

Copéma Tips version 6

Innehåll	Sidan
Kort om tips	2
Huvudskärmbild	3
Info-delen i huvudskärmbilden	4
Folkets tips, odds mm	5
Komma igång	6
Gardera med procent	6
Begränsa rader	7
Konstruera systemet	8
Spara systemet och lämna in det	11
Utskrift på kuponger	12
Se kuponger	14
Rätta systemet	15
Chans	16
Begränsa det matematiska systemet	18
Gruppvillkor	18
Utdelningsintervall och procentprodukt	19
Procentsumma	20
Teckensorter	20
Teckenföljder	20
Teckenfördelning	21
Teckensekvenser	21
Topptipset	22
Registrering	22
Om programmet	22

Copéma, Box 14005, 700 14 Örebro

www.copema.se

Tack för att du väljer Copéma

Tips är en kombination av tur och skicklighet. Ju skickligare du är, desto mindre behöver du förlita dig på ren tur. Vi är övertygade om att du med hjälp av Copéma Tips kan ta vara på din egen skicklighet långt bättre än med till exempel vanliga enkupongssystem. Med Copéma Tips blir det mindre över till slumpen och på så vis blir dina chanser bättre. Tack för att du väljer Copéma och lycka till!

Kort om tips

Det finns 1 594 323 olika tipsrader. För att vara garanterad 13 rätt måste man alltså tippa alla dessa rader. Lyckligtvis har inte alla rader lika stor vinstchans och vi kan säkert finna mängder av rader som vi inte anser vara spelvärda. Dem kan vi ta bort med olika metoder. Det vanliga är att ramen väljs mindre än 13 helgarderingar, att några matcher får vara halvgarderade eller ogarderade. Men det finns även andra metoder. Med Copéma Tips kan du kombinera flera metoder. Programmet jobbar med enkelrader och kan snabbt bläddra igenom alla 1,6 miljoner rader. Det ger oss nya möjligheter. Vi kan sätta olika former av villkor på raderna och låta programmet undersöka alla rader. Då kan de rader som inte uppfyller våra krav sorteras bort. Raderna som är kvar är ett **matematiskt system**. Det ger alltid 13 rätt om den rätta raden ryms inom ramen av garderingar och klarar alla villkor. Med programmet kan du konstruera ett matematiskt system till varje omgång, precis som du vill ha det. Du garderar som du vill och sätter de villkor du önskar.

Om det är för många rader i det matematiska systemet, vilket är det vanliga, låter du programmet konstruera ett **reducerat system**. När man väljer bort rader från det matematiska systemet minskar också 13-chansen. Men med programmets sätt att reducera minskar antalet rader vanligen mer än 13-chansen!

Detta är möjligt genom att du anger dina garderingar med procent. Till varje match har du 100 procent tecken som du får fördela valfritt på 1, X och 2. Resultatet blir att alla rader i det matematiska systemet inte får lika stor chans att komma med till det reducerade systemet. Rader med stor vinstchans, höga procent, får större chans att komma med i systemet än rader med låga procent. Vi får en **varierande reduktion**. Reduceringen kommer att öka gradvis från raderna med stor vinstchans till raderna med genomgående låga procent. Där du anser att vinstchansen är störst blir reduktionen minst och där du anser att vinstchansen är minst blir reduktionen störst. Det förbättrar dina chanser.

En annan fördel med programmets reduceringsmetod är att du får själv bestämma systemets radantal. Det spelar ingen roll hur mycket och hur du garderar, programmet reducerar till så många rader som du själv bestämmer.

Huvudskärmbild

Hämta kupong för

	Garderingar [procent]		
	1	X	2
1 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
2 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
3 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
4 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
5 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
6 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
7 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
8 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
9 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
10 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
11 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
12 Hemmalag - Bortalag	40	30	30
13 Hemmalag - Bortalag	40	30	30

Villkor, 0 st

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

Antal rader: 1594323 Utvalt tecken Tillåtet antal Förbundet antal

Aktiva begränsningar

- Villkor
- Procentprodukt
- Procentsumma
- Teckensorter
- Teckenföljder
- Teckenfördeln
- Teckensekvenser

Radantal och 13-chans med aktiva begränsningar **Beräkna**

Senast sparade filer:
XXX
XXX
XXX

Med knapparna **Stryktipset** och **Europatipset** kan du hämta aktuell kupong från Svenska Spel, förutsatt att du är uppkopplad på Internet förstås. Knapparna **Hämta tabeller** och **Senaste matcher** hämtar aktuella tabeller samt lagens senaste matcher och möten. För att hämtningen ska fungera kan det behövas fördröjningar i hämtningarna. Klicka på den lilla knappen märkt **i** och öka tiden om inte hämtningen fungerar.

Tiden för matchstart visas om du sätter muspekaren på något av lagen. Tabellen, senaste matcher och möten visas om du klickar med vänster musknapp på ett lag. Datum för "Senaste matcher och möten" visas om du för muspekaren över något av lagen. Om du bara vill se tabellen eller bara senaste matcher och möten kan du klicka på någon av de gröna markeringarna ovanför kupongen. Ett klick på en markering växlar röd/grön. Röd signal = visas ej, grön signal = visas. "Antal rader" under garderingarna visar antalet rader med enbart garderingarna. Antalet rader i systemet räknas ut med **Beräkna**.

Programmet arbetar under Windows och följer vanliga Windows-rutiner såsom markering med musen, stega framåt och bakåt med piltangenterna, byta markerat område med TAB och Shift+TAB mm. Alla fönster är flyttbara. "Greppa" listen upptill med vänster musknapp och dra fönstret dit du vill. Normalt kan du ha flera fönster öppna samtidigt, men några måste stängas innan du kan göra något i ett annat fönster.

Informationsdelen i huvudskärmbilden

Aktiva begränsningar <input checked="" type="checkbox"/> Villkor <input type="checkbox"/> Procentprodukt <input type="checkbox"/> Procentsumma <input type="checkbox"/> Teckensorter <input type="checkbox"/> Teckenföljder <input type="checkbox"/> Teckenfördelning <input type="checkbox"/> Teckensekvenser	Radantal och 13-chans med aktiva begränsningar Antal rader oreduc. med aktiva begränsningar 13958 Aktiva begränsningar ökar 13-chansen med 181 % 13-chansen per rad, multiplicerad högst 1 på 13 med <input type="text" value="100"/> <input type="button" value="Beräkna"/> lägst 1 på 3743 <input type="button" value="Beräkna"/> <input type="button" value="Stäng"/> <input type="button" value="Teckenfördelning"/>	Senast sparade filer: XXX XXX XXX
--	---	--

Om du har någon form av villkor på raderna kan du se hur de inverkar på radantal och 13-chans. Villkoren markeras automatiskt i den vänstra delen men du kan ändra där som du vill.

Beräkna räknar antalet rader i det matematiska systemet efter aktiva begränsningar. Det beräknar också hur mycket 13-chansen ökar i ett reducerat system.

Hur mycket chanserna ökar beror på vilka rader som tas bort. Att till exempel ta bort rader som ändå skulle ha en liten chans att komma med i systemet, rader med genomgående låga procent, ger ingen stor ökning av 13-chansen. Därför är den procentuella ökningen av 13-chansen ett bättre mått än minskningen i antalet rader.

Teckenfördelning visar den procentuella teckenfördelningen i det matematiska systemet, alltså bland de rader som är kvar efter alla aktiva begränsningar. Om procenten överförs till garderingarna och man sedan reducerar blir det en **rak reducering**, alla rader som är kvar betraktas då som lika sannolika.

Normalt skiljer sig teckenfördelningen i det matematiska systemet från procenten i garderingarna. När programmet då tillverkar ett reducerat system har inte alla rader lika stor chans att komma med. Resultatet blir ett system med **varierande reducering**.

Knappen **Beräkna** längst ned räknar ut högsta och lägsta möjliga 13-chans. Före beräkningen kan du ange systemets radantal.

Reducerat utan några villkor alls på raderna

Det går att göra utmärkta system bara genom att gardera med procent och välja hur många rader som programmet ska tillverka.

Även då kan du ha nytta av informationsdelen. Markera någon av rutorna under "Aktiva begränsningar" och klicka på **Beräkna**. Fyll sedan i systemets radantal och klicka på den nedersta knappen **Beräkna**. Nu kan du se högsta och lägsta möjliga 13-chans. Största chansen har förstås raden med den högsta procenten i varje match och minsta chansen avser raden med den lägsta procenten i varje match.

Längst till höger visas namnen på de senast sparade systemen. Det är för att du inte ska glömma att spara systemet innan du stänger programmet.

Folkets tips, odds mm

Knappen **Folkets tips, odds mm** i huvudskärmbilden öppnar fönstret nedan.

The screenshot shows a window titled "x2 Odds mm" with a green background. At the top right, there is a yellow box labeled "Omräkningstal" with the value "80". Below this, there are four tables and two buttons.

Så tippar folket [%]			Längden												
1	X	2	Odds			Procent									
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0
0	0	0	-	-	-	40	30	30	0,00	0,00	0,00	80	0	0	0

Buttons: "Hämta data från Svenska Spel", "Överför till gard.", "Återgå".

Hämta data från Svenska Spel hämtar Folkets tips och oddsen, om det finns några. Folkets tips visar teckenfördelningen på alla inlämnade rader. Då det är medspelarnas rader som avgör utdelningen på den rätta raden är det förstås intressant att känna till siffrorna.

Programmet räknar automatiskt om Svenska Spels odds till procent. Om du har andra odds kan du ange dem manuellt i tabellen "Odds". Skriv in oddset med tre siffror. Kommatecknet efter första siffran kan utelämnas. Om du anger oddset för alla tre tecknen räknar programmet ut det s.k. omräkningstalet. Lite förenklat kan vi säga att omräkningstalet är vinsternas andel i procent av omsättningen. Omräkningstalet är förinställt på 80 men kan ändras i rutan högst upp.

Om omräkningstalet är rätt behöver du bara ange två odds så räknar programmet ut det tredje. Om du anger alla tre oddsen för en match och något av oddsen råkar bli fel, blir även omräkningstalet fel. Programmet visar då talet med röd botten.

Procenten kan överföras till garderingarna på huvudskärmbilden.

Komma igång

Så här gör du ett system.

1. Gardera med procent.
2. Om du vill, kan du begränsa det matematiska systemet ännu mer.
3. Konstruera systemet. Du kan välja matematiskt eller reducerat.
4. Spara systemet och skriv ut kupongerna eller överför raderna direkt till Svenska Spel.

Rättningsdelen kan hämta in aktuella resultat och vinstprognoser under pågående matcher.

Spelbolag mailar vanligen systemen till deltagarna. De som inte har fullversionen av programmet kan rätta med demoversionen, som kan hämtas från www.copema.se. Det går också att skriva ut systemet på papper.

1. Gardera med procent

Till varje match har du 100 % tecken som du får fördela valfritt på 1, X och 2. Efter uppstart av programmet är procenten 40, 30, 30 för alla 13 matcherna. Mata in dina procent genom att ändra siffrorna till dina egna. Enklast är kanske att markera siffrorna med musen och sedan skriva de egna siffrorna.

Exempel på garderingar:

100-0-0	Säker etta.
50-50-0	”Vanlig” halvgardering 1X. Hälften av raderna får en etta och hälften kryss.
60-20-20	Helgardering med mest ettor. Om matchen slutar 1:a är chanserna bättre än med en vanlig halvgardering då mer än hälften av raderna har en etta.
25-30-45	Helgardering som ”lutar” åt tvåa..
80-20-0	Halvgardering 1X med stark övervikt för ettor.

Med stora skillnader i procenten blir spännvidden i 13-chansen mycket stor. Vi konstruerar ett exempel som visar detta:

Alla 13 matcherna helgarderas med 60-30-10 och systemet reduceras till 100 rader.

Om rätta raden består av 10 ettor och 3 kryss blir 13-chansen 1 på 61.

Om det istället blir 10 kryss och 3 tvåor blir 13-chansen bara 1 på 1,7 miljoner.

Att 13-chansen överhuvudtaget varierar beror förstås på att reduceringen varierar.

Fördelen med procentuella garderingar kan bara utnyttjas om man reducerar med radskillnad. I matematiska system och reducering med minimigaranti behandlas alla procent över 0 lika.

Vid konstruktionen av reducerade system tillverkar programmet en rad i taget.

Sannolikheten för varje tecken att komma med i raden är den procentsats som du har angett under garderingar. Om du exempelvis garderar match 1 med 50-25-25 har ettan 50 % chans att komma med i en tillverkad rad, krysset och tvåan 25 % vardera.

3. Konstruera systemet

Systemet kan göras matematiskt eller reducerat.

Matematiskt system

Ett matematiskt system ger alltid 13 rätt om dina garderingar och ev. andra krav på raderna håller. Antalet rader i systemet beror på hur mycket du garderar och vilka andra krav och villkor du sätter på raderna. Inga rader tas bort från systemet utom de som du själv har bestämt.

Reducerat system

Som regel innehåller det matematiska systemet fler rader än vad man har tänkt spela. För att minska antalet rader kan man reducera. Vid all reduktion försvinner det rader utom tipparens kontroll. Man är därför aldrig garanterad en rad med 13 rätt även om tipset är helt rätt.

Med Copéma Tips kan du göra reduktionen så att antalet rader rimligen minskar mer än vinstchansen. Spela 5 % av raderna och behåll 20 % av chansen till 13 rätt, eller vad du siffrorna kan bli.

Procentuella garderingar gör att raderna i det matematiska systemet får olika stor chans att komma med i det reducerade systemet. Störst chans får raderna med genomgående höga procent och lägst chans raderna med genomgående låga procent. Resultatet blir ett system med **varierande reduktion**. Där vinstchansen är störst blir reduktionen minst och ökar sedan gradvis allteftersom vinstchansen minskar. Var chansen är störst och minst har du bestämt själv med procenten i garderingarna. Jämfört med vanliga garderingar kommer du antagligen att gå plus i vissa matcher och minus i andra. Om du gör nyanserna med tärningen lär det bli lika mycket plus som minus men eftersom du är en bättre tippare än tärningen lär du gå plus som helhet, chanserna minskar mindre än antalet rader vid reduktionen.

En annan reduktionsmetod är när alla rader i det matematiska systemet anses vara lika bra. Då minskar förstås 13-chansen lika mycket som antalet rader. Om tipset är rätt och man spelar hälften av raderna i det matematiska systemet blir 13-chansen 50 %. Hur man har valt ut raderna har ingen betydelse för 13-chansen. Vi kallar den reduktionsmetoden för **rak reduktion**, 13-chansen minskar lika mycket som antalet rader.

En fördel med rak reduktion är att raderna kan spridas så att man är garanterad en vinst om tipset är rätt. Det finns system med s.k. minimigaranti för såväl 10, 11 som 12 rätt.

Varierande reduktion ger i längden bättre chanser till 13 rätt och då automatiskt även fler småvinster även utan minimigaranti. Kanske kan man göra jämförelsen att system med rak reduktion och minimigaranti ger en liten vinst varje vecka och system med varierande reduktion tre vinster varannan vecka.

Knappen **Konstruera system** i huvudskärmbilden tar fram rutan nedan.

Konstruera system

Namn:

Datum:

Antal rader:

Klara rader:

System

Nytt Utöka tidigare

Villkor Ja Nej

Procent - produkt Ja Nej

Procent - summa Ja Nej

Tecken - sorter Ja Nej

Tecken - följer Ja Nej

Tecken - fördelning Ja Nej

Tecken - sekvens Ja Nej

Konstruktionsmetod

Minsta radskillnad 1 i matcherna 1-8 2 3 4 5 6 7

Matem. / Reduc. Matematiskt R1, 12 rätt R2, 11 rätt R3, 10 rätt

Konstruera R-kod Teckenfördelning Återgå

Skriv valfri text i rutorna för namn och datum.

Om systemet ska göras med radskillnad fyller du i antalet rader. Se nedan om radskillnad.

Om du väljer "Utöka tidigare" system kan både garderingar och villkor ändras innan utökningen. Fördelen med att utöka istället för att göra flera system är att med utökning kan man hålla radskillnaden även mellan de olika delsystemen.

Antal rader avser antalet rader efter utökningen.

Om du har begränsat det matematiska systemet kan du välja vilka begränsningar som ska vara aktiva. "Nej" betyder att programmet inte tar hänsyn till begränsningen när raderna konstrueras.

Om du väljer att göra ett matematiskt system går programmet igenom alla rader som finns inom ramen av dina garderingar. Varje sådan rad jämförs mot alla dina villkor och övriga begränsningar. De rader som klarar alla krav kommer med i systemet.

Om du väljer att reducera bör du välja varierande reducereing. Välj då något av alternativen under "Minsta radskillnad".

Minsta radskillnaden 1 betyder att alla rader i systemet blir olika. Samma system kan ge en rad med 13 rätt och rader med 12 rätt.

Minsta radskillnaden 2 betyder att varje ny rad som godkänns till systemet skiljer sig i minst 2 matcher i jämförelse med övriga rader i systemet. Om någon av raderna i systemet ger 13 rätt kan det bli högst 11 rätt på näst bästa raden.

Ju större radskillnad du väljer, desto mer spridda blir raderna. Det ökar chansen till att åtminstone någon rad ska ge vinst. Å andra sidan minskar chansen till flera vinster.

Reducering med radskillnad 1 fungerar alltid. Större värden på minsta radskillnaden minskar antalet möjliga rader. Ju större radskillnad, desto mindre blir antalet möjliga rader till ett givet matematiskt system.

Om du spelar på Topptipset bör du bocka i rutan ”1 i matcherna 1-8”. Då kan du vara säker på att alla Topptipsrader blir olika. Radskillnaden blir minst 1 i matcherna 1 till 8.

R1, R2 och R3 skapar system med minimigaranti, givetvis under förutsättning att det matematiska systemet innehåller raden med 13 rätt. Nackdelen med minimigaranti är att man inte kan utnyttja fördelarna med varierande reducereing. Alla rader i det matematiska systemet betraktas som lika sannolika. Minimigarantin ska gälla oberoende av vilken rad i det matematiska systemet som blir rätt rad. Det spelar ingen roll om ett tecken har 1 % eller 99 % i garderingarna, garantin ska gälla i båda fallen. System med minimigaranti är alltså en sämre spelmetod än system med varierande reducereing. Funktionen finns kvar i programmet sedan första versionen då många tippare hörde av sig och ville ha en sådan funktion.

Varje gång programmet konstruerar ett system blir det olika rader, även om förutsättningarna är desamma. För att kunna återskapa en uppsättning rader måste man göra systemet med en rätningskod, **R-kod**. Det är användbart för till exempel tidningar som har ett datatips. Då finns inte utrymme att redovisa alla rader i systemet.

Med **Teckenfördelning** ser du hur teckenfördelningen blev i ditt system och kan bestämma om det är godtagbart. Att procenten i systemet skiljer sig från garderingarna kan ha flera orsaker.

1. Villkor på raderna.

Om man till exempel kräver att hälften av vissa matcher ska ha tecknet etta så blir det i genomsnitt 50 % ettor på dem, oberoende av hur man har ställt procenten för etterna. Det behöver inte vara kring 50 % för var och en av dem., utan kan variera beroende på hur man har valt procenten för dem.

2. När reducereingen är liten eller radskillnaden stor måste många rader kasseras vid tillverkningen. Minska radskillnaden och konstruera på nytt.

3. Det finns slumpmoment i tillverkningen. Prova att konstruera på nytt, spec. för små system.

Med olika villkor och krav på raderna är det inte alltid så lätt att förutse hur de påverkar teckenfördelningen. Därför bör man alltid kontrollera hur fördelningen blev i det färdiga systemet. Om det inte är bra får man ändra på något och konstruera på nytt, prova sig fram tills man är nöjd.

4. Spara systemet och lämna in det

När systemet är klart klickar du på knappen **Spara system** i huvudskärmbilden. Du kan ge filen ett valfritt namn och spara den i en valfri mapp. Programmet lägger automatiskt till ändelsen **stm** till ditt filnamn. Den filen innehåller dina garderingar och annan data som ingår i systemet.

Systemen kan skrivas ut på kuponger eller lämnas in direkt till Svenska Spel via Internet. För direktinlämning behöver du spelkortet och en personlig kod. Se info på www.svenskaspel.se.

Filen som överförs till Svenska Spel är en vanlig textfil men givetvis gjord enligt Svenska Spels specifikation. Filen innehåller raderna men ingen information om systemet för övrigt, till exempel procenten i dina garderingar.

För att skapa filen klickar du på knappen **Egna rader**. Välj vilka rader som ska ingå i filen. Välj också om du ska delta i Dubbelvinsten. Om du väljer "Nej" har inte markeringen på antal någon betydelse.

Välj Stryktips eller Europatips, ange ett namn och spara filen. Filändelsen blir automatiskt ".stt" eller ".ita".

När filen sedan ska överföras behövs inte programmet. Du loggar in till Svenska Spel, väljer "Egna rader" och knappen "Bläddra". Sedan kan du se filerna i din egen dator. Markera filen med tipsraderna och klicka på "Överför". Dina rader sänds då till Svenska Spel och sedan behöver du bara bekräfta med "Betala" och "OK". Om du skulle ångra ett spel kan du återkalla det fram till spelstopp.

Bolagsspel

Om flera personer spelar ihop kan man maila filen med systemet till deltagarna. Dessa kan i sin tur läsa in filen till programmet och rätta med den. För att läsa in och rätta system räcker det med demoversionen av programmet. Den fil man mailar är förstas stm-filen.

Systemet kan också skrivas ut på vanligt papper. Klicka på knappen **Papperskopia** i huvudskärmbilden så visas ett nytt fönster där du väljer vad som ska skrivas ut och med vilken stil och storlek. Programmet känner av den inställda pappersstorleken och anpassar utskriften till den.

Utskrift på kuponger

Om du föredrar att skriva ut raderna på kuponger klickar du på knappen **Fylla i kuponger** i huvudskärmbilden. Då visas fönstret nedan.

Så gott som alla skrivare kan fylla i kuponger. Enda kravet är att skrivaren kan hantera kupongen, helst ha en steglöst ställbar pappersledare då kupongstorleken inte är något standardformat. Kupongen kan matas in stående eller liggande. Välj det som passar bäst. Det viktiga är att alla kuponger går likadant genom skrivaren.

De olika inställningsvärdena måste provas fram. När utskriften blir rätt sparar man inställningarna. Senast sparade inställningar läses in automatiskt vid varje programstart.

Skriv gärna första kupongen på ett vanligt A4-papper och se att tecknen hamnar någorlunda rätt innan du byter till kuponger. Lägg sedan en bunt kuponger i pappersmagasinet och testa om kupongerna matas bäst stående eller liggande. Med knappen **Skrivare** kan du välja stående eller liggande utskrift.

Ställ sedan in värdena så att tipstecknen hamnar rätt. Prova dig fram genom att skriva ut testkuponger. Justera i följande ordning:

1. Välj ett lämpligt **teckensnitt**.
2. Ställ in **toppmarginal** och **vänstermarginal** så att ettan i match 1 rad 1 hamnar rätt, alltså tecknet högst upp till vänster på kupongen. Ändring en (1) enhet flyttar tecknet bara en tiondels mm.
3. Kontrollera att tecknen för en match hamnar vågrätt, att kupongen inte vrids då den går genom skrivaren. Eventuell vridning justerar du med **lutning**.
4. Ställ in skrivytans **bredd** och **höjd** så att tipstecknen hamnar rätt. Om tecknen mitt i kupongen har en dragning åt något håll kan det bero på att kupongen matas ojämnt genom skrivaren. Det justeras i nästa steg.
5. Justering ifall kupongen matas ojämnt genom skrivaren. Tänk dig kupongen som en gummiduk fastspänd i en ram. Hamnar tecknen bättre på gummiduken ifall du sätter en nål mitt i gummiduken och drar nålen åt något håll? Motsvarande justering gör du med **Sidled** och **Höjdled** under Justerpunkt.
6. Kryssrutorna i utkanten av kupongen har egna knappar för att **Justera** kryssen.
7. **Spara inställningarna** när allt stämmer. Senast sparade inställningar läses in automatiskt vid varje programstart.

Rätta systemet

Hämta in ditt system med knappen **Hämta system** på huvudskärmbilden och klicka sedan på **Rätta**. Då visas fönstret nedan.

The screenshot shows the 'Rätta' window with the following elements:

- Resultat:** A central yellow area for displaying the result.
- Rätt rad:** A table for selecting correct outcomes for 13 matches. The columns are 'Rätt rad', '1', 'X', '2', and '-'. The rows are numbered 1 to 13, each labeled 'Hemmalag - Bortalag'.
- Rader med flest rätt:** A table on the right side for displaying the top 5 rows with the most correct outcomes.
- Prognos Vinst:** A table showing the forecast and win amount for matches 10, 11, 12, and 13.
- Buttons:** 'Rätta', 'Topptips', 'Stryktipset', 'Europatipset', 'Spara inställn.', 'Skriv ut resultatet', 'Teckensnitt', 'Återgå', 'Tidigare omg.', and 'Stryktips Europatips'.
- Other elements:** 'Svenska Spels liveservice', 'Hämta aktuella resultat för', 'Markera fel', and '0 0 0 0'.

Klicka i rutorna för rätt tecken. Vid resultatändring klickar du i det nya tecknet och om du vill ta bort tecknet helt för någon match klickar du i den högra rutan (-).

Klicka på **Rätta** eller **Topptips** så räknas raderna igenom och resultatet visas på skärmen. Om rutan "Visa" är förbockad visas de fem bästa raderna. Det går också att rätta rader som inte är kompletta. Om rutan "Markera fel" är förbockad markeras fel i det matematiska systemet med ett rött F.

Klicka på **Stryktipset** eller **Europatipset** under "liveservice" för att se aktuella resultat och prognos. Om uppdateringarna bara hämtas en gång beror det på att följande hämtningar görs från en temporär mapp i din dator. Då behöver du ändra inställningar i din webbläsare. Om du har Internet Explorer väljer du "Verktyg", "Internet-alternativ.." och under "Tillfälliga Internet-filer" väljer du "Inställningar ...". Där markerar du "Varje gång sidan besöks". Vid uppdatering hämtas de aktuella resultaten och vinstprognosen. Om du markerar "Ljud" hörs en signal när ett resultat är ändrat. Om ett tecken är ändrat töms rutan med antalen rätt.

Programmet kan också hämta tidigare resultat och utdelningar från Svenska Spel.

Chans

Med reducerade system finns alltid ett slumpmoment och man är aldrig garanterad 13 rätt. Hur stor chans man har beror på reduceringen. De gamla nyckelssystemen hade utförliga vinstchansstabeller, eller garantitabeller som konstruktörerna föredrog att kalla dem. Men när reduceringen varierar beror vinstchansen på den rätta raden. Ju högre procent i garderingarna för de rätta tecknen, desto större vinstchans. Villkor och andra begränsningar kan dessutom förbättra eller i sämsta fall försämra chanserna.

Med knappen **Chans** i huvudskärmbilden får du fram rutan nedan.

	Chans eller väntat antal	Utdelning [Kr]	Värde [öre/rad]
13	0	0	0
12	0	0	0
11	0	0	0
10	0	0	0
Summa:			0
8	0	0	0

Fyll i rätta raden och klicka på **Beräkna** så räknar programmet ut dina chanser med systemet. Du kan testa olika rader och se hur chanserna varierar. Du kan också testa vilken inverkan olika begränsningar och systemets storlek har. Bocka i lämpliga kryssrutor och ange antalet rader före beräkningen.

Under matchernas gång kan du läsa in aktuella resultat och utdelningar från liveservice till räntningsdelen. Resultat och prognos skrivs då automatiskt in i chans-delen.

Om utdelningen är ifylld, antingen att du fyller i den själv eller att den har fyllts i automatiskt, beräknas även värdet av chanserna. Med otur kan raden med alla rätt försvinna

vid reduceringen och med tur finns den kvar. Här värderas chanserna oberoende av vilken tur man har haft vid reduceringen.

Värdet av vinstchanserna beräknas för varje vinstgrupp och summeras sedan. Värdet är vinstchansen för en tippad rad multiplicerad med utdelningen. Om till exempel chansen till 10 rätt är 1 på 100 per tippad rad och tian ger 50 kr blir 10-rättsvärdet 50 öre. Vinstvärdet är ett direkt mått på hur bra tipset var, oberoende av reduceringen. Helst bör värdet vara mer än insatsen, 1 kr per rad.

Resultatet kan skrivas ut på papper. Teckensnitt och marginaler väljer du som du vill. Senast sparade inställningar läses in automatiskt när programmet startas upp.

Chansen för topptipset räknas från procenten i garderingarna. Villkor och andra begränsningar gäller för alla 13 matcherna. Beroende på hur man anger kraven kan det slå olika på matcherna 1-8. Därför tas inte hänsyn till dem då chanserna beräknas för de 8 första matcherna.

För att värdera chansen för Topptipset med villkor och andra begränsningar gör man systemet med garderingarna 100-0-0 i matcherna 9-13. Ange sedan etta i rätta raden för matcherna 9 till 13 och avläs 13-chansen. Utdelningen på Topptipset skrivs då förstås in som 13-utdelning. Observera att alla villkor och krav då avser alla 13 matcher. För teckensekvenser och teckenföljder kan man då behöva ange andra ogarderade tecken än ettor .

Begränsa det matematiska systemet

Programmet har flera kraftfulla metoder med vilka du kan begränsa det matematiska systemet. Det kanske mest användbara är "Villkor" på huvudskärmbilden. Men det finns också flera andra metoder, varav några är spelteoretiskt tveksamma. Om du till exempel tar bort alla rader som inte har minst tre ettor i följd minskar radantalet. Men förmodligen minskar 13-chansen lika mycket som radantalet. Det spelteoretiska värdet av begränsningar med teckensorter, teckenföljder, teckenfördelningar och teckensekvenser är tveksamt men många användare vill ha dessa möjligheter.

På följande sidor beskrivs metoderna att begränsa det matematiska systemet.

Vi noterar att samma rad(er) kan i regel väljas bort på många sätt. Använd den eller de metoder som passar dig. Om någon metod väljer bort en rad så är raden borta, även om andra metoder tillåter den.

Gruppvillkor

Om du har flera villkor kan det vara svårt att få in alla. Du kanske vill tillåta att någon eller några spricker. Det kan också vara så att du tror att någon spricker, av exempelvis 5 villkor tror du att 3 eller 4 går in, varken mer eller mindre. Allt detta ordnar du med gruppvillkor. Knappen **Gruppvillkor** i huvudskärmbilden tar fram rutan nedan.

Nr	1	2	3	4	5															
1	2	3	4	5																
6	7	8	9	10																
11	12	13	14	15																
16	17	18	19	20																
21	22	23	24	25																
26	27	28	29	30																
31	32	33	34	35																
36	37	38	39	40																
41	42	43	44	45																
46	47	48	49	50																
51	52	53	54	55																
56	57	58	59	60																
61	62	63	64	65																
66	67	68	69	70																
71	72	73	74	75																
76	77	78	79	80																
81	82	83	84	85																
86	87	88	89	90																
91	92	93	94	95																
96	97	98	99	100																

Krav, antal markerade:
0 - 100

Talen 1-100 är numren på villkoren. Klicka med vänster musknapp på något av talen så ser du hur det fungerar. Ett klick markerar och nästa klick avmarkerar.

Ett villkor som är markerat har gul botten. Alla markerade villkor ingår i en grupp. På huvudskärmbilden är de markerade med ett **G**.

Längst ned anger du hur många av de markerade villkoren som ska gå in. I exemplet ovan skulle du markera 5 villkor och sätta kravet 3-4.

Slutligen måste du aktivera villkoret genom att klicka i rutan upptill.

Det finns plats för 10 olika gruppvillkor. Växlingen mellan de olika villkoren görs med rullisten upptill. Samma villkor kan ingå i flera grupper.

När något gruppvillkor är aktiverat visas en grön markering till höger om knappen i huvudskärmbilden. Motsvarande gäller även övriga knappar under "Övriga villkor".

Utdelningsintervall och procentprodukt

Knappen **Procentprodukt** i huvudskärmbilden tar fram fönstret nedan.

Procentprodukt

Procenten för de 13 tecknen i raden multipliceras med varandra.

Talen väljs från

Garderingarna Folkets procent

Tillåten produkt

högst antal nollor efter talet

100 0 3 6 9 12 15 18 21 24

lägst

1 0 3 6 9 12 15 18 21 24

Utdelningsintervall

Det kanske mest användbara här är möjligheten att enkelt kunna utesluta rader med låg utdelning. Notera att angiven utdelning inte är exakt. Se nedan.

För att kunna sätta gränsen måste du först hämta in Folkets procent. Ändra därefter högsta tillåtna radprodukten. Börja med att minska antalet nollor från 24 tills du ser annat än 0 som lägsta utdelning.

Noggrannare justering av gränsen gör du genom att ändra talet i rutan. Skriv nya siffror i rutan eller justera med pilarna.

Om procenten i garderingarna motsvarar sannolikheten för tecknen blir produkten av de 13 procenten i varje rad sannolikheten för raden. På så vis kan vi beräkna 13-chansen för varje rad.

Programmet multiplicerar procentalen istället för decimaltalen, t ex räknas 50 % som 50 istället för 0,5. Resultaten blir då stora tal istället för små, men med bibehållen inbördes ordning bland raderna.

När du anger gränserna för produkten behöver du inte skriva alla nollor i slutet av talet. Istället markerar du antalet nollor.

Utdelningen på 13 rätt kan beräknas från Folkets tips. Beräkningen är mycket ungefärlig. Om det till exempel finns 2 favoriter som båda finns på 70 % av alla inlämnade rader utgår vi från att 49 % ($0,7 * 0,7 = 0,49$) av raderna har båda favorittecknen. I verkligheten kan det vara mer eller mindre. Vanligen brukar också höga procent öka mot slutet av veckan.

Ju fler högprocentare som vinner, desto lägre blir utdelningen. Därför blir högsta produkten gräns för lägsta utdelningen och lägsta produkten blir gräns för högsta utdelningen.

Procentsumma

Om vi väljer ut en tipsrad, ser efter vilka procent varje tecken har i garderingarna, och sedan lägger ihop alla 13 procenten får vi procentsumman för raden.

Rader vars summa är högre än högsta tillåtna eller lägre än lägsta tillåtna kommer inte med i systemet.

När högsta värdet är ”högsta möjliga” och lägsta värdet ”lägsta möjliga”, behåller de automatiskt högsta resp. lägsta möjliga även när procenten ändras i garderingarna.

Teckensorter

Här kan vi välja ut de matcher vi vill och bestämma hur många olika sorters tecken det får finnas i dessa matcher.

Exempel: Vi tror att matcherna 1, 3, 5 och 7 tillsammans har alla 3 tecknen, att ettan finns i åtminstone någon av dessa matcher, likaså krysset och tvåan.

Rader som inte uppfyller kravet tar vi bort med block 1. Rutorna är som vanlig klickbara. Vi markerar matcherna och nertill rödmarkerar vi ettan och tvåan, endast trean lämnas grön. Det betyder att alla tre teckensorterna måste finnas bland de markerade matcherna.

Det finns utrymme för 10 olika block.

Om man anger flera block kan man lämna utrymme för att något eller några block får vara fel. Då låter man berörda block bilda en blockgrupp. I raden ”Grupp” finns klickbara rutor. Där markerar man de block som ska ingå i gruppen.

Under ”Blockgrupp” anger man sedan lägsta och högsta antalet block i gruppen som ska vara rätt. Om man klickar på **Beräkna** går programmet igenom alla rader och räknar hur många som klarar alla krav.

Teckenföljder

Tecknen i raden är klickbara och du kan markera de tecken du vill. Både luckor i raden och garderingar är tillåtna.

Välj sedan lägsta och högsta antal av de markerade tecknen som ska finnas i följd i varje rad.

Det finns plats för 9 olika teckenföljder. Ändra nr med rullisten.

Varje markering är kopplad till en specifik match, till skillnad från teckensekvenser.

Teckenfördelning

Här handlar det om antalet ettor, kryss och tvåor i raderna. Vi kan välja bort de kombinationer vi önskar genom att klicka på raderna i tabellen. Varje klick växlar mellan rött och grönt. Rött betyder som vanligt förbjudet och grönt tillåtet.

Exempel: Alla rader med 11 ettor och 2 kryss väljs bort genom att man rödmarkerar raden 11-2-0.

Från början är kombinationerna sorterade efter antalet ettor. Om du sortera efter antalet kryss eller tvåor byter du markering vid "Ordning".

Ett klicka på röda eller gröna märkningen skiftar alla 105 raderna till rött respektive grönt.

Teckensekvenser

Med sekvensen 1-1 menar vi att det någonstans i raden ska finnas två ettor i följd. Det kan vara i matcherna 1 och 2, eller 5 och 6, eller vilka två matcher som helst bara det är två matcher i följd.

Som vanligt är rutorna klickbara och ett markerat tecken har gul botten.

Det finns plats för 100 olika sekvenser, varav 10 är synliga samtidigt.

Varje sekvens markeras uppifrån och ned.

Flera sekvenser kan bilda en grupp och det kan finnas upp till 20 grupper.

När man räknar antalet sekvenser i en rad får inte sekvenserna överlappa varandra.

Raden 111 XXX XXX XXXX innehåller sekvensen 1-1 bara en gång.

Sekvensen X-X finns i raden 5 gånger, matcherna 4-5, 6-7, 8-9, 10-11 och 12-13.

Om man har flera sekvenser kan man tillåta att inte alla behöver vara rätt.

Exempel: Av 5 valda sekvenser ska minst 3 vara rätt, högst 2 får vara fel.

Vi markerar alla 5 i raden "Grupp". N ändras till J på gul botten. I rutan "Sekvensgrupp 1" anger vi "lägst 3". Om vi vill, kan vi också ange en övre gräns för hur många som får vara rätt.

Om vi bläddrar till "Sekvensgrupp 2" kvarstår "J" men den gula färgen försvinner. Det betyder att sekvensen ingår i någon annan grupp än nr 2. En sekvens behöver inte ingå i någon grupp men kan också ingå i flera grupper.

Med **Hämta system** kan du hämta in sparade system för till exempel rättning.

Topptipset

När detta skrivs kan inte Topptipset lämnas in som Egna rader utan måste skrivas ut på kuponger.

Om du vill försäkra dig om att alla rader i ett Topptipssystem blir olika ska du under konstruktionsmetod bocka i rutan ”1 i matcherna 1-8”. Då blir radskillnaden minst 1 för de 8 första matcherna.

Registrering

Med erhållen licensnyckel kan programmet registreras till en fullversion i 3 olika datorer. Licensen gäller under 1 år med fria uppdateringar. När programmet installeras på nytt från copema.se blir programmet automatiskt en fullversion om det finns en gällande licens i datorn.

Så här registreras programmet.

1. Fyllt i eller klistra in licensnyckeln i avsedd ruta.
2. Klicka på OK-knappen så öppnas registreringsidan på Internet.
3. Fyll i din e-postadress och ev. övriga uppgifter.
4. Du får en svarsnyckel på skärmen och med mailen.
5. Klistra eller skriv in svarsnyckeln i avsedd ruta och klicka på OK.

Klart!

Se www.copema.se för licensnycklar och uppdateringar.

Om programmet

Programmet har hittills visat sig fungera som förväntat. Om det trots allt skulle vara något fel i det så försöker vi givetvis rätta till det. Däremot åtar sig inte Copéma något ansvar för vare sig extra vinster eller uteblivna vinster eller någon annan skada som kan förorsakas av produkten.

Lycka till med spelet!

Kurt Tina
Copéma