



Tipp-Plan eingeben

Der "Tipp-Plan" ist die Gesamtheit aller Einzelvorhersagen für die verschiedenen Spiele. In TotoMaxII kann er auf verschiedene Arten eingegeben und auch jederzeit wieder verändert werden. Wenn für den Tipp der Grundtipp-Filter angewandt werden soll, dann ist auch die Eingabereihenfolge der Tippkennzeichen wichtig.

Normalerweise wird ein Tipp-Plan Spiel für Spiel durch das Eintippen der Toto-Kennzeichen im Feld "Tipp" eingegeben. Neben dieser manuellen Eingabe gibt es noch die drei Schalter "B", "Z" und "D" mit denen alle Felder auf einen Schlag mit Bänken, Zwei- oder Dreiwegen ausgefüllt werden können.

Manuelle Eingabe

Tipp-Plan:
Tippdatei: ...\\Tippss\\DE13\\RS-2009-48E.TIPP
Ursprung: unbekannt

Block **B** **Z** **D** **W** Tipp **K** **B** **RF** **D**

1	-	Bank	<>	1			1	
2	-	Dreiweg	<>	102			5	
3	-	Zweiweg	<>	02			4	
4	-	Zweiweg	<>	10			3	
5	-	Dreiweg	<>	102			6	
6	-	Dreiweg	<>	201			9	
7	-	Bank	<>	2			2	
8	-	Dreiweg	<>	102			7	
9	-	Dreiweg	<>	102			8	
10	-		<>					
11	-		<>					
12	-		<>					
13	-		<>					
14								
15								

Sys.Bibliothek: System laden
Basis-System: Voll Std Pro Eig. Import
Rang-Garantie: 1.R. 2.R. 3.R. 4.R. 5.R. 6.R.

System-Info: VS: 972
S2: 108 P2: 96
S3: 24 P3: 21
S4: 9 P4: 7
B/Z/D: 2-2-5
Tippreihen erzeugen

Abb.: Der Tipp-Plan wird manuell eingegeben

Schnelltaste "Alles Bänke"

Tipp-Plan:
Tippdatei: ...\\Tippss\\DE13\\RS-2009-48E.TIPP
Ursprung: Vollsystem

Block **B** **Z** **D** **W** Tipp **K** **B** **RF** **D**

1	-	Bank	<>	1			1	
2	-	Bank	<>	1			2	
3	-	Bank	<>	1			3	
4	-	Bank	<>	1			4	
5	-	Bank	<>	1			5	
6	-	Bank	<>	1			6	
7	-	Bank	<>	1			7	
8	-	Bank	<>	1			8	
9	-	Bank	<>	1			9	
10	-	Bank	<>	1			10	
11	-	Bank	<>	1			11	
12	-	Bank	<>	1			12	
13	-	Bank	<>	1			13	
14								
15								

Sys.Bibliothek: System laden
Basis-System: Voll Std Pro Eig. Import
Rang-Garantie: 1.R. 2.R. 3.R. 4.R. 5.R. 6.R.

System-Info: VS: 1
S2: 1 P2: 1
S3: 1 P3: 1
S4: 1 P4: 1
B/Z/D: 13-0-0
Tippreihen erzeugen

Abb.: Alles wird mit einer Bank 1 ausgefüllt

Schnelltaste "Alles Zweiege"

Tipp-Plan:
 Tippdatei: ...Tipp\DE13\RS-2009-48E.TIPP
 Ursprung: Vollsystem

Block **B** **Z** **D** **W** Tipp K **B** **RF** **D**

1	-	Zweiege	<>	10			1	
2	-	Zweiege	<>	10			2	
3	-	Zweiege	<>	10			3	
4	-	Zweiege	<>	10			4	
5	-	Zweiege	<>	10			5	
6	-	Zweiege	<>	10			6	
7	-	Zweiege	<>	10			7	
8	-	Zweiege	<>	10			8	
9	-	Zweiege	<>	10			9	
10	-	Zweiege	<>	10			10	
11	-	Zweiege	<>	10			11	
12	-	Zweiege	<>	10			12	
13	-	Zweiege	<>	10			13	
14								
15								

Sys. Bibliothek: **Basis-System:** **Rang-Garantie:**

System laden Voll Std Pro 1.R. 2.R. 3.R. 4.R. 5.R. 6.R.
 Eig. Import

System-Info: VS: 8.192
 S2: 760 P2: 730
 S3: 156 P3: 128
 S4: 56 P4: 42

B/Z/D: 0-13-0
 Tippreihen erzeugen

Abb.: Alles wird mit Zweiegen 1/0 ausgefüllt

Schnelltaste "Alles Dreiege"

Tipp-Plan:
 Tippdatei: ...Tipp\DE13\RS-2009-48E.TIPP
 Ursprung: Vollsystem

Block **B** **Z** **D** **W** Tipp K **B** **RF** **D**

1	-	Dreiege	<>	102			1	
2	-	Dreiege	<>	102			2	
3	-	Dreiege	<>	102			3	
4	-	Dreiege	<>	102			4	
5	-	Dreiege	<>	102			5	
6	-	Dreiege	<>	102			6	
7	-	Dreiege	<>	102			7	
8	-	Dreiege	<>	102			8	
9	-	Dreiege	<>	102			9	
10	-	Dreiege	<>	102			10	
11	-	Dreiege	<>	102			11	
12	-	Dreiege	<>	102			12	
13	-	Dreiege	<>	102			13	
14								
15								

Sys. Bibliothek: **Basis-System:** **Rang-Garantie:**

System laden Voll Std Pro 1.R. 2.R. 3.R. 4.R. 5.R. 6.R.
 Eig. Import

System-Info: VS: 1.594.323
 S2: 83.106 P2: 59.049
 S3: 6.561 P3: 6.561
 S4: 2.187 P4: 1.215

B/Z/D: 0-0-13
 Tippreihen erzeugen

Abb.: Alles wird mit Dreiegen 1/0/2 ausgefüllt

Im Feld "Tipp" können nur die Toto-Kennzeichen 1, 0 oder 2 vorkommen. Außerhalb Deutschlands wird anstelle der "0" das "X" angezeigt, das natürlich auch eingetippt werden kann. Es gibt jedoch auch ein paar Alternativ-Eingaben:

Eingabe	ergibt
A	Zweiege 1/0
B	Zweiege 1/2
C	Zweiege 0/2
D oder 3	Dreiege 1/0/2

Es gibt jedoch auch die Möglichkeit, die Eingaben komplett ohne Tastatur und nur mit der Maus zu erledigen. Pro Spiel gibt es noch zwei zusätzliche Tasten mit denen der Inhalt der Tippfelder per Mausclick geändert werden können. Es sind beides Schalter mit Wechselfunktion: Nach jedem Klick gibt es einen anderen Inhalt.

Wegart-Wechselschalter

Abhängig von der Anzahl der Tippkennzeichen im Feld "Tipp" wird links davor für jedes Spiel der Text "Bank", "Zweiege" oder "Dreiege" angezeigt. Dieses Textfeld kann auch für den Wechsel der Wegart benützt werden. So wird nach dem Klick auf den Text "Bank" daraus ein Zweiege, nach dem Klick auf "Zweiege" wird daraus ein Dreiege und nach dem Klick auf "Dreiege" wird daraus wieder eine Bank. Dabei wird immer das links stehende

Tippkennzeichen für die Fortpflanzung herangezogen. So wird z.B. aus einer Bank 1, der Zweiweg 10, aus einer Bank 2 wird dagegen ein Zweiweg 2/0, aus einem Dreiweg 0/2/1 wird eine Bank 0, usw.. Nachfolgend wird der Wechselmechanismus mit einem Beispiel dargestellt:

Nach dem Klick auf ...

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	D
1	-								
2	-								
3	-								

... ein leeres Textfeld wird ... ->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Bank			1			1	
2	-								
3	-								

... eine Bank 1 eingesetzt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	D
1	-	Bank			1			1	
2	-								
3	-								

... den Text "Bank" wird ... ->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg			10			1	
2	-								
3	-								

... der Zweiweg 1/0 eingesetzt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	D
1	-	Zweiweg			10			1	
2	-								
3	-								

... den Text "Zweiweg" wird ... ->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			102			1	
2	-								
3	-								

... der Dreiweg 1/0/2 eingesetzt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	D
1	-	Dreiweg			102			1	
2	-								
3	-								

... den Text "Dreiweg" wird ... ->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Bank			1			1	
2	-								
3	-								

... wieder eine Bank 1 eingesetzt

Grundtipp-Wechselschalter

Ist bei der Tipp-Erstellung der Einsatz der Grundtipp-Filter geplant, kommt es bei der Eingabe der Zwei- und Dreiwegen auf die Reihenfolge an, in der die Tippkennzeichen eingegeben worden sind. Bei einem Dreiweg ist das links stehende Zeichen der **"Grundtipp"**, das mittlere ist der **"Ausweichtipp"** und das rechte ist die **"Überraschung"**. Wird die Heimmannschaft stärker eingeschätzt als die Gastmannschaft, wird der Dreiweg in der Reihenfolge "102" eingegeben. Ist hingegen die Gastmannschaft stärker eingeschätzt als die Heimmannschaft, wird der Dreiweg in der Reihenfolge "201" eingegeben.

Diese so genannte Grundtipp-Reihenfolge (G-A-Ü) kann mit dem Wechselschalter "<>" (Überschrift **"W"**) per Mausklick geändert werden. Die Wegeart bleibt dabei natürlich erhalten, eine Bank bleibt eine Bank, ein Zweiweg bleibt ein Zweiweg und der Dreiweg bleibt ein Dreiweg.

Dieser Wechselschalter wird vor allem bei der Bearbeitung von importierten Tipps benötigt. Möchte man einen importierten Tipp bearbeiten wird man feststellen, dass die Eingabemöglichkeit in den **"Tipp"**-Feldern deaktiviert ist. Auch die Klick-Möglichkeit auf die Textfelder "Bank", "Zweiweg", "Dreiweg" sind deaktiviert. Das wird deshalb gemacht, weil bei einem importierten Tipp die Struktur des Tipp-Plans **nicht** verändert werden darf! Aber man darf die [Spiele tauschen](#) und man kann auch den Grundtipp wechseln. Dazu gibt es den Wechselschalter "W". Was der Klick auf diesen Schalter jeweils bewirkt, das hängt vom Inhalt im Tippfeld ab und wird nachfolgend aufgelistet:

So werden Bänke gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Bank		1				1	
2	-								
3	-								

... wird die Bank 1 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Bank		0				1	
2	-								
3	-								

... wird die Bank 0 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Bank		0				1	
2	-								
3	-								

... die Bank 0 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Bank		2				1	
2	-								
3	-								

... die Bank 2 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Bank		2				1	
2	-								
3	-								

... wird die Bank 2 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Bank		1				1	
2	-								
3	-								

... die Bank 1 gewechselt

So werden Zweiweg gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg		10				1	
2	-								
3	-								

... wird der Zweiweg 1/0 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg		12				1	
2	-								
3	-								

... den Zweiweg 1/2 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg		12				1	
2	-								
3	-								

... wird der Zweiweg 1/2 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg		02				1	
2	-								
3	-								

... den Zweiweg 0/2 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg		02				1	
2	-								
3	-								

... wird der Zweiweg 0/2 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg		01				1	
2	-								
3	-								

... den Zweiweg 0/1 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg		01				1	
2	-								
3	-								

... wird der Zweiweg 0/1 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg		21				1	
2	-								
3	-								

... den Zweiweg 2/1 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg			21			1	
2	-								
3	-								

... wird der Zweiweg 2/1 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg			20			1	
2	-								
3	-								

... wird der Zweiweg 2/0 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg			20			1	
2	-								
3	-								

... den Zweiweg 2/0 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Zweiweg			10			1	
2	-								
3	-								

... den Zweiweg 1/0 gewechselt

So werden Dreiweg gewechselt:

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			102			1	
2	-								
3	-								

... wird der Dreiweg 1/0/2 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			120			1	
2	-								
3	-								

... den Dreiweg 1/2/0 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			120			1	
2	-								
3	-								

... wird der Dreiweg 1/2/0 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			021			1	
2	-								
3	-								

... den Dreiweg 0/2/1 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			021			1	
2	-								
3	-								

... wird der Dreiweg 0/2/1 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			012			1	
2	-								
3	-								

... den Dreiweg 0/1/2 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			012			1	
2	-								
3	-								

... wird der Dreiweg 0/1/2 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			210			1	
2	-								
3	-								

... den Dreiweg 2/1/0 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			210			1	
2	-								
3	-								

... wird der Dreiweg 2/1/0 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			201			1	
2	-								
3	-								

... den Dreiweg 2/0/1 gewechselt

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			201			1	
2	-								
3	-								

... wird der Dreiweg 2/0/1 in ... -->

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	V
1	-	Dreiweg			102			1	
2	-								
3	-								

... den Dreiweg 1/0/2 gewechselt