

**Bedienungsanleitung zum Programm: UEFA EM 2024 XXL**

**Kostenlose** Turnierverwaltung mit TippSpiel für die UEFA EM 2024.  
Für MS Excel ab Version 2000.

**Bitte beachten Sie den Fairplay-Hinweis am Ende von Seite 17.**

Copyright: 2024, Thomas Günther, Kassel.

Kontakt: [hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de). Web: <https://www.hexceler.de>

*Das Programm enthält Makros, die beim Öffnen der Datei aktiviert werden müssen. Alle Makros dienen ausschließlich der Funktionalität der Datei und stellen keine Gefahr für Ihren Computer dar!*

*Sollte Ihre Excelversion beim Öffnen von Dateien enthaltene Makros ohne Nachfrage automatisch deaktivieren, müssen zur Nutzung des Programms die Sicherheitseinstellungen geändert werden. Am Ende dieser Datei finden Sie Erklärungen, wie dies unter den verschiedenen Excelversionen vollzogen wird (siehe: 'Hinweise zur Aktivierung der Makros' ab Seite 18).*

*Falls direkt beim Öffnen der Datei ein Hinweis über von Microsoft deaktivierte Makros ("Sicherheitsrisiko...") erscheint, klicken Sie mit der RECHTEN Maustaste auf die betroffene Exceldatei (z. B. über den Windows-Explorer) und wählen Sie aus dem dann angezeigten Menü den Eintrag "Eigenschaften". Im neu geöffneten Fenster finden Sie unten auf dem Registerblatt "Allgemein" eine Option für das Zulassen der enthaltenen Makros. Nach dem Bestätigen dieser Änderung sollte die WM-Datei unter Excel funktionieren.*

*Die Tabellenblätter der Datei wurden aus Sicherheitsgründen und zum Schutz der aufwendigen Formeln vor versehentlichem Löschen mit einem Kennwort geschützt. Die Datei kann aber trotz des Blattschutzes uneingeschränkt verwendet werden. Sollten Sie zur Eingabe des Kennwortes für den Blattschutz aufgefordert werden, liegt eine Fehlbedienung und kein Programmfehler vor.*

Die Datei wurde unter den oben aufgeführten Excelversionen getestet. Sollte es dennoch zu Makro-Fehlern kommen (Laufzeitfehler), sollten Sie die Datei anschließend auf KEINEN FALL speichern. Nach einem Makrofehler befindet sich die Datei in einem unbekannten Zustand und das Speichern zu diesem Zeitpunkt könnte schwerwiegende Folgen haben. Melden Sie sich wiederholende Fehler oder Probleme an **Thomas** unter der E-Mail-Adresse [hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de).

**Geben Sie bitte bei allen Anfragen die Probleme und Fehler betreffen die von Ihnen genutzte Excel- und Betriebssystemversion an.**

**Aufgrund unzureichender Makrounterstützung und vieler Inkompatibilitäten kann das Programm NICHT mit MS Office für Mac sowie alternativen Officeversionen wie "Open Office" oder "Star Office" verwendet werden.**

*Unter Excel 2007 und späteren Versionen sollte eine EM-Datei im XLS-Format für ältere Officeversionen sofort nach dem ersten Öffnen als **Excel-Arbeitsmappe mit Makros (\*.xlsm)** gespeichert werden. Nutzen Sie die Datei möglichst nicht im sog. Kompatibilitätsmodus dieser Excelversionen für ältere Dateiformate. Schließen Sie nach dem Speichern die noch im alten Format geöffnete Datei und öffnen Sie anschließend die neu erstellte XLSM-Datei.*

*Beim Öffnen der Datei im Kompatibilitätsmodus werden Sie automatisch auf das Speichern der Datei in einem der neuen Formate hingewiesen. Folgen Sie aus Sicherheits- und Geschwindigkeitsgründen diesem Hinweis.*

*Für die Nutzung mit Excel 2007/2010 muss zwingend mindestens das Servicepack 2 für diese Officeversionen installiert sein.*

## Hinweise

### Navigationsbox

*Falls die Startleiste von Windows die Blattregister der Arbeitsmappe zum Wechseln zwischen den Arbeitsblättern verdeckt, kann die Navigation zwischen den einzelnen Tabellenblättern über die Navigationsbox erfolgen, die auf jedem Tabellenblatt zu finden ist. Die Navigationsbox enthält zudem Funktionen zum **Speichern und Beenden** des Programms sowie für die **Ausgabe von aktuell angezeigten Daten**.*

*Alle **aktuell angezeigten Daten** können über die Funktion **'AUSGABE DRUCK / HTML'** der Navigationsbox gedruckt oder im HTM-Format ausgegeben werden. Im sich öffnenden Druck-Modul werden Ihnen in Abhängigkeit der auszugebenden Daten evtl. **zusätzliche Ausgabeoptionen** angeboten.*

### *Einstellungen*

Grundlegende Programm- und Sicherheitseinstellungen können über 'Programmeinstellungen' auf dem Blatt 'EM 2024 XXL' vorgenommen werden.

Die Größe der Darstellung kann eigenständig über "Ansicht – Zoom" variiert werden. Über das Modul 'Programmeinstellungen' auf dem Blatt 'EM 2024 XXL' können zudem ein automatisches Zoomen der Blätter aktiviert/deaktiviert bzw. ein persönlicher Zoomfaktor für alle Blätter eingestellt werden.

Die Formatierung der Tabellen wurde für ein Monitorseitenverhältnis von 16:9 ausgelegt. Bei 4:3-Monitoren wird zwangsläufig entweder nicht die komplette verfügbare Höhe ausgenutzt oder die verfügbare Breite reicht evtl. nicht für eine komplette Darstellung der aktuell angezeigten Daten aus. Der sichtbare Bereich kann in diesem Fall über die Scrollleiste unten verändert werden.

Sollte eine Fehlermeldung über **angeblich** zu wenig Speicher für eine vollständige Anzeige erscheinen, nutzen Sie die Option "persönlicher Zoomfaktor" unter Einstellungen ändern auf dem Blatt 'EM 2024 XXL'. Stellen Sie dort einen für Ihr System passenden Zoomfaktor ein und bestätigen Sie diese Änderung.

Die Datei beinhaltet sechs (ständig sichtbare) Tabellenblätter.

<b>EM 2024 XXL</b>	Programmparameter und -einstellungen Ergebnisupdate und Löschen bereits eingegebener Daten
<b>DATENBANK</b>	Zahlreiche Informationen über die bisherigen EM-Turniere und aus den bisherigen Ergebnissen resultierende Statistiken.
<b>ERGEBNISSE</b>	<b>Eingabe der Ergebnisse für die einzelnen Turnierabschnitte.</b> Die Tabellen der Gruppenrunde und resultierende Paarungen der KO-Runden werden automatisch berechnet. Der Spieldateneditor zur Eingabe weiterer Informationen wird über RECHTSKLICK auf den Spieltermin einer Paarung aufgerufen.
<b>TURNIERSTATISTIK</b>	Verschiedene Statistiken, die aus den eingegebenen Ergebnissen und Spieldaten ermittelt werden.
<b>TIPPSPIEL</b>	Ergebnistippspiel mit zahlreichen Einstellmöglichkeiten. <b>Auf dem Blatt TIPPSPIEL werden KEINE Ergebnisse oder Tipps eingegeben.</b> Tipps können erst nach Aufruf der Funktion "Tippabgabe" über das dann angezeigte interne Tippformular eingegeben werden. Zudem ist das IMPORTIEREN von Tipps aus Formularen möglich, die über die Exportfunktion des Tippspiels erstellt und an die Mitspieler verteilt werden können.

Weitere Tabellenblätter oder Modulfenster werden durch Aufruf einzelner Funktionen auf den ständig sichtbaren Blättern angezeigt.

## Blatt "ERGEBNISSE" für die Ergebniseingabe

Die Resultate der Spiele können eigenständig auf dem Tabellenblatt 'Ergebnisse' eingegeben werden. Die Tabellen der Gruppenrunde und resultierende KO-Paarungen werden automatisch ermittelt.

Das Editieren zusätzlicher Daten (Aufstellung, Torschützen, verteilte Karten ...) ist über den Spieldateneditor möglich. Der Spieldateneditor wird über einen RECHTSKlick auf den Spieltermin einer Paarung aufgerufen.

Resultate und Spieldaten können auch über eine Aktualisierungsdatei in das Programm importiert werden. Eine Aktualisierungsdatei wird nach jedem Spieltag unter:

<https://www.hexceler.de> zum kostenlosen Download bereitgestellt werden.

Nach dem Extrahieren der geladenen ZIP-Datei werden die enthaltenen Daten über die Schaltfläche Ergebnis-Update durchführen auf dem Blatt 'EM 2024 XXL' in ihre EM-Datei übertragen.

Bei manueller Eingabe der Ergebnisse beachten Sie bitte, dass nur Zahlenwerte und keine Trennzeichen wie Doppelpunkte eingegeben werden. Bei den Spielen der Gruppenrunde erfolgt die Eingabe der Treffer in den Zellen links und rechts vom vorgegebenen Doppelpunkt, ab der KO-Runde in den farblich markierten Zellen. Halbzeitergebnisse werden über den Spieldateneditor (s.u.) eingegeben bzw. dort über die Eingabe der Treffer mit Zeitangabe automatisch berechnet. Da in der KO-Runde eine Verlängerung und Elfmeterschießen möglich sind, ist ab dem Achtelfinale für jede Paarung eine entsprechende Eingabeoption vorhanden.

*Einzugeben sind das Resultat nach Ablauf der regulären Spielzeit, das Resultat **DER** Verlängerung sowie das Ergebnis **DES** Elfmeterschießens!*

*Für ein Ergebnis 1:1; 2:2 n. V.; 6:7 i. E. (= 8:9 n. E.) sind also die Teilergebnisse **1:1**, **1:1** (Erg. **der** Verlängerung) und **6:7** (Elfmeterschießen) einzutippen (die Doppelpunkte dürfen nicht eingegeben werden).*

Die auf dem Blatt 'Ergebnisse' eingegebenen Resultate werden automatisch auf den Blätter 'Tippspiel' und 'Turnierstatistik' übernommen. Auf diesen Blättern können KEINE Ergebnisse eingegeben oder geändert werden.

## Spieldateneditor

Zusätzlich zu den Ergebnissen können detaillierte Spiel-Statistiken (Aufstellung, Torschützen, verteilte Karten ...) eingegeben werden. Klicken Sie zum Öffnen des Spieldaten-Editors auf dem Tabellenblatt 'ERGEBNISSE' mit der RECHTEN Maustaste auf den Spieltermin der zu editierenden Paarung. Im sich öffnenden Fenster können Aufstellung, Ein- und Auswechslungen, Verwarnungen und Platzverweise, die Torschützen und weitere Daten editiert werden. Ab der KO-Runde ist es möglich, die Schützen eines evtl. Elfmeterschießens zu vermerken. Zudem kann über den Editor das Halbzeitresultat eingegeben werden. Auf Wunsch wird das Halbzeitresultat auch automatisch über die Angabe der Zeitpunkte der Treffer ermittelt.

Die Spieldaten werden optional auch beim Import aus einer Aktualisierungsdatei der Website <https://www.hexceler.de> übertragen.

Die Kader der Mannschaften werden rechtzeitig vor der EM über eine Aktualisierungsdatei zu importieren sein, können aber auch eigenständig über den Kadereditor auf dem Blatt 'Turnierstatistik' (Rubrik Teamstatistik) eingegeben werden.

Eigene Kader werden durch den Import aus einer Aktualisierungsdatei überschrieben!

Alle eingegebenen (bzw. importierten) Spieldaten werden auf dem Blatt 'Turnierstatistik' ausgewertet und dort in Form von Turnier- und Team-Statistiken angezeigt. Werden keine Spieldaten eingegeben oder importiert, können die entsprechenden statistischen Werte nicht berechnet werden. Die Spielstatistiken selbst können für jedes Spiel über das Tabellenblatt 'Turnierstatistik' (Rubrik Spieldaten) angezeigt werden. Von hier aus ist auch eine Eingabe und Änderung der Daten möglich.

## Blatt TIPPSPIEL

Das Programm beinhaltet ein Ergebnistippspiel für bis zu 500 Mitspieler. Die Zahl von 500 ist dabei der maximal mögliche Wert. Die tatsächlich zu verwaltende Mitspielerzahl hängt stark vom verwendeten Computersystem und der genutzten Excelversion ab. Die Geschwindigkeit, mit der Berechnungen und Aktualisierungen durchgeführt werden, sinkt mit zunehmender Mitspielerzahl.

Das Blatt zeigt für einen zu wählenden Tippabschnitt (Gruppenrunde Spieltage 1 – 3, KO-Runde) die Mitspielerliste und die abgegebenen Tipps. Für Spiele mit vorliegendem Ergebnis werden die Auswertung, die erreichte Tippkategorie und die erzielten Punkte angezeigt. Falls bei den Punkten Nachkommastellen entstehen (halbe Punkte sind beim Tippen mit Wetteinsatz möglich, s. u.) werden diese durch einen Dezimalpunkt angezeigt (z. B.  $5 = 5.0$ ;  $5. = 5.5$ ).









Am linken Blattrand sind die Platzierungen und Punkte für den jeweiligen Tippabschnitt und die Gesamtrangliste aufgeführt. Für noch nicht ausgewertete Spiele wird statt des abgegebenen Tipps nur "X:X" angezeigt, wenn unter "Sicherheit" im Einstellungsmodul das Verstecken von Tipps aktiviert wurde.

Die angezeigte Liste kann wahlweise alphabetisch, nach dem Ergebnis der aktuell angezeigten Tipprunde, dem Gesamtergebnis oder in der Reihenfolge der Mitspielereingabe sortiert werden. Die gewünschte Sortierung wird über die Auswahlbox mit der Beschriftung „Sortierung“ gewählt.

Eine Tippauswertung erfolgt automatisch wenn das Blatt „Tippspiel“ aufgerufen wird, nachdem neue Resultate bzw. neue Tipps eingegeben oder importiert wurden oder wenn Änderungen an den Tippspieleinstellungen vorgenommen wurden.

**Bitte beachten:** Auf dem Blatt 'Tippspiel' werden weder Tipps noch Ergebnisse editiert! Die auf dem Blatt 'Tippspiel' angezeigten Resultate werden automatisch vom Blatt 'Ergebnisse' übernommen, für die Tippabgabe muss das **interne Tippformular** aufgerufen werden.

Über die Symbole am oberen Blattrand können Funktionen aufgerufen werden:

	<b>Einstellungen</b> für das Tippspiel (Spielmodus, Tippbewertungen, Extratipps...) <i>Über <b>OK</b> bzw. <b>Übernehmen</b> werden <b>ALLE</b> gewählten Einstellungen akzeptiert und bestätigt. Nicht bestätigte Änderungen gehen beim Schließen des Fensters <b>Einstellungen</b> verloren.</i>
	<b>Mitspielerliste.</b> Namen der Mitspieler eingeben, ändern, löschen. <i>Die Mitspielerliste kann auch durch das Importieren aus Formularen erstellt oder erweitert werden.</i>
	<b>Tippabgabe.</b> Programminternes Formular für die Abgabe von Ergebnis- und Extratipps.
	<b>Import- und Exportfunktion</b> (z.B. für das Übertragen von Tipps aus Formularen)
	<b>Ranglisten.</b> Zeigt detailliert die Gesamtrangliste und Abschnittsranglisten.
	<b>Löschen von Tipps</b>
	<b>Aktuelle Regeln</b> als HTM-Datei erzeugen oder zum Drucken vorbereiten.
	<b>Sofort-Druckfunktion</b> für die aktuell angezeigte Tippübersicht

Zusätzliche Statistiken zum Tippspiel können über die Auswahlbox "Statistik wählen..." aufgerufen werden.

## Modul Einstellungen



Legen sie Spielregeln, Tippbewertung, Extratipps, Zusatzwetten und Sicherheitsoptionen für das Tippspiel fest.

### *Registerblatt "MODUS"*

*Das Tippspiel bietet zwei grundsätzlich unterschiedliche Varianten.*

Wählen Sie, ob ALLE Tipps bereits komplett vor dem Turnier abgegeben werden müssen oder ob Tipps zu jeder Zeit abgegeben und KO-Spiele kurzfristig getippt werden dürfen, wenn die tatsächlich resultierende Paarung feststeht.

Wenn die KO-Paarungen kurzfristig getippt werden dürfen, wird ein vorliegender Tipp immer auf die reale Paarung und deren Ergebnis bezogen. Der Zeitpunkt der Tippabgabe und die Tipps für vorhergehende Runden haben bei dieser Spielvariante keinen Einfluss auf die Tippauswertung. Bei kurzfristiger Tippabgabe können Tipps mehrfach während des Turniers eingegeben bzw. importiert werden. Das Importieren von Tipps aus Tippformularen kann mehrmals während des Turniers für die jeweils anstehenden Spiele erfolgen. Die Tipps können bei dieser Variante aber auch (komplett) im Voraus abgegeben werden, auch, wenn die KO-Paarungen noch nicht feststehen. Die Auswertung eines vorliegenden Tipps erfolgt sobald das reale Resultat vorliegt.

Bei der Variante, bei der alle Tipps ZWINGEND vor dem Turnier abgegeben werden, ergeben sich die zu tippenden KO-Paarungen aus den eigenen Tipps für die vorhergehenden Runden. Bei der Tippauswertung werden dann nur richtig vorhergesagte Paarungen gewertet. Nicht korrekt vorhergesagte KO-Spiele werden automatisch in der Wertungskategorie FALSCH eingestuft und mit der für diese Kategorie festgelegten Punktzahl bewertet. Importvorgänge oder Tippabgaben während des Turniers sind bei diesem Spielmodus nicht vorgesehen, aber möglich. Bei dieser Variante können zusätzliche Punkte für komplett korrekt vorhergesagte Paarungen oder richtig getippte Teams von KO-Paarungen festgelegt werden.

### *Registerblatt "REGELN"*

*Festlegung der gewünschten Tippkategorien*

Für die Tippauswertung der Ergebnistipps werden Tippkategorien angelegt, bei deren Erreichen der Tipper eine für die Kategorie individuell festlegbare Punktzahl erhält. Die Kategorien "Tordifferenz" und "Remis" sind dabei optional und können als eigenständige Kategorien mit separater Wertung deaktiviert werden.

Legen daher Sie auf dem Registerblatt „Regeln“ fest, wie Tipps eingestuft werden sollen, die ein Remis (z.B. Tipp: 1:1, Ergebnis: 0:0) oder die korrekte Tordifferenz (z.B. Tipp: 3:1, Ergebnis: 2:0) beinhalten.

Tipps mit korrekter Tordifferenz können in einer eigenständigen Kategorie oder als "Tendenz-Tipps" gewertet werden.

Remis-Tipps werden wahlweise einer eigenen Kategorie mit gesonderter Wertung, der Kategorie "Tordifferenz" (falls verfügbar) oder der Kategorie "Tendenz" zugeordnet.

Bei der Tippauswertung erfolgt die Beurteilung eines Tipps grundsätzlich nach den Klassen:

1. EXAKT (z. B. Tipp 2:1, Ergebnis 2:1)
2. REMIS (z. B. Tipp 1:1, Ergebnis 0:0)
3. TORDIFFERENZ (z.B. Tipp 2:0, Ergebnis 3:1)
4. TENDENZ (z.B. Tipp 1:3, Ergebnis 0:1)

Die *erste* in dieser Auswertungsreihenfolge erreichte Klasse bestimmt die Wertungskategorie, in die ein Tipp eingeordnet wird und damit die erreichte Punktzahl.



Ein tendenziell korrekter REMIS-Tipp, der aber nicht das exakte Ergebnis beinhaltet (z.B. Tipp 1:1, Ergebnis 0:0), wird somit je nach Verfügbarkeit einer der folgenden Kategorien zugeordnet:

- Remis (separate Wertung von Remis-Tipps mit eigener Bewertung)
- Tordifferenz (gleiche Bewertung wie z.B. Tipp 2:1, Ergebnis 1:0)
- Tendenz

Tipps, die keiner der aufgeführten Klassen zugeordnet werden können, werden als FALSCH eingestuft und mit der für diese Kategorie vorgesehenen Punktzahl (null Punkte oder Punktabzug) bewertet.

#### *Wertungsergebnis*

Für die KO-Runde muss festgelegt werden, welcher Stand als Wertungsergebnis (= Vergleichsergebnis für die Auswertung des Tipps) genutzt werden soll. Wahlweise wird gewertet:

- § der Stand nach 90 Minuten  
(nur reguläre Spielzeit; ohne Treffer in der Verlängerung und Elfmeterschießen)
- § der Stand inkl. einer möglichen Verlängerung  
(Tore in einer Verlängerung zählen, jedoch keine Treffer im Elfmeterschießen)
- § der Stand inkl. möglicher Verlängerung und Elfmeterschießen  
(alle Treffer zählen).

Ein vorliegender Tipp wird ab der KO-Runde immer mit dem sich ergebenden Wertungsergebnis verglichen und dabei einer der verfügbaren Wertungskategorien zugeordnet. Die für die erreichte Wertungskategorie festgelegte Punktzahl wird dem Tipper gutgeschrieben. Beachten Sie, dass bei einem Wertungsergebnis inkl. Verlängerung und Elfmeterschießen KEIN Remistipp möglich ist.

#### *Kriterien bei Punktgleichheit*

Bei Punktgleichheit nach Auswertung der Ergebnistipps können auf Wunsch weitere Kriterien wie die größere Anzahl an exakten Tipps oder die geringere Zahl der falschen Tipps für die Ermittlung der Reihenfolge in den Ranglisten bestimmt werden. In der Gesamtrangliste werden vor den zusätzlichen Kriterien die Punkte aus evtl. abzugebenden Extratipps herangezogen.

#### *Registerblatt "KATEGORIEWERTUNG"*

*Legen Sie hier die Bewertung der einzelnen Wertungskategorien fest.*

Jeder aktivierten Kategorie wird - auf Wunsch unterschiedlich für die einzelnen Turnierrunden - eine feste Punktzahl zugeordnet, die dem Tipper beim Erreichen der Kategorie angerechnet wird. Ein Tipp wird immer in der höchsten verfügbaren und zutreffenden Kategorie gewertet.

- § Das Vergeben von 0 (null) Punkten deaktiviert eine Kategorie NICHT. Ein in die betreffende Kategorie eingeordneter Tipp wird in diesem Fall mit 0 Punkten bewertet!
- § Punkte verschiedener Kategorien werden NICHT addiert, auch wenn ein Tipp mehrere Bedingungen erfüllt (z.B. Tendenz UND Tordifferenz).

#### *Jokerspiele / Topteamspiele / Tippen mit Spieleinsatz*

Unter "Gesonderte Wertung / Einsatz" können Sie festlegen, ob für EINZELNE Spiele eine gesonderte Wertung vorgesehen werden soll. Über die Festlegung von sog. „Jokerspielen“ kann einzelnen Spielen eine höhere Wichtung zugewiesen werden. Jokerspiele können wahlweise individuell durch den Mitspieler gesetzt werden oder es wird ein Topteamspiel festgelegt, das dann für alle Mitspieler als Jokerspiel gilt. Die Topteams der einzelnen Runden können kurzfristig benannt werden.

Pro Turnierrunde kann jeweils nur ein Joker/Topspiel bestimmt werden. Turnierrunden sind:

- Gruppenrunde Spieltag 1 (12 Spiele)
- Gruppenrunde Spieltag 2 (12 Spiele)
- Gruppenrunde Spieltag 3 (12 Spiele)
- Achtelfinale (8 Spiele)
- Viertelfinale (4 Spiele)
- Halbfinale und Finale (3 Spiele)

Das Finale kann mit einer höheren Wertung für die Wertungskategorien eine eigene Gewichtung erhalten, die Erhöhung dieser gewählten Standard-Punktzahl für die Joker- oder Topspielwertung ist aber identisch mit der Wertung für die zwei Halbfinalbegegnungen. Es ist daher dem Mitspieler überlassen, für welches der drei Spiele der Finalrunde ein Joker gesetzt werden soll, weil die zu erreichenden Zusatzpunkte gleich sind.

Alternativ zu den Joker-/Topteamspielen kann die sog. **"Einsatzwette"** aktiviert werden. Bei dieser Spielvariante wird nicht nur das Ergebnis einer Paarung getippt, sondern zusätzlich ein Einsatz für jedes Spiel durch den Mitspieler bestimmt und ein Spiel dadurch individuell gewichtet.

Für jede Turnierrunde (Gruppenrunde Spieltage 1 bis 3, Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finalspiel) steht jedem Mitspieler zu Beginn der Runde ein Gesamteinsatz (Rundeneinsatz) zur Verfügung. Dieser kann beliebig auf die einzelnen Spiele verteilt werden. Der gewählte Einsatz für ein Spiel wird in Abhängigkeit der mit dem Tipp erreichten Wertungskategorie vervielfacht (mit einem wählbaren Faktor multipliziert) und das resultierende Ergebnis als Punkte für das Tippspiel gewertet. Bei falsch getippten Spielen geht der Einsatz für das jeweilige Spiel verloren (0 Punkte). Die auf diese Weise erreichten Punkte aus allen Spielen einer Runde bestimmen die Platzierung in der Rangliste der jeweiligen Turnierrunde und der Gesamtrangliste.

Jede neue Runde beginnt mit dem gleichen Rundeneinsatz für jeden Mitspieler. Verbleibender Einsatz aus vorhergehenden Runden kann NICHT für spätere Runden verwendet werden. Der pro Spielrunde verfügbare Einsatz sollte also immer komplett auf die Spiele verteilt werden. Die Höhe des verfügbaren Einsatzes pro Runde, die Faktoren für die Vervielfachung des Einsatzes sowie der minimale und maximale Einsatz pro Spiel werden auf dem Registerblatt "KATEGORIEWERTUNG" festgelegt.

### Auswertungs-Beispiele:

#### Auswertungs-Beispiel:

*Tipp 3:1 Ergebnis 4:2*

*Der Tipp ist tendenziell korrekt. Der richtige Sieger wurde vorhergesagt aber nicht das exakte Ergebnis getippt. Zusätzlich wurde die korrekte Tordifferenz (2 Tore mehr für den Sieger) vorhergesagt.*

*Bei deaktivierter Kategorie "Tordifferenz" würde der Tipp in der Kategorie "Tendenz" eingestuft werden. Ist die Bewertungskategorie "Tordifferenz" aktiviert, würde der Tipp automatisch in diese (höheren) Klasse eingestuft werden und der Tipper die vorgesehene Punktzahl erhalten bzw. sein Einsatz mit dem festgelegten Faktor multipliziert werden. Es erfolgt jedoch KEINE Addition der Punkte für die Kategorien "Tendenz" und "Tordifferenz" obwohl beide Kriterien erfüllt sind.*

*Ein Tipp von 4:2 (exaktes Ergebnis vorhergesagt) würde in die höchste (erste) Kategorie "Exakt" eingestuft und die vorgesehene Punktzahl bzw. Einsatz-Vervielfachung erreicht werden. In diesem Fall erfolgt aber KEINE zusätzliche Addition der Punktzahlen für die*

*Kategorien "Tendenz" und "Tordifferenz" obwohl der Tipp diese Kriterien natürlich ebenfalls erfüllt.*

Bitte beachten Sie, dass Sie für die KO-Runde festlegen müssen, welcher Stand als **Wertungsergebnis** für die Auswertung verwendet werden soll.

Beispiel:

*Ein Spiel hat folgendes ERGEBNIS:*

*1:1 nach 90 Minuten, 2:2 **nach** Verlängerung (VL 1:1), 7:6 **im** Elfmeterschießen*

*(= 9:8 **nach** Elfmeterschießen)*

*In Abhängigkeit vom Wertungsergebnis müssten für eine **exakte** Vorhersage folgende Resultate getippt werden:*

**Wertungsergebnis = Stand nach regulärer Spielzeit**

**Exakter Tipp: 1:1**

*Jeder andere Remis-Tipp würde als "Remis", "Tordiff." oder "Tendenz" gewertet werden (Einordnung ist abhängig von der für Remis-Tipps gewählten Einstellung; s.o.).*

*Ein Tipp der einen Sieger beinhaltet würde als FALSCH eingestuft werden.*

**Wertungsergebnis = Stand inkl. Verlängerung**

**Exakter Tipp: 2:2**

*Jeder andere Remis-Tipp würde als "Remis", "Tordiff." oder "Tendenz" gewertet werden (Einordnung ist abhängig von der für Remis-Tipps gewählten Einstellung; s.o.).*

*Ein Tipp der einen Sieger beinhaltet würde als FALSCH eingestuft werden.*

**Wertungsergebnis = Stand inkl. Verlängerung und Elfmeterschießen:**

**Exakter Tipp: 9:8**

*Jeder andere Sieger-Tipp (mit dem korrekten Sieger) würde als "Tendenz" bzw. – sofern diese Kategorie verfügbar ist und die Tordifferenz des Tipps +1 beträgt - als "Tordifferenz" eingestuft werden.*

*Ein Remis-Tipp bzw. ein Tipp auf den Verlierer würden als FALSCH eingestuft werden.*

Registerblatt "ZUSATZWETTEN"

Unter "Zusatzwetten" im Modul Einstellungen können zusätzliche Spiel-Optionen aktiviert werden.

Elfmeterwette (EMW)

Die EMW erlaubt es einem Mitspieler sich bei der Tippabgabe darauf festzulegen, dass ein Spiel im Elfmeterschießen (EMS) entschieden wird. Wahlweise kann dabei nur das EMS selbst oder auch das siegreiche Team vorhergesagt werden. Die Festlegung auf ein EMS wird mit Zusatzpunkten belohnt, wenn die Vorhersage eintrifft. Als Risikowette können mit einer verlorenen EMW (Spiel endet nicht im EMS oder falsches Team wurde als Sieger getippt) aber auch Punkte, die durch den eigentlichen Ergebnistipp erreicht wurden, (teilweise) wieder verloren gehen. Auf Wunsch wird die EMW als sog. Pauschalwette festgelegt. Bei dieser Variante tippen ALLE Mitspieler für JEDES KO-Spiel den Sieger eines möglichen EMS. Korrekte Tipps werden mit den festgelegten Zusatzpunkten belohnt, es gibt jedoch KEINE Punktabzüge für falsche Tipps bzw. wenn es kein EMS gibt. Wenn die EMW als freiwillige Zusatzwette angelegt wird, darf die Festlegung auf einen Sieger im EMS durch die Aktivierung der EMW NICHT mit dem "Siegertipp" verwechselt werden, der bei der Tippabgabe ebenfalls abgegeben werden kann (s. u.).



### *Handicapwette (HCW)*

Bei der HCW legt der Mitspieler sich darauf fest, dass ein Spiel mit einer Tordifferenz von mindestens zwei (also zwei und mehr) oder mindestens drei (also drei und mehr) Treffern endet. Bei einer korrekten Vorhersage erhält der Tipper die für die jeweilige HCW festgelegten Zusatzpunkte. Bei einer falschen HCW (falscher Sieger oder vorhergesagte Tordifferenz wird nicht erreicht), wird der Tipp automatisch in der Kategorie FALSCH eingestuft, auch wenn der Ergebnistipp tendenziell korrekt ist. Damit die HCW akzeptiert wird, muss der abgegebene Ergebnistipp mindestens die vorhergesagte Tordifferenz beinhalten. Es ist z. B. NICHT möglich, bei einem Ergebnistipp von 2:1 gleichzeitig die HCW 2+ (zwei oder mehr Treffer Unterschied) zu aktivieren. Die Kombination von z. B. 5:0 mit HCW 3+ (drei oder mehr Treffer Differenz) ist aber erlaubt, weil der Ergebnistipp mit 5 Treffern Differenz den vorhergesagten Unterschied von mindestens 3 Treffern beinhaltet.

### *Siegerwette*

Ab der KO-Runde können für die einzelnen Spiele Zusatzpunkte erreicht werden, wenn das Team, das die nächste Runde erreicht, korrekt vorhergesagt wurde. Diese Siegervorhersage wird durch den Ergebnistipp inkl. einer evtl. abgegebenen Team-Elfmeterwette (s. o.) bestimmt. Wenn aus Ergebnistipp inkl. EMW kein Sieger zu ermitteln ist, wird eine mögliche separate Benennung des siegreichen Teams zur Ermittlung herangezogen. Sollte kein Sieger zu ermitteln sein, wird der Siegertipp als falsch eingestuft und der Tipp mit dem für falsche Siegertipps festgelegten Punktabzug bestraft. Die Siegerwette kann so eingestellt werden, dass die Wette nur aktiv wird, wenn der Tipper explizit einen Sieger über das entsprechende Auswahlfeld benannt hat. Der Sieger wird mit dieser Option also NICHT automatisch aus dem Ergebnistipp ermittelt und ohne die explizite Sieger-Angabe werden dem Tipper weder Punkte gutgeschrieben noch abgezogen.

### **Hinweis**

**Grundsätzlich wird zunächst der Ergebnistipp als Grundlage für die Ermittlung des vorhergesagten Sieger herangezogen. Nur, wenn ein Remis getippt wurde, werden weitere Kriterien genutzt.**

Wenn eine Elfmeterwette als Pauschalwette festgelegt wurde, wird bei einem Remis als Ergebnistipp zunächst ein evtl. abgegebener separater Siegertipp als Vorhersage für das Weiterkommen gewertet. Das als Sieger des EMS gewählte Team wird nur als Siegertipp gewertet, wenn weder der Ergebnistipp noch ein separater Siegertipp das Team bestimmen, das die nächste Runde erreicht.

Bei einer freiwilligen EMW mit Teamtipp, wird hingegen zunächst ein bei einer EMW festgelegtes Team als Siegertipp gewertet. Eine separate Markierung des Siegers bei der Tippabgabe wird bei dieser Spielvariante also ignoriert, wenn bereits der Ergebnistipp bzw. eine freiwillige Team-Elfmeterwette den Sieger bestimmen.

### *Bonuspunkte (BP)*

Nach Auswertung aller Ergebnistipps inkl. der Zusatzwetten ergibt sich die Reihenfolge in den Ranglisten der einzelnen Tippabschnitte. Evtl. werden bei Punktgleichheit die auf dem Registerblatt "REGELN" festgelegten zusätzlichen Kriterien für die Ermittlung der Reihenfolge herangezogen. Für den/die Erstplatzierten der Ranglisten der vier Tippabschnitte (Gruppenrunde Spieltage 1 – 3, KO-Runde) können Bonuspunkte vergeben werden. Diese Bonuspunkte werden in der Gesamtrangliste aller Tippabschnitte berücksichtigt.

### *Tippergebnisuntergrenze*

Ein hier festgelegter Wert wird als Punktzahl angerechnet, wenn durch Punktabzüge für verlorene EMW und/oder falsche Siegertipps ein Ergebnis unterhalb der festgelegten Grenze erreicht werden sollte. Die Tippergebnisuntergrenze wird NICHT angewendet, wenn bereits das Ergebnis für den reinen Ergebnistipp unterhalb der Grenze liegt (z. B. bei Minuspunkten für fehlende Tipps).

### *Registerblatt "EXTRATIPPS"*

Neben den Ergebnistipps können sog. Extratipps aktiviert werden. Jedem aus der Liste gewählten Extratipp kann eine individuelle Punktzahl für eine korrekte Tippabgabe zugewiesen werden.

Punkte für Extratipps werden AUSSCHLIESSLICH der Gesamtrangliste angerechnet und in den Tippabschnittsranglisten nicht berücksichtigt!

Bei "Schätz-Tipps" (z.B. 'Wie viele Tore fallen?') können eine Punktzahl für den exakten Tipp und eine Punktzahl für die beste Schätzung bestimmt werden. Sollte kein Tipper einen exakten Tipp abgeben, wird dem/den Tippern(n) mit der geringsten absoluten Abweichung vom tatsächlichen Ergebnis die Punktzahl für die beste Schätzung gutgeschrieben. Vergeben Sie null Punkte für die beste Schätzung, wenn nur exakte Vorhersagen gewertet werden sollen.

Für alle Tipps kann eine Staffelung der Tipppunkte erfolgen. Die erreichte Punktzahl für einen korrekten Tipp richtet sich dann nach dem Zeitpunkt der Tippabgabe. Die Tipps dürfen bei dieser Variante zu jeder Zeit geändert werden. Beachten Sie dies, wenn Sie Tipps aus Formularen importieren. Im Importmodul müssen die Optionen so gewählt werden, dass die Änderung von bereits vorhandenen Extratipps erlaubt wird.

Es kann – auch bei aktivierter Staffelung - für jeden Tipp ein SPÄTESTER Abgabezeitpunkt festgelegt werden. Wenn dieser Zeitpunkt überschritten ist, wird die Tippabgabe für den entsprechenden Extratipp gesperrt. Änderungen oder neue Tippabgaben sind dann für den betroffenen Tipp nicht mehr möglich.

Einen Überblick über die Zeitpunkte der Tippabgaben und die gewählten spätesten Zeitpunkte für die Tippabgabe erhalten Sie über die Schaltfläche 'Tippabgabezeitpunkte verwalten'. Sowohl die Abgabezeitpunkte der Mitspieler als auch die spätesten Abgabezeitpunkte können hier eingesehen und bei Bedarf geändert werden.

**Wichtig:** der Tipp "**Spieler mit den meisten Treffern**" kann nur korrekt ausgewertet werden, wenn der getippte Name im Format 'Vorname Nachname' in der EXAKT GLEICHEN Schreibweise in der Spielerliste (Kader) des Hauptprogramms vorhanden ist. Bei der Tippabgabe werden alle zum Zeitpunkt der Tippabgabe (bzw. zum Zeitpunkt der Formularerstellung) bekannten Spieler zur Auswahl angeboten. Der Tipp kann aber auch frei editiert werden (z.B., wenn zum Zeitpunkt der Tippabgabe die offiziellen Kaderlisten noch nicht bekannt sind). Geben Sie ihren Tipp beim freien Editieren im Format 'VORNAME NACHNAME' an. Verwenden Sie dabei KEINE zusätzlichen Vermerke wie z.B. Team, Rückennummer usw.. Bei Spielern mit "Künstlernamen" (z. B. 'Danny') wird nur dieser Name eingetragen (im Kadereditor als NACHNAME).

Die offiziellen Kaderlisten können zusammen mit Ergebnissen und Spieldaten aus Aktualisierungsdateien importiert werden. Die Bereitstellung der Datei erfolgt unter <https://www.hexceler.de>. Eigene Kaderanpassungen gehen dabei aber verloren.

Über die Aktualisierungsdatei kann die Spielerliste auch in bereits zuvor generierte Formulare übertragen werden. Öffnen Sie hierfür die Aktualisierungsdatei selbst (Makros aktivieren) und folgen Sie den weiteren Anweisungen.

### *Registerblatt „SICHERHEIT“*

Unter Sicherheit haben Sie u.a. die Möglichkeit einzelne Programmbereiche des Tippspiels über die Vergabe eines Kennworts zu schützen (Masterkennwort). Nach Festlegung des Kennwortes sind die jeweiligen Programmteile erst zugänglich, wenn das korrekte Kennwort eingegeben wurde.

Zudem wird die Tippabgabe über das Hauptprogramm (internes Tippformular) geregelt. Sie können festlegen, dass die Tippabgabe für Spiele gesperrt wird, wenn bereits ein Ergebnis vorliegt.

Über die Einstellung unter "Tippanzeige" können abgegebene Tipps versteckt werden, solange KEIN Spielergebnis vorliegt. Statt des tatsächlichen Tipps wird bei aktiviertem Verstecken nur "x : x" angezeigt, solange die Auswertung nicht erfolgt ist. Dies verhindert, dass andere Mitspieler sich an den bereits vorhandenen Tipps anderer Mitspieler orientieren. Beachten Sie jedoch, dass Tipps über das interne Tippformular des Hauptprogramms zwangsläufig angezeigt werden müssen. Die Einsicht der Tipps über das interne Tippformular kann nur durch das Nutzen persönlicher Kennwörter für die Tippabgabe (siehe unten "Mitspieler") bzw. durch das Setzen eines Masterkennwortes für die Tippabgabe über das Hauptprogramm verhindert werden. Das Masterkennwort verhindert die gesamte Tippabgabe über das Hauptprogramm für alle Mitspieler, die den Code nicht kennen. Sie können jedoch wählen, dass jeder Spieler mit einem persönlichen Kennwort seine eigenen Tipps einsehen und ändern kann. Die Sicherheitseinstellungen können auch über die Programmeinstellungen (Blatt 'EM 2024 XXL') gewählt werden.

*Über **OK** bzw. **Übernehmen** werden ALLE gewählten Einstellungen akzeptiert und bestätigt. Nicht bestätigte Änderungen gehen beim Schließen des Fensters Einstellungen verloren. Das Fenster "Einstellungen" kann nicht über die 'x-Schaltfläche' (oben rechts) geschlossen werden. Nutzen Sie zum Schließen ohne Übernahme von Änderungen die Schaltfläche "Beenden".*

### **Mitspieler**



Über dieses Modul werden die Mitspieler eingegeben. Sie können auch einzelne Mitspieler wieder aus dem Spiel entfernen bzw. den genutzten Namen ändern und korrigieren. Bei der Eingabe neuer Mitspieler kann ein pers. Kennwort für die Tippabgabe des Mitspielers festgelegt werden. Die Tippabgabe und die Einsicht der Tipps über das interne Tippformular des Programms sind dann erst nach Eingabe des korrekten Kennwortes möglich.

Falls zu einem späteren Zeitpunkt ein persönliches Kennwort vergeben, geändert oder gelöscht werden soll, kann dies über das Tippformular für die Tippabgabe erfolgen.

Alle Änderungen an der Mitspielerliste müssen über die Schaltfläche 'Die aktuelle Liste übernehmen' bestätigt werden.

*Die gesamte Mitspielerliste muss nicht zwingend über das Modul Mitspielerliste erstellt werden.*

*Sie können auch über die Exportfunktion des Tippspiels Tippformulare erstellen und diese an die Mitspieler verteilen (s.u.). Beim Importieren von Tipps aus diesen Formularen kann die Mitspielerliste automatisch um noch nicht geführte Namen erweitert werden. Dieses Verfahren bietet sich vor allem bei vielen Mitspielern an. Achten Sie jedoch als Tippspielleiter darauf, dass die Mitspieler ihren Namen im Formular eintragen müssen und beachten Sie, dass jeder Name nur einmalig vorkommen darf. Gleichnamige Einträge können nicht verwaltet werden.*

## Tippabgabe über das interne Tippformular

**In der Tippübersicht auf dem Blatt 'Tippspiel' können die dort angezeigten Tipps NICHT geändert werden.**











Wechseln Sie über die Schaltfläche 'Tippabgabe'



oder über einen RECHTSKlick in eines der Tippfelder von der Tippübersicht zum **Tippformular**, um Ergebnis- und Extratipps abgeben oder ändern zu können. Evtl. werden Sie nach einem Master- oder einem persönlichem Kennwort gefragt, bevor das Tippformular angezeigt wird.

Nach Aufruf des Tippformulars sehen Sie den Spielplan mit der Möglichkeit die Spiele zu tippen. Falls Extratipps aktiviert wurden, werden diese unterhalb des Spielplans angezeigt.

Am oberen Rand sehen Sie die folgenden Symbole

	Formular schließen und Anzeige der Tippübersicht. Nach Tippänderungen erfolgt eine Neuberechnung des Tippspiels.
	<b>Einstellungen</b> für das Tippspiel (Spielmodus, Bewertungen, Extratipps...)
	<b>Mitspielerliste</b> . Namen der Mitspieler eingeben, ändern, löschen.
	<b>Import- und Exportfunktion</b> (z.B. für das Übertragen von Tipps aus Formularen)
	<b>persönliches Kennwort</b> (Eingeben, Ändern, Löschen)
	<b>Hinweise</b> für die Tippabgabe anzeigen / ausblenden
	<b>Sofort-Druckfunktion</b> für die aktuell angezeigte Seite
	<b>Wiederherstellen</b> Änderungen an Tipps widerrufen. Zurück zum zuletzt gespeicherten Stand.
	<b>Ausloggen</b> Aktueller Mitspieler wird ausgeloggt. Das Tippformular bleibt geöffnet.
	<b>Informationen zur Tippabgabe</b>

Im Formular werden alle abzugebenden Ergebnis- und Extratipps aufgelistet und können editiert werden. Evtl. sind bereits beendete Spiele, gestartete Turnierrunden und einzelne Extratipps jedoch für die Tippabgabe gesperrt.

Änderungen oder neue Tipps werden durch die Markierung am LINKEN Blattrand angezeigt.

Alle Änderungen müssen über "Änderungen speichern" (Schaltfläche am oberen Blattrand) bestätigt werden. Die Schaltfläche für die Speicherung der Tipps sollte am oberen Blattrand automatisch farblich hervorgehoben werden, wenn neue oder geänderte Tipps vorliegen. Sollte die Anzeige trotz vorgenommener Änderungen auf dem Stand "keine Änderungen" stehen bleiben, klicken sie einfach auf diesen Text. Die Tipps sollten dann gespeichert werden, auch wenn Ihre Excelversion die Änderungen nicht automatisch erkennt.

Bei den *ERGEBNISTIPPS* werden die getippten Treffer in den Zellen links und rechts von den vorgegebenen Doppelpunkten editiert.

Abhängig von den Regeln können evtl. zusätzlich Joker gesetzt werden. Klicken sie in die Zelle und wählen sie das Markierungssymbol aus der dann verfügbaren Auswahlliste. Pro Turnierrunde kann jedoch nur ein Jokerspiel benannt werden. Falls in einer Runde mehrere Joker gesetzt werden, wird nur der erste Joker gewertet. Evtl. wird statt des

persönlichen Jokers die Paarung eines vorbestimmten Topteams automatisch als Jokerspiel benannt.

Beachte sie bei der Tippabgabe für die KO-Spiele, dass für die Tippauswertung das in den Tippspielregeln gewählte *Wertungsergebnis* zum Vergleich herangezogen wird.

#### *Elfmeterwette und separater Siegertipp*

Ab der KO-Runde können, sofern es die Spielregeln erlauben, **Elfmeterwetten** (EW = Festlegung auf ein Elfmeterschießen) abgegeben werden. Die gewünschte Tippabgabe über die Auswahlboxen in der Spalte „EW“.

Eine Rotfärbung zeigt an, dass der abgegebene Ergebnistipp nicht im Einklang mit der formulierten Elfmeterwette steht.

Neben dem Symbol für die EMW ist zusätzlich eine Auswahlbox zur Benennung des **Siegers** einer Paarung verfügbar (Team 1 oder Team2). Über das Setzen dieser Angabe können Sie das Team bestimmen, das die nächste Runde erreichen wird bzw. das Finale gewinnt. Die Markierung wird jedoch nur berücksichtigt, wenn der Ergebnistipp ein Remis ist. Auch eine freiwillige Elfmeterwette mit Festlegung auf den Sieger hat Vorrang vor einem separaten Siegertipp. Der freiwillige Tipp auf das siegreiche Team im EMS bestimmt also auch das siegreiche Team. Bei einer pauschalen – und damit nicht freiwilligen - EW hingegen bestimmt bei einem Remistipp zunächst ein separater Siegertipp den Gewinner. Die EW wird hier nur zur Ermittlung des Siegers herangezogen, wenn KEIN separater Siegertipp vorliegt.

Das Setzen des Siegertipps aktiviert KEINE Elfmeterwette. Nutzen Sie diese Option, wenn Sie den Sieger bei einem Remistipp bestimmen möchten ohne dabei das Risiko von Punktverlusten durch eine verlorene EW eingehen zu wollen.

#### *Einsatzwette*

Wenn Tippen mit Einsatz aktiviert wurde, muss zusätzlich für jedes Spiel ein frei wählbarer Einsatz zwischen dem minimal und maximal erlaubten Wert eingegeben werden. Für nicht editierte Einsätze wird automatisch der jeweilige Mindesteinsatz einer Runde angenommen. Eine Rotfärbung zeigt an, dass die getroffenen Einsätze nicht den Regeln entsprechen (zu hoher/geringer Einzeleinsatz, Gesamteinsatz überschritten). Beim Speichern der Tipps in diesem Zustand erfolgt eine automatische Anpassung und Korrektur.

#### *Extratipps*

Für die *EXTRATIPPS* wird in der Regel eine Auswahlliste mit den gültigen Tipps angezeigt, wenn die Zelle in der Spalte "Tippabgaben" ausgewählt wird.

Das Auswahlfeld unter "Spieler mit den meisten Treffern" bietet eine Auswahl, ist aber zusätzlich auch frei editierbar. Die korrekte Auswertung setzt voraus, dass der getippte Name spätestens nach dem Finale in der EXAKT GLEICHEN Schreibweise in den Kaderlisten geführt wird. Bei der Tippabgabe wird eine Liste aller aktuell bekannten Namen zur Auswahl angeboten. Wenn der Tipp frei editiert wird, muss das Format Vorname Nachname OHNE weitere Angaben (z.B. Teamname, Rückennummer usw.) verwendet werden. Gültige Einträge sind z. B. **Timo Werner** oder **Ronaldo**.

Falls bereits Ergebnistipps für Spiele abgegeben wurden, können einige Extratipps aus den vorliegenden Ergebnistipps berechnet werden. Mit einem Klick auf die entsprechend beschriftete Schaltfläche können diese berechneten Extratipps in die Zellen für die Tippabgabe übernommen werden, sofern diese Zellen leer sind. Bereits eingetragene Tipps werden dabei NICHT überschrieben.

#### *Schließen oder Blatt verlassen*





Das Formularblatt wird automatisch ausgeblendet, wenn ein anderes Blatt aktiviert wird oder die Tippabgabe über das Schließen-Symbol beendet wird. In Abhängigkeit von den unter "Sicherheit" im Einstellungsmodul (s. o.) gewählten Einstellungen werden Sie beim Verlassen des Formulars auf nicht gespeicherte Änderungen hingewiesen bzw. es erfolgt eine automatische Speicherung der Tipps.

## Import / Export



In der Regel wird sich jeder Mitspieler seine Tipps zunächst zu Hause überlegen. Für das Spiel ist es aber erforderlich, dass alle Tipps aller Mitspieler in einer Hauptprogrammdatei zusammengefasst werden. Insbesondere wenn viele Mitspieler am Spiel beteiligt sind, kann es ein Problem werden, die Tipps der einzelnen Spieler zusammenzutragen. Zwar können die Tipps wie beschrieben manuell eingegeben werden, dies ist aber mit viel Tipparbeit und zusätzlich einer hohen Fehlerwahrscheinlichkeit verbunden. Das Programm bietet daher neben der manuellen Tippeingabe im Hauptprogramm zusätzlich die Möglichkeit der Nutzung von Tippformularen bzw. persönlichen Tippdateien. Diese Tippdateien können bereits vor Turnierbeginn als Blankodatei (Tippformular) oder personalisierte Tippdatei (pers. Tippdatei) über die Exportfunktion des Tippspiels erstellt werden. Eine einmal erstellte Tippdatei kann über die gesamte Turnierdauer für die Tippabgabe und den Tippaustausch verwendet werden. Sowohl Tippformulare als auch pers. Tippdateien können jederzeit mit Excel geöffnet werden um Tipps zu editieren.

**Da das Format der Formulare von den gewählten TippSpielregeln und dem gewählten Spielmodus abhängig ist, müssen zunächst die Regeln festgelegt werden, bevor die ersten Formulare generiert werden.**

*Aus Kompatibilitätsgründen werden die Tippdateien IMMER im XLS-Format der Excelversionen von '97 bis 2003 erstellt. Auch unter Excel ab Version 2007 müssen die Tippdateien in diesem Format verbleiben und sollten NICHT in einem der neueren Dateiformate gespeichert werden. Im Gegensatz zum Hauptprogramm ist es bei den Tippdateien kein Problem, die Datei im 'Kompatibilitätsmodus' der neueren Excelversionen zu öffnen.*

*Die Tippdateien sollten auch mit alternativen Officeprogrammen wie Star Office oder Open Office zu öffnen sein. Beim Speichern muss die Datei aber im **Excelformat** verbleiben. Es darf KEINE Speicherung im eigenen Format des alternativen Officeprogramms erfolgen!*

*Die genannten alternativen Officeprogramme können das vorgesehene Layout des Tippformulars nicht zu 100% umsetzen, dies sollte aber keinen Einfluss auf die Funktionalität haben.*

*Eine evtl. beim Öffnen angezeigte Meldung über angebliche Verknüpfungen zu externen Dateien kann ignoriert werden. Diese Fehlmeldung ist auf Inkompatibilitäten zwischen MS Excel und Tabellenkalkulationsprogrammen anderer Hersteller zurückzuführen.*

*Es ist möglich, dass das Formular nach dem Speichern mit alternativen Programmen „optischen Schaden“ nimmt. Diese Formatierungsfehler sollten aber keinen Einfluss auf das spätere Importieren der Tipps in das Hauptprogramm haben.*



### Tippformulare (erstellt als Blanko-Formular)

In diese separate Excel-Datei werden über die Export-Funktion alle zu tippenden Spiele und evtl. festgelegte Extratipps übertragen. Die Nutzung des Hauptprogramms ist für die Tippabgabe nicht erforderlich. Das Formular wird immer als Blankodatei erstellt.

Die Tipps für alle bzw. die aktuell anliegenden Spiele und Extratipps werden vom Tipper in das Formular eingetragen und dieses dann (z.B. per E-Mail) für den Tippaustausch an den Tippspielleiter oder auch alle Mitspieler gesendet.

**Wichtig:** Der Name des Tippers muss durch den Mitspieler im Formular eingetragen werden.

### Persönliche Tippdateien

Dieser Dateityp entspricht im Prinzip dem Tippformular. Beim Erstellen werden aber bereits im Hauptprogramm vorhandene Tipps in die Datei übertragen, während das Formular auch während des Turniers immer ohne Tipps, also als Blankodatei, erstellt wird. Da Tipps in die Datei übertragen werden, ist die Datei immer direkt an einen Mitspieler gebunden. Daher auch die Bezeichnung persönliche Tippdatei.

Nutzt ein Mitspieler das Hauptprogramm, kann er seine Tipps dort eingeben, erstellt über die Exportfunktion seine pers. Tippdatei und verteilt diese dann in der Tipprunde.

Über die ***IMPORT-Funktion*** des Hauptprogramms können die in den Tippformularen bzw. pers. Tippdateien enthaltenen Daten komplett oder teilweise übertragen werden, ohne dass Tipparbeit notwendig wäre. Das Zusammenfassen der Tipps der einzelnen Mitspieler wird dadurch stark vereinfacht.

In Abhängigkeit vom gewählten Spielmodus sind während des Turniers nur ein oder auch mehrere Importvorgänge notwendig. Grundsätzlich kann das Importieren aber zu jedem Zeitpunkt und beliebig oft während des Turniers erfolgen. Das Importmodul bietet dabei mehrere Optionen, um das nachträgliche Ändern von Tipps zu verhindern oder um die zu importierenden Tipps einzuschränken.

Unbekannte Spieler, die noch nicht in der Mitspielerliste geführt werden, können beim Import aus Tippformularen bzw. -dateien automatisch als neue Mitspieler eingefügt werden. Auf diese Weise kann auch die Mitspielerliste automatisiert erstellt bzw. erweitert werden.

Es können gleichzeitig mehrere Dateien zum Import angegeben werden (sofern diese im gleichen Verzeichnis gespeichert sind). Nutzen Sie für die Auswahl mehrerer Dateien die STRG- und/oder Umschalttaste (Shift).

Alternativ kann ein kompletter Ordner für den Importvorgang angegeben werden. Der Inhalt aller im benannten Ordner vorhandenen Tippdateien wird mit dieser Funktion automatisch übertragen.

Beim Importieren werden pers. Tippdateien und Tippformulare absolut gleich behandelt. Es ist daher auch möglich, in einem Durchgang sowohl Tipps aus Formularen als auch aus persönlichen Tippdateien zu importieren.

### Updatedateien

Während Formulare und Tippdateien jeweils nur die Tipps eines einzelnen Mitspielers enthalten, werden beim Erstellen von Updatedateien ALLE Tipps ALLER Spieler sowie die Einstellungen und Regeln des Tippspiels übertragen.

Beispielsweise kann der Tippspielleiter zunächst die Formulare und Tippdateien der Mitspieler sammeln und importieren. Hat er alle Tipps übertragen, erstellt er eine Updatedatei, die er dann allen Mitspielern (die das Hauptprogramm nutzen) zukommen lässt. Diese können nun wahlweise einzelne oder alle enthaltene Tipps in ihre persönliche EM-Hauptprogrammdatei importieren und damit den aktuellen Stand erhalten.

Die Importfunktion ermöglicht zudem eine komplette Synchronisation aus einer Updatedatei. Dabei wird die Zieldatei auf exakt den Stand gebracht, den die Quelldatei beim Erstellen der Updatedatei hatte. Es werden bei diesem Vorgang also nicht nur alle Tipps und die Mitspieler sondern auch Einstellungen und Regeln des Tippspiels importiert. Updatedateien können somit zusammen mit der Importfunktion "Abgleich durchführen" z.B. verwendet werden, wenn es während des Turniers nötig sein sollte, eine neue Programmversion zu verwenden oder um die festgelegten Regeln und die Mitspielerliste

an alle Mitspieler zu verteilen. Beim Wechsel auf eine neue Programmversion kann unter "Abgleich durchführen" statt einer zuvor erstellten Updatedatei auch die zuletzt genutzte Hauptprogrammdatei selbst als Quelldatei benannt werden, um alle Tippspielfdaten komplett zu übertragen. *(Dieser direkte Import aus einer älteren Hauptprogrammdatei funktioniert evtl. nicht mit den neuen Excelversionen ab V 2007.)*

Eine Updatedatei kann auch erstellt werden, um eine Sicherung der eigenen Tippspielfdaten zu haben. Zudem kann die Datei zur Synchronisation genutzt werden, wenn Sie das Tippspiel auf unterschiedlichen Rechnern (z.B. an der Arbeitsstelle und zu Hause) betreiben. Insbesondere, wenn auf den Rechnern unterschiedliche Excelversionen zum Einsatz kommen, bietet sich diese Variante an.

*Sollte es beim Importvorgang zu einem Fehler kommen (Laufzeitfehler) darf die Datei anschließend auf keinen Fall gespeichert werden. Nach einem Makrofehler befindet sich die Datei in einem unbekannten Zustand und das Speichern zu diesem Zeitpunkt könnte schwerwiegende Folgen haben. Beenden Sie die Datei nach einem Laufzeitfehler daher immer OHNE Speicherung.*

*Melden Sie sich wiederholende Fehler oder Probleme an Thomas unter der E-Mail-Adresse [hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de)*

*Geben Sie bitte bei allen Anfragen die Probleme und Fehler betreffen die von Ihnen genutzte Excel- und Betriebssystemversion an.*

### Sicherheitsvorkehrungen beim Importieren

Die Importfunktion bietet die Möglichkeit, das Ändern (Überschreiben) von Tipps beim Import zu verbieten. Sie können auch eine Warnung vor dem Überschreiben ausgeben lassen (auf diese Weise erkennen Sie, wer nachträglich Tipps ändern will ...). Bei der Warnung können Sie dann von Fall zu Fall entscheiden, ob die Änderung zugelassen wird oder nicht. Zudem haben Sie die Möglichkeit den Importvorgang auf bestimmte Runden oder auch einzelne Spiele zu beschränken. In den Tippdateien enthaltene Tipps für nicht ausgewählte Paarungen/Extratipps werden ignoriert und nicht importiert.

Beachten Sie, dass das Programm die zuletzt verwendeten Importoptionen speichert und bei der nächsten Nutzung automatisch erneut einstellt. Falls Importvorgänge nicht das erwartete Ergebnis liefern, kontrollieren Sie die aktiven Einstellungen des Importmoduls.

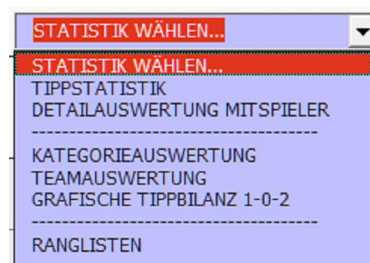
### **Ranglisten, Statistiken, Ausgabe der Daten**

Ranglisten sowie Tippstatistiken und –auswertungen können über die entsprechenden Schaltflächen bzw. das Auswahlfeld vom Blatt "Tippspiel" aus angezeigt werden.

Ranglisten



Statistiken



### Datenausgabe über die Navigationsbox

Ranglisten und Tippauswertungen (und grundsätzlich **alle** aktuell angezeigten Daten auf allen Blättern) können über die Funktion AUSGABE DRUCK / HTM der Navigationsbox (oben links auf jedem Tabellenblatt) gedruckt oder im HTM-Format gespeichert werden.

Zudem haben Sie die Möglichkeit einen vordefinierten kompletten Webaufttritt, bestehend aus verlinkten Ranglisten, Tippauswertungen und Statistiken, automatisiert generieren zu lassen (OneClick-Web). Der HTM-Export ist jedoch leider mit Excel'97 nicht möglich. Die erstellten Web-Seiten können im Internet/Intranet veröffentlicht bzw. den Mitspielern zugänglich gemacht werden um sie auf dem eigenen Rechner offline zu öffnen. Die HTM-

Dateien sollten mit allen gängigen Browsern darstellbar sein. Abweichungen in der Darstellungsform sind aber möglich. Das OneClick-Web sollte in einem separaten Ordner erstellt werden, da viele Dateien generiert werden. Die Weitergabe und das Veröffentlichen werden durch einen eigenen Ordner für die Dateien erheblich vereinfacht. Das Zielverzeichnis der Ausgabe für das OneClick-Web sowie der Dateiname für den späteren Aufruf des Webauftritts können frei gewählt werden.

Über die Programmeinstellungen (Blatt „EM 2024 XXL“) kann ein autom. Generieren der OneClick-Web-Dateien nach Ergebnis- oder Regeländerungen eingestellt werden. Das OCW wird dann autom. beim Aufrufen des Blattes „Tippspiel“ erstellt. Registerblatt „OneClick-Web“ des Ausgabemoduls

**OneClickWeb - Erstellung** Diese Funktion erstellt vorgegebene Daten und Statistiken als HTML-Seiten und verlinkt diese automatisch untereinander.

Optionen für das OneClickWeb (OCW)

Bei der Ausgabe werden HTML-Dateien und Grafiken aller Resultate und Tabellen sowie der relevanten Tippspielsdaten und -statistiken generiert.

Alle erstellten HTML-Seiten und Grafiken werden im gewählten Ausgabeordner abgelegt.  
Es wird dringend empfohlen, einen eigenen Ordner für die Dateien des OCW anzulegen, da sehr viele Einzeldateien entstehen können.

Die entstehenden HTML-Seiten können im Internet veröffentlicht und/oder für die Nutzung am eigenen Computer an die Mitspieler des Tippspiels verteilt werden.  
Der spätere Aufruf des Webauftritts erfolgt über die unten als Startseite benannte Datei.

**Optionen** Sortierung der Tippübersichten: ALPHABETISCH

☒ SPIELDATEN (AUFSTELLUNGEN, TORSCHÜTZEN) ALLER PAARUNGEN

☒ TIPPSTATISTIKEN DER MITSPIELER  
Verlinkung der Mitspielerseiten auf allen Ranglistenseiten

---

**DRUCKEN** | **HTM-EXPORT** | **ONECLICK-WEB (OCW)**

AUSGABEORDNER FESTLEGEN... E:\Eigene Dateien\EXCEL\EM\EM2021\em2021\odf\

Alle erstellten HTML-Seiten und Grafiken werden im gewählten Ausgabeordner abgelegt. Es wird dringend empfohlen, einen separaten Ausgabeordner zu wählen!

STARTSEITE BENENNEN ocw\_em21.odf.htm

Der spätere Aufruf des Webauftritts erfolgt über die hier als Startseite benannte Datei.

Der Vorgang kann einige Sekunden Bearbeitungszeit in Anspruch nehmen. Der Fortschritt wird in der Titelleiste dieses Fensters angezeigt.  
Unter Excel ab Version 2007 wird dieses Fenster evtl. kurzzeitig nicht angezeigt. Die Datenausgabe ist von diesem Darstellungsproblem aber nicht betroffen.

**AUSGABE**

Kassel, im März 2024

Thomas Günther, [hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de)

*Falls diese Erläuterungen nicht ausreichend waren oder Sie Probleme mit der Datei haben sollten, können Sie mich unter der Adresse: [hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de) per E-Mail erreichen. Die Mail an Thomas adressieren.*

*Bitte geben Sie die verwendete Excel- und Betriebssystemversion an, wenn Sie sich wegen Fehlern oder Problemen mit der Datei an mich wenden.*

## FAIRPLAY

**Dieses Programm ist kostenlos.**

Wenn Sie den Arbeitsaufwand jedoch freiwillig honorieren möchten, können Sie sich über eine Geldspende mit **Paypal** oder per **Banküberweisung** erkenntlich zeigen.

### Zahlung mit Bank-Überweisung

Thomas Günther

BIC: GENODE51KS1 (Volksbank Kassel Göttingen)

IBAN: DE03 5209 0000 0114 5469 09

### Zahlung mit PayPal

Nutzen Sie die Option „Geld senden“ von PayPal und geben sie meine Mail-Adresse [hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de) als Empfänger der Geldsendung an. Achten Sie bei dieser Vorgehensweise auf die korrekte Schreibweise meiner E-Mail-Adresse.

## Hinweise zur Aktivierung der Makros

Dieses Programm enthält Makros, die beim Öffnen aktiviert werden müssen.  
Alle Makros dieser Datei dienen ausschließlich der Funktionalität der Datei und stellen keine Gefahr für Ihren Computer dar!

Falls Excel beim Öffnen der Datei die Makros automatisch deaktiviert, OHNE eine Option für die Aktivierung anzubieten und daher Schaltflächen und Auswahloptionen keine Funktion haben oder wenn Sie beim Klick auf eine Schaltfläche einen Hinweis auf deaktivierte Makros erhalten, müssen die Sicherheitseinstellungen von Excel reduziert werden.

Beachten Sie, dass beim Öffnen von Dateien mit enthaltenen Makros aus unbekannten oder nicht vertrauenswürdigen Quellen ein Sicherheitsrisiko besteht. Aktivieren Sie Makros nur, wenn Sie sicher sind, dass keine Gefahr für Ihr Computersystem besteht.

Falls bereits beim Öffnen der Datei ein Hinweis über von Microsoft deaktivierte Makros ("Sicherheitsrisiko...") erscheint, klicken Sie mit der RECHTEN Maustaste auf die betroffene Exceldatei (z. B. über den Windows-Explorer) und wählen Sie aus dem dann angezeigten Menü den Eintrag "Eigenschaften". Im neu geöffneten Fenster finden Sie unten auf dem Registerblatt "Allgemein" eine Option für das Zulassen der enthaltenen Makros. Nach dem Bestätigen dieser Änderung sollte die EM-Datei unter Excel funktionieren.

Wenn beim Öffnen nach dem korrekten Aktivieren der Makros eine *Fehlermeldung* erscheinen sollte oder Schaltflächen und Auswahlobjekte ohne Funktion sind, ist das System evtl. von diesem Fehler betroffen:

<https://www.hexceler.de/fehleractivex.htm>

Wenn man den Anweisungen auf dieser Site folgt, sollten diese Probleme anschließend behoben sein.

Schließen Sie für die Anpassung der Sicherheitseinstellungen zunächst die EM-Datei, falls diese geöffnet ist. Folgen Sie anschließend den Anweisungen für Ihre Excelversion.

### Excel 2000, Excel 2002 (Excel XP) und Excel 2003

Diese Versionen bieten die Option, Makros ohne Benachrichtigung zu DEAKTIVIEREN. Wenn diese Option aktiv ist, wird die EM-Datei nicht korrekt funktionieren, weil die enthaltenen Makros beim Öffnen nicht erlaubt werden. Sie erhalten beim Öffnen der Datei KEINEN Hinweis von Excel auf die Deaktivierung der enthaltenen Makros.

Wählen Sie: **EXTRAS – MAKRO – SICHERHEIT** aus der Menüleiste von Excel. Aktivieren Sie im nun angezeigten Fenster "Sicherheit" auf dem Registerblatt "Sicherheitsstufe" die Option **MITTEL** und bestätigen Sie diese Auswahl mit **OK**.

Anschließend sollte beim Öffnen der EM-Datei ein Sicherheitshinweis erscheinen, der Sie vor den enthaltenen Makros warnt. Beantworten Sie diese Sicherheitsabfrage so, dass die Makros der EM-Datei **aktiviert** werden.

Zukünftig sollten Sie darauf achten, bei Dateien von nicht vertrauenswürdigen Quellen evtl. enthaltene Makros aus Sicherheitsgründen zu DEAKTIVIEREN (Aktivierung unterbinden), wenn der entsprechende Warnhinweis erscheint.

## Excel 2007 / 2010 / 2013 und spätere Versionen

In der Regel wird unter diesen Excelversionen beim Öffnen von Dateien die Makros enthalten unterhalb der Multifunktionsleiste eine Sicherheitsleiste mit dem Titel **"Sicherheitswarnung"** eingeblendet. Nach Klick auf die darin enthaltene Schaltfläche **'Optionen'** (Excel 2007) können die in der Datei enthaltenen Makros über "diesen Inhalt aktivieren" erlaubt werden. Unter Excel 2010/2013 entfällt die zusätzliche Schaltfläche "Optionen" und die Makros können direkt über "Inhalt aktivieren" erlaubt werden.

Sollte die Leiste "Sicherheitswarnung" nicht erscheinen, sind die Sicherheitseinstellungen von Excel so hoch gewählt, dass Makros generell deaktiviert werden, ohne die Option zum Aktivieren anzubieten. In diesem Fall muss man diese Einstellungen in den Optionen von Excel anpassen.

### Excel 2007:

*Klicken Sie zunächst auf das Office-Logo oben links, die Schaltfläche "Optionen" finden Sie dann unten rechts im angezeigten Menü.*

*Wählen Sie in den Optionen nun zunächst **'Vertrauensstellungszentrum'** und klicken Sie anschließend rechts auf **"Einstellungen für das Vertrauensstellungszentrum"**.*

*Unter **"Makros"** (nun zu finden in der linken Leiste) sollte 'mit Benachrichtigung deaktivieren' und 'Zugriff auf das VBA-Projektmodell vertrauen' aktiviert sein.*

*Unter **"ActiveX"** sollte die DRITTE Option von oben ("Eingabeaufforderung anzeigen, bevor alle Steuerelemente...") aktiviert sein und der Haken bei 'Abgesicherter Modus...' stehen.*

*Falls Änderungen vorgenommen werden, schließen Sie alle geöffneten Fenster mit OK. Schließen Sie geöffnete Fenster NICHT über die "x"-Schaltfläche oben rechts.*

### Excel 2010 (2013 und später):

*Wählen Sie "Datei" und anschließend "Optionen".*

*Klicken Sie im nun geöffneten Fenster auf "Sicherheitscenter" ("**Trust Center**").*

*Rechts finden Sie jetzt die Schaltfläche "Einstellungen für das Sicherheitscenter" ("**Einstellungen für das Trust Center**"). Nach dem Klick auf diese Schaltfläche können über die Navigationsleiste im linken Fensterteil die notwendigen Änderungen vorgenommen werden.*

*Unter **"Einstellungen für Makros"** ("**Makroeinstellungen**") sollten 'Alle Makros mit Benachrichtigung deaktivieren' und 'Zugriff auf das VBA-Projektmodell vertrauen' aktiviert sein.*

*Unter **"ActiveX-Einstellungen"** sollte die DRITTE Option von oben ("Eingabeaufforderung anzeigen, bevor alle Steuerelemente...") aktiviert sein und der Haken bei 'Abgesicherter Modus...' stehen.*

*Falls Änderungen vorgenommen werden, schließen Sie alle geöffneten Fenster mit OK. Schließen Sie geöffnete Fenster NICHT über die "x"-Schaltfläche oben rechts.*

Wenn die Anpassungen der Sicherheitseinstellungen korrekt vorgenommen wurden, sollte beim Öffnen der EM-Datei unter Excel 2007 /2010 / 2013 oben die Leiste "Sicherheitswarnung" erscheinen, die das Aktivieren der Makros ermöglicht. Evtl. ist ein Neustart von Excel erforderlich bevor die Änderungen wirksam werden.

Zukünftig sollten Sie darauf achten, bei Dateien von nicht vertrauenswürdigen Quellen evtl. enthaltene Makros aus Sicherheitsgründen zu DEAKTIVIEREN (Aktivierung nicht erlauben), wenn der entsprechende Warnhinweis erscheint.