



Die Rangkürzung

Wenn ein Tipp mit dem Vollsistem erzeugt worden ist, kann in diesem Programm eine Garantie-Kürzung bis zum 6. Rang stattfinden. Dabei kann eine Prozentzahl oder eine konkrete Anzahl Tippreihen vorgegeben werden, auf die gekürzt werden soll. Für die Kürzung stehen z.Zt. fünf verschiedene interne Kürzungstechniken ("A"- "E") zur Verfügung. Jedes dieser Verfahren benützt andere Kürzungsmechanismen, so dass man fast immer unterschiedliche Ergebnisse geliefert bekommt.

Vor dem Start der Kürzung empfiehlt es sich, im links stehenden Informationsfenster durch den Klick auf **"Proz."** zur Anzeige **"Verteilung der Tippkennzeichen"** umzuschalten. Da nach einer erfolgten Rangkürzung diese Verteilung aufgrund den noch übrig gebliebenen Tippreihen (=gespielte Tippreihen) neu angezeigt wird, kann man dadurch leicht erkennen, ob das Reduktions-Ergebnis akzeptabel ist.

Bei manchen Einstellungen kann es vorkommen, dass manche Tippkennzeichen gar nicht mehr auftauchen, so wie in der nachfolgenden mittleren Abbildung gut zu erkennen ist. Ein solches Ergebnis kann ja kaum gewollt sein, denn dann hätte man ja gleich Bänke statt Zweiege bzw. Zweiege statt Dreiege spielen können. Aufgrund dieses Wissens man kann darauf reagieren indem man andere Verfahren und andere Einstellungen ausprobiert.

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte entf. gespielte Tipps
 prozentuale ... absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	61%	39%	
2	64%	36%	
3	31%	33%	36%
4	39%	32%	29%
5	43%	27%	29%
6	41%	32%	27%
7	32%	33%	36%
8		41%	59%
9	64%	36%	
10	100%		
11	36%	31%	33%
12	28%	33%	39%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | **Proz.**

Abb.: Verteilung vor der Rangkürzung

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte entf. gespielte Tipps
 prozentuale ... absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	100%	0%	
2	100%	0%	
3	30%	30%	40%
4	40%	30%	30%
5	30%	30%	40%
6	40%	30%	30%
7	20%	40%	40%
8		50%	50%
9	20%	80%	
10	100%		
11	30%	40%	30%
12	40%	0%	60%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | **Proz.**

Abb.: ungünstige Verteilung nach der Rangkürzung

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte entf. gespielte Tipps
 prozentuale ... absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	62%	38%	
2	64%	36%	
3	32%	31%	37%
4	39%	30%	30%
5	44%	26%	30%
6	39%	35%	26%
7	33%	34%	33%
8		40%	60%
9	63%	37%	
10	100%		
11	35%	31%	33%
12	30%	33%	38%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | **Proz.**

Abb.: günstige Verteilung nach der Rangkürzung

Garantie-Tabelle

Wenn TotoMaxII die Rangkürzung durchführt, dann wird sie immer komplett durchgezogen und nicht schon nach Erreichen einer evtl. geforderten prozentualen oder absoluten Tippreihen-Begrenzung abgebrochen. Zeitlich ist das kaum ein Problem denn TotoMaxII arbeitet dank effektiver Programmierung und den leistungsstarken PC's der heutigen Generation rasend schnell. Aufgrund der vollständigen Durchführung ergeben sich viele Informationen, die so dem Programm-Benutzer detailliert offen gelegt werden können.

Garantie %	Tipps	Aufw
100% 3. Rang	287	100 %
90% 3. Rang	165	57 %
80% 3. Rang	123	43 %
70% 3. Rang	102	36 %
60% 3. Rang	87	30 %
50% 3. Rang	71	25 %
40% 3. Rang	54	19 %
30% 3. Rang	41	14 %
20% 3. Rang	24	8 %
10% 3. Rang	11	4 %

Kürzungs-Ergebnis incl. Treffe

Garantie %	Tipps	Aufw
82% 3. Rang	128	45 %

In der Bildschirm-Mitte wird die Garantie-Tabelle angezeigt. Dabei wird für jeweils 10% der erreichten Garantie für den geforderten Rang angezeigt, wie viele Tippreihen dafür benötigt wurden und wie hoch der tatsächliche prozentuale Aufwand dafür war. Wenn man die Tabelle genauer studiert fällt auf, dass für die letzten paar Prozente der Rang-Garantie überproportional viele Tippreihen benötigt werden.

Im nebenstehenden Beispiel werden für die 90%-ige 3. Rang-Garantie 165 Tippreihen benötigt. Gemessen an den 287 Tippreihen, die für die 100%-ige 3. Rang-Garantie erforderlich sind, bedeuten diese 165 Tippreihen nur einen Aufwand von 57%. Wie man an der Tabelle gut erkennen kann, geht ab ca. 80% der Aufwand steil nach oben. Im Toto geht es vor allem um Wirtschaftlichkeit. Eine Limitierung auf 80-85% ist deswegen bestimmt aus ökonomischer Sicht keine schlechte Einstellung. Wichtig ist dabei jedoch, wie vorhin schon beschrieben, dass man die Verteilung der Tippkennzeichen nicht aus dem Auge verliert und es nicht vorkommen sollte, dass aus Zwei- oder Dreiwegen Bänke werden!

Beispiele

Nachfolgend sind sechs Beispiele aufgezeigt, bei denen Rangkürzungen mit den unterschiedlichen Verfahren durchgeführt wurden. Bei manchen Beispielen wurde eine Limitierung der Tippreihen verlangt, entweder prozentual oder absolut.

The screenshot shows the TotoMax II software interface with the following settings and data:

- Verteilung der Tippkennzeichen:**
 - ungefilterte entf. gespielte Tipps
 - prozentuale ... absolute Verteilung
- Kürzungsart:**
 - keine Kürzung Kürzung per Zufall
- Verfahren:**
 - A E B F C G D H
- Garantie-Prozente:**
 - 100 70 40 10
 - 90 60 30 80 50 20
- Tippreihen-Begrenzung:**
 - Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden: 72
- Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:**
 - 1% Stufen Erster Treffer
- Rangkürzung: Detailauswertung**

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100% 1. Rang	5.352	100 %	-	-	-	-	-	-
90% 1. Rang	4.817	90 %	-	-	-	-	-	-
80% 1. Rang	4.282	80 %	-	-	-	-	-	-
70% 1. Rang	3.746	70 %	-	-	-	-	-	-
60% 1. Rang	3.211	60 %	-	-	-	-	-	-
50% 1. Rang	2.676	50 %	-	-	-	-	-	-
40% 1. Rang	2.141	40 %	-	-	-	-	-	-
30% 1. Rang	1.606	30 %	-	-	-	-	-	-
20% 1. Rang	1.070	20 %	-	-	-	-	-	-
10% 1. Rang	535	10 %	-	-	-	-	-	-
- Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
1 % 1. Rang	72	1 %	-	-	-	-	-	-
- Summary:**
 - T. vor Filterung: 34.992
 - entf. p. TZ-Filter: -27.371
 - entf. p. GT-Filter: -2.269
 - Tipps vor Redukt.: 5.352
 - entf. p. Reduktion: -5.280
 - gespielte Tipps: 72
 - B/Z/D: 2-4-7
 - Tippreihen erzeugen

Abb.: Der Tipp wurde auf 72 Tippreihen gekürzt

The screenshot shows the TotoMax II software interface with the following settings and data:

- Verteilung der Tippkennzeichen:**
 - ungefilterte entf. gespielte Tipps
 - prozentuale ... absolute Verteilung
- Kürzungsart:**
 - keine Kürzung Kürzung per Zufall
- Verfahren:**
 - A E B F C G D H
- Garantie-Prozente:**
 - 100 70 40 10
 - 90 60 30 80 50 20
- Tippreihen-Begrenzung:**
 - Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden: 10
- Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:**
 - 1% Stufen Erster Treffer
- Rangkürzung: Detailauswertung**

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100% 2. Rang	1.436	100 %	-	-	-	-	-	-
90% 2. Rang	1.064	74 %	-	-	-	-	-	-
80% 2. Rang	860	60 %	-	-	-	-	-	-
70% 2. Rang	677	47 %	-	-	-	-	-	-
60% 2. Rang	519	36 %	-	-	-	-	-	-
50% 2. Rang	392	27 %	-	-	-	-	-	-
40% 2. Rang	288	20 %	-	-	-	-	-	-
30% 2. Rang	204	14 %	-	-	-	-	-	-
20% 2. Rang	131	9 %	-	-	-	-	-	-
10% 2. Rang	62	4 %	-	-	-	-	-	-
- Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
10 % 2. Rang	62	4 %	-	-	-	-	-	-
- Summary:**
 - T. vor Filterung: 34.992
 - entf. p. TZ-Filter: -27.371
 - entf. p. GT-Filter: -2.269
 - Tipps vor Redukt.: 5.352
 - entf. p. Reduktion: -5.290
 - gespielte Tipps: 62
 - B/Z/D: 2-4-7
 - Tippreihen erzeugen

Abb.: Der Tipp wurde auf die 10%ige-2. Rang-Mindestgarantie durch das Verfahren "D" auf 62 Tippzeilen reduziert

TotoMax II - (XL)arge-Version für 13 Spiele <Rangkürzung> www.wettssysteme.de

Verteilung der Tippkennzeichen:
 ungefilterte entf. gespielte Tipps
 prozentuale ... absolute Verteilung

Kürzungsart:
 keine Kürzung KZ
 Kürzung per Zufall

Verfahren:
 A E
 B F
 C G
 D H
 K1

Garantie-Prozente:
 100 70 40 10
 90 60 30
 80 50 20 82 %

Tippzeilen-Begrenzung:
 Wie viele Tippzeilen sollen erstellt werden:

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:
 1% Stufen Erster Treffer

Rangkürzung: Detailauswertung
 Keine Auswertung: Gewinnreihe fehlt!

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang	5. Rang	6. Rang
100% 3. Rang	287	100 %	-	-	-	-	-	-
90% 3. Rang	165	57 %	-	-	-	-	-	-
80% 3. Rang	123	43 %	-	-	-	-	-	-
70% 3. Rang	102	36 %	-	-	-	-	-	-
60% 3. Rang	87	30 %	-	-	-	-	-	-
50% 3. Rang	71	25 %	-	-	-	-	-	-
40% 3. Rang	54	19 %	-	-	-	-	-	-
30% 3. Rang	41	14 %	-	-	-	-	-	-
20% 3. Rang	24	8 %	-	-	-	-	-	-
10% 3. Rang	11	4 %	-	-	-	-	-	-

Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang	5. Rang	6. Rang
82 % 3. Rang	128	45 %	-	-	-	-	-	-

T.vor Filterung: 34.992 Tipps vor Redukt.: 5.352 B/Z/D: 2-4-7
 entf.p.TZ-Filter: -27.371 entf. p. Reduktion: -5.224
 entf.p.GT-Filter: -2.269 gespielte Tipps: 128

Tipps: RS-2009-48D.TIPP
 Ursprung: VOLLSYSTEM

Wechsel nach:

Abb.: Der Tipp wurde auf die 82%ige-3. Rang-Garantie durch das Verfahren "B" auf 128 Tippzeilen reduziert

TotoMax II - (XL)arge-Version für 13 Spiele <Rangkürzung> www.wettssysteme.de

Verteilung der Tippkennzeichen:
 ungefilterte entf. gespielte Tipps
 prozentuale ... absolute Verteilung

Kürzungsart:
 keine Kürzung KZ
 Kürzung per Zufall

Verfahren:
 A E
 B F
 C G
 D H
 K1

Garantie-Prozente:
 100 70 40 10
 90 60 30
 80 50 20 100 %

Tippzeilen-Begrenzung:
 Wie viele Tippzeilen sollen erstellt werden:

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:
 1% Stufen Erster Treffer

Rangkürzung: Detailauswertung
 Keine Auswertung: Gewinnreihe fehlt!

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang	5. Rang	6. Rang
100% 4. Rang	99	100 %	-	-	-	-	-	-
90% 4. Rang	68	69 %	-	-	-	-	-	-
80% 4. Rang	56	57 %	-	-	-	-	-	-
70% 4. Rang	41	41 %	-	-	-	-	-	-
60% 4. Rang	35	35 %	-	-	-	-	-	-
50% 4. Rang	25	25 %	-	-	-	-	-	-
40% 4. Rang	17	17 %	-	-	-	-	-	-
30% 4. Rang	11	11 %	-	-	-	-	-	-
20% 4. Rang	7	7 %	-	-	-	-	-	-
10% 4. Rang	3	3 %	-	-	-	-	-	-

Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang	5. Rang	6. Rang
100 % 4. Rang	99	100 %	-	-	-	-	-	-

T.vor Filterung: 34.992 Tipps vor Redukt.: 5.352 B/Z/D: 2-4-7
 entf.p.TZ-Filter: -27.371 entf. p. Reduktion: -5.253
 entf.p.GT-Filter: -2.269 gespielte Tipps: 99

Tipps: RS-2009-48D.TIPP
 Ursprung: VOLLSYSTEM

Wechsel nach:

Abb.: Der Tipp wurde auf die 100%ige-4. Rang-Mindestgarantie durch das Verfahren "A" auf 99 Tippzeilen reduziert

TotoMax II - (XL)arge-Version für 13 Spiele <Rangkürzung> www.wettssysteme.de

Verteilung der Tippkennzeichen:
 ungefilterte entf. gespielte Tipps
 prozentuale ... absolute Verteilung

Kürzungsart:
 keine Kürzung AV
 Kürzung per Zufall

Verfahren:
 A E
 B F
 C G
 D H
 K1

Garantie-Prozente:
 100 70 40 10
 90 60 30
 80 50 20 100 %

Tippreihen-Begrenzung:
 Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden:

Verteilungstabelle:

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	61%	39%	
2	67%	33%	
3	33%	33%	33%
4	36%	33%	30%
5	45%	30%	24%
6	42%	30%	27%
7	30%	33%	36%
8		39%	61%
9	64%	36%	
10	100%		
11	45%	27%	27%
12	33%	30%	36%
13	100%		
14			
15			

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:
 1% Stufen Erster Treffer

Rangkürzung: Detailauswertung
 Keine Auswertung: Gewinnreihe fehlt!

Garantie %	Tipps	Aufw	1	2	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
100% 5. Rang	33	100 %						
90% 5. Rang	15	45 %						
80% 5. Rang	12	36 %						
70% 5. Rang	9	27 %						
60% 5. Rang	8	24 %						
50% 5. Rang	6	18 %						
40% 5. Rang	4	12 %						
30% 5. Rang	3	9 %						
20% 5. Rang	2	6 %						
10% 5. Rang	1	3 %						

Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:

Garantie %	Tipps	Aufw	1	2	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
100 % 5. Rang	33	100 %						

T. vor Filterung: 34.992 Tipps vor Redukt.: 5.352 B/Z/D: 2-4-7
 entf.p.TZ-Filter: -27.371 entf. p. Reduktion: -5.319
 entf.p.GT-Filter: -2.269 gespielte Tipps: 33

Buttons: Tipp laden, Tipp speichern, Tipp-Plan, Tippzeichen-Filter, Grundtipp-Filter, Seq.-Filter (geplant), Spez.-Filter (geplant), Garantie-Berechnung, Gewinn-Auswertung, Tippschein drucken, Spielplan Prognose, beenden

Abb.: Der Tipp wurde auf die 100%ige 5. Rang-Garantie durch das Kürzungsverfahren "C" auf 33 Tippreihen reduziert

TotoMax II - (XL)arge-Version für 13 Spiele <Rangkürzung> www.wettssysteme.de

Verteilung der Tippkennzeichen:
 ungefilterte entf. gespielte Tipps
 prozentuale ... absolute Verteilung

Kürzungsart:
 keine Kürzung AV
 Kürzung per Zufall

Verfahren:
 A E
 B F
 C G
 D H
 K1

Garantie-Prozente:
 100 70 40 10
 90 60 30
 80 50 20 100 %

Tippreihen-Begrenzung:
 Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden:

Verteilungstabelle:

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	67%	33%	
2	67%	33%	
3	33%	33%	33%
4	33%	33%	33%
5	33%	25%	42%
6	33%	42%	25%
7	25%	33%	42%
8		33%	67%
9	75%	25%	
10	100%		
11	50%	17%	33%
12	33%	25%	42%
13	100%		
14			
15			

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:
 1% Stufen Erster Treffer

Rangkürzung: Detailauswertung
 Keine Auswertung: Gewinnreihe fehlt!

Garantie %	Tipps	Aufw	1	2	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
100% 6. Rang	12	100 %						
90% 6. Rang	7	58 %						
80% 6. Rang	5	42 %						
70% 6. Rang	4	33 %						
60% 6. Rang	3	25 %						
50% 6. Rang	2	17 %						
40% 6. Rang	2	17 %						
30% 6. Rang	1	8 %						
20% 6. Rang	1	8 %						
10% 6. Rang	1	8 %						

Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:

Garantie %	Tipps	Aufw	1	2	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
100 % 6. Rang	12	100 %						

T. vor Filterung: 34.992 Tipps vor Redukt.: 5.352 B/Z/D: 2-4-7
 entf.p.TZ-Filter: -27.371 entf. p. Reduktion: -5.340
 entf.p.GT-Filter: -2.269 gespielte Tipps: 12

Buttons: Tipp laden, Tipp speichern, Tipp-Plan, Tippzeichen-Filter, Grundtipp-Filter, Seq.-Filter (geplant), Spez.-Filter (geplant), Garantie-Berechnung, Gewinn-Auswertung, Tippliste drucken, Tippschein drucken, Spielplan Prognose, beenden

Abb.: Der Tipp wurde auf die 100%ige 6. Rang-Garantie durch das Kürzungsverfahren "D" auf 12 Tippreihen reduziert