# Komplett manual BaraTravPlus– Innehåll Version 3.7

Komplett manual BaraTravPlus– Innehåll Version 3.7	1
BaraTrav – Prenumeration och Installation	7
Prenumeration	7
Pausa Prenumeration	
Återuppta Prenumeration	
Byta Prenumeration	
Avsluta Prenumeration	
Installation	9
Stöd vid installation	13
Programmet startar inte efter uppdatering	13
Avinstallation	
BaraTrav – Grunderna – att spela med BaraTrav *	16
Nytt system *	
Spelkalendern *	
Kontext-menyer *	
System-flikarna *	19
Arbeta effektivt med systemet	20
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik	20 22
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster	
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system	
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system	20 22 23 23 25 26
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system	20 22 23 23 25 26 27
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering	20 22 23 23 25 26 27 28
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering Skapa rader och kuponger	20 22 23 25 26 27 27 28 29
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering Skapa rader och kuponger Lämna in spelfil	20 22 23 25 26 26 27 28 29 30
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering Skapa rader och kuponger Lämna in spelfil Dela systemöversikt eller skärmbild	20 22 23 25 26 26 27 28 29 30 34
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering Skapa rader och kuponger Lämna in spelfil Dela systemöversikt eller skärmbild Dela rättningslänkar - autopublicering	20 22 23 25 26 26 27 28 29 28 29 30 34 35
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering Skapa rader och kuponger Lämna in spelfil Dela systemöversikt eller skärmbild. Dela rättningslänkar - autopublicering. Nyhetsfunktionen	20 22 23 25 26 26 27 28 29 30 30 34 35
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering Skapa rader och kuponger Lämna in spelfil Dela systemöversikt eller skärmbild Dela rättningslänkar - autopublicering Nyhetsfunktionen Inför start *	20 22 23 25 26 26 27 28 29 30 30 34 35 35 35
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering Skapa rader och kuponger Lämna in spelfil Dela systemöversikt eller skärmbild Dela rättningslänkar - autopublicering Nyhetsfunktionen Inför start * Filrensning	20 22 23 25 26 26 27 28 29 
Arbeta effektivt med systemet Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster Spara system Öppna system Uppdatera data för system Reducering Skapa rader och kuponger Lämna in spelfil. Dela systemöversikt eller skärmbild Dela rättningslänkar - autopublicering Nyhetsfunktionen Inför start * Filrensning BaraTrav – Meny	20 22 23 25 26 27 28 29 30 30 34 35 35 35 35 35 36 38 39

Funktioner	40
Inställningar	
Support	
Meny för öppet system	
Funktioner	
Inställningar	
På/Av-inställningar - aktiv och standard	
BaraTrav – Flikar översikt	
BaraTravPlus – Inställningar <mark>*</mark>	
Översikt <mark>*</mark>	
Standard- och applikations-inställningar	50
Lista med sökfunktion	
Lista över samtliga inställningar	53
Funktioner - Ändra prenumerationskod etc	89
BaraTrav – Systeminformation	
BaraTrav – Systemöversikt	
BaraTrav – Felacceptans och gruppvillkor	
Felacceptans för systemet som helhet	
Felacceptans för systemets respektive huvudvillkor	101
Nödvändiga subvillkor	102
Tillräckliga subvillkor	102
Gruppvillkor	103
BaraTrav – Kontrollpanelen	
BaraTrav – Extra bra <mark>*</mark>	105
För en bättre spelupplevelse	
Superfunktionalitet	
Avancerad reducering – ett mer effektivt sätt att välja rader	107
Systeminformation	
Kontext-menyer <mark>*</mark>	
Musöver för ekipageinfo	
Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster	110
Klicka för avdelningsinfo	
Musöver för senaste system	111
LiveBar	
Inlämning med två musklick	
Jobba snabbare med smarta knappar	

Bevakningar – missa aldrig en häst du vill följa upp	114
BaraTrav – LiveBar	115
BaraTravPlus – Bevakningar	118
Hantera bevakningar	119
Skapa bevakning	119
Bevakningar i system	120
BaraTrav – fliken Start	121
Styr vilka hästar som skall ingå i systemet	122
Styr rangordning(ranking) för hästarna	123
Styr visning av information	124
Bevakningar	125
Reserver	125
Översikt villkor samt indikatorer	125
BaraTrav – fliken Utgångar*	126
<mark>Eller-nummer*</mark>	127
Felacceptans	127
Gruppvillkor <sup>*</sup>	127
BaraTrav – fliken ABC*	128
Översikt	128
Att ändra ABC-värden för hästar	130
Styra vilka bokstavsvillkor som visas	130
Ange gränser för aktuellt ABC-villkor	130
Ange aktiva avdelningar för en ABC-bokstav eller ett intervall	130
Kopiera villkor	131
Eller-nummer*	131
Felacceptans	131
Gruppvillkor <sup>*</sup>	131
Avancerad styrning av ABC	131
BaraTrav – fliken Poäng <mark>*</mark>	133
Översikt	134
Hästarnas poängvärde – Initiering	136
Hästarnas poängvärde – Ändra värde	138
<mark>(≈PREMIUM BT-Loyal</mark> ) Egen poängsättning via topplistor	139
Villkor för poängsumma	141
Villkor för poängintervall	142
Villkor för poängprodukt	143

Andra ranking genom sortering	144
Eller-nummer	144
Felacceptans	144
Gruppvillkor	144
Simulera vinnare	144
Avancerad styrning av Poäng	145
BaraTrav – fliken Spelarkåren <mark>*</mark>	146
Eller-nummer*	148
Felacceptans	148
Gruppvillkor*	148
BaraTrav – fliken Flex*	149
Eller-nummer*	151
Felacceptans	151
Gruppvillkor*	151
BaraTrav – fliken Utdelning *	152
Villkor för högsta och lägsta vinstgrupp	152
Ta bort rader med för hög svårighetsgrad (överkursfunktion)	153
Simulera vinnare	153
Simulerad omsättning/vinstpott	153
Prognos baserad på speltrend (PREMIUM)	154
<b>Begränsningar</b> för spel endast i högsta vinstgrupp <mark>*</mark>	156
BaraTrav – fliken Avancerat ( <b>* Premium)</b>	157
Så fungerar det	158
Reducering - Urvalsbudget	159
Reducering - Felreducering	161
Reducering - Spelkvot	
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult	162 163
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult Multirader - Bruttovinst	162 163 165
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult Multirader - Bruttovinst Multirader - PoängFaktor	
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult Multirader - Bruttovinst Multirader - PoängFaktor Multirader - PlusBudget	
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult Multirader - Bruttovinst Multirader - PoängFaktor Multirader - PlusBudget Extra funktioner – "MaxFaktor Totalt" samt Justeringsfaktor totalt	
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult Multirader - Bruttovinst Multirader - PoängFaktor Multirader - PlusBudget Extra funktioner – "MaxFaktor Totalt" samt Justeringsfaktor totalt Mer om den avancerade poängen <mark>*</mark>	
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult Multirader - Bruttovinst Multirader - PoängFaktor Multirader - PlusBudget Extra funktioner – "MaxFaktor Totalt" samt Justeringsfaktor totalt Mer om den avancerade poängen <mark>*</mark> Prognos baserad på speltrend	
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult Multirader - Bruttovinst Multirader - PoängFaktor Multirader - PlusBudget Extra funktioner – "MaxFaktor Totalt" samt Justeringsfaktor totalt Mer om den avancerade poängen <mark>*</mark>  Prognos baserad på speltrend Inställningar	
Reducering - Spelkvot Multirader Översikt - AutoMult Multirader - Bruttovinst Multirader - PoängFaktor Multirader - PlusBudget Extra funktioner – "MaxFaktor Totalt" samt Justeringsfaktor totalt Mer om den avancerade poängen *  Prognos baserad på speltrend Inställningar Övrig information	

BaraTrav – fliken Statistik *	176
Statistik för häst och tränare i vanliga tabeller	178
Här ges en förklaring till de kolumner i statistik-fliken som inte är självförklarande	180
(*PREMIUM) Statistik i topplistor	182
<mark>(☆PREMIUM BT-Loyal</mark> ) Egen poängsättning via topplistor	183
(*PREMIUM) Historik / Inbördes möten	185
Inbördes möten	185
Filter	185
Sortering	186
BaraTrav – fliken Speltrend ( <b>* Premium)</b>	187
Översikt	188
Aktuella speltrendsdata	189
Speltrendsvärden per ekipage	190
Topplistan	191
Sortering	192
Prognos baserad på speltrend	192
BaraTrav – fliken Sortering	195
Översikt	196
Fyra grupper av sorteringsvärden	197
Inställningar	198
Hantering av systemram i flik sortering	199
Hantera systemram i flik graf	199
Ranking	200
Utgångar	201
BaraTrav – fliken Kuponger	202
BaraTrav – fliken Rader	203
BaraTrav – fliken Resultat <mark>*</mark>	205
Översikt	205
Rättning med verkligt resultat	207
Simulerad rättning	209
Färger och information	210
AutoPublicering	212
LiveRättning <sup>*</sup>	214
Finesser*	215
Avancerade rättningsfunktioner	216
BaraTrav – fliken Dubbel-spel	217

Översikt	
Startlistor	219
Mina rader - grunderna	221
Mina rader - avancerat (PREMIUM)	225
Alla rader	227

## BaraTrav – Prenumeration och Installation

Version 3.1

## Innehåll

Ba	araTrav – Prenumeration och Installation	7
	Prenumeration	7
	Pausa Prenumeration	8
	Återuppta Prenumeration	8
	Byta Prenumeration	8
	Avsluta Prenumeration	8
	Installation	9
	Stöd vid installation	. 13
	Programmet startar inte efter uppdatering	. 13
	Avinstallation	. 14

## 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

		Start	Prenumerati	<b>oner</b> Betalningar L	.ogga ut
MEDLEMSSKAP	PRENUMERATION	AKTIV	SKAPAT	BETALKORT GÅR UT	
BaraTravPlus (BT+) mp-sub-5fbe224e931bb	Stoppad Gratis i Månad Expires: 2021-04-30	Nej	2020-11-25		Återuppta din prenumeration Byt prisplan

#### 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

Välj en ny prenumeration	
BaraTrav Premium (95 kr. / Månad)	
Välj prenumeration Avsluta	

#### 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

Mitt konto	Nedladdning →

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

Nedladdning	
Här laddar du ned installationsfil för programmet. När filen har laddats ned behöver du välja att öppna filen för att start installationen. Läs manualen för installation för komplett information	
BaraTravPlus och BaraTravBas BaraTravPlus och BaraTravBas använder samma installationsfil. Din prenumeration avgör vilka funktioner som är upplästa i programmet.	Manual för installation Klicka för att komma

- 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

BaraTravSetup.exe	~
	Öppna
	Öppna alltid filer av denna typ
	Visa i mapp

- Edge
  - Klicka på "•••" = More actions om Edge blockerar nedladdningen



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

		t₀ t= ¥₄
Downloads		
<ul> <li>baratravplussetup ( harm your device.</li> </ul>	2).exe	was blocked because it could
	Ŵ	Delete
		Кеер
		Report this file as safe
		Learn more
See more	Θ	Copy download link

• Välj slutligen "Open file" ("Öppna fil"), för att starta installationen

Downloads	
baratravplussetup (2).exe	
See more	

- 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"





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

Ange din prenu	merationskod:
cui9789asdf89sad	
ОК	Avbryt

- 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

- o I undantagsfall har det hänt att programmet inte startar efter en uppdatering
- o 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
  - Dippna 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

ō	Program och funktioner								×
÷	$\leftarrow$ $\rightarrow$ $\checkmark$ $\uparrow$ 🚺 $\Rightarrow$ Kontrollpanelen $\Rightarrow$ Program $\Rightarrow$ Program och funktioner								٩
	Kontrollpanelen - startsida	Avinstallera	eller ändra ett program						
	Visa installerade uppdateringar	Du kan avinstalle	era ett program genom att markera	det i listan och sedan klicka	a på Avinstallera, Ändra eller	Reparera.			
•	Aktivera eller inaktivera Windows-funktioner								
		Ordna 🔻 Avinsta	illera/ändra						?
		Namn	^	Utgivare	Installation	Storlek	Version	n	^
		ኛ BaraTrav		Born Bowler IT	2018-06-29		0.10.1.	8	

5. Klicka på Avinstallera/ändra

6. Klicka på OK i dialogen som öppnas

BaraTrav-un	derhåll X
<b>BaraTrav</b> Välj vilk	en typ av underhåll du behöver.
<i>*</i>	<ul> <li>Återställ tillämpningsprogrammet till programmets tidigare tillstånd.</li> </ul>
1	Ta bort tillämpningsprogrammet från den här datorn.
	<u>O</u> K <u>A</u> vbryt <u>M</u> er information

7. BaraTrav är nu avinstallerat

## BaraTrav – Grunderna – att spela med BaraTrav \*

Version 3.7

- BaraTrav är ett program för Windows som används för att skapa spelfiler till ATG:s streckspel
- För att använda programmet behövs en prenumeration som tecknas på hemsidan <u>https://BaraTrav.se</u>
- För varje prenumeration kan programmet användas på en PC i taget. Den dator som skall användas för stunden kopplas till prenumerationen via inställningar.
- Installation genomförs enligt manualen "Prenumeration och installation"
- När programmet är installerat hämtas automatiskt aktuella startlistor till din PC. Dessa innehåller alla öppna streckspel från två dagar tillbaka och framåt. Vilka startlistor som finns tillgängliga uppdateras normalt automatiskt av programmet.

## Innehåll

Ba	araTrav – Grunderna – att spela med BaraTrav * 1	16
	Nytt system * 1	L7
	Spelkalendern * 1	L7
	Kontext-menyer * 1	18
	System-flikarna * 1	۱9
	Arbeta effektivt med systemet 2	20
	Ändring av värden med knappar - smart ändringslogik 2	22
	Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster 2	23
	Spara system 2	25
	Öppna system 2	26
	Uppdatera data för system 2	27
	Reducering 2	28
	Skapa rader och kuponger 2	29
	Lämna in spelfil	30
	Dela systemöversikt eller skärmbild 3	34
	Dela rättningslänkar - autopublicering 3	35
	Nyhetsfunktionen	35
	Inför start *	36
	Filrensning	38

## 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 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.
  - Högerklicka för att visa inställningar
- Klicka på ett spel för att skapa ett system
  - Det tar en liten stund för programmet att skapa ett nytt system
    - Under denna tid visas en bild med översikt över omgången
- När systemet är skapat navigerar du snabbt och enkelt med flikarna, för att arbeta med alla olika reduceringar och funktioner som programmet erbjuder

## Spelkalendern \*

•

- 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
  - Högerklicka på spelformsknapp för att visa fler alternativ



## Kontext-menyer \*

- De flesta 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
  - o 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

## System-flikarna \*

- BaraTrav använder sig av flikar för effektiv navigering mellan funktioner
- 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)

$\otimes$
T
///
8
۲
٥

• Snabb-vy vid musöver(Nyhet 2.3)

•

- De flikar för vilka detta är möjligt har asterisk efter fliknamnet
  - Speltrend \*
- Flikar som stöder musöver är
  - Start (när aktiva villkor finns)
  - Utdelning (när systemet har spelade rader)
  - Speltrend
  - Sortering
  - Resultat

## 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
- o Du kan styra textstorleken i huvudmenyn
  - Meny => Inställningar => Textstorlek

Start	Utgångar	1	ABC	Po	oäng	Spe	elark	åren	Sta	tistik	-Villko	r	
× A A	Bredd:			-(	<b>)</b> —	_		Höjd:					-0
= -	1			2			3			4			5
V75 - 1 1640 🖨 5 - 14:30	24.8 % 10 Mellby F Björn Go	C¢ ree op	26,3 % Shado Pietro	3 Gub	⊈⊄ Gar ellini	20,5 % Peace Alessar	4 of M	<b>Ø</b>	13,3 % Viscar Jorm	da J a Kor	et*	7,3 % Odes Ōrjan	sa Kih
	100%	3,88			3			4,32			6,63		

• 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
- o 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

V4-2 5 Therion				
	Detaljfönster Lopparkiv CV Vinnare manuellt			
¢ \$	Bevaka mig Funktioner Lopparkiv CV Inställningar			

Start	
Meny - S	
V4 - 1	1

#### • Ekipageinfo – popup

2640: 6* 40,63 % Dist 1 0-0-0 XX 7 1-3-0 212-12-2 (35% gal)	Golden Guard (h4 e. Brad de Veluwe)         294 900           Tot         20         3:5:0         15.0 %         294 900 kr           2019         14         2:3:0         14,3 %         191 000 kr           2020         4         1:2:0         25.0 %         100 400 kr	kr 14 700 kr/st Clae 20 20	es Svensson (Vg) 13 300 kr/st 22 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	Claes Svensson (Vg)         14 500 kr/st           -332-22-21-223-         (33% gal)           2019         163         18-18-21         11.0%           2020         65         9-12-5         13.8%
Lopp Ö 191221-7 50' Å 200108-7 40' S 200429-6 40' L 200517-5 20' F 200525-9 110'	Distans         PI         Tid         Skor         Sulky         Kusk           2:2:00         1         16,7a         CC         -         Jonathan Bardun           11:2:140         6         15,5a         CC         -         Jonathan Bardun           11:2:140         2         14,6a         XX         H         Jonathan Bardun           11:2:140         1         14,4a         XX         H         Jonathan Bardun           11:2:140         2         12,9a         XX         H         Class Svensson	Odds         1:a         2:a           197         Golden Guard         Go West Young Man           154         Four Guys Dream         Borin T.N.           134         Ara         Golden Guard           37         Golden Guard         Upcoming Artist           73         Dwayne Zet         Golden Guard	3:a         V-marg         1:a-infr           Mellby Hero         1.5 längd         2100 16           Allocco Jet*         2 längde         2140 14           Minou Båven         huvu 2         2140 14           Lets Go Again*         6 längder         2140 14           Will I Am         3.5 längd         2140 14	P         Rekord           \$77         6         191018-1         1640a 2         14,1           70         0191123-6         2609a 5         17,5         2           8.2         F         200525-9         2140a 2         12,9           14.4         Hd         181022-1         1640a 8         21,1           16         Mp         190923-5         2140         2         15,1

- Överallt där startnummerknappen finns har du tillgång till viktig info om ekipaget
- o 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
- o 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)

- o 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
- o 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)
  - o 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.
  - o 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
- o 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
  - o Klicka i huvudfönstret bakom detaljfönstret.
  - Klicka på **stäng-knappen**
  - Trycka på ESC-tangenten
- Flytta och maximera fönstret
  - o 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 tränares namn är klickbara (om de finns hos Svensk Travsport)
  - o Datum-Lopp i formrader är klickbara
  - o 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
  - o 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       18%       5%       2       2%       13%       8%       1       %%       6%       7       %%       3%       9       %       3%       10       %%       2%       12       6%       10%       11       %%       6%       6%       %       7       %%       3%       9       %       3%       10       %%       2%       12       6%       10%       11       %%       6%       %%       7       %%       3%       9       %       3%       10       %%       2%       12       6%       10%       11%       %%       6%       %%       7       %%       3%       1       %%       %%       7       %%       3%       10       %%       %       %%       %%
1 2 3 4 1 Udo Frontline 8% 2 Myworsthangover 15%	5         Neymar         113 492 kr         3 300 kr/st         1640: 5           ••••
3 Olindos 4 %	2019 13 1-2-1 8,0% 62,000 /r 4,000 /r/4 2020 11 1-0-1 9,0% 29000 /r 2,600 /r/4
4 Snask 14 %	
5 Neymar 18 %	Ban Datum-Lp Spår: Dist PI Tid Skor Sulky Kusk Odds Pris Banförh. 1:a 2:a 3:a 1:a Info
6 Ego Hoss* (FI) 5 %	Bo 200804-1 2:1640 4 14,9a XC V Jaakko Alamäki 251 25 Lätt Winstone Tabac Wall Street Neo Diva A. 1640 14,1 3.5 längd
7 Honky Tonk Angel 6 %	U 200815-3 9:2140 117.5 CC V Jaakko Alamaki 402 25 Latt Uncontested M., OJYS Fantastic Cartman 2140 16,2 1.5 langd
8 Avaboy 13 %	Sk 200904-3 9-2160 8 194 CC V Jackko Alamaki 32 19 Nagt Lung Exvitant beford magnitik. Blanka ski
9 Elirtin Viktoria 3 %	Bo 200924-4 8: 1540 0 15,1a CC V Jaakko Alamäki 506 30' Lätt Just a Flirt* Dreams Patric Erase the Law 1640 12,7 4 Hander
10 Poort Lini 3 %	
14 Devee Course 10 %	
12 Top Darian   2 %	Rekord         Distans statistik*         Skoinfo statistik*         Sulky statistik*           Pa         200004.1         1400         4100         0.0         0.0
	Bot Z00049-1       1040       9       102       XX       1       0       0       0         Sk 20027-2       2140       61       1       240       1       1       X       0

#### 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.

٦	
I	 5
	 5

 När systemet är sparat visas den tidpunkt då systemet sparades senast

•	13:53	
---	-------	--

- 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 sparaknappen 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-sparatlistan". 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.

	Sparat 2020-09-18 12:52
Voo Arjang - tre to sep - nr t	LÂST
V4 lägerere ogs 11 mar av 3 mu mall	Pris: 200 kr Ram: 540 rader

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

< Bara	aTrav > System v Ö Sö	k i System	م
app			
^	Namn	Senast ändrad	Тур
	BT V5 Mantorp - tor 21 jun - nr 1.bts	2018-06-21 12:30	Bara
	💵 V75 Kalmar - sön 24 jun - nr 6.bts	2018-06-21 12:30	Bara
*	V64 Dannero - tor 21 jun - nr 1.bts	2018-06-21 12:30	Bara
e	🛐 V4 Mantorp - tor 21 jun - nr 4-kopia-1.bts	2018-06-21 12:20	Bara
e i	BT V4 Mantorp - tor 21 jun - nr 4.bts	2018-06-21 12:17	Bara
e	V4 Mantorp - tor 21 jun - nr 3.bts	2018-06-21 12:01	Bara
	BT V4 Mantorp - tor 21 jun - nr 2.bts	2018-06-21 11:45	Bara
	V4 Mantorp - tor 21 jun - nr 1.bts	2018-06-21 09:34	Bara
	BT V5 Jägersro - ons 20 jun - nr 6.bts	2018-06-21 08:11	Bara
	V5 Jägersro - ons 20 jun - nr 7.bts	2018-06-20 20:18	Bara
e	BT V86 Jägersro - ons 20 jun - nr 1.bts	2018-06-20 20:17	Bara
- -	<	2010 05 20 20 07	<b>`</b> >
Filnam	n: 🗸 Sy	/stemfiler (*.bts)	~
		Öppna Av	brvt

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

Systemfiler (*.bts)	~
Systemfiler (*.bts)	
Systemarkivfiler (*.bta)	

Namn
町 V4 Jägersro - tis 22 jan - nr 7-kopia-1.bta 町 V5 Bergsåker - lör 25 aug - nr 1.bta

## 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.

50 Uppdatering Minuter	28	● 1 ○ 3 ○ 5 ○ 10
------------------------	----	------------------

## 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.





<u>-</u>





## 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 flyttaoch 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

) 1-Grun: ×   ✿ Inställn: ×   ᢒ → C	Flik-1-S × SFlik-7-L V	<b>4 Axevalla - to</b> ( Spelfil	<b>r 20 jun - nr 3</b> skapad: 2019-0	- <b>(073209)-</b> 6-20 kl. 07::	530D.xml 🗙	×	🛲 Filir	nläm ×	an Fi	ilinläm ×	+	- 43	<b>7.</b> (	2
	HÄR KAN DU OCH SNABBT	Datum: 2019-06-20 Klicka <u>Kl</u>	Kuponger: 1 st här och dra Problem licka här för att rån utforskaret	Rader: 16 st iill ATG	Kostnad: 32,00 kr		Spe	ala med m	åtta 🚺	D Spelpa	aus	() SI	pelgrä	nse
Kontrollera up	pgifterna neda ralla - tor 20 jun - nr 3-(0732	09)-530D.xml"												
<b>Datum</b> 2019-06-20	Rader 16 Kuponger 1		<b>Uppladdad</b> 2019-06-20 <b>Filnamn</b> V4 Axevalla	07:32 - tor 20 ju	n - nr 3-(07320)	9)-530	ID.xml		Statı Påbö Kosti 32,00	<b>15</b> rjad <b>nad</b> O kr				
32,00 kr kommer att dras AVBRYT BEK	från ditt spelkonto. <b>RÄFTA</b>													

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.

|--|

 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"

VÄLJ EN FIL ATT LADDA UPP:

Ingen fil vald

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.

rdna 🔻	Ny mapp		8== -	
<u> </u>	amn	Senast ändrad	Тур	St
[	V75 Kalmar - sön 24 jun - nr 7-(1517	23)-8 2018-06-21 15:1	7 XML-dokument	
[ [	2018-05-14 V3 Visby-1-(114329)-CA	DD.xml 2018-05-14 11:4	3 XML-dokument	
[ [	2018-02-22 V4 Åby-7-(155613)-1221	.xml 2018-02-22 15:5	6 XML-dokument	
[ [	2018-02-22 V4 Åby-6-(155311)-7E70	uml 2018-02-22 15:5	3 XML-dokument	
	2018-02-22 V4 Åby-5-(144315)-5AC	9.xml 2018-02-22 14:4	3 XML-dokument	
1	2018-02-22 V4 Åby-4-(144011)-7491	.xml 2018-02-22 14:4	0 XML-dokument	
. (	2018-02-22 V4 Åby-3-(132831)-B780	2018-02-22 13:2	8 XML-dokument	
• [	2018-02-24 V75 Solvalla-2-(131833)-	7356. 2018-02-22 13:1	8 XML-dokument	
<b>7</b> [	2018-02-21 V4 Jägersro-20-(173847)	-8FC6 2018-02-21 17:3	8 XML-dokument	
2				
2				
3				
~ <				

• 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

Här kan du lämna in ett reducerat system via fil. Tänk på att uppdatera systembeskrivningen ovan så den överensstämmer med inlämnad fil.	VÄLJ 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.



## Inför start \*

- OBS! Läs nedanstående viktiga varning gällande funktionen "Inför start"
  - 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

$\times$		V65	Solvalla 12/11
Ø	⊲ 📮		12:45

- När det är 60 minuter kvar börjar nedräkningen till start att visas med minuter kvar till start
  - Avd-1 +47 min
  - 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

V4-1 Australien +20 min

- Alarm behöver **bekräftas** av användare för att informationsrutan skall stängas
- För alla dessa tre finns standardinställningar åtkomliga via inställningsknappen längst till vänster



 $(\mathbf{X})$
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 alttid 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

<b>↓</b> »	×	(	×	⊗
🗹 Ljud På/Av		🗹 Popup På/Av		🗹 Alarm På/Av
Aktiv Minuter		Aktiv Minuter		Aktiv Minuter
0 minuter		✓ 0 minuter		1 minuter
1 minuter		1 minuter		2 minuter
2 minuter		2 minuter		3 minuter
3 minuter		3 minuter		4 minuter
4 minuter		4 minuter		5 minuter
✓ 5 minuter		✓ 5 minuter		6 minuter
6 minuter		6 minuter		7 minuter
7 minuter		7 minuter		8 minuter
8 minuter		8 minuter		9 minuter
9 minuter		9 minuter		10 minuter
10 minuter	r	10 minuter		11 minuter
11 minuter	r	11 minuter		
12 minuter	r	12 minuter		
13 minuter	r	13 minuter		15 minuter
14 minuter	r	14 minuter		14 minuter
15 minuter	r	15 minuter		✓ IS minuter
20 minuter	r	20 minuter		20 minuter
25 minuter	r	25 minuter		25 minuter
30 minuter	·	30 minuter		30 minuter
45 minuter	r	45 minuter		45 minuter
60 minuter	r	60 minuter		60 minuter
	-			

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



Klicka på knappen för inställningar till vänster för att ändra standardvärden

#### 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.

3 Autofunktioner	- automa	8 st - (41-48)	~		
Löpnr och namn/område	Kort beskrivning	ID	Värde		
41 Rensa	På/Av	73	rensa systemfiler automat	iskt	
	<ul> <li>Vid autorensning äldre än en vecka</li> <li>Om du väljer att l styra hur länge en 185, 365, 730 dag</li> </ul>	flyttas syste och system åta BaraTrav n systemfil sl gar eller "för	mfilerna till rensningsma mappen innehåller fler är varkivera systemfilerna s kall ligga kvar i arkivet till alltid" = 9999999	ppen om de är n 20 filer å kan du också s den tas bort.	
42 Rensning efter dagar	Dagar	74	○ 180 ● 365 ○ 730 ○ 99	999999	

• Arkivera systemfil

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

IT V64 Axevalla - tor 23 maj - nr 1-kopia-1.bts	2019-05-23 22:17	BaraTrav systemfil	1 903 ki	B
III V4 Axevalla - tor 23 maj - nr 1.bts	2019-05-23 20:08	BaraTrav systemfil	1 344 k	в
Filnamn:		~	Systemfiler (*.bts)	~
			Systemfiler (*.bts) Systemarkivfiler (*.bta)	

"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 *	16
Menyn för programmet = Huvudmenyn	40
Funktioner	40
Inställningar	42
Support	43
Meny för öppet system	44
Funktioner	44
Inställningar	44
På/Av-inställningar - aktiv och standard	44

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

F	unktioner	*. •	
вŢ	Ny BT	Ctrl+B	
6	Bild - länk samma	Ctrl+F	
6	Bild - länk ny	Ctrl+Shift+F	
^	Bevakningar		
S	Länkar		۲
	Systemfiler hantera		۲
Ir	nställningar	•	
۰	Öppna fullständiga inställningar		
0	Prenumerationskod		
	Exportera inställningar		۲
	Importera inställningar		۲
	Special Admin		۲
S	upport	?	
曹	Skaffa Premium		۲
	Åtgärder		۲
	Snabbkommandon lista		۲
	Sök efter programuppdatering		
βT,	BETA installlera		۲
	BaraTravPlusVerify 300613		۲

#### 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

- o 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

#### Inställningar

Öppna fullständiga inställningar

Ô

۲

۲

۲

- Prenumerationskod
  - Exportera inställningar Importera inställningar
    - Special Admin

#### Support

- Under hjälp finns det fem menyval
  - Skaffa Premium
  - Åtgärder...
    - BaraTrav.se/support
      - Här hittar du
        - menyalternativ som öppnar olika supportsidor i din

webbläsare

- $\circ$  Manualer Grunderna
- o Manualer Flikar
- $\circ$  Supportsidan
- o Ändringsloggen
- Lathundar
- Räddningsfiler
  - Programmet sparar var femte minut en r\u00e4ddningsfil. Ifall programmet st\u00e4ngs ned p\u00e5 ett okontrollerat s\u00e4tt kan det vara anv\u00e4ndbart att kunna \u00f6ppna en r\u00e4ddningsfil.
- Skicka mail till supporten
- Skicka loggfil till supporten
- Starta om programmet
- Visa samtliga nyheter
- o Snabbkommandon lista
- Sök efter programuppdatering
- BETA installera

0

- 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

Support

- 🕎 🛛 Skaffa Premium...
  - Åtgärder...
- Snabbkommandon lista
  - Sök efter programuppdatering
- BETA installera...
  - BaraTravPlusVerify 300613

#### Meny för öppet system



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

	Funktioner		In	ställningar nuvärden	Standardvärden	
+	Nytt system BASERAT PÅ I	DETTA	В	redd och höjd	Bredd Höjd	
6	Bild-länk SAMMA		Т	extStorlek	Text	
1001	Rild Jänk NV	_	S	marta knappar	Smarta knappar	
		_	н	antera flikar	Flikar	
Ä	Översikt visa		N	tallar		
۲	Översikt dela		Ö	vriga funktioner		
	Kontrollpanel villkor			Snabbkommandon lista		
			På/av	-inställningar : aktiv oc	h standard	
Aktiv	Namn	Info		Beskrivning		Standar
~	Auto-Generering	Generering		Styr om AutoGenerering sk	all vara aktiverad eller inte	34
						 -
✓	Auto-Publicering mobil	Auto-publiceri	ng	Styr om Mobil-vy skall vara	aktiv vid autopublicering	99

#### Funktioner

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

#### Inställningar

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

#### På/Av-inställningar - aktiv och standard

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

## BaraTrav – Flikar översikt

Version 2.0

BT V4	Bergsåk	er - nr 1																
Men	y	► <mark>0</mark>	<b></b>			(1)	V86	V75	GS75 🗾	'64 V6	5	/5 V4	V3			<b>\$</b>	12:56 () ?	) ==
×	/4 30/5	Bergsåker	Ram:		0 rader	System:	0 st	Öppet	Mult:	1 ×	Reservme	etod: Näst	ta 🔨 🗛 🗌	AU 🗸	Oms:		1 348 580 kr	Verklig
	Avd.2	min	Att spela:		0 rader	Pris:	0 kr	Namn			Felaccept	tans: 0	VO		Hämt:	30/05 <b>12:41</b>	ATG: 30/05 12:38	Låst
Sta	rt	Utgångar	ABC	Poäng	Spelarkåren	Statistik-Villkor		Utdelning	Avancerat	Faktor		Statistik	Sortering	Кир	oonger	Rader	Resultat	

- 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.

Poäng		Spelarkåren	Utde	elning						
) P1		н	HuvudFlik Poäng							
XX	13,5	Villkor		>	T					
Door !	Rec Jörg	Rank	Rank							
2		Egenskaper	visa	>	8					
CX V	16,6	Bakgrundsfä	ärger 🗌	>	۲					
vayno ilström	E	Inställninga	r	>	۰.					
0				_						

#### • Vilka flikar visas – inställning ID=69

- o 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

1       Standardvärden för nytt system       13       Flikar - På/Av       69       Vilka flikar visas          ✓       Utgångar       ✓       ABC       ✓       Poäng         ✓       Spelarkåren       ✓       Flex       ✓       Utdelning         ✓       Avancerat       ✓       Faktor       ✓       Statistik         ✓       Sortering       ✓       Kuponger       ✓       Rader		Kategori	Löpnr	Namn	ID	Värden
	1	Standardvärden för nytt system	13	Flikar - På/Av	69	Vilka flikar visas  Utgångar ABC Poäng Spelarkåren Flex Utdelning Avancerat Faktor Statistik Sortering Kuponger Rader

- 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 maxvillkor.
  - 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 maxvärden.
  - 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 <mark>\*</mark>

## Version 3.7

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

	Sök ID Sök Text	Andrade 🔍 🧾 🖬 Spa	ara och stäng
1	Standardvärden för nytt system	- värden som som används för nya system	51 st 📀
2	Flikar	- funktionalitet och visning	20 st 👻
3	Autofunktioner	- styrning av automatiska funktioner	10 st 👻
4	Knappar, kontroller, återkoppling	- styr vilka kontroller som visas och deras beteende	25 st 👻
5	Listor, menyer, kalender	- styr när och hur för listor, menyer och kalender	8 st 👻
6	Utseende övrigt	- storlek, färg med mera	7 st 👻
7	Meddelanden och dialoger	- vilka meddelanden och kontrollfrågor skall visas	20 st 👻
8	Övrigt	- egna mappar för filkopior, systemljud etc.	9 st 🕑

Funktioner

.

# Innehåll

BaraTravPlus – Inställningar <mark>*</mark>	48
Översikt <mark>*</mark>	49
Standard- och applikations-inställningar	50
Lista med sökfunktion	52
Lista över samtliga inställningar	53
Funktioner - Ändra prenumerationskod etc	89

## Översikt <mark>\*</mark>

- 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.
  - o 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.
  - o 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

Meny:	Bredd och höjd	TextStorlek	Smarta knappar	Hantera flikar	Snabbkommandon
	1. Bre	dd och höjd			
	2. Tex	tstorlek			
	3. Sma	arta knappai	r		
	4. Flik	ar som visas			
	5. Se t	illgängliga si	nabbkommando	n 	
0	När en flik är aktiv v	isas en knap	op för inställning	ar kopplade till j	ust denna flik

 Klicka på den för att visa standardinställningar och applikationsinställningar för denna flik
 Avancerat





- 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
    - o 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
          - o 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
  - o 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
- o 6. Utseende övrigt

  - 7. Meddelanden och dialoger
    - Här styr du vilka meddelanden och kontrollfrågor som programmet skall använda
- 8. Övrigt

0

• 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 stäng

- spara och stänga med **knappen "Spara och stäng"** eller att stänga utan att spara genom att klicka på fönstrets "stänga-kryss" 0
- Du kan återställa inställningarna till programmets ursprungliga • Återställ till standard 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.

Kopiera tabellen

Kategori	Nummer och namn	Värden	Beskrivning	
Flikar	1 Flikar - visa	Vilka fiikar 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-filk 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 filkar är kopplade till samma ABC-nummer så delar de värdena som tillhör det numret. En uppdatering för ett ekipage i ena filken uppdaterar också värdet i de andra filkarna. Varje filk har såklart ensamrätt till sina villkor.	
Flikar	3 Avancerat bruttovinst	använd minimikrav för bruttovinst	Med krav på bruttovinst i flik avancerat kan	

## 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	ID	Namn	Beskrivning
Standardvär den för nytt system	34	Auto-Generering - På/Av	Styr om AutoGenerering skall vara aktiverad eller inte
Standardvär den för nytt system	198	Avancerat - PlusBudget påfyllningsordning	Styr vilken sorteringsordning som används för att öka på mult för rader vid Plusbudget i flik Avancerat
Standardvär den för nytt system	156	Auto-Normalisera poäng - På/Av	Styr standardval för autonormalisering för poäng
Standardvär den för nytt system	268	Liverättning - Rank	Inkludera egen rank i data som visas vid Live-rättning
Standardvär den för nytt system	99	Rättningsdelning mobil - Mobil-vy	Styr om Mobil-vy skall vara aktiv vid start av rättningsdelning
Standardvär den för nytt system	100	Rättningsdelning PC - PC-vy	Styr om PC-vy skall vara aktiv vid start av rättningsdelning
Standardvär den för nytt system	33	Auto- Uppdatering - På/Av	Detta val avgör om BaraTrav skall uppdatera speldata med automatik = autouppdatering
Standardvär den för nytt system	13	Avancerat - Poängmetod	Styr metod för avancerad poäng

Standardvär den för nytt system	248	Avancerat - Poäng summera	Med detta val kan du ange att avancerad poäng skall summeras istället för multipliceras som standard
Standardvär den för nytt system	257	Avancerat - PlusBudget Överskott	Med detta val kan du ange att Överskott skall vara aktivt som standard för PlusBudget
Standardvär den för nytt system	153	Bakgrundsfärg - Valda hästar	Vid aktivering av detta val används varierande bakgrundsfärg för valda hästar
			Vad bakgrundsfärgen styrs av väljer du med inställning ID=154
Standardvär den för nytt system	154	Bakgrundsfärg - Valda hästar	Styr vilket kriteria som används för varierande bakgrundsfärg
Standardvär den för nytt system	202	DataRank - Komponenter visa	Styr om komponenter för datarank i flik sortering visas
Standardvär den för nytt system	182	Dubbel-spel - Värdekrav visa	Aktivera denna om du som standardval vill att värdekrav skall visas för "Mina rader" i fliken "Dubbel-spel" (PREMIUM)
Standardvär den för nytt system	184	Dubbel-spel - Nollade visa	Aktivera denna om du som standardval vill att valda rader som nollats fortfarande skall visas i "Mina rader"

Standardvär den för nytt system	170	Dubbel-spel - SV- jämförvärde	Styr vilket värde som används som jämförvärde för SV (spelvärde för dubbelrad)
Standardvär den för nytt system	186	Dubbel-spel - SV styr NettoPct	Aktivera denna om du som standardval vill att NettoPct skall styras av "SV" i fliken "Dubbel-spel" (PREMIUM)
Standardvär den för nytt system	169	Dubbel-spel - Startlistor	Här anger du vilka kolumner som skall visas i flik "Dubbel-Spel" när ett dubbel- system skapas
Standardvär den för nytt system	185	Dubbel-spel - Radtabeller	Här anger du vilka kolumner som skall visas i flik "Dubbel-Spel" när ett dubbel- system skapas
Standardvär den för nytt system	206	Gruppvillkor - På/Av (PREMIUM)	Styr om systemet skall visa kontroller för gruppvillkor (PREMIUM)
Standardvär den för nytt system	208	ELLER-nummer - ON	Styr om programmet alltid skall hantera villkor med ELLER-nummer noll som nödvändiga
Standardvär den för nytt system	177	Inför start - ljud - På/Av	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
Standardvär den för nytt system	178	Inför start - popup - På/Av	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
Standardvär den för nytt system	180	Inför start - Alarm spelform	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
Standardvär den för nytt system	173	Inför start - Info minuter	Styr vilka minuter till start som skall annonseras med ljud och popup
Standardvär den för nytt system	179	Inför start - Popup alarm	Styr vilken minut till start som skall trigga kritisk tidsvarning (ALARM) inför start av spelform
Standardvär den för nytt system	52	Felacceptans - Auto-Eller	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.
Standardvär den för nytt system	51	Felacceptans - Huvudvillkor	Aktivera denna om du som standardval vill att felacceptans skall gälla för antal felaktiga huvudvillkor
Standardvär den för nytt system	137	Felreducering - Påfyllningsordning	Styr vilken sorteringsordning som används för att höja allarättschansen vid felreducering
Standardvär den för nytt system	69	Flikar - På/Av	Här anger du vilka flikar som skall visas när ett system skapas
Standardvär den för nytt system	109	Flikar - Utökat antal	Här anger du vilka flikar som skall få ett utökat antal subflikar skapade när ett system skapas
Standardvär den för nytt system	220	Nytt system - Baserat på detta	Styr om nytt system baserat på detta öppnas i Ny BT

Standardvär den för nytt system	10	Poäng - Initieringsmetod	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
Standardvär den för nytt system	117	Rankändring - Startflik	AlG. Vardet avrundas till heital Aktivera denna om du vill att rankändring via rankändringsknappar i startfliken
			skall ranka hästar som redan är med på systemet före andra
Standardvär den för nytt system	2	Reservmetod	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.
			* ATG -Inga reserver väljs av programmet. Reserver väljs ut av ATG baserat på spelprocent.
			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.
Standardvär den för nytt system	132	Rutnät bredd - Rutnät bredd pixlar, minvärde (se även ID =	Ekipage-ruta bredd - minvärde Aktuellt värde kan sedan ändras direkt i systemmenyn
		59)	Om bredden styrs av hela föntrets storlek (ID=59) så spelar denna inställning ingen roll

Standardvär den för nytt system	104	Rutnät höjd	Ekipage-ruta höjd
Standardvär den för nytt system	83	Rättning - Avdelningsordning	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
Standardvär den för nytt system	142	Resultat - Utdelningsdiagram	Visa utdelningsdiagram för kvarvarande rader med alla rätt. #rättning
Standardvär den för nytt system	5	Sorteringsordning	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

Standardvär den för nytt system	102	Skoinfo - På/Av	Styr om skoinfo visas i ekipagerutorna
Standardvär den för nytt system	250	Sulkyinfo - På/Av	Styr om sulkyinfo visas i ekipagerutorna
Standardvär den för nytt system	259	Sko + sulky - endast skillnader	Visa endast sko och sulkyinfo som skiljer sig mot föregående start i ekipagerutor
Standardvär den för nytt system	251	Bevakningar - På/Av	Styr om sulkyinfo visas i ekipagerutorna
Standardvär den för nytt system	63	Smarta knappar - Ekipagerutor ram	Styr huruvida smarta knappar för att lägga till och ta bort skall visas vid musöver i ekipagerutorna
Standardvär den för nytt system	62	Smarta knappar - Massändring värden	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
Standardvär den för nytt system	68	Smarta knappar - Ranklist knappar	Styr huruvida smarta knappar för systemram skall visas vid musöver i ranklisten
Standardvär den för nytt system	111	Spelprocent - På/Av	Styr om spelprocent visas i ekipagerutorna

Standardvär den för nytt system	161	Speltrend - Tid	Vilket intervall skall vara standardval för speltrend i flik speltrend
Standardvär den för nytt system	162	Speltrend - Färggräns absolut	Vilket värde för procentenheter skall vara standardval för att visa färgad bakgrund i flik speltrend - ABSOLUTA värden
Standardvär den för nytt system	164	Speltrend - Färggräns relativa	Vilket värde för procentenheter skall vara standardval för att visa färgad bakgrund i flik speltrend - RELATIVA värden (procent)
Standardvär den för nytt system	163	Speltrend jämförtyp - Intervall/total	Speltrend - visa nivå inom intervallet jämfört med nuvärde eller hur mycket värdet har förändrats under intervallet
Standardvär den för nytt system	165	Speltrend måttsort - Absolut/procent	Speltrend - visa absoluta eller relativa värden för ökning
Standardvär den för nytt system	201	Speltrend prognos	Styr om prognos för spelprocent skall visas i flik resultat när prognos är aktiv
Standardvär den för nytt system	264	Statistik - topplistor, synka system och markering	Flik Statistik Topplistor. Synka system och markering i topplista automatiskt.

Standardvär den för nytt system	195	Utgångar utanför ram	Styr om häst skall behålla sina utgångsmarkeringar även när den tas bort från systemet
Standardvär den för nytt system	193	Version spara - Generering	Styr om det skall sparas en version av systemet vid varje generering
Standardvär den för nytt system	36	Vinnarodds - På/Av	Styr om vinnarodds visas i startfliken och LiveBar
Standardvär den för nytt system	192	Villkor översikt - Master	Styr om villkorsöversikten skall visas över huvud taget
Standardvär den för nytt system	3	V64-V6 - På/Av	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
Standardvär den för nytt system	4	V65-V6 - På/Av	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
Standardvär den för nytt system	108	GS75-GS7 - På/Av	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.
Standardvär den för nytt system	187	Vx för JP-rader endast - På/Av	När ett nytt system skapas avgör detta val om Vx för JP-rader är ikryssat
Standardvär den för nytt system	188	Vx JP egen - Egen gräns kr	När ett nytt system skapas avgör detta val om egen gräns för lägsta värde för icke-Vx-rader.
Standardvär den för nytt system	134	Villkor - Översikt detaljrader	Styr standardinställning för om detaljrader visas för villkorsöversikt
Flikar	207	ELLER-nummer - Visa	Styr om programmet skall visa kontroller för eller-nummer

Flikar	107	Felacceptans - På/Av	Styr om programmet skall visa kontroller för felacceptans
Flikar	216	Snabb-vyer - På/Av	Styr om programmet skall visa snabb- vyer vid musöver för flik
Flikar	50	ABC - Avancerad	
			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.
Flikar	49	ABC - Ny flik Följ häst	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
Flikar	70	Avancerat - Bruttovinst	Med krav på bruttovinst i flik avancerat kan du be programmet höja radfaktorn för rader med låg utdelning tills de uppfyller kravet på bruttovinst
Flikar	147	Avancerat - SpelKvot	Möjliggör användning av spelkvot i flik Avancerat
Flikar	56	Avancerat - Spelkvot Heltal	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.
Flikar	58	Avancerat - Poängsumma	Du kan med denna inställning välja att få poängsumman per avdelning visad i avdelningsinforutorna i flik Avancerat
Flikar	48	Poäng - Avancerad	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.
Flikar	46	Poäng - Ny flik Följ häst	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

Flikar	57	Poäng - Poängsumma visa	Du kan med denna inställning välja att få poängsumman per avdelning visad i avdelningsinforutorna i flik Poäng
Flikar	72	Poäng - Initieringsmetoder På/Av	Styr vilka initieringsmetoder för Poäng som kan användas
Flikar	116	Start - Rankingmetoder På/Av	Styr vilka rankingmetoder som kan användas i fliken "Start" #avdelningsrutor
Flikar	93	Resultat - Alternativvinnare	Flik resultat - visa alternativvinnare när vinnare är registrerade i samtliga avdelningar
Flikar	152	Resultat - Analysvärden visa	Flik resultat - visa analysvärden för rank-produkt och procent-rot
Flikar	167	Spelarkåren - Speltrend prognos	Öppna för användning av speltrend- prognos för Spelarkåren
Flikar	229	Speltrend - Staplar visa	Speltrend - visa staplar för att förstärka den visuella återkopplingen
Flikar	166	Utdelning - Prognos Utd+Ava	Speltrend - öppna för användning av prognos för Utdelning och Avancerat
Flikar	44	Utdelning - Simulera Oms	Styr om fält för simulering av omsättning skall visas. Detta är användbart framför allt vid Jackpot

Flikar	135	Villkor översikt - Status	Styr om fält för statusvärden visas i översikten för villkor
Flikar	136	Villkor översikt - Live	Styr om villkorsöversikten skall visas i flik resultat samt mobil-vy för rättningsdelning
Autofunktio ner	138	Generering - Reaktionstid sekunder	Autogenerering reaktionstid
Autofunktio ner	84	Omsättning - JP	Styr om programmet skall aktivera simulerad omsättning automatiskt vid jackpot
Autofunktio ner	87	Rättningsdelning - Resultat	Styr om funktionen rättningsdelning skall vara tillgänglig i flik resultat
Autofunktio ner	21	AutoSpara - På/Av	Detta val avgör om BaraTrav skall spara ett system automatiskt utan att fråga användaren
Autofunktio ner	139	Spara speldata - På/Av	Detta val avgör om BaraTrav skall spara utan att fråga när endast speldata är förändrade
Autofunktio ner	28	Uppdatering - Minuter (PÅ/AV ID=33)	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
Knappar, kontroller, återkoppling	119	Animering - Skakning	Flyttad häst. Animera med skakning av startnummerbox för häst som senast flyttats.
Knappar, kontroller, återkoppling	129	Animering - Utrustningsinfo blinka	Utrustningsinfo - blinka vid ändring som inte har bekräftats av dig
Knappar, kontroller, återkoppling	234	Avdelningar startlista musöver - Värden	Här anger du vilka värden som skall visas i startlista för avdelning musöver
Knappar, kontroller, återkoppling	150	Dra-och-släpp - Förenklad	Om du vill ha snabbare men mer förenklad återkoppling vid dra-och- släpp av ekipage
Knappar, kontroller, återkoppling	151	Dra-och-släpp - Förenklad- muspekare	Här väljer du hur muspekaren skall se ut vid förenklad återkoppling
Knappar, kontroller, återkoppling	26	Ekipageinfo - Popup	Här väljer du om du vill att detaljinfo för ekipaget skall visas när du för musen över startnummerknappen
Knappar, kontroller, återkoppling	128	Ekipageinfo - Popup - fördröjning	Popup - fördröjning - antal millisekunder innan popup visas vid musöver
Knappar, kontroller, återkoppling	199	Ekipageinfo - Popup position fast	Ekipageinfo Popup - fast position
---	-----	---	--
Knappar, kontroller, återkoppling	212	Ekipageinfo - Popup speltrend	Ekipageinfo Popup - visa speltrend
Knappar, kontroller, återkoppling	200	Flytande knappar - Synlighet 0-100%	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
Knappar, kontroller, återkoppling	121	Funktionsknappar - På/Av	Programmet kan visa tillgänglig funktionalitet på ett tydligt sätt
			Med denna inställning styr du om funktionsknappar skall visas vid vänsterklick eller dubbelklick på startnummer
Knappar, kontroller, återkoppling	130	Funktionsknappar - Snabbtangenter	Programmet kan använda snabbtangenter för funktionsknappar
Knappar, kontroller, återkoppling	125	Funktionsknappar - Massändring	Programmet visar massändringsknappar tillsammans med funktionsknapparna

Knappar, kontroller, återkoppling	38	Generering - Högerklick	Möjliggör det kanske smidigaste sättet för manuell generering. Högerklick utanför rutnätet startar generering
Knappar, kontroller, återkoppling	189	Generering - Flexibel Av	Minskar minnesanvändningen vid generering men ökar den tid det tar på grund av att normalfiltrering körs varje gång
Knappar, kontroller, återkoppling	53	Indikator - Internprocent låg	Här kan du välja att få en färgmarkering på ekipagets internprocent om den understiger det angivna värdet
			Galler flikarna start och avancerat
Knappar, kontroller, återkoppling	54	Indikator - Spelkvot låg	Här kan du välja att få spelprocenten färgmarkerad om internprocenten är lägre än spelprocenten för ett ekipage
Knappar, kontroller, återkoppling	204	Kontrollpanel liggande - Visa knapp	Styr om knappen för Kontrollpanel liggande design skall visas
Knappar, kontroller, återkoppling	146	Knappar hjälptext - Musöver	Visa hjälptext för knappar
Knappar, kontroller, återkoppling	112	Knappar Poäng, Abc - Visa	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
Knappar, kontroller, återkoppling	140	Knappar - Upprepa intervall	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
Knappar, kontroller, återkoppling	227	Musöverinfo - (Tooltip) visa	Avgör om info skall visas vid musöver. Gäller för de flesta kontroller men undantag finns. Till exempel så påverkas inte musöverinfo för startnummer, utdelningsflik, startlista för avdelning med mera
Knappar, kontroller, återkoppling	205	Scroll - Visa flytande knappar	Styr om flytande knappar för scroll i huvudbilden skall visas
Knappar, kontroller, återkoppling	256	Scroll - storlek på steg	Scroll - styr hur stora steg huvudscrollen skall röra sig med upp och ned vid scroll med mushjul. Ju större steg desto snabbare rörelse

Knappar, kontroller, återkoppling	230	Speltrend musöver fördröjning - Fördröjning	Speltrend Popup - fördröjning byta häst - antal millisekunder innan musöver aktiverar byte av häst
Knappar, kontroller, återkoppling	231	Speltrend - musöver öppna	Speltrend popup öppna vid musöver
Knappar, kontroller, återkoppling	232	Speltrend musöver fördröjning - öppna	Speltrend Popup - fördröjning öppna popup - antal millisekunder innan musöver öppnar popup
Knappar, kontroller, återkoppling	17	Systemram - Fast, Rörlig	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
Knappar, kontroller, återkoppling	45	Systemram - ENTER/RETUR	Styr om ENTER/RETUR kan användas för att lägga till och ta bort hästar på olika ställen i programmet
Knappar, kontroller, återkoppling	113	Utgångar - Kryssrutor	Styr bakgrundsfärg för kryssrutor i utgångsfliken
Knappar, kontroller, återkoppling	267	Utgångar - Runda	Styr om utgångskontroller skall vara cirklar istället för kvadrater
Knappar, kontroller, återkoppling	203	Zoom - Visa knapp	Styr om knappen för Zoom skall visas
Listor, menyer, kalender	149	Kalender uppstart visa - På/Av	Öppna kalendern automatiskt vid uppstart
Listor, menyer, kalender	148	Kalender - Spelfilter	Här anger du vilka spelfilter som skall vara aktiva i spelkalendern
Listor, menyer, kalender	217	Kalender största spel framhäv - På/Av	Visa största spel till vänster om speldagens namn
Listor, menyer, kalender	159	Kontextmeny - Häst startnummer	Här anger du vilka delar i kontextmenyer för hästar som skall visas

Listor, menyer, kalender	157	Kontextmeny - Huvudflik	Här anger du vilka delar i kontextmenyer för huvudflikar som skall vara öppnade när programmet startas
Listor, menyer, kalender	158	Kontextmeny - Subflik	Här anger du vilka delar i kontextmenyer för subflikar som skall vara öppnade när programmet startas
Listor, menyer, kalender	97	Listor vid musöver - Musöver visar listor	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
Listor, menyer, kalender	265	Formrader - Fallande datum	Formrader ekipageinfo kompakt sortera formrader fallande
Listor, menyer, kalender	269	Resultatrader - spelform färg	Resultatrader - visa färglagd bakgrund för valda spelformer
Listor, menyer, kalender	12	System senaste - Lista antal	Här styr du hur många av de senast sparade systemen som skall visas när du för musen över knappen för aktuella system

Listor,	31	System senaste	BaraTrav öppnar det senast sparade
menyer,		öppna - På/Av	systemet vid uppstart, om något system
kalender			var öppet när programmet stängdes
			Använd detta alternativ om du allt som
			oftast vill att det system du senasi
			Sparatray 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
Listor,	222	Snabbåtkomst-	Här anger du vilka snabbknappar som
menyer,		panel - Knappar	skall visas i snabbåtkomst-panelen
kalender			
Listor,	210	Statistik -	
menyer,		Topplistor	
kalender	211	Chatiatile	
Listor,	211	Statistik -	Har styr du nur manga rader som visas i
kalender			topplistorna
Listor.	266	Statistik -	Här styr du hur många rader som skall
menver,		Topplistor poäng	ges poäng vid poängsättning
kalender		rader	topplistorna
Listor,	214	Statistik -	Här styr du hur väl topplistor utan
,	~		
menyer,	217	Topplistor	markering skall visas

			0 = helt dold, 100 = helt synlig
Utseende övrigt	43	Avdelningar - Mellanrum	Mellanrum mellan avdelningar i pixlar.
ovinge			Här styr du hur tjockt mellanrum det skall vara mellan avdelningarna på skärmen. #Avdelningsrutor
Utseende övrigt	160	Avdelningsrutor - Bakgrundsfärg	Avdelningsrutor metod för bakgrundsfärg
			Här styr du vilken metod som skall användas för att styra bakgrundsfärgen för avdelningsrutorna
Utseende övrigt	219	Avdelningsrutor - Visning startmetod	Avdelningsrutor symbol för startmetod
			Här styr du detaljerat hur du vill visa startmetoden för travlopp i avdelningsrutorna
Utseende övrigt	260	Färgstyrka - spelprocent	Spelprocent, internprocent och strykningskryss. Hur färgstarkt skall dessa visas
Utseende övrigt	261	Färgstyrka - hästnamn	Hästnamn, kusknamn och startnummer i ekipageruta. Hur färgstarkt skall dessa visas
Utseende övrigt	262	Färgstyrka - ram rutor	Ram runt ekipageruta. Hur färgstarkt skall denna visas

Utseende övrigt	24	LiveBar - Riktning	Styr om LiveBar visas i horisontellt eller vertikalt läge när du klickar på Live- knappen
Utseende övrigt	59	Rutnät - Fönsterbredd	Gör så att bredden på rutnätet helt styrs av programfönstrets bredd.
			Inga kontroller för styrning av bredd visas då.
Utseende övrigt	94	Sortering - Graf	Visa endast startnummerknappen i fliken Graf i Sorteringsfliken
Utseende övrigt	223	Skoinfo - Färg	Skoinfo - välj färg
Utseende övrigt	224	Skoinfo - Bakgrundsfärg	Skoinfo - välj bakgrundsfärg
Utseende övrigt	228	Startnummer - Färger gråskala	Styr om färgerna för startnummer skall vara gråskala
Utseende övrigt	75	Textstorlek - Häst och kusk	Styr textstorleken på hästens och kuskens namn i rutnätet
Utseende övrigt	244	TextTyp - hästnamn i rutnät	Styr texttypen för hästens namn i rutnätet
Utseende övrigt	245	TextTyp - VERSALER	Styr texttypen för hästens namn i rutnätet
Utseende övrigt	103	Zoom - Procent	Standardvärde för Zoom-nivå när programmet startar
			Aktuellt värde kan sedan ändras direkt i programbilden

Meddelande n och dialoger	85	Auto-Omsättning - JP	Om simulerad omsättning aktiveras automatiskt (autoomsättning) vid JackPot, visas detta meddelande
Meddelande n och dialoger	98	Rättningsdelning - Bekräfta	Om rättningsdelning aktiveras visas denna fråga
Meddelande n och dialoger	120	Avancerad poäng - Massändring avd.	Avancerad poäng, bekräfta ändring ned/upp för samtliga hästar i avdelning via knappar i avdelningsruta
Meddelande n och dialoger	258	Avancerat poängfaktor - Bekräfta ta bort rad	Avancerad poäng, bekräfta ändring ned/upp för samtliga hästar i avdelning via knappar i avdelningsruta
Meddelande n och dialoger	181	Dubbel-spel - Massmarkering	Dubbel bekräfta massmarkering via "Markera alla ovanför" i vyn "Alla rader"
Meddelande n och dialoger	209	ELLER-nummer - O:N	Ge information när status "Nödvändig" ändras för ELLER-nummer = 0 för systemet
Meddelande n och dialoger	86	ERV - Inaktivering varning	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
Meddelande n och dialoger	101	Felacceptans - Autoändring	Programmet informerar om att felacceptansens värde för huvudvillkor justeras automatiskt pga AutoEller
Meddelande n och dialoger	255	Generering - många långa	Programmet informerar om att det kan bli onödigt många långa genereringar
Meddelande n och dialoger	221	Flik ny - Fråga om kopiera	Programmet frågar om villkor och värden skall kopieras när ny flik skapas för markerade flikar
Meddelande n och dialoger	133	Inforutor - Centrera	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

Meddelande n och dialoger	37	Inlämning - Dialog	Aktivera denna för att använda utökad inlämningsdialog
Meddelande n och dialoger	141	Inlämning - Varning Vx	Vid inlämning för spel där endast högsta vinstgrupp kan väljas,
			varnar programmet om inställningen för systemet avviker från standardvalet för speltypen
Meddelande n och dialoger	114	Poäng - Init avd	Bekräfta initiering av poäng för enskild avdelning
Meddelande n och dialoger	115	Ranking - Ändra för avd	Bekräfta ändring av ranking för enskild avdelning
Meddelande n och dialoger	196	Spika mig - Bekräfta	Bekräfta kommandot "Spika mig"
Meddelande n och dialoger	197	Systemram - Alla för avd	Bekräfta kommandot "ALLA" för enskild avdelning
Meddelande n och dialoger	67	Systemram - Sorterat lägg till	Om sorteringsordning är annan än ranking och flera hästar läggs till på systemet
			kommer programmet att ställa en kontrollfråga
Meddelande n och dialoger	95	Systemram - Sorterat "alla till vänster"	Om sorteringsordning är annan än ranking och alla hästar till vänster används

			kommer programmet att ställa en kontrollfråga
Meddelande n och dialoger	96	Systemram - Sorterat en avd	Om sorteringsordning är annan än ranking och alla hästar till vänster används för enskild avdelning
			kommer programmet att ställa en kontrollfråga
Meddelande n och dialoger	77	Stänga BaraTrav - Bekräfta	Vid stängning av programmet kommer en kontrollfråga ställas
Meddelande n och dialoger	155	System - Bekräfta existerande	Bekräfta öppna existerande system
Meddelande n och dialoger	110	System - Bekräfta nytt	Bekräfta nytt system
Meddelande n och dialoger	233	System baserat på - Bekräfta nytt system baserat på detta	Bekräfta nytt system baserat på
Meddelande n och dialoger	226	System - Info alltid överst	Visa systeminformation ovanför andra applikationer. Gäller nytt system och öppnande av existerande system
Meddelande n och dialoger	225	BaraTrav - Uppstartsinfo visa	Visa uppstartsdialog när BaraTrav starts (Splashscreen)
Mina Triggers	249	Trigger indikator - Visa (standard)	Trigger indikator i rutnät visa - (OBS! standardinställning nytt system)

Mina Triggers	246	Första BFRO - Framhäv	Trigger indikator - framhäv första BFRO
Mina Triggers	252	Första Barfota bak - Framhäv	Trigger indikator framhäv BFRO - inkludera även barfota bak om ID=246 (BFRO) är aktiv
Mina Triggers	247	Första Bike(AM) - Framhäv	Trigger indikator - framhäv första Bike
Mina Triggers	253	Toppstatistik utrustning - Framhäv	Trigger indikator - framhäv toppstatistik sulkyinfo eller skoinfo
			Om vinst-procent för aktuell utrustning är minst x procentenheter bättre (ID=235) än näst bästa statistik så framhävs detta
Mina Triggers	254	Toppstatistik - Procentenheter skillnad	Trigger toppstatistik - minsta skillnad i procentenheter som krävs för att trigga framhäv
Mina Triggers	235	Trigger info i - Ekipageinfo	Visa trigger info
Mina Triggers	242	Triggers indikator - Vilka triggers	Visa trigger info
Mina Triggers	243	Triggers tabell - Vilka triggers	Visa trigger info
Mina Triggers	239	Barfota runt om - Antal starter	Trigger-gräns för antal starter med barfota runt om (gäller även barfota bak om detta har valts)
Mina Triggers	240	Bike (AM) - Antal starter	Trigger-gräns för antal starter med amerikansk bike

Mina Triggers	236	Tränare - Starter i Sverige antal	Trigger-gräns för antal starter i Sverige med nuvarande tränare. Om antalet registrerade starter är mindre än eller lika med valt antal, kommer trigger aktiveras.
Mina Triggers	238	Strykning - Dagar sedan strykning	Trigger-gräns för antal dagar mellan strykning och ny start)
Mina Triggers	237	Valack - Starter som valack	Trigger-gräns för antal starter som valack. Om antalet registrerade starter är mindre än eller lika med valt antal, kommer trigger aktiveras.
Mina Triggers	241	Kusk senaste 5 - Antal starter	Trigger-gräns för antal starter i formrader(senaste 5) med aktuell kusk. Om antalet registrerade starter är mindre än eller lika med valt antal, kommer trigger aktiveras.
Övrigt	78	Ljud - På/Av	Styr om programmet skall spela upp ett ljud när programmet är tillgängligt efter uppstart samt när ett system har laddats
Övrigt	79	Ljud - System laddat	Vilken ljudfil skall spelas upp när ett system laddats

Övrigt	144	Ljud BruttoVinst - På/Av	Styr om programmet skall spela upp ett ljud när bruttovinsten är större än noll vid rättning
Övrigt	145	Ljud - Bruttovinst	Vilken ljudfil skall spelas upp när en bruttovinst presenteras
Övrigt	190	Inför start - Alarm += ljud	Styr om programmet alltid skall annonsera med ljud för alarm inför start
Övrigt	172	Inför start - Varje avdelning	Styr om programmet skall ge info vid givna intervall inför varje lopp inom spelform när starttid närmar sig
Övrigt	174	Inför start - Ljud innehåll	Styr innehållet i vad som annonseras inför start
Övrigt	71	ATG inlämningsfiler - Spara i mapp	Med ATG inlämningsfiler spara i mapp kan du ange valfri mapp dit programmet skall kopiera dina spelfiler varje gång sådan skapas

Övrigt	123	BaraTrav spelsystemfiler - Spara i mapp	Med "BaraTrav spelsystemfiler" spara i mapp kan du ange valfri mapp dit programmet skall kopiera dina BaraTrav spelsystemfiler varje gång de sparasOm alternativ sökväg används kommer också BaraTrav spelsystemfiler att öppnas från denna mapp som standard

## Funktioner - Ändra prenumerationskod etc.

15. Här hittar du funktioner kopplade till din installation

Funktioner	<u>^</u>
Hantera inställningar	
Spara värden till egen profil	
Återställ till standardvärden	
Ladda värden från profil	
Övriga funktioner	
Ändra prenumerationskod / Koppla dator till prenumeration	

- 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"

-	Övriga funktioner		
	Ändra prenumerationskod / Koppla dator till prenumera	tion	

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

Ange din prenu	umerationskod:
cui9789asdf89sad	
ОК	Avbryt

- 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

 X Vef 4/6 Aby
 Ram:
 256 rader
 System:
 37,5 st
 Öppet
 X-Mult
 1 v
 Reserveeted
 Nata v
 V AG
 V AG
 V AG
 Oms:
 Jackpot
 33 780 kr
 Oppotende
 Uppotende
 Utrustningsändringer

 19:33
 Kt spela:
 (80,1%)
 205 rader
 Pris:
 205,00 kr
 Namn
 Endast
 V G
 Hämt:
 03/06 09:15
 ATG:
 03/06 09:15
 List
 Utrustningsändringer

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"

		сс				<u> </u>					
Avd	Nr	Namn	Från	Till	Tidpunkt	Avd	Nr	Namn	Från	Till	Tidpunkt
7	2	Billie de Montfort* (FR)	XX	СХ	15:03	7	2	Billie de Montfort* (FR)	A	Hy	15:03
		Ekipa	gerutor - \	Visa e	endast utrus	tning s	omá	ändrats efter vald tidpunkt			
	V	ald tidpunkt: <ul> <li>14</li> </ul>	gerutor - \ :34 (Senast	Visa e t bekr	endast utrus räftat) 🕓	tning so 30 min	om i	ändrats efter vald tidpunkt	(System	n skapa	at)

- Klicka på knappen för att visa bild med utrustningsändringar
- Utrustningsändringarna redovisas i två tabeller
  - En tabell för skoinfo
  - En tabell för sulkyinfo

0

- 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.

Ändringar

- 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
- o 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.

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

🗙 V64 4/6 Åby	Ram:	256 rader	System:	37,5 st	Öppet	X-Mult	1 ×	Reservmetod	Nästa 🗡	AG 🗸	AU	Oms: Jackpot	33 780 kr	Uppdaterad	I the set of a set if a state set of
19:30	Att spela: (80,1%)	205 rader	Pris:	205,00 kr	Namn	Endast	V6 🗸					Hämt: 03/06 09:15	ATG: 03/06 08:59	🔵 Låst	Utrustningsandringar

- 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
- o Namn

#### 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.

🗙 V64 4/6 Åby	Ram:		256 rader	System:	37,5 st	Öppet	X-Mult	1 ~	Reservmetod	Nästa ≚	AG	VA V	Oms: Jackpot 33	780 kr	Uppdaterad	Utrustningslindsinger
19:30	Att spela:	(80,1%)	205 rader	Pris:	205,00 kr	Namn	Endast	V6 🗸					Hämt: 03/06 09:15 ATG: 03/0	6 <b>08:59</b>	Låst	Otrustningsandringar

#### 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

	Oms: Hämt: (17:26)	854 ATG:	885 kr 17:24	<ul> <li>Verklig</li> <li>Simulerad</li> </ul>
Simulerad Simulerad	omsättning: högsta vinstpott:	250 000	X X	

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

Jackpot 904 Verklig oms: Högsta vinst	538 kr 2 137 048 kr pool pott (sir	ATG: 17 mulerad):	':09 2 000 000 kr	Högst	a vinstpool (ver	klig): 15551421
Reservmetod:	Nästa 🗡	AG 🗌	Oms:	Jackpot	3 598 280 kr	O Verklig
Felacceptans:	0 ~	vo 🗸	Hämt: (17	(:12)	ATG: 17:09	Simulerad

# BaraTrav – Systemöversikt

#### Version 3.1

2020-01-23 09:38	B:16 V	5 Solvall	a - ons	; 22 jar	n - nr 1															
Ram:	648 rader	System:			31,0 st	Öppet	Mult:	1 ~	Reservmeto	: Spel-%	× 🗸	AG	AU N	Oms	5:			310 746 kr	Verklig	
Att spela: (17.3%)	*121 rader	Pris:		121	.00 kr	Namn	1		Felacceptan	0	· .	vo	-	Häm	nt: 23/01	09:38	ATG: 2	2/01 20:17	Låst	
(																				
								Υ <u></u>			• •		11.10.02					r		
·	V5-1 21	40 🚗	Solvalla	kl. 18:	39 					5-2 214	0 50		KI. 19:0: Poing	Sol	Fv					V5-3 2
Häst	Kusk	S%	1 3	Poang 5	рк FX 1 1 3	Fak	1% Rader	Häst	Ku	k	5%	1 3	1 2	1 1	13 Fa	k 1%	Rader	Hä	st	Kusk
1 Galaad Smiling (FR)	(Adi Er)	1%						1 Solar Wind	l (Fo	·Mi) 1	8 % U1	A1	11	1	F3	45%	54	1 Fridas S	tarfighter	(Lin Er)
2 Grace Journey*	(Sor Ja)	3 %		66	P		15% 18	2 Naima Sjöł	hammar (Ao	i Er) 1	6 %	B3	33	3	F3	26%	31	2 Geena J	ourney	(Kar Vi)
3 Frodo S.* (SI)	(Jep CJ)	46 % U1	A1	11	1 E	3 2,0	18	3 Mellby Itch	ı (Ki	Ör)	8 %							3 S.G.Fast	er Iris	(Kih Ör)
4 Tamiami Trail	(Hje Ro)	0 %						4 New Gold	Dream (Ha	u Ke)	4 %							4 Skogstö	isen Noabell	(Sko HO)
5 Break Through	(Sve MB)	13 %	B3	2 2	2 F1 F3	3 3	31% 38	5 Nikita Sunr	rise (Sj	CI) 1	2 %							5 Höwing	s Yoki	(And OJ)
6 Wildest Dreams F.I* (	(FI) (Pak Tu)	12 %	B3	33	3	1	18	6 Magical Pri	incess* (FI) (Ko	r Ja) 1	7 %	B3	22	2		30%	36	6 Engines	Running	(Sko RN)
7 The Big Bang	(Ham Ni)	1%						7 Önas Py	(K)	Os)	4 %							7 Enjoy's	Jazza	(Leo Em)
8 Stonecapes Superb	(Ohl UI)	9 %		55	E	3	1% 13	8 Clockwork	(Er	UI)	5 %							8 Garanti	na	(Rem Ma)
9 Gento Renka (FR)	(Eri JS)	3 %						9 Global Broa	adcast (Dj	i Ma) 1	2 %									
10 Silver and Gold	(Kon Jo)	11 %		44		1	3% 16	10 Chablis Rib	w) de	t Le)	6 %									
11 Jesper Eagle	(Kih Ör)	2 %						-11 Wallawalla	Broline (Je	-CJ)	0 %									
-12 No Vacation	(Sjö-CI)	0%						-12 Finland	(0)	I-UI)	0 %									
Villkor																				
Utgăngar	ABC		Po	äng			Spelarkå	ren	Flex	Utde	Ining	Fa	aktor							
Flik Min Max	Flik Bokst Min	Max Fli	k Typ	Min 1	Aax F	lik 1	yp Från	Till Min Max	Flik Min Ma	x Min	Max	Min	Max Av	d						
1 1	1 A 1	1	Summ	a	15	1 Proc	ent %	8 1	1 1	5 000		1	2 1							
	3 B 1	2	Summ	a	15	1 R	ank	3 2	3 1											
												Ra	dmult							
												Min	Max							
													2							

- BaraTrav systemöversikt ger en total översikt över systemet
  - o 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	214	40 🚔		Solva	alla	kl	. 18	:39				
Li li ct	Kuck		<b>C</b> 0/	Utg	AB	sc	Poä	ng	SpK	Fx	Eak	10/	Dadar
	KUSK		376		-	5		2	-	1.5	гак	170	Rader
1 Galaad Smiling (FR)	(Adi Er)		1%										
2 Grace Journey*	(Sor Ja)		3 %				6	6	Ρ			15%	18
3 Frodo S.* (SI)	(Jep CJ)		46 %	U1	A1		1	1	1	E	3 2,0	15%	18
4 Tamiami Trail	(Hje Ro)		0 %										
5 Break Through	(Sve MB)		13 %			B3	2	2	2	F1 E	3	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		E	3	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 %										

- o 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
- o 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.

Ut	tgång	gar			ABC	:				Poän	9				S	pelarl	cåre	n		5	Statis	tik-\	/illkor
Flik	Min	Max	Flik	Från	Till	Min	Max	Flik	Тур	Nödv	Tillr	Min	Max	Flik	Тур	Från	Till	Min	Max		Flik	Min	Max
1	2		1	Α	В	5		1	Summa		J		10	1	Rank		2	1			1	1	
			2	Α		2		2	Summa	J			18										
				Fela	cc Al	BC:	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
  - o 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).
  - o 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	
Felacceptans	100
Felacceptans för systemet som helhet	100
Felacceptans för systemets respektive huvudvillkor	101
Nödvändiga subvillkor	102
Tillräckliga subvillkor	102
Gruppvillkor	103

#### 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).
    - o 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

Felacceptans utgångar: 1 ×

Felacc. SUB

0

Sida 100 av 227

- 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"

Felacc. HUV

0

- 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
  - o ABC
  - o Poäng
  - o 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

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

• Tillräckliga villkor "övertrumfar" nödvändiga villkor

### 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
    - o 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 vilkor 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

*	Alla villkor	Utgångar	Avancerat	×
		UI		

• Knapp med på/av-reglage bredvid uppdatera-knappen

•	Kontrollp	oanelen ges en s	tående design	
	?	werl O		×
		Alla vil	lkor	
		Utgångar	<b>U1</b>	
		Avancerat	Brutto Min	

- 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 lågnivåvillkor 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 <mark>*</mark> 1	05
För en bättre spelupplevelse1	06
Superfunktionalitet	06
Avancerad reducering – ett mer effektivt sätt att välja rader1	07
Systeminformation	08
Kontext-menyer <mark>*</mark>	08
Musöver för ekipageinfo1	09
Detaljerad ekipageinfo i navigerbart fönster1	10
Klicka för avdelningsinfo1	11
Musöver för senaste system1	11
LiveBar 1	12
Inlämning med två musklick1	12
Jobba snabbare med smarta knappar1	13
Bevakningar – missa aldrig en häst du vill följa upp1	14

## 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
- ett spelverktyg med unika funktioner
- anpassningsbart efter dina preferenser

Avd	Vinnare		System kvar	✓ Värde	Systemresu	ltat		
1	2 Grinneb	vs Orion	38128	678	Antal Rätt	Antal Rader	Utdelning	Bruttovinst
2	6 Suarez		23345	1 107	7 rätt	1	1 984 805 kr	1 984 805
3	1 Heavy S	ound	17425	1 483	6 rätt	24	4 653 kr	111 672
4	11 Joyful Tr	ix (US)	7659	3 376	5 rätt	203	174 kr	35 322
5	7 Rotate		622	41 571				
6	4 Jaguar D	ream	80,8	319 808				
7	12 Ivory di	Quattro	13	1 984 805		Brut	tovinst total	2 131 799
×	Rensa	🎯 Visa alla	och rätta 🛛 –	Visa nästa		Net	to	2 130 899
-		I I Add a lock and						
Visa	Rätt Rader	Utdeining						
Visa 🔽	Rätt Rader 7 13	1 984 805 kr						
Visa V	Rätt         Rader           7         13           6         2778	1 984 805 kr 4 653 kr						

### Superfunktionalitet

0

- BaraTrav ger dig mycket användarvänliga och kraftfulla reduceringsmöjligheter
  - o Utgångar

- o ABC med möjlighet till separata ABC-värden per flik
  - Poäng med möjlighet till separata värden per flik och reducering med
    - Poängsumma
    - Poängintervall
    - Poängprodukt
- o 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)
- o Flex högeffektivt skapande av villkor gällande kuskar, tränare, hästar
- Utdelning med villkor mot högsta och lägsta vinstgrupp
- o 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
- o 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

- o Redudering med Urvalsbudget och/eller Felreducering
  - 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
  - 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
- Multirader
  - Använd någon av våra superfunktioner för multirader eller kombinera dem
    - BruttoVinst
    - PoängFaktor
    - Plusbudget
    - Vanlig faktor
    - Systemfaktor

### 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
  - o Klicka på "V4-3" för att öppna ATG.se med denna avdelning
  - o Markera alla hästar i avdelningen med ett klick
  - o Ta bort alla hästar i avdelningen med ett klick
  - o Ändra ranking för hästarna i denna avdelning
## Musöver för ekipageinfo

- Via hästarnas startnummerrutor 10 kan du snabbt komma åt viktig info gällande ekipaget
  - o Statistik
    - Häst
    - Kusk
    - Tränare
  - Distans, startspår, detaljerad spelprocent
  - Sko-info med statistik
  - o Vagn-info med statistik
  - Fem senaste starterna för hästen
    - Huvudspelform
    - 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

2640	: 3	75,44 %	3	High on P	epper	v6 Rea	dy Cash	+ Piece Of	Work	3 092 18	30 kr 81 400 kr/s	st 10,8am	Kusk: Jo	orma Kontio	(S) 18 900 kr/s
Dist cc	1 31	0 8-0-0 16-1-2	CC VA	Tot 38 2023 16	18-1 <sup>.</sup> 10-0	4 47,4 % •2 62,5 %	6 6 213	7 180 kr	47	)** @	kr/s 👩 %		-3-2 2023	12	13-22-11- 5-101 11,0%
VA	38	18-1-4		2024 1	1-0-0	) 100,0 9	6 15	0 000 kr	111	111-	- 31 311		2024	121 20-12-	14 16,5%
		Lopp		Distans	Pl Ti	d Skor	Sulky	Kusk		Odds		2:a	3:a	V-marg	1:a-info
V5	S	231115-6	80'	3:2140	1 12	1a ⊄⊄	VA	Jorma Ko	ontio	14	High on Pep	Gaylord Am	Laradja Vrijth	3.5 längd	2140 12,1
V75		231202-8	220'	2:3220	1 13	3 сс	VA	Jorma Ko	ontio	36	High on Pep	Reven Dejavu	Wings Level	7 längder	3220 13,3
V75	Bs	231216-9	150'	11:2140	1 12	ба СС	VA	Jorma Ko	ontio	17	High on Pep	Rome Pays Off	Dark Roadster	1.5 längd	2140 12,6
V75	Ax	231231-12	540'	4:2700	1 13,	0 CC	VA	Jorma Ko	ontio	24	High on Pep	Demon*	Reven Dejavu	2 längder	2700 13,0
V75		240203-7	150'	6:2140	1 12	9a cc	VA	Jorma Ko	ontio		High on Pep	Dark Roadster	Night Brodde	6 längder	2140 12,9

## 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

원 원 원 원 원 원	VS-1 250 Trible to the Trible
V5-1         V5-2         V5-3           2640 A         Bergulker         17.05         500 000 far           1         Donners Am         0.0 %         2         Chestruit Hill (US)         0.0 %           2         Onstruit Hill (US)         0.0 %         3         High-on-Popper         7.54 %           4         0.0 factors Data         3.0 %         3.0 %         3.0 %         3.0 %	I High on Pepper 3 092 180 kr s1 400 kr/st         2640:3         (K) Jorma Kontio (5) 18 900 kr/st 12 % -3 2-1-2 2-110 kr 32 kg (23N)         (T) Kaja Meliko (5) 21 000 kr/st 19 % 2 2-1-1-12 kr 32 kg (23N)           0 Ki Jorma Kontio (5) 18 900 kr/st 12 % -3 2-1-2 kr 32 kg (23N)         -3 2 kr 32 kg (23N)         (T) Kaja Meliko (5) 21 000 kr/st 19 % 2 2-1-1-12 kr 32 kg (23N)           1 High on Pepper Hadde State (11) 11-3 kr 32 kg (23N)         -3 kg (23N)         -3 kg (23N)         (T) Kaja Meliko (5) 21 000 kr/st 19 %           2 High on Pepper Hadde State (11) 11-3 kr 32 kg (23N)         -3 kg (23N)         -3 kg (23N)         -3 kg (23N)           1 High on Pepper Hadde State (11) 12-1 kr 32 kg (23N)         -3 kg (23N)         -3 kg (23N)         -2 kg (23N)           2 High on Pepper Hadde State (11) 12-1 kr 32 kg (23N)         -3 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)           2 High on Pepper Hadde State (11) 12-1 kr 32 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)           2 High on Pepper Hadde State (11) 12-1 kr 32 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)           2 High on Pepper Hadde State (11) 12-1 kr 32 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)           2 High on Pepper Hadde State (11) 12-1 kr 32 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)         -2 kg (23N)           2 High on Pepper Hadde Kright (11) 12-1 kr 32 kg (23N)         -2 kg (23N)
Source for ny constraints     Source for ny constraints     Source for ny constraints     Source for the format of the form	<sup>(n)</sup>
	Relixed         Dictans statistik*         Social/o statistik*         Sully statistik*         Sully statistik*           2309380-11         26404         10         8         0         0         CC         31         16         1         2         VA         38         18         1         4           2309380-11         26404         10         0         0         0         CC         31         16         1         2         VA         38         18         1         4           2309380-11         2040         1300         2         6         C         0         0         0         0         0         0         2           2208156         2140         7         16,7         2         1         C         3         0         2         1         1         C         3         0
	Hijdpunkter 2 år*           Kuck         Tan           S 210437:1         2140         1.10           S 210437:1         2140         1.10           S 210437:1         2140         1.10           S 200437:1         2140         1.10           S 200437:1         1.10         C         V           S 200437:1         1.10         C         V           S 200437:1         1.10         C         V           S 2402037         6 lingder           2         V           S 2402037         6 lingder

- 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 piltangenter
- 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
  - o Detta är bra om du inte känner till hästen ifråga och vill få mer info

	2. F	Rome Pay	Rome Pays Off 6 år hingst (2140 12,7a Odds: 7,40)		52 : 8-13-9	52 : 8-13-9 5 979 691 kr			niel Wäjersten (K)	Daniel Wäjersten (T)
5	Pris	Banförh.	1:a	2:a	3:а	1:a In	fo			
Į.	80'	Lätt	High on Pepper	Gaylord Am	Laradja Vrijtho	2140	12,1 3.5 längd			
	220'	Lätt	High on Pepper	Reven Dejavu	Wings Level	3220	13,3 7 längder			
	150'	Lätt	High on Pepper	Rome Pays Off	Dark Roadster	2140	12,6 1.5 längd			

## Klicka för avdelningsinfo

- Klicka på avdelningsrutan för att visa startlistan för avdelningen samt loppets proposition.
- klickar du på avdelningsinfo öppnas ATG.se i din webbläsare och positionerar sig på det aktuella loppet

• V5-1		١	/5 - <sup>-</sup>	1:A PRIS 500 00 Bergsåker - lopp	00,2640 A	:05					• ×	
2640 🖨					0.0.%		J					
Guid	2640	: A	느	Donners Am	0,0 %	CC	AM	97	27-20-12	26100 kr/s	2 532 431 kr	
V5-2	2640	: A	2	Chestnut Hill (US)	0,0 %	CC	AM	90	7-9-16	70 000 kr/s	6 298 699 kr	
2140 ⊂	2640	: A	3	High on Pepper	75,4 %	CC	VA	38	18-1-4	81 400 kr/s	3 092 180 kr	
17:27 - B.8	2640	: A	4	Order to Fly	3,0 %	CC	VA	138	26-15-15	22 600 kr/s	3 125 132 kr	
DiamantStoet	2640	: A	5	Västerbo Grosbois	0,0 %	CC	VA	138	14-20-22	18 600 kr/s	2 571 133 kr	
V5 - 3	2640: A 6 Phoenix Photo 17,4 % CC AM 58 18-9-6 55 600 kr/s 3 225 830 kr											
2140 🖨	2640	2640: A 7 Xanthis Coktail 4,2 % cc AM 88 18-16-10 22 500 kr/s 1983									1983 300 kr	
17:50 - B.9	2640: A 8 Ferrari Sisu 0,0 % cc AM 72 15-6-6 72 500 kr/s 5 222 582 kr											
V5-4	2640: A 9 Demon* (IT) 0,0 % CC AME 43 17-2-3 40 900 kr/s 1 760 710 kr											
1640 🖨	2640: A 10 Milliondollarrhyme 0,0 % cc VA 103 19-21-14 85100 kr/s 8										8 765 866 kr	
1040 #	2640: A 11 Axel Ruda 0.0 % CC AM 78 17-13-8 34 900 kr/s 2 719 588 kr											
18:20 - 8.10 250 - 500 tkr												
V5 - 5												
2140 🖨												
18:43 - B.11												
bions	Bergsåker Wi	nter Ti	ot (Gr	II Int) - STL Gulddivisionen (F	örsök 7 i Mee	eting 2						
	<ul> <li>Final Solvall</li> <li>3-åriga och ä</li> </ul>	a 23 r Idre lä	nars) ast 90	0.001 kr. Körsvenskrav kat. 1. k	Cörsvenner fö	idda						
	060217 eller t	idigar	e.									
	2640 m. Auto Pric: 500.000	start.	12 stai	tande. 0.000.50.000.25.000.15.000	0.15 000.15 (	000 km						
	(8 prisplacera	de). L	igst 2.	500 kr till alla tävlande. Prispe	engar max tot	tal:						
ž - de	980.000 kr.		hadar	neis till samen da bliste Kanna i								
Andr	Hederspris till	segra	nde hi	ists ägare, tränare, körsven oc	h hästskötare	ne. 2.						
🔽 Rar	Hederstäcke o	och la	gerkrai	is till segrande häst.								
P1												
KI. I												

## 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 f
   f
   ir f
   likarna
  - 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.

## BaraTrav – LiveBar



#### Vad är LiveBar?

×_	Rātta VO 🗸	V65	- 1	42% 13	CC	16% 5	C	14% 10	œ	6,9%	7	6,7% 3	æ	6,1% <mark>11</mark>	œ	3,5% 12	CC
V65	- Boden	2140	A	B.W.L.Ru Mika F	thless orss	B.W.T.Ro Janne S	ckAnd pronen	Nuestro Sandra E	Amor riksson	Only in John	Time O.C. Östman	Gaius F. Tilda Wahlb	berg	Hunter Dille Petteri Je	on* ( oki	Willy F Kari Alap	og* ekkala
I —	_	>60min	Bo : 1	0%	2,44	0%	5,94	0%	10,2	0%	6,79		11		9,39		23,9

- 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 "Spelinforutan"
- 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"



Avd	Vinnare	System kvar	✓ Värde	Visa
1	1 Ottens Filosof	985	56	~

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

V3 Kalm	29/6 Avd.2 min ar			
Avd	Vinnare	System kvar	Värde	Visa
1	1 Ottens Filosof	985	56	~
2	10 Onefourthree	187	296	~

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

×	V3 29/6	Avd.3 +3 min
	Kalmar	And a state of the

• När samtliga resultat för spelet är nedladdade visas "Slut".

×	V3	29/6	Slut	1
	Kaln	nar		

# BaraTravPlus – Bevakningar

# Innehåll

BaraTravPlus – Bevakningar	
Hantera bevakningar	
Skapa bevakning	
Bevakningar i system	

- 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

Men	y 🕨	
٥	Inställningar	•
•••	System	•
<b>10</b>	Foto	•
2	Bevakningar	
BT	Ny BT	
?	Hjälp	•
	BaraTravPlus ver. 1.1.0.24	

#### 📴 Egna bevakningar/kommentarer

	I	Visa startande	Visa icke-start	ande	🔳 Visa aktiva	Visa borttagsmarkerade	2	
Kommentarer	Häst	Datum-Lopp	Bana	Spelformer	Kusk/ryttare	Status	Uppdaterad	
✓ 1	Atlas Eagra	200122-4	Skelleftea	<u>V4</u>	Hanna Olofsson	Aktiv	200122	
× 1	Die Kaiserin* (FI)	200122-9	Solvalla	V86 V4 V3	Mika Forss	Aktiv	200102	
✓ 1	Boulder Luke* (FI)	200122-10	Solvalla	V86 V4 V3	Rikard N Skoglund	Aktiv	200102	
✓ 1	Kiss Me Tooma	<u>200125-3</u>	Eskilstuna	V4	Jevgeni Ivanov	Aktiv	200102	
3 Kiss Me T bevakas	ooma S 200101-7 1640	Ändra <u>Aktiv</u>	200102					
<b>∨</b> 1	Doctor Doxey Zenz	<u>200125-5</u>	Eskilstuna	V75	Mathias Andersson	Aktiv	191130	
✓ 1	Dom Perignon	200125-5	Eskilstuna	V75	Kenneth Haugstad	Aktiv	191114	
✓ 1	Accolade	<u>200125-8</u>	Eskilstuna	V75 V5	Magnus A Djuse	Aktiv	191116	
✓ 1	Digital Class	200125-10	Eskilstuna	V75 V5 V3	Rikard N Skoglund	Aktiv	200102	-

### 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.

Ska	ba	beva	akn	ing
O I CO	20			0'''

Lägg till bevakning									
Sök häst Vanity Coger*	🗸 🗹 Börjar med 🗹 Trav								
Välj datum 2020-01-23	15								
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.

Borttagsmarkerad		Safari Park		×
		200123 bevakas		
Vagn Huvudlag VA Öppet AM Halvstängt SV Norskt Helstängt Blinkers	Plus 1 Snabb start Bra spurt Hård körning för spets	Plus 2 Fastlåst krafter kvar Höll bra efter tung resa Tempotorsk	Minus 1 Ville inte vinna Klen insats Kusken körde för sent Får gärna bli favorit nästa gång	Minus2 Dåligt trav Svettig Hetsig Minusform
	Första Första	500 Sista 500 1000 Sista 1000 Fritext		

- 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

📲 V/5 Bergsäker	r - lör 21 mar	- nr 1														- U
Meny	Info	•	S 🖬	· 🖪		<b>e</b>	₩ V86	V75 GS75	V64 V65	V5 V4	V3 📄	10:52	? 💶 Zoom: -	0- 100% A A	3/4	
X V75 21/3	Bergsåker	Ram:	2	880 rader System:	50,0 st	Öppet Mult:	1 × Reserve	netod Nästa 🗡 🛛	🖌 AG 🗹 AU Om	s: Jackpot 27	999 220 kr 💿 Uppda	terad				
16:2	0	Att spe	la: (25,6%)	737 rader Pris:	368,50 kr	Namn	Felace. 5	iub o ~	Hän	nt: 21/03 10:49 ATG:	21/03 10:48 Clast					
Start		dogar	ARC	Poling	Coalarkiran	Elev	Utdelpipg	Avancerat	Eaktor	Statistik	Sortaring	Kupopper	Padar Pasulta			
	- Olig	jangai	Abc	Poarig	apelarkaren	FIEA	ordenning	Avancerat	Paktor	Statistik	Sortening	Kuponger	Nauer Nesurca	n		
E KP	1		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
V75 - 1	16,9 % 1	cc	16,8 % 6	× 14.3 % 14 CC	13,2 % 12 X	11,3% 13	<sup>8,3</sup> 15 CC	7,9% <b>2</b> CC	4,1% <b>3</b> CC	1,4 % <b>9</b> cc	1,1% 11 🚾	1,0 % 10 🚥	0,9% <b>7</b> CC	0,9 % 5 🐹	0,8% <b>4</b> CC	0.9% 8
2140 B - 16:20	Hadria Jörgen We	inos istholm	Payet Robert Bergh	Let's Go Ernie Nicklas Westerholm	Angel Ovea Daniel Wäjersten	Rikard N Skoglund	Iron Creek* (DE) Örjan Kihlström	Lets Go Again* Torbjörn Jansson	Bang Boomerang	Otroligosáfin Lars-Göran Söderb	Klose Mats E Djuse	S.G.Flying Diaval	Dragon Mearas Jonas Edlund	Adrianunow Magnus A Djuse	Enjoy's Elegans Ulf Ohlsson	Rober Sunder
Rank	226		22.28	C C C 20 7	ev	0.02 .20.6	10.25 +20.9 10.1			-20-21 157	-20.41	-20-24 - 200				
V75 - 2	25.3 % 2	XX	21.2 % 1 C			10.3 % • CC	6.1% 3 CC	5.1% A XX	21% G XC	2.0% 5 CC	1.6% 12 XX	0.8% 10 CC	0.6% 11 CC	30,0	40,0	+20.1 0
2140	Unleash th	he Steel	Youhadmeathello	Börge Kosing	Make Someone	Hidden Assets	Miss Red	Hagaz T.N.T.	StacksonStacks	Taxi Gretha	Cobbys Yourah	Fionas Shrek	Theia			
8 - 16:42	Kaj Wi	dell	Orjan Kihlström	Jörgen Westholm	Magnus A Djuse	Mats E Djuse	Jimmy Jonsson	Ulf Ohlsson	Fredrik Jonsson	Micael Melander	Jan Ove Olsen	Ingvar Nyberg	Peter Eriksson			
Rank	24,2%	7,11	27,8% 3,2	5 35% 6,69	6,2% 7,62	6,8% 7,35	16	20	36,5	12,2	25,5	48,1	35,8			
V75 - 3	64,8% 2	cc	12,9% <b>7</b> CO	c 6,9% <b>9</b> c c	6,1% <b>6</b> ×	5,8% <b>3</b> CC	0,8% <b>11</b> CC	0,8% <b>10</b> ××	0,6% 12	0,6% 5	0,4% <mark>8</mark> CC	0,1% <b>4</b> CC	02% 1			
2640 (m) 8 - 17:05	Jorma K	ontio	Robert Bergh	Rikard N Skoglund	Erik Adielsson	Erik Lindegren	Örjan Kihlström	Al's Charmy Flic Kaj Widell	Ulf Ohlsson	Ludwig Wickman	Jimmy H Andersson	Micael Melander	Magnua A Djuse			
Rank	1005		7.0					10.1	20.0			100				
V75 - 4	26,4% 6	XC	14,0 % 1 0	C 12,4% 9 CC	10,2 % 13 🗶	9,6% 3 XX	8,2% 5 CX	5,3 % 14 CC	4.9% 15 CC	3,6% <u>8</u> CC	1,8% 7 CC	1,5% 2 CC	1,4% 12 CC	0,4% <u>4 CC</u>	0,2% 11 CC	0,2% 10 CC
2140	Ängsp	ilen	Guli Major	Backegubben	Fylking	Gnistas Filur	Höstbo Elis	Norrlands Scott	Bonaldo	Norrbo Odin	Thess Prinsen (	Optandsfröken	Spik Loke	Fräcke Vicke	Rubus	Järvsö Jansing
8 - 17:27	Rikard N Si	koglund	Ulf Ohlsson	Björn Karlsson	Oskar Kylin Blom	Jörgen Westholm	Robert Skoglund	John Ostman	Magnus A Djuse	Kenth Akerlund	Micael Melander	Michael von Essen	Jimmy Jonsson	Ludwig Wickman	Jan-Olov Aberg	Mikael Halvarsson
Rank	22,4%	4,61	36,5% 13,8	s 9% +20:1 7,03	10,3% +20: 5 8,75	10,4% 17	11,4% 9,83	+20:6 13,9	+20:7 11	9,61	19,4	30,2	+20:4 19,9	51,5	+20:3 30,6	+20:2 59,7
V75 - 5	43,2 % 9	XX	22,0 % 4	2 12,1 % <b>2</b> CC	11,8 % 6 XC	6,0 % <b>10</b>	1,1 % 1	0,8 % <b>12</b>	0,5 % 8	0,5 % <b>11</b> CC	0,4% 7 CC	0,3 % 3	12% 5			
8 - 17:50	Daniel Wa	ijersten	Robert Bergh	Ulf Ohlsson	Örjan Kihlström	Erik Adielsson	Kent P Gustavsson	Nicklas Westerholm	Mattias Eriksson	Jill Ivarsson	Magnus A Djuse	Tomas Rosén	Tomas Pettersson			
Rank	8.4%		23.6% 5.4	33.9% 4.71	34.1% 6.59	9.09	12.9	9	26.4	17.7	22.9	45.9				
V75 - 6	66,2 %	XX	16,4% 8 ×0	c 6,5% 6 cx	3,5% 9	3,3 % 10 🗴	1,2 % 7	0,3 % 3 🗙	0,3 % 5 XX	0,2% 4 CC	21% 2					
2140	Coogan	(US)	Queer Fish	Rocky Tilly	Mr Golden Quick	Magnifik Brodde	Corroded	Orlando Triss	Jeppas Picasso	Duffman	Frenchnorwegia					
B - 18:20	Orjan Kih	istrom	Ulf Enksson	Jorgen Westholm	Magnus A Djuse	Samu Sundqvist	Enk Adielsson	Ulf Ohisson	Susanne H Osterling	Mats E Djuse	Kobertsergh					
Rank	100%	2,07	+20:1 4,1	9 8,76	+20:2 10,2	+20:3 10,9	17	24,1	33,8	44,2	0	108	0.0.%	0.26	0.26	018
V75 - 7	20,7 %	Eaco	Läudala Sumph	Lux Hillerud	Mice Duffy	1 a Surprise Too	Denali	Balla Codiva	2,1% g CC	Kick Har Highn	Cordelia IS	Giannini	Shaharazada Eaco	U,5 % 4	Kallis Tooma	Miskos Caprea
8 - 18:42	Robert E	lergh	Emilia Leo	Rikard N Skoglund	Ulf Ohlsson	Örjan Kihlström	Magnus A Djuse	Daniel Wäjersten	Henrik Svensson	Oskar Kylin Blom	Erik Lindegren	Peter Grundmann	Erik Adielsson	Ulf Eriksson	Jimmy H Andersson	Rebecca Dahlén
Rank	20.5%	6.26	21.3% 3.4	25.2%+20:6 5.25	33% +20:5 15	12	+20:4 13.6	+20:2 16.4	+20:1 18.2	26.7	21.7	69.1	+20:3 14.6	51.9	94.2	+20:7 100
	V-oms:	Avd-1	27 148 kr Avd-2	: 13 095 kr Avd-3 : 19	438 kr Avd-4:14 (	029 kr Avd-5:15.91	0 kr Avd-6:18 705	kr Avd-7:16.496 kr								
		Ut	gångar Utd	elning												
>	< ]	Flik M	in - Max Min	Max										Reserver ange	Spel	procent visa
-		U1 2	5 000											Bevakningar s	kapa 🔽 Skoli	nfo visa
Ändra R	lanking															
															🛃 Beva	kningar visa
																Ide visa
															V-00	as read

- 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

B	araTrav – fliken Start	121
	Styr vilka hästar som skall ingå i systemet	122
	Styr rangordning(ranking) för hästarna	123
	Styr visning av information	124
	Bevakningar	125
	Reserver	125
	Översikt villkor samt indikatorer	125

## 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
  - 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.

E KP	1			(2)					
V65 - 1 2140 5 - 12:45	49,5 % 9 L.L.Royal Rikard N Skoglun	18,8 % L	Cutaway Ilf Ohlsson	xc	7,8 % Ma M	7,1 % C E			
Rank	0% +20:7	1,75	0%	+20:4	5,07	0%	+20:5	14,2	0%
V65 - 2	77,3 % 6	CC	5,3 %	4	XC	3,6 %	3	CC	2,8 %

- 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

Ι	5 6		7	8	9	10
	0,6 % 5 11 Zebulon Pike Erik Adielsson	18,8 % 6 2 Cutaway Ulf Ohlsson	7,8 % 7 3 Master of Trix Mattias Djuse	7,1 % 8 4 Crash Axe Emilia Leo	49,5 % 9 1 L.L.Royal Rikard N Skoglund	0,7 % 10 9 Slaghöken Claes Sjöström
	5	6	7	8	9	10

 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.





Min ranking visa

Sida **123** av **227** 

- 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

- o 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
- o 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

Spelprocent visa
Skoinfo visa
Sulkyinfo visa
Första start för tränare visa
Bevakningar visa
V-odds visa
Vinnare visa

 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

- o 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 alltid finns tillgänglig i de flikar som visar spelramen.

Utgångar			AB	C		Spelarkåren						
Flik	Min	Max	Flik	Bokst	Min	Max	Flik	Тур	Från	Till	Min	Max
1	1		1	Α	1		1	Procent %		5	1	

Nedanstående indikatorer kan bara ses i start-fliken

- Aktivera Indikator för låg spelkvot i inställningar för att visa en rosafärgad 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





9

43,2 %

# BaraTrav – fliken Utgångar\*

Version 3.2

V/5 Bergsäker	- lör 21 mar - nr 2														
Meny	Info 🕨	<b>O B</b> 88	•		¢	₩ V86	V75 GS75	V64 V65	V5 V4	V3	<b>Q</b> 14:58	? 💶 Zoom: -	0— 100% A A	3/4	
X V75 21/3	Bergsåker Rar	n: 67 7	60 rader System:	1 207,0 st	Öppet Mult:	1 Y Reserve	etod Năsta ~ [	AG AU Om	s: Jackpot 64	782 482 kr Ouppda	terad				
10:2	Utašnas	speia: (14,0%) 10.0	ou rader Pris:	5 000,00 Kr		relace.			AIG:	2003 14:55			_		
Start	U1	ABC	Poang	Spelarkåren	Flex	Utdelning	Avancerat	Faktor	Statistik	Sortering	Kuponger I	tader Resulta	t		
E KP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
V75 - 1	17,2 % <b>1</b>	x 8,0 % 2 CC	4,6% 3 CC	17,6 % <b>6</b>	1,2% <b>10</b> CC	10,6 % 13 ×C	15,1% <b>14</b> CC	7,9% 15 CC	12,2 % 12 XC	1,0 % <b>5</b> ××	1,5 % <b>9</b> CC	0,7% 4 CC	1,2 % 11 XC	0,8% 7 CC	0.5% <b>8</b>
B - 16:20	Jörgen Westholn	Torbjörn Jansson	Jimmy H Andersson	Robert Bergh	Oscar Berglund	Rikard N Skoglund	Nicklas Westerholm	Örjan Kihlström	Daniel Wäjersten	Magnus A Djuse	Lars-Göran Söderb	Ulf Ohlsson	Mats E Djuse	Jonas Edlund	Robert Bunder
V75 - 2	33,6% 21,3 % 1 4	✓ 22,1% ✓ CC 5,9 % 4 XX	15,6% ✓ 25,7% 2 CC	12% ✓ 13,6 % 7 X	5,1% +20	4,2% +20 10,4 % 9 CC	4,1% +20 2,3 % 5 CC	3,4% +20 2,0% 12 XX	+20 0,7% 11 CC	0,8% 10 CC	+20 2,2 % 6 XC	3,5% 3	+20		+20
2140 🖨	Youhadmeathel Örjan Kihlström	lo Hagaz T.N.T. Ulf Ohlsson	Unleash the Steel Kaj Widell	Börge Kosing Jörgen Westholm	Make Someone Magnus A Djuse	Hidden Assets Mats E Djuse	Taxi Gretha Micael Melander	Cobbys Yourah Jan Ove Olsen	Theia Peter Eriksson	Fionas Shrek Ingvar Nyberg	StacksonStacks Fredrik Jonsson	Miss Red Jimmy Jonsson			
	28,8%	19,7%	14,5%	11,3%	5,1%	4,4%	4,1%	3,5%	3,1%	2,9%	2,7%	$\sim$			
V75 - 3 2640 🖨	15,5 % 7 Digital Domina	Perfect Time	7,2 % 9 CC Qrystal Roc	62,2 % 2 CO Love No Pain	6,2 % 6 XC Betting Ace	0,6 % 10 XC Al's Charmy Flic	0,7% 12 CC Divina	0,4 % 8 CC Diamond's Swe	0,1% 4 CC Santana's Ultim	0,6 % 5 CC Digital Flash	0,7% 11 CC Coinrunner G.	0,2 % 1 Daysofourlives			
B - 17:05	Robert Bergh	Erik Lindegren	Rikard N Skoglund	Jorma Kontio	Erik Adielsson	Kaj Widell	Ulf Ohlsson	Jimmy H Andersson	Micael Melander	Ludwig Wickman	Orjan Kihlström	Magnuero Djuse			
V75 - 4	12,7% 9	C 13,7% 1 CC	1,6% 12 CC	9,6% 3 ×	3 1,3 % <b>2 CC</b>	8,0% 5 CX	4,5% 15 CC	4,5% 14 CC	3,6% 8 CC	<sup>10,5</sup> * 13 ××	27,6% 6 ×C	1,6% 7 CC	0,2% 11 CC	0,1% 10 CC	0,4% <u>4</u> CC
2140 8 - 17:27	Backegubben Björn Karlsson	Guli Major Ulf Ohlsson	Spik Loke Jimmy Jonsson	Gnistas Filur Jörgen Westholm	Optandströken Michael von Essen	Höstbo Elis Robert Skoglund	Bonaldo Magnus A Djuse	John Östman	Norrbo Odin Kenth Åkerlund	Fylking Oskar Kylin Blom	Angspilen Rikard N Skoglund	Thess Prinsen ( Micael Melander	Rubus Jan-Olov Åberg	Järvsö Jansing Mikael Halvarsson	Fräcke Vicke Ludwig Wickman
VITE E	28,7% +20	✓ 19,5% ✓	14,4% +20 🗸	11,4%	5,1%	4,5%	4,1% +20	3,6% +20	3,2%	2,9% +20	2,7%	0.8%	+20	+20	
1640 🖨	Merritt Daniel Wäierster	Simb Murdoch	Gordon Mearas	Imagine Boko Robert Bergh	Karissa Bo* (DE)	Captain My Cap	Hulk Boko	Celtic Kent P Gustavsson	Moon's Black La	Prince Hills Magnus A Diuse	Heartbeat	Kimbee Crown			
0.11.50	27,7%	20%	15,2%	12%	9,8%	8,2%	7,1%					$\sim$			
V75 - 6 2140	19,8 % 8 Oueer Fish	XC 3,9 % 9 XC Mr Golden Ouick	7,0 % 6 CX Rocky Tilly	1,4 % 7 X	3,2 % 10 XX Magnifik Brodde	62,9 % 1 XX Coogan (US)	0,4 % 3 CC Orlando Triss	0,3 % 5 XX	0,1% 4 CC Duffman	1,1% 2 Frenchnorwegia					
B - 18:20	Ulf Eriksson	Magnus A Djuse	Jörgen Westholm	Erik Adielsson	Samu Sundqvist	Örjan Kihlström	Ulf Ohlsson	Susanne H Osterling	Mats E Djuse	Robert Bergh					
V75 - 7	25,2 % 6	23,6% +20 C	28,1% 1 XX	9,7% 13 C	3,9% 2 CC	0,2 % <u>3</u> CC	0,3 % 4 🗴	1,1% <u>5 cc</u>	1,4 % 7 CC	0,9% <mark>8 CC</mark>	2,0% <u>9</u> CC	2,8 % 10 CC	0,7% <mark>11</mark> CC	3,4 % 12 ××	0,1% 15 CC
1640 8 - 18:42	Lövdala Symph Emilia Leo	Lyx Håleryd Rikard N Skoglund	Usiana Face Robert Bergh	Miss Duffy Ulf Ohlsson	La Surprise Too Orjan Kihlström	Kallis Tooma Jimmy H Andersson	Torride Ulf Eriksson	Cordelia I.S. Erik Lindegren	Kick Her Highn Oskar Kylin Blom	Giannini Peter Grundmann	Pippi Roc Hennk Svensson	Belle Godiva Daniel Wäjersten	Sheherazade Face Erik Adielsson	Denali Magnus A Djuse	Miskos Caprea
	100%	+20		+20							+20	+20	+20	+20	+20
×		UI										Flik Nödv	. Tillr. Felac	ceptans utgångar: 0	
Utg		Min - Max													
		2 * * *													
		Antal avd med utg													
		3													

- 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 මblå
-------------	------------	----------------

• 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 ELLERnummer 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 ELLERgruppen 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 ELLERnummer=0 nödvändiga att uppfylla. I sådana fall krävs alltså BÅDE att 0gruppen 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







Antal avd med utg

2

# BaraTrav – fliken ABC\*

## Version 3.2

Start	Utgångar	ABC	Poäng	Spelarkåren	Flex	Utdelning	Avancerat	Faktor	Statistik Sc
	÷	A1 A2 A3	A4 A5						
E KP	1	2	3	4	5	6	7		8 9
V4 - 1 2140 Ro - 12:20	12,4 % <b>1</b> CC Lugnets Ofelia Magnus Nilsson 38,2% A	3,6 % 2 Koldemo Kristal Bo Landgren 5,5% B	CC 0,7% 3 CC Hakkestadhs Runa Håkan Wallberg 5,5% B	7,1 % 4 Slotts Kvikke Simon Persso 11,8% C	CC 0,8 % 5 en Zäta n Nathalie Ede 11,8% C	CC 3,7 % 6 Sigge Jo evist Emil Eriks 11,8% C	CC 1,9 % 7 Idal UII Son Rikard N S 5,5% D	is G.G. koglund 5,5%	8CC17,8 %9Ojjdo PetterssonBonus Dia Jan Ove OD4,5%D
V4 - 2 2140 Ro - 12:40	41,8 % 1 CO Lyx Håleryd Rikard N Skoglund 56,4% A	1,0 % 2 Desefinado Joakim Eskilsson 6,4% B	CC 1,0 % 3 CC Charmante Amok Katrin K Frick 6,4% B	2,8 % 4 Lamino Mats E Djuse 15,5% C	CC 0,7 % 5 Maison Pl Olle Alsé 15,5% C	age Diskar J Andr	g⊄⊂ 4,9 % 7 n M.T.Knigi Kajsa f	t Rider Frick Joakin	8 CC 0,5 % 9 le Avenue n Elfving Linus Lö
V4 - 3 2140 Ro - 13:00	14,4 % 2 CC Adrian Lux Emilia Leo 57,3% A	1,4 % 3 Bravo Pointjack Jan I Jönsson 6,4% B	CC 29,1 % 4 CC Mary Hotshot Rikard N Skoglund 6,4% B	34,3 % 5 Elton Brick Oskar J Anderss 14,5% C	CC 0,9 % 6 C Gucci Bo Anders Carl: 15,5% C	CC 1,6 % 8 ko sson Diego di Q Kajsa Fri	CC 5,1 % 9 uattro ck Mats E	CC 3,2 % eist Blaze F Djuse Hele	11 CC 6,7% 12 Frontline na Ehn Simon Per
V4 - 4 1640 <sub>Ro</sub> - 13:20	7,3 % 1 CO Ruter Ess Rebecca Dahlén 56,4% A	8,9 % 2 K.S.Cascade Tomas Pettersson 6,4% B	CC 2,8 % 3 CC Racing Hill (DK) Mats E Djuse 6,4% B	1,4 % 4 Listas Spirit Kajsa Frick 15,5% C	CC 2,5 % 5 t Chicago Ti Emilia Le 15,5% C	o 5,3 % 6 Dashing Kin Evelina Andr	CC 21,5 % 7 Iberley iainen Kevin Svo	CC 22,6 % Sand edlund Ulf O	8 CC 11,4 % 9 My Capt hlsson Dick S Jan
Kopiera v	j j jillkor	C B	okstav A	Min - Max 2 Min - Max Min - Max 1 Min - Max		1234       1234       1234       1234       1234		Följ häst ABC-nr	

# Innehåll

BaraTrav – fliken ABC	126
Översikt	
Att ändra ABC-värden för hästar	
Styra vilka bokstavsvillkor som visas	
Ange gränser för aktuellt ABC-villkor	
Ange aktiva avdelningar för en ABC-bokstav eller ett intervall	
Kopiera villkor	
Eller-nummer	Error! Bookmark not defined.
Felacceptans	
Gruppvillkor	
Avancerad styrning av ABC	

## 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



en ruta och du kan ange ett intervall som villkoret skall avse. Texten Bokstav byts till <u>Från –</u> <u>Till.</u> Klicka på <u>Från – Till</u> 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 tabtangenten för att flytta mellan hästarna.
   OPSL Plus minusknapparna eller skriv in värdet direkt för att Desefinado
  - 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.



CC

+

Joakim Eskilssoi 1% **B** 

6.4%

• 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
- o 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

1	<u>Bokstav</u>	A ×	Min - Max	2 ~	- [	~	+	12 5678

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.

V4 - 1	27,8 %	4		20,9 %	3		12,2 %	9	-	11,2 %	8	¢	7,8 %	6	¢c	7,6 %	5	-	2,8 %	10	-	2,7 %	2	
1640 🖨		Last Pila	ar	Ninia'	s Niah	ntwish	Ele	na Rigby			Macabeo		Dio	aital Phone		S.G	5.Port Ellen	1	Ro	al Marke		V.S	Like Hunte	er
5 - 20:14	0%	Δ		0%	R	4	0%	R		0%	C		0%	C		0%	C		0%	D		0%	D	

- 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 ELLERnummer 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 ELLERgruppen 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 ELLERnummer=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 ABCnumret 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 3.7



## Innehåll

BaraTrav – fliken Poäng <mark>*</mark>	133
Översikt	134
Hästarnas poängvärde – Initiering	136
Hästarnas poängvärde – Ändra värde	138
(* PREMIUM BT-Loyal) Egen poängsättning via topplistor	139
Villkor för poängsumma	141
Villkor för poängintervall	142
Villkor för poängprodukt	143
Ändra ranking genom sortering	144
Eller-nummer	144
Felacceptans	144
Gruppvillkor	144
Simulera vinnare	144
Avancerad styrning av Poäng	145

## 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 vilkor"
- 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.** 

0.0000000000000000000000000000000000000	
Initiera poäng	Init
<ul> <li>Stigande</li> <li>Fallande</li> <li>InsatsProcent</li> <li>Vinnarodds</li> <li>Startnummer</li> </ul>	
<ul> <li>Ange poäng i form av</li> </ul>	odds

## 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.



# Initieringsmetoder 📀

- ✓ Stigande
  ✓ Fallande
- SpelProcent
- ✓ SpelProcent x 10
- SpelTrend x 10
- SpelTrendProg x 10
  - ✓ Startnummer
  - ✓ Vinnarodds
  - 🖌 Omgångsrank
  - Avdelningsrank
  - Normalisera 100
  - Normalisera 1000
  - Import
- ✓ Sort.värde rel bästa
  ✓ Sort.värde rel sum
- 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"

## (\*PREMIUM BT-Loyal) Egen poängsättning via topplistor

- Det är möjligt att använda topplistor för att sätta poäng för ekipagen
- Fyll i maxpoäng för de topplistor som du vill använda för egna poäng
- NYHET 3.8 Separat styrning av antal rader för poängberäkning
  - Nu styr du hur många rader som skall ingå i poängberäkning via egen dropdown
  - Det gör att du till exempel kan visa 5 rader per tabell men ändå använda 10 rader per tabell vid poängsättning.



- Du kan spara och använda mallar via kontextmeny för flik Statistik
- NYHET 3.8 Egna värden för utvalda avdelningar
  - Nu kan du använda separata värden för en enskild avdelning. Det gör att du till exempel kan ha en egen mall för kallblod som du applicerar manuellt på just kallblodslopp.
  - Du aktiverar egna värden för avdelning med kryssrutan för detta
  - När en avdelning använder egna värden gulmarkeras poängrutorna för att indikera detta
- Tilldela poäng till ekipagen i fliken poäng genom att välja "Topplistor" i snabbvalet för "Nya poäng"
- NYHET 3.8 Manuella extrapoäng till topplistor
  - Nu är det möjligt att göra manuella tillägg till poäng från topplistor
  - Du skapar manuella extra-poäng genom att först aktivera en poäng-flik som topplistor extra genom att klicka i rutan för detta "TPx". Poängen som anges i denna flik kommer nu att adderas till poäng från topplistor varje gång en flik tilldelas nya poäng från topplistor.
    - Det är möjligt att använda mer än en flik som TPx-flik
  - Poäng-flikar som är TPx kan inte användas för vanlig reducering utan bär endast extrapoäng för topplistor
  - För att skapa minuspoäng kryssar du i rutan till vänster om poängvärdet för att indikera negativt värde.
  - När en häst tilldelas poäng från topplistor tillsammans med manuella extrapoäng i en flik indikeras detta genom att bakgrundsfärgen blir gul.
  - När manuella extrapoäng används behöver den flik som använder poäng från topplistor uppdateras manuellt.
  - För att kunna arbeta kontinuerligt i fliken som använder poäng från topplistor går det också att ändra poäng för häst direkt via kontextmeny

88	Topplistor manuella poäng	۱.	Flik	Minus	Poäng
		•	P2	$\checkmark$	50

• Exempel på när man kan tänkas vilja använda manuella justeringar är

✔ V4-3 använder egna poäng										
Synka system och markering										
100 Vinst-procent %										
100 Vinst-procent % Mona Moonlight (NL)	26,3 %									

Flik	car:	Gruppvillkor									
Flik	Akt	Nödv	Till	Grp	ТРх						
Pı				G: 0							
P2				G: 0	~						



- Utrustning som gör att hästen antas prestera bättre eller sämre än vanligt
- Hög spetschans
- Hög sannolikhet till förmånligt loppscenario
- Bättre kusk än vanligt
- Ny tränare
- Etc.
- Med topplistor och TPx finns möjlighet att systematisera värderingen av ekipage för att uppnå en konsekvent ranking som kan följas upp och förbättras över tid.

## 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.

Någon 💙	2 v lopp av 1 2 3 4
Någon	
Lägsta	
Högsta	

- 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 frånvärde 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**.
- o 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. Produktroten 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

		10-												
Avd1	A	vd2	Avd3	Avd4	Avd5	Avd6	Produkt	Produkt-rot	Excel-formel					
	1	2		3 4	5	6	720	2,993795166	UPPHÖJT.TILL(720;1/6					
	0	Du kan	ange anti	ngen <b>min</b> e	eller <b>max-v</b>	<b>ärde</b> eller	både och							
	0	OBSER	VERA att	BaraTrav ar	nvänder <b>av</b>	rundning <sup>-</sup>	till två dec	imaler vid jär	nförelse					
		mellan	radens p	rodukt-rot	och <b>villkor</b>	sgränsern	a. Om exe	mpelvis maxg	ränsen är					
		3,16 oc	ch radens	produkt-ro <sup>-</sup>	t är 3,1629	) så är rade	en godkänd	d eftersom rad	dens					
		produk	tvärde av	rundat till t	vå decima	ler är 3,16								
	0	Poänge	en som lig	ger till grui	nd för proe	dukt-roten	är alltid h	neltal men sjä	lva					
		produk	produktroten beräknas med två decimaler.											
	0	Möjliga	a min och	-maxvärde	en anpassa	r sig efter	hästarnas	poängvärder	ı så att du					
		som lägst kan ange den lägsta möjliga produkt-roten och som högst den högsta												
		möjliga	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											
	0	Min-vä												
	0	Max-va												
	0	För att max-värdet skall uppdateras behöver du klicka utanför textboxen för												
		maxväi	rdet. Minv	värdet uppo	lateras dir	ekt. Detta	beror på a	tt minvärdet a	alltid är lägre					
		än maxvärdet och kan valideras direkt när det skrivs in. För maxvärdet kan validering												
		utföras	s först när	det komple	etta värdet	: är angivet	t.							
	0	Du kan	ange i för	hur mång	a lopp son	n poängpro	odukten sl	call beräknas	<b>för</b> . Om du					
		väljer t	.ex. två lo	pp och fyra	lopp är ak	tiva för vil	lkoret kon	nmer radprod	ukten att					
		kontro	lleras för v	varje kombi	ination av	två lopp in	om dessa	fyra.						
		•	Om anta	alet beräkn	ingslopp ä	ir färre än	antalet lop	op i spelforme	n så kan du					
			också vä	lja <b>vilket av</b>	radens	1	lågon Y 2	2 v lopp av 1	2 3 4					
			produkt	värden som	n skall jämt	föras	lägon äosta							
			med villk	korets gräns	ser.		Högsta							
			1. 1	Vågon (stai	ndardval) ·	- om		<b>.</b>						
			(	det finns nå	igon eller r	några kom	binationer	för raden sor	n 					
			t	illsamman	s som klara	ar villkoret	s gränser s	ä är raden go	dkänd. I					
			ł	oraktiken ir	nebär det	ta att rade	ns högsta	poängproduk	t jämförs					
			r	ned mingrä	änsen och	radens läg	sta poängp	produkt jämfö	rs med					
			r A	maxgranser	ו. יייייייייייי									
			2. I	<b>.ägsta</b> – rad	dens lägsta	i poängpro	dukt jämfe	örs med villko	rets gränser					
			3. I	<b>logsta</b> – ra	aens hogs	ta poangpi	rodukt jam	itors med villk	orets granser					
	0	Du kan	ange vilka	a lopp som	skall vara	aktiva tör	delvillkore	t. Endast poä	ng for hastar i					
		dessa l	opp komn	ner att ingå	ı beräknir	igen av po	angproduk	kten.						

- 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 ELLERnummer=0 nödvändiga att uppfylla. I sådana fall krävs alltså BÅDE att 0gruppen 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

- o 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.

			0		01	•		•
	Summa	62		Intervall				Produkt-rot 13,66
X			X					
	0	Padanc harä	knado utdolnin		veå länget r	llit boo	högo	r i flikon

**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

- $\circ$  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 Poängnummer. 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<mark>\*</mark>

Version 3.2

Meny       Image: Source of the served of the	5 V64 V65 AU Oms: Koll: 11 rend Sortering 10
Meny       Image: Start       Utgångar       ABC       Poäng       Spelarkåren       Flex       Utdelning       Avancerat       Faktor       Statistik	5 V64 V65 5 AU Oms: Koll: 11 trend Sortering 10
V4         Bergsåker         11/11         Ram:         625 rader         System:         76,0 st         Öppet         X-Mult         1         Reservmetod         Bästa         A           Start         Utgångar         ABC         Poäng         Spelarkåren         Flex         Utdelning         Avancerat         Faktor         Statistik         Statistik           Start         Utgångar         ABC         Poäng         Spelarkåren         Flex         Utdelning         Avancerat         Faktor         Statistik	AU Oms: Koll: 11 rend Sortering
Image:       12:20       Att spela:       (52,8%)       330 rader       Pris:       660,00 kr       Namn         Start       Utgångar       ABC       Poäng       Spelarkåren       Flex       Utdelning       Avancerat       Faktor       Statistik	rend Sortering
Start     Utgångar     ABC     Poäng     Spelarkåren     Flex     Utdelning     Avancerat     Faktor     Statistik     Statistik            •         •         •	trend Sortering
Henry-5         1         2         3         4         5         6         7         8           0         V4-1         20,79%         3         V         17,57%         7         5         1         2         3         4         5         6         7         8           0         V4-1         20,79%         3         V         7         7         6         7         8           1649: A         Speedy Tilly Iktraft N Steption         17,57%         7         6         X         NoLimiUImMit Reade Melander         8,40%         8         C         5,35%         4         V         5         5,35%         1         XX         Patick Melander         Big Gactus Zet         Big Gactus Zet         Patick Melander         Big Gactus Zet         Patick Melander         Big Gactus Zet         Patick Melander         Big Gactus Zet	10
Meny-S         1         2         3         4         5         6         7         8           0         V4-(1)         20.79%         3         V         5         6         7         8           0         V4-(1)         20.79%         3         V         7.57%         7         8         2         C         8.40%         8         C         5.37%         4         VX         Sage 1         XX         Sage 1         Sage 1         XX         Sage 1         XX         Sage 1         XX         Sage 1	10
Viel         20.7%         3         X         17.3%         7         7         6         X         14.2%         5         C         10.3%         2         C         6         8.42%         5         6         8.42%         5         6         8.42%         5         6         8.42%         5         6         8.42%         5         7.3%         7         7         8.3%         10.3%         5         6         7         8.3%	
B - 12:20         29,1%         1         25,2%         2         20,3%         3         15,2%         4         10,3%         5         6         8         7           V4 < (2)	
V4 - (2)         35,07 %         9         X/S         15,99 %         7         C         (3,32% %         8         V/S         11,86% %         4         X/S         9,91% %         11         C         3,05% %         1         C/S         2,46% %         Nibilit Vivanits (BE)         Nibilit Vivanits (BE)         Nibilit Vivanits (BE)         Nibilit Vivanits (BE)         Notation         <	
B. 12:142         29,1%         1         25,2%         2         20,3%         3         15,2%         4         10,3%         5         6         7         8           1/4-(3)         65,69%         2         C         8,21%         11         C/V         7,85%         5         C         6,72%         1         X/V         2,55%         8         X/X         3,26%         12         C/X         0,84%         6         X/V         0,84%         6         X/V         0,84%         6         X/V         0,84%         8.01           2140         A         12,73%         2         21,8%         16,1%         4         3%         7         6         5         9           1/4         4         3,12%         5         X/V         2,1%         3         9%         7         6         5         9           1/4         4         3,12%         5         X/V         2,1%         3         9%         7         6         5         9           1/4         4         3,3%         7         6         5         9         1         1         1         1         1         1         1         1<	ah V 0,86% 3 Hidden Asset: Rikard N Skoglur
V4-(3)         65,69%         2         CC Logar         7,85%         5         CC Logar         6,7%         1         XX Logar         2,55%         8         XX Logar         2,5%         8         2,5%         8         2,5%         8         2,5%         8 <th< th=""><th>10</th></th<>	10
B - 13:04         31.8%         1         27.3%         2         21.8%         3         16.1%         4         3%         7         6         5         9           V4 - (4)         31.32%         5         XX         22.37%         3         5         9,19%         9         5         7,14%         8         2X         3,99%         12         XC         2,31%         10         CC         2,82%         4         XX         2,58%           2640 • A         Chaude PHill         Draid Warden N Sequence         Draid Warden N Sequence         Draid Warden N Sequence         Alls Kronos         Sharin Cotting         Drave Marce         Per Lingetexh         Alls Chaude PHill         Drave Marce         Sharin Cotting         Drave Marce         Sharin Cotting         Drave Marce         Sharin Cotting         Drave Marce	v 0,69% 10 Du Mellby Hero Björn Haglund
V4-(4)         31,32%         5         XX         22,37%         3         5%         14,53%         6         CC         9,19%         9         5%         7,14%         8         XX         3,99%         12         XC         2,31%         10         CC         2,82%         4         XX         2,56%           2640 : A         Claude PHill         Chestnut Bojie         Jamaica Boko         Unlimited Face         Bottnas Explosive         Atlas Kronos         Sherlock         Topnotch Liss         Al/S Che         Al/S Che         Al/S Che         Al/S Che         Matice the state         Matice the state         Susannet Hotetring         Norart Meters         Al/S Che         Al/S Che         Matice the state         Matice the state         Matice the state         Susannet Hotetring         Norart Meters         Norart Mete	10
	Flicka se Patrick Wickman
<b>5.13:26</b> 29,1% <b>1</b> 25,2% <b>2</b> 20,3% <b>3</b> 15,2% <b>4</b> 10,3% <b>5 6 9 7</b>	10
Rank-intervall     Rank-summa     Rank-rot     Procent %       *     <	Max + V - v

- 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
  - <mark>○ (</mark>★PREMIUM <mark>Nyhet 2.3) Rank-summa summan av hästarnas rank för raden</mark>
- Välj för vilka **avdelningar** procentvillkoret respektive rankingvillkoret skall gälla genom att klicka på avdelningsknapparna under respektive villkor
- (**\***PREMUM) 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
   Prognos aktiv för flik S1
   Flik 1 är styrande
- 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

Interval:	30 min 👻
Diff-värden	
O Andel trend:	98,425 %
<ul> <li>Simulerad omsättning:</li> <li>Simulerad högsta vinstgrupp:</li> </ul>	1100 000 🛞

 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

Prognos aktiv för flik S2	Flik 1 är styrande
Bild: Prognos är aktiv för flik S2. E	lik 1 är styrande och inga ä

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.
  - o 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
  - o 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 ELLERnummer 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 ELLERgruppen 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 ELLERnummer=0 nödvändiga att uppfylla. I sådana fall krävs alltså BÅDE att 0gruppen 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
- o Grunderna 7 Felacceptans och gruppvillkor





VA 🗸

# BaraTrav – fliken Flex\*

versio	11 5.2																						
Start	Utgångar	ABC	Poäng	Spelarkå	en Fle		Utdelning	Avancer	nt Fa	ktor	Statist	ik Sorte	ring	Kup	onger	Rader	Resultat						
				1	1																		
	1	AT HE	AXZ Hexs	Flex 4	Flex 5	Flex 6						6		7			0		0		10		
	24.4% 7	de	21.9% 0	00	14.7 %	0	98% 6	0	86%	J (	7078%	0	00	42% 5	00	34%	° 1 CC	2.8%	3 ((	2.1%	10	0.8%	1
2140	Ninepoint	s Goo	Hotter th	an Hell	Svart I	ronos	Mimmi	Marie	м.т	Jordan		Elsa F.M.	~~	Chicago	Tindra	Rac	ke V.O.P.	Rida	lehead Ice	Princ	ess Time	Miss	Aelinda
L - 11:10	Andreas	Lövdal	Kent P Gus	tavsson	Bengt-Er	k Olsson	Jimmi 25%	Ehlers	Rika	rd Lindh	Ben	gt-Erik Dag	gert	William E	riksson 8.7	Veroni	ka Karlsson	Tob	ias Modig	Emeli	Eriksson B 10	lars	Erixon B 110
V4 - 2	23,9 % 5	CC	19,6 % 4	CC	15,4 % 1	1 C	11,2 %	CC	10,0 %	6 (	<mark>Z</mark> 8,5 %	2	CC	3,8 % 1	CC	3,8 %	9 ¢C	1,6 %	7 CC	1,4 %	10 CC	0,8 %	8 CC
2140 🖨	Livi Mone	y Maker	Ufos W	/ilda	Share	Market	Bert	il K.	Expe	endables	N	w Hope A	.т.	Mellby	Devil	Perfec	t Breakout	Arr	nani Key	ĸ	lefas	Uniqu	e Olivia
L - 11:32	25%	R_1	25%	R_2	25%	R_3	25%	R_4	willia	R_S	100	R_6	son	Stefan Sv	R_7	Sona	R_8	Carl Ph	R_9	Bengt-E	R_10	Jonna A	R_11
V4 - 3	24,0 % 7	CC	22,8 % 5	CC	14,0 %	C	12,9 % 6	CC	7,7 %	11 (	CC 6,1 %	10	¢C	3,9 % 3	CC	2,9 %	4 CC	2,4 %	2 CC	1,8 %	8 CC	1,5 %	9 CC
2140 🖨	The Lad	ly L.B.	Gripen Kenneth	S.S. Gorski	Viktoria Kenneth L	s Secret	Cson Anna Isabe	Marje	J.L.'s	Apache	EC	Idie Medu	za	Hera Per-Olof Sv	S.S. rantesson	Car Niklas A	men Lill ndersson J	Mint	ttu Akema	Sågfal	lets Lexus	Lady Suzanne V	Micha Valterström
Contrade	25% 🔘	R_1	25%	R_2	25% 🔾	R_3	25% 🔘	R_4		R_5		R_6		0	R_7		R_8		R_9		R_10		R_11
V4 - 4	31,5 % 7	CC CC	27,0 % 2	yy Nort	13,7 %	<b>P</b> annu <b>¥</b>	E 9,4 %	ge Dartu	6,5 %	10 800 Berr	2,6 %	6 Veter Brief	¥C	2,3 % 11	¥¥.	2,1 %	8 VC	1,7 %	5 VV	1,7%	1 yy	1,5 %	4 CV
L - 12:16	Sofia Add	olfsson	Andreas	Lövdal	Vikto	r Lyck	Stefan S	vensson	Anna Isa	abelle Karls	El	en C Karlss	on	Linda Se	dström	Julia	Smedman	Ander	s Göstasson	Jimn	ni Ehlers	William	Eriksson
	25%	R_1	25%	R_2	25%	R_3	25%	R_4		R,S		R_6	_	0	R.7		R_8	1	R_9	1	R_10	1	R_11
×					Kuda							Disc							Charles In		Contratelana	Developer	X
Min - M	ax		-		KUSK e	sier franar				_		Dive	rse			Hemma	ibana		Startspar		Speiarkaren	Kanking	
			Kusk	Av	d KkrS	Spct	Trä	nare Iőrgen	Avd 4-2	KkrS Spct			Divers	e		Hemm	nabana Ar	ital	Auto		× Från - 1	тан	
123	4	Nilss	ion, Per	2.5	2:5 8400	10	Lindblom,	Åke	4:2	13700 10	-	Minshian			_	- Örsber		_					
		Ehler	rs, Jimmi	1:6 ,2:1	1,4:1 5400	10	Gustavssor	n, Kent P	1:9	4500 10	-	Högst kro	nor per	r start		Romm		13	<u> </u>			- •	
Enlarcenta		Livek	, Viktor Ial, Andreas	1.7	4:9 4700	9	Lindh Rika	lans rd	3:6 ,4:10	6200 7 5100 7		Högst för	stapris	snitt senaste f	tre	Lindesb	erg	4			c		
Flex-villko	ins in:	Karls	sson, Anna Isab	elle 3:6	,4:10 6900	6	Ehlers, Jim	mi	1:6	5800 6		Högst seg	erproc	ent starten	- 0	Gävle		3			Spelarkaren	Procent	
0 ~ [	AE	Gust	afsson, Tobias	,	2:2 4200	7	Karistedt, I	Ralf	4:6	4900 6		Barfota ru	nt om	Juncen	- 0	<b>F</b> årjesta	be	3	6		× Från - 1	Till %	
		Gust	avsson, Kent P tröm. Linda	_	1:9 4000	6	Ohlsson, B	enny	1:3	3800 6	-					Mantor	Р	3					
		Olss	on, Bengt-Erik		1:2 4700	6	Modig, Be	ngt	1:5	3300 6						Eskilstu	na	3	9		•		
		Ande	ersson J-son, Ni	iklas	3:4 1900	9	Berglöf, Eri	ik .	1:8	4300 5								2	10				
		Göst	n, Rikard lasson, Anders	_	1:4 3000	6	Andersson, Andersson,	Anna-Maija	4:5	3600 5						Vagger	yd	1	<u> </u>				
		Mod	lig, Tobias		1:3 3800	5	Sedström,	Johan	4:11	5100 4	-				Ī	Axevall	a	1					
		Dag	gert, Bengt-Eril	< 1:8	,2:10 3100	5 💌	Strömsted	t, Tony	2:6	4200 4	•				_			_					
			Sortera	Topp-5	ägsta-10		So	rtera Topp	-5 Lägst	:a-10													
		15ee til	Ini outor et	Tabort	inte et comt	mat Č.	orför till ut -2	nan villka-															
		Lagg til	r på systemet		ran pa syste		error un utga	ngsviiikor															

- 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
  - o Diverse
  - o 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)
  - o Inom systemet med en ljusblå bakgrund
  - o 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.

Överför till utgångsvillkor

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



 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 0 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 0 inom en flik använder du ELLER-nummer. Genom att välja ett ELLERnummer 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-0 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*. 0
- Genom att markera "0:N" för systemet görs villkoren med ELLER-0 nummer=0 nödvändiga att uppfylla. I sådana fall krävs alltså BÅDE att 0gruppen är godkänd samt minst en av de övriga ELLER-grupperna, om aktiva sådana

#### Felacceptans

finns.

- Med felacceptans kan en rad misslyckas med att uppfylla ett eller flera villkor och ändå vara 0 godkänt för spel – läs hur detta fungerar i separat manual för detta
- Grunderna 7 Felacceptans och gruppvillkor 0

#### Gruppvillkor\*

- 0 Med gruppvillkor kan du dela in flikarna under ett huvudvillkor (t.ex. Utgångar) i olika grupper. För varje grupp kan du sedan ange minrespektive 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



🗸 AU

AG

✓ 0:N







# BaraTrav – fliken Utdelning \*

Version 3.7

# Innehåll

3araTrav – fliken Utdelning *	52
Villkor för högsta och lägsta vinstgrupp1	52
Ta bort rader med för hög svårighetsgrad (överkursfunktion)1	53
Simulera vinnare1	53
Simulerad omsättning/vinstpott1	53
Prognos baserad på speltrend (PREMIUM)1	54
<b>Begränsningar</b> för spel endast i högsta vinstgrupp <mark>*</mark> 1	56

# 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
  - o 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
  - o 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.

× Beräknad utdelning kr 7 rätt	Min: 50 208 kr Max: 20 384 824 kr 30 000 - 100 000	Intervall 581 r 7,3 %	Ackumulerat 581 r 7,3 %		Rader	Värde	×
Min Max 50,000	100 000 - 300 000 300 000 - 1 000 000	1 211 r 15,2 % 1 716 r 21,5 %	1 792 r 22,5 % 3 508 r 44,0 %	7 rätt	69011	295 kr	Initiera
· · · · · ·	10 000 000 - 20 384 825	1 492 r 18,7 %	7 967 r 100,0 %	6 rätt	1105263	9 kr	
× Beräknad utdelning kr 5 rätt	<u>V75 Keimar (4 st)</u> 10% 3.231 kr	Alla banor 1096 1 297 kr		5 rätt	7147225	2 kr	simulerade
Min (15) Max	25% 3 231 kr 50% 437 222 kr 75% 868 777 kr	25% 9 510 kr 50% 44 712 kr 75% 493 516 kr		<ul><li>✓</li></ul>	Visa fält för sin	nulerad oms.	Synka simuler.
	90% 1 171 776 kr	90% 1 882 228 kr		Simulerad omsät Simulerad högsta	tning: a vinstgrupp:	× ×	

- 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.

# Ta bort rader med för hög svårighetsgrad (överkursfunktion)

- Om du spelar system som innehåller många ospelade rader kan du vilja reducera bort rader med för hög svårighetsgrad. Du gör detta genom att aktivera "Min rader" och ange ett minsta värde för teoretiskt antal kvarvarande rader för spelarkåren.
   Evennel Du spelar ett system där du bar 145 espelade rader med på ditt system
- $\circ$   $\;$  Exempel. Du spelar ett system där du har 145 ospelade rader med på ditt system

Otdelningskrav	Beräknad utdelning (kr) Min: 507 kr - Max:	44 136 kr Rader intervall	Rader ackumulerat
Min Max	500 - < 1 000	62 = 5 %	62 = 5 %
🗘 500 kr	1 000 - < 2 000	109 = 9 %	171 = 14 %
	2 000 - < 4 000	182 = 14 %	353 = 28 %
	4 000 - < 8 000	256 = 20 %	609 = 48 %
	8 000 - < 15 000	227 = 18 %	836 = 66 %
	15 000 - < 30 000	209 = 17 %	1 045 = 83 %
	30 000 - < < < < < < < < < < < < < < < <	75 = 6 %	1 120 = 89 %
	Ospelade rader	145 = 12 %	1 265 = 100 %

• Du aktiverar nu "Min rader" och anger att minst 0,75 teoretiska kvarvarande rader för spelarkåren.

⊗ Utdelningskrav 🗹	Beräknad	l utdelning (kr)	Min: 507 kr -	Max: 44 136 kr	Rader int	ervall	Rader acku	mulerat
Min Max	500 -	< 1 000			62 =	5 %	62 =	5 %
2 500 kr	1 000 -	< 2 000			109 =	9 %	171 =	15 %
Minudad	2 000 -	< 4 000			182 =	16 %	353 =	30 %
0.75 c	4 000 -	< 8 000			256 =	22 %	609 =	52 %
0,151 🗸 🗸	8 000 -	< 15 000			227 =	19 %	836 =	72 %
	15 000 -	< 30 000			209 =	18 %	1 045 =	89 %
	30 000 -	<u>&lt; 44_137</u>			75 =	6 %	1 120 =	96 %
	Ospelade r	ader			50 =	4 %	1 170 =	100 %

- o Antalet ospelade rader minskar nu till 50 rader för systemet
- OBS! Med detta tar du alltså bort rader som du teoretiskt sett gör dig till ensam vinnare

#### 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"



s

≡ KP

#### 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
- Oms: 500 000 kr Uppdaterad Simulerad ATG: 25/02 13:33 Hämt: 25/02 17:31
- Klicka bort "Simulera omsättning"
- Ta bort det angivna värdet för simulerad omsättning/högsta vinstgrupp

#### Prognos baserad på speltrend (PREMIUM)

- För **PREMIUM**-prenumerationer är det möjligt att använda sig av en prognos för den slutliga • spelprocenten
- För att kunna använda prognos baserad på speltrend i flik Utdelning och flik Avancerad behöver först inställningen med ID= 166 aktiveras.
  - Litet "hängsle och livrem" för att säkerställa att man vet vad man gör

• Läs allt om hur själva prognosen fungerar i manualen för Speltrend

Prognos aktiv för Utd + Av							
Spelprocent prognos visa							
Intervall för prognos: 60 min 👻							
Andel trend: 30 %							
Simulerad omsättning:							
Simulerad högsta vinstgrupp:							

- 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, Avancerat)
- Övriga kontroller har samma värde i samtliga dessa två flikar

OBS 1! Prognos och styrning visas även i flik Speltrend.

- Intervallet som väljs i tabellen i flik SpelTrend är inte samma som intervallet som styr prognosen.
- Prognosen styrs enbart av intervallet som väljs i rull-listan för "Intervall för prognos".

OBS 2! Flik Spelarkåren har egen styrning gällande speltrend prognos.

### 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.
    - 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
  - 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
  - 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	<b>V</b> 6	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	Kupld	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	VEA	1	75	5 Alla Partenza	1 Donkie lyj	10 Turnisse Häst	3 My Little Sparr	11 Adam D.K. (DK)	9 Vertice N D * (IT)	2.20	100,000	

Bild: Flik rader

# BaraTrav – fliken Avancerat (**\*Premium)**

Version 3.7

Reducering	Multirader
Image: Systematic systemater systemater systemater systemater systemater system	C PoängFaktor ✓ ✓ ✓ a PoängSumma Faktor 2 0 - 8 40 10° 0 - 12 4 Effekt: -238 multirader to*

#### Reducering och Multirader

- Reducering:
  - Den avancerade reduceringen kan användas som enda reducering eller tillsammans med "normala" reduceringsvillkor.
- Multirader:
  - I flik Avancerat kan du styra **kraftfulla funktioner för multirader**, dvs när du vill spela en eller flera rader mer än gång per system.

# Innehåll

araTrav – fliken Avancerat ( <b>×Premium)</b>	157
Så fungerar det	158
Reducering - Urvalsbudget	159
Reducering - Felreducering	161
Reducering - Spelkvot	162
Multirader Översikt - AutoMult	163
Multirader - Bruttovinst	165
Multirader - PoängFaktor	165
Multirader - PlusBudget	167
Extra funktioner – "MaxFaktor Totalt" samt Justeringsfaktor totalt	167
Mer om den avancerade poängen <mark>*</mark>	169
Prognos baserad på speltrend	171
Inställningar	172
Övrig information	173

# Så fungerar det

- Reducering:
  - o Den avancerade bearbetningen börjar med att eventuell **reducering** utförs
    - Urvalsbudget Urval av rader med urvalsbudget
    - Felreducering Reducering av rader med felreducering
    - **SpelKvot** Reducering med spelkvot. Spelkvot är radens multiplicerade poäng delat med spelarkårens procent

#### • Multirader:

- Efter eventuell reducering skapas **multirader** om någon av de möjliga funktionerna för detta är aktiverad
  - BruttoVinst
  - AutoMult med PoängFaktor
  - Plusbudget

### Reducering - 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 (eller summan) av ingående hästars avancerade poäng.
- Urvalsbudgeten kan anges på tre olika sätt
  - Direkt i kronor urvalet av rader blir som högst kronvärdet dividerat med radpriset
  - Total procent urvalet av rader blir som högst procentsatsen multiplicerat med systemets radantal
  - **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
  - Urvalsbudget kr
  - o UB Total %
  - UB Avancerad %

#### Avancerad poäng

• Avancerad poängen är det tal som visas längst ned i ekipage-rutan i fliken "Avancerat"



- Du har fem möjliga val för styrning av avancerad poäng
  - o Poäng
  - o Rank egen
  - o Rank spelarkåren
  - o Spelprocent
  - Internprocent
- Vid användning av Urvalsbudget rangordnas raderna efter produkten (eller summa när så är valt) 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.
  - Summa används om kryssrutan summa är ifylld
  - Särskiljning mellan rader med samma värde
    - När två eller flera rader har samma poängprodukt(eller summa) behöver programmet ytterligare info för att valet mellan dessa rader skall bli förutsägbart
    - o Nedanstående ordning används av programmet vid särskiljning
      - 1. Produkten av radens värden för "min ranking", dvs ranknummer
      - 2. Summan av radens ingående startnummer
      - 3. Den ordning som programmet har skapat raden



# Reducering - Felreducering

#### Reducera till max ett eller två fel för systemet

- Med felreducering kan man skapa en effektiv spridning av de rader som spelas.
- Observera att de rader som går in i felreduceringen redan kan vara reducerade av
  - Normalreducering (Abc, Utgångar...)
  - Urvalsbudget
- **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".
- o 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
    - Rader läggs till så att nollfel-chansen når det angivna procent-värdet
  - Extra-kr
    - Rader läggs till som motsvarar det angivna beloppet för Extra-kr
  - Total-kr
    - Rader läggs till så att total-kr efter utförd felreducering blir det angivna beloppet
    - 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
- o Styr hur extrarader väljs ut genom att välja mellan en av 7 möjliga metoder
  - Ranksumma
  - Rankprodukt
  - Poängprodukt (Om summa är vald så används poängsumma)
  - 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

6	➢ Felreducering Max fel												
	1 *												
S	Selre	duc	erir	ng exti	a*								
	Grundrader 552,00 kr												
	Nollfel-chans 11,6 %												
	Extra-kr 0,00 kr												
	Total-k	r		552,00	) kr								
	Urval	Ra	nksı	umma	~								
ļ		Ran	iksu	mma		μ							
	Rankprodukt												
	Poängprodukt												
	Utdelning låg												
	Utdelning hög												
	Startnr.summa												
		Feli	redu	cering									
		_											

# **Reducering - Spelkvot**

- Ange min och 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 ٠ 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.
- Avancerad användning Internprocent
  - 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 1 till exempel 60% kan du ange spelkvotsjusteringen 60 för 2 avdelning ett. När du sänker spelkvotsjusteringen sjunker det 3 antal rader du har för hästar som har en låg spelkvot. 4
- ÷





# Multirader Översikt - AutoMult

Flik Avancerat innehåller **tre funktioner för att skapa multirader**. Dessa tre funktioner tillsammans kallar vi för AutoMult.

- 1. BruttoVinst
- 2. PoängFaktor
- 3. Plusbudget

Multira	der
Totalt         Radfaktor:       2 - 84         Brutto:       4 008 - 20 240 kr*         AutoMultEffekt*: +384 multirader         Totalt*: +1310 multirader	BruttoVinst Min 2 000 Effekt: +384 multirader

- BruttoVinst och PoängFaktor kan kombineras och utförs då i den ordningen (1,2).
- BruttoVinst och Plusbudget kan kombineras och utförs då i den ordningen (1,3)
- PoängFaktor används normalt utan budget men Plusbudget kan användas som budget
  - Om "Med budget" är aktiverad för PoängFaktor fungerar Plusbudget som budget för PoängFaktor och rader tilldelas multirader upp till priset för Plusbudget.

Under "Totalt" kan man se den totala effekten av de funktioner för AutoMult som används:

- Radfaktor
  - visar minsta och högsta radfaktor för systemet
  - inkluderar eventuella effekter från vanlig Faktor och X-mult
- o Brutto
  - visar intervallet för beräknad bruttovinst från högsta vinstgruppen för systemet vid alla rätt
  - inkluderar eventuella effekter från vanlig Faktor och X-mult
- AutoMultEffekt
  - visar hur många multirader som skapats av funktioner för AutoMult
  - exkluderar eventuella effekter från vanlig Faktor och X-mult
- Totalt
  - visar hur många multirader som spelas för systemet
  - inklusive X-mult och vanlig Faktor
- OBS! Ovanpå de funktioner för AutoMult som nämns här, går det alltså också att använda vanlig faktor och X-mult.
  - Vanlig faktor:
    - Först appliceras eventuella effekter från vanlig faktor för raden.
      - 1. Vanlig faktor styrs i fliken Faktor
  - X-mult:
    - Slutligen appliceras eventuell X-mult.
      - 1. X-mult fungerar så att samtliga rader i systemet multipliceras med värdet för X-mult.
      - 2. Det fungerar i praktiken som att hela systemet spelas x gånger.

# Multirader - Bruttovinst

- 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 teoretiska beräknade bruttovinst ger minst den angivna bruttovinsten
- Om BruttoVinst anges när Urvalsbudget har använts gäller följande
  - 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
- BruttoVinst kan kombineras både med PoängFaktor
  - I sådana fall beräknas först radfaktor utifrån bruttovinst
  - Därefter multipliceras detta med eventuell PoängFaktor för raden
- o BruttoVinst kan också kombineras med Plusbudget
  - I sådana fall beräknas först radfaktor utifrån bruttovinst
  - Därefter adderas rader upp till beloppet för Plusbudget är nått
- MaxFaktor Brutto respektive MinFaktor Brutto kan anges för att ytterligare styra hur Bruttovinst påverkar raderna

#### Multirader - PoängFaktor

- Med PoängFaktor kan du styra vilka rader som skall spelas flera gånger baserat på radens poängsumma.
- Normalt används samma poäng som den som används för fliken avancerad.
  - Det går att välja en annan flik för att styra den poäng som används för PoängFaktor.
- Varje rad representerar ett intervall för radernas poängsumma.
  - De rader var poängsumma ligger inom intervallet kommer att tilldelas den radfaktor som är kopplad till intervallet.
- Endast spelade rader vars poängsumma ligger inom något av de angivna intervallen kommer att få sin radfaktor påverkad.
- OBS! Om en rad redan har radfaktor som är större än 1 (från BruttoVinst) kommer den radfaktorn att multipliceras med PoängFaktor
- Efter generering visas i kolumnen "ri" (<u>r</u>ader inom <u>i</u>ntervall) hur många av de spelade raderna som ligger inom intervallet
- "Effekt:" visar hur många multirader som tillkommit med hjälp av funktionen
- Programmet tillser att det aldrig är luckor i intervallen för poängsumma som anges
   Vill man att ett visst intervall (inom det totala intervall som angivits) inte skall tilldelas
  - ökad radfaktor behöver man skapa en rad med radfaktor 1 för sådant intervall
- Avancerad funktionalitet:
  - "Med PlusBudget"







- Normalt spelas PoängFaktor "utan budget" Då tilldelas alla spelade rader den angivna radfaktorn. Det går att spela även med budget genom att kryssa i "Med PlusBudget"
- Om "Med PlusBudget" är ikryssad krävs det en Plusbudget för att rader skall tilldelas radfaktor. Då tilldelas spelade rader radfaktor enligt urval för PlusBudget.
  - SPECIALFALL: Urval är "Poäng Summa" för PlusBudget
    - Rader tilldelas radfaktor i ordning enligt poängsumma. Rader överst i den sorterade tabellen får full tilldelning innan rader nedanför får någon tilldelning alls
- När budget används så visar kolumnen "rf" (<u>r</u>ader med <u>f</u>ull tilldelning) hur många rader i intervallet som har fått full tilldelning.

# Multirader - PlusBudget

- PlusBudget
  - PlusBudget används för att skapa extra multirader upp till ett angivet belopp
  - PlusBudget skapar multirader utifrån en ordning som du själv väljer
  - Överskott:
    - Vill du hellre att programmet skall beräkna fram ett överskott och använda detta till multirader kryssar du i "Överskott".



- Då använder BT+ det eventuella överskottet från angiven plusbudget jämfört med radantal innan plusbudget och fördelar rader för detta överskott.
- EXEMPEL:
  - 1. Ett system spelas med ram 100 rader
  - 2. Utgångsreducering reducerar ned till 50 rader och pris 100 kr.
  - 3. Du anger en PlusBudget på 200 kr och aktiverar "Överskott"
  - 4. Programmet fördelar 200 kr 100 kr = 100 kr på multirader och du spelar totalt för 200 kronor
- Det finns en standardinställning (ID=257) för den som vill använda "Överskott" som standardval
- o Raderna tilldelas ökad radfaktor enligt den metod för urval som väljs
  - Poäng Produkt
    - 1. Mult tilldelas utifrån relationen mellan raderna poängprodukt och radfaktor
  - Poäng Summa
    - 1. Mult tilldelas utifrån relationen mellan raderna poängsumma och radfaktor
  - Utdelning Låg
    - 1. Mult tilldelas utifrån kvoten beräknad utdelning / radfaktor i stigande ordning
  - Utdelning Hög
    - 1. Mult tilldelas utifrån kvoten beräknad utdelning / radfaktor i fallande ordning

#### Extra funktioner – "MaxFaktor Totalt" samt Justeringsfaktor totalt

- MaxFaktor Totalt
  - Rader spelas inte fler gånger än detta värde med två undantag
    - Radfaktor från bruttovinst minskas aldrig
    - X-Mult > 1 kan medföra att gränsen passeras
- Justeringsfaktor totalt
  - Justeringsfaktor är litet av en överkursfunktion för de som vill labba med systemantalet. Effekten av justeringsfaktor är kortfattat att radens mult efter

samtliga effekter justeras upp till närmsta produkt av det valda värdet om den ligger närmare detta än närmsta lägre produkt.

- Det går inte att på förhand säga vilken effekt justeringsfaktor har utan man behöver prova sig fram med det system som man har för att se om antalet system kan minskas.
- Priset för systemet kan endast öka vid användning av justeringsfaktor
- Exempel 1: en rad har radfaktor = 7 och justeringsfaktor = 5.
  - 7 ligger närmare 5 än 10 och radfaktor förblir oförändrad
- Exempel 2: en rad har radfaktor = 8 och justeringsfaktor = 5.
  - 8 ligger närmare 10 än 5 och radfaktor justeras upp till 10

# Mer om 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".
  - $\circ$   $\;$  Du har fem alternativ för hur avancerad poängen tilldelas.
    - Observera att för valen "internprocent" och "Spelprocent" visas poängen först efter reducering eftersom poängen tilldelas i genereringsprocessen
  - NYHET 3.6 Nu kan du även välja att den poäng som används skall summeras istället för multipliceras. Det gör du genom att aktivera kryssrutan "Summa" under valet för avancerad poäng
    - 1. Poäng
      - Vid denna metod blir avancerad poäng 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.

Poäng 1     Poäng 2     Poäng 3     Poäng 4     Poäng 5     Poäng 6	Följ poängflik									
	Poäng 1     Poäng 2     Poäng 3     Poäng 4     Poäng 5     Poäng 6									

Ändringar i den ena fliken får samma effekt i den andra fliken

- Från och med version 3.7 styrs kryssrutan för stigande poäng helt automatiskt av programmet.
- 2. Rank egen
  - Avancerad poäng är lika med värdet för egen rank. Har du rankat hästen som nummer 3 så blir avancerad poäng lika med 3.

Avancerade poäng
<ul> <li>Spelprocent</li> <li>Internprocent</li> <li>Poäng</li> </ul>
Stigande poäng
✓ Summa

- 3. Rank spelarkåren
  - Avancerad poäng är lika med värdet för spelarkårens rank.
     Är hästen rankad som nummer 3 av spelarna så blir avancerad poäng lika med 3.
  - OBS! Om du använder prognos för spelprocent för Utdelning och Avancerat så påverkar detta även det ranking värde

#### 4. Spelprocent

 Avancerad poäng 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.

#### 5. Internprocent

 Vid detta val blir avancerad poäng 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.

NYHET 3.7 – "Slumpvis vid lika"

- När urvalsbudget används med poäng rangordnar programmet raderna baserat på poängen
- Om flera rader får samma värde behöver särskiljning utföras. Normalt görs detta bland annat baserat på rankingvärden för raderna.
- Med "slumpvis vid lika" kan man nu välja att rader med samma värde skall tilldelas ett slumpvis valt särskiljningsvärde.
- Detta medför att om man ger alla hästar i en avdelning samma poängvärde och har "slumpvis" ikryssad, kommer raderna att fördelas tämligen jämnt över dessa hästar.
- Att tänka på är att det blir olika rader som väljs ut vid varje ny generering. Det är som sagt slumpen som avgör vilka rader som väljs, men fördelningen av rader blir ungefär densamma varje gång.



- Bilden visar de fyra första hästarna i två avdelningar där hästarna har samma poäng
- Överst visas fördelningen utan "slumpvis vid lika" och nederst visas fördelningen med "slumpvis"
- Vi ser att fördelningen blir betydligt jämnare vid användning av "slumpvis vid lika"



# Prognos baserad på speltrend

- För **PREMIUM**-prenumerationer är det möjligt att använda sig av en prognos för den slutliga spelprocenten
- För att kunna använda prognos baserad på speltrend i flik Utdelning och flik Avancerad behöver först **inställningen med ID= 166** aktiveras.
  - Litet "hängsle och livrem" för att säkerställa att man vet vad man gör
- Läs allt om hur själva prognosen fungerar i manualen för Speltrend

Prognos aktiv för Utd + Av
Spelprocent prognos visa
Intervall för prognos: 60 min ≚
Andel trend: 30 %
Simulerad omsättning:

- 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, Avancerat)
- Övriga kontroller har samma värde i samtliga dessa två flikar

OBS 1! Prognos och styrning visas även i flik Speltrend.

- Intervallet som väljs i tabellen i flik SpelTrend är inte samma som intervallet som styr prognosen.
- Prognosen styrs enbart av intervallet som väljs i rull-listan för "Intervall för prognos".

OBS 2! Flik Spelarkåren har egen styrning gällande speltrend prognos.

### Inställningar

- Det finns ett antal inställningar för flik "Avancerat".
- Två av dessa inställningar är standardvärden för nytt system som sedan kan ändras när systemet är öppet
  - **Urvalsbudget standardval för avancerad poäng -** avgör hur ekipagets avancerade poäng sätts. Detta kan ändras för aktuellt system.
    - Poäng
    - Spelprocent
    - Internprocent
  - Poäng summera
    - anger att urvalet av rader skall göras utifrån poängsumma i stället för poängprodukt

# 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".

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

$\sqrt[n]{x}$	ProduktRot	
	Min : 1,19 Max : 2,21	
Ŧ	Värden för vinnande rad	
	Produktrot : 1,00 Spelkvot : 0,000	



# BaraTrav – fliken Faktor

Version 3.7



- 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.
- Observera att det går att sätta faktorvärde = 0 för häst där man vill att radfaktor inte skall bli högre än 1
- Nedanför avdelningarna visas information om vilket **min respektive max Faktorvärde** som använts för en enskild häst
- Radfaktor visas när systemet är genererat. Då visas den lägsta radfaktor och den högsta radfaktor som fliken faktor multiplicerar rader med.
  - Exemplet i bilden visar en mer avancerad situation
  - Både AutoMult från flik avancerat och "vanlig Faktor" används
  - I exemplet ovan finns det en rad som har **radfaktor** 2\*5\*2\*2 = 40.
  - "Max flik Faktor" har värdet 10. Det gör att även om en rad har radfaktor 40 kommer värdet 10 att användas för den raden.
  - De framräknade radfaktorerna från fliken Faktor kommer att multipliceras med de värden för radfaktor som respektive rad har från flik Avancerats AutoMult
  - Under "Totalt" visas systemets totala intervall för RadFaktor samt det beräknade intervallet för teoretisk Bruttovinst.
- Nya kontroller

- "Max flik Faktor"
  - Vanlig faktor kan inte multiplicera en rads radfaktor mer än detta värde
  - Rader kan ha radfaktor större än 1 när vanlig faktor skall appliceras
  - Detta eftersom AutoMult i fliken avancerat appliceras före vanlig faktor
  - Om en rad till exempel har radfaktor = 5 från PoängFaktor, multipliceras 5 med radfaktor från vanlig faktor

#### o "MaxFaktor Totalt"

- Rader spelas inte fler gånger än detta värde med två undantag.
  - 1. Radfaktor från bruttovinst minskas aldrig
  - 2. X-Mult > 1 kan medföra att gränsen passeras

# BaraTrav – fliken Statistik \*

### Version 3.7

Start	Utgångar ABC	Poä	ing S	pelarkåre	n	Statistik-	Villkor	U	delning	Avancerat	Faktor		Statistik	Sortering	Kupor	nger	Rader	Re	sultat	
Häst	Hatt Kurk + Tranare																			
	● Installningar																			
V75 - 1640 14:3	V75 - 1 1640 14:30 V75 - 2 140 14:30 V75 - 3 15:45 V75 - 5 15:40 V75 - 5 15:40 V75 - 7 16:40 V75 - 7 17:2 V75 - 7 10:2 V75 -																			
Nr	Häst	Rank	ATG%	Odds	Skor	Starter	Tot	<b>S%</b>	Poäng	Intjänat	Kr/st tot	Kr/st	⇒ art 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
V-oms 200 kr																				
Lägg Ta bo	Lagg till på systemet     Ändra Rank       Ta bort från systemet     Image: Constraint of the systemet																			

# Innehåll

BaraTrav – fliken Statistik *	176
Statistik för häst och tränare i vanliga tabeller	178
Här ges en förklaring till de kolumner i statistik-fliken som inte är självförklarande	180
(* PREMIUM) Statistik i topplistor	182
(* PREMIUM BT-Loyal) Egen poängsättning via topplistor	139
(* PREMIUM) Historik / Inbördes möten	185
Inbördes möten	185
Filter	185
Sortering	186

- 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
  - o 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)
  - o <a href="https://www.svenskgalopp.se/artikel/handicaptal\_och\_vikter">https://www.svenskgalopp.se/artikel/handicaptal\_och\_vikter</a>
- **B** blinkerstyp (endast galopp)
- Hcp handicaptal (endast galopp)
  - o <u>https://www.svenskgalopp.se/artikel/handicaptal\_och\_vikter</u>
- Odds vinnarodds för hästen vid den omsättning som anges under Statistiken
- Skor skoinformation enligt ATG. Detaljerad förklaring till denna data ges på denna länk

   <u>https://www.atg.se/hjalp/skoinfo</u>
- 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

K: 13,6 13,8 L: 14,5

- 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.

## <mark>(★PREMIUM)</mark> 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
- NYHET 3.8 BT-Loyals kan använda tabell "Startspår"
- Klicka igen för att avmarkera
  - Varje rad i en topplistetabell motsvarar ett ekipage i startlistan

					•	En trän	are k	an	därför	förek	omn	na mer a	än	en gå	ng i en	tabe	ell			
Star	t*)	Utgångar	AB	вс	Poäng	Spelarkåren	Flex		Utdelning	Avancerat	Fakto	r 🌔 Statist	tik	Speltrend	Sortering	*	Cuponger	Rader	Resultat *	ſ
															-					
Hä	st Kusk	+ Tränare	Toppl	listor (F	remium	1*)														
					_															
2140		0 V 1640	- 3 -	214	0 V							Kr/start	- pris	styp				Vi	nst-procent S	%
16:20	16	42 17:0	05	17:	27							Bugatti Miles 5	5/8	99 313				Amalencius	3.B.	41,4 %
				_								Amalencius B.B. 4	1/11	81 864				Bugatti Miles		33,3 %
V75 -	5 V75	5-6 V75	-7			Start-	ooäng			Form10		Rel	kord					Formra	der 1:a-pris i	nedel
2140	(m) 264	10 V 2640	( <b>m</b> )			L.L.Roval	6	5 770	L.L.Roval		24	Beauty Wind (IT)		11,1ak				Amalencius	3.B.	162 000
0.5		10.4	+3			Bugatti Miles	5	5 375	Bugatti Miles		23	Global Bookmaker		11,3am				Bugatti Miles		152 000
						Beauty Wind (IT)	4	085	Beauty Wind (IT	F)	21	Bugatti Miles		11,4am				L.L.Royal		151 000
		Startlista							Förvänt			Intjänat ser								
R Nr	Häst	+Til Si	kor Sulk	c s	196	Amalencius B.B.	53	3 000	L.L.Royal		95 000	L.L.Royal		125 000						
2	Immanuel	re A	C A	4%	0%	L.L.Royal	49	000	Amalencius B.B		93 000	Bugatti Miles		110 000						
	Bugatti Mil	es >	ox v	33 %	0 %	Bugatti Miles	42	2 000	Bugatti Miles		73 000	Global Bookmaker		62 500						
4	L.L.Royal	>	x v	23 %	0 %															
5	Mr Mah Ca	n 🔉	ox v	2 %	0 %			_												
6	Amalenciu	s B.B.	OX A	20 %	0 %	Kusk Bi	t-värde		K	usk Form		Kusk	: Ireno	1	Kusk k	r/start - b	ana	Kusk	kr/start - pri	styp
7	Beauty Win	id (IT) 🔹	C A	3%	0 %	Orjan Kihlström		22	Orjan Kihlström		70	Orjan Kihlström		1,4	Henrik Svenssor	n 0/2	55 250	Orjan Kihlstri	im 105/471	35 547
8	Titan Yoda		C V	8%	0%	Robert Bergh		20	Mattias Diuse		53	Mattias Diuse		1,4	Örian Kihlström	18/75	20 557	Biörn Goon	43/366	18 825
10	Global Rec	kmaker )		1%	0%	Kuck kr/start	ullded bus	År	inatias sjase					-7-				ajoin acop		
11	Special Mai	ior* (El)	X A	0%	0%	Ödan Kihletriler	VIKIAU IVA	300												
12	Bransbys Ju	ike Box	x v	1%	0%	Biörn Goop	34	000												
		Spelprocent sor	tera			Daniel Wäjersten	31	000												
	3 🗸 🗸	Ekipageinfo pop	pup																	
																				ristyp
						Daniel Redén		57	Timo Nurmos		68	Timo Nurmos		1,3	Timo Nurmos	31/92	30 564	Daniel Redér	66/202	52 933
						Timo Nurmos		42	Daniel Redén		64	Jörgen S Eriksson		1,3	Daniel Redén	64/185	27 802	Timo Nurmo	s 40/205	27 598
						Daniel Wäjersten		29	Mattias Djuse		63	Daniel Redén		1,2	Robert Bergh	22/119	19 /45	Daniel Wäjer	sten 35/210	22 548
						Tränare kr/start	: - viktad tv	/á ăr												
						Daniel Redén	88	700												
						Daniel Wäiersten	35	500												
						- incr regester														

- Tabellerna är grupperade
  - o Häst överst
  - o Kusk mitten
  - o 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

## (\*PREMIUM BT-Loyal) Egen poängsättning via topplistor

- Det är möjligt att använda topplistor för att sätta poäng för ekipagen
- Fyll i maxpoäng för de topplistor som du vill använda för egna poäng
- De hästar som är synliga i de topplistor som har poäng kommer att tilldelas poäng efter en fallande skala

#### NYHET 3.8 Separat styrning av antal rader för poängberäkning

- Nu styr du hur många rader som skall ingå i poängberäkning via egen dropdown
- Det gör att du till exempel kan visa 5 rader per tabell men ändå använda 10 rader per tabell vid poängsättning.
- Du kan spara och använda mallar via kontextmeny för flik Statistik

#### NYHET 3.8 Egna värden för utvalda avdelningar

- Nu kan du använda separata värden för en enskild avdelning. Det gör att du till exempel kan ha en egen mall för kallblod som du applicerar manuellt på just kallblodslopp.
- Du aktiverar egna värden för avdelning med kryssrutan för detta
- När en avdelning använder egna värden gulmarkeras poängrutorna för att indikera detta

100

Aries

30

Aries

Mona Mooi

Meryl Stree

5 ¥

Caradia

10 🗸

Global Da

Global Da

Start-poäng

• Tilldela poäng till ekipagen i fliken poäng genom att välja "Topplistor" i snabbvalet för "Nya poäng"

#### NYHET 3.8 Manuella extrapoäng till topplistor

- o Nu är det möjligt att göra manuella tillägg till poäng från topplistor
- Du skapar manuella extra-poäng genom att först aktivera en poäng-flik som topplistor extra genom att klicka i rutan för detta "TPx". Poängen som anges i denna flik kommer nu att adderas till poäng från topplistor varje gång en flik tilldelas nya poäng från topplistor.
  - Det är möjligt att använda mer än en flik som TPx-flik
- Poäng-flikar som är TPx kan inte användas för vanlig reducering utan bär endast extrapoäng för topplistor
- För att skapa minuspoäng kryssar du i rutan till vänster om poängvärdet för att indikera negativt värde.
- När en häst tilldelas poäng från topplistor tillsammans med manuella extrapoäng i en flik indikeras detta genom att bakgrundsfärgen blir gul.
- När manuella extrapoäng används behöver den flik som använder poäng från topplistor uppdateras manuellt.

)	plis	stor						
		Flil	car:			Gruppv	illkor	
		Flik	Akt	Nödv	Till	Grp	TPx	
		Pı				G: 0		
		_				~ ~		



✓ V4-3 använder egna pe Synka system och mar	oäng kering
100 Vinst-proce	nt %
Mona Moonlight (NL)	26,3 %

		Otgang	jai	AL	n.				
	Nya	poäng Y		Vinna	re (		P	1	
	Nya	a poäng		1	2				
	Stig	jande			_	6	<u> </u>		
1	Fall	ande		6,2%	11	,	7	16	,7%
	Spe	Procent		lyste Örjar	rious 1 Kihls	Luci. tröm		c	Ma Oskar
	Sta	rtnummer		11					
	Spe	Procent x	10	5%	283	3		25	%
	Тор	plistor	>	<b>,0</b> %	6	C V	с /	4,	2%
	No	rmalisera Σ	100	Tekr	io Jei	rven			В.
	No	rmalisera Σ	1000	Jimn	ny Jor	isson			Ma
	Sor	t.värde rel l	oästa	5,7%	192	2		16	,7%
ļ	Sor	t.värde rel s	sum	4 4 95	E	C	С	10	0.07

114-8-

49 000

360

Antal rader som ges poäng i topplistorna

2 670

Spelprocent sortera

ADC Doing

• För att kunna arbeta kontinuerligt i fliken som använder poäng från topplistor går det också att ändra poäng för häst direkt via kontextmeny

≣	Topplistor manuella poäng	•	Flik	Minus	Poäng
		•	P2	$\checkmark$	50

- o Exempel på när man kan tänkas vilja använda manuella justeringar är
  - Utrustning som gör att hästen antas prestera bättre eller sämre än vanligt
  - Hög spetschans
  - Hög sannolikhet till förmånligt loppscenario
  - Bättre kusk än vanligt
  - Ny tränare
  - Etc.
- Med topplistor och TPx finns möjlighet att systematisera värderingen av ekipage för att uppnå en konsekvent ranking som kan följas upp och förbättras över tid.

## (\*PREMIUM) Historik / Inbördes möten

- Här hittar du en lista över de senaste 25 starterna för svensktränade hästar
  - o Använder du en eller flera av de olika filtren kan eventuellt fler rader visas
- För utlandstränade hästar är data mer sporadisk och endast de fem senaste starterna finns på plats med pålitlighet
- Klicka på en häst i startlistan för att visa starter för denna häst
- Klicka på flera hästar (använd Ctrl eller Shift) för att se starter för flera hästar
- Klicka på "Markera alla hästar" för att se starter för samtliga hästar

	inbordes m	öten) Soi Filt	rtering: er: 🗌 1	Återställ (D	atum)	Placer	ing) † 🗌	Senaste Bana	vinst Distans	Tid Skor	Vunne S	t) "Ilky [	] Startmet	od 🗌 Monté	Tung	Rensa filter	1
R Nu	Datum	Bana/Lopp		läst	Spår	Distans	Plac.	Km-Tid	Kusk	Skor	Sulky	Odds	Vunnet	Skick	Startmetod	Monté	Månad
	21.12.05	Mantorp-4	Gerben*	(DE)		2640a	1	15,1a	Cre Ha			1,30		Lätt bana			
	21.06.01	Vaggeryd-7	Gerben*	(DE)		2640	2	16,3	Cre Ha			1,50		Lätt bana			

- Listan har tre funktioner för att effektivt styra vad som visas och hur det visas
  - o Inbördes möten
  - o Sortera
  - o Filtrera

#### Inbördes möten

- Om kryssrutan för "Inbördes möten" är markerad grupperas resultaten i listan
- Om fler än en häst är markerad visas endast starter som innehåller minst två av de markerade hästarna
- För de hästar som är valda samt för de resultatrader som uppfyller valda filter visas en sammanställning över inbördes möten mellan hästarna
- För att det skall bli lättare att läsa av tabellen finns varje statistik mellan två hästar med två gånger. En med ena hästen först och en med andra hästen först. Detta därför att alla möten för varje häst skall finnas på en samlad plats i tabellen
- Varje möte som ingår i statistiken finns också med i detalj i resultatlistan

22.11.06 Bergsåker-8 40´ 1:a - Albert Zonett - 13,6								.3,6 - 1 län	gd				
	5	22.11.06 Bergsåker-8	Classics Never Die		2140a		14,4a	Vik Ma	сс	VA	149,80	Lätt bana	11
	3	22.11.06 Bergsåker-8	Sherlock	6:	2140a		14,1a	Nyb In	сс	VA	59,40	Lätt bana	11

Filter

- Med filter styr du så att endast resultat som uppfyller det angivna filtret visas
- Du kan kombinera olika filter förutom 1, 1-S och 123 som är inbördes uteslutande

,80		Lätt bana	11
40		Lätt bana	11
	-		 

Trumpie

Trumpie

**Ellis Pride** 

Ellis Pride

Ellis Pride

**Borups Victory** 

Sherlock

**Borups Victory** 

Ellis Pride Ellis Pride

Ellis Pride

Alien Kronos

22.11.06

22.10.27

22.09.29

22.09.29

21.11.23 22.09.29

22.09.29

22.07.21

22.01.29 22.11.06

22.07.21

22.12.03

22.09.06

22.01.29 21.11.23

22.10.27 22.09.06

22.12.03

22.09.29 22.09.29

- För de flesta filter gäller att resultatets värde skall matcha de förutsättningar som gäller för den kommande starten
  - Till exempel Distans kommande starts distans skall vara ungefär densamma som resultatets distans
  - För årstid gäller att
    - resultatets dag på året skall vara max 30 dagar tidigare jämfört med den kommande startens
    - resultatets dag på året skall vara max 60 dagar senare jämfört med den kommande startens
    - justering görs så att logiken fungerar med samma syfte även runt årsskifte

#### Sortering

- Med sortering styr du i vilken ordning raderna visas
- Du kan sortera direkt genom att klicka på kolumnernas rubriker och kombinera dessa genom att använda Shift
- Det finns också snabbknappar för sortering på utvalda värden
  - Dessa snabbknappar stänger av "inbördes möten" och sorterar enligt angivet värde och därefter datum

# BaraTrav – fliken Speltrend (**\*Premium)**

Version 2.2

Start	Utgångar	ABC Poä	ng Spelarkåre	n Flex	Utdelning	Avancerat Fa	aktor Stat	tistik Speltre	nd Sortering	Kuponge	r Rader	Resultat			
Interval	l: O Idag 060 n	nin O 30 min	O 10 min	Jämför typ: 💽	Intervall O Tota	Jāmfö	ir sort: O Absolut	O Procent	Färg absolut	Färg procent	10 × En	dast färgade			
Meny - S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
©v65-1) 2140 : A	34,7% 6 XC Sofies Case* (N Ulf Ohlsson	13,3% 9 XX Make More Cider Björn Goop	8,5% 8 A Eye on the Hill ( Peter Untersteiner	7,6% 3 XX Veiled Kevin Oscarsson	6,4% 2 XX Feerie de Fael ( Erik Adielsson	4,3% 4 XX Frequency Am Markus B Svedberg	3,8% 5 CC Fragolini Am Mats E Djuse	3,0% 12 XX Moon Zappa Rikard N Skoglund	2,5% 7 A Chris Crystal* (FI) Orjan Kihlström	12,5% 1 XX Miss Silver Carl Johan Jepson	1,8% 10 V Divane Godiva Joakim Lövgren	1,7% 11 V Pastorns Lady Mikael J Andersson			
S-12:45	-1,3 33,4%	+ 0,6 13,9%	-0,2 8,3%	-0,2 7,4%	+ 0,3 6,7%	-0,6 3,7%	+ 0,3 4,1%	-0,2 2,8%	+ 0,6 3,1%	+ 0,6 13,1%	0,0 1,8%	+ 0,1 1,8%			
V65- 2 2140 : A	44,8% 3 CC Al's Starlicious Mattias Djuse	25,8% 6 CC Västerbo Garonne Claes Sjöström	9,2% 4 CC M.T.Ravishing Joakim Lövgren	7,9% 1 V Visual Alert Magnus A Djuse	5,0% 2 V Mirella Zaz Tommy Zackrisson	4,3% 5 CC Celie Anora Anders Eriksson	3,0% 7 V Edgeuptotop Mats E Djuse								
S-13:07	+2,2 47,0%	-0,6 25,2%	-0,9 8,3%	+ 0,7 8,6%	-0,1 4,9%	-0,3 4,0%	-0,9 2,1%								
V65-3 2640 : A	23,4% 4 CC Warre's Dreamb William Ekberg	18,7% 6 CC Galileo Journey livari Nurminen	18,6 % 3 XX Appasso Carl Philip Lindblom	13,2% 8 V Vanja Kim Moberg	9,2% 7 XX Harvard Student Andreas Lövdal	5,6% 1 XX Matamoros Ludwig Wickman	3,3% 10 V Homeland Pellini Victor Rosleff	2,1% 5 A* Dani's Princess* Marc Elias	1,7% 12 A Matteo Christian Cracchiolo	1,6% 11 CC Eldorado (DK) Zeb Jonasson	0,9% 2 XX Un Mec d'Or Anton Sverre	Nimoral Linurbinn			
S-13:29	+1,3 24,7%	+ 0,1 18,8%	+1,9 20,5%	+ 0,9 14,1%	-1,9 7,3%	+ 0,9 6,5%	-1,1 2,2%	0,0 2,1%	-0,1 1,6%	-0,6 1,0%	+ 0,2 1,1%	0,0 1,970			
V65- 4 2140 : A	64,5% 2 XX Balla You S.M.* Mika Forss	11.0% 8 Muzzle the Yak Orjan Kihlström	8,4% 11 XX Keira de Veluwe Per Lennartsson	6,1% 9 V Love Eagle (FI) Jorma Kontio	3,1% 6 V Mellby Interest Björn Goop	2,6% 10 V Bellatrix Club (IT Erik Adielsson	1,6% 1	1,2% 5 A Bitchie Anders Eriksson	0,8% 7 A Peony Carl Johan Jepson	0,7% 12 A Livenletdiefor'em Fredrik B Larsson	0,2% 3 XX Janie Jones Andreas Lövdal	0,1% 4 V Madriken av Sv Linda Forsén			
\$-13:50	+7,4 71,9%	-0,5 10,5%	-2,2 6,2%	-2,6 3,5%	-1,4 1,7%	-1,2 1,4%	-0,6 1,0%	+ 0,1 1,3%	-0,4 0,4%	+1,3 2,0%	0,0 0,1%	0,0 0,1%			
<i>v65-</i> 5) 2140 : А	53,5% 7 CC Borups Victory Orjan Kihlström	22,0% 9 CCC V Carl Halbak Magnus A Djuse	11,4% 8 CC Donizetti Kevin Oscarsson	5,9% 2 CC Dozen of Oysters Claes Sjöström	2,9% 3 CC Idomenio Sisu Ulf Ohlsson	1,6% 4 CC Glen Emilia Leo	1,3% 6 V Dynamite Sensa Björn Goop	0,7% 10 V Power Doc Ake Lindblom	0,3% 1 CC V Staro Pomerol Jörgen S Eriksson	0,3% 5 CC Savoy Brown Mika Forss					
S-14:10	+3,9 57,4%	-0,8 21,2%	-2,6 8,8%	+ 0,1 6,0%	-0,3 2,6%	-0,4 1,2%	+ 0,6 1,9%	-0,2 0,5%	-0,2 0,1%	0,0 0,3%		The second se	XC		
3140 : V	Love No Pain Magnus A Djuse	Will I Am Kajsa Frick	Shejk Orjan Kihlström	Longines Jorma Kontio	Västerbo Imthe Mikael J Andersson	Pewdiepie Björn Goop	Faster Than You Per Lennartsson	Llama Tooma Mika Forss	Mooney (DE) Kenneth Haugstad	So Superb* (NO) Ole Johan Östre	Mats Tooma Jevgeni Ivanov	Lyckans Olov Rikard N Skoglund	Mogas Casanova Carl Johan Jepson	Takata Henrik Nilsson	Bucefalo Gielle* Stefan Persson
S-14:30	-1,3 23,0%	-0,5 3,1%	+3,4 27,9%	+1,0 11,2%	+2,1 11,4%	+ 0,3 6,2%	-0,2 5,5%	-0,1 3,9%	-1,1 1,4%	-0,6 2,0%	-1,0 0,6%	+ 0,2 1,8%	-0,8 0,7%	-0,6 0,9%	-0,8 0,5%
Inte	ervan Or Nu	427 968 kr	is-okning Oms-pro	kl 09:02	Sor	tering	Utgångar - flik	nr 0 ~							
	0 min	394 723 kr 3	13 245 kr 1	,8 % kl 08:45	Ingen     Speltrend r	liff									
<b>V</b> 3	10 min	356 597 kr	71 371 kr 10	6,7 % kl 08:26	O Speltrend r	ivå inom intervall									
6	i0 min	313 760 kr 1	14 208 kr 26	i,7 % kl 07:56											
	dag	227 488 kr 20	00 480 kr 46	i,8 % kl 01:58	J										

# Innehåll

ıraTrav – fliken Speltrend ( $\star$ Premium)1	74
Översikt 1	88
Aktuella speltrendsdata 1	89
Speltrendsvärden per ekipage1	90
Topplistan1	91
Sortering1	92
Prognos baserad på speltrend1	92

## 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
  - o **10 minuter**
  - o **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

Diff-värde:	Intervall vs I	Nu Or	Nivåförändri	ng	Diff-måt	• Absolut	O Relativ
	32,7% 4	CC V	21,0%	5 XX A	20,6% 1	CC A*	
	Coin Pe Joakim Lö	vgren	Velvet Carl Joh	t Gio (IT) nan Jepson	Ble du Ge Per Oleg N	rs* (FR) /idtfjeld	
	-5,3	27,4%	+3,6	24,6%	-1,1	19,5%	

- 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

Topp 10

			A topp to			
+ <sup>†</sup> +	<b>P</b>	10 ×	⊖ 60 min ⊖ 30 min	<b>0</b> 10 min	ORelativ	×
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
- 60 min 30 min 10 min - val av intervall för topplistan
  - ORelativ val mellan absoluta och relativa diff-värden
- Logi 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"
  - o 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.

O Andel trend:	76,359 %
<ul> <li>Simulerad omsät</li> <li>Simulerad högsta</li> <li>ATG</li> </ul>	tning: 7 811 134 🛞 a vinstgrupp:

- 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 rankvärdet 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

/ärden	
lik sortering	
af	
	värden ilik sortering

## 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
  - o Ändra ranking för samtliga avdelningar
  - o 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

V75 - 1	8,1 %	4	-	25,4 %	10	-	24,2 %	3	-	2,6
1640 🚔	Peace	e of 125	Mi	Mell	by F	ree 750	Shado	ow ( 106	Gar 250	EI   2/7
			000						250	-4.

o 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
- o 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
      - $\circ$  0 25000 kr
      - o 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
- o 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.

Spelsiffror	Häst	Kusk	Tränare	
Ranking 👻	¥	Ý	×	Inställningar 🔨
<ul> <li>✓ Ranking</li> <li>✓ Spelprocent</li> <li>✓ Vinnarodds</li> </ul>	✓ Startnummer         ✓ Startpoång         ✓ Kr per start         ✓ Kr/start - pristyp         ✓ Kr/start - dagens bana         ✓ Intjänat kr - senaste start         Förväntad vinst tre senaste - snitt         Förväntad vinst tre senaste - max	<ul> <li>✓ BT-värde</li> <li>✓ Kr/start - pristyp</li> <li>✓ Kr/start - dagens bana</li> </ul>	<ul> <li>✓ BT-vårde</li> <li>✓ Kr/start - pristyp</li> <li>✓ Kr/start - dagens bana</li> </ul>	
	✓       Skoinfo - mest barfota         ✓       Skoinfo - mest ändrat	]		

#### 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

Utgångar - flik nr 🛛 1 🎽

+

U1 🖉

Min - Max

1 ~ 1

med **knappar** som tilldelar värden baserat på **sorteringslinjen** och aktiva avdelningar

0	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.
  - o 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

V64 - 5	6,4% 8 CX	2,3% 4 XC	26,7% 7 CC	17,8 % 3 XX	13,6 % 5 XX	3,8 % 2 CC	25,8 % 1 CC
1640 🖨	Hill Street (US)	Van Kronos*	Minnestads el P	Ebony Boko	Picasso	Valeur	Jefferson Dotco
G - 20:56	Daniel Redén	Ulf Ohlsson	Rebecca Dahlén	Jörgen Westholm	Troels Andersen	Sandra Nordemo	Orjan Kihlström
Rank	49 800	39 400	31 100	21 500	15 500	15 100	14 000



V64 - 5	26,7% 7 CC	17,8 % 3 XX	13,6 % 5 XX	6,4% <mark>8</mark> CX	2,3 % 4 XC	3,8 % 2 CC	25,8% 1 CC
<b>1640 🚔</b> G - 20:56	Minnestads el P Rebecca Dahlén	Ebony Boko Jörgen Westholm	Picasso Troels Andersen	Hill Street (US) Daniel Redén	Van Kronos* Ulf Ohlsson	Valeur Sandra Nordemo	Jefferson Dotco Örjan Kihlström
Rank	31 100	21 500	15 500	49 800	39 400	15 100	14 000

#### • 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



ப் Sort

## 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

BT	V75 Färjest	ad - nr 2																
M	eny	► <del>•</del>	17:28	<b>E</b>		Ĩ	V86	V75	GS7	5 <b>V</b> 6	4 V65	V5	V4	V3		٩	17:30	
×	V75 3	0/6 16:20	Ram:	34 560 ra	der S	ystem:		298,0 st	Ö	ppet	Mult: 1	~	Reservmeto	d: Nästa 🗡	Oms:	459 199	kr	
	Färjesta	nd	Att spela	a: (12%) 4 000 ra	der P	ris:	2	2 000,00 kr	N	amn			Felacceptan	<mark>s:</mark> 0 ×	Hämt: (17:2	9)	ATG: 16:59	
	Start Utgångar ABC Poäng Utdelning Avancerat Faktor Tabell Filter Kuponger Rader Resultat																	
	Nr	Pris	Antal rätt	Antal rätta rader(exkl	. mult)	Mult	Vir	nst										
	229	192,00	0		0	1		0										
	Avd			Startnummer				Vinnare	R1	R2	Antal							
	1	3 Erik Sting							5	1	1							
	2	7892	6 10 11	1 12					3	1	8							
	3	25							6	3	2							
	4	4 Sign Me Up 1	Тоо						6	8	1							
	5	7 1 11 4							3	2	4							
	6	11 6 8							10	5	3							
	7	1 2 5							5	6	2							
				1							384							
	1	144,00	0		0	1		0										
	228	64,00	0		0	1		0										
	232	48,00	0		0	1		0										
	252	48,00	0		0	1		0										
	276	48,00	0		0	1		0										
									-									

- 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.

Nr		Pris	Antal rätt	Antal rätta rader(exkl. mult)	Mult	Vin	st					
229		192,00 0 0 1 0										
Avd				Startnummer			Vinnare	R1	R2	Antal		
1	3	Erik Sting						5	1	1		
2	7	892	6 10 11	12				3	1	8		
3	2	5						б	3	2		
4	4	4 Sign Me Up Too 6 8										
5	7	1 11 4						3	2	4		
6	11	68						10	5	3		
7	1	× 5						5	6	2		
										384		
	-											

## BaraTrav – fliken Rader

Version 2.0

rt	Jtgångar A	(3,6% BC	Poäng Sp	elarkåren Flex	c Utdeln	ing Avance	rat Faktor	Statistik	Sortering	Kuponger	Rader	Resu	ltat
	5 5												
al rät RadM	ult RadAntal (tot	Kupld	Avd-1	Avd-2	Avd-3	Avd-4	Avd-5	Avd-6	Avd-7	Utdelning	Produkt-rot	DB-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	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		8	1 Cojito	4 Speed Vici	C Nedel Peeline	5 Nouba Mom*	11 Kick the Dust	10 Wild Love	10 Farlander Am	3 553	1,47	439	
-	1 1	1	1 Cojito	5 Global Bergka	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom	11 Kick the Dust	10 Wild Love	10 Farlander Am	1 243	1,47	450	
1		10	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	7 Bring Me Mo	11 Kick the Dust	12 Terror d'Ete* (	10 Farlander Am	2 121	1,47	403	
1	1 1	11	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*	5 Four Gung Dr	2 Kali Smart* (	10 Farlander Am	2 002	1,47	433	
1	1 1	12	1 Cojito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*	11 Kick the Dust	2 Kali Smart* (	5 Zao di Girifalo	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 Fasy T	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*	11 Kick the Dust.	2 Kali Smart* (	10 Farlander Am	1 700	153	792	
1	1 1	14	1 Colito	4 Speed Vici	6 Nadal Broline	5 Nouba Mom*	2 Love Hålervd	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 6 2 4	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	
UB-nr vi	sa (tar lång tid om 1 ra vinnare utifrån v Vinnare rensa	nånga rad ald rad	er)										
		_											

- 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.

UB-nr visa (tar lång tid om många 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	Kupld	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	Н
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 <mark>\*</mark>

Version 3.1

## Innehåll

BaraTrav – fliken Resultat *	205
Översikt	205
Rättning med verkligt resultat	207
Simulerad rättning	209
Färger och information	210
AutoPublicering	212
LiveRättning*	214
Finesser*	215
Avancerade rättningsfunktioner	216

### 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
  - o allt på en gång med knappen "Visa alla och rätta"

Avd	Vinnare		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			
б	5 Smedheim Solan* (NO)		397,5	10 277	~	6			
7									
<u>GS75</u> × Rensa 🚿 Visa alla och rätta + Visa nästa									

- 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.

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
	Bruttov Pris	inst total	18 524 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
  - o 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

o När resultat är hämtat kan du rätta systemet

Avd	Vinnare		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	<ul> <li></li> </ul>	5
б	5 Smedheim Solan* (NO)		397,5	10 277	~	6
7						
<u>GS75</u>	x	Rensa	🔘 Visa alla c	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.
    - 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.

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
	Bruttov Pris	inst total	18 524 kr 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

Systemresultat Antal Rätt An	tal Rader	Kan få				
1 rätt	177	7 rätt	-			
Beräknad bruttov	inst (kr) N	/lin: 2 100 kr	- Max: 4 086 441 kr	Rader in	tervall	-th
2.000				1	1.	
2 000 -	< 4 (	000		1=	1 %	_
4 000 -	< 8 (	000		1=	5.0/	
15 000 -	< 15 (	000		9=	5 %	
20.000	< 30 (	00		0 =	8.94	
50 000 - 60 000 -	< 60 (	00		22 =	12.%	
120 000 -	< 120 (	000		32 -	18 %	
250 000 -	< 250 (	000		24 =	14 %	
500 000 -	< 1 000 (	100		21 =	12 %	
1 000 000 -	< 2 000 (	000		18 =	10 %	
2 000 000 -	< 4 000 0	000		13 =	7%	
4 000 000 -	< 4 086	142		14 =	8%	

#### 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

Simulerat systemresultat - Beräknade värden									
Antal Rätt	Antal Rader	Kan få							
5 rätt	4	6 rätt							

rätt systemet som bäst kan få vid fullständigt resultat

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

Antal Rätt	Antal Rader	Utdelning	Bruttovinst
7 rätt	1	41 705 kr	41 705 kr
6 rätt	10	894 kr	8 940 kr
5 rätt	64	95 kr	6 080 kr
	Bruttovi Pris	inst total	<mark>56 725 kr</mark> 1 123 kr
	Netto		55 602 kr



#### 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**.
- o Grön färg visar att systemet har alla rätt i de avdelningar som hittills rättats



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



o 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.

	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
    - 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

🛄 <u>Bara</u>	Trav.s	<u>se</u> - B	araT	ravPlu	5										
<b>?</b> Or	ättat	Avd-1	Avc	<u>1-2</u> Avd	3 /	vd-4 A	vd-5	Avd-6	Avd-7		3				
× <u>V75</u> E	skilstuna	2/7	Ram:	8	5 400 rad	er System:	1 45	57,0 st 🔒 Lå	st	X-Mult 1	Ý	Reservmetod	Spel-%	🗹 📝 AG	~
0	Avslutat		Att spela:	(19,7%) 1	7 000 rad	er Pris:	8 500	),00 kr <u>Na</u>	mn			Felacc. SUB	0	×	
≡	:	L		2		3		4		5		6		7	
0/75-1	46,7%	XC A	28,0%	3 CX	8,1%	6 XX	2,6%	8 XX A	10,4%	1 XX	0,8%	4 XX	0,4% 1		0,3%
2140 : A	Born to F Magnus	R <b>un* (IT)</b> A Djuse	L. Danie	A.Boko I Wäjersten	Mel Per L	Iby Joker ennartsson	Cash Erik	and Carry Adielsson	Örja	Erv Zet n Kihlström	Broad Rikar	dway Sun* d N Skoglund	Drau Kevin O	upner Iscarsson	Fi
6673 / 1032	39% 66	73	36%	6114	18%	3019	7%	1194							
V75-2	27,6%	cc v	<b>19,0</b> %	3 XX	12,9%	7 XX	13,1%	6 XX	6,7%	4 XX	2,5%	5 XX	1,4%	8 XC	0,7%
2140:A	Agassi Björn	Broline Goop	Farfa And	ars Dream ré Eklundh	C Uli	a <b>lamari</b> Ohlsson	Dja Örja	ngo Silver n Kihlström	Wi Carl J	ngait Leif ohan Jepson	Al	II in Face k Adielsson	Holy Mo Petter L	oses Me undberg	Rika
1232 / 7203	26% 17	17	24%	1599	18%	1232	15%	1010	9%	617	7%	498			
V75 - <b>3</b>	31,6%	CC V	30,3%	4 <sup>CC</sup>	15,3%	6 XX A	4,3%	1 XX A	7,1%	9 XX V	7,1%	5 XC	2,3%	2 🔆	1,19
2140 : A	Eire Örjan Ki	ann hiström	Holly ( Bjö	Go Lightly orn Goop	Dea Matth	Grif (IT) ieu Abrivard	Dorot Per l	hea Mil (IT) ennartsson	Kayla Carl J	Westwood ohan Jepson	Halley Sar	y Wania* (FI) httu Raitala	Lilian Jörgen S	Young Eriksson	E
E-17:04	26% 3	15	22%	274	21%	263	11%	131	10%	125	10%	124			

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 autopublicering Förhindra viloläge

Auto-Publicering

Aktivera

- Windows+L och datorn är då igång tills autopubliceringen är avslutad
- Om du stänger systemet eller hela programmet så avslutas

### BaraTrav tar inget ansvar för eventuella konsekvenser av att datorn ej går i viloläge Pröva alltid denna funktion under tillsyn första gången

#### Datorn kommer hindras från att gå i viloläge Tillse att datorn har strömkälla samt god ventilation

autopubliceringen

- o 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"

Manuella vinnare
🔽 Tillåt
V 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

		Livera	ättning	- BaraTrav.	se			
		V4 Manto	rp - mån 4	jul (2022)				
		Pris		21	6,00 kr			
		Rader	108,0	Ram	81	]		
		Att spela	100,0%	Reducerat	0%			
		System	<b>3,0</b> st	Endast högst	a Ost			
		V4-:	1 Mant	torp 1640	А			
Nr	Häst			Ra	der	Egen-%	ATG-%	
1	Fire Piston						1,9%	
2	Zacapa Grim			:	27	25,0 %	25,5%	
3	Natosi Goj						0,8%	
4	Scotch Brodd	le					10,0%	
5	Vien Ici						5,6%	
6	Vine Vision						6,5%	
7	Love Håleryd						4,3%	
8	Lord Horse				54	50,0 %	28,1%	
9	FromHeaven	Idzarda		:	27	25,0 %	16,3%	
10	C.R.Nobless						1,1%	

BILD: LiveRättning

Live-Rättning

### 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

GS75- ( <b>7</b> )	5,2% 13 XC	4,3% 11 CC	14,6% 3 XC	10,9% <b>10 XC v</b> *
2140:V	Buska Blyg Rikard N Skoglund	Lome Storm Örjan Kihlström	Tekno Lynet (NO) Ulf Ohlsson	Gott Klirr Mats E Djuse
H - 17:08	1 / 18 / 60	1/6/48	1/6/48	0/3/24

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

Eventuella värden inför avdelning 7							
Startnummer och häst	Värde	Mi	na rac	ler	Mitty	/ärde	
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
- o Klicka på den lilla knappen med ett "i"

123	System kvar	🗹 Värde	Avd	Totalt							×
1	28 792	141	~	1		Nr	Häst	Km-tid	V-odds	P-odds	
1	13 997	291	~	2	1	2	Quarcia	1.11,7	12,41	1,99	
 	2 947	1 386	~	3	2	8	From the Mine			1,81	
- M	2 3 65	1 727		4	3	1	Missle Hill (US)			1,13	
	2 303	2 2 2 2 2			Гна	any rep	Loop 4	Tvilling	2/8	21.51	
0	1 829	2 233	<b>`</b>	2			COPP 4	Kowh	2/0	21,51	
1	397,5	10 277	<ul> <li>✓</li> </ul>	6	GS	/5-1	•	Trio	2-0	39,99	
								1110	2-0-1	129,74	
										huvud	
ensa	🚿 Visa alla	och rätta 🛛 🕂	Visa	nästa							

### Avancerade rättningsfunktioner

- Den information som visas kan styras med tre olika kontroller
  - o "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.
  - o 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 <u>E</u>ndast <u>R</u>ader som kan ge <u>V</u>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 (Endast Rader som kan ge Vinst) 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	systemresult	at - Beräkn	ade värden
Antal Rätt	Antal Rader	Utdelning	Bruttovinst
5 rätt	1	62 kr	62 kr
4 rätt	15	9 kr	135 kr
	Bruttovi	nst total	197 kr
	Pris		660 kr
	Netto		-463 kr
# BaraTrav – fliken Dubbel-spel

## Version 2.9

<b>11</b>	) Jägersi	ro Galopp	- ons	; 3 nov (20	021) -	nr 1														
Me	ny	¢ [				◎ ▶ 😌									V86	V75	GS	75 🔽	64 V65	V5
×	LD J	ägersro ( Avd-1	Galo +3	pp 3/11 0 min		Ram: Att spela: (100%	6 rai 5) 6 rai	der Syst	tem: :	1,0 st 30,00 kr		Öppet Namn	N-X	Mult 1 🗸 🗸	AG	VAU (	Oms: Koll: 03,	/11 12:34	311 870 kr ATG: 03/11 12:32	
	Start		Du	bbel-sp	el	Utgångar	Poä	ing	Spelar	kåren		Flex		Faktor Sta	tistik	So	rtering		Kuponger	Ra
	Sta	rtlistor			LD-	1730 : dt			Jä - 1	13:06			LD-	2 1730 : dt			Jä - 1	3:29		
		+Till V-odds		Ram 🗹	Nr	Häst	T	V-odds	Eget	E-%	ĺ	Ram 🗹	Nr	Häst	T	V-odds	Eget	E-%		
		Eget			1	Amazing Halo	T	2,64					1	Redirect	T	4,76				
		E-fil D-val		<	2	Mouli Princessr	Ţ	7,33					2	Weltruhm	T	6,01				
1		D-alla			3	Loadline	T	7,13						Sunlight	T	0,00				
		Skor			4	A Certain Roma	T	14,72						Valde	T	0,00				
		Sulky S%		<	5	Sixten Blixten	T	10,85				✓	5	Joker Face	T	6,64				
		S-Tr			6	Seashell Pearl	T	19,99				✓	6	Powerhouse	Y	5,22				
		1%			7	Celebrate Me	T	15,41				✓	7	Single Malt	T	3,12				
	Radi	tabeller			8	Holland Park	T	18,47					8	Toshaway	Y	13,82				
		VV			9	My Spirit	T	5,16					9	Rastapopoulus	T	14,84				
		MaxKr		2					E: 0,0	0 %		3					E: 0,0	)%		
2		MaxPct																		
-		SV																		
		IVIDSS																		
	_																			
		_																		
		Värdel	krav v	visa		Mina rader	<u>~</u>	Radtotal	odds: 5	5,877		Rader at	t spe	la: 6 Pris: 30 kr						
		Nollad	le vis	a		Rader med insats: 6	i Od	ds min 🍳		Odds max	8	т	rend •	<= 8						
		_ ~·			Г	Vald A	ud 1	1		Avd 2		0	dde	Incote Prut	to	Netto	Trop	a l		

## Innehåll

BaraTrav – fliken Dubbel-spel *	205
Översikt	
Startlistor	
Mina rader - grunderna	
Mina rader - avancerat (PREMIUM)	225
Alla rader	227

### 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
  - o 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

	Start	D	ubbel-sp	el	Utgångar	Poa	ing	Spelarkå	iren	Flex		Fal	ktor	Statistik	So	rtering		Kupon
	Startlistor			DD-1 2140:V				J - 20:56			DD-2 2140:A					J - 21:15		
	✓ +Till ✓ V-od	ds	Ram 🗌	Nr	Häst	T	+Till	V-odds	Eget	E-%		Ram 🗌	Nr	Häst	۲	V-odds	Eget	E-%
	Eget			1	Bastian	T		12,81					1	Silver Fashion	T	38,43		
	D-val			2	Hennesy Boko	T		6,95					2	Zacapa U.S.	T	3,02		
1	D-alla	a		3	Tournado Dream	T		84,59						Stig Brodde	T	0,00		
	Skor			4	Le Crack Sox	T		22,10					4	Evolution on Tra	-	15,92		
	Sulky			5	Alpha Peak*	T		29,59			1		5	Nice and Quick	Y	4,37		
	□ 5% □ S-Tr			6	Don Cash	T		4,64					6	Remus Eck	T	5,83		
	1%			7	Hasty Helene	T		53,09					7	Go All in	T	30,27		
	Radtabell	er		8	Hudson River	T	+20:1	65,52					8	Gaie des Brumes*	T	4,63		
	VV 🔽			9	Mr Perfection	T	+20:2	42,48					9	Livi Offshore*	T	30,08		
	Maxk			10	Staro Leonardo	T	+20:3	3,68					10	Aroshi	T	99,77		
	MaxP	ct		11	Ad Hoc	T	+20:4	22,22					11	Osborn Trot	Y	18,39		
2	SV			12	Speedy Face	T	+20:5	3,62					12	Finogo Pointer	T	81,14		
	Mass		0					E: 0,0 %	/o			0					E: 0,0	%

- 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
  - o 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.
  - o Nr
- Hästens startnummer
- o Filter
  - Här finns en knapp för filter i listan "Alla rader"
  - Använd CTRL eller SHIFT för att markera mer än en häst per avdelning
- o +Till
  - Visar tilläggsmeter och nominellt startspår vid voltstart med tillägg
- o 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\BaraTravPlusVeri fy\Dataimport
    - 2. Filen skall ha namnet egnaodds.json
    - 3. Varje rad i filen skall ha följande format
      - o {"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
- o 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
- o 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
- o Skor
  - Sko-information för hästen
- o Sulky
  - Sulky-information för hästen
- o **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

	Värdekrav visa	Mina	rader 🗙 Radto	vtalodds: 2,525 Rad	ier att spel	a: 7 Pri	is: 331 kr								
	Nollade visa	Vald	Avd 1	Avd 2	Odds	Insats	Brutto	Mass 🗌	Netto	NetBer	NettoPct	Trend	MaxKr	MaxPct	vv
2	SV -> NettoPct	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
	Pris-varning	Ram	7 Honeybee Frö	12 Awesome Kronos	27,60	31 🌲	856 🌲		525	105%	100% 🌲	1%	219	4,41 %	66,99
	Gräns	~	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
	Radinsats	Ram	4 Use Face	12 Awesome Kronos	26,05	32 🌲	834 🌲		503	101%	100% 🌲	2 %	255	3,37 %	56,02
3	NettoVinst Mái 500														

- 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
  - o Ram
  - o 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"
  - o 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.



	Insats	
	Nolla väi	de
$\otimes$	5 🌲	

- Om kryssrutan bredvid knappen är ikryssad så behövs ingen bekräftelsedialog för att skapa och öppna en kopia
- Kolumner
  - $\circ$  Vald
    - Visar hur raden har valts
      - 1. "Ram" Vald via ram
      - 2. Kryssruta Vald manuellt
      - 3. "Ram" + kryssruta = Vald både via ram och manuellt
  - o Avd1
- Startnummer och namn för häst i avdelning 1
- o Avd2

•

•

- Startnummer och namn för häst i avdelning 2
- o 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
        - o Ändra med pilar
        - o Ändra direkt
        - o Låsa / Låsa upp
        - o Nolla
        - o Återställa
      - 2. Brutto
        - o Ändra med pilar
        - o Ändra direkt
      - 3. NettoPct (PREMIUM)
        - o Ändra med pilar
        - o Ändra direkt
- o Odds

•

- Radens nuvarande odds
- Odds\* visar nuvarande odds med musöver för att se odds som gällde vid generering
- o Insats
  - Insats för raden
  - Kan justeras manuellt eller via "Radinsats min" samt flik faktor
- o Brutto
  - Den bruttovinst som erhålls vid spel till nuvarande odds
  - Brutto\* visar bruttovinst med nuvarande odds med musöver för att se bruttovinst vid generering
- o 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
  - o Tidpunkt
  - o Antal valda rader
  - o Varav antal manuellt valda rader
- Klicka sedan på återställningsknappen och bekräfta i den dialogruta som visas



- 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
  - o 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
  - o 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
      - 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





🗥 Varning\*



- 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
- o 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

Avd 1	
10 History Hill	
10 History Hill	
10 History Hill	T
	Avd 1 10 History Hill 10 History Hill 10 History Hill

- Filter via värdekrav (PREMIUM)
  - Ange filtervärden och listan filtreras utifrån dessa krav
- o 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
  - o 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"

