

Copéma för V85

Programmet kan installeras till enheter med Windows. Med programmet kan du göra två sorters system, **flerkupongsystem** och system med **smart reducering**.

Enkupongsystem - Bra

Flerkupongsystem - Bättre

Smart reducering - Bäst

Enkupongsystem är "vanliga" system som spelas på en kupong.

Flerkupongsystem är det som ATG kallar reducerat. Då utgår man från ett större enkupongsystem. Datorn delar upp systemet i enkelrader och de rader som inte klarar ställda krav väljs bort. De rader som blir kvar sätts ihop till ett antal kuponger, ett flerkupongsystem.

Fler hästar i ramen ökar chansen att den håller och bortval av mindre spelvärda rader minskar insatsen med liten risk. Summan blir en bättre vinstchans med samma insats.

Ett enkelt krav är att minst en av två hästar ska vinna. Det sparar in alla rader där inte någon av hästarna finns med. Ett problem blir att båda hästarna behandlas lika även om de har olika vinstchanser. Om ena hästen har 60 % vinstchans och den andra 40 % bör 60-procentaren finnas på fler rader i systemet än 40-procentaren.

Varje krav i flerkupongsystem omfattar flera hästar och förutsätter att alla har lika stor vinstchans. Problemet blir märkbart redan med två hästar. Med fler blir det värre. Kravet två favoritvinster, två av åtta, räknar med att alla åtta har lika stor vinstchans. Det kan förbättras.

Smart reducering. Välj fler garderingar och mindre stränga krav så ökar chansen att de håller. För att hålla ner insatsen reducerar vi det större systemet på ett smart sätt. I exemplet med 60- och 40-procentare behåller vi fler rader med 60-procentaren än med 40-procentaren.

Med smart reducering anger du vinstchansen för varje häst. Till exempel kan du börja med streckfördelningen och sedan ändra värden manuellt.

Även om ramen och kraven håller beror vinstchansen på vilka hästar som vinner. 60-procentaren ger större vinstchans än 40-procentaren. Smart reducering har därför ingen vinstgaranti. Det har inte andra system heller. Hur ofta får man alla rätt med flerkupongsystem? Är det 2 gånger med 50 spel? I så fall är vinstchansen 4 % med den metoden. Det kan ökas med smart reducering.

Smart reducering tillverkar rader. Du väljer själv hur många rader som ska tillverkas. Fler rader ger förstås fler vinstchanser. I rätta händer är smart reducering ett fantastiskt verktyg.

Flerkupongssystem

Många kallar det för reducerat.

Börja med ett enkupongssystem som är större än spelkassan. Alla system innehåller rader som är mer eller mindre spelvärda. Med olika krav på raderna tar man bort kombinationer som man inte tycker är spelvärda och får ner kostnaden. För samma kostnad som ett enkupongssystem kan man ta med fler hästar. Spelet blir effektivare.

Hämta in startlistorna. Beskrivning finn i programmet.

35 Startlistor, streck och odds för V86 Gävle

Avd 1 2640 m Volt	Avd 2 1640 m Volt	Avd 3 2640 m Auto	Avd 4 2140 m Volt	Avd 5 1609 m Auto	Avd 6 2140 m Auto	Avd 7 2140 m Auto	Avd 8 2140 m Auto
11 Official Claes S 34%	15 Tekno T Ulf Ohls 28%	2 Mister M Örjan Ki 54%	13 Palmes Mats E 45%	5 Keep Asi Örjan Ki 54%	3 Eagle of Mats E 53%	2 D'artagna Rikard N 34%	7 PolePosi Örjan Ki 47%
3 Direction Carl Joh 17%	13 Hulte Ar Maqnu 14%	7 Snickersv Ulf Eriks 13%	6 Remlovv Kristian 14%	10 Mellby Jir Daniel V 17%	8 Golden K Daniel V 15%	11 Readly E Daniel V 29%	5 The Flyin Carl Joh 21%
5 Qulörs4 Fredrik I 13%	1 Nume Bri Ole Johi 11%	6 R.K.Pasca Björn Gi 7%	7 Stuve Sk Hannah 12%	6 Kentucky Carl Joh 9%	11 Maveric Carl Joh 7%	5 Chico de Anders 8%	8 Ogdén Bt Maqnu 13%
8 Ditte Gels+ Mats E I 6%	4 Lille Rosi Oskar K 11%	11 Hallabala Mats E I 7%	3 Bazoo Ca Isabella 11%	3 Powwow Björn Gi 6%	1 Shufflebc Björn Gi 6%	8 Västerbc Robert S 5%	4 Ravenv6 Sandra 6%
15 Superno Oskar K 6%	14 Ragnhik Tomas F 10%	9 Global Grz Jorma K 5%	5 Silke Sjärr Ole Johi 3%	4 Global Eta Rikard N 3%	7 Justcant Jimmy D 4%	10 Husavik Sandra 4%	10 Freakov Markus 4%
10 Global Gi Örjan Ki 4%	8 Kleppe Tr Carl Joh 9%	8 Bottnas M Daniel V 4%	8 Nordsjö Pr Ulf Ohls 3%	2 High on Pe Jorma K 3%	2 Huchuy Q Anders 4%	1 Global En Örjan Ki 4%	6 Express L Andrea 4%
6 Stella Toor Rikard N 4%	9 Tiras Per Jan Öve 4%	5 Manhattan Claes S 2%	1 Sangviks I Björn Gi 3%	7 Mellby Jok Mats E I 2%	5 Poetical Tr Linus Li 4%	7 Don E.Star Oskar J 3%	12 Flotillav6 Claes S 13%
13 Havana I Ulf Ohls 4%	6 Brigås I Rikard N 2%	1 Fabulous I Rikard N 2%	15 Hulte Adz Henrik K 3%	8 H.C.'s Cra Maqnu 2%	4 Gibson Br Oskar K 3%	4 Specificat Carl Joh 3%	2 Andy Gelv Peter G 1%
1 Felicia Hal Emilia L 4%	7 Sjö Kosa Marcus 2%	3 My D.X.Or Andrea 2%	9 Moshus Pi Malin St 1%	9 Luke the S Adrian H 2%	9 Hit or Miss Claes S 1%	9 Automatic Mats E I 3%	9 Express C Rikard N 1%
7 Sweet Ce Jan Öve 2%	11 Prinsess Mats E I 2%	10 Elias K.J. Oskar K 1%	10 StormAn Carl Joh 1%	1 Diamond T Tommi K 2%	10 Cocktail I Ulf Ohls 1%	3 True Liesv Björn Gi 3%	3 King of Cr Jorma K 2%
14 Appia Ex Maqnu 2%	12 Dån Klar Jorma K 2%	4 Jolene Zel Petter K 1%	12 Klack Vic Oskar K 1%		6 Classic R Rikard N 1%	6 VilliamSon Peter G 3%	11 Zätamusl Mats E I 1%
4 Queen Mo Tomas F 2%	5 Väskinge Nathalie 1%	12 Octavius Marcus 1%	2 Teknopysv Tomas F 1%		12 Nightmar Tomas F 1%	12 Gaga Lai Maqnu 2%	1 Incompara Emilia Le 1%
2 Clementin Andrea 1%	3 Lysjö Isas Kristina 1%		4 Hammars Kaisa Fi 1%				
9 Boutique C Björn Gi 1%	10 Läckra L Robert V 1%		14 Hulte Six Marcus 0%				
12 You to E Jorma K 1%	2 Östby Sag Henrik K 1%		11 Fosshau Michaeli 0%				

Hur gör man? Visa rutan vid start

Markera hästar med klick i de små rutorna. **A B C D** Gruppmarkering

Läs in startlistor

Visa Streck Kusk Odds/Trend Växla

Aktuell ordning: egen

Hästarna står i streckordning med favoriterna i översta raden. Här gör man en grovindeling i rankgrupperna A-D. Varje häst har 4 små rutor. Klick i rutorna markerar rank. Knappen *Gruppmarkering* beskriver hur man markerar flera hästar på en gång. Hästar kan markeras här eller i programmets huvudsida.

Programmets huvudsida

85 Copéma för V85 2.4 Gävle copema.se

Hämta system Rätta Systemnamn Datum Systemstorlek

Spara system Spara ATG-fil Testsystem 2583 rader, 78 kup. 1291,50 kr

? Startlistor Reserver - Smart reducering Flerkupong Se kup. Enkupongsystemet: 16200 rader 34 hästar

Registrera Välj hästar med klick i startlistan eller i rutorna nedan. Pappersk. Pdf Fylla i kup. copema.se

0	Avd 1	Avd 2	Avd 3	Avd 4	Avd 5	Avd 6	Avd 7	Avd 8	1
	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	
1									1
2									2
3									3
4									4
5									5
6									6
7									7
8									8
9									9
10									10
11									11
12									12
13									13
14									14
15									15

Streckfördelning, flerkup. [%]								
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	0	12	0	0	0	12	9	0
2	0	0	100	0	0	0	20	0
3	57	0	0	21	0	25	0	0
4	0	12	0	0	0	0	10	4
5	18	0	0	0	100	0	14	44
6	0	7	0	33	0	0	0	0
7	0	7	0	21	0	12	0	21
8	0	7	0	0	0	33	9	16
9	0	7	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	9	10
11	25	0	0	0	0	19	39	0
12	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	18	0	25	0	0	0	0
14	0	12	0	0	0	0	0	0
15	0	15	0	0	0	0	0	0

Vinnare	Förbjudet	Tillåtet
A B C D		
8 8 8 8		
7 7 7 7		
6 6 6 6		
5 5 5 5		
4 4 4 4		
3 3 3 3		
2 2 2 2		
1 1 1 1		
0 0 0 0		

Villkor, 1 st								
0	1	2	3	4				
Avd 1	A B C D	8	A B C D	8	A B C D	8	A B C D	8
Avd 2	A B C D	7	A B C D	7	A B C D	7	A B C D	7
Avd 3	A B C D	6	A B C D	6	A B C D	6	A B C D	6
Avd 4	A B C D	5	A B C D	5	A B C D	5	A B C D	5
Avd 5	A B C D	4	A B C D	4	A B C D	4	A B C D	4
Avd 6	A B C D	3	A B C D	3	A B C D	3	A B C D	3
Avd 7	A B C D	2	A B C D	2	A B C D	2	A B C D	2
Avd 8	A B C D	1	A B C D	1	A B C D	1	A B C D	1
Avd 1	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0
Avd 2	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0
Avd 3	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0
Avd 4	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0
Avd 5	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0
Avd 6	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0
Avd 7	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0
Avd 8	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0	A B C D	0

Övriga villkor	Antal
Startnummer	<input type="checkbox"/> aktiv 0
Poängvillkor	<input type="checkbox"/> aktiv 0
Utdelning	<input type="checkbox"/> aktiv
Övrigt	<input type="checkbox"/> aktiv

Beräknad utdelning

Copéma tar inget ansvar för extra vinster eller uteblivna vinster som kan anses bero på programmet. Copéma-program för tips och trav har fungerat bra sedan 1991.

Licenstid: 163 dagar. Beskrivning finns på copema.se

Här har vi satt krav på Vinnare och Villkor samt klickat på Flerkupong. Kostnaden blev 1 291,50 kr och antalet rader minskade från 16 200 till 2 583. Flerkupongsystemet är på 78 kuponger och ger en rad med 8 rätt om ramen och kraven håller. Både inlämning och rättning görs med programmet så antalet kuponger har ingen betydelse.

Programmet delar upp enkupongsystemet i **enkelrader**. Alla 16 200 enkelrader kontrolleras mot kraven och de som inte klarar kraven sorteras bort. De som blir kvar sätts ihop till ett antal kuponger.

Krav på raderna kan sättas med flera olika verktyg och du använder förstås bara de som du anser dig behöva.

Vinnare

De små rutorna är klickbara och varje klick växlar Rött/Grönt. Rött är förbjudet antal och grönt är tillåtet. I A-kolumnen är 0, 1 och 2 rödmarkerade. Varje rad i systemet har minst 3 A-hästar, de båda spikarna förstås och en till. Alla rader har också minst 2 B och minst 1 C. Någon begränsning på högsta antal finns inte. Minst 3A, 2B och 1C blir 6 hästar. Då kan det inte finnas mer än 2D i någon rad.

Villkor

I Villkor 1 är B markerade i avd 1, 7 och 8. Alla 32 rutor i ett villkor är klickbara. Ett klick markerar och nästa avmarkerar.

I kolumnen bredvid markeras antal tillåtna av de markerade. Grönt är tillåtet antal och rött är förbjudet. I exemplet är 1, 2 och 3 tillåtna. Alla enkelrader har en 1 B-häst i åtminstone någon av avd 1, 7 eller 8.

Programmet har plats för 100 villkor, om nu någon skulle behöva många. Bläddra med scroll-listen.

Startnummer

Även här är rutorna klickbara. Ett klick markerar och nästa avmarkerar. Markera hästar och välj hur många markerade som får och inte får finnas på varje enkelrad. Här är kravet 1, 2 eller 3 av de markerade. I avd 6 kan det vara nr 3 eller nr 7.

85 Villkor på startnummer

0 Villkor på startnr, 1 st aktiva: 1 st

1 <input checked="" type="checkbox"/> aktiv								2 <input type="checkbox"/> aktiv							
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
	1				1	1			1				1	1	
		2					2			2				2	
3			3			3		3			3		3		
	4						4		4					4	
5				5		5	5	5			5		5	5	
	6		6					6		6					
	7		7		7		7	8		7		7		7	8
	8				8	8	8	7		8	8	8	8	7	6
	9							6		9				6	5
						10	10	5					10	10	4
11					11	11		4		11			11	11	3
								3							2
	13		13					2		13		13			1
	14							1		14					0
	15							0		15					0

Kommentar

Radera Kopiera Klistra in

Kommentar

Radera Kopiera Klistra in

Markera valfria startnummer och välj hur många markerade som får och inte får finnas i varje spelad rad.

Förbjudet antal Tillåtet antal Tillbaka

Det finns plats för 100 olika villkor på startnr. Skulle man tycka att A-D är för lite rankgrupper så räcker det här till alfabetet flera gånger om.

Vill man ha snarlika villkor kan man kopiera ett villkor, klistra in det till en annan och ändra det som behövs. Det är också enkelt att aktivera eller avaktivera villkor.

Poängvillkor

Här kan vi sätta poäng på hästarna. De kan skrivas in manuellt eller väljas med någon av knapparna. Poängen kan ändras och justeras som man vill i intervallet 0 – 100.

Krav kan sättas på **Radprodukt** eller **Radsumma** eller båda.

Raden i exemplet har hästnr 3-1-2-3-5-3-2-4 och poängen 17-11-54-11-54-53-34-6.

Summan för raden blir $17+11+54+11+54+53+34+6 = 240$.

Kravet är att summan ska vara minst 250 så raden skulle inte komma med om kravet var aktivt.

Radens produkt är en kedjemultiplikation av poängen.

Radprodukten blir 64 852 668 144, avrundat blir det 65 följt av 9 nollor.

Produkten är aktiv och raden klarar kravet så den kommer med till systemet, om inte något annat krav tar bort den.

Knapparna *Växla* väljer om intervallet är ett krav eller om raderna inom intervallet ska väljas bort.

Radprodukterna blir så stora tal att man tappar förståelsen av dem och deras inverkan. Meningen är att man **provar sig fram**.

Om poängen motsvarar hästarnas vinstchanser blir produkten ett mått på radens 8-chans.

Ju högre produkt, desto större chans att raden ger 8 rätt.

Krav på radsumman är ett dåligt mått på 8-chansen. Två påhittade exempel visar det.

Exempel 1. En häst i avd 1 har 80 % vinstchans och en häst i avd 2 har 20 % vinstchans.

Chansen att båda vinner blir 20 % av 80 % = 16 %. Summan blir $80 + 20 = 100$.

Exempel 2. Båda hästarna har 50 % vinstchans. Summorna blir samma som ovan.

Chansen att båda vinner är 50 % av 50 % = 25 %. **Summorna är lika och chanserna helt olika.**

Utdelning

Utdelningen beräknas från streckfördelningen, som den var när startlistorna senast hämtades till programmet.

Om en vinnare är streckad till 40 % och nästa vinnare har 30 % så räknar programmet med att båda vinnarna finns på 40 % av 30 % = 12 % av alla inlämnade rader. För hela rätta raden visar resultatet andelen rader med 8 rätt och från det kan utdelningen för 8 rätt beräknas. Självklart blir felmarginalen stor och hänsyn tas inte till eventuell jackpot.

Krav kan sättas på utdelningens storlek och radernas fördelning på olika utdelningar kan ses för både folkets procent och systemets rader.

Övriga krav på startnummer.

Det är svårt att motivera att utgången i en avdelning inverkar på utgången i en annan avdelning.

Här går det ändå att sätta krav på antal olika nr i rätta raden, antal udda, antal lika osv.

Tre lika räknas som triss, inte som par. Om ett 'högre' krav är uppfyllt räknas inte det 'lägre' kravet i det.

85 Övriga villkor på startnr

Antal nr . . .										
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	1
2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	2
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	3
4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	4
5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	5
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	6
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	7
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	10
11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	11
12	0	1	2	3	4	5	6	7	8	12
13	0	1	2	3	4	5	6	7	8	13
14	0	1	2	3	4	5	6	7	8	14
15	0	1	2	3	4	5	6	7	8	15

Villkor på nr, 0 st		
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15

Antal lika udda par triss			
8	8	4	2
7	7	3	1
6	6	2	0
5	5	1	
4	4	0	
3	3		
2	2		
1	1		
0	0		

Högst	8	8	8
Lägst	0	0	0
Krav	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ta bort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

fyrling
0 1 2

Förbjudet Tillåtet Tillbaka

Smart reducering

Flerkupongsystem sparar in rader med olika krav. Ett exempel: Minst 2 av 6 favoriter ska vinna. Det sparar in en massa rader, men tar inte hänsyn till att favoriterna kan ha olika vinstchans.

Flerkupongsystem blir ännu bättre med smart reducering. Då värderas hästarnas vinstchanser. Ett enkelt sätt är att hämta in streckfördelningen (insatsfördelningen) till poäng i tabellen och ev. ändra manuellt. Jämför poängen för hästar i samma avdelning, inte mellan hästar i olika avdelningar.

När systemet ska konstrueras räknar programmet automatiskt om poängen avdelningsvis så att summan blir 100 i varje avdelning. Det sker bara internt och syns inte. Hästar som inte finns bland garderingarna får 0. Nu motsvarar poängen hästarnas vinstchanser i procent.

Smart reducering = Varierande reducering

85 Varierande reducering

Oreducerat system [%] Poäng, ange 0 - 100 Reducerat system [%]

Avdelning									Avdelning									Avdelning								
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8			
1	0	0	0	0	0	0	0	1	4	20	19	4	3	24	5	27	1	0	0	0	0	0	0	1		
2	0	0	0	0	0	0	0	2	3	3	11	3	1	4	1	13	2	0	0	0	0	0	0	2		
3	0	0	0	0	0	0	0	3	3	29	4	4	14	2	1	2	3	0	0	0	0	0	0	3		
4	0	0	0	0	0	0	0	4	15	1	21	5	4	21	19	3	4	0	0	0	0	0	0	4		
5	0	0	0	0	0	0	0	5	7	4	1	1	21	4	2	12	5	0	0	0	0	0	0	5		
6	0	0	0	0	0	0	0	6	5	4	4	1	1	3	1	3	6	0	0	0	0	0	0	6		
7	0	0	0	0	0	0	0	7	2	3	4	3	3	9	23	15	7	0	0	0	0	0	0	7		
8	0	0	0	0	0	0	0	8	8	46	4	6	20	21	3	3	1	8	0	0	0	0	0	8		
9	0	0	0	0	0	0	0	9	8	14	2	1	16	3	8	15	9	0	0	0	0	0	0	9		
10	0	0	0	0	0	0	0	10	8	3	7	7	11	24	15	2	10	0	0	0	0	0	0	10		
11	0	0	0	0	0	0	0	11	0	5	3	2	2	2	6	3	11	0	0	0	0	0	0	11		
12	0	0	0	0	0	0	0	12	0	9	17	3	2	1	5	5	12	0	0	0	0	0	0	12		
13	0	0	0	0	0	0	0	13	0	0	0	7	0	0	1	0	13	0	0	0	0	0	0	13		
14	0	0	0	0	0	0	0	14	0	0	0	6	0	0	1	0	14	0	0	0	0	0	0	14		
15	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0	0	32	0	0	10	0	15	0	0	0	0	0	0	15		

Beräkna Överför till poäng Insatsförd. till poäng Neutral Visa avd. Överför till poäng

Aktiva begränsningar: Vinnare, Villkor, Startnummer, Övrigt, Poängvillkor

Överför poängvillkor till poäng: Villkor nr 1, Läs in

System: Antal rader: 0, Klara rader: 0

Radskillnad: 1, 2, 3, 4, 5

Konstruera system Avbryt Stäng

Smart reducering väljer inte bort rader utan tillverkar en rad i taget. Chansen för en häst att komma med till en ny rad är dess vinstchans. Raden jämförs med alla ställda krav och om den inte klarar kraven kastas hela raden och en ny rad tas fram. Med smart reducering väljer du själv hur många rader som ska tillverkas.

Spel handlar om sannolikheter och smart reducering ger dig möjligheten att optimera dina vinstchanser. I rätta händer är smart reducering det bästa verktyget.

Lycka till med systemen!

Kurt Tina / Copéma