



Prognose aufgrund den amtlichen Tendenzen

Die amtlichen Tendenzen werden vom Deutschen Toto-Lotto-Block für jede Spielpaarung separat festgelegt. Falls das Spiel ausfällt findet eine Ersatzauslosung statt. Die Tendenz soll dabei die Spielstärke beider Mannschaften berücksichtigen.

Nach dem Laden des wöchentlichen Spielplans aus dem Internet werden neben den Paarungen auch die amtlichen Tendenzen gespeichert. Die Tendenzen können natürlich auch manuell eingegeben werden.

The screenshot shows the TotoMax II software interface with the following sections:

- Spiel-Paarungen:** A table listing 13 matches with columns for Heimmannschaft, Gastmannschaft, Bem., Tore, and KZ.
- Prognosen:** A table showing predicted results (Tdz.) and percentage estimates (-1-, -0-, -2-) for each match.
- Festquoten:** A table showing bookmaker odds (-1-, -0-, -2-) for each match.
- Tipp-Prognose:** A table showing tip predictions (G-A-Ü, K, B, RF) for each match.
- Spieleinsatz EUR:** Input fields for cost, bet amount, and currency.
- Anz. Gewinner:** A table for selecting the number of winners for each rank.
- Quote EUR:** A table for selecting the odds for each rank.
- Prognose-Art:** Radio buttons for selecting the prediction type (Keine Prognose, Tendenzen, Prozent, Festquoten, Eigen Prognose).

Abb.: Spielplan mit der Prognose lt. den Amtlichen Tendenzen

Die amtlichen Tendenzen (türkisblau unterlegte Felder) werden von Mitgliedern des Wettspielausschuss im Deutschen Toto-Lotto-Block für jede Spielpaarung separat festgelegt. Für jeden möglichen Spielausgang wird nach Einschätzung dieser Experten eine Zahl zwischen 1 und 8 bestimmt. In der Quersumme ergibt sich immer der Wert 10. Fällt nun eine Paarung aus, findet eine Auslosung statt. Die Tendenz soll nun dabei helfen, dass die Spielstärke der Mannschaften berücksichtigt wird. Würde man das nicht tun und eine ungewichtete Auslosung vornehmen (bei dann jedes Ergebnis die Chance von 33,3% hätte), würde man den Tippfern und deren Tippverhalten nicht gerecht werden.

Würde z.B. das Spiel "Bayer Leverkusen - VfB Stuttgart" mit der Tendenz "5-3-2" ausfallen, wird aus einer Trommel mit 10 Kugeln, die mit denen Zahlen 0 bis 9 beschriftet sind, eine Kugel gezogen. Diese gezogene Zahl zeigt auf ein Tabellen-Element und verweist dann auf die dort zugeordnete Totokennzeichen.

Ziehungstabelle für die Auslosung eines Spieles

Beispiel für eine Paarung mit der Tendenz "5-3-2":

Zahl auf Kugel:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ergebniswette	"1"	"1"	"1"	"1"	"1"	"0"	"0"	"0"	"2"	"2"
Auswahlwette	1:0	1:0	1:0	1:0	1:0	0:0	0:0	0:0	0:1	0:1

Auslosung bei Tendenz "5-3-2" - Ergebnisbestimmung für die Ergebniswette:

- Wird eine Zahl zwischen 0 und 4 gezogen, gilt die Totokennzeichen "1" als ausgelost.
- Wird eine Zahl zwischen 5 und 7 gezogen, gilt die Totokennzeichen "0" als ausgelost.
- Wird die Zahl 8 oder die Zahl 9 gezogen, gilt die Totokennzeichen "2" als ausgelost.

Sie werden sich evtl. fragen, ob dieses Verfahren nicht umständlich ist? Auf den ersten Blick wäre es doch wesentlich einfacher, würde man fünf Kugeln mit einer "1", drei Kugeln mit der "0" und zwei Kugeln mit der "2" in eine Trommel geben und so ziehen. Man hätte gleich das Ergebnis und bräuchte nicht einen Umweg über diese Tabelle zu machen.

Nun ergäbe sich daraus aber ein sehr fehleranfälliges Verfahren. Man muss wissen, dass nach dem Annahmeschluss und vor Beginn der ersten Paarung alle 13 (bzw. 45) Fußball-Begegnungen entsprechend ihrer Tendenz ausgelost werden. Außerdem zu beachten ist, dass es insgesamt 36 verschiedene Tendenzen gibt. Müsste man die Trommel für jede Auslosung entsprechend mit 1er, 0er und 2er-Kugeln neu bestücken, wäre das eine zeitraubende und fehleranfällige Angelegenheit. Da passiert leicht mal eine falsche Bestückung der Trommel. Kein Fehler kann dagegen passieren, wenn sich immer die gleichen 10 Kugeln in der Trommel befinden und die gezogene Zahl immer wieder zurückgeworfen werden kann!

Außerdem betrifft es nicht nur die 13 Spiele der Ergebniswette, sondern auch die der Auswahlwette. Es sind also insgesamt 45 Paarungen, die alle mit einer Tendenz ausgestattet sind. In der Auswahlwette kommt es bekanntlich darauf an, die Spiele mit (den höchsten) Unentschieden herauszufinden. Deshalb wird dort letztendlich ein Tor-Ergebnis ausgelost.

Ergebnisbestimmung für die Auswahlwette:

- Wird eine Zahl zwischen 0 und 4 gezogen, gilt die Totokennzeichen "1" und somit der Spielausgang "1:0" als ausgelost.
- Wird eine Zahl zwischen 5 und 7 gezogen, gilt die Totokennzeichen "0" und somit der Spielausgang "0:0" als ausgelost.
- Wird die Zahl 8 oder die Zahl 9 gezogen, gilt die Totokennzeichen "2" und somit der Spielausgang "0:1" als ausgelost.

Besonderheiten bei der Eingabe der Tendenzen

Bei der Eingabe der Tendenzen in TotoMaxII genügt das Eintippen der ersten Tendenzzahl. Dann wird aus der "1" die Tendenz "1-3-6", aus "2" wird "2-3-5", aus "3" wird "3-4-3", aus "4" wird "4-3-3", aus "5" wird "5-3-2", aus "6" wird "6-3-1", aus "7" wird "7-2-1" und aus "8" wird "8-1-1".

Natürlich kann man auch die ersten beiden Ziffern (ohne Bindestrich) eingeben. Die dritte Zahl wird automatisch errechnet. Z.B. macht TotoMaxII aus der Eingabe von "33" = "3-3-4" aus "12" wird "1-2-7". Bei einer fehlerhaften Eingabe ertönt ein Piepton und es wird "4-3-3" als Tendenz eingesetzt.

Möchte man alle Tendenzen löschen, genügt der Klick auf die Überschrift "Tdz." (Rahmen mit grauem Hintergrund). Es erscheint eine Sicherheitsabfrage vor dem Löschen. Wenn diese Abfrage bestätigt wird, werden alle Tendenzen auf "4-3-3" zurückgesetzt. Mancher fragt sich evtl., warum nicht 3-4-3 eingesetzt wird, das wäre doch ausgeglichener. Nun, es ist so, dass aus der Tendenz auch die Grundtipp-Reihenfolge ermittelt wird und die ist standardmäßig 1-0-2 (und nicht 0-1-2, wie es bei der Tendenz 3-4-3 der Fall wäre). Außerdem wird damit dem Umstand ein wenig Rechnung getragen, dass Heimsiege häufiger vorkommen als Unentschieden und Gastsiege.

Grenzwerte für die Bestimmung von Überraschungen

Als "**Kracher**" werden Spielausgänge bezeichnet, die vor Spielbeginn mit max. 25% Wahrscheinlichkeit prognostiziert wurden. Da die 10 Punkte der amtlichen Tendenz 100% darstellen, entsprechen 2 Tendenzpunkte am ehesten diesem Wert. TotoMaxII lässt als höchsten "Kracher"-Wert bei Tendenzen die Zahl 3 zu.

Als "**Bombe**" werden Spielausgänge bezeichnet, die vor Spielbeginn mit max. 15% Wahrscheinlichkeit prognostiziert wurden. Da die 10 Punkte der amtlichen Tendenz 100% darstellen, entspricht 1 Tendenzpunkt am ehesten diesem Wert. TotoMaxII lässt als höchsten "Bomben"-Wert bei Tendenzen den "Kracher"-Wert minus 1 zu.

Umrechnung der Tendenzen auf Prozentwerte

Prognosen:			
Amtl.	Prozentuale Einschätzungen		
Tdz.	-1-	-0-	-2-
3-5-2	30	50	20
5-3-2	50	30	20
3-4-3	30	40	30
3-4-3	30	40	30
3-5-2	30	50	20
2-5-3	20	50	30
3-3-4	30	30	40
3-3-4	30	30	40
3-4-3	30	40	30
4-3-3	40	30	30
3-3-4	30	30	40
3-3-4	30	30	40
4-3-3	40	30	30

Mit einem Klick auf den Pfeil (mit grünem Hintergrund) oberhalb der Tendenzen erscheint eine Abfrage, ob man die Tendenzen in Prozentwerte umrechnen möchte. Das ist natürlich eine leichte Aufgabe das die Quersumme der amtlichen Tendenz immer 10 ergibt. Dieser Schritt bietet sich als erste Maßnahme an, wenn man für die Spiele selber prozentuale Einschätzungen eingeben möchte. So hat man schon einmal erste Werte.

Eine kritische Anmerkung zu den amtlichen Tendenzen

Nach meinen Beobachtungen und Einschätzungen bin ich der Meinung, dass die amtlichen Tendenzen in den letzten 10 Jahren stark an Aussagekraft verloren haben. Früher konnte man sich noch sehr gut an den Tendenzen orientieren. Da tauchten auch noch oft die Tendenzen 8-1-1, 1-1-8, 7-2-1, 1-2-7, 6-3-1, 6-2-2, 1-3-6 und 2-2-6 auf. Diese sieht man heutzutage nur noch höchst selten auf, vielleicht wenn in einem Länderspiel Deutschland gegen die AH von San Marino antritt. Die Verantwortlichen bei Lotto trauen sich irgendwie nicht mehr, richtige Favoritentendenzen zu platzieren.

Wir raten daher jedem Totospieler, die amtliche Tendenz für die eigene Prognose nur noch für die Spiele heranzuziehen, wenn feststeht, dass die Paarung ausgelost wird. Jüngstes Beispiel war das Länderspiel Deutschland gegen Chile. Dort war Tage vorher bekannt, dass das Spiel aufgrund dem Freitod von Robert Enke nicht stattfindet und deshalb entsprechend der amtlichen Tendenz ausgelost wird.