

ab (M)edium-Version



Prognose It. Buchmacherquoten

Die Chancen-Verhältnisse von Sportereignissen spiegeln sich am aussagekräftigsten in den Buchmacherquoten wider. Klar, dass TotoMax sich dieser Daten als Prognosemöglichkeit bedient.

Je wahrscheinlicher ein Spielausgang eingeschätzt wird, desto niedriger ist die hierfür angebotene Quote. Die Miniquote von 1,01 wurde beispielweise für den Sieg der deutschen Nationalmannschaft beim Spiel gegen Gibraltar angeboten. Deutschland gewann haushoch. Hohe Quote werden dementsprechend für unwahrscheinlich betrachtete Spielausgänge angeboten. Aber auch das kann eintreffen, wie im Spiel 1 des nachfolgend abgebildeten Spielplans deutlich wird: Borussia Mönchengladbach gewann auswärts bei Bayern München. Bei manchem Buchmacher wurde hierfür 18 für 1 ausbezahlt: Wenn also jemand 100 Euro auf den Sieg von Gladbach gesetzt hat, bekam er 1.800 Euro zurück.

The screenshot shows the 'Spielplan im Archiv' window for 'DE13-SPIELPLAN-2015-12.INI'. It displays a list of 13 matches with columns for league, home/away teams, kickoff time, and goals. Below the list are sections for 'Einsatz-Ausschüttg.', 'Anz. Gewinne', 'Quoten', and 'Prognosen-Auswertung'. The 'Prognose-It.' section shows 'Buchmacher-Bestquoten' with columns for 'Nr.', '-1-', '-0-', '-2-', and 'FairZ%'. A table of odds is visible, with values like 1,22, 8,03, 18,04 for match 1. The interface also includes a 'Prognose auswählen' section with radio buttons for 'Keine Prognose', 'Amtliche Tendenzen', and '[A] Bestquoten Prz'.

Abb.: Spielplan mit der Prognose It. den Buchmacherquoten

Besonderheiten bei der Eingabe der Buchmacherquoten

Wenn die Quoten noch nicht bekannt sind, werden diese mit 3,00 - 3,00 - 3,00 voreingestellt. Quoten können bei TotoMax im Bereich von 1,01 bis 999,99 eingegeben werden. Bei der Eingabe eines unerlaubten Werts von 1,00 oder weniger wird dieser auf den neutralen Wert 3,00 abgeändert. Bei Eingaben ohne Dezimalstelle (Punkt/Komma) wird die Dezimalstelle automatisch gesetzt, sofern mehr als zwei Ziffern eingetippt wurden. Die Eingabe "123" wird somit als Quote 1,23 und die Eingabe "1234" als 12,34 interpretiert. Die Eingaben einer oder zwei Ziffern werden hingegen als Ganzzahlquoten behandelt. So wird beispielsweise aus "2" die Quote 2,00 und aus "12" wird die Quote 12,00.

Möchte man alle Quoten löschen, genügt der Klick auf eine der Spalten-Überschriften "-1-", "-0-" oder "-2-". Es erscheint eine Sicherheitsabfrage vor dem Löschen. Wenn diese bestätigt wird, werden alle Quoten auf "3,00 - 3,00 - 3,00" zurückgesetzt.

Quoten kann man leicht in Prozentwerte umrechnen, indem man 100 Prozent durch die Quote teilt. Beispiel: Die Quote 1,23 entspricht einer Wahrscheinlichkeit von $(100\% : 1,23) = 81,3\%$.

Grenzwerte für die Bestimmung von Überraschungen

Bei der Prognose ist die Reihenfolge der wahrscheinlichsten Spielausgänge ein wichtiges Kriterium. Dies wird als "Grundtipp" oder "Grundtipp-Reihenfolge" bezeichnet. Die erstgenannte Totokennziffer ist das wahrscheinlichste Ergebnis, die mittlere Totokennziffer der "Ausweichtipp" und die letzte Kennziffer die "Überraschung". Beispielsweise ist bei einem Spiel mit den Quoten 10,00 - 3,33 - 1,67 die Grundtipp-Reihenfolge "2-0-1". Das hintere Tippkennzeichen "1" wird als unwahrscheinlichstes der drei Ergebnismöglichkeiten als "Überraschung" angesehen. In TotoMax gibt es die Möglichkeit, den Grad von Überraschungen genauer zu unterteilen. In einem Spiel mit ausgeglichener Spielstärke der Mannschaften ist die zuletzt aufgeführte Totokennziffer keine wirkliche Überraschung, aber beispielsweise wäre ein Außenseiterieg beim haushohen Favoriten eine absolute Überraschung, eine Sensation! Das sollte man beim Tippen beachten, deswegen bietet sich hier eine Unterteilung des Überraschungs-Niveaus an:

Als "**Kracher**" werden Spielausgänge bezeichnet, die vor Spielbeginn mit Quoten von 5,00 und höher eingeschätzt wurden (das sind 20% Wahrscheinlichkeit = $100\% : 5,00 = 20\%$). Im obigen Beispiel betrifft es das Unentschieden im Spiel 1 (Quote 8,03) und den Heimsieg im Spiel 3 (Quote 5,53). Die Quote 18,04 für den Gastsieg im Spiel 1 liegt zwar auch über 5,00, hier greift aber die Einteilung für "Bomben".

Als "**Bombe**" werden Spielausgänge bezeichnet, die vor Spielbeginn mit max. 10% Wahrscheinlichkeit prognostiziert wurden. Da eine Quote von 1,00 die 100%ige Wahrscheinlichkeit darstellt, entspricht eine Quote von 10,00 der 10%igen Wahrscheinlichkeit ($100,00 : 10,00 = 10\%$).

Im obigen Beispiel trat nun tatsächlich der seltene Fall ein, dass durch den Sieg der Gladbacher bei Bayern München die Bombe eintraf. Wie sich das auf die Gewinnquoten ausgewirkt hat, sieht man deutlich. Es gab auch noch andere unerwartete Ergebnisse, so dass z.B. 2.248 im 3. Rang und über 270 Euro im 4. Rang gab. Das ist sehr selten!

Die Grenzwerte werden bei der Neuanlage eines Spielplanes aufgrund der Einstellungen in den Wettart-Anwenderdaten vorgeschlagen, sie können aber jederzeit geändert werden. Die Einteilung nach Kracher und Bomben kann man in TotoMax innerhalb des Tippzeichen- und Grundtippfilter-Bereichs als eigenen Filter benützen. So kann man beispielsweise auch starke Favoriten-spiele mit Dreiwegen spielen, dafür aber im Filter verlangen, dass max. ein Kracher oder eine Bombe eintreffen darf.

Faire Quoten

Der Lohn der Buchmacher liegt bekanntlich darin, dass geringere Quoten als die fairen Quoten angeboten werden. Wie bereits erklärt wurde, kann man jede Quote in einen Prozentwert umrechnen. Addiert man nun die drei Prozentsätze der umgerechneten Quoten eines Buchmacher-Angebotes, kommt man auf eine Summe über 100%. Im nachfolgenden Beispiel gibt es im Spiel 1 die Quoten 1,20 - 6,89 - 14,23. $100\% : 1,20 = 83,33\%$, $100\% : 6,89 = 14,51\%$ und $100\% : 14,23 = 7,02\%$, das sind insgesamt 104,86%. Der Lohn des Buchmachers ist also 4,86%. Das ist übrigens eine kleine Marge, üblich sind meistens 10% bei den privaten Buchmachern. Das staatliche Oddset hatte in den Anfangsjahren mit stolzen 20% Verdienst kalkuliert.

Die Darstellung des Prozentsatzes über 100% aus der Sicht des Buchmachers ist jedoch für die Anwender irritierend. Deswegen erfolgt eine Umrechnung, die den Prozentsatz aus der Sicht des Wettfreundes anzeigt. Hier ist der Prozentsatz unter 100% und bezieht sich auf die Faire Quote.

Nun können Spiele aber völlig unterschiedlich kalkuliert sein. Weil es für eine aussagekräftige Prognose unerlässlich ist, dass die Quoten vergleichbar sind, muss man eine einheitliche Basis haben. Als gemeinsame Vergleichsbasis werden 100%, also die fairen Quoten herangezogen.

Durch den Klick auf den Schalter mit dem Pfeil hinter dem Prozentsatz kann man die Umrechnung für dieses Spiel veranlassen und bekommt dabei gleich den Vorher/Nachher-Vergleich angezeigt. Beim Klick auf den Schalter "Fair% <" (Spaltenüberschrift) werden die Quoten von allen Spielen in faire Quoten umgerechnet.

The screenshot shows a software window titled 'Buchmacher-Bestquoten'. It contains a table with columns for game number (Nr.), home win odds, draw odds, away win odds, and a percentage (Fair%). A dialog box is open over the table, titled 'Umrechnung auf faire Quoten'. The dialog box text reads: 'Im Spiel Nr. 1 können die Quoten durch faire Quoten ersetzt werden: Vorher: 1,20 - 6,89 - 14,23 = 95,4% Nachher: 1,26 - 7,21 - 14,85 = 100,0% Sollen die fairen Quoten eingesetzt werden?'. There are two buttons at the bottom: 'Ja' (with a green checkmark) and 'Nein' (with a red X).

Abb.: Umrechnung auf faire Quoten (= 100%)

Um besonders gute Einschätzungen zu erhalten, sollte man nicht auf das Quotenangebot eines einzigen Buchmachers, sondern auf das von vielen Buchmachern zurückgreifen. TotoMax holt sich seine Daten deshalb von www.oddsportal.com. Dort sind die Quoten von oft 40, 50 verschiedenen Buchmachern in der Übersicht zu sehen. Aber auch andere Portale sind geeignet, z.B. www.oddsoddsodds.com. Beim TotoMax-Datenservice werden übrigens die Buchmacher-Bestquoten verwendet. Das bedeutet, es werden die höchsten angebotenen Quoten für Heimsieg, Unentschieden und Gastsieg aus dem Quotenangebot aller gelisteten Buchmacher herausgesucht.