



# Reduktion und Rangkürzung

Die Reduktion/Rangkürzung ist das letzte Glied in der Kette der Filterungen. Hier kann man hier den Tippreihen-Umfang auf die Anzahl Tippreihen herunterkürzen, die man tatsächlich spielen möchte. Wenn das Basissystem das Vollsistem war, kann man die **prozentuale Rangkürzung** vornehmen. Benützt man den Zufallsgenerator handelt es sich nicht um eine Rangkürzung sondern um eine **Reduktion**.

## Zufallsgenerator

In der Rangkürzung können Tippreihen auch vom Zufallsgenerator erzeugt werden. Dabei muss nur angegeben werden, wie viele von den Tippreihen, die nach allen Filter-Maßnahmen noch übrig geblieben waren, gespielt werden sollen.

Wenn das Vollsistem nicht das Basis-System eines Tipps ist, ist eine Rangkürzung nicht machbar. In diesen Fällen ist nur die Reduktion per Zufallsgenerator möglich und es wird folgende Hinweismeldung beim Aufruf der Rangkürzung eingeblendet:

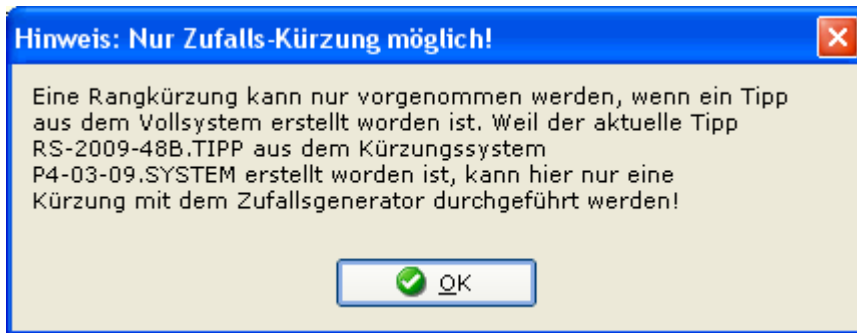


Abb.: Hinweis, wenn das Basis-System nicht das Vollsistem ist

**Verteilung der Tippkennzeichen:**

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	61%	39%	
2	65%	35%	
3	30%	35%	35%
4	43%	30%	28%
5	37%	31%	31%
6	33%	31%	35%
7	31%	28%	41%
8		44%	56%
9	65%	35%	
10	100%		
11	39%	30%	31%
12	41%	30%	30%
13	100%		
14			
15			

**Kürzungsart:**

- keine Kürzung
- Kürzung per Zufall
- Rang-Kürzung:
  - 1. Rang
  - 2. Rang
  - 3. Rang
  - 4. Rang
  - 5. Rang
  - 6. Rang

**Vorfahren:** A, B, C, D, E, F, G, H

**Garantie-Prozente:** 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20

**Tippreihen-Begrenzung:** Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden: 54

**Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

Garantie %	Tipp	Aufw	1	2	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
per Zufall erstellt	54	1 %						
T. vor Filterung:	34.992							
entf. p. TZ-Filter:	-27.371							
entf. p. GT-Filter:	-2.269							
Tipp	54	1 %						
Tipp vor Redukt.:	5.352							
entf. p. Reduktion:	-5.298							
gespielte Tipps:	54							

**Tipp-Datei:** Tippdatei: RS-2009-48D.TIPP, Ursprung: VOLLSYSTEM

**Statistik:** T. vor Filterung: 34.992, Tipp vor Redukt.: 5.352, B/Z/D: 2-4-7, entf. p. TZ-Filter: -27.371, entf. p. Reduktion: -5.298, entf. p. GT-Filter: -2.269, gespielte Tipps: 54

Abb.: Es sollen 54 Tippreihen per Zufallsgenerator mit möglichst ähnlicher Verteilung (ÄV) gespielt werden

## Ähnliche Verteilung

Durch das Aktivieren der "ÄV"-Funktion versucht der Zufallsgenerator, sich möglichst nahe an der Struktur zu orientieren, die zum Zeitpunkt des Reduktionsstarts vorhanden war. Dabei kann man davon ausgehen, dass je mehr Tippreihen gespielt werden sollen, die Anlehnung besser gelingt. Auch wenn es nicht optimal gelingen kann hat die ÄV-Funktion dennoch einen Vorteil, der bei der Gewinnauswertung sichtbar wird: Die Tippreihen decken aufgrund eines internen Differenzen-Abgleichs die Spiele viel weitmaschiger ab!

Verteilung vor der Zufallstipp-Erzeugung

**Verteilung der Tippkennzeichen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	61%	39%	
2	64%	36%	
3	31%	33%	36%
4	39%	32%	29%
5	43%	27%	29%
6	41%	32%	27%
7	32%	33%	36%
8		41%	59%
9	64%	36%	
10	100%		
11	36%	31%	33%
12	28%	33%	39%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | Proz.

Abb.: Prozentuale Verteilung der Tippreihen nach allen Filtermaßnahmen und vor der Reduktion

Verteilung ohne ÄV-Funktion

**Verteilung der Tippkennzeichen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	48%	52%	
2	72%	28%	
3	39%	35%	26%
4	41%	26%	33%
5	50%	17%	33%
6	50%	22%	28%
7	26%	35%	39%
8		46%	54%
9	65%	35%	
10	100%		
11	35%	37%	28%
12	24%	35%	41%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | Proz.

Abb.: Ohne die "Ähnliche Verteilung"-Funktion kann es zu erheblichen Abweichungen

Verteilung vor der Zufallstipp-Erzeugung

**Verteilung der Tippkennzeichen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	61%	39%	
2	64%	36%	
3	31%	33%	36%
4	39%	32%	29%
5	43%	27%	29%
6	41%	32%	27%
7	32%	33%	36%
8		41%	59%
9	64%	36%	
10	100%		
11	36%	31%	33%
12	28%	33%	39%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | Proz.

Abb.: Prozentuale Verteilung der Tippreihen nach allen Filtermaßnahmen und vor der Reduktion

Verteilung mit ÄV-Funktion

**Verteilung der Tippkennzeichen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	61%	39%	
2	65%	35%	
3	30%	35%	35%
4	43%	30%	28%
5	37%	31%	31%
6	33%	31%	35%
7	31%	28%	41%
8		44%	56%
9	65%	35%	
10	100%		
11	39%	30%	31%
12	41%	30%	30%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | Proz.

Abb.: Mit aktivierter "Ähnliche Verteilung"-Funktion sind die Abweichungen etwas besser



## Die Rangkürzung

Wenn ein Tipp mit dem Vollsistem erzeugt worden ist, kann in diesem Programm eine Garantie-Kürzung bis zum 6. Rang stattfinden. Dabei kann eine Prozentzahl oder eine konkrete Anzahl Tippreihen vorgegeben werden, auf die gekürzt werden soll. Für die Kürzung stehen z.Zt. fünf verschiedene interne Kürzungstechniken ("A"- "E") zur Verfügung. Jedes dieser Verfahren benützt andere Kürzungsmechanismen, so dass man fast immer unterschiedliche Ergebnisse geliefert bekommt.

Vor dem Start der Kürzung empfiehlt es sich, im links stehenden Informationsfenster durch den Klick auf "Proz." zur Anzeige "Verteilung der Tippkennzeichen" umzuschalten. Da nach einer erfolgten Rangkürzung diese Verteilung aufgrund den noch übrig gebliebenen Tippreihen (=gespielte Tippreihen) neu angezeigt wird, kann man dadurch leicht erkennen, ob das Reduktions-Ergebnis akzeptabel ist.

Bei manchen Einstellungen kann es vorkommen, dass manche Tippkennzeichen gar nicht mehr auftauchen, so wie in der nachfolgenden mittleren Abbildung gut zu erkennen ist. Ein solches Ergebnis kann ja kaum gewollt sein, denn dann hätte man ja gleich Bänke statt Zweibege bzw. Zweibege statt Dreibege spielen können. Aufgrund dieses Wissens man kann darauf reagieren indem man andere Verfahren und andere Einstellungen ausprobier.

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	61%	39%	
2	64%	36%	
3	31%	33%	36%
4	39%	32%	29%
5	43%	27%	29%
6	41%	32%	27%
7	32%	33%	36%
8		41%	59%
9	64%	36%	
10	100%		
11	36%	31%	33%
12	28%	33%	39%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | **Proz.**

Abb.: Verteilung vor der Rangkürzung

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	100%	0%	
2	100%	0%	
3	30%	30%	40%
4	40%	30%	30%
5	30%	30%	40%
6	40%	30%	30%
7	20%	40%	40%
8		50%	50%
9	20%	80%	
10	100%		
11	30%	40%	30%
12	40%	0%	60%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | **Proz.**

Abb.: ungünstige Verteilung nach der Rangkürzung

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	62%	38%	
2	64%	36%	
3	32%	31%	37%
4	39%	30%	30%
5	44%	26%	30%
6	39%	35%	26%
7	33%	34%	33%
8		40%	60%
9	63%	37%	
10	100%		
11	35%	31%	33%
12	30%	33%	38%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | **Proz.**

Abb.: günstige Verteilung nach der Rangkürzung

## Garantie-Tabelle

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. Zeitlich ist das kaum ein Problem denn TotoMaxII arbeitet dank effektiver Programmierung und den leistungsstarken PC's der heutigen Generation rasend schnell. Aufgrund der vollständigen Durchführung ergeben sich viele Informationen, die so dem Programm-Benutzer detailliert offen gelegt werden können.

Garantie %	Tipps	Aufw
100% 3. Rang	287	100 %
90% 3. Rang	165	57 %
80% 3. Rang	123	43 %
70% 3. Rang	102	36 %
60% 3. Rang	87	30 %
50% 3. Rang	71	25 %
40% 3. Rang	54	19 %
30% 3. Rang	41	14 %
20% 3. Rang	24	8 %
10% 3. Rang	11	4 %

In der Bildschirm-Mitte wird die Garantie-Tabelle angezeigt. Dabei wird für jeweils 10% der erreichten Garantie für den geforderten Rang angezeigt, wie viele Tippreihen dafür benötigt wurden und wie hoch der tatsächliche prozentuale Aufwand dafür war. Wenn man die Tabelle genauer studiert fällt auf, dass für die letzten paar Prozente der Rang-Garantie überproportional viele Tippreihen benötigt werden.

Kürzungs-Ergebnis incl. Treffe

Garantie %	Tipps	Aufw
82 % 3. Rang	128	45 %

Im nebenstehenden Beispiel werden für die 90%-ige 3. Rang-Garantie 165 Tippreihen benötigt. Gemessen an den 287 Tippreihen, die für die 100%-ige 3. Rang-Garantie erforderlich sind, bedeuten diese 165 Tippreihen nur einen Aufwand von 57%. Wie man an der Tabelle gut erkennen kann, geht ab ca. 80% der Aufwand steil nach oben. Im Toto geht es vor allem um Wirtschaftlichkeit. Eine Limitierung auf 80-

85% ist deswegen bestimmt aus ökonomischer Sicht keine schlechte Einstellung. Wichtig ist dabei jedoch, wie vorhin schon beschrieben, dass man die Verteilung der Tippkennzeichen nicht aus dem Auge verliert und es nicht vorkommen sollte, dass aus Zwei- oder Dreibege Bänke werden!

Beispiele

Nachfolgend sind sechs Beispiele aufgezeigt, bei denen Rangkürzungen mit den unterschiedlichen Verfahren durchgeführt wurden. Bei manchen Beispielen wurde eine Limitierung der Tippzeilen verlangt, entweder prozentual oder absolut.

The screenshot shows the TotoMax II software interface with the following settings and data:

- Verteilung der Tippkennzeichen:**  ungefilterte,  entf.,  gespielte Tipps,  prozentuale ...
- Kürzungsart:**  keine Kürzung,  Kürzung per Zufall
- Rang-Kürzung:**  1. Rang,  4. Rang,  5. Rang,  3. Rang,  6. Rang
- Verfahren:**  A,  E,  B,  F,  C,  G,  D,  H
- Garantie-Prozente:**  100,  70,  40,  10
- Tippzeilen-Begrenzung:** Wie viele Tippzeilen sollen erstellt werden: 72
- Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:**  **Garantie %** **Tipps** **Aufw**
- Garantie %** **Tipps** **Aufw**

100% 1. Rang	5.352	100 %
90% 1. Rang	4.817	90 %
80% 1. Rang	4.282	80 %
70% 1. Rang	3.746	70 %
60% 1. Rang	3.211	60 %
50% 1. Rang	2.676	50 %
40% 1. Rang	2.141	40 %
30% 1. Rang	1.606	30 %
20% 1. Rang	1.070	20 %
10% 1. Rang	535	10 %
- Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

<b>Garantie %</b>	<b>Tipps</b>	<b>Aufw</b>
1% 1. Rang	72	1 %
- Summary:** 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: -5.280, gespeilte Tipps: 72, B/Z/D: 2-4-7

Abb.: Der Tipp wurde auf 72 Tippzeilen gekürzt

The screenshot shows the TotoMax II software interface with the following settings and data:

- Verteilung der Tippkennzeichen:**  ungefilterte,  entf.,  gespielte Tipps,  prozentuale ...
- Kürzungsart:**  keine Kürzung,  Kürzung per Zufall
- Rang-Kürzung:**  1. Rang,  4. Rang,  5. Rang,  2. Rang,  6. Rang
- Verfahren:**  A,  E,  B,  F,  C,  G,  D,  H
- Garantie-Prozente:**  100,  70,  40,  10
- Tippzeilen-Begrenzung:** Wie viele Tippzeilen sollen erstellt werden: 10
- Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:**  **Garantie %** **Tipps** **Aufw**
- Garantie %** **Tipps** **Aufw**

100% 2. Rang	1.436	100 %
90% 2. Rang	1.064	74 %
80% 2. Rang	860	60 %
70% 2. Rang	677	47 %
60% 2. Rang	519	36 %
50% 2. Rang	392	27 %
40% 2. Rang	288	20 %
30% 2. Rang	204	14 %
20% 2. Rang	131	9 %
10% 2. Rang	62	4 %
- Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

<b>Garantie %</b>	<b>Tipps</b>	<b>Aufw</b>
10% 2. Rang	62	4 %
- Summary:** 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: -5.290, gespeilte Tipps: 62, B/Z/D: 2-4-7

Abb.: Der Tipp wurde auf die 10%ige-2. Rang-Mindestgarantie durch das Verfahren "D" auf 62 Tippzeilen reduziert

**Verteilung der Tippkennzeichen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

**Kürzungsart:**  
 keine Kürzung  AV  
 Kürzung per Zufall

**Verfahren:**  
 A  E  
 B  F  
 C  G  
 D  H

**Garantie-Prozente:**  
 100  70  40  10  
 90  60  30  
 80  50  20 **82 %**

**Tippreihen-Begrenzung:**  
 Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden:

**Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:**  
 1% Stufen  Erster Treffer

**Rangkürzung: Detailauswertung**  
 Keine Auswertung: Gewinnreihe fehlt!

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100% 3. Rang	287	100 %						
90% 3. Rang	165	57 %						
80% 3. Rang	123	43 %						
70% 3. Rang	102	36 %						
60% 3. Rang	87	30 %						
50% 3. Rang	71	25 %						
40% 3. Rang	54	19 %						
30% 3. Rang	41	14 %						
20% 3. Rang	24	8 %						
10% 3. Rang	11	4 %						

**Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
82 % 3. Rang	128	45 %						

T. vor Filterung: 34.992    Tipps vor Redukt.: 5.352    B/Z/D: 2-4-7  
 entf.p.TZ-Filter: -27.371    entf. p. Reduktion: -5.224  
 entf.p.GT-Filter: -2.269    gespielte Tipps: 128

Abb.: Der Tipp wurde auf die 82%ige-3. Rang-Garantie durch das Verfahren "B" auf 128 Tippreihen reduziert

**Verteilung der Tippkennzeichen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

**Kürzungsart:**  
 keine Kürzung  AV  
 Kürzung per Zufall

**Verfahren:**  
 A  E  
 B  F  
 C  G  
 D  H

**Garantie-Prozente:**  
 100  70  40  10  
 90  60  30  
 80  50  20 **100 %**

**Tippreihen-Begrenzung:**  
 Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden:

**Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:**  
 1% Stufen  Erster Treffer

**Rangkürzung: Detailauswertung**  
 Keine Auswertung: Gewinnreihe fehlt!

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100% 4. Rang	99	100 %						
90% 4. Rang	68	69 %						
80% 4. Rang	56	57 %						
70% 4. Rang	41	41 %						
60% 4. Rang	35	35 %						
50% 4. Rang	25	25 %						
40% 4. Rang	17	17 %						
30% 4. Rang	11	11 %						
20% 4. Rang	7	7 %						
10% 4. Rang	3	3 %						

**Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100 % 4. Rang	99	100 %						

T. vor Filterung: 34.992    Tipps vor Redukt.: 5.352    B/Z/D: 2-4-7  
 entf.p.TZ-Filter: -27.371    entf. p. Reduktion: -5.253  
 entf.p.GT-Filter: -2.269    gespielte Tipps: 99

Abb.: Der Tipp wurde auf die 100%ige-4. Rang-Mindestgarantie durch das Verfahren "A" auf 99 Tippreihen reduziert

**Verteilung der Tippkennzeichen:**  
 ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

**Kürzungsart:**  
 keine Kürzung  AV  
 Kürzung per Zufall

**Verfahren:**  
 A  E  
 B  F  
 C  G  
 D  H

**Garantie-Prozente:**  
 100  70  40  10  
 90  60  30  
 80  50  20 100 %

**Tippreihen-Begrenzung:**  
 Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden:

**Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:**  
 1% Stufen  Erster Treffer

**Rangkürzung: Detailauswertung**  
 Keine Auswertung: Gewinnreihe fehlt!

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100% 5. Rang	33	100 %						
90% 5. Rang	15	45 %						
80% 5. Rang	12	36 %						
70% 5. Rang	9	27 %						
60% 5. Rang	8	24 %						
50% 5. Rang	6	18 %						
40% 5. Rang	4	12 %						
30% 5. Rang	3	9 %						
20% 5. Rang	2	6 %						
10% 5. Rang	1	3 %						

**Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100% 5. Rang	33	100 %						

T. vor Filterung: 34.992    Tipps vor Redukt.: 5.352    B/Z/D: 2-4-7  
 entf.p.TZ-Filter: -27.371    entf. p. Reduktion: -5.319  
 entf.p.GT-Filter: -2.269    gespielte Tipps: 33

Abb.: Der Tipp wurde auf die 100%ige 5. Rang-Garantie durch das Kürzungsverfahren "C" auf 33 Tippreihen reduziert

**Verteilung der Tippkennzeichen:**  
 ungefilterte  entf.  gespielte Tipps  
 prozentuale ...  absolute Verteilung

**Kürzungsart:**  
 keine Kürzung  AV  
 Kürzung per Zufall

**Verfahren:**  
 A  E  
 B  F  
 C  G  
 D  H

**Garantie-Prozente:**  
 100  70  40  10  
 90  60  30  
 80  50  20 100 %

**Tippreihen-Begrenzung:**  
 Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden:

**Garantie-Tabellen erstellen - mit Treffer-Auswertung:**  
 1% Stufen  Erster Treffer

**Rangkürzung: Detailauswertung**  
 Keine Auswertung: Gewinnreihe fehlt!

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100% 6. Rang	12	100 %						
90% 6. Rang	7	58 %						
80% 6. Rang	5	42 %						
70% 6. Rang	4	33 %						
60% 6. Rang	3	25 %						
50% 6. Rang	2	17 %						
40% 6. Rang	2	17 %						
30% 6. Rang	1	8 %						
20% 6. Rang	1	8 %						
10% 6. Rang	1	8 %						

**Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1. Rg	2. Rg	3. Rg	4. Rg	5. Rg	6. Rg
100% 6. Rang	12	100 %						

T. vor Filterung: 34.992    Tipps vor Redukt.: 5.352    B/Z/D: 2-4-7  
 entf.p.TZ-Filter: -27.371    entf. p. Reduktion: -5.340  
 entf.p.GT-Filter: -2.269    gespielte Tipps: 12

Abb.: Der Tipp wurde auf die 100%ige 6. Rang-Garantie durch das Kürzungsverfahren "D" auf 12 Tippreihen reduziert



## 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 'Rangkürzung' (Ranking) window in TotoMax II. It includes a list of 13 games, various settings for ranking type and guarantee, and a detailed table of results.

**Spieldaten:** VA 48/2009 vom 29.11.2009

**Spieldaten:** Heimmannschaft | Gastmannschaft

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

**Kürzungsart:** keine Kürzung, Kürzung per Zufall

**Rang-Kürzung:** 1. Rang, 2. Rang, 3. Rang, 4. Rang, 5. Rang, 6. Rang

**Verfahren:** A, B, C, D, E, F, G, H

**Garantie-Prozente:** 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20

**Tippreihen-Begrenzung:** Wie viele Tippreihen sollen erstellt werden: 240

**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

**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

**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

**Tippreihen erzeugen**

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 Tippreihen 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 Tippreihen 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 Tippreihen 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.

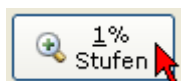
**Kürzungs-Ergebnis incl. Trefferauswertung:**

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 Tippreihen

**Erläuterung:** 1.436 Tippreihen wären für die 2. Rang-Garantie erforderlich gewesen. 240 Tippreihen sind zwar nur etwa 17% von diesen 1.436 Tippreihen, 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 Tippreihenbedarf nicht linear zur Garantie-Abdeckung steigt sondern dass immer mehr Tippreihen 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 Tippreihen benötigt.

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



Die Trefferauswertung speichert bei jedem Prozentpunkt sämtliche Angaben über die Anzahl der dafür benötigten Tippreihen, 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 Tippereihen benötigt. 90% davon wären rein rechnerisch 1.292 Tippereihen. In Wirklichkeit werden jedoch nur 1.064 Tippereihen benötigt. Der tatsächliche Aufwand liegt bei 74 (statt 90) Prozent!

Für die 100%-ige 2. Rang-Garantie werden 1.436 Tippereihen benötigt. 90% davon wären rein rechnerisch 1.292 Tippereihen. In Wirklichkeit werden jedoch nur 1.064 Tippereihen 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 Tippereihen, tatsächlich reichen 767 Tippereihen. Der Aufwand beträgt nur 53 statt 75 Prozent!

Für die 2/3-Chance (67%) benötigt man rein rechnerisch (1.436 : 3 x 2=) 957 Tippereihen, tatsächlich reichen 622 Tippereihen. 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 Tippereihen, tatsächlich reichen 413 Tippereihen. Der Aufwand beträgt nur 29 statt 52 Prozent!

Für die 50%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch (1.436 : 2=) 718 Tippereihen, tatsächlich reichen 392 Tippereihen. 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 Tippreihen, tatsächlich reichen 288 Tippreihen. 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 Tippreihen, tatsächlich reichen 204 Tippreihen. 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

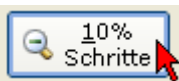
Rangkürzung: Detailauswertung  
Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

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 Tippreihen, tatsächlich reichen 131 Tippreihen. Der Aufwand beträgt nur 9 statt 20 Prozent!

Für die 10%-ige Garantie benötigt man rein rechnerisch ( $1.436 : 10=$ ) 144 Tippreihen, tatsächlich reichen 62 Tippreihen. 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".

## Die Ersttreffer-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.

## Trefferauswertung für die Gesamtreduktion

Nach der Durchführung der Rangkürzung wird, sofern die Gewinnreihe komplett vorhanden ist, die Trefferauswertung mit eingblendet. Dabei werden in 10 Stufen neben der Anzahl der benötigten Tippreihen 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

In dieser Gesamtdarstellung wird dabei auch ein (etwas grober) Überblick darüber gegeben, wann in etwa die ersten Treffer für einen Gewinnrang erreicht wurden. So kann man folgendes ablesen:

<b>1. Rang</b>	Wurde nie getroffen
<b>2. Rang</b>	Es gab 2x den 2. Rang. Der erste wurde im Bereich von 204 bis 288 gespielter Tippreihe getroffen
<b>3. Rang</b>	Es gab 12x den 3. Rang. Der erste wurde im Bereich von 62 bis 131 gespielter Tippreihe getroffen
<b>4. Rang</b>	Es gab 44x den 4. Rang. Der erste wurde im Bereich bis 62 gespielter Tippreihe getroffen
<b>5. Rang</b>	Es gab 101x den 5. Rang. Der erste wurde im Bereich bis 62 gespielter Tippreihe getroffen
<b>6. Rang</b>	Es gab 234x den 6. Rang. Der erste wurde im Bereich bis 62 gespielter Tippreihe getroffen

Die genaue Angabe darüber, mit welcher Tippreihe jeweils der erste Treffer in einem Rang erzielt wurde, darüber gibt die Ersttreffer-Auswertung genau Auskunft. Um dahin zu gelangen, muss der Schalter "Erster Treffer" betätigt werden. Danach genügt ein Klick auf die Tabellen-Bezeichnung, und es wird der Tabellenabschnitt angezeigt, in der der erste Treffer auftauchte (sofern es welche gab). Dabei wird die Tabelle in 1-Prozent-Schritte umgeschaltet. Die grüne Farbe zeigt, dass es Treffer gab. Im Rahmen unterhalb der Tabelle wird in einem Textfeld noch einmal aufgezeigt, als wievielte diese Tippreihe bei der Reduktion genommen wurde.

Der Sinn und Zweck der Ersttreffer-Auswertung liegt wie bei der Trefferauswertung generell darin, dass Erkenntnisse geliefert werden sollen, die bei der künftigen Anwendung der Rangkürzung berücksichtigt werden können. Vielleicht helfen diese Auswertungen, wenn man sieht, welche Rang-Treffer ab welchem Reihenaufwand eingetroffen sind.

**Ersttreffer-Auswertung für den 1. Rang**

✓ Erst-Treffer-Auswertung pro Rang: 10% Schritte zurück 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

Erst-Treffer-Auswertung pro Rang:  
 Garantie % Tipps Aufw 1. 2. 3.Rg 4.Rg 5.Rg 6.Rg  
 Kein Treffer 240 17 % KEIN TREFFER: Der 1. Rang wurde bei dieser Reduktion leider nicht getroffen

Abb.: Es wurde kein 1. Rang getroffen

**Ersttreffer-Auswertung für den 2. Rang**

✓ Erst-Treffer-Auswertung pro Rang: 10% Schritte zurück 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

Erst-Treffer-Auswertung pro Rang:  
 Garantie % Tipps Aufw 1. 2. 3.Rg 4.Rg 5.Rg 6.Rg  
 Erster Treffer: 228 17 % Der 2. Rang wurde das erste Mal getroffen, nachdem die 228. Tippreihe erstellt wurde.

Abb.: Ersttreffer-Auswertung für den 2. Rang

Von den 1.436 Tippereihen der Gesamtreduktion traf leider keine den 1. Rang. Deshalb wird die Anzeige auf die 100%-Stufe gesetzt und in roter Farbe angezeigt

Von den 1.436 Tippereihen der Gesamtreduktion trafen zwei Tippereihen den 2. Rang. Den ersten Treffer gab es in der 228. Tippreihe

### Ersttreffer-Auswertung für den 3. Rang

10% Schritte zurück **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

**Erst-Treffer-Auswertung pro Rang:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
Erster Treffer:	63	17%	Der 3. Rang wurde das erste Mal getroffen, nachdem die 63. Tippreihe erstellt wurde.					

Abb.: Ersttreffer-Auswertung für den 3. Rang

Von den 1.436 Tippreihen der Gesamtreduktion trafen 12 Tippreihen den 3. Rang, zum ersten Mal gelang dieses in der 63. Tippreihe.

### Ersttreffer-Auswertung für den 4. Rang

10% Schritte zurück **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%	-	-	-	-	-	-

**Erst-Treffer-Auswertung pro Rang:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
Erster Treffer:	55	100%	Der 4. Rang wurde das erste Mal getroffen, nachdem die 55. Tippreihe erstellt wurde.					

Abb.: Ersttreffer-Auswertung für den 4. Rang

Von den 1.436 Tippreihen der Gesamtreduktion trafen 44 Tippreihen den 4. Rang, zum ersten Mal gelang dieses in der 55. Tippreihe.

### Ersttreffer-Auswertung für den 5. Rang

10% Schritte zurück **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%	-	-	-	-	-	-

**Erst-Treffer-Auswertung pro Rang:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
Erster Treffer:	9	100%	Der 5. Rang wurde das erste Mal getroffen, nachdem die 9. Tippreihe erstellt wurde.					

Abb.: Ersttreffer-Auswertung für den 5. Rang

Von den 1.436 Tippreihen der Gesamtreduktion trafen 101 Tippreihen den 5. Rang, zum ersten Mal gelang dieses in der 9. Tippreihe.

### Ersttreffer-Auswertung für den 6. Rang

10% Schritte zurück **Rangkürzung: Detailauswertung**  
Gewinnreihe: 010 222 121 102 1

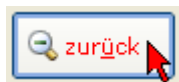
Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg	
91-100	10%	62	4%	-	-	-	1	8	11
81-90	9%	55	4%	-	-	-	1	5	9
71-80	8%	49	3%	-	-	-	-	4	6
61-70	7%	43	3%	-	-	-	-	4	6
51-60	6%	36	3%	-	-	-	-	3	6
41-50	5%	30	2%	-	-	-	-	3	6
31-40	4%	24	2%	-	-	-	-	2	4
21-30	3%	18	1%	-	-	-	-	2	1
11-20	2%	12	1%	-	-	-	-	2	-
1-10	1%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

**Erst-Treffer-Auswertung pro Rang:**

Garantie %	Tipps	Aufw	1.	2.	3.Rg	4.Rg	5.Rg	6.Rg
Erster Treffer:	18	17%	Der 6. Rang wurde das erste Mal getroffen, nachdem die 18. Tippreihe erstellt wurde.					

Abb.: Ersttreffer-Auswertung für den 6. Rang

Von den 1.436 Tippreihen der Gesamtreduktion trafen 234 Tippreihen den 6. Rang, zum ersten Mal gelang dieses in der 18. Tippreihe.



Während der Ersttreffer-Auswertung sind alle anderen Programm-Funktionen deaktiviert. Um diesen speziellen Auswertungs-Modus zu verlassen einfach auf den Schalter "zurück" klicken.