Import

TotoMaxII unterstützt den Import von Tippreihen, die mit anderen Toto-Programmen erstellt worden sind. Importiert werden können Tippdateien, die mit den Programmen "Archimedes 1", "Dr.Toto" und "Goalgetter" (alias "SystemKing Toto") erzeugt wurden. Ebenfalls kein Problem ist es, wenn die Tipps direkt im Textformat angeliefert werden.

Benützen Sie Ihr altes 11er-Wette-Progamm weiter!

Für TotoMaxII spielt es generell keine Rolle, mit welcher Anzahl Spiele der zu importierende Tipp erzeugt worden ist. Ist der Tipp kleiner als die in TotoMaxII aktuell eingestellte Wettart, werden beim Import einfach Bänke angehängt. Ist der Tipp dagegen zu groß, werden die hinteren Spiele abgeschnitten. TotoMaxII ist es auch egal, ob das Kennzeichen für das Unentschieden ein "0" oder ein "X" ist. Zur Erklärung: In allen Länder außerhalb Deutschlands wird das Remis als "X" symbolisiert.

Die Tipps aus folgenden Programmen bzw. folgende Formate können importiert werden:

Import von Textdateien

Textdateien können von TotoMaxII problemlos importiert werden. Der Inhalt und Aufbau muss natürlich gewissen Konventionen entsprechen.

Egal, auf welche Weise Tototipps erstellt worden sind, sie können von TotoMaxII importiert werden, wenn sie im normalen Textformat angeliefert werden. Die Dateinamen-Erweiterung muss "**.TXT**" lauten. In welchem Verzeichnis der Tipp gespeichert ist, ist im Grunde egal. Anbieten würde sich als Speicherort in jedem Fall das TotoMaxII Import-Verzeichnis "**..\Programme\TotoMaxII\Tipps\Import**".

Die Datensätze dürfen nur die Zeichen 1,0,X,2 enthalten und müssen immer gleich lang sein. Jeder Datensatz wird durch CR/LF umgebrochen und ist in einer eigenen Zeile sichtbar. Die Textdateien also **nicht** als Random-Dateien / CSV-Format anliefern

110021100	002121100	021111010	120211100
110021122	002122111	021111002	011220111
110021002	002122100	021111021	011220100
110021220	221220100	021111212	011220002
112201100	220100111	021111201	011222100
112201002	220100002	021111220	010100111
112201220	220102111	020021111	201111010
001002111	222010111	020020111	201111002
001002122	222010100	211001122	201111021
001002220	222010002	211002111	201111212
000212111	101220111	211002220	201111201
000212220	100100122	121002111	201111220

Tabelle: Beispiel eines zu importierenden Tipps aus 9 Spielen in 48 Tippreihen - Das Unentschieden ist mit "0" gekennzeichnet

11XX211XX	XX21211XX	X21111X1X	12X2111XX
11XX21122	XX2122111	X21111XX2	X1122X111
11XX21XX2	XX21221XX	X21111X21	X1122X1XX
11XX2122X	22122X1XX	X21111212	X1122XXX2
1122X11XX	22X1XX111	X211112X1	X112221XX
1122X1XX2	22X1XXXX2	X2111122X	X1X1XX111
1122X122X	22X1X2111	X2XX21111	2X1111X1X
XX1XX2111	222X1X111	X2XX2X111	2X1111XX2
XX1XX2122	222X1X1XX	211XX1122	2X1111X21
XX1XX222X	222X1XXX2	211XX2111	2X1111212
XXX212111	1X122X111	211XX222X	2X11112X1
XXX21222X	1XX1XX122	121XX2111	2X111122X

Tabelle: Derselbe Tipp können auch so angeliefert werden, hier ist das Unentschieden nicht mit "**0**" sondern mit "**X**" gekennzeichnet

Der angelieferte Tipp besteht aus 9 Spielen. Um damit in der Dreizehnerwette spielen zu können, können die Tipps in TotoMaxII importiert werden. Dabei werden für die vier fehlenden Spiele Bänke eingefügt. Diesen Umstand muss man aber bei der Tipperstellung beachten. Im Beispiel hat sich der Erzeuger dieser Tippreihen entschieden, im Spiel 1, 4, 5 und 7 jeweils eine Einserbank zu setzen. Diese vier Spiele entfallen nun ganz aus der Tipperstellung beim Eigentipp. Vor allem zu beachten ist dabei, dass sich durch das spätere Einsetzen die Spiele wie folgt verschieben:

© 2023 - Verlag Rolf Speidel, Fachverlag für Wettsysteme, Schafbergstr. 12, D-72336 Balingen - www.wettsysteme.de & www.wettsysteme.shop

Eigentipp	Spielplan	Bemerkung
Spiel 1	Spiel 2	1. Verschiebung, da Spiel 1 später beim Import eingefügt wird
Spiel 2	Spiel 3	-
Spiel 3	Spiel 4	-
Spiel 4	Spiel 7	2. Verschiebung, da Spiel 4 später beim Import eingefügt wird
Spiel 5	Spiel 8	3. Verschiebung, da Spiel 5 später beim Import eingefügt wird
Spiel 6	Spiel 9	-
Spiel 7	Spiel 11	4. Verschiebung, da Spiel 7 später beim Import eingefügt wird
Spiel 8	Spiel 12	-
Spiel 9	Spiel 13	-

Erläuterung:
Das Spiel Nr. 1 im Eigentipp entspricht dem 2. Spiel auf dem Spielplan. Das Spiel Nr. 2 im Eigentipp entspricht dem 3. Spiel auf dem Spielplan, usw.

Import nach TotoMaxII

Zuerst muss bei im Rahmen "**Quelle**" auf "**Textformat (.TXT)**" geklickt werden. Anschließend wählt man bei Verzeichnis den Speicherort der Textdatei aus. In unserem Beispiel wurde die extern erzeugte Textdatei in das TotoMaxII-Importverzeichnis "**..\Programme\TotoMaxII\Tipps\Import**" kopiert. Jetzt wählt man die Textdatei aus, die importiert werden soll, in der Beispiel-Abbildung ist es die Textdatei "**EIGENBAU.TXT**".

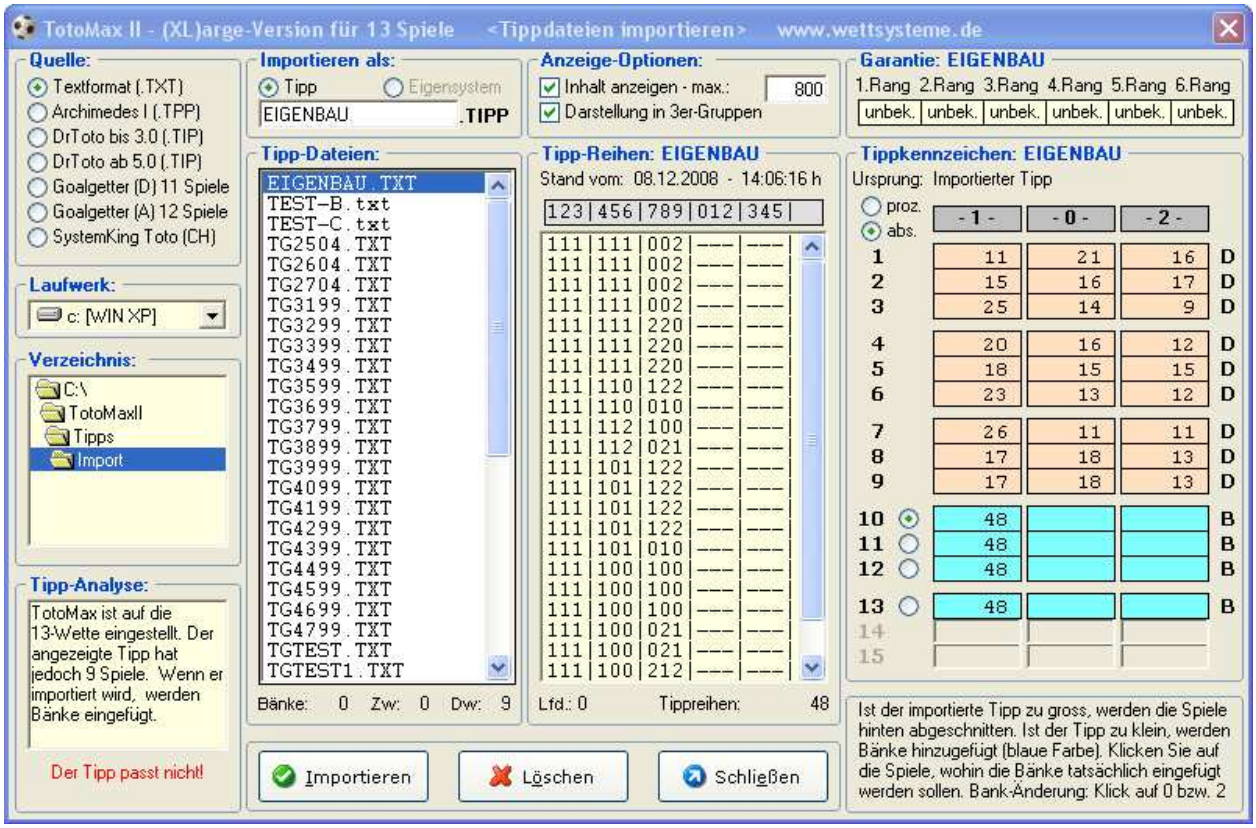


Abb.: Zunächst werden die vier fehlenden Bänke unten angehängt (türkisfarbener Hintergrund)

Bänke an andere Positionen platzieren

Es empfiehlt sich, einen aussagekräftigen Datei-Namen zu vergeben, unter dem der Tipp in TotoMaxII geführt werden soll. Im u.a. Beispiel wurde der Name "**EIG-2008-49**" eingegeben. Nun können die Bänke eingesetzt werden. Das erfolgt per Mausklick. Die jeweils aktive Bank (sichtbar durch den Punkt im Radiobutton) wird an eine beliebige Stelle im Tipp-Plan getauscht. Dazu klickt man in der Darstellung der Tippkennzeichen-Verteilung (am rechten Fensterrand) einfach nur in die Spalte 1, 0 oder 2 im gewünschten Bankspiel.

© 2023 - Verlag Rolf Speidel, Fachverlag für Wettsysteme, Schafbergstr. 12, D-72336 Balingen - www.wettsysteme.de & www.wettsysteme.shop

Im Beispiel wurde auf das Kästchen in der Spalte mit der Überschrift "**- 1 -**" im Spiel 1 geklickt. Die Einserbank aus dem Spiel 10 wurde nun dorthin getauscht. Jetzt wählt man die zweite Bank durch einen Klick des Radiobuttons im Spiel 11 an. Jetzt klickt man auf das Kästchen in der Spalte "**- 1 -**" im Spiel 4. Für den dritten Tausch klickt man auf den Radiobutton im Spiel 12. Jetzt klickt man auf das Kästchen in der Spalte "**- 1 -**" im Spiel 5. Zuletzt klickt man auf den Radiobutton im Spiel 13. Jetzt klickt man auf das Kästchen in der Spalte "**- 1 -**" im Spiel 7.

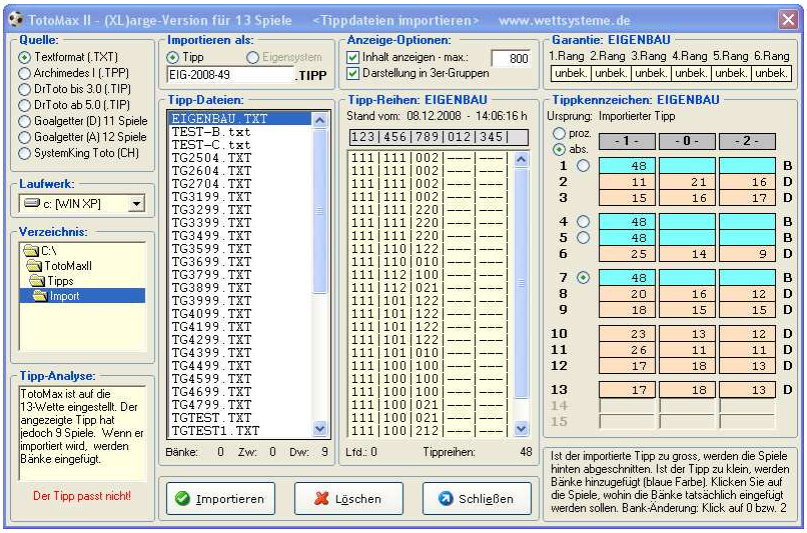


Abb.: Die neuen Positionen, an die die beiden Bänke einzufügen sind, wurden ausgewählt (Spiel 1, 4, 5 und 7)

Wenn die Positionierung der Bänke abgeschlossen ist, kann importiert werden. dann auf den Button "**Importieren**" klicken. Es erfolgt noch folgende Sicherheitsabfrage:

Abb.: Sicherheitsabfrage vor tatsächlichem Import

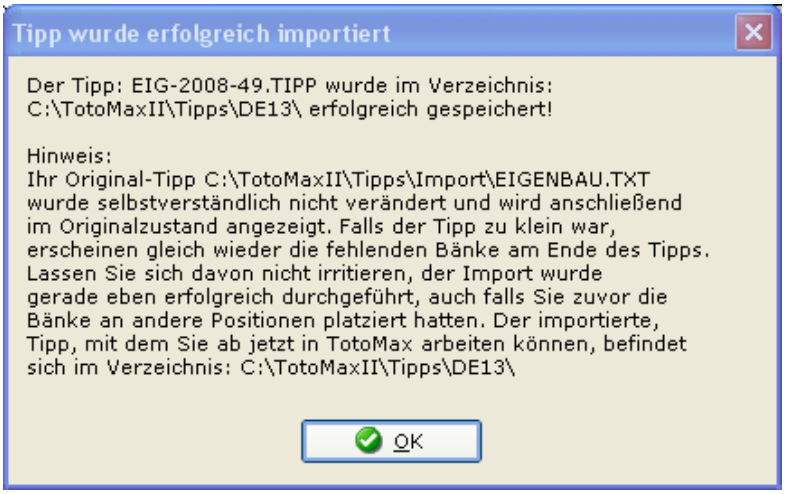


Abb.: Meldung über den erfolgreichen Import

Import von "Archimedes I"

Wenn Sie das vom Programm "**Archimedes I**" (Hersteller: System-Verlag) für Ihre Tipperstellung benützt haben, können Sie diese Tipps nach TotoMaxII importieren.

Tipp-Erstellung

Archimedes I kann nur 11 Spiele verwalten, beim Import nach TotoMaxII werden die beiden fehlenden Spiele mit Bänken aufgefüllt. Deshalb muss bei der Tipp-Erstellung in Archimedes schon geplant werden, welche beiden Bänke später beim Importvorgang eingefügt werden sollen. Im nachfolgenden Beispiel hat sich der Archimedes-Tipper entschieden, im Spiel 4 und im Spiel 6 jeweils eine Zweierbank zu setzen.

Diese beiden Spiele entfallen nun ganz aus der Tipperstellung. Zu beachten ist nun die Verschiebung aufgrund den beiden später eingefügten Bänken.

Archimedes	Spielplan	Bemerkung
Spiel 1	Spiel 1	-
Spiel 2	Spiel 2	-
Spiel 3	Spiel 3	-
Spiel 4	Spiel 5	1. Verschiebung, da Spiel 4 später beim Import hier eingefügt wird
Spiel 5	Spiel 6	-
Spiel 6	Spiel 8	2. Verschiebung, da Spiel 6 später beim Import hier eingefügt wird
Spiel 7	Spiel 9	-
Spiel 8	Spiel 10	-
Spiel 9	Spiel 11	-
Spiel 10	Spiel 12	-
Spiel 11	Spiel 13	-

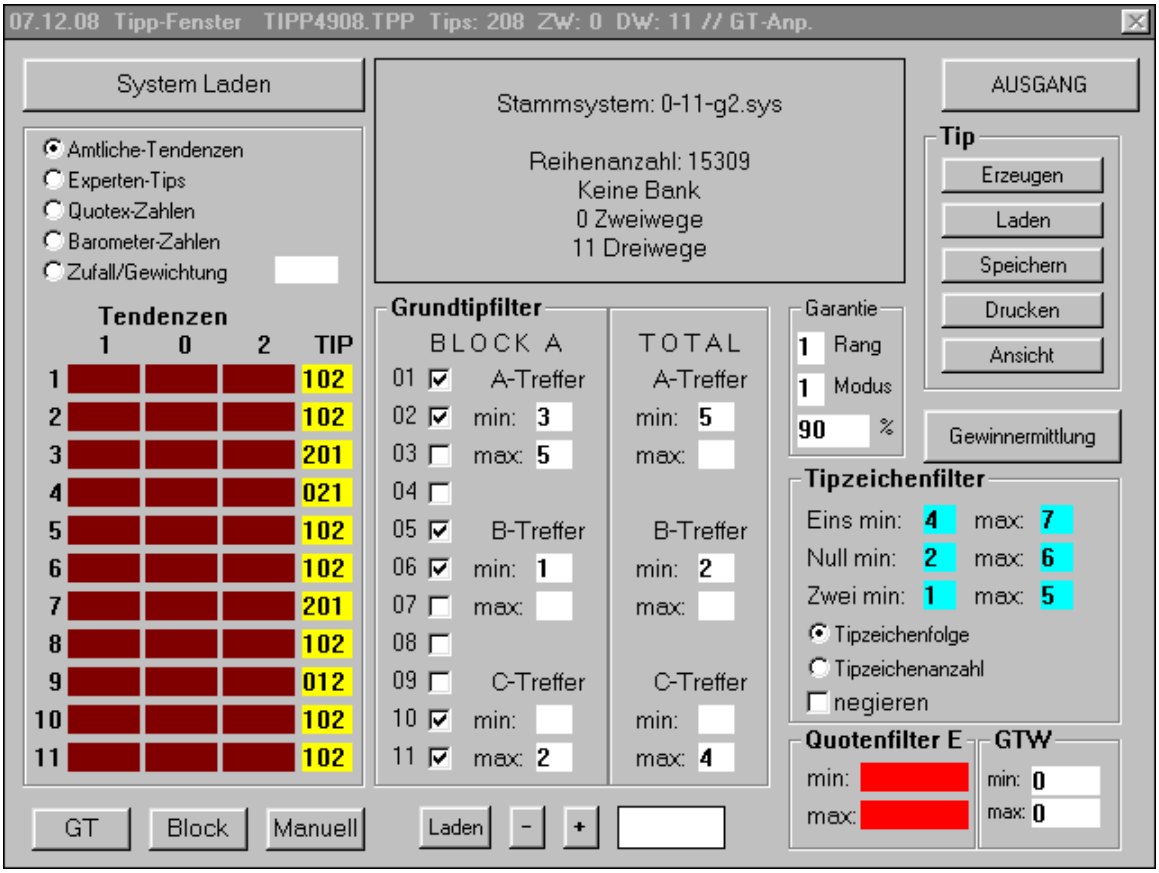


Abb.: Tipp-Erstellung durch Archimedes 1

Import nach TotoMaxII

Das Import-Programm befindet sich im Menü "Datei". Im Rahmen "**Quelle**" muss "**Archimedes I**" ausgewählt werden. Anschließend muss bei im Rahmen "**Verzeichnis**" der Ordner ausgewählt werden, in dem Archimedes 1 seine Tipps gespeichert hat. Es ist üblicherweise das Verzeichnis: "**..\WINDOWS\ARCHIMED\SYSTEME".** Nach der Anwahl erscheinen alle durch Archimedes 1 erzeugten Tipp-Tippdateien (Datei-Endung: "**.TPP**").

Beispiel: Importiert werden soll der Tipp TIPP4908.TPP. Nach einem Klick auf den Dateinamen in der Liste erscheint folgendes Bild:

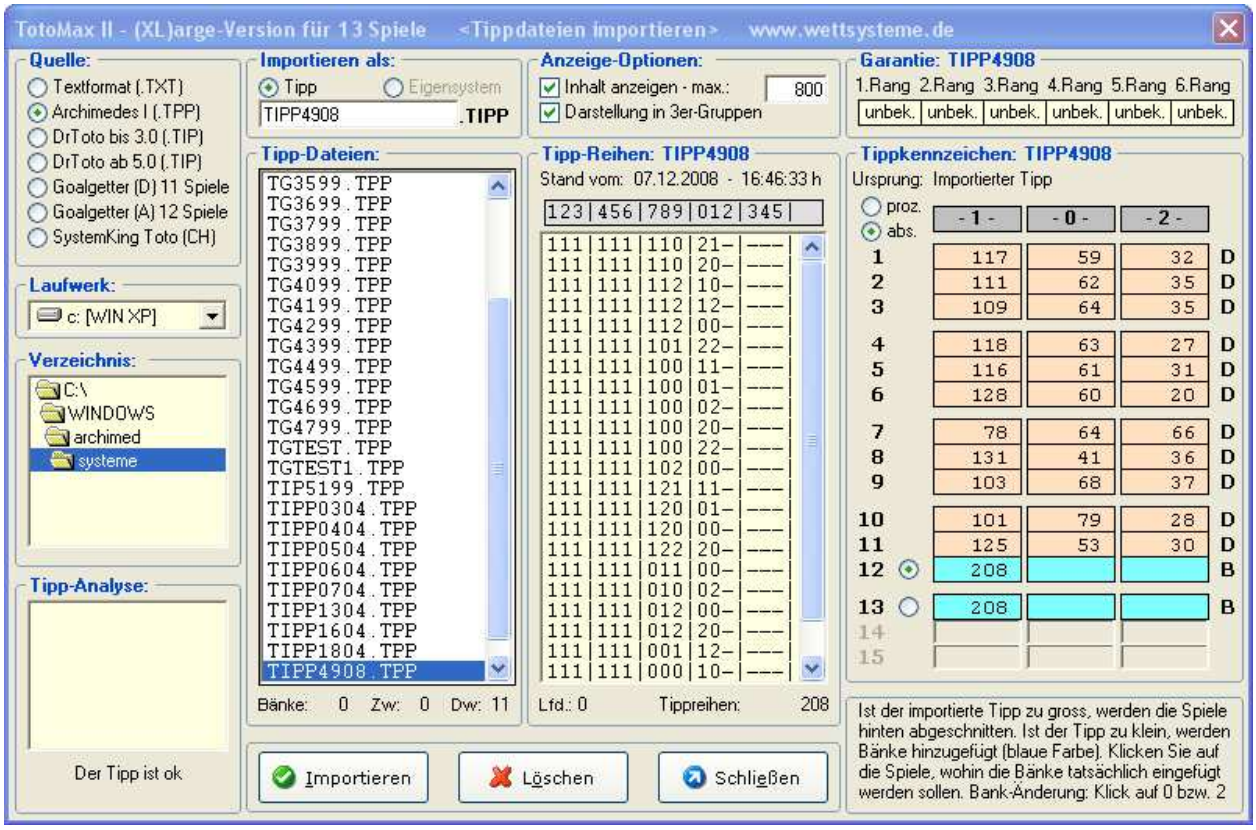


Abb.: Zunächst werden die beiden fehlenden Bänke unten angehängt (türkisfarbener Hintergrund)

Bänke an andere Positionen platzieren

Für den importierten Tipp kann man einen neuen Datei-Namen vergeben, unter dem der Tipp in TotoMaxII geführt werden soll. Im u.a. Beispiel wurde der Name "**ARCH1-2008-49**" eingegeben. Man kann aber auch den vorgeschlagenen Namen verwenden.

Das Tauschen der Bänke erfolgt per Mausklick. Die jeweils aktive Bank (sichtbar durch den Punkt im Radiobutton) wird an eine beliebige Stelle im Tipp-Plan getauscht. Dazu klickt man in der Darstellung der Tippkennzeichen-Verteilung (am rechten Fensterrand) einfach nur in die Spalte 1, 0 oder 2 im gewünschten Bankspiel.

Im Beispiel wurde zuerst auf das Kästchen in der Spalte mit der Überschrift "**- 2 -**" im Spiel 4 geklickt. Die Einserbank aus dem Spiel 12 wurde nun dorthin getauscht. Für den zweiten Tausch muss zuerst die zweite Bank ausgewählt werden. Dazu muss auf den Radiobutton im Spiel 13 bei der zweiten Bank geklickt werden. Nun kann die Tauschung durch den Klick auf die "**- 2 -**" im Spiel 6 erfolgen.

© 2023 - Verlag Rolf Speidel, Fachverlag für Wettsysteme, Schafbergstr. 12, D-72336 Balingen - www.wettsysteme.de & www.wettsysteme.shop

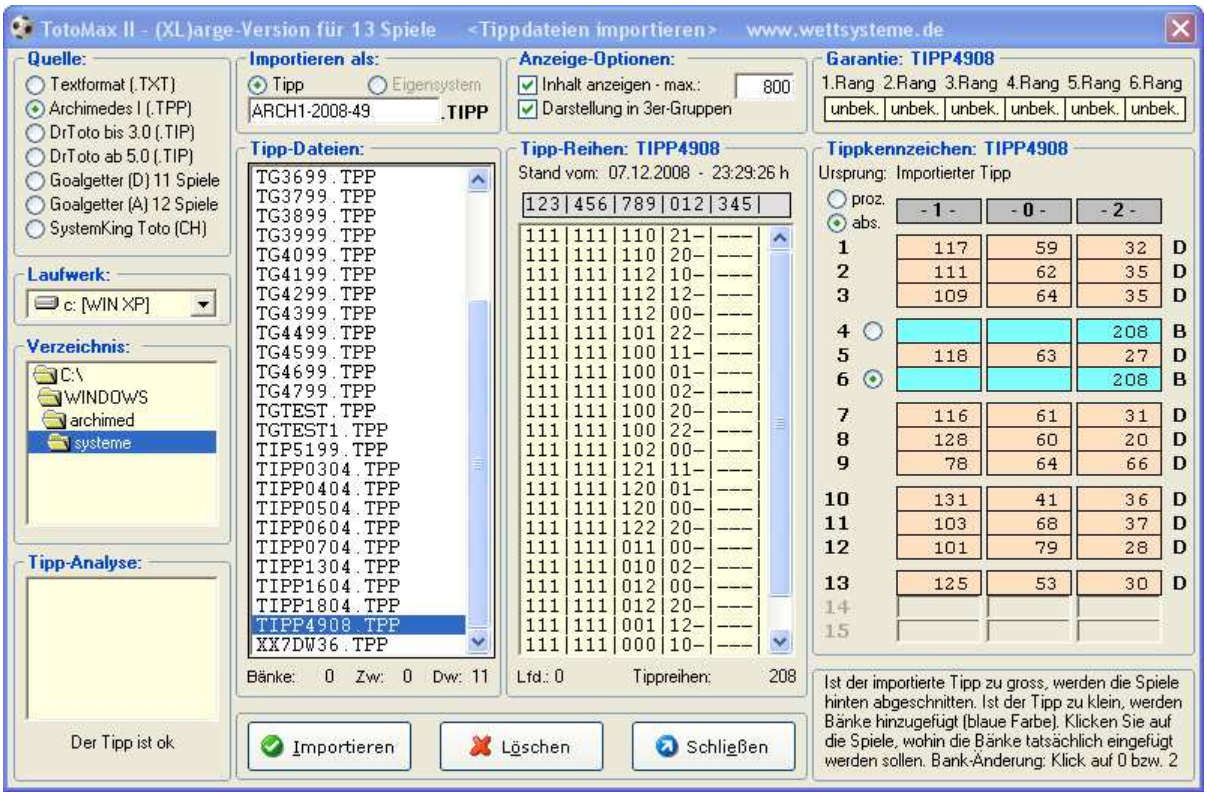


Abb.: Die neuen Positionen, in die die beiden Bänke eingefügt werden sollen, sind ausgewählt (Spiel 4 und 6)

Wenn die Positionierung der Bänke abgeschlossen ist, kann importiert werden. dann auf den Button "**Importieren**" klicken. Es erfolgt noch folgende Sicherheitsabfrage:

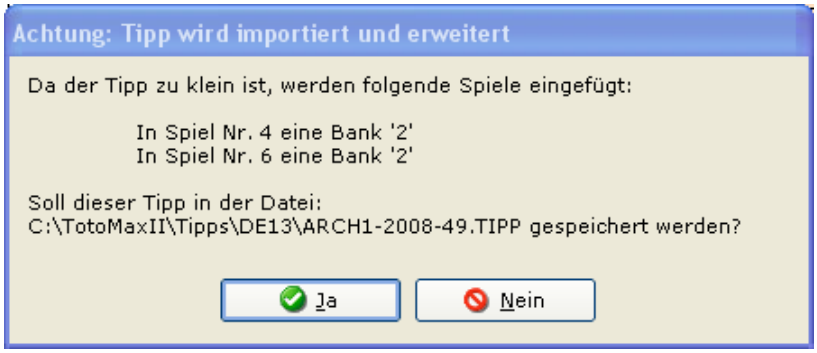


Abb.: Sicherheitsabfrage vor tatsächlichem Import

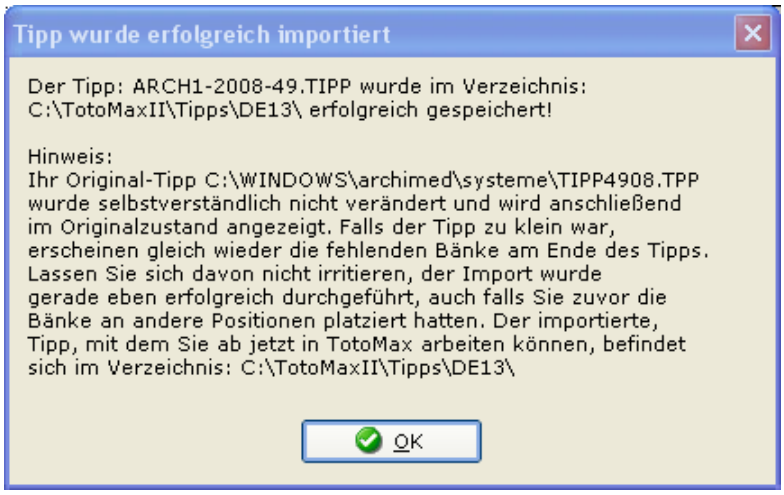


Abb.: Meldung über den erfolgreichen Import

Import von "Dr. Toto"

Wenn Sie das von Reinhard Maxam aus Hamburg entwickelte Programm "Dr.Toto" für Ihre Tipperstellung benützen, können Sie auch diese Tipps nach TotoMaxII importieren.

Herr Maxam ist leider am 8. Januar 2004 im Alter von 47 Jahren freiwillig aus dem Leben geschieden. Das bedauere ich sehr! Ich habe Herrn Maxam als angenehmen, verlässlichen Partner sehr geschätzt und bis Mitte der Neunziger Jahre seine Toto-Programme vertrieben (danach "TotoVew" und "Archimedes").

Herr Maxam brachte Anfang der Neunziger Jahre sein Programm **"Quotenjäger"** auf den Markt, aus dem dann in einer Weiterentwicklung das Programm "**DrToto3.0**" entstand. Ein paar Jahre später erschien die Version 5.0, bei sich u.a. auch das Speicherformat der Tippreihen geändert hatte.

Viele Besitzer der Maxam-Software haben sich immer gefragt, ob es nun Dr.Toto oder DrToto heißen soll? Vielleicht war es auch nur eine Anlehnung an das damals in der DOS-Welt aufgetauchte Programm DRDOS (von der Fa. Digital Research). Dieses Betriebssystem war sehr popluär und machte dem MSDOS von Microsoft und PCDOS von IBM mächtig Konkurrenz. Auch ich benutzte damals DRDOS.

Tipp-Erstellung mit Dr.Toto

Dr.Toto ist für die Elferwette ausgelegt und kann deshalb naturgemäß nur 11 Spiele verwalten. Um damit dennoch weiterhin in der Dreizehnerwette spielen zu können, können die Tipps in TotoMaxII importiert werden. Dabei werden für die beiden fehlenden Spiele Bänke eingefügt. Diesen Umstand muss man aber bei der Tipp-Erstellung beachten. Im nachfolgenden Beispiel hat sich der Dr. Toto-Tipper entschieden, im Spiel 1 und im Spiel 13 jeweils eine Einserbank zu setzen.

Diese beiden Spiele entfallen nun ganz aus der Tipperstellung mit Dr.Toto. Vor allem zu beachten ist dabei, dass sich durch das spätere Einsetzen die Spiele verschieben.

Dr.Toto	Spielplan	Bemerkung
Spiel 1	Spiel 2	1. Verschiebung, da Spiel 1 später beim Import eingefügt wird
Spiel 2	Spiel 3	-
Spiel 3	Spiel 4	-
Spiel 4	Spiel 5	-
Spiel 5	Spiel 6	-
Spiel 6	Spiel 7	-
Spiel 7	Spiel 8	-
Spiel 8	Spiel 9	-
Spiel 9	Spiel 10	-
Spiel 10	Spiel 11	-
Spiel 11	Spiel 12	-

Erläuterung: Das Spiel Nr. 1 in Dr.Toto entspricht dem 2. Spiel auf dem Spielplan. Das Spiel Nr. 2 in Dr.Toto entspricht dem 3. Spiel auf dem Spielplan, usw. Da die zweite einzufügende Bank für das Spiel 13 vorgesehen ist, muss hierbei nichts getauscht werden, da sie schon dort zum Einfügen vorgeschlagen ist.

Import nach TotoMaxII

Für den Import wählen Sie zuerst im TotoMaxII-Importprogramm unter **"Quelle"**, mit welcher DrToto-Version die Tipps erzeugt worden sind. Anschließend wählen Sie bei "Verzeichnis" für die Version 3.0 das Verzeichnis **"..\DRTOTO3.0"** und für die Version 5.0 das Verzeichnis "**..\DRTOTO5.0"**. In beiden Versionen wird als Datei-Endung **".TIP"** verwendet.

Da nur 11 Spiele vorhanden sind und TotoMaxII auf 13 Spiele eingestellt ist, muss der Tipp aufgefüllt werden. Zunächst werden deshalb standardmäßig zwei Einserbänke auf Spiel 12 und 13 vorgeschlagen. Die Bänke sind durch den türkisfarbenen Hintergrund leicht zu erkennen.

© 2023 - Verlag Rolf Speidel, Fachverlag für Wettsysteme, Schafbergstr. 12, D-72336 Balingen - www.wettsysteme.de & www.wettsysteme.shop

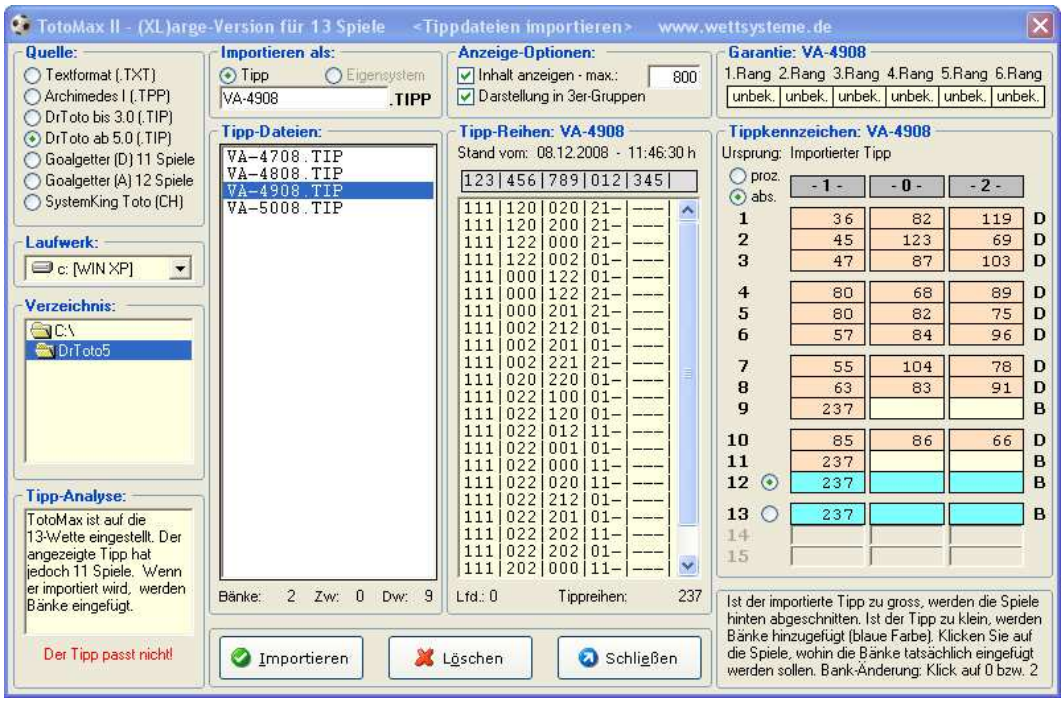


Abb.: Zunächst werden die beiden fehlenden Bänke unten angehängt (türkisfarbener Hintergrund)

Bänke an andere Positionen platzieren

Es empfiehlt sich, als erstes einen neuen und aussagekräftigen Datei-Namen zu vergeben, unter dem der Tipp in TotoMaxII geführt werden soll. Im u.a. Beispiel wurde der Name "**DRTOTO-2008-49**" eingegeben. Nun können die Bänke eingesetzt werden. Das erfolgt per Mausklick. Die jeweils aktive Bank (sichtbar durch den Punkt im Radiobutton) wird an eine beliebige Stelle im Tipp-Plan getauscht. Dazu klickt man in der Darstellung der Tippkennzeichen-Verteilung (am rechten Fensterrand) einfach nur in die Spalte 1, 0 oder 2 im gewünschten Bankspiel.

Im Beispiel wurde auf das Kästchen in der Spalte mit der Überschrift "**- 1 -**" im Spiel 1 geklickt. Die Einserbank aus dem Spiel 12 wurde nun dorthin getauscht. Damit ist man fertig, denn die zweite einzufügende Bank steht ja schon an der richtigen Stelle im Spiel 13.

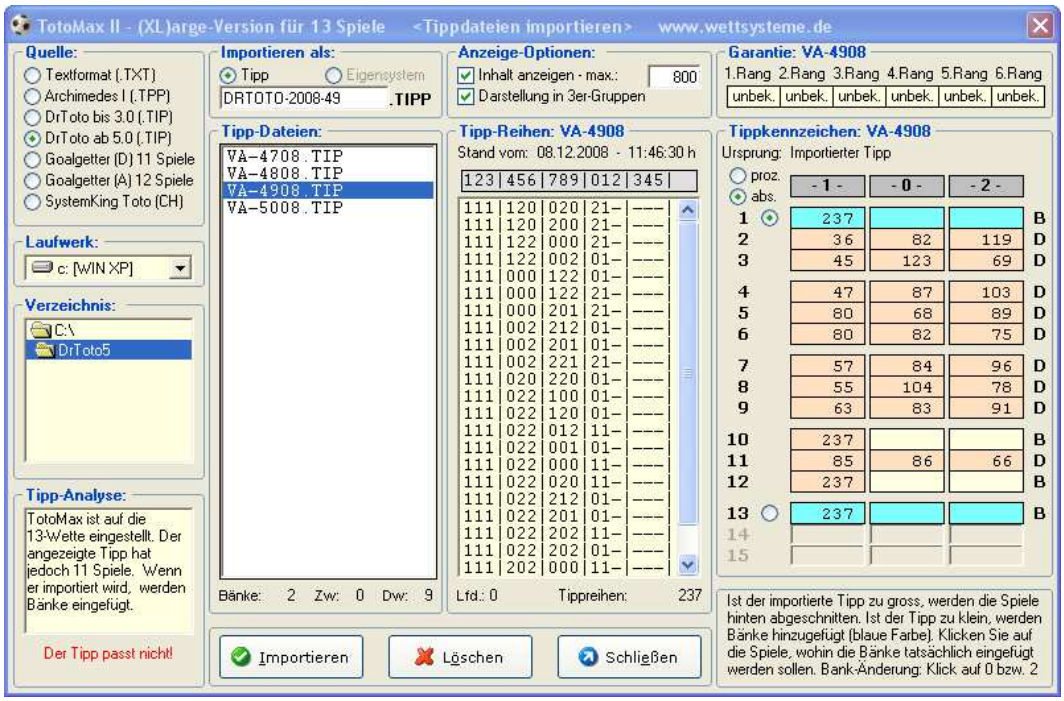


Abb.: Die neuen Positionen, an die die beiden Bänke eingefügt werden sollen, wurden ausgewählt (Spiel 1 und 13)

© 2023 - Verlag Rolf Speidel, Fachverlag für Wettsysteme, Schafbergstr. 12, D-72336 Balingen - www.wettsysteme.de & www.wettsysteme.shop

Wenn die Positionierung der Bänke abgeschlossen ist, kann importiert werden. dann auf den Button "**Importieren**" klicken. Es erfolgt noch folgende Sicherheitsabfrage:

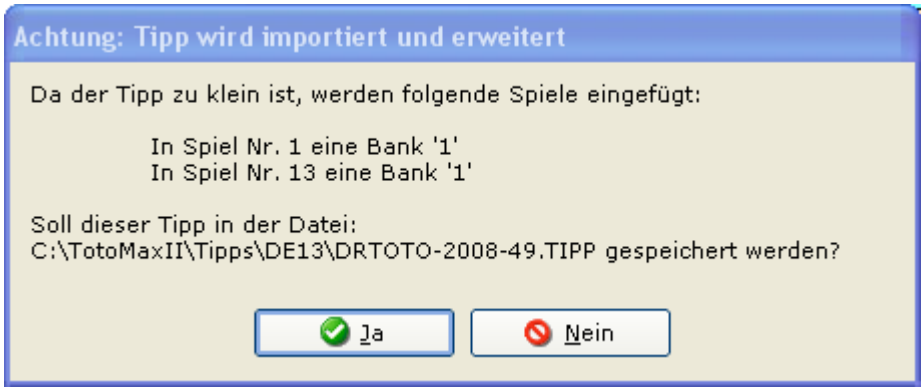


Abb.: Sicherheitsabfrage vor tatsächlichem Import

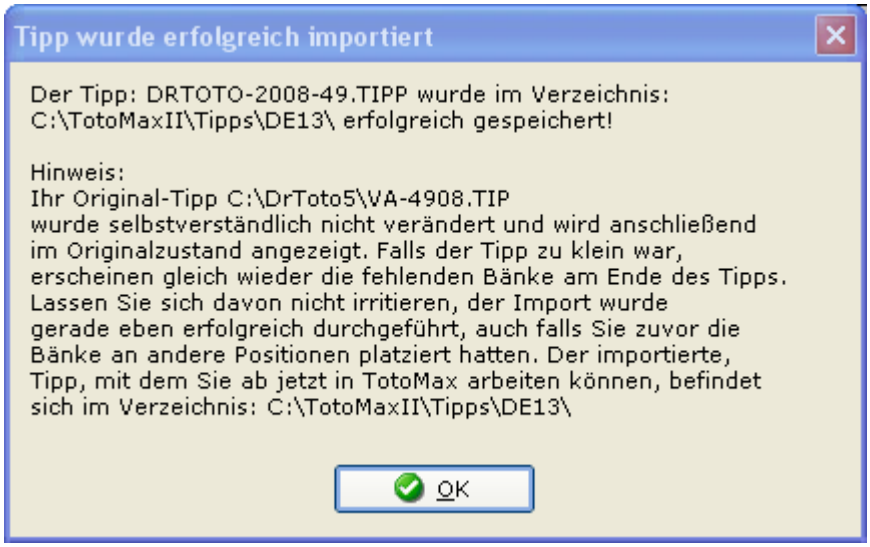


Abb.: Meldung über den erfolgreichen Import

Import von "Goalgetter" & "SystemKing Toto"

Wenn Sie das aus Österreich stammende Programm "**Goalgetter**" (Hersteller: arts of thinking, Graz) oder "**Systemking Toto**" für Ihre Tipperstellung benützen, können Sie diese in TotoMaxII importieren und weiterverarbeiten, z.B. um damit die Dreizehnerwette-Tippscheine zu bedrucken.

Tipp-Erstellung mit Goalgetter

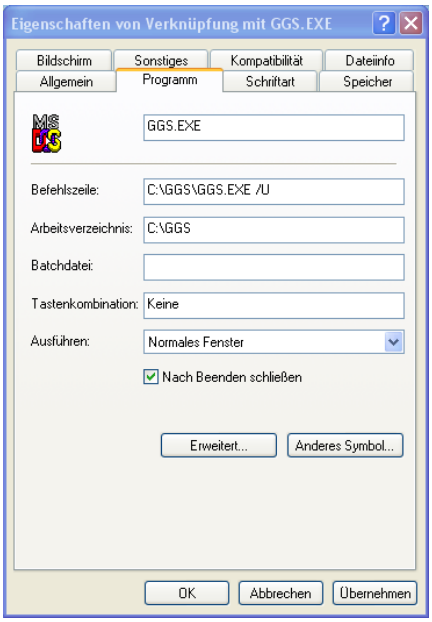
Goalgetter war ein einst sehr beliebtes DOS-Programm für die deutsche Elferwette. Es gibt noch einige, die auch zu Windowszeiten damit arbeiten. Um damit auch in der Dreizehnerwette mitspielen zu können, können die Tipps von TotoMaxII importiert werden. Dabei werden für die beiden fehlenden Spiele Bänke eingefügt. Diesen Umstand muss man aber bei der Tipp-Erstellung beachten. Im nachfolgenden Beispiel hat sich der Goalgetter-Tipper entschieden, im Spiel 6 eine Einserbank und im Spiel 12 eine Zweierbank zu setzen.

Diese beiden Spiele entfallen nun ganz aus der Tipperstellung im Goalgetter. Vor allem zu beachten ist dabei, dass sich durch das spätere Einsetzen die Spiele verschieben.

Goalgetter	Spielplan	Bemerkung
Spiel 1	Spiel 1	-
Spiel 2	Spiel 2	-
Spiel 3	Spiel 3	-
Spiel 4	Spiel 4	-
Spiel 5	Spiel 5	-
Spiel 6	Spiel 7	1. Verschiebung, da Spiel 6 später beim Import eingefügt wird
Spiel 7	Spiel 8	-
Spiel 8	Spiel 9	-
Spiel 9	Spiel 10	-
Spiel 10	Spiel 12	2. Verschiebung, da Spiel 12 später beim Import eingefügt wird
Spiel 11	Spiel 13	-

Erläuterung: Das Spiel Nr. 6 im Goalgetter entspricht dem 7. Spiel auf dem Spielplan. Das Spiel Nr. 7 im Goalgetter entspricht dem 8. Spiel auf dem Spielplan, usw.

Goalgetter muss mit dem Parameter /U gestartet werden!



Der angehängte Parameter " /**U**" beim Starten von Goalgetter bewirkt, dass in Ihrem Goalgetterverzeichnis (\GGS bzw \GG) die Datei: **"Tips.tmp"** geschrieben wird, sobald in die Funktion "**Tippreihen erstellen**" (bzw. Taste F4) ausgeführt wird. Diese Datei kann von TotoMaxII importiert werden. Der Startaufruf muss also "**GGS /U**" lauten, egal ob groß- oder kleingeschrieben (Leerstelle ist wichtig zwischen GGS und /U).

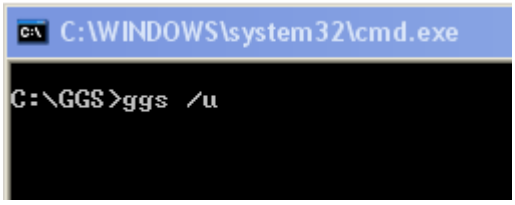


Abb.: Goalgetter-Start mit Parameter " /**u**" in der DOS-Eingabeaufforderung

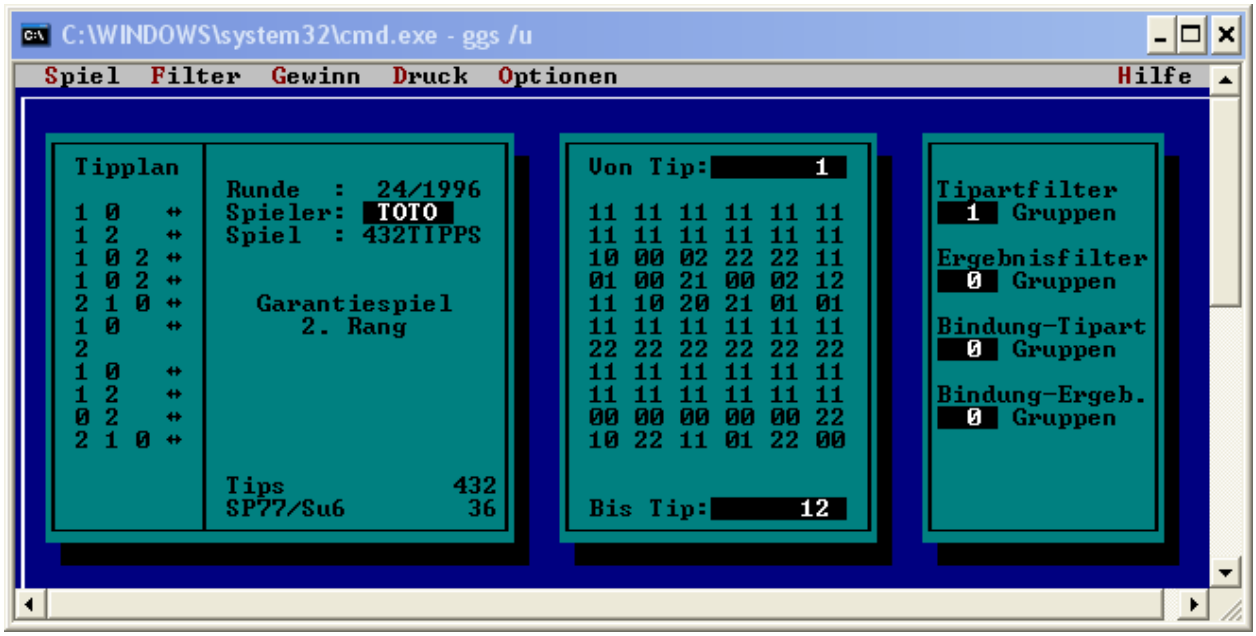


Abb.: Tipp-Erstellung durch die Elferwette-Version von Goalgetter

Import nach TotoMaxII

Zuerst muss im Importprogramm im Rahmen "**Quelle**" "**Goalgetter (D)**" ausgewählt werden. Anschließend muss im Rahmen "**Verzeichnis**" der Ordner ausgewählt werden, in dem Goalgetter gespeichert hat. Es ist üblicherweise das Verzeichnis: "**..\GGS**" oder **"\GG".** Nach der Anwahl erscheint die Datei "**TIPS.TMP**". Da nur 11 Spiele vorhanden sind und TotoMaxII auf 13 Spiele eingestellt ist, muss der Tipp aufgefüllt werden. Zunächst werden deshalb standardmäßig zwei Einserbänke auf Spiel 12 und 13 vorgeschlagen. Die Bänke sind durch den türkisfarbenen Hintergrund leicht zu erkennen.

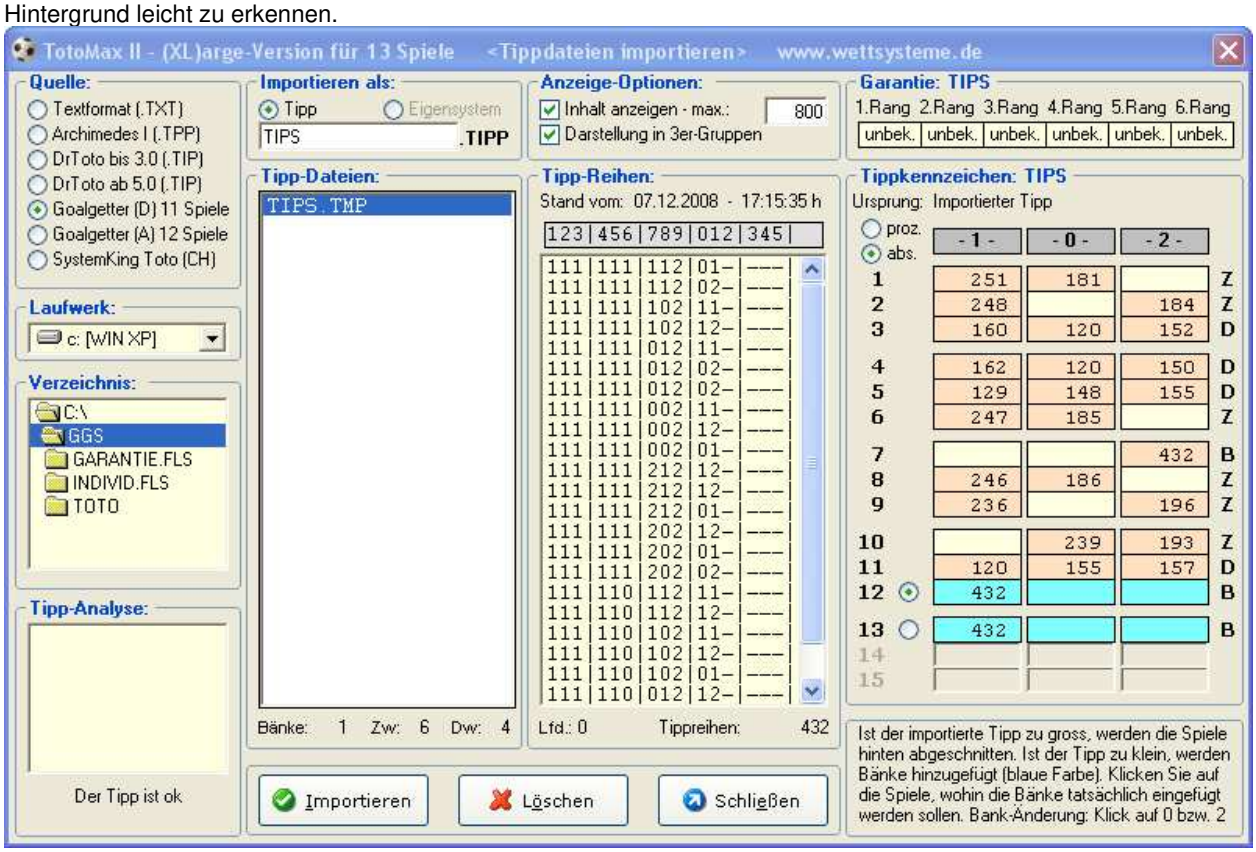


Abb.: Zunächst werden die beiden fehlenden Bänke unten angehängt (türkisfarbener Hintergrund)

Bänke an andere Positionen platzieren

Es empfiehlt sich, als erstes einen neuen und aussagekräftigen Datei-Namen zu vergeben, unter dem der Tipp in TotoMaxII geführt werden soll. Im u.a. Beispiel wurde der Name "**GG-2008-50**" eingegeben. Nun können die Bänke eingesetzt werden. Das erfolgt per Mausklick. Die jeweils aktive Bank (sichtbar durch den Punkt im Radiobutton) wird an eine beliebige Stelle im Tipp-Plan getauscht. Dazu klickt man in der Darstellung der Tippkennzeichen-Verteilung (am rechten Fensterrand) einfach nur in die Spalte 1, 0 oder 2 im gewünschten Bankspiel.

Im Beispiel wurde zuerst auf das Kästchen in der Spalte mit der Überschrift "**- 1 -**" im Spiel 6 geklickt. Die Einserbank aus dem Spiel 12 wurde nun dorthin getauscht. Für den zweiten Tausch muss zuerst die zweite Bank ausgewählt werden. Dazu muss auf den Radiobutton im Spiel 13 bei der zweiten Bank geklickt werden. Nun kann die Tauschung durch den Klick auf die "**- 2 -**" im Spiel 12 erfolgen.

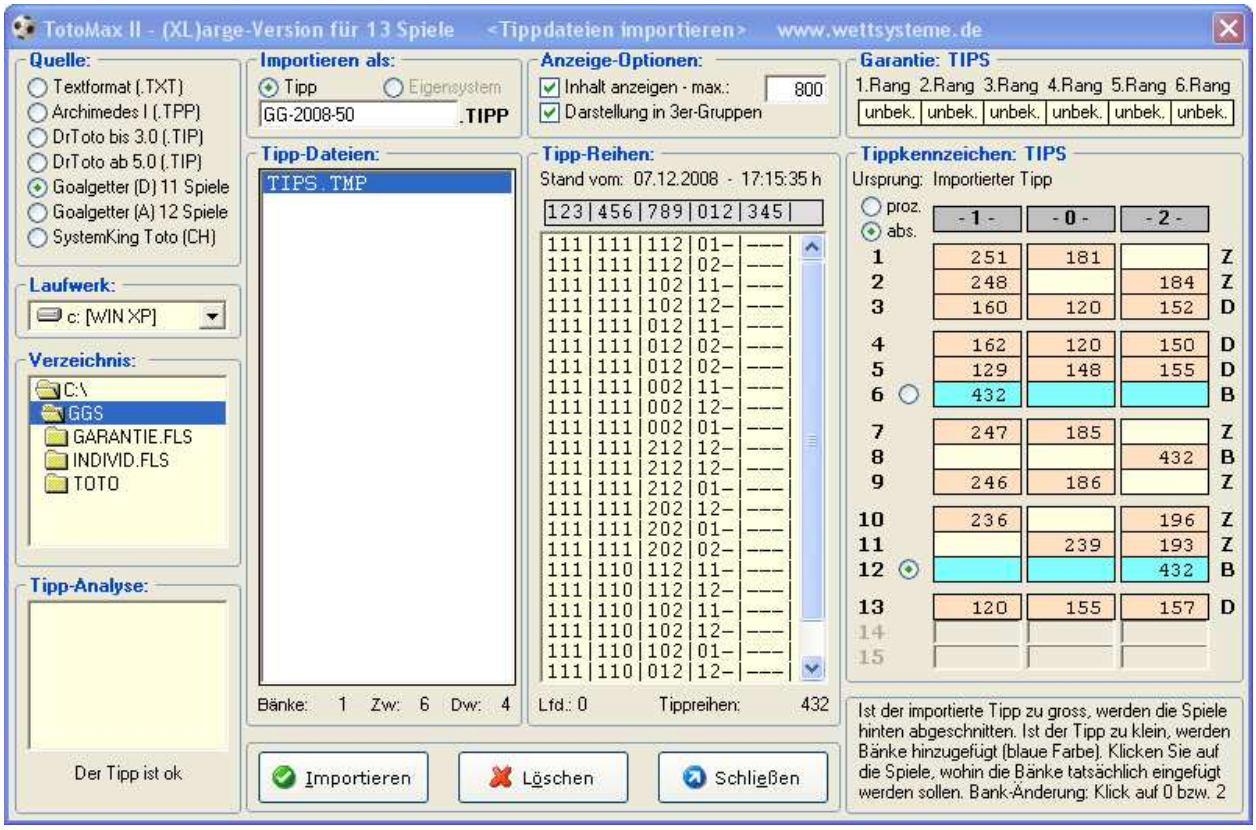


Abb.: Die neuen Positionen, in die die beiden Bänke eingefügt werden sollen, wurden ausgewählt (Spiel 4 und 6)

Wenn die Positionierung der Bänke abgeschlossen ist, kann importiert werden. dann auf den Button "**Importieren**" klicken. Es erfolgt noch folgende Sicherheitsabfrage:

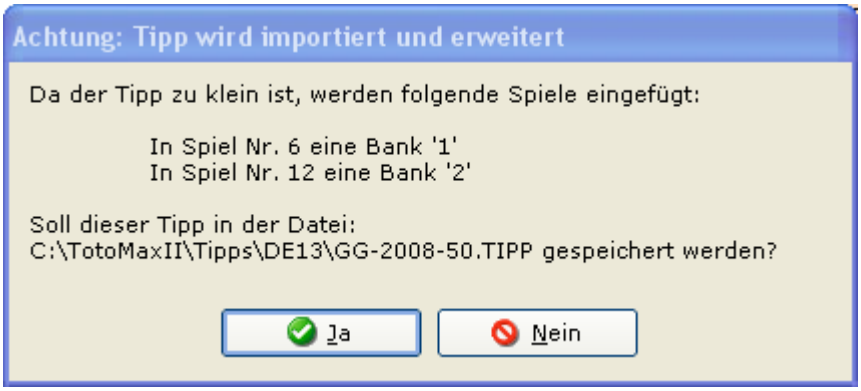


Abb.: Sicherheitsabfrage vor tatsächlichem Import

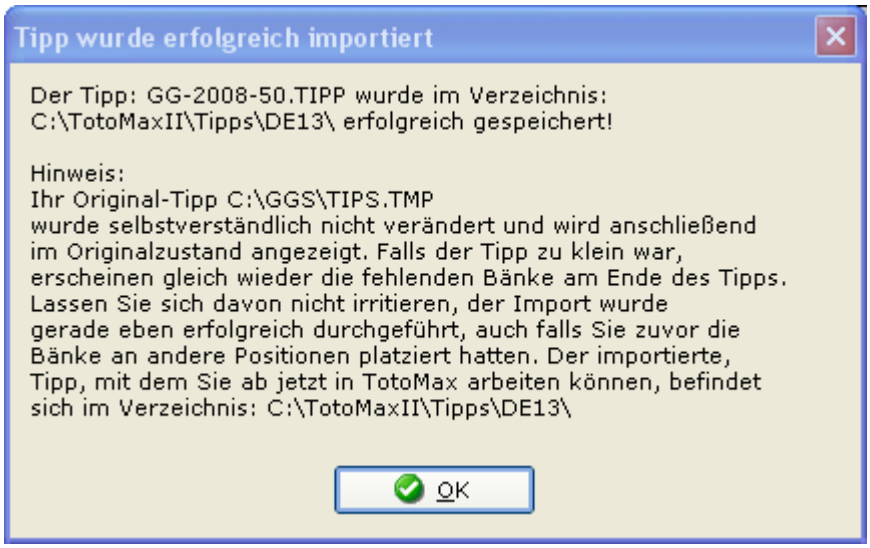


Abb.: Meldung über den erfolgreichen Import

Systemking Toto

Die Goalgetter-Version für die Schweiz wurde unter dem Namen "**Systemking Toto**" vermarktet. Das Programm ist aber völlig gleich aufgebaut, es sind allerdings 13 Spiele vorhanden. Anstelle der Abkürzung GGS wird SKTS verwendet. Starten Sie Ihren Systemking Toto deshalb mit "**SKTS /U**". Nach Ausführen der Funktion "**Tippreihen erstellen**" wird ebenfalls die Datei Tips.tmp im Verzeichnis \SKTS erzeugt, die Sie nach TotoMaxII importieren können.

© 2023 - Verlag Rolf Speidel, Fachverlag für Wettsysteme, Schafbergstr. 12, D-72336 Balingen - www.wettsysteme.de & www.wettsysteme.shop