

ab (F)ree-Version



Spielplan und Prognosen

Bei der Tipp-Erstellung und Bearbeitung ist es eine große Hilfe, wenn man die zugehörigen Spielpaarungen sieht. Bei der Aufstellung des Tipp-Planes ist es sehr nützlich, wenn man auf die Prognosen verschiedener Quellen zurückgreifen kann. Mit der Funktion "Spielplan und Prognosen" unterstützt TotoMax den Totospieler mit vielfältigen Informationen.

Bei TotoMaxII konnte immer nur der jeweils aktuelle Spielplan heruntergeladen werden. In TotoMaxIII wurde das Konzept enorm ausgebaut. Alle Spielpläne werden jetzt gespeichert und es gibt einen eigenen Menüpunkt "Spielpläne". Im Laufe der Zeit kann so ein richtiges Archiv aufgebaut werden. Auch der Umfang beim Download wurde erweitert: Neben dem aktuellen Spielplan werden jetzt immer auch die Spielpläne für die letzte und für die folgende Veranstaltung heruntergeladen. Welcher Spielplan der jeweils aktuelle, der letzte oder folgende ist, wird von TotoMax automatisch festgestellt. Beschrieben ist das im Kapitel "[Datenservice](#)". Der Datenservice ist eine zusätzliche Serviceleistung, die man halbjährlich oder jährlich gegen eine kleine Gebühr buchen kann. Nach dem ersten Erwerb irgendeiner TotoMax-Version ist dieser Service im ersten halben Jahr kostenlos! Wenn man den Service nicht gebucht hat, kann man die Spielpläne mit Einschränkungen downloaden. Es wird empfohlen, einmal wöchentlich den Download (ab Montagmittag) durchzuführen, zumindest vor der Erstellung eines neuen Tipps!

Wenn ein neuer Tipp erstellt wird, wird der Spielplan incl. Prognosen in der INI-Datei des Tipps mitgespeichert. Der Tipp ist somit autark und kann an andere TotoMaxIII-Anwender weitergeben werden, z.B. an Mitglieder einer Tippgemeinschaft. Hinweis: Ein Tipp besteht immer aus den beiden Dateien xxx.TIPP und xx.INI, in der ".TIPP"-Datei sind die Tippreihen gespeichert, in der ".INI"-Datei alles andere wie Spielplan und Filterbedingungen. Bei einer Weitergabe also immer **beide** Dateien mitgeben!

Ein Spielplan umfasst folgende Bereiche:

- Spielpaarungen mit Ergebnissen (orange Umrahmung)
- Prognosetabelle mit den [Amtliche Tendenzen](#) (schwarze Umrahmung)
- Prognosetabelle mit den [Prozentuale Einschätzungen](#) (grüne Umrahmung)
- Prognosetabelle mit den [Buchmacherquoten](#) (blaue Umrahmung)
- Prognose der aktuell ausgewählten Prognoseart (rote Umrahmung)
- Spieleinsatz und Quoten und [Download-Möglichkeit](#) (violette Umrahmung)
- Prognose-Auswertungen (nicht umrahmt)

The screenshot displays the 'Spielplan und Prognosen' window in TotoMaxIII. It features several data tables and control panels:

- Spielplan im Archiv:** A table listing 13 matches with columns for league, teams, date, and score.
- Prognose-Tabellen:** Multiple tables for predictions, including 'Amtliche Tendenzen', 'Prozentuale Einschätzungen', 'Buchmacherquoten', and 'Prognose aufgrund prozentualer Einschätzungen'.
- Einsatz-Ausschüttg.:** A panel showing betting costs and potential winnings.
- Prognosen-Auswertung:** A panel for evaluating predictions with various filters.
- Download aus Internet:** A panel for downloading data from the internet.

Abb.: Ein Spielplan umfasst neben den Informationen über die Paarungen auch die Ergebnisse, Quoten und natürlich die Prognose-Tabellen

Die Prognose-Arten

In der Fußball-Ergebniswette ist eine gute Prognose die wichtigste Voraussetzung für ein erfolgreiches Abschneiden, denn was nützt das beste System, wenn die Prognose nicht stimmt? TotoMaxIII unterstützt Sie bei diesem wichtigen Punkt. Neben den amtlichen Tendenzen können Prognosen mit prozentualen Einschätzungen und Buchmacherquoten benützt werden. Dabei kann es zu sehr unterschiedlichen Einschätzungen kommen. Ob und welche Prognoseart man letztendlich als Basis für seinen Tipp heranzieht, das ist natürlich jedermanns eigene Entscheidung.

Der Sinn der Prognose ist, dass man sich bei der Erstellung der Tipps daran orientieren und auf seinen Tipp übertragen kann. Das passiert im Programmteil "[Tipp-Plan und Tipp-Basis](#)". Per Knopfdruck kann die gewünschte Prognose auf den Tipp-Plan übertragen werden, incl. Grundtipp-Umstellung und der Vergabe der Bänke, Zwei- und Dreiwegen.

Sechs Prognosetabellen pro Spielplan

Für die prozentualen Einschätzungen und Buchmacher-Quoten können bis zu sechs verschiedene Tabellen (A-F) benützt werden. Wenn jemand den Datenservice für DE13- und MB15 in Anspruch nimmt, der bekommt beim Download der Spielpläne die Prognosetabellen "A" aufgrund den Buchmacher-Bestquoten geliefert. Es handelt sich dabei um die höchste Quoten, die von irgendeinem Buchmacher für die verschiedenen Spielergebnisse 1/0/2 angeboten werden. Die Daten stammen z.B. von www.oddsportal.com oder www.oddsoddsodds.com und umfasst das Quotenangebot oft von 40 und mehr Buchmachern.

Wenn jemand anstelle der besten Buchmacherquoten lieber eine Prognose mit den durchschnittlichen Buchmacherquoten haben möchte, der kann sich diese Werte auf den genannten Internetseiten beschaffen und in der Tabelle B hinterlegen. Die Tabelle C ist für die amtlichen Tendenzen vorgesehen. Das ist wichtig für das österreichische Toto, denn dort werden die amtlichen Tendenzen in zweistelligen Prozentwerten angegeben. Für Deutschland kann diese Tabelle unbenutzt bleiben, denn die amtlichen Tendenzen werden hier als eigenständige Prognoseart angeboten.

In den restlichen Prognose-Tabellen kann man seine eigenen Einschätzungen hinterlegen. Bis zu drei verschiedene Tabellen kann man hierbei benützen. Für jede Prognosetabelle kann man verschiedene Grenzwerte für die Kracher und Bomben hinterlegen (Menü "Wettart" - "Anwenderdaten und -einstellungen" - siehe nachfolgende Abbildung). Diese Grenzwerte werden bei der Neuanlage eines Spielplans dort voreingestellt. Gespeichert werden diese Daten übrigens in der Datei "USER-XX###INI" im INI-Ordner, in Deutschland ist es also die Datei USER-DE13.INI. Diese Dateien werden bei Installationen/Updates **nicht** verändert, falls sie vorhanden sind!

USER-DE13.INI		Grenzwerte Prz.			Grenzwerte Quo.			Standardwerte
Die Tab. A/B/C können vom Datenservice bedient werden. Für eigene Prognosen sind D/E/F vorgesehen.		Prozenteilung bei Überraschungen			Quoteneilung bei Überraschungen			
		-1-	-0-	-2-	-1-	-0-	-2-	
A	Buchmacher-Bestquoten	24	24	24	5,00	5,00	5,00	<- Kracher
PS <input type="checkbox"/>	Bestquoten <input type="radio"/> Auslosung <input type="radio"/>	15	15	15	10,00	10,00	10,00	<- Bomben
B	Buchmacher-Durchschnitt	24	24	24	5,00	5,00	5,00	<- Kracher
PS <input checked="" type="checkbox"/>	Durchschnitt <input type="radio"/> Auslosung <input type="radio"/>	15	15	15	10,00	10,00	10,00	<- Bomben
C	Amtliche Tendenzen	24	24	24	5,00	5,00	5,00	<- Kracher
PS <input checked="" type="checkbox"/>	Amtl. Tendenz <input type="radio"/> Auslosung <input checked="" type="radio"/>	15	15	15	10,00	10,00	10,00	<- Bomben
D	Eigene Einschätzungen #1	24	24	24	5,00	5,00	5,00	<- Kracher
PS <input checked="" type="checkbox"/>	Eig. Progn. 1 <input type="radio"/> Auslosung <input type="radio"/>	15	15	15	10,00	10,00	10,00	<- Bomben
E	Eigene Einschätzungen #2	24	24	24	5,00	5,00	5,00	<- Kracher
PS <input checked="" type="checkbox"/>	Eig. Progn. 2 <input type="radio"/> Auslosung <input type="radio"/>	15	15	15	10,00	10,00	10,00	<- Bomben
F	Eigene Einschätzungen #3	24	24	24	5,00	5,00	5,00	<- Kracher
PS <input checked="" type="checkbox"/>	Eig. Progn. 3 <input type="radio"/> Auslosung <input type="radio"/>	15	15	15	10,00	10,00	10,00	<- Bomben

Abb.: Im Menü "Wettart" - "Anwenderdaten und -Einstellungen" können bis zu 6 Prognosetabellen eingerichtet werden

Die Prognose

Prognose aufgrund prozentualer Einschätzungen

A-B-C **K** **B** **RF**

1	2	0	1	1	-	2
2	2	0	1	0	1	1
3	2	1	0	-	-	6
4	1	2	0	-	-	8
5	1	2	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	0	1	-	-	5
12	1	2	0	-	-	13
13	1	0	2	2	-	3

5 A-Treffer Auswertung:
5 B-Treffer 0 Kracher
3 C-Treffer 0 Bomben

W/Q: 0,78 p 213.719€

Prognose auswählen

Keine Prognose (102)
 Amtliche Tendenzen
 [A] Bestquoten Prz
 [A] Bestquoten Quo

Die Bezeichnung "Prognose" ist der Sammelbegriff für die Einschätzung der Spielstärke-Verhältnisse einer Veranstaltung. Nach der Eingabe der Prognosewerte, egal ob amtliche Tendenz, Prozentwerte oder Quoten, ergeben sich hieraus wichtige Parameter. Innerhalb eines Spieles ist das die Reihenfolge des Grundtipps (A-B-C bzw. G-A-Ü), evtl. mit der zusätzlichen Einteilung in Kracher und Bomben. Auf den gesamten Spielplan bezogen ist die Favoriten-Rangfolge (RF) ein wichtiges Kriterium. Die Prognose wird von TotoMaxIII automatisch aufgrund der Eingaben in den Prognosetabellen ermittelt und in einem Extra-Rahmen am rechten Fensterrand angezeigt (siehe nebenstehenden Abbildung). Wenn die Spielergebnisse bekannt sind, wird die Anzahl der A/B/C-Treffer, die Anzahl der Kracher und Bomben, der p-Wert und die 1. Rang-Quote angezeigt. In den A-B-C-Spalten werden die Tippkennzeichen der Gewinnreihe grün unterlegt und die Rangfolgen-Nummer in der Spalte RF wird wie folgt eingefärbt:

A	Grundtipp (G)	Der wahrscheinlichste Spielausgang traf zu	grün
B	Ausweichtipp (A)	Der zweit wahrscheinlichste Spielausgang traf zu	gelb
C	Überraschung (Ü)	Der am wenigsten erwartete Spielausgang traf zu	hellrot
K	Kracher	Der Spielausgang war eine starke Überraschung	Rot
B	Bombe	Sensationeller Spielausgang!	Violett

Die Grundtipp-Reihenfolge A-B-C bzw. G-A-Ü

Die Grundtipp-Reihenfolge setzt sich aus dem (G)rundtipp, (A)usweichtipp und (Ü)berraschung zusammen. Diese Begriffe haben sich seit Jahrzehnten im Toto-Fachjargon festgesetzt. Es hat sich inzwischen auch die Bezeichnung A-B-C eingebürgert. Diese wird in den TotoMaxIII-Beschreibungen bevorzugt verwendet.

Die Rangfolge

Wenn die Prognose-Werte für alle 13 Spiele eingegeben sind, steht auch die Rangfolge "RF" fest. Das Spiel mit der niedrigsten Rangfolge-Nummer ist das Spiel mit der (vermeintlich) sichersten Prognose, dagegen hat das am schwierigsten einzuschätzende Spiel die höchste Nummer in der Rangfolge. Wenn bei zwei oder mehreren Spielen dieselben Eingabewerte vorliegen, werden bei der Vergabe der Rangfolgen-Nummer die Spiele mit der niedrigsten Spielpaarungsnummer zuerst herangezogen.

Die Rangfolgen-Nummer ist unerlässlich, wenn eine Prognose als Vorschlag auf einen Tipp angewendet werden soll. Besteht z.B. ein Tipp aus 3 Bänke, 4 Zweiege und 6 Dreiege, wird

bei der Übernahme wie folgt verfahren: In die Spiele mit der Rangfolgen-Nummer 1-3 werden Bänke, in die Spiele mit der Rangfolgen-Nummer 4-7 werden Zweiege und in die restlichen Spiele Dreiege eingesetzt

Kracher und Bomben

Was im Grundtipp als "Überraschung" betitelt wird, ist manchmal ein ganz normales Ergebnis, manchmal jedoch eine Sensation. TotoMax bietet deshalb mit "Kracher" und "Bomben" eine Differenzierungs-Möglichkeit an. Beispielsweise wäre ein Gast-sieg bei der Tendenz "3-4-3" im Grunde keine wirkliche Überraschung. In einem solchen Spiel ist eben alles möglich. Bei einem Spiel mit einer amtlichen Tendenz "6-2-2" hingegen wäre der Gastsieg schon eine starke Überraschung, die in TotoMax als "Kracher" bezeichnet werden. Gewinnt eine Gastmannschaft dagegen in einem Spiel mit einem haushohen Favoriten, das mit der Tendenz "8-1-1" eingestuft wurde, dann wäre das eine fußballerische Sensation und wird als "Bombe" bezeichnet. Analog können natürlich auch Heimsiege Bomben sein, wenn z.B. Gibraltar zuhause im Länderspiel Gibraltar - Deutschland gewinnen würde.

Als Richtlinie, ab wann ein Ergebnis als "Kracher" gilt, gibt es unterschiedliche Einschätzungen. In Spanien hat sich z.B. der Wert 24% für Kracher und 15% für Bombe etabliert. Genauso könnte man 20% für Kracher und 10% für Bombe wählen. Selbstverständlich kann man die Grenzwerte individuell einstellen. In der obigen Abbildung ist ersichtlich, dass verschiedene Grenzen bei den Prozenten und Quoten gewählt wurden, denn 24% entspricht der Quote 4,17 und 15% der Quote 6,67. Andererseits entspricht die Quote 5,00= 20% und die Quote 10,00 = 10%.

Der Sinn dieser Differenzierung mit "Kracher" und "Bomben" ist, dass man den Aufbau seines Tipp dadurch viel gezielter gestalten kann! Denn TotoMax lässt auch Filter zu, die auf diese filigranen, aber wichtigen Unterscheidungen eingehen, besonders dann, wenn man Quoten orientiert spielen möchte. Man kann in TotoMax III bestimmen, wie viele Kracher und Bomben pro Tippreihe vorhanden sein dürfen.

Beispiel: Im abgebildeten Spielplan sind für das 2. Spiel "Hannover - Bayern" in der Tabelle mit den prozentualen Einschätzungen die Werte 6% - 13% - 81% aufgeführt. Weil der Bayern-Sieg mit 81% als am wahrscheinlichsten eingeschätzt wird, steht in der Spalte "A" (Grundtipp) das Tippkennzeichen 2 (Bayern ist ja die Gastmannschaft). Das zweitwahrscheinlichste ist das Unentschieden. Deswegen steht in der Spalte "B" (Ausweichtipp) das Tippkennzeichen 0. Um unwahrscheinlichsten wird der Sieg für Hannover eingeschätzt. Deswegen steht in der Spalte "C" das Tippkennzeichen "1". Weil der Prozentsatz für das Unentschieden mit 13% kleiner als der 20%-Grenzwert für Kracher ist, wird das Unentschieden als Kracher eingestuft. Deswegen steht in der Spalte "K" das Tippkennzeichen "0". Weil der Prozentsatz für den Heimsieg von Hannover mit 6% kleiner als der 10%-Grenzwert für Bomben ist, wird der Heimsieg als Bombe eingestuft. Deswegen steht in der Spalte "B" das Tipp-KZ 1.

Spielplan und Prognose auf Tipp übertragen

Bei der Anlage eines neuen Tipps wird der aktuelle Spielplan automatisch eingesetzt. Aufgrund den "generellen Einstellungen" kann die dort gewählte Wunschprognose ebenfalls automatisch auf den Tipp-Plan übertragen werden. Aufgrund den weiteren Voreinstellungen wie z.B. Anzahl Bänke, Zwei- und Dreiwege und dem bevorzugten Basissystem kann so ein neuer Tipp komplett voreingestellt werden. Keine Sorge, es handelt sich nur um Voreinstellungen. Selbstverständlich kann man jederzeit eine andere Prognoseart auswählen, den Tipp-Plan beliebig verändern und ein anderes Basis-System auswählen. Über den Schalter "Spielplan" kann man auch den Spielplan einer anderen Veranstaltung einlesen, z.B. wenn man einen Testtipp für eine frühere Veranstaltung machen möchte, um zu sehen, welchen Erfolg man dabei gehabt hätte.



Abb.: Bevorzugte Prognoseart und bevorzugtes Basissystem kann bei der Neuanlage eines Tipps automatisch voreingestellt werden (siehe Menü "Wettart" - "generelle Einstellungen")



Abb.: Bevorzugte Prognoseart und bevorzugtes Basissystem kann bei der Neuanlage eines Tipps automatisch voreingestellt werden (siehe Menü "Wettart" - "Anwenderdaten und -Einstellungen")

Beispiel: Im Menü "Datei" hat man "Neuen Tipp anlegen" ausgewählt und den Namen "2015-10-RS-001" angegeben. Das Tipp-Erstellungsprogramm wird geladen und ein neuer Tipp mit dem Spielplan der aktuellen Woche wird eingesetzt. Aufgrund den Angaben im Menü "Wettart"- "Anwenderdaten und -Einstellungen" wird der Tipp-Plan mit einer Bank, zwei Zweiwege und zehn Dreiwegen ausgestattet. Die bevorzugte Prognoseart des Anwenders ist lt. den "generelle Einstellungen" die Prognose mit den prozentualen Einschätzungen aufgrund der Buchmacher-Bestquoten (Prognosetabelle "A"). Diese wird nun automatisch auf den Tipp-Plan übertragen. Dabei wird die Bank auf das Spiel mit der Rangfolge 1, die beiden Zweiwege auf die Spiele mit der Rangfolge 2 und 3 und die zehn Dreiwege auf die restlichen Spiele positioniert. Natürlich wird dabei - falls erforderlich - auch der Grundtipp umgestellt. Schlussendlich wird als Tipp-Basis das Profisystem für den 2. Rang voreingestellt. Alles sind nur Voreinstellungen und können jederzeit geändert werden. Anschließend wird man Filterungen und/oder Kürzungen vornehmen, um die 13.122 Tippreihen des gewählten Basis-Systems auf ein spielbares Maß zu reduzieren.

The screenshot shows the main interface of the TotoMaxIII software. On the left, there's a 'Spielplan' section for the 10/2015 tournament, listing 13 matches. In the center, the 'Prognose' section shows 'Buchmacher-Bestquoten' with columns for A, B, C, K, B, RF, and probability percentages. On the right, the 'Tipp-Plan' section shows a grid of bets for 13 matches, with 'Bank' selected for match 1, 'Zweiweg' for matches 2 and 3, and 'Dreiweg' for the remaining matches. Below this, the 'Tipp-Basis' section shows the 'Profisystem' selected for the 2nd rank. At the bottom, there are various filter and action buttons like 'Tipp-Plan', 'Tippzeichen-Filter', 'Grundtipp-Filter', etc.

Abb.: Bei der Neuanlage eines Tipps wird der aktuelle Spielplan, die Prognose, der Tipp-Plan und das Basis-System automatisch voreingestellt

Datenservice - Spielpläne bequem aus dem Internet herunterladen

TotoMaxIII-Anwender können die Spielpläne für die letzte, aktuelle und nächste Veranstaltung der deutschen Dreizehnerwette bequem aus dem Internet herunterladen. Das ist eine zusätzliche Serviceleistung, die man als Halbjahres- oder Jahresservice buchen kann. Nach dem ersten Erwerb einer TotoMaxIII-Version ist dieser Service ab dem Rechnungsdatum ein halbes Jahr lang kostenlos. Man wird rechtzeitig an das Ende der Laufzeit erinnert und kann dann gegen Gebühr den Service buchen. Details siehe [Datenservice](#).

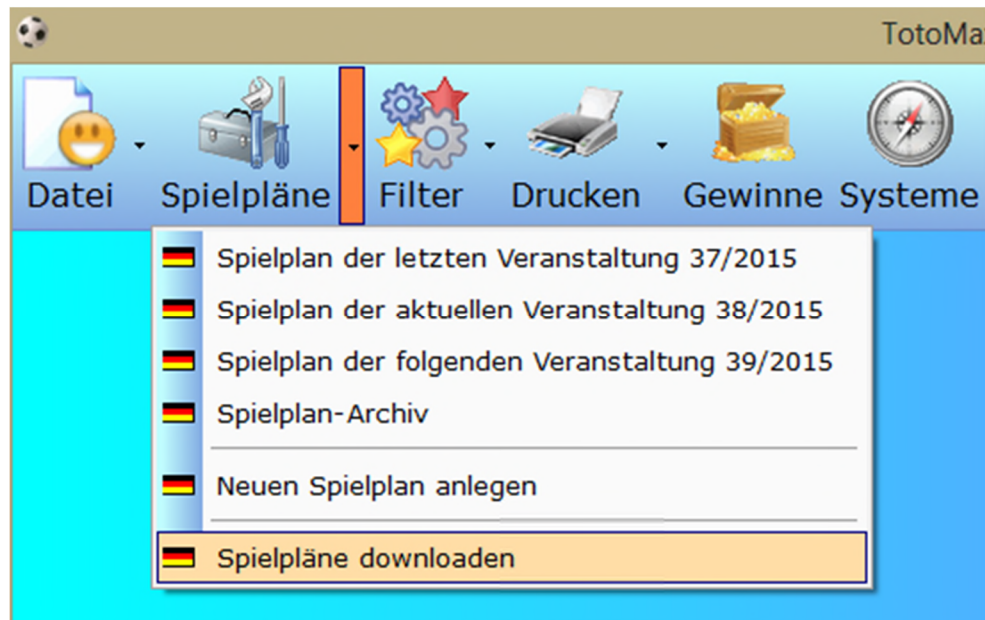


Abb.: Durch die Funktion 'Spielpläne downloaden' werden immer die Spielpläne für die letzte, aktuelle und folgende Veranstaltung heruntergeladen

Eingeschränkter Download bei nicht gebuchtem Datenservice

Jedermann kann ab der Version 3.0.38 alle Spielpläne mit gewissen Einschränkungen herunterladen! Das betrifft sowohl die (F)ree-Version als auch reguläre User, die keinen Datenservice gebucht haben. Es wird für alle Anwender empfohlen, einmal wöchentlich oder vor der Tipp-Erstellung zuerst die Spielpläne herunterzuladen! Ab montags um die Mittagszeit stehen alle drei DE13-Spielpläne bereit (letzte, aktuelle, folgende Veranstaltung)! Das ist eine große Erleichterung, denn in den heruntergeladenen Spielplänen sind die gesamten Veranstaltungs-Kopfdaten wie z.B. Veranstaltungsbeginn und -Ende. Auch die amtlichen Tendenzen in DE13 werden mitgeliefert.

Das wöchentliche Herunterladen ist wichtig, denn die Spielpläne werden dadurch erstens korrekt angelegt und enthalten dabei die wichtigen Angaben über den Beginn und das Ende der Veranstaltung: Nur aufgrund dieser Angaben kann TotoMax automatisch und verlässlich feststellen, welches momentan der letzte, aktuelle und folgende Spielplan ist. Die Aktualität der Spielpläne wird von TotoMax ständig überprüft und bewertet. Das erleichtert die Tipp-Erstellung und das gesamte Tipp-Management ungemein!

Einschränkungen: Beim aktuellen und beim Folge-Spielplan gibt es natürlich wichtige Einschränkungen gegenüber dem regulären, kostenpflichtigen Datenservice: Es werden keine Prognosen mit den Buchmacherquoten und prozentualen Einschätzungen geliefert! Außerdem werden bei den Spielpaarungen nur die zuerst und die zuletzt stattfindende Paarung sichtbar. Wer also keinen Datenservice gebucht hat, muss die restlichen Begegnungen manuell eintragen. Die Prozent- und Buchmacherquoten-Prognosen kann man manuell ab der (M)edium-Version eingeben.

Beim Spielplan für die letzte Veranstaltung hingegen werden alle Spielpaarungen mit Land und Liga, Mannschaften, Anpfiffzeiten, Tor-Ergebnisse, Toto-Kennzeichen und vollständige Gewinnquoten mitgeliefert! Das erleichtert die Gewinnauswertung, falls man sie noch nicht gemacht hat, ganz erheblich. Die Prozent- und Buchmacherquoten-Prognosen werden erst ab der (M)edium-Version bei gebuchtem Datenservice mitgeliefert. Das sind auch mit Abstand die wichtigsten und relevantesten Daten!