TOTO

Ergebniswette

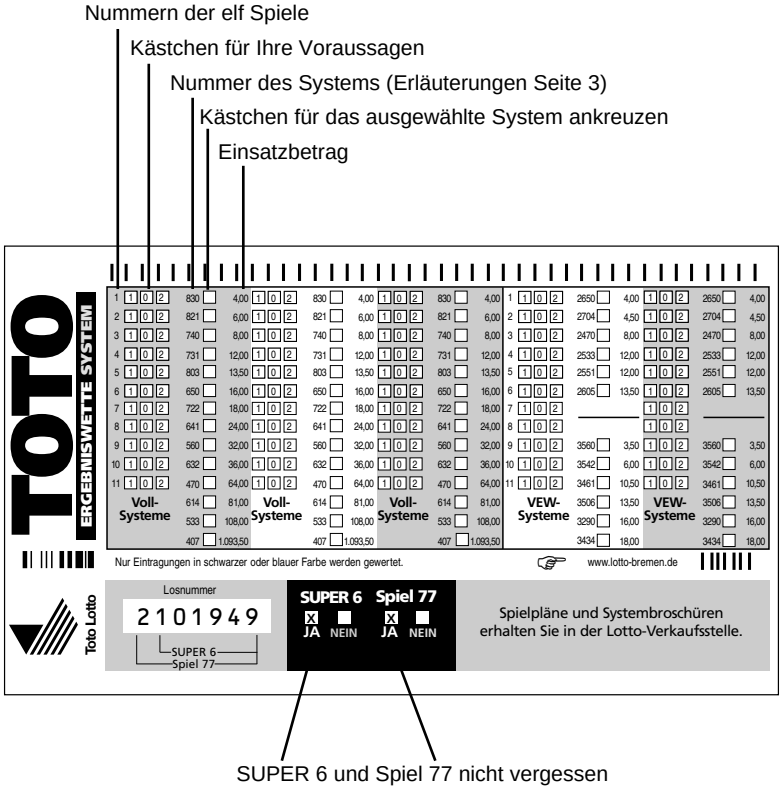
tippen mit System

Bremer
Toto und Lotto
GmbH

Im Fußball-Toto geht's jetzt rund

Der Systemschein zeigt auf einen Blick:

- Vollsysteme und VEW-Kürzungssysteme mit Gewinngarantie auf den zweiten und den dritten Rang
- Wieviel das System kostet
- Der Systemschein besteht aus fünf Systemfeldern und bietet die Möglichkeit, drei Vollsysteme und zwei VEW-Kürzungssysteme im Fußball-Toto gleichzeitig zu spielen
- 14 verschiedene Vollsysteme stehen zur Auswahl
- Bei den VEW-Kürzungssystemen kann man zwischen je sechs Systemen mit einer Gewinngarantie bei 11 Treffern auf den 2. und 3. Rang seine Auswahl treffen.
- Zu jedem der fünf auszufüllenden Systemfelder gehören die Nummern der elf Spielpaarungen, die Systemnummern und das dazugehörige Ankreuzkästchen mit dem Einsatzbetrag.



Und so einfach ist das Tippen mit System

So füllen Sie den Systemschein aus:
- Wählen Sie Ihr Vollsystem und/oder VEW-Kürzungssystem
- Voraussagen treffen und Kästchen ankreuzen
- Spiel 77 und SUPER 6 nicht vergessen

Spielvoraussagen tippen Sie so:
- Für jedes Spiel bestehen drei Möglichkeiten der Voraussage:
  1 = Sieg des erstgenannten Vereins
  0 = Unentschieden
  2 = Sieg des zweitgenannten Vereins

Der Fußballkenner weiß, dass die Heimmannschaft im eigenen Stadion einen Vorteil gegenüber der Gastmannschaft hat. Im allgemeinen werden ca. 50 % aller Spielpaarungen mit einem Heimsieg beendet, ca. 25 % gehen unentschieden aus und ca. 25 % entfallen auf Siege der Gastmannschaften.

- Für einen sicheren Tipp eine Bank setzen
- Unsichere Tipps mit Zweiweg- oder Dreiwegvoraussagen absichern
- Passendes System anhand der gewünschten Voraussagen mit dem Einsatzbetrag auswählen
- Einsatzbeträge bei Vollsystemen von 4,00 bis 1.093,50 €
- Einsatzbeträge bei VEW-Kürzungssystemen von 3,50 bis 18,00 €

Was dabei herauskommt, wenn Sie gewonnen haben:
- Einfach die Seite Ihres Systems aufschlagen und in den Zeilen der Gewinntabelle die Anzahl der Gewinne in den drei Rängen ablesen.
- Bei entweder/oder-Möglichkeiten können Sie die genaue Anzahl der Gewinne anhand des Abwicklungsschemas selbst ermitteln. Wie das geht, steht auf den Seiten 22 - 25.

Klare Sache für eine "Bank"
Selbstverständlich, dass bei drei Möglichkeiten der Spielausgänge auch bis zu drei Voraussagen pro Spielpaarung getroffen werden können. Bei einer sicheren Voraussage für ein Spiel sagt der Fußballtipper "Bank". Ist der Spielausgang etwas unsicher, werden mit sog. "Zweiwegvoraussagen" zwei der drei möglichen Spielausgänge abgedeckt. Folgerichtig sind mit einem "Dreiweg" alle möglichen Spielausgänge abgedeckt, so dass Sie mit einem solchen Tipp immer richtig liegen.

Die Systemnummer zeigt den Weg
Die **dreistellige** Systemnummer der Vollsysteme steht für:
1. Stelle: = Anzahl der Bankvoraussagen
2. Stelle: = Anzahl der Zweiwegvoraussagen
3. Stelle: = Anzahl der Dreiwegvoraussagen

Die **vierstellige** Systemnummer der VEW-Systeme steht für:
1. Stelle: = Eine "2" kennzeichnet ein VEW-Kürzungssystem mit einer Gewinngarantie bei 11 Treffern auf den 2. Rang und die Kennziffer "3" eine Gewinngarantie auf den 3. Rang (siehe Gewinntabellen Seite 10 bis 20).
2. Stelle: = Anzahl der Bankvoraussagen
3. Stelle: = Anzahl der Zweiwegvoraussagen
4. Stelle: = Anzahl der Dreiwegvoraussagen

Beispiel: Systemnummer 2533 bedeutet:
2 = 2. Rang, 5 = 5 Bänke, 3 = 3 Zweiwege und 3 = 3 Dreiwege

Ein Gewinn ist leicht erzielt
Im Vergleich zum Lotto ist ein Volltreffer im Fußball-Toto viel leichter zu erzielen (siehe Tabelle):

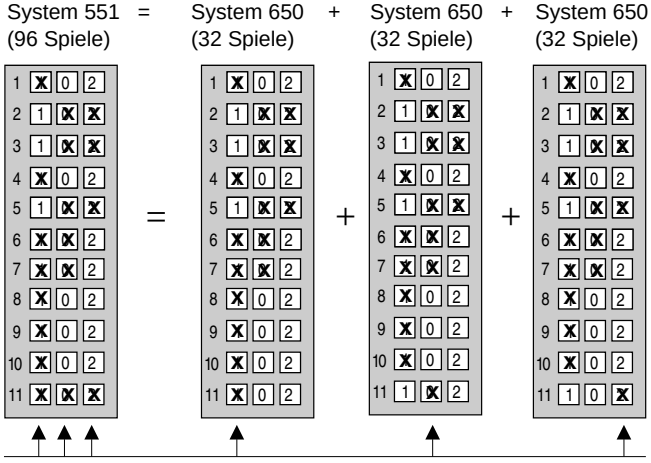
	Treffer	Reihen	Chancen
1. Rang	11	1	1 : 177.147
2. Rang	10	22	1 : 8.052
3. Rang	9	220	1 : 805
Gesamt		**243**	**1 : 729**

Zusätzliche Systemspiele selbst kombinieren

Bedingt durch die Vorgabe der 14 Voll- und 12 VEW-Kürzungssysteme können keine anderen Systeme mit diesem Spielschein gespielt werden.

Sollte nun aber Ihr Wunsch-System auf dem Systemschein nicht angeboten werden und unter den 26 verschiedenen Systemen findet sich keine Alternative, so gibt es auch hier eine zufriedenstellende Lösung.
Ein Zweiweg lässt sich stets durch zwei Bankvoraussagen und ein Dreiweg durch drei Bankvoraussagen ersetzen. Es sind jedoch bei einem Zweiweg zwei und bei einem Dreiweg drei verschiedene Systemfelder auszufüllen.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel:



Aus dem Dreiweg im 11. Spiel mit den Tippzeichen 1 - 0 - 2 wurden drei Systeme: einmal mit dem Tippzeichen 1, einmal 0 und einmal 2.

So, wie in dem zuvor dargestellten Beispiel, können die folgenden Systeme durch zwei- oder dreimalige Anwendung der auf dem Systemspielschein vorgegebenen Systeme gespielt werden:

704	=	3 x 803	443	=	2 x 533
713	=	2 x 803	434	=	3 x 533
623	=	3 x 722	461	=	3 x 560
515	=	3 x 614	308	=	3 x 407
524	=	2 x 614	317	=	2 x 407
542	=	3 x 641	371	=	3 x 470
551	=	3 x 650	380	=	2 x 470
	oder	2 x 641			

Selbstverständlich können Sie auch mehrere Zweiwege oder Dreiwege so durch Bankvoraussagen ersetzen, dass Sie weitere Systeme, die nicht auf dem Systemschein vorgegeben sind, spielen können.
Zum Beispiel:

mit 2 Zweiwegen
353 durch 4 x 533
452 durch 4 x 632
mit 2 Dreiwegen
605 durch 9 x 803
416 durch 9 x 614

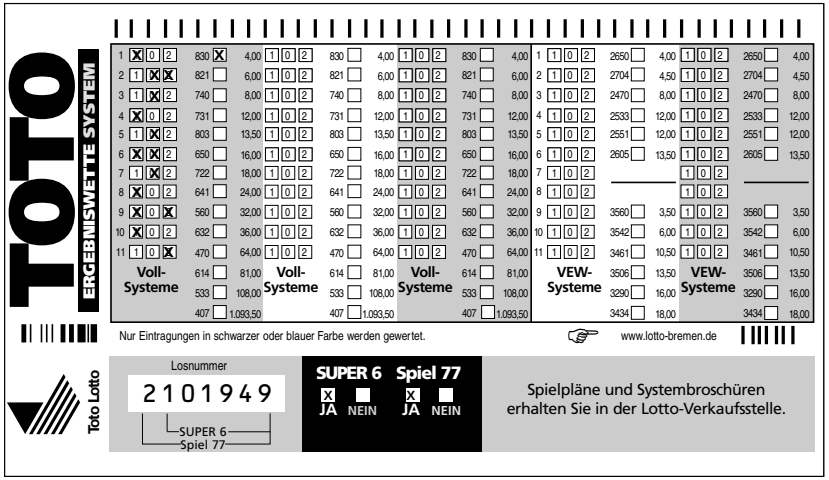
Weitere Informationen zum Systemschein finden Sie auf den folgenden Seiten. Gern stehen Ihnen unsere Verkaufsstellen und wir für weitere Auskünfte zur Verfügung.

Und nun viel Erfolg bei der Auswahl Ihres Systems.
Ihre Bremer Toto und Lotto GmbH

Vollsystem 830

= 8 Tippreihen = 4,00 €

8 Bankvoraussagen
3 Zweiwege
0 Dreiwege



Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen	Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	0	1	3	3
0	1	-	2	4
0	2	-	-	4
1	0	-	1	3
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 821

= 12 Tippreihen = 6,00 €

8 Bankvoraussagen
2 Zweiwege
1 Dreiweg

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen	Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	0	1	4	5
0	1	-	2	6
0	2	-	-	4
1	0	-	1	4
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 740

= 16 Tippreihen = 8,00 €

7 Bankvoraussagen
4 Zweiwege
0 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	4	6
0	1	-	2	6
0	2	-	-	4
1	0	-	1	4
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 731

= 24 Tippreihen = 12,00 €

7 Bankvoraussagen
3 Zweiwege
1 Dreiweg

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	5	9
0	1	-	2	8
0	2	-	-	4
1	0	-	1	5
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 803

= 27 Tippreihen = 13,50 €

8 Bankvoraussagen
0 Zweiwege
3 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Anzahl der Gewinne in Rang		
	1	2	3
0	1	6	12
1	-	1	6
2	-	-	1

Vollsystem 650

= 32 Tippreihen = 16,00 €

6 Bankvoraussagen
5 Zweiwege
0 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	5	10
0	1	-	2	8
0	2	-	-	4
1	0	-	1	5
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 722

= 36 Tippreihen = 18,00 €

7 Bankvoraussagen
2 Zweiwege
2 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	6	13
0	1	-	2	10
0	2	-	-	4
1	0	-	1	6
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 641

= 48 Tippreihen = 24,00 €

6 Bankvoraussagen
4 Zweiwege
1 Dreiweg

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	6	14
0	1	-	2	10
0	2	-	-	4
1	0	-	1	6
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 560

= 64 Tippreihen = 32,00 €

5 Bankvoraussagen
6 Zweiwege
0 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	6	15
0	1	-	2	10
0	2	-	-	4
1	0	-	1	6
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 632

= 72 Tippreihen = 36,00 €

6 Bankvoraussagen
3 Zweiwege
2 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	7	19
0	1	-	2	12
0	2	-	-	4
1	0	-	1	7
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 470

= 128 Tippreihen = 64,00 €

4 Bankvoraussagen
7 Zweiwege
0 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	7	21
0	1	-	2	12
0	2	-	-	4
1	0	-	1	7
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 614

= 162 Tippreihen = 81,00 €

6 Bankvoraussagen
1 Zweiweg
4 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	9	32
0	1	-	2	16
1	0	-	1	9
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 533

= 216 Tippreihen = 108,00 €

5 Bankvoraussagen
3 Zweiwege
3 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Rang		
Bankvoraussagen	Zweiwegen	1	2	3
0	0	1	9	33
0	1	-	2	16
0	2	-	-	4
1	0	-	1	9
1	1	-	-	2
2	0	-	-	1

Vollsystem 407

= 2187 Tippreihen = 1.093,50 €

4 Bankvoraussagen
0 Zweiwege
7 Dreiwege

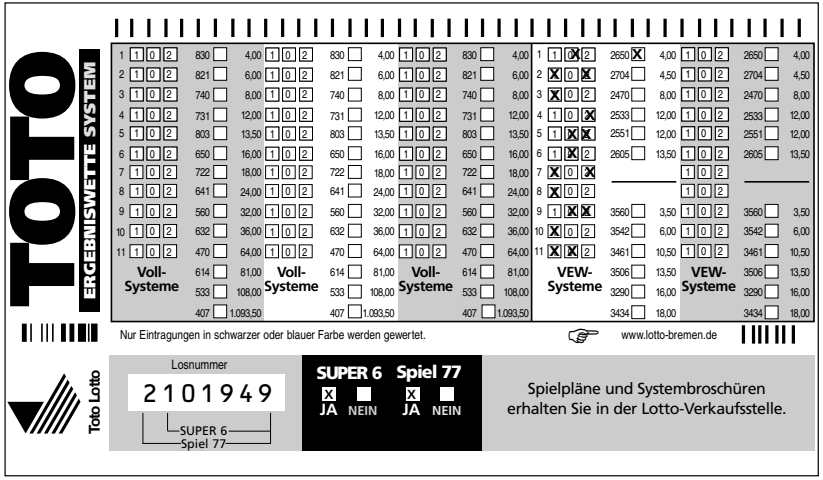
Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Anzahl der Gewinne in Rang		
	1	2	3
0	1	14	84
1	-	1	14
2	-	-	1

VEW-Kürzungssystem 2650

= 8 Tippreihen = 4,00 €

Gewinngarantie auf
2. Rang
6 Bankvoraussagen
5 Zweiwege
0 Dreiwege



Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen	Anzahl der Gewinne in Rang	1	2	3
0	**0**	entweder	1	-	2
		oder	-	2	2
		oder	-	1	4
0	**1**	entweder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	4
		oder	-	-	3
0	**2**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**0**	entweder	-	1	-
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
1	**1**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	**0**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 1 x Rang 2 und 4 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.
a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

Abwicklungsschema

Tippreihen				4				8
1. Zweiweg	a	b	a	b	a	b	a	b
2. Zweiweg	a	a	b	b	a	a	b	b
3. Zweiweg	a	a	a	a	b	b	b	b
4. Zweiweg	a	a	b	b	b	b	a	a
5. Zweiweg	a	b	b	a	a	b	b	a

VEW-Kürzungssystem 2704

= 9 Tippreihen = 4,50 €

Gewinngarantie auf
2. Rang
7 Bankvoraussagen
0 Zweiwege
4 Dreiwege

Abwicklungsschema

Tippreihen			3			6			9
1. Dreiweg	1	1	1	0	0	0	2	2	2
2. Dreiweg	1	0	2	1	0	2	1	0	2
3. Dreiweg	1	0	2	0	2	1	2	1	0
4. Dreiweg	1	0	2	2	1	0	0	2	1

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	entweder	1	-	-
	oder	-	1	3
1	entweder	-	1	-
	oder	-	-	1
2	entweder	-	-	1
	oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bankvoraussagen mindestens
1 x Rang 2 und 3 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

VEW-Kürzungssystem 2470

= 16 Tippreihen = 8,00 €

Gewinngarantie auf
2. Rang
4 Bankvoraussagen
7 Zweiwege
0 Dreiwege

Abwicklungsschema

Tippreihen				4				8				12				16			
1. Zweiweg	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b			
2. Zweiweg	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b			
3. Zweiweg	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b			
4. Zweiweg	a	a	a	a	a	a	a	a	b	b	b	b	b	b	b	b			
5. Zweiweg	a	b	a	b	b	a	b	a	b	a	b	a	a	b	a	b			
6. Zweiweg	a	b	b	a	b	a	a	b	a	b	b	a	b	a	a	b			
7. Zweiweg	a	a	b	b	b	b	a	a	b	b	a	a	a	a	b	b			

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Zweiwegen	Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	**0**	entweder 1	-	-
		oder -	1	3
0	**1**	entweder -	1	-
		oder -	-	2
0	**2**	entweder -	-	1
		oder -	-	-
1	**0**	entweder -	1	-
		oder -	-	1
1	**1**	entweder -	-	1
		oder -	-	-
2	**0**	entweder -	-	1
		oder -	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen
mindestens 1 x Rang 2 und 3 x Rang 3.
Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden sie ab Seite 22.
a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

VEW-Kürzungssystem 2533

= 24 Tippreihen = 12,00 €

Gewinngarantie auf
2. Rang
5 Bankvoraussagen
3 Zweiwege
3 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	**0**	entweder	1	1	1
		oder	1	-	-
		oder	-	2	5
		oder	-	1	4
0	**1**	entweder	-	2	-
		oder	-	1	2
		oder	-	1	-
		oder	-	-	4
		oder	-	-	2
0	**2**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**0**	entweder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
1	**1**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	**0**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 1 x Rang 2 und 4 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Abwicklungsschema

Tippreihen				4				8				12				16				20				24			
1. Zweiweg	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b
2. Zweiweg	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b
3. Zweiweg	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a
1. Dreiweg	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2. Dreiweg	1	1	0	2	2	0	1	1	0	0	2	1	1	2	0	0	2	2	1	0	0	1	2	2	1	2	0	0
3. Dreiweg	1	1	0	2	2	0	1	1	2	2	1	0	0	1	2	2	0	0	2	1	1	2	0	0	0	1	2	2

a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

VEW-Kürzungssystem 2551

= 24 Tippreihen = 12,00 €

Gewinngarantie auf
2. Rang
5 Bankvoraussagen
5 Zweiwege
1 Dreiweg

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen	Anzahl der Gewinne in Rang	1	2	3
0	**0**	entweder	1	2	2
		oder	-	2	6
		oder	-	1	6
0	**1**	entweder	-	1	3
		oder	-	1	2
		oder	-	-	4
		oder	-	-	3
0	**2**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**0**	entweder	-	1	2
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
1	**1**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	**0**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 1 x Rang 2 und 6 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Abwicklungsschema

Tippreihen				4				8				12				16				20				24			
1. Zweiweg	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b
2. Zweiweg	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b
3. Zweiweg	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	b	b	b	b
4. Zweiweg	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	b	b	a	a
5. Zweiweg	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a
Dreiweg	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

VEW-Kürzungssystem 2605

= 27 Tippreihen = 13,50 €

Gewinngarantie auf
2. Rang
6 Bankvoraussagen
0 Zweiwege
5 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	entweder	1	2	-
	oder	-	1	5
1	entweder	-	1	2
	oder	-	-	1
2	entweder	-	-	1
	oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bankvoraussagen mindestens
1 x Rang 2 und 5 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Abwicklungsschema

Tippreihen			3			6			9			12			15			18			21			24			27		
1. Dreiweg	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2
2. Dreiweg	2	2	2	0	0	0	1	1	1	2	2	2	0	0	0	1	1	1	2	2	2	0	0	0	1	1	1	1	1	1
3. Dreiweg	0	2	1	2	1	0	1	0	2	0	2	1	2	1	0	1	0	2	0	2	1	2	1	0	1	0	2	1	0	2
4. Dreiweg	1	0	2	2	1	0	0	2	1	1	0	2	2	1	0	0	2	1	1	0	2	2	1	0	0	2	1	2	1	0
5. Dreiweg	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

VEW-Kürzungssystem 3560

= 7 Tippreihen = 3,50 €

Gewinngarantie auf
3. Rang
5 Bankvoraussagen
6 Zweiwege
0 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	**0**	entweder	1	-	2
		oder	1	-	-
		oder	-	3	-
		oder	-	2	-
		oder	-	1	-
		oder	-	-	6
		oder	-	-	4
		oder	-	-	3
0	**1**	entweder	-	1	2
		oder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	3
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
0	**2**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**0**	entweder	-	1	-
		oder	-	-	3
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**1**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	**0**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 3 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Abwicklungsschema

Tippreihen				4			7
1. Zweiweg	a	b	b	a	b	b	a
2. Zweiweg	b	b	b	b	a	a	a
3. Zweiweg	a	b	a	b	b	b	a
4. Zweiweg	b	b	a	a	b	b	a
5. Zweiweg	b	a	b	b	b	a	a
6. Zweiweg	b	a	b	b	a	b	a

a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

VEW-Kürzungssystem 3542

= 12 Tippreihen = 6,00 €

Gewinngarantie auf
3. Rang
5 Bankvoraussagen
4 Zweiwege
2 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	**0**	entweder	1	-	2
		oder	1	-	1
		oder	-	2	2
		oder	-	2	-
		oder	-	1	2
		oder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	6
		oder	-	-	4
		oder	-	-	3
0	**1**	entweder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	3
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
0	**2**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**0**	entweder	-	1	-
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**1**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	**0**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 3 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Abwicklungsschema

Tippreihen				4				8				12
1. Zweiweg	a	b	b	a	b	a	a	b	b	a	a	b
2. Zweiweg	a	b	b	a	a	b	b	a	b	a	a	b
3. Zweiweg	a	b	a	b	a	a	b	b	a	b	a	b
4. Zweiweg	a	b	a	b	b	b	a	a	a	b	a	b
1. Dreiweg	1	1	1	1	0	0	0	0	2	2	2	2
2. Dreiweg	1	1	2	2	0	0	0	0	1	1	2	2

a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

VEW-Kürzungssystem 3461

= 21 Tippreihen = 10,50 €

Gewinngarantie auf
3. Rang
4 Bankvoraussagen
6 Zweiwege
1 Dreiweg

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	**0**	entweder	1	2	2
		oder	1	2	-
		oder	-	3	6
		oder	-	2	4
		oder	-	1	2
		oder	-	-	6
		oder	-	-	4
		oder	-	-	3
0	**1**	entweder	-	1	4
		oder	-	1	3
		oder	-	1	2
		oder	-	-	3
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
0	**2**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**0**	entweder	-	1	2
		oder	-	-	3
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**1**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	**0**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 3 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Abwicklungsschema

Tippreihen	3			6			9			12		
1. Zweiweg	a	b	b	a	b	b	a	a	b	b	a	b
2. Zweiweg	b	b	b	b	a	a	a	b	b	b	b	a
3. Zweiweg	a	b	a	b	b	b	a	a	b	a	b	b
4. Zweiweg	b	b	a	a	b	b	a	b	b	a	a	b
5. Zweiweg	b	a	b	b	b	a	a	b	a	b	b	b
6. Zweiweg	b	a	b	b	a	b	a	b	a	b	b	a
Dreiweg	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0

Tippreihen	15			18			21		
1. Zweiweg	b	a	a	b	b	a	b	b	a
2. Zweiweg	a	a	b	b	b	b	a	a	a
3. Zweiweg	b	a	a	b	a	b	b	b	a
4. Zweiweg	b	a	b	b	a	a	b	b	a
5. Zweiweg	a	a	b	a	b	b	b	a	a
6. Zweiweg	b	a	b	a	b	b	a	b	a
Dreiweg	0	0	2	2	2	2	2	2	2

a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

VEW-Kürzungssystem 3506

= 27 Tippreihen = 13,50 €

Gewinngarantie auf
3. Rang
5 Bankvoraussagen
0 Zweiwege
6 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	entweder	1	-	-
	oder	-	1	1
	oder	-	-	6
	oder	-	-	3
1	entweder	-	1	-
	oder	-	-	1
	oder	-	-	-
2	entweder	-	-	1
	oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bankvoraussagen mindestens 3 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Abwicklungsschema

Tippreihen			3			6			9			12			15			18			21			24			27		
1. Dreiweg	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
2. Dreiweg	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2			
3. Dreiweg	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2			
4. Dreiweg	1	0	2	0	2	1	2	1	0	0	2	1	2	1	0	1	0	2	2	1	0	1	0	2	0	2	1			
5. Dreiweg	1	0	2	0	2	1	2	1	0	2	1	0	1	0	2	0	2	1	0	2	1	2	1	0	1	0	2			
6. Dreiweg	1	0	2	2	1	0	0	2	1	1	0	2	2	1	0	0	2	1	1	0	2	2	1	0	0	2	1			

VEW-Kürzungssystem 3290

= 32 Tippreihen = 16,00 €

Gewinngarantie auf
3. Rang
2 Bankvoraussagen
9 Zweiwege
0 Dreiwege

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	**0**	entweder	1	-	1
		oder	-	2	-
		oder	-	1	-
		oder	-	-	5
0	**1**	entweder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
0	**2**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**0**	entweder	-	1	-
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**1**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	**0**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 5 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Abwicklungsschema

Tippreihen	4				8				12				16				20				24				28				32			
1. Zweiweg	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
2. Zweiweg	a	a	a	a	a	a	a	a	b	b	b	b	b	b	b	b	a	a	a	a	a	a	a	a	b	b	b	b	b	b	b	b
3. Zweiweg	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b
4. Zweiweg	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b
5. Zweiweg	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	a	b
6. Zweiweg	a	a	b	b	b	b	a	a	b	b	a	a	a	a	b	b	a	a	b	b	b	b	a	a	b	b	a	a	a	a	b	b
7. Zweiweg	a	b	b	a	b	a	a	b	a	b	b	a	b	a	a	b	b	a	a	b	a	b	b	a	b	a	a	b	a	b	b	a
8. Zweiweg	a	b	a	b	b	a	b	a	b	a	b	a	a	b	a	b	b	a	b	a	a	b	a	b	a	b	a	b	b	a	b	a
9. Zweiweg	a	b	b	a	a	b	b	a	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	b	a	a	b	a	b	b	a	a	b	b	a

a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

VEW-Kürzungssystem 3434

= 36 Tippreihen = 18,00 €

Gewinngarantie auf
3. Rang
4 Bankvoraussagen
3 Zweiwege
4 Dreiwege

Abwicklungsschema

Tippreihen	3			6			9			12			15			18		
1. Zweiweg	a	a	a	a	a	a	b	b	b	b	b	b	b	b	b	a	a	a
2. Zweiweg	b	b	b	b	b	b	a	a	a	a	a	a	a	a	a	b	b	b
3. Zweiweg	b	b	b	b	b	b	a	a	a	b	b	b	b	b	b	a	a	a
1. Dreiweg	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2
2. Dreiweg	1	0	2	1	0	2	1	0	2	2	1	0	2	1	0	2	1	0
3. Dreiweg	1	0	2	1	0	2	1	0	2	0	2	1	0	2	1	0	2	1
4. Dreiweg	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2

Tippreihen	21			24			27			30			33			36		
1. Zweiweg	a	a	a	b	b	b	b	b	b	b	b	b	a	a	a	a	a	a
2. Zweiweg	a	a	a	b	b	b	b	b	b	b	b	b	a	a	a	a	a	a
3. Zweiweg	b	b	b	a	a	a	a	a	a	b	b	b	a	a	a	a	a	a
1. Dreiweg	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2
2. Dreiweg	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1
3. Dreiweg	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0
4. Dreiweg	2	2	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	0	0	0

a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und **b** das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges (Reihenfolge 1, 0, 2).

Gewinntabelle

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen	Anzahl der Gewinne in Rang	1	2	3
0	**0**	entweder	1	1	2
		oder	1	1	-
		oder	1	-	3
		oder	1	-	-
		oder	-	3	-
		oder	-	2	2
		oder	-	2	1
		oder	-	2	-
		oder	-	1	2
		oder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	9
		oder	-	-	7
		oder	-	-	6
		oder	-	-	5
		oder	-	-	4
0	**1**	entweder	-	1	2
		oder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	3
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
0	**2**	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**0**	entweder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	3
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	**1**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	**0**	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 4 x Rang 3.

Erläuterungen zur Gewinnauswertung finden Sie ab Seite 22.

Was Sie über Vollsysteme und VEW-Kürzungssysteme wissen müssen

Vollsysteme:

Das Vollsystem variiert alle möglichen Kombinationen mit den von Ihnen getroffenen Voraussagen.

Nehmen wir das System 632 als Beispiel: Die 6 Bank-, 3 Zweiweg- und 2 Dreiwegvoraussagen ergeben vollständig miteinander kombiniert $1^6 \cdot 2^3 \cdot 3^2 = 72$ Tippreihen (siehe Seite 8).

So wird ein Vollsystem ausgewertet:

Bei einem Vollsystem steht die Anzahl der Gewinne eindeutig fest. Die Gewinntabelle zeigt beim Vollsystem 830 auf Seite 5 bei 0 Fehlern in Bankvoraussagen und einem Fehler in den Zweiwegvoraussagen 2 Gewinne im 2. Rang und 4 Gewinne im 3. Rang. Die Anzahl der Gewinne ist aus der Gewinntabelle sofort ablesbar.

VEW-Kürzungssysteme:

VEW heißt die Kurzformel für "**V**erkürzte **E**ngere **W**ahl". Die Kürzungssysteme sind Ableger der Vollsysteme. Deshalb werden aus den gespielten Tipps nicht alle, sondern nur ausgewählte Kombinationen gebildet.

Ein Beispiel:

Enthält das Vollsystem 560 insgesamt 64 Tippreihen, so werden daraus 7 Tippreihen ausgewählt, die mit dem VEW-Kürzungssystem 3560 zu spielen sind (siehe Seite 15).

Und so ist es möglich, mehrere Zweiweg- und Dreiwegvoraussagen zu wagen, ohne dass zu hohe Einsätze den Spaß am Spiel verderben. Wer die Anzahl seiner Tippreihen verringert, und damit auch seinen Einsatzbetrag, muss allerdings wissen, dass sich auch die Gewinnchancen entsprechend reduzieren. Während ein Vollsystem einen ersten Rang bei fehlerfreien Bank- und Zweiwegvoraussagen (=Treffer) garantiert, **kommt es bei den VEW-Kürzungssystemen zusätzlich darauf an, dass von allen möglichen Kombinationen gerade die Spielreihe mit den 11 Treffern dabei ist!**

Und so wird ein VEW-Kürzungssystem ausgewertet:

Die Gewinnermittlung bei VEW-Kürzungssystemen ist etwas zeitaufwendiger, da ja nicht alle Kombinationen, sondern nur besonders ausgewählte Tippreihen auszuwerten sind.

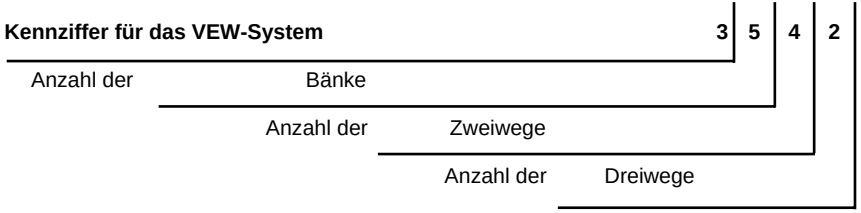
Zu jedem VEW-Kürzungssystem ist ein Abwicklungsschema abgedruckt. So lässt sich bei den entweder/oder-Möglichkeiten, die in den Gewinntabellen zu finden sind, die in Frage kommende Anzahl der Gewinne leicht anhand des Abwicklungsschemas ermitteln. Wie das vor sich geht, zeigen wir Ihnen anhand des Beispiels von Seite 16.

Gewinnauswertung eines VEW-Kürzungssystems

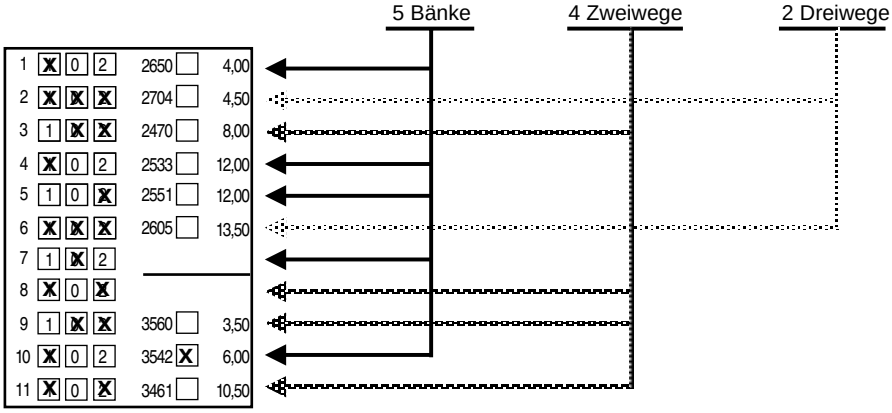
Als Beispiel wurde das VEW-System mit der Nr. 3 5 4 2 ausgewählt (5 Bankvoraussagen, 4 Zweiwege, 2 Dreiwege).

Gewinngarantie auf den 3. Rang bei 11 richtigen Voraussagen.

Die Systemnummer wird von links nach rechts gelesen und hat folgende Bedeutung.



1. So könnten die 11 Spielpaarungen vom Spielteilnehmer **gekreuzt werden**

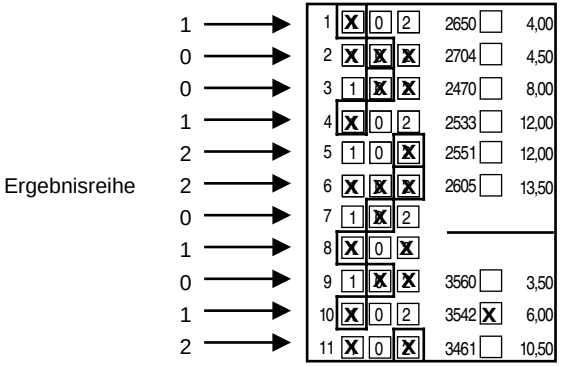


2. Nach Beendigung der ausgewählten Spiele könnten die Ergebnisse dieser Spielpaarungen folgendes Bild ergeben

Ergebnisreihe: 1 - 0 - 0 - 1 - 2 - 2 - 0 - 1 - 0 - 1 - 2

(Auch die Ergebnisreihe wird von links nach rechts gelesen; wobei das linke Ergebnis das Ergebnis der Spielpaarung 1 und das rechte Ergebnis das Ergebnis der Spielpaarung 11 anzeigt.)

3. Ergebnisreihe mit den getroffenen Voraussagen auf dem Systemschein vergleichen



4. Ergebnis der Auswertung

Das Ergebnis der Auswertung zeigt 0 Fehler bzw. 11 richtige Systemvoraussagen:

- Alle 5 Bankvoraussagen sind richtig
- Von den vier Zweiwegen ist 3 x das 1.Tippzeichen (a) und 1 x das 2. Tippzeichen (b) richtig vorausgesagt worden
- für die Auswertung der Dreiwege werden die 0 (1. Dreiweg) und die 2 (2. Dreiweg) herangezogen

Anmerkung: Bei der Toto-Ergebniswette spricht man i. d. R. von "Fehlern" statt von "Richtigen".

5. Gewinnmöglichkeiten aus der Gewinntabelle ablesen

Gewinntabelle:

Fehler in Bankvoraussagen	Fehler in Zweiwegen	Anzahl der Gewinne in Rang	1	2	3
0	**0**	**entweder**	**1**	**-**	**2**
		oder	**1**	**-**	**1**
		oder	**-**	**2**	**2**
		oder	**-**	**2**	**-**
		oder	**-**	**1**	**2**
		oder	**-**	**1**	**1**
		oder	**-**	**1**	**-**
		oder	**-**	**-**	**6**
		oder	**-**	**-**	**4**
		oder	**-**	**-**	**3**
0	1	entweder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	3
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
0	2	entweder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	0	entweder	-	1	-
		oder	-	-	2
		oder	-	-	1
		oder	-	-	-
1	1	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-
2	0	entweder	-	-	1
		oder	-	-	-

Bei 0 Fehlern in den Bank- und den Zweiwegvoraussagen trifft eine dieser Möglichkeiten zu.

Garantie: Bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens 3 x 3. Rang.

Um zu ermitteln, welche und wieviele Gewinnränge lt. Gewinntabelle getroffen wurden, muss nun das Abwicklungsschema dieses Systems mit der zum System gehörenden Auswertungsreihe verglichen werden.

6. Abwicklungsschema - Schema zum System 3542

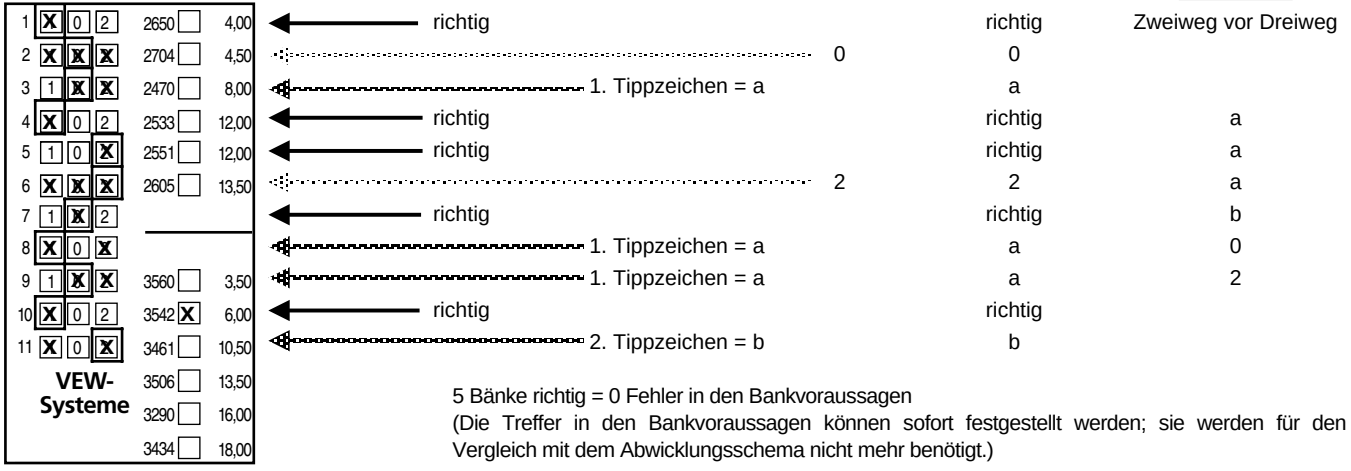
Tippreihen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Zweiweg	a	b	b	a	b	a	a	b	b	a	a	b
2. Zweiweg	a	b	b	a	a	b	b	a	b	a	a	b
3. Zweiweg	a	b	a	b	a	a	b	b	a	b	a	b
4. Zweiweg	a	b	a	b	b	b	a	a	a	b	a	b
1. Dreiweg	1	1	1	1	0	0	0	0	2	2	2	2
2. Dreiweg	1	1	2	2	0	0	0	0	1	1	2	2

12 Tippreihen

4 Zweiwege
2 Dreiwege

a bedeutet jeweils das erste gespielte Tippzeichen und
b das zweite gespielte Tippzeichen eines Zweiweges
(Reihenfolge 1, 0 , 2).

7. Auswertungsreihe ermitteln



5 Bänke richtig = 0 Fehler in den Bankvoraussagen
(Die Treffer in den Bankvoraussagen können sofort festgestellt werden; sie werden für den Vergleich mit dem Abwicklungsschema nicht mehr benötigt.)

8. Auswertungsreihe mit dem Abwicklungsschema vergleichen

Auswertungs-reihe

Die Auswertungsreihe muss nun mit den jeweiligen Spielreihen des Abwicklungsschemas verglichen werden.

	Auswertungs-reihe
	a
	a
	a
	b
	0
	2

Abwicklungsschema

Tippreihen				4				8				12
1. Zweiweg	**a**	b	b	**a**	b	**a**	**a**	b	b	**a**	**a**	b
2. Zweiweg	**a**	b	b	**a**	**a**	b	b	**a**	b	**a**	**a**	b
3. Zweiweg	**a**	b	**a**	b	**a**	**a**	b	b	**a**	b	**a**	b
4. Zweiweg	a	**b**	a	**b**	**b**	**b**	a	a	a	**b**	a	**b**
1. Dreiweg	1	1	1	1	**0**	**0**	**0**	**0**	2	2	2	2
2. Dreiweg	1	1	**2**	**2**	0	0	0	0	1	1	**2**	**2**
Anzahl der Fehler:	3	5	4	**2**	**2**	**2**	4	4	5	3	**2**	4

Die richtigen Voraussagen sind unterlegt.
Insgesamt müssen mindestens 9 richtige Voraussagen getroffen werden um die niedrigste Gewinnklasse (3. Rang) zu erreichen.

9. Auszug aus der Gewinntabelle

Fehler in Bankvor-aussagen	Fehler in Zwei-wegen		Anzahl der Gewinne in Rang 1	2	3
0	0	entweder	1	-	2
		oder	1	-	1
		oder	-	2	2
		oder	-	2	-
		oder	-	1	2
		oder	-	1	1
		oder	-	1	-
		oder	-	-	6
		oder	-	-	4
		oder	-	-	3

10. Nach der Auswertung des Abwicklungsschemas das Ergebnis ermitteln

- In den Tippreihen 4, 5 , 6 und 11 sind jeweils nur 2 Voraussagen falsch. Diese vier richtigen Voraussagen und die fünf richtigen Bankvoraussagen (siehe Punkt 7) ergeben insgesamt 4 x 9 Richtige bzw. 4 x 2 Fehler.
- Dementsprechend ist 4 x der 3. Rang (4 x 9 Richtige) erzielt worden.
- In der Gewinntabelle dieses Systems ist dies die vorletzte Alternative (siehe Punkt 9).
- Bei der Auswertung des Abwicklungsschemas braucht man nur soweit auszuwerten, bis man eine der in der Gewinntabelle aufgeführten entweder/oder-Möglichkeiten ermittelt hat. Ist beispielsweise bereits 6 x der 3. Rang ermittelt worden, sind die Ränge 2 und 1 (siehe Tabelle) nicht mehr möglich.

Wertung von Spielen im Fußball-Toto

Tendenz

Rechtzeitig vor jedem Spieltag trifft sich ein Fachgremium und gibt zu jeder Spielpaarung, die auf dem Spielplan steht, je 10 Voraussagen für den Spielausgang ab. Dabei geht es jeweils um den Sieg des in den Spielpaarungen erstgenannten Vereins, Unentschieden oder Sieg des in den Spielpaarungen zweitgenannten Vereins, wobei im Toto die Zahlen 1, 0 oder 2 stehen. Lautet die Tendenz z. B. 6 3 1, heißt das: 6 Stimmen wurden für den Sieg des in den Spielpaarungen erstgenannten Vereins abgegeben, also für den Tototipp 1, 3 Stimmen für ein Unentschieden, d. h. für den Tototipp 0 und eine weitere Stimme für einen Sieg des in den Spielpaarungen zweitgenannten Vereins, Tototipp 2.

Kann es eine Tendenz 10 0 0 geben? Nein! Sicher ist bei einem Spiel eines Bundesliga-Teams gegen eine Amateurmannschaft die Mannschaft aus der höchsten deutschen Spielklasse haushoher Favorit, aber – und das ist das Schöne am Fußball – der Außenseiter hat immer die Chance auf ein Unentschieden oder sogar einen Sieg! Sie werden doch sicher selbst schon erlebt haben, dass ein Bundesliga-Club gegen einen Amateurverein verloren hat. Diese Möglichkeit muss in der Tendenz in jedem Fall berücksichtigt werden, so dass immer mindestens eine Stimme für ein Unentschieden oder einen Sieg der Heim- bzw. Gastmannschaft "reserviert" bleibt. Die Tendenz kann also nie höher als 8 1 1, 1 8 1 oder 1 1 8 lauten.

Ersatzwertung

So schwierig das Problem der Spielausfälle für den Fußball selbst ist, für den Toto hat es fast keine Bedeutung mehr. Es wurde auf ebenso einfache wie natürliche Weise gelöst: die Ersatzwertung. Dabei wird der fehlende Tipp für ausgefallene oder abgebrochene Spiele nach der "Tendenz" ausgelost und gewertet.

Die Auslosung wird mit Hilfe einer Ziehungstrommel durchgeführt. In der Trommel befinden sich 10 Kugeln mit den Ziffern 0 - 9. Für jedes Fußballspiel wird eine der 10 Kennziffern gezogen und in die senkrechte Spalte der abgebildeten Tafel eingetragen. Gleichzeitig wird das in der Spalte unter der ausgelosten Kennziffer und in der Zeile der jeweiligen Spielnummer befindliche Nummerntäfelchen abgenommen und in der rechts sichtbaren Spalte "Ersatztippreihe" befestigt.

Die auf dem Schaubild erkennbaren unterlegten Felder machen diesen Vorgang deutlich.

Deutscher Fußball-Toto

Ersatzwertung bei Spielausfällen (11er-Wette)

Spielnummer	Amtliche Tendenz			Kennziffer										Gezogene Kennziffer	Ersatztipp-reihe
	1	**0**	**2**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**0**		
1	7	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	3	1
2	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	0	2
3	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	3	1
4	5	4	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	2	0	2
5	4	3	3	1	1	1	1	0	0	0	2	2	2	1	1
6	4	2	4	1	1	1	1	0	0	2	2	2	2	7	2
7	7	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	8	0
8	7	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	0	2
9	5	3	2	1	1	1	1	1	0	0	0	2	2	9	2
10	4	2	4	1	1	1	1	0	0	2	2	2	2	2	1
11	4	3	3	1	1	1	1	0	0	0	2	2	2	0	2

Am Schluss der Ziehung zeigt die Ersatztippreihe an, welche Tippzeichen beim Ausfall oder Abbruch eines bestimmten Spieles zur Ersatzauswertung als richtiger Tipp herangezogen werden.

Das Ziehungsergebnis wird amtlich protokolliert. Ein Missbrauch des Ziehungsergebnisses ist ausgeschlossen, weil die Ersatzauslosung erst zu einem Zeitpunkt stattfindet, zu dem die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn des ersten Fußballspiels des ersten Spieltags) gesichert ist und die erstellte (Spiel-) Quittung die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten Speichermedium abgespeicherten Daten aufweist.

Ein Fußballspiel, das während der regulären Spielzeit abgebrochen wird, wird nach der "Tendenz" ausgelost und gewertet.

Muss bei einer Spielpaarung in jedem Fall eine Entscheidung unter Ausschluss eines Unentschiedenergebnisses (z. B. UEFA-Cup oder DFB-Pokalspiele) getroffen werden und wird dieses Ergebnis durch Verlängerung oder durch ein Elfmeterschießen ermittelt, zählt diese Spielpaarung nach dem Ergebnisstand der regulären Spielzeit (90 Minuten) als ein Unentschiedenergebnis.

Werden außer dem Endergebnis auch die Ergebnisse von Teilabschnitten gewertet, so gilt bei einem ausgefallenen Fußballspiel eine Ersatzwertung, die sowohl für das Endergebnis als auch für Teilabschnitte gesondert ausgelost wird. Sind nicht alle in den Spielplan aufgenommenen Teilabschnitte gespielt oder ist das Fußballspiel in einem zweiten oder weiteren Teilabschnitt abgebrochen worden, so wird das Ergebnis der zu Ende gespielten Teilabschnitte gewertet; für das Endergebnis und das Ergebnis der nicht zu Ende gespielten Teilabschnitte gelten die Ergebnisse der Ersatzauslosung.
Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von dem Unternehmen bekanntgegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausgangs (siehe "Tendenz") unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten zugrunde gelegt wird. Art, Ort und Zeitpunkt der Auslosung bestimmt das Unternehmen.

Die Auslosung erfolgt, nachdem die o. g. Sicherheitsanforderungen erfüllt sind, am Samstag vor Beginn des ersten Fußballspiels öffentlich und unter notarieller oder behördlicher Kontrolle.

Im übrigen gelten die jeweils gültigen Teilnahmebedingungen.

Informationen für Totospieler ("GLÜCK") sind kostenlos in den Verkaufsstellen erhältlich!

Nachdruck nur mit Genehmigung der
Bremer Toto und Lotto GmbH

Diese Broschüre beinhaltet die zum Zeitpunkt der Drucklegung zugelassenen Systeme.

Das Zahlenmaterial in dieser Broschüre ist mit besonderer Sorgfalt geprüft worden. Für dennoch übersehene Druck- und Rechenfehler können wir keine Haftung übernehmen.

Es gelten die Teilnahmebedingungen, die in den Verkaufsstellen einzusehen bzw. erhältlich sind.

Bremer Toto und Lotto GmbH
Schwachhauser Heerstr. 111–115
28211 Bremen
Telefon: (04 21) 49 99 00
Telefax: (04 21) 4 99 90 76
E-Mail: btl@lotto-bremen.de
Internet: www.lotto-bremen.de

Drucklegung 6.000 – November 2001 (Änderungen vorbehalten)

mein Lotto!

www.lotto-bremen.de Service-Hotline: 0180 2 20 21 22