

ab (F)ree-Version



Tipp-Plan eingeben

Als "Tipp-Plan" wird die Struktur eines Tipps bezeichnet. Dabei wird festgelegt, welche Spiele als Bank, Zweiweg oder Dreiweg gespielt werden sollen. Außerdem wird die Grundtipp-Reihenfolge festgelegt. Der Tipp-Plan entscheidet noch viel mehr als ein System über Erfolg oder Misserfolg in der Ergebnis-Wette! TotoMax bietet komfortable Möglichkeiten für die Aufstellung und Bearbeitung des Tipp-Plans an.

In die intensivgelben Felder (Spalten A,B,C) wird der Tipp-Plan eingegeben. Pro Spiel werden die Tipp-Kennzeichen 1, 0 und 2 eingetragen, die man als möglichen Spielausgang erwartet. Gibt man nur ein Tippkennzeichen ein, handelt es sich um eine Bank. Gibt man zwei Tippkennzeichen ein, ist es ein Zweiweg. Werden alle drei Tippkennzeichen eingegeben, handelt es sich um einen Dreiweg. Bei Dreiwegen kann man außerdem noch auf die rot unterlegten Felder "K"=Kracher und "B"=Bomben klicken. Das entsprechende Tippkennzeichen wird von TotoMax aufgrund des Inhalts in der C-Spalte automatisch eingesetzt.

Normalerweise wird ein Tipp-Plan Spiel für Spiel durch das manuelle Eintippen der Toto-Kennziffern in den Spalten A,B,C erstellt. Es gibt aber auch einige Hilfsfunktionen und Tasten, die die Eingabe erleichtern. Beispielsweise wird durch den Klick auf das Wort "Bank" in der Spalte "B/Z/D" ein zweites Tippkennzeichen (aufgrund der Grundtipp-Reihenfolge lt. Prognose für dieses Spiel) eingefügt und es entsteht ein Zweiweg. Klickt man auf das Wort "Zweiweg", wird das letzte noch fehlende der drei möglichen Tippkennzeichen eingesetzt und es entsteht ein Dreiweg. Klickt man auf das Wort "Dreiweg", werden die hinteren beiden Tippkennzeichen entfernt und das Wort "Bank" wird eingesetzt.

Abb.: Der Tipp-Plan (schwarze Umrandung) wird aufgestellt. Sofern man Grundtipp-Filter benutzen möchte, ist dabei auch die Reihenfolge wichtig, in der die Tippkennzeichen in den Spalten A,B,C eingegeben werden. Aufgrund des Tipp-Plans ergeben sich 2 Bänke, 6 Zweiwegen und 5 Dreiwegen. Diese Info über die Anzahl der Bänke, Zwei- und Dreiwege (blaue Umrandung) wird in allen Programmteilen der Tipp-Erstellung zusammen mit der Info über das Basissystem (Profisystem 3. Rang) angezeigt.

Während der Eingabe sorgt TotoMax immer dafür, dass alle Tippkennzeichen linksbündig stehen. Es kann beispielsweise nicht vorkommen, dass in der Spalte A und C ein Inhalt ist, in der Spalte B aber nicht. Aufgrund der Anzahl der Tippkennzeichen in einem Spiel werden die Texte "Bank", "Zweiweg", "Dreiweg" automatisch angezeigt. Wenn man eine Bank oder einen Zweiweg eingegeben hat, drückt man auf die Return- bzw. Enter-Taste oder TAB-Taste. Dann springt die Eingabe in nächste Feld. Wenn ein Dreiweg eingegeben wurde, erfolgt dieser Sprung automatisch, sofern man diese Funktion in den "Generellen Einstellungen" nicht deaktiviert hat, denn die gemischte Handhabung (mal Return-Taste, mal nicht) irritiert manchen. Bei der Betätigung folgender **Sondertasten** wird jedoch immer ins nächste Spiel gesprungen:

H= Bank 1 (H = Heimsieg)

A = Zweiweg 10

D = Dreiweg 102

U= Bank 0 (U = Unentschieden)

B = Zweiweg 12

3 = Dreiweg 102

G= Bank 2 (G = Gastsieg)

C = Zweiweg 02

Durch den Klick auf die Spielpaarungsnummer (links neben der Spalte "B/Z/D") werden die Eingaben für das betroffene Spiel komplett gelöscht.

Der Klick auf den Wechselschalter bewirkt die Änderung der Grundtipp-Reihenfolge.

Das Symbol für das Remis-Tippkennzeichen kann durch die Ziffer "0" und die Buchstaben "X" und "N" eingegeben werden. Abhängig von der Einstellung in den Wettart-Stammdaten wird das Symbol automatisch umgewandelt. Tippt man z.B. in MarathonBet die Ziffer 0 ein, wird es als "X" angezeigt. Tippt man in Frankreich die Ziffer "0" ein, wird es als "N" angezeigt.

Schnelltaste Bänke

Mit dem Klick auf den Spaltenbezeichner "A" wird eine Abfrage aufgerufen, mit der in alle Spiele Bänke eingesetzt werden können. Wird das durchgeführt, werden alle bisherigen Inhalte im Tipp-Plan gelöscht und in allen Spielen werden Bänke eingesetzt. Vor dem Einsetzen wird abgefragt, ob die Bänke aufgrund der aktuell eingestellten Prognose eingesetzt werden sollen. Bei "Nein" werden überall 1er-Bänke eingesetzt. Beim Klick auf "Abbrechen" erfolgt kein Einsetzen.

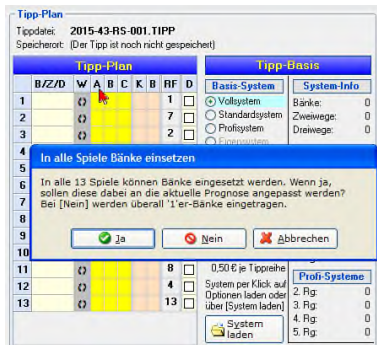


Abb.: Klick auf den Spaltenbezeichner "A" Es erscheint eine Abfrage mit Wahlmöglichkeit, den Grundtipp zu übernehmen

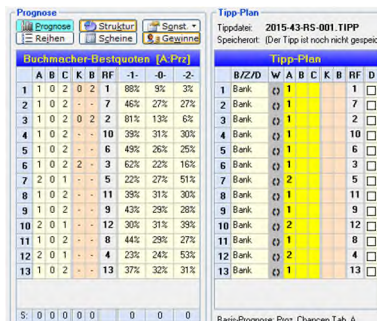


Abb.: Bei der Abfrage wurde auf "Ja" geklickt: Der Grundtipp aus der Prognose (Buchm.-Bestquoten) lt. Spalte A wurde übertragen

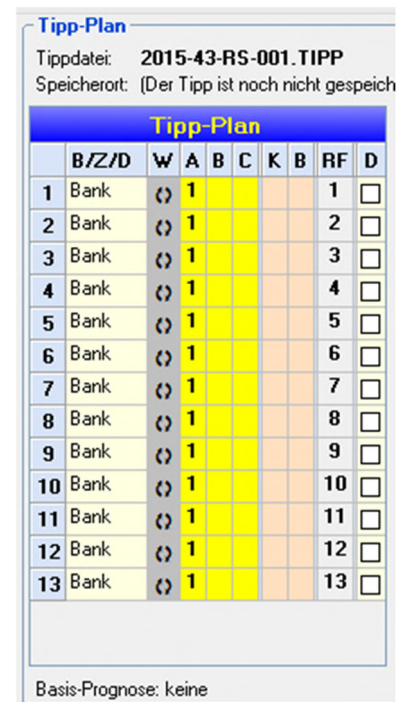


Abb. Es wurde "Nein" geklickt: Überall wurden 1er-Bänke eingesetzt

Schnelltaste Zweiwege

Mit dem Klick auf den Spaltenbezeichner "B" wird eine Abfrage aufgerufen, mit der in alle Spiele Zweiwege eingesetzt werden können. Wird das durchgeführt, werden alle bisherigen Inhalte im Tipp-Plan gelöscht und in allen Spielen werden Zweiwege eingesetzt. Vor dem Einsetzen wird abgefragt, ob die Zweiwege aufgrund der aktuell eingestellten Prognose eingesetzt werden sollen. Bei "Nein" werden überall 10-Zweiwege eingesetzt. Beim Klick auf "Abbrechen" erfolgt kein Einsetzen.

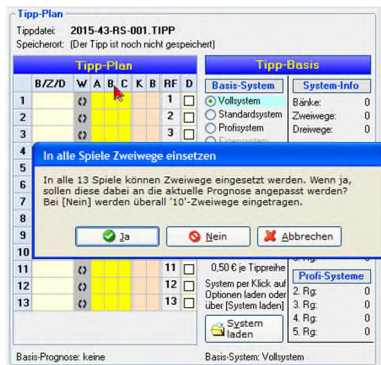


Abb.: Klick auf den Spaltenbezeichner "B"
Es erscheint eine Abfrage mit Wahlmöglichkeit, den Grundtipp zu übernehmen

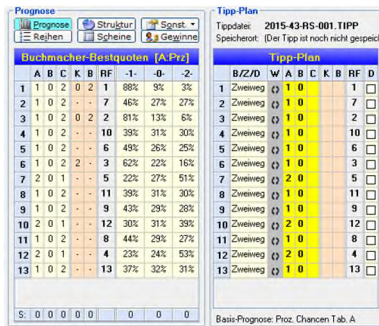


Abb.: Bei der Abfrage wurde auf "Ja" geklickt:
Der Grundtipp aus der Prognose (Buchm.-Bestquoten) lt. Spalten AB wurde übertragen

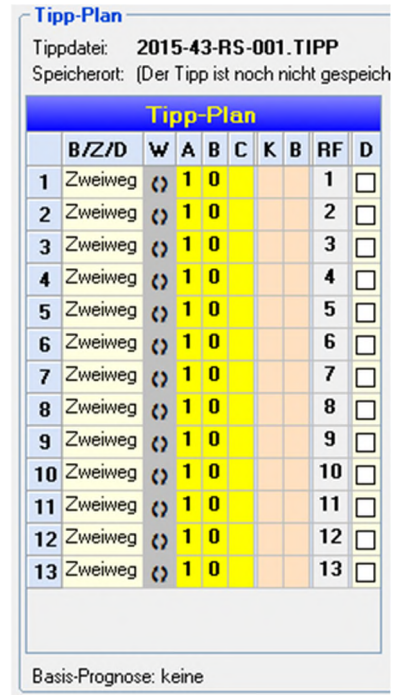


Abb. Es wurde "Nein" geklickt:
Überall wurden 10-Zweiege eingesetzt

Schnelltaste Dreiege

Mit dem Klick auf den Spaltenbezeichner "C" wird eine Abfrage aufgerufen, mit der in alle Spiele Dreiege eingesetzt werden können. Wird das durchgeführt, werden alle bisherigen Inhalte im Tipp-Plan gelöscht und in allen Spielen werden Dreiege eingesetzt. Vor dem Einsetzen wird abgefragt, ob die Dreiege aufgrund der aktuell eingestellten Prognose eingesetzt werden sollen. Bei "Nein" werden überall 102-Dreiege eingesetzt. Beim Klick auf "Abbrechen" erfolgt kein Einsetzen.

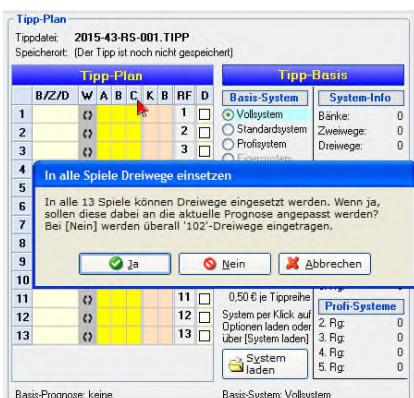


Abb.: Klick auf den Spaltenbezeichner "C"
Es erscheint eine Abfrage mit Wahlmöglichkeit, den Grundtipp zu übernehmen

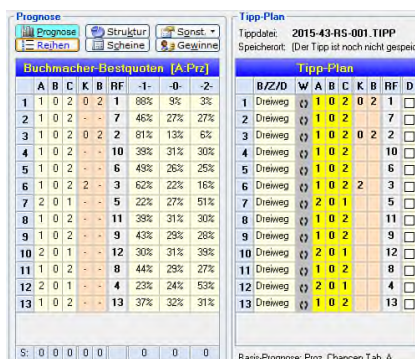


Abb.: Bei der Abfrage wurde auf "Ja" geklickt:
Der Grundtipp aus der Prognose (Buch.-Bestquoten) lt. Spalten ABC wurde übertragen
Sofern in der Prognose Kracher+Bomben definiert sind, werden auch diese übertragen

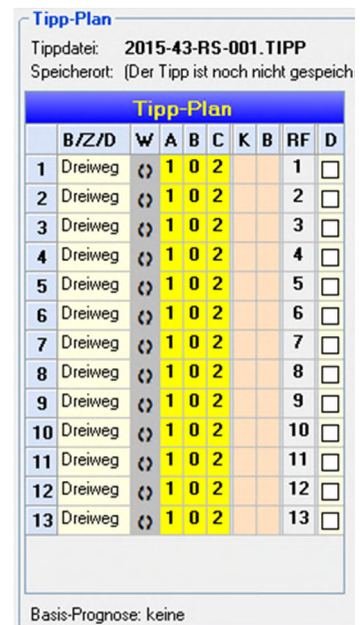


Abb. Es wurde "Nein" geklickt:
Überall wurden 102-Dreiege eingesetzt,
Kracher und Bomben dagegen nicht

Tipp-Plan komplett löschen

Die Funktion, mit der der komplette Tipp-Plan gelöscht werden kann, verbirgt sich hinter dem Spaltenbezeichner "B/Z/D". Wird dort draufgeklickt, erscheint eine Abfrage, mit der komplette Tipp-Plan gelöscht werden kann.

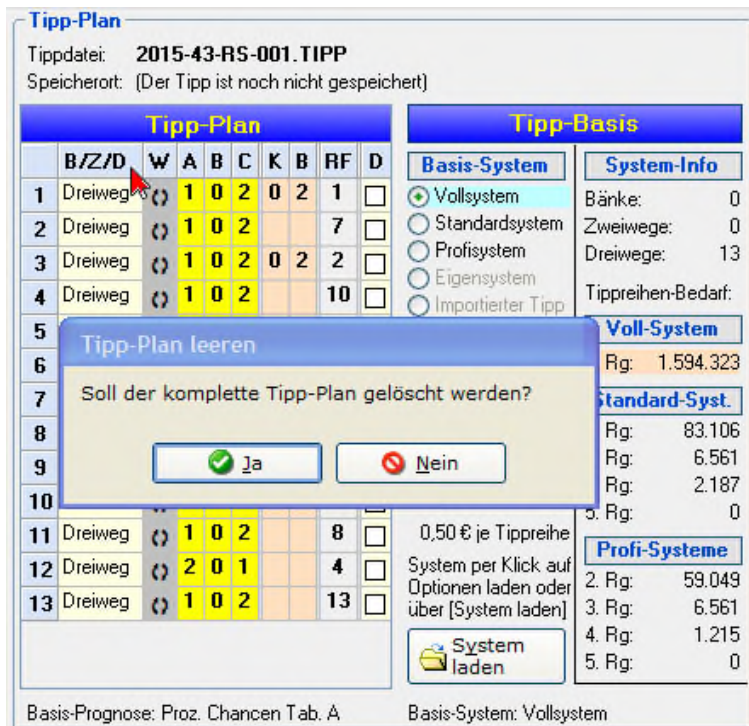



Abb.: Der Tipp-Plan kann komplett gelöscht werden

Ein Spiel an eine andere Position platzieren

Durch die Kontrollkästchen am rechten Rand können die Tippkennzeichen zweier Spiele ausgetauscht werden. Die Beschreibung dieser Funktion ist umfangreich und deshalb der Übersichtlichkeit wegen auf einer eigenen Seite beschrieben. Die Tauschfunktionen sind wichtig, wenn ein importierter Tipp bearbeitet werden soll, denn dort sind die Eingabe der Tippkennzeichen (intensivgelbe Spalten A/B/C) gesperrt! Hintergrund ist, dass man die Konstellation bzgl. der Anzahl Bänke, Zweiege, Dreiege nicht verändern darf!

Grundtipp ändern

Die Grundtipp-Reihenfolge kann auch durch einen Klick auf den Wechselschalter  geändert werden. Abhängig vom bisherigen Inhalt wird wie folgt gewechselt:

Bank		Zweiege		Dreiege				
1	->	0	10	->	12	102	->	120
0	->	2	12	->	01	120	->	012
2	->	1	01	->	02	012	->	021
			02	->	21	021	->	210
			21	->	20	210	->	201
			20	->	10	201	->	101

Beispiel:

Der Grundtipp für einen Dreiege ist "021" und soll auf "201" geändert werden. Anstelle die neue Reihenfolge einzutippen, kann dies durch den Klick auf den Grundtipp-Wechselschalter erreicht werden

aus -> **9** Dreiege  **0 2 1** **13** wird -> **9** Dreiege  **2 1 0** **13**

Einteilung der "Überraschungen"

Als "Überraschung" gilt das hinterste Tippkennzeichen in der Grundtipp-Reihenfolge. Aber nicht jede "Überraschung" ist wirklich eine. Bei ausgeglichenen Spielen gibt es kein Tippkennzeichen, das überraschend wäre. Ein Überraschung wäre, wenn eine leicht favorisierte Mannschaft verliert. Je stärker aber die favorisierte Mannschaft ist, die verlieren würde, desto stärker wäre die Überraschung. Das kann manchmal eine richtige Sensation sein. In TotoMax kann man bei Dreiwegen durch die Zusatzeinteilung nach "Kracher" und "Bomben" den Grad der Überraschung bestimmen. Der Sinn ist, dass es eine Filtermöglichkeit gibt. Man kann so filtern, dass es bei mehreren K/B-Vorkommen im Tipp-Plan mindestens bzw. maximal soundso viele Spiele geben darf, bei denen es Kracher oder Bomben gibt. Beispiel: Im Tipp-Plan gibt es fünf Spiele, bei denen Kracher bestimmt wurden. Man möchte nur solche Tippreihen spielen, bei denen es in diesen fünf Spielen mindestens ein aber max. zwei Kracher geben darf.

"**Kracher**" bestimmt man durch einen Klick auf das "**K**"-Feld. Kracher sind nur bei Dreiwegen möglich. Als Kracher wird das hinterste Tippkennzeichen des Dreiwegs angezeigt (=Überraschung), außer im Feld "Bombe" würde dieses Totokennziffer schon stehen. In diesem Fall würde das mittlere Tippkennzeichen (=Ausweichtipp) als Kracher angezeigt. Gelöscht wird ein "Kracher" ganz einfach, indem man auf den angezeigten Buchstaben "K" klickt.

Eine "**Bombe**" bestimmt man durch den Klick im "**B**"-Feld. Bomben sind nur bei Dreiwegen möglich. Als Bombe wird nun das hinterste Tippkennzeichen des Dreiweg (=Überraschung) angezeigt. Falls dieses Kennzeichen als Kracher definiert war, wird der Kracher vorher gelöscht. Gelöscht wird die "Bombe" ganz einfach, indem man auf den angezeigten Buchstaben "B" klickt.