

ab (F)ree-Version



Tippzeichenfilter

Wie der Name schon aussagt, orientiert man sich beim Tippzeichenfilter an den Tippzeichen "1", "0" und "2" also nach Heimsiegen, Unentschieden oder Auswärtssiegen. Bis zu 20 verschiedene Filterblöcke können versionsabhängig definiert werden. Es gibt vier Filter-Unterarten: Tippzeichen-Anzahl, -Folge, -Wechsel sowie "Kracher" und "Bomben". In der Filter-Abarbeitungsreihenfolge steht er an erster Stelle.

Für die Tippzeichen-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

Spielauswahl

In jedem Filterblock können beliebig viele Spiele ausgewählt werden. Alle Spiele auf einmal an- oder abwählen funktioniert durch den Klick in der Tipp-Plan-Tabelle in der Spaltenüberschrift "+" bzw. "-" (rechte Spalte mit den Kontrollkästchen für die Spielauswahl). Die Auswahl aller Spiele geht auch in der Filterbelegungs-Übersicht mit einem Mausrechtsklick auf die Blocknummer in der Spaltenüberschrift.

Im Rahmen "Spielauswahl" gibt es oben drei Schalter, mit denen man durch einen Klick alle "B"änke, "Z"weiwege und "D"reiwege an- bzw. abwählen kann. Ein einzelnes Spiel kann auch durch den Klick auf die Mannschaftsnamen und in der Filterbelegungstabelle an- bzw. abgewählt werden.

Abb.: Tippzeichenfilter – Im ersten Filterblock wurden alle 13 Spiele für diverse Filtermaßnahmen ausgewählt. Ausgewählte Spiele sind am türkisfarbenen Hintergrund und an den roten Kontrollkästchen im Tipp-Plan erkennbar.

Filterart: Tippzeichen-Anzahl - ab (F)ree-Version

Bei diesem Filter geht es darum, die Anzahl der Tippkennzeichen 1, 0 und 2 zu begrenzen. In den gelben Feldern kann angegeben werden, wie viele Tippzeichen mindestens bzw. maximal in den ausgewählten Spielen vorkommen sollen.

	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
1	2	8	0...13	2.791	2.791
0	1	7	0...13	2.353	1.850
2		6	0...13	6.117	5.052
V			0...13		

Beispiel: Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Bei dieser Filtermaßnahme werden alle Tippzeihen entfernt, in denen weniger als zwei und mehr als acht Einsen vorkommen. Es handelt sich um 2.971 Tippzeihen, die durch diese Filterung entfernt werden. Weitere 1.850 Tippzeihen werden durch die Begrenzung auf 1-7 Nullen eingespart. Weitere 5.052 Tippzeihen werden durch die Begrenzung auf max. 6 Zweier eliminiert.

Die Eingabe-Rubrik "V" steht für "Varianten". Beim Tippzeichen-Filter sind die Varianten die Tippkennzeichen "0" und "2", also alles was **nicht** "1" ist. Eine Tippreihe "2011022121021" könnte man dann so symbolisieren: "VV11VVV1V1VV1". Diese Tippreihe enthält also acht Varianten.

Hierzu eine Bemerkung: Varianten sind in Deutschland relativ unbekannt. Sie sind in Südeuropa (Spanien) weitaus gebräuchlicher. Beim Filter "Tippzeichen-Anzahl" sind die Varianten eigentlich nur eine Alternativ-Eingabe, weil Begrenzungen für die "1" automatisch auch die Grenzen für die Varianten festlegen (und umgekehrt). Aber: Bei den Filtern "Tippzeichen-Folge" und "Kracher und Bomben" sind die Varianten-Begrenzungen durch keine andere Eingabe erreichbar! Und: Im Filter für die Grundtipp-Anzahl kann man die Varianten als "Grundtippfehler" betrachten und verwenden!

Filterart: Tippzeichen-Folge - ab (F)ree-Version

Bei diesem Filter geht es um die Begrenzung, wie häufig gleiche Tippkennzeichen maximal hintereinander vorkommen dürfen. Ist eine Minimum-Angabe vorhanden, so muss eine gewisse Sequenz mindestens einmal vorkommen. In Beispiel muss es mindestens einmal vorkommen, dass zwei Einser aufeinander folgen.

	min.	max.	Bereich	betroffen	entfernt
1	2	5	0...13	19.311	13.034
0		4	0...13	1.537	513
2		3	0...13	5.034	1.519
V	2	6	0...13	10.772	3.129

Beispiel: Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Bei der Filtermaßnahme für die Toto-Kennziffer "1" wurden 13.034 Tippzeihen entfernt. Hier wurde bestimmt, dass in jeder Tippreihe mindestens eine Sequenz von zwei aufeinander folgenden Einsern vorhanden sein muss. Mehr als fünf Einsen hintereinander dürfen aber nicht vorkommen. Anders formuliert: In jeder Tippreihe, die gespielt werden soll, muss irgendeine der folgenden Sequenzen: "11", "111", "1111" oder "11111" mindestens einmal vorkommen. Alternativ könnte man auch diese Filterbedingung im Sequenzenfilter eingeben, allerdings wäre es dort etwas umständlicher, weil man vier verschiedene Sequenzen-Größen filtern müsste.

Weitere 513 Tippzeihen entfallen durch die Bedingung, dass maximal vier Nullen in Folge vorkommen dürfen und weitere 1.519 Tipps werden entfernt, weil dort mehr als drei Zweier in Folge vorkommen.

Auch hier gibt es den Varianten-Filter, der anders als im Filter für die Tippzeichenanzahl eine echte Bereicherung darstellt und durch keine andere einzelne Filtermaßnahme erreicht werden kann. Die Begrenzung im Beispiel auf 2 bis 6 Varianten in Folge bedeutet, dass 3.129 Tippzeihen entfernt wurden, weil dort mehr als sechs Nullen und/oder Zweier aufeinander folgten. Eine Beispiel-Tippreihe: "1011120020201" würde entfernt werden, da insgesamt sieben Nullen und/oder Zweier aufeinander folgten. Besonders deutlich wird es, wenn die Varianten mit dem Buchstaben "V" dargestellt werden. Die Tippreihe "1011120020201" würde dann so aussehen: "1V111VVVVVV1". Weil sieben Varianten in Folge vorkommen, wird die Tippreihe aufgrund der Maximal-Angabe "6" im V-Filter entfernt.

Filterart: Tippzeichen-Wechsel - ab (F)ree-Version

Der Filter "Tippzeichen-Wechsel" ist auch unter dem Namen "Unterbrechungsfiler" bekannt.



Beispiel: Im Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Es können deshalb max. zwölf Wechsel in einer vollen Tippreihe stattfinden. Das hängt allerdings vom Tipp-Plan ab. Sind z.B. im Tipp-Plan zwei Einserbänke hintereinander, können nur noch max. elf Wechsel stattfinden. Es wurden 12.074 Tippreihen entfernt, bei denen der Tippzeichen-Wechsel geringer als zwei und höher als acht war.

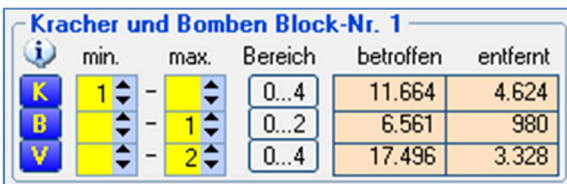
Eine Tippreihe "111111100000" wäre z.B. entfernt worden, da es nur einen Tippzeichen-Wechsel gibt. Ebenso entfernt worden wäre die Tippreihe "1020121012012", da hier zwölf Tippzeichen-Wechsel vorliegen. Die Tippreihe "1011210001211" wäre dagegen behalten worden, weil das Tippzeichen nur achtmal gewechselt hat.

Filterart: Kracher und Bomben - ab (F)ree-Version

Als "Kracher" wird eine große Überraschung im Ergebnis 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, gibt es bestimmte schlechte Quoten.

Nachfolgend ein Tipp, bei dem bei sieben Spielen diverse Ergebnisse als Kracher oder Bomben eingestuft wurden:

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 aber maximal zwei Kracher bzw. ein Kracher und eine Bombe (Varianten-Bedingung) eintreffen sollen.



Beispiel: Im o.a. Filterblock sind alle 13 Spiele für die Filterung ausgewählt worden. Darin sind vier Ergebnisse als "Kracher" definiert (in den Spielen 1, 4, 8, 9), in den Spielen 1 und 8 gibt es zusätzlich auch Bomben (dort sind sogar die Unentschieden Kracher!).

Filterbedingung "K": Durch die Vorgabe, dass es mindestens einen Kracher geben soll, werden 4.624 Tippreihen entfernt. In der Tippreihe "2021110201120" ist zwar eine Bombe (im Spiel 8) aber kein Kracher enthalten und wird deshalb entfernt.

Filterbedingung "B": Im Tipp-Plan sind im Spiel 1 und 8 zwei Ergebnisse als Bomben definiert. Hiervon soll maximal eine Bombe eintreffen dürfen. Durch diese Bedingung werden weitere 980 Tippreihen entfernt. In der Tippreihe "1011012211102" sind jedoch zwei Bomben enthalten und wird deshalb entfernt.

Filterbedingung "V": Weitere 3.328 Tippreihen werden durch die Obergrenze von max. zwei Kracher und/oder Bomben entfernt. In der Tippreihe "1122012011120" sind zwei Kracher (im Spiel 4 die "2" und im Spiel 8 die "0") und eine Bombe (im Spiel 1 die "1") enthalten und wird deshalb entfernt. Besonders deutlich wird es, wenn man für die Darstellung anstelle der Totokennzeichen Buchstaben einsetzt: Die Tippreihe "1122012011120" würde so aussehen: "B12K012K11120". Als Varianten dargestellt, sieht es dann so aus: "V12V012V11120".

Wie man am letzten Beispiel schön sieht, handelt es sich hier bei den Krachern und Bomben um drei verschiedene Tippkennzeichen 1, 0 und 2. Mit dem Tippzeichenfilter und auch mit dem Grundtippfilter wäre es niemals möglich, eine Filterbedingung aufzustellen, mit der man genau diese Filterung durchführen könnte. Alleine dieser Fall zeigt die Existenz-Berechtigung für die Filterung nach Varianten.

Dieser Filter ist sowohl bei der Tippzeichenfilterung als auch bei der Grundtippfilterung exakt gleich. Man kann zwar bis 20 Filterblöcke hierfür verwenden, in der Praxis wird wohl ein Filterblock vollkommen ausreichend sein.