

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

1	INSTALLATIONSHINWEISE	6
1.1	Systemvoraussetzungen	8
1.2	Verzeichnisstruktur	8
2	DEINSTALLATION	9
3	FUNKTIONEN VON TOTOSOFT 2023	10
3.1	Datei	10
3.1.1	Programm beenden	10
3.1.2	Info	10
3.1.3	Passwort eingeben	10
3.1.4	Einstellungen	11
3.1.5	Kurzanleitung	12
3.1.6	Anleitung	12
3.2	Tippsysteme	13
3.2.1	Systeme laden	13
3.2.2	Systeme speichern	14
3.2.3	Automatischer Import von Systemen im Textformat/ASCII.....	15
3.2.4	Manuelle Tippeingabe	16
3.2.5	Tippreihen ansehen und einzelne löschen	17
3.3	Systeme erstellen	18
3.3.1	13er Garantiesysteme erstellen	18
3.3.2	Vollsystem erstellen	19
3.3.3	Überschneidungsfreie Systeme erstellen.....	20
3.3.4	Überschneidungsfreie Systeme erstellen mit Zwischenstufen	21
3.4	Gewinn	22
3.4.1	Ermittlung für 13er-Systeme.....	22
3.4.2	Garantietabelle	23
3.4.3	Gewinnberechnung eines Vollsystems	24
3.4.4	Gewinn-Verlust Berechnung des Systems	25

3.5	Dreizehner Statistik	26
3.5.1	Ansehen	26
3.5.2	Dreizehnerwette Online Update	27
3.5.3	Kombinationen.....	29
3.5.4	Auswertung	30
3.5.5	Statistik Sortierung.....	31
3.6	Aussonderungen	32
3.6.1	Zufallsaussonderung	32
3.6.2	Summer aller Tendenzen	33
	33
3.6.3	Tippzeichenwechsel	34
3.6.4	Anzahl der 1er, 0er und 2er - Trefferfolge	35
3.6.5	Grundtipp.....	36
3.6.6	Blockaussonderung	37
3.6.7	Tippfolge – Trefferfolge	38
3.6.8	Tippbild -Trefferbild	39
3.6.9	Tippfolge10	40
3.6.10	SoTippenAndere - 9 Experten Tipps (TippMit).....	41
3.6.11	Sportwettenquoten.....	42
3.7	Drucken	43
3.7.1	Tippreihen ausdrucken	43
3.7.2	Tippscheineinstellungen	44
3.7.3	Tippscheindruck	45
3.8	Systementwicklung	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

3.9	Extras	53
3.9.1	3er_Block_Summe	53
3.9.2	Zweier_Block_Summe.....	55
3.9.3	Statistik Aussonderungen	56
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	Italien	61
3.10.3	Totogol Gewinnermittlung (Demo).....	61
3.10.4	Totogol Tippumbau (Demo).....	61
4	NACHWORT	62

Intelligente Systeme Entwickeln und gewinnen!

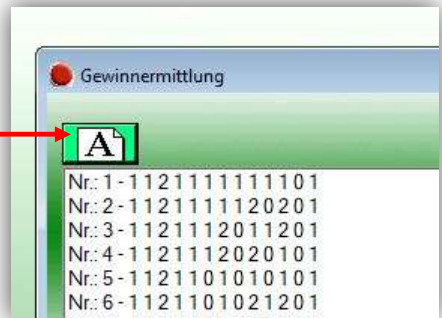
Totosoft 2023 – Kurzanleitung

The screenshot shows the Totosoft 2023 interface. A menu bar at the top includes 'Datei', 'Tippen', 'Systeme erstellen', 'Gewinn', 'Aussonderungen', 'System', 'Extras I', 'Extras II', 'Neuronal', 'Drucken', 'Statistik', 'Italien', and 'Export'. Below the menu bar are buttons for 'laden', 'speichern', and 'übertragen'. A status bar shows '1000', '100.00', and '2.000.00' with radio buttons, and a row of numbered buttons from 4 to 15. Callouts include: 'Systeme abspeichern' pointing to the 'speichern' button; 'Menü Leiste, je nach Version mit weiteren Menüpunkten.' pointing to the menu bar; 'System öffnen bzw. laden' pointing to the 'laden' button; and a text box explaining the row count settings: 'Einstellung für die Anzahl der zu erscheinenden Tippreihen. Es wird zwar mit allen Tippreihen alles berechnet, aber nur bis zur maximalen Einstellung von 1.000, 100.000 bzw. 2.000.000 die Reihen angezeigt. Je weniger Reihen angezeigt werden, umso schneller die Anzeige der Reihen in den Anzeigeboxen.'

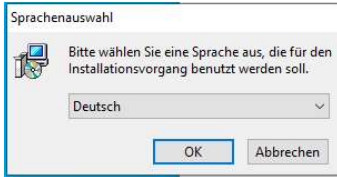
Wichtig:

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 Software verhalten sich so als wäre das System gerade erst geladen geworden. Zuvor geladene Systeme gehen dabei verloren.

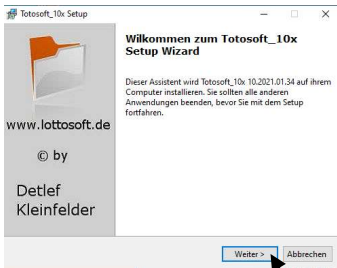
Durch diese Aktualisierungstaste wird das gerade geladene System bzw. das System welches zuvor durch die „übertragen“ in den Ladespeicher übernommen worden ist, in der darunter liegenden Box angezeigt. Wenn sich das Formular öffnet, wird das System automatisch in der Box angezeigt.



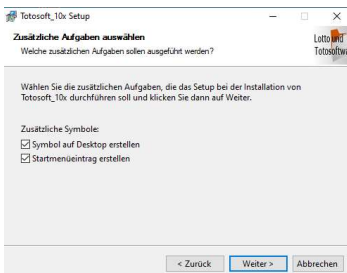
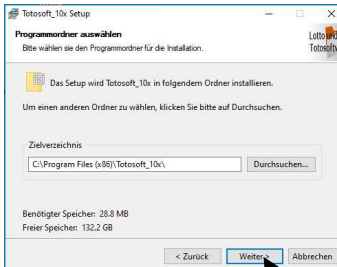
1 Installationshinweise

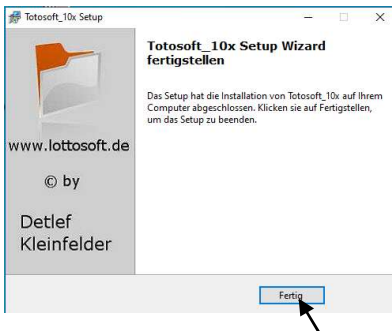
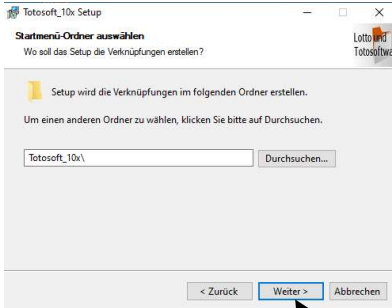


Die Installation ist einfach in der Handhabung und wird mit der Setup-Routine von InstallForge durchgeführt.



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





1.1 Systemvoraussetzungen

Betriebssysteme : Windows 10 64bit	
	SDK-Framework 4.5
Ram-Speicher	: mindestens 512 MB
Bildschirm	: Auflösung 1024*768 oder höher mit mindestens 256 Farben
Prozessor	: Pentium i3 oder höher bzw. gleichwertig
weitere Hardware : 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...\Garantiesysteme	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

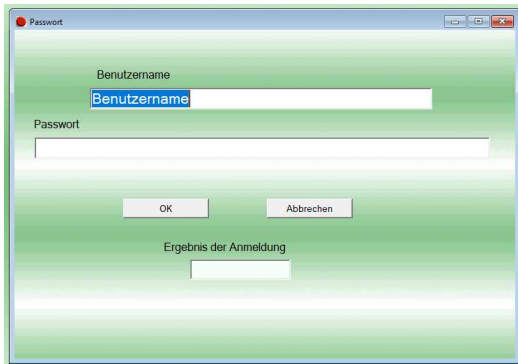
3.1.1 Programm beenden

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



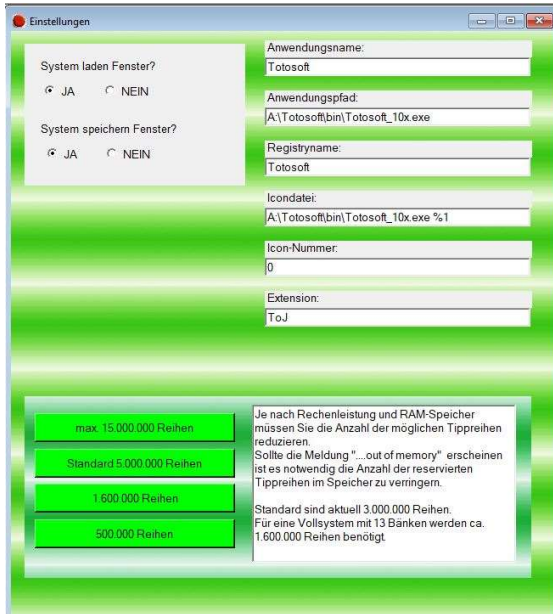
Passwort eingeben:

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



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

Totosoft

Totosoft V10 Kurzanleitung

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 auch die Betriebsanleitung um mehr über die Dreizehnerwette zu lernen und besser die Möglichkeiten welche Ihnen geboten werden zu nutzen.

Fragen und Anregungen zur Anleitung bitte an:

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

Totosoft V10 Kurzanleitung | © Kleinfelder, Detlef

1

Totosoft

Intelligente Systeme Entwickeln und gewinnen!

Totosoft V10 - Kurzanleitung

Systeme abspeichern

Menü Leiste, je nach Version mit weiteren Menüpunkten.

System öffnen bzw. laden

Einstellung für die Anzahl der zu erscheinenden Tippreihen. Es wird zwar mit allen Tippreihen alles berechnet, aber nur bis zur maximalen Einstellung von 1.000, 100.000 bzw. 2.000.000 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 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 legenden Box angezeigt. Wird das Formular geöffnet wird das System automatisch in der Box angezeigt.

Gewinnermittlung

Nr.: 1-1111111100000
Nr.: 2-1111111100001
Nr.: 3-1111111100002

Totosoft V10 Kurzanleitung | © Kleinfelder, Detlef

2

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.

Totosoft 10x registriert auf Kleinfelder

Datei | Tippsystem | Systeme erstellen | Gewinn | Aussonderungen | System | Extras I | Extras II | Neuronal | Drucken | Statistik | Italien | Export

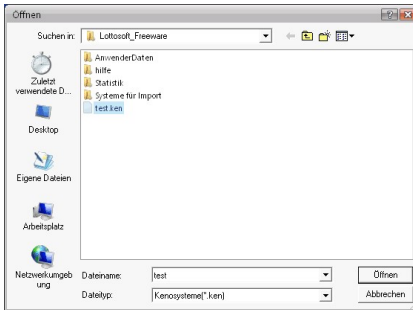
Update per Internet registrieren
Einstellungen
Kurzanleitung
Anleitung
Info
beenden

1000 | 100.00 | 2.000.00 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15

3.2 Tippsysteme

3.2.1 Systeme laden

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



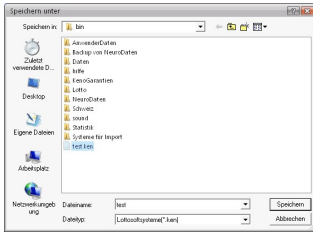
Nach dem Öffnen der Datei erfolgt die Ausgabe des Systems im Dialogfeld „laden“. Sie können den Dateinamen, die Tippreihen, Anzahl Reihen und falls vorhanden die Beschreibung des Systems ablesen.

Das System ist auch automatisch im systeminternen Ladespeicher.

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



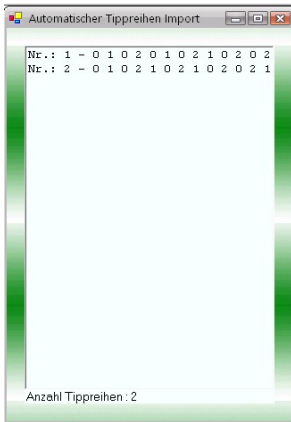
3.2.2 Systeme speichern



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.



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.

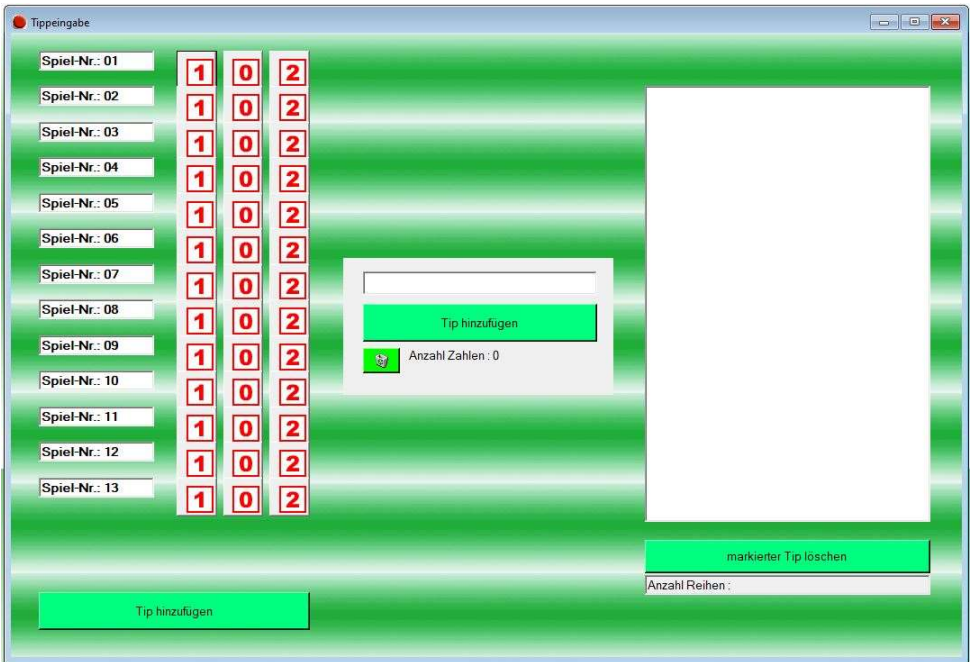
Klicken Sie auf die Schaltfläche „Automatischer Import von Systemen im Textformat“.

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

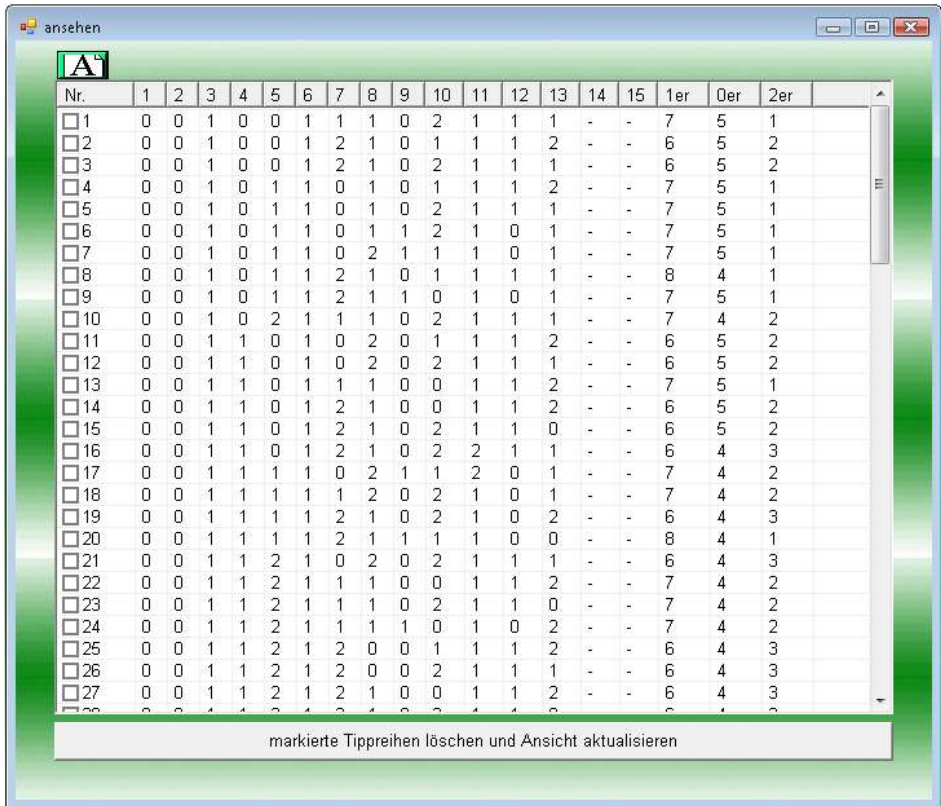


Geben Sie im Nummernblock eine Tippreihe an und drücken anschließend auf **"Tip hinzufügen"**.

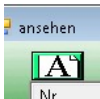
Die Tippreihen werden automatisch zum Abspeichern übernommen.

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

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.

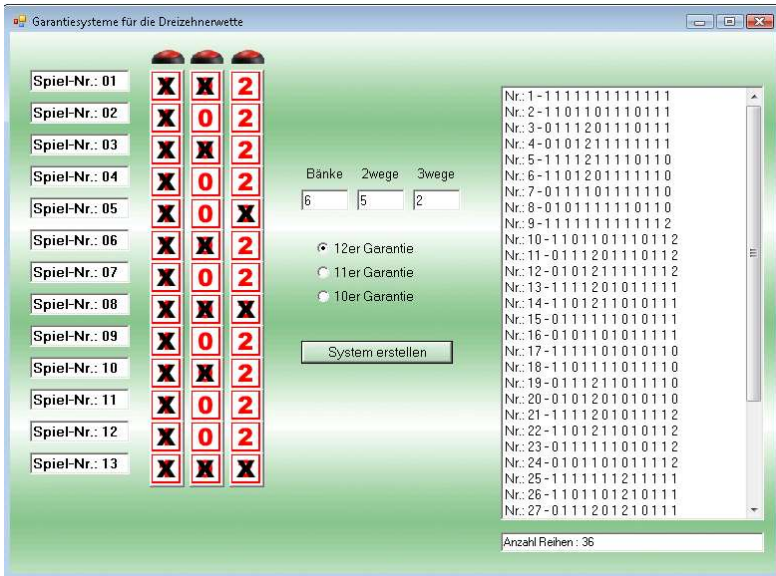


Sollte das System nicht erscheinen, bitte die links zu sehende Aktualisierungstaste betätigen.

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

3.3 Systeme erstellen

3.3.1 13er Garantiesysteme erstellen



13er Garantiesysteme erstellen:

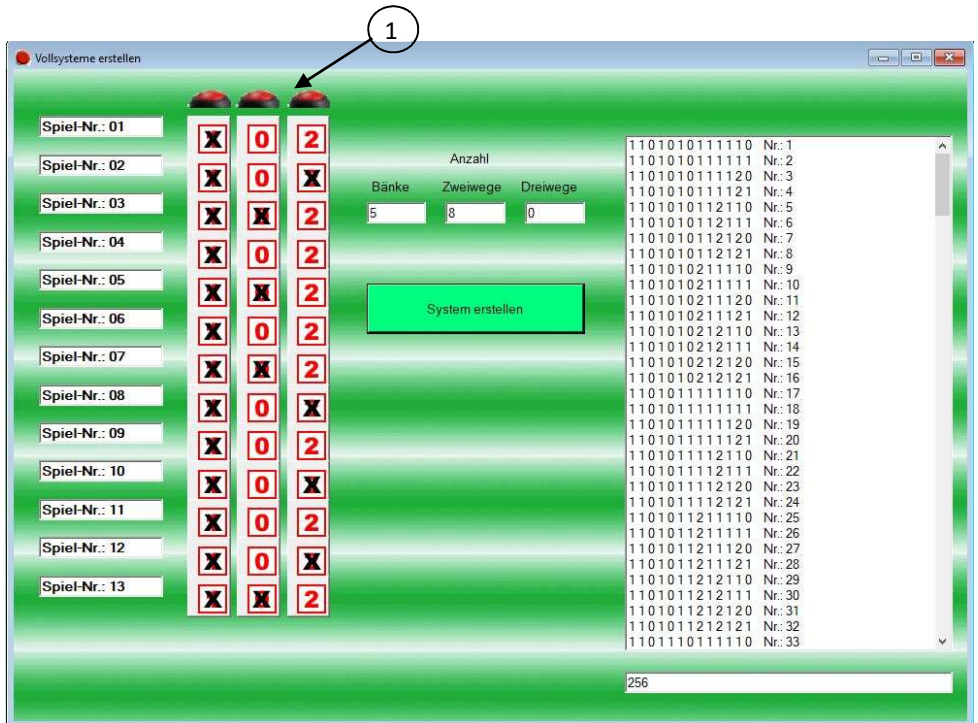
Im Nummernblock können Sie Ihre gewünschten Zahlen 1/0/2 anklicken. Mit dem Betätigen der Taste "System erstellen" wird das System erstellt.

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

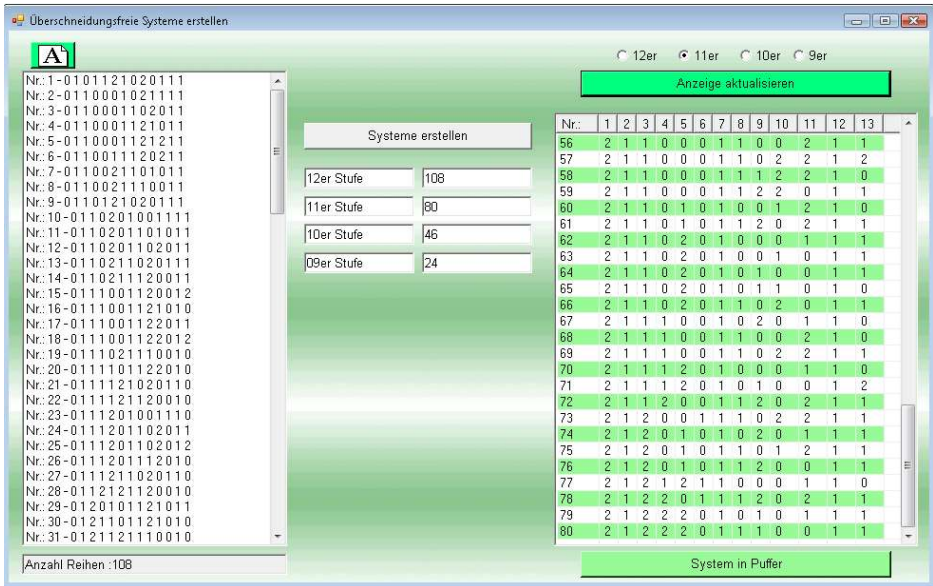


Vollsysteme erstellen:

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

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

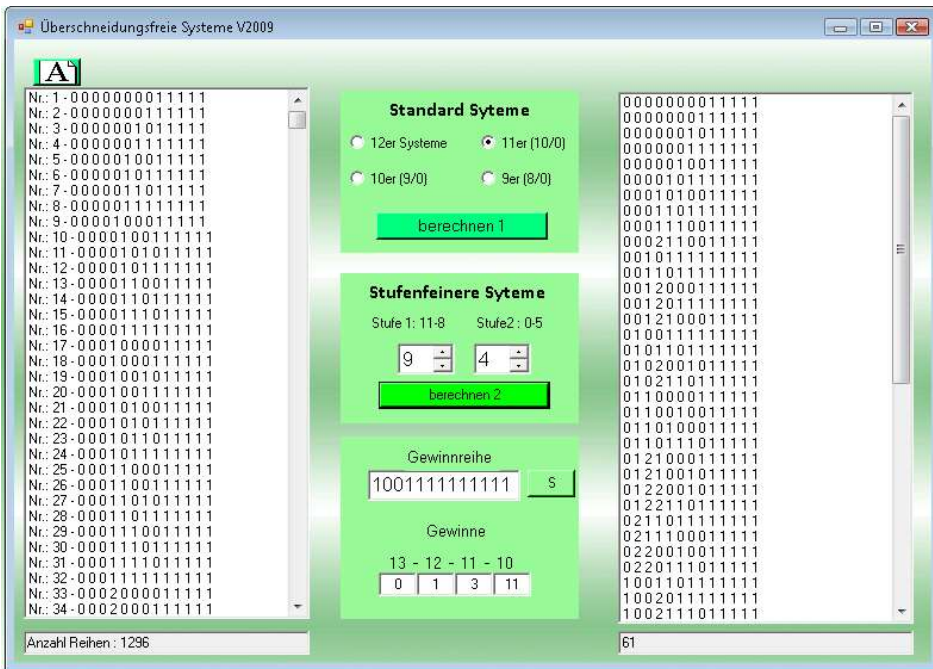
3.3.3 Überschneidungsfreie Systeme erstellen



Überschneidungsfreie Systeme erstellen:

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.

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

The screenshot shows the 'Gewinne ermitteln' (Calculate Winnings) interface for a 13er-Systeme. On the left, there are 16 tip rows (Nr. 1-16) with binary strings. In the center, a grid allows selecting numbers 0, 1, or 2 for each tip row. On the right, a list shows the resulting tip rows and their TSNR values. At the bottom, there are buttons for 'Einstellung abspeichern' (Save Settings) and 'HTML-Report erstellen' (Create HTML Report).

Spiel-Nr.	0	1	2
Spiel-Nr.: 01	X	0	2
Spiel-Nr.: 02	X	0	2
Spiel-Nr.: 03	X	0	2
Spiel-Nr.: 04	X	0	2
Spiel-Nr.: 05	X	0	2
Spiel-Nr.: 06	X	0	2
Spiel-Nr.: 07	X	0	2
Spiel-Nr.: 08	X	0	2
Spiel-Nr.: 09	X	0	2
Spiel-Nr.: 10	1	X	2
Spiel-Nr.: 11	X	0	2
Spiel-Nr.: 12	X	0	2
Spiel-Nr.: 13	1	X	2

Ergebnis	TSNR
11er: 1111111110000	1 - TSNR: 1/2
10er: 1111111110001	2 - TSNR: 1/3
12er: 1111111110010	3 - TSNR: 1/4
11er: 1111111110011	4 - TSNR: 1/5
12er: 1111111110100	5 - TSNR: 1/6
11er: 1111111110101	6 - TSNR: 2/7
13er: 1111111110110	7 - TSNR: 2/8
12er: 1111111110111	8 - TSNR: 2/9
10er: 1111111110000	9 - TSNR: 2/10
11er: 1111111110100	11 - TSNR: 2/10
10er: 1111111110101	12 - TSNR: 2/1
11er: 1111111111000	13 - TSNR: 2/2
10er: 1111111111001	14 - TSNR: 2/3
12er: 1111111111010	15 - TSNR: 2/4
11er: 1111111111011	16 - TSNR: 2/5

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 Tippzeilen 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

A
11111111110000
11111111110001
11111111110010
11111111110011
11111111110100
11111111110101
11111111110110
11111111110111
11111111111000
11111111111001
11111111111010
11111111111011
11111111111100
11111111111101
11111111111110
11111111111111
16

	1	0	2
01:	16	0	0
02:	16	0	0
03:	16	0	0
04:	16	0	0
05:	16	0	0
06:	16	0	0
07:	16	0	0
08:	16	0	0
09:	16	0	0
10:	8	8	0
11:	8	8	0
12:	8	8	0
13:	8	8	0

9	Bänke	9	min <- 1er -> max	13	max	13	1er zus.
4	Zweiwege	0	min <- 0er -> max	4	max	4	0er zus.
0	Dreiwege	0	min <- 2er -> max	0	max	0	2er zus.

mit Bänke / Zweiwege ohne
 mit Anzahl 1-0-2 ohne
 mit Tippzeichenwechsel ohne

Anzahl Tippreihen der Analyse :

berechnen

Achtung : diese Berechnungen können Stunden und Tage andauern

1.Rang	2.Rang	3.Rang	4.Rang	Anzahl	%
1	4	6	4	16	100

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

Gewinn Verlust Berechnung für die Dreizehnerwette Deutschland

Spiel-Nr.: 01 0 2
 Spiel-Nr.: 02 2
 Spiel-Nr.: 03 0 2
 Spiel-Nr.: 04 2
 Spiel-Nr.: 05 0 2
 Spiel-Nr.: 06 2
 Spiel-Nr.: 07 0 2
 Spiel-Nr.: 08 2
 Spiel-Nr.: 09 0 2
 Spiel-Nr.: 10 0 2
 Spiel-Nr.: 11 0
 Spiel-Nr.: 12 0 2
 Spiel-Nr.: 13 0

von bis

Rang	Gewinne gesamt	pro Ziehung
1.Rang	0	0
2.Rang	5	0,01
3.Rang	2	0,01
4.Rang	34	0,09

	Gesamt	pro Ziehung	in Prozent
Einsatz	12483,2 €	33,2 €	---
Gewinn	2148,7 €	5,71 €	-82,79

Alle Gewinnreihen

09: 1111211211001-> 9.11.2013
 09: 2110011110210-> 30.11.2013
 09: 1111111211022-> 1.2.2014
 10: 1210101101101-> 1.3.2014
 09: 1101121002112-> 5.4.2014
 10: 2101111112111-> 12.4.2014
 10: 1211111111200-> 10.5.2014
 10: 0001101001212-> 28.6.2014
 09: 112020111021-> 9.8.2014
 10: 1001201111102-> 20.9.2014
 10: 1021011012212-> 4.10.2014
 10: 112201010212-> 18.10.2014
 09: 1121212110212-> 1.11.2014
 09: 1120202121112-> 22.11.2014
 10: 121220111211-> 6.12.2014
 09: 1012121211110-> 31.1.2015
 10: 1211101121011-> 28.2.2015
 09: 1211012111101-> 9.5.2015
 09: 1211201110122-> 16.5.2015
 09: 1121121010012-> 23.5.2015
 09: 112111120121-> 11.7.2015
 09: 0012112111210-> 18.7.2015
 10: 1110122111121-> 29.8.2015
 10: 11111111112010-> 5.9.2015
 09: 1001111201101-> 3.10.2015
 10: 1111211121202-> 14.11.2015
 12: 1110102111111-> 12.12.2015

09: 1010x1x11x11x-> 30.1.2016
 09: 10111111xxx1-> 4.2.2017
 09: 1011x11x11x1-> 31.1.2015
 09: 10x0x0x0x1112-> 6.4.2019
 09: 10x1111x1x1-> 3.10.2015
 09: 10x111x11x12x1-> 4.3.2017
 09: 10x11x1x1x2-> 3.8.2019
 09: 10x1x1x1x1x2-> 8.6.2019
 09: 10x1xx1012x1-> 28.4.2018
 09: 10xx111x111-> 18.5.2019
 09: 1110101x0x1x2-> 23.9.2017
 09: 11101x101x1xx-> 2.4.2016
 09: 1110x1x01x2x1-> 24.10.2020
 09: 1110x1x0x1x11-> 10.9.2016
 09: 1111111x1xx1x-> 7.12.2019
 09: 111111x0xx1x2-> 11.7.2020
 09: 1111111x1xxx1-> 30.3.2019
 09: 1111111x1xxx2-> 1.2.2014
 09: 1111xxx1x12-> 31.12.2016
 09: 1111x1111xx1x-> 10.2.2018
 09: 1111x111xx21x-> 12.11.2016
 09: 1111x1x11xx1-> 9.11.2013
 09: 111xx01111xx2-> 29.12.2018
 09: 11xx011111x1-> 9.9.2015
 09: 11xx0x1x1112-> 22.11.2014
 09: 11x11111xx1x1-> 11.7.2015
 09: 11x11x101xx12-> 23.5.2015

Gewinnberechnung eines Vollsystems:

Mit der Gewinnberechnung können Vollsyste me rückwirkend bis zur Ziehungnummer 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

Rang	Gewinne gesamt	pro Ziehung
1.Rang	1	0
2.Rang	6	0,01
3.Rang	91	0,11
4.Rang	614	0,73

	Gesamt	pro Ziehung	in Prozent
Einsatz	141453 €	169 €	----
Gewinn	76338,15 €	91,2 €	-46,03

Gewinn-Verlust Berechnung eines Systems:

Mit der GV-Berechnung können die Systeme rückwirkend bis zur Ziehungnummer 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

Statistik ansehen:

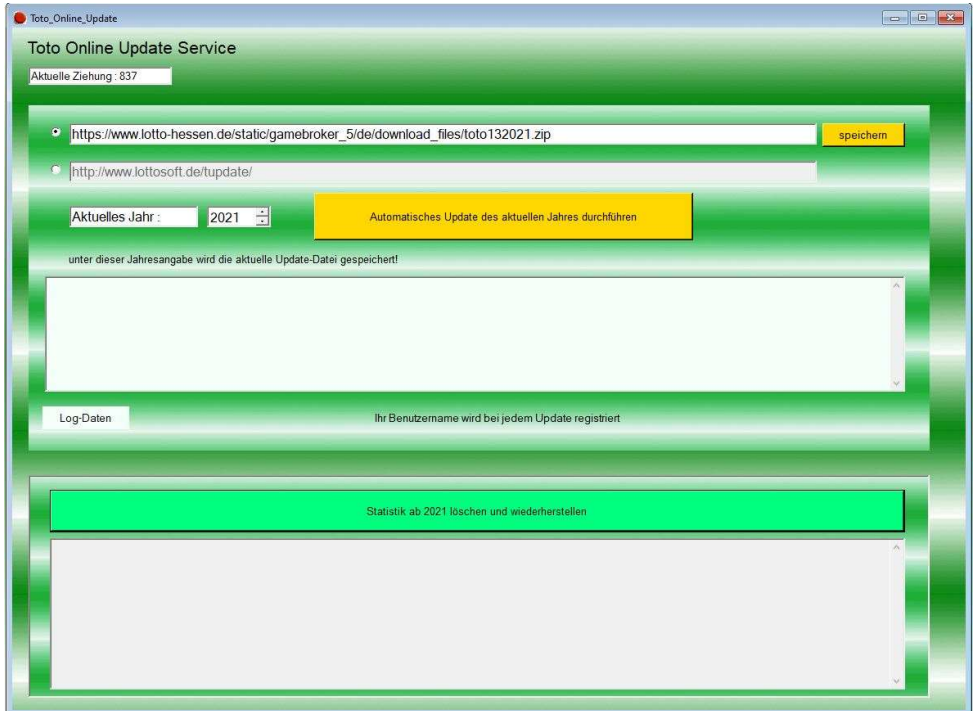
Die Statistik erscheint sofort. Es wird unten in der Tabelle die aktuellste vorhandene Ziehung angezeigt.

1 Hier wird die aktuelle Ziehungsnummer angezeigt.

2 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 Lottergesellschaften bereitgestellt und sind auch in der Testversion aktualisierbar.

3.5.2 Dreizehnerwette Online Update



Toto Online Update:

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

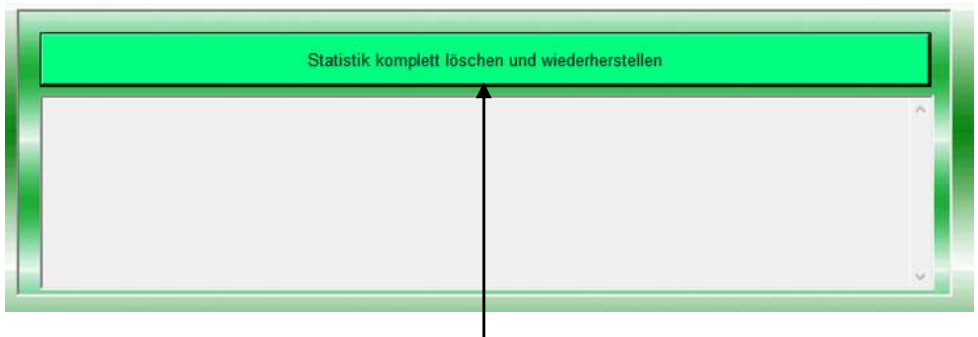
Dieser Dienst ist kostenlos. Die Daten werden mit Genehmigung der Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg/Hessen von dessen Server heruntergeladen.

Toto Online Update:

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

Alternativ kann auch über www.lottosoft.de 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 sondern 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

The screenshot shows the 'Auswertung' window with the following settings: 'Tippbilder' is selected, and radio buttons are set to 'ohne', 'aufwärts', and 'abwärts'. A checkbox 'ohne NULLTippbilder' is checked. The 'Tendenz' dropdown is set to 'Tendenz' and the 'Tendenzverteilung' dropdown is set to 'Tendenzverteilung'.

Anzahl	1	0	2
45	07	03	03
35	07	02	04
34	06	04	03
34	07	04	02
33	06	03	04
30	05	03	05
29	08	01	04
27	05	05	03
26	06	02	05
23	05	04	04
22	04	05	04
21	04	04	05
21	08	02	03
16	03	05	05
16	06	05	02
15	04	03	06
15	08	03	02
14	04	06	03
13	05	02	06
13	07	01	05
13	09	02	02
12	03	04	06
11	08	04	01

Spiel Nr.	1	0	2
1	307	162	201
2	314	148	208
3	310	173	187
4	312	185	173
5	288	180	202
6	308	176	186
7	294	162	214
8	294	173	203
9	319	179	172
10	296	198	176
11	296	188	186
12	308	177	185
13	313	156	201

Nummer	1	0	2
1	6	79	43
2	13	123	103
3	48	154	160
4	90	137	151
5	115	97	111
6	131	45	56
7	140	19	24
8	78	3	7
9	32	0	4
10	17	1	1
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0

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

Sortierung	Tag	Monat	Jahr	VA	Sp1	Sp2	Sp3	Sp4	Sp5	Sp6	Sp7	Sp8	Sp9	Sp10	Sp11	Sp12	Sp13	Einsatz in €	Treffe
253	7	11	2009	45	0	2	2	0	1	0	2	0	1	1	0	1	2	862019,00	0
254	14	11	2009	46	2	1	1	0	2	2	1	0	1	0	1	2	1	637105,00	18
255	21	11	2009	47	0	2	2	0	1	2	2	2	0	2	1	1	1	647141,50	0
256	28	11	2009	48	0	1	0	2	2	2	1	2	1	1	0	2	1	759604,00	0
257	5	12	2009	49	0	0	1	0	0	1	0	1	2	2	2	1	1	954113,00	1
258	12	12	2009	50	2	2	0	1	0	2	0	2	0	0	1	2	0	631742,00	0
259	19	12	2009	51	1	1	1	1	2	0	1	1	0	0	1	1	0	822041,50	1
260	2	1	2010	53	1	2	1	1	0	2	0	1	0	1	1	1	0	449531,00	4
261	9	1	2010	1	1	1	1	1	0	0	0	2	0	0	1	2	1	405563,00	0
262	16	1	2010	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	0	1	1	2	715793,00	124
263	23	1	2010	3	2	0	2	1	1	0	0	2	2	1	2	2	2	641350,00	0
264	30	1	2010	4	1	1	2	0	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	361792,50	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	815555,00	1
269	6	3	2010	9	0	1	2	1	0	1	2	1	2	2	2	1	1	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	633675,50	0
272	27	3	2010	12	2	2	2	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	0	2	0	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	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	1	0	0	0	2	1	654046,50	0
278	8	5	2010	18	2	0	0	0	1	0	2	1	1	0	1	0	2	803856,50	0
279	15	5	2010	19	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	0	0	926298,00	393

Dreizehnerwerte 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

Zufallsaussonderung:

In der Zufallsaussonderung werden die Tippzeilen 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‘.

Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die die erwünschte Anzahl an Reihen.

3.6.2 Summer aller Tendenzen

Tendenzsumme:

Die benötigten 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:

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

The screenshot shows the Totosoft application window. On the left, there is a list of 34 rows of numbers (Nr.: 1-34) with a scroll bar. In the center, there are 13 dropdown menus labeled 'Spiel-Nr.: 01' through '13', all set to 'JA'. Below these are input fields for 'von' and 'bis' for categories 1, 0, and 2. For '1', the range is 5 to 11; for '0', it is 3 to 6; for '2', it is 0 to 4. A green box highlights the 'Summe von 10 bis 15' field. A green 'berechnen' button is visible. Below it is an orange 'Einstellungen speichern' button. On the right, there is a list of 246 rows of numbers with a scroll bar. At the bottom left, it says 'Anzahl Reihen : 670' and at the bottom right, '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.

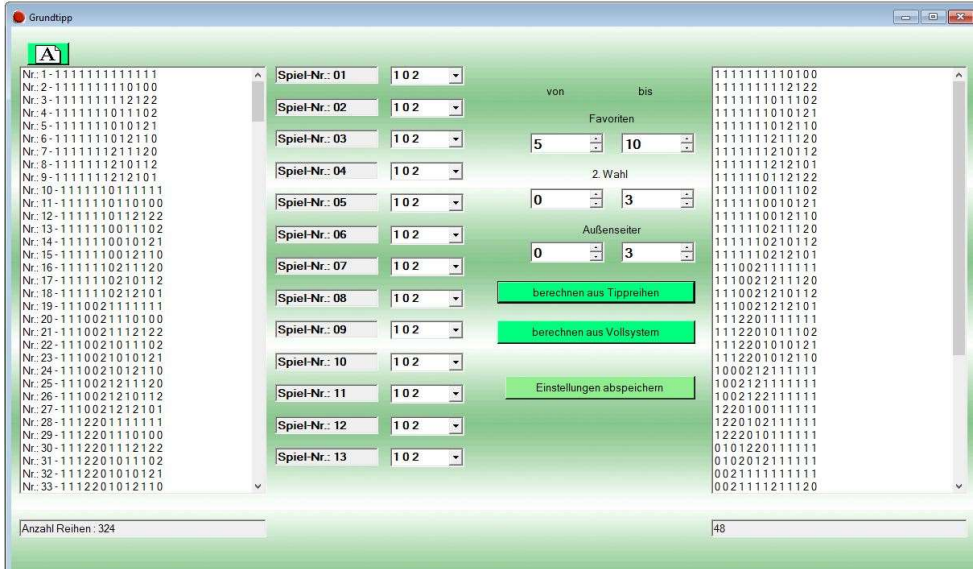
Beispiel für die Bereiche:

1er: 6-9

0er: 1-4

2er: 1-4

3.6.5 Grundtipp



Grundtipp:

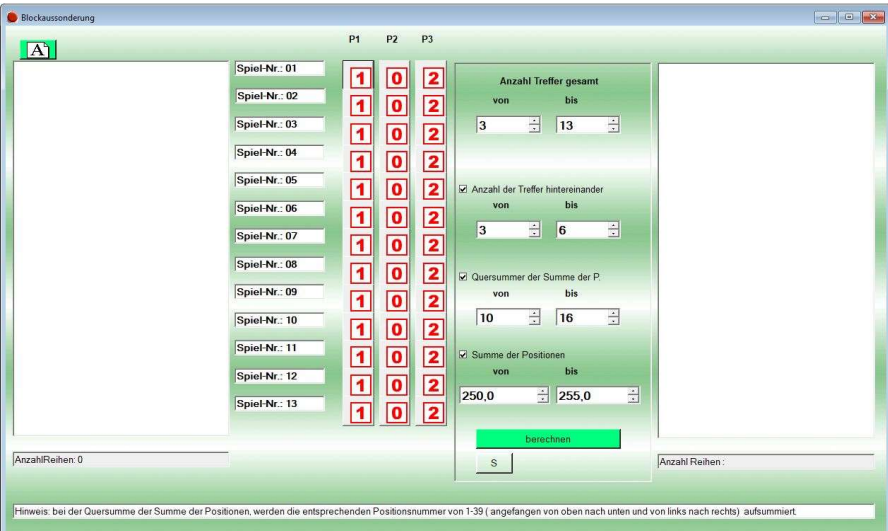
Hiermit ist die Gesamtanzahl aller eingetroffenen Favoritensiege, Ausweichtipp (2.Wahl) und Außenseiter gemeint. Geben sie neben jeder Spielbezeichnung Ihren jeweiligen Grundtipp ein.

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 13Dreiwegen Vollsystem zu berechnen.

Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

3.6.6 Blockaussonderung



Blockaussonderung:

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

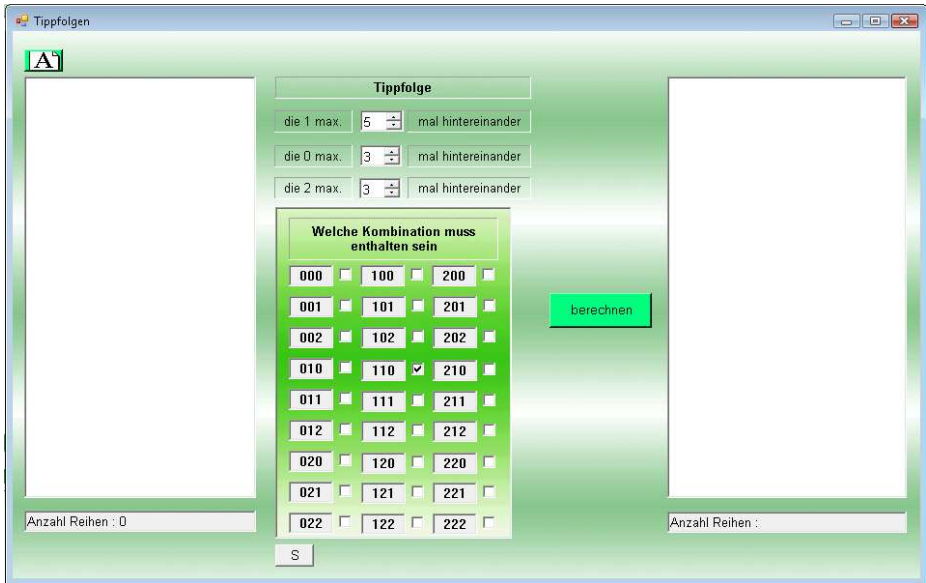
Kreuzen Sie mit der Maus Ihre Tipps (bei 1,0,2) an und stellen unter **von-bis** die gewünschte Trefferanzahl ein.

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.

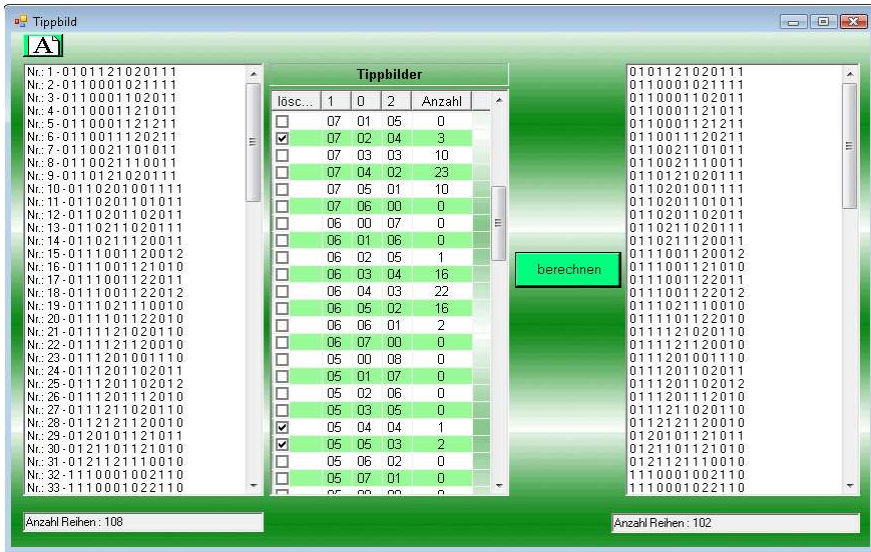
Wählen Sie bitte Kombinationen welche auch häufig vorkommen wie z. B. die Kombination 110.

Kreuzen Sie mit der Maus Ihre gewünschten Kombinationen an.

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

Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

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 Checkboxes werden die Tippbilder markiert, welche ausgesondert werden sollen.

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

Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

3.6.9 Tippfolge10



Tippfolge10:

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

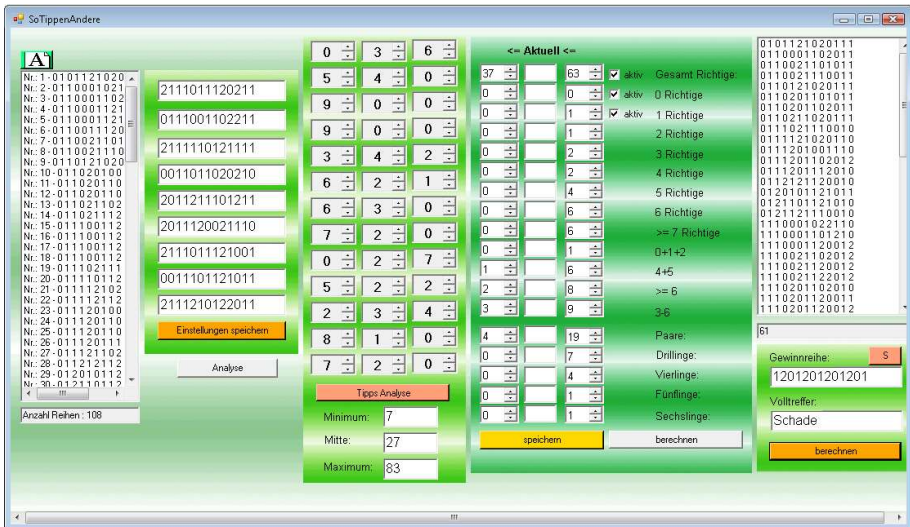
Die Zweierkombinationen können von Minimal-Maximal und die Dreierkombinationen nur mit der Maximalanzahl eingestellt werden.

Die Anzahl, der verschiedenen Kombinationen sind bereits voreingestellt.

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

Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

3.6.10 SoTippenAndere - 9 Experten Tipps (TipMit)



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 TipMit) ein.

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

Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

3.6.11 Sportwettenquoten

Aussonderung mit Sportwettenquoten und Vorwegtips

Sportwettenquoten (addiert)
 Sportwettenquoten (multipliziert)
 5500 Vorweg Tips
 21 Experten Tips

2,05	2,00	1,65	01 : JA
2,00	1,95	1,60	02 : JA
1,95	1,90	1,55	03 : JA
2,05	2,00	1,65	04 : JA
2,05	2,00	1,65	05 : JA
2,05	2,00	1,65	06 : JA
2,05	2,00	1,65	07 : JA
2,05	2,00	1,65	08 : JA
2,05	2,00	1,65	09 : JA
2,05	2,00	1,65	10 : JA
2,05	2,00	1,65	11 : JA
2,05	2,00	1,65	12 : JA
1,60	1,10	1,30	13 : JA

von bis

berechnen

Einstellungen speichern

Anzahl Reihen: 0

Sportwettenquoten:

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

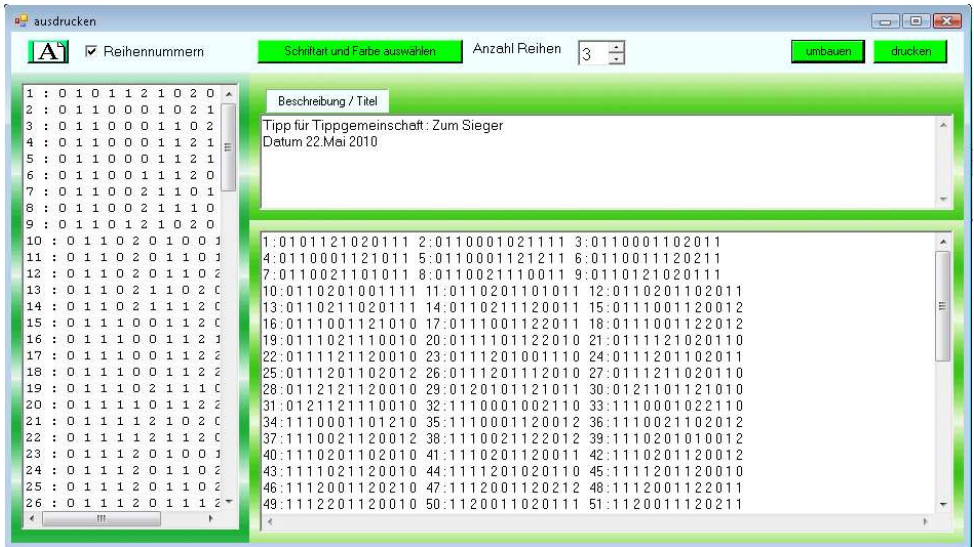
Die von-bis Werte richten sich nach den Sportwettenquoten.

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

Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

3.7 Drucken

3.7.1 Tippreihen ausdrucken



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.

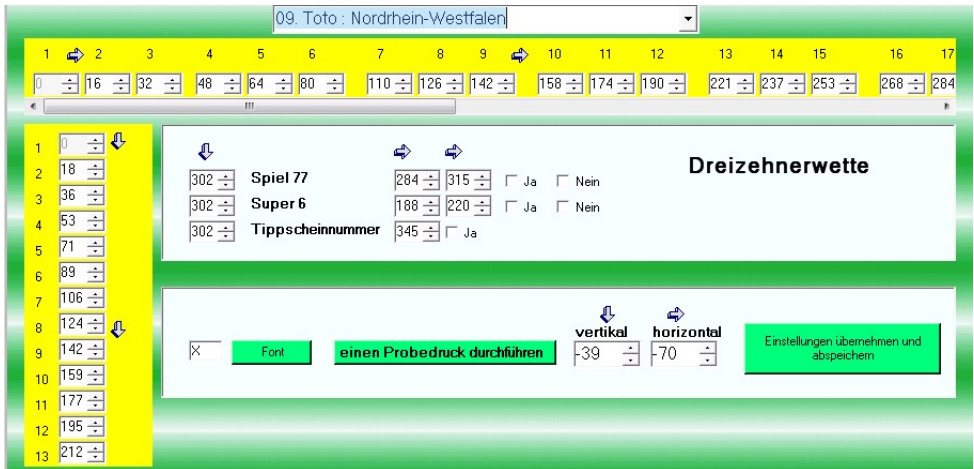
Anzahl Reihen: Hier stellen Sie die Anzahl der Tippreihen pro Zeile ein, achten Sie dabei auf die Schriftgröße und auf die Blattbreite

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.

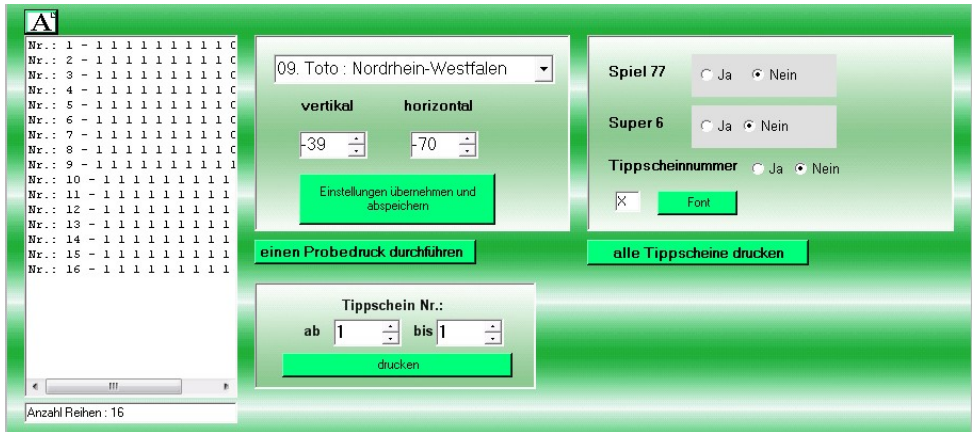
Danach werden die Reihen und jede einzelne Spalte eingestellt.

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



Der Tippscheindruck:

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

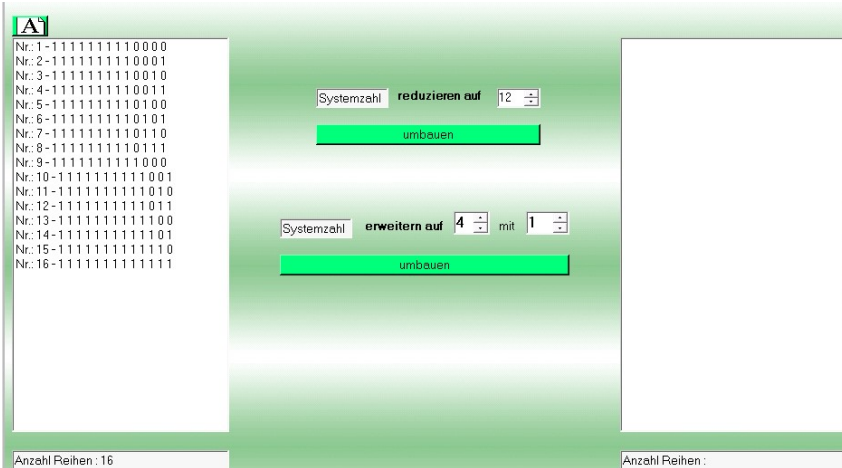
Es besteht die Möglichkeit einen bestimmten und einen Bereich von Tippscheinen zu drucken sowie alle Tippscheine auf einmal.

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



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:

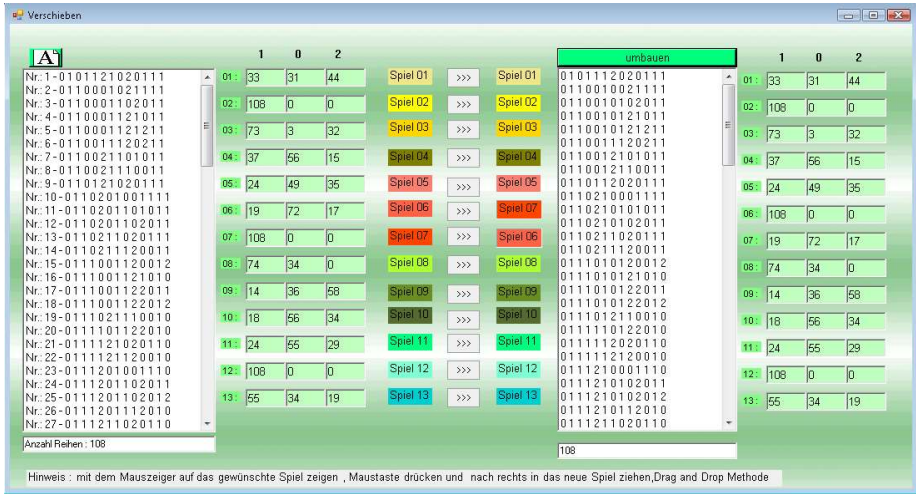
Dient zum schnellen Kürzen eines Systems.

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



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



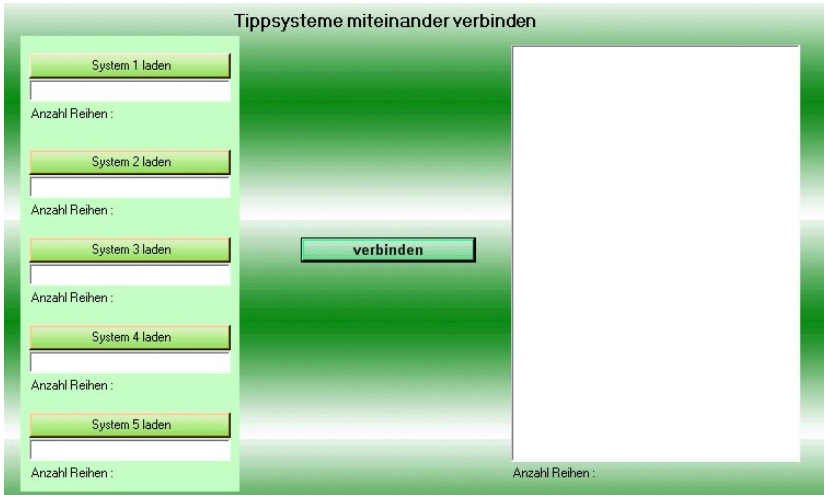
Systeme sortieren und doppelte Reihen entfernen:

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

Ablauf:

1. Laden Sie Ihr System
2. Um gleiche Tippereihen 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



Bis zu 5 Systeme miteinander verbinden:

Hier können sie bis zu 5 Systeme gleichzeitig miteinander verbinden.

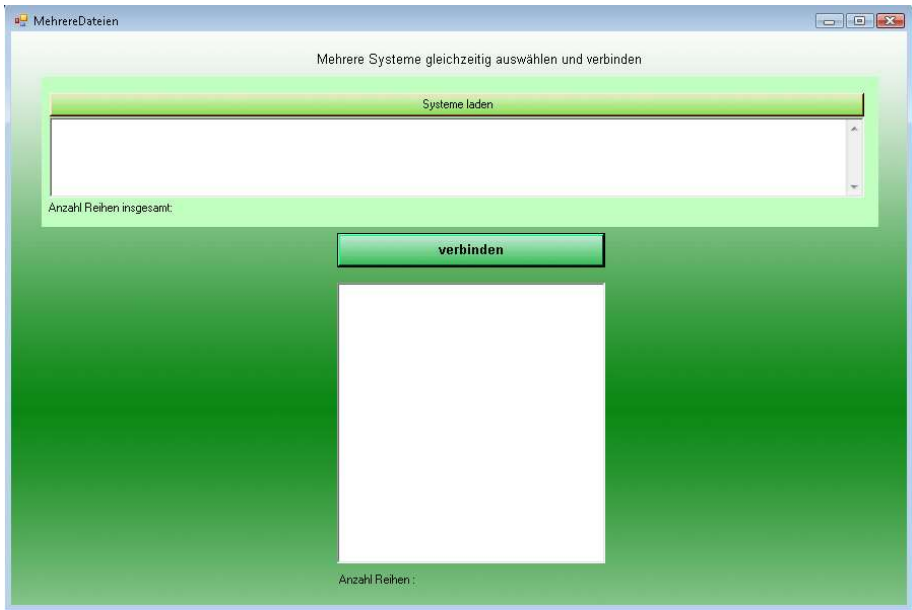
Ablauf:

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



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

3er_Block_Summe

3er Blöcke | 2er Blöcke | 2er Blöcke ungerade | Einzelpositionen |

Reihen mit rot markierte Felder werden bei der Dreiwegaussonderung komplett ausgesondert

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1-3 -->	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2
	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2
4-6 -->	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2
	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2
7-9 -->	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2
	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2
10-12 -->	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2
	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2

Summe von 15 bis 50 Einstellungen speichern

Anzahl Reihen: 0

Anzahl Reihen:

Die Tippreihen können nicht abgespeichert werden, bitte diese Extra-Funktion kaufen und freischalten lassen.

3er_Block_Summe

3er Blöcke	2er Blöcke	2er Blöcke ungerade	Einzelpositionen																																													
1-2 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
1	1	1	0	0	0	2	2	2																																								
1	0	2	1	0	2	1	0	2																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
3-4 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1	1	1	0	0	0	2	2	2																																								
1	0	2	1	0	2	1	0	2																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
5-6 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1	1	1	0	0	0	2	2	2																																								
1	0	2	1	0	2	1	0	2																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
7-8 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1	1	1	0	0	0	2	2	2																																								
1	0	2	1	0	2	1	0	2																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
9-10 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1	1	1	0	0	0	2	2	2																																								
1	0	2	1	0	2	1	0	2																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
11-12 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1	1	1	0	0	0	2	2	2																																								
1	0	2	1	0	2	1	0	2																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
13-14 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1	1	1	0	0	0	2	2	2																																								
1	0	2	1	0	2	1	0	2																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9																																								

Maximale Anzahl der einzelnen Paare

1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	7	7	7	7	7	7	7	7

Summe von 20 bis 40

Summe aussondern 20

Summe aussondern 20

Einstellungen speichern

- Berechnen mit 3er Blöcke
- mit Dreiwegaussonderung
- Berechnen mit 2er Blöcke
- mit Zweiwegaussonderung
- Anzahl Paare
- 2er Blöcke ungerade
- mit Zweiwegaussonderung
- Anzahl Paare
- Berechnen mit Einzelpositionen

berechnen

Anzahl Reihen : 0

3er_Block_Summe

3er Blöcke	2er Blöcke	2er Blöcke ungerade	Einzelpositionen																																				
2-3 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	0	0	0	2	2	2																															
1	0	2	1	0	2	1	0	2																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
4-5 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	0	0	0	2	2	2																															
1	0	2	1	0	2	1	0	2																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
6-7 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	0	0	0	2	2	2																															
1	0	2	1	0	2	1	0	2																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
8-9 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	0	0	0	2	2	2																															
1	0	2	1	0	2	1	0	2																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
10-11 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	0	0	0	2	2	2																															
1	0	2	1	0	2	1	0	2																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
12-13 ->>	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>2</td></tr></table>	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	0	0	0	2	2	2																															
1	0	2	1	0	2	1	0	2																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9																															

Maximale Anzahl der einzelnen Paare

1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	7	7	7	7	7	7	7	7

Summe von 20 bis 40

Summe aussondern 20

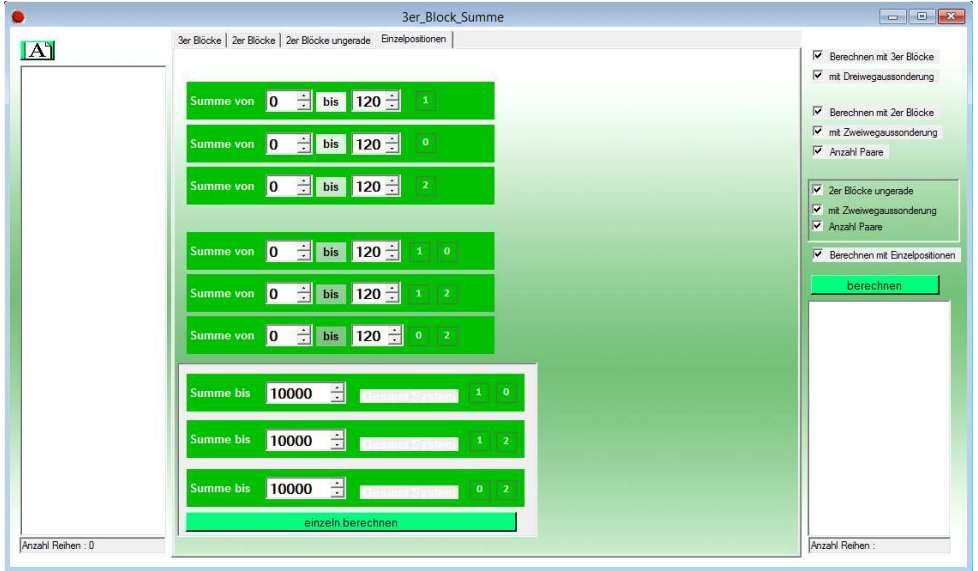
Summe aussondern 20

Einstellungen speichern

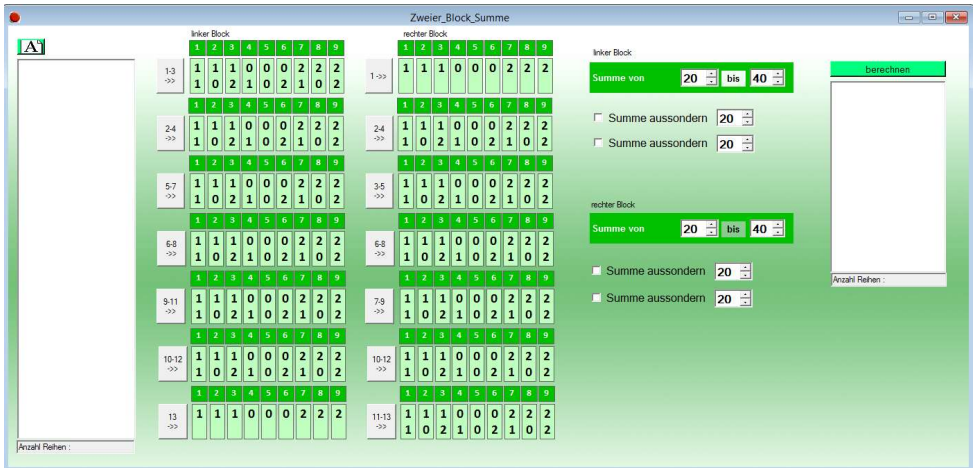
- Berechnen mit 3er Blöcke
- mit Dreiwegaussonderung
- Berechnen mit 2er Blöcke
- mit Zweiwegaussonderung
- Anzahl Paare
- 2er Blöcke ungerade
- mit Zweiwegaussonderung
- Anzahl Paare
- Berechnen mit Einzelpositionen

berechnen

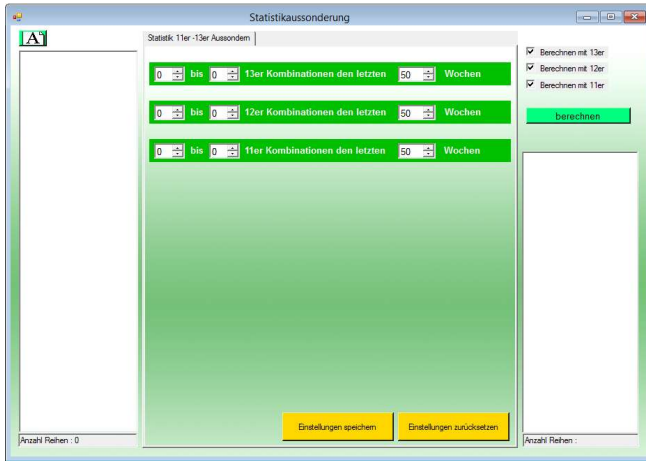
Anzahl Reihen : 0



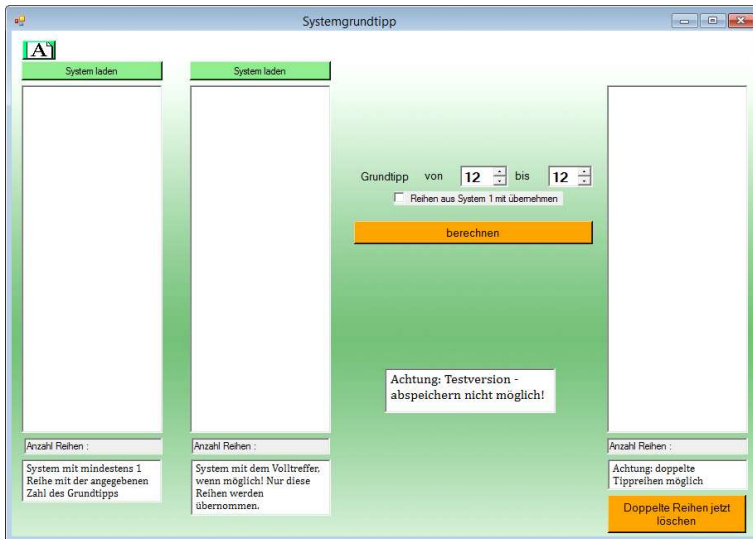
3.9.2 Zweier_Block_Summe



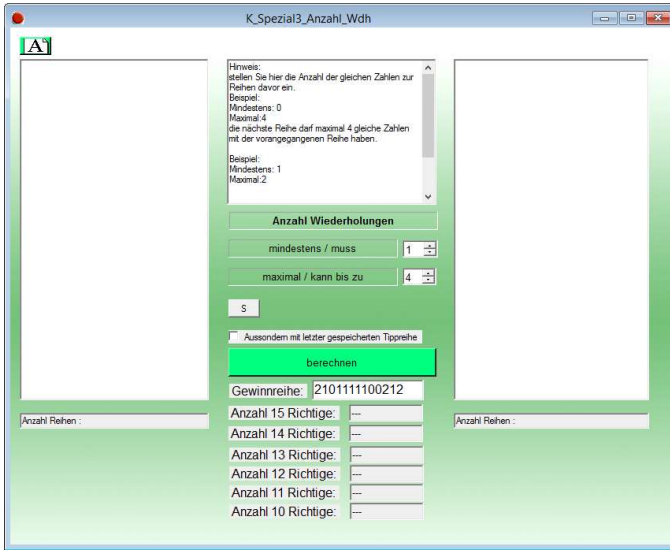
3.9.3 Statistik Aussonderungen



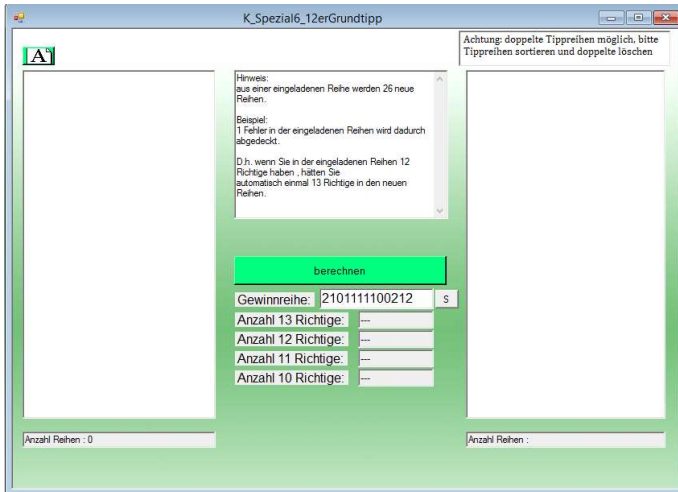
3.9.4 Systemgrundtipp



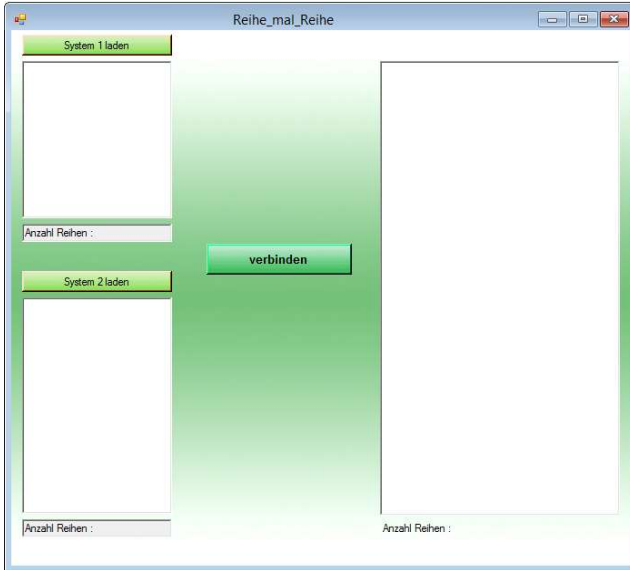
3.9.5 K_Spezial3_Anzahl Wiederholungen



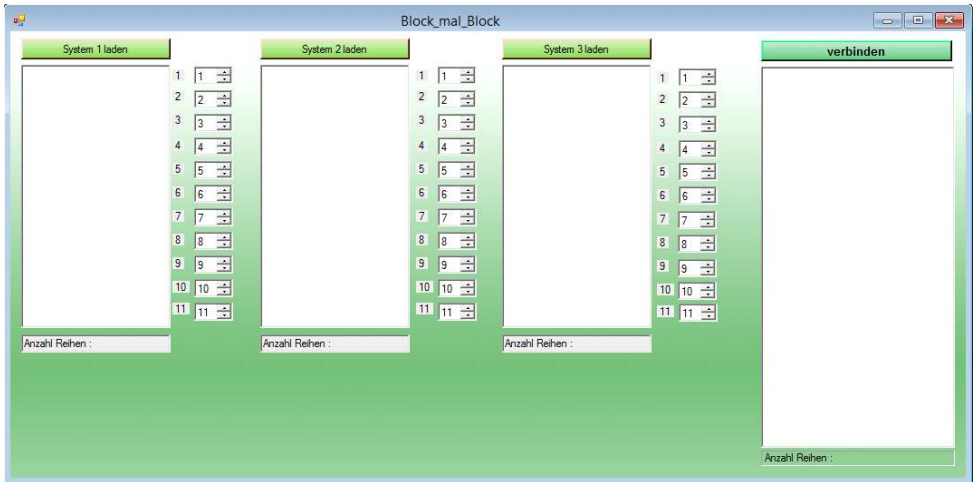
3.9.6 K_Spezial6_12erGrundtipp



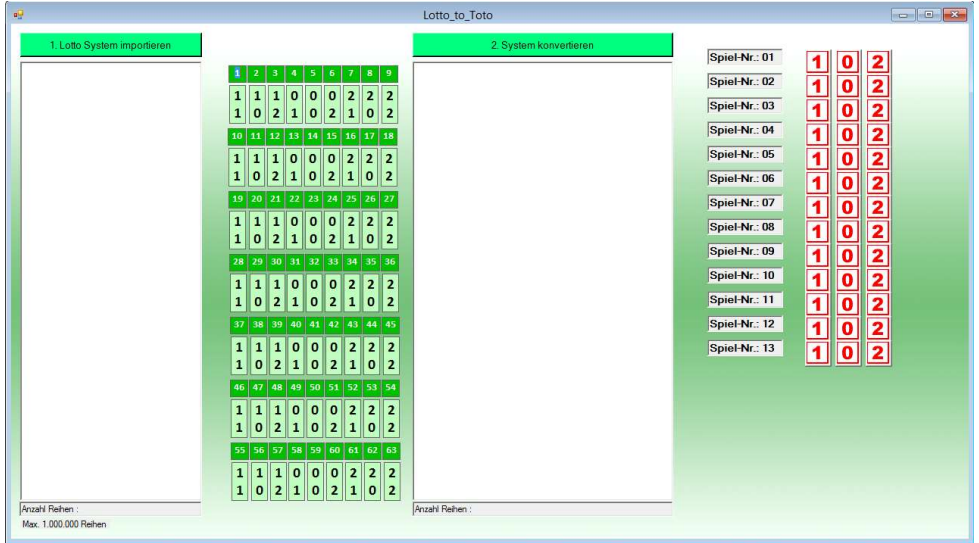
3.9.7 Reihe mal Reihe



3.9.8 Block mal Block



3.9.9 Lotto to Toto



3.9.10 Export

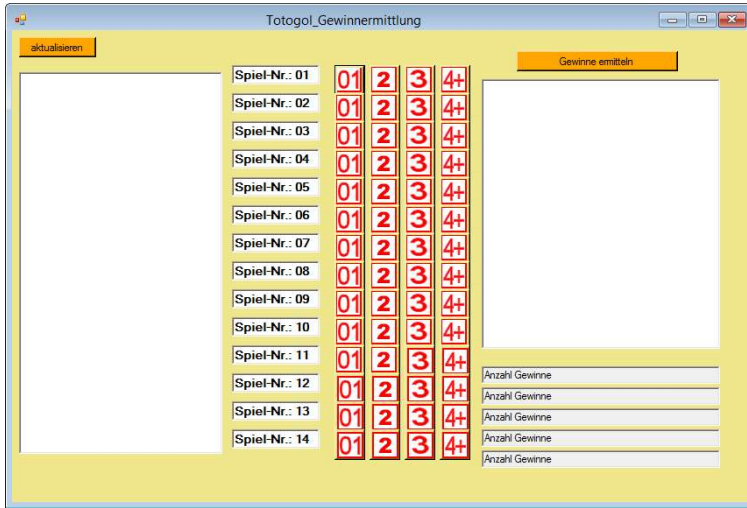


3.9.11 Export Spanien

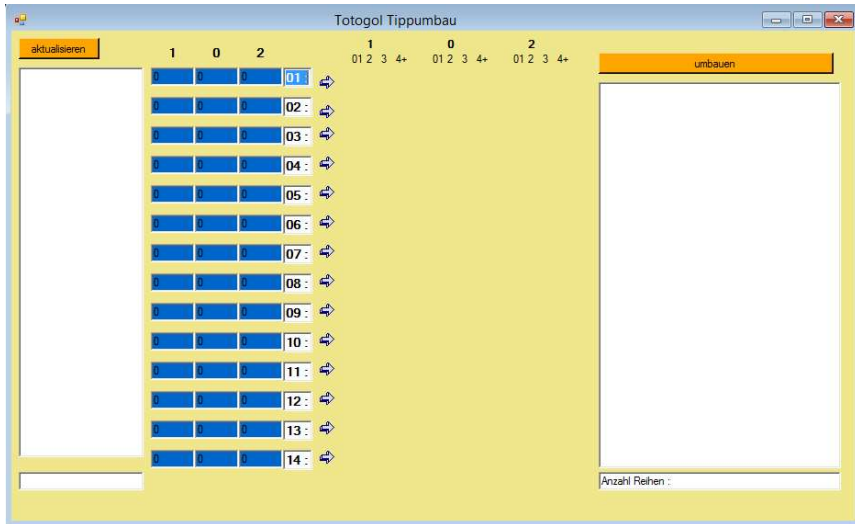


3.10 Italien

3.10.3 Totogol Gewinnermittlung (Demo)



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.