



Eigene Prognose

Warum soll man nicht, wie ein bekanntes Sprichwort sagt, "seines eigenen Glückes Schmid" sein? Man kann den Prognosen anderer vertrauen oder auch nicht, man braucht diese aber in jedem Fall, wenn man die Volksmeinung erfahren will. So kann man gezielt gegen die Volksmeinung tippen, wenn man auf Überraschungen und somit auf hohe Quoten aus ist.

The screenshot shows the TotoMaxII software interface with the following sections:

- Spiel-Paarungen:** A table listing 13 matches with columns for Heimmannschaft, Gastmannschaft, Bem., Tore, KZ, Tdz., and various odds.
- Prognosen:** A section for percentage estimates with columns for -1, -0, and -2.
- Festquoten:** A section for bookmaker odds with columns for -1, -0, and -2.
- Tipp-Prognose:** A section for user predictions with columns for G-A-Ü, K, B, and RF.
- Spielsatz EUR:** A section for betting amounts and costs.
- Anz. Gewinner:** A section for the number of winners per rank.
- Quote EUR:** A section for betting odds per rank.
- Prognose-Art:** A section for selecting the type of prediction (Keine Prognose, Tendenzen, Prozent, Festquoten, Eigen Prognose).

Abb.: Spielplan und Eigene Prognose (rechte, blau unterlegte Rubrik)

Besonderheiten bei der Eingabe der eigenen Prognose

Zunächst wird in allen Spielen der Grundtipp in der Reihenfolge "1-0-2" vorgeschlagen. Durch einen Klick mit der Maus auf diesen Grundtipp wechselt er auf "1-2-0". Nach einem weiteren Klick erscheint "0-1-2", danach "0-2-1", "2-1-0" und "2-0-1". Schließlich erscheint wieder "1-0-2". So kann man die Grundtipp-Reihenfolge schnell wechseln. Eine Eingabe der Ziffern selbst ist nicht möglich.

Die Bestimmung von Überraschungen

"Kracher" bestimmt man durch den Klick im "K"-Feld. Als Kracher wird nun aus dem aktuell eingestellten Grundtipp das Tippkennzeichen für Überraschung ("Ü"), außer im Feld "Bombe" würde dieser Wert schon stehen. Dann wird der Ausweichtipp ("A") als Kracher angezeigt. Gelöscht wird der "Kracher" ganz einfach, indem man auf ihn klickt.

Eine "Bombe" bestimmt man durch den Klick im "B"-Feld. Als Bombe wird nun aus dem aktuell eingestellten Grundtipp das Tippkennzeichen für Überraschung ("Ü"). Falls dieses Kennzeichen als Kracher definiert war, wird der Kracher vorher gelöscht. Gelöscht wird die "Bombe", wenn man auf das "B" klickt.

Reihenfolge

Die Reihenfolge "RF" ist ein wichtiges Kriterium bei der Tipperstellung. Das Spiel mit der niedrigsten Rangfolge-Nummer ist das Spiel mit der (vermeintlich) sichersten Prognose, dagegen hat das am schwierigsten einzuschätzende Spiel die höchste Nummer in der Rangfolge.

Die Rangfolgen-Nummer ist unerlässlich, wenn eine Prognose als Vorschlag auf einen Tipp angewendet werden soll (siehe auch "Tipp-Plan erstellen"). Besteht z.B. ein Tipp aus 3 Bänke, 4 Zweiwege und 6 Dreiwege, wird bei der Übernahme des Vorschlages wie folgt verfahren: Die Spiele mit der Rangfolgen-Nummer 1-3 werden als Bänke ausgewählt, die Spiele mit der Rangfolgen-Nummer 4-7 werden als Zweiwege vorgeschlagen und die restlichen Spiele als Dreiwege.

Bei der eigenen Prognose kann diese Rangfolgen-Nummer manuell eingegeben werden. Bei allen anderen Prognosearten wird diese Nummer automatisch von TotoMaxII ermittelt.