



Tippscheindruck

Die mit TotoMaxII erstellten Tippreihen können 1/10 mm genau auf die Tippscheine aller 16 deutschen Bundesländer, der Schweiz und von Österreich ausgedruckt werden. Innerhalb kürzester Zeit können auch umfangreiche Tipps schnell, bequem und zuverlässig zu Papier gebracht werden.

Der Wehrmutstropfen beim Totospielen ohne Software ist das zeitaufwändige Ausfüllen der Tippscheine. Pro Tippreihe müssen 13 Kreuzchen gemacht werden. Wenn jemand viele Tippreihen spielen möchte, ist das natürlich eine mühselige Angelegenheit. Wie oft verschreibt man sich? Passiert ein Verschreiber im 12. Feld des Tippscheines, muss man ja wieder von vorne anfangen oder man spielt diese ungewollte Tippreihe zusätzlich mit, was eigentlich nicht vorgesehen war. Eine enorme Erleichterung ist es, wenn man die Tippscheine schnell und fehlerfrei zu Papier bringen kann. TotoMaxII nimmt dem Tippfreund diese Arbeit mit einer komfortablen Druckfunktion ab, bei der die Kreuzchen 1/10 mm genau platziert werden können.

Die größte Arbeit für den Anwender ist hierbei das erstmalige Einrichten, bis alle Kreuzchen in den vorgesehenen Feldern sitzen. Aber wenn das vollbracht ist, ist künftig die wöchentliche Tipperei mit Scheindruck eine Sache von wenigen Minuten. Nachfolgend sind alle erforderlichen Schritte kurz beschrieben.

Optionen - Programm

Nach der TotoMaxII-Installation muss dieser Programmteil zuerst bedient werden. Wird TotoMaxII für Deutschland benutzt, ist auch die Wahl des Bundeslandes erforderlich, denn Toto/Lotto ist Angelegenheit der Bundesländer und jedes Land hat seine eigenen Tippscheine. Zwischenzeitlich gibt es glücklicherweise ein paar Bundesländer, die sich auf das gleiche Layout der Tippscheine verabredet haben (Hansabund mit SH-HH-HB-NS-MV und die Südländer BW-HE-RP-SL). In diesem Programmteil wird auch die Wette eingestellt. In Deutschland und in der Schweiz gibt es die Dreizehnerwette, in Österreich hingegen eine Zwölferwette mit drei Gewinnrängen.

Abb.: Einstellungen des Landes/Bundeslandes, der Wettart und TotoMaxIIVersion

Optionen - Drucker

Nachdem auf den im Programmteil "Optionen" oben in der Mitte stehenden Schalter "Drucker" geklickt wurde, erscheinen die Druck-Parameter für den Toto-Normalschein des aktuell eingestellten Bundesland am linken Bildschirmrand. Die Positionen für die zu druckenden Kreuzchen werden aufgrund des eingestellten Bundeslandes vorgegeben und müssen in den wenigsten Fällen angepasst werden.

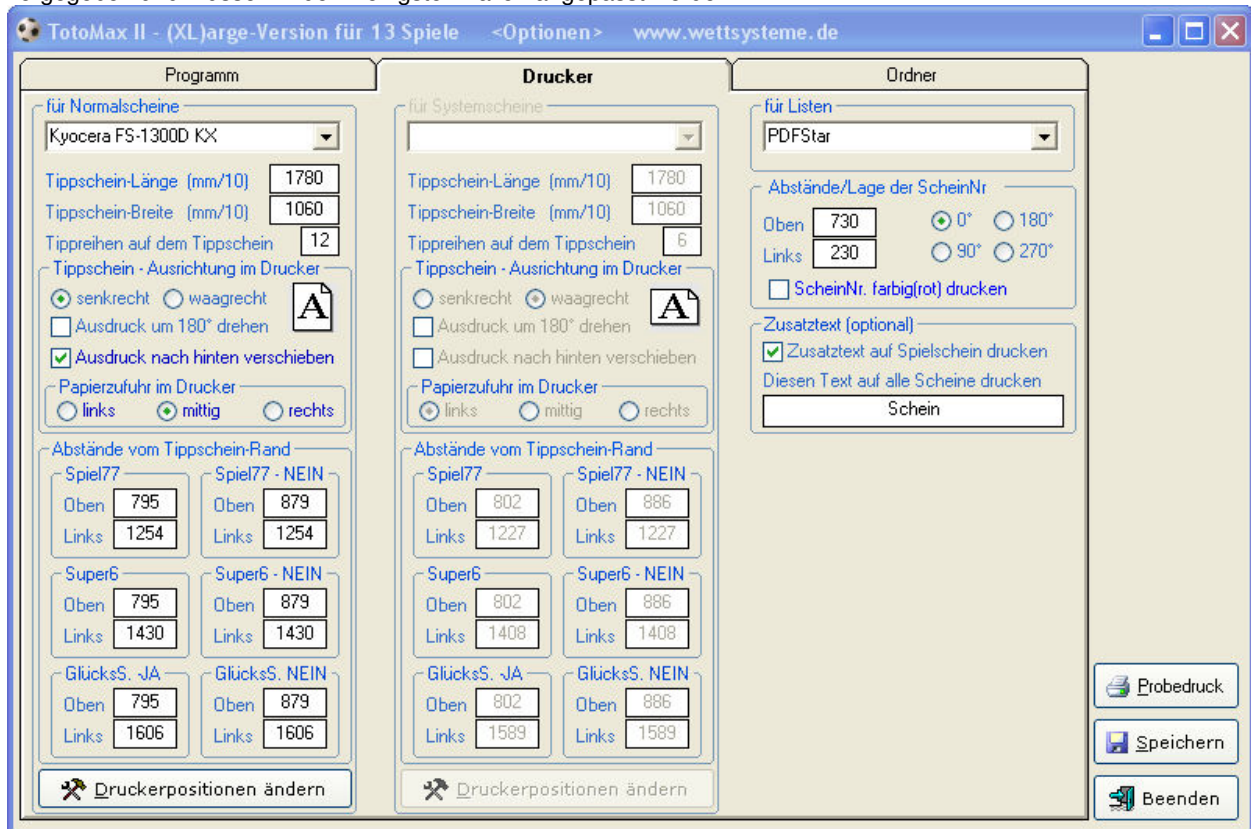


Abb.: Die Druck-Parameter für die Toto-Normalscheine im Programmteil "Optionen"

Parameter	Erläuterung / Beispiel
Drucker für Normalscheine	Hier kann der Drucker ausgewählt werden, mit dem die Tippscheine bedruckt werden sollen. In der aufklappbaren Auswahl stehen alle Drucker zur Verfügung, die lt. Windows auf dem jew. PC installiert worden sind.
Tippschein-Länge	Es handelt sich nur um die Länge (waagrecht) aller Tippfelder in 1/10 mm. Im u.a. Beispiel sind die 12 Tippfelder des baden-württembergischen Tippscheins 17,8 cm lang, das sind 178 mm und deshalb 1.780 Zehntel-Millimeter. (Diese Angabe wird in der Regel voreingestellt und muss nicht geändert werden)
Tippschein-Breite	Es handelt sich nur um die Höhe eines Tippfeldes in 1/10 mm. Im u.a. Beispiel ist ein Tippfeld (umfasst 13 Spiele) auf dem baden-württembergischen Tippschein 10,6 cm hoch, das sind 106 mm und deshalb 1.060 Zehntel-Millimeter. (Diese Angabe wird in der Regel voreingestellt und muss nicht geändert werden)
Tippreihen auf dem Tippschein	In Deutschland sind es in der Regel 12 Tippreihen auf dem Schein, in Spanien sind es z.B. nur 8 Tippreihen. (Diese Angabe wird in der Regel voreingestellt und muss nicht geändert werden)
Tippschein-Ausrichtung im Drucker	Hier muss mitgeteilt werden, wie der Tippschein dem Drucker zugeführt wird: "Senkrecht" bedeutet, der Tippschein wird mit der (kürzeren) linken Seite angelegt "Waagrecht" bedeutet, der Tippschein wird mit der (längeren) oberen Seite angelegt.
Ausdruck um 180 Grad drehen	Wenn dieses Kontroll-Kästchen angeklickt ist, wird spiegelverkehrt gedruckt: "Senkrecht" bedeutet dann, der Tippschein wird mit der (kürzeren) rechten Seite angelegt "Waagrecht" bedeutet dann, der Tippschein wird mit der (längeren) unteren Seite angelegt.
Ausdruck nach hinten verschieben	Machen Sie einen Probdruck auf ein leeres DIN A4-Papier. Die Kreuzchen sollten sich im oberen Teil der Seite befinden. Wenn das nicht der Fall ist, setzen Sie das Häkchen. In den meisten Fällen wird das Anklicken dieser Option bei den heutigen Druckern der Fall sein.

Papierzufuhr im Drucker	Da ein Tippschein kleiner als DIN A4 ist, kann er auf drei Arten dem Drucker zugeführt werden. Mitte ist klar, bei links oder rechts kann es aber abhängig vom Drucker zu Vertauschungen kommen. So kann es sein, dass Sie den Schein links zuführen aber angeben müssen, er wäre rechts angelegt und umgekehrt. Ob das so ist erfahren Sie durch den Probedruck auf ein leeres DIN A4-Papier.
Abstände vom Tippschein-Rand für die Zusatzlotterien	Die Entfernungen werden hier vom oberen und linken Papierrand des Tippscheines bis zum Beginn der jeweiligen Kästchen in 1/10 mm gemessen. In der o.a. Abbildung ist beim Spiel 77 das "JA"-Kästchen 7,95 cm = 79,5 mm = 795 1/10mm vom oberen Papierrand (nicht vom Tippfeld!) entfernt.
Druckpositionen ändern	Hier gelangt man zur Detailsingabe für jedes einzelne Tippkästchen auf dem Tippschein. Bei 13 Spielen und 12 Tipps pro Schein sind für die 156 Tippkästchen jeweils die Angaben Abstand links und Abstand oben enthalten. In der Regel muss man hier keine Änderungen vornehmen.

Parameter auf der rechten Bildschirmseite

Drucker für Listen	Hier kann der Drucker ausgewählt werden, mit dem die Tipplisten auf DIN A4 bedruckt werden sollen. In der aufklappbaren Auswahl stehen alle Drucker zur Verfügung, die lt. Windows auf dem jew. PC installiert worden sind.
Abstände und Lage der Scheinnummer	Die Entfernungen werden hier vom oberen und linken Papierrand des Tippscheines bis zum Beginn des Drucks der lfd. Scheinnummer in 1/10 mm gemessen. Die Scheinnummer sollte in einen für das Lesegerät unrelevanten Bereich gedruckt werden.
Scheinnummer farbig/rot drucken	Rot ist für das Lesegerät eine schwache Farbe und gibt am wenigsten Grund dafür, die Scheinnummer als Verschmutzung anzunehmen. Natürlich hat das nur eine Relevanz, wenn der Drucker in der Lage ist, farbig zu drucken.
Zusatztext andrucken	Wird das Häkchen gesetzt, wird der Zusatztext auf allen Spielscheinen angedruckt
Zusatztext	Zusatztext, der vor die Scheinnummer gedruckt wird, z.B. "Schein"

Tabelle: Grau: Diese Angaben sind vom Anwender einzugeben, die restlichen Felder sind in der Regel voreingestellt

Probedruck ohne Feinjustierung

Mit der Probedruck-Funktion im Programmteil "Optionen" wird nur eine grobe Justierung durchgeführt. Die exakte Anpassung findet erst später im Druckprogramm mittels der Windrose statt. Nachfolgend ist der Druck auf den Tippschein abgebildet, wie er nach dem Probedruck aussehen könnte. Man sieht die Kreuzchen für alle 12 Tippfelder, also sind die hier getroffenen Einstellungen korrekt und dieser Programmteil kann jetzt verlassen werden (Achtung: "Speichern" nicht vergessen!).

Wenn man im Probeausdruck die Kreuzchen für alle 12 Tippfelder **nicht** sehen würde, müssen die oben beschriebenen Parameter entsprechend verändert werden. Erst wenn der Druck in etwa passt, so wie nachfolgend abgebildet, ist die Grobeinstellung vollbracht. Die Abweichung in der nachfolgenden Abbildung ist relativ gering, bei einem ersten Probedruck können natürlich auch weitaus größere Abweichungen (auch im Zentimeter-Bereich!) zutage treten, das ist von Drucker zu Drucker unterschiedlich. In der Mehrzahl der Fälle wird der Druck jedoch schon fast perfekt sitzen!

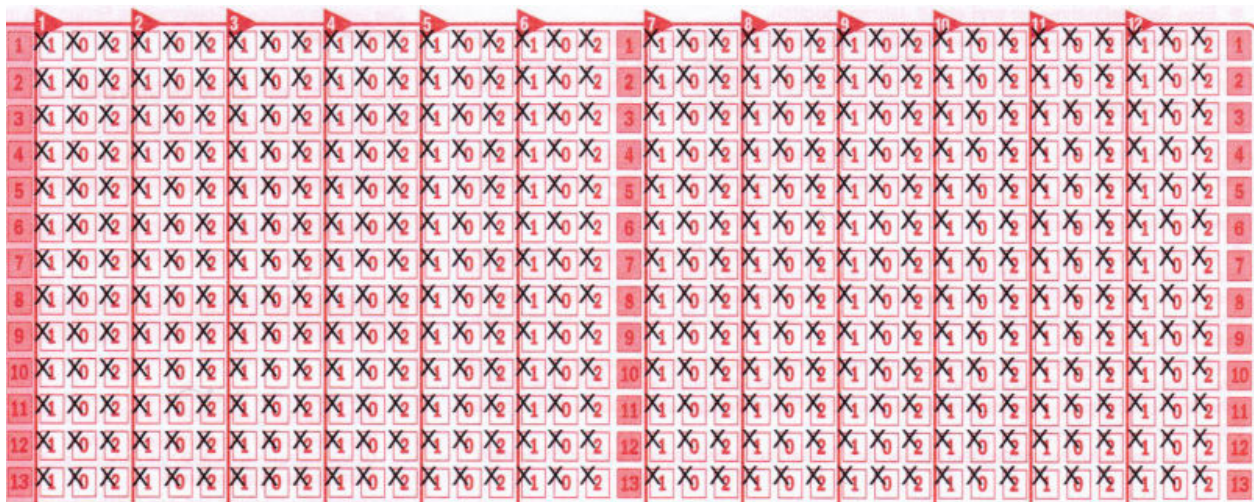


Abb.: Der Probedruck ist ok! Der Druck passt in etwa. Die Feinjustierung findet im Druckprogramm statt

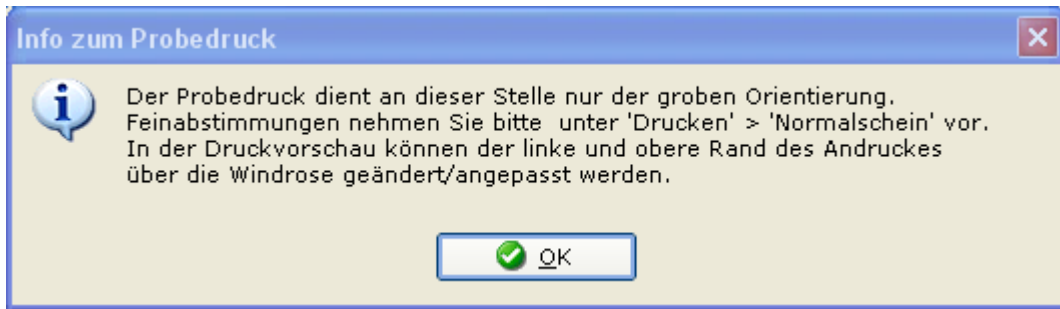


Abb.: Der Probedruck in "Optionen" dient nur zur Grob-Einstellung und muss nicht exakt passen

Optionen - Ordner

Hier ist hinterlegt, wo TotoMaxII die Tipps und die Systeme speichert. Falls Sie einzelne Tipps oder Systeme kopieren wollen, beachten Sie hierbei, dass es pro Tipp und pro System immer eine gleichnamige Konfigurationsdatei (".INI") gibt. Den Ordner "Eigene Systeme" kann man z.Zt. ignorieren. Er wird nicht benutzt.

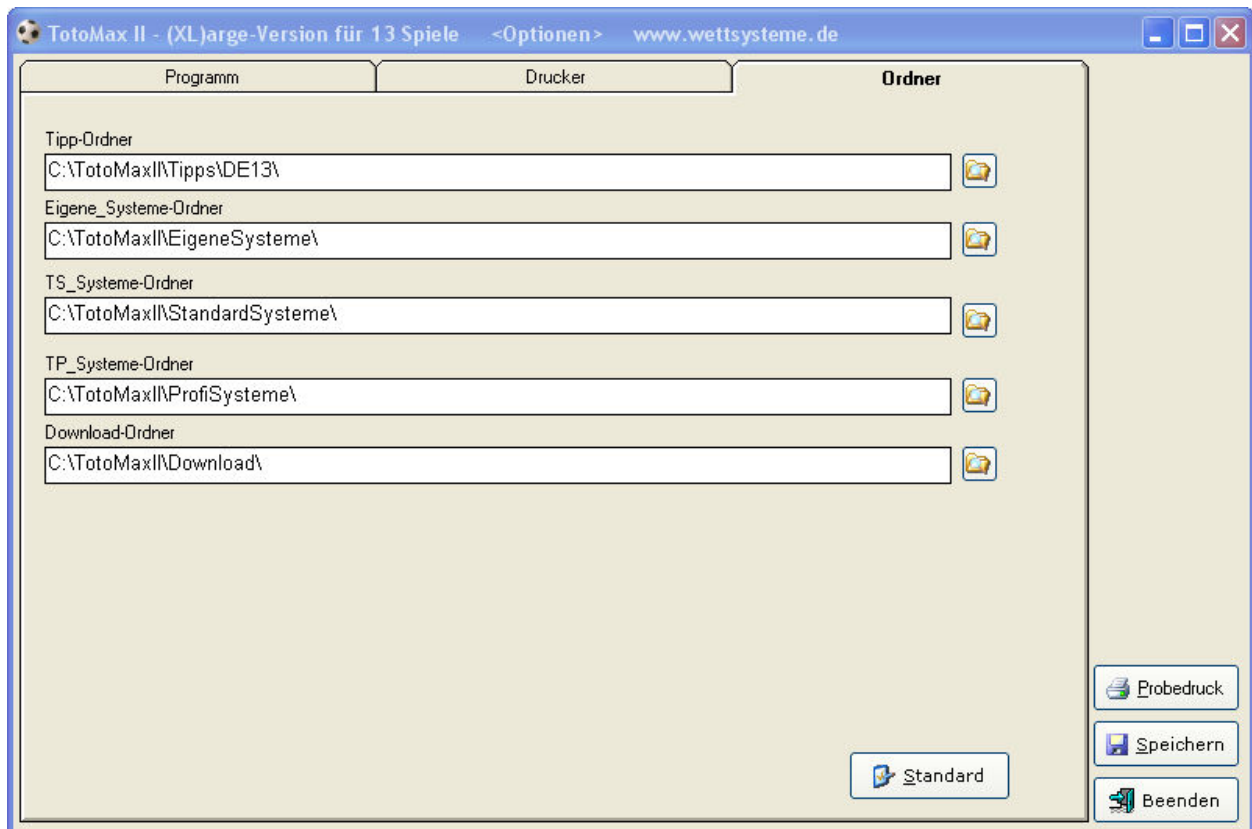


Abb.: Anzeige der Ordner, in den TotoMaxII die Tipps und Systeme speichert

Tippschein-Kreuzchen positionieren

TotoMaxII liefert für die 16 deutschen Bundesländer, für die Schweiz und für Österreich alle relevanten Druckparameter mit. Der Anwender muss sich normalerweise nicht um diese Parameter kümmern, außer in wenigen Ausnahmefällen kann das notwendig werden.

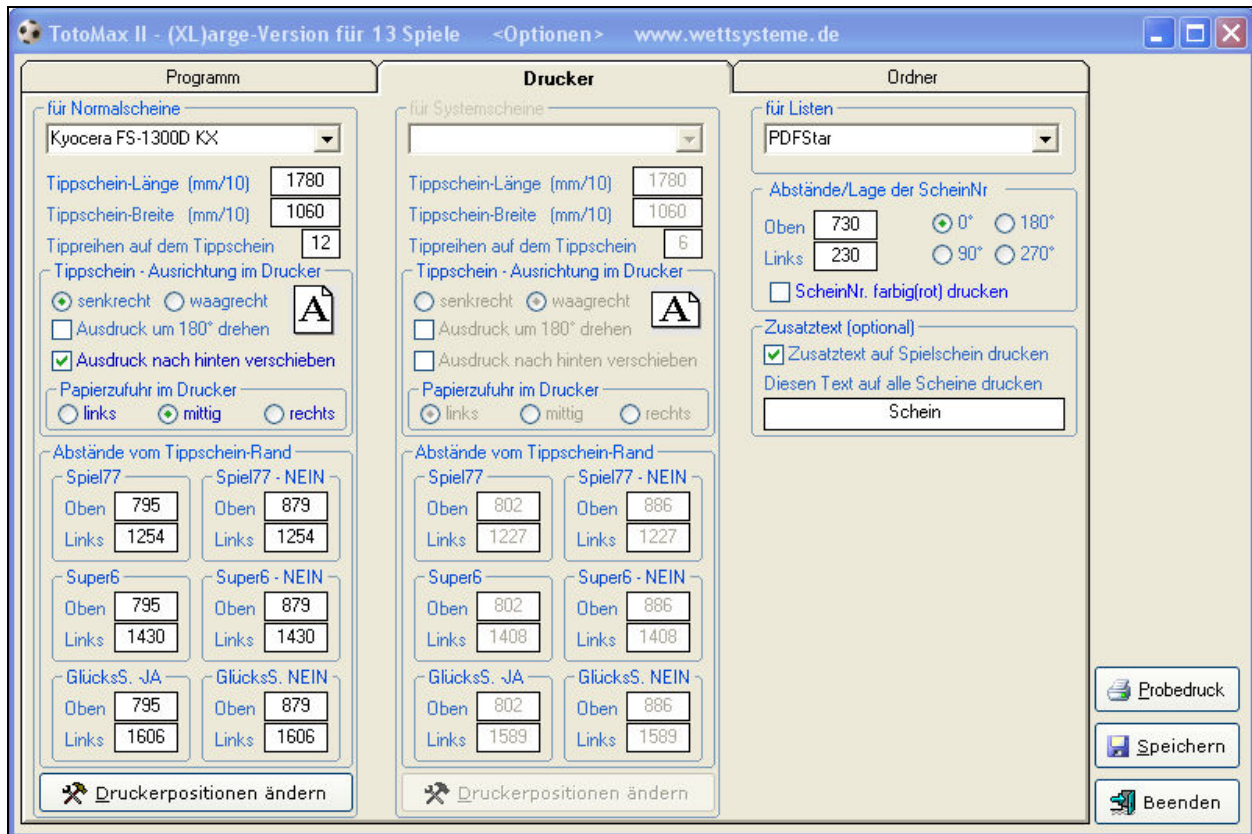


Abb.: Die Druck-Parameter für die Toto-Normalscheine im Programmteil "Optionen"

Es kommt glücklicherweise selten vor, aber manche Druckertypen haben Probleme mit der Umsetzung der Druck-Parameter. Stimmen dadurch beim Ausdruck die Kreuzchen auf dem Tippschein nicht exakt, kann man sie manuell abändern. So kann es z.B. vorkommen, dass das Kreuzchen für das Tippkennzeichen "1" in ersten Tippfeld exakt positioniert ist, das Kreuzchen für das Tippkennzeichen "2" im hintersten Tippfeld aber nur zur Hälfte ins Kästchen passt. Das Lesegerät in der Annahmestelle würde den Schein ablehnen.

Um das Problem manuell zu lösen geht man auf "**Druckerpositionen ändern**" und gelangt so zu den Tabellen mit den Kreuzchen-Positionen.

Kreuzchen-Positionen eingeben

Für jedes der zwölf Tippfelder gibt es eine Tabelle, in der für jeder der drei Tippkennzeichen 1/0/2 für jedes der 13 Spiele die Positionen eingegeben werden können. Für jedes Kreuzchen werden zwei Angaben benötigt. Es sind die Abstände vom linken und oberen Papierrand des Tippscheines in 1/10-mm.

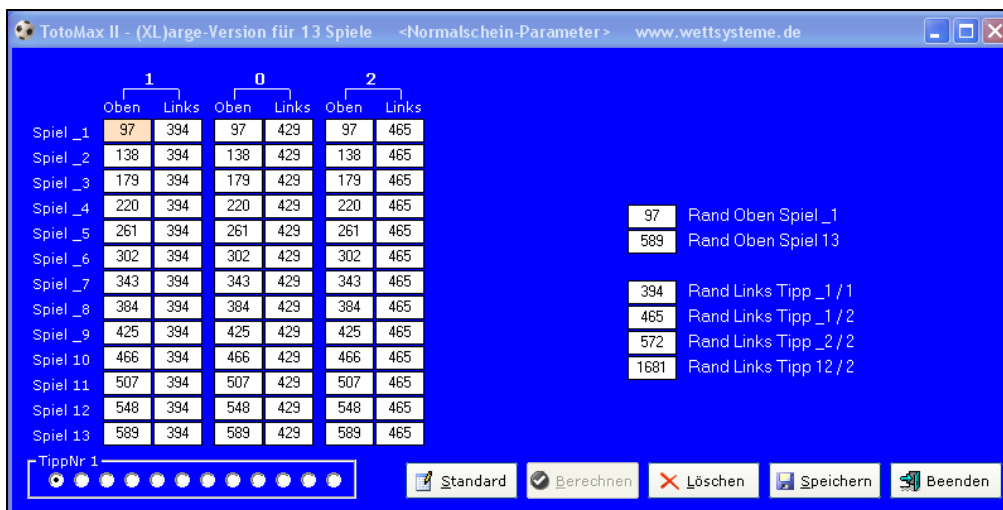


Abb.: Hier können alle Kreuzchenpositionen für das 1. Tippfeld eingegeben werden

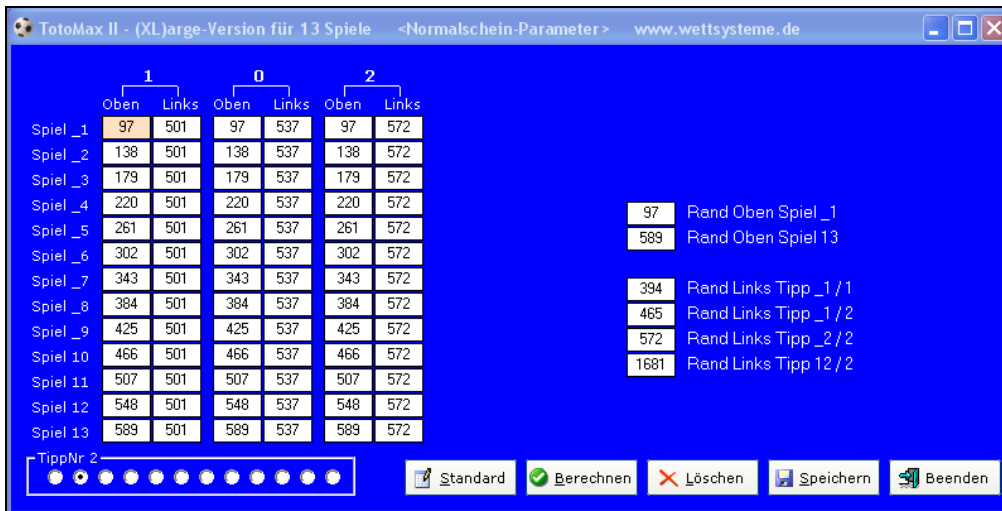


Abb.: Hier können alle Kreuzchenpositionen für das 2. Tippfeld eingegeben werden

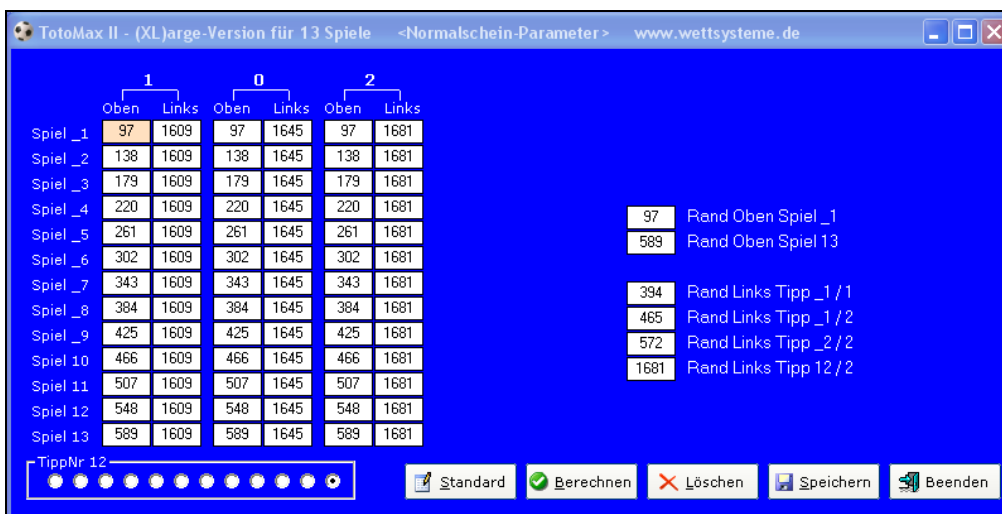


Abb.: Hier können alle Kreuzchenpositionen für das 12. Tippfeld eingegeben werden

Mit den Angaben "**Rand Oben**" für das Spiel 1 und 13 sowie "**Rand Links**" für die Tippkennzeichen im 1., 2. und 12. Tippfeld können nach einem Klick auf "**Berechnen**" sämtliche Werte für alle 12 Tippfelder automatisch errechnet werden.

Werden die Werte manuell eingegeben, kann man unten links die Tippfelder auswählen, für die man die Parameter eintragen möchte. Es genügt beim Abstand links der Eintrag im obersten Feld. Danach wird diese Angabe automatisch bei allen anderen Spielen automatisch eingesetzt. Wichtig ist, dass nach den Eingaben für jedes Tippfeld der Schalter "**Speichern**" betätigt werden muss!

Einzel- und Seriendruck

Die Tippscheine können je nach Umfang bzw. aufgrund den technischen Möglichkeiten des Druckers im Einzel- oder im Seriendruck bedruckt werden. Im Seriendruck können auch umfangreiche Tipps innerhalb kürzester Zeit im Stapel ausgedruckt werden. Einzelne Scheine, deren Druck nicht gelungen ist, können per Einzeldruck gezielt nachgedruckt werden.

Seriendruck

Der Seriendruck ermöglicht das Bedrucken der Tippscheine im Stapelbetrieb. Innerhalb kürzester Zeit sind die Tippscheine bedruckt. Aktiviert wird der Seriendruck durch das Anklicken des Häkchens im Rahmen unten links bei "**Druck-Optionen**". Aufgrund der Anzahl Tipps je Schein wird errechnet, wie viele Scheine bei anschließendem Klick auf "**Drucken**" im Stapelbetrieb bedruckt werden sollen. Die Angaben "**von - bis**" bei der Scheinserie kann man natürlich abändern: Wenn z.B. 50 Scheine gedruckt werden müssen, man kann aber immer nur maximal 20 Tippschein an den Drucker anlegen kann, dann startet man einfach drei Druckserien mit 1 - 20, 21 - 40, 41 - 50.

Den Seriendruck sollte man erst dann starten, wenn man sicher ist, dass die Tippscheine genau ausgedruckt werden. Dazu gibt es die Funktion "**Probedruck**". Drucken Sie ruhig vorher einen Schein per Probedruck aus, um sicherzugehen, dass alles ok ist. Dazu muss man wissen, dass die Tippscheine unterschiedlich sind. Abweichungen von 1 mm von Charge zu Charge können vorkommen. Selbst eine Abweichung von nur 0,5 mm bedeutet manchmal, dass der Druck neu justiert werden muss.

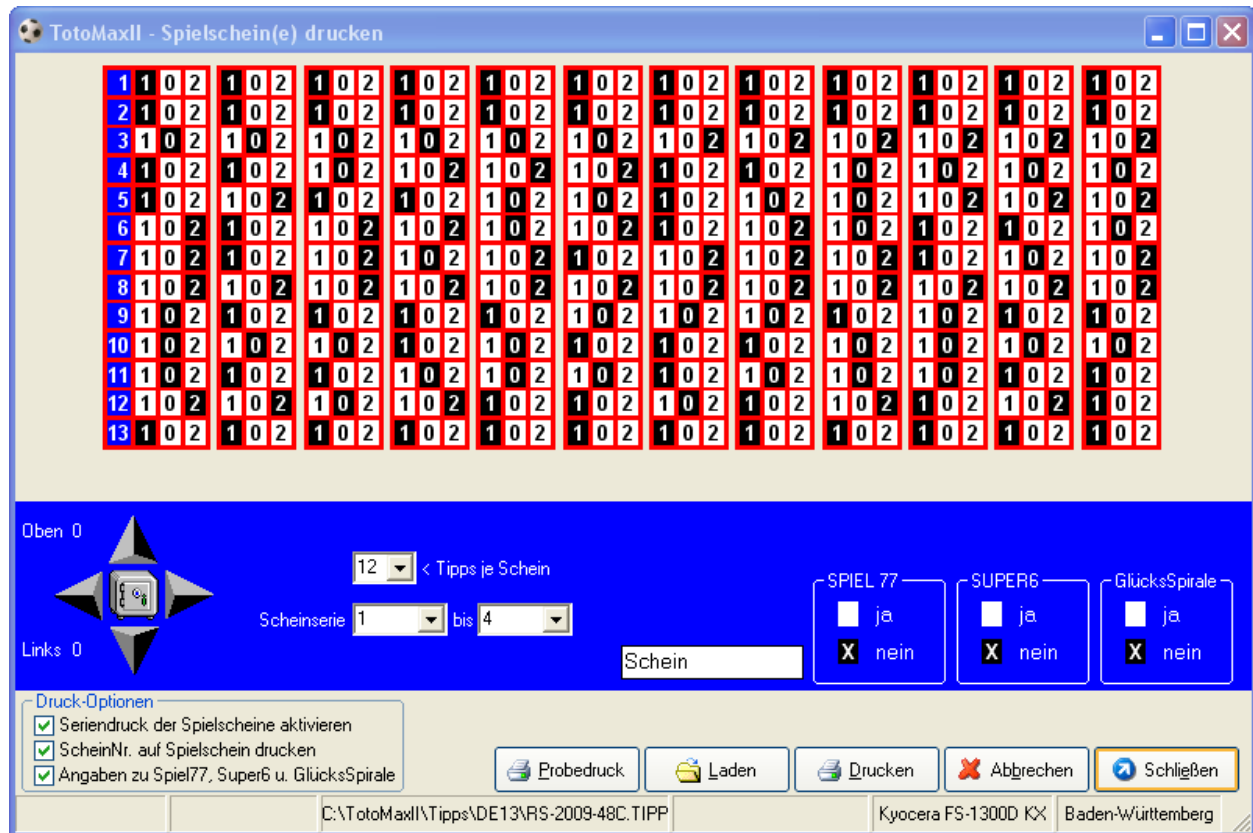


Abb.: Seriendruck - Druck aller benötigten Tippscheine im Stapel

Einzeldruck

Es gibt drei Fälle, bei denen man die Seriendruck-Funktion nicht benötigt. Klar, der erste Fall ist, wenn man nur einen einzigen Tippschein, also max. 12 Tippreihen spielt. Der zweite Fall ist, dass es leider manche Druckermodelle gibt, bei denen man immer nur einen einzelnen Schein anlegen und bedrucken lassen kann. Der dritte Fall ist der gezielte Nachdruck. Wenn man z.B. im Seriendruck viele Tippscheine bedruckt hat, kann es durchaus vorkommen, dass bei dem einen oder anderen Tippschein die Kreuzchen nicht ganz passen. Im Einzeldruck-Modus kann man diese Scheine erneut ausdrucken.

Um gezielt einzelne Tippscheine auszudrucken bzw. nachzudrucken muss man das Häkchen bei "**Seriendruck der Spielscheine aktivieren**" entfernen. Jetzt gibt man die Scheinnummer ein und klickt auf "**Drucken**".

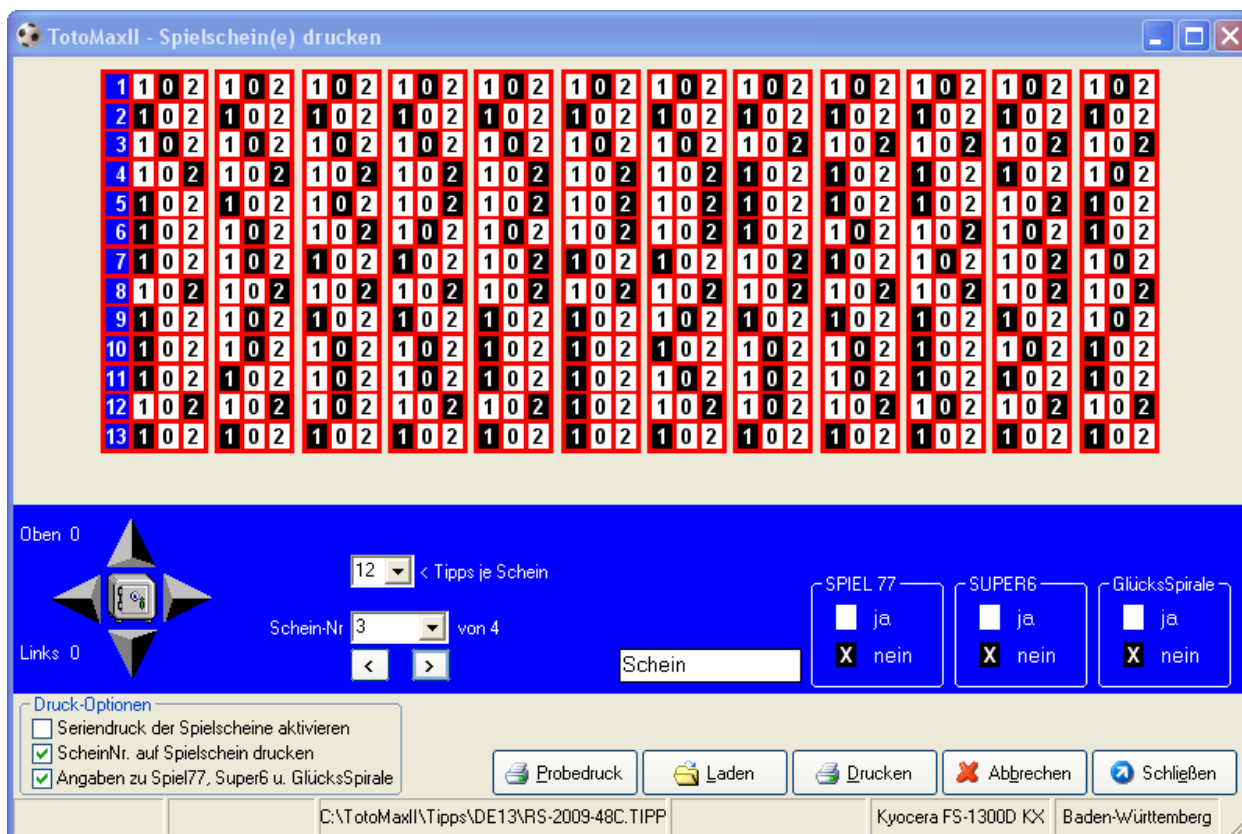


Abb.: Einzeldruck-Modus: Der dritte von vier Tippscheinen wird ausgewählt und kann ausgedruckt werden

Tippreihen je Tippschein

Hier wird von TotoMax die Zahl vorgeschlagen, die sich bei der Druckereinstellung im Programmteil Optionen befindet, kann aber hier temporär abgeändert werden. Der häufigste Grund für eine Abänderung ist z.B., dass nur 11 der 12 Tippfelder bedruckt werden sollen. Es gibt leider manche Druckermodelle, bei denen die Kreuzchen im 12. Tippfeld wegen dem zu engen Rand nicht ausgedruckt werden. Wenn es sich nur um die Zweien handelt, diese kann man leicht manuell nachtragen. Fehlen aber auch die Nullen, dann wird es aufwändig. In einem solchen Fall trägt man einfach 11 Tipps je Schein ein. Je nach Anzahl der gespielten Tipps geht das natürlich zulasten höherer Tippschein-Gebühren.

Schein-Nummer

Wenn viele Scheine gedruckt werden, ist es ratsam die fortlaufende Scheinnummer auf den Tippscheinen mit auszudrucken. So kann man bei Tippscheinen mit missglücktem Druck diese anhand dieser Nummer gezielt per Einzeldruck-Modus nachdrucken. Wenn man die Scheine mit einem Tintenstrahldrucker ausdruckt, wird die Scheinnummer in roter Farbe aufgedruckt. Das wird wegen den Lesegeräten bei den Annahmestellen gemacht. Das wird selten vom Lesegerät als scheinbare Verschmutzung angemahnt. Bei schwarzer Farbe, so wie das bei den nicht farbigen Laserdruckern nicht anders geht, meckern die meisten Lesegeräte, der Tippschein wäre verschmutzt. Seien Sie bei der Tippabgabe in der Annahmestelle darauf vorbereitet, dass evtl. eine Meldung "**Tippschein ist verschmutzt**" auftauchen könnte und versichern Sie demjenigen, der den Schein registrieren will, dass alles in Ordnung sei und er diese Meldung einfach ignorieren soll.

Eine aufgedruckte Schein-Nummer hat noch einen weiteren Vorteil: Bei der Gewinnabholung (hoffentlich kommt das oft vor ...). In der Gewinnauswertung wird genau mitgeteilt, auf welchem Schein sich welcher Gewinn befindet. Gehen Sie also hin und suchen aus Ihren bedruckten Tippscheinen alle Tippscheine mit Gewinnen heraus. Anhand der auf den Tippscheinen aufgedruckten Nummer für Spiel 77/Super 6 können Sie nun die zugehörigen Spielquittungen herausuchen. Werfen Sie also die bedruckten Tippscheine nicht vor der Gewinnauswertung weg, denn so finden Sie am leichtesten die Quittungen mit Ihren Treffern!

Probedruck mit Feinjustierung

Mit der Probedruck-Funktion im Programmteil Optionen wird nur eine grobe Justierung durchgeführt. Dort kommt es nur darauf an, dass auf dem Tippschein die Kreuzchen zu sehen sind. Die exakte Anpassung findet im Druckprogramm mit der Windrose statt. Nachfolgend ist eine Druckausgabe abgebildet, wie sie nach der groben Justierung aussehen könnte:

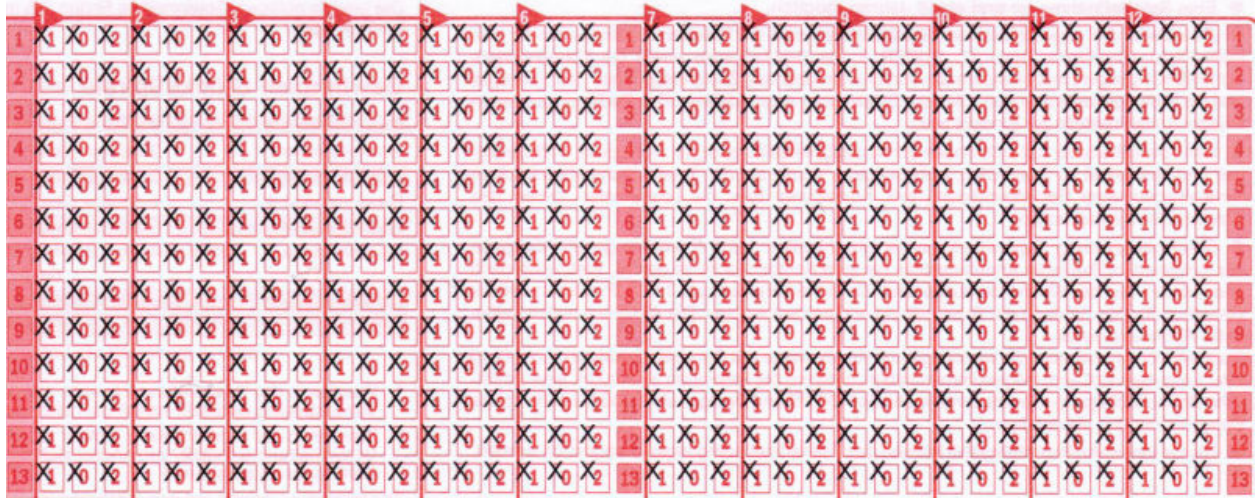


Abb.: Probedruck - Der Druck passt nicht und muss korrigiert werden

Feinjustierung mit der Windrose

Bei dem Probedruck sieht man, dass die Kreuzchen ca. 1 mm weiter rechts und einen halben Millimeter tiefer gedruckt werden sollen. (Anmerkung: Falls Ihnen diese Angaben als zu gering erscheinen sollten: Die Anzeige der Tippfelder ist um einiges vergrößert dargestellt). Wie bereits gesagt, das Justieren im Programmteil "Optionen" ist nicht erforderlich, sondern es kann hier mit der Windrose durchgeführt werden.

Bei der Windrose zeigen die vier Pfeile nach links, rechts, unten und oben. Jetzt klickt man für jeden 1/10-ten Millimeter in die Richtung, in die der Druck verschoben werden soll. Nachdem man 10-mal auf den rechten Pfeil geklickt hat, erscheint bei der Windrose der Text "Links 10". Das bedeutet, der Druck wird vom bisherigen linken Rand aus um 1 mm verschoben. Nachdem man 5 mal auf den Pfeil nach unten geklickt hat, erscheint der Text "Oben 5". Das bedeutet, der Druck wird vom bisherigen oberen Rand um 0,5 mm nach unten verschoben.

Nach dieser Verschiebung klickt man in der Mitte auf den geöffneten Tresor und speichert damit diese Einstellung.



Abb.: Windrose für die Feinjustierung

Jetzt drückt man erneut auf "**Probedruck**". Wenn das Verschieben erfolgreich war, sitzen nun alle Kreuzchen korrekt in den Kästchen, wenn nicht, muss man eben nochmals verschieben. Bei dieser Prozedur können durchaus einige Scheine benötigt werden, das ist nicht ungewöhnlich. Wenn man Tippscheine bedruckt, ist es ratsam, sich einen größeren Vorrat an Tippscheinen zu beschaffen.

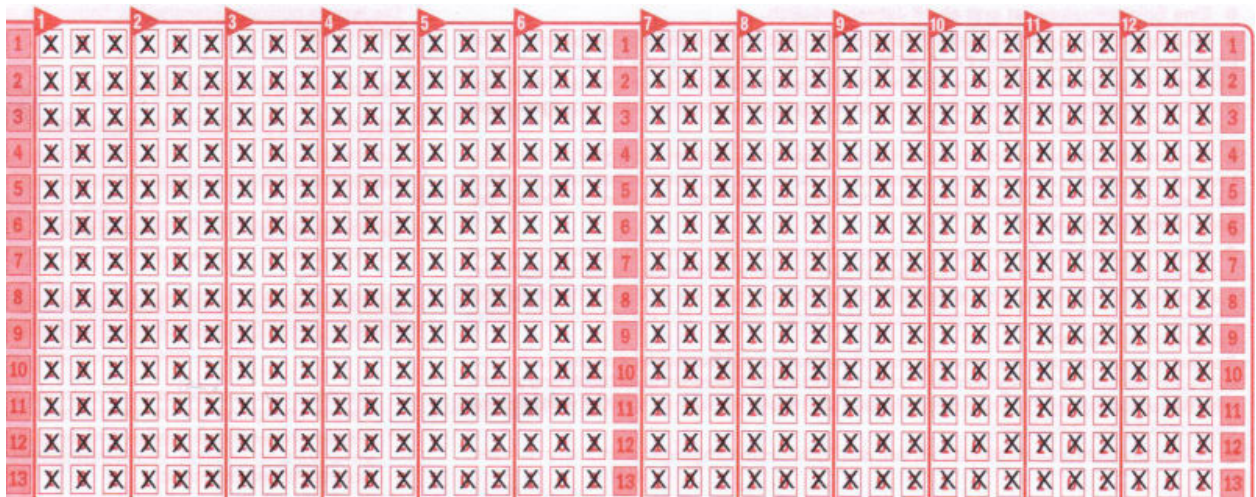


Abb.: Probedruck mit den korrigierten Werten - Der Druck passt perfekt!

Tippschein-Druck

Wenn der Probedruck passt, steht dem Druck der Tippscheine nichts mehr im Weg. Wenn die Schein-Nummer mit aufgedruckt wird, erleichtert dies ein evtl. notwendiger Nachdruck. Auch für das Heraussuchen der Quittungsabschnitte im Gewinnfall ist die Schein-Nummer hilfreich. In der Gewinnauswertung wird die lfd. Schein-Nummer der Treffer genannt. Man sucht also diese Scheine heraus und kann dann anhand der Spiel77-Nummer die Quittungsabschnitte heraussuchen.

Wie an dem nachfolgenden Druck zu sehen ist, sitzen die Kreuzchen in den hinteren Tippfeldern nicht exakt in der Mitte wie es bei den vorderen Tippfeldern der Fall ist. Das liegt nicht an TotoMax sondern daran, dass der Schein nicht hundertprozentig gleichmäßig vom Drucker eingezogen wurde. Aber solange die Kreuzchen nicht großartig über die Kästchen hinaus gedruckt sind, das bewegt sich vollkommen im Rahmen.

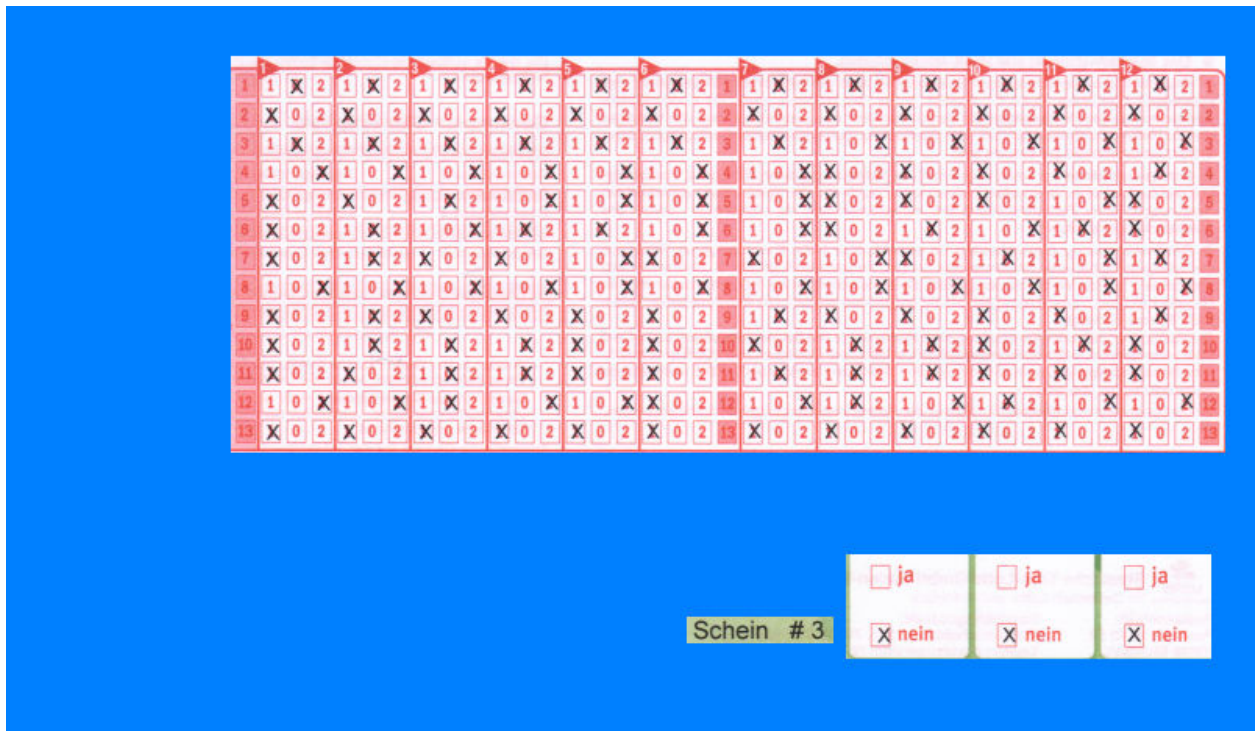


Abb.: So sieht der Druck auf dem Tippschein aus *)

*) Um evtl. bestehenden Schutzrechte (Gebrauchsmuster-Schutz) nicht zu verletzen, wird in dieser Abbildung nur derjenige Teil des Tippscheins angezeigt, der von TotoMax bedruckt wird, der Rest wurde blau eingefärbt.