

TOTO 13er
Ergebniswette
VON WEST LOTTO

Sonderteilnahmebedingungen für die Systemspielteilnahme bei der TOTO 13er Ergebniswette



WEST LOTTO

Keine Spielteilnahme unter 18 Jahren. Glücksspiel kann süchtig machen!

Hilfe und Beratung kostenlos unter: www.gluecksspieisucht-nrw.de; Telefon: 0 800-0 77 66 11

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA); Telefon: 0 800-1 37 27 00



TOTO mit System. Die Ergebniswette.

Gegenstand der Ergebniswette ist die Voraussage des Ausgangs von 13 in einem Spielplan festgelegten Fußballspielen. Der jeweils aktuelle Spielplan kann der in jeder WestLotto-Annahmestelle ausliegenden Kundenzeitschrift „GLÜCK“ entnommen werden oder auf www.westlotto.de eingesehen werden.

Hinweise und Beispiele zum Ausfüllen finden Sie unter „Menü/Service/Downloads/Produktinformationen“ demonstriert an den terrestrischen Systemspielscheinen.

Pro Spielpaarung sind drei Spielausgänge möglich: Sieg des erstgenannten Vereins (1), Unentschieden (0) und Sieg des zweitgenannten Vereins (2). Für jede auf dem Spielschein aufgeführte Spielpaarung können 1 bis 3 Spielausgänge vorausgesagt werden. Entsprechend der Anzahl der Voraus-sagen spricht man von Bankvoraussagen oder kurz Bänken (eine Voraus-sage pro Spiel), Zweiwegen (zwei Voraussagen pro Spiel) und Dreiwegen (drei Voraussagen pro Spiel). Bei Bankvoraussagen darf neben dem jeweili-gen Spiel nur ein Kreuz eingetragen werden, beim Zweiweg nur zwei Kreuze, beim Dreiweg müssen drei Kreuze nebeneinander eingetragen werden. Die Nummern 1–13 entsprechen den im Spielplan aufgeführten Sport-begegnungen.

Die entsprechend anzukreuzenden Zahlen lauten: 1 – 0 – 2.

1 bedeutet: Sieg des erstgenannten Vereins (in der Regel Heimmannschaft)

0 bedeutet: Unentschieden

2 bedeutet: Sieg des zweitgenannten Vereins (in der Regel Gastmannschaft).

Die theoretischen Gewinnmöglichkeiten errechnen sich nach der Formel $3^{13} = 1.594.323$. Auf der Grundlage dieser Möglichkeiten ergeben sich die folgenden theoretischen Gewinnreihen und -chancen:

Anzahl der richtigen Voraussagen	Gewinnreihen	Chance
13	1	1: 1.594.323
12	26	1: 61.320
11	312	1: 5.110
10	2288	1: 697

Für die Systeme der Ergebniswette gibt es zwei Spielscheinvarianten.

Einmal sind bestimmte Systeme fest vorgegeben, während Sie alternativ alle spielbaren Voll-Systeme frei wählen können.

Fest vorgegebene Systeme:

Hier unterscheidet man zwischen Voll- und Teil-Systemen. Alle **Voll-Systeme** sind mit einer vierstelligen Nummer gekennzeichnet.

- 1. und 2. Ziffer: Anzahl der Bankvoraussagen
- 3. Ziffer: Anzahl der Zweiege
- 4. Ziffer: Anzahl der Dreiege

Die erste Ziffer der System-Nr. eines **Teil-Systems** dient zur Angabe der Gewinngarantie des betreffenden Systems. Bei einer 2 wird ein Gewinn der Klasse 2 garantiert, vorausgesetzt alle Bankvoraussagen und Zweiege sind richtig.

Frei wählbare Systeme:

Natürlich müssen Sie nicht mit den vorgegebenen Voll- und Teil-Systemen spielen. Anhand der jeweiligen Spielpaarungen können Sie für die 13 Begegnungen selbst entscheiden, ob Sie einen Zweiege oder einen Dreiege tippen möchten. Hieraus ergeben sich das System, die Systemnummer und der Spieleinsatz. Auf diesem virtuellen Spielschein können alle im TOTO spielbaren Voll-Systeme abgegeben werden. Jedoch sind Teil-Systeme hier nicht spielbar. Der Höchsteinsatz beträgt im Internet allerdings 1000 € pro Monat.

Berechnung der Tippreihen:

Voll-Systeme: Die Tippreihenanzahl eines Voll-Systems können Sie auch selbst errechnen, und zwar durch fortgesetzte Multiplikation der Faktoren 1, 2 und 3, wobei für jede Bank der Multiplikator 1, für jeden Zweiweg der Multiplikator 2, für jeden Dreiweg der Multiplikator 3 zu nehmen ist. Dargestellt am Beispiel des Systems 6/4/3 ergibt sich folgende Tippreihenanzahl:

$$\begin{array}{rcl} 6 \text{ Bankvoraussagen} & = & 1 \times 1 \times 1 \times 1 \times 1 \times 1 = 1 \\ 4 \text{ Zweiwegen} & = & 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16 \\ 3 \text{ Dreiwegen} & = & 3 \times 3 \times 3 = 27 \\ \hline & = & 1 \times 16 \times 27 = 432 \text{ Tipps} \end{array}$$

Zur Verdeutlichung noch ein zweites Beispiel:

Bei einem System mit 6 Bänken, 6 Zweiwegen und 1 Dreiweg errechnet sich die Anzahl der Tipps folgendermaßen:

$$1 \times 1 \times 1 \times 1 \times 1 \times 1 \times 1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 = 192 \text{ Tippreihen.}$$

Teil-Systeme: Durch gezielte Auswahl bestimmter Tippreihen aus den Kombinationsmöglichkeiten eines Voll-Systems gelangt man zu dem Teil-System. Durch Reduzierung der Tippreihen ist es möglich, auch zu einem günstigeren Preis mehrere Zwei- und Dreiwegen zu tippen. Entsprechend der verringerten Anzahl Tippreihen gegenüber dem Voll-System reduzieren sich allerdings auch die Gewinnchancen. Während ein Voll-System bei fehlerfreien Bank- und Zweiwegvoraussagen (bei Dreiwegen kann es ja keine Fehler geben), also bei 13 Treffern, einen Gewinn in der 1. Klasse und entsprechende Zusatzgewinne in den Klassen 2 und 3 garantiert, kommt es im Teil-System zunächst darauf an, dass von den insgesamt möglichen Kombinationen gerade die Tippreihen mit den 13, 12, 11 oder 10 Treffern ausgewählt sein müssen.

Frei wählbare Systeme:

Bei diesem Spielschein müssen die Systemnummer und die Anzahl der Tipps durch den Spielteilnehmer selbst eingetragen werden. Die Quersumme der System-Nr. muss in jedem Fall 13 (entsprechend der Anzahl Spiele auf dem Eingabebeleg) ergeben, z. B. System-Nr. 7/4/2 = 13. Beim Eintragen der Anzahl „Tipps“ sind die Kästchen von rechts nach links auszufüllen, pro Kästchen nur eine Ziffer. Nicht benötigte Felder werden mit Nullen aufgefüllt. Zum vollständigen Ausfüllen gehört außerdem die Kodierung der Anzahl Tipps und der Systemnummer, damit der Spielschein korrekt eingelesen werden kann. Der Höchsteinsatz beträgt im Internet 1000 € pro Monat.

Die Gewinnermittlung:

Alle vorgegebenen Systeme sind in Form von ausgefüllten Spielscheinen nachfolgend dargestellt. Den erzielten Gewinn können Sie aus der unter jedem Beispiel aufgeführten Gewinn-tabelle ablesen. Alle frei wählbaren Systeme sind der Tabelle am Ende des Dokumentes („Gewinntabelle für Vollsysteme TOTO 13er Ergebniswette“) zu entnehmen. Hier finden Sie auch die Gewinn-tabellen dieser Systeme.

Voll-Systeme:

Bei Voll-Systemen steht die Anzahl der Gewinne eindeutig fest. Zur Ermittlung müssen anders als z. B. beim Zahlenlotto nicht die Anzahl „Treffer“, sondern die Anzahl der Fehler gezählt werden. Da in der Ergebniswette in vier Gewinn-klassen gewonnen werden kann, dürfen nicht mehr als drei Spiele falsch vorausgesagt sein, um einen Gewinn zu erzielen, also 13 Richtige (= 0 Fehler), 12 Richtige (= 1 Fehler), 11 Richtige (= 2 Fehler) oder 10 Richtige (= 3 Fehler). Hinsichtlich der Fehler muss unterschieden werden zwischen Bank- und/oder Zweiwegfehlern. Dreiwegfehler sind nicht möglich, da alle denkbaren Spieldausgänge eines Spiels abgedeckt sind. Beispiel: Gewinn-tabelle des Systems 0/8/4/1 (vgl. S. 23 + 62). Bei einem Fehler in den Bankvoraus-sagen und 0 Fehlern in den Zweiwegen wird 1x in Klasse 2, 6x in Klasse 3 und 14x in Klasse 4 gewonnen.

Fehler in		Anzahl der Gewinne			
Bankvoraus-sagen	Zweiwegen	1	2	3	4
0	0	1	6	14	16
0	1	-	2	10	18
0	2	-	-	4	16
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	6	14
1	1	-	-	2	10
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	6
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

Teil-Systeme:

Zur Ermittlung der Gewinne muss hier zusätzlich mit den zu jedem Teil-System abgedruckten Abwicklungsschemata gearbeitet werden. Einerseits sind nur ausgewählte Tipp-reihen auszuwerten und andererseits bestehen

in allen Teil-Systemen für eine bestimmte „Fehlerzahl“ mehrere verschiedene Gewinnmöglichkeiten.

Die Einzeltippreihen der Teil-Systeme sind aus den jeweiligen Abwicklungsschemata der Teil-Systeme ersichtlich. Diese beschränken sich dabei auf die Darstellung der gekürzten Zwei- und Dreiwegen, da sich Bankvoraussagen nicht kürzen lassen. Zuerst werden die Zweiwege in aufsteigender Folge der Spielnummern aufgeführt. Entsprechend wird später mit den Dreiwegen verfahren.

Um alle möglichen Varianten eines Zweiweges berücksichtigen zu können, werden in den Abwicklungsschemata die Bezeichnungen „a“ und „b“ verwendet. „a“ steht für das erstgespielte Tippzeichen, „b“ für das jeweils zweite der gleichen Spielpaarung. Bei einem Zweiweg von 0, 2 würde die Bezeichnung „a“ für die 0 und „b“ für die 2 stehen. Insgesamt können für „a“ und „b“, je nach Auswahl der Tippzeichen, die Zahlenkombinationen 1, 0, oder 1, 2 oder 0, 2 gesetzt werden. „a“ kann also niemals das Tippzeichen 2 ausdrücken und „b“ niemals das Tippzeichen 1.

Im Fall der Dreiwegen erübrigt sich die Darstellung der Tippzeichen mittels Buchstaben, da alle drei Tippzeichen auftreten. In den Abwicklungsschemata sind sie folglich mit den Tippzeichen 1, 0, 2 aufgeführt.

Tippfeld des Systemscheins

Teil-Systeme					
1	X	0	2	2850	€ 4,00
2	X	0	2	2904	€ 4,50
3	X	0	2	2970	€ 8,00
4	X	0	2	2730	€ 12,00
5	X	0	2	2751	€ 12,00
6	X	0	2	2856	€ 13,50
7	X	0	2	2971	€ 24,00
8	X	0	X	2490	€ 32,00
9	X	0	X	2634	€ 36,00
10	X	0	X	2481	€ 48,00
11	X	X	X	2626	€ 54,00
12	X	X	X	2544	€ 72,00
13	X	X	X		

Treffer

} Bankvoraussagen

} Zweiwegvoraussagen

} Dreiwegvoraussagen

Unter Zugrundelegung der Gewinntippreihe 111 1111 222 000 ergeben sich im oben stehenden Beispiel 13 Treffer.

Die unter jedem Teil-System abgedruckte Gewinntabelle weist bei 13 Treffern bzw. 0 Fehlern in den Bankvoraussagen und Zweiwegen fünf verschiedene Gewinnmöglichkeiten für das System 2/7/3/3 aus:

Fehler in Bank- voraussagen		Zwi- ewegen		Anzahl der Gewinne in Klasse			
0	0	entw. oder oder oder oder		1	2	3	4
				1	1	1	9
				1	-	-	12
				-	2	5	3
				-	1	4	7
				-	1	4	6

(Die vollständige Gewinntabelle des Teil-Systems 2/7/3/3 finden Sie auf der Seite 37).

Welche dieser fünf Gewinnmöglichkeiten nun für das gespielte System eingetreten ist, lässt sich anhand des Abwicklungsschemas ermitteln.

Im folgenden Abwicklungsschema sind zunächst die Zweiwegen und dann die Dreiwegen in aufsteigender Reihenfolge der Spiel-Nummern aufgeführt. Bankvoraussagen bleiben unberücksichtigt, da sie in jeder Tippreihe auftreten und Treffer bzw. Fehler daher direkt ermittelt werden können.

Tippfeld Spiel 8-13	Gewinn- tipp- reihe	1. und 2. gespieltes Tipp- zeichen im Zweiweg		Anzahl Tippreihen								
		a	b	8			16			24		
	2	1	2	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	a b a b
	2	1	2	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	a a b b
	2	1	2	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	a a a a
	0	-	-	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 2 2 2	2 2 2 2
	0	-	-	1 1 0 2	2 0 1 1	0 0 2 1	1 2 0 0	2 2 1 0	0 1 2 2	2 2 1 0	0 1 2 2	2 2 1 0
	0	-	-	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 0 2 1	1 2 0 0	2 2 1 0

In unserem Beispiel wurden bei den Zweiwegen in den Spielen 8–10 als erstes Tippzeichen die 1 = „a“ und als zweites Tippzeichen die 2 = „b“ angekreuzt. Aufgrund der Gewinntippreihe, die für diese 3 Spiele mit dem Tippzeichen 2 angenommen wurde, haben Sie dann einen Treffer erzielt, wenn in der Tippreihe ein „b“ erscheint.

Bei den Dreiwegen (Spiel 11–13) liegt ein Treffer vor, wenn das im Abwicklungsschema aufgeführte Tippzeichen mit der Gewinntippreihe für das entsprechende Spiel übereinstimmt.

Setzt man anstelle von „a“ und „b“ die tatsächlich gespielten Tippzeichen ein und fügt die Abwicklung der in den Spielen 1–7 getippten Bänke hinzu, so ergibt sich folgendes Bild:

Tippfeld Spiel 1–13	Gewinn- tippreihe	Anzahl Tippzeihen											
		3	6	8	10	12	16	20	2324				
1 X 0 2	1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1
2 X 0 2	1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1
3 X 0 2	1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1
4 X 0 2	1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1
5 X 0 2	1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1
6 X 0 2	1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1
7 X 0 2	1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1	1 1 1 1
8 X 0 X	2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2	1 2 1 2
9 X 0 X	2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2	1 1 2 2
10 X 0 X	2	1 1 1 1	2 2 2 2	1 1 1 1	2 2 2 2	1 1 1 1	2 2 2 2	1 1 1 1	2 2 2 2	1 1 1 1	2 2 2 2	1 1 1 1	2 2 2 2
11 X X X	0	1 1 1 1	1 1 1 1	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2
12 X X X	0	1 1 0 2	2 0 1 1	0 0 2 1	1 2 0 0	2 2 1 0	0 1 2 2	2 2 1 0	0 1 2 2	2 2 1 0	0 1 2 2	2 2 1 0	0 1 2 2
13 X X X	0	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 0 2 1	1 2 0 0	0 0 2 1	1 2 0 0	0 0 2 1	1 2 0 0

Der Übersichtlichkeit wegen wurden lediglich die Spalten mit mehr als 9 Treffern markiert.

Wenn Sie nunmehr alle 24 Spalten mit der Gewinntippreihe verglichen haben, gelangen Sie zu dem Ergebnis:

1x Klasse 2 (in der Spalte 16)

4x Klasse 3 (in den Spalten 6, 12, 15 und 24) und

7x Klasse 4 (in den Spalten 3, 8, 10, 13, 14, 20 und 23).

Ob Sie richtig abgelesen haben, lässt sich anhand der Gewinntabellen, die unter jedem Teil-Systembeispiel aufgeführt sind, prüfen. So heißt es in unserem Beispiel (vgl. auch Seite 37), dass bei 0 Fehlern in den Bankvoraussagen und Zweiwegen folgende Gewinne anfallen:

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bankvoraussagen	Zweiwegen		1	2	3	4
0	0	entw.	1	1	1	9
		oder	1	-	-	12
		oder	-	2	5	3
		oder	-	1	4	7
0	1	entw.	-	2	-	2
		oder	-	1	2	4
		oder	-	1	-	4
		oder	-	-	4	6
0	2	entw.	-	-	2	2
		oder	-	-	1	1
		oder	-	-	-	4
		oder	-	-	-	-
0	3	entw.	-	-	-	4
		oder	-	-	-	2
		oder	-	-	-	-
		oder	-	-	-	-
1	0	entw.	-	1	1	1
		oder	-	1	-	-
		oder	-	-	2	5
		oder	-	-	1	4
1	1	entw.	-	-	2	-
		oder	-	-	1	2
		oder	-	-	1	-
		oder	-	-	-	4
1	2	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
		oder	-	-	-	-
2	0	entw.	-	-	1	1
		oder	-	-	1	-
		oder	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
2	1	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
		oder	-	-	-	-
3	0	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-

Spiel 77 + SUPER 6 + und GlücksSpirale + Die Sieger-Chance.

Wie mit dem Normalspiel kann auch mit dem Systemspiel an Spiel 77, SUPER 6 und GlücksSpirale sowie der Sieger-Chance teilgenommen werden.

System-Nr. 10/3/0**Gewinntabelle:**

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	3	3	1
0	1	-	2	4	2
0	2	-	-	4	4
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	3	3
1	1	-	-	2	4
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	3
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 10/2/1**Gewinntabelle:**

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	4	5	2
0	1	-	2	6	4
0	2	-	-	4	8
1	0	-	1	4	5
1	1	-	-	2	6
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	4
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 09/4/0**Gewinntabelle:**

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	4	6	4
0	1	-	2	6	6
0	2	-	-	4	8
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	4	6
1	1	-	-	2	6
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	4
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 09/3/1**Gewinntabelle:**

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	5	9	7
0	1	-	2	8	10
0	2	-	-	4	12
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	5	9
1	1	-	-	2	8
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	5
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 10/0/3**Gewinntabelle:**

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen		1	2	3	4
0		1	6	12	8
1		-	1	6	12
2		-	-	1	6
3		-	-	-	1

System-Nr. 08/5/0**Gewinntabelle:**

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	5	10	10
0	1	-	2	8	12
0	2	-	-	4	12
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	5	10
1	1	-	-	2	8
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	5
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 08/4/1
Gewinntabelle:

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	6	14	16
0	1	-	2	10	18
0	2	-	-	4	16
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	6	14
1	1	-	-	2	10
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	6
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 07/6/0
Gewinntabelle:

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	6	15	20
0	1	-	2	10	20
0	2	-	-	4	16
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	6	15
1	1	-	-	2	10
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	6
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 06/7/0**Gewinntabelle:**

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	7	21	35
0	1	-	2	12	30
0	2	-	-	4	20
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	7	21
1	1	-	-	2	12
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	7
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 08/1/4**Gewinntabelle:**

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	9	32	56
0	1	-	2	16	48
1	0	-	1	9	32
1	1	-	-	2	16
2	0	-	-	1	9
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 05/8/0
Gewinntabelle:

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen	1	2	3	4
0	0	1	8	28	56
0	1	-	2	14	42
0	2	-	-	4	24
0	3	-	-	-	8
1	0	-	1	8	28
1	1	-	-	2	14
1	2	-	-	-	4
2	0	-	-	1	8
2	1	-	-	-	2
3	0	-	-	-	1

System-Nr. 06/0/7
Gewinntabelle:

Fehler in		Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen		1	2	3	4
0		1	14	84	280
1		-	1	14	84
2		-	-	1	14
3		-	-	-	1

Die einzelnen Teil-Systeme:

Teil-System-Nr. 2/8/5/0 Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw.	1	-	2	4
		oder	-	2	2	2
		oder	-	1	4	2
0	1	entw.	-	1	1	3
		oder	-	1	-	6
		oder	-	-	4	-
		oder	-	-	3	3
0	2	entw.	-	-	2	-
		oder	-	-	1	3
		oder	-	-	-	6
0	3		-	-	-	2
1	0	entw.	-	1	-	2
		oder	-	-	2	2
		oder	-	-	1	4
1	1	entw.	-	-	1	1
		oder	-	-	1	-
		oder	-	-	-	4
		oder	-	-	-	3
1	2	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
2	0	entw.	-	-	1	-
		oder	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
2	1	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
3	0	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens

1x Klasse 2, 4x Klasse 3 und 2x Klasse 4.

Abwicklungsschema:

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

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

Teil-System-Nr. 2/9/0/4
Gewinntabelle

Fehler in Bank- voraussagen		Anzahl der Gewinne in Klasse			
		1	2	3	4
0	entw.	1	-	-	8
	oder	-	1	3	3
1	entw.	-	1	-	-
	oder	-	-	1	3
2	entw.	-	-	1	-
	oder	-	-	-	1
3	entw.	-	-	-	1
	oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bankvoraussagen mindestens

1x Klasse 2, 3x Klasse 3 und 3x Klasse 4.

Abwicklungsschema:

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

Teil-System-Nr. 2/6/7/0
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw.	1	-	-	7
		oder	-	1	3	4
0	1	entw.	-	1	-	3
		oder	-	-	2	4
0	2	entw.	-	-	1	1
		oder	-	-	-	4
0	3	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
1	0	entw.	-	1	-	-
		oder	-	-	1	3
1	1	entw.	-	-	1	-
		oder	-	-	-	2
1	2	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
2	0	entw.	-	-	1	-
		oder	-	-	-	1
2	1	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
3	0	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens
1x Klasse 2, 3x Klasse 3 und 4x Klasse 4.

Abwicklungsschema:

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

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

Teil-System-Nr. 2/7/3/3
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw.	1	1	1	9
		oder	1	-	-	12
		oder	-	2	5	3
		oder	-	1	4	7
		oder	-	1	4	6
0	1	entw.	-	2	-	2
		oder	-	1	2	4
		oder	-	1	-	4
		oder	-	-	4	6
		oder	-	-	2	6
0	2	entw.	-	-	2	2
		oder	-	-	1	1
		oder	-	-	-	4
0	3	entw.	-	-	-	4
		oder	-	-	-	2
		oder	-	-	-	-
1	0	entw.	-	1	1	1
		oder	-	1	-	-
		oder	-	-	2	5
		oder	-	-	1	4
1	1	entw.	-	-	2	-
		oder	-	-	1	2
		oder	-	-	1	-
		oder	-	-	-	4
		oder	-	-	-	2
1	2	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
2	0	entw.	-	-	1	1
		oder	-	-	1	-
		oder	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
2	1	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
3	0	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens
1x Klasse 2, 4x Klasse 3 und 6x Klasse 4.

Abwicklungsschema:

8	16	24	Tippreihe
a b a b a b a b	a b a b a b a b	a b a b a b a b	1. 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	2. 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	3. Zweiweg
1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0	2 2 2 2 2 2 2 2	1. 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	2. 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	3. Dreiweg

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

Teil-System-Nr. 2/7/5/1
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw.	1	2	2	8
		oder	-	2	6	6
		oder	-	1	6	10
0	1	entw.	-	1	3	5
		oder	-	1	2	6
		oder	-	-	4	8
		oder	-	-	3	9
0	2	entw.	-	-	2	4
		oder	-	-	1	5
		oder	-	-	-	6
0	3		-	-	-	2
1	0	entw.	-	1	2	2
		oder	-	-	2	6
		oder	-	-	1	6
1	1	entw.	-	-	1	3
		oder	-	-	1	2
		oder	-	-	-	4
		oder	-	-	-	3
1	2	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
2	0	entw.	-	-	1	2
		oder	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
2	1	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
3	0	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens

1x Klasse 2, 6x Klasse 3 und 10x Klasse 4.

Abwicklungsschema:

9	16	24	Tippreihe
a a a a b b b b	a a a a b b b b	a a a a b b b b	1. 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	2. 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	3. 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	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	5. Zweiweg
1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0	2 2 2 2 2 2 2 2	1. Dreiweg

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

**Teil-System-Nr. 2/8/0/5
Gewinntabelle**

Fehler in Bank- voraussagen		Anzahl der Gewinne in Klasse			
		1	2	3	4
0	entw.	1	2	-	8
	oder	-	1	5	9
1	entw.	-	1	2	-
	oder	-	-	1	5
2	entw.	-	-	1	2
	oder	-	-	-	1
3	entw.	-	-	-	1
	oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bankvoraussagen mindestens 1x Klasse 2,
5x Klasse 3 und 9x Klasse 4.

Abwicklungsschema:

9	18	27	Tippreihe
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. 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	2. 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	3. 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	4. 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	5. Dreiweg

Teil-System-Nr. 2/5/7/1
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw.	1	2	-	7
		oder	-	1	5	10
0	1	entw.	-	1	2	3
		oder	-	-	2	8
0	2	entw.	-	-	1	3
		oder	-	-	-	4
0	3	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
1	0	entw.	-	1	2	-
		oder	-	-	1	5
1	1	entw.	-	-	1	2
		oder	-	-	-	2
1	2	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
2	0	entw.	-	-	1	2
		oder	-	-	-	1
2	1	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
3	0	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens
1x Klasse 2, 5x Klasse 3 und 10x Klasse 4.

Teil-System-Nr. 2/5/7/1
Abwicklungsschema:

8	16	24	Tippreihe
a a a a a a a a	a a a a a a a a	a a a a a a a a	1. Zweiweg
a a a a a a a a	a a a a b b b b	b b b b b b b b	2. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b a a a a	a a b b b b b b	3. Zweiweg
a a a b b b a a	a b b b a a a b	b b a a a b b b	4. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a a a a b	b b b b b a a a	5. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b b b b b	b b a a a a a a	6. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a b b b a	a a a a b b b b	7. Zweiweg
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. Dreiweg

32	40	48	Tippreihe
b b b b b b b b	b b b b b b b b	b b b b b b b b	1. Zweiweg
a a a a a a a a	a a a a b b b b	b b b b b b b b	2. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b a a a a	a a b b b b b b	3. Zweiweg
a a a b b b a a	a b b b a a a b	b b a a a b b b	4. Zweiweg
b b b a a a a a	a b b b b b a a	a a a a b b b b	5. Zweiweg
b b b b b a a a	a a a a a a a a	a a b b b b b b	6. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a b b b a	a a a a b b b b	7. Zweiweg
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. Dreiweg

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

Teil-System-Nr. 2/4/9/0
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw.	1	1	1	11
		oder	-	2	5	7
		oder	-	1	5	11
0	1	entw.	-	2	-	2
		oder	-	1	2	4
		oder	-	1	1	5
		oder	-	-	4	6
		oder	-	-	3	7
0	2	entw.	-	-	2	2
		oder	-	-	2	-
		oder	-	-	1	3
		oder	-	-	1	2
		oder	-	-	-	6
0	3	entw.	-	-	-	4
		oder	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
		oder	-	-	-	-
1	0	entw.	-	1	1	1
		oder	-	-	2	5
		oder	-	-	1	5
1	1	entw.	-	-	2	-
		oder	-	-	1	2
		oder	-	-	1	1
		oder	-	-	-	4
		oder	-	-	-	3
1	2	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
2	0	entw.	-	-	1	1
		oder	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
2	1	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-
3	0	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens
1x Klasse 2, 5x Klasse 3 und 11x Klasse 4.

Teil-System-Nr. 2/4/9/0
Abwicklungsschema:

8	16	Tippreihen
a b b b b a a b b a a b b a b a b a b a b a b b a b a a b a a b b b b a a a b b a a b b a	a a a a a a a a a a a a a a a a b b b b b b b b a a a a b b b b a a b b a a b b a b a b a b a b a b b a b a a b b b a a a a b b b a a b b a a b	1. Zweifweg 2. Zweifweg 3. Zweifweg 4. Zweifweg 5. Zweifweg 6. Zweifweg 7. Zweifweg 8. Zweifweg 9. Zweifweg

24	32	Tippreihen
a a a a a a a a b b b b b b b b a a a a a a a a a a a a b b b b a a b b a a b b a b a b a b a b a b b a b a a b a a b b b b a a b a a b b a a b	a a a a a a a a b b b b b b b b b b b b b b b b a a a a b b b b a a b b a a b b a b a b a b a b a b b a b a a b b b a a a a b b a b b a a b b a	1. Zweifweg 2. Zweifweg 3. Zweifweg 4. Zweifweg 5. Zweifweg 6. Zweifweg 7. Zweifweg 8. Zweifweg 9. Zweifweg

40	48	Tippreihen
b b b b b b b b a b b b b a a b b a a b b a b a b a b a b a b b a b a a b a a b b b b a a a b b a a b b 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 a a a a b b b b a a b b a a b b a b a b a b a b a b b a b a a b b b a a a a b b b a a b b a a b	1. Zweifweg 2. Zweifweg 3. Zweifweg 4. Zweifweg 5. Zweifweg 6. Zweifweg 7. Zweifweg 8. Zweifweg 9. Zweifweg

56	64	Tippreihen
b b b b b b b b b b b b b b b b a a a a a a a a a a a a b b b b a a b b a a b b a b a b a b a b a b b a b a a b a a b b b b a a b a a b b a a b	b a a a a b b b b a a b b a a b b a b a b a b a b a b b a b a a b b b a a a a b b a b b a a b b a	1. Zweifweg 2. Zweifweg 3. Zweifweg 4. Zweifweg 5. Zweifweg 6. Zweifweg 7. Zweifweg 8. Zweifweg 9. Zweifweg

Teil-System-Nr. 2/6/3/4
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw. oder	1 -	3 1	3 6	9 15
0	1	entw. oder	- -	2 -	4 2	2 10
0	2	entw. oder	- -	- -	4 -	4 4
0	3	entw. oder	- -	- -	- -	8 -
1	0	entw. oder	- -	1 -	3 1	3 6
1	1	entw. oder	- -	- -	2 -	4 2
1	2	entw. oder	- -	- -	- -	4 -
2	0	entw. oder	- -	- -	1 -	3 1
2	1	entw. oder	- -	- -	- -	2 -
3	0	entw. oder	- -	- -	- -	1 -

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens
1x Klasse 2, 6x Klasse 3 und 15x Klasse 4.

Teil-System-Nr. 2/6/3/4
Abwicklungsschema:

6	12	18	24	Tippreihe
a a a a a a	a a a a a a	a a a a a a	a a a a a a	1. Zweiweg
a a a a a a	a a a a a a	a a a a a a	b b b b b b	2. Zweiweg
a a a a a a	a a a b b b	b b b b b b	a a a a a a	3. Zweiweg
1 1 1 0 0 0	2 2 2 1 1 1	0 0 0 2 2 2	1 1 1 0 0 0	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	2. Dreiweg
2 1 0 0 2 1	1 0 2 2 1 0	0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 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	4. Dreiweg

30	36	42	48	Tippreihe
a a a a a a	a a a a a a	b b b b b b	b b b b b b	1. Zweiweg
b b b b b b	b b b b b b	a a a a a a	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	a a a b b b	3. Zweiweg
2 2 2 1 1 1	0 0 0 2 2 2	1 1 1 0 0 0	2 2 2 1 1 1	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	2. 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	3. Dreiweg
1 0 2 0 2 1	2 1 0 1 0 2	0 2 1 2 1 0	1 0 2 0 2 1	4. Dreiweg

54	60	66	72	Tippreihe
b b b b b b	b b b b b b	b b b b b b	b b b b b b	1. Zweiweg
a a a a a a	b b b b b b	b b b b b b	b b b b b b	2. Zweiweg
b b b b b b	a a a a a a	a a a b b b	b b b b b b	3. Zweiweg
0 0 0 2 2 2	1 1 1 0 0 0	2 2 2 1 1 1	0 0 0 2 2 2	1. 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	2. Dreiweg
0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1	1 0 2 2 1 0	0 2 1 1 0 2	3. Dreiweg
2 1 0 1 0 2	0 2 1 2 1 0	1 0 2 0 2 1	2 1 0 1 0 2	4. Dreiweg

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

Teil-System-Nr. 2/4/8/1
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw. oder	1 -	3 1	2 6	7 15
0	1	entw. oder oder	- - -	2 1 -	4 3 2	- 5 10
0	2	entw. oder oder	- - -	- - -	2 1 -	4 4 4
0	3	entw. oder oder	- - -	- - -	- - -	2 1 -
1	0	entw. oder	- -	1 -	3 1	2 6
1	1	entw. oder oder	- - -	- - -	2 1 -	4 3 2
1	2	entw. oder oder	- - -	- - -	- - -	2 1 -
2	0	entw. oder	- -	- -	1 -	3 1
2	1	entw. oder oder	- - -	- - -	- - -	2 1 -
3	0	entw. oder	- -	- -	- -	1 -

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens
1x Klasse 2, 6x Klasse 3 und 15x Klasse 4.

Teil-System-Nr. 2/4/8/1
Abwicklungsschema:

8	16	24	Tippreihe
a a a a a a a a	a a a a a a a a	a a a a a a a a	1. Zweiweg
a a a a a a a a	a a a a a a a a	a a a a a a a a	2. Zweiweg
a a a a a a a a	a a a a b b b b	b b b b b b b b	3. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b a a a a	a a b b b b b b	4. Zweiweg
a a a b b b a a	a b b b a a a b	b b a a a b b b	5. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a a a a b	b b b b b a a a	6. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b b b b b	b b a a a a a a	7. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a b b b a	a a a a b b b b	8. Zweiweg
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. Dreiweg
32	40	48	Tippreihe
a a a a a a a a	a a a a a a a a	a a a a a a a a	1. Zweiweg
b b b b b b b b	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	a a a a b b b b	b b b b b b b b	3. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b a a a a	a a b b b b b b	4. Zweiweg
a a a b b b a a	a b b b a a a b	b b a a a b b b	5. Zweiweg
b b b a a a a a	a b b b b b b a	a a a a a b b b	6. Zweiweg
b b b b b b a a	a a a a a a a a	a a b b b b b b	7. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a b b b a	a a a a b b b b	8. Zweiweg
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. Dreiweg
56	64	72	Tippreihe
b b b b b b b b	b b b b b b b b	b b b b b b b b	1. Zweiweg
a a a a a a a a	a a a a a a a a	a a a a a a a a	2. Zweiweg
a a a a a a a a	a a a a b b b b	b b b b b b b b	3. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b a a a a	a a b b b b b b	4. Zweiweg
a a a b b b a a	a b b b a a a b	b b a a a b b b	5. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a a a a b	b b b b b a a a	6. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b b b b b	b b a a a a a a	7. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a b b b a	a a a a b b b b	8. Zweiweg
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. Dreiweg
80	88	96	Tippreihe
b b b b b b b b	b b b b b b b b	b b b b b b b b	1. Zweiweg
b b b b b b b b	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	a a a a b b b b	b b b b b b b b	3. Zweiweg
a a a a a a b b	b b b b a a a a	a a b b b b b b	4. Zweiweg
a a a b b b a a	a b b b a a a b	b b a a a b b b	5. Zweiweg
b b b a a a a a	a b b b b b b a	a a a a a b b b	6. Zweiweg
b b b b b b e e	a a e e e e e e	e e b b b b b b	7. Zweiweg
a a a b b b b b	b a a a b b b a	a a a a b b b b	8. Zweiweg
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. Dreiweg

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

Teil-System-Nr. 2/6/2/5
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw. oder	1 -	4 1	5 7	10 20
0	1	entw. oder	- -	2 -	6 2	4 12
0	2	entw. oder	- -	- -	4 -	8 4
1	0	entw. oder	- -	1 -	4 1	5 7
1	1	entw. oder	- -	- -	2 -	6 2
1	2	entw. oder	- -	- -	- -	4 -
2	0	entw. oder	- -	- -	1 -	4 1
2	1	entw. oder	- -	- -	- -	2 -
3	0	entw. oder	- -	- -	- -	1 -

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens

1x Klasse 2, 7x Klasse 3 und 20x Klasse 4.

Teil-System-Nr. 2/6/2/5
Abwicklungsschema:

9	18	27	Tippreihe
a a a a a a a a a	a a a a a a a a a	a a a a a a a a a	1. Zweifweg
a a a a a a a a a	a a a a a a a a a	a a a a a a a a a	2. Zweifweg
1 1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0	2 2 2 2 2 2 2 2 2	1. Dreifweg
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	2. Dreifweg
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	3. Dreifweg
2 1 0 0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1 1 0 2	4. Dreifweg
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	5. Dreifweg

36	45	54	Tippreihe
a a a a a a a a a	a a a a a a a a a	a a a a a a a a a	1. Zweifweg
b b b b b b b b b	b b b b b b b b b	b b b b b b b b b	2. Zweifweg
1 1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0	2 2 2 2 2 2 2 2 2	1. Dreifweg
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	2. Dreifweg
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	3. Dreifweg
2 1 0 0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1 1 0 2	4. Dreifweg
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	5. Dreifweg

63	72	81	Tippreihe
b b b b b b b b b	b b b b b b b b b	b b b b b b b b b	1. Zweifweg
a a a a a a a a a	a a a a a a a a a	a a a a a a a a a	2. Zweifweg
1 1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0	2 2 2 2 2 2 2 2 2	1. Dreifweg
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	2. Dreifweg
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	3. Dreifweg
2 1 0 0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1 1 0 2	4. Dreifweg
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	5. Dreifweg

90	99	108	Tippreihe
b b b b b b b b b	b b b b b b b b b	b b b b b b b b b	1. Zweifweg
b b b b b b b b b	b b b b b b b b b	b b b b b b b b b	2. Zweifweg
1 1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0	2 2 2 2 2 2 2 2 2	1. Dreifweg
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	2. Dreifweg
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	3. Dreifweg
2 1 0 0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1 1 0 2	2 1 0 0 2 1 1 0 2	4. Dreifweg
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	5. Dreifweg

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

Teil-System-Nr. 2/5/4/4
Gewinntabelle

Fehler in			Anzahl der Gewinne in Klasse			
Bank- voraussagen	Zwei- wegen		1	2	3	4
0	0	entw.	1	4	6	12
		oder	-	1	7	21
0	1	entw.	-	2	6	6
		oder	-	-	2	12
0	2	entw.	-	-	4	8
		oder	-	-	-	4
0	3	entw.	-	-	-	8
		oder	-	-	-	-
1	0	entw.	-	1	4	6
		oder	-	-	1	7
1	1	entw.	-	-	2	6
		oder	-	-	-	2
1	2	entw.	-	-	-	4
		oder	-	-	-	-
2	0	entw.	-	-	1	4
		oder	-	-	-	1
2	1	entw.	-	-	-	2
		oder	-	-	-	-
3	0	entw.	-	-	-	1
		oder	-	-	-	-

Garantie: bei richtigen Bank- und Zweiwegvoraussagen mindestens
 1x Klasse 2, 7x Klasse 3 und 21x Klasse 4.

Teil-System-Nr. 2/5/4/4
Abwicklungsschema:

8	16	24	Tippreihe
a a a a a a a a	a a a a a a a a	a a a a a a a a	1. Zweiweg
a b b a b a a b	a b b a b a a b	a b b a b a a b	2. 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	3. 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	4. Zweiweg
2 2 2 1 1 1 0 0	0 2 2 2 1 1 1 0	0 0 2 2 2 1 1 1	1. Dreiweg
1 2 0 1 2 0 1 2	0 1 2 0 1 2 0 1	2 0 1 2 0 1 2 0	2. Dreiweg
1 2 0 2 0 1 0 1	2 1 2 0 2 0 1 0	1 2 1 2 0 2 0 1	3. Dreiweg
1 2 0 0 1 2 2 0	1 1 2 0 0 1 2 2	0 1 1 2 0 0 1 2	4. Dreiweg

32	40	48	Tippreihe
a a a a a a a a	a a a a a a a a	a a a a a a a a	1. Zweiweg
a b b a b a a b	a b b a b a a b	a b b a b a a b	2. 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	3. 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	4. Zweiweg
0 0 0 2 2 2 1 1	1 0 0 0 2 2 2 1	1 1 0 0 0 2 2 2	1. Dreiweg
1 2 0 1 2 0 1 2	0 1 2 0 1 2 0 1	2 0 1 2 0 1 2 0	2. Dreiweg
0 1 2 1 2 0 2 0	1 0 1 2 1 2 0 2	0 1 0 1 2 1 2 0	3. Dreiweg
2 0 1 1 2 0 0 1	2 2 0 1 1 2 0 0	1 2 2 0 1 1 2 0	4. Dreiweg

56	64	72	Tippreihe
a a a a a a a a	a a a a a a a a	a a a a a a a a	1. Zweiweg
a b b a b a a b	a b b a b a a b	a b b a b a a b	2. 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	3. 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	4. Zweiweg
1 1 1 0 0 0 2 2	2 1 1 1 0 0 0 2	2 2 1 1 1 0 0 0	1. Dreiweg
1 2 0 1 2 0 1 2	0 1 2 0 1 2 0 1	2 0 1 2 0 1 2 0	2. Dreiweg
2 0 1 0 1 2 1 2	0 2 0 1 0 1 2 1	2 0 2 0 1 0 1 2	3. Dreiweg
0 1 2 2 0 1 1 2	0 0 1 2 2 0 1 1	2 0 0 1 2 2 0 1	4. Dreiweg

60	66	66	Tippreihe
b b b b b b b b	b b b b b b b b	b b b b b b b b	1. Zweiweg
a b b a b a a b	a b b a b a a b	a b b a b a a b	2. 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	3. 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	4. Zweiweg
2 2 2 1 1 1 0 0	0 2 2 2 1 1 1 0	0 0 2 2 2 1 1 1	1. Dreiweg
1 2 0 1 2 0 1 2	0 1 2 0 1 2 0 1	2 0 1 2 0 1 2 0	2. Dreiweg
1 2 0 2 0 1 0 1	2 1 2 0 2 0 1 0	1 2 1 2 0 2 0 1	3. Dreiweg
1 2 0 0 1 2 2 0	1 1 2 0 0 1 2 2	0 1 1 2 0 0 1 2	4. Dreiweg

104	112	120	Tippreihe
b b b b b b b b	b b b b b b b b	b b b b b b b b	1. Zweiweg
a b b a b a a b	a b b a b a a b	a b b a b a a b	2. 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	3. 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	4. Zweiweg
0 0 0 2 2 2 1 1	1 0 0 0 2 2 2 1	1 1 0 0 0 2 2 2	1. Dreiweg
1 2 0 1 2 0 1 2	0 1 2 0 1 2 0 1	2 0 1 2 0 1 2 0	2. Dreiweg
0 1 2 1 2 0 2 0	1 0 1 2 1 2 0 2	0 1 0 1 2 1 2 0	3. Dreiweg
2 0 1 1 2 0 0 1	2 2 0 1 1 2 0 0	1 2 2 0 1 1 2 0	4. Dreiweg

128	136	144	Tippreihe
b b b b b b b b	b b b b b b b b	b b b b b b b b	1. Zweiweg
a b b a b a a b	a b b a b a a b	a b b a b a a b	2. 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	3. 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	4. Zweiweg
1 1 1 0 0 0 2 2	2 1 1 1 0 0 0 2	2 2 1 1 1 0 0 0	1. Dreiweg
1 2 0 1 2 0 1 2	0 1 2 0 1 2 0 1	2 0 1 2 0 1 2 0	2. Dreiweg
2 0 1 0 1 2 1 2	0 2 0 1 0 1 2 1	2 0 2 0 1 0 1 2	3. Dreiweg
0 1 2 2 0 1 1 2	0 0 1 2 2 0 1 1	2 0 0 1 2 2 0 1	4. Dreiweg

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

Gewinntabelle für Voll-Systeme TOTO 13er Ergebniswette

System-Nr.	Anzahl Tipps	Anzahl		Anzahl der Fehler											
		ZW	DW	0				1 in ZW			1 in Bank			2 in ZW	
				Gewinnklasse				2	3	4	2	3	4	3	4
1	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	4				
12/1/0	2	1	0	1	1	-	-	2	-	-	1	1	-	-	-
12/0/1	3	0	1	1	2	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-
11/2/0	4	2	0	1	2	1	-	2	2	-	1	2	1	4	-
11/1/1	6	1	1	1	3	2	-	2	4	-	1	3	2	-	-
11/0/2	9	0	2	1	4	4	-	-	-	-	1	4	4	-	-
10/3/0	8	3	0	1	3	3	1	2	4	2	1	3	3	4	4
10/2/1	12	2	1	1	4	5	2	2	6	4	1	4	5	4	8
10/1/2	18	1	2	1	5	8	4	2	8	8	1	5	8	-	-
10/0/3	27	0	3	1	6	12	8	-	-	-	1	6	12	-	-
9/4/0	16	4	0	1	4	6	4	2	6	6	1	4	6	4	8
9/3/1	24	3	1	1	5	9	7	2	8	10	1	5	9	4	12
9/2/2	36	2	2	1	6	13	12	2	10	16	1	6	13	4	16
9/1/3	54	1	3	1	7	18	20	2	12	24	1	7	18	-	-
9/0/4	81	0	4	1	8	24	32	-	-	-	1	8	24	-	-
8/5/0	32	5	0	1	5	10	10	2	8	12	1	5	10	4	12
8/4/1	48	4	1	1	6	14	16	2	10	18	1	6	14	4	16
8/3/2	72	3	2	1	7	19	25	2	12	26	1	7	19	4	20
8/2/3	108	2	3	1	8	25	38	2	14	36	1	8	25	4	24
8/1/4	162	1	4	1	9	32	56	2	16	48	1	9	32	-	-
8/0/5	243	0	5	1	10	40	80	-	-	-	1	10	40	-	-
7/6/0	64	6	0	1	6	15	20	2	10	20	1	6	15	4	16
7/5/1	96	5	1	1	7	20	30	2	12	28	1	7	20	4	20
7/4/2	144	4	2	1	8	26	44	2	14	38	1	8	26	4	24
7/3/3	216	3	3	1	9	33	63	2	16	50	1	9	33	4	28
7/2/4	324	2	4	1	10	41	88	2	18	64	1	10	41	4	32
7/1/5	486	1	5	1	11	50	120	2	20	80	1	11	50	-	-
7/0/6	729	0	6	1	12	60	160	-	-	-	1	12	60	-	-
6/7/0	128	7	0	1	7	21	35	2	12	30	1	7	21	4	20
6/6/1	192	6	1	1	8	27	50	2	14	40	1	8	27	4	24
6/5/2	288	5	2	1	9	34	70	2	16	52	1	9	34	4	28
6/4/3	432	4	3	1	10	42	96	2	18	66	1	10	42	4	32
6/3/4	648	3	4	1	11	51	129	2	20	82	1	11	51	4	36
6/2/5	972	2	5	1	12	61	170	2	22	100	1	12	61	4	40
6/1/6	1.458	1	6	1	13	72	230	2	24	120	1	13	72	-	-
6/0/7	2.187	0	7	1	14	84	280	-	-	-	1	14	84	-	-

ZW = Zweiweg DW = Dreiweg

Anzahl der Fehler							
1 in ZW + 1 in Bank		2 in Bank		3 in ZW	2 in ZW + 1 in Bank	1 in ZW + 2 in Bank	3 in Bank
3	4	3	4	4	4	4	4
2	-	1	1	-	-	2	1
-	-	1	2	-	-	-	1
2	2	1	2	-	4	2	1
2	4	1	3	-	-	2	1
-	-	1	4	-	-	-	1
2	4	1	3	8	4	2	1
2	6	1	4	-	4	2	1
2	8	1	5	-	-	2	1
-	-	1	6	-	-	-	1
2	6	1	4	8	4	2	1
2	8	1	5	8	4	2	1
2	10	1	6	-	4	2	1
2	12	1	7	-	-	2	1
-	-	1	8	-	-	-	1
2	8	1	5	8	4	2	1
2	10	1	6	8	4	2	1
2	12	1	7	8	4	2	1
2	14	1	8	-	4	2	1
2	16	1	9	-	-	2	1
-	-	1	10	-	-	-	1
2	10	1	6	8	4	2	1
2	12	1	7	8	4	2	1
2	14	1	8	8	4	2	1
2	16	1	9	8	4	2	1
2	18	1	10	-	4	2	1
2	20	1	11	-	-	2	1
-	-	1	12	-	-	-	1
2	12	1	7	0	4	2	1
2	14	1	8	8	4	2	1
2	16	1	9	8	4	2	1
2	18	1	10	8	4	2	1
2	20	1	11	8	4	2	1
2	22	1	12	-	4	2	1
2	24	1	13	-	-	2	1
-	-	1	14	-	-	-	1

System-Nr.	Anzahl Tipps	Anzahl		Anzahl der Fehler											
		ZW	DW	0				1 in ZW			1 in Bank			2 in ZW	
				Gewinnklasse				2	3	4	2	3	4	3	4
				1	2	3	4								
5/8/0	256	8	0	1	8	28	56	2	14	42	1	8	28	4	24
5/7/1	384	7	1	1	9	35	77	2	16	54	1	9	35	4	28
5/6/2	576	6	2	1	10	43	104	2	18	68	1	10	43	4	32
5/5/3	864	5	3	1	11	52	138	2	20	84	1	11	52	4	36
5/4/4	1.296	4	4	1	12	62	180	2	22	102	1	12	62	4	40
5/3/5	1.944	3	5	1	13	73	231	2	24	122	1	13	73	4	44
5/2/6	2.916	2	6	1	14	85	292	2	26	144	1	14	85	4	48
4/9/0	512	9	0	1	9	36	84	2	16	56	1	9	36	4	28
4/8/1	768	8	1	1	10	44	112	2	18	70	1	10	44	4	32
4/7/2	1.152	7	2	1	11	53	147	2	20	86	1	11	53	4	36
4/6/3	1.728	6	3	1	12	63	190	2	22	104	1	12	63	4	40
4/5/4	2.592	5	4	1	13	74	242	2	24	124	1	13	74	4	44
3/10/0	1.024	10	0	1	10	45	120	2	18	72	1	10	45	4	32
3/9/1	1.536	9	1	1	11	54	156	2	20	88	1	11	54	4	36
3/8/2	2.304	8	2	1	12	64	200	2	22	106	1	12	64	4	40
2/11/0	2.048	11	0	1	11	55	165	2	20	90	1	11	55	4	36

		Anzahl der Fehler					
1 in ZW + 1 in Bank		2 in Bank		3 in ZW	2 in ZW + 1 in Bank	1 in ZW + 2 in Bank	3 in Bank
3	4	3	4	4	4	4	4
2	14	1	8	8	4	2	1
2	16	1	9	8	4	2	1
2	18	1	10	8	4	2	1
2	20	1	11	8	4	2	1
2	22	1	12	8	4	2	1
2	24	1	13	8	4	2	1
2	26	1	14	-	4	2	1
2	16	1	9	8	4	2	1
2	18	1	10	8	4	2	1
2	20	1	11	8	4	2	1
2	22	1	12	8	4	2	1
2	24	1	13	8	4	2	1
2	18	1	10	8	4	2	1
2	20	1	11	8	4	2	1
2	22	1	12	8	4	2	1
2	20	1	11	8	4	2	-

TOTO – staatlich, sicher, seriös.

Bei aller Faszination und Freude am Spiel bergen Lotterien und Werten auch Risiken: Übermäßiges Spielen kann zur Abhängigkeit und letztlich auch zur Sucht führen. Bedenken Sie: Sie riskieren den Verlust des Spieleinsatzes.

Informationen zu den jeweiligen Gewinnwahrscheinlichkeiten erhalten Sie in Ihrer WestLotto-Annahmestelle.

TOTO unterstützt Maßnahmen, um Spielsucht zu verhindern:

- Produktkontrolle: angepasstes Spielprogramm
- Informationen und Hilfsangebote in Ihrer WestLotto-Annahmestelle
- Beschränkung der Werbung auf Information und Aufklärung
- Alterskontrolle: kein Spiel unter 18 Jahren
- Teilnahme nur mit Ausweis und WestLotto Basis-Karte
- max. 1.500 € Einsatz pro Spielschein