

ab (F)ree-Version



Garantie-Berechnung

Bevor man sich für das Spielen irgendeines Systems entscheidet, sollte man sich über die Chancen-Verhältnisse des Systems im Klaren sein. TotoMax stellt hierzu eine umfassende Garantie-Berechnung zur Verfügung.

Das Garantie-Berechnungs-Fenster

TotoMax ist in der Lage, die Garantie-Verhältnisse für Systeme und Tipps exakt zu berechnen. Dabei werden alle Fälle der Vollvariation erzeugt und mit den Reihen im zu berechnenden Kürzungssystem verglichen. Dadurch entstehen verschiedene Trefferfälle. Es können mitunter tausende verschiedene Gewinnfälle auftauchen, deswegen ist es ratsam, diese aus Gründen der Übersichtlichkeit wenigstens ab einem gewissen Gewinnrang zusammenzufassen. TotoMax bildet bei der Berechnung neben der Detail-Darstellung immer auch eine komprimierte Fassung an, bei der die Gewinnchance für jeden einzelnen Rang komprimiert wird. So kann man bei "Mindest-Garantie...." sofort die Gesamtsituation der Garantie-Verhältnisse ersehen.

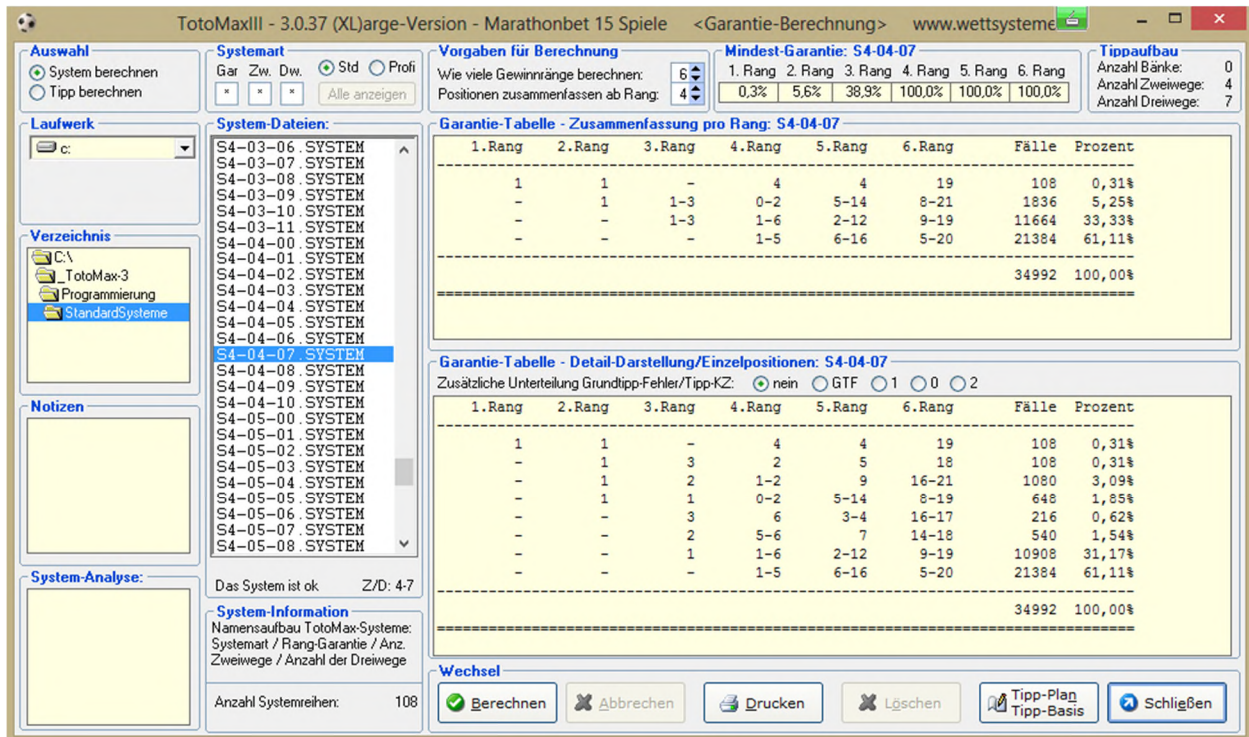


Abb.: Bis zu 6 Gewinnränge können berechnet werden

Alle TotoMax-Systeme sind mit detaillierten Garantie-Tabellen ausgestattet. Damit auch Nicht-(XL)-Besitzer die Arbeitsweise der Garantieberechnung testen können, können die Garantieverhältnisse für Tipps und Systeme bis sieben Wege (Anzahl Zwei- und Dreiwege) berechnet werden. Darauf wird beim Start des Berechnungsprogramms und beim Berechnungs-Versuch für ein größeres System hingewiesen.

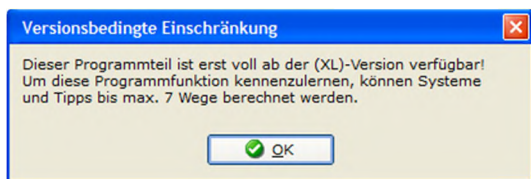


Abb.: Meldung beim Start des Garantie-Berechnungsprogramms, sofern es sich nicht um die XL-Version handelt

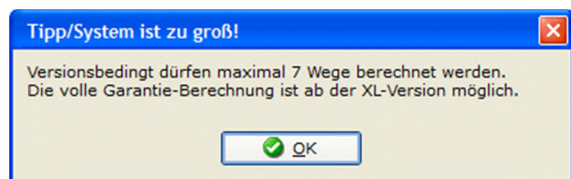


Abb.: Meldung, wenn versucht wird, ein System mit mehr als 7 Wege zu berechnen, sofern es sich nicht um die XL-Version handelt

Zusammenfassung pro Rang

Bei dieser Darstellung werden alle Gewinnfälle pro erzielbaren Rang zusammengefasst. Dadurch wird das ganze Spektrum der Treffer-Bandbreite incl. der nachfolgenden Ränge sehr gut sichtbar.

Beispiel: Das System "S4-04-07" ist ein Garantie-Kürzungssystem für den 4. Rang. Es besteht aus vier Zwei- und sieben Dreiwegen und umfasst 108 Tippzeilen. Es bestehen folgende Chancen-Verhältnisse für die einzelnen Ränge:

Die Garantie für den 1. Rang beträgt 0,31%. Da es keinen höheren Rang gibt, ändert sich der Wert für die Mindestgarantie nicht und beträgt (gerundet) 0,3%.

Der zweite Rang wird zu genau 5,25% erreicht. Da hier aber noch ein höherer Treffer erreicht werden kann (zu 0,31% der 1. Rang), beträgt die Mindestgarantie für den 2. Rang (5,25 + 0,31) 5,6%.

Der dritte Rang wird zu genau 33,33% erreicht. Da hier ebenfalls noch höhere Treffer (zu 5,25% der 2. Rang und zu 0,31% der 1. Rang) getroffen werden können, beträgt die Mindestgarantie für den 3. Rang (33,33% + 5,25 + 0,31%) 38,9%.

Der vierte Rang wird zu genau 61,11% erreicht. In den restlichen 38,89% werden jedoch höhere Treffer erreicht. Aber weniger als Treffer im vierten Rang gibt es nicht, daher ist die Mindestgarantie (61,11 + 33,33 + 5,25 + 0,31%) 100%.

1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang	5. Rang	6. Rang	Fälle	Prozent
1	1	-	4	4	19	108	0,31%
-	1	1-3	0-2	5-14	8-21	1836	5,25%
-	-	1-3	1-6	2-12	9-19	11664	33,33%
-	-	-	1-5	6-16	5-20	21384	61,11%
						34992	100,00%

Abb.: Alle Gewinnfälle werden pro Rang komprimiert dargestellt

1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang	5. Rang	6. Rang
0,3%	5,6%	38,9%	100,0%	100,0%	100,0%

Abb.: Kompakte Übersicht über die Garantiewerte

Diese komprimierte Darstellung zeigt auf einen Blick an, zu welchem Prozentsatz ein Rang **mindestens** erreicht wird. Die Anzeige für bis zu sechs Ränge wird z.B. im Systemauswahlfenster (rechts oben) angezeigt.

Erläuterungen:

Die Spalte "**Fälle**" informiert darüber, wie viele Fälle es bei der Vollvariation gibt. Zum besseren Verständnis: Das abgebildete System besteht aus 4 Zweiwegen und 7 Dreiwegen. Das Vollsystem für diese Konstellation besteht somit aus (2x2x2x2 x 3x3x3x3x3x3x3) 34.992 Tippzeilen = 34.992 Fälle.

Um eine Garantieberechnung überhaupt durchführen zu können, dazu werden alle möglichen Kombinationen gebildet und mit allen Tippzeilen des zu berechnenden Systems verglichen. Da das Kürzungssystem in diesem Beispiel aus 108 Tippzeilen besteht, gibt es auch 108 Fälle, in denen der 1. Rang getroffen werden kann. Da es insgesamt 34.992 mögliche Tippzeilen im Vollsystem gibt, entsprechen diese 108 Tippzeilen einem Prozentanteil von 0,31%.

Es kann bestimmt werden, für wie viele Ränge die Berechnung durchgeführt werden soll. Dabei können bis zu sechs Gewinnränge berechnet werden, wobei es in Deutschland nur vier Gewinnränge gibt. In der spanischen Quiniela, einer Fünfeherwette, gibt es jedoch sechs Gewinnränge, in MarathonBet sogar sieben. TotoMax wird deswegen bestimmt diesbezüglich nochmals ausgebaut.

Detail-Darstellung nach Grundtipp-Fehler (=GTF)

Bei der Detail-Darstellung gibt es verschiedene Optionen, nach welchen Kriterien der Aufbau der Tabellen erfolgen soll. Interessant ist bei Grundtipp-Systemen die Aufschlüsselung nach Grundtippfehler (GTF).

Garantie-Tabelle - Detail-Darstellung/Einzelpositionen: S4-04-07

Zusätzliche Unterteilung Grundtipp-Fehler/Tipp-KZ: nein GTF 1 0 2

GTF	1. Rang	2. Rang	3. Rang	4. Rang	5. Rang	6. Rang	Fälle	Prozent
11	1	1	-	4	4	19	9	1,39%
	-	1	3	2	5	18	9	1,39%
	-	1	2	1-2	9	16-21	84	12,96%
	-	1	1	1-2	13-14	17-19	24	3,70%
	-	-	3	6	3-4	16-17	15	2,31%
	-	-	2	5-6	7	14-18	41	6,33%
	-	-	1	5-6	11-12	12-19	446	68,83%
	-	-	-	4-5	16	15-20	20	3,09%
							648	100,00%
10	1	1	-	4	4	19	18	0,51%

Abb.: Bei dieser Detail-Darstellung sind die Chancen auf Grundtipp-Fehler aufgelistet

Systeme sind generell, egal ob in TotoMax oder in Systembüchern, immer in der Grundtipp-Reihenfolge 1-0-2 dargestellt. Der Grundtipp in den Systemen ist deshalb immer das Totokennzeichen "1", der Ausweichtipp ist die "0" und die Überraschung die "2". Ein Grundtippfehler ist demnach als das **Nicht-Eintreffen der "1"** anzusehen. Bei einem Zweiweg ist ein Grundtippfehler das Eintreffen der "0". Die "2" wäre hier kein Grundtipp-Fehler, sondern ein Fehler im Tipp-Plan. Dieser wirkt sehr viel schwerer und hat zur Folge, dass alle Gewinnränge sich um einen Rang nach hinten bewegen.