



## Tippzeichen-Filter

Wie der Name schon aussagt, orientiert man sich beim Tippzeichen-Filter an den Tippzeichen "1", "0" und "2", also an den Totokennzeichen. Bis zu 20 verschiedene Filterblöcke können versionsabhängig definiert werden. Gefiltert wird nach deren Anzahl, Folge, Wechsel sowie nach Kracher und Bomben.

The screenshot shows the 'Tippzeichen-Filter' window in TotoMax II. It displays 13 game pairings with columns for home team, away team, tip (Tipp), Kracher (K), Bomben (B), and number (Nr.). The filter settings are configured for all 13 games. The 'Filter-Bedingungen je Block' section shows settings for 'Tippzeichen-Anzahl Block-Nr. 1' (1: 3-8, 0: 2-7, 2: 1-6, V: 0-11), 'Tippzeichen-Folgen Block-Nr. 1' (1: 2-5, 0: 4, 2: 3, V: 6), 'Tippzeichen-Wechsel Block-Nr. 1' (W: 6-10), and 'Kracher und Bomben Block-Nr. 1' (K: 0-1, B: 0, V: 0-1). The 'Wechsel nach:' sidebar includes options like Grundtipp-Filter, Seq.-Filter, and Rang-Kürzungen. The bottom status bar shows 'Tippdatei: RS-2009-48D.TIPP' and 'Tipp vor Filterung: 34.992'.

Abb.: Tippzeichen-Filter - Es wurden alle 13 Spiele für diverse Filtermaßnahmen ausgewählt

### Filterart: Tippzeichen-Anzahl

ab (S)mall-Version

Info	min.	- max.	Bereich	betroffen	entfernt
1	3	- 8	0...12	1.700	1.700
0	2	- 7	0...11	1.957	1.495
2	1	- 6	0...8	1.152	751
V		-	0...11		

Bei diesem Filter geht es darum, die Anzahl der Tippkennzeichen 1, 0 und 2 zu begrenzen. In den gelben Feldern kann angegeben werden, wie viele Tippzeichen mindestens bzw. maximal in den ausgewählten Spielen vorkommen sollen.

**Beispiel:** Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Bei dieser Filtermaßnahme werden alle Tippzeilen entfernt, in denen weniger als drei und mehr als acht Einsen vorkommen. Es handelt sich um 1.700 Tippzeilen, die durch diese Filterung entfernt werden. Weitere 1.495 Tippzeilen werden durch die Begrenzung auf 2-7 Nullen eingespart. Weitere 751 Tippzeilen werden durch die Begrenzung auf 1-6 Zweier eliminiert. Die Eingabe-Rubrik "V" steht für "Varianten". Was als Varianten bezeichnet wird, hängt vom verwendeten Filter ab. Beim Filter "Tippzeichen-Anzahl" sind die Varianten die Tippkennzeichen "0" und "2", also alles was **nicht** "1" ist. Tippzeilen, in denen bereits sechs Nullen vorkommen, in diesen dürfen also noch maximal zwei "Zweier" vorhanden sein, denn dann ist das Maximum von acht Varianten erreicht.

Verdeutlicht wird das ganze, wenn die Varianten mit dem Buchstaben "V" dargestellt werden. Eine Tippreihe "101 121 002 020 1" würde dann so aussehen: "1V1 1V1 VVV VVV 1". Diese Tippreihe enthält also acht Varianten und wird nicht gefiltert.

Hierzu eine Bemerkung: Varianten sind in Deutschland relativ unbekannt. Sie sind in Südeuropa (Spanien) weitaus gebräuchlicher. Beim Filter "Tippzeichen-Anzahl" sind die Varianten eigentlich nur eine Alternativ-Eingabe, weil Begrenzungen für die "1" automatisch auch die Grenzen für die Varianten festlegen (und umgekehrt). Aber: Bei den Filtern "Tippzeichen-Folge" und "Kracher und Bomben" sind die Varianten-Begrenzungen durch keine andere Eingabe erreichbar!

## Filterart: Tippzeichen-Folge

ab (S)mall-Version

Info	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
1	2	5	0...7	3.728	2.973
0		4	0...9	864	442
2		3	0...6	1.152	815
V		6	0...9	3.456	1.995

Bei diesem Filter geht es um die Begrenzung, wie häufig gleiche Tippkennzeichen maximal hintereinander vorkommen dürfen.

Ist eine Minimum-Angabe vorhanden, so muss ein gewisse Sequenz mindestens einmal vorkommen. In Beispiel muss es mindestens einmal vorkommen, dass zwei Einser aufeinander folgen

**Beispiel:** Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Bei der Filtermaßnahme für die Toto-Kennziffer "1" wurden 2.973 Tippreihen entfernt. Hier wurde bestimmt, dass in jeder Tippreihe mindestens eine Sequenz von zwei aufeinander folgenden Einser (oder mehr) vorhanden sein muss. Mehr als fünf Einser hintereinander dürfen aber nicht vorkommen. Anders formuliert: In jeder Tippreihe, die gespielt werden soll, muss irgendeine der folgenden Sequenzen: "11", "111", "1111" oder "11111" mindestens einmal vorkommen.

Weitere 442 Tippreihen entfallen durch die Bedingung, dass maximal vier Nullen in Folge vorkommen dürfen und weitere 815 Tipps werden entfernt, weil dort mehr als drei Zweier in Folge vorkommen.

Auch hier gibt es den Varianten-Filter, der anders als im Tippzeichen-Anzahl-Filter eine echte Bereicherung darstellt und durch keine andere einzelne Filtermaßnahme erreicht werden kann. Die Begrenzung im Beispiel auf sechs Varianten in Folge bedeutet, dass 1.995 Tippreihen entfernt wurden, weil dort mehr als sechs Nullen und/oder Zweier aufeinander folgten. Eine Beispiel-Tippreihe: "101 112 002 020 1" würde entfernt werden, da insgesamt sieben Nullen und/oder Zweier aufeinander folgen.

Besonders deutlich wird es, wenn die Varianten mit dem Buchstaben "V" dargestellt werden. Die Tippreihe "101 112 002 020 1" würde dann so aussehen: "1V1 11V VVV VVV 1". Es sind sieben Varianten hintereinander, die Tippreihe würde also entfernt werden.

## Filterart: Tippzeichen-Wechsel

ab (M)edium-Version

Info	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
W	6	10	0...12	3.716	1.480

Der Filter "Tippzeichen-Wechsel" ist auch unter dem Namen "**Unterbrechungsfiler**" bekannt.

**Beispiel:** Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Es können deshalb max. zwölf Wechsel in einer vollen Tippreihe stattfinden. Das hängt allerdings vom Tipp-Plan ab. Sind z.B. im Tipp-Plan zwei Einserbänke hintereinander, können nur noch max. elf Wechsel stattfinden. Es wurden 1.480 Tippreihen entfernt, bei denen der Tippzeichen-Wechsel geringer als sechs und höher als zehn war.

Eine Tippreihe "111 111 000 222 2" wäre z.B. entfernt worden, da es nur zwei Tippzeichen-Wechsel gibt. Ebenso entfernt worden wäre die Tippreihe "102 012 101 201 2", da hier zwölf Tippzeichenwechsel vorliegen. Die Tippreihe "101 121 002 021 1" wäre belassen worden, weil das Tippzeichen achtmal wechselt.

## Filterart: Kracher und Bomben

ab (L)arge-Version

Kracher und Bomben Block-Nr. 1					
Info	min.	- max.	Bereich	betroffen	entfernt
K	1	-	0..7	384	384
B		- 1	0..2	729	633
V		- 2	0..7	4.257	3.624

Als "Kracher" wird eine große Überraschung im Ergebnis einer Fußball-Begegnung bezeichnet, eine "Bombe" hingegen ist eine richtige fußballerische Sensation. Im Tipp-Plan kann man bei Spielen, bei denen man einen Dreiweg gesetzt hat, zusätzlich bestimmen, ob bestimmte Spielausgänge als Kracher oder gar als Bomben einzustufen sind. Trifft die Filterbedingung ein, gibt es bestimmt keine schlechten Quoten.

Nachfolgend ein Tipp, bei dem bei sieben Spielen diverse Ergebnisse als Kracher oder Bomben eingestuft wurden:

The screenshot shows the TotoMax II software interface. The main window displays a list of 13 football matches with their respective teams and betting odds. The 'Tipp-Plan' section shows a grid of tip symbols (K, B, V) for each game. The 'Filter-Bedingungen je Block' section shows the filter settings for 'Kracher und Bomben' with the following table:

Info	min.	- max.	Bereich	betroffen	entfernt
K	1	-	0..7	384	384
B		- 1	0..2	729	633
V		- 2	0..7	4.257	3.624

The interface also shows various filter options and a 'Tipp-Plan' section with a grid of tip symbols for each game. The 'Tipp-Plan' section shows a grid of tip symbols (K, B, V) for each game. The 'Filter-Bedingungen je Block' section shows the filter settings for 'Kracher und Bomben' with the following table:

Abb.: Tipp-Plan mit sieben Krachern und zwei Bomben

Als "Kracher" würde man z.B. betrachten, wenn der Tabellenletzte auswärts beim Tabellenführer und/oder haushohen Favoriten unentschieden spielen würde, also in solchen Spielbegegnungen, wo die meisten Tipper eine "1"-Bank machen würden. Eine "Bombe" hingegen wäre, wenn der Favorit sogar verlieren würde! In diesem Beispiel wurde verlangt, dass mindestens ein Kracher, maximal eine Bombe aber maximal zwei Kracher bzw. ein Kracher und eine Bombe (Varianten-Bedingung) eintreffen sollen.

**Beispiel:** Im o.a. Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Darin sind sieben Ergebnisse als "Kracher" definiert (in den Spielen 1,2,5,8,9,10,13), in zwei Spielen gibt es zusätzlich auch Bomben.

**Filterbedingung "K":** Durch die Vorgabe, dass es mindestens einen Kracher geben soll, werden 384 Tippzeilen entfernt. In der Tippzeile "102 111 022 112 0" ist zwar eine Bombe (im Spiel 9) aber kein Kracher enthalten und wird deshalb entfernt.

**Filterbedingung "B":** Im Tipp-Plan sind im Spiel 9 und 13 zwei Ergebnisse als Bomben definiert. Hiervon soll maximal eine Bombe eintreffen dürfen. Durch diese Bedingung werden weitere 633 Tippzeilen entfernt. In der Tippzeile "101 101 222 110 2" sind jedoch zwei Bomben enthalten und wird deshalb entfernt.

**Filterbedingung "V":** Weitere 3.624 Tippzeilen werden durch die Obergrenze von max. zwei Krachern und/oder Bomben entfernt. Das Eingabefeld "Varianten" ist Eingabealternative und bietet eine sehr zweckmäßige Begrenzungsmöglichkeit. In der Tippzeile "112 101 212 112 0" sind zwei Kracher (im Spiel 8 die "1" und im Spiel 13 die "0") und eine Bombe (im Spiel 9 die "2") enthalten und wird deshalb entfernt. Besonders deutlich wird es, wenn man für die Darstellung anstelle der Totokennzeichen Buchstaben einsetzt: Die Tippzeile "112 101 212 112 0" würde so aussehen: "112 101 2KB 112 K". Als Varianten dargestellt, sieht es dann so aus: "112 101 2VV 112 V".

Wie man am letzten Beispiel schön sieht, handelt es sich hier bei den drei Krachern und Bomben um drei verschiedene Tippkennzeichen 1,0 und 2. Mit den üblichen Tippzeichenfiltern wäre es niemals möglich, eine Filterbedingung aufzustellen, die genau dieselbe Filterung durchführen könnte. Eher ginge so vermeintlich mit dem Grundtipp-Filter. Doch auch in diesem speziellen Fall geht das genauso wenig. Das liegt daran, dass es innerhalb der Spiele 9 und 13 Kracher und Bomben gibt, während es im Spiel 8 nur einen Kracher gibt. Alleine dieser Fall zeigt die Existenz-Berechtigung dieses Filters.

Dieser Filter ist sowohl bei der Tippzeichen-Filterung als auch bei der Grundtipp-Filterung total gleich.