

本マニュアルを読む上での注意

Boat Factora.AI Edition (ボートファクター AI エディション)以降「本ソフト」と表記する。
設定方法や使い方マニュアルの内容と本ソフトの内容が異なる場合がございます。
ソフトの仕様内容は予告なく変更されることがございます。
変更後は使い方マニュアルも更新する予定ですが使用方法が解らない場合は
メールで問い合わせください。

使用方法の問い合わせに関しては十分マニュアルを読んだ上で、
1 ～ 2 日間シミュレーションで検証した後お問い合わせください。
問い合わせ内容はマニュアルに記載されていないか十分ご確認の上、
どうしても解らない場合に限りメールをください。
マニュアルを何度も読んで、いろいろ試して理解度を深めてください。
電話の対応もいたしますが先ずはメールをください。(連絡先をお伝えします。)

有料 (3,000 円) 無期限サポートによる遠隔操作で取扱説明や設定のお手伝いをします。
有料サポートの申し込みはメールで問い合わせください。日時の打ち合わせをします。

運営者 : 頭川寛裕

お問い合わせ : boatsniper-plus.ai@sniper-japan.jp ※印を@に変えてメールください。

★Boat Factora.AI Edition の設定方法★

注意 : メールで送られたセットアップ URL はコピーして必ず Google でインストールしてください。
セット画面がでたらインストールして下さい。



The image shows the BoatFactorAI setup screen. At the top is a promotional banner for BoatFactorAI, featuring a speedboat and a brain with neural connections. Below the banner is a table titled '12R 予選特選' (12R Preliminary Special Selection) showing a list of names and their corresponding scores. The table has columns for '選手名' (Player Name), 'ST' (Score Type), and '勝率' (Win Rate). The data is as follows:

選手名	ST	勝率
山田 太郎	12	6.72
佐藤 一郎	14	6.74
鈴木 次郎	13	6.69
田中 三郎	15	6.75
高橋 四郎	11	6.70
伊藤 五郎	16	6.76

Below the table is a section titled 'BoatFactorAI セットアップ' (BoatFactorAI Setup). It contains a list of steps, with the first step being '1. BoatFactorAI をインストールする' (1. Install BoatFactorAI). At the bottom of the setup screen is a button labeled '閉じる' (Close).

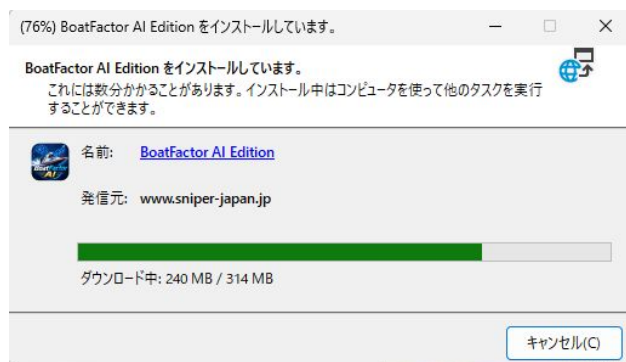
※Google になっっていますか? ※Microsoft Edge は相性が悪いです。

- インストールを押すと右上の新しいダウンロードあるとこれが出ます。保存して開く！

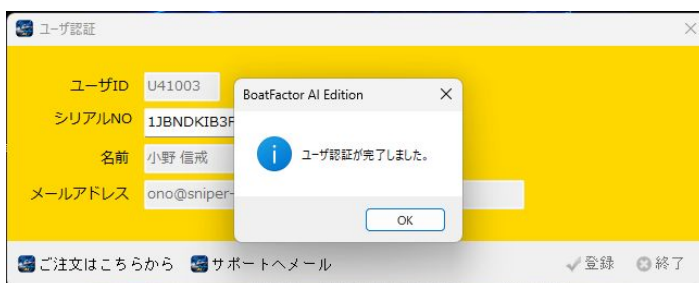


※保存したら開くで下記画面を出します。

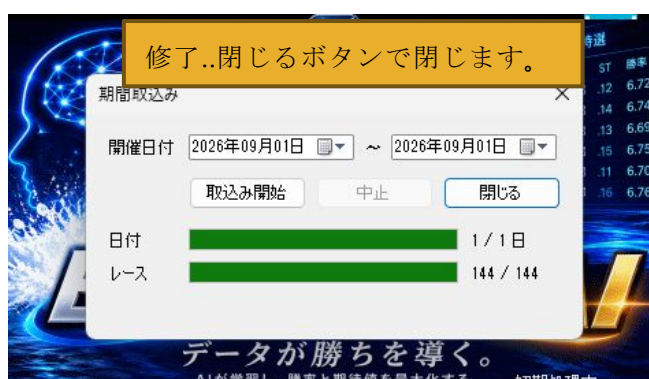
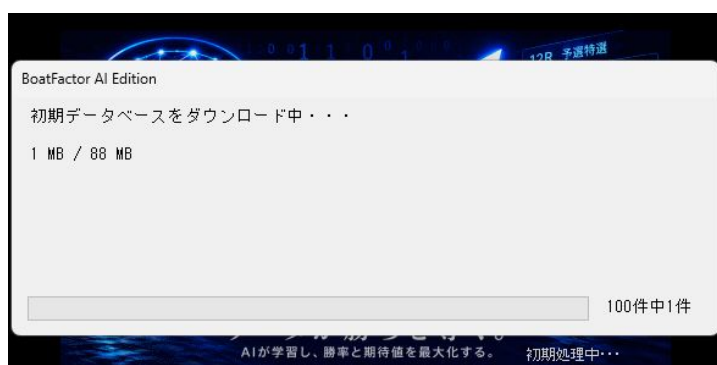
- ソフトは安全ですので安心してインストールしてください。



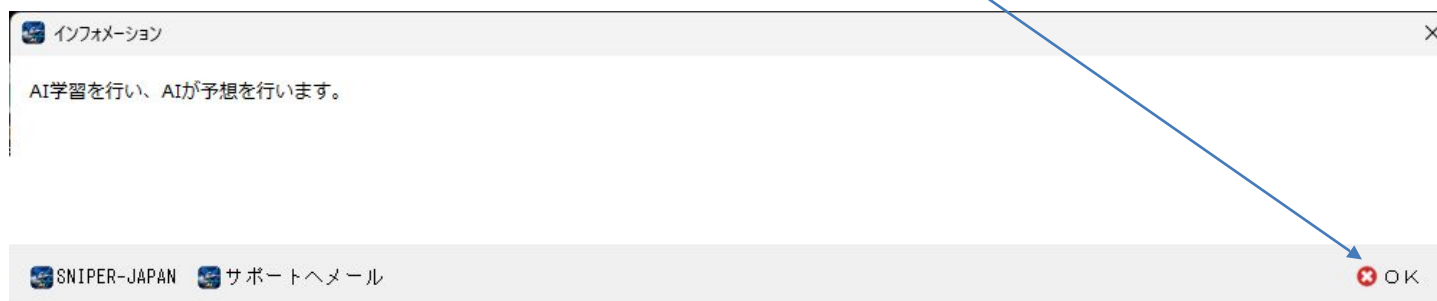
ユーザー登録に ID やパスワード名前メールを入れて登録ボタンから登録完了させてください。



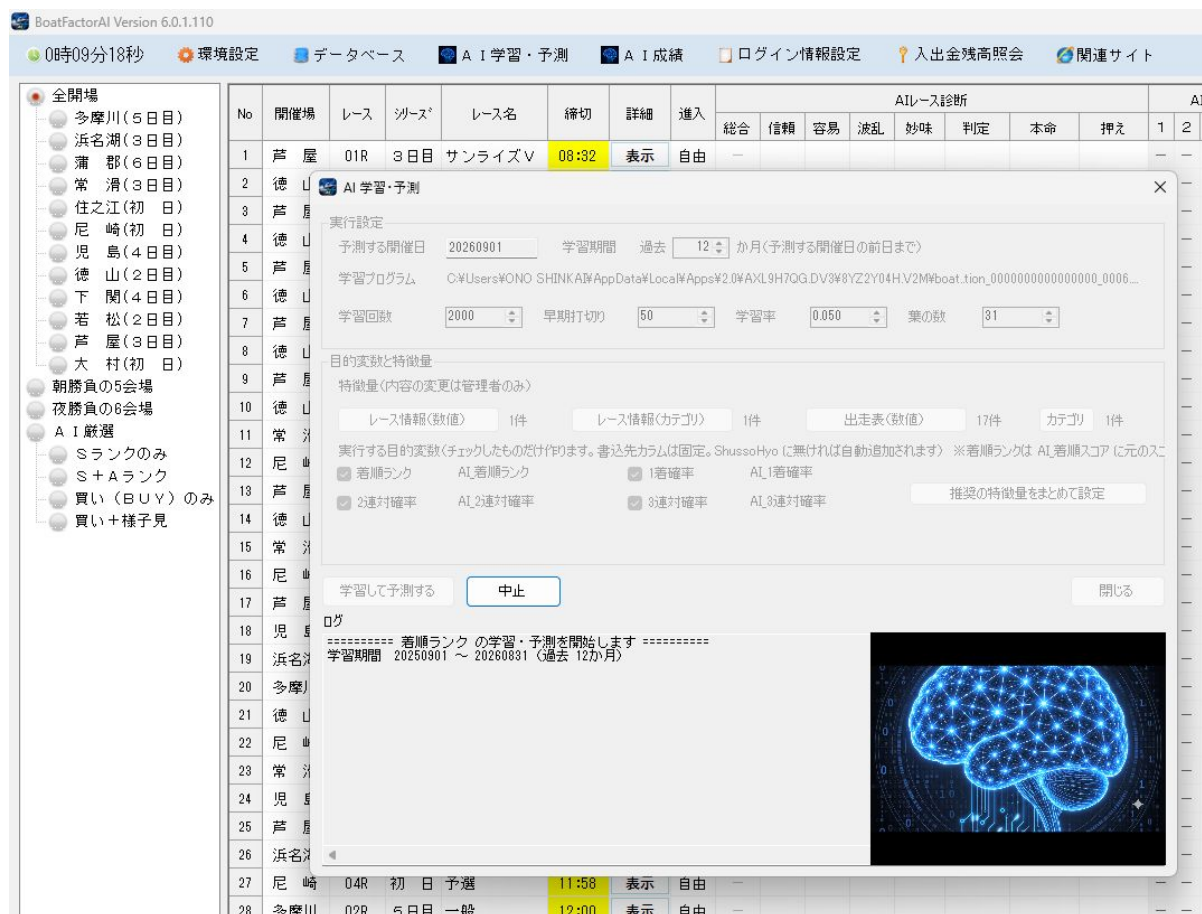
サーバーから初期データのダウンロードが始まります。少し時間がかかります。



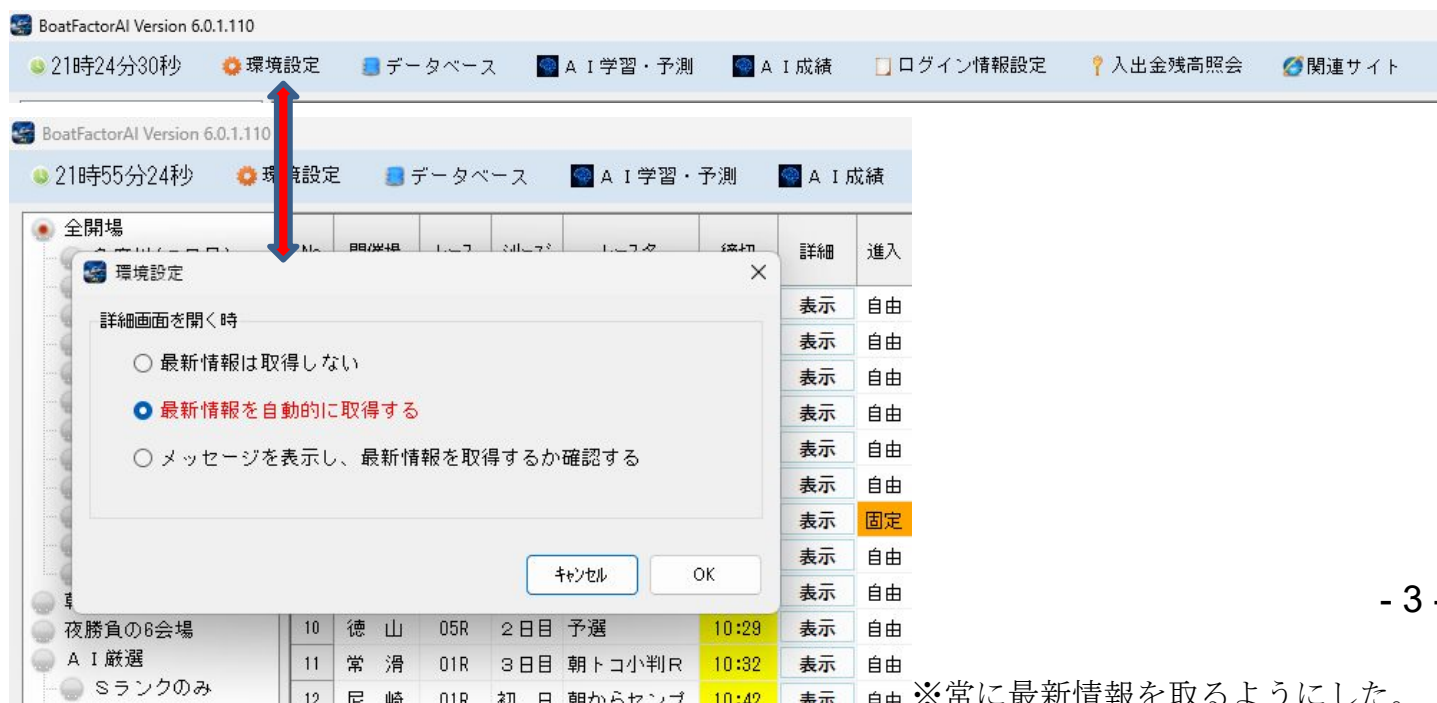
インフォメーション画面が立ち上がってきたら内容を確認してOKします。



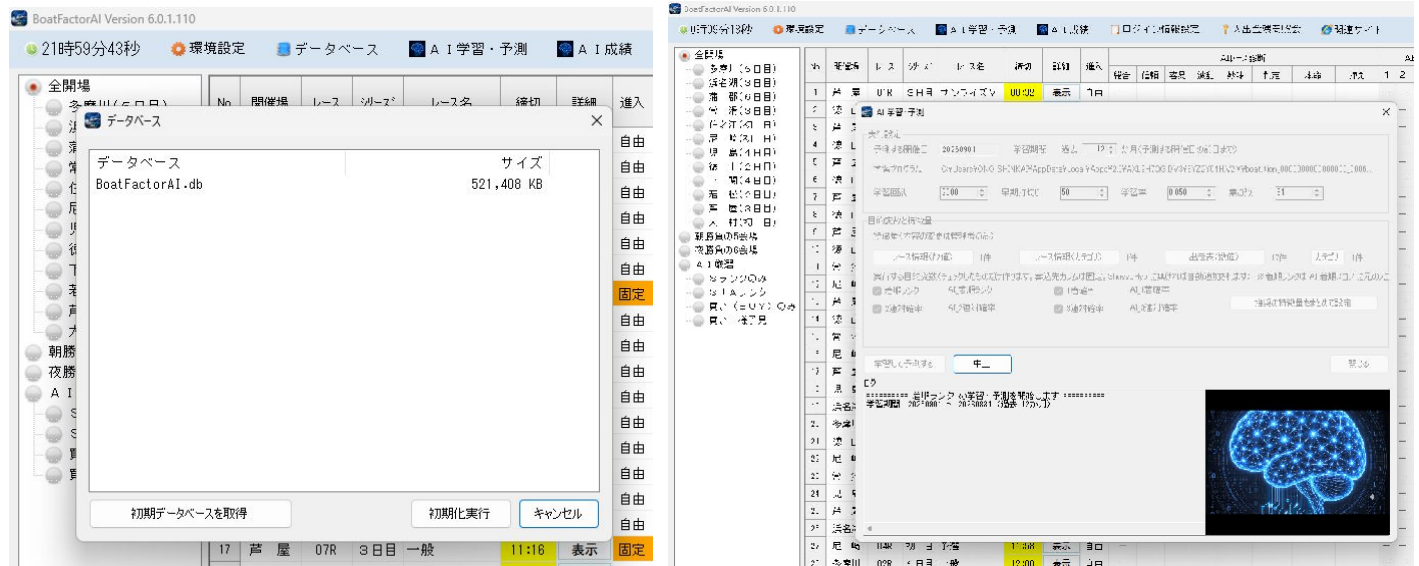
AI 学習・予測を起動して過去のデータを学習始めます。修了すると一覧画面が立ち上がります。



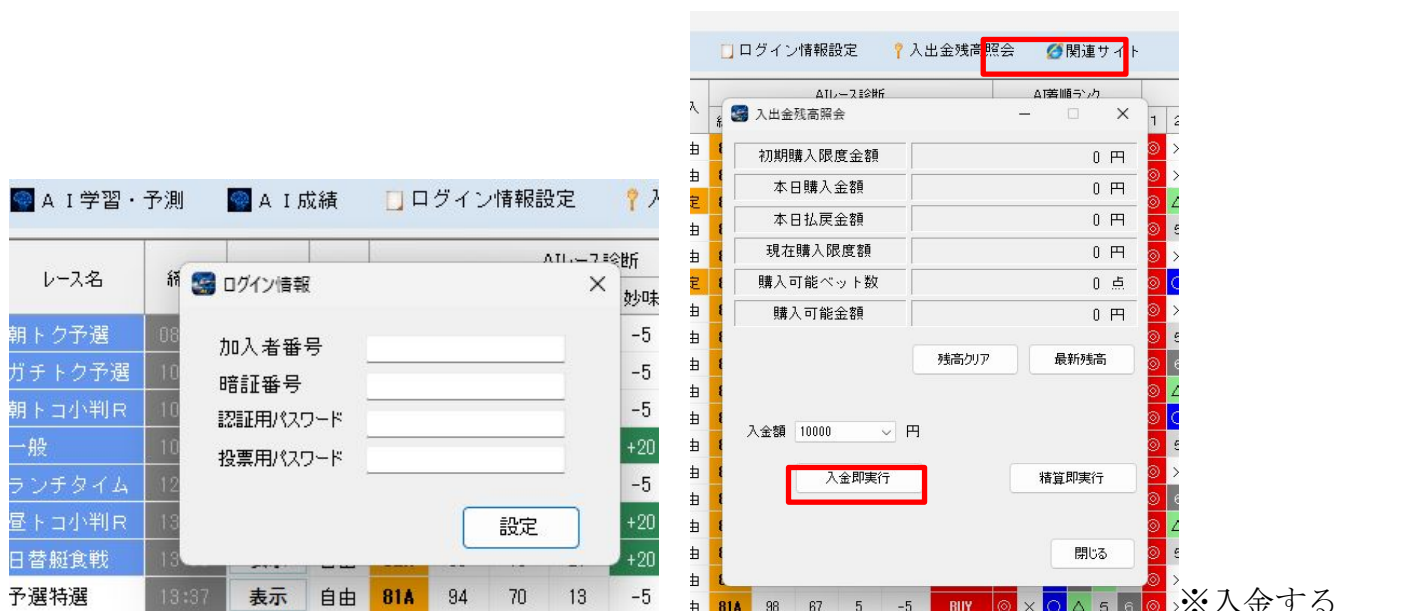
上部にある設定をしましょう。



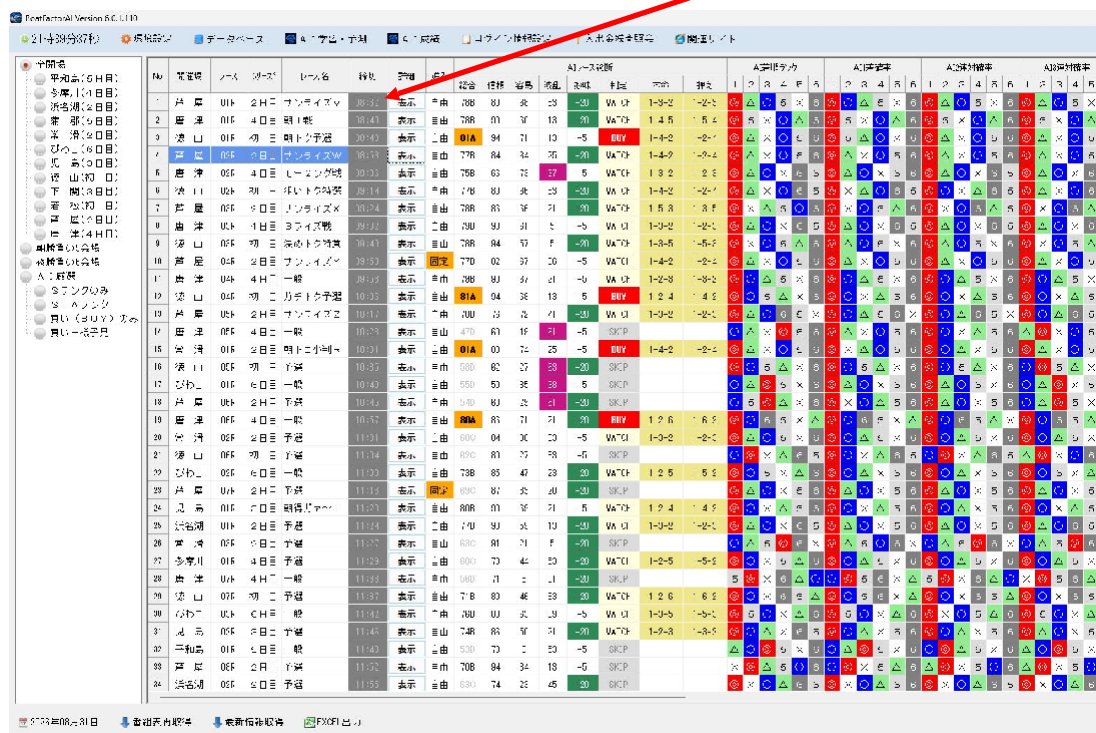
データベース・メンテナンスする時使いますが一般的には触る必要がありません。



レポートに申し込みして貰った加入者番号などを記入すれば本ソフトから簡単投票出来ます。



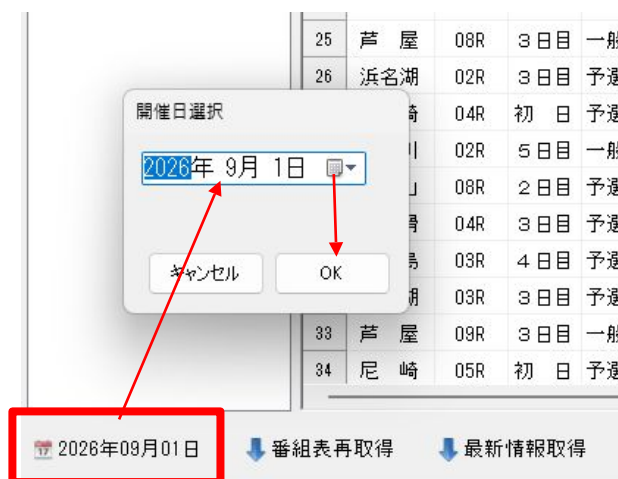
★全体がわかる一覧画面です。全日の画面なので締め切りが塗りつぶされています。



下の日付の所をクリックすると日付け変更画面が出ます。

明日のレースや過去の検証にも使えます。

※投票締め切り 5 分前から青点減します。



No	開催場	レース	シース	レース名	締切	詳細
1	徳山	01R	2日目	朝トク予選	08:44	表示
2	徳山	03R	2日目	決めトク特賞	09:36	表示
3	芦屋	04R	3日目	サンライズY	09:50	表示
4	芦屋	05R	3日目	サンライズZ	10:17	表示
5	常滑	01R	3日目	朝トコ小判R	10:32	表示
6	芦屋	07R	3日目	一般	11:16	表示
7	児島	01R	4日目	朝得ガァ〜コ	11:20	表示
8	常滑	04R	3日目	予選	12:09	表示
9	多摩川	03R	5日目	一般	12:27	表示
10	常滑	05R	3日目	三A傑戦	12:35	表示
11	浜名湖	04R	3日目	ランチタイム	12:47	表示
12	尼崎	06R	初日	星どきピンク	12:55	表示
13	多摩川	04R	5日目	一般	13:00	表示
14	児島	07R	4日目	予選	14:23	表示
15	徳山	12R	2日目	ドリーム戦	14:26	表示
16	尼崎	09R	初日	予選特賞	14:39	表示
17	常滑	10R	3日目	予選特賞	15:10	表示

厳選レースで買い(BUY)のみを選択するとお勧めのレースだけ時系列で表示されます。

BoatFactorAI Version 6.0.1.112

14時34分42秒 環境設定 データベース A I 学習・予測 A I 成績 ログイン情報設定 入出金残高照会 関連サイト

全開場

- 多摩川(5日目)
- 浜名湖(3日目)
- 蒲郡(6日目)
- 常滑(3日目)
- 住之江(初日)
- 尼崎(初日)
- 児島(4日目)
- 徳山(2日目)
- 下関(4日目)
- 若松(2日目)
- 芦屋(3日目)
- 大村(初日)

朝勝負の5会場

夜勝負の6会場

A I 厳選

- Sランクのみ
- S+Aランク
- 買い(BUY)のみ**
- 買い+様子見

No	開催場	レース	シース	レース名	締切	詳細	進入	AIレース診断						A 賭順ランク						
								総合	信頼	容易	波乱	妙味	判定	1	2	3	4	5	6	
1	徳山	01R	2日目	朝トク予選	08:44	表示	自由	82A	88	77	25	-5	BUY	◎	×	△	○	6	5	
2	徳山	03R	2日目	決めトク特賞	09:36	表示	自由	83A	86	81	21	+20	BUY	◎	×	×	○	6	△	5
3	芦屋	04R	3日目	サンライズY	09:50	表示	固定	82A	96	70	8	-5	BUY	◎	×	5	○	6	△	
4	芦屋	05R	3日目	サンライズZ	10:17	表示	自由	81A	76	83	41	+20	BUY	◎	×	○	△	6	5	
5	常滑	01R	3日目	朝トコ小判R	10:32	表示	自由	81A	84	79	33	-5	BUY	◎	△	○	×	5	6	
6	芦屋	07R	3日目	一般	11:16	表示	固定	83A	90	80	20	-5	BUY	◎	○	6	5	△	×	
7	児島	01R	4日目	朝得ガァ〜コ	11:20	表示	自由	86A	94	85	13	-5	BUY	◎	6	○	△	5	×	
8	常滑	04R	3日目	予選	12:09	表示	自由	83A	98	72	5	-5	BUY	◎	6	5	○	×	△	
9	多摩川	03R	5日目	一般	12:27	表示	自由	83A	84	81	25	+20	BUY	◎	5	○	6	×	△	
10	常滑	05R	3日目	三A傑戦	12:35	表示	自由	81A	98	85	5	-5	BUY	◎	○	5	×	△	6	
11	浜名湖	04R	3日目	ランチタイム	12:47	表示	自由	82A	92	75	15	-5	BUY	◎	○	△	6	×	5	
12	尼崎	06R	初日	星どきピンク	12:55	表示	自由	80A	80	79	41	-5	BUY	◎	5	△	○	×	6	
13	多摩川	04R	5日目	一般	13:00	表示	自由	82A	82	83	35	-5	BUY	◎	△	5	○	6	×	
14	児島	07R	4日目	予選	14:23	表示	自由	85A	94	81	13	-5	BUY	◎	5	○	6	△	×	
15	徳山	12R	2日目	ドリーム戦	14:26	表示	自由	81A	76	83	41	+20	BUY	◎	×	△	○	5	6	
16	尼崎	09R	初日	予選特賞	14:39	表示	自由	81A	76	81	41	+20	BUY	◎	5	△	○	6	×	
17	常滑	10R	3日目	予選特賞	15:10	表示	自由	81A	98	85	5	-5	BUY	◎	×	○	6	△	5	
18	住之江	01R	初日	予選	15:17	表示	自由	81A	98	87	5	-5	BUY	◎	×	○	△	5	6	
19	児島	09R	4日目	これしか9じ	15:34	表示	自由	82A	84	80	33	-5	BUY	◎	5	×	△	○	6	
20	住之江	02R	初日	予選	15:41	表示	自由	81A	90	71	13	+20	BUY	◎	×	△	6	○	5	
21	多摩川	10R	5日目	準優勝戦	16:08	表示	自由	82A	84	78	25	+20	BUY	◎	×	○	△	5	6	

★詳細画面を開くには表示ボタンをクリックします。

[illegible]

投票シート									
No	勝式	買目		計算 オッズ	調整 オッズ	最新 オッズ	購入金	払戻金	
1	2連単	1	4	3.6	3.6	3.6	2,000	7,200	

点数	計算平均 回収率	調整平均 回収率	最新平均 回収率	購入金額合計	払戻金額合計	収支金額合計
1点	360%	360%	360%	2,000円	7,200円	5,200円

- 6 -

The screenshot displays the 'Keiba.com' website interface for a horse racing analysis. The top navigation bar includes links for 'レース情報' (Race Information), '競馬情報' (Horse Information), '競馬予想' (Horse Predictions), '競馬結果' (Horse Results), '競馬ニュース' (Horse News), '競馬ブログ' (Horse Blog), '競馬動画' (Horse Videos), '競馬画像' (Horse Images), '競馬音声' (Horse Audio), '競馬動画' (Horse Videos), '競馬画像' (Horse Images), '競馬音声' (Horse Audio), '競馬動画' (Horse Videos), '競馬画像' (Horse Images), '競馬音声' (Horse Audio).

The main header section displays the race details: '2026年09月01日 4R 入道自白 一般 B.T.S.ながとオープン6周年記念 新天通特4日 予選'. The race is scheduled for September 1, 2026, at 4:00 PM. The race type is '入道自白' (Newcomer Open) for '一般' (General) horses. The race is a 6-year-old open race for B.T.S. horses, commemorating the 6th anniversary of the new day race. The race is a 4-day special race for B.T.S. horses. The race is a 4-day special race for B.T.S. horses.

The '総合評価' (Overall Evaluation) section shows a 'BUY' recommendation with a rating of 'A 81'. The evaluation is based on the horse's performance in the race, with a rating of 'A 81'.

The 'レース分析' (Race Analysis) section provides a detailed analysis of the race, including a table of horse performance. The table lists the horse's name, age, sex, and performance in the race. The table is as follows:

馬名	性別	年齢	成績	出走率
1	雄	3	0.0	0.0
2	雄	3	0.0	0.0
3	雄	3	0.0	0.0
4	雄	3	0.0	0.0
5	雄	3	0.0	0.0
6	雄	3	0.0	0.0

The 'レース結果' (Race Results) section displays the race results, including a table of race outcomes. The table lists the horse's name, age, sex, and performance in the race. The table is as follows:

馬名	性別	年齢	成績	出走率
1	雄	3	0.0	0.0
2	雄	3	0.0	0.0
3	雄	3	0.0	0.0
4	雄	3	0.0	0.0
5	雄	3	0.0	0.0
6	雄	3	0.0	0.0

A red arrow points from the 'レース分析' table to the 'レース結果' table, indicating the flow of information from the analysis to the results.

投票シート												
No	勝式	買目				計算 オッズ	調整 オッズ	最新 オッズ	購入金		払戻金	
1	3連単	1	3	5	×	12.1	12.1	12.1		600	▽	7,260
2	3連単	1	5	3	×	11.8	11.8	11.8		600	▽	0
3	3連単	3	1	5	×	107.0	107.0	107.0		100	▽	0
4	3連単	3	5	1	×	244.2	244.2	244.2		100	▽	0
5	3連単	5	1	3	×	73.0	73.0	73.0		100	▽	0
6	3連単	5	3	1	×	235.0	235.0	235.0		100	▽	0

投票シートクリア

買目追加

購入金再計算

舟券購入

独自指数1

独自指数2

独自指数3

収支表

最新情報取得

閉じる

日付を変えた場合も AI 学習がその都度必要になります

AI のスコアが低い時は場が荒れることが良くあります。

スタテン流しや鬼予想、コンピューター予想、AI 予想など

全部投票シートに移してから同じ目を削除しながら

オッズを最新読み込みにしてオッズの 1000 倍以上などを削除しながら回収率を上げて行き少ない金額で投票するのも面白いです。何度か少ない資金で万舟を的中させていますいろいろ使い方を研究してください。

とても面白い AI ソフトです。お楽しみください。

一番上のログイン情報を入れれば簡単投票できます。

買いの基準は AI 予想の AI 着順ランキングから◎○△を基本にしています

1 号艇流しや 2 連単ボックスでオッズの低い順から切ったりしながら回収率と購入金額なども見ましょう。買目がばらけていると感じた場合はボックス等も良いです。色々変えて勉強して感覚を養ってください。

2026年09月01日 下関 07R						
ログイン設定 調整オッズ設定 今節得点率設定 入金指示 精算指示 残高照会						
下 関 19# 2026年09月01日 7R 進入自由 一般 BTSながとオープン6周						
AI 診断 AI 予想 出走表 鬼分析 スタート展示 回収率最適化分析						
艇番	1	2	3	4	5	6
選手名	辻 栄蔵	服部 剛	阪本 勇介	浜野 孝志	船岡 洋一	浅香 文武
AI 着順ランク	◎	△	5	×	○	6
AI 1着確率	◎ 67.7%	×	5 6.5%	△ 15.0%	○ 17.2%	6 2.7%
AI 2連対確率	◎ 84.7%	○ 35.1%	5 24.5%	×	△ 30.6%	6 9.0%
AI 3連対確率	◎ 92.1%	○ 61.4%	5 47.4%	△ 54.6%	×	6 19.6%
AI 着順スコア	2.241	-0.194	-0.561	-0.348	0.116	-1.710

★基本の知識として回収率などを覚えて置きましょう。

回収率の切捨て

回収率とは購入金額を 100 %とした、払戻金合計（返還・特払いを含む）の率です。

払戻金合計÷購入合計金額×100（小数第 1 位を四捨五入）

回収率 200 %だと 1 万円購入して配当が 2 万円付いて利益 1 万円になる計算です。

●全体の回収率の計算。（回収率はとても重要です）

回収率について（1） 1 点買いの場合は直感的にわかります。

回収率（%）＝オッズ×100

回収率について（2） 2 点買いの場合でオッズがどちらも同じ場合も直感的にわかります。

回収率（%）＝（オッズ÷2）×100

回収率について（3）

多点買いの場合でオッズがバラバラの場合、資金配分しづらい。

1 点買いと同じ直感的な予想が可能になる合成オッズを計算します。

合成オッズ＝ $1 \div ((1 \div \text{オッズ } 1) + (1 \div \text{オッズ } 2) + \dots)$ 合成回収率＝合成オッズ×100（%）

合成オッズとは、多点買いした場合に払戻し金額が同じくなるように

資金配分した場合の回収率のことを言います。

目標金額での資金配分の場合、

1 点買いの場合であればオッズから簡単に計算できますが多点買いの場合は

1 点買いと同じようなオッズを出さないと計算できないので合成オッズを出して

1 点買いと同じ理屈で計算します。

合成オッズ（合成回収率）とは多点買いを

1 点買いに置き換えて見た場合の

オッズ（回収率）と同じ効果を持っている。

合成オッズが同じであれば 1 点でも多点でも

基本的には同じ回収率の効果があります。

購入金額も的中した時の払戻しも同じような効果です。

（上記は合成オッズ 2 倍にした場合の例です）

少し違う例では、

3 連複を 1 点で買う場合はオッズそのままが回収率となります。

3 連単（BOX） 6 点買う場合は 3 連複 1 点買うのと

どちらにメリットがあるのかを合成オッズで判断できます。

例 1 を理解してもらうためのその 2、
2 連複と 2 連単も例 1 の理屈と同じことです。

●切捨て条件について

合成回収率 (%) = $100 \div ((1 \div \text{オッズ} 1) + (1 \div \text{オッズ} 2) + \dots)$

回収率が ? % 以上になるまで切り捨てるとはどういうことでしょうか？

高いオッズは目標利益に対して賭け金が少なくてすみません。

低いオッズに対して目標利益に達するのに多くの資金が必要になります。

はじめに書いたように、回収率の切捨てをしないで投票すると **膨大な金額** になりかねません。

それを防ぐために買目の **切捨て** を行い、回収率を上げる必要があります。

多点買いの均一買いでプラスにするには購入金額より配当が上回らなければなりません。

目標利益金額になるように計算をさせるため買目を切り捨てなければ賭け金が膨らんでいきます。連敗した場合も金額の膨らみはどうしても免れません。

この跳ね上がる金額をどのようにして抑えるかがカギになります。

低いオッズを買わなければ金額は抑えられますが的中の買目を逃してしまいます。

低いオッズの 1 点なら問題なく連敗しても安心ですが的中しない日も発生する恐れもあります。

切捨て条件について(3)

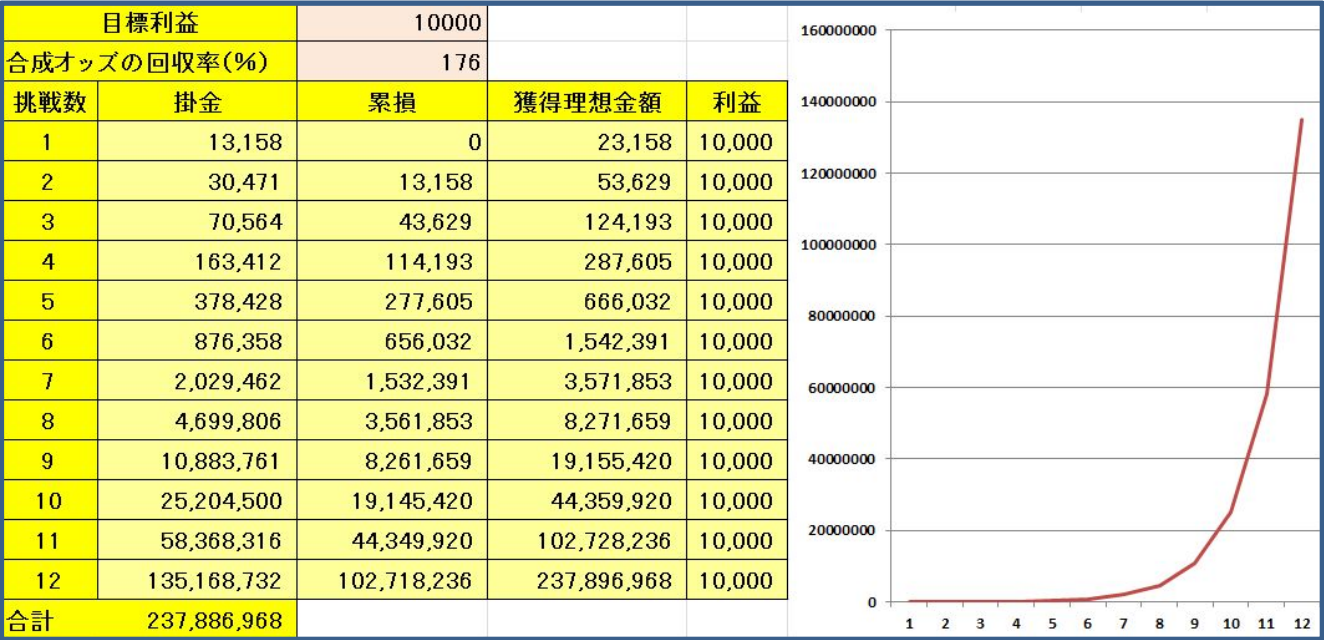
	オッズ	累積回収率
買目 1	8.00	800.0%
買目 2	11.00	463.2%
買目 3	12.00	334.2%
買目 4	15.00	273.3%
買目 5	20.00	240.4%
買目 6	25.00	219.3%
買目 7	26.00	202.3%
買目 8	27.00	188.2%
買目 9	28.00	176.3%
買目 10	29.00	166.2%

切捨てをしない場合の
買目は 10 点の例です。

回収率が 170 % 以上までオッズの高いほうから切り捨てた場合、買目が 9 点になった累積回収率の例題です。

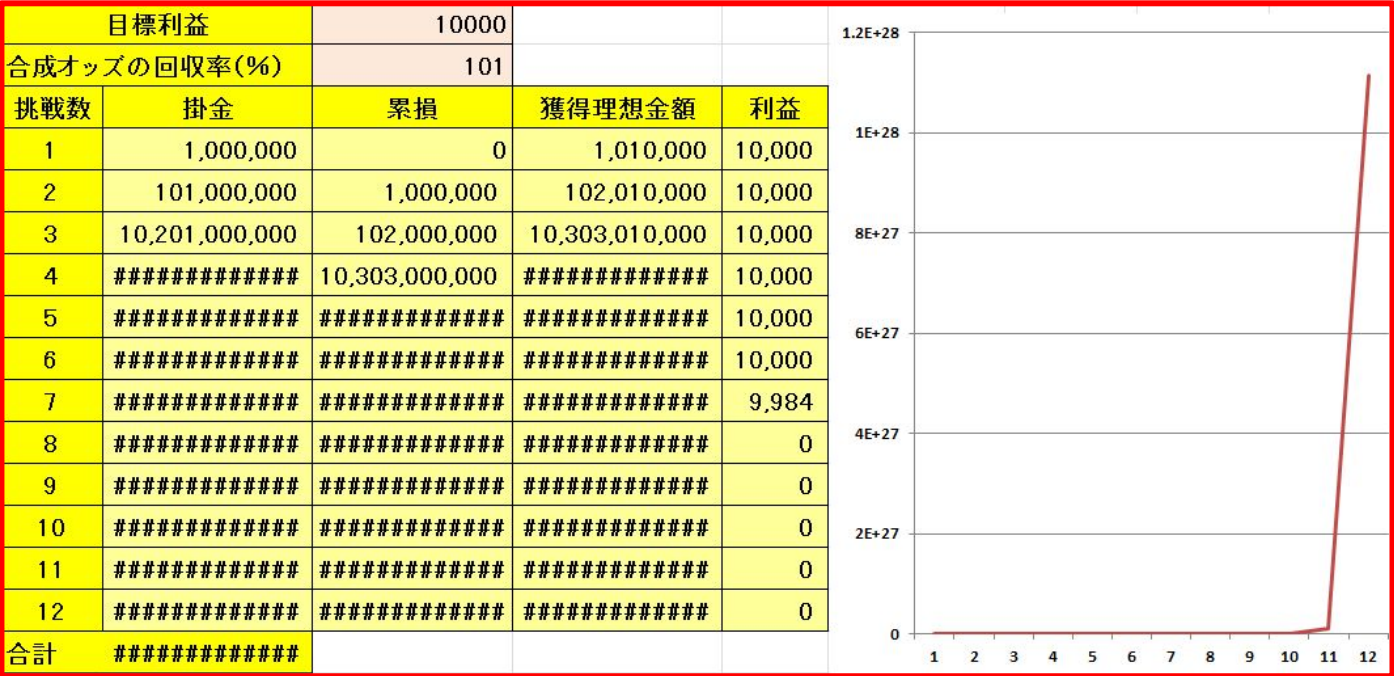
追い上げの挑戦回数（連敗数を考える。）

切捨て条件 例（３）の 176 %の連敗数を見ると 1 回か 2 回で的中しないと金額が大きくなります。連敗数が許されない回収率なので条件を厳しく絞り込む必要があります。（本命狙い等）

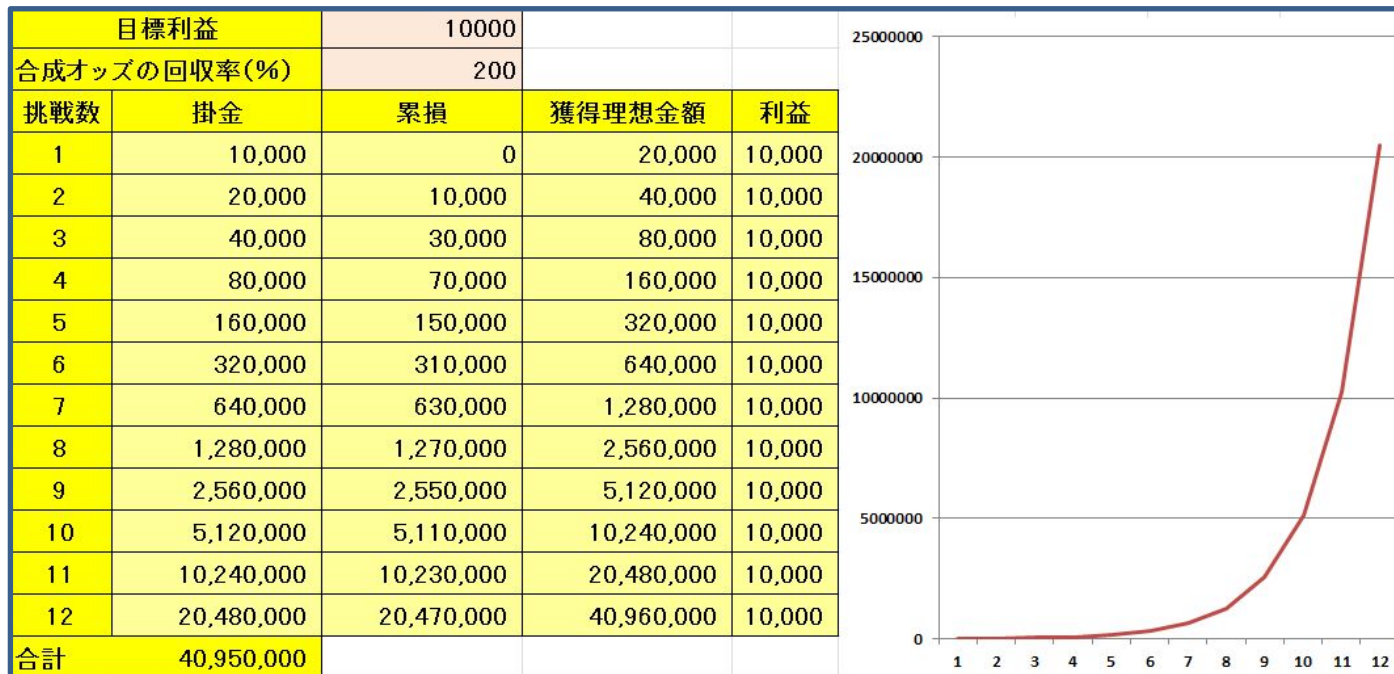


回収率が低くても多点買いで的中率を高くして本命サイドを一発で狙うか、オッズ回収率優先で買目を予想するかは資金的な問題もありますが、多く資金を用意していれば問題ないですが百万円近くまで来ると状況的には厳しくなってきます。この辺は本当に難しいところです。

危険な 101 %の回収率の連敗金額（10000 円設定）

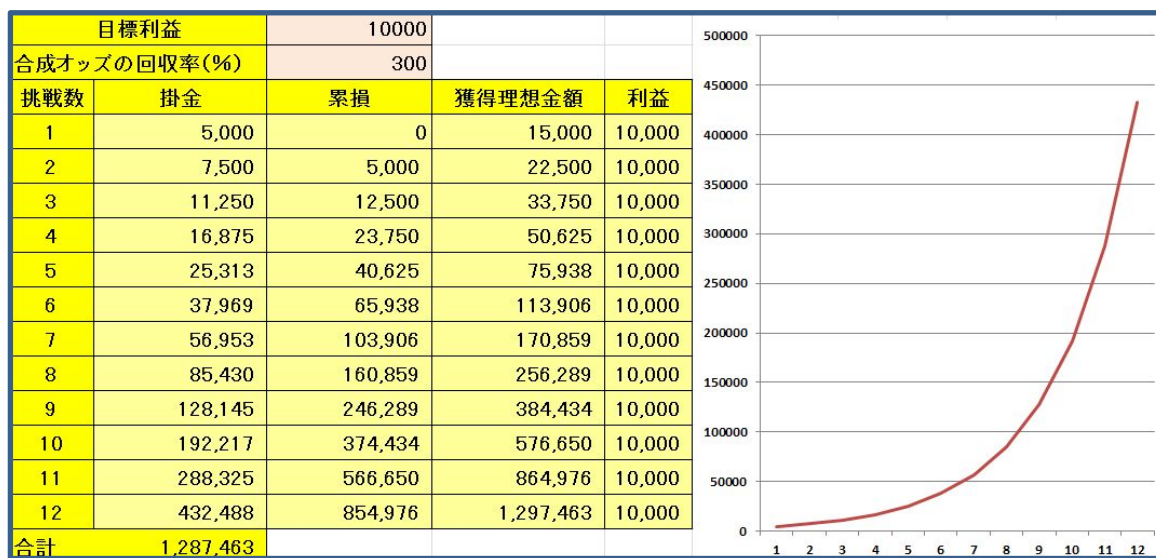


回収率を考えると 200 %以上か？（ 1 点 200 円のオッズの買目ならどうでしょうか？）



200 %でも連敗すると厳しい金額になります。（ 3 回以内で的中しないと危険です。）

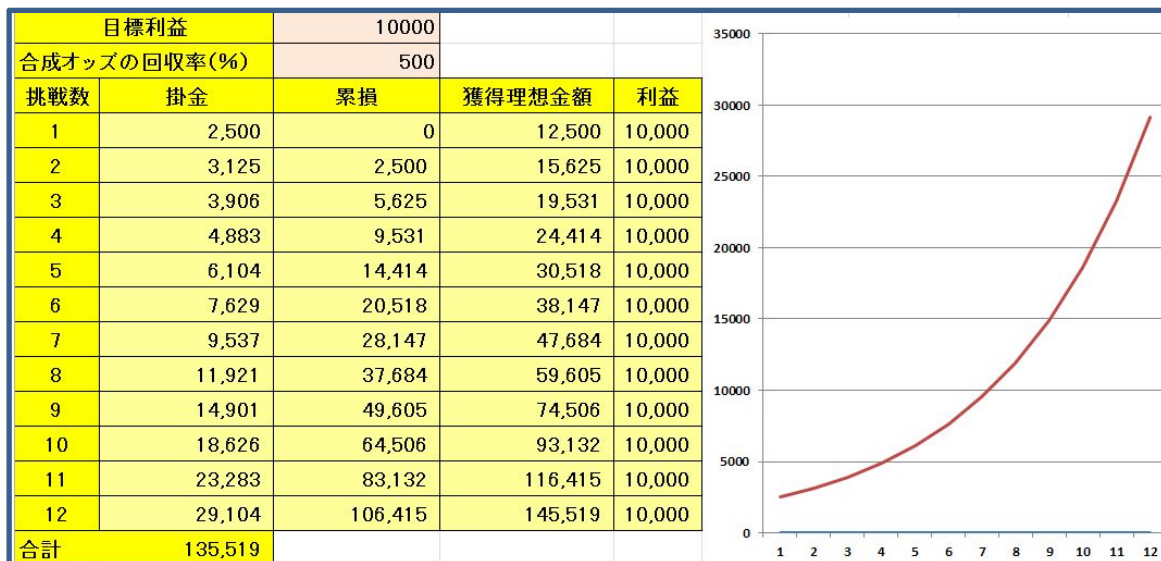
300 %ではどうでしょうか？オッズで 300 円なら 2 連単 1 番か 2 番人気 1 点位ですか？



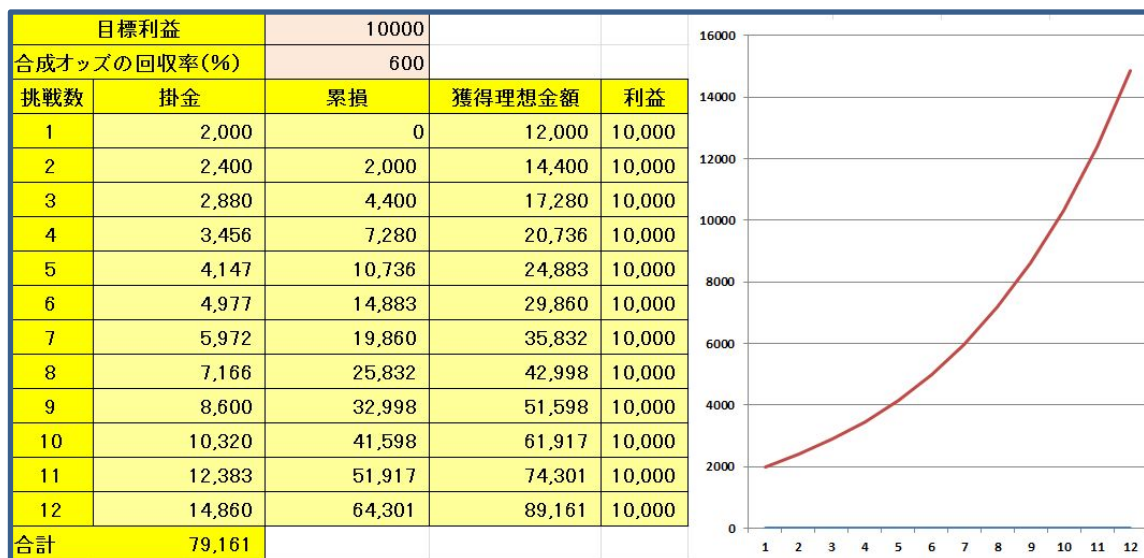
400 %です。この金額なら追い上げて安心な金額ですね。（ 8 回位までなら 10 万円以内です）



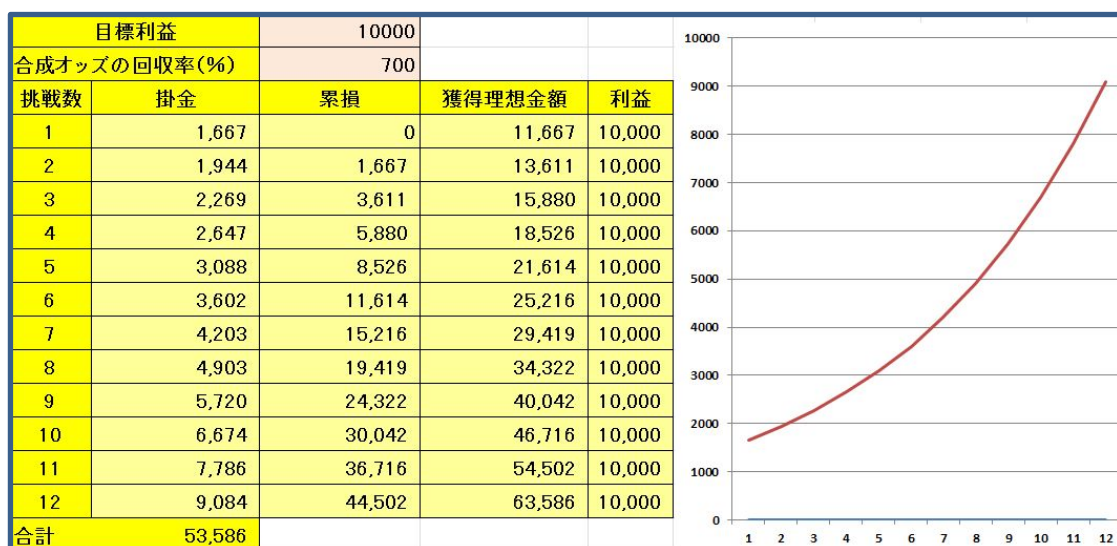
500 %だと 10 回でも 10 万円以内です。（ 1 点 500 ～ 600 円内のオッズなら安心です。）



600 %競艇場にもよりますが 1 日 1 回から 2 ～ 3 回出るでしょうか？（ 1 点買いの場合？）



700 %競艇場にもよりますが 1 日 1 回から 2 回出るでしょうか？（出現しない日も有る。）



●独自得点率

オフィシャルで公表されている得点率と違いますが、それほど大きく違う事はありません。
出場する選手のレベルが高い「ドリーム戦」「選抜戦」などでは、
1 着 12 点・ 2 着 10 点・ 3 着 9 点・ 4 着 7 点・ 5 着 6 点・ 6 着 5 点と
着順点も高い配当にオフィシャルでは設定されています。

本ソフトでは基本的に、1 着 10 点・ 2 着 8 点・ 3 着 6 点・ 4 着 4 点・ 5 着 2 点・ 6 着 1 点と
配分を設定しています。ドリーム戦などに出場されていない選手の場合、オフィシャル公表の得点
率と同じ場合の時もあります。

●エラーや警告等の原因 (SKIP)

過去のシミュレーションの場合、結果情報が未取得の時、買目の資金配分ができなかった時、投票
時に締め切りを過ぎての投票時（締切エラー）や投票時に予期しないエラーが発生した場合、エラー
が出ます

《 実践時の同意確認 》

実践時に同意確認メッセージが立ち上がってきます。弊社が提供する情報又はサービ
スの正確性、適合性等についていかなる保証責任を負いません。

情報により受けた利益、損害に関して弊社は一切関知せず、利用者が被った損害に対
しても、一切の責任を負いません。

同意出来る方のみ、「はい(Y)」ボタンを押して実践することができます。同意出来
ない方は「いいえ(N)」ボタンを押してシミュレーションにしてください。

**※著作権保護法により当マニュアルの
無断転載、無断販売を堅く禁じます。**

**違反者には法的措置をとらせて
頂きますのでご注意ください。**

SNIPER-JAPAN.