

ab (M)edium-Version



Prognose It. Prozentwerten

Die Prognose aufgrund von Prozentwerten sind für viele Tipper sehr beliebt. Beim TotoMax-Datenservice stammen die Prozentwerte aufgrund der Umrechnung der Buchmacherquoten, jedoch mit dem Unterschied, dass der Prozentwert für ein Unentschieden nicht der niedrigste der drei Werte sein darf.

Spielplan mit Prozent-Prognose

Nach dem Laden der Spielpläne sind im aktuellen Spielplan neben den Spielpaarungen, amtlichen Tendenzen und Buchmacher-Quoten auch die prozentualen Einschätzungen der Buchmacher-Bestquoten ersichtlich. Alle Daten können natürlich auch manuell eingegeben werden. Die prozentualen Einschätzungen sind bei vielen Tippfreunden sehr beliebt, weil die Zahlendarstellung/Spielstärkenverhältnis leichter zu beurteilen ist, als bei den Buchmacherquoten. Beispielsweise entsprechen die Buchmacherquoten 2,00 - 3,00 - 6,00 der Prozeenteilung in 50% - 33% -17%.

The screenshot displays the TotoMaxIII software interface for Germany's 13th league. It features a match schedule table on the left, a central area for betting odds and percentage forecasts, and a right-hand panel for detailed percentage-based forecasts. The interface includes various controls for adjusting forecasts and downloading data.

Nr	-1-	-0-	-2-	-1-	-0-	-2-	Fair%
1	14	22	64	7,15	4,47	1,57	99,9
2	6	13	81	14,94	7,88	1,24	100,0
3	28	26	46	3,65	3,80	2,16	100,0
4	42	28	30	2,38	3,63	3,29	100,0
5	36	28	36	2,75	3,60	2,79	100,0
6	37	29	34	2,74	3,45	2,90	100,0
7	40	28	32	2,51	3,51	3,15	99,9
8	17	25	58	5,66	4,07	1,73	100,0
9	43	30	27	2,31	3,37	3,71	100,1
10	33	30	37	2,99	3,34	2,73	100,0
11	25	29	46	3,92	3,48	2,19	100,1
12	35	31	34	2,84	3,24	2,94	99,9
13	60	25	15	1,66	4,04	6,66	100,0

Abb.: Spielplan mit Prognose It. den prozentualen Einschätzungen - Die Ergebnisse sind noch nicht bekannt

Besonderheiten bei manueller Eingabe der Prozentwerte

Bei der manuellen Eingabe der Prozentwerte erfolgt eine Prüfung, ob alle drei Werte zusammen 100% ergeben. Ist das nicht der Fall, wird nach der Eingabe der Prozentzahl bei "1" und "0" der nachfolgende Wert angepasst, bei der Eingabe für die "2" wird bei Bedarf der Wert für "0" angepasst. Für jedes Tippkennzeichen muss mindestens 1% und darf maximal 98% als Wert angegeben sein.

Möchte man alle Prozentwerte löschen, genügt der Klick auf eine der Spalten-Überschriften "-1-", "-0-" oder "-2-". Es erscheint eine Sicherheitsabfrage vor dem Löschen. Wenn diese Abfrage bestätigt wird, werden alle Prozentwerte auf "34-33-33%" zurückgesetzt. Mancher fragt sich evtl., warum nicht 33-34-33 eingesetzt wird? Nun, es ist so, dass aus der Tendenz auch die Grundtipp-Reihenfolge ermittelt wird und die ist standardmäßig 1-0-2 (und nicht 0-1-2, wie es bei der Prozentaufteilung von 33-34-33 der Fall wäre). Außerdem wird damit minimal dem Umstand Rechnung getragen, dass Heimsiege häufiger vorkommen als Unentschieden und Gastsiege.

Hinweis beim Benützen des Datenservices:

Wenn der Datenservice genutzt wird und die deutschen Spielpläne heruntergeladen werden, so kann sich die Tabelle "Buchmacher-Bestquoten" bei den Prozentwerten gegenüber den Buchmacherquoten unterscheiden. Der Grund ist, dass es bei der Umrechnung der Buchmacher-Quoten in Prozentwerte eine Option gibt, demnach **der Prozentwert für das Unentschieden nicht der kleinste der drei Prozentwerte sein darf**. Bei den über den Datenservice bezogenen Spielplänen wird diese Option angewandt. Wer das nicht haben möchte, der kann sich bei der Aufstellung seines Tipp-Plans an der Prognose mit den Festquoten (Buchmacherquoten) orientieren. Oder er rechnet die Buchmacherquoten 1:1 in Prozentwerte um. Die Funktionen für das Umrechnen von Quoten in Prozente und umgekehrt werden durch den Klick auf die Spaltenüberschriften verfügbar.

Grenzwerte für die Einstufung der Überraschungen

Nicht immer ist das Eintreffen der hintersten Totokennziffer lt. Grundtipp eine wirkliche Überraschung. Es gibt vielfach ausgeglichene Paarungen, wo alles möglich ist. Bei einer Grundtipp-Reihenfolge 1-0-2 bei einer Einschätzung von 35% - 33% - 32% ist das Eintreffen des Gastsieges nichts Ungewöhnliches. Eine "2" bei einer Einschätzung von 82% - 12% - 6% (wie im Spiel 1 Bayern München - Bor. M'gladbach) hingegen ist das eine Sensation - eine sogenannte "Bombe"!

Lt. der Abbildung werden als "**Kracher**" Spielausgänge definiert, die (natürlich vor Spielbeginn) mit max. 20% Wahrscheinlichkeit prognostiziert wurden. Dieser Wert wird lt. Wettart-Einstellung vorgeschlagen und kann bei jedem Spielplan individuell geändert werden. TotoMax lässt als höchsten "Kracher"-Wert 30% zu.

Lt. der Abbildung werden als "**Bombe**" werden Spielausgänge definiert, die vor Spielbeginn mit max. 10% Wahrscheinlichkeit prognostiziert wurden. Dieser Wert wird lt. Wettart-Einstellung vorgeschlagen und kann bei jedem Spielplan individuell geändert werden. TotoMax lässt als höchsten "Bomben"-Wert bei Prozentwerten den "Kracher"-Wert minus 1 zu.

Wird ein neuer Spielplan angelegt, werden als Grenzwerte diejenigen aus der Wettart-Anwenderdatei eingesetzt. Die Einteilung nach Kracher und Bomben kann im Programm beim Tippzeichen- und Grundtippfilter als Filter benützt werden. So kann man beispielsweise verlangen, falls drei Spiele mit Kracher/Bomben im Tipp-Plan verfügbar sind, dass mindestens eine eintreffen muss oder dass maximal ein Kracher/Bombe eintreffen darf.

Spielplan mit Ergebnissen und Gewinnquoten

Wenn die Veranstaltung vorbei ist, wird aus dem "Aktuellen Spielplan" automatisch der "Spielplan der letzten Veranstaltung". Beim Download am Montagmittag sind im jetzt abgeschlossenen Spielplan alle Spielergebnisse und die Gewinnquoten bekannt. Wer den Datenservice nicht in Anspruch nimmt, der kann diese Daten natürlich manuell eintragen.

Aufgrund der Spielergebnisse erfolgen Einfärbungen. So sieht man auf einen Blick, welche Spiele gingen normal (grün) aus, traf der Ausweichtipp (gelb) und wo gab es eine Überraschung (hellrot). Kracher werden dunkelrot eingefärbt, Bomben violett.

Im Quotenrahmen wird das Quotenniveau in sieben Abstufungen bewertet. Das höchste Quotenniveau wird mit drei goldenen Sternen symbolisiert dargestellt, das niedrigste mit 3 roten Kreuzen. Durchschnittsquoten werden mit einem grünen Pfeil symbolisiert.

Mit der Zeit wird in TotoMaxIII ein richtiges Spielplan-Archiv aufgebaut. Alte Spielpläne sind von nicht zu unterschätzender Bedeutung, denn hier kann man als Tipper viele Informationen herausarbeiten und aufgrund dieser Erkenntnisse sein künftiges Tippverhalten gestalten. Sicher, für die Quotenhöhe ist es vor allem wichtig, was im Favoritenbereich passiert. Aber es gibt ja noch weitere Parameter, die interessante Erkenntnisse liefern... Die historischen Spielpläne ab 2004 für die deutsche Dreizehnerwette können auf Anfrage hin erworben werden. Pro Jahrgang 34,90 Euro.

TotoMaxIII - 3.0.36 (XL)arge-Version - Deutschland 13 Spiele <Spielplan und Prognosen> www.wettssysteme.de

Spielplan der letzten Veranstaltung
DE 13-SPIELPLAN-2015-10.INI Prognosen vom: SA - 07.03.2015 15:30h
 Annahmeschlut: SA - 07.03.2015 15:00h
 Veranstaltung: 10/2015 von SA 07.03.2015 15:30h bis SO 08.03.2015 19:30h

LK	Ligen/Bemerk.	Heimmannschaften	Gastmannschaften	Anpfiff	Tore	KZ
1	DE 1. Bundesliga	Hamburger SV	Borussia Dortmund	SA 15:30	0:0	0
2	DE 1. Bundesliga	Hannover 96	Bayern München	SA 15:30	1:3	3
3	DE 1. Bundesliga	FC Augsburg	VfL Wolfsburg	SA 15:30	1:0	1
4	DE 1. Bundesliga	FC Schalke 04	1899 Hoffenheim	SA 15:30	3:1	1
5	DE 1. Bundesliga	SC Freiburg	Werder Bremen	SA 15:30	0:1	3
6	DE 1. Bundesliga	1. FSV Mainz 05	Bor. Mönchengladbach	SA 18:30	2:2	0
7	DE 1. Bundesliga	1. FC Köln	Eintracht Frankfurt	SO 15:30	4:2	1
8	DE 1. Bundesliga	SC Paderborn	Bayer Leverkusen	SO 17:30	0:3	2
9	DE 2. Bundesliga	1860 München	SV Sandhausen	SO 13:30	2:3	2
10	DE 2. Bundesliga	FSV Frankfurt	SV Darmstadt 98	SO 13:30	1:1	0
11	DE 2. Bundesliga	1. FC Union Berlin	1. FC Kaiserslautern	SO 13:30	0:0	0
12	IT Serie A	Udinese Calcio	FC Turin	SO 15:00	3:2	1
13	IT Serie A	AC Mailand	Hellas Verona	SA 20:45	2:2	0

Prognose-Art:
 Amtl. Tendenz: 3 4 3
 1 2 7
 2 3 5
 4 4 2
 2 4 4
 2 3 5
 3 3 4
 2 3 5
 2 4 4
 2 3 5
 2 3 5
 3 3 4
 4 4 2

Prognose (A):
 Buchmacher-Bestquoten
 Prozentuale Einschätzung: Nr. -1 -0 -2
 Festquoten bzw. Buchmacherquoten: -1 -0 -2
 Fair%: 99,9 100,0 100,0 100,0 100,0 100,0 99,9 100,0 100,1 100,0 100,1 99,9 100,0

Prognose aufgrund prozentualer Einschätzungen:
 A-B-C K B RF
 1 2 1 1 1 - 2
 2 3 0 1 0 1 - 1
 3 2 1 0 - - 6
 4 1 2 0 - - 8
 5 1 3 0 - - 12
 6 1 2 0 - - 10
 7 1 2 0 - - 9
 8 2 0 1 1 - 4
 9 1 0 2 - - 7
 10 2 1 0 - - 11
 11 2 1 1 - - 5
 12 1 2 0 - - 13
 13 1 1 2 2 - 3

Einsatz-Ausschüttg.: Kosten je Tipp: 0,50 EUR
 Spieleinsatz: 553.419,50
 Ausschüttg.: 332.051,70
 JP 1. Rang: 0,00
 JP 2. Rang: 0,00
 Ges. Tippreihen: 1.106.839

Anz. Gewinne: Treffer
 1. Rang 1 x 116.218,00
 2. Rang 8 x 8.301,20
 3. Rang 129 x 514,80
 4. Rang 1.160 x 71,50

Quoten: EUR
 1. Rang 116.218,00
 2. Rang 8.301,20
 3. Rang 514,80
 4. Rang 71,50

Prognosen-Auswertung:
 Spiele: 01-03 04-06 07-13
 Tippkz: 1-1-1 1-1-1 2-3-2
 Tendz: 1-1-1 1-2-0 2-3-2
 [A] Priz 1-2-0 1-2-0 3-1-3
 [A] Quo 1-2-0 1-2-0 3-1-3

Grenzwerte: Priz Grenzwerte für Kracher & Bomben
 2-2-2: 20 20 20
 1-1-1: 10 10 10

Grenzw. Kracher/Bomben: Einteilung, ab welcher Quotenhöhe Spielausgänge überraschend sind.
 5,00 5,00 5,00 < Kracher
 10,00 10,00 10,00 < Bomben

Prognose auswählen:
 Keine Prognose (102)
 Amtliche Tendenzen
 [A] Bestquoten Priz
 [A] Bestquoten Quo

W/Q: 0,78 p 213.719 €

Buttons: Neuanlage, Öffnen, speich., Letzte VA, Akt. VA, Folge VA, Schließen

Abb.: Spielplan mit der Prognose lt. den prozentualen Einschätzungen (türkisfarbene Tabelle in der Mitte) - Die Ergebnisse und Quoten sind jetzt bekannt