diff-värdet visar hur mycket över nuvarande spelprocent som ekipaget spelas till under det valda intervallet i absoluta procentenheter eller relativt i procent
       i. Exempel: Om hästen spelats till 12% och nuvarande procent är 10% är det absoluta diff-värdet 2% det relativa diff-värdet 20%
    b. Nivå-värdet visar vilken spelprocent som ekipaget spelats till under det valda intervallet
  - **Nivåförändring + + Absolut/Relativ**
    a. Diff-värdet visar hur mycket som spelprocenten ökat från starten av intervallet till nuvarande spelprocent i absoluta procentenheter eller relativt i procent

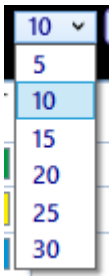
Topplistan

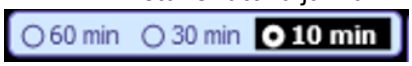
- Via knappen **”Topp-10”** har du alltid snabb åtkomst till topplistan för speltrend





Avd	Nr	Ram	Namn	Diff	Intervall	Nu
2	8	☐	Varjak Face	+ 4,4	18,4%	14,0 %
4	6	☐	Hillbilly Woodland	+ 3,9	12,2%	8,3 %
4	7	☐	Eye on the Hill (CA)	+ 3,6	15,5%	11,9 %
1	11	☐	Speed Vici	+ 3,1	11,2%	8,1 %
1	9	☐	Urgent Face*	+ 2,7	7,7%	5,0 %
3	4	☐	Aroseforyou	+ 2,2	10,1%	7,9 %
1	6	☐	Jumeirah Boko	+ 1,4	13,1%	11,7 %
4	10	☐	Global Warrior	+ 1,0	14,8%	13,8 %
2	7	☐	Bachelor Girl	+ 0,9	3,6%	2,7 %
2	5	☐	Crossfit L.B.	+ 0,8	17,9%	17,1 %

- Topplistan är flytande ovanför programbilden och kan flyttas dit du vill
- I den översta raden finns kontroller för styrning av topplistan
  - - knapp för att dra och flytta topplistan
  - - - knapp för att växla mellan stigande och fallande trend
  - 

    - lista för att välja maximalt antal hästar som visas i listan
  - 

    - val av intervall för topplistan
  -

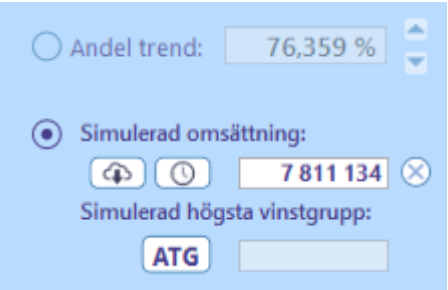
    - val mellan absoluta och relativa diff-värden
  - - knapp för att stänga topplistan
- Kolumnerna som visas är sorteringsbara
  - Avdelningsnummer
  - Nr - Hästens startnummer
  - Ram – styr direkt i topplistan om hästen skall vara med på systemet eller inte
  - Namn – Hästens namn
  - Diff – Diff-värde mellan intervallets spelprocent och nuvarande spelprocent
  - Intervall – Spelprocent som hästen spelas till under intervallet
  - Nu – Nuvarande spelprocent för hästen

Sortering

- Du kan sortera på speltrendvärde direkt från flik speltrend.
    - Du kan alltid sortera på
        - ”Speltrend – diff-värde”
    - Om ”Intervall vs Nu” är valt så kan du även sortera på
        - ”Speltrend – nivå-värde”

Prognos baserad på speltrend

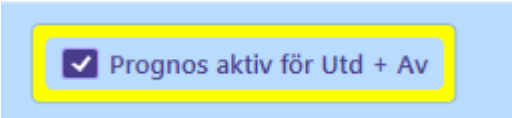
- För de användare som söker en optimerad användning erbjuder nu BaraTrav prognos baserad på speltrend
- **Vad är prognos baserad på speltrend?**
    - Prognos baserad på speltrend innebär att det skapas en prognos för den slutliga spelprocenten för ett ekipage.
    - Detta kan omöjligt göras med någon garanti att pricka rätt, men vi kan utgå ifrån att den prognos vi använder kommer att vara en bättre gissning än nuvarande spelprocent.
    - För att prognosen skall bli så bra som möjligt gäller att
        1. Nivå-värdet för det valda speltrendsintervallet kommer att vara nära den procent som ekipaget spelas till under den kvarvarande tiden fram till spelstopp
        2. Speltrendens andel av prognosvärdet anges så korrekt som möjligt
    - Punkt 1 styrs av att du som användare väljer det tidsintervall du vill använda som grund för prognosen.
        - 10-minutersintervallet ligger närmast sanningen gällande vilken spelprocent som ekipagen spelas till just nu, men detta intervall kan också innehålla större svängningar i värden.
        - Att välja intervall är en avvägning som varje användare behöver göra själv.
            - Hur ”aggressivt” vill jag vikta mot den senaste trenden?
            - Hur stabil vill jag att den valda trenden skall vara?
    - För punkt 2 gäller att du som användare kan välja att vikta från andelen 100% speltrend ned till andelen 0% speltrend.



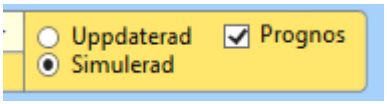
        - Vid 0% speltrend blir prognosen lika med nuvarande spelprocent.
        - Som ett stöd för att ange en så korrekt andel som möjligt finns möjligheten att beräkna andelen för speltrenden baserat på hur mycket återstående omsättning som tros komma in under tiden kvar till spelstopp. Detta är också standardinställningen.

- BaraTrav Premium har en ny och bättre prognosmotor för den slutliga omsättningen och denna prognos kan användas till de flesta spel – även utan jackpott.
    - Matchningsprognos – BaraTrav använder matchande historiska data för att beräkna en så bra omsättningsprognos som möjligt för nuvarande omgång
    - Tidsprognos – BaraTrav använder historiska data för att gissa hur mycket mer omsättning som kommer att komma in den tid som kvarstår till spelstopp
        - Tidsprognos kan användas i intervallet 60–0 minuter innan spelstopp
- Normalt är matchningsprognosen den mest användbara, men om det är uppenbart att matchningsprognosen är snett ute av någon anledning kan det vara läge att övergå till tidsprognos.

- **Hur använder jag prognos baserad på speltrend?**
    - Prognosen kan användas på olika sätt
        - Använd prognosen som grund för fliken **Utdelning** och fliken **Avancerat**
            - Om detta val aktiveras används prognosen för alla beräkningar i flikarna Utdelning och Avancerat



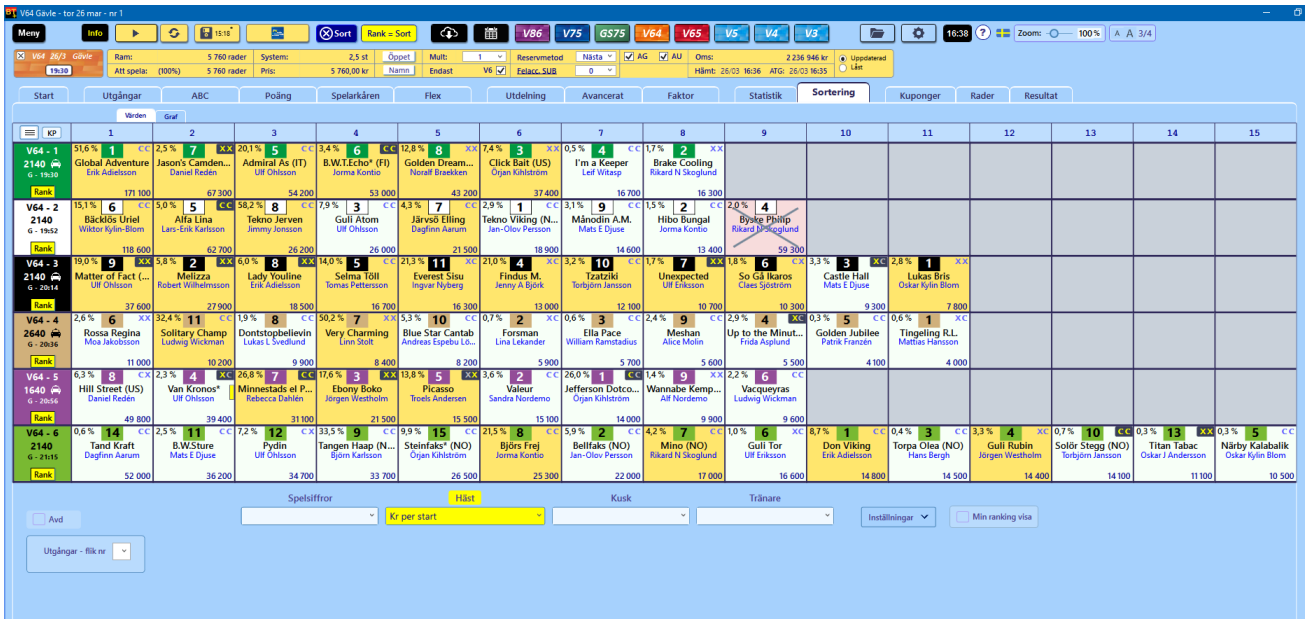
            - När prognos för utdelning och avancerat är aktiv visas också kryssrutan ”prognos” längst till höger i systeminformationen



        - Använd prognosen för villkor i flik **Spelarkåren**
            - Om prognos är aktiv i en viss flik i spelarkåren så styrs även rank-värdet i denna flik av prognosvärdet.
    - Utdelning och Avancerat sitter ihop gällande prognos och kan styras från flikarna Utdelning, Avancerat och Speltrend
    - Spelarkåren har sin egen styrning gällande prognos och styrningen är separat per flik
        - Du kan välja en valfri flik som ”styrande” gällande prognos för spelarkåren.
        - Om en flik är vald som ”styrande” är det de inställningar för prognos som gäller i den fliken som gäller för samtliga flikar i spelarkåren där prognos är aktiv
    - Den simulerade omsättning som används för prognos är densamma i hela programmet. Det finns alltså enbart ett värde för simulerad omsättning.

BaraTrav – fliken Sortering

Version 3.2



Innehåll

BaraTrav – fliken Sortering 149

Översikt 164

Fyra grupper av sorteringsvärden 165

Inställningar 166

Hantering av systemram i flik sortering 167

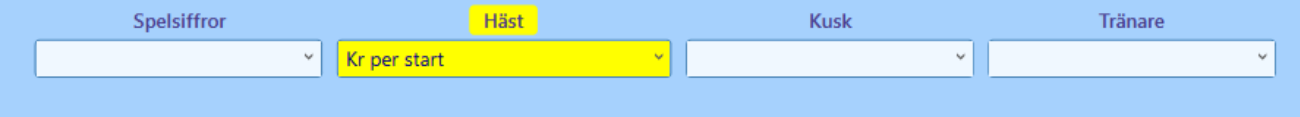
Hantera systemram i flik graf 167

Ranking 168

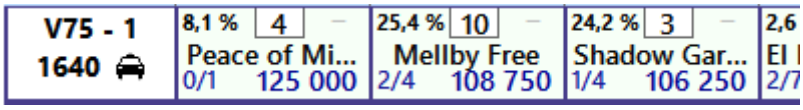
Utgångar 169

Översikt

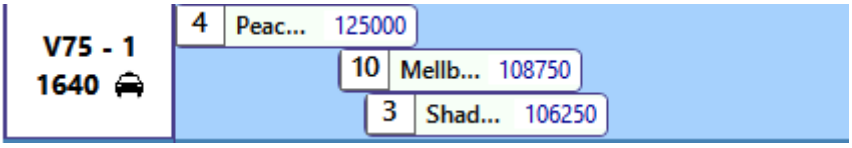
- I fliken **sortering** kan du sortera hästarna med avseende på en mängd olika kriterier
- Om en sortering annan än ”min ranking” är vald så markeras rubriken och comboboxen för detta val med gul färg.



- Du kan också välja att **ändra ranking utifrån den gällande sortering**
  - Ändra ranking för samtliga avdelningar
  - Ändra ranking för en eller flera avdelningar
- Du kan **hantera systemramen** direkt i flik sortering
- Du kan arbeta med **utgångsvillkor** direkt i flik sortering
- **Två subflikar finns**
  - **Värden**
    - Här visas det aktuella sorteringsvärdet nederst i rutan



  - **Graf**
    - Här visas ekipagens värden även genom en visuell placering av



”ekipagerutan”

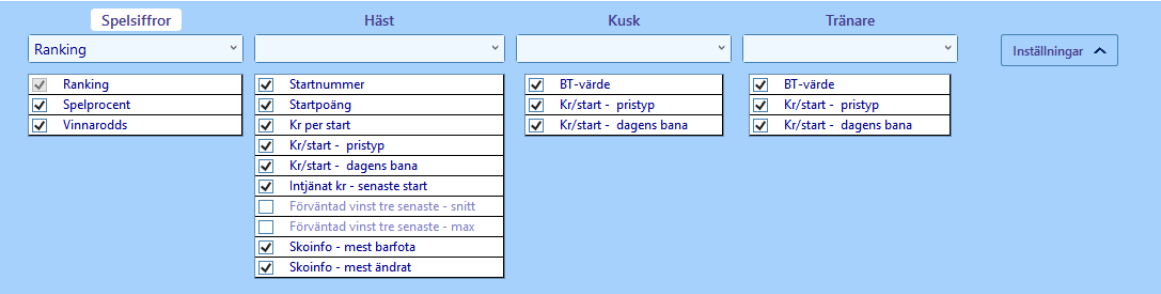
Fyra grupper av sorteringsvärden

- **Ekipage, Häst, Kusk, Tränare**
- **Ekipage**
  - **Min Ranking =** den ranking du har givit hästen
  - **Spelprocent**
  - **Internprocent =** den insatsprocent som hästen har totalt på systemet
  - **SpelKvot**
    - **Internprocent dividerat med ATG Spelprocent**
  - **BT AnalysRank**
    - **När BT analys finns**
  - **Vinnarodds**
  - **Speltrend Diff-värde**
  - **Speltrend Intervall-värde**
- **Häst**
  - **Startnummer**
  - **Startpoäng**
  - **Form10**
    - Ett BT-beräknat värde för hästens formrad på max tio starter. Ju bättre placeringar desto bättre värde.
  - Rekordtid
  - **Kr tot intjänat**
    - intjänat totalt i karriären
  - **Kr per start**
  - **Kr/start – pristyp**
    - Loppen delas in i tre priskategorier
      - 0 – 25000 kr
      - 25000 – 95000 kr
      - >= 95000 kr
    - Statistik beräknas för hästens starter senaste 395 dagarna inom aktuell priskategori
  - **Kr/start - dagens bana**
    - Statistik beräknas för hästens starter senaste 395 dagarna på den aktuella banan
  - **Intjänat kr – senaste start**
  - **Förväntad vinst tre senaste – snitt**
    - Inverterat odds * Förstapris från tre senaste starterna
  - **Förväntad vinst tre senaste – max**
    - Inverterat odds * Förstapris från tre senaste starterna
  - **Skoinfo** – mest barforta
  - **Skoinfo** -mest ändrat
  - **Sulkyinfo** – AM->HY->VA
- **Kusk**
  - **BT-värde –** sammanvägning av intjänat kr/start, segerprocent och intjänat kr
  - **Form30 (**
    - ett BT-beräknat värde för kuskens placeringar de senaste 30 starterna

        - **Kr/start – priskategori**
            - **Priskategori** se förklaring för motsvarande fält för häst
            - Statistik beräknas för kuskens starter senaste 365 dagarna inom aktuell priskategori
        - **Kr/start - dagens bana**
            - Statistik beräknas för kuskens starter senaste 365 dagarna på den aktuella banan
    - **Tränare**
        - **BT-värde–** sammanvägning av intjänat kr/start, segerprocent och intjänat kr
        - **Form30**
            - ett BT-beräknat värde för tränarens placeringar de senaste 30 starterna
        - **Kr/start – priskategori**
            - **Priskategori** se förklaring för motsvarande fält för häst
            - Statistik beräknas för kuskens starter senaste 365 dagarna inom aktuell priskategori
        - **Kr/start - dagens bana**
        - Statistik beräknas för kuskens starter senaste 365 dagarna på den aktuella banan

Inställningar

- I inställningar styr du vilka värden som kan användas för sortering. Ändringar sparas automatiskt.



Hantering av systemram i flik sortering

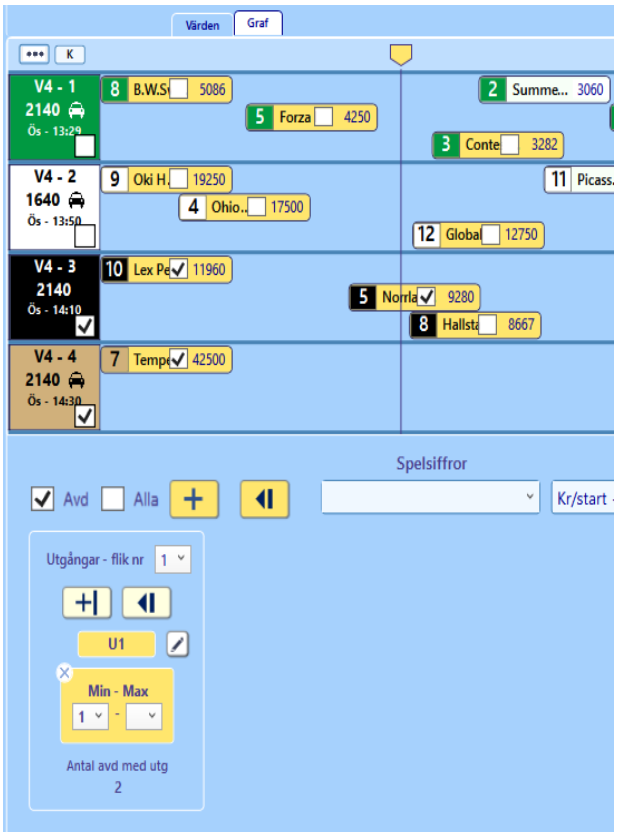
- **Drag and drop** är endast aktivt om sorteringsordningen är ”**Min ranking**”. Det gäller samtliga flikar i programmet
- När sorteringsordning är annan än ranking finns det Istället **knappar** för att **lägga till respektive ta bort hästar**. Knapparna är **osynliga tills man för musen över dem**. De är placerade i övre vänstra hörnet av ekipagerutan.

- **Högerklick** fungerar som vanligt i både enskild avdelning och i ranklisten men det finns en skillnad
    - **När sortering är annan än ”Min ranking” kommer även ranking att ändras vid ändring av systemram. Detta gäller samtliga avdelningar som påverkas av ändringen.**

Hantera systemram i flik graf

- **Hantera systemram i flik ”Graf”**
    - **Högerklick** fungerar precis som i subflik ”Värden”
    - I flik ”Graf” kan man dessutom markera ekipage genom att dra ut en **gränslinje**
    - Utifrån gränslinjen kan man välja att **lägga till hästar** till vänster om gränslinjen eller att i den avdelningen med hästar till vänster om gränslinjen
    - **(BT+)** – i BaraTravPlus kan du hantera **utgångar direkt i grafen**. Dels genom **kryssrutor**, men även med **knappar** som tilldelar värden baserat på **sorteringslinjen** och aktiva avdelningar

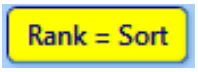
    - **Observera att det går att styra vilka avdelningar som skall påverkas av ändringar. Denna styrning gäller endast i flik ”Sortering”**



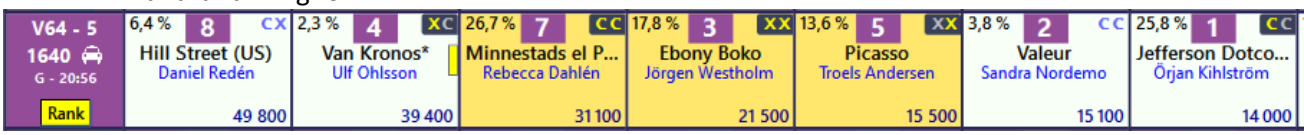
Ranking

- **Avsluta sortering** – återgå till existerande ranking

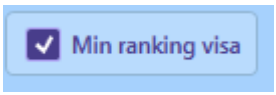
  - För att det alltid ska vara lätt att återgå till sorteringsordning ranking finns det en **knapp** bredvid inlämningsdialogen.
  - **Klicka** på den för att återgå till **sorteringsordning = ranking**.
  - Det återställer sorteringen enligt den rankingordning som du har skapat
- **Rank = Sort – skapa ny ranking utifrån den nu gällande sorteringen**



  - Med knappen ny rank skapar du en **ny ranking** baserad på **nuvarande sortering**
  - **Hästar som är valda för systemet rankas alltid före hästar som inte är med på systemet**
- **Rank = Sort för enskild avdelning**
  - Du kan markera med **kryssruta** vilka avdelningar du vill skall påverkas av rankändring
  - Du kan klicka på knappen ”Rank” i avdelningsrutan för den avdelning du vill ändra ranking för



- **Min ranking visa**



  - När systemet är sorterat på något annat än ”Min ranking” så håller programmet ändå reda på vilket ranknummer varje häst har. Detta ranknummer kan du visa genom att kryssa i denna kryssruta.
  - Det kan till exempel vara användbart att se ranknummer för att verifiera reservordning vid inlämning i ”orankat” läge

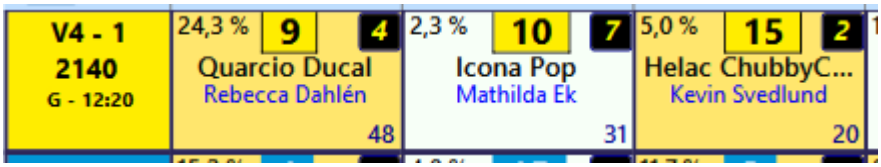
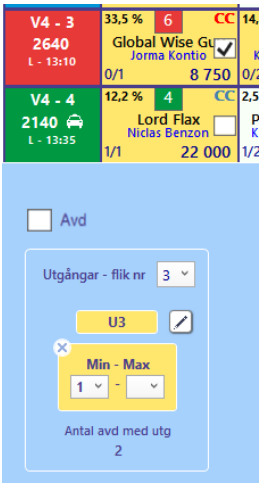


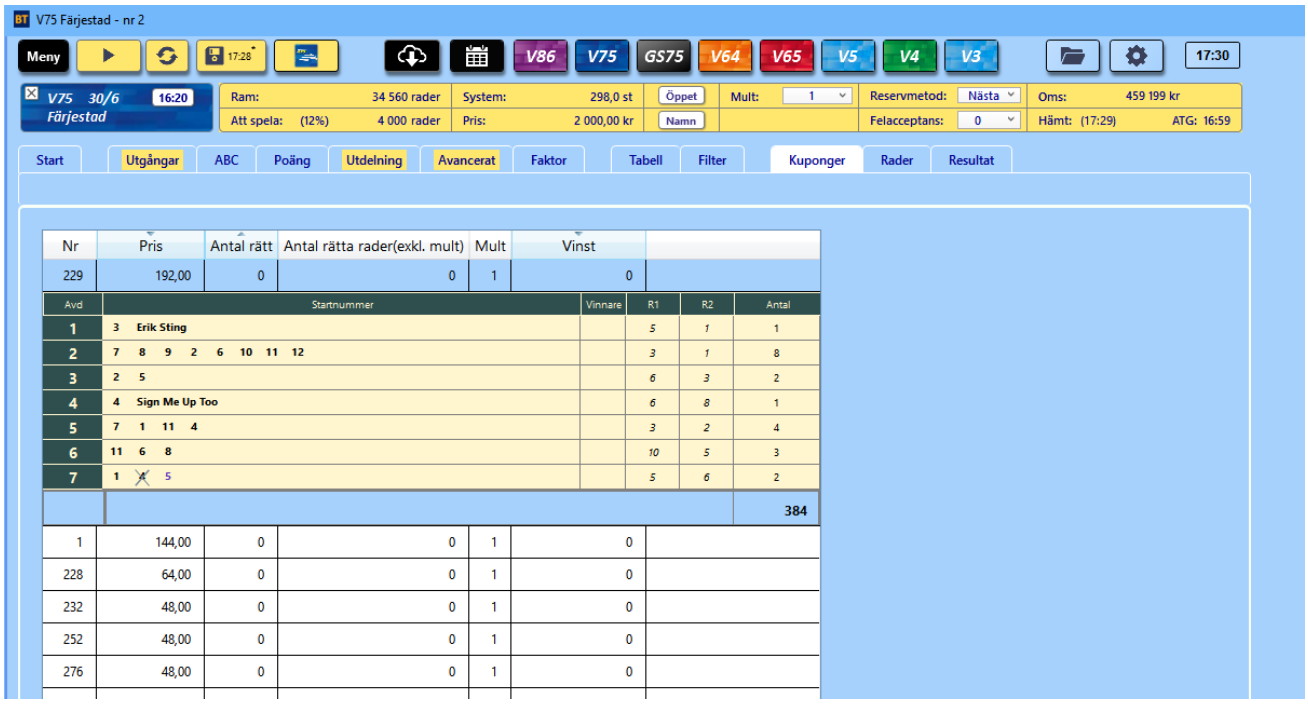
Bild: Ranknummer visas i övre högra hörnet med gul text mot svart bakgrund

Utgångar

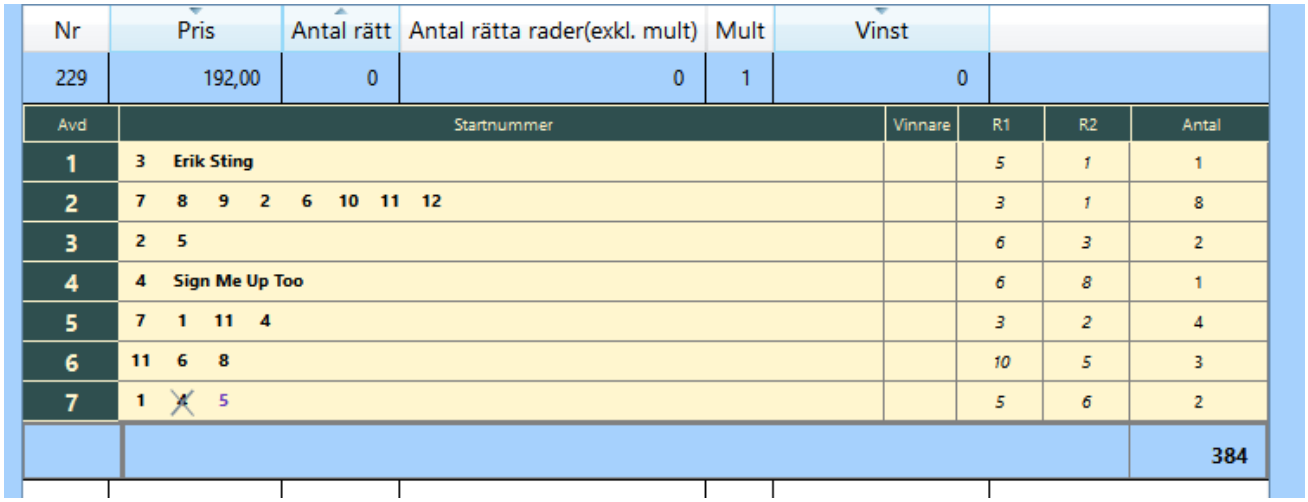


- Du kan arbeta med utgångsvillkor direkt i flik Sortering. Välj vilken Utgångsflik du vill arbeta med och justera sedan villkor och styr vilka hästar som skall vara med på villkoret.
- **(BT+)** - i BaraTravPlus kan du också använda smarta knappar för att mer effektivt tilldela värden per avdelning eller per rank

BaraTrav – fliken Kuponger

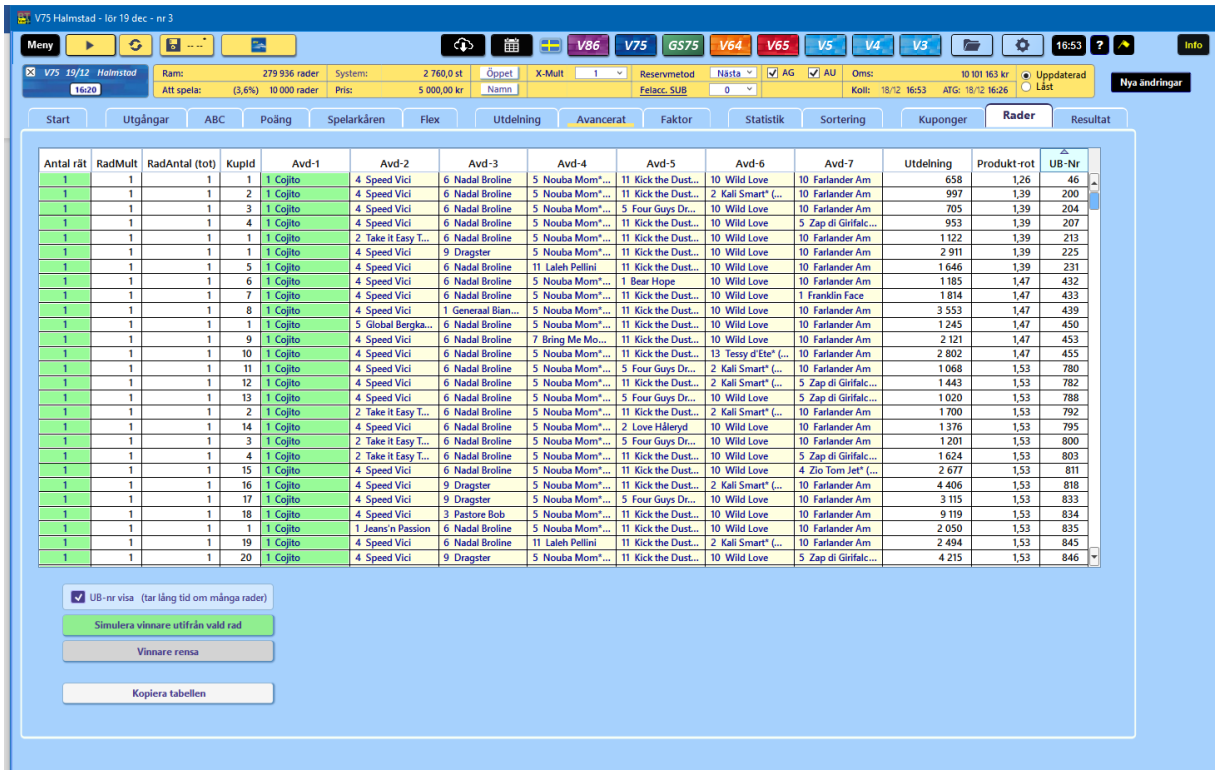


- I fliken ”**Kuponger**” redovisas systemets kuponger.
- Kupongerna kan **sorteras** enligt de olika kolumnerna.
- **Standard sorteringsordning** är Antal rätt och därefter Pris
    - Den sorteringen gör att du lätt kan hitta dina bästa kuponger hos ATG
- **Kupongerna uppdateras utifrån strykningar och resultat (när systemet rättas)**. I exemplet nedan är häst 4 struken i sista avdelningen. Det markeras med ett kryss över den hästens nummer. Häst med startnummer 5 träder då in enligt de reserver som denna kupong har i den avdelningen. Det numret är skrivet i en ljusare färg.



BaraTrav – fliken Rader

Version 2.0

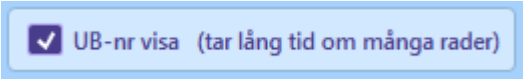


Antal rät	RadMult	RadAntal (tot)	KupId	Avd-1	Avd-2	Avd-3	Avd-4	Avd-5	Avd-6	Avd-7	Utdelning	Produkt-rot	UB-Nr
1	1	1	1	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	658	1,26	46
1	1	1	2	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	2 Kali Smart* (...	10 Farlander Am	997	1,39	200
1	1	1	3	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	5 Four Guys Dr...	10 Wild Love	10 Farlander Am	705	1,39	204
1	1	1	4	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	5 Zap di Girifalc...	953	1,39	207
1	1	1	1	1 Cojito	2 Take it Easy T...	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	1 122	1,39	213
1	1	1	1	1 Cojito	4 Speed Vici	9 Dragster	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	2 911	1,39	225
1	1	1	5	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	11 Laleh Pellini	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	1 646	1,39	231
1	1	1	6	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	1 Bear Hope	10 Wild Love	10 Farlander Am	1 185	1,47	432
1	1	1	7	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	1 Franklin Face	1 814	1,47	433
1	1	1	8	1 Cojito	4 Speed Vici	1 Generaal Bian...	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	3 553	1,47	439
1	1	1	1	1 Cojito	5 Global Bergka...	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	1 245	1,47	450
1	1	1	9	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	7 Bring Me Mo...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	2 121	1,47	453
1	1	1	10	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	13 Tessy d'Ete* (...	10 Farlander Am	2 802	1,47	455
1	1	1	11	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	5 Four Guys Dr...	2 Kali Smart* (...	10 Farlander Am	1 068	1,53	780
1	1	1	12	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	2 Kali Smart* (...	5 Zap di Girifalc...	1 443	1,53	782
1	1	1	13	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	5 Four Guys Dr...	10 Wild Love	5 Zap di Girifalc...	1 020	1,53	788
1	1	1	2	1 Cojito	2 Take it Easy T...	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	2 Kali Smart* (...	10 Farlander Am	1 700	1,53	792
1	1	1	14	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	2 Love Hålenyd	10 Wild Love	10 Farlander Am	1 376	1,53	795
1	1	1	3	1 Cojito	2 Take it Easy T...	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	5 Four Guys Dr...	10 Wild Love	10 Farlander Am	1 201	1,53	800
1	1	1	4	1 Cojito	2 Take it Easy T...	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	5 Zap di Girifalc...	1 624	1,53	803
1	1	1	15	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	4 Zio Tom Jet* (...	2 677	1,53	811
1	1	1	16	1 Cojito	4 Speed Vici	9 Dragster	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	2 Kali Smart* (...	10 Farlander Am	4 406	1,53	818
1	1	1	17	1 Cojito	4 Speed Vici	9 Dragster	5 Nouba Mom*...	5 Four Guys Dr...	10 Wild Love	10 Farlander Am	3 115	1,53	833
1	1	1	18	1 Cojito	4 Speed Vici	3 Pastore Bob	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	9 119	1,53	834
1	1	1	1	1 Cojito	1 Jeans'n Passion	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	10 Farlander Am	2 050	1,53	835
1	1	1	19	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	11 Laleh Pellini	11 Kick the Dust...	2 Kali Smart* (...	10 Farlander Am	2 494	1,53	845
1	1	1	20	1 Cojito	4 Speed Vici	9 Dragster	5 Nouba Mom*...	11 Kick the Dust...	10 Wild Love	5 Zap di Girifalc...	4 215	1,53	846

- I fliken ”**Rader**” redovisas systemets bästa rader, dvs de med högst antal rätt. Från början har alla rader noll rätt och samtliga rader visas därför. Av prestandaskäl visas inte raderna om deras antal överstiger 250 000. I det fallet behöver du markera en simulerad vinnare i fliken resultat för att få ned antalet rader.
- Raderna kan **sorteras** efter de olika kolumnerna.
- **Standard sorteringsordning** är Antal rätt
- **Kopiera tabellen** - Hela tabellens data kan kopieras med knappen ”Kopiera tabellen”
- **Simulera vinnare** – Knappen ”**Simulera vinnare utifrån rad med synk**” aktiverar simulering i samtliga flikar och aktiverar synk av simulerade vinnare. Därefter sätts **varje häst i den rad** som är **markerad** till **simulerad vinnare** och systemet rättas.
- Spelar **du samma rad flera gånger** visas den ändå bara med en rad i tabellen, men under Mult redovisas det totala antalet ggr som den unika raden ingår på systemet
- Spelar du V6, Faktor eller AutoMult så visas **kolumnen bruttovinst** i vilken det går att avläsa den beräknade totala bruttovinsten för raden (inklusive Mult). Endast högsta vinstgrupp ingår i beräkningen. Om den beräknade bruttovinsten överstiger det som finns att utdela i högsta vinstgrupp så **gulmarkeras** fältet för utdelning.
- För **utdelning** och **bruttovinst** visas det vid simulerad omsättning två kolumner. En för de värden som gäller i fliken **Utdelning** och en för de värden som gäller i fliken **Resultat**

Utdelning	Brutto	Utdelning (Res)	Brutto (Res)
2 343	11 715	2 345	11 725

- Om Urvalsbudget används kan UB-nr visas för raden. Det är ett nummer som visar i vilken ordning raden valts ut av programmet
    - För att visa UB-nr behöver du markera kryssrutan för detta i flik rader.



    - Om raden ifråga innehåller ersättningshäst från strykning kan inte UB-nr visas

- När det finns ett verkligt eller simulerat **resultat färgas hästarnas bakgrund** beroende på om de är vinnare i loppet eller inte. Grönt för vinnare och rött för förlorare

Antal rätt	Mult	KupId	Avd-1	Avd-2	Avd-3	Avd-4	Avd-5	Beräknad utd. (kr)
2	1	2	3 Heavy Sound	6 A Sweet Dance	10 Kapish G.L.	4 Campo Bahia	9 Wild Love	633
2	1	2	3 Heavy Sound	10 Global Vintage	10 Kapish G.L.	4 Campo Bahia	9 Wild Love	1 275
2	1	2	3 Heavy Sound	6 A Sweet Dance	10 Kapish G.L.	3 Attraversiamo	9 Wild Love	650
2	1	2	3 Heavy Sound	10 Global Vintage	10 Kapish G.L.	3 Attraversiamo	9 Wild Love	1 308
2	1	2	3 Heavy Sound	6 A Sweet Dance	10 Kapish G.L.	5 Cab Lane	9 Wild Love	951
2	1	2	3 Heavy Sound	10 Global Vintage	10 Kapish G.L.	5 Cab Lane	9 Wild Love	1 914
2	1	2	3 Heavy Sound	6 A Sweet Dance	10 Kapish G.L.	2 Betting Gangs...	9 Wild Love	1 510
2	1	2	3 Heavy Sound	10 Global Vintage	10 Kapish G.L.	2 Betting Gangs...	9 Wild Love	3 038
2	1	2	3 Heavy Sound	6 A Sweet Dance	10 Kapish G.L.	1 Forfantone Am	9 Wild Love	1 916

BaraTrav – fliken Resultat *

Version 3.1

Innehåll

BaraTrav – fliken Resultat * 173

Översikt 173

Rättning med verkligt resultat 175

Simulerad rättning 177

Färger och information 178

AutoPublicering 180

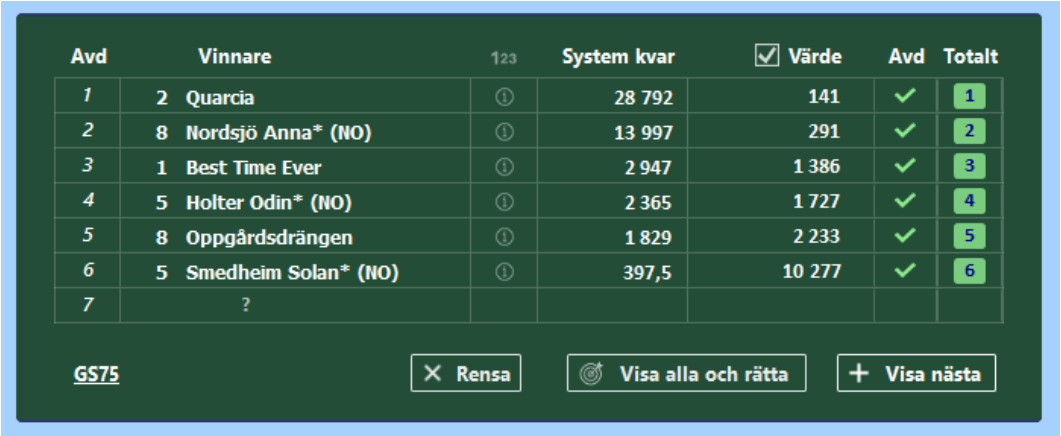
LiveRättning* 182

Finesser* 183

Avancerade rättningsfunktioner 184

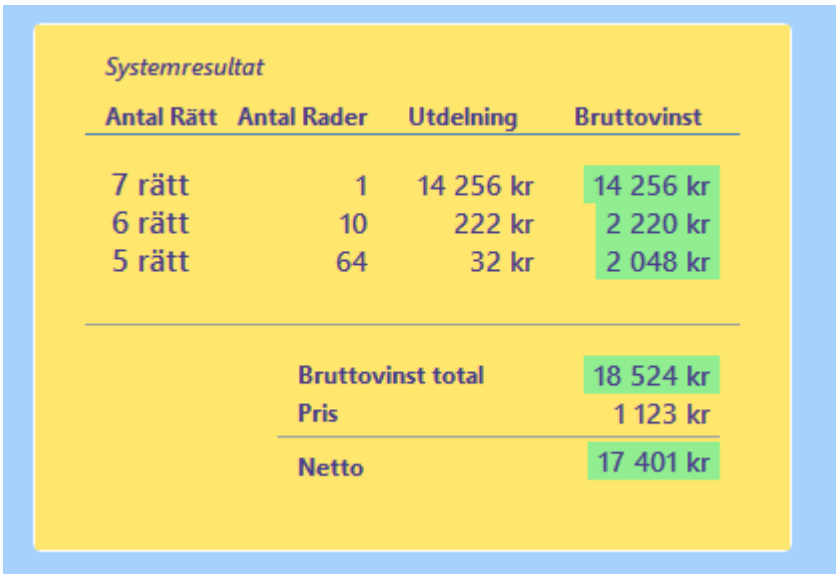
Översikt

- I fliken ”**Resultat**” **rättar** du ditt system snabbt, enkelt och tydligt
- Du kan rätta systemet med
  - **Verkliga** vinnare och/eller
  - **Simulerade** vinnare
- **BT+ hämtar alltid resultat med automatik med kontroll varje minut**
  - Manuell hämtning kan också göras med knappen
- När resultat finns hämtat kan du **rätta systemet** på två sätt
  - **avdelning för avdelning**
    - med knappen ”**Visa nästa**” eller frågetecknet som visar vinnare
  - **allt på en gång** med knappen ”**Visa alla och rätta**”



Avd	Vinnare	123	System kvar	Värde	Avd	Totalt
1	2 Quarcia		28 792	141	✓	1
2	8 Nordsjö Anna* (NO)		13 997	291	✓	2
3	1 Best Time Ever		2 947	1 386	✓	3
4	5 Holter Odin* (NO)		2 365	1 727	✓	4
5	8 Oppgårdsdrängen		1 829	2 233	✓	5
6	5 Smedheim Solan* (NO)		397,5	10 277	✓	6
7	?					

- Du rensar resultat och vinnare genom att klicka på knappen ”**Rensa** ”
- När **resultat** finns för **samtliga avdelningar** (verkligt eller simulerat) redovisas systemets **bruttovinst** och **nettovinst**.



Systemresultat

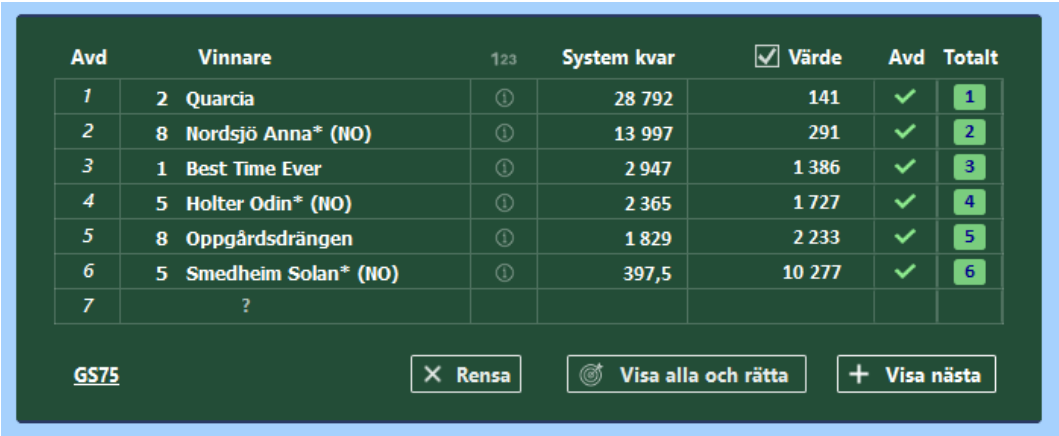
Antal Rätt	Antal Rader	Utdelning	Bruttovinst
7 rätt	1	14 256 kr	14 256 kr
6 rätt	10	222 kr	2 220 kr
5 rätt	64	32 kr	2 048 kr

Bruttovinst total	18 524 kr
Pris	1 123 kr
Netto	17 401 kr

- Du kan enkelt **simulera vinnande rader** genom att klicka på de hästar som du vill simulera som vinnare.
    - Klicka med vänster musknapp för att simulera vinnare på/av
    - Klicka med CTRL-tangenten nedtryckt för att simulera strykning på/av
- För **systemets bästa rader** redovisas i **ekipagerutorna** information om hur många av dessa rader som ekipaget ifråga ingår i.

Rättning med verkligt resultat

- När resultat är hämtat kan du **rätta systemet**



Avd		Vinnare	123	System kvar	Värde	Avd	Totalt
1	2	Quarcia		28 792	141	✓	1
2	8	Nordsjö Anna* (NO)		13 997	291	✓	2
3	1	Best Time Ever		2 947	1 386	✓	3
4	5	Holter Odin* (NO)		2 365	1 727	✓	4
5	8	Oppgårdsdrängen		1 829	2 233	✓	5
6	5	Smedheim Solan* (NO)		397,5	10 277	✓	6
7		?					

GS75 × Rensa | Visa alla och rätta | + Visa nästa

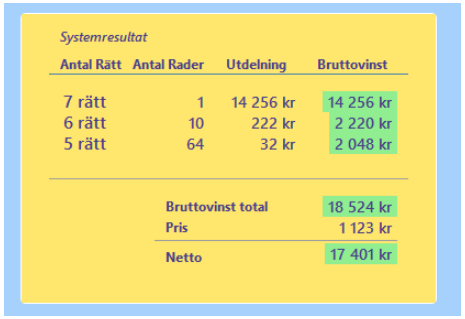
- ”**Smyga**” fram resultatet genom att klicka på knappen ”**Visa nästa eller frågetecknet**.
  1. Systemet rättas.
- Att ” **Smyga**” genom att klicka på frågetecknet bredvid avdelningsnumret:
  1. Du kan välja att **visa resultat** för avdelningar i **vilken ordning du vill.**
  2. Om du smyger fram en senare avdelning före en tidigare avdelning kan du välja att avmarkera **”Värde-rutan”.** Då visas inte värdet när du visar vinnaren
  3. För **varje avdelning som visas**, rättas systemet utefter de vinnare som är visade
- ”**Visa alla och rätta**” gör att
  1. alla resultat visas och systemet rättas.
  2. simulerade vinnare och strykningar rensas
- ”**Rensa**” gör att
  1. alla resultat döljs,
  2. simulerade vinnare och strykningar rensas

- Vid rättning där inte alla avdelningar är rättade visas en ruta som beskriver de rader som har högst antal rätt i nuläget. I rutan visas också hur många rätt systemet som bäst kan få vid fullständigt resultat.

Systemresultat

Antal Rätt	Antal Rader	Kan få
4 rätt	42,5 x	6 rätt

- När **resultat visas för samtliga avdelningar** visas en sammanställning över **systemets bästa rader och vilken bruttovinst de ger**. Det visas också **systemets totala bruttovinst, systemets pris** och **systemets nettovinst.**

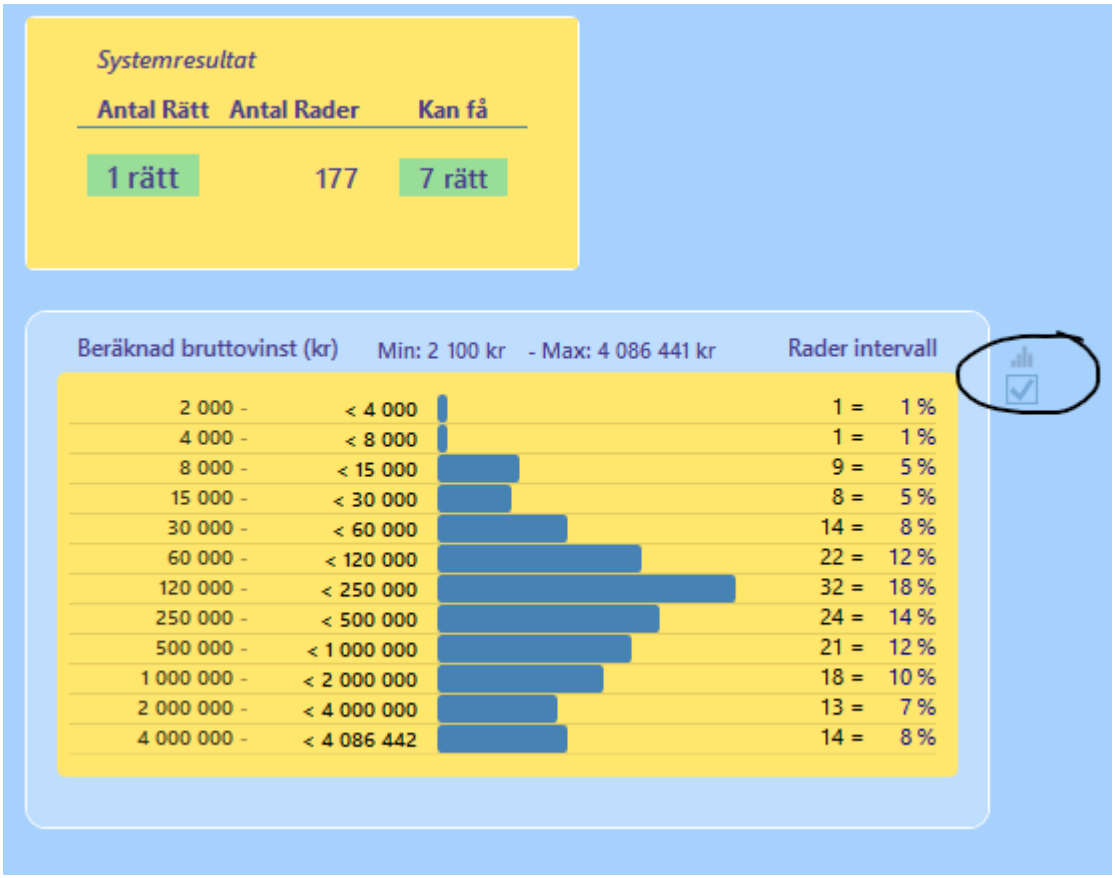


Systemresultat

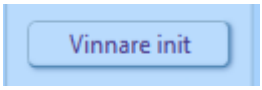
Antal Rätt	Antal Rader	Utdelning	Bruttovinst
7 rätt	1	14 256 kr	14 256 kr
6 rätt	10	222 kr	2 220 kr
5 rätt	64	32 kr	2 048 kr

Bruttovinst total	18 524 kr
Pris	1 123 kr
Netto	17 401 kr

- Du kan välja att få se ett **diagram** över den **beräknade utdelningen** för **kvarvarande rader** med noll fel.
    - Markera **kryssrutan** för diagram (inringad i bild)
        1. Standardinställning ID=142
    - När ett resultat finns för minst ett lopp och det finns rader med noll fel så visas diagrammet

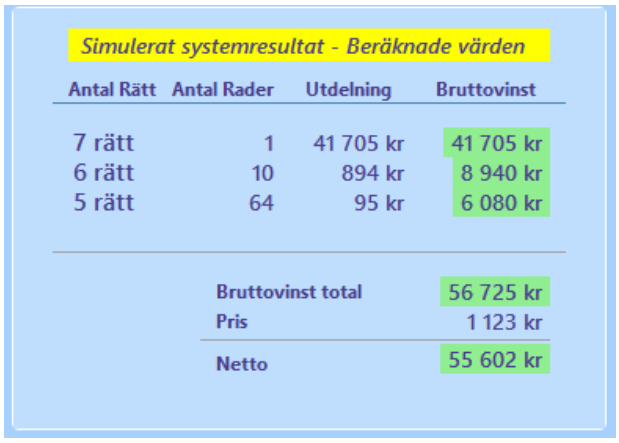


Simulerad rättning



- Klicka på ”**Vinnare init**” för att simulera den förstarankade hästen i varje avdelning som vinnare
- Genom att **klicka en gång** på en häst rättas systemet med den hästen som **vinnare**.
    - Eventuella tidigare simulerade vinnare i loppet tas bort.
- Klickar du **en gång till** på en häst rättas systemet utan denna häst som vinnare.
- Håller du nere **CTRL**-tangenten och klickar på en häst, rättas systemet med denna häst som struken
    - Klicka på hästen igen utan CTRL för att göra hästen till startande
- Med **SHIFT**-tangenten kan du markera fler än en simulerad vinnare
- Vid rättning med **simulerat resultat med minst ett lopp orättat,** visas en ruta som beskriver de rader som har högst antal rätt i nuläget. I rutan visas också hur många rätt systemet som bäst kan få vid fullständigt resultat

- Vid **simulerad rättning där alla lopp är rättade,** visas **beräknade vinster per vinstgrupp**

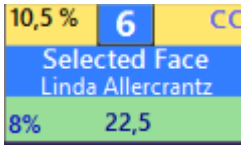


Färger och information

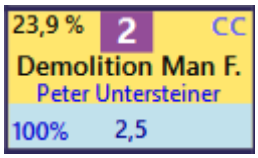
- När **minst en avdelning är rättad**, verkligt eller simulerat, visas data och färger för att redovisa vinnande ekipage och systemets bästa rader.
- **Vinnande ekipage** markeras med blå färg

- **Simulerad vinnare markeras med avvikande färg**

- Längst ned i ekipagerutan redovisas **hur stor andel i procent av systemets bästa rader** som hade just den hästen markerad, och bredvid visas **antalet rader**.
- **Grön färg** visar att systemet har alla rätt i de avdelningar som hittills rättats



- När **systemet inte har alla rätt** visas systemets bästa rader med en ljusgrå bakgrund



- **Vit färg för systemets bästa rader** visar att avdelningen inte är rättad ännu

- **Alternativvinnare** - Vid rättning med vinnare i samtliga lopp markeras de hästar som vid vinst hade medfört att systemet hade lika många rätt som med nuvarande vinnare. För dessa hästar visas i **kursiv stil längs ned till höger**, det **antal rader med samma antal rätt som nu**, den vinnaren **skulle ha** medfört för systemet.
  - **Alternativvinnare behöver aktiveras i inställningar**

- **Beräknat antal rader kvar för spelarkåren och beräknat värde**
    - Oavsett om rättning sker med verkligt resultat eller med simulerade vinnare så redovisas beräknade värden för antal rader kvar och radvärde för samtliga vinstgrupper.

Beräknade värden utdelning

	Rader	Värde
6 rätt	45	37 457 kr
5 rätt	23 969	26 kr
4 rätt	355 285	3 kr

    - Om Systemet använder **Simulerad** speldata så används den simulerade omsättningen för beräkningar fram till dess att första resultatet är hämtat till programmet eller att systemet är låst. Vid simulerad omsättning används alltid den uppdaterade spelprocenten.
    - Om Systemet använder ”**Fryst speldata”** används den frysta datan för beräkningar i resultatfliken fram till dess att första resultatet är hämtat till programmet eller att hela systemet är låst(systemet låses automatiskt vid inlämning), därefter används den uppdaterade datan för beräkningar i resultatfliken.

AutoPublicering

- **Inställningar** - **AutoPublicering** behöver aktiveras i **inställningar** med ID=40
  Med autopublicering är det möjligt att låta BaraTrav automatiskt uppdatera en länk, via vilken systemets resultat kontinuerligt uppdateras.

  - **Aktivera AutoPublicering**
    1. Aktivera autopublicering för ett system genom att klicka på knappen ”**Aktivera**”
  - Välj vilka bilder du vill publicera
    1. PC-vy och/eller
    2. Mobil-vy

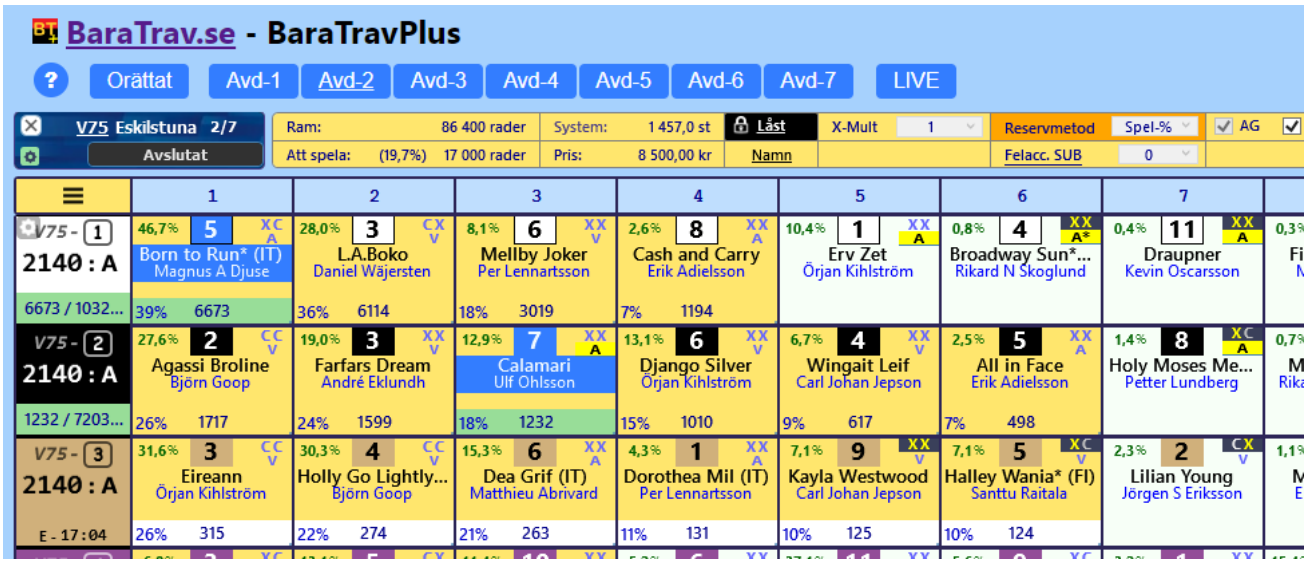


BILD: AutoPublicering PC-vy

- Förhindra viloläge
  - Om du vill lämna datorn obevakad men ändå vill att ”AutoPublicering” skall fungera kan du kryssa i ”**Förhindra viloläge**” . Då kan du låsa din dator med Windows+L och datorn är då igång tills autopubliceringen är avslutad
  - Om du stänger systemet eller hela programmet så avslutas

autopubliceringen

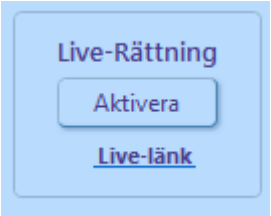
- **Manuella vinnare**
  - Den avancerade användaren kan vilja simulera vinnare även under pågående AutoPublicering

- För att detta skall kunna göras behöver manuella vinnare tillåtas under autopublicering
- Vill man dessutom publicera den simulerade rättningen via AutoPubliceringen markerar man även ”Publicera”

LiveRättning*

- För system där spelfil skapats och systemet är låst kan LiveRättning användas
- Det är ett kompletterande rättningsalternativ främst då AutoPublicering inte kan användas
- AutoPublicering innehåller betydligt mer information än LiveRättningen
- LiveRättningens fördel är att spelläggarens PC inte behöver vara igång för att den skall fungera

1. Aktivera LiveRättning
2. Följ därefter rättningen via Live-länken



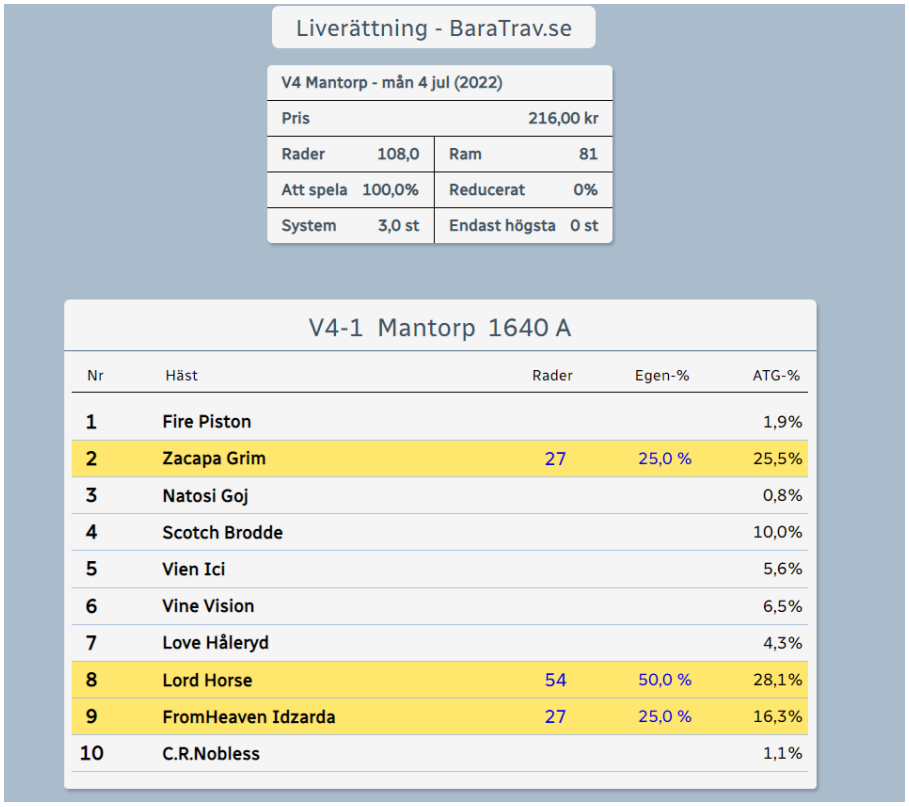


BILD: LiveRättning

Finesser*

- **X / Y / Z**
  - När vinnare finns för alla avdelningar utom den sista visas
    - X / y / z för de ekipage som kommer att ge rader med 0 / 1 / 2 – fel efter sista avdelningen
    - Detta gäller för spelformer med utdelning även vid fel

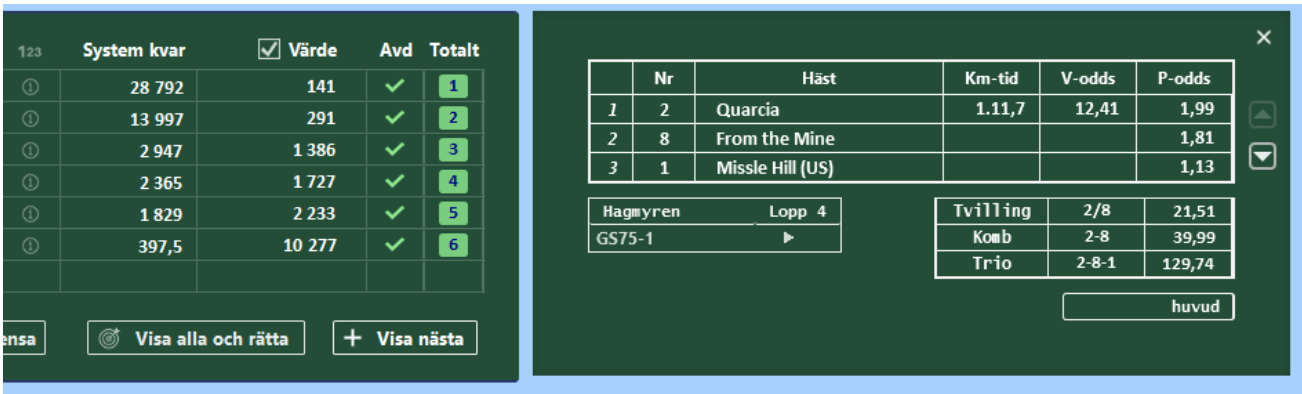
    - I detta läge visas också ett **uppskattat värde** för systemets totala bruttovinst med respektive häst.

Eventuella värden inför avdelning 7

Startnummer och häst		Värde	Mina rader			Mitt värde	
3	Tekno Lynet (NO)	41 705 kr	1	6	48	41 705 kr	51 629 kr*
13	Buska Blyg	147 070 kr	1	18	60	147 070 kr	193 084 kr*
11	Lome Storm	215 043 kr	1	6	48	215 043 kr	237 405 kr*
1	Grude Tilla (NO)	14 256 kr	0	3	24		1 893 kr*
4	S.K.'s Ariel* (NO)	40 626 kr	0	3	24		5 265 kr*
10	Gott Klirr	91 361 kr	0	3	24		6 174 kr*

    - Visas med en asterisk efter värdet

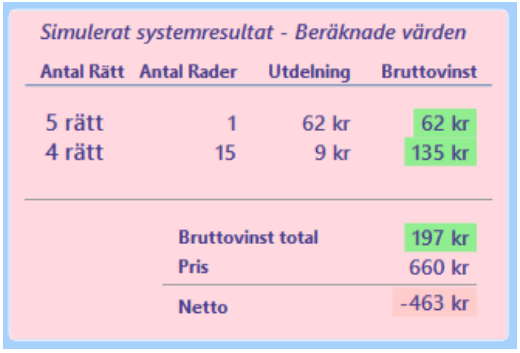
- **123**
  - Se vilka hästar som placerade sig på prispallen samt tider och odds för respektive avdelning
  - Klicka på den lilla knappen med ett ”i”



Avancerade rättningsfunktioner

- Den information som visas kan styras med tre olika kontroller
  - ”**Avd**”, ”**ERV**” och ”**Unika rader**”
  - Kryssrutan ”**Avd**” ikryssad gör så att antalet rader efter rättad avdelning ligger kvar vid fortsatt rättning.
  - **Utan** ”**Avd**” markeras samtliga ekipage som ingår i **systemets** för närvarande **bästa rader** totalt sett. Detta oavsett vilket antal rätt som systemet hade vid rättning av en viss enskild avdelning. För att få en överblick över vilka ekipage som ingår i systemets bästa rader skall ”Avd” kryssas ur.
  - Huruvida rättning med ”**Avd**” skall vara **standard** eller inte styr du i **inställningar** under ”Standardvärden för nytt system”
  - Spelar man multirader eller endast i högsta vinstgrupp redovisas för sådana rader den radmult som raden är spelad med. En V6-rad har t.ex. som lägst radmult = 2,5.
    - Vid rättning av sådana rader kan det vara givande att använda alternativet ”**Unika rader**”
    - Då redovisas ”Unika rader” i en egen info-kontroll
    - Detta gäller endast i **ekipagerutorna** och ej i systemresultatet
    -

- Programmet använder sig av tre kombinationer av data för systemet.
  - Omsättning och spelprocent som alltid uppdateras = **Uppdaterad speldata**
  - Omsättning och spelprocent som är fryst = **Fryst speldata**
  - Omsättning simulerad och spelprocent uppdaterad = **Simulerad speldata**
- Så länge systemet är **öppet** samt **inget resultat är hämtat** använder fliken resultat samma data som övriga delar av programmet.
  - Denna data kan vara **Uppdaterad, Fryst eller Simulerad**
- När systemet är **låst** eller ett **första resultat** är **hämtat** använder fliken resultat alltid **Uppdaterad** data
- **ERV = ”**Visa **E**ndast **R**ader som kan ge **V**inst**”** Vid rättning av system med spel i endast högsta vinstgrupp kan man välja att visa även rader med ett eller flera fel. Normalt har man ERV ikryssat, men vid uppföljning av system som helt eller delvis spelats i endast högsta vinstgrupp kan man vilja använda rättning utan ERV.
- Med **ERV** (**E**ndast **R**ader som kan ge **V**inst) ikryssat redovisas rader som har ett eller flera fel, endast om de är spelade till samtliga vinstgrupper, dvs utan t.ex V6
- **Utan ERV** redovisas samtliga rader med ett eller flera fel, även om det finns rader som enbart är spelade till den högsta vinstgruppen
- **Utan ERV** så redovisas alltid ”**Simulerat Systemresultat**” med rosa bakgrund. Dessutom redovisas alla rader som om de var spelade till samtliga vinstgrupper



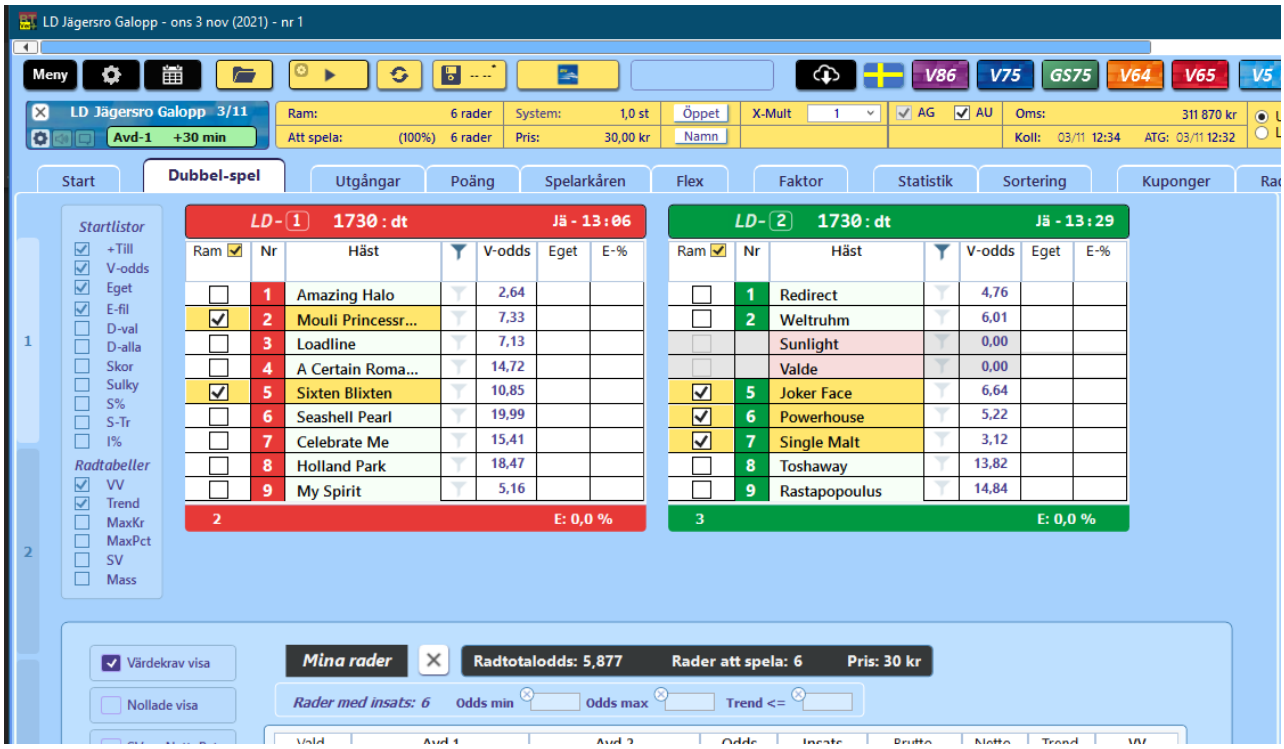
Simulerat systemresultat - Beräknade värden

Antal Rätt	Antal Rader	Utdelning	Bruttovinst
5 rätt	1	62 kr	62 kr
4 rätt	15	9 kr	135 kr

Bruttovinst total	197 kr
Pris	660 kr
Netto	-463 kr

BaraTrav – fliken Dubbel-spel

Version 2.9



Innehåll

BaraTrav – fliken Dubbel-spel * 173

Översikt 186

Startlistor 187

Mina rader - grunderna 189

Mina rader - avancerat (PREMIUM) 193

Alla rader 195

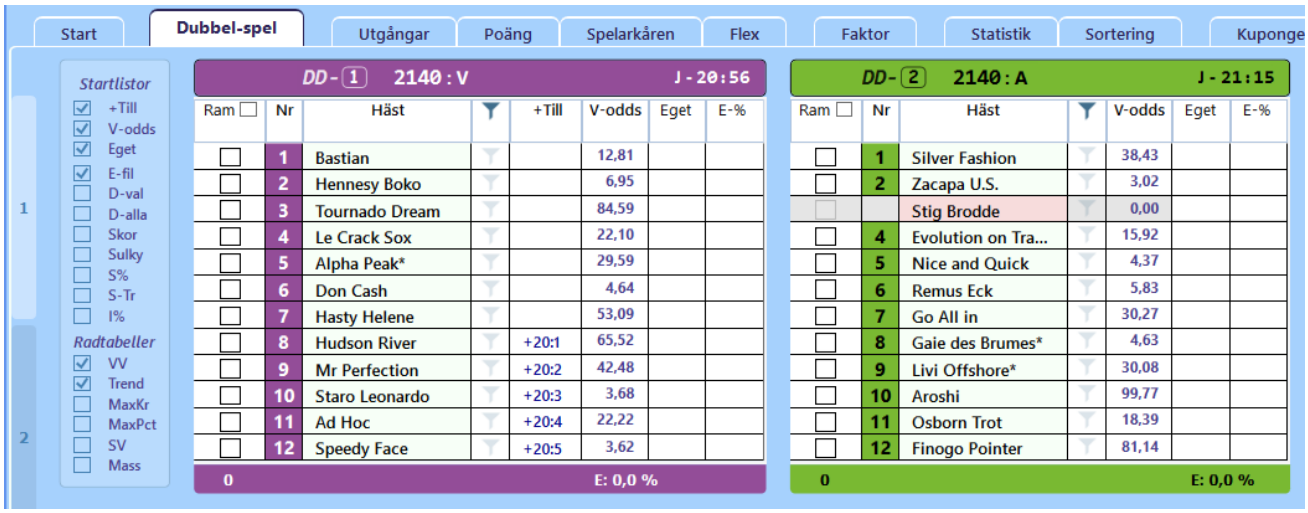
Översikt

- I fliken **Dubbel-spel** kan du se och hantera de dubbelrader du vill spela
- Det går bra att använda de vanliga flikarna för att markera ram och sätta villkor. Fliken dubbel-spel är en special-flik som fokuserar på de möjligheter som ges just för dubbel-spelet.
- Du kan spela dubbel på ”traditionellt” sätt
    - Välj rader genom att markera ram-hästar
    - Justera insatser för raderna i listan ”Mina rader”
    - Avvakta slutförd automatgenerering
    - Lämna in
- BT erbjuder också mer avancerade varianter som beskrivs senare i detta dokument
- För dubbel-spel är autogenerering alltid aktiverat
    - Dubbel-spel har en egen styrning för reaktionstid för auto-generering
    - Med denna kan man styra så att autogenereringen inte börjar ”för snabbt” efter att en ändring har gjorts. Allt efter tycke och smak.

Generering - Reaktionstid dubbel-spel	183	○ 0 ○ 1 ◉ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 ○ 10 ○ 15 ○ 20 ○ 25 ○ 30

- Fliken är indelad i **tre delar**
    - **Startlistor**
        - Styr vilka hästar som är med på ramen
        - Se vilka hästar som har spelade rader
        - Hantera egna odds
    - **Mina rader**
        - Här visas de rader som är valda för spel
        - En rad kan vara vald för spel på två sätt
            1. Via ramen
            2. Manuellt vald
        - En vald rad kan vara spelad eller inte
            1. En spelad rad har insats > 0
            2. En ospelad rad har insats = 0
        - Du kan välja att visa nollade rader eller inte i listan
        - Styr radens insats på ett antal olika sätt (se vidare under Mina rader)
        - Raderna kan nollas baserat på olika värden (PREMIUM)
        - Om systemet är låst finns en knapp för att **snabbkopiera** systemet om man vill utgå från samma system med några ändringar
    - **Alla rader**
        - Här visas alla spelbara rader
        - Raderna kan filtreras på häst
            1. Till höger i kolumnen för hästnamn finns en dold knapp
            2. I startlistan finns en knapp för detta
        - Raderna kan filtreras på olika värden (PREMIUM)
- Längst till höger i fliken finns hela tiden en snabbnavigering tillgänglig.
    - Använd denna för att snabbt scrolla till någon av de tre olika delarna

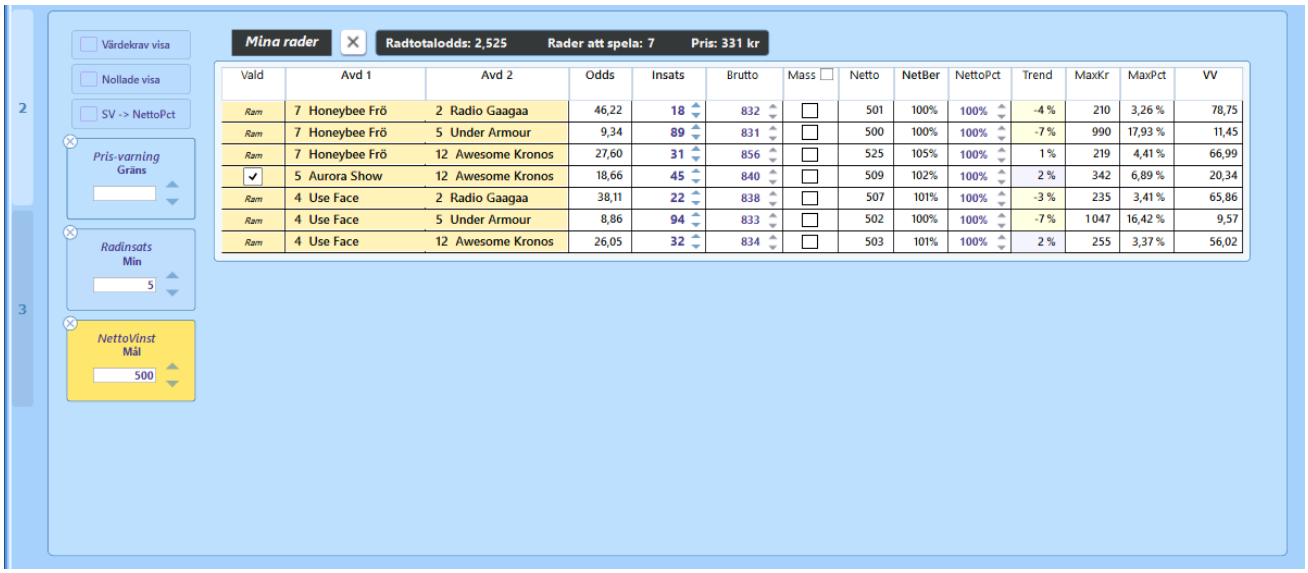
Startlistor



- Den översta delen (1) i flik Dubbel-spel är ”Startlistor”
- Här visas en lista per avdelning
- Vilka kolumner som skall visas hanterar du via kryssrutor till vänster om startlistorna under rubriken ”Startlistor”
- Överst visas loppinformation för avdelningen.
    - Högerklicka för kontextmeny.
- Nederst visas en summeringsrad där antalet valda ram-hästar visas
- Använder du kolumnen ”Eget” visas i summeringsraden också summan av E-% för avdelningen
- Kolumner
    - Ram
        - Markera de hästar du vill ha med på ramen
        - Klicka på den lilla kryssrutan i rubrikrutan för att markera/avmarkera samtliga hästar i avdelningen.
    - Nr
        - Hästens startnummer
    - Filter
        - Här finns en knapp för filter i listan ”Alla rader”
        - Använd CTRL eller SHIFT för att markera mer än en häst per avdelning
    - +Till
        - Visar tilläggsmeter och nominellt startspår vid voltstart med tillägg
    - V-odds
        - Vinnarodds från ATG
    - Eget *(PREMIUM)
        - Här kan du ange ett eget odds
        - Med ”E-fil” markerad läser programmet in egna odds från fil
            1. Fil med egna odds skall vara placerad i mappen
                - C:\Users\<användarnamn>\AppData\Local\BaraTravPlusVerify\Dataimport
            2. Filen skall ha namnet egnaodds.json
            3. Varje rad i filen skall ha följande format
                - {"bankod":"5","loppnr":"9","startnr":"1","odds":"8.79"}

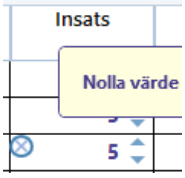
        - Om spelet i fråga avgörs på endast en bana kan elementet bankod utelämnas
- E-% *(PREMIUM)
    - Här kan du ange eget odds som spelprocent
    - E-% = 5,00 ger Eget odds = 20,00
    - Anger du eget odds beräknas E-% och vice versa
- D-val
    - Motsvarar det vinnarodds du får om du enbart spelar de rader du i nuläget spelar med denna häst och spelar med viktade insatser så att alla rader ger samma vinst
- D-alla
    - Motsvarar det vinnarodds du får om du enbart spelar samtliga spelbara rader med denna häst och spelar med viktade insatser så att alla rader ger samma vinst
- Skor
    - Sko-information för hästen
- Sulky
    - Sulky-information för hästen
- S%
    - Hur stor andel av de spelarkårens insatser är spelade på denna häst
- S-Tr *(PREMIUM)
    - Speltrend för spelprocent
    - För de intervall som visas vid musöver beräknas speltrenden som skillnaden i procentenheter mellan senaste värde och det första värdet i listan

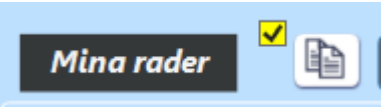
Mina rader - grunderna



Vald	Avd 1	Avd 2	Odds	Insats	Brutto	Mass	Netto	NetBer	NettoPct	Trend	MaxKr	MaxPct	VV
Ram	7 Honeybee Frö	2 Radio Gaagaa	46,22	18	832		501	100%	100%	-4 %	210	3,26 %	78,75
Ram	7 Honeybee Frö	5 Under Armour	9,34	89	831		500	100%	100%	-7 %	990	17,93 %	11,45
Ram	7 Honeybee Frö	12 Awesome Kronos	27,60	31	856		525	105%	100%	1 %	219	4,41 %	66,99
✓	5 Aurora Show	12 Awesome Kronos	18,66	45	840		509	102%	100%	2 %	342	6,89 %	20,34
Ram	4 Use Face	2 Radio Gaagaa	38,11	22	838		507	101%	100%	-3 %	235	3,41 %	65,86
Ram	4 Use Face	5 Under Armour	8,86	94	833		502	100%	100%	-7 %	1047	16,42 %	9,57
Ram	4 Use Face	12 Awesome Kronos	26,05	32	834		503	101%	100%	2 %	255	3,37 %	56,02

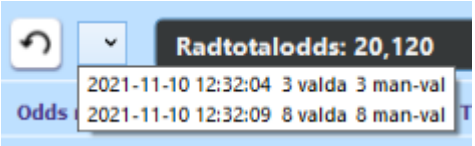
- Den mellersta delen (2) i flik Dubbel-spel är ”Mina rader”
- Här visas en lista över de rader som är valda
- En rad kan bli **vald** på två olika sätt
  - **Ram**
  - **Manuellt**
- **För att en vald rad skall spelas behöver den ha en insats större än noll**
- **En rad kan nollas (insats = noll) på två olika sätt**
  - **Manuellt**
    - Enklast genom att klicka på det lilla kryss som visas vid musöver till vänster i rutan för insats.
  - Via **värdekrav** (PREMIUM)



- En rad kan alltså vara **vald** men ändå inte **spelas**
- Vill man visa valda rader som är nollade markerar man kryssrutan ”**Nollade visa**”
- Radens insats styrs av
  - ”**Radinsats min**”
    - Utan manuell insats eller nettovinst-spel blir radens insats lika med detta värde multiplicerat med eventuell faktor
    - OBS! Om spel med NettoVinst är aktivt för raden så styrs insatsen av detta och påverkas ej av ”Radinsats Min”
  - **Manuell** insats
    - Justeras insatsen manuellt låses insatsen och kan endast styras av manuell justering till dess att det manuella låset tas bort
  - **NettoVinst** Mål (PREMIUM)
  - **Budget** Netto (PREMIUM)
- Kolumner som visas styrs av kryssrutorna under ”Radtabeller”
- Om systemet är låst (som det är när man lämnat in det) visas en knapp för att **snabbkopiera** systemet.
  - 

    - Om kryssrutan bredvid knappen är ikryssad så behövs ingen bekräftelsedialog för att skapa och öppna en kopia
- Kolumner
    - Vald
        - Visar hur raden har valts
            1. ”Ram” – Vald via ram
            2. Kryssruta – Vald manuellt
            3. ”Ram” + kryssruta = Vald både via ram och manuellt
    - Avd1
        - Startnummer och namn för häst i avdelning 1
    - Avd2
        - Startnummer och namn för häst i avdelning 2
    - Mass
        - Med denna kolumn kan du markera rader för massändring
        - Om någon ändring görs för någon av de rader som är markerade för massändring så ändras även de andra raderna
        - Kolumner som kan styras via massändring är
            1. Insats
                - Ändra med pilar
                - Ändra direkt
                - Låsa / Låsa upp
                - Nolla
                - Återställa
            2. Brutto
                - Ändra med pilar
                - Ändra direkt
            3. NettoPct (PREMIUM)
                - Ändra med pilar
                - Ändra direkt
    - Odds
        - Radens nuvarande odds
        - Odds* - visar nuvarande odds med musöver för att se odds som gällde vid generering
    - Insats
        - Insats för raden
        - Kan justeras manuellt eller via ”Radinsats min” samt flik faktor
    - Brutto
        - Den bruttovinst som erhålls vid spel till nuvarande odds
        - Brutto* - visar bruttovinst med nuvarande odds med musöver för att se bruttovinst vid generering
    - Netto
        - Den nettovinst som erhålls vid spel till nuvarande odds
        - Netto* - visar bruttovinst med nuvarande odds med musöver för att se bruttovinst vid generering
    - NetBer (PREMIUM)
        - Visar den beräknade nettovinsten som procent av det mål som används för nettovinst

- NetPct (PREMIUM)
    - Styr radens nettovinst med procentvärde mot värdet för ”Nettovinst mål”
- Trend (PREMIUM)
    - Trend för radens odds
    - Jämför det senaste värdet mot det första värdet i de intervaller som visas vid musöver
- SV (PREMIUM)
    - Beräknat spelvärde för raden
    - Tre alternativ kan används för att välja måttet för spelvärde
    - Radens odds kan jämföras med
        1. Eget odds (Eget)
        2. ATG:S vinnarodds avd-1 * ATG:s vinnarodds avd-2 (VV)
        3. Spelprocent omräknat till odds för avd-1 och avd-2 (SP)
- MaxKr (PREMIUM)
    - Den största ökning av omsättning för raden baserat på de intervall som visas vid musöver
- MaxPct (PREMIUM)
    - Största procentuella andel av omsättning för raden under de intervall som visas vid musöver

- Återställningsfunktion
    - Varje gång rader läggs till från ”alla rader” till ”mina rader” med funktionen ”alla rader ovanför” skapas en återställningspunkt.
    - Detta eftersom det går att lägga till många rader med ett klick och det är svårt att återställa manuellt i ett sånt läge om man lägger till rader av misstag.
    - För att återställa till en tidpunkt
        - Välj först en tidpunkt i drop-down-listan
        - 

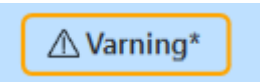
            1. I listan visas
                - Tidpunkt
                - Antal valda rader
                - Varav antal manuellt valda rader
        - Klicka sedan på återställningsknappen och bekräfta i den dialogruta som visas
            1.
    - Vid återställningen sker följande
        - För samtliga rader återställs dess egenskaper till de värden de hade vid den valda återställningstidpunkten med ett undantag
        - OBS! Ramen ändras inte utan rader som är valda via nuvarande ram kommer fortsatt att vara valda
        - OBS! Rader som vid återställningspunkten var valda via ramen kommer inte nödvändigtvis att vara valda efter utförd återställning. Detta eftersom nuvarande ram styr detta som nämnts ovan.
        - Värden som återställs är till exempel

        1. Manuellt vald eller inte
        2. Insats
        3. Manuellt låst insats
        4. Med mera
- Vid varje återställning skapas också en återställningspunkt för läget innan denna återställning
    - OBS! Återställningslistan rensas varje gång systemet stängs

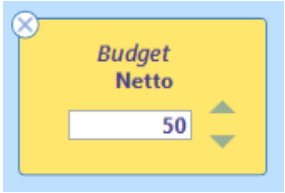
Mina rader - avancerat (PREMIUM)

- Det går utmärkt att spela med de grundalternativ som finns via BaraTrav Bas
- Med Premium-prenumeration tillkommer ytterligare möjligheter att styra spelet
    - Nettovinst mål
    - Värdekrav
- Nettovinst mål
    - Med ”Nettovinst mål” kan du ange ett målvärde för nettovinst som du önskar att raderna skall uppfylla

    - Rader som har en manuellt låst insats påverkas inte av NettoVinst
    - För att beräkningarna för ”Nettovinst mål” skall kunna slutföras krävs att
        - Radtotaloddset är större än 1,00
        - Ingen rad får en negativ nettovinst
        - En varning ges om någon av ovanstående inte uppfylls
    - Radtotaloddset är det odds som man spelar till, om man spelar sina spelade rader så att de får samma bruttovinst. Om radtotaloddset för de spelade raderna inte är större än 1,00 går det inte att skapa en nettovinst för samtliga valda rader
    - Varning ges om beräkningen inte ger önskat resultat
        - Musöver för att se orsaken till varningen



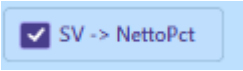
- Budget netto
    - Med ”Budget netto” kan du ange en budget för att låta programmet fördela denna budget över spelade rader, med målet att de skall få så lika nettovinst som möjligt



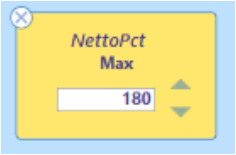
    - Rader som har en manuellt låst insats påverkas inte av Budget
    - För att beräkningarna för ”Budget netto” skall kunna slutföras krävs att
        - Radtotaloddset är större än 1,00
    - Radtotaloddset är det odds som man spelar till, om man spelar sina spelade rader så att de får samma bruttovinst. Om radtotaloddset för de spelade raderna inte är större än 1,00 går det inte att skapa en nettovinst för samtliga valda rader
    - Varning ges om

        - Någon rad har en nettovinstprocent som understiger 95% av den önskade nettovinstprocenten, förutsatt att raden inte har en manuellt vald insats
        - Det totala priset överstiger budgetbeloppet
            1. Detta inträffar till exempel om du anger en budget på 40 kr och väljer 10 rader att spela. Varje spelad rad har som minst 5 kronor i insats och lägsta möjliga insats blir då 50 kronor vilket överstiger det angivna budgetvärdet
        - Musöver för att se orsaken till varningen
- NettoPct
    - Med NettoPct (NettoProcent) kan man enkelt finjustera nettovinsten utifrån det angivna målvärdet
    - Rader som har en manuellt låst insats påverkas inte av NettoVinst
    - NettoPct kan ändras manuellt eller styras med spelvärdet SV

- Om ”SV -> NettoPct” är markerad så styrs NettoPct av värdet för SV

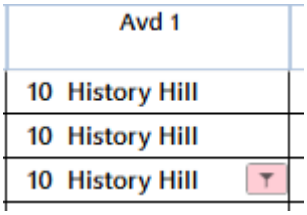
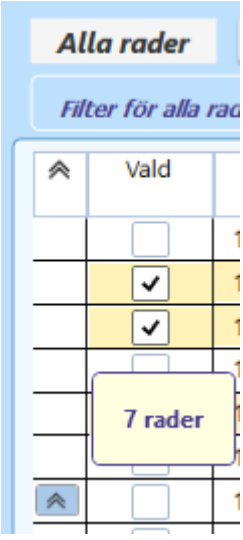


    - För mer om SV se rubriken ”Mina rader – grunder”
    - När SV styr NettoPct går det också att ange en maxgräns för NettoPct som då gäller som tak vid beräkning av insats för nettovinst



- Värdekrav
  - Med värdekrav kan du på ett effektivt sätt nolla insatsen för rader som inte uppfyller angivna krav
  - Värdekrav som kan användas är
    - Odds min
    - Odds max
    - Trend max (oddstrend)
    - SV min
    - MaxKr min
    - MaxPct min
  - Rader som inte uppfyller kraven kommer att få sin insats nollad med undantag för
    - Rader som har en manuellt låst insats

Alla rader

- Den nedersta delen (3) i flik Dubbel-spel är ”Alla rader”
- Här visas i normalfallet alla spelbara rader
- De rader som visas kan begränsas på två sätt
    - **Filter för häst** på två möjliga sätt
        - Filterkolumn i startlista
        - Filterknapp i ”alla rader”
            1. Knapp visas vid musöver till höger om hästnamnet
            2. 

    - **Filter via värdekrav** (PREMIUM)
        - Ange filtervärden och listan filtreras utifrån dessa krav
    - **Rensa alla filter**
        - Klicka på knappen för att rensa alla filter
        -
- Massval
    - Använd funktionen ”Välj alla rader ovanför” för att välja alla rader som är ovanför den rad du klickar i
    - Knappen visas i kolumnen längst till vänster vid musöver
    - Vid musöver på knappen visas också hur många rader som kommer att väljas om man klickar på knappen
    - Alla rader som väljs blir markerade som manuellt valda oavsett vad de har för status innan valet
    - Med knappen väljer du samtliga **filtrerade rader** till mina rader
        - Endast rader som är synliga i listan väljs till ”Mina rader”