



Zufallsgenerator

In der Rangkürzung können Tippreihen auch vom Zufallsgenerator erzeugt werden. Dabei muss nur angegeben werden, wie viele von den Tippreihen, die nach allen Filter-Maßnahmen noch übrig geblieben waren, gespielt werden sollen.

Wenn das Vollsystem nicht das Basis-System eines Tipps ist, ist eine Rangkürzung nicht machbar. In diesen Fällen ist nur die Reduktion per Zufallsgenerator möglich und es wird folgende Hinweismeldung beim Aufruf der Rangkürzung eingeblendet:

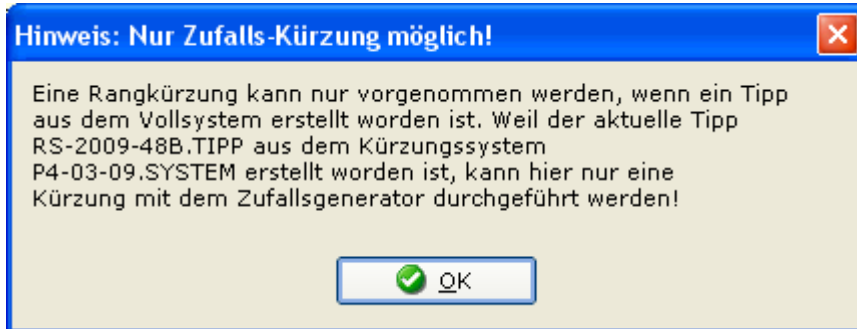


Abb.: Hinweis, wenn das Basis-System nicht das Vollsystem ist

Abb.: Es sollen 54 Tippreihen per Zufallsgenerator mit möglichst ähnlicher Verteilung (ÄV) gespielt werden

Ähnliche Verteilung

Durch das Aktivieren der "ÄV"-Funktion versucht der Zufallsgenerator, sich möglichst nahe an der Struktur zu orientieren, die zum Zeitpunkt des Reduktionsstarts vorhanden war. Dabei kann man davon ausgehen, dass je mehr Tippreihen gespielt werden sollen, die Anlehnung besser gelingt. Auch wenn es nicht optimal gelingen kann hat die ÄV-Funktion dennoch einen Vorteil, der bei der Gewinnauswertung sichtbar wird: Die Tippreihen decken aufgrund eines internen Differenzen-Abgleichs die Spiele viel weitmaschiger ab!

Verteilung vor der Zufallstipp-Erzeugung

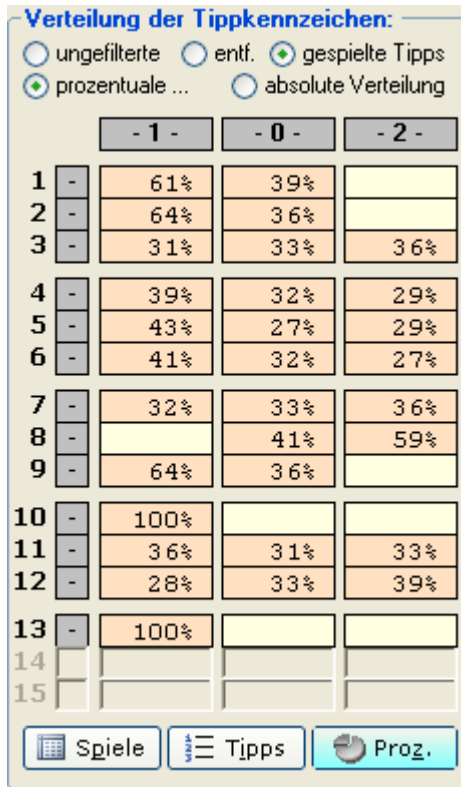


Abb.: Prozentuale Verteilung der Tippreihen nach allen Filtermaßnahmen und vor der Reduktion

Verteilung ohne ÄV-Funktion

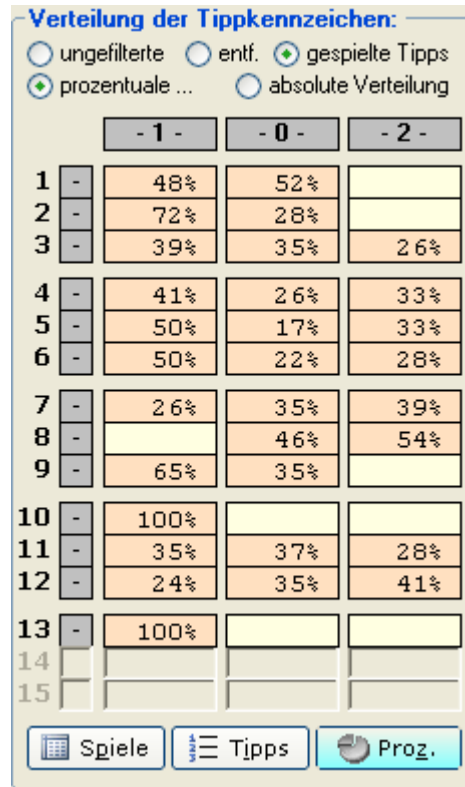


Abb.: Ohne die "Ähnliche Verteilung"-Funktion kann es zu erheblichen Abweichungen

Verteilung vor der Zufallstipp-Erzeugung

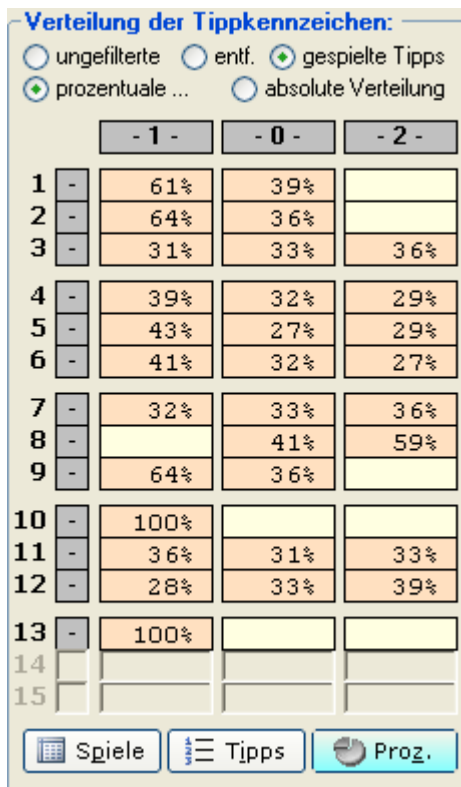


Abb.: Prozentuale Verteilung der Tippreihen nach allen Filtermaßnahmen und vor der Reduktion

Verteilung mit ÄV-Funktion

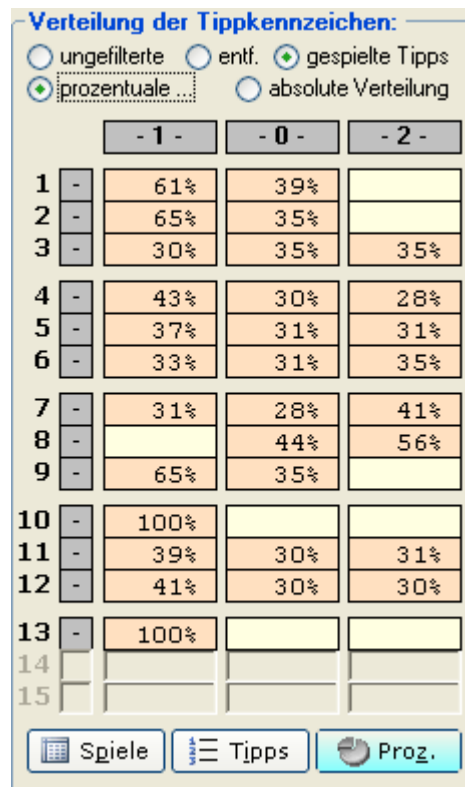


Abb.: Mit aktivierter "Ähnliche Verteilung"-Funktion sind die Abweichungen etwas besser