

Copéma för V75 version 11

Copéma-programmen för travet fungerar alla på likartat sätt.

Innehåll	Sid
Knappar i huvudsidan	3
Mitt första system	4
Om system och spel på V75	8
Konstruktionsmetoder	10
Verktyg för bortval av rader	
Vinnare, Villkor, ABCD-kombinationer	12
Startnummer	13
Poängvillkor	14
Utdelning	15
Par, triss mm	16
Övrigt	
Fylla i kuponger	17
Papperskopia	18
Textfil	18
Chans	19
Reserver	19
Andelsbolag	20
Ansvar	20

Tack för att du väljer Copéma

Spel på travet är både tur och skicklighet. Ju mer du kan ta vara på din egen skicklighet, desto bättre blir dina vinstchanser. Med Copéma-programmen kan du ta vara på all din skicklighet. Tack för att du väljer Copéma och lycka till med spelen!

Installera Copéma för V75

Programmet kan installeras från copema.se, nedladdningssidan. Om du har en giltig licensnyckel i datorn blir programmet en fullversion direkt efter nedladdning, i annat fall fungerar det som en demoversion tills det registreras. Utan registrering kan man hämta in och rätta system. Detta med tanke på andelsbolag som mailar system till deltagarna.

Bruksanvisningen

är upplagd så att vi först bekantar oss med knapparna i huvudsidan. Därefter finns fem avsnitt.

Mitt första system är ett exempel.

Om system och spel på V75 beskriver olika systemtyper.

Konstruktionsmetoder beskriver främst varierande reducering.

Verktyg för bortval av rader beskriver verktygen.

Övrigt om programmet.

Programmets huvudsida

Här är en kort beskrivning av knapparna i programmets huvudsida.

Hämta system hämtar in ett sparad system till programmet.

Spara system sparar systemet i datorn.

Komma igång visar en kortare beskrivning av programmet.

ATG-fil konstruerar filen som kan lämnas in direkt till ATG.

atg.se öppnar ATG's sajt.

Papperskopia skriver ut systemet på papper.

Fylla i kuponger fyller i papperskuponger.

Grafik, Data, rank och **Startlistor** är olika alternativ för hämtning av startlistor och markering av hästar.

Registrera licensnyckeln.

Se kup. visar kupongerna.

Textfil sparar systemet i en textfil.

Rätta systemet.

Chans beräknar och värderar vinstchanserna.

% jämför systemet med insatsförd.

Reserver kan anges på olika sätt.

I rutorna **Systemnamn** och **Tävlingsdag** kan man ange valfri text.

Flerkupongssystem och **Varierande reducering** är olika metoder för systemkonstruktionen.

0 tar bort alla valda hästar.

Avd 1 visar insatsfördelningen, oddsen och startlistan i avd 1.

? visar information om funktioner i närheten av knappen.

Krav på raderna kan sättas med flera olika verktyg. I huvudsidan finns **Vinnare**, **Villkor** och **Rader med ABCD-kombinationer** samt knappar till **Övriga villkor**.

Se utdelningsfördelning visar hur de till ATG inlämnade raderna samt systemets rader fördelas på olika utdelningsintervall.

Mitt första system

Hämta startlistor och välj hästar

Det går att göra system även utan startlistor. Valet av hästar kan man göra här eller i huvudsidan eller i grafikrutan. De är hopkopplade alla tre så det har ingen betydelse vilken man väljer.

Knappen **Data, rank** i huvudsidan tar fram den här rutan.

Klicka på **Hämta startlistor** så visas hästarna i streckordning med favoriterna överst.

75 Startlistor, streck och odds Bana: Åby V75(20:00):601.919 X

Avd 1	2140 Auto	Avd 2	1640 Auto	Avd 3	3140 Volt	Avd 4	2140 Auto	Avd 5	2140 Auto	Avd 6	2140 Auto	Avd 7	1640 Auto
2 King Sir K Sve CI □□□□ 48	3 Enge Lincol Til J □□□□ 24	1 Hamptons Sto H □□□□ 36	10 Hawk Cliff Kon J □□□□ 35	10 Verify Dust Jue □□□□ 33	5 Your Highne Goo □□□□ 33	6 Next To Non Goo □□□□ 29	4 Furious Fi Goo Bj □□□□ 17	7 Moni to Spa Hau □□□□ 23	14 Usain Henna Sva □□□□ 12	9 Le Miracle Tak J □□□□ 18	4 Roses Glory Hei □□□□ 27	1 On Track Pi Tak J □□□□ 22	2 Even's Firs Jen Fi □□□□ 17
3 Global Rej Tak Jo □□□□ 9	4 Stand Bayou Kih Ö □□□□ 13	5 Västerbo Ar Kih Ö □□□□ 11	5 New Muscle Gox □□□□ 13	2 Coco de Vie Ohl □□□□ 10	2 B.B.S.Sugar Unt F □□□□ 20	10 Fridericus Hei Ve □□□□ 17	5 Protector Unt Pe □□□□ 9	2 Triton Neer Jue J □□□□ 12	15 Go Green Pe Uhr □□□□ 10	8 Touch of Wi Ebb I □□□□ 9	8 Trinity Zet Kih Ö □□□□ 8	6 Sauveur Lin Äk □□□□ 11	9 Punk Mid PO □□□□ 9
12 Officer C. Ber Ro □□□□ 4	5 Cash Street Ten □□□□ 8	9 Red Hot Sna Ohl UI □□□□ 9	7 Tadpole Per HK □□□□ 5	5 Jetta Palem Goo □□□□ 7	9 Mosaïque Fa Kol L □□□□ 4	4 Kemas Magic Per F □□□□ 9	6 Cash Lam Kih Ö □□□□ 3	9 Scarlets Mi Nor PG □□□□ 5	11 Jaccaroo Goo Bj □□□□ 5	4 Trilli Holz Sve CI □□□□ 4	3 Ultimate Wi Unt Pe □□□□ 4	4 Nahar Ber Ro □□□□ 3	5 Tango Vang Jue Je □□□□ 8
7 Folli Per Fr □□□□ 2	10 Hope Bo Hei Ve □□□□ 5	12 Lillaxel Zac An □□□□ 4	1 Bouncing Ba Jep C □□□□ 4	12 Evin Boko Kon Jo □□□□ 4	7 Spartan Kro Lug Ci □□□□ 3	1 Pebbe Simon Jak M □□□□ 3	8 Hank von F Jue Je □□□□ 2	12 Good's of N Jen Fi □□□□ 3	13 Stay Alert Unt Pe □□□□ 3	3 Uncle Tupel Unt Jo □□□□ 4	7 Diamond Riv Söd S □□□□ 2	3 Anna Mix Ver Pi □□□□ 1	3 Hamras One Ber C □□□□ 2
10 Papparazzi Unt Jo □□□□ 2	8 Gucci Degat Unt Pe □□□□ 2	2 Welcome Lug Co □□□□ 2	12 Route Sixty Unt Pe □□□□ 3	11 Nelson Nora Mid Pi □□□□ 2	10 Gigant Slug Jue Je □□□□ 1	8 Augustus F. Söd St □□□□ 2	1 Caprino B. f. Mid PO □□□□ 2	11 Ymer Brick Ecc Ke □□□□ 2	6 Stricker Unt Jo □□□□ 2	11 Ultimo Tang Jue St □□□□ 2	6 This Is It Tak Jo □□□□ 2	8 Pappasavo E. □□□□ 0	7 Patricia Ha Kol LA □□□□ 1
11 Carlos Gre Söd St □□□□ 1	1 Västerbo St Ben N □□□□ 2	7 Digital Con Ber Ro □□□□ 2	6 Hicthepoo Kol L □□□□ 1	9 Sheyla Ek Kol Lu □□□□ 1	1 Corinne af Unt Jo □□□□ 1	11 Chatain Ren Er □□□□ 1	9 Thunder Pe Jue St □□□□ 1	6 Stormbringe Mal Kr □□□□ 1	10 Qualis Tali Söd St □□□□ 1	2 Elite B.R. □□□□ 0	1 Corinne af Unt Jo □□□□ 1	12 Choco Sun Ham Fi □□□□ 1	
		3 Valokaja Hi Gun MT □□□□ 1											
		4 Dancing Pri Ekl An □□□□ 1											
		8 Mymanyvour Ant □□□□ 0											

Aktuell ordning: streck Rank A B C D

Hämta startlistor	<input checked="" type="checkbox"/> Häst	<input checked="" type="checkbox"/> Procent	<input type="checkbox"/> Poäng	Egen	Streck	Hämta	csv	Skriv ut	Tecken	Ram: 2700
Viktigt om startlistor	<input checked="" type="checkbox"/> Kusk	<input type="checkbox"/> Odds	Hämta Poängfil	Odds	Poäng	Nr	Spara	Markera flera	Stäng	Utan tilläggsv. 418
										Antal hästar: 27

De hästar vi tar med markerar vi som A, B, C eller D. Vanligen väljer man A för de man tror mest på, B för de som man tror lite mindre på och så vidare. Att göra en bokstavsgruppering direkt underlättar framöver. Markeringarna görs med musklick i de små rutorna. Färgen visar om det är A, B, C eller D.

Markera flera beskriver hur man kan markera flera hästar på en gång.

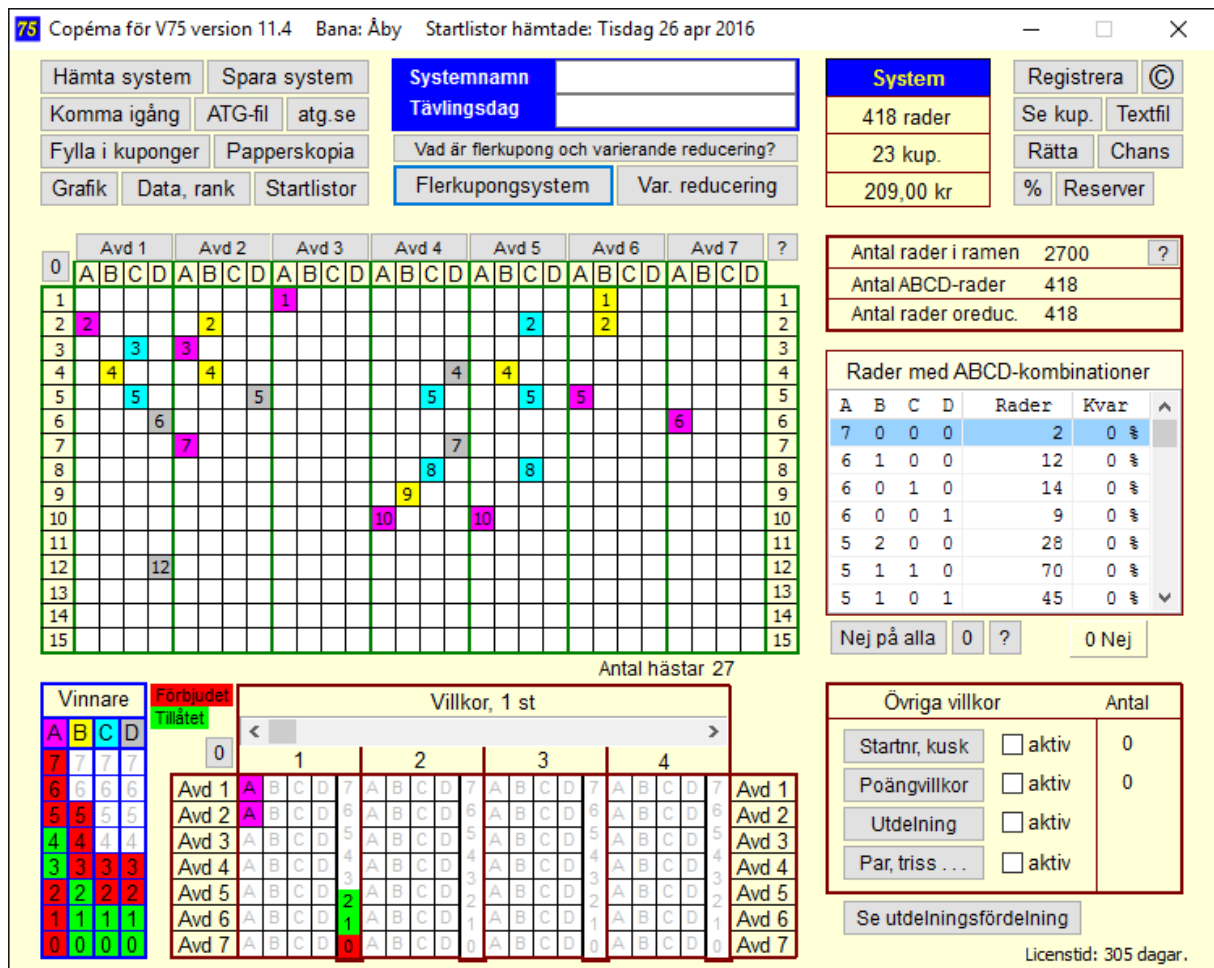
Varje häst har en panel som är flyttbar så att man kan göra en egen ranking. För att flytta en häst trycker man ner vänster musknapp på panelen, håller nere knappen, flyttar muspekaren uppåt eller nedåt och släpper knappen.

Vi stänger rutan **Data, rank** eller flyttar den, så att vi åter ser huvudsidan.

Sätt krav på raderna och konstruera systemet

De markerade hästarna syns nu på huvudsidan. Vi ser också att systemet skulle bli på 2 700 rader om alla 27 hästar streckades på en kupong. För att minska kostnaden tar vi bort "onödiga" rader och kombinationer som vi inte tycker är spännande.

För att lättare förstå hur det fungerar får vi tänka enkelrader. Programmet delar upp systemet på 2 700 enkelrader. Varje rad jämförs sedan med våra krav och de rader som inte uppfyller kraven tas bort från systemet. De rader som är kvar sätts därefter ihop till ett antal kuponger. I exemplet blev det kvar 418 rader, som kunde skrivas ut på 23 kuponger.



75 Copéma för V75 version 11.4 Bana: Åby Startlistor hämtade: Tisdag 26 apr 2016

Hämta system Spara system Systemnamn Tävlingsdag

Komma igång ATG-fil atg.se Vad är flerkupong och varierande reducering?

Fylla i kuponger Papperskopia Flerkupongssystem Var. reducering

Grafik Data, rank Startlistor

System

418 rader

23 kup.

209,00 kr

Registrera Se kup. Rätta % Reserv

Textfil Chans

Antal rader i ramen 2700

Antal ABCD-rader 418

Antal rader oreduc. 418

Rader med ABCD-kombinationer

A	B	C	D	Rader	Kvar
7	0	0	0	2	0
6	1	0	0	12	0
6	0	1	0	14	0
6	0	0	1	9	0
5	2	0	0	28	0
5	1	1	0	70	0
5	1	0	1	45	0

Nej på alla 0 ? 0 Nej

Övriga villkor Antal

Startnr, kusk aktiv 0

Poängvillkor aktiv 0

Utdelning aktiv

Par, triss... aktiv

Se utdelningsfördelning

Licenstag: 305 dagar.

I det här exemplet sätter vi krav på raderna med **Vinnare** och ett (1) **Villkor**.

Under **Vinnare** har vi i A-kolumnen rödmarkerat alla utom 3 och 4. Det betyder att alla enkelrader i systemet kommer att innehålla 3 eller 4 A-hästar.

Rött-grönt växlas med musklick i rutorna. Genomgående i programmet betyder rött förbjudet och grönt tillåtet. Alla 418 rader i systemet innehåller 3 eller 4 A-hästar, högst 2 B, högst 1 C och högst 1 D-häst.

I **Villkor 1** har vi markerat A i avd 1 och 2. Kravet gäller bara dem och kravet är att det i varje rad ska finnas 1 eller 2 av dem. Nollan är rödmarkerad.

När ramen och kraven är klara klickar vi på **Flerkupongssystem**. Programmet går då igenom alla 2 700 rader, jämför var och en med våra krav och sorterar bort dem som inte klarar kraven. De 418 rader som är kvar sätter programmet ihop till 23 kuponger.

Valet av hästar och kraven i systemet valdes enbart för att visa hur det fungerar, helt utan tanke på om upplägget är spelvärt eller inte. Med programmet är det du som väljer.

När systemet är konstruerat sparar vi det två gånger, en gång med **Spara system** och en gång med **ATG-fil**.

Spara system sparar allt som hör till systemet. Det är den filen vi hämtar in till programmet när det är dags att rätta systemet. Filen kan ges ett valfritt namn och sparas i valfri mapp (katalog). Ett vanligt nybörjarfel är att man inte hittar filen för att man har glömt eller inte noterat var filen är sparad.

ATG-fil konstruerar filen enligt ATG's specifikation. Det är den filen som kan överföras direkt till atg.se. Programmet lägger automatiskt till ett bindestreck och fyra extra tecken till filnamnet, allt enligt ATG's specifikation. Filen är en xml-fil. Även här kan vi ange ett valfritt namn och spara filen i valfri mapp.

75 ATG-fil

Filen ska innehålla

alla kuponger, 23 st

kupongerna 1 - 1

Obs!
Kolla datumet och
ändra det vid behov.

Tävlingdag.
2016-04-30
åååå-mm-dd

Systemet kan rättas med
androidappen Copematrav.

Gör även en fil för Copematrav.

Filnamnet får tillägget "-Andr.C75".

Senast sparade fil:

Spara filen Tillbaka

Antal system per kupong (flerbong)
1 Pris, alla kup. 209,00 kr

Inlämning till ATG

Klicka på atg.se om atg-sajten inte redan är öppen.

Logga in, välj **Spela** och därefter **Filinlämning**.

Rätta systemet

När det är dags att rätta systemet hämtar man in det till programmet med knappen **Hämta system**. Klicka sedan på **Rätta**.

Rätt rad

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1			3												
2			3												
3															
4															
5															
6															
7															

Strukna

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															

Turordning
Ändra från vänster till höger med upprepade klick i rutorna.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															

Resultat

Resultat	Utdelning	Vinst
7 rätt: 0 st	0	0 kr
6 rätt: 0 st	0	0 kr
5 rätt: 0 st	0	0 kr
Summa:		0 kr

Utdelning

4 rätt:	0
3 rätt:	0
2 rätt:	9
1 rätt:	62
0 rätt:	8

Kup 7 r 6 r 5 r

Markera vinnarna med musklick i rätt ruta. I exemplet ovan är nr 3 i avd 1 markerad samt nr 3 i avd 2. Färgen visar att det är en C-häst och en A-häst som vunnit samt att det finns 9 rader i systemet med två rätt.

Man kan alltså rätta efter varje avdelning och se hur man ligger till. **Nästa avd** visar vad man ska hoppas på i nästa avd.

Nästa avdelning

Antal rader med 3 rätt efter 3 avd.

Nr	1	2	3	4	5	6	7
Rader	9						

	8	9	10	11	12	13	14	15

Alla nio raderna har nr 1 i nästa avd. Nr 1 i avd 3 är en spik.

Om system och spel på V75

Systemutvecklingen kan ses i tre steg.

1. Enkupongsystem
2. Flerkupongsystem
3. Reducerat med varierande reducering

Enkupongsystem

Med vanliga enkupongsystem blir det som regel för dyrt att gardera tillräckligt. Varje häst som man tar med i en avdelning kostar lika mycket. Att till exempel gardera ett spikalternativ med en extra häst dubblerar kostnaden och om man tar med många hästar i en avdelning betalar man lika mycket för var och en, även om man inser att de har olika stora vinstchanser. Spelet kan bli effektivare!

Flerkupongsystem

Om man tar bort "onödiga" rader från enkupongsystemet kan man gardera mer för samma kostnad. Det förbättrar vinstchanserna.

Exempel. Vi tar med en häst med liten vinstchans, kanske kring 10 % enligt insatsfördelningen. Om vi gör det i två avdelningar blir chansen för att båda vinner bara kring 1 %. Att en av hästarna vinner är inte konstigt, men att båda skulle vinna är mycket osannolikt. Vi kan därför ta bort alla rader där båda är med.

Flerkupongsystemen tar bort kombinationer av hästar. Till exempel kan man ta bort alla rader som har fler än 3 C-hästar, alla rader som inte har minst en favorit bland de 4 första avd, alla rader som . . . , bara som exempel. Listan kan göras hur lång som helst. Det är endast användarens fantasi som sätter gränsen. Programmet har kraftfulla verktyg så att man enkelt kan sätta de krav man vill på raderna. Du väljer!

En dator har kapacitet att snabbt dela upp ett enkupongsystem i enkelrader, jämföra varje rad med spelarens krav, sortera bort de rader som inte klarar kraven och sätta ihop de rader som är kvar till ett antal kuponger, ett flerkupongsystem. Snabbheten gör att man som spelare enkelt kan testa olika alternativ, ändra bland kraven och konstruera systemet på nytt.

Med flerkupongsystem får man bättre vinstchanser än med enkupongsystem. Det är naturligtvis ändå inte enkelt att sätta sjuan. Ofta spricker man på att systemet har för få garderingar eller för stränga krav på raderna, beroende på att systemet måste anpassas till spelkassan.

Här noterar vi också att varje krav på raderna omfattar alltid minst två avdelningar och behandlar alla hästar som ingår i kravet lika. Exempel: Minst 1 A-häst i avd 1 eller 2. Kravet omfattar både avd 1 och 2 samt alla A-hästar i dessa avd.

Med flerkupongsystem kan vi inte sätta krav på bara en enskild häst, förutom att välja om en häst ska vara med i systemet eller inte.

Reducerat med varierande reducering

Här utgår man från garderingar och krav som i flerkupongsystemet, men kan gardera mer och ha mindre stränga krav. För att det ska vara möjligt utan att öka insatsen måste systemet reduceras.

Chansen att rätta raden finns bland garderingarna ökar, likaså chansen att kraven håller. Å andra sidan finns risken att rätta raden försvinner i reduceringen. Till skillnad från flerkupongsystem har man här inte full kontroll på vilka rader som tas bort.

Med varierande reducering låter man reduceringen vara minst i det område av systemet där man tror att vinstchansen är störst. Sedan får reduceringen öka gradvis och vara störst där man tror att vinstchansen är minst. Även flerkupongsystem har bättre och sämre rader.

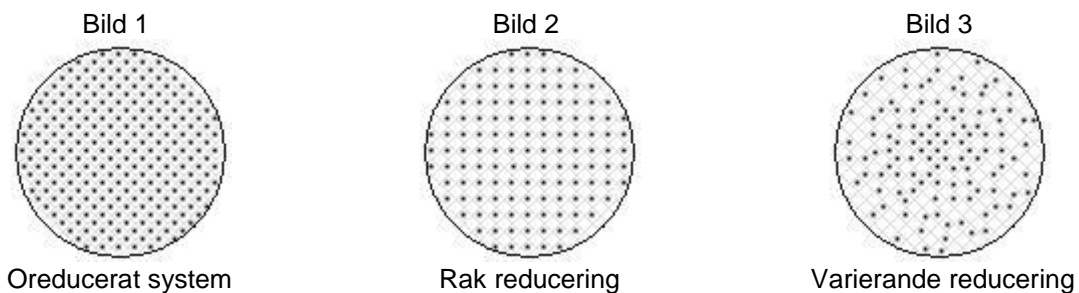


Bild 1 symboliserar flerkupongsystemet. Varje prick är en rad.

Bild 2 visar systemet reducerat med "gammaldags" rak reducering med raderna jämnt fördelade.

Bild 3 visar systemet med varierande reducering. Största vinstchansen är i mitten av bilden. Där är det tätast med rader och ju längre vi kommer från mitten, desto glesare blir det med rader.

Ett par exempel visar hur man kan göra

I en avd. tar vi med bara två hästar. Vi tror mycket på den ena men vill ändå gardera den. En lagom fördelning kan vara 80-20. Den ena hästen vill vi ha på 80 % av systemets rader och den andra på resterande 20 %.

I en annan avdelning vill vi ha favoriten på 50 % av raderna och resterande 50 % delas på flera hästar.

Om båda våra förstarankade vinner blir det rätt i 40 % av raderna och om en eller ingen av dem vinner har vi fortfarande chans till alla rätt men en mindre chans. Reduceringen är alltså minst bland de rader som vi tror mest på.

Med varierande reducering kan man själv välja hur mycket man satsar på varje enskild häst i ett V75-system.

Praktiskt fungerar det så att man sätter poäng på hästarna i skalan 0-100. Om man vill göra det enkelt för sig kan man välja insatsfördelningen. Det gör man med ett musklick och kan sedan ändra siffrorna som man vill. Systemet kan reduceras till ett **valfritt antal rader**.

Konstruktionsmetoder

När ramen och kraven är klara måste systemet konstrueras. Innan dess finns inga rader. Välj konstruktionsmetod, flerkupongsystem eller varierande reducering.

Flerkupongsystem ger alltid en rad med 7 rätt om ramen och kraven håller. Klicka på knappen så konstrueras systemet.

Variérande reducering

75 Variérande reducering X

V75-Procent							Flerkupongsystem [%]							Poäng, ange 0 - 100 ?							Reducerat system [%]																													
Avdelning							Avdelning							Avdelning							Avdelning																													
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7																							
1	2	2	36	4	1	22	3	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	36	4	1	22	3	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	36	4	1	22	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
2	48	12	2	0	10	20	17	2	0	0	0	0	0	0	0	2	48	12	2	0	10	20	17	2	0	0	0	0	0	0	0	2	48	12	2	0	10	20	17	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
3	9	24	1	4	4	1	2	3	0	0	0	0	0	0	0	3	9	24	1	4	4	1	2	3	0	0	0	0	0	0	0	3	9	24	1	4	4	1	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
4	17	13	1	4	27	3	9	4	0	0	0	0	0	0	0	4	17	13	1	4	27	3	9	4	0	0	0	0	0	0	4	17	13	1	4	27	3	9	4	0	0	0	0	0	0	0	0	4		
5	9	8	11	13	7	33	8	5	0	0	0	0	0	0	0	5	9	8	11	13	7	33	8	5	0	0	0	0	0	0	5	9	8	11	13	7	33	8	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5		
6	3	1	2	1	2	11	29	6	0	0	0	0	0	0	0	6	3	1	2	1	2	11	29	6	0	0	0	0	0	0	6	3	1	2	1	2	11	29	6	0	0	0	0	0	0	0	0	6		
7	2	23	2	5	2	1	1	7	0	0	0	0	0	0	0	7	2	23	2	5	2	1	1	7	0	0	0	0	0	7	2	23	2	5	2	1	1	7	0	0	0	0	0	0	0	0	7			
8	2	2	0	9	8	0	2	8	0	0	0	0	0	0	0	8	2	2	0	9	8	0	2	8	0	0	0	0	0	8	2	2	0	9	8	0	2	8	0	0	0	0	0	0	0	0	8			
9	1	5	9	18	1	4	9	9	0	0	0	0	0	0	0	9	1	5	9	18	1	4	9	9	0	0	0	0	0	9	1	5	9	18	1	4	9	9	0	0	0	0	0	0	0	0	9			
10	2	5	1	35	33	1	17	10	0	0	0	0	0	0	0	10	2	5	1	35	33	1	17	10	0	0	0	0	0	10	2	5	1	35	33	1	17	10	0	0	0	0	0	0	0	10				
11	1	2	5	2	2	0	1	11	0	0	0	0	0	0	0	11	1	2	5	2	2	0	1	11	0	0	0	0	0	11	1	2	5	2	2	0	1	11	0	0	0	0	0	0	0	0	11			
12	4	3	4	3	4	0	1	12	0	0	0	0	0	0	0	12	4	3	4	3	4	0	1	12	0	0	0	0	0	12	4	3	4	3	4	0	1	12	0	0	0	0	0	0	0	0	12			
13	0	0	3	0	0	0	0	13	0	0	0	0	0	0	0	13	0	0	3	0	0	0	0	13	0	0	0	0	0	13	0	0	3	0	0	0	0	13	0	0	0	0	0	0	0	0	13			
14	0	0	12	0	0	0	0	14	0	0	0	0	0	0	0	14	0	0	12	0	0	0	0	14	0	0	0	0	0	14	0	0	12	0	0	0	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	14			
15	0	0	10	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0	10	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	15	0	0	10	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	15			

Överför till poäng Beräkna Överför till poäng Neutral 1 2 3 4 5 6 7 Överför till poäng

Visa häst- och kusknamn när muspekaren är över startnr

Aktiva begränsningar

Vinnare ABCD-listan
 Villkor Startnummer
 Övrigt Poängvillkor

Överför poängvillkor till poäng

Villkor nr Läs in
Rank

System

Nytt Utöka till ?
Antal rader:
Klara rader:

Radskillnad

1 2
 3 4
 5

Info om startnr R-kod Utdelningsintervall **Konstruera system** Avbryt Stäng

Tabeller

V75-Procent är insatsfördelningen.

Flerkupongsystem visar fördelningen i flerkupongsystemet

Poäng. Här kan man ange hur mycket man vill satsa på de olika hästarna. Ange valfria poäng i skalan 0-100. Istället för att fylla i siffrorna för varje häst kan man överföra poängen från någon av de övriga tabellerna och sedan justera siffrorna som man vill.

Reducerat system visar hur fördelningen blev i det färdiga systemet.

Knapparna i poäng-tabellen tar fram startlistan.

Neutral ändrar poängen så att de blir lika för alla inom en avdelning samt att summan blir 100.

Om man vill minska mängden siffror kan man välja vilka avd som visas med **Visa avd**.

Skriv in **Antal rader** som ska konstrueras och klicka på **Konstruera system** så tillverkas raderna.

Så här konstrueras ett system med varierande reducering

Programmet slumpar fram 7 tal och översätter talen till en V75-rad som motsvarar poängen i tabell 3. Om till exempel en häst har 5 % av alla poäng i avdelningen så är det 5 % chans att den kommer med i raden.

Raden jämförs med alla krav. Om raden inte klarar kraven kasseras raden och det hela börjar på nytt med 7 nya slumpstal.

Om raden klarar kraven jämförs raden med alla tidigare rader som har godkänts till systemet. Om den nya raden är alltför lika någon av de godkända raderna kasseras den nya raden och det hela börjar på nytt med 7 nya slumpstal.

Hur lika den nya raden får vara någon av de godkända raderna beror på vilken minsta radskillnad som är inställd. **Radskillnad 1** betyder att den nya raden inte får vara samma som någon av de tidigare. Det måste skilja i minst en avdelning. **Radskillnad 2** betyder att det måste skilja i minst 2 avdelningar och så vidare. Om man väljer minsta radskillnaden 2 och får 7 rätt på någon rad kan man inte få några sexor. Flera sexor och ingen sjuar är däremot möjligt.

När raderna är mycket olika ökar chansen till åtminstone någon vinst på bekostnad av chansen till flera vinster. Stor radskillnad minskar också antalet möjliga rader. Om reduceringen är alltför liten får man med många rader som normalt ska ha liten chans att komma med i systemet. Vanligen använder man minsta radskillnaden ett, men vid mycket stark reducering kan man öka den.

Om den nya raden klarar alla krav, även radskillnaden, har vi en rad till i systemet. Det hela fortsätter med sju nya tal osv ända tills det beställda antalet rader uppnås eller tills konstruktionen avbryts.

Kraven och reduceringen kan orsaka rätt stora skillnader mellan tabellerna 3 och 4, mellan poängen och fördelningen i systemet.

Exempel.

Med kravet att två hästar av tre ska vinna får alla tre stora andelar i systemet, även om de har låga poäng.

Om en häst finns på 100 rader i flerkupongsystemet kan den inte finnas på fler rader i det reducerade systemet. Då kanske inte raderna räcker till om hästen har höga poäng.

Vinstchansen beror på den rätta raden. Om den hamnar där reduceringen är minst blir chanserna goda och avtar sedan gradvis. Med funktionen **Chans**, som beskriver längre fram, kan chanserna beräknas och värderas.

Ett vanligt argument mot reducerat är "Den dagen jag är rätt ute ska jag ha sjuan och inte missa den med slumpreducering". Det är OK den dagen, men hur är det övriga dagar? Då är det bättre att ha åtminstone någon chans till sjuan än ingen alls. Spel handlar alltid om sannolikheter.

Verktyg för bortval av rader

I huvudskärmbilden finns tre verktyg för bortval av rader:

Vinnare, Villkor och ABCD-kombinationer. Effekten av dem beräknas så snabbt att vi kan se radantalet direkt efter en ändring. Förutom dem finns flera andra verktyg. Använd de som passar dig och strunta i resten.

Antal rader i ramen	5184	?
Antal ABCD-rader	272	
Antal rader oreduc.		

De rader som finns kvar efter begränsningar med Vinnare, Villkor och ABCD-kombinationer kallar vi ABCD-rader. Knappar märkta ? visar korta hjälpsnitt.

Vinnare och Villkor

Vi minns fortfarande att programmet jobbar med enkelrader, en häst i varje avd.

Vinnare				Förbjudet		Tillåtet		Villkor, 1 st															
A	B	C	D																				
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																				

	1				2				3				4								
Avd 1	A	B	C	D	7	A	B	C	D	7	A	B	C	D	7	A	B	C	D	7	Avd 1
Avd 2	A	B	C	D	6	A	B	C	D	6	A	B	C	D	6	A	B	C	D	6	Avd 2
Avd 3	A	B	C	D	5	A	B	C	D	5	A	B	C	D	5	A	B	C	D	5	Avd 3
Avd 4	A	B	C	D	4	A	B	C	D	4	A	B	C	D	4	A	B	C	D	4	Avd 4
Avd 5	A	B	C	D	3	A	B	C	D	3	A	B	C	D	3	A	B	C	D	3	Avd 5
Avd 6	A	B	C	D	2	A	B	C	D	2	A	B	C	D	2	A	B	C	D	2	Avd 6
Avd 7	A	B	C	D	1	A	B	C	D	1	A	B	C	D	1	A	B	C	D	1	Avd 7
	A	B	C	D	0	A	B	C	D	0	A	B	C	D	0	A	B	C	D	0	Avd 7

Genomgående i programmet gör man markeringar med musklick i små rutor. Ett klick markerar och nästa klick avmarkerar. För att byta ett val behöver man inte först avmarkera det tidigare. Det räcker att markera det nya. Där man kan välja mellan förbjudet och tillåtet är det förbjudna alltid rött och det tillåtna grönt.

Med Vinnare ovan är kravet på varje rad i systemet att det ska ha 3 eller 4 A-hästar, högst 2 B-hästar, högst 1 C-häst och högst 1 D-häst.

Villkoret kräver att varje rad ska ha en A-häst i antingen avd 1 eller 2 eller båda, en eller två markerade. Under villkor kan man markera valfria A-D och sätta kravet att varje rad ska innehålla ett visst antal av de markerade. Med scrollisten ovanför kan man bläddra bland villkoren. Det finns plats för 100 villkor.

Rader med ABCD-kombinationer

Rader med ABCD-kombinationer					
A	B	C	D	Rader	Kvar
7	0	0	0	1	0
6	1	0	0	11	0
6	0	1	0	9	0
5	2	0	0	48	0
5	1	1	0	83	0
5	0	2	0	31	0
4	3	0	0	106	0

Nej på alla 0 ? 0 Nej

Listan visar alla ABCD-kombinationer som finns inom ramen av garderingar. Varje enkelrad består av 7 hästar, alltså blir $A+B+C+D = 7$.

För varje kombination ser vi hur många rader som finns inom ramen med den kombinationen, samt hur många procent som är kvar efter bortvalet med förstasidans tre verktyg.

Klicka på en rad för att ta bort alla rader med den kombinationen.

Övriga villkor på raderna

är krav på Startnummer, Poängvillkor, Utdelning och "numerologi" (par, triss mm).

Startnummer

Villkor på startnr, 1 st aktiva: 1 st

1 aktiv 2 aktiv

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

Kommentar

Radera Kopiera Klistra in

? Ändra färg Grundfärg Gruppvillkor Beräkna radantal Tillbaka

Klicka i en rad för att växla markerat/avmarkerat.

Kusk	1	2	3	4	5	6	7
Ant Ca			8				
Ben Ni		1					
Ber Ch							3
Ber Ro	12		7			4	
Ebb Ri				8			
Ecc Ke			11				
Ekl An				4			
Goo Bj	4		11	5	5	5	6
Gun MT			3				
Ham Fr							12
Hau Ke		7					
Hei Ve		10			4		10
Jak Ma							1
Jen FI		12					2

Tabellen visar vilka startnr kuskarna kör i avd 1-7.
Exempel: Ant Ca kör nr 8 i avd 3

Rutorna visar numren på de hästar som finns inom ramen. Klicka på ett nummer för att markera hästen. Ett klick markerar och ett extra klick avmarkerar.

Välj sedan hur många av de markerade som ska finnas på varje rad i systemet. Som vanligt är rött förbjudet antal.

Valfria markeringar och valfria antal gör funktionen mycket kraftfull. Programmet har plats för 100 villkor.

Med flera stränga villkor kanske man vill tillåta att någon spricker. Då kan man ange dessa villkor i en grupp och ställa krav på gruppen, knappen **Gruppvillkor**.

Kopiera och Klistra in är praktiskt vid snarlika villkor. Fönstret kan ändras till valfri färg. Senast valda färg läses in automatiskt vid nästa programstart.

Om startlistorna har hämtats visas en tabell med kuskar.

Om du klickar på en rad i tabellen så ändras markeringarna för dem i det vänstra villkoret. En ommarkerad blir markerad och tvärtom.

Det är bara de hästar som du har med i ramen som berörs. Ett enkelt sätt att kontrollera ram-kusk är att scrolla fram så att det vänstra villkoret är tomt och därefter klicka på en eller flera kuskar.

Poängvillkor

Här kan du ange valfria poäng i skalan 0-100 på varje häst och sedan sätta poängkrav på raderna.

	1	2	3	4	5	6	7	
1	10	11	1	7	12	2	7	1
2	1	4	9	12	3	3	2	2
3	3	1	13	8	6	8	8	3
4	2	3	14	6	2	6	5	4
5	4	5	3	3	5	1	6	5
6	6	12	10	11	10	4	1	6
7	7	2	11	5	8	7	10	7
8	8	9	15	4	4	10	9	8
9	12	6	5	2	11	5	4	9
10	9	7	12	1	1	9	3	10
11	11	10	6	10	9	0	11	11
12	5	8	7	9	7	0	12	12
13	0	0	8	0	0	0	0	13
14	0	0	2	0	0	0	0	14
15	0	0	4	0	0	0	0	15
S:a	78	78	120	78	78	55	78	S:a

Poängen kan skrivas in i rutorna eller stegas upp/ned med de små piltangenterna. Tab-tangenten hoppar till nästa ruta. Det går också att läsa in V75-procenten som poäng eller ranken i datarutan eller låta startnumren vara poäng. Inlästa poäng kan ändras manuellt.

Krav på poängen kan sättas på antingen summan i raden eller produkten i raden.

Exempel: V75-raden 4-3-1-8-2-2-6 ovan får

summan $2+1+1+4+3+3+1 = 15$

och produkten $2 \cdot 1 \cdot 1 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 1 = 72$

I bilden ser vi att exemplet minsta radsumma är 7 och högsta 27.

Vi kan sätta ett intervall på radsumman, ett lägsta värde och ett högsta värde. Sedan väljer vi om intervallet är ett krav, dvs att radsumman ska vara inom intervallet, eller om raderna inom intervallet ska tas bort. Ändra med knappen **Växla**.

Radprodukten kan av förståeliga skäl bli ett mycket stort tal. Därför markerar man antalet nollor efter talet i rutan. Även här kan man växla mellan Krav och Ta bort.

Det finns plats för 100 villkor på poängen.

Utdelning

75 Utdelningsintervall X

Utdelningen beräknas från streckfördelningen och är därför mycket ungefärlig. Räkna med att rader kan tas bort eller finnas kvar i systemet även när den verkliga utdelningen är hälften eller dubbelt så stor som den gräns du har satt.

Mycket ungefärliga gränser för utdelningen på 7 rätt

- kr

Streckfördelningen här är det ATG kallar insatsfördelningen.

Några orsaker till skillnad på beräknad och verklig utdelning.

1. Om till exempel häst nr 1 är streckad på 50 % av raderna i både avd 1 och 2, räknar programmet med att båda hästarna är streckade på 25 % av alla inlämnade rader. Det verkliga antalet rader som börjar med 1-1 kan vara mer eller mindre än 25 %.
2. Streckfördelningen är avrundad till hela procenttal.
3. Beräkningen tar inte hänsyn till jackpot.
4. En vinnare mer eller mindre betyder mycket när det är få vinnare.

Den beräknade utdelningen kan avvika mycket från den verkliga utdelningen även när det är mycket låg utdelning.

75 Beräknad utdelning X

Programmet beräknar en mycket ungefärlig utdelning från insatsfördelningen. Den verkliga utdelningen för 7 rätt kan avvika mycket från den beräknade. [Läs mer](#)

Radernas fördelning

Utdelning 7 rätt [kr]	Folkets rader	Systemets rader	Antal
- 1 000	■ 8 %	0 %	0
1 000 - 1 800	■ 5 %	0 %	0
1 800 - 3 200	■ 6 %	0 %	0
3 200 - 5 700	■ 7 %	0 %	0
5 700 - 10 000	■ 8 %	0 %	0
10 000 - 18 000	■ 9 %	■ 30 %	302
18 000 - 32 000	■ 9 %	■ 22 %	215
32 000 - 57 000	■ 9 %	■ 19 %	187
57 000 - 100 000	■ 8 %	■ 12 %	125
100 000 - 180 000	■ 8 %	■ 8 %	75
180 000 - 320 000	■ 6 %	■ 4 %	44
320 000 - 570 000	■ 5 %	■ 3 %	27
570 000 - 1 000 000	■ 4 %	■ 1 %	14
1 000 000 - 1 800 000	■ 4 %	■ 1 %	7
1 800 000 -	■ 8 %	0 %	4

Par, triss mm

75 Par, triss . . .

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

Förbjudet Tillåtet

Nr, antal lika udda	
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
	0

Villkor på nr, 1 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	

Högst	7	7	7
Lägst	1	0	0
Krav	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ta bort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Par	minst 1	minst 2	minst 3
Krav	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ta bort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Beräkna radantal Tillbaka

Ändra färg Grundfärg ?

Här finns flera möjligheter att sätta krav på raderna. Exempler på bilden visar hur det fungerar. För chans till 7 rätt måste den rätta raden uppfylla kraven nedan.

Antal nr

Peka och klicka i rutorna för att ändra färg. Rött är förbjudet antal och grönt tillåtet. Rätt rad ska ha en eller två nr 1.

Nr, antal

Rätt rad får ha högst tre lika nr och antalet udda nr (1,3,5,7,9,11...) ska vara 2-5.

Villkor på nr

Minst en av nr 3, 6, 8 och 10 ska finnas i rätta raden.

Det finns plats för 100 villkor på nr. Välj valfria nr, sätt gränserna högst och lägst. Välj också om det är ett krav, om det antalet av nr ska finnas i rätta raden, eller om de ska bort.

Par

Rätt rad ska innehålla minst ett par och får inte ha 3 par.

Övrigt

Fylla i kuponger

75 Fylla i V75 kuponger

Marginaler [0,1 mm]

Vänstermarginal: 100 Toppmarginal: 100

Skrivyta [0,1 mm]

Bredd (1600) 1500

Höjd (620) 680

Flytta mittpunkten

i sidled 0

i höjddled 0

Vridning 0

Strecken [0,1 mm]

Tjocklek 10

Längd 40

25 kuponger

Skriv fr o m kup. 1

t o m kupong 25

Numrera kup.

Skriv ut en testkupong Skriv Tillbaka

Skrivare Teckensnitt Spara inställn.

Om du föredrar ombudet istället för filinlämning direkt till ATG, kan du låta programmet fylla i kupongerna. Beroende på hur du gör systemet kan det bli många eller få kuponger.

Sätt i en bunt kuponger i skrivaren, på längden eller tvären spelar ingen roll. Det viktiga är att alla kuponger går likadant genom skrivaren.

Prova sedan fram rätta värden för marginaler mm. När de stämmer så att strecken hamnar rätt sparar du inställningarna. Dessa läses sedan in automatiskt vid nästa programstart.

Första gången du skriver ut kan det vara lämpligt med vanligt A4-papper så du ser att utskriften hamnar någorlunda rätt. Byt sedan till kuponger och gör inställningarna i rätt ordning.

1. Ställ in topp- och vänstermarginal så att övre vänstra hörnet, nr 1 i avd 1, hamnar rätt.
2. Ställ in bredd och höjd så att nedre högra hörnet hamnar rätt. Om kupongerna dras snett genom skrivaren får man justera för vridningen.
3. Justera mittpunkten om det behövs. Tänk att hela skrivytan är en gummiduk. I mitten sticker du in en nål och kan dra nålen i både höjddled och sidled.

Varje enhet i marginalerna är bara en tiondels mm, knappt synligt.

Papperskopia skriver ut systemet på papper.

75 Skriva ut systemet på papper

Skriv

- Ranking
- Vinnare
- Villkor på ABCD
- Rader med ABCD-komb.
- Övriga villkor
 - Startnr, kusk
 - Poängvillkor
 - Par, triss ...
- Procenten, enkelrader
- Kuponger, rader
- Egen text
- Alla kup.
- Fr o m kupnr
- till och med nr

Totalt 25 kup.

Marginaler [mm]

Toppmarginal:

Bottenmarginal:

Vänstermarginal:

Högermarginal:

Radavstånd

- Extra stor
- Stor
- Normal
- Liten

Antal kopior

Skrivare Teckensnitt Skriv Tillbaka

Spara inställningarna Lägg till egen text

För andelsbolag finns andra och i regel också bättre möjligheter.

1. Rättning med dator.

Sänd ett mail till deltagarna med systemfilen som bilaga, filen *.V75.

Mottagarna sparar bilagan i datorn och kan sedan läsa in den till programmet för rättning.

Deltagarnas program behöver inte vara registrerade med en licensnyckel. Det går bra att läsa in systemet till demo-versionen och rätta med den.

2. Rättning med Androidappen Copema Trav.

Maila appfilen till deltagare som har en Androidtelefon.

Textfil är användbar om du till exempel vill läsa in systemet till ett ordbehandlings- program eller publicera systemet på Internet i klartext. Alternativet är att lägga upp filen med systemet (*.V75).

Chans

Vinstrader kan reduceras bort eller bli kvar vid reduceringen. Här kan vi se chanserna oberoende av turen vid reduceringen. Om vi anger utdelningen beräknar programmet även värdet av tipset. Helst bör vinstchansvärdet hamna över 100 %.

75 Vinstchans och vinstchansvärde med reducerat system

Rätt rad

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1			3												
2			3												
3	1														
4									9						
5								8							
6		2													
7						6									

A B C D

Vinstchans och värdet/rad oberoende av turen vid reduceringen

Systemets radantal:

Resultat	Utdelning	Chans / förväntat antal	Värde [öre]
7 rätt	0	0	0
6 rätt	0	1 chans på 3	0
5 rätt	0	15	0
Summa:			0

Räkna med:

<input checked="" type="checkbox"/> villkor	<input checked="" type="checkbox"/> tilläggsvillkor	<input type="checkbox"/> gruppvillkor
<input checked="" type="checkbox"/> Vinnare	<input checked="" type="checkbox"/> Startnummer	<input type="checkbox"/> 1
<input checked="" type="checkbox"/> Villkor	<input checked="" type="checkbox"/> Poängvillkor	<input type="checkbox"/> 2
<input checked="" type="checkbox"/> ABCD	<input checked="" type="checkbox"/> Utdelningsintervall	<input type="checkbox"/> 3
	<input checked="" type="checkbox"/> Övrigt	

Vinstchansvärdet / insatsen: 0 %

Antal beräknade rader: 79

Reserver

75 Reserver

Alternativ

Inga reserver - Vald ordning V

Fasta reserver F Närmast lägre L

Välj reservordning. "Drag och släpp" ändrar ordningen.

Avd 1	2	4	3	5	6	12	1	7	8	9	10	11	13	14	15	Avd 1
Avd 2	3	7	2	4	5	1	6	8	9	10	11	12	13	14	15	Avd 2
Avd 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Avd 3
Avd 4	10	9	5	8	4	7	1	2	3	6	11	12	13	14	15	Avd 4
Avd 5	10	4	2	5	8	1	3	6	7	9	11	12	13	14	15	Avd 5
Avd 6	5	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Avd 6
Avd 7	6	1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Avd 7

Reserverna räknas i ordning från vänster till höger.

0 = ingen reserv

Fasta res.	
1:a	2:a
1	2
1	2
1	2
1	2
1	2
1	2
1	2

Välj mellan "Inga reserver", "Vald ordning", "Fasta reserver" och "Närmast lägre".
Inga reserver betyder att inga reserver skrivs ut, att turordningen får gälla.

"Vald ordning" och "Närmast" lägre väljs från den större tabellen. Startnumren står där i reservordning från vänster till höger. För att ändra ordningen pekar man med musen på ett startnummer, trycker ner vänster musknapp och drar numret till valfri plats.

Med **Vald ordning** blir de två första som inte är på kupongen reserver.

Närmast lägre blir de två som står i tur efter kupongens lägst rankade ordinarie.

Fasta reserver är de valda reserverna, samma i alla kuponger. Om nr 0 väljs som fast reserv lämnas reserven blank på kupongen.

Till höger om knappen "Reserver" i huvudskärmbilden visas valet med -, **V**, **L** eller **F**.
Ett frågetecken betyder att du har ändrat i systemet och möjligen glömt att ändra reserverna. Ta fram dialogrutan så försvinner frågetecknet.

Andelsbolag

Många andelsbolag använder programmet. Den som gör systemet behöver en registrerad version men för övriga deltagare räcker det att installera programmet från copema.se utan att registrera det. Bolagshållaren mailar till alla deltagare och lägger med systemet (*.V75) som bilaga. Deltagarna tar emot mailet och sparar bilagan någonstans i datorn. När det sedan är dags för rättning öppnar man demoversionen, hämtar in systemet och rättar det. På så vis kan också se hur systemet är uppbyggt.

Ansvar

Programmet är väl beprövat och har hittills visat sig fungera som det var tänkt. Copéma tar ändå inget ansvar för vare sig extra vinster eller uteblivna vinster som kan anses bero på programmet.

För programmet gäller lagen om upphovsrätt.

Om du har synpunkter på programmet, positiva eller negativa, är du alltid välkommen att höra av dig till info@copema.se.

Örebro i maj 2016

Kurt Tina
Copéma