

Spill på intervall, blokker, utganger og formfaktor i Totopro XV, egne erfaringer.

(Av Stein Holthe Rosenlund, del 4_Spill på Intervall_Blokker_Utganger_Formfaktor)

Dette innlegget skal handle om flere reduksjonsformer i Totopro XV (TP XV) som jeg har erfaring med på mine systemer og som er relatert til egen statistikk. Her kan nevnes spill på «Blokker», «Utganger», Formfaktor (FF) tall som også vises som egne formverdier i Superprogrammet samt «Spill på intervall» (SI) som ligger under arkfanen Reduksjoner og underfanene +Blokker, +Startnummer, +Rangering og +FF.

Jeg ser nå i ettertid at jeg burde ha vært noe mer forklarende i tidligere innlegg (del 2-3) om hvor i TP XV man kan finne og aktivere de reduksjonene jeg benytter. For blokk 1-6 og 7-12 (del 2) finner og aktiverer man disse under Reduksjoner, +Blokker, Egne kombinasjoner og Valgte blokker (1-6 / 7-12) og at man til slutt setter ønsket min/maks intervall, om det skal inngå som et Kategorispill (KS) eller ikke.

For rangeringsreduksjonen R3-7 (del 3) finner og aktiverer man denne under Reduksjoner, +Rangering, Egne kombinasjoner, Valgte rangeringer og at man setter ønsket rangeringsvalg, min/maks intervall og om den skal inngå i et KS.

Ved spill på kategorier (del 3) finner og aktiverer man denne reduksjonsformen under Reduksjoner og +Kategori. Verdt å merke seg er at man kan kombinere inntil 99stk forskjellige reduksjoner innen en og samme kategori. Når TP XV gir deg muligheten til å benytte hele ni ulike kategorier, ser man også noe av den fantastiske iboende fleksibiliteten som ligger der og er til benyttelse ved systemspill på hest.

Spill på Blokker er vel en av de mest kjente systemtypene og reduksjonene i-fm systemspill på hest. ABCD-blokkssystem er vel gjerne den aller første tilnærmingen og erfaringen for mange systemspillere, der man også kombinerer slike blokkssystemer med ekstra utganger (ringer) på utvalgte hester. Denne innfallsvinkelen til systemspill er vel i bruk av de fleste spillere i dag og som de også har størst kunnskap om.

Slike ABCD-blokkssystemer finnes som valg i TP XV under arkfanen «Malsystem». Helt greie og enkle systemer som ikke krever eller inneholder mange ukjente reduksjoner, men som kanskje heller ikke gir den best mulige dynamikken i spillet og markeringsforholdet mellom hestene, ei heller en best mulig og fornuftig reduksjon av systemprisen i mine øyne.

Spiller man normale ABCD-blokkssystemer uten andre reduksjoner involvert kan man vel forvente en reduksjon av systempris og matematisk systemramme på 50-80 prosent, litt avhengig av krav til antall A, B, C og D-hester som er med og må gå inn på systemet. Som nevnt i tidligere innlegg (del 2) synes jeg en reduksjon av systemramme på 80-90 prosent som innafor. I min systemverden synes jeg det også er fornuftig med noen enkle regler som sier noe om hvor stor systemramme man bør forholde seg til om man har et fast beløp å spille for, viser til eksempelet som er nevnt i tidligere innlegg (del 2).

For å skape bedre dynamikk i spillet og oppnå et noe mer riktig markeringsforhold mellom hestene (kontra de fleste ABCD-blokkssystemer), benytter jeg langt flere blokker og blokkintervall i kombinasjon med andre reduksjoner. Sammen med andre reduksjoner nevnt tidligere (del 2 og 3) samt «Spill på intervall» og «Utganger», synes slike systemer også å skape en bedre effekt og reduksjon av systemprisen uten å «skjære av seg haka».

Samtidig må man bare erkjenne at det ikke finnes noen eksakt fasit, at man må respektere ulike valg og erfaringer om hva som er bra eller ikke bra når det gjelder ulike systemer og systemspill på hest. Jeg har ingen sterke meninger her, men synes at hver og en må ta sine egne valg, spille de systemene man har tro på og som man har råd til å spille.

Selv kjører jeg alltid en fast rutine med forhånds analyse av løpene, bruk av faste system -og reduksjonsmaler med reduksjoner relatert til plausibel statistikk. Statistikk i kombinasjon med kunnskap om hestene og erfaring med systemspill er viktige momenter for meg, men der bruken av statistikk nok er til min ekstra fordel kontra mange andre spillere som er helt ukjent med denne typen innfallsvinkler i-fm systemspill.

Spill på Utganger (ringer) er vel også en av de mest kjente og brukte reduksjonene i-fm systemspill på hest, finnes under arkfanen «Utganger» i TP XV. Brukes gjerne sammen med andre reduksjoner for å få mere spill på enkelte hester eller kombinasjoner av hester som man ønsker skal vinne. Denne reduksjonen er også med på mine systemer og gjerne i kombinasjon med andre reduksjoner i et kategorispill (KS).

Det er ikke ofte jeg kjører utgangsrekker uten at de er med i et KS, men det hender jeg «fisker litt» og prøver enkelte utgangshester som må vinne, f. eks min/maks 1-2, 1-3 og 2-4. Dette kan gjerne være lavt rangerte hester som jeg synes blir underspilt eller tilsvarende utganger på hester som med stor sannsynlighet tar teten, kan lede helt inn, men der disse tet hestene nødvendigvis ikke er blant favorittene i løpet.

Det fine med utganger er at man også kan sette min/maks for å få mindre/mer spill på enkelte hester eller kombinasjoner av hester om ønskelig. Om man har gjort en god analyse er det alltid hester som peker seg ut som noe underspilt eller overspilt og som man ønsker å justere opp eller ned i spillet med dertil bruk av utgangsrekker. Selv om jeg i enkelte omganger spekulerer, er allikevel normalen at jeg benytter utganger i et KS og der min/maks muligens er litt strengere enn normalt, f. eks 0-1, 0-2, 1-1, 1-2, 2-2, 2-3, 3-4, 4-5, 5-7, 6-7.

Spill på Formfaktor (FF) er nok en mindre kjent reduksjonsform for mange spillere, men der FF også er helt grei å bruke i-fm systemspill om man bare vet hvordan. Som nevnt tidligere finner og aktiverer man FF under hoved arkfanen Reduksjoner og under fanen +FF.

Ved bruk av FF vil jeg gjerne vise til mitt innlegg som ligger ute på hjemmesiden til Totopro, under «Steins systeminnspill» og [«System med Superprogram»](#). Her forklarer jeg hvordan hester med ulike FF-tall (0-5) fordeles inn i et ABCDE-blokksystem som også kombineres med andre reduksjoner som utganger, spill på intervall og spill på kategorier. Jeg anbefaler de som er helt ukjente med slike systemer (reduksjoner) om å prøve seg frem i TP XV på forhånd, det synes «veldig greit» å få noe erfaring før man spiller på ordentlig.

For deg som ikke vet hvor man finner FF-tall, vises disse i den nedre delen av oppsettbildet og under kolonnefeltet FF i TP XV eller som egne verdier i Superprogrammet, til venstre i programmet og til høyre for startnummeret. FF er utregninger og tall som sier noe om dagsform og vinnermulighet til hestene, der 0 er best og 5 er dårligst.

For de som er helt ukjent med Superprogrammet, se også forklaringen på de forskjellige seksjonene i [Superprogrammet her](#), mye nyttig informasjon for deg som spiller. Merk at hester med FF-tall lik 0 og 1 ofte er på vinnerrekka, men er også gode spillobjekter i de hurtigrepeterende spilleformene, av erfaring er spesielt 0-hestene verdt å studere nærmere.

Jeg har noe statistikk relatert til reduksjonen FF også, hhv spill på intervall som er en av mine favorittreduksjoner i TP XV. Om FF-vinnerrekka i V75 er 2-3-0-1-2-1-1 ordnes denne stigende 0-1-1-1-2-2-3 for å finne treffsum (20stk) mot intervallene 1-2(1), 2-3(2), 3-4(2), 4-5(3), 5-6(4), 6-7(5), 1-3(2), 2-4(3) og videre opp til 1-6(7), 2-7(10). Tall i parentes er treffsum for respektive FF-intervall.

Om man akkumulerer slike treff mot mange nok spilleomganger finner man middelveidier som er nyttige i bruk som selvstendige FF-reduksjoner eller i kombinasjon med andre

reduksjoner i et KS. Jeg har lagt ved FF-middelverdiene, vises under og sikkert nyttig i bruk for spesielt interesserte som vil prøve ut reduksjonen FF og spill på intervall.

Middelverdier mot FF-intervall

1	2	3	4	4	6	2	4	5	6	8	4	5	7	9	6	8	9	8	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Om man ser på antall treff mot middelverdiene i 750stk V75-omganger, får en disse tallene. 0-5 treff = 64%, 0-7 treff = 78%, 0-9 treff = 85%, 0-11 treff = 90% og 0-13 = 91%.

Andre nyttige FF-reduksjoner er «Like FF etter hverandre» og «FF på rad etter hverandre», der disse to reduksjonene sammen opptrer i 77% av V75-omgangene, noe som absolutt er plausibelt til å benyttes som «alenereduksjoner» eller sammen med andre reduksjoner (KS).

Spill på Intervall er en reduksjon som er lik for både Blokker, Startnummer, Rangering og FF, men der jeg har valgt å benytte litt andre og færre intervaller for spor kontra det som er forklart under FF. Det blir allikevel for mye dypdykk i detaljer ved å gå innpå alle de nevnte reduksjonsformene i-fm spill på intervall, men der tankegangen bak og bruken er noenlunde lik som for FF, men med innbyrdes helt andre verdier, treff og intervall middelverdier mm.

Spill på intervall (SI) for spor er sikkert noe som er ukjent og utenkelig å bruke som reduksjoner for de fleste spillere, men der statistikken og systemene forteller meg at reduksjoner der spor er med utgjør en merkbar del av reduseringen jeg får på systemprisen. SI for spor er også grei å benytte sammen med andre reduksjoner i et KS og som også opprettholder en god dynamikk i spillet.

Om man skal beskrive tankegangen og måten jeg benytter SI på kan en gjerne sammenligne dette med flere «SI-systemfiltre» (Spor, Blokk, Rang, FF) som virker sammen og har som oppgave å fjerne uønskede rekker eller slipper igjennom rekker som skal spilles.

Jeg ser også frem til å benytte og inkludere SI for «+Spesialpoeng» (SP) om det kommer i en fremtidig versjon av TP XV. Da får jeg enda et systemfilter å spille på og kombinere sammen med andre reduksjoner. Jeg har alt gjort en statistisk jobb opp mot SP og ser det kan ligge gode muligheter her, men at jeg samtidig ønsker å prøve det ut før jeg konkluderer med noe.

Det var det jeg hadde tenkt å dele med dere denne gangen. Neste innlegg (5) kommer trolig utpå høsten eller før jul engang, men har ikke bestemt meg for hva jeg skal skrive om ennå. Mulig jeg tar for meg en måte man kan spekulere på, ta kalkulert risiko og styre spillet mot bestemte V75-premiegrupper ved å spille to delsystemer inn i et system for en rimelig penge.

Er det spørsmål til det jeg skriver om, 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. Er det andre innfallsvinkler og reduksjoner i TP som du selv har gode erfaringer med, er det av interesse å vite om disse.

Fortsatt god ettersommer og lykke til med eget spill.

Mvh

Stein HR