



Die integrierte Treffer-Auswertung

TotoMaxII kann während der Rangkürzung gleichzeitig eine evtl. vorhandene Gewinnreihe auswerten und so alle angefallenen Treffer anzeigen. Die Rangkürzung läuft generell komplett durch, egal ob es eine prozentuale Garantie-Begrenzung oder eine absolute Begrenzung bzgl. der Tippreihenanzahl gibt.

Da die Gewinnreihe logischerweise erst bekannt wird, nachdem alle Spielpaarungen ausgetragen worden sind, hat die Trefferauswertung bei der Tipperstellung nur einen Sinn, wenn man fiktive Ergebnisreihen testen möchte. Wenn die Gewinnreihe bekannt ist, eignet sich diese Funktion sehr gut für Nachbetrachtungen. Evtl. kann man durch das Ausprobieren vieler verschiedener Einstell-Möglichkeiten neue Erkenntnisse gewinnen, die man dann bei künftigen Tipp-Erstellungen anwenden kann.

Im abgebildeten Beispiel wurde ein Tipp mit 2 Bänken, 4 Zweiwegen und 7 Dreiwegen per Vollsystem erzeugt. Von den 34.992 Tippreihen blieben nach den Filterungen mit den Tippzeichen- und Grundtipp-Filter noch 5.352 Tippreihen übrig. In der Rangkürzung wurde auf die 2. Rang-Mindestgarantie reduziert. Für die 100%ige 2. Rang-Garantie werden 1.436 Tippreihen benötigt. Es sollen aber "nur" 240 Tippreihen gespielt werden.

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

- Spielpaarungen:** A list of 13 football matches with home and away teams and their respective odds.
- Kürzungsart:** Options for 'keine Kürzung', 'Kürzung per Zufall', and 'Rang-Kürzung' (1-6 Rang).
- Verfahren:** Selection of methods A through H.
- Garantie-Prozente:** Radio buttons for 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20%.
- Tippreihen-Begrenzung:** Input field set to 240.
- Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:** A table showing the number of tips and bets for different guarantee percentages and ranks.
- Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:** A table showing the final result after reduction, including the number of tips and bets for a 35% guarantee.
- Summary Statistics:**
 - T.vor Filterung: 34.992
 - entf.p.TZ-Filter: -27.371
 - entf.p.GT-Filter: -2.269
 - Tipps vor Redukt.: 5.352
 - entf. p. Reduktion: -5.112
 - gespielte Tipps: 240
 - B/Z/D: 2-4-7

Abb.: Die Rangkürzung mit Trefferauswertung aufgrund der vorhandenen Gewinnreihe

Wenn TotoMaxII die Rangkürzung durchführt, dann wird sie immer komplett durchgezogen und nicht schon nach Erreichen einer evtl. geforderten prozentualen oder absoluten Tippreihen-Begrenzung abgebrochen. Hier im Beispiel wurde die Tippreihen auf 240 begrenzt, was nur 17% der Gesamtreduktion ausmacht. Doch TotoMaxII arbeitet dank effektiver Programmierung und den heutigen PC's rasend schnell, deshalb wird die Reduktion immer voll durchgezogen, das fällt zeitlich nicht ins Gewicht. Denn erst nach der vollständigen Durchführung ergeben sich viele Informationen, die so dem Programm-Benutzer detailliert offen gelegt werden können.

Damit man eine Trefferauswertung überhaupt durchführen kann wird eine Gewinnreihe benötigt. Diese kann man, falls sie noch nicht vorhanden ist, rechts neben den angezeigten Paarungen eingeben und auf Wunsch auch speichern. Die tatsächliche Gewinnreihe kann man bekanntlich erst nach der Beendigung aller Spielpaarungen eingeben. Die Trefferauswertung mit der tatsächlichen Gewinnreihe dient somit der Nachbetrachtung. Man kann z.B. alle verfügbaren Reduktionstechniken testen und bekommt sofort den Erfolg angezeigt. Das ist sehr bequem, denn muss nicht zuerst in erst in den Programmteil "[Gewinn-Auswertung](#)" wechseln.

Die Nachbetrachtung ist natürlich nicht dafür gedacht, dass man sich über evtl. entgangene Treffer ärgern soll, sondern es sollen u.U. Erkenntnisse gewonnen werden, die einem helfen, wie man am besten bei der Erstellung künftiger Tipps vorgehen kann.

Es können auch fiktive Gewinnreihen eingegeben werden. So kann man noch vor der endgültigen Tipp-Fertigstellung verschiedene Szenarien nach dem Motto durchspielen: "Was wäre wenn diese Gewinnreihe kommen würde, welche Treffer hätte ich und wie viele Tippereihen müsste ich spielen um bestimmte Ränge damit zu treffen?"

Trefferauswertung für die Gesamt-Reduktion

Nach der Durchführung der Rangkürzung wird, sofern die Gewinnreihe komplett vorhanden ist, die Trefferauswertung mit eingeblendet. Dabei werden in 10 Stufen neben der Anzahl der benötigten Tippereihen und dem tatsächlichen prozentualen Aufwand angezeigt, wie viele Treffer in den einzelnen Gewinnrängen angefallen sind.

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:

1% Stufen Erster Treffer **Rangkürzung: Detailauswertung**
Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
100% 2. Rang	1.436	100 %	-	2	12	44	101	234
90% 2. Rang	1.064	74 %	-	2	9	35	75	176
80% 2. Rang	860	60 %	-	2	9	28	67	142
70% 2. Rang	677	47 %	-	2	8	24	53	110
60% 2. Rang	519	36 %	-	1	7	15	43	81
50% 2. Rang	392	27 %	-	1	5	12	33	61
40% 2. Rang	288	20 %	-	1	4	10	27	43
30% 2. Rang	204	14 %	-	-	3	5	22	32
20% 2. Rang	131	9 %	-	-	2	4	17	19
10% 2. Rang	62	4 %	-	-	-	1	8	11

Abb.: Trefferauswertung bei vollständig durchgeführter Reduktion, eingeteilt in Stufen zu jeweils 10%-Garantie

Trefferauswertung für den gespielten Tipp

Unterhalb dieser Tabelle wird die Trefferauswertung für die tatsächlich gespielten Tippereihen angezeigt. Im abgebildeten Beispiel konnte ein 2. Rang, drei 3. Ränge und vier 4. Ränge getroffen werden. Auch wenn es bei der Dreizehnerwette nur vier Gewinnränge gibt, werden auch die Treffer für einen 5. und 6. Rang informationshalber angezeigt. Das hat schon seinen Sinn, denn nicht immer gibt es eine solch erfolgreiche Trefferauswertung. Falls man nicht einmal einen 4. Rang getroffen hat dann sieht man am 5. Rang und 6. Rang, ob man evtl. knapp dran war. Außerdem gibt es in der spanischen Quiniela sechs Gewinnränge.

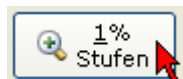
Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
35 % 2. Rang	240	17 %	-	1	3	6	24	36

Abb.: Trefferauswertung nur für die tatsächlich gespielten Tippereihen

Erläuterung: 1.436 Tippereihen wären für die 2. Rang-Garantie erforderlich gewesen. 240 Tippereihen sind zwar nur etwa 17% von diesen 1.436 Tippereihen, sie decken in Wirklichkeit aber mit 35% eine mehr als doppelt so hohe Garantie ab! Warum das so ist? Bei Rangkürzungen ist es in den allermeisten Fällen so, dass der Tippereihenbedarf nicht linear zur Garantie-Abdeckung steigt sondern dass immer mehr Tippereihen benötigt werden, je höher die Garantie-Abdeckung sein soll. Ganz extrem wird es kurz vor der 100%-Garantie. Für eine 93%ige-Garantie werden z.B. oft nur 80% der Tippereihen benötigt.

Detailanzeige in 1 Prozent-Stufen ab XL)arge-Version



Die Trefferauswertung speichert bei jedem Prozentpunkt sämtliche Angaben über die Anzahl der dafür benötigten Tippereihen, des tatsächlichen prozentualen Aufwandes und die Treffer pro Rang, die bis zum jeweiligen Prozentsatz getroffen wurden. Beim Klick auf den Schalter "1% Stufen" wird die Anzeige in 1%-Schritten aktiviert. Durch den Klick auf die linken Rand stehenden Schalter gelangt man zu diesen Einzelwerten.

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung: 10% Schritte Erster Treffer Rangkürzung: Detailauswertung Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	100%	1.436	100 %	-	2	12	44	101	234
81-90	99%	1.382	96 %	-	2	11	41	97	229
71-80	98%	1.330	93 %	-	2	11	40	90	221
61-70	97%	1.285	89 %	-	2	11	40	88	217
51-60	96%	1.249	87 %	-	2	11	39	86	210
41-50	95%	1.212	84 %	-	2	11	39	84	202
31-40	94%	1.181	82 %	-	2	10	37	83	197
21-30	93%	1.152	80 %	-	2	10	37	80	192
11-20	92%	1.117	78 %	-	2	10	36	77	186
1-10	91%	1.087	76 %	-	2	9	36	76	182

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 91-100%

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung: 10% Schritte Erster Treffer Rangkürzung: Detailauswertung Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	90%	1.064	74 %	-	2	9	35	75	176
81-90	89%	1.043	73 %	-	2	9	35	74	172
71-80	88%	1.022	71 %	-	2	9	34	71	168
61-70	87%	999	70 %	-	2	9	34	71	164
51-60	86%	977	68 %	-	2	9	33	71	162
41-50	85%	955	67 %	-	2	9	33	71	155
31-40	84%	934	65 %	-	2	9	32	70	151
21-30	83%	916	64 %	-	2	9	31	69	150
11-20	82%	896	62 %	-	2	9	29	68	147
1-10	81%	877	61 %	-	2	9	29	68	143

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 81-90%

Für die 100%-ige 2. Rang-Garantie werden 1.436 Tippreihen benötigt. 90% davon wären rein rechnerisch 1.292 Tippreihen. In Wirklichkeit werden jedoch nur 1.064 Tippreihen benötigt. Der tatsächliche Aufwand liegt bei 74 (statt 90) Prozent!

Für die 100%-ige 2. Rang-Garantie werden 1.436 Tippreihen benötigt. 90% davon wären rein rechnerisch 1.292 Tippreihen. In Wirklichkeit werden jedoch nur 1.064 Tippreihen benötigt. Der tatsächliche Aufwand liegt bei 74 (statt 90) Prozent!

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung: 10% Schritte Erster Treffer Rangkürzung: Detailauswertung Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	80%	860	60 %	-	2	9	28	67	142
81-90	79%	838	58 %	-	2	8	28	65	140
71-80	78%	819	57 %	-	2	8	26	64	137
61-70	77%	799	56 %	-	2	8	26	63	131
51-60	76%	784	55 %	-	2	8	26	61	128
41-50	75%	767	53 %	-	2	8	26	59	126
31-40	74%	748	52 %	-	2	8	25	57	120
21-30	73%	730	51 %	-	2	8	25	57	117
11-20	72%	713	50 %	-	2	8	24	55	115
1-10	71%	694	48 %	-	2	8	24	53	112

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 71-80%

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung: 10% Schritte Erster Treffer Rangkürzung: Detailauswertung Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	70%	677	47 %	-	2	8	24	53	110
81-90	69%	660	46 %	-	2	7	24	51	105
71-80	68%	641	45 %	-	2	7	22	49	104
61-70	67%	622	43 %	-	2	7	21	48	99
51-60	66%	605	42 %	-	2	7	20	46	95
41-50	65%	589	41 %	-	2	7	19	45	92
31-40	64%	573	40 %	-	1	7	19	44	90
21-30	63%	562	39 %	-	1	7	19	44	87
11-20	62%	551	38 %	-	1	7	19	44	84
1-10	61%	536	37 %	-	1	7	15	44	81

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 61-70%

Für die 75%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch (1.436 : 4 x 3=) 1.077 Tippreihen, tatsächlich reichen 767 Tippreihen. Der Aufwand beträgt nur 53 statt 75 Prozent!

Für die 2/3-Chance (67%) benötigt man rein rechnerisch (1.436 : 3 x 2=) 957 Tippreihen, tatsächlich reichen 622 Tippreihen. Der Aufwand beträgt nur 43 statt 67 Prozent!

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung: 10% Schritte Erster Treffer Rangkürzung: Detailauswertung Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	60%	519	36 %	-	1	7	15	43	81
81-90	59%	504	35 %	-	1	6	14	41	77
71-80	58%	491	34 %	-	1	6	14	41	77
61-70	57%	480	33 %	-	1	6	14	41	76
51-60	56%	465	32 %	-	1	6	14	40	72
41-50	55%	452	31 %	-	1	6	14	40	71
31-40	54%	437	30 %	-	1	6	13	37	67
21-30	53%	424	30 %	-	1	5	13	37	66
11-20	52%	413	29 %	-	1	5	13	35	61
1-10	51%	402	28 %	-	1	5	13	33	61

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 51-60%

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung: 10% Schritte Erster Treffer Rangkürzung: Detailauswertung Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	50%	392	27 %	-	1	5	12	33	61
81-90	49%	382	27 %	-	1	5	12	31	58
71-80	48%	373	26 %	-	1	5	12	30	58
61-70	47%	363	25 %	-	1	4	12	30	54
51-60	46%	350	24 %	-	1	4	12	30	50
41-50	45%	341	24 %	-	1	4	12	30	49
31-40	44%	331	23 %	-	1	4	12	29	46
21-30	43%	319	22 %	-	1	4	12	29	45
11-20	42%	309	22 %	-	1	4	12	28	44
1-10	41%	299	21 %	-	1	4	11	27	43

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 41-50%

Für die 52%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch 746 Tippreihen, tatsächlich reichen 413 Tippreihen. Der Aufwand beträgt nur 29 statt 52 Prozent!

Für die 50%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch (1.436 : 2=) 718 Tippreihen, tatsächlich reichen 392 Tippreihen. Der Aufwand beträgt nur 27 statt 50 Prozent!

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:

10% Schritte Erster Treffer

Rangkürzung: Detailauswertung
Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	40%	288	20 %	-	1	4	10	27	43
81-90	39%	277	19 %	-	1	3	9	26	42
71-80	38%	269	19 %	-	1	3	9	26	39
61-70	37%	261	18 %	-	1	3	9	26	38
51-60	36%	252	18 %	-	1	3	8	25	38
41-50	35%	243	17 %	-	1	3	6	24	36
31-40	34%	235	16 %	-	1	3	6	24	35
21-30	33%	226	16 %	-	-	3	5	24	35
11-20	32%	219	15 %	-	-	3	5	23	33
1-10	31%	211	15 %	-	-	3	5	23	32

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 31-40%

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:

10% Schritte Erster Treffer

Rangkürzung: Detailauswertung
Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	30%	204	14 %	-	-	3	5	22	32
81-90	29%	196	14 %	-	-	3	4	22	30
71-80	28%	190	13 %	-	-	3	4	21	27
61-70	27%	182	13 %	-	-	3	4	20	26
51-60	26%	176	12 %	-	-	3	4	20	26
41-50	25%	170	12 %	-	-	3	4	20	26
31-40	24%	163	11 %	-	-	3	4	20	25
21-30	23%	155	11 %	-	-	2	4	19	22
11-20	22%	145	10 %	-	-	2	4	17	21
1-10	21%	138	10 %	-	-	2	4	17	21

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 21-30%

Für die 40%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch ($1.436 \times 0,4=$) 574 Tippereien, tatsächlich reichen 288 Tippereien. Der Aufwand beträgt hier genau die Hälfte, also nur 20 statt 40 Prozent!

Für die 25%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch ($1.436 : 4=$) 359 Tippereien, tatsächlich reichen 204 Tippereien. Der Aufwand beträgt nur 12 statt 25 Prozent!

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:

10% Schritte Erster Treffer

Rangkürzung: Detailauswertung
Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	20%	131	9 %	-	-	2	4	17	19
81-90	19%	123	9 %	-	-	2	3	16	17
71-80	18%	116	8 %	-	-	2	2	14	15
61-70	17%	109	8 %	-	-	2	2	14	15
51-60	16%	101	7 %	-	-	2	2	12	15
41-50	15%	94	7 %	-	-	2	2	12	14
31-40	14%	88	6 %	-	-	2	1	12	11
21-30	13%	82	6 %	-	-	1	1	10	11
11-20	12%	75	5 %	-	-	1	1	10	11
1-10	11%	69	5 %	-	-	1	1	8	11

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 11-20%

Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:

10% Schritte Erster Treffer

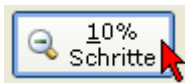
Rangkürzung: Detailauswertung
Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	10%	62	4 %	-	-	-	1	8	11
81-90	9%	55	4 %	-	-	-	1	5	9
71-80	8%	49	3 %	-	-	-	-	4	6
61-70	7%	43	3 %	-	-	-	-	4	6
51-60	6%	36	3 %	-	-	-	-	3	6
41-50	5%	30	2 %	-	-	-	-	3	6
31-40	4%	24	2 %	-	-	-	-	2	4
21-30	3%	18	1 %	-	-	-	-	2	1
11-20	2%	12	1 %	-	-	-	-	2	-
1-10	1%	6	0 %	-	-	-	-	-	-

Abb.: Anzeige der Prozentstufen von 1-10%

Für die 20%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch ($1.436 \times 0,2=$) 287 Tippereien, tatsächlich reichen 131 Tippereien. Der Aufwand beträgt nur 9 statt 20 Prozent!

Für die 10%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch ($1.436 : 10=$) 144 Tippereien, tatsächlich reichen 62 Tippereien. Der Aufwand beträgt nur 4 statt 10 Prozent!



Wieder zurück in die Kompakt-Anzeige mit der Einteilung in 10%-Schritten gelangt man durch einen Klick auf den Schalter "10 % Schritte".