



Die Chancen-Auswertung

Viele Totospieler verfolgen die Fußballbegegnungen am Radio oder live im Fernsehen. Wer möchte, der kann nach jedem neuen Spielstand auswerten, wie gut er mit seinem Tipp noch im Rennen liegt. In der **"Chancen-Auswertung"** wird offenbart, mit wie vielen Tippreihen man noch welche Gewinnränge erreichen kann.

Oft erstreckt sich ein Totospieltag über zwei Tage. In der deutschen 13er-Wette sind es meist sechs Paarungen am Samstag und sieben Paarungen am Sonntag. In der unten stehenden Abbildung wurde der Ausgang der Samstagsspiele eingetragen und überprüft, ob und welche Chancen man noch hat.

The screenshot shows the 'Chancen-Auswertung' window in TotoMax II. It displays 13 football matches with their results and the corresponding chances for various tip sheets. The interface includes sections for 'Spielpaarungen' (Match Pairs), 'Anzeige-Optionen' (Display Options), 'Wechsel nach' (Switch to), 'Treffer-Auswertung' (Hit Evaluation), and 'Treffer-Übersicht' (Hit Overview). The 'Treffer-Übersicht' table shows the number of hits and chances for each tip sheet.

| Tippreihe | Treffer | Chance |
|-----------|---------|--------|
| 15 | | |
| 14 | | |
| 13 | - | 2 |
| 12 | - | 2 |
| 11 | - | 7 |
| 10 | - | 8 |
| 9 | - | |
| 8 | - | |
| 7 | - | |
| 6 | 2 | |
| 5 | 2 | |
| 4 | 7 | |
| 3 | 8 | |
| 2 | 19 | |
| 1 | 8 | |
| 0 | 2 | |

Abb.: Chancen-Auswertung nach sechs Spielen

TotoMax unterscheidet im Programmteil Gewinn-Auswertung automatisch zwischen "Treffer-Auswertung" und "Chancen-Auswertung". Dies ergibt sich aufgrund der Vollständigkeit der Spielergebnisse. Wenn noch Spielergebnisse fehlen wird automatisch die Chancen-Auswertung aktiviert.

Eingabe der Spiel-Ergebnisse

Die Spiel-Ergebnisse können auf zwei Arten eingegeben werden, entweder wird das exakte Tor-Ergebnis eingegeben oder man gibt nur das Toto-Kennzeichen 1/0/2 ein. Bei der Eingabe des Tor-Ergebnisses kann man bequemerweise auf die Eingabe des Doppelpunkts verzichten, er wird automatisch eingesetzt. Wenn man "20" eingibt, wird daraus 2:0 und die "1" für den Sieg der erst genannten Mannschaft wird als Toto-Kennzeichen im Feld "KZ" eingesetzt. Gibt man "11" an, wird daraus 1:1 und das "0" für das Unentschieden wird als Toto-Kennzeichen eingesetzt, usw.

Spielpaarungen:

VA 48/2009 vom 29.11.2009

| | Heimmannschaft | Gastmannschaft | Tore | KZ |
|----|-------------------|---------------------|------|----|
| 1 | Werder Bremen | VfL Wolfsburg | 2:2 | 0 |
| 2 | Bayer Leverkusen | VfB Stuttgart | | |
| 3 | 1. FSV Mainz 05 | Hamburger SV | 1:1 | 0 |
| 4 | Hertha BSC Berlin | Eintracht Frankfurt | 0:2 | 2 |
| 5 | 1899 Hoffenheim | Borussia Dortmund | 1:2 | 2 |
| 6 | 1. FC Nürnberg | SC Freiburg | 0:1 | 2 |
| 7 | Bor. Mönchengladb | FC Schalke 04 | | |
| 8 | Hannover 96 | Bayern München | | |
| 9 | Energie Cottbus | Rot-Weiß Oberhaus | | |
| 10 | FC St. Pauli | 1. FC Union Berlin | | |
| 11 | 1860 München | Fortuna Düsseldorf | | |
| 12 | Arsenal London | Chelsea London | | |
| 13 | Inter Mailand | AC Florenz | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |

Abb.: Eingabe aufgrund der Tor-Ergebnisse

Spielpaarungen:

VA 48/2009 vom 29.11.2009

| | Heimmannschaft | Gastmannschaft | Plan | KZ |
|----|-------------------|---------------------|------|----|
| 1 | Werder Bremen | VfL Wolfsburg | 10 | 0 |
| 2 | Bayer Leverkusen | VfB Stuttgart | 1 | |
| 3 | 1. FSV Mainz 05 | Hamburger SV | 02 | 0 |
| 4 | Hertha BSC Berlin | Eintracht Frankfurt | 102 | 2 |
| 5 | 1899 Hoffenheim | Borussia Dortmund | 102 | 2 |
| 6 | 1. FC Nürnberg | SC Freiburg | 102 | 2 |
| 7 | Bor. Mönchengladb | FC Schalke 04 | 102 | 1 |
| 8 | Hannover 96 | Bayern München | 2 | |
| 9 | Energie Cottbus | Rot-Weiß Oberhaus | 10 | |
| 10 | FC St. Pauli | 1. FC Union Berlin | 10 | |
| 11 | 1860 München | Fortuna Düsseldorf | 10 | |
| 12 | Arsenal London | Chelsea London | 102 | |
| 13 | Inter Mailand | AC Florenz | 1 | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |

Abb.: Ergebnisse aufgrund der Toto-Kennzeichen

Wenn man sehen möchte, welchen Tipp-Plan man für diesen Tipp aufgestellt hatte, kann man die Anzeige umschalten. Man klickt auf "Plan". Die Tor-Ergebnisse verschwinden und der Tipp-Plan des aktuell geladenen Tipps erscheint.

Wenn man hier auf den Schalter "Tor Erg" klickt, verschwindet der Tipp-Plan und die Tor-Ergebnisse tauchen wieder auf. Weicht eines der Spielausgänge vom Tipp-Plan ab, ist das natürlich ein Fehler, der dann in roter Farbe dargestellt wird.

Chancen-Übersicht

Chancen-Übersicht

| | Treffer | Chance |
|----|---------|--------|
| 15 | | |
| 14 | | |
| 13 | - | 2 |
| 12 | - | 2 |
| 11 | - | 7 |
| 10 | - | 8 |
| 9 | - | |
| 8 | - | |
| 7 | - | |
| 6 | 2 | |
| 5 | 2 | |
| 4 | 7 | |
| 3 | 8 | |
| 2 | 19 | |
| 1 | 8 | |
| 0 | 2 | |

Falls Spiel-Ergebnisse fehlen: bei "Chance" wird angezeigt, wie viele Tipps noch eine Chance auf welch. Gew.Rang haben.

Die Chancen-Übersicht ist in die Rubriken "Treffer" und "Chance" unterteilt. In der Spalte "Treffer" wird angezeigt, wie viele Tippreihen nach den bisher bekannten Spielen bereits welche Anzahl Treffer verbuchen konnten. In der Spalte "Chance" wird angezeigt, wie viele Tippreihen noch welchen Rang maximal treffen können.

Beispiel: Wenn man einen Tipp mit 90 Tippreihen spielt, bei dem alle Tipp-Kennzeichen gleichmäßig vorhanden sind, hat man, solange noch kein Spielergebnis bekannt ist, mit jeder der 90 Tippreihen die Chance auf 13 Richtige. Gibt man nun nach und nach die Spielausgänge ein, wirkt sich wie folgt aus:

Gibt man als erstes Ergebnis das Resultat für ein Spiel ein, das man mit einer Bank gespielt hat, und die Bank war richtig, hat man weiterhin 90 Tippreihen mit der Chance auf den 13er.

Gibt man als nächstes ein Ergebnis bei einem Spiel ein, bei dem man einen Zweiweg gesetzt hat, und dieser war richtig, gibt es eine Halbierung: 45 Reihen haben noch die Chance auf einen 13er, 45 Reihen nur noch auf einen 12er.

Gibt man weiter ein Ergebnis das für ein Spiel ein, bei dem man einen Dreiweg gespielt hat, gibt es nur noch 15 Reihen mit der Chance auf den 13er, 45 Reihen haben nur noch die Chance auf einen 12er und 30 Reihen haben noch die Chance auf einen 11er.

Bei jeder falschen Bank und bei jedem falschen Zweiweg rutscht man automatisch um einen möglichen Gewinnrang nach unten.

Abbildung: Nach sechs Spielen gibt es nur noch zwei Tippreihen, in der alle sechs Ergebnisse richtig sind. Diese Reihen können noch den Dreizehner schaffen, dazu müssen natürlich auch die restlichen sieben Spiele richtig sein. Weiter gibt es zwei Tippreihen, die bereits jew. einen Fehler haben und auf fünf Treffer kommen. Jede dieser Reihen kann maximal noch den Zwölfer treffen.

Auflistung der Tippreihen mit Treffer-Chancen

In der Fenstermitte der Gewinnauswertung werden alle Tippreihen aufgelistet, die noch eine Trefferchance haben. Dabei werden die Spiele, die bereits stattgefunden haben, mit einem Strich dargestellt. Zu sehen sind die Tipp-Kennzeichen für die Spiele, deren Ergebnis noch nicht bekannt ist.

Im untenstehenden Beispiel sind die Ergebnisse der Spiele 1,3,4,5,6,7 bekannt und werden deshalb (mit einem Strich) ausgeblendet. Angezeigt werden nur die noch offenen Spiele 2 und 8 bis 13.

In der Liste sind nur diejenigen Tippreihen aufgeführt, die noch einen irgendeinen Gewinnrang erreichen können. Welcher das maximal sein kann, steht am rechten Rand. Da nur die offenen Spiele angezeigt werden, kann man leicht ablesen, welche Resultate die jeweilige Tippreihe für den angezeigten Treffer benötigt.

Natürlich kann die komplette Chancen-Auswertung auch auf dem Drucker ausgedruckt werden.

Chancen-Auswertung: RS-2009-48C.TIPP

ungefilterte Tipps 624 Reihen entfernte Tipps 576 Reihen **gespielte Tipps** 48 Reihen

Schein-Nr./Tippfeld 123|456|789|012|3-- 3er-Grp

```

=====
Offene Spiele:                111 1   Cha
Schein/Tipp-Nr  123 456 789 012 3   nce
=====
Schein-Nr 1/02  -1- --- -21 012 1   10
Schein-Nr 1/04  -1- --- -21 102 1   10
Schein-Nr 1/06  -1- --- -20 101 1   11
Schein-Nr 2/08  -1- --- -20 100 1   10
Schein-Nr 2/11  -1- --- -21 102 1   10
Schein-Nr 2/12  -1- --- -20 112 1   11
Schein-Nr 3/01  -1- --- -21 112 1   11
Schein-Nr 3/02  -1- --- -20 012 1   10
Schein-Nr 3/03  -1- --- -21 000 1   12
Schein-Nr 3/04  -1- --- -21 002 1   12
Schein-Nr 3/05  -1- --- -21 112 1   11
Schein-Nr 3/06  -1- --- -21 111 1   13
Schein-Nr 3/07  -1- --- -20 102 1   13
=====
Tippdatei: C:\TotoMaxII\Tipps\DE13\RS-2009-48C.TIPP
Ursprung: P2-05-05.SYSTEM B/Z/D: 3-5
    
```

Abb.: Die Anzeige der Tippreihen, die noch eine Trefferchance haben, werden mit der lfd. Nummer des Spielscheins angezeigt. Die Tippreihen werden in 3er-Gruppen dargestellt. Die Chance auf einen Dreizehner befindet sich auf dem 3. Schein in der 6. und 7. Tippreihe.

Chancen-Auswertung: RS-2009-48C.TIPP

ungefilterte Tipps 624 Reihen entfernte Tipps 576 Reihen **gespielte Tipps** 48 Reihen

Schein-Nr./Tippfeld 1234567890123-- 3er-Grp

```

=====
Offene Spiele:                1111   Cha
Tippreihen-Nr. 1234567890123   nce
=====
TippreiheNr. 2   -1-----210121   10
TippreiheNr. 4   -1-----211021   10
TippreiheNr. 6   -1-----201011   11
TippreiheNr 20   -1-----201001   10
TippreiheNr 23   -1-----211021   10
TippreiheNr 24   -1-----201121   11
TippreiheNr 25   -1-----211121   11
TippreiheNr 26   -1-----200121   10
TippreiheNr 27   -1-----210001   12
TippreiheNr 28   -1-----210021   12
TippreiheNr 29   -1-----211121   11
TippreiheNr 30   -1-----211111   13
TippreiheNr 31   -1-----201021   13
=====
Tippdatei: C:\TotoMaxII\Tipps\DE13\RS-2009-48C.TIPP
Ursprung: P2-05-05.SYSTEM B/Z/D: 3-
    
```

Abb.: Die Anzeige der Tippreihen, die noch eine Trefferchance haben, werden mit der fortlaufenden Tippreihen-Nummer angezeigt. Die Tippreihen 27 und 28 haben noch eine Chance auf einen Zwölfer, die Tippreihen Nr. 30 und 31 sogar auf einen Dreizehner.

Chancen-Auswertung: RS-2009-48C.TIPP

ungefilterte Tipps 624 Reihen entfernte Tipps 576 Reihen **gespielte Tipps** 48 Reihen

Schein-Nr./Tippfeld 123|456|789|012|3-- 3er-Grp

```

Schein-Nr 4/11  -1- --- -20 011 1   11
Schein-Nr 4/12  -1- --- -21 102 1   11
=====
Übersicht über die Häufigkeit der Toto-
Kennziffern für d. noch fehlenden Spiele
=====
Anzahl Vorkommen  -1-   -0-   -2-
=====
Spiel Nummer 2:   19x   -   -
Spiel Nummer 8:   -   -   19x
Spiel Nummer 9:   12x   7x   -
Spiel Nummer 10:  12x   7x   -
Spiel Nummer 11:   9x   10x  -
Spiel Nummer 12:   6x   3x   10x
Spiel Nummer 13:  19x   -   -
=====
Tippdatei: C:\TotoMaxII\Tipps\DE13\RS-2009-48C.TIPP
Ursprung: P2-05-05.SYSTEM B/Z/D: 3-5-5
    
```

Welches Toto-Kennzeichen ist noch wie oft vorhanden

Wenn man noch viele "Eisen im Feuer" hat, ist es natürlich auch interessant zu wissen, welches der günstigste Spielausgang bei jedem der noch offenen Spiele ist.

Am Ende der Auswertungsliste ist eine Zusammenstellung abgebildet, die die Häufigkeiten für jede Toto-Kennziffer 1/0/2 aufzeigen.

Abbildung: Aus der nebenstehenden Abbildung ist ersichtlich, dass es sich bei den Spielen 2,8 und 13 um Bankspiele handelt. Bei den Spielen 9,10 und 11 wurde ein Zweiweg 1/0 gespielt. Es ist für die Gewinnausbeute im Spiel 9 und 10 besser, wenn dort jew. die "1" anstelle der "0" eintrifft, da die Eins in mehr Tippreihen vorhanden ist. Im Spiel 11 hingegen hat die Null einen leichten Vorteil vor der Eins. Im Spiel Nr. 12 hingegen ist die Zwei das erstrebenswerte Ziel.

Anzeige-Optionen

Für die Anzeige-Option bei der Chancen-Auswertung ist die Angabe "Anzeigen ab xx Treffer" nicht relevant. Diese ist nur bei der Trefferauswertung einstellbar. Wichtig für die Anzeige der fortlaufenden Scheinnummer ist die Angabe, wie viele Tipps pro Schein gedruckt werden. In Deutschland gibt es meistens 12 Tippreihen auf einem Spielschein, in Spanien sind es nur 8 Tippreihen pro Schein.

| Anzeige-Optionen: | |
|---|--|
| <input type="radio"/> Treffer-Auswertung | - Anzeigen ab: <input type="text" value="10"/> Treffer <input type="text" value="12"/> Tipps |
| <input checked="" type="radio"/> Chancen-Auswertung (bei fehlenden Ergebnissen) | je Schein |

Erweiterte Chancen-Auswertung

Ab der (M)edium-Version ist es außerdem möglich, nicht nur die Chancen für die tatsächlich gespielten Tippreihen auszuwerten, sondern auch die von den entfernten Tippreihen und/oder die des ungefilterten Tipps. So kann man erkennen, ob man sich durch Filterungen und Reduktionen evtl. um irgendwelche Trefferchancen gebracht hat.

Nähere Informationen hierüber finden Sie in der "[Erweiterten Trefferauswertung](#)"