

BaraTrav – fliken Utgångar

Version 3.2

The screenshot shows the BaraTrav software interface. The main window displays a grid of horse race data for various races (V75-1 to V75-7). Each cell in the grid contains a horse's name, jockey, odds, and a crosshair icon. A control panel at the bottom left allows users to filter and sort the data, and a control panel at the bottom right allows users to set the background color of the crosshairs.

- 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 kryssrutorna**
 - Använd även massändringsknappar för att arbeta effektivare. Se manualen för "Extra bra"
 - I inställningar kan du välja design på kryssrutorna

61 Utgångar

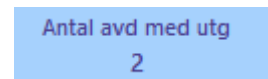
kryssrutor

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.

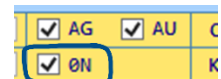


- Om Min-värdet är noll visas en tom ruta
- Om Max-värdet är lika med antalet avdelningar visas en tom ruta
- **Antal avd med utg**
 - Under villkoret visas en information om hur många avdelningar som innehåller utgångsmarkeringar för aktuellt utgångsvillkor
- **Initiera utgångsvillkor**
 - **Klicka på kryssknappen** för att initiera aktuell utgångsflik och avmarkera utgångshästar i fliken
 - **CTRL + klick** på kryssknappen medför att samtliga utgångsflikar blir initierade



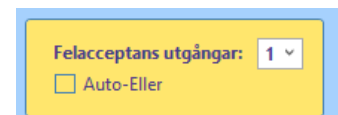
Eller-nummer

- 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 nödvändiga. Om "ON" är markerad för systemet, är villkoren med ELLER-nummer=0 nödvändiga att uppfylla. I sådana fall krävs alltså BÅDE att 0-gruppen är godkänd samt minst en av de övriga ELLER-grupperna, om aktiva sådana finns.



Felacceptans

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



Gruppvillkor

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

