

Spela V75 med liten insats

V75 är ett oerhört svårt spel. En normal omgång startar i genomsnitt elva hästar i varje lopp. Antalet olika kombinationer som kan utgöra den rätta raden är ca 20 000 000. En del rader är dock fullständigt osannolika. En vinnande V75-rad som består av den minst streckade hästen i varje lopp kommer aldrig att inträffa. Det är heller inte troligt att favoriten vinner varje lopp. Faktiskt har det aldrig inträffat.

Antalet sannolika kombinationer är, trots ett större antal osannolika dito, tillräckligt många för att knäcka även storspelarnas plånböcker.

Det du som spelare måste bestämma dig för är egentligen hur mycket du vill vinna när systemet sitter. Det är inte alls så konstigt som det låter. Med hjälp av ett reducerat system så kan du ordna att du inte får 7 rätt när utdelningen är 500.-, men kanske också tvingas acceptera att vissa omgångar helt enkelt är för svåra.

Ska du spela V75 finns två alternativ. Antingen spelar du för en mindre summa och bestämmer dig för hur mycket pengar, sju rätt ska ge när du prickar rätt eller så deltar du i andelsspel. Det finns fördelar och nackdelar med bägge alternativen. Spelar du för mindre belopp så har du inte råd att ta med särskilt många hästar, men du slipper dela vinsterna med andra. Tvärtom gäller för andelsspel.

Den här artikeln handlar om vad du bör göra om du spelar för en mindre insats och vill maximera din vinstchans när 7 rätt på V75 ger mer än 10 000:-

V75 är mycket svårt- reducera systemet

Jag råder dig att inte spela V75 för mindre än 200:-/ vecka. Tycker du att det är för mycket pengar så ska du hellre spela V4, V5 eller DD. Du ska naturligtvis spela reducerade system. Det är fullständigt överlägset om du vet hur du ska reducera. När du reducerar rätt minskar systemets radantal mer än vinstchansen.

Det finns flera bra dataprogram för reducering som du kan handla för rimliga pengar. Det som du betalar för att köpa programmet bör du få tillbaka om du följer råden i artikeln.



Jag tycker bäst om Jokersystemet. Det kostar 495:- och då ingår ett års uppdatering av startlistor och Travguru. Du kan köpa det hos Travronden.se. Jag har även provat Copema (www.copema.se) som är snarligt Jokersystemet, men enligt mitt tycke något mindre användarvänligt. Det är dock min subjektiva åsikt. Copemaanvändare håller kanske inte med mig.

Båda programmen har en inbyggd funktion så att du enkelt kan lämna in system via ATG.se, vilket gör att du inte betalar någon kupongavgift och inte riskerar att tappa spelkvitton och förlora din eventuella vinst. Vinstpengar överförs automatiskt till ditt konto.

Väljer du att inte använda ett reducerat system så behöver du tre spikar

Har en häst bra vinstchans (stor favorit) så vinner den drygt 50% av gångerna. En normalstreckad favorit vinner bara var tredje gång. Anta att du spikar dagens tre största favoriter. Chansen för att alla tre vinner är $50\% * 50\% * 40\% = 10\%$. Du kommer alltså bara att sätta spikarna var tionde gång och när du gör det så är risken stor för att utdelningen blir dålig.

När de tre största favoriterna vinner så blir utdelningen, sju gånger av tio, 300- 10 000:-

Då ska du också veta att det är sällan som tre hästar har 40-50% vinstchans. Mer normalt är att de förlorar klart oftare än de vinner och att dina tre spikar kanske bara sitter var tjugonde gång eller mindre. Att spela V75 med tre spikar är inte bra. Då är det bättre att spela V4 eller V5 och använda sig av en spik!

Välj bort rader som ger dåligt betalt

V75 är så pass svårt att firsiffriga vinster inte är något som du bör söka. Det är betydligt lättare att t.ex. spela DD och vinna de summorna. Charmen med V75 är ju möjligheten att göra stora pengar. Det första som du bör göra är alltså att försöka sortera bort rader som ger dåligt betalt. Det är svårt att göra det med ett vanligt matematiskt system, men en baggis med ett reducerat.

Artikeln är skriven av Johan Lindvall. Han driver webbplatsen www.storavinster.se och är spelteoriexpert på spelforumet www.tipszonen.se.

Det är tillåtet att fritt sprida artikeln. Inga ändringar får göras



Skapa ett effektivt reducerat system

Vi börjar med att titta hur V75-utdelningarna sett ut de senaste åren och bestämmer grundförutsättningarna för systemet.

Drygt 30% av omgångarna är för lätta, d.v.s. V75 ger under 10 000 kronor. Cirka 5% av omgångarna är för svåra. Det kan t.e.x. vara så att ingen favorit vinner eller att fem överraskningar som spelarna rankat fem eller lägre vinner. Jag använder gärna begreppet spelarrank, men för att inte förvirra dig så måste du veta att det är samma sak som strecklistan som visar hur många streck räknat i procent som varje häst har.

Du gör en systemram med en spik. Du kommer att reducera bort ca 85% av raderna om du följer instruktionerna nedan. Din ram kan vara 7 till 7.5 gånger större än radantalet för ett vanligt matematiskt system. Ska du t.ex. spela för 300:- så blir ramen $600 \text{ rader} \times 7 = 4200 \text{ rader}$

I snudd på hälften av alla V75-omgångar vinner 2-3 favoriter, samtidigt som V75 betalar minst 10 000:-. Det är en bra utgångspunkt när du börjar reducera din systemram. I Jokersystemet går du in på fliken utgångar och markerar streckfavoriten i varje lopp, även din spik om den är favorit. Därefter sätter du kravet min 2 och max 3 vinnare.

Innehåller din systemram flera lopp där du har med hästar som är femtehandare eller lägre på spelarranken så kan du lugnt sätta villkor för att max fyra av dem vinner. Det inträffar så gott som aldrig att femterankade eller lägre vinner mer än fyra lopp. Du klickar på det lilla plustecknet som finns under din tidigare reducereing (2-3 a-hästar) och bockar i alla hästar som är rankade fem eller lägre. Kolla så att du inte glömmet någon. Det får du bara betala extra för, utan att det kommer att ge dig något.

Har du flera lopp som innehåller hästar som är niondehandare eller lägre på spelarranken så kan du ställa villkor för att högst två av dem får vinna. Fler än så vinner i princip aldrig. Har du bara två eller möjligen tre lopp med såna rysare så kan du ställa krav på att max en av dem får vinna.

Återigen klickar du på plustecknet och bockar i hästar rankade nio eller lägre och fyller i villkoret.

Sätt också ett villkor för att minst två hästar som är streckade på 1-21% av kupongerna ska vinna. Det inträffar alltid när 2-3 favoriter vinner och utdelningen blir mer än 10 000:- och reducerar ditt system en aning. Klicka på plustecknet och bocka för varje häst som har 1-21% streck och ange minst två vinnare. Ange inte något maxantal.



Så här långt har du använt statistik för att reducera. Vi behöver en utgång till. Sätt krav för att minst en av två idéer som du tror på ska vinna. Du kan givetvis också sätta en av tre som villkor. Det blir dyrare, men chansen för att villkoret sitter ökar. Klicka på plustecknet och bocka i dina idéer och sätt min 1 och max 2. Väljer du att använda dagens största favorit som en av dina idéer så är det minst 50% chans att någon av dina två (eller tre) hästar vinner. Skulle dagens största förlora så har du förhoppningsvis garderat med vinnaren och slipper stå med byxorna nere. Det finns ju alltid en möjlighet att din andra idé vinner.

Det sista villkoret som du bör använda kallas för poäng i Jokersystemet. Varje häst tilldelas poäng beroende på hur spelarna rankat dem. Favoriten i varje lopp får en poäng, andrahandsfavoriten får två poäng o.s.v. En rad där vinnarna återfinns som 1,5,4,11,1,1,2 får ranksumman 25. Du adderar helt enkelt de poäng som varje vinnare har. Gå in under fliken poäng i Jokersystemet och ange min 17 och max 33 poäng.

Ca 90% av alla omgångar där 2-3 favoriter vinner finns inom det intervallet. Här försvinner de vinstrader som ger riktigt uselt betalt. Ranksumman när det blir låg utdelning, når inte upp till 17. Lite förenklat så kan man säga att låg ranksumma innebär dålig utdelning och hög summa följaktligen hög utdelning. Se bara upp så att du inte ändrar någon hästs poäng.

I ett lopp kanske du väljer att ta med fyra hästar, de tre mest betrodda och en jättersare. Du måste då ändra jättersarens poäng så att det stämmer med spelarranken. Är hästen tiondehandare så ska den ha tio poäng och inte något annat. Du ändrar poäng genom att klicka på de små pilarna som finns på varje markerad häst. Var noga med att det blir rätt. Det vore tråkigt om du missade en storvinst för att du slarvat med detta.

Du kan givetvis också göra ett smalare intervall, t.ex. 21-26 poäng. Reduceringen blir större och ditt system blir billigare, men samtidigt minskar chansen att ranksumman stämmer. När V75 ger miljonutdelning så är ranksumman i 94% av fallen 26 eller högre.

Det finns enormt många andra funktioner som du kan använda i Jokersystemet. Du kan t.ex. välja att kräva att minst två vinnare ska starta med spår 1 och 3 eller att vinnarna finns inom ett visst spårintervall. Jag nöjer mig med att presentera de viktigaste funktionerna. Köper du Jokersystemet så följer det med en utmärkt manual där du kan botanisera bland alla finesser.

En tumregel oavsett vad man håller på med, är dock att inte krångla till saker och ting i onödan och det gäller för reducerade system också.



En liten sammanfattning innan jag visar ett skarpt exempel kan vara på sin plats:

- 1) Du gör en systemram med en spik. Du kommer att reducera bort ca 85% av raderna om du följer instruktionerna ovan. Din ram kan vara 7 till 7.5 gånger större än vad du har tänkt att betala. Ska du spela för 500:- så blir ramen 1000 rader* 7= 7000 rader. Reducera inte för mycket, max 90%
- 2) Du sätter krav på att 2-3 streckfavoriter ska vinna. Om din spik är streckfavorit så ska den inkluderas. **47% av alla V75-omgångar kommer kravet att stämma.**
- 3) Du sätter krav för att max fyra vinnare får vara rankade fem eller lägre. **Kravet kommer att stämma ca 98% av alla omgångar.**
- 4) Har du hästar som är rankade nio eller lägre i flera lopp så ställer du krav på att högst en av dem får vinna (eller max 2 om det är fler än tre lopp med lågt rankade hästar). **Du klarar kravet ca 98% av alla omgångar**
- 5) Du väljer att sätta krav för att 1 av 2 av dina egna idéer ska vinna. Du kan också välja 1 av 3. Det ökar chansen att du ska lyckas pricka rätt, men också kostnaden för systemet. **Innehåller kravet dagens största favorit så har du minst 50-60% chans att klara det.** Annars är det lägre.
- 6) Sätt krav för att minst två vinnare som är streckade på 1-21% vinner. **Det inträffar 100% av alla omgångar när 2-3 favoriter vinner och V75 ger över 10 000:-**
- 7) Du ställer krav för min 17 och max 33 poäng. **Ca 90% av gångerna klarar du kravet.**

Vad är då procentchansen för att klara alla krav enligt exemplet ovan?

$$47\% * 98\% * 98\% * 60\% * 100\% * 90\% = 24.3\%$$

I exempelomgången nedan reducerade vi bort 86% av alla rader men vinstchansen minskade inte i samma omfattning. Det är därför som du ska använda reducerade system.

Var fjärde V75-omgång stämmer alla krav och då är det upp till din systemram om det ska bli sju rätt eller inte! Eftersom systemramen blir mycket större än om du spelar matematiskt så kommer du också att belönas med fem och sex rätt oftare. För varje krav som inte stämmer blir det normalt ett rätt mindre än systemramens antal rätt.

Även om kraven ovan stämmer relativt ofta så är det trots allt så att spiken "bränner" minst 50% av gångerna och att systemramen långt ifrån alltid är rätt komponerad, men chansen för att få med alla vinnande hästar ökar givetvis med en större ram.

Nu ska vi titta på Årjängs V75-omgång lördag den 14 juli 2007

Anta att du lyckats pricka in rätt hästar inom systemramen. De står enligt spelarranken. Favoriten först, andrahandaren därefter o.s.v.

Vinnarna är markerade med fet, röd stil

V75-1 **7**

V75-2 2 4 9 1 **6**

V75-3 7 4 6 **9** **7 = a-häst**

V75-4 9 12 7 8 5 10 1 3 4 6 **11** 2

V75-5 **1** 13

V75-6 **2** 4 1 6 11 8 7 **2 = a-häst**

V75-7 7 **3**

Antal rader (matematiskt): 6720 Reducerat: 86% Rader efter reducering: 949 Kostnad 474.50:-

- Tre favoriter vann (kravet stämmer)
- Två vinnare var rankade fem eller högre (kravet stämmer)
- Going Kronos (avd 3) vann inte, men det gjorde Dunder Kap (avd 6). (kravet stämmer)
- I avd 2,3 och 4 vann hästar med 1-21% streck (kravet stämmer)
- Det var bara i avd 4 som niondehandare eller lägre fanns med. Inget krav ställdes för det.

Spelarnas rank var 1,5,4,11,1,1,2, vilket ger ranksumman (poängsumman) 25. (kravet stämmer). En sån här omgång är mycket vanlig. Storfavoriten Going Kronos var ny i eliten och startade från ett uselt sjunde-spår som ruskigt överstreckad. Överraskningen var fjärderankad. De är sällan som riktiga smällkarameller vinner i guld. Skrällen kom, inte oväntat, i stoloppet. Stolopp med tillägg är givna helgarderingsobjekt utom när favoriten är mycket hårt betrodd. Då ska man spika. Övriga vinnare var mycket lätta att hitta! Omgångens näst största favorit spikades i exemplet ovan.

Sju rätt betalade **299 724:-**. Vårt exempelsystem hade gett **328 088:-** med sexor och femmor. Inte illa!



Spelar man V75 för 474.50 varje vecka så satsar man 25 148.50:- per år. Så mycket måste man alltså vinna för att gå jämnt upp. Med en välkomponerad systemram som reduceras så är det inte alls omöjligt att lyckas med.

Storavinster.se har andelsspel på V75. Systemramen byggs med statistik och kunskap. Sedan reduceras ramen på liknande sätt som ovan. Eftersom vi har många andelsägare så siktar vi bara på att vinna sex-siffriga eller högre belopp. Jag brukar säga till andelsägarna att ha uthållighet. V75 är ju mycket svårt och det kan gå lång tid innan större vinster kan kontoföras. Som med alla skicklighetsspel så spelar slumpen en viss roll i enskilda lopp eller omgångar, men i längden vinner den skicklige spelaren, medan Harry Boy-spelarna och de mindre insatta får betala.

Ett exempel på hur svårt V75 är enligt en statistisk beräkning.

Systemram 1* 1* 2* 4* 7* 7* 10.

En procentuell uträkning kan då ge följande chans att ha sju rätt inom ramen.

$50\% * 20\% * 60\% * 80\% * 90\% * 90\% * 90\% = \text{ca } 3.5\%$

3.5% (!) och då har jag förmodligen räknat aningen högt vad gäller chansen att klara sig i ett par lopp! Eftersom du nu också vet att kraven sitter var fjärde gång så är det rimligt att anta att man kan få sju rätt en gång vartannat år med ovanstående ram, men då kommer den att ge mer än 10 000:-. Du får ju också fem och sex rätt ett stort antal gånger.

Det är bra att känna till V75-spelets svårighetsgrad. Nästa gång du spricker, oavsett om du spelar andelsspel med oss eller är med på ett system som någon annan komponerar, så ska du inte klaga allt för högljutt.

Hur skicklig systemkonstruktören än är så är det "normalt" att inte få sju rätt. Det gäller helt enkelt att ha uthållighet. Har du inte det så bör du överväga att sluta spela V75 och istället ägna tid och pengar åt enklare spelformer.



Matnyttigheter när du konstruerar ditt system

Som V75-spelare så ställs du ofta inför valsituationer. Vilken häst bör jag "ta med" och vilken ska jag plocka bort? Antalet olika kombinationer är ju som tidigare nämnts enormt. Nedan finns lite tips som kan hjälpa dig att skapa en effektivare systemram. När du t.ex. står i valet och kvalet mellan hästar i öppna lopp så finns det en del statistik som kan vara bra att känna till.

- Chansa bort hästar som står med spår 9-12 på startvolten i tilläggslopp. De vinner oerhört sällan
- Chansa bort hästar som har spår 4 och 5 i lägre klasser om loppet startas med voltstart. Galopprisken är 50%
- I autostartslopp ska man strecka hästar från spår 1-5 om loppet är öppet. Hästar med de spåren vinner 67% av loppen
- Högst två nionderankade eller sämre vinner
- Spår 4 och 5 är bäst med autostart
- Spår 1 är överlägset bäst i voltstart. Spår 2 underskattas ofta av spelarna. Det är ett bra spår. Andra bra spår är 3,6 och 7. Spår 8 är inte så tokigt. Ofta får hästarna som startar därifrån en spårsmål resa. Är både 1:an och 8:an snabba ut, så bör 8:an streckas. Spår 8 är särskilt intressant på banor som har s.k. open stretch
- Plocka bort de tre "fattigaste" hästarna i silverdivisionen, särskilt om de har dåliga lägen. De vinner mycket sällan.
- I stolopp där deltagarna tjänat lite pengar ska du alltid ha med dem som får en invändig löpning. Spår 1 och 8 i voltstart är givna. Läs dig till vilka som hamnar invändigt. De vinner mycket ofta loppet. Utväldig löpning innebär längre väg. Du måste räkna ca 0.225 sekunder/kurva. Fyra kurvor (2140) gör att hästar som springer i andraspår måste vara 0.9 sekunder bättre än de som slickar sargen. Hästar som springer 1.15.0 hinner i genomsnitt 12 meter på 0.9 sekunder! Dessutom blir hästarna i andraspår aningen tröttare på grund av att de har haft längre väg att springa
- När V75 ger miljonutdelning är ranksumman (poängsumman) alltid högre än 24 poäng
- Det är oerhört ovanligt att en häst som spelarna rankat 8 eller sämre vinner gulddivisionen
- Sju gånger av tio räcker de fyra mest spelade hästarna i bronsdivisionen för att du ska "överleva" loppet
- Spika INTE favoriter som har spår 6-8 i autostartslopp. Helst ska de ha spår 2-5

- Hästar som är streckade på 83% eller mindre förlorar oftare än de vinner
- Spika hellre i guld, silver eller kallblodslopp än i övriga klasser. Favoriterna vinner oftare där. Hårt streckade kallblodsfavoriter är de klart bästa spikobjekten
- 10:e- rankade eller lägre vinner bara 5% av V75-loppen (men när de vinner betalar 7 rätt oftast bra)
- Spika inte i brons eller klass 1. Favoriterna vinner på tok för sällan
- 15% av stoloppen med tillägg vinnas av hästar som spelarna rankat 9-14. En fräck systemkonstruktör sparar pengar genom att strecka de som är femtrerankade och sämre och lämnar de mer betrodda! Undantaget är när favoriten är hårt streckad och har ett bra utgångsläge. Då ska du spika! Har du råd bör du helgardera
- Bakspårsfavoriter som är hårt streckade vinner lika ofta som framspårsdito
- Norska kallblod undervärderas ofta av spelarna. De vinner påfallande ofta när inte Järvsöfaks deltar
- 3-åringar vinner sällan på V75. Det brukar bara vara rena undantagshästar som duger
- Hingstar och vallacker är generellt sett bättre än ston. Passa särskilt ston som bara mött andra ston i tidigare starter och vunnit mycket. När de möter hingstar/vallacker blir de ofta överstreckade.
- Hästar som inte tävlat på en månad eller mer är ofta ringrostiga (dock inte alltid!). Normalt sett krävs en häst i bra form för att vinna på V75

Kuskens betydelse överskattas ganska ofta. Att en del kuskar vinner så frekvent beror mest på att de kör många lopp och bra hästar. Det gör att hästar med "toppkuskar" ofta överstreckas, trots att vinstchansen en del gånger är snudd på obefintlig.

Statistikunderlaget i den här artikeln bygger dels på Storavinsters egen statistik, men också på material ur Jens Sjödéns "Travbibel". Den innehåller värdefull information från alla V75-lopp som körts. Du kan köpa den på www.travsidan.se

Artikeln är skriven av Johan Lindvall. Han driver webbplatsen www.storavinster.se och är spelteoriexpert på spelforumet www.tipszonen.se.

Det är tillåtet att fritt sprida artikeln. Inga ändringar får göras

