



Grundtipp-Filter

Der Grundtipp- und der Tippzeichen-Filter haben denselben programmtechnischen Aufbau. Bis zu 20 verschiedene [Filterblöcke](#) können versionsabhängig definiert werden. Gefiltert wird nach Anzahl, Folgen, Wechsel sowie Kracher und Bomben.

Wie der Name schon aussagt, orientiert man sich beim Tippzeichen-Filter an den Tippzeichen "1", "0" und "2", also an den Toto-Kennziffern. Beim Grundtipp-Filter hingegen orientiert man sich an der Wahrscheinlichkeit des Spielausgangs, der mit den Bezeichnungen "G" für Grundtipp, "A" für Ausweichtipp und "Ü" für Überraschung symbolisiert wird.

Ganz wichtig ist deshalb die Reihenfolge, in welcher die Tippzeichen im Tipp-Plan (von links nach rechts) eingegeben worden sind!

Die Dreiwege im nebenstehende Tipp-Pan sind z.B. in den unterschiedlichsten Reihenfolgen eingegeben worden. Durch diese so genannte "Grundtipp-Reihenfolge" wird zuerst der wahrscheinlichste Spielausgang (=Grundtipp) eingegeben, danach folgt das zweitwahrscheinlichste Ergebnis (=Ausweichtipp). Zuletzt wird das unwahrscheinlichste Ergebnis (=Überraschung) eingegeben.

Spieipaarungen:

VA vom

	Heimmannschaft	Gastmannschaft	KZ
1	Bayer Leverkusen	Bor. Mönchengladb	<input type="checkbox"/>
2	Hamburger SV	Werder Bremen	<input type="checkbox"/>
3	Bayern München	Hertha BSC Berlin	<input type="checkbox"/>
4	Borussia Dortmund	SC Freiburg	<input type="checkbox"/>
5	Hannover 96	VfL Bochum	<input type="checkbox"/>
6	Eintracht Frankfurt	VfL Wolfsburg	<input type="checkbox"/>
7	VfB Stuttgart	1899 Hoffenheim	<input type="checkbox"/>
8	1. FC Köln	1. FC Nürnberg	<input type="checkbox"/>
9	Rot-Weiß Oberhaus	Arminia Bielefeld	<input type="checkbox"/>
10	1. FC Union Berlin	1860 München	<input type="checkbox"/>
11	SC Paderborn	FC St. Pauli	<input type="checkbox"/>
12	FC Fulham	Manchester United	<input type="checkbox"/>
13	West Ham United	Chelsea London	<input type="checkbox"/>
14			<input type="checkbox"/>
15			<input type="checkbox"/>

Tipp-Plan:

Wählen Sie hier die Spiele aus, die gefiltert werden sollen!

GAÜ	K	B	Nr	-
102	0	2	1	<input checked="" type="checkbox"/>
120			2	<input checked="" type="checkbox"/>
102	0	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
102	0	2	4	<input checked="" type="checkbox"/>
102	2		5	<input checked="" type="checkbox"/>
210			6	<input checked="" type="checkbox"/>
120			7	<input checked="" type="checkbox"/>
102			8	<input checked="" type="checkbox"/>
201			9	<input checked="" type="checkbox"/>
102			10	<input checked="" type="checkbox"/>
210			11	<input checked="" type="checkbox"/>
201	1		12	<input checked="" type="checkbox"/>
201	0	1	13	<input checked="" type="checkbox"/>
			14	<input type="checkbox"/>
			15	<input type="checkbox"/>

Abb.: Alle 13 Spiele wurden für den Grundtipp-Filter ausgewählt

Beispiel: Im Spiel Nr. 5 (GAÜ=102) wurde der Heimsieg als das wahrscheinlichste Resultat eingeschätzt. Der Grundtipp ist also die "1". Im Spiel 9 (GAÜ=201) hingegen wird ein Sieg der Gastmannschaft für das wahrscheinlichste Ergebnis gehalten. Der Grundtipp hier ist die "2", der Ausweichtipp ist die "0", die Überraschung ist die "1".

Übrigens: Was als wahrscheinlich und was als unwahrscheinlich angesehen wird, das bestimmen Sie selbst, in dem Sie Ihren [Tipp-Plan](#) aufstellen. Zu Hilfe nehmen können Sie dabei natürlich die vier [Prognose-Arten](#), die Ihnen in TotoMaxII zur Verfügung stehen.

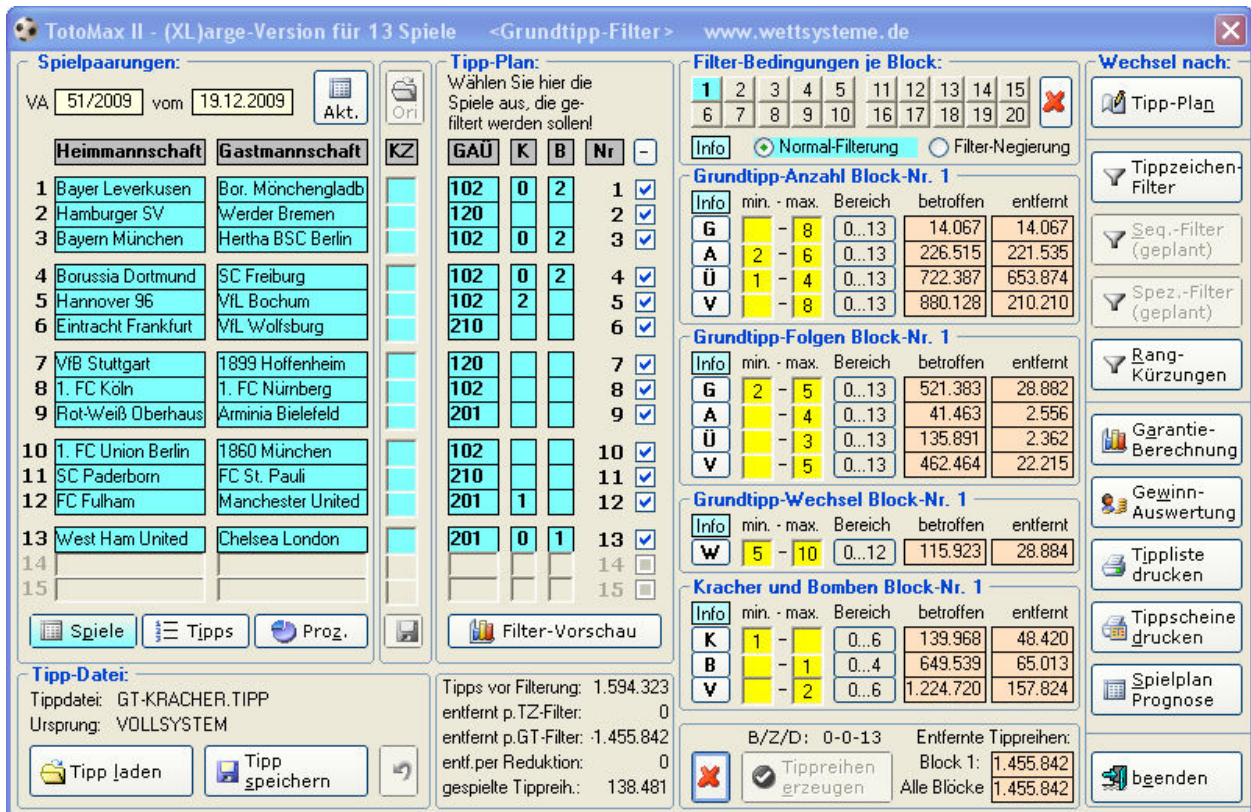


Abb.: Für die Grundtipp-Filterung wurden alle Spiele ausgewählt

Filterart: Grundtipp-Anzahl

ab (S)mall-Version

Info	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
G	2	6	0..13	14.067	14.067
A	1	4	0..13	226.515	221.535
Ü	1	4	0..13	722.387	653.874
V	1	8	0..13	880.128	210.210

Beim Grundtipp-Anzahl-Filter geht es darum, die Anzahl der Grund-, Ausweich- u. Überraschungstipps zu begrenzen. In den gelben Feldern kann angegeben werden, wie viele dieser Tipparten in den ausgewählten Spielen jeweils min. bzw. max. vorkommen sollen.

Beispiel-Abbildung:

Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Bei dieser Filtermaßnahme werden alle Tippreihen entfernt, in denen mehr als acht Grundtipps vorkommen. Es handelt sich um 14.067 Tippreihen, die durch diese Filterung entfernt werden. Weitere 221.535 Tippreihen werden durch die Begrenzung auf 2-6 Ausweichtipps eingespart. Weitere 653.874 Tippreihen werden durch die Begrenzung auf 1-4 Überraschungen entfernt.

Die Eingabe-Rubrik "V" steht für "Varianten". Was als Varianten bezeichnet wird, hängt vom verwendeten Filter ab. Beim Filter "Grundtipp-Anzahl" sind die Varianten die Tippkennzeichen für den Ausweichtipp und für die Überraschung, also alles was kein Grundtipp ist. Im Beispiel sind die Varianten auf acht begrenzt, wodurch weitere 210.210 Tippreihen entfernt werden. Tippreihen, in denen bereits sechs Ausweichtipps vorkommen, in dürfen also nur noch max. zwei Überraschungen auftauchen, denn dann ist das Maximum von acht Varianten erreicht.

Verdeutlicht wird das ganze, wenn man die Tippreihen mit Buchstaben darstellt. Eine Tippreihe "GAG GÜG AAÜ AÜA G" könnte man auch so darstellen: "GVG GVG VVV VVV G". Diese Tippreihe enthält also acht Varianten.

Hierzu eine Bemerkung: Varianten sind in Deutschland relativ unbekannt. Sie sind in Südeuropa (Spanien) weitaus gebräuchlicher. Beim Filter "Grundtipp-Anzahl" sind die Varianten eigentlich nur eine Alternativ-Eingabe, weil Begrenzungen für den Grundtipp automatisch auch die Grenzen für die Varianten festlegen (und umgekehrt). Aber: Bei den Filtern "Grundtipp-Folge" und "Kracher und Bomben" sind die Varianten-Begrenzungen durch keine andere Eingabe erreichbar!

Filterart: Grundtipp-Folge

ab (S)mall-Version

Grundtipp-Folgen Block-Nr. 1					
Info	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
G	2	5	0..13	521.383	28.882
A		4	0..13	41.463	2.556
Ü		3	0..13	135.891	2.362
V		5	0..13	462.464	22.215

Bei diesem Filter geht es um die Begrenzung, wie häufig der gleiche Grund-, Ausweich- oder Überraschungstipp max. hintereinander vorkommen dürfen.

Ist eine Minimum-Angabe gemacht, so muss ein gewisse Sequenz mindestens einmal vorkommen.

Erläuterung:

Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Bei der Filtermaßnahme für den Grundtipp "G" wurden 28.882 Tippzeilen entfernt. Hier wurde bestimmt, dass in jeder Tippzeile mindestens eine Sequenz von zwei aufeinander folgenden Grundtipps vorhanden sein muss. Mehr als 5 Grundtipps hintereinander dürfen aber nicht vorkommen. Anders formuliert: In jeder Tippzeile muss irgendeine der folgenden Sequenzen: "GG", "GGG", "GGGG" oder "GGGGG" mindestens einmal vorkommen.

2.556 Tippzeilen entfallen durch die Bedingung, dass maximal vier Ausweichtipps in Folge vorkommen dürfen und weitere 2.362 Tipps werden entfernt, weil dort mehr als drei Überraschungen in Folge vorkommen.

Auch hier gibt es den Varianten-Filter, der anders als im Grundtipp-Anzahl-Filter eine echte Bereicherung darstellt und durch keine andere Filtermaßnahme erreicht werden kann. Die Begrenzung im Beispiel auf fünf Varianten in Folge bedeutet, dass 22.215 Tippzeilen entfernt wurden, weil dort mehr als fünf Ausweichtipps und/oder Überraschungen aufeinander folgten. Eine Beispiel-Tippzeile: "GAG GÜG AAÜ AÜA G" würde entfernt werden, da sechs Ausweichtipps und/oder Grundtipps aufeinander folgen.

Verdeutlicht wird es, wenn man die Varianten mit dem Buchstaben "V" darstellt. Die Tippzeile "GAG GÜG AAÜ AÜA G" würde dann so aussehen: "GVG GVG VVV VVV G". Es sind sechs Varianten hintereinander.

Filterart: Grundtipp-Wechsel

ab (M)edium-Version

Grundtipp-Wechsel Block-Nr. 1					
Info	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
W	5	10	0..12	115.923	28.884

Der Filter "Grundtipp-Wechsel" ist auch unter dem Namen "**Grundtipp- Unterbrechungs-Filter**" bekannt.

Erläuterung:

Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Es können deshalb max. zwölf Wechsel in einer vollen Tippzeile stattfinden. Das hängt allerdings auch vom Tipp-Plan ab und kann niedriger sein.

Als Grundtipp-Wechsel wird definiert, wenn sich die Einschätzung für Grundtipp, Ausweichtipp oder Überraschung zum vorhergehenden Spiel unterscheidet. Um das transparent zu machen und zu veranschaulichen, dazu müssen die tatsächlichen Tippkennzeichen entsprechend dem Tipp-Plan zuerst "übersetzt" werden.

Die Beispiel-Tippzeile: "101 121 002 021 1" wird wie folgt in G-A-Ü "übersetzt": "GAÜ ÜÜG AGÜ AÜG Ü" (der oben abgebildete Tipp-Plan ist dafür die Basis). Während es bei den Tippzeichen neun Wechsel gibt, finden beim Grundtipp sogar zehn Wechsel statt.

Es wurden 28.884 Tippzeilen entfernt, bei denen der Grundtipp-Wechsel geringer als fünf und höher als zehn war. Eine Tippzeile "GGG GGG AAA ÜÜÜ Ü" wäre z.B. entfernt worden, da es hier nur zwei Grundtipp-Wechsel gibt. Ebenso entfernt worden wäre die Tippzeile "GAÜ AÜG ÜGA GÜA Ü", da hier zwölf Grundtipp-Wechsel vorliegen.

Filterart: Kracher und Bomben

ab (L)arge-Version

Kracher und Bomben Block-Nr. 1					
Info	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
K	1	-	0...6	139.968	48.420
B	-	1	0...4	649.539	65.013
V	-	2	0...6	1.224.720	157.824

Als "Kracher" wird eine große Überraschung im Ergebnis einer Fußball-Begegnung bezeichnet, eine "Bombe" hingegen ist eine richtige fußballerische Sensation. Im Tipp-Plan kann man bei Spielen, bei denen man einen Dreiweg gesetzt hat, zusätzlich bestimmen, ob bestimmte Spielausgänge als Kracher oder gar als Bomben einzustufen sind. Trifft die Filterbedingung ein, gibt es bestimmt keine schlechten Quoten.

Als "Kracher" würde man z.B. betrachten, wenn der Tabellenletzte auswärts beim Tabellenführer und/oder haushohen Favoriten unentschieden spielen würde, also in solchen Spielbegegnungen, wo die meisten Tipper eine "1"-Bank machen würden. Eine "Bombe" hingegen wäre, wenn der Favorit sogar verlieren würde! In diesem Beispiel wurde verlangt, dass mindestens ein Kracher, maximal eine Bombe aber maximal zwei Kracher bzw. ein Kracher und eine Bombe (Varianten-Bedingung) eintreffen sollen.

Beispiel: Im o.a. Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Darin sind sechs Ergebnisse als "Kracher" definiert (in den Spielen 1,3,4,5,12,13), in vier Spielen gibt es zusätzlich auch Bomben.

Filterbedingung "K": Durch die Vorgabe, dass es mindestens einen Kracher geben soll, werden 48.240 Tippzeilen entfernt. In der Tippzeile "102 111 022 112 2" ist zwar eine Bombe (im Spiel 3) aber kein Kracher enthalten und wird deshalb entfernt.

Filterbedingung "B": Im Tipp-Plan sind im Spiel 1, 3, 4 und 13 vier Ergebnisse als Bomben definiert. Hiervon soll maximal eine Bombe eintreffen dürfen. Durch diese Bedingung werden weitere 65.013 Tippzeilen entfernt. In der Tippzeile "211 102 212 122 1" sind jedoch zwei Bomben enthalten und wird deshalb entfernt.

Filterbedingung "V": Weitere 157.824 Tippzeilen werden durch die Obergrenze von max. zwei Krachern und/oder Bomben entfernt. Das Eingabefeld "Varianten" ist Eingabealternative und bietet eine sehr zweckmäßige Begrenzungsmöglichkeit. In der Tippzeile "011 121 112 020 1" sind zwei Kracher (im Spiel 1 die "0" und im Spiel 5 die "2") und eine Bombe (im Spiel 13 die "1") enthalten und wird deshalb entfernt. Besonders deutlich wird es, wenn man für die Darstellung anstelle der Totokennzeichen Buchstaben einsetzt: Die Tippzeile "011 121 112 020 1" würde so aussehen: "K11 1K1 112 020 B". Als Varianten dargestellt, sieht es dann so aus: "V11 1V1 112 020 V".

Wie man am letzten Beispiel schön sieht, handelt es sich hier bei den drei Krachern und Bomben um drei verschiedene Tippzeichen 1, 0 und 2. Mit den üblichen Tippzeichenfiltern wäre es niemals möglich, eine Filterbedingung aufzustellen, die genau dieselbe Filterung durchführen könnte. Eher ginge so vermeintlich mit dem Grundtipp-Anzahl Filter. Doch auch in diesem speziellen Fall geht das genauso wenig. Das liegt auch daran, dass es innerhalb der Spiele 1 und 13 Kracher und Bomben gibt, während es im Spiel 5 nur einen Kracher gibt. Alleine dieser Fall zeigt die Existenz-Berechtigung dieses Filters.

Dieser Filter ist sowohl bei der Tippzeichen-Filterung als auch bei der Grundtipp-Filterung total gleich.