

**TIPPSPIEL XXL. AKTUELLE VERSION: V 2.27  
STAND: JULI 2023**

**ANLEITUNG**

**INHALT**

<b>1. ALLGEMEINE HINWEISE .....</b>	<b>1</b>
<b>2. GRUNDEINSTELLUNGEN .....</b>	<b>2</b>
<b>2.1. LIGAEINSTELLUNGEN .....</b>	<b>2</b>
<i>2.1.1. Spielplan über Schlüsselzahlen .....</i>	<i>3</i>
<i>2.1.2. Spielplan komplett eingeben.....</i>	<i>3</i>
<i>2.1.3. Einstellungen zur Tabellenberechnung.....</i>	<i>3</i>
<b>2.2. TIPPSPIELEINSTELLUNGEN UND –REGELN.....</b>	<b>4</b>
<i>2.2.1. Ergebnistipps.....</i>	<i>4</i>
<i>2.2.2. Zusatztipps .....</i>	<i>5</i>
<b>2.3. KASSENVERWALTUNG .....</b>	<b>6</b>
<b>3. TIPPSPIEL.....</b>	<b>8</b>
<b>3.1. MITSPIELER.....</b>	<b>8</b>
<b>3.2. TIPPEN .....</b>	<b>8</b>
<i>3.2.1. Import / Export .....</i>	<i>9</i>
<b>3.3. DRUCKEN / VERÖFFENTLICHEN.....</b>	<b>10</b>
<b>3.4. SPIELERMENÜ.....</b>	<b>11</b>
<b>3.5. RANGLISTEN UND TAGESERGEBNISSE (AUSWERTUNGEN).....</b>	<b>12</b>
<b>3.6. LIGATABELLE UND SPIELPLAN .....</b>	<b>12</b>
<b>4. ZUSATZTIPPS .....</b>	<b>13</b>

**Anhang:**

**Hinweise für das Aktivieren von Makros**

**Quotenpunkte. Hinweise und Berechnungsmethoden**

**Tippspiel XXL – V 2.27**

**Dies ist die Testversion des Programms! Die zeitlich und funktional uneingeschränkte Vollversion kostet einmalig 18 Euro.**

Überweisen Sie den fälligen Betrag bitte auf das Konto:

Thomas Günther

IBAN: DE03 5209 0000 0114 5469 09    BIC: GENODE51KS1

(Volksbank Kassel Göttingen)

Geben Sie unter Verwendungszweck auf dem Überweisungsformular ihre E-Mail-Adresse an. Ersetzen Sie dabei das @-Zeichen durch AT. z.B.: MEINNAME AT T-ONLINE.DE

**ACHTEN SIE AUF DIE RICHTIGKEIT UND LESBARKEIT IHRER ANGABEN!**

**Zur Sicherheit sollten Sie zusätzlich eine E-Mail an [hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de) (Thomas Günther) senden, in der Sie ihre Überweisung ankündigen.**

Alternativ zur Banküberweisung können Sie den Betrag über die Funktion "Geld senden" von **PAYPAL** zahlen. Senden Sie das Geld an die E-Mail-Adresse: [hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de)  
Stellen Sie auch bei dieser Zahlungsmethode sicher, dass eine E-Mailadresse zum Versenden der Software angegeben wird.

Sie erhalten die Vollversion, vorgefertigt für die 1. und/oder 2. deutsche Bundesliga der aktuellen Spielzeit, per E-Mail, wenn ihre Überweisung dem genannten Konto gutgeschrieben wurde.

Es fallen KEINE weiteren Kosten für die Nutzung des Programms an.

Nutzer der Vollversion erhalten OHNE WEITERE KOSTEN Zugriff auf die jeweils aktuellste Version der Datei und werden automatisch über die Verfügbarkeit neuer Versionen oder Updates informiert. Unter der Adresse: <https://www.hexceler.de> werden regelmäßig Updatedateien mit den aktuellen Ligaergebnissen veröffentlicht. Ergebnisse können aber auch eigenständig eingegeben werden.

Neue Spielzeiten können nach Saisonende eigenständig editiert werden. Nutzer der Vollversion erhalten aber auch vor jeder Saison sog. "Saison-Updatedateien", über die eine vorhandene Vollversion des Programms schnell und unkompliziert auf eine neue Saison vorbereitet werden kann.

## 1. Allgemeine Hinweise

Diese Excel-Datei erfordert Microsoft Excel 2000 oder neuere Versionen dieses Programms.

Die Arbeitsmappe enthält Makros, die beim Öffnen aktiviert werden müssen. Alle Makros dienen lediglich der Funktionalität der Datei und stellen keine Gefahr für den Computer dar.

Falls Ihre Excel-Version enthaltene Makros grundsätzlich deaktiviert, muss die Sicherheitsstufe angepasst werden. Nähere Hinweise zur Aktivierung von Makros finden Sie im Anhang dieser Dokumentation.

**Mit dieser Version des Tippspiels können bis zu 100 Mitspieler verwaltet werden.  
Die zu tippende Liga kann zwischen 14 und 20 Teams umfassen.**

Wenn in Dialogfenster ein „?“-Symbol auftaucht, können sie über diese Schaltfläche nähere Informationen zu dem jeweiligen Thema abrufen.

## 2. Grundeinstellungen

Alle Einstellungen des Tippspiels werden über das Arbeitsblatt „**Einstellungen**“ vorgenommen.

Das Blatt zeigt die wichtigsten Einstellungen für die 3 Kategorien

- Ligaeinstellungen
- Tippspielregeln
- Kassenverwaltung

Zudem finden Sie eine Schaltfläche über welche ein Saison-Neustart (Löschen von Tipps und Ligaergebnissen) durchgeführt werden kann.

Das Programm wurde optimiert für eine Auflösung von 1024x768 Bildpunkte. Bei höheren Auflösungen wird der sichtbare Bereich automatisch auf die zu Verfügung stehende Bildschirmfläche gezoomt. Falls dies Probleme bereitet (#-Anzeige in einzelnen Zellen), kann der Auto-Zoom über die Schaltfläche **Zoom-Funktion** auf dem Blatt „**Einstellungen**“ deaktiviert werden. Anschließend können Sie für jedes Blatt über „ANSICHT – ZOOM“ eine für Ihr System passende Darstellung wählen. Beim Speichern der Tabelle wird der eingestellte Zoom übernommen. Die Einstellung muss also nur einmalig vorgenommen werden.

Ähnliches gilt für angezeigte Dialogfenster. Diese werden evtl. etwas klein dargestellt, wenn eine hohe Auflösung verwendet wird (abhängig vor der Monitorgröße). Auch hier gibt es eine Zoom-Funktion, die eine vergrößerte Darstellung bewirkt. Falls dies Probleme bereitet (Texte und Beschriftungen werden nicht korrekt angezeigt), kann auch diese Option über die Schaltfläche **Zoom-Funktion** deaktiviert werden.

### 2.1. Ligaeinstellungen

Über die Schaltfläche **Ligaeinstellungen bearbeiten** können Sie das Spiel für die zu tippende Liga einrichten. Wählen Sie zunächst die korrekte Anzahl an Teams aus der Auswahlbox.

**Beachten Sie, dass eine Änderung der Ligagröße NICHT möglich ist, wenn bereits Liga-Ergebnisse oder Tipps eingegeben wurden!**

Wenn Sie die 1. deutsche Bundesliga tippen möchten, finden Sie hierfür einen gesonderten Eintrag in der Auswahl. Diese Einstellung ermöglicht es Ihnen, den Spielplan der zu tippenden Spielzeit über Schlüsselzahlen (s. u.) zu erstellen. Bei allen anderen Einstellungen muss der Spielplan komplett eingegeben werden.

**Hinweis:** Die Einstellung „1.deutsche Bundesliga“ kann auch für die 2. deutsche Liga und die beiden deutschen Regionalligen (sofern diese noch mit 18 Teams gespielt werden) gewählt werden. Die im Programm hinterlegten Schlüsselzahlen haben auch für diese Ligen Gültigkeit.

Nach Festlegung der Ligagröße sollten Sie über die Schaltfläche **Teamnamen ändern** die Mannschaften ihrer Liga benennen. Hierzu im sich öffnenden Fenster ein Team anklicken und die Schaltfläche „**Ändern**“ betätigen. Dann die gewünschte Namensänderung vornehmen und bestätigen. Verfahren Sie auf diese Weise mit allen Teams, bis ihre Liga komplett ist.

Nun muss der Spielplan für die zu tippende Saison eingegeben werden.

**Sie dürfen keine Tipps oder Ligaergebnisse eingeben, solange kein korrekter Spielplan erstellt wurde!**

### 2.1.1. Spielplan über Schlüsselzahlen

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn als Liga der Eintrag „1. deutsche Bundesliga“ gewählt wurde. Beim Erstellen des Spielplans über Schlüsselzahlen müssen nur die Paarungen des ersten Spieltages eingegeben werden. Die restlichen Runden werden vom Programm berechnet.

Hierzu ist es allerdings erforderlich, dass die Paarungen von Spieltag 1 in der korrekten REIHENFOLGE eingegeben werden. Sie benötigen zur Erstellung des Spielplans die Paarungen der ersten 3 Spieltage.

Das Programm zeigt Ihnen die aus ihren Angaben für Spieltag 1 resultierenden Spieltage 2 und 3. Nur, wenn diese ebenfalls korrekt angezeigt werden, dürfen Sie über die **OK**-Schaltfläche den Spielplan bestätigen.

Zum Editieren einer Paarung ziehen Sie das gewünschte Team mit gedrückter Maustaste aus der Teamliste in eines der schwarzen Paarungsfelder und lassen die Maustaste wieder los (Drag&Drop).

Starten Sie die Eingabe mit dem Heimteam der ersten Paarung (blau markiertes Paarungsfeld)

Das Heimteam der ersten Paarung (H1) ist das Team, das am **2. UND 3. Spieltag** ein **Auswärtsspiel** hat.

Falls das blau markierte Feld nicht dazu führt, dass das gewählte Team bei Spieltag 2 und 3 als Gastteam gesetzt wird, testen, sie welches Heimfeld diese Bedingung erfüllt und legen sie Team 1 dort ab.

Anschließend ordnen Sie H1 durch Drag&Drop den Gegner des 1. Spieltages zu (A1) und komplettieren somit Paarung 1. Durch das Einsetzen der 1. Paarung entstehen unvollständige Paarungen bei den Spieltagen 2 und 3. Komplettieren sie die unvollständigen Paarungen, in dem sie ein dort fehlendes Team in die schwarzen Paarungsfelder von Spieltag 1 ziehen. Es gibt jeweils nur eine Position, die dazu führt, dass das gewählte Team an einer vorgesehenen Stelle bei Spieltag 2 oder 3 erscheint.

Jedes neu gesetzte Team erzeugt eine neue unvollständige Paarung, die durch Setzen des nächsten Teams wiederum vervollständigt werden kann. Auf diese Weise können alle Paarungen von Spieltag 1 an der korrekten Position editiert werden.

Wenn Spieltag 1 komplett eingegeben wurde und die für Spieltag 2 und 3 angezeigten Paarungen korrekt sind, kann der Spielplan bestätigt werden.

### 2.1.2. Spielplan komplett eingeben

Kontrollieren Sie zunächst, ob die Spieltage der Rückrunde denen der Hinrunde (mit getauschtem Heimrecht) entsprechen. Ist dies der Fall, aktivieren Sie die Option **Rückrunde autom. generieren**. Sie müssen dann lediglich die Paarungen der Hinrunde editieren.

Falls die Reihenfolge der Rückrunden-Spieltage von denen der Hinrunde abweicht, die Paarungen jedoch identisch sind (z.B. Liga in Luxemburg), müssen Sie zusätzlich die Option **Rückrundenspieltage in anderer Reihenfolge** aktivieren. Sie können nun für jeden Spieltag der Hinrunde angeben, wann dieser - mit getauschtem Heimrecht - in der Rückrunde stattfindet. Das Programm generiert die Rückrunde auch bei dieser Einstellung automatisch. Die Rückrunde muss nur editiert werden, wenn die Paarungszusammenstellung der Rückrundenspieltage von der der Hinrundenspieltage abweicht. Deaktivieren Sie in diesem Fall die Option **Rückrunde autom. generieren**.

Zum Editieren der einzelnen Spieltage wählen Sie zunächst den gewünschten Spieltag aus dem Auswahlfeld. Evtl. müssen Sie zusätzlich den zugehörigen Rückrundenspieltag angeben.

Ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste ein Team aus der Teamliste in eines der schwarzen Paarungsfelder. Die Reihenfolge der Paarungen ist beliebig.

Wenn alle Paarungen eines Spieltages eingegeben wurden, speichern Sie die Spielrunde über die Schaltfläche **Spieltag speichern**.

Verfahren Sie auf diese Weise mit allen zu editierenden Spieltagen.

Unter „Spielplan-Übersicht“ können sie den aktuellen Stand ihrer Eingaben einsehen. Über **Details** bekommen Sie Informationen über bereits eingegebene bzw. fehlende Spieltage.

Über die **OK**-Schaltfläche kann ein vollständiger und fehlerfreier Spielplan bestätigt werden.

Wenn Sie das Dialogfenster über das **X**-Symbol oben rechts verlassen (z.B. weil der Spielplan noch nicht vollständig eingegeben wurde und die **OK**-Schaltfläche nicht aktiv ist), wird der Spielplan nicht übernommen, ihre bisherigen Angaben bleiben jedoch erhalten. Sie können die Eingabe also unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen.

### 2.1.3. Einstellungen zur Tabellenberechnung

Die aktuelle Ligatabelle wird beim Eingeben von Ergebnissen automatisch ermittelt. Über die Schaltfläche **Einstellungen bearbeiten** können die zur Tabellen-Berechnung verwendeten Kriterien bestimmt und deren Reihenfolge festgelegt werden. Hier können auch die für einen Sieg vergebenen Punkte (2- oder 3-Punkte-Regelung) eingestellt werden. Kontrollieren Sie, ob die voreingestellten Berechnungsgrundlagen mit denen ihrer Liga übereinstimmen.

Falls Mannschaften ihrer Liga mit Punktabzügen bestraft werden, können diese über die Schaltfläche **Punktabzüge für einzelne Teams festlegen** angegeben werden. Die entsprechenden Angaben werden bei der Tabellenberechnung berücksichtigt.

Unter der Rubrik „Daten löschen“ können eingegebene Ligaergebnisse und/oder Punktabzüge gelöscht werden.

## 2.2. Tippspieleinstellungen und –regeln

Wenn die Einstellungen für die Liga komplett sind, können Sie Regeln ihres Tippspiels festlegen. Drücken Sie hierzu die Schaltfläche *Tippspieleinstellungen bearbeiten* auf dem Blatt „Einstellungen“.

**ALLE ÄNDERUNGEN, DIE ÜBER DAS DIALOGFENSTER „TIPPSPIEL-EINSTELLUNGEN“ VORGENOMMEN WERDEN, MÜSSEN ÜBER DIE SCHALTFLÄCHE „EINSTELLUNGEN AKZEPTIEREN“ BESTÄTIGT WERDEN. DIES GILT AUCH FÜR ÄNDERUNGEN, DIE AN ZUSATZTIPPS VORGENOMMEN WERDEN. AUCH DIESE MÜSSEN ABSCHLIESSEND ÜBER „EINSTELLUNGEN AKZEPTIEREN“ BESTÄTIGT WERDEN! VERLASSEN SIE DAS FENSTER ÜBER DIE X-SCHALTFLÄCHE ODER „ALLE ÄNDERUNGEN VERWERFEN“, WIRD DER ZUSTAND DER VOR DEM AUFRUF DES FENSTERS BESTAND WIEDERHERGESTELLT!**

Grundsätzlich unterscheidet das Programm zwischen ERGEBNISTIPPS und ZUSATZTIPPS.

Für jede dieser Kategorien werden je 3 separate Ranglisten geführt. Allerdings ist es möglich, Punkte aus den Zusatztipps zu den Ergebnistipps aufzuaddieren um eine „gemischte“ Rangliste zu erstellen.

Entscheiden Sie zunächst, ob für Vor- und Rückrunde getrennte Ranglisten geführt werden sollen oder ob die Ergebnisse beider Halbserien in einer Rangliste zusammengeführt werden sollen. Die entsprechende Option finden Sie oben im Dialogfenster „Tippspiel-Einstellungen“. Über die Schaltfläche **STREICHERGEBNISSE** können Sie angeben, ob alle Spieltage oder nur die besten X für die einzelnen Ranglisten gewertet werden sollen.

**HINWEIS:** Diese Einstellung wirkt sich lediglich auf die Rangliste aus, die das Blatt „Tipps“ bei Auswahl eines Spieltages automatisch zeigt. Werden Vor- und Rückrunde getrennt gewertet, ist die Anzeige abhängig vom gewählten Spieltag, anderenfalls wird hier grundsätzlich die aktuelle Gesamtrangliste gezeigt. Generell werden durch das Programm jedoch sowohl für Ergebnis- als auch für Zusatztipps jeweils 3 Ranglisten (für Vor- bzw. Rückrunde sowie Gesamtstand) berechnet. Welche dieser Ranglisten schließlich über die Sieger des Tippspiels entscheiden und zur Auswertung genutzt werden, bleibt Ihnen überlassen.

### 2.2.1. Ergebnistipps

Legen Sie zunächst fest, ob Sie tatsächliche Ergebnisse tippen wollen oder sich auf TOTO-Tipps (Heimsieg, Remis oder Auswärtssieg) beschränken möchten.

Die entsprechende Option finden Sie oben rechts im Dialogfenster „Tippspiel-Einstellungen“.

**HINWEIS:** Auch wenn nur TOTO-Tipps abgegeben werden sollen, müssen als Tipps **Ergebnisse** eingegeben werden. Diese werden jedoch nur als Heim- oder Auswärtssieg bzw. als Remis-Tipp interpretiert und entsprechend ausgewertet. Grundsätzlich ist es egal, welche Ergebnisse eingegeben werden, man sollte sich jedoch innerhalb der Tipprunde auf einheitliche Tipps für Heimsieg, Remis oder Auswärtssieg festlegen (z.B. 1:0, 0:0 und 0:1), wenn TOTO-Tipps abgegeben werden.

Bei der Auswertung der Ergebnistipps unterscheidet das Programm zwischen bis zu 5 unterschiedlichen Bewertungskategorien:

- Korrekter Tipp (das exakte Ergebnis)
- Remistipp (aber nicht das exakte Ergebnis)
- korrekte Tordifferenz (aber nicht das exakte Ergebnis)
- korrekter Trend
- falscher Tipp

Wenn Sie die Tordifferenz nicht separat werten möchten. aktivieren Sie unter „Ergebnistipps“ die entsprechende Option. Tipps, bei denen zwar die Tordifferenz jedoch nicht das exakte Ergebnis vorhergesagt wurde, werden bei dieser Einstellung wie die Kategorie Trend bewertet.

Für Remis-Tipps können sie wählen, ob diese grundsätzlich wie Trend, wie Tordifferenz oder in einer separaten Kategorie bewertet werden sollen.

Wenn Sie lediglich TOTO-Tipps abgeben, unterscheidet das Programm nur zwischen korrekten und falschen Tipps.

Für die aus Ihren Einstellungen resultierenden Tippkategorien können sie nun die Bewertung (Punkte) festlegen. Wählen Sie den entsprechenden Wert aus der jeweiligen Auswahlbox.

Sie haben zusätzlich die Möglichkeit pro Spieltag einen „Joker-Tipp“ zuzulassen. Dieser Tipp wird in den gleichen Kategorien bewertet wie ein normaler Tipp, jedoch mit einer gesonderten (höheren) Bewertung versehen.

Falls Sie keinen Joker-Tipp zulassen wollen, deaktivieren Sie die entsprechende Option.

Neben den Punkten aus den Ergebnistipps können Sie zusätzlich so genannte „Quotenpunkte“ vergeben. Dies sind Punkte, die sich aus den Tipptendenzen (Anzahl der Tipps auf Heimsieg, Remis und Auswärtssieg) für einzelne Paarungen ergeben. Die Summe der erzielten Quotenpunkte ist umso höher, je häufiger ein Mitspieler

mit Tipps gegen den allgemeinen Trend punkten kann. Die erzielten Quotenpunkte werden an jedem Spieltag zu den Punkten aus den Ergebnistipps addiert.

Nähere Informationen und Hinweise zur Berechnung der Quotenpunkte erhalten Sie über das „?“-Symbol im Dialogfenster „Tippspiel-Einstellungen“ oder im [Anhang](#) dieser Anleitung.

Falls Sie mit Quotenpunkten spielen möchten, aktivieren Sie die entsprechende Option und nehmen Sie über **Setup** die notwendigen Einstellungen vor.

Über die Schaltfläche **Entscheidungskriterien ändern/festlegen** können Sie bestimmen, wie bei Punktgleichheit verfahren werden soll. Aus den zur Verfügung stehenden Kriterien können bis zu 5 benannt und in die gewünschte Reihenfolge gebracht werden. Bei Punktgleichheit werden diese Kriterien herangezogen um über die Platzierung zu entscheiden. Diese Einstellung betrifft sowohl die Tageswertung als auch die Reihenfolge in den unterschiedlichen Ranglisten.

### 2.2.2. Zusatztipps

Zusatztipps sind Tipps, bei denen zu tippen ist, welches Team eine vorgegebene Platzierung erreichen wird (z.B. Meister, Absteiger) bzw. welches Team eine definierte Bedingung erfüllen wird (z.B. Team mit den wenigsten Gegentoren). Dabei kann als Bezugstabelle zwischen

- Hinrudentabelle
- Rückrudentabelle
- Gesamttabelle (Abschlusstabelle)
- Heimtabelle
- Auswärtstabelle

gewählt werden. Es sind somit auch Tipps wie „bestes Heimteam“ (Platz 1 in der Heimtabelle) oder „die wenigsten Auswärtstore“ (Team mit den wenigsten Treffern in der Auswärtstabelle) möglich.

Sie können bis zu 6 dieser Zusatztipps für Ihr Tippspiel festlegen. Pro Zusatztipp können bis zu 5 Teams getippt werden (z.B. Absteiger = Plätze 16 bis 18 in der Abschlusstabelle = 3 zu tippende Teams)

Über die Schaltfläche **Zusatztipps neu festlegen ...** öffnen Sie das Dialogfenster für die Zusatztipps.

Die obere Liste zeigt alle dem Programm bisher bekannten Zusatztipps. Neben der Beschreibung werden die Anzahl der zu tippenden Teams, die Bezugstabelle, die Platzierung zum Erfüllen der Bedingung und die Bewertung (Punkte pro korrekten Tipp) angezeigt. Über einen Doppelklick in dieses Liste können die bekannten Tipps editiert und an die eigenen Vorstellungen angepasst werden (wenn z.B. in ihrer Liga nur 2 statt 3 Teams absteigen, muss der Eintrag „Absteiger“ entsprechen geändert werden, wenn dieser verwendet werden soll).

Im unteren Bereich des Fensters sind die Tipps aufgeführt, die aktuell für das Tippspiel verwendet werden. Sie können diese Angaben erweitern, indem Sie zusätzliche Zusatztipps aus der Liste der bekannten Tipps in die gelb markierten Felder ziehen. Um festgelegte Zusatztipps zu Entfernen, drücken Sie die rote Schaltfläche neben dem Eintrag.

Über die Schaltfläche **Neuer Eintrag** können zusätzliche Tipps erstellt werden, die anschließend in der Liste der bekannten Tipps geführt und nun verwendet werden können.

Das Programm führt generell 3 separate Ranglisten, die ausschließlich aus den Ergebnissen der Zusatztipps berechnet werden. Dabei wird zwischen Ranglisten für Vor- und Rückrunde und einer Gesamtrangliste unterschieden. Zu welcher dieser Ranglisten die einzelnen Zusatztipps zählen sollen, können Sie durch die Kontrollkästchen im GRÜNEN Bereich festlegen. Eine Mehrfachauswahl ist möglich.

Zudem können sie festlegen, dass Ergebnisse aus Zusatztipps auch für die Ranglisten aus den ERGEBNISTIPPS gewertet werden sollen. Über die Kontrollkästchen im BLAUEN Bereich nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor. Auch hier ist eine Mehrfachauswahl möglich.

Die aus den einzelnen Zusatztipps erzielten Punkte werden zu allen Ranglisten addiert, für die das Kontrollkästchen aktiviert wurde.

Ergebnisse aus Zusatztipps werden automatisch zu den Ergebnistipps addiert, sobald die jeweilige Bezugstabelle abgeschlossen ist (Heim- und Auswärtstabelle beziehen sich dabei auf die gesamte Saison). Sie haben jedoch jederzeit die Möglichkeit einen Zwischenstand auf Grundlage der aktuellen Tabellenstände anzeigen zu lassen. Werden im blauen Bereich KEINE Kästchen aktiviert, werden die Ergebnistipps vollkommen unabhängig von den Zusatztipps ausgewertet.

Beachten Sie, dass Sie das Dialogfenster „Zusatztipps festlegen“ über die Schaltfläche **Akzeptieren** verlassen müssen, damit Ihre Änderungen übernommen werden. Da das Dialogfenster der Zusatztipps ein Unterfenster des Dialogfensters „Tippspiel-Einstellungen“ ist, müssen Sie dieses abschließend über die Schaltfläche „Einstellungen akzeptieren“ verlassen, damit Änderungen und Einstellungen bezüglich der Zusatztipps übernommen werden.

Beim Schließen des Dialogfenster „Tippspiel-Einstellungen“ müssen temporäre Daten gelöscht und einige Berechnungen vorgenommen werden. Dieser Vorgang kann – in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit Ihres Rechners – 1 bis 2 Sekunden Berechnungszeit beanspruchen.

### 2.3. Kassenverwaltung

In der Regel werden bei Tippspielen die Gewinner mit (mehr oder weniger) geringen Geldbeträgen als Siegerprämie belohnt. Über die Schaltfläche **Kassenverwaltung bearbeiten** können Sie die für ihr Tippspiel geltenden Regelungen angeben und die Tippspielkasse verwalten.

Die linke Bildschirmhälfte dient der Ermittlung der zu Verfügung stehenden Beträge.

Ausgehend von der Anzahl der Mitspieler und dem zu zahlenden Einsatz werden die Einnahmen ermittelt. Dabei kann der Einsatz jedes Mitspielers wahlweise als pro Halbserie zu zahlender Betrag oder als pro Spieltag mit Tippabgabe fällige Summe angegeben werden.

Die Option „**pro Spieltag mit Tippabgabe**“ sollte nur gewählt werden, wenn die Anzahl der Mitspieler an den einzelnen Spieltagen variiert und dabei tatsächlich nur für getippte Spieltage gezahlt werden muss.

Den zu zahlenden Einsatz tippen Sie unabhängig von der gewählten Einstellung bitte in die entsprechenden Felder ein.

Die **Anzahl der Mitspieler** kann wahlweise durch das Programm berechnet oder von Hand eingegeben werden. Bei der automatischen Berechnung werden die Angaben über die Einzahlung des Einsatzes, die für jeden Mitspieler gemacht werden können, als Berechnungsgrundlage herangezogen. Wird der Einsatz „pro Halbserie“ gezahlt, kann die Einzahlung des Betrages bereits bei der Erstellung der Mitspielerliste auf dem Blatt „Tipps“ angegeben werden. Später kann dieser Eintrag über das Spielermenü der einzelnen Mitspieler nachgetragen werden, welches ebenfalls über das Blatt „Tipps“ aufgerufen werden kann (vgl. auch Kapitel 3 dieser Anleitung)

Wenn der Einsatz pro Spieltag zu entrichten ist, muss für jeden einzelnen Mitspieler und jeden Spieltag angegeben werden, dass der fällige Betrag eingezahlt wurde. Dies kann pauschal für alle Tipper eines Spieltages über das Blatt „Tipps“ erfolgen (vgl. Kapitel 3) oder für einzelne Mitspieler über die Schaltfläche „**Spieltageinsätze verwalten**“, welche unter Kassenverwaltung auf dem Blatt „Einstellungen“ zu finden ist. Dieses Menü bietet auch einen genauen Überblick über die getätigten und fehlenden Einzahlungen. Die in diesem Menü angezeigten Listen und Daten können auch gedruckt werden.

Wenn die autom. Berechnung Probleme verursacht, wählen Sie die Option **Anzahl wird eingegeben** statt **Anzahl automatisch berechnen** und tippen den korrekten Wert in die jeweiligen Zellen ein.

Hierbei ist zu beachten, dass der angezeigte Wert die ANZAHL DER TIPPABGABEN (und nicht die der Mitspieler) zeigt, wenn der Einsatz **pro Spieltag** zu zahlen ist.

**Beispiel:** 20 Mitspieler

Wenn in der Vorrunde 17 Spieler je 17 Spieltage tippen und 3 Spieler je 16 (d.h. einmal die Tippabgabe vergessen) ergeben sich  $17 \cdot 17 + 3 \cdot 16 = 337$  zu zahlende Tippabgaben für die Halbserie. Aus diesem Wert wird durch Multiplikation mit dem Einsatz der verfügbare Betrag ermittelt, wenn der Einsatz pro Spieltag zu zahlen ist.

Wird der Einsatz „pro Halbserie“ entrichtet, ergibt sich der Betrag bei diesem Beispiel aus der Berechnung: Einnahmen = 20 \* Einsatz.

Noch *nicht* gezahlte aber fällige Einsätze werden unter „ausstehende Beträge“ durch das Programm ermittelt und für die gesamte Halbserie summiert. Dieser Wert wird jedoch **nicht** berechnet, wenn die automatische Berechnung deaktiviert und die Anzahl der Mitspieler/Tippabgaben von Hand eingegeben wurde.

Der unter „ausstehende Beträge“ ermittelte Wert wird zum Kassenstand addiert.

Die Berechnung des Kassenstandes ist in die 2 Stränge Vor- und Rückrunde unterteilt. Falls bei ihrem Tippspiel eine derartige Unterteilung nicht existiert, weil ein Gesamtbetrag gezahlt wird, halbieren Sie den als Einsatz zu zahlenden Betrag und tragen den resultierenden Wert für Vor- und Rückrunde ein. Sie können auch einen der beiden Stränge unbeachtet lassen und die Berechnung ausschließlich in einem der beiden Stränge vollziehen.

Unter „zusätzliche Einnahmen“ und „Kosten/Ausgaben“ können Beträge angegeben werden, die zu den Einnahmen aus dem Einsatz addiert bzw. davon abgezogen werden sollen (z. B. Einnahmen durch Bußgelder oder Abzüge für Auslagen des Spielleiters). Die Felder können frei genutzt und beschriftet werden. Lediglich der 1. Eintrag unter „zusätzliche Einnahmen“ ist ein feststehender Systemwert, der nicht geändert werden kann. Beachten Sie, dass Sie neben dem eigentlichen Betrag auch die Einheit (Euro, Prozent, % (Tag)) und einen Multiplikator angeben müssen. Der Multiplikator (Faktor) ist 1, wenn 'in der Halbserie' angegeben wird. Bei Auswahl der anderen Optionen wird der angegebene Wert mit der Anzahl der Mitspieler bzw. Anzahl der Spieltage pro Halbserie multipliziert.

Die Einheit **% (Tag)** bezieht sich auf die Einnahmen durch die Tippabgaben eines Spieltages und sollte nur verwendet werden, wenn der Einsatz „pro Spieltag“ zu zahlen ist. Da die Gesamtzahl der Tippabgaben erst nach Abschluss einer Halbserie feststeht, ist dieser Wert dynamisch und ändert sich im Laufe der Saison. Der resultierende Betrag wird durch das Programm in Abhängigkeit von der Anzahl der Tipper an den einzelnen

Spieltagen stets für die gesamte Halbserie ermittelt, auch wenn „pro Mitspieler“ oder „pro Spieltag“ als Multiplikator gewählt wird.

Falls die besten Tipper einzelner Spieltage einen Geldpreis erhalten sollen, können Sie die notwendigen Angaben über die Schaltfläche „**Auszahlung festlegen**“ unter der Rubrik „Tagessieger“ vornehmen.

Im sich öffnenden Fenster können für beide Halbserien für die Platzierungen 1 bis 5 die auszahlenden Beträge angegeben werden. Die Angabe kann wahlweise in Euro oder Prozent erfolgen. Prozent bezieht sich dabei auf die Tageseinnahmen eines Spieltages. Wenn der Einsatz „pro Spieltag“ zu zahlen ist, ist der resultierende Betrag abhängig von der Anzahl der Tipper an den einzelnen Spieltagen.

Das Programm berechnet aus Ihren Angaben den für die Halbserie fälligen Gesamtbetrag, der an die Tagessieger auszuzahlen ist. Dieser Wert ändert sich im Laufe der Saison, wenn die Auszahlung in Prozent der Spieltageinnahmen erfolgt und der Einsatz pro Spieltag zu zahlen ist.

Die für die einzelnen Spieltage resultierenden Auszahlungen an die Tagessieger werden beim Aufruf der „Tagesergebnisse“ über das Blatt „Tipps“ hinter den Namen der Mitspieler angezeigt.

Der zur Ausspielung zur Verfügung stehende Gesamtbetrag (Ausspielsumme) ergibt sich aus der Summe der Einnahmen abzüglich der angegebenen Ausgaben und Auszahlungen an die Tagessieger.

Sie können die automatische Berechnung dieses Wertes deaktivieren und anschließend unter „Ausspielsumme“ einen Betrag eintippen, falls die Möglichkeiten des Programms für ihr Tippspiel nicht ausreichend sein sollten.

Der unter Ausspielsumme berechnete/eingegebene Betrag steht für die Halbserien zur Ausspielung zu Verfügung. Sie können nun angeben, welcher Anteil dieser Summe (in Euro oder Prozent) auf die Ranglisten für Ergebnis- und Zusatztipps verwendet werden soll. (grüne Eingabefelder)

Nicht auf die Halbserien-Ranglisten verteilte Beträge stehen für die Gesamtranglisten zur Verfügung. Dieser verbleibende Betrag kann wiederum auf eine Rangliste für Ergebnis- und Zusatztipps verteilt werden.

Insgesamt können also bis zu 6 Ranglisten Gewinnbeträge zugewiesen werden (jeweils Vorrunden-, Rückrunden- und Gesamtrangliste für Ergebnis- und Zusatztipps).

Falls sie Kombinationsranglisten (Summe der Punkte aus Ergebnis- und Zusatztipps) führen möchten, müssen Sie dies bei der Festlegung der Zusatztipps angeben (vgl. Kapitel 2.2.2), indem Sie die einzelnen Zusatztipps den Ranglisten aus den Ergebnistipps zuordnen. Die Gewinnbeträge für die Kombinationsranglisten geben Sie bitte bei der Kassenverwaltung unter den Ranglisten der Ergebnistipps ein.

Auf der rechten Bildschirmseite können Sie die den einzelnen Ranglisten zugewiesenen Beträge auf die Platzierungen verteilen. Tippen Sie hierfür einfach die Werte in die Zellen ein. Die Angaben können in Prozent oder Euro erfolgen.

Das Programm ermöglicht eine Gewinnzuweisung für die jeweils ersten 30 Plätze jeder Rangliste. Die festgelegten Gewinne werden in den vom Programm angezeigten Ranglisten aufgeführt.

Über die Schaltfläche **Zurück zu den Grundeinstellungen** können sie zu den Einstellungen für Liga und Tippspiel zurückkehren. Alle Eintragungen und Änderungen bei der Kassenverwaltung bleiben dabei erhalten.

### 3. Tippspiel

Wenn alle Einstellungen vorgenommen wurden, kann auf dem Blatt TIPPS das eigentliche Tippspiel in Angriff genommen werden.

#### 3.1. Mitspieler

Über die Schaltfläche Mitspieler werden die Namen der teilnehmenden Personen eingegeben. Es können bis zu 100 Spieler verwaltet werden. Über dieses Menü können Sie Spieler auch löschen oder Namen ändern.

Beachten Sie, dass Sie sowohl bei neuen Mitspielern als auch beim Löschen von Spielern Angaben über die Einzahlung bzw. Rückzahlung des Spiel-Einsatzes machen können. Diese Daten werden (bei aktivierter autom. Berechnung) zur Ermittlung der Mitspielerzahl bei der Tippspielkassenverwaltung verwendet. Achten Sie also auf die Richtigkeit dieser Angaben, wenn die Mitspielerzahl bei der Kassenverwaltung autom. berechnet wird.

Die Angaben über die Einzahlung des Einsatzes werden auf dem Blatt „Tipps“ in den beiden Spalten ganz rechts grafisch dargestellt (blau = gezahlt, rot = nicht gezahlt). Wenn der Einsatz pro Spieltag zu zahlen ist, ist diese Anzeige abhängig vom aktuell gewählten Spieltag. Die rechte der beiden Spalten hat in diesem Fall keine Bedeutung. Über die blauen und roten Schaltflächen oberhalb der Anzeige kann für **alle** Mitspieler der Einsatz als gezahlt/nicht gezahlt gesetzt werden (entweder für die jeweilige Halbserie oder den aktuellen Spieltag)

Über das Symbol oberhalb der 2 Spalten kann die grafische Darstellung ausgeblendet werden. Das Wiedereinblenden kann über das nun sichtbare grüne Symbol neben der Schaltfläche **DRUCK / HTML** erfolgen.

#### 3.2. Tippen

Zunächst muss der Spieltag, für den getippt werden soll, aus der Auswahlbox gewählt werden. Bereits für diesen Spieltag vorhandene Tipps, Ligaergebnisse und Auswertungen werden geladen und angezeigt.

Die Tipps für eine Paarung werden in der Zeile des Mitspielers unter den aufgeführten Paarungen eingetippt. Sie können den gewünschten Spieler über die Cursor- bzw. Bild-Auf/Bild-Ab -Tasten der Tastatur oder direkt mit der Maus über die Auswahlbox rechts neben der Spaltenbeschriftung „Name“ wählen.

Jeweils für Heim- und Auswärtstore wird eine eigene Eingabezelle verwendet.

Bei der Tippabgabe dürfen **KEINE TRENNZEICHEN** (z. B. Doppelpunkt), sondern nur die reinen Zahlenwerte eingegeben werden!!

Ist das Jokerspiel aktiviert, wird der Joker durch einen RECHTSKlick in das Tippfeld der Paarung für welche der Joker gesetzt werden soll aktiviert/deaktiviert. Pro Spieltag kann nur ein Jokerspiel gewählt werden. Ein bereits gesetzter Joker wird für das bisherige Spiel gelöscht, wenn eine andere Paarung gewählt wird.

Änderungen am Spieltag (im Vergleich zum gespeicherten Stand) werden durch eine **Rotfärbung** des Bereichs in dem sich die Auswahlbox für die Spieltage befindet angezeigt. Damit Änderungen übernommen werden und eine Neuauswertung der Tipps erfolgt, muss die Schaltfläche **„Änderungen übernehmen“** gedrückt werden. Die Daten des angezeigten Spieltages werden dann in die Datenbank übertragen und ausgewertet. Je nach Geschwindigkeit des Rechner und der Anzahl der Mitspieler kann dieser Vorgang 1 oder 2 Sekunden Berechnungszeit erfordern. Die erreichten Punkte werden erst nach Übernahme der Tipps berechnet und angezeigt. Nach Übernahme der Änderungen wechselt die Rotfärbung zurück in eine Blaufärbung.

**WICHTIG:** Nicht nur die Tipps, sondern auch die Ligaergebnisse müssen eingegeben und in die Datenbank übernommen werden. Die Ergebnisse werden in die Zellen unterhalb der angezeigten Paarungen eingetippt. Es gelten die gleichen Regeln wie bei der Tippeingabe. Auch diese Änderungen müssen über die Schaltfläche **„Änderungen übernehmen“** bestätigt werden.

In den Spalten links neben den Namen werden die Platzierungen und Punkte für den aktuellen Spieltag und die maßgebende Rangliste angezeigt. Der Erstplatzierte wird durch eine Gelbfärbung hervorgehoben. Falls das Tippspiel unter der Verwendung von Quotenpunkten gespielt wird, wird deren Anteil an der Gesamtsumme in Klammern angezeigt.

**Hinweis:** Über die Schaltfläche **ZUFALL** können für alle Mitspieler zufällige Tipps generiert werden (falls nicht vorhanden werden auch die Ligaergebnisse zufällig erzeugt). Das rote Symbol rechts neben der Schaltfläche **Zufall** gibt an, ob die Zufallstipps mit oder ohne Bestätigung erzeugt werden. Durch Klick auf dieses Symbol kann zwischen diesen beiden Optionen gewechselt werden.

Wenn Sie nur Zufallstipps für EINEN Spieler erzeugen möchten, nutzen Sie dessen Spielermenü (siehe 3.4) Die erzeugten Tipps müssen über die Schaltfläche **„Änderungen übernehmen“** bestätigt werden.

### 3.2.1. Import / Export

Das Hauptproblem ist bei vielen Tippgemeinschaften, dass die Tipps der einzelnen Mitspieler zusammengeführt werden müssen, um eine Auswertung vornehmen zu können.

Dieses Programm erleichtert diese Notwendigkeit durch die Import- und Exportfunktion.

Diese ermöglicht das Übertragen der Tipps über kleine Dateien und verhindert dadurch Fehler, die beim Eintragen der Tipps von Hand entstehen können.

Über die Schaltfläche *Import / Export* wird das Dialogfenster geöffnet.

Beim **Export** können

- **persönliche Tippdateien**  
enthalten die Tipps eines einzelnen Mitspielers und die Einstellungen der Ausgangsdatei
- **Updatedateien**  
enthalten alle Tipps aller Spieler sowie die Einstellungen der Ausgangsdatei
- **Tippformulare**  
ohne Tipps als „Blankodatei“ erstellte Datei

generiert werden.

Bei den pers. Tippdateien und den Updatedateien werden Daten aus dem Hauptprogramm in separate Dateien übertragen. Die in den genannten Dateien enthaltenen Daten können anschließend komplett oder teilweise über die **Importfunktion** in andere Dateien des Tippprogramms übertragen werden.

Persönliche Tippdateien und Tippformulare können zudem einzeln mit Excel geöffnet werden um Tipps einzutragen bzw. zu ändern. Dies erlaubt es auch, das ausschließlich der Tippspielleiter mit dem Hauptprogramm arbeitet, während die anderen Mitspieler das Tippformular oder die pers. Tippdateien nutzen.

Der Austausch der Dateien kann per E-Mail-Anhang, Diskette oder (auch wenn das übertrieben ist) über CD/DVD erfolgen.

Beim Exportieren von Dateien können aus Kompatibilitätsgründen IMMER Dateien im Format für Excel '97 bis 2003 generiert werden (\*.xls). In diesem Format lassen sich die Dateien mit allen Officeversionen problemlos öffnen. Ab Office 2007 können aber auch XLSX-Dateien generiert werden. Beachten Sie, dass dieses Format evtl. nicht mit früheren Excelversionen geöffnet werden kann.

Beim **IMPORT** von Daten muss zunächst angegeben werden, ob eine Updatedatei oder pers. Tippdateien bzw. Tippformulare geöffnet werden sollen. Bei der Option „pers. Tippdateien/Tippformulare öffnen“ können mit gedrückter SHIFT- bzw. STRG-Taste gleichzeitig mehrere Dateien zum Import angegeben werden (Batch-Import).

Nach Angabe der zu importierenden Datei(en) können weitere Einstellungen vorgenommen werden. Die zu Verfügung stehenden Optionen sind abhängig vom zu importierenden Dateityp.

Bei Updatedateien müssen Sie zusätzlich festlegen, ob sie **alle** enthaltenen Informationen (Herstellung des in der Datei gespeicherten Zustandes) oder nur ausgewählte Daten importieren möchten.

Beim Import der Tipps erfolgt die Zuordnung der Daten über den Spielernamen. Falls ein in der Importdatei verwendeter Name in der Zieldatei nicht geführt wird, entsteht zunächst ein Fehler. Dieser wird über die Einstellungen im Bereich „Fehlerbehandlung“ abgefangen. Sie können hier angeben, wie das Programm verfahren soll, wenn keine eindeutige Namenszuordnung möglich ist.

Mögliche Optionen sind:

- **„Überspringen“**  
die Daten aus der betroffenen Datei werden nicht importiert
- **„Neuer Mitspieler“**  
der unbekannte Name wird – sofern noch keine 100 Spieler eingegeben sind – automatisch als neuer Mitspieler eingeführt
- **„Nachfragen“**  
der Importvorgang wird unterbrochen und Sie erhalten die Gelegenheit individuell zu entscheiden, wie fortgefahren werden soll.

Unter „Importoptionen“ können Sie festlegen, welche Tipps (Spieltage, Paarungen) zu importieren sind. Um Schummeln vorzubeugen, können hier zudem unterschiedliche Sicherheitsoptionen aktiviert werden. Hierzu gehören:

- **ein Überschreibschutz**  
bereits bestehende Tipps werden grundsätzlich nicht durch die Daten aus der Importdatei geändert oder gelöscht
- **Warnen vor dem Überschreiben**  
anstehende Änderungen an bestehenden Tipps werden aufgelistet. Sie können vor dem Übertragen der Daten individuell festlegen, welche dieser Änderungen erlaubt werden sollen
- **detaillierte Auswahl der zu importierenden Daten**  
Sie bestimmen, welche Spieltage oder auch Paarungen und Zusatztipps importiert werden sollen. Bereits abgeschlossenen Spieltage/Zusatztipps können so vor nachträglichen Änderungen geschützt werden. Die Auswahl erfolgt in einem eigenen Fenster, das beim Starten des Importvorgangs angezeigt wird.

Zudem können Sie angeben, dass neben den Tipps auch die in den Importdateien enthaltenen Regeln und Einstellungen und/oder die Ligaergebnisse (inkl. Spielplan) importiert werden sollen.

Diese Optionen sind deaktiviert, wenn gleichzeitig mehrere Dateien zum Öffnen angegeben wurden (Batch-Modus) oder die Importdatei ein Tippformular ist (dieses enthält die notwendigen Daten nicht).

Bezüglich der **Zusatztipps** kann vor dem Import eine Prüfung dieser Daten erfolgen. Falls ein Problem erkannt wird (unterschiedliche Einstellungen in Ziel- und Importdatei) wird eine Warnung ausgegeben und Sie erhalten die Möglichkeit korrigierend einzugreifen.

Gestartet wird der Importvorgang über die Schaltfläche *Import starten* bzw. *Importauswahl* (die Schaltflächen-Beschriftung ist abhängig von den aktuellen Einstellungen). Ist die Import-Option „*zu importierende Tipps detailliert auswählen*“ aktiviert, erhalten Sie nach dem Drücken der Schaltfläche die Gelegenheit die gewünschte Auswahl zu treffen. Gleiches gilt, wenn eine Updatedatei geöffnet ist und Sie eine detaillierte Auswahl der Mitspieler vornehmen möchten.

Nach Abschluss des Importvorganges erhalten Sie einen Bestätigungshinweis.

Bei aktiviertem Batch-Modus wird eine Zusammenfassung des gesamten Vorgangs angezeigt.

#### Hinweis:

**Wenn die Ligaergebnisse aus der Importdatei übernommen werden, müssen die Ergebnis-Tipps aller Mitspieler auf Grundlage der aktualisierten Ergebnisse neu ausgewertet werden. Dieser Vorgang kann einige Sekunden in Anspruch nehmen, wenn die Zieldatei viele Mitspieler enthält.**

**Die aktuellen Einstellungen für den Import werden beim Starten des Importvorganges gespeichert und beim nächsten Aufruf des Dialogfensters automatisch wieder eingestellt.**

Beim Schließen des Dialogfenster „Import / Export“ müssen temporäre Daten gelöscht und einige Berechnungen vorgenommen werden. Dieser Vorgang kann – in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit Ihres Rechners – 1 bis 2 Sekunden Berechnungszeit beanspruchen.

**Tipp:** Wenn alle Mitspieler das Hauptprogramm nutzen, kann der Tippspielleiter nach dem Importieren aller Tipps über pers. Tippdateien oder Tippformulare eine Updatedatei erstellen und diese den Mitspielern zukommen lassen. Über die Importfunktion mit der Option „Updatedatei öffnen“ können dann die Tipps aller Spieler über diese eine Datei in das persönliche Tippprogramm übertragen werden.

Auf diese Weise lässt sich realisieren, dass jeder Spieler auf dem aktuellen Stand ist und dabei nur seine eigenen Tipps eingeben muss, während alle anderen Daten importiert werden können.

Es sollte hierbei jedoch darauf geachtet werden, dass die Mitspieler beim Import nicht versehentlich eigene (neuere) Tipps durch Daten aus der Importdatei überschreiben (z.B. Tipps für folgende Spieltage, die in der Zwischenzeit eingegeben wurden). Als Schutz bieten sich hier die Optionen „keine Ergebnis- und Zusatztipps löschen“, „Mitspieler auswählen“ (jeder Mitspieler deaktiviert jeweils seinen eigenen Namen) oder „zu importierende Tipps auswählen“ (noch nicht abgeschlossenen Spieltage werden nicht importiert) an.

### 3.3. Drucken / Veröffentlichen

Über die Schaltfläche *Druck / HTML* auf dem Blatt „**Tipps**“ gelangen Sie in ein Menü, das Ihnen vielfältige Möglichkeiten zum Ausdrucken bzw. Erstellen von HTML-Dateien bietet.

Zudem können Sie Daten auch in separate Excel-Dateien übertragen lassen, wenn Sie diese Werte benötigen.

**Wichtiger Hinweis: Das Erstellen von HTML-Dateien erfordert Excel-Versionen höher als Excel 97. Unter Excel 97 steht Ihnen diese Funktion somit nicht zu Verfügung.**

Grundsätzlich werden über dieses Dialogfeld die Tipps und erreichten Punkte des aktuell angezeigten Spieltages gedruckt oder veröffentlicht (d.h. die Daten, die das Blatt „**Tipps**“ aktuell anzeigt)

Sie können über dieses Menü jedoch auch zusätzliche Daten (Rangliste, Ligatabelle, detaillierte Tagesauswertung und – sofern diese verwendet werden – die Ermittlung der Quotenpunkte) ausgeben lassen.

Dabei haben Sie die Möglichkeit anzugeben, dass bestimmte Daten auf der gleichen (HTM-) Seite oder (beim Ausdruck) auf der Rückseite von anderen Daten dargestellt werden sollen.

Beim Erstellen von HTM-Seiten können automatisch Links auf andere Seiten angebracht werden (z.B. ein Link zur aktuellen Rangliste auf der Seite mit den Tipps)

Da das Aussehen der HTM-Dateien stark von der Anzahl der Mitspieler abhängt, können Sie angeben, wie viele Mitspieler jeweils auf einer Seite dargestellt werden sollen. Falls durch diese Einstellung mehrere HTM-Seiten mit den Tipps entstehen, können diese automatisch gegenseitig verlinkt werden.

Sie müssen beim Erstellen von HTM-Dateien für die Tipps und die erreichten Punkte den Namen der Zieldatei (Datei-Namen unter dem die Datei veröffentlicht werden soll) angeben. Wenn durch Ihre Einstellungen mehrere Seiten entstehen, wird dem gewählten Namen automatisch eine Nummerierung angehängt (name\_1.htm, name\_2.htm, usw.).

Falls sie zusätzliche Daten veröffentlichen möchten, werden für diese Seiten vordefinierte Namen gewählt

- **tipprangliste.htm**  
für die aktuelle Rangliste des Tippspiels
- **auswertung\_sptx.htm**  
für die detaillierte Tagesauswertung, wobei x dem aktuell eingestellten Spieltag entspricht
- **quoten\_sptx.htm**  
für die Quotenermittlung, sofern diese auf einer separaten Seite erstellt wird
- **ligatabelle.htm**  
für die aktuelle Ligatabelle

Beim Erstellen einer neuen HTM-Seite oder beim Überschreiben einer bestehenden Seite wird der zu veröffentlichende Inhalt durch Excel lediglich auf einen weißen Hintergrund gesetzt.

Dieses Tippspiel-Programm ermöglicht Ihnen jedoch die Verwendung einer sog. Vorlage. Dies ist eine HTM(L)-Datei, die von Ihnen z.B. mit einem HTML-Editor erstellt werden kann. Bei Verwendung einer Vorlage wird zunächst eine Kopie dieser Datei unter dem Namen der gewählten Zieldatei gespeichert. **Eine bereits unter dem Namen der Zieldatei bestehende Datei wird dabei überschrieben.** Die zu veröffentlichenden Daten werden dann an die Zieldatei, die nun mit der Vorlage identisch ist, angehängt. Alle Inhalte und Formate (z.B. Hintergrundfarbe, Überschriften, Links ...) der Datei bleiben dabei erhalten. Auf diese Weise können Sie den durch das Programm erstellten HTM-Seiten ein von Ihnen festgelegtes Format zuweisen. Eine gewählte Vorlage wird sowohl für die Seiten mit den Tipps als auch für evtl. zu veröffentlichende zusätzliche Daten verwendet. Solange Vorlage und Zieldatei nicht identisch gewählt werden, bleibt die Vorlage selbst unverändert.

Falls beim Arbeiten OHNE Vorlage die Zieldatei bereits besteht, kann entschieden werden, ob die neuen Inhalte an die bestehende Datei angehängt werden sollen (Inhalte und Formate bleiben erhalten) oder ob die Datei überschrieben werden soll (es entsteht eine neue HTML-Seite mit weißem Hintergrund, die nur die aktuellen Daten enthält). Diese Abfrage kann durch Aktivieren der Option „**bestehende Dateien ohne Bestätigung überschreiben**“ deaktiviert werden. Die Datei wird dann ohne vorherige Bestätigung überschrieben.

Sie können diese Funktion auch nutzen, um unterschiedliche Daten auf der gleichen Webseite zu veröffentlichen, indem Sie als Zieldatei eine bereits bestehende Datei angeben und OHNE Vorlage arbeiten. Die Abfrage nach dem Überschreiben beantworten Sie dann mit NEIN.

Beim Drücken der Schaltflächen „Ausdruck starten“, „Veröffentlichen“ bzw. „Kopieren“ wird die aktuelle Einstellung für das Dialogfenster (inkl. Pfade zu HTM-Dateien und Vorlage) gespeichert und beim nächsten Öffnen des Fensters automatisch wiederhergestellt.

Lediglich der Name der Zieldatei für die HTML-Erstellung muss bei jedem Aufruf erneut angegeben werden.

### 3.4. Spielermenü

Durch einen RECHTSKlick auf einen Namen in der Spielerliste wird dessen Spielermenü geöffnet. Hier können Daten des Spielers (Tipps) ganz oder teilweise gelöscht werden. Auch die Informationen über die Einzahlung des Spieleinsatzes können geändert werden.

Zudem können Sie Zufallstipps für den aktuell angezeigten Spieltag generieren lassen oder die Tipps des Spielers zusammen mit dem Spielplan drucken, veröffentlichen oder als neue Datei erstellen lassen.

Auch eine pers. Tippdatei für den Import kann über das Spielermenü generiert werden.

Zudem zeigt das Menü eine detaillierte Statistik über die abgegebenen Tipps des gewählten Spielers (Anzahl der Tipps in den einzelnen Bewertungskategorien, erzielte Punkte, persönlicher Durchschnitt im Vergleich zum Gesamtschnitt aller Mitspieler). Diese Statistik kann gedruckt oder als HTM-Datei veröffentlicht werden.

Über die Schaltfläche „Teamstatistik“ wird eine weitere Statistik aufgerufen. Diese zeigt die Verteilung der erreichten Punkte auf die einzelnen Mannschaften. Aus der Aufstellung lässt sich ablesen, welche Teams die

einzelnen Mitspieler besser oder schlechter tippen können. Die angezeigte Statistik umfasst wahlweise nur die Heim- bzw. Auswärtsspiele oder alle Spieler der einzelnen Mannschaften.

### 3.5. Ranglisten und Tagesergebnisse (Auswertungen)

Detaillierte Ranglisten und Auswertungen werden über die beiden Schaltflächen **Ranglisten** und **Tagesergebnisse** angezeigt.

Über **Ranglisten** können alle 6 verfügbaren Ranglisten (je 3 für Ergebnis- und Zusatztipps) abgerufen werden. Auf Wunsch können 2 Ranglisten untereinander dargestellt werden um unterschiedliche Platzierungen in einzelnen Ranglisten zu erkennen (Schaltfläche **Vergleichsrangliste**).

Die Ranglisten aus den Ergebnistipps können durch Klick auf die Spaltenüberschriften sortiert werden. Es können beliebig viele Streichergebnisse berücksichtigt werden (Rangliste der besten X Tagesergebnisse) Zudem können evtl. vorhanden Zusatzpunkte aus den Zusatztipps eingerechnet bzw. aus der Berechnung herausgenommen werden. Eine Liste der nach Ihren Tippspielregeln in die angezeigte Rangliste einzurechnenden Zusatztipps erhalten Sie durch das „?“-Symbol über der Spalte für die Zusatzpunkte.

Über die Schaltfläche **Druck / HTML** wird die aktuell angezeigte Rangliste gedruckt bzw. als HTML-Datei veröffentlicht.

Bei den Ranglisten für die **Zusatztipps** können sie über die Schaltfläche „**aktueller Stand**“ ein separates Fenster aufrufen, das für einen ausgewählten Mitspieler dessen Tipps im Vergleich zu den tatsächlichen Ergebnissen (nach aktuellem Tabellenstand) und die resultierenden Punkte zeigt.

Die Schaltfläche **Tagesergebnisse** zeigt eine detaillierte Auswertung der einzelnen Spieltage.

Falls eine Gewinn-Auszahlung an die besten Tipper der einzelnen Spieltage erfolgt, wird der Gewinn der Tagessieger in Klammern hinter dem Namen angezeigt.

Der Spieltag kann durch die Auswahlbox unterhalb der Liste bestimmt werden. Die angezeigte Liste kann durch Klick auf die Spaltenüberschriften sortiert werden.

Über die Auswahlbox oberhalb der Liste kann zwischen der **Tagesauswertung** und einer Darstellung der bisherigen **Tagessieger** gewechselt werden.

Über die Schaltfläche **Druck / HTML** können die aktuell angezeigten Daten gedruckt bzw. veröffentlicht werden.

### 3.6. Ligatabelle und Spielplan

Die aktuelle Ligatabelle wird über die Schaltfläche **Ligatabelle** angezeigt. Durch Klick auf die Spaltenüberschriften kann die Tabelle sortiert werden. Über die Auswahlbox kann zwischen

- Gesamttabelle
- Heimtabelle
- Auswärtstabelle
- Hinrundentabelle
- Rückrundentabelle

gewählt werden.

Eine Besonderheit bietet die Option **Tiptabelle anzeigen**. Wird diese Option aktiviert, wird die Tabelle nicht aus den realen Resultaten sondern aus den **Tipps von Mitspielern** berechnet. Aus der Auswahlbox kann der Mitspieler gewählt werden, aus dessen Tipps die Tabelle errechnet werden soll. Da der Rechenaufwand hoch ist, kann der Vorgang – je nach Leistung des Rechners - 1 oder 2 Sekunden an Rechenzeit beanspruchen. Insbesondere das erste Umschalten von **Ligatabelle** auf **Tiptabelle** erfordert evtl. einiges an Rechenzeit, da zunächst die erforderlichen Formeln generiert werden müssen. Bei der Tiptabelle wird in der Platzierungsspalte die tatsächliche Platzierung des jeweiligen Teams in Klammern angegeben. Bezugstabelle ist dabei die Gesamttabelle.

Die aktuell angezeigte Tabelle kann über die Schaltfläche **Drucken / Veröffentlichen** ausgedruckt bzw. als HTML-Datei veröffentlicht werden.

Über die Schaltfläche **Spielplan** können sie den gesamten Spielplan ihrer Liga einsehen.

Neben den Paarungen können sie zusätzlich die Ergebnissen und/oder die Tipps eines frei wählbaren Mitspielers anzeigen lassen. Die Liste zeigt wahlweise die Vor- oder Rückrunde oder beide Halbserien gleichzeitig.

Die aktuell angezeigten Daten können gedruckt, als HTML-Datei veröffentlicht oder in einer separaten Excel-Datei abgelegt werden.

#### Hinweis:

Auch wenn ein als separate Datei erstellter Spielplan die Möglichkeit zum Eingeben von Tipps bietet, kann diese Datei **NICHT** zum Import von Tipps in das Hauptprogramm verwendet werden. Nutzen Sie hierfür die persönliche Tippdatei oder das Tippformular.

## 4. Zusatztipps

Die Zusatztipps werden auf dem Blatt „Zusatztipps“ (einfallsreich!) abgegeben.

**Die Festlegung der Zusatztipps erfolgt über die Schaltfläche „Tippspieleinstellungen bearbeiten“ auf dem Blatt „Einstellungen“. Bevor hier nicht die notwendigen Einstellungen vorgenommen wurden, können keine Zusatztipps abgegeben werden.**

Über das Auswahlfeld „Spielerwahl“ kann die Auswahl eines Mitspielers erfolgen. Dessen Tippspalte wird angezeigt und markiert. Durch einen RECHTSKLICK in eines der Tippfelder unter dem Namen des Mitspielers öffnet sich das Tipp-Menü für den gewählten Zusatztipp. Hier können per Drag&Drop die Teams aus der Liste in die markierten Felder gezogen werden. Über **OK** werden die abgegebenen Tipps bestätigt und übernommen.

Bei den Platzierungstipps, bei denen mehr als ein Team zu tippen ist (z.B. Absteiger: Welche Teams belegen die Plätze 16 bis 18 = 3 zu tippende Teams), ist die Reihenfolge der Eingabe beliebig. Für alle getippten Teams die nach Abschluss der Bezugstabelle innerhalb des zu tippenden Platzierungsbereichs rangieren, werden die festgelegten Punkte vergeben. Es muss NICHT die exakte Platzierung getippt werden.

Die auf dem Blatt „Zusatztipps“ angezeigten Punkte ergeben sich aus dem aktuellen Tabellenstand der jeweiligen Bezugstabelle eines Zusatztipps.

Über die Schaltfläche „**Druck / HTML**“ können die abgegebenen Zusatztipps der Mitspieler gedruckt oder veröffentlicht werden.

Die Schaltfläche **akt. Stand** zeigt für einen ausgewählten Mitspieler dessen Zusatztipps im Vergleich zu den tatsächlichen Ergebnissen und die resultierenden Punkte. Auch diese Zusammenfassung kann gedruckt und veröffentlicht werden.

### Hinweis:

Alle Zusatztipps eines Mitspielers können durch einen RECHTSKLICK auf den Namen komplett gelöscht werden.

## 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 unbekanntem oder nicht vertrauenswürdigen Quellen ein Sicherheitsrisiko besteht. Aktivieren Sie Makros nur, wenn Sie sicher sind, dass keine Gefahr für Ihr Computersystem besteht.

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

### Excel '97

Unter Excel '97 werden enthaltene Makros entweder automatisch aktiviert oder Sie erhalten einen Warnhinweis, der Sie auf enthaltene Makros hinweist. Beantworten Sie eine angezeigte Sicherheitsabfrage so, dass die Makros **aktiviert** werden.

### 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 später

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 "Sicherheitszentrum" ("**Trust Center**").*

*Rechts finden Sie jetzt die Schaltfläche "Einstellungen für das Sicherheitszentrum" ("**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.

## Quotenpunkte: Hinweise und Berechnungsmethode

### Allgemeine Hinweise

Quotenpunkte sind Punkte, die an jedem Spieltag zusätzlich zu den Tipppunkten aus den Ergebnistipps vergeben werden. Hierfür wird für jeden Spieler an jedem Spieltag eine **persönliche Tippquote** berechnet (Zahl zwischen 0 und 1). Die ermittelte Quote ist umso höher, je häufiger ein Spieler punktet und je häufiger ein Mitspieler mit Tipps **gegen** den allgemeinen Trend richtig liegt. Die persönliche Tippquote multipliziert mit einem Bezugswert (Multiplikator) ergibt die Quotenpunkte, die zum Tagesergebnis aus den reinen Tipppunkten (Punkte aus den Tippkategorien Korrekt, Remis, Tordifferenz und Trend) aufaddiert werden. Als Bezugswert kann das Tagesergebnis aus den Tipppunkten selbst (variabler Multiplikator) oder ein fester Wert (einheitlicher Multiplikator) gewählt werden.

Wenn ein fester Wert als Multiplikator gewählt wird, ist es zudem möglich, **AUSSCHLIESSLICH** Quotenpunkte zu vergeben. Die einzelnen Tippkategorien werden bei dieser Einstellung mit 0 Punkten gewertet. Das Tagesergebnis ergibt sich daher ausschließlich aus den Quotenpunkten.

(Die VERTEILUNG der Tipps auf die einzelnen Tippkategorien wird jedoch auch bei dieser Spielweise ermittelt und kann somit zur Entscheidungsfindung bei Punktgleichheit, z.B. zur Ermittlung der Tagessieger, herangezogen werden)

Die erreichten Quotenpunkte werden auf einen ganzzahligen Wert auf- bzw. abgerundet.

### Berechnungsmethode

Zunächst wird vom Programm für jede einzelne Paarung eines Spieltages aus allen abgegebenen Tipps die **Tipptendenz** ermittelt. Diese gibt an, wie viele Tipper jeweils auf Heimsieg, Remis oder Auswärtssieg getippt haben. Aus diesen Werten wird dann für jedes dieser 3 möglichen Resultate eine **spielspezifische Tippquote** nach der Formel:  $\text{spielspezifische Tippquote} = 1 - (\text{Anzahl}/\text{Gesamtzahl der abgegebenen Tipps})$  berechnet.

### Beispiel:

Von 10 Tippern wird bei einer Paarung 6 mal auf Heimsieg, 3 mal auf Remis und 1 mal auf Auswärtssieg getippt. Daraus ergeben sich für diese Paarung die 3 spielspezifischen Tippquoten:

Heimsieg:  $1 - 6/10 = 0.4$  Remis:  $1 - 3/10 = 0.7$  Auswärtssieg:  $1 - 1/10 = 0.9$

Diese 3 spielspezifischen Quoten werden für jede Paarung eines Spieltages ermittelt.

Bei der Auswertung der Tipps (d.h., wenn die tatsächlichen Resultate feststehen), wird für jeden Mitspieler dessen **persönliche Tippquote** berechnet. Hierzu werden die spielspezifischen Tippquoten derjenigen Spielpaarungen addiert, bei denen der Tipper punkten konnte (d.h. Heim- oder Auswärtssieg bzw. Remis wurde richtig vorhergesagt). Dabei spielt es keine Rolle, ob ein Mitspieler das korrekte Ergebnis angesagt oder nur tendenziell richtig getippt hat.

Die resultierende Summe wird durch die Anzahl der Spiele pro Spieltag geteilt. Dies entspricht mathematisch einer Mittelwertbildung.

Diese persönliche Tippquote multipliziert mit einem Bezugswert ergibt (gerundet) die Quotenpunkte, die ein Spieler zusätzlich zu den reinen Tipppunkten erhält. Als Bezugswert können ein fester Wert oder die erspielten Tipppunkte festgelegt werden. Die Grafik zeigt ein Beispiel mit einem Bezugswert (Multiplikator) von 15 Punkten.

#### Berechnungs-Beispiel

Bezugswert: 15 Punkte

Tipptendenz (HS-R-AS)      Spiel 1    Spiel 2    Spiel 3    Spiel 4    Spiel 5    Spiel 6    Spiel 7    Spiel 8    Spiel 9  
 6-3-1    1-2-7    8-2-0    4-5-1    7-2-1    3-4-3    2-5-3    8-1-1    5-3-2

resultierende spielspezifische Quoten	Heimsieg [HS]	0,4	0,9	0,2	0,6	0,3	0,7	0,8	0,2	0,5
	Remis [R]	0,7	0,8	0,8	0,5	0,8	0,6	0,5	0,9	0,7
	Ausw.sieg [AS]	0,9	0,3	1	0,9	0,9	0,7	0,7	0,9	0,8

tatsächliches Spiel-Ergebnis      3:2    0:1    0:0    1:1    2:1    1:2    2:2    4:0    1:3

Spieler 1: Tipp		1:1	1:0	1:1	2:1	4:0	1:2	2:2	1:2	1:2	Summe 3,1
pers. Tippquote	0,3444444444	0	0	0,8	0	0,3	0,7	0,5	0	0,8	
Quotenpunkte	5,1666666667	(pers. Tippquote * 15)									
gerundet	5	Spieler 1 erhält 5 Punkte zusätzlich.									

Spieler 2: Tipp		1:0	1:2	2:0	0:0	4:0	1:1	1:2	1:0	1:0	Summe 1,7
pers. Tippquote	0,1888888889	0,4	0,3	0	0,5	0,3	0	0	0,2	0	
Quotenpunkte	2,8333333333	(pers. Tippquote * 15)									
gerundet	3	Spieler 2 erhält 3 Punkte zusätzlich.									