

Inhalt

Allgemeines
Vorgehensweise
Bänke, Zwei- und Dreiwege
Tipeingabe und Systemberechnung

Menüpunkte:

Datei:

Tip laden / speichern
System laden / speichern

Tipeingabe:

Benutzertip
Computertip

System:

Systemberechnung
System prüfen
Gewinn ermitteln
Nächster Schein
Vorheriger Schein

Info:

Info

Allgemeines

Das Programm Systemberechnung für 11er Wette unterstützt Sie beim Erstellen von eigenen Tipssystemen für die Fußball 11er Wette. Es berechnet nach Ihren Angaben Teilsysteme, mit oder ohne Gewinngarantie. Ein System ohne Garantie kann vom Programm so zusammengefasst werden, daß Sie Ihren Tip einfach mit einem Fußballtoto Systemschein spielen können und nicht alle Tipreihen einzeln ausfüllen müssen.

Weiterhin kann das Programm Ihnen einen Tip zu einem Spiel berechnen. Dies ist möglich, da das Programm eine Vielzahl von Begegnungen "gelernt" hat, und so auf Grund von den Ligawerten (Tabellenstand, usw) die wahrscheinlichen Ergebnisse ermitteln kann. Sie können den berechneten Tip dann übernehmen, oder nach Ihrer Meinung abändern.

Dadurch, daß Sie ein System als Teilsystem und nicht als Vollsystem spielen, können Sie zu einem geringeren Preis mehrere Zwei-, bzw. Dreiwege spielen. Sie können die Anzahl der Tipreihen, die dann auch den Preis für das System bestimmen, selbst vorgeben. Mit Hilfe dieses Programms können Sie auch größere Systeme spielen (z.B. 50 DM oder mehr), deren Entwurf Sie 'von Hand' viel Zeit und Überlegung kosten würde. Das Programm stellt ebenfalls sicher, daß in dem berechneten System keine doppelten Tips vorhanden sind, d.h. daß jede Tipreihe von jeder anderen verschieden ist, und Sie nicht für eine Reihe doppelt bezahlen.

Durch die Möglichkeit, einen Tip für die 11er Wette in Prozenten abzugeben, und daraus ein Teilsystem zu berechnen, werden Ihre "gefühlsmäßigen" Ergebnisvorhersagen optimal für einen Tip eingesetzt.

*Der Autor wünscht Ihnen
viel Glück!*

Benutzertip

Um ein Teilsystem zu berechnen benötigt das Programm einen von Ihnen erstellten Tip. In diesem Tip geben Sie für die Spiele eine prozentuale Vorhersage der Ergebnisse ein. Sie können dabei Ihren Tip beliebig in Chancen aufteilen. z.B.:

zu 50% auf Sieg der Mannschaft 1

zu 30% auf unentschieden und

zu 20% auf Sieg Mannschaft 2.

Bitte beachten Sie, daß die Gesamtchance (Mannschaft 1 + unentschieden + Mannschaft 2) 99% oder 100% ergeben muß.

Wenn Sie ein Spiel als 3-Wege-Tip Vollsystem spielen wollen, so geben Sie für alle 3 Möglichkeiten eine Chance von 33% ein. Die Gesamtchance ist dann 99% und der Computer erkennt dies als 3-Wege-Tip an. Um ein 2-Wege-Tip als Vollsystem zu spielen geben Sie für die 2 Ergebnisse jeweils eine Chance von 50 % ein, und der Computer berechnet diese Spiel wie ein Vollsystem.

Computertip

Computertip

Sie können für ein oder mehrere Spiele eine prozentuale Chance der Ergebnisse vom Computer berechnen lassen.

Das Programm hat auf Grund einer Vielzahl von Ergebnissen "gelernt", bestimmte Tabellenwerte für einem Tip zu benutzen. Diese Werte müssen dem Programm im Eingabefeld des Menüpunktes COMPUTERTIP bzw. nach Anwahl von TIP BERECHNEN bei der Tipeingabe angegeben werden. Es sind Werte, die Sie aus Ligatabellen entnehmen können. Alle Werte stehen z.B. im TOTO LOTTO Glücksmagazin

Für beide spielenden Mannschaften werden folgende Werte jeweils für die aktuelle Saison benötigt:

- Anzahl der bisherigen Spiele
- Tore selbst geschossen
- Tore erhalten
- bisherige Spielergebnisse (Anzahl Heimsiege HS, Anzahl Heimunentschieden HU, Anzahl Heimmiederlagen HN, Anzahl Auswärtssiege AS, Anzahl Auswärtsunentschieden AU, Anzahl Auswärtsniederlagen AN)

Nachdem Sie die Werte in die Eingabefelder eingeben haben können Sie sich mit den Schaltern NORMALER TIP und ÜBERRASCHUNGSTIP eine prozentuale Chance der Ergebnisse anzeigen lassen. Die Berechnung eines "Überraschungstips" ist zu empfehlen, wenn eine der spielenden Mannschaften bereits für Überraschungen gesorgt hat, ansonsten sollte ein "normaler Tip" berechnet werden.

Die berechnete Vorhersage können Sie mit dem Knopf ÜBERNEHMEN in Ihren Benutzertip eintragen, mit dem Knopf ÄNDERN nach Ihrer Meinung abändern, und dann übernehmen, oder mit dem Knopf ABBRUCH unberücksichtigt lassen.

Benutzertip

Systemberechnung

Aufgrund des von Ihnen eingegebenen Benutzertips berechnet der Computer für Sie ein Teilsystem mit dem Sie Ihren Tip mit der Anzahl der von Ihnen angegebenen Tipreihen oder ein System mit Gewinngarantie, sofern Bänke und Zweibege stimmen, spielen können. Die Berechnung dauert je nach Teilsystem etwas Zeit (Minuten).

Sie können zur Systemberechnung auswählen, ob Sie ein System mit Garantie oder nach der von Ihnen angegebenen Tipreihenanzahl berechnet haben wollen. Beim System mit Gewinngarantie können Sie wählen, ob im System die von Ihnen im Benutzertip eingegebenen Chancen berücksichtigt werden, oder ob nur die im Benutzertip eingegebenen Zwei- und Dreibege beachtet werden. Die Berechnung ohne Berücksichtigung der Chancen erfordert weniger Zeit. Bei der Einbeziehung der Chance werden im System die Tipreihen mit der nach Benutzertip größten Chance mit aufgenommen.

Nachdem das System berechnet ist wird Ihnen der erste Fußballtoto Systemschein mit den auszufüllenden Kreuzen und Preisen angezeigt. Ein System mit Garantie kann meist nur voll ausgeschrieben gespielt werden. In diesem Fall wird ein Fußballtoto Normalschein angezeigt. Wenn das System mehrere Scheine erfordert, so können Sie mit dem Menüpunkt NÄCHSTER SCHEIN bzw. VORHERIGER SCHEIN die Anzeige wechseln.

**TOTO
LOTTO *Glücksmagazin***

Damit der Computer Ihnen einen Tip für ein Spiel berechnen kann müssen Ihm bestimmte Werte über die spielenden Mannschaften eingegeben werden. Diese Werte können z.B. aus dem TOTO LOTTO Glücksmagazin entnommen werden. Das TOTO LOTTO Glücksmagazin erhalten Sie kostenlos an jeder TOTO LOTTO Annahmestelle. Bitte beachten Sie, daß die aktuellen Tabellenwerte für die Mannschaften immer erst im folgenden Heft, d.h. im Heft für die nächste Woche, das jeweils ab Mittwoch zu erhalten ist, stehen.

Die Werte, die Sie zur Berechnung eines Tips benötigen stehen in den Tabellen der Ligen. Der Computer benötigt für jede Mannschaft:

- Anzahl der Spiele
(erster Wert nach dem Mannschaftsnamen)
- Tor selbst : Tore Gegner
(zweiter und dritter Wert nach dem
Mannschaftsnamen)
- bisherige Spielergebnisse
(sechster bis elfter Wert nach dem
Mannschaftsnamen)

Im TOTO LOTTO Glücksmagazin finden Sie auch eine Tendenz für jedes Spiel. Sie können diese Tendenz für Ihren Benutzertip übernehmen, indem Sie die Werte (in Baden-Württemberg Zahlen zwischen 1 und 10) in Prozentwerten eingeben.

Datei

Tip laden / Tip speichern

Im Untermenü DATEI können Sie einen eingegebenen Tip speichern, bzw. einen gespeicherten Tip von Diskette oder Festplatte abrufen (laden). Wenn Sie einen eingegebenen Tip abspeichern wollen wählen Sie DATEI, TIP SPEICHERN und geben Sie dann den Namen für diesen Tip an. Als Namen kann z. B. das Datum der Spiele angegeben werden jedoch ohne Punkte (z.B. 29_5_94).

Um einen Tip zu laden wählen Sie DATEI, TIP LADEN. Sie erhalten dann eine Auswahl der gespeicherten Tips. Nachdem Sie den gewünschten Tip gewählt haben drücken Sie den Knopf LADEN, und der gespeicherte Tip wird eingelesen. Sie können dann diesen Tip weiterbenutzen (abändern) bzw. daraus wieder ein System berechnen lassen.

Um das Programm zu beenden wählen Sie DATEI, BEENDEN aus. Das Programm wird beendet.

Datei System laden / System speichern

Im Untermenü DATEI können Sie ein berechnetes System speichern, bzw. ein gespeichertes System von Diskette oder Festplatte abrufen (laden). Wenn Sie ein berechnetes System abspeichern wollen wählen Sie DATEI, SYSTEM SPEICHERN und geben Sie dann den Namen für diesen Tip an. Als Namen kann z. B. das Datum der Spiele angegeben werden jedoch ohne Punkte (z.B. 29_5_94).

Um ein System zu laden wählen Sie DATEI, SYSTEM LADEN. Sie erhalten dann eine Auswahl der gespeicherten Systeme. Nachdem Sie das gewünschte System gewählt haben drücken Sie den Knopf LADEN, und das gespeicherte System wird eingelesen. Sie können dieses System dann z.B. auf Gewinne überprüfen.

Info

Unter dem Menüpunkt INFO erfahren Sie die den Programmnamen, die Versionsnummer und den Copyright - Hinweis des Programms das Sie benutzen.

Geben Sie bitte bei Nachfragen diese Information an.

Nächster Schein

Wenn Sie ein System mit dem Menüpunkt SYSTEMBERECHNEN berechnet haben, so besteht dieses je nach Anzahl der Tipreihen eventuell aus mehreren Scheinen. Sie können sich mit dem Menüpunkt SYSTEM/NÄCHSTER SCHEIN bzw. mit der Tastenkombination Ctrl+N den nächsten Schein anzeigen lassen.

Vorheriger Schein

Wenn Sie ein System mit dem Menüpunkt SYSTEMBERECHNEN berechnet haben, so besteht dieses je nach Anzahl der Tipreihen eventuell aus mehreren Scheinen. Sie können sich mit dem Menüpunkt SYSTEM/VORHERIGER SCHEIN bzw. mit der Tastenkombination Ctrl+V den vorherigen Schein anzeigen lassen.

Tipeingabe und Systemberechnung

Wenn Sie mit einem Teilsystem bei der Fußball 11er Wette mitspielen, dann können Sie für die Ergebnisvorhersage einen prozentualen Tip abgeben, und müssen sich für die Spiele nicht exakt auf ein Ergebnis festlegen, Sie geben für die Ergebnismöglichkeiten jeweils eine prozentuale Chance an, und lassen sich dann daraus ein Teilsystem berechnen. Sie können dabei auswählen, ob das System mit der angegebenen Anzahl von Tipreihen (Preis) berechnet werden soll, oder ob ein System mit Gewinngarantie ermittelt werden soll. Eine Gewinngarantie besteht dann, wenn Bänke und Zweiwege stimmen. Bei der Berechnung eines Systems mit Gewinngarantie kann die Anzahl der Tipreihen nicht selbst bestimmt werden.

Um ein Teilsystem zu berechnen benötigt der Computer einen Tip, in dem in Prozenten die Chancen auf das jeweilige Spielergebnis der 11 Spiele angegeben sind. Dieser Tip wird mit dem Menüpunkt TIPEINGABE erstellt. Sie erhalten ein Eingabefenster, in dem Sie für die 11 Spiele eine prozentuale Chance für die Ergebnisse eingeben können. Die Gesamtchance eines Spieles (Prozente von 1 + Prozente von 0 + Prozente von 2) sollte den Wert 100% oder 99% erreichen. Der Wert 99% ist zulässig wenn Sie ein Spiel als 3-Wege mit jeweils 33% auf jedes Ergebnis spielen.

Als Eingabewert kann zum Beispiel auch die Tendenz im TOTO-LOTTO Glücksmagazin übernommen werden.

Als weiters haben Sie die Möglichkeit sich einen prozentualen Tip für ein (oder mehrere) Spiele vom Computer berechnen zu lassen. Wenn Sie für ein Spiel ein Ergebnis vom Computer berechnen lassen wollen, so können Sie dies mit dem Schalter TIP BERECHNEN tun. Sie müssen dann dem Computer die Ligawerte für dieses Spiel eingeben. Den berechneten Tip können Sie unverändert übernehmen, oder nach Ihrer Meinung abändern.

Computertip

Teilsystem

In einem Teilsystem sind, anders als beim Vollsystem, nicht alle Kombination der Zwei- und Dreiwege enthalten. Der Vorteil des Teilsystems ist jedoch ein wesentlich geringerer Preis als beim Vollsystem, so daß eine größere Anzahl von Zwei- und Dreiwegen gespielt werden kann. Es besteht bei einem Teilsystem jedoch keine Sicherheit, daß wenn alle Bänke, Zweiwege und Dreiwege stimmen, auch die 11 Richtigen in den Reihen enthalten sind. Möglicherweise gibt es dann Reihen mit nur 10 oder 9 Richtigen. Das Programm berechnet Ihnen die Kombinationen, die nach Ihrem Tip am wahrscheinlichsten sind. Sie können damit viele Zwei- und Dreiwege als Teilsystem spielen, ohne viel Zeit und Überlegung aufzubringen.

Sie können ein System berechnen lassen, das eine Gewinngarantie enthält, sofern Bänke und Zweiwege stimmen. Die gewünschte Garantie kann ausgewählt werden (9 oder 10 Richtige).

Große Systeme

Sie können mit diesem Systemprogramm Teilsysteme mit beliebig großer Anzahl von Tipreihen berechnen. Wenn Sie einen Tip eingegeben haben, der zu dem von Ihnen angegebenen Preis auch als Vollsystem gespielt werden kann, so werden Sie vom Programm darauf hingewiesen, und es wird kein Teilsystem berechnet.

Beispiel:

Wenn Sie für 9 der 11 Spiele jeweils 100% auf 1 Ergebnis gesetzt haben, und bei den übrigen 2 Spielen jeweils 50% auf 2 Ergebnisse gesetzt haben (2 Zweiwege), dann kann dieses System mit 4 Tipreihen als Vollsystem gespielt werden. Wenn Sie jetzt bei der Anzahl der Tipreihen 4 oder mehr angeben, dann wird keine Teilsystem berechnet, und es erscheint der Hinweis, daß dieses System mit der Anzahl der Tipreihen als Vollsystem gespielt werden kann.

Vorgehensweise

In diesem Abschnitt erhalten Sie eine schnelle Einführung, damit Sie möglichst bald Ihren Systemtip spielen können.

Um Ihnen ein Teilsystem zu berechnen benötigt das Programm den Benutzertip von Ihnen. Um diesen einzugeben wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt Tipeingabe, und daraus den Menüpunkt BENUTZERTIP. Es erscheint ein Eingabeformular, in das die prozentuellen Chancen der Spielergebnisse einzutragen sind. Für ein Spiel muß die Gesamtchance 100% sein. Diese 100% können auf die einzelnen Ergebnisse beliebig aufgeteilt werden. (z.B. 50% auf 1, 30% auf 0, 20% auf 2).

Mit dem Schalter SYSTEM BERECHNEN, kann dann ein System für diesen Tip ermittelt werden. Ein System kann mit Gewinngarantie, sofern Bänke und Zweibege stimmen, berechnet werden, oder das System wird für die Anzahl der von Ihnen angegebenen Tipreihen berechnet.

Bei der Berechnung erhalten Sie Hinweise über den aktuellen Stand und können die Berechnung auch Abbrechen. Die Berechnung kann je nach Größe des Systems bis zu mehreren Minuten in Anspruch nehmen. Nachdem die Berechnung abgeschlossen ist zeigt das Programm das Bild des 1. Systemscheines, bzw. Normalscheines, wie er von Ihnen ausgefüllt werden sollte. Benötigt das von Ihnen gewünscht System mehrere Scheine, dann können Sie sich unter dem Menüpunkt SYSTEM und hierbei mit den Menüpunkten Nächster Schein bzw. Vorheriger Schein die Bilder aller Scheine anzeigen lassen. Um Ihr System zu spielen sollten Sie alle Scheine wie angezeigt ausfüllen.

Um bei der Eingabe des Benutzertips eine Vorhersage vom Programm (Computertip) erstellen zu lassen, wählen Sie den Schalter TIP BERECHNEN. Das Programm benötigt dann die entsprechenden Ligawerte und Sie können sich nach deren Eingabe mit den Schaltern ÜBERASCHUNGSTIP und NORMALER TIP eine entsprechende prozentuale Vorhersage anzeigen lassen. Diese kann dann in Ihren Tip übernommen werden.

Bei Eingabefehler in der Erstellung des Benutzertips oder bei der Eingabe der Ligawerten erhalten Sie vom Programm Hinweise auf diese Fehler, soweit sie erkannt werden können.

System prüfen

Mit dieser Funktion können Sie eine berechnetes System überprüfen. Es wird geprüft was der Mindestgewinn ist, sofern Bänke und Zweiwege richtig sind. Bei einem System das mit Garantie berechnet worden ist, ergibt die Überprüfung die ausgewählte Gewinngarantie (z.B. min. 1 mal 9 Richtige, sofern Bänke und Zweiwege stimmen). Bei einem System, das nach Anzahl der Tipreihen berechnet wurde kann die Überprüfung eine Mindestgarantie, oder keine Garantie ergeben.

Gewinne ermitteln

Mit dieser Funktion können Sie, nachdem die Spielergebnisse festliegen, überprüfen, ob Ihr System Gewinne enthält, und in welchen Tippreihen sich diese befinden.

Nach Auswahl dieses Menüpunktes erscheint ein Eingabefenster in das die Spielergebnisse der 11 Spiele der 11er Wette einzutragen sind. (z.B. 1,0,2).

Nach der Eingabe der Ergebnisse und betätigen des Schalters GEWINNE ERMITTELN wird das System durchsucht, und eventuell vorhandene Gewinne angezeigt.

Computertip

In diesem Fenster werden die Chancen angezeigt, die der Computer auf Grund seiner bisher "gelernten" Spiele berechnet hat. Sie können diesen Tip direkt in das Benutzerformular übernehmen. Betätigen Sie hierzu den Schalter ÜBERNEHMEN. Wenn Sie den Tip nach Ihrer Meinung noch abändern wollen, so können Sie dies mit durch Betätigen des Schalters ÄNDERN tun. Sie können den abgeänderten Tip dann ins Benutzertipformular übernehmen.

Durch Betätigen des Schalters ABBRUCH wird das Anzeigefenster geschlossen, ohne daß der Tip übernommen wird.

Gewünschte Garantie

Wählen Sie hier die gewünschte Systemgarantie aus. Sie können eine Garantie für 9 Richtige oder 10 Richtige, oder keine Garantie auswählen. Mit dem Auswahlpunkt NACH TIPREIHENANZAHL wird ein System berechnet, das die angegebene Anzahl von Tipreihen umfasst, jedoch nicht immer eine Gewinngarantie beinhaltet.

Mit den anderen Auswahlpunkten werden Systeme mit der angegebenen Gewinngarantie berechnet, sofern Bänke und Zweiwege richtig sind. Dabei gibt es die Möglichkeiten ein System ohne Berücksichtigung der im Benutzertyp angegebenen Chancen zu berechnen, oder im System die Chancen zu berücksichtigen. Wenn ein System ohne Berücksichtigung berechnet wird, so werden aus dem Benutzertyp nur die Drei- und Zweiwege übernommen. Bei Berücksichtigung der Chancen werden die Tipreihen mit der größten Wahrscheinlichkeit in das System aufgenommen.

Die Berechnung mit Berücksichtigung der Chancen wird ausgewählt durch die Auswahlpunkte mit NACH CHANCE OPT. in Klammern. Dies bedeutet, daß das System nach den angegebenen Chancen optimiert wird. Die Berechnung unter Berücksichtigung der Chancen dauert länger als ohne Berücksichtigung.

Bänke, Zwei- und Dreiwege

Um ein Spielergebnis zu tippen gibt es verschiedene Möglichkeiten.

1. Tippen auf ein einzelnes Ergebnis wird als Bank bezeichnet z.B. Sieg Mannschaft 1.
2. Tippen von zwei Ergebnismöglichkeiten wird als Zweiwegetip (kurz Zweiwege) bezeichnet. z.B. Sieg Mannschaft 1 oder unentschieden.
3. Tippen aller drei Möglichkeiten wird als Dreiwegetip (kurz Dreiwege) bezeichnet, Also Sieg Mannschaft 1, unentschieden oder Sieg Mannschaft 2.

Beim Tippen mit diesem Programm kann ein Zwei- bzw. Dreiwege getippt werden, wobei dann für die einzelnen Ergebnisse eine prozentuelle Gewinnchance abgegeben wird.

Ein Ergebnis wird bei der Systemberechnung berücksichtigt, wenn diese Chance größer als Null ist.

Beispiele:

1	0	2	
50%	50%	0%	->Zweiwege
99%	1%	0%	->Zweiwege
10%	20%	70%	->Dreiwege
69%	20%	1%	->Dreiwege
100%	0%	0%	->Bank
0%	100%	0%	->Bank

Mit diesem Programm können Systeme berechnet werden, in denen die Zwei- und Dreiwege mit den angegebenen Chancen gewichtet sind, d.h. je höher die prozentual angegebene Chance eines Spielergebnisses ist, desto häufiger ist dieses Ergebnis in den Tippreihen bezüglich der anderen Ergebnisse enthalten.

