

ab (F)ree-Version



## Grundtipppfilter

Wie der Name schon sagt, orientiert man sich beim Grundtipppfilter an den Grundtipps, Ausweichtipps und Überraschungen, also an der Einschätzung für die wahrscheinlichsten Spielausgänge. Dabei gibt es vier Filter-Unterarten: Grundtipp-Anzahl, -Folge, -Wechsel sowie "Kracher" und "Bomben". In der Filter-Abarbeitungsreihenfolge kommt er nach dem Tippzeichenfilter zur Ausführung.

Für die Grundtipp-Filterung können versionsabhängig bis zu 20 verschiedene Filter-Blöcke benutzt werden:

- (F)ree-Version 2 Filterblöcke
- (S)mall-Version 5 Filterblöcke
- (M)edium-Version 10 Filterblöcke
- (L)arge-Version 15 Filterblöcke
- (XL)arge-Version 20 Filterblöcke

Während man sich beim Tippzeichenfilter rein an den Totokennzeichen "1", "0" und "2" orientiert, ist beim Grundtipppfilter die Wahrscheinlichkeit des Spielausgangs maßgebend. Die Wahrscheinlichkeits-Reihenfolge wird mit „G-A-Ü“ ausgedrückt. In den letzten Jahren trat die alternative Symbolisierung mit „A-B-C“ immer stärker in Erscheinung, deswegen werden in diesem Kapitel beide Formen genannt. "G" steht für Grundtipp, "A" für Ausweichtipp und "Ü" für Überraschung bzw. bei A-B-C (A=Grundtipp, B=Ausweichtipp, C=Überschung). Ob G-A-Ü oder A-B-C angezeigt werden soll, das kann in den "Generellen Einstellungen" im Menü "Wettart" bestimmt werden, voreingestellt ist A-B-C.

Für die Anwendung des Grundtipppfilters ist es ganz wichtig, in welcher Reihenfolge die Tippzeichen im Tipp-Plan (von links nach rechts) eingegeben worden sind! Der Grundtipp wird zuerst genannt, in der Mitte der Ausweichtipp und zuletzt die Überraschung. Durch diese so genannte "Grundtipp-Reihenfolge" wird zuerst der wahrscheinlichste Spielausgang (=Grundtipp) eingegeben, danach folgt das zweitwahrscheinlichste Ergebnis (=Ausweichtipp). Zuletzt wird das unwahrscheinlichste Ergebnis (=Überschung) eingegeben.

Im Tipp-Plan dieses Beispiels werden 13 Dreiwegen gespielt. Die Reihenfolge bei A-B-C sind in unterschiedlichen Reihenfolgen eingegeben worden. Sie orientieren sich an der Prognose aufgrund der Buchmacher-Bestquoten (Prozentuale Einschätzungen lt. Prognose-Tabelle A), die im Rahmen "Prognose" ersichtlich sind:

Spielplan					Prognose										Tipp-Plan									
Veranstaltung vom 21.03.2015 bis 22.03.2015 12/2015					Buchmacher-Bestquoten [A.Prz]										Tippdatei: 2015-12-RS-GT.TIPP Speicherort: C:\TOTOMAX-3\PROGRAMMI									
Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tor	T		A	B	C	K	B	RF	-1-	-0-	-2-	B/Z/D	W	A	B	C	K	B	RF	D		
1 Bayern München	- Bor. Mönchengla...				1	1	0	2	0	2	1	82%	12%	6%	1	0	2	0	2	1				
2 FC Schalke 04	- Bayer Leverkusen				2	2	0	1	-	-	8	30%	30%	40%	2	0	1				8			
3 Hannover 96	- Borussia Dortmund				3	2	0	1	1	-	2	18%	24%	58%	3	0	1	1			2			
4 VfB Stuttgart	- Eintracht Frankfurt				4	1	0	2	-	-	10	39%	31%	30%	4	0	2				10			
5 SC Freiburg	- FC Augsburg				5	2	0	1	-	-	9	30%	30%	40%	5	0	1				9			
6 SC Paderborn	- 1899 Hoffenheim				6	2	0	1	-	-	3	26%	26%	48%	6	0	1				3			
7 1. FC Köln	- Werder Bremen				7	1	0	2	-	-	7	42%	29%	29%	7	0	2				7			
8 1. FSV Mainz 05	- VfL Wolfsburg				8	2	0	1	-	-	5	28%	28%	44%	8	0	1				5			
9 Erzgebirge Aue	- SpVgg Greuther F...				9	2	0	1	-	-	11	31%	31%	38%	9	0	1				11			
10 Karlsruher SC	- 1. FC Kaiserslautern				10	1	0	2	-	-	12	37%	32%	31%	10	0	2				12			
11 1. FC Heidenheim	- RB Leipzig				11	2	0	1	-	-	13	32%	33%	35%	11	0	1				13			
12 FC Liverpool	- Manchester United				12	1	0	2	-	-	4	46%	28%	26%	12	0	2				4			
13 Queen's Park Ra...	- FC Everton				13	2	0	1	-	-	6	28%	29%	43%	13	0	1				6			

Abb.: Alle 13 Spiele werden als Dreiwegen gespielt, der Tipp-Plan orientiert sich vollkommen an den Buchmacher-Bestquoten

**Beispiel:** Im Spiel Nr. 1 (GAÜ bzw. ABC=102) wurde der Heimsieg als das wahrscheinlichste Resultat eingeschätzt. Der Grundtipp ist also die "1". Im Spiel 3 (GAÜ bzw. ABC=201) hingegen wird ein Sieg der Gastmannschaft für das wahrscheinlichste Ergebnis gehalten. Der Grundtipp hier ist die "2", der Ausweichtipp ist die "0", die Überraschung ist die "1".

Übrigens: Was als wahrscheinlich und was als unwahrscheinlich angesehen wird, das bestimmt rein der Anwender mit seinem [Tipp-Plan](#), den er beliebig aufstellen kann. Die in TotoMaxIII bereitgestellten Prognose-Tabellen dienen hierfür als Hilfestellung. Ein guter Tipp-Plan entscheidet am meisten über Erfolg und Misserfolg!

## Beispiel

The screenshot shows the TotoMaxIII software interface. On the left, there is a list of 13 football matches for the tournament 'Veranstaltung 12/2015'. The main area displays a 'Grundtipp-Filter' table where all 13 matches are selected with an 'X' in the first column. To the right, there are several control panels: 'Spielauswahl' (Tip Selection), 'Filterblock-Auswahl' (Filter Block Selection), and 'Grundtipp-Anzahl' (Basic Tip Count) for Block 1. The 'Grundtipp-Anzahl' table shows settings for minimum (A: 2, B: 2, C: 1, V: 8) and maximum (A: 8, B: 6, C: 4, V: 8) tip counts, along with affected and removed tip counts. At the bottom, there are various filter and evaluation options like 'Sequenzen-Filter', 'Quoten-Filter', and 'Gewinn-auswertung'.

Abb.: Für die Grundtippfilterung wurden im 1. Filterblock alle 13 Spiele ausgewählt

## Filterart: Grundtipp-Anzahl

ab (F)ree-Version

Grundtipp-Anzahl Block-Nr. 1					
	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
A	2	8	0...13	14.067	14.067
B	2	6	0...13	226.515	221.535
C	1	4	0...13	722.387	653.874
V	8	8	0...13	880.128	210.210

Beim Grundtipp-Anzahl-Filter kann angegeben werden, wie viele Grundtipps, Ausweichtipps und/oder Überraschungen in den ausgewählten Spielen mindestens bzw. maximal vorkommen sollen. Der Bereich „V“ steht für Varianten. Varianten sind in Deutschland relativ unbekannt. Sie sind in Südeuropa (Spanien) weitaus gebräuchlicher.

Mit dem Varianten-Grundtippanzahlfilter kann man übrigens die Filterung nach "**Grundtipp-Fehler**" durchführen! Diese Filtermethode stammt noch aus den Fünfiger Jahren und hat sich bis heute gehalten.

Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Bei dieser Filtermaßnahme werden alle Tippzeilen entfernt, in denen mehr als acht Grundtipps vorkommen. Es handelt sich um 14.067 Tippzeilen, die durch diese Filterung entfernt werden. Weitere 221.535 Tippzeilen werden durch die Begrenzung auf 2-6 Ausweichtipps eingespart. Weitere 653.874 Tippzeilen werden durch die Begrenzung auf 1-4 Überraschungen entfernt.

Die Eingabe-Rubrik "V" steht für "Varianten". Was als Varianten bezeichnet wird, hängt vom verwendeten Filter ab. Beim Filter "Grundtipp-Anzahl" sind die Varianten der Ausweichtipp und die Überraschung, also alles was **kein Grundtipp** ist. Im Beispiel sind die Varianten auf acht begrenzt, wodurch weitere 210.210 Tippzeilen entfernt werden.

Beispiel mit "GAÜ"-Symbolen für den Grundtipp: Die Tippreihe 1011210021000 würde aufgrund des abgebildeten Tipp-Plans als "GAÜGGÜAAGGAAA" symbolisiert. Für die Darstellung der Varianten ersetzt man einfach alle "A" und "Ü" durch ein "V". Die Symbolisierung wäre dann "GVVGGVVVGGVVV". Diese Tippreihe enthält also acht Varianten.

Beispiel mit "ABC"-Symbolen für den Grundtipp: Die Tippreihe 1011210021000 würde aufgrund des abgebildeten Tipp-Plans als "BCAACBBAABBB" symbolisiert. Für die Darstellung der Varianten ersetzt man einfach alle "B" und "C" durch ein "V". Die Symbolisierung wäre dann "AVVAVVVAVVV". Diese Tippreihe enthält also acht Varianten.

## Filterart: Grundtipp-Folge

ab (F)ree-Version

Grundtipp-Folgen Block-Nr. 1					
	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
A	2	5	0...13	521.383	28.882
B		4	0...13	41.463	2.556
C		3	0...13	135.891	2.362
V		5	0...13	462.464	22.215

Bei diesem Filter geht es um die Begrenzung, wie häufig der gleiche Grund-, Ausweich- oder Überraschungstipp max. hintereinander vorkommen darf. Ist eine Minimum-Angabe gemacht, so muss eine gewisse Sequenz mindestens einmal vorkommen.

### Erläuterung:

Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Bei der Filtermaßnahme für den Grundtipp wurden 28.882 Tippzeilen entfernt. Hier wurde bestimmt, dass in jeder Tippzeile mindestens eine Sequenz von zwei aufeinander folgenden Grundtipps vorhanden sein muss. Mehr als 5 Grundtipps hintereinander dürfen aber nicht vorkommen. 2.556 Tippzeilen entfallen durch die Bedingung, dass maximal vier Ausweichtipps in Folge vorkommen dürfen und weitere 2.362 Tipps werden entfernt, weil dort mehr als drei Überraschungen in Folge vorkommen.

Auch hier gibt es den Varianten-Filter, der eine echte Bereicherung darstellt und durch keine andere einzelne Filtermaßnahme verwirklicht werden kann! Die Begrenzung im Beispiel auf fünf Varianten in Folge bedeutet, dass 22.215 Tippzeilen entfernt wurden, weil dort mehr als fünf Ausweichtipps und/oder Überraschungen aufeinander folgten.

Beispiel mit "GAÜ"-Symbolen für den Grundtipp: Die Tippzeile 1021120010102 würde aufgrund des abgebildeten Tipp-Plans als "GAGGÜGAAÜAÜG" symbolisiert. Sie würde entfernt werden, da sechs Ausweichtipps und/oder Überraschungen hintereinander folgen. Verdeutlicht wird es, wenn man die Varianten mit dem Buchstaben "V" darstellt. "GAGGÜGAAÜAÜG" würde dann so aussehen: "GVGGVGVVVVVVVG". Es sind sechs "V"-Varianten hintereinander.

Beispiel mit "ABC"-Symbolen für den Grundtipp: Die Tippzeile 1021120010102 würde aufgrund des abgebildeten Tipp-Plans als "ABAACABBCBCBA" symbolisiert. Sie würde entfernt werden, da sechs Ausweichtipps und/oder Überraschungen hintereinander folgen. Verdeutlicht wird es, wenn man die Varianten mit dem Buchstaben "V" darstellt. "ABAACABBCBCBA" würde dann so aussehen: "AVAAVAVVVVVVA". Es sind sechs "V"-Varianten hintereinander.

## Filterart: Grundtipp-Wechsel

ab (F)ree-Version

Grundtipp-Wechsel Block-Nr. 1					
	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
W	5	10	0...12	115.923	17.939

Den "Grundtipp-Wechsel"-Filter kann man auch als "Grundtipp-Unterbrechungs-Filter" bezeichnen.

### Erläuterung:

Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Es können deshalb max. zwölf Wechsel in einer vollen Tippzeile stattfinden. Als Grundtipp-Wechsel wird definiert, wenn sich die Einschätzung für Grundtipp, Ausweichtipp oder Überraschung zum jeweils vorhergehenden Spiel unterscheidet. Um das transparent zu machen und zu veranschaulichen, dazu müssen die tatsächlichen Tippkennzeichen entsprechend dem Tipp-Plan zuerst in die Grundtipp-Symbole "übersetzt" werden.

Beispiel mit "GAÜ"-Symbolen für den Grundtipp: Die Beispiel-Tippzeile "1012120210111" wird aufgrund des abgebildeten Tipp-Plans übersetzt in "GAÜÜÜGAGÜAÜGÜ". Das Symbol hat zehn Mal gewechselt. Die Reihe wäre also behalten worden, weil es innerhalb der Bedingung max. 10 Wechsel lag. Im Beispiel wurden 17.939 Tippzeilen entfernt, bei denen die Anzahl der Grundtipp-Wechsel außerhalb dieser Bedingung lag. Die Tippzeile "1221220002121", lt. dem Tipp-Plan mit "GGGGG-AAÜÜÜÜ" symbolisiert, wäre entfernt worden, da es hier nur zwei Grundtipp-Wechsel gibt. Ebenso entfernt worden wäre die Tippzeile "1010122201101" = "GAÜAÜGÜGAGÜAÜ", da hier zwölf Grundtipp-Wechsel vorliegen.

Beispiel mit "ABC"-Symbolen für den Grundtipp: Die Beispiel-Tippzeile "1012120210111" wird aufgrund des abgebildeten Tipp-Plans übersetzt in "ABCCABACBCAC". Das Symbol hat zehn Mal gewechselt. Die Reihe wäre also behalten worden, weil es innerhalb der Bedingung max. 10 Wechsel lag. Im Beispiel wurden 17.939 Tippzeilen entfernt, bei denen die Anzahl der Grundtipp-Wechsel außerhalb dieser Bedingung lag. Die Tippzeile "1221220002121", lt. dem Tipp-Plan mit "AAAAAABBBCCCC" symbolisiert, wäre entfernt worden, da es hier nur zwei Grundtipp-Wechsel gibt. Ebenso entfernt worden wäre die Tippzeile "1010122201101" = "ABCBACABACBC", da hier zwölf Grundtipp-Wechsel vorliegen.

## Filterart: Kracher und Bomben

ab (F)ree-Version

Tipp-Plan							
	A	B	C	K	B	RF	-
1	1	0	2	0	2	1	✓
2	2	0	1			8	✓
3	2	0	1	0	1	2	✓
4	1	0	2	0	2	10	✓
5	2	0	1	1		9	✓
6	2	0	1			3	✓
7	1	0	2			7	✓
8	2	0	1			5	✓
9	2	0	1			11	✓
10	1	0	2			12	✓
11	2	0	1			13	✓
12	1	0	2	2		4	✓
13	2	0	1	0	1	6	✓

**Beispiel:** In einem Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Darin sind sechs Ergebnisse als "Kracher" definiert (in den Spielen 1, 3, 4, 5, 12, 13), in vier Spielen gibt es zusätzlich auch Bomben.

Als "Kracher" wird eine große Überraschung beim Spielausgang einer Fußball-Begegnung bezeichnet, eine "Bombe" hingegen ist eine richtige fußballerische Sensation. Im Tipp-Plan kann man bei Spielen, bei denen man einen Dreiweg gesetzt hat, zusätzlich bestimmen, ob bestimmte Spielausgänge als Kracher oder gar als Bomben einzustufen sind. Trifft die Filterbedingung ein, kann man bestimmt ein gutes Quotenniveau erwarten.

	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
K	1		0..6	139.968	49.273
B		1	0..4	649.539	67.747
V		2	0..6	1.224.720	162.389

Als "Kracher" würde man z.B. betrachten, wenn der Tabellenletzte auswärts beim Tabellenführer und/oder haushohen Favoriten unentschieden spielen würde, also in solchen Spielbegegnungen, wo die

meisten Tipper eine "1"-Bank machen würden. Eine "Bombe" hingegen wäre, wenn der Favorit sogar verlieren würde! In diesem Beispiel wurde verlangt, dass mindestens ein Kracher, maximal eine Bombe und maximal zwei Kracher und/oder Bomben (Varianten-Bedingung) eintreffen sollen.

**Filterbedingung "K":** Durch die Vorgabe, dass es mindestens einen Kracher geben soll, werden 49.273 Tippzeilen entfernt. In der Tippreihe "1211221221212" ist zwar eine Bombe (im Spiel 3) aber kein Kracher enthalten und wird deshalb entfernt.

**Filterbedingung "B":** Im Tipp-Plan sind im Spiel 1, 3, 4 und 13 vier Ergebnisse als Bomben definiert. Hiervon soll maximal eine Bombe eintreffen dürfen. Durch diese Bedingung werden weitere 67.747 Tippzeilen entfernt. In der Tippreihe "1211221221211" sind jedoch zwei Bomben enthalten und wird deshalb entfernt.

**Filterbedingung "V":** Weitere 162.389 Tippzeilen werden durch die Obergrenze von max. zwei Kracher und/oder Bomben entfernt. Das Eingabefeld "Varianten" bietet eine sehr zweckmäßige Begrenzungsmöglichkeit. In der Tippreihe "1201221221221" sind zwei Kracher (im Spiel 3 die "0" und im Spiel 12 die "2") und eine Bombe (im Spiel 13 die "1") enthalten und wird deshalb entfernt (weil max. 2 Kracher und/oder Bomben vorkommen dürfen). Besonders deutlich wird es, wenn man für die Darstellung anstelle der Totokennzeichen Buchstaben einsetzt: Eine andere Tippreihe "0222220001211" würde so aussehen: "K22B22000121B". Als Varianten dargestellt, sieht es dann so aus: "V22V22000121V".

Wie man am letzten Beispiel schön sieht, handelt es sich hier bei den drei Krachern und Bomben um drei verschiedene Tippzeichen 0, 2 und 1. Mit den üblichen Tippzeichenfiltern wäre es niemals möglich, eine Filterbedingung aufzustellen, die genau dieselbe Filterung durchführen könnte. Eher ginge so vermeintlich mit dem Grundtipp-Anzahl Filter. Doch auch in diesem speziellen Fall geht das genauso wenig. Das liegt auch daran, dass es innerhalb dem Spiel 1 und Spiel 13 sowohl Kracher und Bomben gibt, während es im Spiel 5 nur Kracher geben kann. Alleine dieser Fall zeigt die Existenz-Berechtigung des Varianten-Filters.