TOTOSOFT 2023

Bedienungsanleitung

Totosoft soll Ihnen bei der Entwicklung von leistungsfähigen Systemen für die Dreizehnerwette unterstützen.

Totosoft beinhaltet bereits über 200 Garantiesysteme.

Import und Export von diversen Systemen im ASCII/Textformat.

Viele Aussonderungs- und Optimierungsmodule z.B.: Aussondern anhand der aktuellen Sportwetten Quoten mit integriertem Analyse Tool.

Die Gewinnermittlung, Gewinn-Verlust-Berechnungen sowie die Garantieermittlung eines Systems sind schnell und einfach durchzuführen.

Lesen Sie bitte diese Anleitung, um mehr über die Dreizehnerwette zu lernen und um die Vorteile von Totosoft 10x besser nutzen zu können.

Fragen und Anregungen zur Anleitung bitte an:

Detlef Kleinfelder Fischergasse 5 79364 Malterdingen E-Mail: info@lottosoft.de Tel: 07644 3287874 Mo.-Do. 17-19 Uhr

🛑 Totosoft

1	INS	TALLATIONSHINWEISE	6
1.1	Sy	stemvoraussetzungen	8
1.2	Ve	erzeichnisstruktur	8
2	DEI	NSTALLATION	9
3	FUN	NKTIONEN VON TOTOSOFT 2023	10
3.1	Da	itei	10
3.3	1.1	Programm beenden	10
3.3	1.2	Info	10
3.3	1.3	Passwort eingeben	10
3.3	1.4	Einstellungen	11
3.3	1.5	Kurzanleitung	12
3.3	1.6	Anleitung	12
3.2	Tij	opsysteme	13
3.2	2.1	Systeme laden	13
3.2	2.2	Systeme speichern	14
3.2	2.3	Automatischer Import von Systemen im Textformat/ASCII	15
3.2	2.4	Manuelle Tippeingabe	16
3.2	2.5	Tippreihen ansehen und einzelne löschen	17
3.3	Sy	steme erstellen	18
3.3	3.1	13er Garantiesysteme erstellen	18
3.3	3.2	Vollsystem erstellen	19
3.3	3.3	Überschneidungsfreie Systeme erstellen	20
3.3	3.4	Überschneidungsfreie Systeme erstellen mit Zwischenstufen	21
3.4	Ge	ewinn	22
3.4	4.1	Ermittlung für 13er-Systeme	22
3.4	4.2	Garantietabelle	23
3.4	4.3	Gewinnberechnung eines Vollsystems	24
3.4	4.4	Gewinn-Verlust Berechnung des Systems	25

🖲 Totosoft	
------------	--

3.5 D	reizehner Statistik	26
3.5.1	Ansehen	26
3.5.2	Dreizehnerwette Online Update	27
3.5.3	Kombinationen	29
3.5.4	Auswertung	
3.5.5	Statistik Sortierung	31
3.6 A	ussonderungen	
3.6.1	Zufallsaussonderung	
3.6.2	Summer aller Tendenzen	
3.6.3	Tippzeichenwechsel	
3.6.4	Anzahl der 1er, 0er und 2er - Trefferfolge	35
3.6.5	Grundtipp	
3.6.6	Blockaussonderung	
3.6.7	Tippfolge – Trefferfolge	
3.6.8	Tippbild -Trefferbild	
3.6.9	Tippfolge10	40
3.6.10	SoTippenAndere - 9 Experten Tipps (TippMit)	41
3.6.11	Sportwettenquoten	42
3.7 D	rucken	43
3.7.1	Tippreihen ausdrucken	43
3.7.2	Tippscheineinstellungen	44
3.7.3	Tippscheindruck	45
3.8 Sy	ystementwicklung	46
3.8.1	Totoumbau	46
3.8.2	Tippumbau	47
3.8.3	Mehrwege streichen	48
3.8.4	Spiele verschieben	49
3.8.5	Sortieren und doppelte Reihen entfernen	50
3.8.6	Systeme miteinander verbinden	51
3.8.7	Mehrere Systeme verbinden	52

3	Totosoft

3.9	Extr	as	53
3.9	.1	3er_Block_Summe	53
3.9	.2	Zweier_Block_Summe	55
3.9	.3	Statistik Aussonderungen	
3.9	.4	Systemgrundtipp	56
3.9	.5	K_Spezial3_Anzahl Wiederholungen	57
3.9	.6	K_Spezial6_12erGrundtipp	57
3.9	.7	Reihe mal Reihe	58
3.9	.8	Block mal Block	58
3.9	.9	Lotto to Toto	59
3.9	.10	Export	59
3.9	.11	Export Spanien	60
3.10	Itali	en	61
3.1	0.3	Totogol Gewinnermittlung (Demo)	61
3.1	0.4	Totogol Tippumbau (Demo)	61
4	NACI	HWORT	

Intelligente Systeme Entwickeln und gewinnen!

Totosoft 2023 – Kurzanleitung



Wichtig:

Wenn Sie eine Berechnung, Aussonderung durchgeführt oder ein System erstellt haben, erscheint auf der rechten Seite des aktuellen Formulars das neue System. Mit dieser Funktion wird automatisch das neu erstellte System in den Ladespeicher geladen, d. h. das System und die Software verhalten sich so als wäre das System gerade erst geladen geworden. Zuvor geladene Systeme gehen dabei verloren.

Durch diese Aktualisierungstaste wird das gerade geladene System bzw. das System welches zuvor durch die "übertragen" in den Ladespeicher übernommen worden ist, in der darunter liegenden Box angezeigt. Wenn sich das Formular öffnet, wird das System automatisch in der Box angezeigt.





1 Installationshinweise

Sprachenauswahl		
Bitte wä Installat	hlen Sie eine Sprache ionsvorgang benutzt	aus, die für den werden soll.
Deutsci	ı	~
	ОК	Abbrechen
∰ Totosoft_10x Setup	Wilkommen zum Tol Setup Wizard Dieser Assistent wird Totosoft 1 Computer installieren. Sie sollte Anwendungen beenden, bevor fortfahren.	- X tosoft_10x 0x:10.2021.01.34 auf ihrem n alle anderen Sie mit dem Setup
© by Detlef Kleinfelder		
		Veiter > Abbrechen
Programmordner auswähle Bitte wählen sie den Program Das Setup wird To Um einen anderen Ordne	n mordner für die Installation. iosoft_10x in folgendern Ordner ir zu wählen, klicken Sie bitte auf D	Lotto int Totosoftwa Istallieren. urchsuchen.
Zielverzeichnis C:\Program Files (x86)\	Totosoft_10x\	Durchsuchen
Benötigter Speicher: 28.8 Freier Speicher: 132.2 GB	MB	
	< Zurück	Weiter Abbrechen
17 Totosoft 10x Setup		×
Zusätzliche Aufgaben aus Welche zusätzlichen Aufgab	wählen en sollen ausgefüht werden?	Lotto und Totosoftw
Wählen Sie die zusätzlich Totosoft_10x durchführen Zusätzliche Symbole: ⊇ Symbol auf Desktop er ⊇ Startmenüeintrag erste	m Aufgaben, die das Setup bei d soll und klicken Sie dann auf We stellen lien	r Installation von

Die Installation ist einfach in der Handhabung und wird mit der Setup-Routine von InstallForge durchgeführt.

Folgen Sie den Anweisungen der Setup-Routine und klicken Sie für eine Standardinstallation, jedes Mal auf die Schaltfläche ,WEITER⁴.



Totosoft_10x Setup	-	□ ×
Startmenű-Ordner auswähle Wo soll das Setup die Verknüp	n fungen erstellen?	Lotto und Totosoftwa
Setup wird die Verkn Um einen anderen Ordner z	üpfungen im folgenden Ordner erstellen. u wählen, klicken Sie bitte auf Durchsuchen	
Totosoft_10x\	Durchsuchen	h
	< Zurück Weiter >	Abbrechen
Totosoft_10x Setup	Totosoft_10x Setup Wizard fertigstellen Das Setup hat die Installation von Totosoft Computer abgeschlossen, Kiicken sie auf l um das Setup ubeenden.	d t_10x auf Ihrem Fertigstellen,
www.lottosoft.de © by Detlef		
Kleinfelder	Eastin	1

1.1 Systemvoraussetzungen

Betriebssysteme	e : Windows 10 64bit
Ram-Speicher Bildschirm	SDK-Framework 4.5 : mindestens 512 MB : Auflösung 1024*768 oder höher mit mindestens 256 Farben
Prozessor weitere Hardwa	: Pentium i3 oder höher bzw. gleichwertig re : Internet zum Download der Software und Updates Internet-Verbindung für die Statistik-Updates

1.2 Verzeichnisstruktur

Verzeichnisname	Beschreibung und Verwendung
\Totosoft\Daten	Programmdateien
\ Totosoft\Systeme für Import	Eignen Systeme im Textformat
\ Totosoft\Garantiesystme	Garantiesysteme
\ Totosoft\Statistik	Statistik Dateien für Lotto und Keno
\ Totosoft\hilfe	Hilfe Dateien im Html-Format
\Totosoft\AnwenderDaten	Daten für Tippscheindruck
\Totosoft\sound	Wave-Dateien für die Signale

*nicht alle Verzeichnisse sind in jeder Version vorhanden.

Nach dem ersten Start von Totosoft wird ein Unterverzeichnis mit dem Namen Totosoft im Verzeichnis EigeneDateien erstellt. In diesem Verzeichnis liegen die Updates der Statistik.

2 Deinstallation

Um alle Dateien zu löschen, deinstallieren Sie bitte die Software mit Windows. Start -> Systemsteuerung -> Software

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Start" welche unten links in der Taskleiste angebracht ist.

Anschließend auf Systemsteuerung und in dem Ordner "Systemsteuerung" auf Software. Nach kurzer Zeit erscheint eine Auflistung der installierten Softwareprogramme, suchen Sie darin die Totosoft und klicken auf "Ändern/Entfernen".

3 Funktionen von Totosoft 2023

3.1 Datei

3.1.1 Programm beenden

Beim Klicken der Schaltfläche "beenden" wird die Software beendet.

3.1.2 Info

Hier erhalten Sie Kontaktinformation direkt zum Programmierer und zu der Webseite, falls Sie weitere Fragen haben.

3.1.3 Passwort eingeben

Passwort		
	Benutzername	
Passwort	Benutzemame	_
1		
	OK Abbrechen	
	Ergebnis der Anmeldung	

Passwort eingeben:

Um alle Funktionen benutzen zu können, müssen Sie zuerst Ihren persönlichen Benutzernamen mit Passwort eingeben.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der Schaltfläche OK.

Starten Sie nach der erfolgreichen Überprüfung der Daten die Software neu.

3.1.4 Einstellungen

	Anwendungsname:
iystem laden Fenster?	Totosoft
°JA ⊂ NEIN	Anwendungspfad
	A:\Totosoft\bin\Totosoft 10x.exe
ystem speichern Fenster?	
● JA C NEIN	Registryname:
	lotosoft
	Icondatei:
	A:\Totosoft\bin\Totosoft_10x.exe %1
	lcon-Nummer.
	0
	Eviancion.
	ToJ
	ToJ
max. 15.000.000 Reihen	Je nach Rechenleistung und RAM-Speicher müssen Sie die Anzahl der möglichen Tippreihen reduziere.
max, 15.000.000 Reihen Standard 5.000.000 Reihen	ToJ Je nach Rechenleistung und RAM-Speicher müssen Sie die Anzahl der möglichen Tippreihen reduzieren. Sollte die Meldung "outof memory" erscheinen ist es notwendig die Anzahl der reservierten Trenomiken im Soziahouz uwrinneren
max, 15.000.000 Reihen Standard 5.000.000 Reihen 1.600.000 Reihen	Je nach Rechenleistung und RAM-Speicher müssen Sie die Anzahl der möglichen Tippreihen reduzieren. Sollte die Meldung "out of memory" erscheinen ist es notwendig die Anzahl der reservierten Tippreihen im Speicher zu verringern. Standard sind aktuell 3000 000 Reihen.
max 15.000.000 Reihen Standard 5.000.000 Reihen 1.600.000 Reihen 500.000 Reihen	Je nach Rechenleistung und RAM-Speicher müssen Sie die Anzahl der möglichen Tippreihen reduzieren. Sollte die Meldung "out of memory" erscheinen ist es notwendig die Anzahl der reservierten Tippreihen im Speicher zu verringern. Standard sind aktuell 3.000.000 Reihen. Für eine Vollsystem mit 13 Banken werden ca. 1.600.000 Reihen benögt.

Eigenschaften:

Fenster beim Laden und speichern der Systeme anzeigen.

Beim Schließen des Fensters werden die Ja/Nein Einstellungen automatisch abgespeichert.

Anzeige weiterer Software-Eigenschaften wie: Anwendername, Anwendungspfad, Registryname, Icondatei, Icon-Nummer und Extension (Dateiendung der Systeme)

3.1.5 Kurzanleitung

Tatasaft
Intelligente Systeme Entwickeln und gewinnen! Totosoft V10 – Kurzanleitung Menü Leiste, je nach Version mit weiteren Menüpunkten.
Totade Vita expense ad Skoloker Total Toyler Select adde Skoloker System öffnen bzw. laden Einstellung für die Anzahl der zu erscheinenden Tippreihen. Es wird zwar mit allen Tippreihen alles berechnet, aber nur b zur makinalen Einstellung von 100,000,000 zw. 2000,000 die Reihen angezeigt. Je weniger Reihen angezeigt werden, umso schneller die Anzeige der Reihen in den Anzeigeboxen
Wichtig: Wenn Sie eine Berechnung, Aussonderung durchgeführt oder ein System erstellt haben, erscheint auf der rechten Seite des aktuellen Formulars das neue System. Mit dieser Funktion wird automatisch das neu erstellte System in den Ladespeicher geladen, d.h. das System und die Söftware vershälten sich so als wäre das System gerade erst geladen geworden. Zuvor geladene Systeme gehen dabei verloren.
Durch diese Aktualisierungstaste wird das gerade geladene System bzw. das System welches zuwor durch die "Übertragen" in den Ladespelcher übernommen worden ist, in der durunte liegenden Box angezeigt. Wird das Formular geoffnet wird das System automatisch in der Box

3.1.6 Anleitung

Durch Bestätigen des Menüpunktes Datei->Anleitung wird diese Anleitung geöffnet. Auf dem Rechner muss dafür ein PDF-Viewer/PDF-Reader installiert sein.



3.2 Tippsysteme

3.2.1 Systeme laden

Nach dem Klicken auf die Schaltfläche "laden" öffnet sich das Windows ÖFFNEN Dialogfenster.

Öffnen							? 🗙
Suchen in	Lottosoft_F	reeware	•	← €	1 📬	•	
Ö	AnwenderD	aten					
Zuletzt verwendete D	👗 Statistik 👢 Systeme für	Import					
-	test ken						
Desktop							
20							
Eigene Dateien							
1							
Arbeitspiarz							
N	D.1.	h .			-	Г	06
ung	Dateiname: Dateityp:	Kenosysteme(*.ken)			•	L	Abbrechen
					_	-	

Nach dem Öffnen der Datei erfolgt die Ausgabe des Systems im Dialogfeld "laden". Sie können den Dateinamen, die Tippreihen, Anzahl Reihen und falls vorhanden die Beschreibung des Systems ablesen.

Das System ist auch automatisch im systeminternen Ladespeicher.

Beim Öffnen eines Aussonderungs-Fensters würde dann dieses System in der linken Systemanzeige erscheinen.

C:\Totosoft Neuronal\bin\Systeme\13er_Systeme\test32.ToJ		
$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Beschreibung : test	
Nr.: 9 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 Nr.: 10 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 1 Nr.: 11 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr.: 12 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 1 Anzahl Reihen:16		-

3.2.2 Systeme speichern



Um ein System abzuspeichern, betätigen Sie die Speichern-Taste in der oberen Leiste oder gehen über Menü – Systeme – speichern. Es erscheint das Speichern-Menü.

Auf der linken Seite sehen Sie die Tippreihen, welche abgespeichert werden, und auf der rechten Seite können Sie eine Beschreibung für dieses System eingeben.

Durch Drücken der Taste "Datei speichern" öffnet sich ein "Datei Speichern Dialog", geben Sie unter Dateiname den Namen der Datei an und betätigen die Taste "Speichern". Das System wird nun abgespeichert.

Datei speichern

System abgespeichert unter

C:\Totosoft Neuronal\bin\Systeme\13er_Systeme\test232.ToJ

3.2.3 Automatischer Import von Systemen im Textformat/ASCII



Mit dieser Routine können Sie Systeme im Textformat importieren. Die Zahlen können dabei mit Leerzeichen, Kommas, Semikolon oder Tabulatoren getrennt sein.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Automatischer Import von Systemen im Textformat".

Es erscheint das Standard Datei-Öffnen Dialogfenster, gehen Sie in den Ordner "Systeme für Import" und wählen Sie eines der Systeme aus.

Bei einem erfolgreich importierten System erscheint ein kleines Dialogfenster und anschließend das Import-Fenster mit dem System.

Nun können Sie über System-Speichern das System abspeichern, oder zur weiteren Verarbeitung das System durch Klicken auf die **Übertragen-Taste**, dieses System in den Ladespeicher bringen.

3.2.4 Manuelle Tippeingabe

Tippeingabe					- 0 💌
Spiel-Nr.: 01	1	0	2		
Spiel-Nr.: 02	1	0	2		
Spiel-Nr.: 03	1	0	2		
Spiel-Nr.: 04	1	0	2		
Spiel-Nr.: 05	1	0	2		
Spiel-Nr.: 06	1	0	2	and the second	
Spiel-Nr.: 07	1	0	2		
Spiel-Nr.: 08	1	0	2	Tip hinzufügen	
Spiel-Nr.: 09	1	0	2	Anzahl Zahlen : 0	
Spiel-Nr.: 10	1	0	2		
Spiel-Nr.: 11	1	0	2		
Spiel-Nr.: 12	1	0	2		
Spiel-Nr.: 13	1	0	2		
					imerkierter Tite Könnhon
					Anzahi Reihen :
Tip hin	zufugen				

Geben Sie im Nummernblock eine Tippreihe an und drücken anschließen auf "Tipp hinzufügen".

Die Tippreihen werden automatisch zum Abspeichern übernommen.

Löschen einer Reihen in der Box: markieren Sie in der Box einfach die Reihe und drücken die Taste "markierter Tipp löschen".

Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1er	Oer	2er	
1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	2	1	1	1	16 4	i e	7	5	1	
2	0	0	1	0	0	1	2	1	0	1	1	1	2	14	÷.	6	5	2	
□3	0	0	1	0	0	1	2	1	0	2	1	1	1	32	12	6	5	2	
4	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	2	32	12	7	5	1	E
	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	1	-	-	7	5	1	
	0	0	1	0	1	1	0	1	1	2	1	0	1		-	7	5	1	
07	0	0	1	0	1	1	0	2	1	1	1	0	1	-	-	7	5	1	
8	0	0	1	0	1	1	2	1	0	1	1	1	1			8	4	1	
9	0	0	1	0	1	1	2	1	1	0	1	0	1	3 4	14	7	5	1	
10	0	0	1	0	2	1	1	1	0	2	1	1	1	14	196 -	7	4	2	
11	0	0	1	1	0	1	0	2	0	1	1	1	2	32	122	6	5	2	
12	0	0	1	1	0	1	0	2	0	2	1	1	1	32	12	6	5	2	
13	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	2			7	5	1	
14	0	0	1	1	0	1	2	1	0	0	1	1	2	37		6	5	2	
15	0	0	1	1	0	1	2	1	0	2	1	1	0			6	5	2	
16	0	0	1	1	0	1	2	1	0	2	2	1	1		ж.	6	4	3	
17	0	0	1	1	1	1	0	2	1	1	2	0	1	8 8	14	7	4	2	
18	0	0	1	1	1	1	1	2	0	2	1	0	1	14	÷.	7	4	2	
19	0	0	1	1	1	1	2	1	0	2	1	0	2	32	12	6	4	З	
20	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	0	12	8	8	4	1	
21	0	0	1	1	2	1	0	2	0	2	1	1	1	-		6	4	3	
22	0	0	1	1	2	1	1	1	0	0	1	1	2	37	-	7	4	2	
23	0	0	1	1	2	1	1	1	0	2	1	1	0	17		7	4	2	
24	0	0	1	1	2	1	1	1	1	0	1	0	2	8	8	7	4	2	
25	0	0	1	1	2	1	2	0	0	1	1	1	2	8 4	14	6	4	3	
26	0	0	1	1	2	1	2	0	0	2	1	1	1	14	8	6	4	3	
27	0	0	1	1	2	1	2	1	0	0	1	1	2	32	12	6	4	3	
1 200	0	-			0	4	2		0	2		4	0	_	_	-	1	2	-

3.2.5 Tippreihen ansehen und einzelne löschen

Die Tippreihen werden bei einem bereits geladenen Tippsystem sofort angezeigt. Auf der rechten Seite wird zusätzlich zu jeder Reihe, die 1-0-2 Tendenz angezeigt.



Sollte das System nicht erscheinen, bitte die links zu sehende Aktualisierungstaste betätigen.

Löschen einer Reihen in der Box: markieren Sie links neben den Tippreihen, welche Sie löschen, möchten die Checkboxen und drücken die Taste "markierte Tippreihen löschen und Ansicht aktualisieren".

3.3 Systeme erstellen

3.3.1 13er Garantiesysteme erstellen

-		
Spiel-Nr.: 01 Spiel-Nr.: 02 Spiel-Nr.: 03 Spiel-Nr.: 05 Spiel-Nr.: 05 Spiel-Nr.: 07 Spiel-Nr.: 07 Spiel-Nr.: 08 Spiel-Nr.: 08 Spiel-Nr.: 10 Spiel-Nr.: 11 Spiel-Nr.: 12 Spiel-Nr.: 13	X 2 0 2 X 2 0 2 X 2 0 2 X 2 0 2 X 2 0 2 X 12er Garantie 0 2 X 10er Garantie 0 2 System erstellen 0 2 0 2 X X	Nr: 1-1111111111111 Nr: 2-1101101110111 Nr: 3-0111201110111 Nr: 4-010121111111 Nr: 5-1112211110110 Nr: 7-01110111110 Nr: 7-01110111110 Nr: 8-010111110111 Nr: 9-11111111110 Nr: 9-1111111110 Nr: 9-11111111110 Nr: 9-111111111111 Nr: 9-111111111111 Nr: 10-1112011101112 Nr: 11-01112011101112 Nr: 11-0111201111111 Nr: 11-11110101111 Nr: 11-11110101111 Nr: 11-11110101111 Nr: 12-111110101111 Nr: 12-11110101110 Nr: 12-11110101110 Nr: 20-1012010101110 Nr: 21-111120101110 Nr: 22-1101210101110 Nr: 22-1101210101110 Nr: 22-1101211010112 Nr: 22-1101211010112 Nr: 22-1101211010112 Nr: 23-0111111010112 Nr: 23-01111111010112 Nr: 23-01111111111111111
		Nr.: 27-0111201210111
		Anzahl Reihen : 36

13er Garantiesysteme erstellen:

Im Nummernblock können Sie Ihre gewünschten Zahlen 1/0/2 anklicken. Mit dem Betätigen der Taste "System erstellen" wird das System erstellt.

In der Mitte ist die Auswahlmöglichkeit der gewünschten Garantie:

12er Garantie 11er Garantie 10er Garantie

Es sind die Garantiesysteme vorhanden, welche mindestens 2 Bänke beinhalten!

3.3.2 Vollsystem erstellen

		(1	\mathbf{i}			
😑 Vollsysteme erstellen)			
	-					
Spiel-Nr.: 01						
Spiel-Nr · 02			Anzahl		1101010111110 Nr.:1 11010101111111 Nr.:2	^
1-2		Bän	ke Zweiwege	Dreiwege	1101010111120 Nr.: 3 1101010111121 Nr.: 4	
Spiel-Nr.: 03	XX	2 5	8	0	1101010112110 Nr.:5 1101010112111 Nr.:6	
Spiel-Nr.: 04		2			1101010112120 Nr.:7 1101010112121 Nr.:8	
Spiel-Nr.: 05					1101010211110 Nr.:9 1101010211111 Nr.:10	
Spiel-Nr.: 06			System erstel	llen	1101010211120 Nr.:11 1101010211121 Nr.:12	
Carial Na 07	X O	2			1101010212110 Nr.: 13 1101010212111 Nr.: 14	
Spier-Mr07	XX	2			1101010212120 Nr.: 15 1101010212121 Nr.: 16	
Spiel-Nr.: 08	XO	X			1101011111110 Nr.: 17 11010111111111 Nr.: 18	
Spiel-Nr.: 09		2			1101011111120 Nr.: 19 1101011111121 Nr.: 20	
Spiel-Nr.: 10					1101011112110 Nr.: 21 1101011112111 Nr.: 22	
Spiel-Nr.: 11					1101011112120 Nr.: 23 1101011112121 Nr.: 24	
Spiel-Nr : 12		2			1101011211110 Nr. 25 1101011211111 Nr. 26	
Spiel-Nr. 12	XO				1101011211120 Nr. 27 1101011211121 Nr. 28	
Spiel-Nr.: 13	XX	2			1101011212110 Nr. 29 1101011212111 Nr. 30	
					1101011212120 Nr. 31 1101011212121 Nr. 32	
						× .
					256	

Vollsysteme erstellen:

1

Im Nummernblock können Sie Ihre gewünschten Zahlen 1/0/2 anklicken. Mit dem Betätigen der Taste "System erstellen" wird das System erstellt.

Durch Betätigen der Buttons wird eine ganze Reihe invertiert, d.h. alle unmarkierten Zahlen werden markiert.

3.3.3 Überschneidungsfreie Systeme erstellen

🖷 Überschneidungsfreie Systeme erstellen														0	-)[-C	
A				9	C 1	2er		116	er	C	10e	er (° 9e	r		
Nr.:1-0101121020111					Anzeige aktualisieren											
Nr:2-0110001021111																•
Nr.: 4-0110001121011			Nr.:	1	2	3 4	4 5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Nr.: 5-0110001121211	Syst	eme erstellen	56	2	1	1 0	0 0	0	1	1	0	0	2	1	1	
Nr:6-0110011120211	1	-	57	2	1	1 () ()	0	1	1	0	2	2	1	2	
Nr:8-0110021110011	12er Stufe	108	58	2	1	1 0] []		1	1	1	2	2	1	0	
Nr.:9-0110121020111	11er Stufe	80	- 59	2	1	1 () U 1 1		1	0	2	2	2	1	0	
Nr.:10-0110201001111	Trerordio		61	2	1	1 (0 1	0	1	1	2	0	2	1	1	
Nr: 11-0110201101011	10er Stufe	46	62	2	1	1 () 2	0	1	0	0	0	1	1	1	
Nr: 13-01102011020111	09er Stufe	24	63	2	1	1 () 2	0	1	0	0	1	0	1	1	
Nr.: 14-0110211120011	Jeest state	1.0	64	2	1	1 0) 2	0	1	0	1	0	0	1	1	
Nr.: 15 - 0 1 1 1 0 0 1 1 2 0 0 1 2			65	2	1	1 1	12	U	1	1	1	1	U	1	U	_
Nr.: 16-0111001121010			67	2	1	1 1			1	0	2	0	1	1	0	
Nr:18-0111001122011			68	2	1	1 1	0	0	1	1	0	0	2	1	0	
Nr.: 19-0111021110010			69	2	1	1 1	1 0	0	1	1	0	2	2	1	1	
Nr.: 20-0111101122010			70	2	1	1 1	2	0	1	0	0	0	1	1	0	
Nr.: 21 - 0 1 1 1 1 2 1 0 2 0 1 1 0			71	2	1	1 1	2	0	1	0	1	0	0	1	2	
Nr: 22-0111121120010			72	2	1	1 2	20	U	1	1	2	U	2	1	1	1
Nr: 24-0111201102011			73	2	1	2 1) U] 1	0	1	0	2	6	2	1	1	- 14
Nr.: 25-0111201102012			75	2	1	2 1	1 1	0	1	1	ñ	1	2	1	1	
Nr.: 26-0111201112010			76	2	1	2 0) 1	0	1	1	2	0	0	1	1	E
Nr: 27-0111211020110			77	2	1	2 1	1 2	1	1	0	0	0	1	1	0	
Nr: 29-0120101121011			78	2	1	2 2	2 0	1	1	1	2	0	2	1	1	
Nr.: 30-0121101121010			79	2	1	2 2	2 2	0	1	0	1	Ú	1	1	1	
Nr.: 31 - 0 1 2 1 1 2 1 1 1 0 0 1 0 +			80	2		2 2	s z	. 0		1	1	0	U			-
Anzahl Reihen :108						_		Sys	stem	n in I	Puffe	er				

Überschneidungsfreie Systeme erstellen:

- 1. Laden Sie als Erstes Ihr System ein.
- 2. Betätigen Sie die Schaltfläche Systeme erstellen.

> Es werden vier Systeme gleichzeitig berechnet.

- 3. Wählen Sie durch das Optionsfeld oben rechts das gewünschte System.
- 4. Betätigen Sie die Schaltfläche Anzeige aktualisieren.
- 5. Durch Betätigen der Schaltfläche **System in Puffer** wird das aktuelle System zum Abspeichern oder Weiterverarbeiten bereitgestellt.

🖷 Überschneidungsfreie Systeme V2009			
A			
Nr: 2-000000011111	Standard Syteme	000000011111	
Nr.: 3-0000001011111		0000001011111	
Nr.: 4 • 00000011111111	C 12er Systeme	00000011111111	
Nr.: 5-0000010011111		0000010011111	
Nr.: 6 • 0 0 0 0 0 1 0 1 1 1 1 1 1	C 10er (9/0) C 9er (8/0)	0000101111111	
Nr.: 7 • 0000011011111		0001010011111	
Nr.: 8-0000011111111		0001101111111	
$N_{\rm f} \cdot 10, 0.00010001111111$	berechnen 1	0001110011111	
Nr 11-000010101011111	and the second	0002110011111	=
Nr.: 12-0000101111111		0011011111111	
Nr.: 13-0000110011111		0012000111111	
Nr.: 14-0000110111111	Stufenfeinere Syteme	0012011111111	
Nr.: 15-0000111011111	Shufe 1: 11.9 Shufe 2: 0.5	0012100011111	
Nr.: 16 - 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1	State 1. 11-0 State2 . 0-3	01001111111111	
Nr.: 17-0001000011111		0101101111111	
Nr.: 18-0001000111111	1 ⁹ . 1 ⁴ .	0102001011111	
Nr. 20.00010010111111	based and the second second	0102110111111	
$N_{1} = 21 + 0.001 + 0.001 + 0.001 + 0.001 + 0.001 + 0.000 +$	Berechnen-2	01100001111111	
Nr: 22-0001010111111		01101000111111	
Nr.: 23-0001011011111		0110111011111	
Nr.: 24-0001011111111	Gewinnreihe	01210001111111	
Nr.: 25-0001100011111		0121001011111	
Nr.: 26-0001100111111	1001111111111	0122001011111	
Nr.: 27 • 0 0 0 1 1 0 1 0 1 1 1 1 1 1		0122110111111	
Nr.: 28-000110111111	Cowinno	0211011111111	
Nr: 30.0001110111111	Gewinne	0211100011111	
Nr: 31-00011111011111	13 - 12 - 11 - 10	0220010011111	
Nr.: 32-0001111111111		1001101111111	
Nr.: 33-0002000011111		1002011111111	
Nr.: 34-00020001111111		1002111011111	*
Anzahl Reihen : 1296		61	

3.3.4 Überschneidungsfreie Systeme erstellen mit Zwischenstufen

Überschneidungsfreie Systeme erstellen V2009: Standard

- 1. Laden Sie als Erstes Ihr System ein.
- 2. Wählen Sie durch das Optionsfeld oben rechts das gewünschte System.
- 3. Betätigen Sie die Schaltfläche, berechnen1 um das System zu erstellen.

Stufenfeinere Systeme

- 1. Laden Sie als Erstes Ihr System ein.
- 2. Wählen Sie die erwünschte Stufe 1 und die Unterstufe 2.
- 3. Betätigen Sie die Schaltfläche, berechnen2 um das System zu erstellen.

3.4 Gewinn

3.4.1 Ermittlung für 13er-Systeme

A	Spiel-Nr.: 01	X 0 2	Gewinne ermitteln
Nr.: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 Nr.: 2 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 1	Spiel-Nr.: 02	X 0 2	11er: 111111110000 – 1 - TSNB: 1/2
Nr.: 3-1111111110010 Nr.: 4-1111111110011	Spiel-Nr.: 03	X 0 2	10er: 1111111110001 – 2 - TSNR: 1/3 12er: 1111111110010 – 3 - TSNR: 1/4
Nr.: 5-1111111110100 Nr: 6-1111111110101	Spiel-Nr.: 04	X 0 2	11er: 1111111110011 - 4 - TSNR: 1 / 5 12er: 111111111000 - 5 - TSNB: 1 / 6
Nr:: 7-1111111110110 Nr:: 8-1111111110111	Spiel-Nr.: 05	X 0 2	11er: 1111111110101 – 6 - TSNR: 2 / 7 13er: 1111111110110 – 7 - TSNR: 2 / 8
Nr.: 9-1111111111000 Nr.: 10-111111111001	Spiel-Nr.: 06	X 0 2	12er: 1111111110111 - 8 - TSNR: 2/9 10er: 1111111111000 - 9 - TSNR: 2/10
Nr.: 11 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 12 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 1	Spiel-Nr.: 07	X 0 2	11er: 1111111111010 - 11 - TSNR: 2/12 10er: 1111111111011 - 12 - TSNR: 2/1
Nr.: 13-1111111111100 Nr: 14-111111111111101	Spiel-Nr.: 08	X 0 2	11er: 111111111100 - 13 - TSNR: 2/2 10er: 1111111111101 - 14 - TSNR: 2/3
Nr.: 15 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 Nr.: 16 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Spiel-Nr.: 09	X 0 2	12er: 111111111110 – 15 - TSNR: 2/4 11er: 111111111111 – 16 - TSNR: 2/5
	Spiel-Nr.: 10	1 🗶 2	
	Spiel-Nr.: 11	X 0 2	
	Spiel-Nr.: 12	X 0 2	Einträge sortieren
	Spiel-Nr.: 13	1 1 2	1. Rang : 1
			2. Rang : 4
			3. Rang : 6
			4. Rang: 4
		Einstellung abspeichern	HTML-Report erstellen

Gewinnermittlung:

Wählen Sie bitte alle 13 Gewinnzahlen an und drücken auf die Schaltfläche berechnen.

Ist das Ergebnis für ein Spiel noch nicht vorhanden, können alle 3 Möglichkeiten 1-0-2 markiert werden.

Es werden die Gewinne der Tippreihen ermittelt und in den rechten Boxen aufgelistet.

Einstellungen abspeichern:

Durch Betätigen der Schaltfläche **Einstellung abspeichern** werden die ausgewählten Gewinnzahlen abgespeichert, damit beim nächsten Öffnen des Fensters die Gewinnzahlen wieder automatisch markiert sind.

3.4.2 Garantietabelle

		1	0	2	
A	01:	16	0	0	9 Bänke 9 min <-1er-> max 13 max 13 1er zus.
1111111110000			, -	1 -	4 Zweiwege 0 min <- Oer -> max 4 max 4 Oer zus.
1111111110010	02:	16	0	0	Droiwone o min <- 2er -> max o max o 2er zus
11111111110011			-		
1111111110100	03:	16	0	0	
1111111110101	04 •	16	0	0	C mit Pänka / Zusiusza
1111111110110		10	1 0	1 0	• mit Danke / Zweiwege
1111111110111	05:	16	0	0	
11111111111001					🔿 mit Anzahl 1-0-2 💿 ohne
111111111111010	06:	16	0	0	
11111111111011	07.				
1111111111100	07 :	16	1 0	U	C mit Tippzeichenwechsel
1111111111101	08 :	16	0	0	
1111111111110		10	1 .	1 0	Anzahl Tippreihen der Analyse : 16
1111111111111	09:	16	0	0	
					berechnen
	10 :	8	8	0	Achtung : diese Berechnungen können Stunden und Tage andauern
	11 .	0	0	0	1 Barrow 2 Davie 2 Davie 4 Davie 4 Amerika 1 W
		0	1 0	1 0	1. Hang 2.Hang 3.Hang 4.Hang Anzani 4
	12:	8	8	0	1 4 0 4 10 100
	13:	8	8	0	
16					
10					

Garantieauswertung:

Achtung: die Berechnung der Garantie ist sehr zeitaufwendig!

Nach dem Einladen eines Systems, wird das System analysiert.

Es wird die Tippverteilung der 1-0-2er,

Anzahl der Bänke, Zweiwege und Dreiwege,

Bereiche von Anzahl 1er, 0er und 2er und

Maximale Anzahl direkt aufeinanderfolgenden gleichen Ziffern (1er,0er und 2er).

Es gibt drei Optionen für die Berechnung der Garantie:

mit Bänke und Zweiwege, d.h. die Garantie ist für das System beim Eintreffen der Bänke und Zweiwege.

Bereich für die Anzahl der 1er, 0er und 2er. Maximale Anzahl der Tippzeichenwechsel.



3.4.3 Gewinnberechnung eines Vollsystems

Gewinnberechnung eines Vollsystems:

Mit der Gewinnberechnung können Vollsysteme rückwirkend bis zur Ziehungsnummer 1 der Dreizehnerwette auf Gewinne überprüft werden.

Diese Funktion, hat bei der Dreizehnerwette, allerdings nur sehr wenig Aussagekraft über das System.

3.4.4 Gewinn-Verlust Berechnung des Systems

GV_Berechnung_System								
Nr: 1 - 11 11 11 11 11 11 11 ^ Nr: 2 - 11 11 11 11 11 11 10 ^ Nr: 3 - 11 11 11 11 12 12 2 ^ Nr: 4 - 11 11 11 10 11 02 ^ Nr: 6 - 11 11 11 10 10 12 11 0 ^		vo 1	n •	- 8	bis			
Nn: 7-11111121120 Nn: 8-11111120112 Nn: 9-111111210112 Nn: 10-111111212101 Nn: 11-111110111111 Nn: 11-1111101100 Nn: 12-1111110112122	_		bered	chnen				
N:: 14-111110010121 N:: 15-111110012110 N:: 16-11111021012 N:: 17-111110210112 N:: 19-11101210112 N:: 20-111110212101 N:: 20-1110021111111 N:: 20-1110021110100 N:: 22-110021112122	Rang 1.Rang 2.Rang 3.Rang 4.Rang	Gewinne ge 1 6 91 614	samt p O O O O O	oro Zie)),01),11),73	hung			
N:: 22 - 11 0 0 2 1 0 1 1 0 2 N:: 23 - 11 0 0 2 1 0 1 0 1 2 N:: 24 - 11 1 0 2 1 0 1 0 1 2 1 N:: 25 - 11 0 0 2 1 2 1 1 1 2 N:: 26 - 11 1 0 2 1 2 1 0 1 1 2 N:: 27 - 11 0 0 2 1 2 1 2 1 0 1 N:: 28 - 11 2 2 0 1 1 1 1 1 1 N:: 29 - 11 2 2 0 1 1 1 0 1 0 N:: 30 - 11 2 2 0 1 1 1 2 1 2 N:: 31 - 11 2 2 0 1 1 1 0 2	Einsatz Gewinn	Gesamt 141453 € 76338,15 €	pro Zieł 169€ 91.2€	nung	in Prozen -46.03	1 		
Nr: 32 - 11 12 2 0 10 10 12 1 Nr: 33 - 11 12 2 0 10 12 11 0								

Gewinn-Verlust Berechnung eines Systems:

Mit der GV-Berechnung können die Systeme rückwirkend bis zur Ziehungsnummer 1 der Dreizehnerwette auf Gewinne überprüft werden.

Diese Funktion, hat bei der Dreizehnerwette, allerdings nur sehr wenig Aussagekraft über das System.

3.5 Dreizehner Statistik

3.5.1 Ansehen

				$\frac{1}{1}$)				(2															
eizehne	wette St	atistik																						
- 11 7.			1	¥.																			6	
ani zie	nungen		837	•																				
	_		1 m. 22	-				_	1		1													
		aktuell	le Dreize	ehnerw	ette Sta	atistik i	n Puffer	-																
Jumm	Tag	Mo	Jahr	VA	Sp1	Sp2	Sp3	Sp4	Sp5	Sp6	Sp7	Sp8	Sp9	Sp	Sp	Sp	Sp	Einsatz i	Treffer	GK1 in €	Treffer	GK2 in €	Treffer.	GK3 ir
15	13	6	2020	24	1	0	2	2	2	2	2	0	1	2	1	1	1	550865.50	3	73638.30	109	606.40	1439	45.90
6	20	6	2020	25	2	1	1	0	1	1	2	0	2	1	0	0	1	472392,50	3	33067,40	53	1069,50	565	100,3
7	27	6	2020	26	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	0	1	491777,50	32	3227,20	723	81,60	7167	8,20
8	4	7	2020	27	2	0	1	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	344674,50	1	72381,60	9	4595,60	101	409,5
9	11	7	2020	28	1	1	1	1	1	1	2	0	0	0	1	2	2	273008,00	0	57331,60	9	3640,10	116	282,4
0	18	7	2020	29	2	1	2	2	1	0	2	0	0	1	1	1	1	335425,00	1	127770,80	31	1298,40	604	66,60
1	25	7	2020	30	2	2	1	0	2	1	0	2	1	1	2	1	0	291246,50	2	30580,80	7	4992,70	177	197,4
2	1	8	2020	31	1	2	1	2	1	1	1	0	0	2	0	0	0	223917,00	0	47022,50	3	8956,60	38	707.1
3	8	8	2020	32	1	1	1	0	2	1	2	1	2	0	2	1	0	272644.50	1	104277,80	8	4089,60	138	237.0
4	15	8	2020	33	2	2	1	1	1	0	2	2	0	0	2	1	1	227021.00	0	47674,40	4	6810.60	56	486.4
5	22	8	2020	34	2	2	0	0	1	2	1	1	1	1	2	1	2	255542.00	1	101338,20	29	1057,40	460	66,60
6	29	8	2020	35	0		2	2	2	2	1	<u>,</u>	2	0	2	11	0	238285.00	1	50039.80	70	408.40	912	31,30
7	5	9	2020	36	0	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	0	2	292760.00	26	2364,60	750	46.80	7179	4,80
8	12	9	2020	3/	2	2	0	2	1	2	1	2	0	2	2	0	1	29/415.50	5	12491,40	98	364,10	1124	31.70
9	19	9	2020	38	1	0	2	2	2	2	1	0	1	0	-	2	2	375949,50	0	78949,40	1	4101,20	194	232,5
0	20	9	2020	39	0	0	2	1	0	2	0	0	0	2	0	0	0	473619,50	0	170409,50	050	210.00	20	2105,
2	10	10	2020	40	2	1	1.	1	1	0	0	0	0	1	1	2	2	226102.00	40	1207.00	250	510,00	2009	7.40
2	17	10	2020	40	2	0	2	2	2	2	2	0	0	0		2	2	426626 50	43	01601 50	27	1040 50	271	141.0
4	24	10	2020	42	1	1	1	0	2	1	0	0	1	0	2	0	1	445663.00	22	4254 00	438	122.00	4056	13 10
5	31	10	2020	44	1	1	0	2	2	2	0	1	2	2	2	0	2	438931.00	2	46087 70	55	957.60	616	85.50
6	7	11	2020	45	2	1	1	0	2	0	1	1	2	2	2	0	1	465672 50	0	97791 20	17	3287 10	163	342.8
7 _	14	11	2020	46	1	1	2	0	1	2	1	0	1	0	1	11 -	1	489952 50	4	50170.30	146	402 70	1530	38.40
8	21	11	2020	47	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2	1	1	1	503423 50	0	105718.90	1	60410	20	3020
9	28	11	2020	48	2	1	0	0	2	1	0	0	1	2	2	2	0	692096,50	0	251059,10	5	16610	177	469.2
0	5	12	2020	49	0	2	0	0	0	1	2	2	2	2	1	1	2	787023,50	0	416334,00	2	47221	70	1349
1	12	12	2020	50	0	2	1	0	1	2	0	1	0	2	1	2	1	1131611,	0	653972,30	29	4682,50	457	297,1
2	19	12	2020	51	2	0	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1234989	1	913320,10	58	2555,10	784	189,0
13	26	12	2020	52	0	1	0	1	1	2	1	0	0	0	1	1	2	364553,50	0	76556,20	8	5468,30	137	319,3
4	2	1	2021	53	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	705781,50	41	5482,20	831	101,90	8203	10,30
5	9	1	2021	1	2	0	1	0	1	2	2	1	1	2	2	0	0	540992,00	0	113608,30	10	6491,90	167	388,7
6	16	1	2021	2	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	1	0	0	728256,00	0	266542,00	11	7944,60	359	243,4
7	23	1	2021	3	2	1	1	1	2	2	2	1	2	0	1	2	0	878831,50	0	451096.60	17	6203,50	318	331.6

Statistik ansehen:

Die Statistik erscheint sofort. Es wird unten in der Tabelle die aktuellste vorhandene Ziehung angezeigt.

Hier wird die aktuelle Ziehungsnummer angezeigt.

(2)

1

Durch Betätigen dieser Schaltfläche wird die aktuelle Statistik der Dreizehnerwette in Tippreihen umgewandelt und zur Weiterverarbeitung in den Ladespeicher geschrieben.

Die Statistikdaten werden von den einzelnen Lottogesellschaften bereitgestellt und sind auch in der Testversion aktualisierbar.

3.5.2 Dreizehnerwette Online Update

Toto_Online_Update	
Toto Online Update Service	
Aktuelle Ziehung: 837	
https://www.lotto-hessen.de/static/gamebroker_5/de/download_files/toto132021.zip	speichern
http://www.lottosoft.de/tupdate/	
Aktuelles Jahr : 2021 📩 Automatisches Update des aktuellen Jahres durchführen	
unter dieser Jahreeannahe wird die alduelle Indate Datei nesneichent	
	×
	× •
Log-Daten Ihr Benutzername wird bei jedem Update registriert	_
Statistik ab 2021 löschen und wiederherstellen	
	~
	~

Toto Online Update:

Um das Update durchführen zu können, muss Ihr Rechner eine bestehende Online-Verbindung haben.

Dieser Dienst ist kostenlos. Die Daten werden mit Genehmigung der Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg/Hessen von dessen Server heruntergeladen.

Toto Online Update:

Es können auch andere Server Adressen eingegeben werden, welche dieses Format unterstützen.

Alternativ kann auch über <u>www.lottosoft.de</u> die Statistiken heruntergeladen werden, jedoch sind diese nicht immer auf den aktuellen Stand.

Bei jedem Jahresanfang muss der Dateiname von z. B. toto132023.zip in toto1320242.zip geändert und abgespeichert werden (Beispiel für Jahreswechsel von Jahr 2023 ins Jahr 2024).



Sollte Ihre Statistik defekt sein und dieser kann durch das Online-Update der Statistik nicht behoben werden, können Sie Ihre Statistik mit den Daten von Lottosoft.de aktualisieren.

3.5.3 Kombinationen



Kombinationen:

Mit dieser Funktion können Sie nicht nur Ihre Systeme analysieren sonder auch die Statistik der Dreizehnerwette. Es kann die Anzahl jeder einzelnen Zahl sowie aller Zweier- und Dreierkombinationen berechnet werden.

Ablauf:

- 1. System einladen bzw. Statistik in Puffer bringen.
- 2. Schaltfläche 1.Daten berechnen ausführen betätigen.
- 3. Betätigen Sie eines der 6 Möglichkeiten.

Achtung:

Wenn Sie ein leeres Diagramm sehen, ziehen Sie den unteren Scrollbalken nach rechts. Die Daten im Chart werden immer nach recht aufsteigend sortiert.

3.5.4 Auswertung

					Auswe	ertung						0
	Tippt	oilder										
ohne	🔾 aufw	arts 💿	abwarts									
ohne N	ULLTipp	bilder				Tende	nz		Te	endenzve	erteilung	
	Tij	ppbilde	r			Tende	enz		Ten	denzve	erteilur	ng
Anzahl	1	0	2	^	Spiel Nr.	1	0	2	Nummer	1	0	2
45	07	03	03		1	307	162	201	1	6	79	43
35	07	02	04		2	314	148	208	2	13	123	103
34	06	04	03		3	310	173	187	3	48	154	160
34	07	04	02		4	312	185	173	4	90	137	151
33	06	03	04		5	288	180	202	5	115	97	111
30	05	03	05		6	308	176	186	6	131	45	56
29	08	01	04		7	294	162	214	7	140	19	24
27	05	05	03		8	294	173	203	8	78	3	7
26	06	02	05		9	319	179	172	9	32	0	4
23	05	04	04		10	296	198	176	10	17	1	1
22	04	05	04		11	296	188	186	11	0	0	0
21	04	04	05		12	308	177	185	12	0	0	0
21	08	02	03		13	313	156	201	13	0	0	0
16	03	05	05	2					1000 M			
16	06	05	02									
15	04	03	06		J.				J.			
15	08	03	02									
14	04	06	03									
13	05	02	06									
13	07	01	05									
13	09	02	02									
12	03	04	06	1000								
11	08	0.4	01	~								

Auswertung Ihres Systems oder der Statistik:

Auswertung der Tippbilder, 1-0-2 Tendenzen und Tendenzverteilung.

Für die Anzeige der Tippbilder gibt es mehrere Möglichkeiten:

Sortierung: ohne – aufwärts – abwärts Mit/ohne Tippbilder, welche null Mal vorhanden sind.

Hinweis: um die Statistik auszuwerten, muss zuvor die Statistik in den Pufferspeicher gebracht werden.

3.5.5 Statistik Sortierung

Statistik Sor	tierung	3																-	
nzahl Zieh	ungen	1: 279			sorti	ert nach	VA	sorti	ert nach	GK1	sortie	art nach '	Freffer R	ang 1	sor	tiert nach	Treffert	bild	
au	wärts s	ortiert																	
ab	wärts so	ortiert																	
0.0	T	[Tara	10.1		6.0	6.4	6.5		6.7			0.10	0.11	0.10	0.10	F	T (1
Somerung	Tag	Monat	Janr	VA	Spi	5p2	5p3	5p4	Spo	эрь	Sp/	508	1 Spg	Spiu	Spii	Spiz	Sp13	Einsatz in E	Treffe
253	1	11	2009	45	U	2	2	U	1	U	2	U	1	1	U	1	2	862019,00	0
204	14	100	2009	45	2	11		0	2	12	11	10		18	1	2	1	647141 50	18
255	21	11	2009	47	0	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	2	-	547141,50	0
235	28	10	2009	48	0	0	1	2	2	1	0	1	2	2	0	1	4	709604,00	1
207	12	12	2003	43	2	2	0	1	0	5	0	2	2	0	1	2	0	691742.00	0
250	10	12	2003	51	1	1	1	1	2	0	1	1	0	0	1	1	0	031742,00	1
260	2	1	2003	53	101	2		1	0	2	0	1	0	1		1	0	449531.00	4
261	q	1	2010	1	1	1	1	1	0	ñ	0	2	0	0	1	2	1	405563.00	0
262	16	1	2010	2		1		2	1	2	1	2	1	0		1	2	715793.00	124
263	23	1	2010	3	2	n.	2	1	1	0	n.	2	2	1	2	2	2	641350.00	0
264	30	1	2010	4	1	1	2	n.	2	1	1	1	1	2	2	2	2	769770.00	0
265	6	2	2010	5	0	0	2	0	1	2	1	2	0	1	1	0	1	961782.50	2
266	13	2	2010	6	1	1	1	2	1	2	0	1	2	0	1	1	1	633190,00	42
267	20	2	2010	7	0	1	0	2	1	0	0	2	1	2	2	2	0	643642,50	0
268	27	2	2010	8	1	0	2	2	1	0	0	2	2	2	1	0	2	816555,00	1
269	6	3	2010	9	0	1	2	1	0	1	2	1	2	2	1	1	0	701587,50	2
270	13	3	2010	10	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	0	1	1	687505,50	204
271	20	3	2010	11	1	1	0	0	1	1	1	2	1	0	1	1	0	633875,50	0
272	27	3	2010	12	2	2	1	2	0	2	1	0	1	1	1	0	1	745333,00	0
273	3	4	2010	13	2	1	0	1	1	2	1	1	0	1	0	1	1	911606,00	1
274	10	4	2010	14	0	1	1	2	2	1	2	2	0	1	1	0	2	655554,00	0
275	17	4	2010	15	1	1	1	0	2	2	1	0	1	2	1	1	0	785042,50	0
276	24	4	2010	16	0	2	44 1	2	0	1	1	1	0	0	0	0	2	957187,00	10
277	1	5	2010	17	1	2	0	0	0	1	2	191	0	0	0	2	1	654046,50	0 1
278	8	5	2010	18	2	0	0	0	1	0	2	1	1	0		0	2	803856,50	0
2/9	15	5	2010	19	2	1	11	1	2	2	2	1	2	1	1	U	U	926288,00	383
•	_		_	_	_	III	_	_	_	_	_								F

Dreizehnerwette Statistik Sortierung:

Hier können Sie die Statistik nach VA (Veranstaltungswoche), GK1 (Gewinnklasse1), Rang1 (Gewinne in Gewinnklasse1) und nach Trefferbild (1-0-2) sortieren.

Dadurch ist es auf schnelle und einfache Weise möglich, die Statistik auszuwerten.

3.6 Aussonderungen

3.6.1 Zufallsaussonderung

Zufallaussonderung un	d gerade/ungerade nummerierte Reihen aussondern	
A`	<u>s</u>	
Nr::1-0111121211101 ^ Nr::2-2100021001100 ^ Nr::3-1221202002212 ^ Nr::4-1121021011211 ^ Nr::5-1220002120211 ^ Nr::6-111011112110 ^ Nr::6-11101111210 ^ Nr::8-01121102 ^ Nr::8-01121102 ^ Nr::9-1121112001211 ^	wieviel Tippreihen sollen übrig bleiben 1 ÷ aussondern	
Nr::10-1020111221121 Nr::11-2111112110201 Nr::2-2221100121121 Nr::3-2121210011011 Nr::13-2121210011011 Nr::15-2220202121021 Nr::16-1111101010111 Nr::17-0211210111102 Nr::18-21221111100202	 alle geraden nummerierte Reihen alle ungeraden nummerierten Reihen aussondem 	
Nr: 20 - 22 20 1 2 1 2 2 1 2 1 2 Nr: 21 - 2 1 1 0 0 0 0 1 2 2 1 1 Nr: 22 - 2 1 0 1 1 0 0 0 2 0 1 2 2	x bis y-Reihen werden alle z-Reihen nicht ausgesondert	
Nr: 23 - 1101101101101 Nr: 24 - 2221110111112 Nr: 25 - 2012201111122 Nr: 26 - 1010211111212 Nr: 27 - 221210201	x y z 1 ÷ bis 5 ÷ von 10 ÷	
Anzahl Reihen : 670	nicht aussondern (beibehalten)	eihen :

Zufallsaussonderung:

In der Zufallsaussonderung werden die Tippreihen nach dem Zufallsprinzip ausgesondert.

Diese Art der Aussonderung ist eigentlich für die Dreizehnerwette nicht zu empfehlen.

Geben Sie im Zahlenfeld die gewünschte Anzahl an Reihen ein, welche Sie haben möchten. Diese Zahl muss kleiner sein als die Reihenanzahl des Systems auf der linken Seite.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche ,aussondern'.

3.6.2 Summer aller Tendenzen

🖳 Tendenzsumme		
A		
Spiel-Nr.: 01	334 💌	
Spiel-Nr.: 02	622 🗸	
Spiel-Nr.: 03	622 💌	
Spiel-Nr.: 04	343 🔻	
Spiel-Nr.: 05	127 👻	
Spiel-Nr.: 06	235 👻	von bis
Spiel-Nr.: 07	235 👻	38 🛨 60 🛨
Spiel-Nr.: 08	343 👻	berechnen
Spiel-Nr.: 09	334 💌	Einstellungen speichern
Spiel-Nr.: 10	622 -	
Spiel-Nr.: 11	622 -	
Spiel-Nr.: 12	235 -	
Spiel-Nr.: 13	235 🗸	
Anzahl Reihen : 0		/ Anzahl Reihen :

Tendenzsumme:

Die benötigen Eingaben sind die amtlichen Tendenzen der Lotto-Toto GmbH für die jeweilige Spielpaarung.

Geben Sie nacheinander für jede Spielpaarung die amtliche Tendenz ein. Unter **von - bis** wird der Summenbereich der Tendenzen eingestellt.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**. Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen. Beispiel für den Bereich: 40-50 Je höher der eingestellte Wertebereich je mehr Favoriten sollten gewinnen. Beispiele: KW 10/2010 Summe 55 (11 Favoriten nach Sportwettenquoten) KW 11/2010 Summe 49 KW 14/2010 Summe 38 (in dieser Woche gab es viele Überraschungen) KW 15/2010 Summe 42

3.6.3 Tippzeichenwechsel

Tippzeichenwechsel							
A							
	Spiel-Nr.: 01						
	Spiel-Nr.: 02	V					
	Spiel-Nr.: 03						
	Spiel-Nr.: 04	v					
	Spiel-Nr.: 05	9					
	Spiel-Nr.: 06		von	bis			
	Spiel-Nr.: 07		1 5	10	•		
	Spiel-Nr.: 08		be	erechnen			
	Spiel-Nr.: 09	v					
	Spiel-Nr.: 10	v					
	Spiel-Nr.: 11						
	Spiel-Nr.: 12						
	Spiel-Nr.: 13						
						[
Anzahl Reihen : 0						Anzahl Reihen :	

Tippzeichenwechsel:

Unter Tippzeichenwechsel versteht man den Wechsel der Gewinnzahl (1,0,2) eines Spiels zum nächsten Spiel.

Geben sie neben jeder Spielbezeichnung die Option JA an, wenn sie die Berechnungen mit allen 13 Spielpaarungen durchführen wollen.

Unter **von - bis** wird der Summenbereich der Anzahl der Tippzeichenwechsel angegeben.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**. Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen. Beispiel für den Bereich: 8-10

Beispiele

KW 10/2010: Summe 6 KW 11/2010: Summe 7 KW 14/2010: Summe 8 KW 15/2010: Summe 8

3.6.4 Anzahl der 1er, 0er und 2er - Trefferfolge

A Nr: 1-0111121211101	Spiel-Nr.: 01	JA 🔻		0112110011202
Nr.: 2 - 2100021001100 Nr.: 3 - 1221202002212 Nr.: 4 - 1121021011211 Nr.: 5 - 1220002120211	Spiel-Nr.: 02	JA 🗸	von bis	2121210011011 1111101010111 0211210111102 2110000012211
Nr.: 6 - 1110111112110 Nr.: 7 - 1110212121012 Nr.: 8 - 0112110011202 Nr.: 9 - 112110011202	Spiel-Nr.: 03	JA -		100110112002 0110102122111 1220001110121 0121001011222
Nr.: 10 - 10 20 1 11 22 11 21 Nr.: 11 - 21 1 11 1 12 1 10 20 1 Nr.: 12 - 22 22 11 00 12 11 21 Nr:: 13 - 21 21 21 00 1 10 11	Spiel-Nr.: 05	JA -		1121101200022 0121220112101 0101012201210 2011012200101
Nr:: 14 - 12 12 11 22 10 11 10 Nr:: 15 - 22 20 20 21 21 02 1 Nr:: 16 - 11 11 10 10 10 11 11 Nr:: 17 - 02 11 21 01 11 11 02	Spiel-Nr.: 07	JA •		0200111221100 0101021102110 1011110021201 01211012100
N:: 19-2122111101202 N:: 19-211110012222 N:: 20-2220121221212 N:: 21-2110000012211	Spiel-Nr.: 08 Spiel-Nr.: 09	JA -	Summe von 10 📩 bis 15 🕂	2111021000112 1101200211021 1211200111021 0111110122021
N:: 22 - 110 110 110 1110 N:: 24 - 22 21 110 1111 110 N:: 25 - 20 12 20 11 111 122 N:: 25 - 01 02 21 1111 122	Spiel-Nr.: 10 Spiel-Nr.: 11	JA -	berechnen	1010221011221 2200211011121 01201112011
N:: 27 - 22 1 2 1 0 2 2 1 0 2 0 1 N:: 28 - 0 2 2 1 2 2 0 2 0 1 0 2 N:: 29 - 1 0 0 1 1 0 1 1 2 0 0 2 N:: 30 - 22 1 2 1 1 2 1 1 1 1 0 1	Spiel-Nr.: 12	JA -		0210012210112 2011110202111 0111210001111 21002100
Nr:: 31-0110102122111 Nr:: 32-2201102221101 Nr:: 33-1220001110121 Nr:: 34-0121001011222	Spiel-Nr.: 13	JA -	Enstellungen speichem	0002101121111 1201002211211 2101111100212 1010111011
Anzahl Reihen : 670				246

Anzahl der 1er, 0er und 2er - Trefferfolge:

Hiermit ist die Gesamtanzahl der 1er, 0er und 2er innerhalb der Gewinnreihe gemeint.

Geben sie neben jeder Spielbezeichnung die Option **JA** an, wenn sie die Berechnungen mit allen 13 Spielpaarungen durchführen wollen.

Rechts neben **1**:, **0**: und **2**: Werden je unter **von - bis** der gewünschte Bereich der Anzahl der 1er, 0er und 2er angegeben.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**. Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

Beispiel für die Bereiche:

1er: 6-9 **0er:** 1-4 **2er:** 1-4

3.6.5 Grundtipp

11111111111 11111110100	^ Spiel-Nr.: 01	102	•	von bis	111111110100 1111111112122
11111112122 111111011102	Spiel-Nr.: 02	102	•	Favoriten	1111111011102 1111111010121
11111012110	Spiel-Nr.: 03	102	•	5 . 10	1111111211120
11111210112 11111212101	Spiel-Nr.: 04	102	•	2. Wahl	1111111212101 1111110112122
11110111111 11110110100 11110112122	Spiel-Nr.: 05	102	_	0 1 3	1111110011102 1111110010121 1111110012110
11110011102	Spiel-Nr.: 06	102	•	Außenseiter	1111110211120
11110012110 11110211120	Spiel-Nr.: 07	102	•	0 📑 3 📑	1111110212101 1110021111111
11110212101 10021111111	Spiel-Nr.: 08	102	•	berechnen aus Tippreihen	1110021210112
10021110100 10021112122	Spiel-Nr.: 09	102	•	berechnen aus Vollsystem	1112201111111 1112201011102
10021011102 10021010121 10021012110	Spiel-Nr.: 10	102	•		1112201010121 1112201012110 1000212111111
10021211120 10021210112	Spiel-Nr.: 11	102	•	Einstellungen abspeichern	1002121111111 10021221111111
10021212101 12201111111 122011110100	Spiel-Nr.: 12	102	•		1220100111111 1220102111111 12220101111111
12201112122 12201011102	Spiel-Nr.: 13	102	•		0101220111111 0102012111111
12201010121 12201012110	~				0021111111111 0021111211120
1					Leo.

Grundtipp:

Hiermit ist die Gesamtanzahl aller eingetroffenen Favoritensiege, Ausweichtipp (2.Wahl) und Außenseiter gemeint. Geben sie neben jeder Spielbezeichnung Ihren jeweiligen Grundtipp ein.

Rechts werden je unter **von - bis** der gewünschte Bereich der Anzahl der Favoriten, Außenseiter und Überraschungen angegeben.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen aus Vollsystem** um Ihr neues System aus einem 13Dreiwege Vollsystem zu berechnen.

3.6.6 Blockaussonderung

Blockaussonderung			
	P1 P2	P3	
A		1 1	
Spiel-Nr.: 01	1 0	2	Anzahl Treffer gesamt
Spiel-Nr.: 02	1 0		von bis
Spiel-Nr.: 03			3 13 7
Spiel-Nr.: 04	1 0	2	
Spiel-Nr.: 05	10	2	Anzahl der Treffer hintereinander
Spiel-Nr.: 06			von bis
Spiel-Nr : 07			3 . 6 .
	10	2	
Spiel-Nr.: 08	1 0	2	Quersummer der Summe der P
Spiel-Nr.: 09	1 0	2	von bis
Spiel-Nr.: 10			
PristNet 11	10		
Spierwr. 11	1 0	2	Summe der Positionen
Spiel-Nr.: 12			von bis
Spiel-Nr.: 13			250,0 🗄 255,0 🕂
	10	2	
			berechnen
AnzahlReihen: 0			S Anzahl Reihen :
inweis: bei der Quersumme der Summe der Positionen, werden die entspr	echenden Positio	onsnummer v	von 1-39 (angefangen von oben nach unten und von links nach rechts) aufsummiert.

Blockaussonderung:

Mit dieser Blockaussonderung können Sie ein System, mit einer Gruppe von Tipps und mit der Anzahl der Treffer reduzieren.

Kreuzen Sie mit der Maus Ihre Tipps (bei 1,0,2) an und stellen unter **von-bis** die gewünschte Trefferanzahl ein.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**, um das neue System zu berechnen.

Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

Sie markieren 10 Überraschungen an und stellen unter **von-bis** die Werte **0-2** ein. Dies bedeutet, dass von diesen 10 markierten Überraschungen bis maximal 2 Überraschungen eintreffen dürfen, um den Volltreffer noch zu erhalten.

3.6.7 Tippfolge – Trefferfolge



Tippfolge - Trefferfolge:

Mit dieser Tippfolge Aussonderung können Sie Kombinationen auswählen, welche in der Tippreihe enthalten sein müssen.

Wählen Sie bitte Kombinationen welche auch häufig verkommen wie z. B. die Kombination 110.

Kreuzen Sie mit der Maus Ihre gewünschten Kombinationen an.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**, um das neue System zu berechnen.

3.6.8 Tippbild -Trefferbild



Tippbild - Trefferbild:

Mit dieser Tippbild Aussonderung können Sie unerwünschte Tippbilder aussondern.

Beim Einladen eines Systems werden in der mittleren Anzeigebox die Tippbilder mit Häufigkeit angezeigt.

Links in den Checkboxen werden die Tippbilder markiert, welche ausgesondert werden sollen.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**, um das neue System zu berechnen.

3.6.9 Tippfolge10

🖳 Tippfolge10		
A		
Nr.: 1-0101121020111	Tippfolge	
Nr: 3.0110001102011 Nr: 4.0110001121011 Nr: 5.011000112121 Nr: 6.0110011120211 Nr: 7.011002110111	Welche Kombination darf wie oft enthalten sein	0101121020111 0110001021111 0110001121211 011001120211 0110011120211 011002110011
Nr: 9-0110121020111 Nr: 10-0110201001111 Nr: 11-0110201101011	min max max max max max 00 0 ÷ 3 ÷ 000 2 ÷ 100 2 ÷ 200 2 ÷	0110121020111 0110201001111 0110201001111
Nr.: 12-0110201102011 Nr.: 13-0110211020111 Nr.: 14-0110211120011 Nr.: 15-0111001120012	01 0 ÷ 3 ÷ 001 2 ÷ 101 2 ÷ 201 2 ÷ 02 0 ÷ 3 ÷ 002 2 ÷ 102 2 ÷ 202 2 ÷	01110211120011 0111001120012 0111001121010 01111001122012
Nr.: 16-0111001121010 Nr.: 17-0111001122011 Nr.: 18-0111001122012 Nr.: 19-0111021110010	10 0 ÷ 3 ÷ 010 3 ÷ 110 2 ÷ 210 2 ÷	0111021110010 0111101122010 0111121020110 0111121020110
Nr.: 20-011110122010 Nr.: 21-0111121020110 Nr.: 22-0111121120010 Nr.: 23-0111201001110	11 0 9 011 2 111 3 211 2 12 0 3 012 2 112 2 2 2	0111201001110 0111201102012 01112011120
Nr:: 24 - 0111201102011 Nr:: 25 - 0111201102012 Nr:: 26 - 0111201112010 Nr:: 27 - 0111211020110	20 0 ÷ 3 ÷ 020 2 ÷ 120 2 ÷ 220 2 ÷	0112121120010 0121101121010 0121121110010 1110001002110
Nr: 28-0112121120010 Nr: 29-0120101121011 Nr: 30-0121101121010 Nr: 31-0121101121010 Nr: 32-111001001002110	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	1110001022110 1110001101210 1110001120012 1110021102012 1110021120012
Nr.: 33 • 1 1 1 0 0 0 1 0 2 2 1 1 0 *	5 berechnen	11110021122012 * Anzahl Reihen : 96

Tippfolge10:

Mit dieser Tippfolge10 Aussonderung können Sie die Anzahl der 2er und 3er Kombination einstellen.

Die Zweierkombinationen können von Minimal-Maximal und die Dreierkombinationen nur mit der Maximalanzahl eingestellt werden.

Die Anzahl, der verschieden Kombinationen sind bereits voreingestellt.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**, um das neue System zu berechnen.

🤹 SoTippenAndere		
A	0 + 3 + 6 + <= Aktuell <=	0101121020111 0110001102011 0110021101011
Nt: 1-0101121020 A Nt: 2-0110001021 Nt: 3-01100011021	5 · 4 · 0 · 3/ · 63 · ✓ akiv Gesamt Richtige	0110021110011 0110121020111 0110201101011
Nt: 4-0110001121 Nt: 5-0110001121 Nt: 6-0110011120 ■ 0111001102211	9 - 0 - 0 - 0 - 1 - F aktiv 1 Richtige	0110201102011 0110211020111 0111021110010
Nt: 7-0110021101 Nt: 8-0110021110 Nt: 9-0110121110	3 · 4 · 2 · 0 · 2 · 3 Richtige	0111121020110 0111201001110 0111201102012
Nr: 10-011020100 0011011020210 Nr: 11-011020110 Nr: 12-011020110	6 ÷ 2 ÷ 1 ÷ 0 ÷ 2 ÷ 4 Richtige	0111201112010 0112121120010 0120101121011
Nr:13-011021102 Nr:14-011021112 Nr:15-011100112 2011120021110	6 - 3 - 0 - 0 - 6 - 6 Richtige	0121101121010 0121121110010 1110001022110
Nt:16-011100112 Nt:17-011100112 Nt:18-011100112 2111011121001	7 ± 2 ± 0 ± 0 ± 6 ± >= 7 Richtige 0 ± 2 ± 7 ± 0 ± 1 ± 0+1+2	1110001101210 1110001120012 1110021102012
Nt: 19-011102111 Nt: 20-011110112 Nt: 21-011112102		1110021120012 1110021122012 11102011020
Nt: 22-011112112 Nt: 23-011120100 Nt: 24-011120110	2 - 3 - 4 - 3 - 9 - 36	1110201120011 1110201120012
Nr.: 25-011120110 Nr.: 26-011120111 Nr.: 27-0111211102	8 ÷ 1 ÷ 0 ÷ 4 ÷ 19 ÷ Pare:	61
Nr: 28-011212121 Nr: 29-012010112 Nr: 39-0122110112	7 · 2 · 0 · 0 · 1 · · · · · · · · · · · · · ·	1201201201201
Anzahl Rehen: 108	Tipps Analyse 0 ÷ 1 ÷ Funflinge: Minimum: 7 0 ÷ 1 ÷ Sechslinge:	Volitreffer:
	Mitte: 27 speichern berechnen	brechnen
	Maximum: 83	
	17	

3.6.10 SoTippenAndere - 9 Experten Tipps (TippMit)

SoTippenAndere:

Mit dieser Aussonderung können Sie anhand von Expertentipps die Anzahl Ihrer Tippreihen reduzieren.

Geben Sie in der 2. Spalte die 9 Expertentipps untereinander (aus dem Magazin TippMit) ein.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**, um das neue System zu berechnen.

3.6.11 Sportwettenquoten

🖳 Aussonderung mit Sportwetter	nquoten und Vorwegtip	ps			
A Sportwette	enquoten (addiert)	C Sportwettenqu	uoten (multipliziert)	C 5500 Vorweg Tips	C 21 Experten Tips
	2.05 2.0	00 ÷ 1.65 ÷	01: JA 💌		
	2,00 1.9	95 1,60 1	02: JA 💌		
	1,95 1,9	90 - 1,55 -	03: JA 💌	von bis	
	2.05 2.0	00 🛨 🛛 1.65 🛨	04: JA 👻	2 - 11 -	
	2,05 2,0	00 1,65 1	05: JA 💌	berechnen	
	2.05 2.0	00 🕂 🛛 1.65 🛨	06: JA 💌	Einstellungen speichern	
	2,05 2,0	00 1,65 1	07: JA 💌		
	2,05 2,0	00 🕂 🛛 1,65 🛨	08: JA 👻		
	2,05 2.0	00 🕂 🛛 1,65 🕂	09: JA 👻		
	2,05 2,0	00 1,65 1	10: JA 💌		
	2,05 2,0	00 🕂 🛛 1,65 🕂	11: JA 🝷		
	2.05 2.0	00 ÷ 1.65 ÷	12: JA 👻		
	1.60 1.1	10 1,30 1	13: JA 💌		
Anzahl Reihen : 0					Anzahl Reihen :

Sportwettenquoten:

Mit dieser Art der Aussonderung können Sie ein System erstellen, welches von diversen Vorhersagekennzahlen bestimmt wird.

Die von-bis Werte richten sich nach den Sportwettenquoten.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **berechnen**, um das neue System zu berechnen.

3.7 Drucken

3.7.1 Tippreihen ausdrucken

🥶 ausdrucken		
A Reihennummern	Schrittart und Farbe auswählen Anzahl Reihen 3 -	drucken
$ \begin{bmatrix} 1 & : & 0 & 1 & 0 & 1 & 1 & 2 & 1 & 0 & 2 & 0 & * \\ 2 & : & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 2 & 1 \\ 3 & : & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 & 2 & 1 \\ 4 & : & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 & 2 & 1 \\ 5 & : & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 1 & 2 & 1 \\ 6 & : & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 1 & 2 & 0 \\ 7 & : & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 2 & 1 & 1 & 0 & 1 \\ 8 & : & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 2 & 1 & 1 & 0 & 1 \\ \end{bmatrix} $	Beschreibung / Titel Tipp für Tippgemeinschaft : Zum Sieger Datum 22.Mei 2010	*
$\begin{array}{c} 9: 0 & 1 & 1 & 0 & 1 & 2 & 1 & 0 & 2 & 0 \\ 10: & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 & 0 & 1 & 1 & 0 & 1 \\ 11: & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 & 0 & 1 & 1 & 0 & 1 \\ 12: & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 \\ 13: & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 & 1 & 1 & 0 & 2 \\ 14: & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 & 1 & 1 & 1 & 2 & 2 \\ 15: & 0 & 1 & 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 2 & 1 \\ 17: & 0 & 1 & 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 2 & 2 \\ 18: & 0 & 1 & 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 2 & 2 \\ 19: & 0 & 1 & 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 2 & 2 \\ 19: & 0 & 1 & 1 & 1 & 0 & 2 & 1 & 1 & 1 & 2 \\ 20: & 0 & 1 & 1 & 1 & 0 & 2 & 1 & 1 & 1 & 2 \\ 21: & 0 & 1 & 1 & 1 & 1 & 2 & 1 & 1 & 2 & 2 \\ 22: & 0 & 1 & 1 & 1 & 1 & 2 & 1 & 0 & 2 & 2 \\ 22: & 0 & 1 & 1 & 1 & 1 & 2 & 1 & 1 & 2 & 1 \\ 24: & 0 & 1 & 1 & 1 & 2 & 1 & 1 & 0 & 2 & 1 \\ 24: & 0 & 1 & 1 & 1 & 2 & 0 & 1 & 0 & 0 & 1 \\ 24: & 0 & 1 & 1 & 1 & 2 & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 \\ 25: & 0 & 1 & 1 & 1 & 2 & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 \\ 25: & 0 & 1 & 1 & 1 & 2 & 0 & 1 & 1 & 0 & 2 \\ \end{array}$	$\begin{array}{c} 1:0101121020111 \ 2:01100010211111 \ 3:0110001102011 \\ 4:0110001121011 \ 5:0110001121211 \ 6:0110011120211 \\ 7:0110021101011 \ 8:0110021110011 \ 9:0110121020110 \\ 7:011002110211011 \ 1:011020110111 \ 1:01102011 \ 2:011021102011 \\ 7:0110211020101111 \ 1:0110211120011 \ 1:011001120012 \\ 7:0110211021102011 \ 1:011021112011 \ 1:0110211 \ 2:01010211 \\ 7:011021102012 \ 2:011100112201 \ 1:011021102011 \\ 7:011021102012 \ 2:011100112201 \ 1:011021102011 \\ 7:011021102010 \ 2:011100112201 \ 2:011112102010 \\ 7:01112112010 \ 2:01112010 \ 2:011100112201 \ 1:01102011 \\ 7:01112112010 \ 2:01112010 \ 2:01112010 \ 2:01110010 \ 2:0110 \ 2:0110010 \ 2:0110 \ 3:011001022110 \\ 7:01112110010 \ 2:0110010 \ 2:01201001021 \ 3:011000102210 \ 3:011000102210 \ 3:01100010210 \ 3:01100010210 \ 3:0110021102012 \ 3:01100010210 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:0110020102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:011002102012 \ 3:0110020102012 \ 3:011002102012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:0110020120012 \ 3:01000120012 \ 3:01000120012 \ 3:0110020120012 \ 3:01000120012 \ 3:0110000120012 \ 3:0110000120012 \ 3:01000120012 \ 3:0100002012 \ 3:0100002012 \ 3:0100002012 \ 3:0100002012 \ 3:0000020012 \ 3:0000020000200002000020000200000000000$	E
26 : 0 1 1 1 2 0 1 1 1 2 *	49:1112201120010 50:1120011020111 51:1120011120211 *	F F

Tippreihen ausdrucken:

Mit dieser Funktion können Sie Ihre Tippreihen mit einem Drucker ausdrucken.

Sie können die Anzahl der Reihen Nebeneinander ändern, sowie die Schriftgröße und –Art.

Im oberen rechten Textfeld können Sie eine Überschrift für Ihre eingeben.

Anzahl Reihen: Hier stellen Sie die Anzahl der Tippreihen pro Zeile ein, achten Sie dabei auf die Schriftgröße und auf die Blattbreite

Font: Hier wird mithilfe eines Windows-Font-Dialoges die Schriftgröße und Farbe ausgewählt.

Umbauen: Durch Betätigen dieses Buttons werden die geladenen Reihen welche in der linken Box stehen in die unten rechts liegenden Box eingefügt.

Drucken: Hier wird der Beschreibungstext oben rechts und der Inhalt der Box unten rechts an den Drucker gesendet.

3.7.2 Tippscheineinstellungen



Einstellung für den Tippscheindruck:

Aufgrund ständiger Veränderungen der Tippscheine ist es eventuell nötig, die Einstellungen für den korrekten Tippscheindruck zu ändern.

Hinweise:

Beim Ausdrucken des Scheines muss zuerst das Kreuz für das linke obere 1er-Feld, mit der vertikal und horizontal Einstellungsmöglichkeiten durchgeführt werden.

Danach werden die Reihen und jede einzelne Spalte eingestellt.

Stimmen Ihre Einstellungen, dann können diese mit der Schaltfläche Einstellungen **übernehmen und abspeichern** sichern.

Hinweis:

Einen Stapel an Tippscheinen in den Druckereinlegen, mindestens 30-50 Stück, sodass der Blattgreifer des Druckers nicht so tief greifen muss und das Blatt genauer geführt wird.

3.7.3 Tippscheindruck

$ \begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$	09. Toto : Nordrhein-Westfalen vertikal horizontal -39 -70 - Einstellungen übernehmen und abspeichem einen Probedruck durchführen	Spiel 77 O Ja O Nein Super 6 O Ja O Nein Tippscheinnummer O Ja O Nein X Font alle Tippscheine drucken
< ۲۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰	Tippschein Nr.: ab 1 $\stackrel{+}{}$ bis 1 $\stackrel{+}{}$ ducken	

Der Tippscheindruck:

Hier haben Sie die Möglichkeiten das Bundesland einzustellen und die vertikalen/horizontalen Positionen beim Tippscheindruck zu justieren.

Es besteht die Möglichkeit einen bestimmten und einen Bereich von Tippscheinen zu drucken sowie alle Tippscheine auf einmal.

Unter **Font** kann die Schriftgröße und Art eingestellt werden. (Empfehlung: Fett)

Vorteile: Papierschacht oben, in diesen Schacht können die Tippscheine eingelegt werden und werden direkt an die Druckerrolle transportiert ohne eine Umlenkung. Genau Papierführung der Tippscheine.

3.8 Systementwicklung

3.8.1 Totoumbau

Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 Nr: 2 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 1 Nr: 3 - 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 1 0 Nr: 4 - 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 1 0 Nr: 5 - 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 1 0 Nr: 6 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 1 0 Nr: 7 - 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 7 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 7 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 Nr: 8 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 9 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 9 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 9 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 Nr: 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Systemzahl reduzieren auf 12 ÷ umbauen Systemzahl erweitern auf 4 ÷ mit 1 ÷ umbauen	
Anzahl Reihen : 16	Anzahl Reihen :	

Totoumbau:

Mit dieser Funktion können Sie Ihr Tippsystem verändern.

Sie können z. B. 11er Systeme in 13er oder 14er-System umwandeln aber auch 14er Systeme auf ein 13er-System reduzieren.

3.8.2 Tippumbau



Tippumbau:

Das System wird vom Programm automatisch erkannt und nur die möglichen Einstellungen werden angezeigt.

Mit diesem Tippumbau können Sie von jeder Spielpaarung separat den vorhandenen Tipp z. B. von 1 auf 0 oder 2 ändern.

3.8.3 Mehrwege streichen



Mehrwege streichen:

Dient zum schnellen Kürzen eines Systems.

Das geladene System wird automatisch analysiert und die nicht vorhandenen Tippzahlen deaktiviert.

Entfernen Sie im Zahlenblock die unerwünschten Markierungen.

Betätigen Sie die Schaltfläche Kürzen um das neue System zu erstellen.

3.8.4 Spiele verschieben

A		1	0	2				umbauen	1	1	0	2
r:1-0101121020111	01 :	33	31	44	Spiel 01	>>>	Spiel 01	0101112020111	^ 01 :	33	31	44
r.: 2-0110001021111		-	1.0	-			0	0110010021111		100	101	1000
r:: 3-0110001102011	02:	108	0	0	Spiel 02	>>>	Spiel 02	0110010102011	02:	108	0	0
r: 4-0110001121011	00.0	70	10	00	Sniel 03		Sniel 03	0110010121011		_		
r:6-0110001121211	03.	1/2	b	102				0110011120211	03:	73	3	32
r:7-0110021101011	04:	37	56	15	Spiel 04	>>>	Spiel 04	0110012101011	04	27	50	15
r.: 8-0110021110011		-	1		Bart Constanting		and a second second	0110012110011	04	13/	100	113
r.:9-0110121020111	05:	24	49	35	Spiel 05	>>>	Spiel 05	0110112020111	05:	24	49	35
r:10-0110201001111	-		-		Sniel OG		Court 07	0110210001111				
r: -U U2U U U	06:	119	1/2	11/	opieroo	>>>	opieror	0110210101011	06 :	108	0	0
r. 12-0110201102011 r-13-0110211020111	07 -	100	0	0	Spiel 07	555	Sniel 06	0110211020111		-	-	-
r:14-0110211120011		Tibb	10	lo.			- Provide -	0110211120011	07 :	119	1/2	117
r.: 15-0111001120012	08 :	74	34	0	Spiel 08	>>>	Spiel 08	0111010120012	08 :	74	34	0
r.: 16-0111001121010							18-20	0111010121010		1.4	1011	19
r:17-0111001122011	09:	14	36	58	Spiel 09	>>>	Spiel 09	0111010122011	09:	14	36	58
r: 18-0111001122012	100	40	Inc	0.	Spiel 10		Spiel 10	0111010122012		-		
r. 19-011110211110010	10.	118	56	34	Chickle	>>>	opionio	01111110122010	10:	18	56	34
r:21-0111121020110	11:	24	55	29	Spiel 11	>>>	Spiel 11	0111112020110		24	lee .	- [20]
r: 22-0111121120010		-	100	120				0111112120010		J24	100	129
r.: 23-0111201001110	12:	108	0	0	Spiel 12	>>>	Spiel 12	0111210001110	12:	108	0	n
r.: 24-0111201102011			-	-	0.000		in the second	0111210102011		1	177	12:
r: 25-0111201102012	13:	55	34	19	Spiel 13	>>>	Shiel 13	0111210102012	13:	55	34	19
r:26-0111201112010								0111210112010				
								Joint Children Ind				
izahi Reihen : 108								108				

Spiele verschieben:

Hier können Sie mit der Maus und dem **Drag and Drop System** die Spiele untereinander tauschen und kopieren.

Fahren Sie dafür über die farblich gekennzeichneten Spiele 1-13 (links), drücken die linke Maustaste und fahren nach rechts auf eines der Spiele 1-13.

Wenn alle Spiele umgebaut sind, betätigen Sie die Schaltfläche **umbauen**, um das neue System zu erstellen.



3.8.5 Sortieren und doppelte Reihen entfernen

Systeme sortieren und doppelte Reihen entfernen:

Beim Zusammenfügen diverser Systeme bleibt es nicht aus, dass gleiche Tippreihen im System sind, welche unerwünscht sind. Mithilfe der Funktion kann Ihr System sortiert und die doppelten Tippreihen ausgesondert werden.

Ablauf:

- 1.LadenSie Ihr System
- 2. Um gleiche Tippreihen auszusondern, wählen Sie das Häkchen bei Doppelreihen aussondern ja/nein.
- 3. Je nachdem welche Reihen Sie abspeichern wollen, wählen Sie Sortierte Reihen abspeichern oder Doppelte Reihen abspeichern.
- 4. Betätigen sie die Schaltfläche sortieren.

3.8.6 Systeme miteinander verbinden

	Tippsysteme miteinander verbind	len
System 1 laden		
Anzahl Reihen :		
System 2 laden		
Anzahl Reihen :		
System 3 laden	verbinden	
Anzahl Reihen :		
System 4 laden		
Anzahl Reihen :		
System 5 laden		
l Anzahl Reihen :		 Anzahl Reihen :

Bis zu 5 Systeme miteinander verbinden:

Hier können sie bis zu 5 Systeme gleichzeitig miteinander verbinden.

Ablauf:

Wählen sie nacheinander durch die Schaltflächen **System 1 laden** bis **System 2,3,4,5 laden** die Systeme.

Es öffnet sich ein Dateinamen-Dialogfeld mit dem sie den Dateinamen des Systems auswählen können.

Durch Betätigen der Schaltfläche **verbinden** werden die Systeme miteinander verbunden.

3.8.7 Mehrere Systeme verbinden

🚅 MehrereDateien	- • •
Mehrere Systeme gleichzeitig auswählen und verbinden	
Custome Index	-
- Systeme raden	_
	-
Anzahl Reihen insgesamt	
verbinden	
a se ser se	
Anzahi Reihen :	

Mehrere Systeme innerhalb eines Verzeichnisses miteinander verbinden:

Mit der Funktion können sie über den OpenFileDialog von Windows mehrere Dateien markieren und verbinden.

Ablauf:

- 1. **System laden** betätigen und anschließend mit dem Dateien-Dialog Fenster die gewünschten Systeme markieren und mit OK übernehmen.
- 2. Die Schaltfläche verbinden betätigen.

3.9 Extras

Unter Extras finden sie weitere kostenpflichtige Funktionen.

3.9.1 3er_Block_Summe











3.9.2 Zweier_Block_Summe



3.9.3 Statistik Aussonderungen



3.9.4 Systemgrundtipp

•9	Systemgrundtipp								
A									
System laden	System laden								
		Grundlipp von 12 + bis 12 + Rehen sus System 1 mit übernehmen berechnen Achtung: Testversion - abspeichern nicht möglich!							
Anzahl Reihen :	Anzahl Reihen :		Anzahl Reihen :						
System mit mindestens 1 Reihe mit der angegebenen Zahl des Grundtipps	System mit dem Volltreffer, wenn möglich! Nur diese Reihen werden		Achtung: doppelte Tippreihen möglich						
1	übernommen.		Doppelte Reihen jetzt löschen						

3.9.5 K_Spezial3_Anzahl Wiederholungen

•	K_Spezial3_Anzahl_Wdh
Δ	Hamadic: Hamadic: Ge Anzahl der gleichen Zahlen zur Reihen divor ein. Bespolet Mindetenn: 0 Maxmel 4 der richtate Piehe daff maximal 4 gleiche Zahlen mit der vroangegegengen Fielde haben. Bespelet Mindetenn: 1 Maxmel 2 V
	Anzahl Wiederholungen
	mindestens / muss 1 🛨
	maximal / kann bis zu 4 🛨
	S
	C Aussondern mit letzter gespeicherten Tippreihe
	berechnen
	Gewinnreihe: 2101111100212
Anzahl Belten :	Anzahl 15 Richtige:
preserver.	Anzahl 14 Richtige:
	Anzahl 13 Richtige:
	Anzahl 12 Richtige:
	Anzahl 11 Richtige:
	Anzahl 10 Richtige:

3.9.6 K_Spezial6_12erGrundtipp

	K_Spezial6_12erGrundtipp	
**	K_Spezial6_12erGrundtipp	Achtung doppelte Tippreihen möglich, bitte Tippreihen sortieren und doppelte löschen
	adomatisch einmal 13 Richtige in den neuen Reihen.	
	Anzahl 13 Richtige:	
Anzahl Reihen : 0		Anzahl Rohen :

3.9.7 Reihe mal Reihe

9	Reihe_mal_Reihe	
System 1 laden Anzahl Rehen : System 2 laden	verbinden	
Anzahl Reihen :		Anzahl Reihen :

3.9.8 Block mal Block

	BI	ock_mal_Block			- • ×
System 1 laden	System 2 laden		System 3 laden	1	verbinden
1 1 🛨		1 1 🛨		1 1 🛨	
2 2 🔅		2 2 🔹		2 2 🕂	
3 3 🕂		3 3 🛨		3 3 🕂	
4 4 🛨		4 4 🕂		4 4 🕂	
5 5 🚉		5 5 🛨		5 5 🛨	
6 6 🛨		6 6 🛨		6 6 🛨	
7 7 🔹		7 7 🛨		7 7 🛨	
8 8 🛨		8 8 🕂		8 8 🛨	
9 9 🛫		9 9 🛨		9 9 🛨	
10 10 💼		10 10 🛨		10 10 🛨	
11 11 🛨		11 11 🛨		11 11 🕂	
Anzahl Reihen :	Anzahl Reihen :		Anzahl Reihen :		
					Anzahl Reihen :

3.9.9 Lotto to Toto



3.9.10 Export

• 9	Export_txt	
A ^h Es	können keine Garantiesysteme e	exportiert werden!
Aorabi Reibeo	0	
Alzani ricinci	Datei speichem	
	and a point of the second s	

3.9.11 Export Spanien

.	Export_Spanien	
A Es kö	nnen nur 15er Systeme im Format	1X2 exportiert werden.
Anzahl Reihen	0	
	Datei speichem	

3.10 Italien

3.10.3 Totogol Gewinnermittlung (Demo)

📲 Totogol_Gewinnermittlung				
aktualisieren		C. i.e. with	100	
Spiel-Nr.:	01 2 3			
Spiel-Nr.:	⁰² 01 2 3			
Spiel-Nr.:	03 01 2 3			
Spiel-Nr.:	04 01 2 3			
Spiel-Nr.:	05 01 2 3			
Spiel-Nr.:	06 01 2 3			
Spiel-Nr.:	07 01 2 3			
Spiel-Nr.:				
Spiel-Nr				
Spiel-Nr				
Spiel Nr.				
		4+ Anzahl Gewinne		
Spiel-Nr.	¹² 01 2 3	4+ Anzahl Gewinne		
Spiel-Nr.:	¹³ 01 2 3	4+ Anzahl Gewinne		
Spiel-Nr.:	¹⁴ 01 2 3	4+ Anzahi Gewinne		
		Provide Address of Management		

3.10.4 Totogol Tippumbau (Demo)



4 Nachwort

Die Entwicklungen dieser Software werden mit jedem Kauf vorangetrieben. Natürlich habe ich noch viele weitere spezielle Entwicklungen für Kunden programmiert, wenn Sie Interesse haben Ihre Ideen zu verwirklichen, dann zögern Sie nicht mich zu kontaktieren.

Spielen Sie nicht nur auf die Favoriten, denn je mehr Außenseiter gewinnen, umso höher sind in der Regel die Quoten.

Spielen Sie Ihr System konsequent durch, mindestens eine komplette Vor- oder Rückrunde.

Es ist nicht einfach zu gewinnen, denn dafür sind die Ergebnisse der Spielwochen zu unterschiedlich.