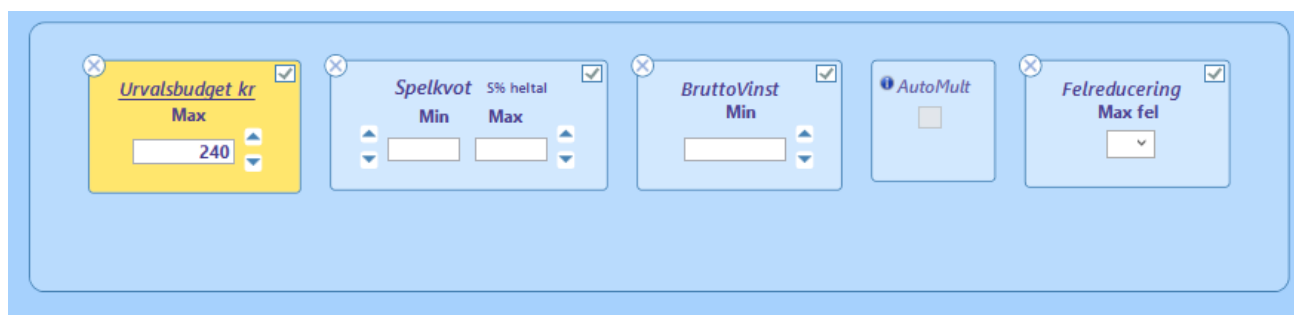


BaraTrav – fliken Avancerat*

Version 2.2



- **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 reduktion** eller **tillsammans med övriga reduceringsvillkor**.

Innehåll

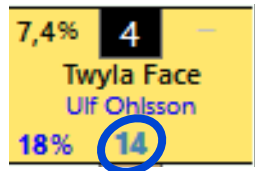
BaraTrav – fliken Avancerat*	1
Inställningar	2
Hur fungerar det	3
Urvalsbudget Max	3
Spelkvot Min – Max	5
Bruttovinst Min	5
Felreducering	6
Den avancerade poängen	7
AutoMult med mera	7
Prognos baserad på speltrend (PREMIUM)	8
Övrig information	8

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

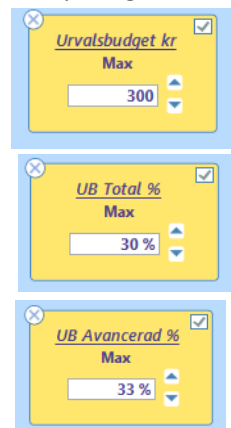
- **Den avancerade bearbetningen börjar alltid med att ett urval görs**
- Om ingen **urvalsbudget** är angiven kommer samtliga rader som passerat den **normala redueringen** att genomgå de övriga villkor som angivits i flik Avancerat
- Avgörande för urvalet är hästens **avancerade poäng**.
 - Med inställning 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 understruken 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.

1	60 ▾	5	100 ▾
2	60 ▾	6	100 ▾
3	100 ▾		
4	100 ▾		

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 $12 \times 12 \times 10 \times 10 \times 5 \times 3 \times 1 = 216\,000$ 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 631 rader 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

Felreducering Max fel
1

Felreducering extra*

Grundrader	552,00 kr
Nollfel-chans	11,6 %
Extra-kr	0,00 kr
Total-kr	552,00 kr

Urval: Ranksumma (selected)
Ranksumma
Rankprodukt
Poängprodukt
Utdelning låg
Utdelning hög
Startnr.summa
Felreducering

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**

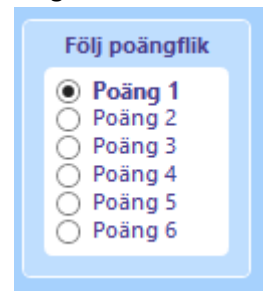
- Den avancerade poängen blir lika med **spelprocenten**. Detta alternativ tillsammans med Urvalsbudget och AutoMult är ett bra alternativ om man vill öka på bruttovinsten för de rader som ger lägst utdelning.

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.

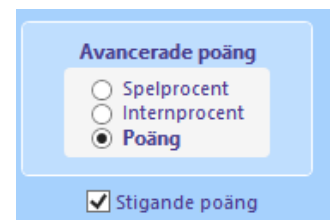
3. **Poäng**

- 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"



Följ poängflik

- Poäng 1
- Poäng 2
- Poäng 3
- Poäng 4
- Poäng 5
- Poäng 6



Avancerade poäng

- Spelprocent
- Internprocent
- Poäng

Stigande poäng

AutoMult med mera

- **AutoMult**

- Om du spelar med en liten ram och vill låta programmet skala upp systemet automatiskt i proportion till de poäng du anger, 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.
- AutoMult kan aktiveras manuellt endast när "Urvalsbudget Max" är större än noll
 1. Vid användning av Bruttovinst aktiveras AutoMult automatiskt
- I vilken ordning raderna tilldelas en ökad mult avgörs av vilken metod för avancerade poäng som används
 1. Om till exempel metod Spelprocent används för avancerad poäng kommer den rad som ger lägst total bruttovinst att få en ökad mult först.

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

Prognos aktiv för Utd + Av

Spelprocent prognos visa

Interval: 60 min

Andel trend: 62,479 %

Simulerad omsättning: 1 420 000

Simulerad högsta vinstgrupp:

- 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**

Avancerat 61,4 %	198 rader totalt
	70 unika rader
Normalreducerat	114 rader

$\sqrt[n]{x}$	ProduktRot
Min : 1,19	Max : 2,21

- 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 systemets avancerade poäng i "avdelningsrutan".



Värden för vinnande rad

Produktrot	: 1,00
Spelkvot	: 0,000



V4 - 1

2140 🚗

11