

Programm zur Systemberechnung für die Fußball 11er Wette

Version 1.3 für Windows

Benutzerhandbuch

Inhalt:

1. Allgemeines und Zweck des Programms
2. Systemvoraussetzung, Installation und Start
3. Benutzung
 - 3.1 Das Tipformular ausfüllen und ein Teilsystem erstellen
 - 3.2 Einen Tip vom Computer berechnen lassen
 - 3.3 Das ausgefüllte Tipformular abspeichern, bzw. wieder einlesen
 - 3.4 Das berechnete System speichern bzw. wieder einlesen
 - 3.5 Das berechnete System überprüfen lassen
 - 3.6 Im System enthaltene Gewinne ermitteln
 - 3.7 Hilfe anfordern
 - 3.8 Menüpunkt INFO
4. Abschließendes

1. Allgemeines

Die Fußball-Toto 11er Wette ist ein Gewinnspiel, bei dem 11 Spielergebnisse von Fußballspielen vorhergesagt werden müssen. Die Spielpaarungen, deren Ergebnisse vorherzusagen sind, werden meist bereits einige Wochen vor Spielbeginn bekanntgegeben. Zu Vorhersagen ist dabei für alle 11 Spiele das Gesamtergebnis. Also: Gewinn Mannschaft 1, unentschieden, oder Gewinn Mannschaft 2. Bei der Fußball 11er Wette sind bereits ab 9 richtigen Vorhersagen Gewinne zu erzielen.

Um die Gewinnchance zu erhöhen können Systeme gespielt werden. Beim Vollsystem werden dabei für ein Spiel 2 oder alle 3 möglichen Ergebnisse berücksichtigt. Bei mehreren 2 oder 3 Wege wird jedoch das Vollsystem sehr teuer, daher werden Teilsysteme (Kürzungssysteme) gespielt.

Der Vorteil eines Teilsystems liegt darin, daß zu einem wesentlich geringeren Preis als beim Vollsystem mehrere Zweiwege und Dreiwege gespielt werden können. Es ist jedoch beim Teilsystem nicht sicher, daß wenn alle Zweiwege, Dreiwege und Bänke stimmen, auch wirklich 11 Richtige erreicht sind. Möglicherweise sind dann im Teilsystem nur Tipreihen mit 10 oder 9 Richtigen enthalten.

Ein fertiges Teilsystem wird jeweils in den TOTO LOTTO Magazinen vorgeschlagen. Um jedoch ein Teilsystem für einen eigenen Tip zu erstellen, wird je nach Anzahl der Zwei- und Dreiwege viel Zeit und Überlegung benötigt.

Das Programm 11Wette dient zum einfachen Erstellen eigener Teilsysteme für die Fußball-Toto 11er Wette. Dabei müssen nicht Tipreihen erstellt werden, sondern der Tip wird in Form einer prozentualen Chance der Ergebnisse abgegeben und daraus ein Teilsystem zum Ausfüllen der Tipscheine berechnet. Es können verschiedene Systeme zur Berechnung gewählt werden. Systeme mit Gewinngarantie, sofern Bänke und Zweiwege stimmen oder Systeme die eine vorher angegebene Anzahl von Tipreihen umfassen, und die angegebenen Ergebnischancen beinhalten. Die einzelnen Tipreihen werden soweit wie möglich zusammengefasst, so daß mit Systemscheinen getippt werden kann, und nicht alle Reihen einzeln ausgefüllt werden müssen. Das Programm kann den Benutzer auch bei der Vorhersage von Chancen unterstützen, da es auf Grund einer Vielzahl von Spielen "gelernt" hat, an Hand von Ligawerten mögliche Spielergebnisse vorherzusagen.

Die Anzahl der Tipreihen ist nicht beschränkt (Beschränkung nur durch den zur Verfügung stehenden Hauptspeicher des Computers). Es können somit auch sehr umfangreiche Systeme gespielt werden.

Eine Druckfunktion der Tipscheine ist in Arbeit und erscheint mit dem nächsten Update.

2. Systemvoraussetzung, Installation und Start

Das Programm läuft auf IBM kompatiblen PCs unter Windows.

Zur Installation wird im Programmanager oder dem Dateimanager von Windows das auf Diskette befindliche Programm INSTALL.EXE gestartet. Danach erfolgt eine Abfrage, in welches Verzeichnis und auf welches Laufwerk die Installation erfolgen soll. Dabei kann der Vorgabewert (C:\11WETTE) bestätigt werden. Nachdem die Eingaben erfolgt sind, werden die benötigten Dateien in den angegebenen Pfad installiert. Es wird im Programmanager von Windows ein Gruppe eingerichtet, die als Symbol einen Fußball enthält. Das Programm kann dann im Programmanager oder im Dateimanager wie andere Windowsprogramme gestartet werden.

3. Benutzung

3.1 Das Tipformular ausfüllen

Nach dem Start des Programms erscheint auf dem Bildschirm eine Vorlage die einem Fußball-Toto Systemscheine ähnlich ist. Die Vorlage ist zunächst leer, d.h. es sind keine Kreuze in den Tipreihen eingezeichnet.

Der Bildschirm verfügt über eine Menüzeile mit folgenden Menüpunkten:

Datei	Tipeingabe	System	Info	Hilfe
-------	------------	--------	------	-------

Die Eingabe an das Programm erfolgt in Form von prozentualen Chancen für die Ergebnisse der 11 Spiele, die in ein Tipformular eingetragen werden. Diese Eingabe wird durch Aufruf des Menüpunktes TIPEINGABE und hiervon mit dem Untermenüpunkt BENUTZERTIP gestartet. Es erscheint dann ein Eingabeformular mit Feldern für jedes Ergebnis der 11 Spiele, sowie einem Eingabefeld für die Anzahl der Tipreihen. Zur Berechnung des Teilsystems muß dieses Formular komplett ausgefüllt sein, dabei ist zu beachten, daß die Gesamtchance der Ergebnisse eines Spiels (1,0,2) 100% erreicht. Im Fall eines Dreiwegen-Tips kann jedoch auch für alle 3 Möglichkeiten 33% eingetragen werden. Zum Ermitteln der Chancen von Spielausgängen kann das Programm zu Rate gezogen werden. Dies geschieht durch Betätigen des Schalters TIP BERECHNEN. Die Berechnung der Chancen mit Hilfe des Programms wird weiter unten erklärt. Das ausgefüllte Tipformular kann, wie ebenfalls weiter unten erklärt wird, in eine Datei gespeichert, bzw. aus einer Datei eingelesen werden.

Ist das Tipformular komplett ausgefüllt, so kann die Berechnung sofort durch Bedienen des Schalters SYSTEM BERECHNEN gestartet werden, oder das Eingabeformular mit dem Schalter OK geschlossen werden, und die Systemberechnung später mit dem Untermenüpunkt SYSTEMBERECHNUNG im Menüpunkt SYSTEM durchgeführt werden.

Die Berechnung kann bis zu mehreren Minuten in Anspruch nehmen. Während der Berechnung wird ein Fenster mit dem aktuellen Arbeitsgang und einem Schalter zum Abrechnen der Berechnung angezeigt.

Ist das Teilsystem berechnet, so wird wieder die Vorlage (ähnlich einem Fußball-Toto-Systemschein) gezeigt, die dann auch die Kreuze und Preise für die einzelnen Tipreihen enthält. Die Systemscheine zum Spiel des Systems müssen entsprechend dieser Vorlage ausgefüllt werden. Auf dem Bildschirm wird auch angezeigt wieviele Scheine zum Spiel des Systems erforderlich sind (ausgefüllt werden müssen), die Nummer des aktuell angezeigten Scheins und die Art des berechneten Systems. Wenn das System mit mehreren Scheinen gespielt wird, dann kann mit den Untermenüpunkten NÄCHSTER SCHEIN und VORHERIGER SCHEIN im Menüpunkt SYSTEM (bzw. mit den Tastenkombinationen Ctrl+N, Ctrl+V) zur Anzeige des nächsten, bzw. vorherigen Scheins übergegangen werden.

Bei Systemen die nur vollausgeschrieben gespielt werden können, erscheint zur Anzeige ein Fußballtoto Normalschein, auf dem die Tipreihen dargestellt sind.

3.2 Einen Tip vom Computer berechnen lassen

Das Programm hat auf Grund einer Vielzahl von Spielen "gelernt" bestimmte Werte zum Tip für ein Spielergebnis heranzuziehen. Der Benutzer kann sich so beim Ausfüllen des Tipformulars vom

Computer Tips berechnen lassen. Hierzu dient der Schalter TIP BERECHNEN auf dem Eingabeformular. Nachdem dieser Schalter betätigt wurde erscheint ein Formular zum Eintragen der Mannschaftswerte, die der Computer zum Berechnen eines Tips benötigt, sowie die Nummer des Spiels für das der Tip berechnet wird. Als Vorgabe wird hier das Spiel angegeben, das gerade ausgefüllt werden sollte, d.h. in dem der blinkende Eingabecursor steht. Die einzugebenden Werte sind die Ligenwerte der Mannschaften in der aktuellen Spielsaison.

Im einzelnen sind dies für jede Mannschaft:

- Anzahl der Spiele die in dieser Saison bereits gespielt wurden
- Anzahl der Tore, die in dieser Saison geschossen wurden
- Anzahl der Tore, die in dieser Saison erhalten wurden (Gegentore)
- Anzahl der verschiedenen Spielergebnisse (Anzahl Heimsiege (HS), Anzahl Heimunentschieden (HU), Anzahl Heimniederlagen(HN), Anzahl Auswärtssiege (AS), Anzahl Auswärtsunentschieden (AU), Anzahl Auswärtsniederlagen)

Diese Werte können aus Fußballtabellen entnommen werden, die meist auch in den Magazinen der TOTO LOTTO Gesellschaften enthalten sind.

Nachdem das Formular komplett ausgefüllt wurde kann durch Betätigen des Schalters NORMALER TIP oder ÜBERRASCHUNGSTIP ein Tip berechnet werden. Da das Programm nicht wissen kann, ob eine Mannschaft in dieser Saison "für Überraschungen gut" ist, muß der entsprechende Schalter vom Benutzer ausgewählt werden.

Angezeigt wird dann ein Eingabefeld das die Chancen für dieses Spiel, sowie die Schalter ÄNDERN, ÜBERNEHMEN, ABBRECHEN enthält. Der Tip kann mit dem Schalter ÜBERNEHMEN direkt in das Eingabeformular eingetragen werden, oder nach Meinung des Benutzers abgeändert und dann übernommen werden.

Um einen Computertip erstellen zu lassen, ohne daß man sich dabei im Tipegabeformular befindet kann der Untermenüpunkt COMPUTERTIP im Menüpunkt TIPEINGABE verwendet werden. Das Erstellen des Tips erfolgt dann ebenso wie oben beschrieben.

3.3 Das ausgefüllte Tipegabeformular abspeichern, bzw. wieder einlesen

Nachdem das Tipformular ausgefüllt wurde, kann dieses abgespeichert werden, um es später wieder einzulesen. Es kann so später abgeändert oder weiterbenutzt werden. Das Abspeichern bzw. Einlesen erfolgt mit den Untermenüpunkten TIP LADEN bzw. TIP SPEICHERN im Menüpunkt DATEI. Zum Speichern muß ein Name angegeben werden, der mit der vorgesehenen Erweiterung .BTP endet. Es kann z. B. das Datum des Tip angegeben werden, jedoch ohne Punkte (z.B. 28_6_94.BTP).

Zum Einlesen kann ein Tip nach Anwahl des Untermenüpunktes TIP LADEN aus der angezeigten Liste der Tipdateien mit Endung .BTP ausgewählt werden. Es ist zu beachten, daß das gesamte Tipegabeformular beim Laden eines Tip überschrieben wird.

3.4 Das berechnete System speichern bzw. wieder einlesen

Nachdem ein System berechnet wurde, kann dieses abgespeichert werden, um es später wieder einzulesen. Es kann dann z.B. nach den Spielen auf Gewinne durchsucht werden. Das Abspeichern bzw. Einlesen erfolgt mit den Untermenüpunkten SYSTEM LADEN bzw. SYSTEM SPEICHERN im Menüpunkt DATEI. Zum Speichern muß ein Name angegeben werden, der mit der vorgesehenen Erweiterung .TSY endet. Es kann z. B. das Datum des Tip angegeben werden, jedoch ohne Punkte (z.B. 28_6_94.TSY).

Zum Einlesen kann ein System nach Anwahl des Untermenüpunktes SYSTEM LADEN aus der angezeigten Liste der Systemdateien mit Endung .TSY ausgewählt werden. Es ist zu beachten, daß ein bereits berechnetes System, das sich in der Anzeige befindet beim Laden eines Systems überschrieben wird.

3.5 Das berechnete System überprüfen lassen

Ein berechnetes System kann überprüft werden, ob es eine Gewinngarantie enthält. Dies geschieht mit dem Untermenüpunkt SYSTEM PRÜFEN im Menü SYSTEM. Nach Auswahl dieser Funktion wird das System geprüft und die Mindestgarantie angezeigt. Ist das System mit Garantie berechnet, so wird hier jeweils mindestens die ausgewählte Garantie angezeigt. Ist das System mit der vorgegebenen Anzahl von Tipreihen berechnet, so kann es sein, daß das System keine Garantie enthält. Zum Erreichen einer Garantie ist dann die Anzahl der Tipreihen zu erhöhen.

3.6 Im System enthaltene Gewinne ermitteln

Nachdem alle Spiele beendet sind, und die Ergebniszahlen der Fußball 11er Wette feststehen, kann ein System auf vorhandene Gewinne durchsucht werden. Hierzu dient der Untermenüpunkt GEWINNE ERMITTELN im Menü SYSTEM.

Nach Auswahl dieses Menüpunktes erscheint ein Eingabefenster, in das die 11 Gewinnzahlen einzutragen sind. Nachdem die Gewinnzahlen eingetragen sind, und der Schalter GEWINNE ERMITTELN betätigt wurde erscheint ein Fenster in dem die Anzahl der Richtigen, sowie die Tipreihen angezeigt werden

3.7 Hilfe anfordern

Um die Windowshilfe zu diesem Programm anzufordern wird der Menüpunkt HILFE aufgerufen. Es erscheint dann ein Untermenü mit verschiedenen Hilfethemen, die aufgerufen werden können. Zur Benutzung der Windowshilfe wird auf das Benutzerhandbuch von Windows verwiesen. Als weiteres enthalten die verschiedenen Eingabefenster jeweils einen Schalter mit der Bezeichnung HILFE. Durch Betätigen des Schalters wird die entsprechende Hilfe zu dem jeweiligen Thema angezeigt.

3.8 Menüpunkt INFO

Mit dem Menüpunkt INFO können Information (Programmname, Version...) über das benutzte Programm abgefragt werden.

4. Abschließendes

Das Programm 11WETTE für Windows wurde durch zahlreiche Sicherheitsabfragen vor Fehlbedienung gesichert. Trotzdem kann weder der Autor noch SoftCell Gewähr übernehmen, daß durch die beschriebenen Verfahren, und das Programm eine 100% Funktionalität abgedeckt wird. Aus diesem Grunde wird keine Haftung für eventuelle Schäden übernommen. Ebenso wird keine Gewähr dafür geleistet, daß durch das Programm 11WETTE Gewinne im Spiel erzielt werden.

<ENDE>