Lottosoft 10x

für Lotto 6aus49, 6aus45, Eurojackpot und Keno

Bedienungsanleitung

© 2006-2021 Detlef Kleinfelder

www.lottosoft.de

Diese Anleitung soll Ihnen helfen das Programm schneller zu verstehen und Ihre Fragen zu beantworten. Zudem werden die Möglichkeiten und die Grenzen der Aussonderungen für die Reihenreduzierung angesprochen.

Sollten trotz aller Sorgfalt noch Fragen offen sein, können Sie mich gerne per E-Mail kontaktieren unter info@lottosoft.de oder auch gerne telefonisch von Montag-Donnerstag 17-19 Uhr.

Inhalt

1.	INSTALLATIONSHINWEISE	7
1.1	Probleme beim Starten der Software	7
2.	DEINSTALLATION	8
3.	SYSTEMVORRAUSSETZUNGEN	9
3.1	Verzeichnisstruktur	9
4.	FUNKTIONEN VON LOTTOSOFT 2010	10
4.1	Datei	10
4.1.1	1Programm beenden	10
4.1.2	Info	10
4.1.3	Passwort eingeben und Software, registrieren	11
4.1.4	Einstellungen	12
4.1.5	Kurzanleitung	13
4.1.6	Anleitung	13
4.2	Tippsysteme	14
4.2.1	System laden	14
4.2.2		14
4.2.3	Systeme speichern	15
4.2.4	Automatischer Import von Systemen im Textformat/ASCII	16
4.2.5	Import aus der Zwischenablage von Windows	17
4.2.6	Manuelle Tippeingabe	18
4.2.7	Tippreihen ansehen und einzelne Tippreihen löschen	19
4.2.8	Import von Systemen im Textformat	20
4.2.9	Import von Systemen im Binärformat	21
4.2.1	0 Systeme im Kenojägerformat "*.ken" laden	21

4.3	Systeme erstellen	22
4.3.3	Voll- und Banksysteme erstellen	22
4.3.2	2 6er – Generator für die Garantiesysteme	23
4.3.3	3 Überschneidungsfreie Systeme	24
4.3.4	1 Zufallsgenerator	25
4.4	Aussonderungen	26
4.4.2	l Quersumme	26
4.4.2	2 Zahlen	27
4.4.3	3 Jede Xte-Reihe aussondern	28
4.4.4	Blockaussonderung	29
4.4.5	5 Steigende und fallende Endziffern jeder nachfolgender Zahl	30
4.4.6	5 Distanzen	31
4.4.7	7 Filtergruppen – besonders geeignet für die Auswahlwette	32
4.4.8	3 Einfache Distanzen	33
4.4.9	9 Zufallsaussonderung	34
4.5	Systeme	35
4.5.2	L Systeme zusammenfügen	35
4.5.2	2 Sortieren und doppelte Reihen aussondern	36
4.5.3	3 Systeme erweitern bzw. verkleinern	37
4.5.4	4 Zahlenumbau	38
4.5.5	5 System Analyse	39
4.6	Drucken	40
4.6.3	L System ausdrucken	40
4.6.2	2 Einstellungen für den Tippscheindruck	41
4.6.3	3 Tippscheindruck	43
4.7	Lotto 6aus49	44
4.7.3	1 Gewinnermittlung für 6aus49 und 6aus45	44
4.7.2	2 Gewinn –und Verlustberechnung	45
4.7.3	3 Aussondern mit den Daten der Statistik	46
4.7.4	Trefferquote im 6aus49 - Garantieermittlung	47
4.7.	5 Infos über Lotto 6aus49	48
4.8	Lotto 6aus49 Statistik	49
-		

Lottosoft 10x Bedienungsanleitung V2021.1 | © Kleinfelder, Detlef

4.8.1	Statistik	49
4.8.2	Lotto 6aus49 Statistik Online-Update	50
4.8.3	Lotto 6aus49 Statistik Analyse	51
4.8.4	Beste Kombinationen der Statistik des Deutschen Lotto	52
4.8.5	Die Zahlen mit den meisten Gewinnen im Rang 8	53
49 10	ttosoft Neuronal	54
4.5 60	l ottoNeuronal87	54
4.9.2	7ahlenmagic	55
4.9.2	Favoriten Modul1	56
4.9.4	Paar Favoriten ermitteln	57
495	Aussonderung durch Vorhersage der Anzahl der Gewinne	58
496	Lotto Analyse 2 – Kombinationen Analyse	59
497	Prognose	60
4.10 Ke	no Gewinne	61
4.10.1	Gewinnermittlung für Keno 20aus70	61
4.10.2	Keno Liste	62
4.10.3	Tippfolge	63
4.11 Ke	eno Statistik	64
4.11.1	Statistik ansehen	64
4.11.2	Keno Statistik wiederherstellen	65
4.11.3	Keno Statistik sichern	65
4.11.4	Zahlen Häufigkeit und Rückständigkeit	
4.11.5	Statistik Analyse	67
4.11.6	Kombinatorik	68
4.11.7	Keno – Zahlenpaare	69
4.11.8	Dreier Kombinationen	70
4.11.9	Zahlenweite	71
4.11.10	Keno Statistik Online-Update	72
4.11.11	Keno Statistik Update über www.Lottosoft.de	73
4.11.12	Beste Kombination des Systems mit der Statistik	74
4.11.13	Beste Kombinationen der Keno-Statistik	75
4.12 Ke	eno Neuronal	
4.12.1	Modul für die Neuronale Aussonderung im Keno	
	5	-

Lottosoft 10x Bedienungsanleitung V2021.1 | © Kleinfelder, Detlef

4.12.2	Statistik Auswertung für 1. Neuronale Aussonderung
4.13 S	systementwicklung (kostenpflichtige Zusatzoption)
4.13.1	Systemverbindungen78
4.13.2	Ermittlung der Besten 24er/36er Reihe bei dem eingeladenem System79
4.13.3	Reihe mal Reihe80

5.	NACHWORT	81
----	----------	----

Intelligente Systeme Entwickeln und gewinnen! Lottosoft V10 – 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. Wird das Formular geöffnet wird das System automatisch in der Box angezeigt.



1. Installationshinweise

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

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

1.1 Probleme beim Starten der Software

Startet das Programm nicht bei Ihnen wegen einer Fehlermeldung mit dem Inhalt "...SDK_Framework Komponente fehlt " können Sie diese Komponente (ca. 50MB) welche in der Datei "Dotnetfx4.exe" bei <u>www.Microsoft.com</u> kostenlos downloaden und installieren oder Sie können auch unter <u>www.lottosoft.de</u> -> download, eine Software mit dieser Komponente downloaden und installieren.

Diese Komponente benötigen Sie nur einmal auf Ihrem Rechner.

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 Ihre Lottosoft Version welche Sie deinstallieren wollen und klicken auf "Ändern/Entfernen".

3. Systemvorraussetzungen

Betriebsysteme	: Windows 10 64bit
Ram-Speicher	: mindestens 2GB
Bildschirm	: Auflösung 1024*768 oder höher mit mindestens
256 Farben	
Prozessor	: ab 1,5 GHz
weitere Hardware	e: Maus und USB 2.0 zur Installation
Internet-Anschlus	ss für Statistik-Updates

3.1 Verzeichnisstruktur

Verzeichnisname	Beschreibung und Verwendung
\Lottosoft\Daten	Programmdateien
\Lottosoft\Systeme für Import	Eignen Systeme im Textformat
\Lottosoft\KenoGarantien	Garantiesysteme
\Lottosoft\Statistik	Statistik Dateien für Lotto und
	Keno
\Lottosoft\hilfe	Hilfe Dateien im html-Format
\Lottosoft\Schweiz	Daten für das Schweizer Lotto
\Lottosoft\NeuroDaten	Daten für die Neuronale
	Berechnung
\Lottosoft\AnwenderDaten	Daten für Tippscheindruck Wave-
\Lottosoft\sound	Dateien für die Signale

Ich empfehle Ihnen unter EigeneDateien ein Verzeichnis mit dem Namen Lottosoft für Ihre eigenen Systeme zu erstellen.

4. Funktionen von Lottosoft 10x

4.1 Datei

4.1.1 Programm beenden

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

4.1.2 Info

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

	Detlef Kleinfelder
	Fischergasse 5, 79364 Malterdingen
Support Monta 17-19 Uhr : 076	g-Donnerstag 44 3287874 und per email über info@lottosoft.de - www.lottosoft.de
ottosoft zum ers Zahlensystemen Statistik Update R Systeme werden Programme impo	tellen, bearbeiten und zur Gewinnberechnung von verschiedenen Lotterie wie z.B. 6 aus 49, 6aus45 und Kenosystemen. loutine über das Internet. im XML-Format angespeichert, daher sind die System auch in andere rtierbar.
Version : 1	0.2020.9.6
/ersion SDK	: 4.0.30319.42000
ottosoft Neuron Samstagsziehung Alle Tippreihen v selbstentwickelt	al besteht aus ca.80 Module welche alle von den letzten aktuellen Zahlen der en abhängig sind. verden durch die aktuelle Statistik berechnet. Über verschiedene e Module und Algorithmen wurde versucht nur die besten Tippreihen zu

4.1.3 Passwort eingeben und Software, registrieren



Passwort eingeben:

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

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der Schaltfläche OK.

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

4.1.4 Einstellungen

F Einstellungen	
System laden Fenster?	
● JA O NEIN	Anzahl Zahlen pro Tippreihe
System speichern Fenster?	12 🌻
● JA O NEIN	Anzahl Tippreihen
	14.000.000
🗹 Lotto Bausteine aktiv	
🗹 Keno Bausteine aktiv	Standard
Systementwicklung	
Code	
Schweiz	
Code	

Eigenschaften:

Fenster beim laden und speichern der Systeme anzeigen.

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

Durch anwählen der Checkboxen für **Lotto Bausteine aktiv** werden die Lotto Menüpunkte aktiviert. Durch abwählen dieser Funktion werden die Lotto Menüpunkte unsichtbar-

Diese Funktion ist vorhanden, damit man Funktionen welche generell nicht benutzt werden, deaktiviert werden können.

Codes:

Durch Eingabe von Codes können weitere Funktionen freigeschaltet werden.

4.1.5 Kurzanleitung



4.1.6 Anleitung

Durch betätigen des Menüpunktes Datei->Anleitung wird diese Anleitung geöffnet.

Auf dem Rechner muss dafür ein PDF-Viewer/PDF-Reader installiert sein.

Mo	dun® Lottoso	ft Neu	Iron	ial - i	mo d	un					
Datei	Tippsysteme S	iysteme	erst	ellen	Aus	sonderungen	Systeme	Drucken	Lotto® 6aus49	9 Lotto 6aus49 Statistik	Lotto Neuronal
beer Info Eins regi: Kurz Anle	nden tellungen-Vorgab strieren zanleitung eitung	en ►	len	0	33	⊙ 1.000	0 100.00	0 0 2	2.000.000 Reif	nen in Boxanzeige	

Lottosoft 10x Bedienungsanleitung V2021.1 | © Kleinfelder, Detlef

4.2 Tippsysteme 4.2.1 System laden

Nach dem klicken auf die Schaltfläche "laden" öffnet sich das Windows ÖFFNEN Dialogfenster. Laden Sie ein System mit der Dateiendung *.lotx. Sie dürfen nach dem Laden des Systems das Anzeigefenster "XML System laden" jederzeit wieder schließen.

Sudarshi Luthout Freenee 	Öffnen					
Mathematical and the standard and the stan	Suchen in:	Lottosoft_F	reeware	• +	🗈 👉 🔲	
Testing testing Epyend Datasase testing Datasase Datasase Datasase testing Nr.: 1 1,2,5,11,20,94 Nr.: 1 1,2,5,11,20,94 Nr.: 1 1,2,5,11,20,94 Nr.: 1 1,2,5,13,20,93 Nr.: 1 1,2,5,13,20,93 Nr.: 1 1,2,5,13,20,93 Nr.: 1 1,2,5,13,20,93 Nr.: 1 1,2,5,13,32,94 <t< td=""><td>Zuletzt verwendete D</td><td>AnwenderDo</td><td>aten Import</td><td></td><td></td><td></td></t<>	Zuletzt verwendete D	AnwenderDo	aten Import			
Deskip Forme O Jakin Meterskylangeb Datesame Datesyme Datesyme Datesyme Datesyme Datesyme Datesyme Datesyme Datesyme NE :: 1 → 1,2,5,11,20,29 NF :: 2 → 1,2,5,11,20,37 NF :: 3 → 1,2,5,11,20,37 NF :: 3 → 1,2,5,11,20,39 NF :: 4 → 1,2,5,11,20,39 NF :: 6 → 1,2,5,11,20,46 NF :: 6 → 1,2,5,11,23,46 NF :: 10 → 1,2,5,11,23,46 NF :: 10 → 1,2,5,12,24,45 NF :: 11 → 1,2,5,12,24,45 NF :: 13 → 1,2,5,13,20,33 NF :: 15 → 1,2,5,13,20,33 NF :: 15 → 1,2,5,13,20,33 NF :: 15 → 1,2,5,13,24,37 NF :: 16 → 1,2,5,13,24,37 NF :: 18 → 1,2,5,13,24,37 NF :: 22 → 1,2,5,14,20,32 NF :: 22 → 1,2,5,14,20,32 NF :: 22 → 1,2,5,14,20,32 NF :: 23 → 1,2,5,14,20,32 NF :: 24 → 1,2,5,14,27,32 NF :: 25 → 1,2,5,14,27,32 NF :: 26 → 1,2,5,14,32,44 NF :: 29 → 1,2,5,14,32,44 NF :: 29 → 1,2,5,14,32,44 NF :: 29 → 1,2,5,14,32,45 NF :: 27 → 1,2,5,14,32,45 NF :: 27 → 1,2,5,14,32,45 NF :: 28 → 1,2,5,14,32,45 NF :: 28 → 1,2,5,14,32,45 NF :: 28 → 1,2,5,14,32,45 NF :: 29 → 1,2,5,14,32,45 NF :: 2		textilien				
Egner Dalona Montroller Montroller Montroller Montroller Market	Desktop					
Egend Catern Westminister Definition Westminister Definition Westminister Definition XAL System Laden Nr.: 1 → 1,2,5,11,20,39 Nr.: 2 → 1,2,5,11,20,39 Nr.: 3 → 1,2,5,11,20,39 Nr.: 4 → 1,2,5,11,20,39 Nr.: 6 → 1,2,5,11,20,46 Nr.: 6 → 1,2,5,11,20,46 Nr.: 8 → 1,2,5,11,23,46 Nr.: 8 → 1,2,5,11,23,46 Nr.: 10 → 1,2,5,12,2,46 Nr.: 11 → 1,2,5,12,2,46 Nr.: 12 → 1,2,5,11,22,46 Nr.: 13 → 1,2,5,13,20,30 Nr.: 13 → 1,2,5,13,20,30 Nr.: 15 → 1,2,5,13,20,30 Nr.: 15 → 1,2,5,13,20,30 Nr.: 18 → 1,2,5,13,20,30 Nr.: 18 → 1,2,5,13,20,30 Nr.: 18 → 1,2,5,13,20,31 Nr.: 18 → 1,2,5,13,24,38 Nr.: 19 → 1,2,5,13,32,46 Nr.: 20 → 1,2,5,13,32,46 Nr.: 22 → 1,2,5,14,25,34 Nr.: 22 → 1,2,5,14,25,34 Nr.: 22 → 1,2,5,14,25,34 Nr.: 24 → 1,2,5,14,27,32 Nr.: 26 → 1,2,5,14,27,32 Nr.: 26 → 1,2,5,14,27,32 Nr.: 26 → 1,2,5,14,27,32 Nr.: 27 → 1,2,5,14,27,35 Nr.: 29 → 1,2,5,14,32,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,15 Nr.: 20 → 1,2,5,14,32,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,32,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,15 Nr.: 20 → 1,2,5,14,27,35 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,54 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,15 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 Nr.: 29 → 1,2,5,15 Nr.: 20 → 1,2,5,14,27,35 Nr.: 20 → 1,2,5,14,24,34 Nr.: 20 → 1,2,5,14,24	N					
Addedie Maxwell Maxwell Datesen: <	Eigene Dateien					
$\label{eq:second} \begin{tabular}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$	Arbeitsplatz					
Network Image: Second Sec						
Dutter Isrequent Leg Image: Second sec	Netzwerkumgeb ung	Dateiname:	test		-	Othen
XML System laden Nr.: $1 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 29$ Nr.: $2 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 39$ Nr.: $1 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 39$ Nr.: $1 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 39$ Nr.: $1 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 48$ Nr.: $5 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 46$ Nr.: $7 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 32$ Nr.: $7 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 46$ Nr.: $9 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 22, 46$ Nr.: $1 \rightarrow 1, 2, 5, 12, 20, 28$ Nr.: $1 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $15 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $15 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr.: $16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 26, 46$ Nr.: $12 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 32, 5, 46$ Nr.: $12 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 20, 32$ Nr.: $23 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 20, 32$ Nr.: $24 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 27, 32$ Nr.: $25 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 27, 32$ Nr.: $26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 45$ Nr.: $26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 45$ Nr.:		Dateityp:	Kenosysteme(*.ken)		<u>•</u>	Abbrecher
Nr:: $3 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 39$ Nr:: $4 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 39$ Nr:: $5 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 46$ Nr:: $6 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 46$ Nr:: $6 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 46$ Nr:: $8 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 46$ Nr:: $10 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 25, 46$ Nr:: $11 \rightarrow 1, 2, 5, 12, 20, 30$ Nr:: $11 \rightarrow 1, 2, 5, 12, 20, 30$ Nr:: $11 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr:: $15 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 34$ Nr:: $17 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 30$ Nr:: $17 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 30$ Nr:: $18 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 30$ Nr:: $19 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 24, 30$ Nr:: $19 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 32, 39$ Nr:: $22 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 25, 34$ Nr:: $22 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 25, 34$ Nr:: $22 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 25, 34$ Nr:: $25 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 27, 32$ Nr:: $26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 27, 32$ Nr:: $26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14$ Nr:: $27 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14$ Nr:: $29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14$ Nr:: $29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14$	NE.:	ystem lad 1 -> 1,2 2 -> 1,2	en 2,5,11,20,29 2,5,11,20,37		×	
$ \begin{array}{l} \text{Nr.: } 4 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 44 \\ \text{Nr.: } 6 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 20, 46 \\ \text{Nr.: } 7 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 32 \\ \text{Nr.: } 7 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 36 \\ \text{Nr.: } 8 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 46 \\ \text{Nr.: } 9 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 22, 46 \\ \text{Nr.: } 10 \rightarrow 1, 2, 5, 12, 20, 28 \\ \text{Nr.: } 11 \rightarrow 1, 2, 5, 12, 20, 28 \\ \text{Nr.: } 11 \rightarrow 1, 2, 5, 12, 20, 30 \\ \text{Nr.: } 12 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33 \\ \text{Nr.: } 15 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33 \\ \text{Nr.: } 15 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33 \\ \text{Nr.: } 16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33 \\ \text{Nr.: } 16 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 43 \\ \text{Nr.: } 18 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 43 \\ \text{Nr.: } 18 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 24, 37 \\ \text{Nr.: } 18 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 24, 37 \\ \text{Nr.: } 18 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 32, 48 \\ \text{Nr.: } 20 \rightarrow 1, 2, 2, 13, 31, 46 \\ \text{Nr.: } 22 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 42, 30 \\ \text{Nr.: } 24 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 42, 32 \\ \text{Nr.: } 26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 20, 32 \\ \text{Nr.: } 26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 27, 32 \\ \text{Nr.: } 26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14 \\ \text{Nr.: } 28 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14 \\ \text{Nr.: } 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14 \\ \text{Nr.: } 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14 \\ \text{Nr.: } 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 43, 44 \\ \text{Nr.: } 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 41, 44 \\ \text{Nr.: } 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 41, 44 \\ \text{Nr.: } 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 41, 44 \\ \text{Nr.: } 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ \text{Nr.: } 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 4$	Nr.:	3 -> 1,2	2,5,11,20,39			
$ \begin{split} & \text{Nr}: : 5 &> 1, 2, 5, 11, 20, 46 \\ & \text{Nr}: : 6 &> 1, 2, 5, 11, 23, 42 \\ & \text{Nr}: : 7 &> 1, 2, 5, 11, 23, 46 \\ & \text{Nr}: : 8 &> 1, 2, 5, 11, 23, 46 \\ & \text{Nr}: : 10 &> 1, 2, 5, 12, 20, 20 \\ & \text{Nr}: : 11 &> 1, 2, 5, 12, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 12 &> 1, 2, 5, 12, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 12 &> 1, 2, 5, 13, 20, 32 \\ & \text{Nr}: : 13 &> 1, 2, 5, 13, 20, 32 \\ & \text{Nr}: : 15 &> 1, 2, 5, 13, 20, 33 \\ & \text{Nr}: : 15 &> 1, 2, 5, 13, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 17 &> 1, 2, 5, 13, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 17 &> 1, 2, 5, 13, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 17 &> 1, 2, 5, 13, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 19 &> 1, 2, 5, 13, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 19 &> 1, 2, 5, 13, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 19 &> 1, 2, 5, 13, 24, 30 \\ & \text{Nr}: : 21 &> 1, 2, 5, 13, 32, 30 \\ & \text{Nr}: : 21 &> 1, 2, 5, 13, 32, 30 \\ & \text{Nr}: : 22 &> 1, 2, 5, 13, 32, 30 \\ & \text{Nr}: : 22 &> 1, 2, 5, 14, 20, 32 \\ & \text{Nr}: : 26 &> 1, 2, 5, 14, 20, 32 \\ & \text{Nr}: : 26 &> 1, 2, 5, 14, 27, 32 \\ & \text{Nr}: : 26 &> 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 &> 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 28 &> 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 31, 45 \\ & \text{Nr}: : 21 &> 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 31, 45 \\ & \text{Nr}: : 21 &> 1, 2, 5, 14, 31, 45 \\ & \text{Nr}: : 21 &> 1, 2, 5, 14, 31, 45 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 31, 45 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 &> 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ $	Nr.: 4	4 -> 1,2	2,5,11,20,44			
Nr:: $6 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 32$ Nr:: $7 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 23, 46$ Nr:: $8 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 25, 46$ Nr:: $10 \rightarrow 1, 2, 5, 11, 25, 46$ Nr:: $11 \rightarrow 1, 2, 5, 12, 20, 30$ Nr:: $11 \rightarrow 1, 2, 5, 12, 20, 30$ Nr:: $12 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr:: $15 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr:: $15 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 33$ Nr:: $15 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 34$ Nr:: $17 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 20, 43$ Nr:: $19 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 24, 37$ Nr:: $20 \rightarrow 1, 2, 5, 13, 32, 39$ Nr:: $22 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 34$ Nr:: $22 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 25, 34$ Nr:: $22 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 25, 34$ Nr:: $24 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 27, 32$ Nr:: $26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 27, 32$ Nr:: $26 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14$ Nr:: $27 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14$ Nr:: $29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14$ Nr:: $29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 14$	Nr.: S	5 -> 1,2	2,5,11,20,46			
$ \begin{split} & \text{NF}: : 7 & > 1, 2, 5, 11, 23, 46 \\ & \text{Nr}: : 9 & > 1, 2, 5, 11, 25, 46 \\ & \text{Nr}: : 9 & > 1, 2, 5, 11, 22, 46 \\ & \text{Nr}: : 11 & > 1, 2, 5, 12, 20, 28 \\ & \text{Nr}: : 11 & > 1, 2, 5, 12, 20, 30 \\ & \text{Nr}: : 12 & > 1, 2, 5, 13, 20, 32 \\ & \text{Nr}: : 13 & > 1, 2, 5, 13, 20, 33 \\ & \text{Nr}: : 15 & > 1, 2, 5, 13, 20, 33 \\ & \text{Nr}: : 16 & > 1, 2, 5, 13, 20, 43 \\ & \text{Nr}: : 16 & > 1, 2, 5, 13, 20, 43 \\ & \text{Nr}: : 16 & > 1, 2, 5, 13, 20, 43 \\ & \text{Nr}: : 16 & > 1, 2, 5, 13, 24, 37 \\ & \text{Nr}: : 18 & > 1, 2, 5, 13, 24, 37 \\ & \text{Nr}: : 18 & > 1, 2, 5, 13, 32, 46 \\ & \text{Nr}: : 20 & > 1, 2, 5, 13, 32, 39 \\ & \text{Nr}: : 22 & > 1, 2, 5, 14, 30, 43 \\ & \text{Nr}: : 25 & > 1, 2, 5, 14, 20, 32 \\ & \text{Nr}: : 26 & > 1, 2, 5, 14, 20, 32 \\ & \text{Nr}: : 26 & > 1, 2, 5, 14, 42, 7, 32 \\ & \text{Nr}: : 26 & > 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 28 & > 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 31, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 43, 24 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 43, 24 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ & \text{Nr}: : 29 & > 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, 41, 45 \\ & \text{Nr}: 20 & = 12, 25, 14, $	Nr.:	6 -> 1,2	2,5,11,23,32			
$ \begin{split} & \text{Nr}: : 9 \to 1,2,5,11,28,46 \\ & \text{Nr}: : 10 \to 1,2,5,12,20,30 \\ & \text{Nr}: : 12 \to 1,2,5,12,20,30 \\ & \text{Nr}: : 12 \to 1,2,5,13,20,32 \\ & \text{Nr}: : 13 \to 1,2,5,13,20,32 \\ & \text{Nr}: : 15 \to 1,2,5,13,20,38 \\ & \text{Nr}: : 15 \to 1,2,5,13,20,38 \\ & \text{Nr}: : 16 \to 1,2,5,13,20,38 \\ & \text{Nr}: : 16 \to 1,2,5,13,20,38 \\ & \text{Nr}: : 17 \to 1,2,5,13,20,38 \\ & \text{Nr}: : 19 \to 1,2,5,13,20,38 \\ & \text{Nr}: : 19 \to 1,2,5,13,20,38 \\ & \text{Nr}: : 19 \to 1,2,5,13,20,38 \\ & \text{Nr}: : 20 \to 1,2,5,13,25,46 \\ & \text{Nr}: : 22 \to 1,2,5,13,31,46 \\ & \text{Nr}: : 21 \to 1,2,5,13,32,39 \\ & \text{Nr}: : 24 \to 1,2,5,13,32,39 \\ & \text{Nr}: : 24 \to 1,2,5,14,20,32 \\ & \text{Nr}: : 26 \to 1,2,5,14,20,32 \\ & \text{Nr}: : 26 \to 1,2,5,14,27,35 \\ & \text{Nr}: : 28 \to 1,2,5,14,32,45 \\ & \text{Nr}: : 29 \to 1,2,5,14,31,44 \\ & \text{Nr}: : 28 \to 1,2,5,14,31,45 \\ & \text{Nr}: : 29 \to 1,2,5,14,31,45 \\ & \text{Nr}: 20 \to 1,2,5,14$	Nr.:	$7 \to 1,3$	2,5,11,23,40			
Nr: 10 \rightarrow 1,2,5,12,20,28 Nr: 11 \rightarrow 1,2,5,12,20,30 Nr: 12 \rightarrow 1,2,5,12,24,45 Nr: 13 \rightarrow 1,2,5,13,20,33 Nr: 15 \rightarrow 1,2,5,13,20,33 Nr: 15 \rightarrow 1,2,5,13,20,33 Nr: 15 \rightarrow 1,2,5,13,20,43 Nr: 17 \rightarrow 1,2,5,13,24,38 Nr: 19 \rightarrow 1,2,5,13,24,38 Nr: 20 \rightarrow 1,2,5,13,31,46 Nr: 22 \rightarrow 1,2,5,13,31,46 Nr: 22 \rightarrow 1,2,5,14,32,46 Nr: 22 \rightarrow 1,2,5,14,25,34 Nr: 22 \rightarrow 1,2,5,14,20,32 Nr: 24 \rightarrow 1,2,5,14,20,32 Nr: 26 \rightarrow 1,2,5,14,27,32 Nr: 26 \rightarrow 1,2,5,14,27,32 Nr: 26 \rightarrow 1,2,5,14,37,44 Nr: 27 \rightarrow 1,2,5,14,37,44 Nr: 28 \rightarrow 1,2,5,14,37,45 Nr: 29 \rightarrow 1,2,5,14,37,45 Nr: 29 \rightarrow 1,2,5,14,43,44 Nr: 29 \rightarrow 1,2,5,14,43,44	Nr.: 9	$9 \rightarrow 1.2$	2.5.11.28.46			
$\label{eq:results} \begin{array}{llllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.:	10 -> 1	,2,5,12,20,2	8		
$ \begin{array}{llllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.: 3	11 -> 1	,2,5,12,20,3	0		
$ \begin{array}{llllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.:	12 -> 1.	,2,5,12,24,4	5		
$ \begin{array}{llllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.:	13 -> 1,	,2,5,13,20,3	2		
$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Nr.:	14 -> 1. 15 -> 1	2 5 13 20 3	3		
$\label{eq:results} \begin{array}{llllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.:	16 -> 1.	,2,5,13,20,4	3		
$\label{eq:results} \begin{array}{llllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.:	17 -> 1	,2,5,13,24,3	7		
$\label{eq:results} \begin{array}{llllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.:	18 -> 1.	,2,5,13,24,3	8		
$\label{eq:result} \begin{array}{llllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.:	19 -> 1,	,2,5,13,25,4	6		
$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Nr.: 2	20 -> 1.	,2,5,13,31,4	6		
$ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Nr.	21 -> 1. 22 -> 1	2 5 13 38 4	6		
$ \begin{array}{l} Nr.: 24 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 25, 34 \\ Nr.: 25 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 27, 32 \\ Nr.: 26 \rightarrow 1, 2, 5, 5, 14, 27, 32 \\ Nr.: 27 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 31, 44 \\ Nr.: 28 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 32, 45 \\ Nr.: 29 \rightarrow 1, 2, 5, 14, 41, 45 \\ \hline \\ $	Nr.:	23 -> 1	,2,5,14,20,3	2		
$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $	Nr.:	24 -> 1	,2,5,14,25,3	4		
$\begin{tabular}{lllllllllllllllllllllllllllllllllll$	Nr.: 3	25 -> 1	,2,5,14,27,3	2		
Nr.: 27 → 1,2,5,14,31,44 Nr.: 28 → 1,2,5,14,32,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45	Nr.: 2	26 -> 1.	,2,5,14,27,3	5	100	
Nr.: 20 → 1,2,5,14,32,45 Nr.: 29 → 1,2,5,14,41,45 AnzahlReihen :210573	Nr.:	$27 \rightarrow 1$,2,5,14,31,4	4		
AnzahlReihen :210573	Nr.	20 -> 1. 29 -> 1	2 5 14 41 4	5 🗸	10.5	
AnzahlReihen :210573	<		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	1		
	Anzahil	Reihen :2	10573	1		

Nach dem Öffnen der Datei erfolgt die Ausgabe des Systems im Dialogfeld "XML System laden".

Das System ist auch automatisch im Systeminternen Ladespeicher.

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

Die Systeme sind im XML-Format, d.h. gezippt und im Text/ASCII-Format.

Die Systeme haben also keine Codierung oder Verschlüsselung mehr.

Systeme können auch in andere Programme welche das XML-Format lesen können, weiterverarbeitet werden.

Auch sind im XML-Format weitere Parameter hinzufügbar.

4.2.3 Systeme speichern



perchern unte					EVEN
Speichern in	👢 bin		٠	- 🗈 💣 🖾 -	
Zuletzt verwendele D Desktop Eigene Dateien Atbektsplatz	Anvender Anvender Factup von Daten Nite HenoSaran Lotto NiterroDate Schweiz Sound Statistik Systeme fü testillen	utes NerroDates Iron N			
ietzweikungeb	Dateiname	feat	-	•	Speichern
	Dateityp:	Lottosoftsystemel" ken]		*	Abbrechen



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.

Falls Sie die Endung lotx nicht hinzufügen wird diese automatisch hinzugefügt.

Nachdem das System abgespeichert worden ist, erscheint im untersten Textfeld der Dateiname inklusive Pfad.

4.2.4 Automatischer Import von Systemen im Textformat/ASCII

📰 Auto	omati	scher Sy	stem Import	ŧ		
Nr.:	1 -	123	9 10 14	Az:	6	
Nr.:	2 -	124	7 11 13	Az:	6	
Nr.:	з –	18 21	26 27 28	30	Az:	6
Nr.:	4 -	19 20	21 25 27	29	Az:	6
Nr.:	5 -	19 22	24 25 27	30	Az:	6
Nr.:	6 -	20 26	27 28 29	30	Az:	6
Nr.:	7 -	21 23	24 25 26	28	Az:	6
Nr.:	8 -	22 23	25 28 29	30	Az:	6
Anzah	l Tipp	ireihen : I	В			

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 erfolgreichem System Import 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.

4.2.5 Import aus der Zwischenablage von Windows



Mit dieser Funktion können Sie auf schnell Weise, Systeme welche sie z.B. auf einer Webseite sehen und markieren können und mit Strg+V in die Windows-Zwischenablage ablegen können, können sie anschließend durch betätigen der Taste **System aus Zwischenablage übernehmen...** sich in der Textbox anzeigen lassen .

Über die Taste Importieren wird das System übernommen.

Das System muss natürlich im Textformat vorliegen und die Reihen untereinander angeordnet sein.

🚟 Tippeingabe	
X 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 X 14 15 X 17 X 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 X 31 22 33 X 35 36 37 38 34 44 42 43 44 45 46 47 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 51 62 63 70	A 1 13 16 18 30 34
1 13 16 18 30 34 Anzahl Zahlen : 6 Tip hinzufügen	Anzahl Reihen : 1 markierte Tipps löschen Tips übernehmen

4.2.6 Manuelle Tippeingabe

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

Die Tippreihen werden automatisch zum Abspeichern übernommen.

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

Sie können Systeme mit 11,12 bzw. mehreren Zahlen pro Reihe einzugeben.

Aï			mark	ierte Tipp	oreihen li	ischen u	nd Ansie	ht aktua	alisieren		
Nr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 🔨
	1	2	5	11	20	29					1
	1	2	5	11	20	37					
3	1	2	5	11	20	39					
4	1	2	5	11	20	44					
15	1	2	5	11	20	46					
6	1	2	5	11	23	32					
7	1	2	5	11	23	46					
8	1	2	5	11	25	46					
9	1	2	5	11	28	46					
10	1	2	5	12	20	28					
11	1	2	5	12	20	30					
12	1	2	5	12	24	45					
13	1	2	5	13	20	32					
14	1	2	5	13	20	33					
15	1	2	5	13	20	38					
16	1	2	5	13	20	43					
17	1	2	5	13	24	37					
18	1	2	5	13	24	38					
19	1	2	5	13	25	46					
20	1	2	5	13	31	46					
21	1	2	5	13	32	39					
22	1	2	5	13	38	46					
23	1	2	5	14	20	32					
24	1	2	5	14	25	34					
25	1	2	5	14	27	32					
26	1	2	5	14	27	35					×

4.2.7 Tippreihen ansehen und einzelne Tippreihen löschen

Die Tippreihen werden bei einem bereits geladenen Tippsystem sofort angezeigt.



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

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

4.2.8 Import von Systemen im Textformat



Diese Funktion ist ähnlich der Automatischen Importfunktion mit dem Unterschied, dass sie vor dem Öffnen der Textdatei das Trennzeichen der Datei einstellen müssen.

Trennzeichen: das Zeichen welches zwischen den Zahlen steht.

Durch betätigen der Taste **importieren** öffnet sich ein Dialog-Fenster um die Datei zu öffnen. Es wird anschließend vom Programm versucht die Tippreihen zu erkennen und die Reihen zu übernehmen.

4.2.9 Import von Systemen im Binärformat



Einige Programme speichern die Systeme im Binär-Format, um diese System zu importieren kann diese Funktion benutzt werden.

Stellen sie über die Radiobuttons das Lotteriesystem ein. Für Lotto 6aus49 ist es der linke Radiobutton mit der Beschriftung ,6'.

Betätigen Sie die Taste **System importieren** um das System zu öffnen.

4.2.10 Systeme im Kenojägerformat "*.ken" laden

Mit dieser Funktion können die Systeme der Software Kenojäger und Lottosoft 2008 importiert werden.

4.3 Systeme erstellen

4.3.1 Voll- und Banksysteme erstellen

System erstellen					
 Reihen-Typ 2 Reihen-Typ 3 Reihen-Typ 4 Reihen-Typ 5 Reihen-Typ 6 Reihen-Typ 7 Reihen-Typ 8 	X 2 8 X 15 16 22 23 29 30 36 37 43 44 50 51 57 58	3 4 5 10 11 12 X 18 19 24 X 26 31 32 X 38 39 40 45 46 47 52 53 54 59 60 61	6 7 13 14 20 21 27 28 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 34 35 35 56 62 63	$\begin{array}{l} N_{11}:1 - 1 \ 2 \ 4 \ 9 \ 17 \ 25 \\ N_{12}:2 - 1 \ 2 \ 4 \ 9 \ 17 \ 25 \\ N_{12}:3 - 1 \ 2 \ 4 \ 9 \ 17 \ 41 \\ N_{12}:4 - 1 \ 2 \ 4 \ 9 \ 17 \ 41 \\ N_{12}:4 - 1 \ 2 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 2 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 2 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 2 \ 4 \ 9 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 2 \ 4 \ 7 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 4 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:5 \ 1 \ 4 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 41 \\ N_{12}:1 \ 1 \ 4 \ 1 \ 2 \ 4 \ 17 \ 25 \ 34 \ 41 \\ N_{12}:1 \ 1 \ 1 \ 2 \ 4 \ 1 \ 2 \ 4 \ 2 \ 33 \ 41 \\ N_{12}:1 \ 1 \ 2 \ 4 \ 2 \ 2 \ 33 \ 41 \\ N_{12}:1 \ 1 \ 4 \ 1 \ 2 \ 4 \ 2 \ 33 \ 41 \\ N_{12}:1 \ 1 \ 4 \ 1 \ 2 \ 4 \ 2 \ 33 \ 41 \\ N_{12}:1 \ 1 \ 4 \ 1 \ 4 \ 41 \ 41 \ 41 \ 41 \$	
O Reihen-Typ 9 Reihen-Typ 10 Bänke :	64 65 1 E 2 4 Image: Second se	66 67 68 2 0 0 0 0 Zahlen: 7 : 35 System erstellen	€9 ≎	Ni: 20 - 1 2 4 33 41 43 Ni: 21 - 2 4 37 41 72 5 33 Ni: 22 - 2 4 9 17 25 41 Ni: 23 - 2 4 9 17 25 41 Ni: 24 - 2 4 9 17 33 41 Ni: 25 - 2 4 9 17 33 43 Ni: 25 - 2 4 9 17 41 49 Ni: 27 - 2 4 9 12 5 33 41 Ni: 28 - 2 4 9 12 5 33 49 Anzahl Reihen : 35	×

Vollsysteme erstellen:

Stellen Sie auf der linken Seite den gewünschten Lotterietyp ein, die Lotterietypen 2-10 stehe zur Auswahl.

Im Nummernblock können Sie Ihre gewünschten Zahlen anklicken. Zusätzlich kann man bis zu 5 Bankzahlen angeben, diese dürfen mit keiner Zahl im Zahlenfeld übereinstimmen.

Mit dem betätigen der Taste "System erstellen" wird das System erstellt.

4.3.2 6er – Generator für die Garantiesysteme



Garantiesysteme erstellen:

Im Nummernblock können Sie Ihre gewünschten Zahlen anklicken. Mit dem betätigen der Taste "System erstellen" wird das System erstellt.

In der Mitte ist die Auswahlmöglichkeit der gewünschten Garantie:

3 aus 3, 3 aus 4, 3 aus 5, 3 aus 6 Garantie 4 aus 4, 4 aus 5, 4 aus 6 Garantie 5 aus 5, 5 aus 6, 6 aus 7 Garantie

4.3.3 Überschneidungsfreie Systeme

Überschneidungsfrei																
A									121							
1: 1 2 5 11 20 29										🖲 3aı	us5	O 4a	us6	0	5aus5	
3: 1 2 5 11 20 39		v c	3aus5	1	77		max. 1000			2.2-		0 4-		0		
1 2 511 20 44			Saue?	-	0	_	may 1000			Joan	uso	0 48	us4	0	ber	
1 2 5 11 23 32				-	0	-	11000		Ē		Tie					_
: 1 2 511 25 46			4aust	-	U		max. 1000				np	preiner	i arizei	iyen		
: 1 2 5 11 28 46			4aus4	_	0		max. 5000		Nie		-	2	1.2	E		18
J: 1 2 5 12 20 28 I · 1 2 5 12 20 30			5aus5		0		max. 25000		INF.	1	2	5	4	20	20	-
2: 1 2 5 12 24 45		-		-					2	1	2	5	11	20	37	
: 1 2 5 13 20 32									3	1	2	5	11	20	39	
: 1 2 5 13 20 33									4	1	3	6	10	23	39	
1 2 5132043	-				100				5	1	3	6	13	33	46	
: 1 2 5 13 24 37				b	erechnen				6	1	3	6	13	35	48	
: 1 2 5 13 24 38	L			_		_			7	1	4	7	10	23	37	
: 1 2 5 13 25 46									8	1	4	7	12	23	28	
1 2 5 13 32 39	2852	562	010 23:5	21 28	32 43 46	-			9	1	4	7	14	21	31	
1 2 5 13 38 46									10	1	8	9	10	27	40	
: 1 2 5 14 20 32	System	6	5%Zz	5	48Zz	4	3&Zz	3	11	1	8	9	15	25	49	
1 2 5 1 4 2 5 3 4	6AUS6	0	0	0	3	72	310	2654	12	1	8	9	15	41	49	
1 2 5 14 27 32	5AUS5	0	0	0	0	0	0	0	13	1	12	14	16	22	38	
1 2 5 14 27 35	4AUS4	0	0	0	0	0	0	0	14	1	12	16	17	30	38	
1 2 5 14 32 45	4AUS6	0	0	0	0	0	0	0	15	1	13	18	19	24	33	
1 2 5 14 41 45	3AUS3	0	0	0	0	0	0	0	16	1	14	21	22	31	32	
1 2 5 16 20 32	34055	U	U	U	U	U	U	0	17	1	15	20	20	34	30	
1 2 5 16 20 34	-								10	1	10	40	30	20	44	
1 2 5 16 20 37									19	4	10	19	24	29	40	
1 2 5 16 20 41	L	-	-		-	-		-	20	2	10	79	10	42	43	
: 1 2 5 16 20 46 🛛 💌									21	2	2	4	10	34	44	
ax. 4.000.000 210573									0		S	ystem	in Puff	er		

Überschneidungsfreie Systeme erstellen:

- 1. Laden Sie als erstes Ihr System ein.
- 2. Wählen Sie durch die Checkboxen oben mittig, die Systeme welche berechnet werden sollen.
- 3. Betätigen Sie die Schaltfläche berechnen.

Es werden die markierten Systeme berechnet.

- 4. Wählen Sie durch ein Optionsfeld oben rechts das gewünschte System welches Sie angezeigt bekommen wollen.
- 5. Betätigen Sie die Schaltfläche Tippreihen anzeigen.
- 6. Durch betätigen der Schaltfläche **System in Puffer** wird das aktuelle System zum Abspeichern oder Weiterverarbeiten bereitgestellt.

4.3.4 Zufallsgenerator

📕 Zufa	lls Ge	nerat	tor					
1 8 22 22	2 9 16 23 30	3 10 24 31	11 18 25 32	5 12 19 X	6 20 27	7 14 21 28 35	Nr.:1 - 4 13 15 26 40 49 Nr.:2 - 4 13 17 26 44 49 Nr.:3 - 4 13 15 17 26 44 Nr.:3 - 4 13 15 17 26 44 Reihentyp 3 Nr.:4 - 13 15 17 26 34 40 Nr.:5 - 15 26 34 40 44 49 Reihentyp 4 Nr.:6 - 4 13 17 34 44 49 Reihentyp 5 Nr.:8 - 17 26 34 40 44 Nr.:9 - 13 26 34 40 44 Nr.:9 - 13 26 34 40 44	
36 43 50 57 64	37 X 51 58 65	38 45 52 59 66	39 46 53 60 67	47 54 61 68	41 48 55 62 69	42 56 63 70	C Reihentyp 7 Nr::11 - 4 15 26 29 40 44 Nr::12 - 4 13 17 26 29 40 C Reihentyp 8 Nr::13 - 15 29 34 40 44 49 Reihentyp 9 Nr::15 - 13 26 29 34 40 49 Nr::15 - 13 15 29 34 40 49 Nr::16 - 13 15 29 34 40 49 Nr::17 - 4 13 15 26 40 49 Nr::18 - 4 13 15 26 40 49 Nr::19 - 4 17 26 29 40 40	
Anza	hl Zał	len :	10				Anzahl erwünschter Reihen : Nr. : 20 - 13 15 17 29 34 44 Nr. : 21 - 4 17 26 40 44 49 Nr. : 22 - 15 26 29 40 44 49 Nr. : 22 - 15 17 26 31 17 26 44 44 Nr. : 22 - 15 17 26 31 17 26 44 49 Nr. : 24 - 15 17 26 34 40 44 Nr. : 24 - 15 17 26 34 40 44 Anzahl Reihen : 100 System erstellen	•

Hier können Sie Systeme erstellen, bei dem Zufall entscheidet welche Reihen ausgesucht werden dabei entsteht ein sehr guter Mix an Reihen.

1. wählen Sie in der linken Box Ihre Zahlen aus

2. in der Mitte Ihren erwünschten Systemtyp 2-10 anwählen

3. "System erstellen" betätigen um die Reihen in der rechten Box anzeigen zu lassen.

4.4 Aussonderungen

4.4.1 Quersumme

🚟 Quersumme									
Aussonderungen durch Quersummen uvm.									
	Quorcumm 150		50 m						
2 : 1 2 5 11 20 27 3 : 1 2 5 11 20 37 3 : 1 2 5 11 20 39	Zwillinge 0			2 : 1 2 20 35 44 49 - 151 3 : 1 2 20 36 44 47 - 150					
4 : 1 2 5 11 20 44 5 : 1 2 5 11 20 46	Drillinge 0	XI X X X		4 : 1 2 22 40 41 46 - 152 5 : 1 2 22 40 44 46 - 155					
6 : 1 2 5 11 23 32 7 : 1 2 5 11 23 46 8 : 1 2 5 11 25 46	Mehrlinge			6 : 1 2 23 36 44 49 - 155 7 : 1 2 23 37 39 48 - 150 8 : 1 2 23 39 42 43 - 150					
9 : 1 2 5 11 28 46 10 : 1 2 5 12 20 28	36-70 1			9 : 1 2 23 39 43 44 - 152 10 : 1 2 24 28 47 48 - 150					
11 : 1 2 5 12 20 30 12 : 1 2 5 12 24 45 13 : 1 2 5 13 20 32	Gerade Zahlen : 1	KI X KI X		11 : 1 2 24 36 43 45 - 151 12 : 1 2 24 40 41 46 - 154 13 : 1 2 24 41 46 49 - 163					
14 : 1 2 5 13 20 33 15 : 1 2 5 13 20 38	Ungerade Zahlen: 1	<	5 🗌	14 1 2 26 36 44 46 - 155 15 1 2 27 34 44 48 - 156					
16 : 1 2 5 13 20 43 17 : 1 2 5 13 24 37 18 : 1 2 5 13 24 38	Zahlenabstand 1	«) * () 15		16 : 1 3 20 36 44 46 - 150 17 : 1 3 22 30 46 48 - 150 18 : 1 3 22 32 46 48 - 152					
19 : 1 2 5 13 25 46 20 : 1 2 5 13 31 46		berechnen		19 : 1 3 22 34 46 47 - 153 💌 Anzahl Reihen : 94461					
	2								

In diesem Menüpunkt haben Sie mehrere Aussonderungsmöglichkeiten auf einmal.

- 1. Quersumme : die Summe aller Zahlen einer Reihen
- 2. Anzahl der erlaubten Zwillinge : z.B. 13-14, 25-26
- 3. Anzahl der erwünschten bzw. erlaubten Drillinge : z.B: 32-33-34
- 4. Mehrlinge: Anzahl der Vierlinge-Fünflinge-Sechslinge : max 1
- 5. Anzahl der Zahlen von 1-35
- 6. Anzahl der Zahlen von 36-70
- 7. Anzahl der Geraden Zahlen 2-4-6-8-10....
- 8. Anzahl der Ungeraden Zahlen 1-3-5-7-9...
- 9. minimaler bzw. maximaler Zahlenabstand zweier Zahlen.

4.4.2 Zahlen

🚟 Zahlenaussonderung									
A	Aus	ssonderun	gen di	ırch Zahle	n Eingre	nzung			
$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$		Zəhi 1 Zəhi 2 Zəhi 3 Zəhi 4 Zəhi 5 Zəhi 6 Zəhi 7 Zəhi 8 Zəhi 9 Zəhi 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10				3 62 64 65 66 67 68 69 70	$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	
Anzahl Reihen : 210573				bered	hnen			Anzahl Reihen : 69348	

Hier kann für jede Position einer Zahl der Bereich eingestellt werden. Um die entsprechende Funktion zu aktivieren müssen die Checkboxen aktiviert werden.

Beispiel:

Wenn Ihre Erste Zahl zwischen 1-10 bleiben soll, geben Sie bei Zahl 1: minimal 1 und maximal 10 an.

JedeXteReihe Jede Xte Reihe aussondern A 5 11 20 29 1 : 2 5 11 20 29 1 1 2 1 2 . 1 2 5 11 20 37 2 : 1 2 5 11 20 39 jed з 2 5 11 20 39 3 : 1 2 5 11 20 46 1 2 5 11 20 44 4 1 4 : 1 2 5 11 23 46 Reihe entfernen 5 5 11 20 46 5 11 28 46 1 2 5 1 2 6 2 2 1 5 11 23 32 6 : 1 5 12 20 30 berechnen 7 1 2 5 11 23 46 7 1 2 5 13 20 32 8 1 2 5 11 25 46 8 1 2 5 13 20 38 9 2 5 11 28 46 9 : 1 2 5 13 24 37 1 1 5 12 20 28 10 1 2 10 : 1 2 5 13 25 46 11 - 23 1 2 5 12 20 30 11 : 1 2 5 13 32 39 1 bis -5 12 1 2 5 12 24 45 12 : 1 2 5 14 20 32 3 1 2 5 13 20 32 13 1 13 : 1 2 5 14 27 32 **Beihen von** 10 14 1 2 5 13 20 33 14 -1 2 5 14 31 44 15 1 2 5 13 20 38 15 : 1 2 5 14 41 45 entfernen 16 1 2 5 13 20 43 16 : 1 2 5 16 20 34 17 1 2 5 13 24 37 17 : 1 2 5 16 20 38 1 2 5 13 24 38 berechnen 1 2 5 16 20 46 18 18 : 1 2 5 13 25 46 19 19 : 1 2 5 16 23 41 Anzahl Reihen : 105287

4.4.3 Jede Xte-Reihe aussondern

Dieser Menüpunkt ermöglicht es Ihnen entweder Jede X-te Reihe auszusondern oder z.B. die Reihen **x-y** von je **z** auszusondern.

Beispiel zu 1.:

wenn Sie von 1000 Reihen jede 2.Reihe aussondern bleiben 500 Reihen übrig. Beispiel zu 1.: wenn Sie von 300 Reihen jede 3.Reihe aussondern bleiben 200 Reihen übrig.

Beispiel zu 2.:

wenn Sie von 1000 Reihen, Reihe 1-5 von je 10 Reihen aussondern bleiben 500 Reihen übrig.

Beispiel zu 2.:

wenn Sie von 300 Reihen, Reihe 1-2 von je 3 aussondern bleiben 100 Reihen übrig.

4.4.4 Blockaussonderung



Blockaussonderung:

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

Hier bestimmen Sie wieviel Zahlen aus den gewähltem Zahlenblock kommen sollen. Sie kreuzen zum Beispiel 7 Zahlen an (1-7), in den zwei Nummernblöcken unten, stellen Sie ein wieviel dieser 7 Zahlen kommen sollen , in diesem Beispiel genau eine dieser 7 Zahlen. Jede Tippreihe welche also keine dieser 7 Zahlen und/oder mehr als eine der 7

Zahlen beinhalten werden ausgesondert.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **umbauen** um das neue System zu berechnen. Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

4.4.5 Steigende und fallende Endziffern jeder nachfolgender Zahl

Eine Art nach einem speziellem Muster auszusondern. Es werden hier nur die letzte Ziffer einer Zahl betrachtet. Die Zahlen 1-9 gelten als 1-9 und die 10 als und 33 als 3. 6 steigende Zahle wären z.B. 01, 03, 15, 26, 37, 49 in diesem Beispiel ist die folgenden Endziffer einer Zahl jeweils größer als die vorangegangene Zahl (1,3,5,6,7,9).

4.4.6 Distanzen

🛃 Distanzen		
	Aussonderungen durch Distanzen	
A		
1:125112029	1 mal mindestens ein 3 er Abstand 1 : 1 2 5 11 23 32 2 : 1 2 5 14 20 32	^
3 : 1 2 5 11 20 39 4 : 1 2 5 11 20 44	1 C mal mindestens v ein 12 er Abstand V 3 : 1 2 11 14 26 29 4 : 1 2 11 14 35 47	
5 : 1 2 5 11 20 46 6 : 1 2 5 11 23 32	1 C mal mindestens v ein 9 C er Abstand V 5 1 2 11 23 26 44 6 1 2 11 23 46 49	
7 : 1 2 5 11 23 46 8 : 1 2 5 11 25 46	7 : 1 2 14 32 35 44 8 : 1 2 20 32 35 44	
9:125112846 10:125122028	2	
11 : 1 2 5 12 20 30 12 : 1 2 5 12 24 45	1 🗊 mal mindestens 🗸 bis 0 🗢 Abstände 🗆 11 : 1 3 15 18 27 41 12 : 1 3 15 18 27 43	
13 : 1 2 5 13 20 32 14 : 1 2 5 13 20 33	0 🗢 bis 0 🗢 mal 0 📚 bis 0 🗢 er Abstande 🗖 13 : 1 3 15 18 27 48 14 : 1 3 15 24 27 48	
15 : 1 2 5 13 20 38	15 : 1 3 15 24 37 40 16 : 1 3 15 27 30 39	~
	Anzahl Reihen : 1257	

Aussonderung durch die Einschränkungen der Abstände der Zahlen. Sie können entweder angeben wie viele Zahlen pro angegebenem Abstand mindestens oder aber auch maximal kommen sollen.

In der untersten Zeile gibt es die Möglichkeit z.B. 1-3 mal 1-5er Abstände anzugeben. Diese Aussonderungen sind besonders geeignet bei 6aus45. Um die jeweilige Funktion zu aktivieren, muss die Checkbox aktiviert werden.

4.4.7 Filtergruppen – besonders geeignet für die Auswahlwette

	Aussonderungen durch Filter	gruppen	
A ³ 1 2 10 23 27 30 1 1 2 10 24 27 30 1 1 2 10 24 27 46 1 1 1 14 27 30 41 1 2 12 16 37 46 1 1 2 20 27 36 41 1 1 2 27 35 46 1 1 2 27 35 46 1 1 2 23 30 35 77 1 1 2 30 35 37 2.2 30 35 37 2.5 1 3 9 12 32 36 6 5 1 3 9 12 32 36 6 5 1 3 9 12	4 8 15 21 29 45 - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -	mindesters maximal P 1 4 4 7 7 7 7 7 2 4 5 4 7	$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$

Filtergruppen

Sie haben insgesamt 20 Möglichkeiten um Reihen auszusondern. Geben Sie pro Reihen bis zu maximal 6 Zahlen an und rechts daneben wie viel dieser Zahlen mindestens und maximal kommen sollen, klicken Sie einmal auf die Checkbox und die Funktion zu aktivieren.

Sie haben insgesamt 20 Möglichkeiten um Reihen auszusondern. Geben Sie pro Reihen bis zu maximal 6 Zahlen an und rechts daneben wie viel dieser Zahlen mindestens und maximal kommen sollen, klicken Sie einmal auf die Checkbox und die Funktion zu aktivieren.

4.4.8 Einfache Distanzen

😸 Einfach Distanzen		×
A	Aussonderungen durch Einfach Distanzen	
$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Zahlenabstand 0-1 1 2 2 15 V Zahlenabstand 1-2 1 2 2 15 V 1 3 5 10 20 31 0 Zahlenabstand 2-3 1 2 2 15 V 1 3 5 10 20 31 0 22 4 0 Zahlenabstand 3-4 1 2 2 5 15 V 3 5 10 20 33 -0 Zahlenabstand 3-4 1 2 2 5 15 7 3 5 10 20 33 -0 Zahlenabstand 4-5 1 2 2 5 15 7 3 5 12 24 -0 Zahlenabstand 6-7 1 2 2 2 15 13 5 12 24 46 -0 10 1 3 12 24 46 -0 12 13 3 24 -0 12 13 3 24 -0 12	
Zahlenabste Zahlenabste Welche Zah 0 5 1 0 45 0	nd von 'Zahl 1 (*) bis 2 (*) 1 (*) 2 (*) 15 (*) d von 'Zahl 1 (*) bis 2 (*) 1 (*) 2 (*) 15 (*) enabstände? s 2 (*) 2 (*) 2 (*) 2 (*) 10 1 (*) 2 (*) 7 (*) 9 berechnen	

Einfache Distanzen

Einstellmöglichkeit über den Mindestabstand und Maximalabstand von jeder Zahl zur nächsten Zahl. Aktivieren Sie die Funktion, indem Sie die Checkbox anklicken. In den unteren beiden Reihen können Sie den Abstand von mehreren Zahlen bestimmen. Beispiel: wenn der Abstand von der 2. zur 4. Zahl nicht kleiner als 20 sein soll und nicht größer als 35 dann geben Sie neben "Zahlenabstand von Zahl: **2 bis 4** und daneben 20 bis 35 an.

4.4.9 Zufallsaussonderung

A'						-	
1 :	1	2	5 11 20 29	<u>^</u>		1 3 10 15 43 44	^
2 :	1	2	5 11 20 37	-		1 6 17 31 32 45	
3 :	1	2	5 11 20 39		wiovial Tipproihan	1 6 26 38 45 47	
1 :	1	2	5 11 20 44		wievier ripprenien	1 13 27 32 35 36	
5	1	2	5 11 20 46		solien uung bielben	1 16 20 29 41 47	
	1	2	5 11 23 32		Lane (19)	2 3 15 16 41 44	
7 :	1	z	5 11 Z3 46		100 🗯	2 4 5 20 27 44	
	1	z	5 11 25 46		1	2 5 13 14 28 32	
	1	2	5 11 28 46		F	2 6 9 16 34 43	
LO :	1	z	5 12 20 28		aussondern	2 6 12 15 36 47	
11 :	1	Z	5 12 20 30			2 9 11 20 43 46	
12 :	- 5	2	5 12 24 45			2 11 16 28 30 32	
13 :	- 1	Z	5 13 20 32			2 12 23 24 31 47	
14 :	1	2	5 13 20 33			Z 1Z Z7 Z9 31 34	
15 :	- 1	2	5 13 20 38			2 13 16 23 26 42	
16 :	- 5	2	5 13 20 43			2 18 27 30 34 44	
10 .		4	5 13 24 37			2 20 22 27 32 44	
10 :	1	4	5 13 24 38			3 5 13 21 30 37	
20 .	1	2	5 13 25 46			3 11 13 25 36 39	
20 :	- 7	2	5 13 31 46 F 13 32 30			3 11 16 18 43 46	
	- 1	2	5 13 32 39 E 13 30 46			3 14 18 27 42 46	
20 .	1	2	5 13 30 40 F 14 20 22			3 16 17 20 27 31	
24 .	1	2	5 14 25 34	2		3 16 19 20 24 48	

Zufallsaussonderung

In der Zufallsaussonderung werden die Tippreihen nach dem Zufallsprinzip ausgesondert, dadurch kann ein guter Mix an Reihen entstehen.

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.

4.5 Systeme

4.5.1 Systeme zusammenfügen

Zusammenfligen	
Tippsysteme miteinander verbinde	n
System 1 laden	
System 2 laden	
verbinden	
System 3 laden	
Daten zurücksetzen	
System 4 laden	
System 5 laden	
	Anzahl Reihen :

Systeme zusammenfügen

Hier können bis zu 5 verschiedene Systeme miteinander verbunden werden. Um Ihr erstes System zu laden betätigen Sie die Taste "System 1 laden", es öffnet sich der Windows Datei Öffnen Dialog. Wählen Sie Ihr erstes System aus und betätigen Sie die Taste "Öffnen" um die Datei zu übernehmen. Wiederholen Sie diese Prozedur mit den weiteren Systemen. Nachdem alle Systeme geladen sind, betätigen Sie die Taste "verbinden" anschließend werden alle Systeme zusammengefügt und in der rechten Listbox angezeigt.

4.5.2 Sortieren und doppelte Reihen aussondern

A٦									-						
1 :	1	2	5	11	20	29	~	Donnolroihon	1	2	5	11	20	29	1
2:	1	2	5	11	20	37	-	auccondom ia/noin	1	2	5	11	20	37	
3 :	1	2	5	11	20	39		dussondennjoynem	1	2	5	11	20	39	
4 :	1	2	5	11	20	44			1	2	5	11	20	44	
5:	1	2	5	11	20	46		- Doppelreihen	1	2	5	11	20	46	
6 :	1	2	5	11	23	32		Vernichten	1	2	5	11	23	32	
7 :	1	2	5	11	23	46			1	2	5	11	23	46	
в:	1	2	5	11	25	46			1	2	5	11	25	46	
э:	1	2	5	11	28	46		sortieren	1	2	5	11	28	46	
10 :	1	2	5	12	20	28			1	2	5	12	20	28	
11 :	1	2	5	12	20	30		sortierte Reihen speichern	1	2	5	12	20	30	
12 :	1	2	5	12	24	45				110			010	630	
13 :	1	2	5	13	20	32		👝 Doppelte Reihen	Anzani Reihen : 210573						
14 :	1	2	5	13	20	33		abspeichern							
15 :	1	2	5	13	20	38			auc	ance	and	uto	dor	nolto Do	ihon
L6 :	1	2	5	13	20	43			aus	yesi	mue	site	uop	ipere rie	men
17 :	1	2	5	13	24	37									
18 :	1	2	5	13	24	38									
.9 :	1	2	5	13	25	46									
: 0	1	2	5	13	31	46									
21 :	1	2	5	13	32	39									
22 :	1	2	5	13	38	46									
23 :	1	2	5	14	20	32									
24 :	1	2	5	14	25	34									
	100	2	5	14	27	32	~								

Systeme sortieren

Tippreihen Sortieren und Doppelte Reihen im System aussondern. Wenn Sie ein System erstellt haben mit doppelten und unsortierten Reihen, können Sie dieses System von mehrfach gleichen Reihen befreien/aussondern und die Reihen sortieren.
E erweitern bzw. verkleinern A 1 : 1 2 5 11 20 29 3 1 2 5 11 20 29 1 : ~ 2 X 4 5 6 7 1 2 . 2 : 1 2 5 11 20 37 1 2 5 11 20 37 3 3 : 1 2 5 11 20 39 3 : 1 2 5 11 20 39 3 9 8 10 11 12 13 14 4:12 5 11 20 44 3 4 : 1 2 5 11 20 44 5 : 1 2 5 11 20 46 3 5 : 1 2 5 11 20 46 16 17 18 19 20 21 6 : 1 2 5 11 23 32 6 : 1 2 5 11 23 32 3 7 : 1 2 5 11 23 46 7 . 1 2 5 11 23 46 3 24 26 27 23 25 28 8 : 1 2 5 11 25 46 3 8 : 1 2 5 11 25 46 9 : 1 2 5 11 28 46 3 9 1 2 5 11 28 46 29 38 31 32 33 34 35 10 : 1 2 5 12 20 28 10 : 1 2 5 12 20 28 3 11 : 1 2 5 12 20 30 з 11 : 1 2 5 12 20 30 36 37 38 39 40 41 42 12 : 1 2 5 12 24 45 3 12 : 1 2 5 12 24 45 43 44 45 46 47 48 49 13 : 1 2 5 13 20 32 3 13 : 1 2 5 13 20 32 14 : 2 14 : 1 2 5 13 20 33 1 5 13 20 33 з 56 50 51 52 53 54 55 15 : 1 2 5 13 20 38 з 15 : 1 2 5 13 20 38 16 : 1 2 5 13 20 43 3 16 : 1 2 5 13 20 43 57 58 59 60 61 62 63 17 : 1 2 5 13 24 37 17 : 1 2 5 13 24 37 3 18 : 1 2 5 13 24 38 3 18 : 1 2 5 13 24 38 64 65 66 68 69 70 67 1 2 5 13 25 46 3 19 : 1 2 5 13 25 46 19 : kleinster Typ : 6 -Anzahl Reihen : 210573 Anzahl Zahlen : 1 größter Typ : 6 3 Bei reduzieren die angegebene Position kürzen ändern auf max. Typ 7 0 umbauen ① 1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 ○ 6 ○ 7 ○ 8 ○ 9 ○ 10

4.5.3 Systeme erweitern bzw. verkleinern

Systeme erweitern bzw. verkleinern

Hier besteht die Möglichkeit Ihre System mit einer Bankzahl zu erweitern. Es ist auch möglich Systeme zu verkleinern. Bei der Verkleinerung wird jeweils die Höchste Zahl den System in jeder Reihe entfernt. Verkürzen Sie ein 7er System auf ein 5er System werden also jeweils die zwei größten Zahl entfernt. In diesem Beispiel wird ein System mit jeweils 6 Zahlen um die Zahl 50 erweitert zu 7er Reihen.

Durch betätigen der Taste "umbauen" wird das neue System berechnet und in der rechten Reihenanzeige aufgelistet.

4.5.4 Zahlenumbau



Zahlenumbau

Nach dem Öffnen des Menüs ,Zahlenumbau' werden die vorhandenen Zahlen Ihres Systems automatisch im linken Zahlenfeld markiert.

Unter dem Zahlenfeld erscheint die Anzahl Ihrer verschiedenen Zahlen. In der Abbildung ist ein 49-Zahlen System zu sehen von 1-49.

In der Mitte ist eine Liste von 1-49 mit der Anzeige wie oft jeweils die Zahl im System vorhanden ist.

Im rechten Zahlenfeld können Sie Ihre gewünschten Zahlen eingeben.

Wenn Sie alle neuen gewünschten Zahlen angekreuzt haben, können Sie auf die darunter liegende Taste berechnen drücken.

4.5.5 System Analyse



Analyse Ihres Systems

Hier kann die Zahlenhäufigkeit, Rückständigkeit, Quersumme, Endziffer, Dekaden der Zahlen der Statistik. In der linken Box kann die Anzahl der Ziehungen angegeben werden.

Zahlenhäufigkeit: Anzahl der Zahlen OPTION aufsteigend **Quersumme:** Summe aller Zahlen, unterhalb des Buttons "Quersumme" kann die Anzahl der Zahlen angegeben werden. z.B. 1-10, 2-11, 3-12 um jeweils die Quersumme des Kenotyp 10 zu ermitteln.

Mittelwert: Summe der Zahlen / Anzahl Zahlen Endziffer: Summe der Zahlen mit der gleichen Endziffer Tief/Hoch: Tief sind hier die Zahlen 1-35, hoch die Zahlen 36-70 Gerade/Ungerade: zeigt das Verhältnis der geraden zu den ungeraden Zahlen

4.6 Drucken

4.6.1 System ausdrucken

aı	ISC	Iruc	ken																									×
								Scł	niftar	t und F	arbe	auswa	ihlen															
I	Τ.	1					Be	schre	ibung	g / Tite																		
1 : 2 : 3 : 4 : 5 :		1 1 1 1 1	2 2 2 2 2 2 2	5 11 5 11 5 11 5 11 5 12 5 12	20 20 23 23 20 21	29 37 37 43 42 35	Tes	: Über	schril Ti	fil ppre	ihen																	
7 :		1 1	2	5 12 5 12	27	28 45	1		*	bis	1	550	25 🗘		Ar	nzał	nl		3	*		um	baue	en]	drucke	n	
9 : 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	5 13 5 14 5 14	20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	32 40 41 33 35 36 48 37 40 44 32 37	1 : 4 : 7 : 10 13 16 19 22 25 28 31 34 37		2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	5 11 5 12 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1	20 23 27 3 20 3 23 3 33 3 42 4 20 4 23 4 31 4 31 4 31 5 20	29 43 28 40 33 48 44 39 32 44 36 41 29	2 : 5 : 8 : 11 14 17 20 23 26 29 32 35 38	2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	5 5 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	11 12 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	20 20 32 13 13 14 14 14 14 14 14 14	37 42 45 20 41 32 35 35 37 20 32 24 32 25 48 32 33 32 37 37 48 28 33	3 : 6 : 9 : 12 15 18 21 24 27 30 33 36 39	1	2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	5 5 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	11 12 13 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	23 21 20 13 13 14 14 14 14 14 14 14 15	37 35 32 20 32 38 20 24 27 32 32 32 33	47 36 40 37 45 44 35 44 45 39	2	1000
<	- 100	+	4	0 1-	. 20	>	<																				>	

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 mit Hilfe 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.

4.6.2 Einstellungen für den Tippscheindruck

Tippschein_Einstellungen									
18. Lotto®	Baden-Württemberg								
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10 11 12 13 14 15	16 17 18							
0 0 13 0 26 0 39 0 52 0 65 0 78		C 195 C 208 C 221 C							
		2							
1 0 🗘 plus 5	0 🗘 0 🗘 🗌 Ja 🔲 Nein	KENO							
2 16 C Einsatz		Euro							
4 48 0 Anzahl		24 ABU							
6 00 γ 7 96 260 \$\$\$ Spiel 77 ε 112 260 \$	195 \$ 260 \$ Ja Nein Lotto® unc 312 \$ 377 \$ Ja Nein Auswahlwe	d ette							
9 128 ♀ 260 ♀ Ziehungstag 10 144 ♀ 260 ♀ Laufzeit in	0 \$ 0 \$ 0 \$ 1 2 3 429 \$ 442 \$ 455 \$ 468 \$ 481 \$ 1 2 3 4 5								
11 160 🚖 💌									
Vertikal horizontal Einstellungen übernehmen und -72 -15									

Einstellung für den Tippscheindruck:

Aufgrund ständiger Veränderungen der Tippscheine ist es teilweise 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.

Hier können die Grundeinstellungen für den Tippscheindruck eingestellt werden.

Im oberen Pull-Down-Menü muss als erstes Ihr Bundesland eingestellt werden. Änderungen müssen mit "Einstellungen übernehmen und abspeichern" abgespeichert werden.

Die wichtigsten Tippscheine sind bereit voreingestellt, sollte ein Tippschein dennoch Fehlen oder sich im Laufe der Zeit verändert haben, dann stellen ich die Daten gerne für Sie neu ein (Kostenpflichtig).

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)

Drucker Empfehlung:

Ich kann meine Kunden den Canon Pixma IP 3000.

Viele Kunden haben diesen oder bereits neuere Modelle dieses Typs erfolgreich für den Tippscheindruck im Einsatz.

Vorteile:

günstige Ersatzpatronen, Einzelpatronen

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

4.6.3 Tippscheindruck

📕 Tippscheindruck	
I 1 2 5 11 20 29 2 1 2 5 11 20 79 2 1 2 5 11 20 79 2 1 2 5 11 20 37 3 1 2 5 11 20 37 3 1 2 5 11 23 47 37 1 2 5 12 37 4 : 1 2 5 12 37 37 37 37 5 1 2 5 12 37	vertikal horizontal -72 -15 IS Lotto®: Baden-Wurttemberd X Font Einen Probedruck
$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Spiel 77 Ja Nein Super 6 Ja Nein Ziehungstag Mittwoch Samstag Mi+Sa Lotto® und Laufzeit in 0 1 2 3 4 5
alle Tippscheine drucken Auswahl der Tippscheine vonibis T T T T ausgewählte Tippscheine drucken	Tippscheinnumm Ja Nein vertikal horizontal 260 1 301 Instellungen speichern 1 1

- 1 Im Pull-Down-Menü muss Ihr gewünschter Tippschein eingestellt sein.
- 2 Unterhalb von "vertikal" und "horizontal" muss der Tippschein auf Ihr Drucker eingestellt werden.
- 3 Unter " alle Tippscheine drucken" werden alle Tippscheine auf einmal gedruckt.
- 4 Unter "ausgewählte Tippscheine drucken" könne Sie die Tippscheine Drucken welche Sie einzeln oder am Stück nachdrucken wollen. z.B. 5-5 oder 2-5
- 5 Je nach Tippschein können die Einstellung "JA/NEIN" für Spiel77 und Super6 vorgenommen werden.
- 6 Unter "Font" kann die Schriftgröße des Zeichens welches gedruckt werden soll eingestellt werden.
- 7 Unter "einen Probedruck durchführen" wird ein Tippschein mit einem vorgegebenen Muster gedruckt.

4.7 Lotto 6aus49

4.7.1 Gewinnermittlung für 6aus49 und 6aus45

Gewinnermittlung:

Wählen Sie bitte alle 6 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl an und drücken auf die Schaltfläche **"berechnen"**.

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

Mit der **Mülleimer-Taste** löschen Sie Ihre Eingabe und mit der **S-Taste** speichern Sie die Eingabe der Gewinnzahlen.

Einstellungen abspeichern:

Durch Betätigen der Schaltfläche **S** werden die ausgewählten Gewinnzahlen abgespeichert, damit Sie beim nächsten öffnen des Fenster wieder markiert sind.

4.7.2 Gewinn – und Verlustberechnung



Diese Gewinn- und Verlust Berechnung ermöglicht es Ihnen, zu überprüfen ob Ihr System bereits in einem vordefiniertem Zeitraum einen Gewinn erwirtschaftet hat.

Durch die zwei mittleren Regler stellen Sie die erste sowie die letzte Ziehung Ihres erwünschten Berechnungszeitraumes ein.

Durch klicken auf die Taste "berechnen" wird die Berechnung durchgeführt und das Ergebnis wird in der rechten Box angezeigt.

Liste Kennzeichnung:

"STA:" steht vor der Nummer der Statistik

"NR.": die Nummer der Tippreihe Wie viele Richtige Theoretischer Gewinn In der darunter liegenden Box gibt es eine Auflistung aller Gewinne.

4.7.3 Aussondern mit den Daten der Statistik

7 7	9 13 17 1				27					
7	0.10.10.0				1 :	1	7	9 13	17	1
22	9 13 17 6				2 :	1	7	9 13	17	2
7	9 13 17 3				3 :	1	7	9 13	17	3
7	9 13 17 3		050	19851	4 :	1	7	9 13	17	3
7	9 13 17 3		032	2032	5 :	1	7	9 13	17	4
7	9 13 17 4	Alle 6er : von	S bis	< >	6 :	1	7	9 13	17	4
7	9 13 17 4				7 :	1	7	9 13	17	4
7	9 13 17 4				8 :	1	7	9 13	19	2
7	9 13 19 2		4050	20052	9 :	1	7	9 13	19	2
7	9 13 19		1032	2032	10 :	1	7	91	3 19	•
7	9 13 19	Alle Ser : von	< bis	< >	11 :	1	7	91	3 19	
7	9 13 19				12 :	l	7	91	3 19	
7	9 13 19				13 :	1	7	91	3 25	5
7	9 13 19		2752	2852	14 :	1	7	91	3 25	5
7	9 13 19	1 AH A		ineri di mani	15 :	1	7	91	3 25	5
7	9 13 25	M Alle 4er : von	S DIS	< >	16 :	1	7	91	3 25	5
7	9 13 25				17 :	1	7	91	3 25	5
7	9 13 25		2842	2952	18 :	ı	7	91	3 31	
7	9 13 25		2042	2032	19 :	1	7	91	3 31	8
7	9 13 25	Alle 3er : von	< >> bis	< >	20 :	1	7	91	3 31	2
7	9 13 25				21 :	1	7	91	3 31	
7	9 13 31				22 :	ı	7	91	3 31	8
_	9 12 21		borochnon		20 .	1	- 7	9 1	0 00	2
	· 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	7 9 13 17 ? 7 9 13 17 ✓ 7 9 13 17 ✓ 7 9 13 17 ✓ 7 9 13 17 ✓ 7 9 13 19 ✓ ✓ 7 9 13 19 ✓ ✓ 7 9 13 19 ✓ ✓ 7 9 13 19 ✓ ✓ 7 9 13 19 ✓ ✓ 7 9 13 19 ✓ ✓ 7 9 13 19 ✓ ✓ 7 9 13 19 ✓ ✓ Alle 5er : von 7 9 13 25 ✓ ✓ Alle 4er : von 7 9 13 25 ✓ ✓ Alle 3er : von 7 9 13 25 ✓ ✓	7 9 13 17 852 7 9 13 17 4 Alle 6er : von ▲ ▶ bis 7 9 13 17 4 Alle 6er : von ▲ ▶ bis 7 9 13 17 4 ✓ Alle 6er : von ▲ ▶ bis 7 9 13 19 ✓ Alle 5er : von ▲ ▶ bis 7 9 13 19 ✓ Alle 5er : von ▲ ▶ bis 7 9 13 19 ✓ Alle 4er : von ▲ ▶ bis 7 9 13 19 ✓ Alle 4er : von ▲ ▶ bis 7 9 13 25 ✓ Alle 3er : von ▲ ▶ bis 7 9 13 25 ✓ Alle 3er : von ▲ ▶ bis	7 9 13 17 6 2852 2852 7 9 13 17 4 Alle 6er : von 5 bis 5 5 7 9 13 17 4 Alle 6er : von 5 bis 5 5 7 9 13 17 4 7 8 1852 2852 2852 7 9 13 19 1852 2852 2852 2852 7 9 13 19 ✓ Alle 5er : von 5 bis 5 5 7 9 13 19 2752 2852 2852 2852 7 9 13 25 ✓ Alle 4er : von 5 bis 5 5 7 9 13 25 ✓ Alle 3er : von 5 5 5 7 9 13 1 5 5 5 7 7 13 5 5 7 9 13 25 7 9 13 1	7 9 13 17 5 2852 2852 5 5 6 6 7 7 13 17 4 Alle Ger : von ▲ > bis ▲ > bis 4 7 7 13 17 4 7 9 13 17 4 7 1852 2852 10 7	7 9 13 17 : 1 7 9 13 17 : : 1 7 9 13 17 : : 1 7 9 13 17 : : : 1 7 9 13 17 : : : : 1 7 9 13 19 : : : 1 0:: : 1 7 9 13 19 : : : 1 10:: 1 11::<:	7 9 13 17 5 1 7 7 9 13 17 6 1 7 7 9 13 17 6 1 7 7 9 13 17 6 1 7 7 9 13 17 7 1 1 7 9 13 17 7 8 1 7 7 9 13 19 ✓ Alle for: von ✓ > bis ✓ 10 1 <td< td=""><td>$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$</td><td>7 9 13 17 6 1 7 9 13 17 7 9 13 17 6 : 1 7 9 13 17 7 9 13 17 <math> <math> <math> $<$</math></math></math></td> > bis <math><<<<>> > 5 : 1 7 9 13 17 7 9 13 17 <math> <math><<<<<>> > bis <math><<<<>> > 5 : 1 7 9 13 17 7 9 13 17 $<<$</math></math></math></math></td<>	$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $	7 9 13 17 6 1 7 9 13 17 7 9 13 17 6 : 1 7 9 13 17 7 9 13 17 $ <$

Um die jeweilige Funktion zu aktivieren muss der Hacken in der Combobox vorhanden sein.

Hier besteht die Möglichkeit Tippreihen welche die 6er,5er,4er und 3er Kombinationen welche in den eingestellten Ziehungstagen vorhanden sind auszusondern.

4.7.4 Trefferquote im 6aus49 - Garantieermittlung

A									
: 1 4 9 11 13 17	^								
: 1 4 9 11 13 49									
: 1 4 9 11 17 49				bei 3 Treffe	er bei 4 T	reffer bei	5 Treffer	bei 6 Treffer	
- 1 4 9 11 10 19						10202.0			
- 1 4 9 11 18 43				Sech	Fünfer	Vierer	Dreier	in Prozent	^
: 1 4 9 11 19 41			[0	0	0	45	4,8	
: 1 4 9 11 19 43		S treller		0	Ω	n	46	48	
: 1 4 9 11 25 31		✓ 4 Treffer		0	ñ	ñ	47	9.59	
: 1 4 9 11 25 33				0	ñ	n	50	24	
: 1 4 9 11 25 37		5 Treffer		0	0	0	147	0.0	
: 1 4 9 11 31 33		6 Treffer		0	0	10	147	0,5	
: 1 4 9 11 31 37		-	(0	0	10	140	0,9	
. 1 4 9 11 33 37				U	U	10	147	0,9	
- 1 4 9 12 17 49			berechnen	0	0	11	143	0,9	
1 4 9 13 18 25				0	0	15	125	0,9	
: 1 4 9 13 18 31				0	2	45	264	0,2	
: 1 4 9 13 19 25									~
: 1 4 9 13 19 31									
: 1 4 9 13 33 41						Ergebnis a	usdrucker		
: 1 4 9 13 37 41				L		- granne a			_
: 1 4 9 13 37 43	-								
: 1 4 9 17 18 25	×								
Anzohl Doihon : 1055									

Mit dieser Funktion kann eine Garantietabelle des Systems erstellt werden.

Das System sollte nicht größer als 3.000Reihen sein und es eignet sich auch nicht jedes System für die Berechnung.

In der Mitte können Sie die Systeme ausgewählt werden, welche erwünscht sind.

Achtung: die Berechnung ist sehr Zeit –und CPU intensiv und kann durchaus mehrerer Tage in Anspruch nehmen.

4.7.5 Infos über Lotto 6aus49



Da sich in den letzten Jahren die Anzahl der Gewinnränge sich verändert haben, gibt es hier eine Auflistung dazu.

Mit diesem Wissen können Sie auch Ihre Analysen besser auswerten.

4.8 Lotto 6aus49 Statistik

4.8.1 Statistik

Lot	to® - Sta	itistik -	6aus4	9 - n	ur San	nstags	Ziehu	ingen										
Anza	hl Ziehur	igen :	2852															
Tag	Monat	Jahr	VA	Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	ZZ	Super6	Einsatz	6+ Su	GK1€	6 Rich	GK 2 in €	5+ZZ	GK 3
9	12	2009	51	47	14	18	15	7	29	28	3	51701753,25	0	3741677,1	2	1034035	18	71807
ذ	12	2009	52	24	11	16	7	49	39	21	8	63088326	1	8235258,1	7	360504,7	41	38468
	1	2010	1	3	43	30	6	32	31	17	2	52366784,25	0	3879530,2	2	104733	32	40911
	1	2010	2	2	22	33	24	37	46	10	9	52379219,25	0	7669905,4	0	209516	70	18708
	1	2010	3	12	7	6	34	18	17	33	4	57412774,5	1	11866117,9	3	181737	116	12373
	1	2010	4	39	28	31	21	16	14	27	5	50718964,5	0	3657843,8	1	2926275	23	5512
	1	2010	5	17	49	46	13	11	34	32	7	52972822.5	0	7461325.4	8	380348,1	49	2702
	2	2010	6	15	10	22	34	41	49	36	2	57592710	0	11669645.4	3	112221	9	1599
	2	2010	7	11	36	15	5	20	48	17	2	61503838.5	1	16271863.5	1	246015	13	1182
	2	2010	8	10	24	25	20	47	2	38	3	50033807.25	0	2501690.3	4	500338	65	1924
	2	2010	9	45	30	6	33	26	4	47	7	50852040	1	2542602	3	678027.2	16	7945
	3	2010	10	38	39	35	27	13	18	21	2	50029562.25	1	2501478.1	3	667060.8	24	5211
	3	2010	11	10	23	27	15	35	24	13	9	51827681 25	Û.	3736486.5	2	149459	15	8637
	3	2010	12	30	21	24	6	20	22	45	ñ	52305777 75	0	7547366.6	3	697410.3	10	1307
	3	2010	13	10	14	49	36	45	4	33	8	55672103.25	ñ	11626629.6	3	108780	20	6959
	4	2010	14	48	40	24	13	32	12	19	8	51830363.25	ů.	25915181	13	159478	50	2591
	4	2010	15	37	3	2	47	34	8	41	9	51017388	0	6257047.4	0	204069	13	9811
	4	2010	16	10	11	35	38	17	16	37	1	56387230.5	0	10364056.6	3	751829.7	24	5873
	4	2010	17	45	29	12	26	7	46	11	1	60854320.5	1	14853611.3	1	359164	30	5071
	5	2010	18	19	16	10	37	20	49	29	4	47067726 75	0	3696795.2	1	1882709	10	1176
	5	2010	19	40	31	16	39	36	49	34	8	52870407 75	ñ	7522957.6	i	306092	18	7343
	5	2010	20	41	10	36	5	35	11	7	5	56252406	ñ	11682549.4	5	665534.6	34	4136
	5	2010	21	19	12	39	13	49	43	31	9	60668061	ñ	16207865.4	2	121336	25	6066
	5	2010	22	47	46	20	33	26	17	8	1	67809366 75	2	10605950.2	3	904124.8	21	8072
	6	2010	23	28	5	43	46	32	21	14	8	49112529	ō	2455626.4	1	196450	31	3960
	1.7				10000						15.00				12.	100 100	1000	5000

Statistik ansehen:

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

(1) Hier wird die aktuelle Ziehungsnummer angezeigt.

Die Statistik besteht nur aus den Samstagsziehungen.

4.8.2 Lotto 6aus49 Statistik Online-Update

🖬 Lotto_Auto_update 2010 📃 🗖 🔀
Lotto Statistik Online Update Service
Schnell-Update des aktuellen Jahres
[https://www.lotto-bw.de/pte/static/gamebroker_3/de/download_files/lotto2010.zp
http://www.kotosoit.de/hupdate/ Aktueles Jahr: 2010
Log-Daten
Erst-Update der vorhandenen Statistikjahre 2010-
http://www.lottosctt.de/lupdate/
8
×

Lotto 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 von dessen Server heruntergeladen.

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. lotto2010.zip in lotto2011.zip geändert und abgespeichert werden (Beispiel für Jahreswechsel von Jahr 2010 ins Jahr 2011).

4.8.3 Lotto 6aus49 Statistik Analyse



Analyse der Lotto-Statistik

Hier kann die Zahlenhäufigkeit, Rückständigkeit, Quersumme, Endziffer, Dekaden der Zahlen der Statistik. Mit den linken Reglern kann die erste und letzte Ziehung angegeben werden.

Ziehungshäufigkeit: Anzahl der Zahlen

Rückständig: wie viele Ziehungen ist die jeweilige Zahl rückständig.

Quersumme: Summe aller Zahlen, unterhalb des Buttons "Quersumme" kann die Anzahl der Zahlen angegeben werden. z.B. 1-10, 2-11, 3-12 um jeweils die Quersumme des Kenotyp 10 zu ermitteln.

Endziffer: Summe der Zahlen mit der gleichen Endziffer

Dekaden: Summe der Zahlen in der gleichen Dekade. Dekaden sind 1-10,11-20, 21-30, 31-40, 41-50 usw.

Zahlenabstände: der Abstand der Zahl "1" und "4" beträgt "3"

4.8.4 Beste Kombinationen der Statistik des Deutschen Lotto



Kombinationen:

Mit dieser Funktion können Sie die aktuelle Statistik analysieren. Es kann die Anzahl jeder einzelnen Zahl sowie aller Zweier- und Dreierkombinationen berechnet werden.

Achtung:

Ziehen sie am Scrollbalken um alle Werte anzusehen.

4.8.5 Die Zahlen mit den meisten Gewinnen im Rang 8



Eine Statistikanalyse in der Festgestellt werden kann, mit welcher Zahl unabhängig weiterer Zahlen im Gewinnrang 8 am meisten gewonnen hätte, wenn jeweils ein Dreier beim Eintreffen der Zahl gewonnen worden wäre.

4.9 Lottosoft Neuronal

4.9.1 LottoNeuronal87

😂 Lottosoft Neuronal V1	
Startseite	^
mit / ohne Reihen 2052 6 1 2 3 4 5 6 7 5 2010 : 28 5 43 46 32 21	AS Leiste Dekaden Tippreihen Diagnose Prozente
8 9 10 11 12 13 14 berechnen	Zahlen Innen 1 0 5 0
22 23 24 25 26 27 28 Troffer Annahl	Gerade 1 🗧 5 😋
29 30 31 32 33 34 35	Tief 1 🗢 5 🗢
36 37 38 39 40 41 42	Endziffer 0 🗘 3 🗘
43 44 45 46 47 48 49	1. Zahl 1 🗘 27 🗘
	2. Zahl 2 36 C
5 0 21 0 28 0 32 0 43 0 46 0 Anfang Ende	3. Zahl 5 🗘 39 🗘 🗧
14 🗊 🔽 🔂 C3aus5 🗋 C3aus3 🗍 C4aus6 🗍 C4aus4 📋 C5aus5	4. Zahl 8 🗘 44 🗘
NORMAL Null Fehler 0 0 0 0 0 0	5. Zahl 13 🗢 48 😂
Summe Summe2 Gesamt %-Gesamt	6. Zahl 28 🗢 49 🗢
O MO O M1 O M2 O Toleranz Modus0 bei Toleranz E1 E1 F S1 E2 S2 EG SG	Paare 0 😋 2 📚
	Drillinge 0 🗢 1 호
	Vierlinge 0 C C
	Zählenabstände 0 🗘 31 🗘
0 0 M 4 0 0 M 13 0 0 M 5 0 Null 10 0 58 0	I mit Rechte Leiste + Dekaden

Lottosoft Neuronal87 ermittelt die wahrscheinlichsten Tippreihen über spezielle Algorithmen nach der Statistik.

Eine Beschreibung aller Funktionen erhalten nur die Käufer der Lottosoft Neuronal Version.

4.9.2 Zahlenmagic



Zahlenmagic:

Diese Funktion ist nur sinnvoll mit System welche mit Lottosoft Neuronal berechnet worden sind.

Mit dieser Funktion werden die Zahlen nach Ihrer Zahlenhäufigkeit berechnet und sortiert zum abspeichern in einer Textdatei angezeigt.

Die links stehende Zahl ist dabei die Zahl, welche am häufigsten im System vorhanden ist.

In der unteren Zahlenreihe werden die Zahlen durch eine spezielle Häufigkeitsberechnung ermittelt.

4.9.3 Favoriten Modul1

📰 FavoritenModul1			
A Pr. Zahlen	Pr. Paare	Summe der Positionen Zahlen	
1 1 2 Pos. Zahl 2 : 1 2 3 : 1 2 4 : 1 2 5 : 1 2 6 : 1 2 7 : 1 2 9 : 1 2 9 : 1 2 9 : 1 2	Pos. Zahl	70 bis 100 Positionen Anzahl Treffer 1 bis 1 Positionen Anzahl Treffer 1 bis 2 bis 2 bis	
11: 1 12: 1 13: 1 14: 1 15: 1 16: 1 17: 1 18: 1 19: 1 20: 1		Positionen Anzahl Treffer 1 bis 19 5 bis 6 Positionen Anzahl Treffer 1 bis 42 6 bis 6 c	
21 :: 1 22 :: 1 23 :: 1 24 :: 1 25 :: 1 26 :: 1 27 :: 1 28 :: 1 29 :: 1 30 :: 1 31 :: 1 32 :: 1		is Summe der Positionen Paare 5500 bis 6000 Positionen Anzahl Treffer 1 bis Positionen Anzahl Treffer 1 bis Positionen Anzahl Treffer 1 bis 0 bis	
	< >	berechnen	Anzahl Reihen :

Favoriten Modul1:

Diese Funktion ist nur benutzbar mit System welche aus der Neuronalen Berechnung kommen mit den dazugehörigen Favoriten Zahlen und Favoriten Paaren.

Hier können Systeme sehr stark über Favoritenzahlen / Paare reduziert werden.

Die Favoritenzahlen werden mit ZAHLENMAGIC erstellt. Die Favoritenpaare werden mit PAAR FAVORITEN erstellt.

4.9.4 Paar Favoriten ermitteln



Mit dieser Funktion werden nach einer speziell entwickelten Rutine die Paarhäufigkeiten ermittelt.

Diese Datei wird für das FAVORITEN MODUL1 benötigt.

4.9.5 Aussonderung durch Vorhersage der Anzahl der Gewinne



4.9.6 Lotto Analyse 2 – Kombinationen Analyse



4.9.7 Prognose

😫 Prognose			
2852 💲 5.6.2010 23:5 21 28 32 43 46	Summe 90 Abis 150 A Fa	voriten Zahlen	Auswertung
A'' System laden 1: 1 2 5 11 20 29 • 2: 1 2 5 11 20 37 • 3: 1 2 5 11 23 33 • 4: 1 2 5 11 23 43 • 5: 1 2 5 12 20 42 •	2 bis 4 - 8 Zahlen 2 3 bis 5 - - 24 Zahlen 2	2 bis 6 c schlechter 16 3 c bis 5 c zwischen 9-38 alle von 1 -38	Behen Einser Paare Dreier Vierer 11: 1 2 519 28 40 2 1: 214 164 59 3 3: 1 6 19 20 41 49 3: 1 6 19 20 41 49 4: 1 9 35 39 44 45 5 2: 31 62 124 45 6: 31 42 73 94 45 5: 1 4 31 43 36 45 43 5 7: 14 37 33 464 55 7: 14 37 33 46 45 7
7: 1 2 5122728 8: 1 2 5123245 9: 1 2 5133032 10: 1 2 5132040 11: 1 2 5132041 12: 1 2 5132047 13: 1 2 5132247 13: 1 2 513235	Summe 8.000 bis 8.999 Zw 5 bis 9 < 560	veier Kombinationen	8 : 15 18 20 21 41 42 9 : 15 18 20 37 41 10 : 16 20 27 41 42 45 11 : 19 34 39 40 41 44
15: 12 25 33.23.86 16: 12 51.33.348 17:: 12 51.33.348 17: 12 51.33.340 13: 12 51.33.340 18: 12 51.33.340 13: 12 51.33.40 19: 12 51.42.04 20: 22: 12: 12 51.42.037 22: 12 51.42.037 23: 12 51.42.038 23: 12 51.42.038	Summe 100.000 bi 200.000 D 9 bis 15 < 9212	Image: constraint of the state of	
24: 1 2 5 14 24 45 25: 1 2 5 14 25 42 26: 1 2 5 14 25 32 27: 1 2 5 14 25 48 29: 1 2 5 14 27 44 28: 1 2 5 14 37 44 29: 1 2 5 14 32 34 30: 1 2 5 14 32 35 31: 1 2 5 14 32 35	✓ Summe 1.400.000 ⇒ bis 1.500.000 ⇒ V 10 ⇒ bis 1.5 <100000	ierer Kombinationen 0 totalise 0 totalise > 150000 1 totalise 5 totalise \$ 50000-150000	
Reihenanzahl : 155025	berechnen	S	Anzahl Reihen : 11



4.10 Keno Gewinne

4.10.1 Gewinnermittlung für Keno 20aus70

🚟 Keno - Gewinnermittlung										
A				(0					
1 : 1 2 5 11 20 29 2 : 1 2 5 11 20 37	^	1	2	3	4	5	6	7	NR: 2 - 3 Richtige - 1 Euro NR: 55 - 3 Richtige - 1 Euro	
3 : 1 2 5 11 23 37 4 : 1 2 5 11 23 43		8	X	10	X	12	13	14	NR: 129 - 3 Richtige - 1 Euro NR: 145 - 3 Richtige - 1 Euro NR: 152 - 3 Richtige - 1 Euro	
5 : 1 2 5 12 20 42 6 : 1 2 5 12 21 35		15	×	17	18	19	20	21	NR: 200 - 3 Richtige - 1 Euro NB: 206 - 3 Richtige - 1 Euro	
7 : 1 2 5 12 27 28 8 : 1 2 5 12 32 45		22	23	×	25	26	.27	×	NR: 226 - 3 Richtige - 1 Euro NR: 237 - 3 Richtige - 1 Euro	
9 : 1 2 5 13 20 32 10 : 1 2 5 13 20 40		29	30	31	32	×	34	X	NR: 239 - 3 Richtige - 1 Euro NR: 248 - 3 Richtige - 1 Euro	
11 : 1 2 5 13 20 41 12 : 1 2 5 13 20 47				38	39	40	×.		NR: 251 - 3 Richtige - 1 Euro NR: 256 - 3 Richtige - 1 Euro	
13 : 1 Z 5 13 25 33 14 : 1 Z 5 13 32 35		43	44 51	45	46	47	48		NR: 258 - 3 Richtige - 1 Euro NR: 260 - 3 Richtige - 1 Euro NR: 262 - 3 Richtige - 1 Euro	
15 : 1 2 5 13 32 36 16 : 1 2 5 13 33 48 17 - 1 2 5 13 35 37		57	58	50	60	BC	62		30630 mail 3 Treffer in Ser Tin	
17 : 1 2 5 13 33 57 18 : 1 2 5 13 38 40 19 : 1 2 5 13 42 44	~	64	65	66	67	68	69		6717 mal 4 Treffer in 6er Tip 627 mal 5 Treffer in 6er Tip	
Anzahl Reihen : 155025			An	zahl Z	'ahler	. 20	_		18 mal 6 Treffer in 6er Tip	
				bere	echn	en			Gesamtgewinn : 62469 Euro	
Tippreiheneinsat	iz 📀	1 ()	2	0 5	0	10 Eu	o C) A	Gewinn in % :-59,70	

Wählen Sie bitte alle 20 Gewinnzahlen an und drücken auf die Schaltfläche "berechnen". Es werden die Gewinne der Tippreihen ermittelt und in den rechten Boxen aufgelistet. Mit der Mülleimer-Taste löschen Sie Ihre Eingabe und mit der S-Taste speichern Sie die Eingabe der Gewinnzahlen.

4.10.2 Keno Liste

🔜 Liste Keno Gewi	nne	Ŷ							🔜 Liste	Keno Gewi	nne						
Gewinnliste vom	08	.02.2	005				^	1	Anzahl	Richtige	33	4	Gewinn	83	1	Euro	^
KenoTyp 10									KenoTyj	p 6							
Anzahl Richtige	÷	10	Gewinn	-	100.000	Euro			Anzahl	Richtige	10	6	Gewinn	23	500	Euro	
Anzahl Richtige	- 1	9	Gewinn	1	1.000	Euro			Anzahl	Richtige	:	5	Gewinn	:	15	Euro	
Anzahl Richtige	2	8	Gewinn	2	100	Euro			Anzahl	Richtige	-	4	Gewinn	:	2	Euro	
Anzahl Richtige	- 83	7	Gewinn	3	15	Euro			Anzahl	Richtige	2	3	Gewinn	1	1	Euro	
Anzahl Richtige	-	6	Gewinn	-	5	Euro											
Anzahl Richtige	- 1	5	Gewinn	:	2	Euro			KenoTyp	p 5							
Anzahl Richtige	1	0	Gewinn	:	2	Euro											
24 No Contractor Contractor									Anzahl	Richtige	- 2%	5	Gewinn	19	100	Euro	
KenoTyp 9									Anzahl	Richtige	83	4	Gewinn	83	7	Euro	
									Anzahl	Richtige	:	з	Gewinn	:	2	Euro	
Anzahl Richtige	- 20	9	Gewinn	20	50.000	Euro											
Anzahl Richtige	-	8	Gewinn	2	1.000	Euro			KenoTyp	p4							
Anzahl Richtige	- 1	7	Gewinn	-	20	Euro											
Anzahl Richtige	- 8	6	Gewinn	1	5	Euro			Anzahl	Richtige	:	4	Gewinn	:	22	Euro	
Anzahl Richtige	20	5	Gewinn	20	2	Euro			Anzahl	Richtige		3	Gewinn	:	2	Euro	
Anzahl Richtige	10	0	Gewinn	10	2	Euro			Anzahl	Richtige	:	2	Gewinn	3	1	Euro	
KenoTyp 8									KenoTyj	рЗ							
Anzahl Richtige	23	8	Gewinn	23	10.000	Euro			Anzahl	Richtige	:2	3	Gewinn	13	16	Euro	1.000
Anzahl Richtige	:	7	Gewinn	:	100	Euro			Anzahl	Richtige	200	2	Gewinn	200	1	Euro	
Anzahl Richtige	-	6	Gewinn	:	15	Euro											
Anzahl Richtige	- 2	5	Gewinn	2	2	Euro											
Anzahl Richtige	23	4	Gewinn	23	1	Euro			KenoTv	p 2							
Anzahl Richtige	:	0	Gewinn	:	1	Euro											
	10	100101	*********	10		2.00-03 * 05A *	Y		Anzahl	Richtige	-	2	Gewinn	-	6	Euro	~
	1			AI	le Angaben	ohne Ge	währ		8.	100				Alle	Angaben	ohne Ge	swähr

Eine Liste mit den Gewinnrängen und Gewinnmöglichkeiten im Keno.

4.10.3 Tippfolge

🗃 Gewinn einer Tippfolge im Keno ermitteln	
X 2 3 4 5 6 7 8 X 10 11 12 13 14 15 16 X 18 19 0 21 22 23 24 X2 25 27 28 29 30 31 32 X3 34 55 36 37 38 34 54 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 53 60 61 62 63 2 berechnen 65 66 67 68 67 10 berechnen 6 67 78 53 60 61 62 63 berechnen 6 68 70 86 83 70 berechnen 6 6 69 Anzahl Zahlen : 6 6 6 6 6 6 6 6 6 </td <td>STA:1635 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1636 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1648 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1647 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1677 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1677 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1678 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1687 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1685 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1686 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1687 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1687 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1713 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1713 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1721 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1722 NR: 1 - 5 Richtige - 2 Euro STA:1722 NR: 1 - 5 Richtige - 15 Euro STA:1722 NR: 1 - 1 Sichtige - 15 Euro</td>	STA:1635 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1636 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1648 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1647 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1677 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1677 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1678 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1687 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1685 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1686 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1687 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1687 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1713 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1713 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro STA:1721 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro STA:1722 NR: 1 - 5 Richtige - 2 Euro STA:1722 NR: 1 - 5 Richtige - 15 Euro STA:1722 NR: 1 - 1 Sichtige - 15 Euro

Dies hier ist eine Gewinnermittlung für eine Tippreihe.

- 1. Geben Sie im linken Nummernblock Ihren Tipp ein.
- 2. In der Mitte an den beiden Trackbars stellen Sie die Anzahl der Ziehungen ein.
- Anschließend drücken Sie auf "berechnen" in der rechten oberen Box erscheinen nach den Ziehungen geordnet, die Gewinne, unterhalb stehen die Summe aller einzelner Gewinnränge zur besseren Übersicht. In der untersten Zeile kann man den Gesamtgewinn ablesen.

4.11 Keno Statistik

4.11.1 Statistik ansehen

🚟 Kend	o Statisti	k																					
Anza	ıhl Ziehur	ngen :	1931																				
Tag	Monat	Jahr	Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z7	Z8	Z9	Z10	Z11	Z12	Z13	Z14	Z15	Z16	Z17	Z18	Z19	Z20	^
24	2	2010	43	34	14	27	21	56	12	19	5	48	37	4	3	18	64	16	50	24	25	61	
25	2	2010	8	26	34	68	4	37	29	60	57	54	6	5	50	58	42	61	40	2	14	22	
26	2	2010	7	47	23	35	55	17	25	63	31	22	10	64	58	53	5	69	40	24	41	9	
27	2	2010	35	21	24	45	14	30	7	22	12	42	36	2	26	48	44	56	37	39	59	70	
1	3	2010	14	25	41	32	1	51	53	42	10	46	12	61	69	11	45	31	16	15	67	37	
2	3	2010	30	49	35	11	22	56	68	48	12	51	19	40	27	26	25	4	61	67	46	1	
3	3	2010	63	6	69	65	58	38	39	4	40	64	55	33	31	54	15	37	66	30	47	70	
4	3	2010	66	33	37	22	60	61	47	42	14	18	55	46	19	4	67	59	15	56	40	10	
5	3	2010	45	48	66	22	7	59	34	61	55	46	47	13	9	18	60	67	39	12	29	63	
6	3	2010	57	49	31	70	1	59	37	64	67	27	47	35	68	9	36	58	3	33	41	54	
8	3	2010	47	25	27	50	58	54	28	26	53	29	21	16	33	59	65	56	31	60	20	46	
9	3	2010	38	3	43	67	13	19	20	9	51	52	37	54	39	55	59	12	32	1	62	40	
10	3	2010	25	62	34	50	51	22	42	23	31	11	35	43	44	69	36	52	53	64	26	16	
11	3	2010	60	47	32	63	21	16	61	3	64	9	37	43	4	40	17	20	52	30	46	35	
12	3	2010	25	24	22	41	50	35	64	1	42	70	16	18	56	15	53	36	66	57	31	26	
13	3	2010	24	5	32	57	16	29	47	44	67	15	58	63	18	45	21	54	48	64	23	46	
15	3	2010	18	61	39	66	9	59	10	20	58	4	2	57	33	12	60	37	31	49	30	47	
16	3	2010	24	29	57	52	44	25	3	55	61	15	20	12	42	56	45	17	39	13	58	34	
17	3	2010	7	21	15	20	45	16	53	25	44	23	48	62	42	12	39	27	37	35	2	67	
18	3	2010	27	24	37	38	48	53	22	61	35	14	54	46	9	57	44	15	18	68	25	55	
19	3	2010	63	48	15	22	2	30	60	64	20	43	16	38	52	40	37	36	4	14	10	67	
20	3	2010	8	53	45	3	16	48	4	30	36	60	64	65	14	47	2	40	1	39	18	7	
22	3	2010	4	30	43	24	49	28	37	53	9	66	35	39	61	42	33	12	48	31	57	34	
23	3	2010	28	69	34	63	40	6	16	11	1	57	61	27	68	31	41	5	21	33	38	8	
24	3	2010	38	39	35	40	3	54	16	68	22	63	57	13	47	34	33	4	50	49	66	37	
25	3	2010	14	9	61	60	26	66	4	35	57	16	48	59	46	68	54	55	70	31	13	37	
26	3	2010	16	39	30	6	50	17	34	31	3	15	10	22	58	43	9	65	19	69	38	13	
27	3	2010	17	19	16	13	35	12	14	3	7	1	8	25	57	45	52	40	43	63	4	10	
29	3	2010	7	52	48	3	36	18	53	24	22	51	59	56	70	39	28	44	40	42	8	13	
30	3	2010	33	14	38	44	28	52	31	5	7	24	18	43	16	56	64	8	11	61	4	23	
31	3	2010	48	41	46	13	8	29	59	60	2	27	20	56	1	54	10	50	51	25	42	11	
1	4	2010	39	12	67	59	47	46	4	28	49	3	31	34	16	66	10	19	20	17	26	55	
2	4	2010	49	8	55	19	21	16	47	28	2	64	17	33	67	57	9	61	50	23	25	46	
3	4	2010	49	14	64	33	67	39	51	3	16	46	15	24	44	29	40	61	48	8	58	53	~

Die Statistik Datei liegt im Verzeichnis \Statistik unter dem Namen "keno.txt".

Die einzelnen Werte sind in der Datei mit Tabulatoren getrennt, (Tab-Taste, links oben bei einer Standard Tatstatur).

4.11.2 Keno Statistik wiederherstellen

Abtrage Ja/Nein	
w	a dia Chatiatikanikalan
wollen Sie wirklic	a die Stausuk mit der
Backup Datei	wiederherstellen

Durch klicken der Schaltfläche "JA!" wird die letzte Sicherheitskopie der Statistik wieder hergestellt. Alle neueren Daten gehen dabei verloren.

4.11.3 Keno Statistik sichern

Vollen Sie wirklich die Statistik sichern ?	Durch betätigen der Schaltfläche "JA!" wird eine Sicherheitskopie der Statistik erstellt.
JA! Nein	

4.11.4 Zahlen Häufigkeit und Rückständigkeit

🔣 Keno Statistik Häufigkeit 📃 🗖 🔀												
② Ziehungshäufigkeit 〇 Rückständig drucken												
Ziehungshäufigkeit												
1	2	3	4	5	6	7						
536	587	546	550	518	560	542						
8	9	10	11	12	13	14						
580	559	552	564	540	541	524						
15	16	17	18	19	20	21						
568	571	540	561	532	550	537						
22	23	24	25	26	27	28						
511	503	531	569	574	528	563						
29	30	31	32	33	34	35						
548	539	549	563	610	530	555						
36	37	38	39	40	41	42						
566	584	601	552	585	560	495						
43	44	45	46	47	48	49						
563	572	555	532	547	582	565						
50	51	52	53	54	55	56						
537	537	556	552	543	568	538						
57	58	59	60	61	62	63						
553	558	542	557	554	548	556						
64	65	66	67	68	69	70						
558	520	584	509	543	571	546						



4.11.5 Statistik Analyse



Hier kann die Zahlenhäufigkeit, Rückständigkeit, Quersumme, Endziffer, Dekaden der Zahlen der Statistik. In der linken Box kann die Anzahl der Ziehungen angegeben werden.

Ziehungshäufigkeit: Anzahl der Zahlen

Rückständig: wie viele Ziehungen ist die jeweilige Zahl rückständig. **Quersumme:** Summe aller Zahlen, unterhalb des Buttons "Quersumme" kann die Anzahl der Zahlen angegeben werden. z.B. 1-10, 2-11, 3-12 um jeweils die Quersumme des Kenotyp 10 zu ermitteln.

Endziffer: Summe der Zahlen mit der gleichen Endziffer

Dekaden: Summe der Zahlen in der gleichen Dekade. Dekaden sind 1-10,11-20, 21-30, 31-40, 41-50 usw.

4.11.6 Kombinatorik

🔛 Kombinatorik		
Berechnung der Wahrscheinlich	keiten im Keno 10 / 20 bei Lotto 6/6/49	0
 КепоТур : 2 КепоТур : 3 КепоТур : 4 КепоТур : 5 КепоТур : 6 	20 70 70 70 70 70 70 70 70	berechnen ⁶ 63 * 62 * 61 = 1,43956137747502E+18 * 1 = 3628800
 ○ КепоТур : 7 ○ КепоТур : 8 ○ КепоТур : 9 	Anzahl	396704524216 184756
⊙ KenoTyp : 10	Wahrscheinlichkei	2147180,73684211

Berechnung der	⁻ Wahrscheinlichkeit	und Darstellung	des Berechnungsweges.
----------------	---------------------------------	-----------------	-----------------------

Einstellung für 6aus49:

Kenotyp 6 , in der linken Zahlenbox die Zahl 6 und in der rechten Zahlenbox die Zahl 49.



4.11.7 Keno – Zahlenpaare

Bei dieser Statistik wird Ihnen die Anzahl jeder Zweier-Kombination angezeigt. d.h. welche Kombination wie oft gezogen wurde. Entweder sortiert nach1/2 .. 48/49 oder nach Häufigkeit geordnet von links nach rechts steigernd. Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf die Grafik gehen, erscheint die Kombination "Nummer : 2/33" für die Kombination der Zahl 2 und der Zahl 33 und der "Wert 115" welcher angibt dass diese Kombination bereits 115 mal kam. Unterhalb der Grafik kann mit dem Scrollbalken die Kombinationen navigiert werden.



4.11.8 Dreier Kombinationen

In dieser Grafik können Sie die Anzahl aller Dreier Kombinationen der aktuell vorhandenen Statistik nachsehen.

Beachten Sie bitte das die Berechung "nach Häufigkeit sortieren" je nach Rechner Leistung einige Minuten andauern kann.

4.11.9 Zahlenweite



Zahlenweite einzelner Keno Zahlen: Im Keno werden jeweils 20 Zahlen gezogen. Hier wird die Zahlenweite von der 2. kleinsten bis zur 20. höchsten Zahl angezeigt. In den oberen Reglern können Sie die Erste –und Letzte Ziehung angeben. Um die Änderung zu übernehmen müssen Sie die Taste "Neue Zahlenweite berechnen" drücken. In diesem Beispiel war die kleinste Zahl jeweils in dem Zahlenbereich 1-19.

Beispiel bei einem Kenotyp 10.

- 1. Zahl zwischen 01-20, Bereich der 1. und 2. Zahl
- 2. Zahl zwischen 03-34, Bereich der 3. und 4. Zahl
- 3. Zahl zwischen 05-45, Bereich der 5. und 6. Zahl
- 4. Zahl zwischen 08-47, Bereich der 7. und 8. Zahl
- 5. Zahl zwischen 12-50, Bereich der 9. und 10. Zahl
- 6. Zahl zwischen 22-61, Bereich der 11. und 12. Zahl
- 7. Zahl zwischen 25-62, Bereich der 13. und 14. Zahl
- 8. Zahl zwischen 31-66, Bereich der 15. und 16. Zahl
- 9. Zahl zwischen 37-68, Bereich der 17. und 18. Zahl
- 10. Zahl zwischen 46-70, Bereich der 19. und 20. Zahl

Dieses Beispiel soll Ihnen veranschaulichen wie Sie eine Aussonderung durch die Auswertung der Zahlenweite einstellen können.

Lottosoft 10x Bedienungsanleitung V2021.1 | © Kleinfelder, Detlef

4.11.10 Keno Statistik Online-Update

KenoUpdate	_ 🗆 🛛
Keno Online Update Service	110
Automatisches Update des aktuellen Jahres	
https://www.lotto-bw.de/pfe/static/gamebroker_3/de/download_files/keno2010.zip	
http://www.lotosoft.de/kupdate/ Aktueles.Jabr / 2010	
Log-Daten	
H	
1.4	-
And the second s	1
4.11.11 Keno Statistik Update über www.Lottosoft.de

🗮 Keno Online Update		
Download der vorhandenen Statistikdateien auf Lottosoft.de		
Aktuelle Ziehung :		
Automatisches Update starten		
Log-Daten	ineri i	
	-	













4.12 Keno Neuronal

4.12.1 Modul für die Neuronale Aussonderung im Keno

🧱 1. Modul für die Neuronale Aussonderung im Keno		
Neuronale Aussonderu	ng	
A		
Wdh. zum Vortag		
0 🗘 bis 6 🗘		
Wdh. letzten 3 Ziehunge	n	
0 🗘 bis 12 🗘		
Wdh. letzten 10 Ziehung	gen 🦷	
8 🗘 bis 33 🗘		
Wdh. letzten 50 Ziehung	jen	
75 🛟 bis 130 🗘	1. 	
berechnen Anzahl Reihen :		
Werte abspeichern und automatisch laden für Kenotyp ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 ○ 6 ○ 7 ⊙ 8 ○ 9	O 10 Einstellungen abspeichern	

Hier können Sie Ihre Systeme mit Hilfe der Keno-Statistik reduzieren. Je nach System von Kenotyp 2-10 sind die Einstellungen verschieden und können auch unter "Einstellungen abspeichern" abgespeichert werden.





Auswertungsmöglichkeit für die Keno Neuronal1 Funktion.

- 1. Stellen Sie links oben Ihren Kenotyp ein 2-10
- 2. Rechts daneben unter "Anzahl Ziehungen" können Sie die Anzahl der Ziehungen angeben welche berechnet werden sollen. (1,3,10 oder 50)
- 3. Klicken Sie auf Anzeige aktualisieren

4.13 Systementwicklung (kostenpflichtige Zusatzoption)

4.13.1 Systemverbindungen



4.13.2 Ermittlung der Besten 24er/36er Reihe bei dem eingeladenem System





4.13.3 Reihe mal Reihe

📕 Reihe mit jede Reihe verbinden	
Tippsysteme mit	einander verbinden System 2 laden
verb	inden
ungültige Tippreihen	
Anzahl Reihen :	Anzahl Reihen :

Diese Funktion verbindet zwei Systeme auf besondere Weise. Hier wird jede Reihen des 1.Systems mit jeder Reihen des Zweiten Systems verbunden.

Beispiel: System 1 hat 10 Reihen a 3 Zahlen und System 2 hat 15 Reihen a 4 Zahlen entstehen 10*15 = 150 Reihen a 7 Zahlen/pro Reihe. Durch drücken der Taste "verbinden" werden die beiden Systeme miteinander verbunden und in der unteren Box angezeigt.

5. 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.

PS: Lotto spielen ist was für Glückspilze, erzwingen kann man die Gewinne nicht!