

Copéma Tips

Innehåll	Sida
Om Copéma Tips	2
Installera Copéma Tips	2
Varför är Copemasystem bättre?	2
Mitt första system	4
Folkets tips, odds	5
Garderingar	5
Villkor på raderna	6
Konstruera system	7
Andelsbolag	8
Spara systemet	9
Rätta systemet	10
Vinstchanser	11
Vinstchansen för en specifik rad	12
Beräkna och värdera vinstchansen	13
13-chansen	14
Om utdelningen	15
Övriga krav på raderna	16
Spela mot folket (smf)	16
Procentprodukt (PP)	18
Procentsumma	19
Teckenföljder	19
Teckenfördelning	20
Teckensekvenser	20
Teckensorter	21
Utdelning	21

Copéma web: copema.se mail: info@copema.se

Örebro, september 2024, Kurt Tina

Om Copéma Tips

Första versionen av programmet för Windows kom 1991 och redan då fanns möjligheten att göra system med bättre 13-chanser än vad som är möjligt med R- och U-system med samma garderingar och radantal.

FOTBALLtips eller fotbollSTIPS?

Tipset börjar med en analys av matcherna. Vad är chanserna för 1, X och 2 i varje match? För många slutar det med en kompromiss, säker, halvgarderad eller helgarderad. Det är givetvis bättre att behålla chanserna som de är, med procentgarderingar. T ex kan oddsen bli till garderingar med bara ett musklick. Procenten kan sedan ändras manuellt. När det är klart är fotbollsdelan klar.

Nu återstår tipset, som är minst lika viktigt som fotbollen. Vilka tecken och kombinationer ska bort? Hur stor är risken att något spricker och förtjänsten om det håller? Vilka kombinationer är spelvärda? Med Copéma Tips skraddarsyr du systemet precis som du vill ha det. Du väljer!

Installera Copéma Tips

Programmet jobbar under Windows och fungerar därför bara i enheter med Windows, vanligen stationär dator, laptop och surfplatta med Windows. Installera programmet från <https://copema.se>.

Varför är Copémasystem bättre?

Procentgarderingar

Med Copéma Tips garderar man med procent. Till varje match finns 100 % tecken att fördela som man vill på 1, X och 2. Den fördelen finns inte med M-, R- och U-system.

Exempel. Ett 96 raders M-system.

I en halvgarderad match 1X är det 48 rader med etta och 48 rader med kryss, lika många av var sort. Fördelningen är 50-50.

I varje helgardering finns det 32 rader med etta, lika många med kryss och lika många med tvåa. Fördelningen är 33-33-33.

Att låsa sig till 50-50 för alla halvgarderingar och 33-33-33 för alla helgarderingar är inte optimalt. Tror man mer på ettan än på krysset i en halvgardering 1X kan man välja 60-40 eller vad man nu föredrar. Ju fler rader i systemet som har rätt tecken, desto bättre blir vinstchansen.

Att kunna ändra varje garderad match som man vill från 50-50 och 33-33-33 till valfria fördelningar betyder inte att varje ändring blir en förbättring. Med små slumpvisa ändringar tar rimligen förbättringar och försämringar ut varandra och resultatet blir varken sämre eller bättre. Är du en bättre tippare än slumpen? I fall blir dina ändringar sammantaget en förbättring av chanserna.

Spara in onödiga rader

Om du tror att minst en av Hammarby och Malmö vinner kan du gardera båda med villkor, sätta kravet att minst en av de två tipstecknen ska finnas på varje rad i systemet.

Programmet jobbar internt med enkelrader och då blir det lätt att ställa nästan vilka krav som helst på raderna.

Om du tror att det blir 4-8 rätt på din enkelrad tar du inte med rader som ger högst 3 rätt eller minst 9 rätt i jämförelse med din enkelrad.

Om du tror att 13-utdelningen blir minst 10 000 kr väljer du bort alla rader som beräknas ge mindre utdelning. Utdelningen beräknas från folkets procent och är därför mycket ungefärlig.

Om du tror att . . . Listan kan göras nästan hur lång som helst, men du krånglar förstås inte till det bara för att det finns mängder av valmöjligheter. Du kan enkelt ställa de krav du vill på systemets rader. De rader som inte klarar kraven kommer inte med. Du sparar kostnaden för dem och systemet blir effektivare.

Du kan även göra en matchvärdering som jämförs med folkets tips. Hur bra är din matchvärdering? Sätt gränser för hur bra den är jämförd med folkets tips och spara in de rader som inte håller måttet.

Med programmet kan du gardera betydligt mer än vanligt till samma kostnad som tidigare. Varför betala för rader som du inte tycker är spelvärda?

Alla möjligheter att sätta krav på raderna beskrivs senare.

Reducera

När programmet gör systemet tillverkas en rad i taget. Om till exempel match 1 är garderad 50-30-20 är det 50 % chans att tecknet blir etta, 30 % för kryss och 20 % för tvåa. När hela raden är klar testas den mot alla krav. Om raden inte klarar kraven kasseras hela raden och en ny rad tillverkas. Om raden istället klarar alla krav har vi en ny rad till systemet.

Tillverkningen av rader fortsätter tills det finns det begärda antalet godkända rader eller tills tillverkningen avbryts. Systemet kan reduceras till ett valfritt antal rader.

Om till exempel en match är garderad 60-40-0 blir vinstchansen förstås större om rätta tecknet blir en etta istället för kryss. Vinstchansen med systemet beror på den rätta raden samt systemets radantal. Därför kan det inte finnas någon garantitabell till systemet. Istället beräknar programmet systemets högsta och lägsta vinstchans samt x13, förväntad 13-chans. Resultaten förutsätter att rätt rad finns inom garderingarna samt att alla krav håller.

Oreducerat system = matematiskt system

Om man vill vara garanterad 13 rätt om alla krav håller väljer man att konstruera matematiskt. Då går programmet igenom alla rader som ryms inom ramen av garderingar och de rader som också klarar alla krav tas med till systemet. Nackdelen är att då har det ingen betydelse om man har valt 1 % eller 99 % för ett tecken. Systemet ska ge 13 rätt i båda fallen. Fördelen med procentgarderingar går förlorad och antalet rader i systemet kan inte väljas valfritt utan beror på ramen och kraven.

Flexibelt

Med programmet väljer man själv hur mycket man garderar, vilka krav man sätter på raderna och hur många rader som ska tillverkas vid reduktion. Allt kan kombineras som man vill och vinstchanserna beror förstås på hur man väljer. Du har full koll!

Mitt första system

Här tittar vi på systemkonstruktion, inlämning till Svenska Spel och rättning.

Efter installationen finns en ny ikon på skrivbordet. Dubbelklicka på den för att starta programmet.



Registrera programmet

För att kunna spara system och lämna in system till Svenska Spel måste programmet registreras med en licensnyckel. Registreringen gör man en (1) gång efter att programmet har installerats. Klicka på Registrera i menyn och följ punkterna där.

The screenshot shows the Copema Tips 17.2.7 application window. The menu bar includes: Hämta kupong, Folkets tips, odds, System, Rätta, Om villkor på raderna, Övriga krav på raderna, Utskrifter, **Registrera**, Om programmet, Tips o Trix.

Registration fields: System: _____, Datum: _____, Storlek: _____

System configuration table:

Stänger:	Klicka i 1X2-rutorna eller skriv in procenten. M = matematisk gårdning				
Omsättning:	Tecken	M	1	X	2
1 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
2 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
3 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
4 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
5 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
6 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
7 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
8 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
9 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
10 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
11 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
12 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30
13 Hemmalag - Bortalag	1 X 2	<input type="checkbox"/>	40	30	30

Villkor, 0 st

0	1	0	2	0	3	0	4	0	5
1 X 2	13	1 X 2	13	1 X 2	13	1 X 2	13	1 X 2	13
1 X 2	12	1 X 2	12	1 X 2	12	1 X 2	12	1 X 2	12
1 X 2	11	1 X 2	11	1 X 2	11	1 X 2	11	1 X 2	11
1 X 2	10	1 X 2	10	1 X 2	10	1 X 2	10	1 X 2	10
1 X 2	9	1 X 2	9	1 X 2	9	1 X 2	9	1 X 2	9
1 X 2	8	1 X 2	8	1 X 2	8	1 X 2	8	1 X 2	8
1 X 2	7	1 X 2	7	1 X 2	7	1 X 2	7	1 X 2	7
1 X 2	6	1 X 2	6	1 X 2	6	1 X 2	6	1 X 2	6
1 X 2	5	1 X 2	5	1 X 2	5	1 X 2	5	1 X 2	5
1 X 2	4	1 X 2	4	1 X 2	4	1 X 2	4	1 X 2	4
1 X 2	3	1 X 2	3	1 X 2	3	1 X 2	3	1 X 2	3
1 X 2	2	1 X 2	2	1 X 2	2	1 X 2	2	1 X 2	2
1 X 2	1	1 X 2	1	1 X 2	1	1 X 2	1	1 X 2	1
1 X 2	0	1 X 2	0	1 X 2	0	1 X 2	0	1 X 2	0

13-chans. Markera aktiva begränsningar.

- Villkor
- Spela mot folket
- Procentprodukt
- Procentsumma
- Teckenföljder
- Teckenfördelning
- Teckenskvenser
- Teckensorter
- Utdelning

Radantal och 13-chans med aktiva begränsningar:

Antal rader: 1594323

Utdelning:

13-chans:

Rank: 13 39

Licenstag: 214 dagar kvar.

Visa:

Menyraden överst har undermenyer och med knapparna längst ner visas information om programmet.

Hämta kupong

Klicka på *Hämta kupong* i menyn och välj aktuellt spel, Stryktips, Europatips, Topptips eller Powerplay. Programmet hämtar kupongen, folkets tips, oddsen mm från Svenska Spel.

Folkets tips, odds

Klick på *Folkets tips, odds* tar fram den här rutan.

The screenshot shows the Copema Tips 17.2.7 application window. The main interface is yellow and contains a menu bar with options like 'Hämta kupong', 'Folkets tips, odds', 'System', 'Rätta', etc. Below the menu, there are fields for 'System: Exempelsystem', 'Datum: 2024-08-31', and 'Storlek: 150 rader'. A central window titled 'Folkets tips och oddsen' is overlaid on the main interface. This window is divided into two main sections: 'Tipsomgång' (left) and 'Göra om odds till procent' (right). The 'Tipsomgång' section contains a table with columns for 'Så tippar folket [%]', 'Svenska Spel Odds', and 'Svenska Spel Procent'. The 'Göra om odds till procent' section contains a table with columns for 'Odds' and 'Procent'. The 'Procent' column in this section has a value of 95 highlighted in green. Below the tables, there are buttons for 'Överför till gard.', 'Trend', and 'Beräkna'. At the bottom of the main interface, there are buttons for 'Utdelning', '13-chans', and 'Rank 13 39'.

I rutan ser vi folkets tips, Svenska Spels odds och oddsen omräknade till oddsprocent. Knapparna *Överför till gard.* kopiera procenten till garderingarna på förstasidan.

Garderingar

Garderingarna är förinställda på 40-30-30. De kan ändras manuellt till valfria tal 0 till 100. Flytta fokus med musen eller stega fram en ruta med Enter-knappen och skriv in nytt procenttal. Programmet justerar automatiskt så att summan i varje match blir 100.

En bra början kan vara att starta med oddsprocenten och justera dem. Noll (0) i någon ruta tar bort tecknet från ramen. Det går också att klicka på tecknen i kolumnen "Tecken". Då blir halvgarderingar 50-50 och helgarderingar 34-33-33.

I oddsrutan kan man ange andra odds, till exempel från andra spelbolag, och få dem omräknade till oddsprocent. Oddsen skrivs in med två decimaler utan decimalkommat. Oddset 1,23 skrivs in som 123. Om man skriver in alla tre odds för en match och gör ett skrivfel får man röd bakgrund i kolumnen till höger. I rutan med grön bakgrund står den beräknade återbäringen till spelarna. Det förinställda 95 % kan ändras. Värdet finns bara för att vara ett riktmärke för felinskrivna odds. Om avvikelsen blir för stor från det inställda värdet markeras oddsen som fel inskrivna.

Knappen *Trend* visar folkets procent när kupongen senast hämtades samt folkets tidigare procent. I rutan kan man även ändra procenten som man vill. Det kan vara användbart om man vill justera till vad man tror blir folkets slutliga procent. Folkets procent ingår i vissa krav i systemet.

Rank visar ordningen på procenten, 1 för högsta osv. Rank 13 visar favoriterna i ordning 1-13. Rank 39 visar ordningen för alla 39 tecken, 1-13 med grön bakgrund, 14-26 med vit bakgrund och 27-39 med röd bakgrund.

Villkor på raderna

Här har vi fört över Svenska Spels oddsprocent till garderingarna och ändrat i en del matcher. Vi ser att 11 helgarderingar, 1 halvg. och 1 ogarderad blir 354 294 rader. Vi har också lagt till två **villkor**.

The screenshot shows the Copema Tips 17.2.7 interface. At the top, there are menu options like 'Hämta kupong', 'Folkets tips, odds', 'System', 'Rätta', 'Om villkor på raderna', 'Övriga krav på raderna', 'Utskrifter', 'Registrera', 'Om programmet', and 'Tips o Trix'. Below this, there's a system information box with 'System: Exempelsystem', 'Datum: 2024-08-31', and 'Storlek: 150 rader'. A message says 'Stryktipsset v.2024-35 Jackpot ca 13 milj kr'. The main area is divided into three sections: match odds, a 'Villkor, 2 st' (2 stakes) grid, and a '13-chans' settings panel. The match odds table lists 13 matches with their respective odds for 1, X, and 2. The 'Villkor, 2 st' grid shows a 2x5 grid of buttons for stakes 0, 1, 2, 3, 4, and 5. The '13-chans' panel has checkboxes for 'Villkor', 'Spela mot folket', 'Procentprodukt', 'Procentsumma', 'Teckenföljder', 'Teckenfördelning', 'Teckensort', and 'Utdelning'. At the bottom, there are buttons for 'Utdelning', '13-chans', 'Rank 13 39', 'Licenstid: 214 dagar kvar.', 'Visa', 'Komma igång', 'Villkor o 13-chans', and 'Om 13-chansen'.

Villkor är ett av många olika krav man kan ha på raderna. Övriga krav beskrivs senare.

Tänk på att programmet alltid jobbar med enkelrader. Det brukar också underlätta om man vet hur de reducerade systemen konstrueras, att programmet tar fram en rad i taget och jämför den med alla krav. Om raden klarar kraven har vi en ny rad till systemet, annars kasseras raden. Det hela fortsätter tills det finns det beställda antalet rader eller tills konstruktionen avbryts.

I ett villkor markerar man ett valfritt antal av de 39 tecknen med klick i de små rutorna. Ett klick markerar och ett till tar bort markeringen. Gul bakgrund visar att tecknet är markerat.

Villkor 1.

Här finns 3 markerade tecken, vinst för Brentford, Aston Villa och Nottingham. Med markeringar i tre matcher lyser 0, 1, 2 och 3 upp i stapeln bredvid. Bakgrunden är från början grön för alla fyra. Klick på en siffra växlar rött/grönt. Grönt betyder tillåtet och rött förbjudet antal. Kravet blir att alla rader i systemet ska ha minst en favoritvinst av de tre.

Villkor 2.

Här har vi markerat fyra tecken och kräver att 1, 2 eller 3 av dem ska finnas i varje rad i systemet. Noll och fyra duger inte.

Programmet har plats för 100 villkor. Vanligen använder man några enstaka, ibland kanske inget. Valet är ditt! Fem villkor är synliga och med scrollisten upptill kan man bläddra bland de 100. Det går bra att även använda halvgarderingar i villkoren.

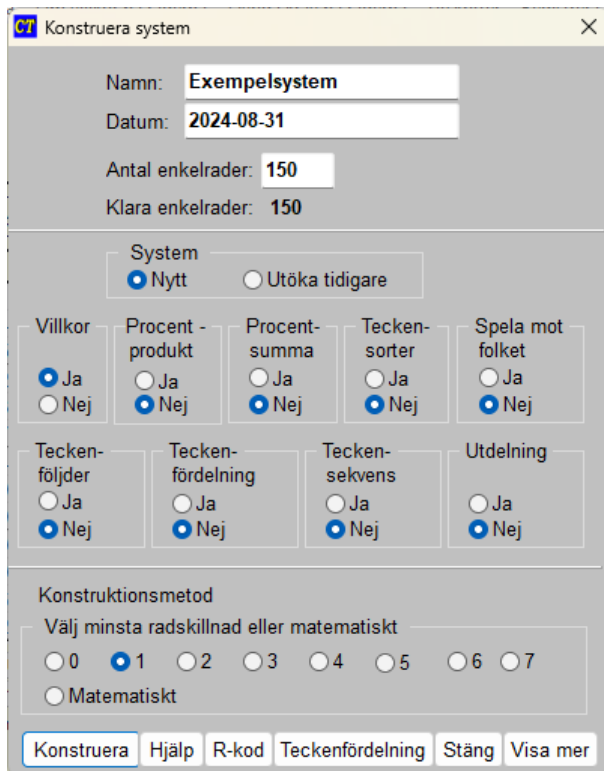
0-knappen ovanför scrollisten nollar alla villkor.

0-knapparna bland de fem som syns nollar bara aktuellt villkor.

Klick i "pricken" växlar grön/vit. Med grön cirkel ingår villkoret i beräkningarna, inte med vit.

Konstruera system

Med garderingar och två villkor som enda krav väljer vi att konstruera systemet. Vinstchanser och annat återkommer vi till. Nu till systemkonstruktionen. Välj **System** i menyn och vidare **Konstruera system med valda garderingar och krav**. Det tar fram den här rutan.



Fyll i namn och datum bara för att skilja systemet från andra system.

Skriv in hur många rader som ska tillverkas.

Låt det förinställda Nytt vara kvar.

Vi har inga andra krav än villkor.

Välj konstruktionsmetod och klicka på *Konstruera* så tillverkas systemet.

De krav man har i systemet är förinställda med Ja och vill man ta bort något ändrar man det till Nej.

Systemet kan konstrueras matematiskt eller med "minsta radskillnad".

Matematiskt system ger alltid 13 rätt om ramen med garderingar och kraven håller. Då faller fördelen med procentgarderingar, 1 % eller 99 % för ett tecken har ingen betydelse. Ramen håller i båda fallen. Antalet rader kan inte väljas valfritt utan bestäms av ramen och kraven.

Minsta radskillnaden 1 betyder att alla rader i systemet blir olika. Om en rad ger 13 rätt kan det även bli tolvor. Här väljer man själv hur många rader som ska tillverkas. Ju fler man väljer, desto fler vinstchanser har man. Man bör ändå inte välja så många att man kommer nära det matematiska och missar fördelen med procentgarderingar.

Minsta radskillnaden 2 betyder att om en rad ger 13 rätt finns det inga tolvor. När två rader jämförs skiljer de sig i minst 2 matcher.

Ju större radskillnad man väljer, desto större blir chansen att systemet ger åtminstone någon vinst. Det fås på bekostnad av chansen till flera vinster. I extremfallet med minsta radskillnaden 7 kan det inte bli mer än 1 vinstrad. En större radskillnad betyder också att antalet möjliga rader minskar och då minskar betydelsen av procentgarderingar.

Vanligen gör man systemen med minsta radskillnaden 1 eller 0. Nollan kan alltid användas och rekommenderas speciellt för stora system och för alla system på Topptipset. Då behålls fördelen med procentgarderingar även om man gör fler rader än i det matematiska systemet. På Topptipset kan en lägre utdelning kompenseras med fler vinstrader.

Konstruera system för andelsbolag

när kupongen hämtades	Tecken	M
1 West Ham-Manchester City	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Everton-Bournemouth	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3 Brentford-Southampton	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Ipswich-Fulham	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Leicester-Aston Villa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Nottingham-Wolverhampton	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 Derby-Bristol City	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8 Millwall-Sheffield W	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 Leeds-Hull	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 Oxford-Preston	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 Plymouth-Stoke	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 Portsmouth-Sunderland	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 West Bromwich-Swansea	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

När det här skrivs är gränsen högst 2 200 enkelrader eller högst 950 M-system i en fil till Spela Tillsammans.

Andelsbolag med mer än 2 200 rader kan välja en eller flera matematiska garderingar. Med till exempel två matematiska helgarderingar blir gränsen 950 stycken 9-raders system, vilket blir 8 550 rader. Med 3 helgarderingar blir gränsen 25 650 rader osv.

Matematiska garderingar markeras i kolumnen M.

Exempel. Ett andelsbolag har sålt andelar för 5 500 kr.

2 helgarderingar blir 9-rader. $5\,500/9 = 611,1$. Konstruera 611 rader med 2 helg.

Det hade också räckt med 1 hel- och 1 halvgardering, 6-raders system. $5\,500/6 = 916,7$. 916 system á 6 rader blir 5 496 rader.

Spara systemet

I huvudmenyn **System** väljer man **Spara konstruerat system (stm-fil)**. Då kan man bläddra i datorns mappar och spara systemet där man vill ha det. Namnet kan väljas valfritt och programmet lägger automatiskt till filändelsen ".stm".

Lämna in systemet till Svenska Spel

I huvudmenyn **System** väljer man **Lämna in systemet till Svenska Spel**. Det öppnar den här rutan.



För att inlämningen ska fungera måste programmet köras med administratörsrättigheter. Den inställningen behöver man bara göra en gång efter att programmet har installerats från copema.se, en gång efter varje ny installation. Läs "Viktigt om första inlämningen" för att se hur man gör.

När det här skrivs kan man lämna in högst 10 000 rader åt gången på Stryk- och Europatipset. På Topptipset är gränsen 1 000 rader. Om man har större system får man lämna in systemet i delar. Till exempel kan man lämna 13 000 rader stryktips genom att först lämna in raderna 1 – 10 000 och sedan raderna 10 001 – 13 000.

Logga först in till Svenska Spel och minska sidan så den inte fyller hela skärmen. Tipsprogrammet fyller inte hela skärmen så det går bra att se både tipsprogrammet och Svenska Spels sida på samma skärmbild. Att de ligger omlott och döljer delvis varandra gör inget.

Välj vilka kuponger som ska lämnas in och klicka sedan på den långa knappen *Lämna in systemet till Sv. Spel*. Programmet kopplar då upp till Svenska Spel, tillverkar en fil med tipsraderna enligt Svenska Spels anvisningar och överför raderna till Svenska Spel.

Svenska Spel visar en del av raderna när överföringen är klar och med klick på Betala-knappen blir raderna inlämnade.

Rätta systemet

Välj **Rätta** i huvudmenyn och **Rätta system**. Det visar den här rutan.

Automatisk uppdatering av resultat när match pågår. ja nej Rätta Info F

Hämta senaste resultat för andra omg.

Utdelning Vinst

13:	7687 kr	0 kr
12:	95 kr	0 kr
11:	0 kr	0 kr
10:	0 kr	0 kr

Smf: 2 %
PP: 90 * 18
5053 kr
Ber. 13-utdelning

Skiv ut resultatet

vänstermarg.	20
toppmarginal	20
Spars inställningar	?
Teckensnitt	Stäng

Omsättning: 28 485 160 kr
Omgång 4863

Hämta senaste resultat för spelformen. Det hämtar resultat och utdelning för senaste färdigspelade omgång.

För resultat till pågående omgång klickar man sedan på +1. Avslutade matcher visas med blå siffror och pågående med svarta.

Resultat för pågående omgång kan uppdateras manuellt eller automatiskt. Om ett tecken ändras raderas systemets resultat. Klicka på **Rätta** igen.

Rätta raden fylls i automatiskt när resultatet hämtas och vill man testa andra resultat går det bra att ändra tecken manuellt. Klicka på ett annat tecken för att ändra eller på tecknet för att ta bort det.

Matcher kan undantas från rättningen med markering i kolumnen "u". Det kan vara användbart för matcher som börjar senare.

I programmet kan man sätta krav på bl.a. radernas smf (spela mot folket), PP (procentprodukt) och 13-utdelning. Knappen Beräkna visar resultaten för den aktuella raden. Utdelningen beräknas från folkets procent, som de var när kupongen hämtades. Beräknad utdelning kan därför avvika en hel del från verklig utdelning.

Vinstchanser

Alla beräkningar går mycket snabbt och då blir det enkelt att testa olika alternativ. Inte minst viktigt är det att ha koll på vinstchanserna. De beräknas under förutsättning att garderingar och kraven på raderna håller.

Med procentgarderingar beror vinstchansen på den rätta raden. Om till exempel en match är garderad 60-40-0 blir det inte samma chans med ettan som med kryssset. Därför kan det inte finnas så kallade garantitabeller, som det finns till R- och U-system. Garantitabeller och procentgarderingar går inte ihop.

Här är högra delen av programmets huvudsida. Siffrorna är för det tidigare systemet.

13-chans. Markera aktiva begränsningar.

<input checked="" type="checkbox"/> Villkor	<input type="checkbox"/> Teckenfördelning
<input type="checkbox"/> Spela mot folket	<input type="checkbox"/> Teckensekvenser
<input type="checkbox"/> Procentprodukt	<input type="checkbox"/> Teckensorter
<input type="checkbox"/> Procentsumma	<input type="checkbox"/> Utdelning
<input type="checkbox"/> Teckenföljder	

Radantal och 13-chans med aktiva begränsningar

Antal rader oreduc. med aktiva begränsningar **196992**

Aktiva begränsningar ökar 13-chansen med **32 %**

13-chansen per rad, multiplicerad med
(systemets radantal)
högst **1 på 63**
lägst **1 på 29659**

Systemet har Villkor som enda krav på raderna. I kryssrutorna kan man avmarkera ställda krav och testa vad de betyder för 13-chansen.

Beräkna räknar ut antalet rader i det oreducerade (matematiska) systemet.

V-chans räknar ut 10-13 chanserna för rader som man anger. Se nästa sida.

Högsta och lägsta möjliga vinstchans räknas ut för ett valfritt antal rader. Förinställt värde är systemets radantal. Skriv in nya siffror eller använd pilarna för mindre ändringar.

Kraven spärrar rader från att komma med i systemet. Varje krav ökar 13-chansen, förutsatt att kravet håller. Aktiva begränsningar är de krav som är markerade upptill. Programmet räknar ut hur mycket markerade krav ökar 13-chansen.

Antalet rader i det matematiska systemet och lägsta möjliga 13-chans har inte så stor betydelse. Vi kan tänka oss alternativen 100-0-0 och 90-10-0 för en halvgardering, alltså valet att spika ettan eller lämna lite till kryssset. Med 10 % på kryssset ökar antalet rader i det matematiska systemet till det dubbla och lägsta möjliga 13-chans minskar till en tiondel på bara den matchen. Låt högsta möjliga 13-chans vara avgörande och räkna med att chansen blir något lägre.

Listan upptill visar vilka krav vi kan sätta på raderna. Klick i grön cirkel tar fram rutan för kravet.

Vinchansen för en specifik rad

Med procentuella gardderingar får inte alla rader i systemet lika stor vinstchans. Om man vill se chanserna för en specifik rad väljer man knappen V-chans på huvudsidan.

CT Vinstchanser

Beräkna chanserna med [Information](#)

Villkor Teckenfördelning
 Utdelning Teckensekvenser
 Teckensorter Procentprodukt
 Teckenföljder Procentsumma
 Spela mot folket

1	X	2
		2
1		
1		
1		
		2
1		
1		
1		
1		
1		
1		
1		
1		
1		2
1		

Markerad rad
 Raden med störst chans
 Raden med minst chans

Antal rader: 150

[Beräkna](#) [Information](#)

13-chans: 1 på 120
12-chans: 1 på 7
11-chans: 1
10-chans: 4
13-värde: 15 öre
Beräknad 13-utdelning
 Stryktips Europatips
2776 kr

Klick i rutorna ändrar raden

Markera vilka krav som ingår i beräkningarna.

Välj för vilken rad vinstchanserna ska beräknas.

Välj antalet rader.

Markera valfri rad med musklick i rutorna och klicka på knappen *Beräkna*. Programmet beräknar chansen eller antalet vinstrader för varje vinstgrupp. Det verkliga antalet kan avvika en hel del beroende på turen vid reduceringen.

Utdelningen beräknas från folkets procent.

Beräkna och värdera vinstchansen

Med ett reducerat system kan man ha tur eller otur med reduceringen. Vanligen vill man veta hur chanserna var oberoende av turen. Var den 1/5 eller 1/500 till 13 rätt eller hur stor var chansen?

Klick på **Rätta – Vinstchans** i menyn tar fram rutan *Beräkna och värdera vinstchansen*.

Här är ett exempel. Programmet fyller automatiskt i det mesta och allt det utom utdelningen kan vi ändra som vi vill.

The screenshot shows a software window titled "Beräkna och värdera vinstchansen". On the left is a grid for entering numbers and symbols. The main area contains calculation options and a table of results.

Chans eller väntat antal	Utdelning [Kr]	Värde [öre/rad]
13	1 på 109	649828
12	1 på 5	9966
11	2	457
10	10	132
Summa:		402

Det förväntade antalet tior är 10 st. Med tur i reduceringen kan det bli fler och med otur färre. Med utdelningen 132 kr blir värdet av 10 tior 1 320 kr. Fördelat på 2 500 rader blir det 53 öre/rad. Beräkningen görs för alla vinstgrupper och i exemplet blir summan 402 öre/rad.

På det här sättet kan vi beräkna värdet av chanserna oberoende av tur och otur med reduceringen och oberoende av systemets storlek. Värdet 4,02 kr/rad ska vägas mot kostnaden 1 kr/tipsrad. Om man kunde behålla ett så högt vinstchansvärde tills tur och otur har jämnat ut sig skulle vinsterna vara 4,02 gånger högre än totalinsatsen.

Programmet räknar med många decimaler och redovisar resultaten korrekt avrundade. Till exempel är $1,4 + 1,4 = 2,8$. Avrundat redovisas det som $1 + 1 = 3$

Beräkningarna fungerar även för Topptipset och Powerplay.

13-chansen

Under garderingarna på huvudsidan hittar vi knappen 13-chans, 8-chans för Topptipset och Powerplay. Knappen tar fram den här rutan.

Läs om 13-chansen Stryktips Europatips TT/PP

Tecknens chanser			Folkets procent		
1	X	2	1	X	2
39	34	27	47	32	21
45	33	22	54	27	19
46	24	30	55	25	20
36	27	37	47	23	30
54	24	22	55	21	24
31	28	41	26	32	42
18	22	60	11	17	72
25	24	51	15	21	64
23	25	52	32	26	42
49	25	26	72	17	11
23	24	53	16	26	58
72	16	12	85	10	5
30	25	45	12	20	68

Förväntad 13-chans
 $x13 = 1$ på 14
Beräkna

Beräkna med
 Villkor
 Spela mot folket
 Procentprodukt
 Procentsumma
 Teckenföljder
 Teckenfördelning
 Teckensekvenser
 Teckensorter
 Utdelning

Chans att kraven håller
36 %

13-värden
Medelvärde: 247 %
Median: 176 %

x13 multiplicerad med
chansen att kraven håller
1/38

13-värde [%]	Antal
< 25	0
25 - 32	0
32 - 42	0
42 - 56	0
56 - 75	306
75 - 100	1833
100 - 130	1789
130 - 180	2128
180 - 240	1750
240 - 320	1420
320 - 420	999
420 - 560	697
560 - 750	455
750 - 1000	226
1000 - 1300	110
1300 - 1800	54
1800 - 2500	22
> 2500	0

Kopiera till tecknens chanser
Garderingar Oddsprocent
Smf-värdering 40-30-30

Här börjar man med att värdera chanserna för de olika tipstecknen så gott det går. Siffrorna kan kopieras in med knapparna under och ändras manuellt om det behövs.

Programmet beräknar 13-chansen för alla 1,6 miljoner tipsrader från tipstecknens chanser i tabellen. För varje tipsrad beräknas även 13-utdelningen från folkets tips. Det ger 13-värdet för varje tipsrad.

Det konstruerade systemets rader delas upp efter 13-värdena och resultatet ses i högra tabellen.

Från tipstecknens chanser beräknas även chansen att kraven håller. Det och andra beräkningar kan göras med valfria krav avmarkerade.

Olika rader har olika chans att bli den rätta raden. Med chanserna uträknade från tecknens chanser kan även den förväntade 13-chansen x13 beräknas för hela systemet.

Vi noterar att vinstpotten på Stryktipset är 65 % av insatserna samt att 13-potten är 40 % av hela vinstpotten. En del av hela vinstpotten avsätts till garantifonden. Den används till extra jackpot samt till ensamvinnargarantin på 10 miljoner. När tior och elvor blir utan utdelning läggs pengarna i 13-potten påföljande omgång.

Med 40 öre i 13-värde och 60 öre för 10-12 värdena blir summan 1 kr, radpriset. Strävan är förstas att nå minst 40 öre i 13-värde. Med till exempel 50 % chans att klara kraven motsvarar det 80 öre osv.

Om utdelningen

Under garderingarna på huvudsidan finns även *Utdelning*. Knappen tar fram den här bilden.

Radernas fördelning

Utdelning 13 rätt [kr]	Folkets rader	Systemets rader	Antal	Totalt	Utdelning
- 1 000	1 %	0 %	0	33	- 1 000
1 000 - 1 800	2 %	0 %	0	132	- 1 800
1 800 - 3 200	4 %	0 %	0	421	- 3 200
3 200 - 5 700	7 %	0 %	0	1150	- 5 700
5 700 - 10 000	9 %	0 %	0	2623	- 10 000
10 000 - 18 000	11 %	0 %	0	5834	- 18 000
18 000 - 32 000	12 %	0 %	19	10973	- 32 000
32 000 - 57 000	12 %	2 %	190	19125	- 57 000
57 000 - 100 000	10 %	6 %	738	30157	- 100 000
100 000 - 180 000	9 %	15 %	1712	47700	- 180 000
180 000 - 320 000	7 %	20 %	2341	66150	- 320 000
320 000 - 570 000	5 %	22 %	2630	88478	- 570 000
570 000 - 1 000 000	4 %	17 %	2008	108337	- 1 000 000
1 000 000 - 1 800 000	3 %	11 %	1279	134661	- 1 800 000
1 800 000 - 3 200 000	2 %	5 %	636	148717	- 3 200 000
3 200 000 - 5 700 000	2 %	2 %	237	869956	- 5 700 000
5 700 000 -	0 %	0 %	0	59876	5 700 000 -

Systemets rader
 Utdelning, chans

Här har vi konstruerat ett system och sedan tagit fram bilden. Programmet beräknar utdelningen för alla 1 594 323 rader från folkets procent och räknar antalet rader i olika utdelningsintervall. Antalen ser vi i kolumnen Totalt och grafiskt med de blå rektanglarna. De gula visar systemets rader.

Bilden nedan visar 10 000 rader gjorda med Svenska Spels oddsprocent i garderingarna och inga andra krav på raderna. Om vi antar att oddsprocenten är tipstecknens verkliga chanser visar de gula chansen för olika utdelningar.

Radernas fördelning

Utdelning 13 rätt [kr]	Folkets rader	Utdelning, chans	Antal	Totalt	Utdelning
- 1 000	1 %	0 %	11	33	- 1 000
1 000 - 1 800	2 %	0 %	36	132	- 1 800
1 800 - 3 200	4 %	1 %	90	421	- 3 200
3 200 - 5 700	7 %	2 %	167	1150	- 5 700
5 700 - 10 000	9 %	3 %	299	2623	- 10 000
10 000 - 18 000	11 %	4 %	437	5834	- 18 000
18 000 - 32 000	12 %	6 %	619	10973	- 32 000
32 000 - 57 000	12 %	8 %	774	19125	- 57 000
57 000 - 100 000	10 %	9 %	897	30157	- 100 000
100 000 - 180 000	9 %	11 %	1083	47700	- 180 000
180 000 - 320 000	7 %	10 %	1005	66150	- 320 000
320 000 - 570 000	5 %	10 %	982	88478	- 570 000
570 000 - 1 000 000	4 %	9 %	880	108337	- 1 000 000
1 000 000 - 1 800 000	3 %	8 %	791	134661	- 1 800 000
1 800 000 - 3 200 000	2 %	6 %	609	148717	- 3 200 000
3 200 000 - 5 700 000	2 %	13 %	1295	869956	- 5 700 000
5 700 000 -	0 %	0 %	25	59876	5 700 000 -

Systemets rader
 Utdelning, chans

Övriga krav på raderna

Förutom Villkor på raderna, som vi redan har bekantat oss med, finns det 8 andra krav vi kan använda. De kan vara olika användbara, några mycket värdefulla och andra mindre. Olika tippare har olika smak och givetvis använder man bara de man vill.

Alla krav fungerar så att de tar bort rader från det matematiska systemet, lägger aldrig till. Om man kunde lägga till rader skulle det bli konflikter. Vilket skulle gälla om ett krav lade till rader och ett annat krav tog bort samma rader. Det fungerar inte. Med krav kan man inte lägga till rader, men genom att minska kravet kan man lägga tillbaka rader som man har tagit bort tidigare.

Från programmets huvudsida.

<input type="checkbox"/> Villkor	<input checked="" type="checkbox"/> Teckenfördelning
<input checked="" type="checkbox"/> Spela mot folket	<input checked="" type="checkbox"/> Teckensekvenser
<input checked="" type="checkbox"/> Procentprodukt	<input checked="" type="checkbox"/> Teckensorter
<input checked="" type="checkbox"/> Procentsumma	<input checked="" type="checkbox"/> Utdelning
<input checked="" type="checkbox"/> Teckenföljder	

Alla krav utom Villkor har egna rutor. Klick i grön cirkel tar fram dem. Rutorna kan flyttas och flera rutor samt huvudsidan får plats på samma skärmbild.

Spela mot folket (Smf)

Värdering			Folkets procent		
1	X	2	1	X	2
39	34	27	47	32	21
45	33	22	54	27	19
46	24	30	55	25	20
36	27	37	47	23	30
54	24	22	55	21	24
31	28	41	26	32	42
18	22	60	11	17	72
25	24	51	15	21	64
23	25	52	32	26	42
49	25	26	72	17	11
23	24	53	16	26	58
72	16	12	85	10	5
30	25	45	12	20	68

Skriv eller kopiera in en värdering för de 39 tipstecknens chanser.

För varje tipsrad beräknas chansen enligt både värderingen och folkets procent.

Radens chans enligt värderingen jämförs med chansen enligt folket. 100 % betyder att chanserna är lika stora.

Om chansen enligt värderingen är 1,5 gånger större än folkets chans är värdet 150 %.

Skriv in en övre och nedre gräns. Rader utanför gränserna kommer inte med till systemet.

Valfria krav kan avmarkeras i

Spela mot folket (smf) forts . . .

Knappen *Visa mer* tar fram bildens högra del. Där ser vi hur varje match inverkar på smf.

Värderingen anses vara tecknens verkliga chanser. Då är varje avvikelse från dem en sämre chans. Det betyder att när folkets procent avviker från värderingen gör vi en vinst mot folket.

Match 1

För hemmaseger har vi 39 % mot folkets 47 %. Om matchen slutar med etta går vi back mot folket. Vi har $39/47 = 83\%$ av folkets värde. Vi förlorar med 17 % mot folket.

Om matchen slutar kryss gör vi lite vinst mot folket $34/32 = 106\%$. Vinsten mot folket blir 6 %.

Om matchen sluter med tvåa har vi $27/21 = 129\%$. Vinsten mot folket blir 29 %.

Chanserna för de olika tecknen är olika stora, 39 % för etta, 24 % för kryss och 27 % för tvåa. Totalt har vi 39 % risk till minus 17 %, 34 % chans till plus 6 % och 27 % chans till plus 29 %.

Räknar vi ihop chanserna utan att avrunda förrän i svaret blir vinsten 3,20 %.

Programmet gör motsvarande beräkningar för alla 13 matcher. Resultaten visas avrundade i kolumnen Vinst. Vi ser att vissa matcher har betydligt större inverkan än andra. Om vi vill ändra inverkan av enskilda matcher kan vi justera värderingen eller undanta vissa matcher från beräkningen, bocka av valfria matcher i kolumnen till vänster om tipsraden.

Om vi klickar in en valfri tipsrad visar *Testa* radens beräknade utdelning och smf.

Procentprodukt (PP)

Procentprodukt

Värdering			Folkets procent		
1	X	2	1	X	2
39	34	27	47	32	21
45	33	22	54	27	19
46	24	30	55	25	20
36	27	37	47	23	30
54	24	22	55	21	24
31	28	41	26	32	42
18	22	60	11	17	72
25	24	51	15	21	64
23	25	52	32	26	42
49	25	26	72	17	11
23	24	53	16	26	58
72	16	12	85	10	5
30	25	45	12	20	68

Procentprodukten för en tipsrad räknas från din värdering. Ange den på vanligt sätt. Största produkten får raden med högsta procenten i varje match, raden med bara favoritvinster. Stor produkt = stor 13- eller 8-chans. Liten produkt = liten chans.

Villkor Teckenfördelning
 Spela mot folket Teckensekvenser
 Procentprodukt Teckensorter
 Procentsumma Utdelning
 Teckenföljder

Antal rader med aktiva begränsningar.
 Beräkna 371443

Tillåten produkt
 högst antal nollor efter talet
 500 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ●
 lägst 0 3 6 9 12 15 18 21 24
 60 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○

Kopiera till värderingsprocenten
 Garderingar Smf-värdering
 Oddsprocent Folkets procent

Skriv eller kopiera in de 39 tipstecknens chanser till tabellen Värdering. Chansen ska vara i procent.

Värderingar på tecknens chanser finns här, i smf-rutan och i rutan 13-chans. Det kan vara olika värderingar i all tre, om man så vill.

Chansen för en tipsrad är produkten av chanserna för de 13 tecknen.

Chansen för 13 ettor är enligt värderingen 39 % av 45 % av 46 % av 36 % . . .

Störst 13-chans har raden med högsta produkten, raden med 13 favoritvinster. Lägst vinstchans har raden med lägsta produkten. Mellan dem har vi raderna i ordning efter vinstchansen.

Krav på minsta produkten väljer bort de minst troliga raderna och krav på högsta produkten väljer bort de mest troliga raderna. Var gränserna ska sättas får vi prova oss fram till.

Om vi räknar 39 % av 45 % av 46 % osv blir resultatet ett mycket litet tal. Programmet räknar istället 39 multiplicerad med 45 multiplicerad med 46 osv. Resultatet blir ett mycket stort tal, men vi slipper decimaltal. Varje rad får fortfarande en produkt och ju större vinstchans raden har, desto större blir produkten. Istället för att skriva tal med ett tjugotal siffror anger vi gränsen med ett mindre tal och lägger till 18 nollor. Om talet ändå blir mycket stort kan vi öka på till 21 nollor.

Här har vi valt 60 som lägsta gräns. Högsta gränsen med 24 nollor efter talet har ingen betydelse. Så stor kan inte produkten bli. Grundläget är 18 nollor, 9 för Topptips och Powerplay. Bilden visar delar av rutorna Procentprodukt och 13-chans.

Antal rader med aktiva begränsningar. Beräkna 396178 Tillåten produkt högst antal nollor efter talet 500 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ● lägst 0 3 6 9 12 15 18 21 24 60 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○	Chans att kraven håller 77 % 13-värden Medelvärde: 72 % Median: 43 % x13 multiplicerd med chansen att kraven håller 1/21	Med lägsta gränsen 60 och inga andra krav finns det kvar 396 178 rader oreducerat och chansen att kravet håller är 77 %. Vi får prova oss fram till vad vi tycker är lagom.
--	---	--

Även rutan "Om utdelningen", rutan med gult och blått, kan vara till hjälp för att bestämma gränserna.

Procentsumma

CT

Procentsumma

Procenten för de 13 tecknen i raden summeras.

Summan ska vara högst högsta möjliga är 644

och lägst: lägsta möjliga är 300

Summan räknas från procenten i garderingarna. Många tippare vill ha möjligheten att begränsa raderna även med procentsumma. Visst kan man göra det, men att använda procentsumman som mått på radens 13-chans blir fel.

Exempel 1

Ett tecken har 90 % chans och ett tecken i en annan match har 10 % chans. Chansen att båda tecknen går in är 10 % av 90 % = 9 %. Produkten av chanserna är 9 % och summan är 100 %.

Exempel 2

Båda tecknen har 50 % chans. Chansen att de går in är 50 % av 50 % = 25 %. Produkten blir 25 % och summan 100 %.

Summan blir 100 % i båda exemplen men chanserna blir mycket olika, 9 % och 25 %. Tipsradens 13-chans bestäms av produkten, inte summan, av chanserna för varje tecken.

Teckenföljder

CT

Teckenföljder

Nr 1 1 st

1 X 2 Av de markerade tecknen ska det vara högst

1 X 2

1 X 2 och lägst

1 X 2

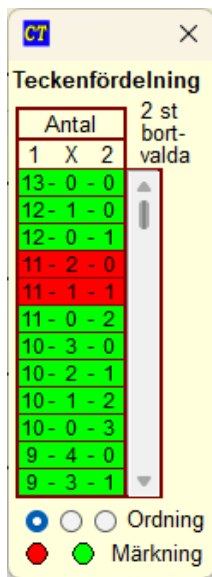
1 X 2 i följd.

1 X 2 Match utan markering bryter en följd.

Kravet i exemplet är att bland matcherna 2-11 ska det finnas exakt 6 ettor i följd i varje rad i systemet.

Programmet har plats för 100 olika krav på teckenföljder. Klicka på ett tipstecken för att växla markerad/omarkerad.

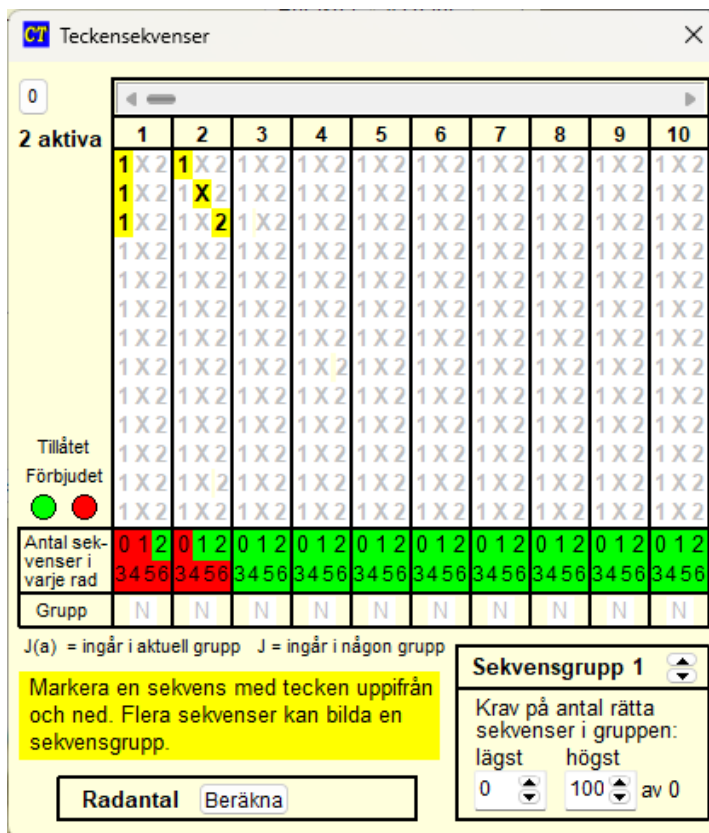
Teckenfördelning



Listan visar alla kombinationer av 1-X-2. Klick på en rad i listan växlar röd/grön. Rader med rödmarkerade kombinationer kommer inte med till systemet.

I bilden är det fallande ordning på antalet ettor. Det kan ändras till kryss eller tvåor med klick i ringarna.

Teckensekvenser



Systemet har två krav på sekvenser.

Sekvens 1

Varje rad i systemet ska ha 3 ettor i följd på exakt 2 ställen.

Sekvens 2

Varje rad i systemet ska ha 1,X,2 i följd på 1 eller 2 ställen i raden.

Det kan till exempel vara raden

XX1 X2x 111 1X2 1

eller raden

1X2 1X2 X11 2X1 2

eller raden

122 1X2 1X1 2X1 2

Programmet har plats för 100 sekvenser.

Flera sekvenser kan bilda en grupp och i gruppen kan man sätta krav på hur många sekvenser som ska vara rätt.

Teckensorter

CT Antal teckensorter i utvalda matcher

Block med valda matcher										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

0

Klicka på matchnr för val till ett block.
Välj sedan hur många olika teckensorter det får finnas i blocket.

Tillåtet Förbjudet

Flera block kan bilda en blockgrupp.

Blockgrupp	
Krav på antal rätta block i gruppen:	
lägst	högst
0	10

Tecken-	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
sorter i	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
blocket	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Grupp	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

J(a)-markerade block ingår i gruppen.

Radantal Beräkna Återgå

I exemplet är matcherna 4-7 ett block.

Kravet är att varje rad i systemet ska ha 3 olika tecken bland matcherna 4-7.

Utdelning

CT Utdelning

Om systemet ger alla rätt ska den beräknade utdelningen vara

lägst 10000 och högst 200000 kr

Utdelningen beräknas från folkets procent.
OBS! Den verkliga utdelningen kan avvika mycket från den beräknade. [Läs mer.](#)

Tillbaka

Radernas utdelning beräknas från folkets procent, som hämtas samtidigt med kupongen. Det kan vara en fördel att hämta kupongen på nytt när systemet ska konstrueras.

Om man skulle vilja ändra folkets procent så kan man göra det med *Trend* i programmet. Knappen finns i rutan "Folkets tips, odds".