

Rangering og spill på kategorier i Totopro XV, egne erfaringer.

(Av Stein Holthe Rosenlund, del 3_Rangering R3-7_Spill på Kategorier)

Dette innlegget skal handle om flere reduksjonsformer i Totopro XV (TP XV) som er relatert til erfaring og statistikk, hhv rangeringsreduksjonen «R3-7» og «Spill på kategorier» som muliggjør fletting og virke av ulike reduksjoner sammen på en dynamisk god måte.

Jeg ser på kategorispill (KS) som et viktig bindemiddel og selve limet i TP XV, og der denne reduksjonsformen alltid inngår på mine systemer i mer eller mindre grad. Fordelen med KS er at man kan ryke på et eller flere reduksjonskrav og fremdeles stå på systemet. Man oppnår god fleksibilitet og dynamikk i spillet uten å basere seg kun på reduksjoner som står alene (ikke KS) og der slike reduksjoner i enkelte tilfeller også kan skape litt uønskede bindinger og kombinasjoner på systemet.

Av erfaring er jeg selv forsiktig med å benytte mange enkelt reduksjoner innen spor, blokk og rangering uten at de inngår i et KS. Med bakgrunn i erfaring og statistikk er noen av disse reduksjonene heller ikke særlig «plausible» (går ikke igjen ofte nok) til å stå som alene reduksjoner i mine øyne. Når det er sagt finnes det selvfølgelig flere meninger og erfaringer rundt dette tema også, men at man selvfølgelig spiller de systemene man selv føler for.

Et godt råd er å benytte de mulighetene som ligger i TP til å kontrollere og avdekke eventuelle «hull» på systemet ved å benytte arkfanen «Fordeling» og premiekontrollen «Premie/Live». Med hull mener jeg avvik på antall kryss pr rangering & hest som kanskje vises og fremstår som «noe uforklarlig» og kanskje ikke er slik du egentlig hadde trodd og ønsket det. Ved å kjøre en del stikkprøver manuelt i premiekontrollen er det også mulig å avdekke og se uønskede forhold rundt kombinasjoner og gjenstående kombinasjoner.

I reduksjonsmalen min ligger de reduksjonene jeg ofte benytter mot faste kategorier, men der også noen reduksjoner ikke er i bruk (ikke satt min/maks) og knyttet mot KS før de eventuelt tas i bruk på systemet. Synes det er greit med en fast mal som er fleksibel og dekkende mot de fleste spilleomganger, at man med enkle tastetrykk etter løpsanalysen kan gjøre de valg og endringer på reduksjonene som igjen kan speile omgangens vanskelighetsgrad.

Denne iboende fleksibiliteten i reduksjonsmalen er også god å ha når man i enkelte V75-omganger ønsker å spekulere litt, styre spillet mot sekssifret, millionutbetaling for 7-rett og man samtidig prøver å «lukte på kassa» + Jokerpotten. Da er statistikken et utmerket kompass og kart, der man klart ser «kursen og terrenget» man må prøve å gå og styre etter.

En viktig reduksjon på mine systemer og som alltid inngår i KS, er «Spill på Intervall» (SI) som inngår i reduksjonsformene spor, rang, blokk og formfaktor. Denne tilnærmingen (SI) er i mine øyne absolutt «plausibel best» og den reduksjonen som gir god redusering og dynamikk i spillet. SI synes også grei å kombinere sammen med andre reduksjoner under samme KS. Vil komme tilbake til SI i et senere innlegg uten å gå helt ned på detaljnivå.

Rangeringsreduksjonen «R3-7» er ment å fange opp treff innenfor sju forskjellige rangverdier og kombinasjoner av rangverdier som ofte går igjen på vinnerrekka og som er statistisk plausible. R3-7 omhandler min/maks treff med KS mot « $3x1\text{-valg} + 1x2\text{-valg} + 1x3\text{-valg} + 5x1\text{-3valg} + 1x4\text{-valg} + 1x5\text{-6valg} + 3x3\text{-9valg}$ », totalt sju treff der min/maks intervallet 3-6 går igjen på 97% av V75-omgangene.

Andre min/maks intervall som går igjen er: « $3\text{-}5 = 90\%_3\text{-}4 = 62\%_4\text{-}5 = 68\%_4\text{-}6 = 75\%_5\text{-}6 = 35\%_0\text{-}2 + 7 = 3\%$ ». R3-7 ligger fast inne på reduksjonsmalen mot sju nevnte rangtreff og KS, men ikke aktivert (min/maks=0-7). Man bestemmer om reduksjonen skal benyttes alene eller inngå sammen med andre reduksjoner innen samme KS. Det hender at jeg velger

bort å benytte R3-7, slik at alt som har med rangering å gjøre bare «flyter fritt» på systemet, men «dekkes av» andre reduksjonsformer som spor, blokk, SI etc.

Andre rangreduseringer som kan brukes og som ligger fast inne som min/maks rangvalg mot KS, er 3x1-valg og 2x2-3valg. Dette betyr at jeg får en noe forsterket «spilleffekt» mot disse valgene, noe som er gjort med hensikt og som er relatert til statistikk.

Jeg har også mye statistikk på rangsummer for 3 og 4-avdelinger (også blokk), men der jeg pr dd ikke har valgt å benytte disse reduksjonene på mine systemer. Det kan bli for mye å holde styr på også, men der spill på noen blokk og rangsummer som KS allikevel er gode og plausible reduksjoner og der enkelte går igjen i 72-86% av V75-omgangene.

Det var det jeg hadde tenkt å dele med dere denne gangen. Neste innlegg (4) kommer vel etter sommerferien og i slutten av juli. Har da tenkt å skrive om «Formfaktor» (FF), litt om «Utgangsrekker» og en del om «Spill på intervall» (SI). Den tidligere nevnte reduseringen «50-75 og 100-prosenten» ble ikke med denne gangen, men om den muligens kan inngå som en fremtidig reduksjon i TP er det også mer naturlig og relevant å skrive om den da.

Er det spørsmål til det jeg skriver, ta kontakt med Radsoft pr epost som formidler videre. Ta gjerne også kontakt om du benytter noen av de nevnte reduksjonene i ditt systemspill og om disse er med på å gi noen hyggelige gevinster tilbake.

Riktig god sommer til samtlige brukere av Totopro.

Mvh

Stein HR