

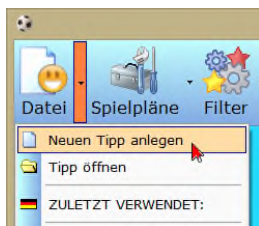
ab (F)ree-Version



Tipp-Erstellung

Bei der Erstellung eines neuen Tipps wird zunächst der aktuelle Spielplan incl. Prognosen eingesetzt. Aufgrund der Spielpaarungen wird nun der "Tipp-Plan" aufgestellt. Als Tipp-Plan werden die Vorhersagen des Tipplers der von ihm erwarteten Spielausgänge bezeichnet. Dabei wird festgelegt, welche Spiele als Bank, Zwei- oder Dreiweg gespielt werden sollen. Auch die Grundtippreihenfolge wird bestimmt. Zuletzt wird die "Tipp-Basis" ausgewählt, also mit welchem System die Tippreihen erzeugt werden soll.

Tipp erstellen und bearbeiten



Die meisten Totospieler gehen bei der Erstellung ihrer Tipps immer gleich oder zumindest ähnlich vor. Aufgrund der umfassenden Voreinstellungs-Möglichkeiten nimmt TotoMax bei der Neuanlage eines Tipps dem Tipper viel Arbeit ab. Im Extremfall genügen die Mausklicks im Menü auf "Neuen Tipp anlegen" und auf die Übernahme des vorgeschlagenen Namens für die Erstellung eines neuen Tipp. Danach steht ein neuer Tipp mit dem aktuellen Spielplan und einem auf die bevorzugte Prognoseart bereits umgestellten Tipp-Plan mit der bevorzugten Konstellation an Bänken, Zwei- und Dreiwegen parat. Natürlich ist auch schon das bevorzugte Basis-System eingesetzt.

Tipp-Plan

Im Tipp-Plan werden die vom Tipper erwarteten möglichen Spielausgänge, symbolisiert durch die Kennziffern 1, 0 und 2, eingegeben. Die "1" steht für den Sieg der Heimmannschaft, die "0" für das Unentschieden und die "2" steht für den Sieg der Gastmannschaft. Die Bewertung erfolgt nur für den Spielstand nach der regulären Spielzeit (90 Minuten + Nachspielzeit), also ohne evtl. Verlängerung oder Elfmeterschießen. Gibt man nur ein Tippkennzeichen ein, handelt es sich um eine "Bank". Dieses Tippkennzeichen taucht dadurch in jeder Tippreihe auf. Gibt man zwei Tippkennzeichen ein, ist es ein "Zweiweg". Werden alle drei Tippkennzeichen eingegeben, handelt es sich um einen "Dreiweg". Beim Dreiweg kann man außerdem noch in den rot unterlegten Spalten "K"=Kracher und "B"=Bomben den Grad der Überraschung genauer einteilen. TotoMax stellt für Kracher und Bomben eine eigene Filtermöglichkeit zur Verfügung.

The screenshot shows the TotoMax III software interface. The main window is titled "Tipp-Plan und Tipp-Basis". It features several panels:

- Spielplan:** A table listing 13 matches for the tournament "12/2015". Columns include "Heimmannschaft", "Gastmannschaft", and "Tor T".
- Prognose:** A table showing "Buchmacher-Bestquoten [A.Prz]" for each match, with columns for "A", "B", "C", "K", "B", "RF", "-1", "-0", "-2".
- Tipp-Plan:** A table where users input their expected results (1, 0, 2) for each match. The "B/Z/D" column indicates the type of bet (Bank, Zweiweg, Dreiweg). The "W" column shows the number of bets.
- Tipp-Basis:** A section for selecting a "Basis-System" (e.g., Profisystem, Standardsystem) and "System-Info" (e.g., Bänke, Zweiwegen, Dreiwegen).
- Tipp-Erstellung:** A section showing the number of bets for each type (Bänke: 2, Zweiw. 6, Dreiw.: 5) and a "Tippreihen vollständig" button.

Abb.: Der Tipp-Plan (schwarze Umrandung) wird aufgestellt. Sofern man Grundtipp-Filter benutzen möchte, ist dabei auch die Reihenfolge wichtig, in der die Tippkennzeichen in den Spalten A,B,C eingegeben werden. Aufgrund des Tipp-Plans ergeben sich 2 Bänke, 6 Zweiwege und 5 Dreiwegen. Diese Info über die Anzahl der Bänke, Zwei- und Dreiwegen (blaue Umrandung) wird in allen Programmteilen der Tipp-Erstellung zusammen mit der Info über das Basissystem angezeigt. Hier ist es das Profisystem für den 3. Rang.

Tipp-Plan - Spiele tauschen

Diese Funktion gehört inhaltlich eigentlich im Kapitel "Tipp-Plan". Wegen der umfangreichen Darstellung wurde jedoch hierfür eine eigene Seite geschaffen. Die Funktion "[Spiele tauschen](#)" ist bei der Umstellung **importierter** Tipps unverzichtbar!

Durch das Anklicken der am rechten Rand stehenden Kontrollkästchen können Spiele getauscht werden. Natürlich sind damit nicht die Spielpaarungen gemeint, sondern die Tippkennzeichen in den betroffenen Spielen. Dazu klickt man als erstes das Spiel an, das neu platziert werden soll. Danach klickt man die Position an, wohin es getauscht werden soll. Die Einhaltung dieser Reihenfolge ist bei einem **Direktaustausch** egal. Anders sieht es beim **Verschiebetausch** aus! Warum das so ist, wird anhand eines ausführlichen Beispiels im Kapitel "[Spiele tauschen](#)" genau beschrieben.

Beispiel: Die Bank, die sich im Spiel 5 befindet, soll an die Position 11 platziert werden. Zuerst wird das Spiel 5 angeklickt, danach wird die Position 11 angeklickt (oder umgekehrt). Beim Direktaustausch verändern sich die dazwischen liegenden Spiele 6-10 nicht, beim Verschiebetausch schon. Die Unterschiede werden nachfolgend sichtbar.

Tipp-Plan									
	B/Z/D	W	A	B	C	K	B	RF	D
1	Dreiweg	↻	1	0	2			9	<input type="checkbox"/>
2	Zweiweg	↻	2	0				7	<input type="checkbox"/>
3	Bank	↻	2					1	<input type="checkbox"/>
4	Dreiweg	↻	1	0	2			11	<input type="checkbox"/>
5	Bank	↻	1					2	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Zweiweg	↻	2	0				3	<input type="checkbox"/>
7	Zweiweg	↻	1	0				6	<input type="checkbox"/>
8	Zweiweg	↻	2	0				4	<input type="checkbox"/>
9	Dreiweg	↻	2	0	1			12	<input type="checkbox"/>
10	Zweiweg	↻	1	0				8	<input type="checkbox"/>
11	Dreiweg	↻	2	0	1			13	<input type="checkbox"/>
12	Dreiweg	↻	1	0	2			10	<input type="checkbox"/>
13	Zweiweg	↻	2	0				5	<input type="checkbox"/>

Abb.: Zuerst das Spiel 5 anklicken

Tipp-Plan									
	B/Z/D	W	A	B	C	K	B	RF	D
1	Dreiweg	↻	1	0	2			9	<input type="checkbox"/>
2	Zweiweg	↻	2	0				7	<input type="checkbox"/>
3	Bank	↻	2					1	<input type="checkbox"/>
4	Dreiweg	↻	1	0	2			11	<input type="checkbox"/>
5	Bank	↻	1					2	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Zweiweg	↻	2	0				3	<input type="checkbox"/>
7	Zweiweg	↻	1	0				6	<input type="checkbox"/>
8	Zweiweg	↻	2	0				4	<input type="checkbox"/>
9	Dreiweg	↻	2	0	1			12	<input type="checkbox"/>
10	Zweiweg	↻	1	0				8	<input type="checkbox"/>
11	Dreiweg	↻	2	0	1			13	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Dreiweg	↻	1	0	2			10	<input type="checkbox"/>
13	Zweiweg	↻	2	0				5	<input type="checkbox"/>

Abb.: Danach das Spiel 11 anklicken

Tipp-Plan									
	B/Z/D	W	A	B	C	K	B	RF	D
1	Dreiweg	↻	1	0	2			9	<input type="checkbox"/>
2	Zweiweg	↻	2	0				7	<input type="checkbox"/>
3	Bank	↻	2					1	<input type="checkbox"/>
4	Dreiweg	↻	1	0	2			12	<input type="checkbox"/>
5	Dreiweg	↻	2	0	1			11	<input type="checkbox"/>
6	Zweiweg	↻	2	0				3	<input type="checkbox"/>
7	Zweiweg	↻	1	0				6	<input type="checkbox"/>
8	Zweiweg	↻	2	0				4	<input type="checkbox"/>
9	Dreiweg	↻	2	0	1			13	<input type="checkbox"/>
10	Zweiweg	↻	1	0				8	<input type="checkbox"/>
11	Bank	↻	1					2	<input type="checkbox"/>
12	Dreiweg	↻	1	0	2			10	<input type="checkbox"/>
13	Zweiweg	↻	2	0				5	<input type="checkbox"/>

Abb. Tipp-Plan nach dem Direkt-Tausch

Tipp-Plan									
	B/Z/D	W	A	B	C	K	B	RF	V
1	Dreiweg	↻	1	0	2			9	<input type="checkbox"/>
2	Zweiweg	↻	2	0				5	<input type="checkbox"/>
3	Bank	↻	2					1	<input type="checkbox"/>
4	Dreiweg	↻	1	0	2			12	<input type="checkbox"/>
5	Zweiweg	↻	2	0				4	<input type="checkbox"/>
6	Zweiweg	↻	1	0				8	<input type="checkbox"/>
7	Zweiweg	↻	2	0				7	<input type="checkbox"/>
8	Dreiweg	↻	2	0	1			11	<input type="checkbox"/>
9	Zweiweg	↻	1	0				6	<input type="checkbox"/>
10	Dreiweg	↻	2	0	1			13	<input type="checkbox"/>
11	Bank	↻	1					2	<input type="checkbox"/>
12	Dreiweg	↻	1	0	2			10	<input type="checkbox"/>
13	Zweiweg	↻	2	0				3	<input type="checkbox"/>

Abb. Tipp-Plan nach dem Verschiebe-Tausch
Unterschiede zum Direkt-Tausch: Spiele 5-10

Durch einen Tauschvorgang ergibt sich oft auch eine neue Favoriten-Rangfolge. Die Rangfolgen-Nummern werden automatisch vergeben und können manuell nicht beeinflusst werden. Die Rangfolge ist für viele Tipper eine große Orientierungshilfe. Mit dieser Kennziffer werden die Favoritenpositionen sichtbar: RF1 (Rangfolge 1) bedeutet, dass es sich hier um das stärkste Favoritenspiel lt. der zugrundeliegenden Prognose handelt. RF13 ist dementsprechend das ausgeglichene Spiel in der 13er-Wette.

Tipp-Basis - Basissystem

Wie der Name sagt, wird hier die Basis des Tipps festgelegt. Die Tippzeilen werden dann aufgrund der ausgewählten Systemabwicklung erzeugt, sofern es sich nicht um einen importierten Tipp handelt. Bei der Tipp-Erstellung werden die Tippzeilen nach dem Einlesen aus der Systemabwicklung bzw. Vollsystem-Erzeugung aufgrund des Tipp-Plan und den jeweiligen Grundtipp-Reihenfolgen umgestellt. Das ist der Zustand, der als "Tipps vor Filterungen" bei der Auswahl der Tippzeilen und in der Gewinnauswertung angesehen werden kann.

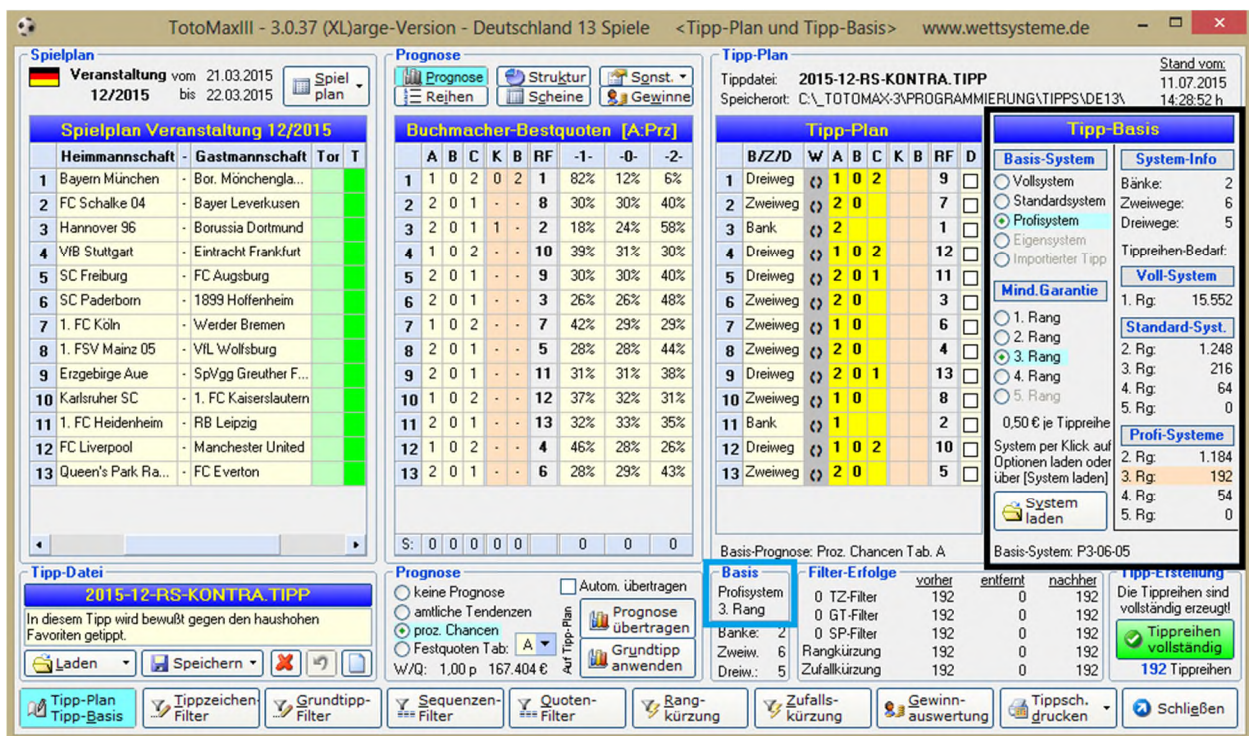


Abb.: Auf der linken Seite unterhalb "Basis-System" wird die Systemart und die Rang-Garantie ausgewählt, im rechten Fensterteil unterhalb "System-Info" wird der Tippzeilenbedarf für jedes System aufgrund der Anzahl Bänke, Zwei- und Dreiwegen angezeigt. Die Info über das Basissystem (blaue Umrahmung) wird in allen Programmteilen zusammen mit der Anzahl der Bänke, Zwei- und Dreiwegen angezeigt.

Bestehenden Tipp bearbeiten

Ein gespeicherter Tipp kann jederzeit wieder geladen und bei Bedarf bearbeitet werden. Es gibt mehrere Wege, einen bestehenden Tipp zu öffnen. Erfahrungsgemäß werden am häufigsten die zuletzt erstellten Tipps erneut bearbeitet. Sehr komfortabel ist deshalb die Tipp-Historie im "Datei"-Menü. Dort sind bis zu 15 Tipps aufgeführt, die zuletzt bearbeitet wurden, wobei der aktuelle Tipp ganz oben in der Liste nach "ZULETZT VERWENDET:" aufgeführt ist.

Außerdem: Wenn der aktuelle Tipp (das ist zugleich der zuletzt bearbeitete Tipp) erneut bearbeitet/geladen werden soll, kann man hierfür auch das "Filter-Menü" aufrufen. Dort gelangt man auf Wunsch ohne Umwege sofort zum gewünschten Filter. Will man beispielsweise am Sequenzenfilter etwas ändern oder eingeben, klickt man einfach auf "Filter" - "Sequenzen-Filter".

Die Bearbeitung eines Tipps kann allerdings auch gesperrt sein. Sofern eine Bearbeitung versionsbedingt zulässig ist, kann die Sperre durch einen Mausklick auf den Schalter "Bearbeitung ..." aufgehoben werden. Ist der Tipp allerdings gesperrt, weil Filter oder Systeme benutzt worden sind, die nur in höheren Programmversionen benutzbar sind, kann die Sperre nicht aufgehoben werden. Solche Tipps können nur betrachtet werden. Die Gewinnauswertung hingegen ist zulässig.

Standardsysteme

TotoMax wird ab der (S)mall-Version mit der vollständigen Sammlung aller Garantie-Kürzungssysteme für den 2., 3. und 4. Rang ausgeliefert. Für jede erdenkliche Konstellation bzgl. der Anzahl Zwei- und Dreiwege stehen 357 Systeme bis zur Vierzehnerwette zur Verfügung. In der (F)ree-Version stehen nur die Systeme bis 7 Wege zur Verfügung.

Profisysteme

TotoMax wird ab der (L)arge-Version mit der vollständigen Sammlung der weltbesten *) Garantie-Kürzungssysteme für den 2., 3. und 4. Rang ausgeliefert. Für jede erdenkliche Konstellation bzgl. der Anzahl Zwei- und Dreiwege stehen 357 Systeme für 1 bis 14 Spiele (=bis zur Vierzehnerwette) zur Verfügung.

*) Anmerkung: Es gibt inzwischen einige Systeme, die inzwischen verbessert werden konnten. Diese Verbesserungen werden spätestens 2016 hier implementiert! In den TotoMax-Systemen, egal ob Standard- oder Profi-Systeme kommen alle Wege vor, die abgedeckt werden sollen. So enthält z.B. ein TotoMax-Kürzungssystem für einen Dreiweg mindestens drei Systemreihen, in der jedes der drei Tippkennzeichen 1, 0 und 2 mindestens einmal vorkommt, auch wenn es aus kombinatorischer Sicht für das Erreichen der Mindestgarantie gar nicht erforderlich wäre! Ich bin der Auffassung, wenn sich jemand ein System mit einer bestimmten Konstellation an Zwei- und Dreiwege herausucht, dann sollten sich darin auch alle gewünschten Tippzeichen befinden, auch wenn dabei ein paar wenige Tippreihen mehr benötigt werden. Und: Nicht immer ist die kürzeste Lösung die beste!