



Spiele tauschen

TotoMaxII bietet im Tipp-Plan zwei verschiedene Vorgehensweisen für den Tausch von Spielen an, den **"Direkt-Tausch-Modus"** und den **"Verschiebe-Tausch-Modus"**. Es ist sehr wichtig, dass man sich über die unterschiedlichen Auswirkungen der beiden Tausch-Techniken im Klaren ist!

Direkt-Tausch-Modus

In den meisten Fällen wird der **"Direkt-Tausch-Modus"** benötigt. Deshalb ist dieser Modus auch voreingestellt, erkennbar am Buchstaben **"D"** als Schalterbeschriftung. Getauscht werden zwei Spiele, alle anderen Spiele bleiben unberührt.

Beim Laden eines Systems werden bekanntlich zuerst die Bänke, dann die Zweiweg und zuletzt die Dreiweg angezeigt. Um nun die Bänke, Zweiweg und Dreiweg direkt an die gewünschten Positionen zu vertauschen, kann man das mit der Tauschfunktion leicht erledigen. Im Rahmen des Tipp-Plans ist hierzu am rechten Rahmenrand für jedes Spiel ein Kontroll-Kästchen. Hier klickt man im Direkt-Tauschmodus an, welche beiden Spiele miteinander vertauscht werden sollen.

Beispiel: Nach dem Laden eines Systems soll nun die Bank im Spiel 2 mit dem Dreiweg im Spiel 8 getauscht werden. Deshalb werden die beiden Kontroll-Kästchen im Spiel 2 und im Spiel 8 angeklickt, egal in welcher Reihenfolge. Nach dem Anklicken des zweiten Kästchens findet sofort der Tausch statt und die Häkchen in den beiden Kontroll-Kästchen verschwinden wieder. So kann man weitermachen, bis man alle Bänke, Zweiweg und Dreiweg an den gewünschten Positionen getauscht hat.

Tipp-Plan:
 Tippdatei: ...\\Tipp...\\DE13\\DEMO-017.TIPP
 Ursprung: ...\\StandardSysteme\\S4-04-07.SYSTEM

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	D
1	-	Bank	↔	1			1		<input type="checkbox"/>
2	-	Bank	↔	1			2		<input checked="" type="checkbox"/>
3	-	Zweiweg	↔	10			3		<input checked="" type="checkbox"/>
4	-	Zweiweg	↔	10			4		<input type="checkbox"/>
5	-	Zweiweg	↔	10			5		<input type="checkbox"/>
6	-	Zweiweg	↔	10			6		<input type="checkbox"/>
7	-	Dreiweg	↔	102			7		<input type="checkbox"/>
8	-	Dreiweg	↔	102			8		<input checked="" type="checkbox"/>
9	-	Dreiweg	↔	102			9		<input type="checkbox"/>
10	-	Dreiweg	↔	102			10		<input type="checkbox"/>
11	-	Dreiweg	↔	102			11		<input type="checkbox"/>
12	-	Dreiweg	↔	102			12		<input type="checkbox"/>
13	-	Dreiweg	↔	102			13		<input type="checkbox"/>
14									<input type="checkbox"/>
15									<input type="checkbox"/>

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.

Abb.: Tipp-Plan direkt nach "System laden"

Tipp-Plan:
 Tippdatei: ...\\Tipp...\\DE13\\DEMO-017.TIPP
 Ursprung: ...\\StandardSysteme\\S4-04-07.SYSTEM

Block	B	Z	D	W	Tipp	K	B	RF	D
1	-	Bank	↔	1			1		<input type="checkbox"/>
2	-	Dreiweg	↔	102			7		<input type="checkbox"/>
3	-	Zweiweg	↔	10			3		<input type="checkbox"/>
4	-	Zweiweg	↔	10			4		<input type="checkbox"/>
5	-	Zweiweg	↔	10			5		<input type="checkbox"/>
6	-	Zweiweg	↔	10			6		<input type="checkbox"/>
7	-	Dreiweg	↔	102			8		<input type="checkbox"/>
8	-	Bank	↔	1			2		<input type="checkbox"/>
9	-	Dreiweg	↔	102			9		<input type="checkbox"/>
10	-	Dreiweg	↔	102			10		<input type="checkbox"/>
11	-	Dreiweg	↔	102			11		<input type="checkbox"/>
12	-	Dreiweg	↔	102			12		<input type="checkbox"/>
13	-	Dreiweg	↔	102			13		<input type="checkbox"/>
14									<input type="checkbox"/>
15									<input type="checkbox"/>

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.

Abb.: Tipp-Plan nach dem Direkt-Tausch Spiel 2 mit Spiel 8

In den Verschiebe-Tausch-Modus wechseln

Aufgrund des Buchstaben **"D"** im Schalter über den Tausch-Kästchen erkennt man, dass der **"Direkt-Tausch-Modus"** aktiv ist. Möchte man in den Verschiebe-Tausch-Modus wechseln, muss man auf dieses **"D"** klicken. Nun kommt die Abfrage, ob der Verschiebe-Modus aktiviert werden soll.

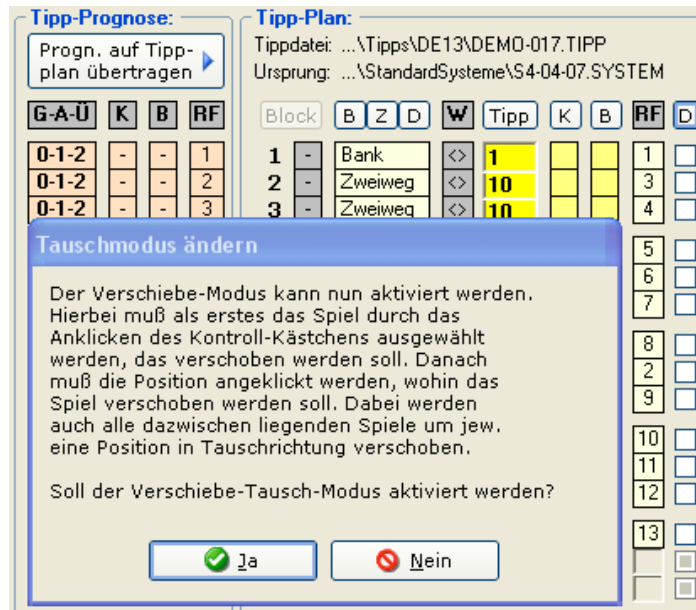


Abb.: Wechsel vom "Direkt-Tausch-Modus" zum "Verschiebe-Tausch-Modus"

Nach der Änderung des Modus wird auch der Buchstabe "D" durch den Buchstaben "V" in der Schalter-Bezeichnung umbenannt. Dadurch erkennt man, dass nun der "Verschiebe-Tausch-Modus" aktiv ist.

Verschiebe-Tausch-Modus

Der Verschiebe-Tausch-Modus arbeitet ganz anders. Hier wird ein bestimmtes Spiel an eine andere Stelle verschoben. Dabei muss das zu verschiebende Spiel zuerst angeklickt werden. Der zweite Klick bestimmt die Stelle, wohin das Spiel verschoben werden soll. Alle dazwischen liegenden Spiele werden dabei Stück für Stück mit verschoben! (Anmerkung: das Wort "verschoben" hat nichts mit Spiel-Manipulation zu tun...).

Um den Unterschied zu zeigen, klicken wir einfach einmal im Verschiebe-Modus ebenfalls das Spiel 2 und das Spiel 8 an. Nach diesem Tauschvorgang ergibt sich ein völlig anderer Tipp-Plan wie im Direkt-Tausch-Modus.

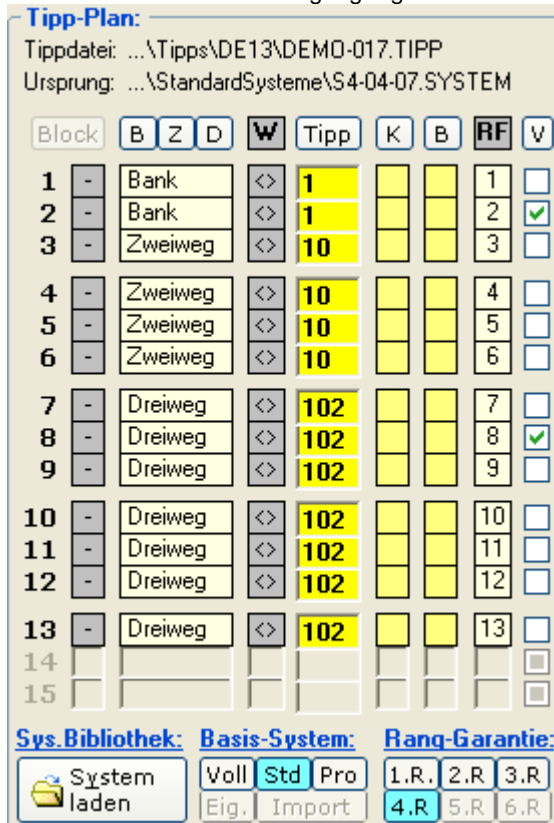


Abb.: Tipp-Plan direkt nach "System laden"

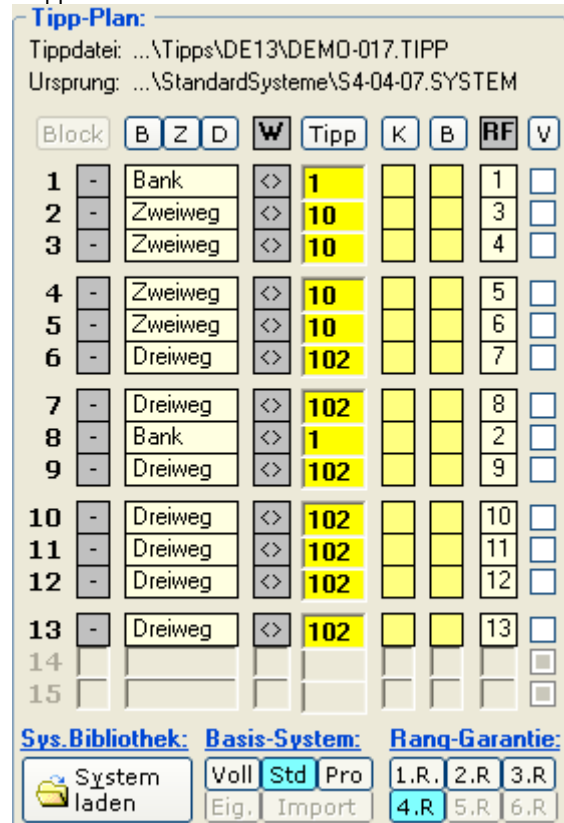


Abb.: Tipp-Plan nach dem Verschieben
Die Bank im Spiel 2 wurde zum Spiel 8 verschoben

Man sieht deutlich den Unterschied, die vier Zweiwegen die sich bisher in den Spielen 3-6 befanden sind nun in den Spielen 2-5 zu finden, genauso die beiden Dreiwegen im Spiel 7 und 8 sind jetzt an Position 6 und 7. Der Verschiebe-Tausch-Modus wird wohl selten benötigt, am ehesten nach dem Import aus Elferwetteprogrammen, wie das folgende Beispiel deutlich macht.

Verschiebe-Tausch-Modus im Einsatz

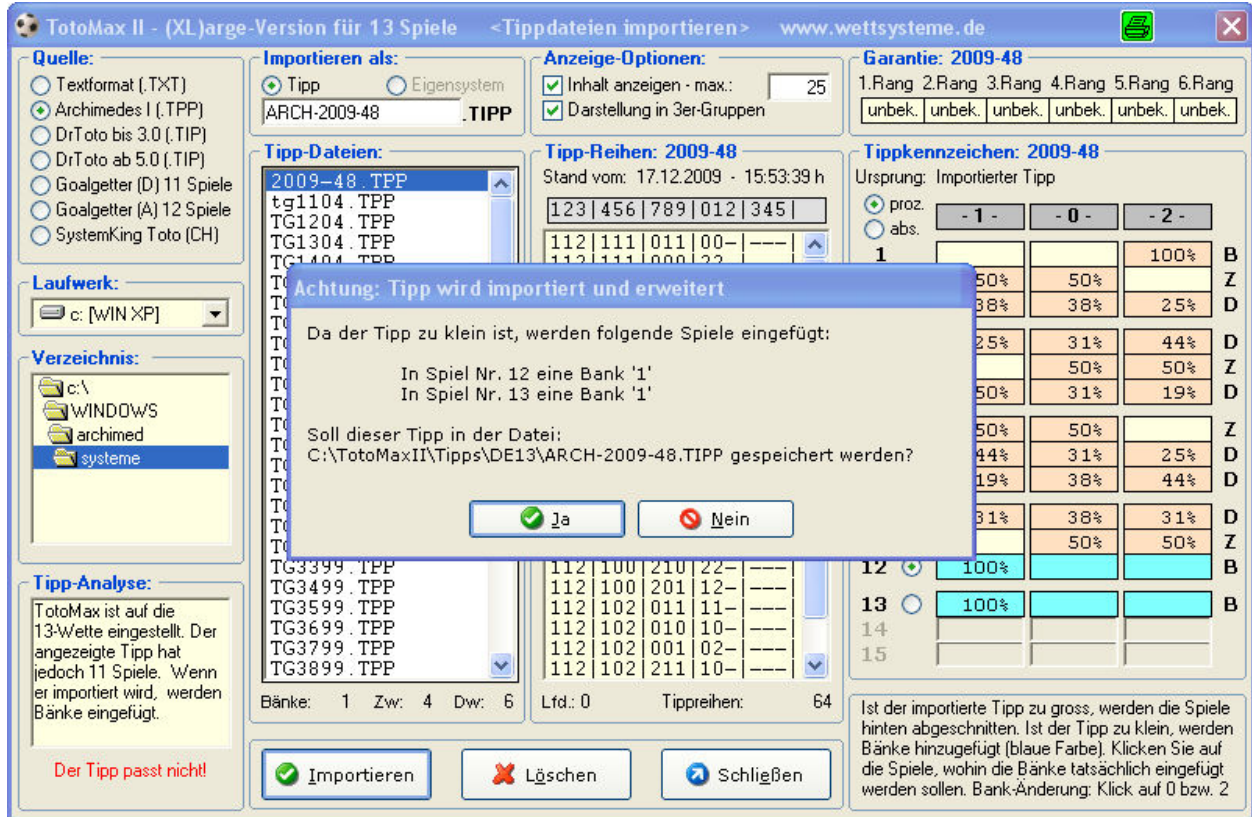


Abb.: Ein Tipp aus Archimedes wurde importiert. Im Spiel 12 und Spiel 13 wurden Einserbänke angehängt

Beispiel: Man hat mit dem Elferwetteprogramm "Archimedes I" einen Tipp erstellt. Es sollte eigentlich ein Tipp mit 3 Bänken, 4 Zwei- und 6 Dreiwegen werden, in "Archimedes 1" gibt es jedoch nur Platz für 11 Spiele. Im Spiel 6 und 10 möchte man Einserbänke spielen. Bei der Tipp-Erstellung wurden diese Spiele deshalb einfach ausgelassen, denn im TotoMaxII-Importprogramm können die beiden Bänke nachträglich eingefügt werden. Beim Import hatte man aus Versehen die fehlenden Bänke nur angehängt, so dass sie sich im Spiel 12 und 13 befinden. Das kann man jetzt im Tipp-Plan korrigieren:

Tipp-Erstellung im Programm "Archimedes I"

Tendenzen				
	1	0	2	TIP
1	2	3	5	2
2	6	2	2	10
3	3	4	3	102
4	3	3	4	201
5	2	3	5	02
6	5	3	2	102
7	6	2	2	10
8	5	3	2	102
9	2	4	4	201
10	2	3	5	201
11	1	3	6	20

Abb.: Tipperstellung ohne die Bänke im Spiel 6 und Spiel 10

So sieht der Tipp nach dem Import aus

1	-	Bank	⇔	2
2	-	Zweiweg	⇔	10
3	-	Dreiweg	⇔	102
4	-	Dreiweg	⇔	201
5	-	Zweiweg	⇔	02
6	-	Dreiweg	⇔	102
7	-	Zweiweg	⇔	10
8	-	Dreiweg	⇔	102
9	-	Dreiweg	⇔	201
10	-	Dreiweg	⇔	201
11	-	Zweiweg	⇔	20
12	-	Bank	⇔	1
13	-	Bank	⇔	1

Abb.: Beim Import werden im Spiel 12 und Spiel 13 zwei Bänke eingefügt

So soll der Tipp nach den Verschiebungen aussehen

1	-	Bank	⇔	2
2	-	Zweiweg	⇔	10
3	-	Dreiweg	⇔	102
4	-	Dreiweg	⇔	201
5	-	Zweiweg	⇔	02
6	-	Bank	⇔	1
7	-	Dreiweg	⇔	102
8	-	Zweiweg	⇔	10
9	-	Dreiweg	⇔	102
10	-	Bank	⇔	1
11	-	Dreiweg	⇔	201
12	-	Dreiweg	⇔	201
13	-	Zweiweg	⇔	20

Abb.: Die beiden Bänke sollen an die Pos. 6 und 10 verschoben werden

Falsche Vorgehensweise im Direkt-Tausch-Modus

Ein ungewünschtes Ergebnis würde man erreichen, wenn man beiden Positionen jeweils direkt miteinander vertauscht:

Ausgangsbasis nach dem Import Einserbänke im Spiel 12 und 13

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Dreiweg	◇	102
7	-	Zweiweg	◇	10
8	-	Dreiweg	◇	102
9	-	Dreiweg	◇	201
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Zweiweg	◇	20
12	-	Bank	◇	1
13	-	Bank	◇	1

1. Direkt-Tausch: Spiel 12 mit Spiel 6

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Bank	◇	1
7	-	Zweiweg	◇	10
8	-	Dreiweg	◇	102
9	-	Dreiweg	◇	201
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Zweiweg	◇	20
12	-	Dreiweg	◇	102
13	-	Bank	◇	1

2. Direkt-Tausch: Spiel 13 mit Spiel 10

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Bank	◇	1
7	-	Zweiweg	◇	10
8	-	Dreiweg	◇	102
9	-	Dreiweg	◇	201
10	-	Bank	◇	1
11	-	Zweiweg	◇	20
12	-	Dreiweg	◇	102
13	-	Dreiweg	◇	201

Vergleichen Sie das Ergebnis mit dem gewünschten Ziel. Es gibt Abweichungen in den Spielen 7,8,9,11,12,13. Es wäre ein völlig unbrauchbares Ergebnis, der gewünschte Tipp-Plan wird damit nicht erreicht.

Wie ist die richtige Vorgehensweise im Direkt-Tausch-Modus?

Die richtige Vorgehensweise besteht darin, dass auch alle Spiele, die sich zwischen der Ausgangsposition und dem Ziel befinden, der Reihe nach mit verschoben werden. Wenn man das aber mit dem Direkt-Tausch-Modus bewerkstelligen wollte, wären dazu viele Einzeltauschungen notwendig. Man müsste wie folgt vorgehen:

1. Tauschserie: Die Bank von Spiel 12 auf die Position 6 verschieben

1. Tausch: Spiel 12 mit Spiel 11

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Dreiweg	◇	102
7	-	Zweiweg	◇	10
8	-	Dreiweg	◇	102
9	-	Dreiweg	◇	201
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Bank	◇	1
12	-	Zweiweg	◇	20
13	-	Bank	◇	1

2. Tausch: Spiel 11 mit Spiel 10

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Dreiweg	◇	102
7	-	Zweiweg	◇	10
8	-	Dreiweg	◇	102
9	-	Dreiweg	◇	201
10	-	Bank	◇	1
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Zweiweg	◇	20
13	-	Bank	◇	1

3. Tausch: Spiel 10 mit Spiel 9

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Dreiweg	◇	102
7	-	Zweiweg	◇	10
8	-	Dreiweg	◇	102
9	-	Bank	◇	1
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Zweiweg	◇	20
13	-	Bank	◇	1

4. Tausch: Spiel 9 mit Spiel 8

5. Tausch: Spiel 8 mit Spiel 7

6. Tausch: Spiel 7 mit Spiel 6

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Dreiweg	◇	102
7	-	Zweiweg	◇	10
8	-	Bank	◇	1
9	-	Dreiweg	◇	102
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Zweiweg	◇	20
13	-	Bank	◇	1

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Dreiweg	◇	102
7	-	Bank	◇	1
8	-	Zweiweg	◇	10
9	-	Dreiweg	◇	102
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Zweiweg	◇	20
13	-	Bank	◇	1

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Bank	◇	1
7	-	Dreiweg	◇	102
8	-	Zweiweg	◇	10
9	-	Dreiweg	◇	102
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Zweiweg	◇	20
13	-	Bank	◇	1

2. Tauschserie: Die Bank von Spiel 13 auf die Position 10 verschieben

1. Tausch:
Spiel 13 mit Spiel 12

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Bank	◇	1
7	-	Dreiweg	◇	102
8	-	Zweiweg	◇	10
9	-	Dreiweg	◇	102
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Bank	◇	1
13	-	Zweiweg	◇	20

2. Tausch:
Spiel 12 mit Spiel 11

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Bank	◇	1
7	-	Dreiweg	◇	102
8	-	Zweiweg	◇	10
9	-	Dreiweg	◇	102
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Bank	◇	1
12	-	Dreiweg	◇	201
13	-	Zweiweg	◇	20

3. Tausch:
Spiel 11 mit Spiel 10

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Bank	◇	1
7	-	Dreiweg	◇	102
8	-	Zweiweg	◇	10
9	-	Dreiweg	◇	102
10	-	Bank	◇	1
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Dreiweg	◇	201
13	-	Zweiweg	◇	20

Die Durchführung dieser beiden Tauschserien im Direkt-Tausch-Modus bringt zwar letztendlich das richtige Ergebnis, es ist aber sehr unpraktisch und auch extrem fehleranfällig (wie schnell hat man sich verklickt?).

Richtige Vorgehensweise im Verschiebe-Tausch-Modus

Benützt man dagegen den Verschiebe-Tausch-Modus, geht das bequem und zuverlässig. Dabei muss man zuerst das Spiel anklicken, das man vertauschen möchte. Danach klickt man an, wohin es platziert werden soll. Diese Reihenfolge des Anklickens ist wichtig und muss immer in dieser Reihenfolge vorgenommen werden, egal ob das Spiel nach oben oder nach unten verschoben werden soll! Man geht also wie folgt vor:

**Ausgangsbasis nach dem Import
Einserbänke in Spiel 12 und 13**

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Dreiweg	◇	102
7	-	Zweiweg	◇	10
8	-	Dreiweg	◇	102
9	-	Dreiweg	◇	201
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Zweiweg	◇	20
12	-	Bank	◇	1
13	-	Bank	◇	1

1. Verschiebe-Tausch
Erster Klick auf Spiel 12,
zweiter Klick auf Spiel 6

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Bank	◇	1
7	-	Dreiweg	◇	102
8	-	Zweiweg	◇	10
9	-	Dreiweg	◇	102
10	-	Dreiweg	◇	201
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Zweiweg	◇	20
13	-	Bank	◇	1

2. Verschiebe-Tausch
Erster Klick auf Spiel 13,
zweiter Klick auf Spiel 10

1	-	Bank	◇	2
2	-	Zweiweg	◇	10
3	-	Dreiweg	◇	102
4	-	Dreiweg	◇	201
5	-	Zweiweg	◇	02
6	-	Bank	◇	1
7	-	Dreiweg	◇	102
8	-	Zweiweg	◇	10
9	-	Dreiweg	◇	102
10	-	Bank	◇	1
11	-	Dreiweg	◇	201
12	-	Dreiweg	◇	201
13	-	Zweiweg	◇	20

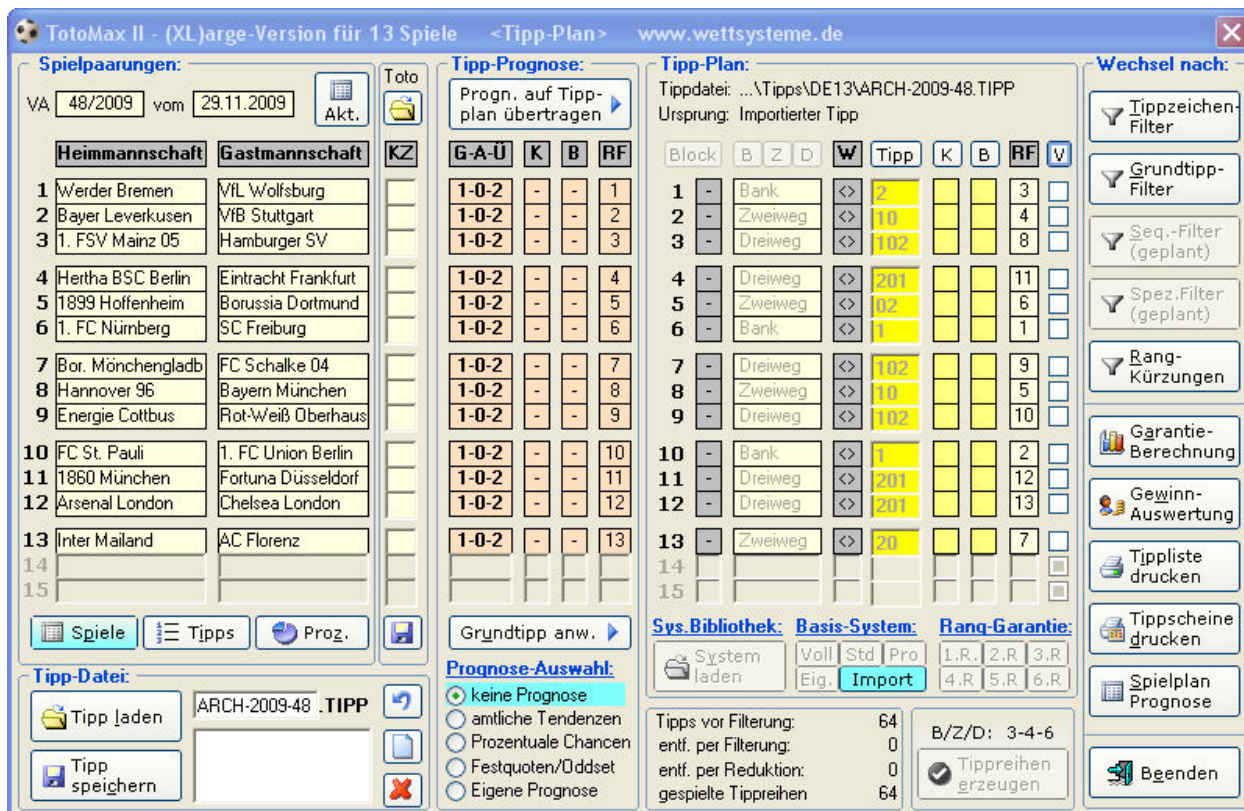


Abb.: Der importierte Tipp wurde bearbeitet. Die Bänke wurden an die richtigen Positionen verschoben, der aktuelle Spielplan wurde eingelesen und der Grundtipp wurde angepasst

Zum Direkt-Tausch-Modus wechseln

Wenn man wieder zurück in den "Direkt-Tausch-Modus" wechseln möchte, einfach wieder auf den Schalter mit dem Buchstaben "V" klicken.

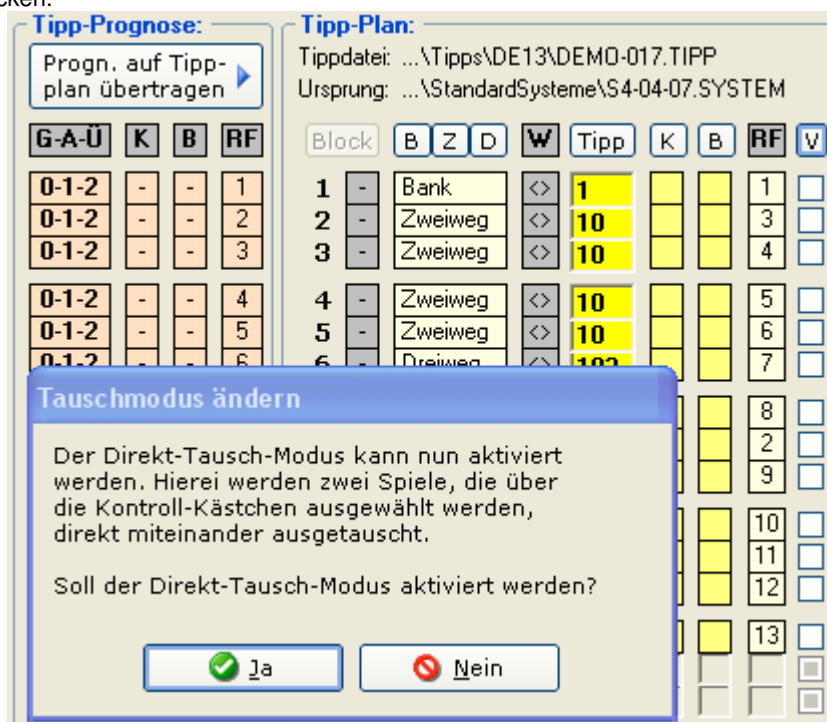


Abb.: Wechsel vom "Verschiebe-Tausch-Modus" zum "Direkt-Tausch-Modus"

