

**UEFA-XXL V3.x**

**Kostenlose Verwaltung mit Tippspiel für bis zu 50 Mitspieler für die Wettbewerbe Champions League (CL) , Europa League (EL) und Conference League (CoL).**

*Für MS Excel ab Version 2000.*

**Das Programm ist kostenlos. Wenn sie den Arbeitsaufwand jedoch freiwillig honorieren möchten, können Sie sich erkenntlich zeigen durch eine Spende auf das Konto von:**

**Thomas Günther, BIC: GENODE51KS1 IBAN: DE03520900000114546909  
(Volksbank Kassel Göttingen)**

**oder eine PayPal-Überweisung („Geld senden“) an die E-Mail-Adresse:  
[hexceler@gmx.de](mailto:hexceler@gmx.de)**

**VIELEN DANK, FÜR JEDE FAIRPLAYSPENDE!**

## **HINWEISE ZUR NUTZUNG**

**Die Datei enthält Makros, die beim Öffnen aktiviert werden müssen. Alle Makros dienen ausschließlich der Funktionalität der Datei und stellen keine Gefahr für den Computer dar. Hinweise für das Aktivieren von Makros finden Sie ab Seite 7 dieser Dokumentation. Aufgrund der enthaltenen Makros kann diese Datei NICHT mit alternativen Officeanwendungen (OpenOffice, StarOffice...) genutzt werden.**

Auf allen Tabellenblättern ist oben links eine sog. NAVIGATIONSBOX zu finden, die Einträge zum Speichern und Schließen der Datei, zum Wechseln der Blätter und für die Ausgabe der aktuell angezeigten Inhalte enthält.

Die Vereinswappen der einzelnen Mannschaften sowie zusätzliche vom Programm benötigte Dateien sind in einem Ordner mit dem Namen *UEFAPICS* abgelegt. Dieser Ordner sollte als Unterordner im gleichen Verzeichnis vorhanden sein, in dem auch die Hauptprogrammdatei gespeichert ist. Liegt der Ordner dort nicht vor, werden die Wappen der Teams nicht angezeigt und benötigte Dateien werden nicht gefunden. Falls der Ordner UEFAPICS und die Hauptprogrammdatei getrennt wurden, kann über die *Programmeinstellungen* (Blatt **UEFA XXL**) der tatsächliche Ort des Ordners benannt werden.

## **ERGEBNISSE UND AUSLOSUNG VON KO-RUNDEN**

Resultate für Gruppen- und KO-Runden werden ausschließlich auf dem Blatt **WETTBEWERBE** für CL, EL und CoL eingegeben.

Der jeweilige Wettbewerb wird über die Auswahlbox "*Wettbewerb wählen*" oben auf dem Tabellenblatt gewählt.

Alle Ergebnisse sind grundsätzlich OHNE zusätzliche Trennzeichen (Komma, Doppelpunkt) einzugeben. Bei Gruppenspielen erfolgt die Eingabe in den Zellen LINKS und RECHTS vom vorgegebenen Doppelpunkt, ab der KO-Runde in den farblich markierten Zellen. Es ist darauf zu achten, dass bei KO-Spielen als Heimmannschaft das Team genannt wird, das im ERSTEN Spiel Heimrecht hat. Bei der Ergebniseingabe des Rückspiels müssen die in diesem Spiel von den Teams erzielten Treffer entsprechend dieser Vorgabe editiert werden (das Rückspielergebnis ist also zu "drehen").

Sollte eine Verlängerung notwendig sein, ist im dafür vorgesehenen Eingabebereich nur das Ergebnis der Verlängerung einzugeben (d.h. NICHT der Stand nach regulärer Spielzeit inkl. Verlängerung). Die gleiche Regelung gilt für ein evtl. Elfmeterschießen.

Die für eine folgende Runde qualifizierten Teams werden durch die Ergebniseingabe automatisch berechnet. Paarungen (Auslosungen) einer KO-Runde können aber erst dann festgelegt werden, wenn alle für die jeweilige Spielrunde qualifizierten Teams feststehen (d.h. die Ergebnisse der vorhergehenden Runde müssen komplett eingegeben werden). Die ausgelosten Paarungen können dann über "**KO-PAARUNGEN FESTLEGEN**" (Blatt **WETTBEWERBE**, oben) eingegeben werden. Es wird automatisch die nächste Runde des aktuell gewählten Wettbewerbs zum Editieren angezeigt.

### Ergebnisaktualisierung

Alle Ergebnisse und Auslosungen können manuell eingegeben werden. Es ist jedoch geplant, dass nach jeder Runde eines Wettbewerbes eine Aktualisierungsdatei mit den neuesten Ergebnissen bzw. Auslosungen veröffentlicht wird. Die in dieser Datei enthaltenen Daten können nach dem Extrahieren/Entpacken der geladenen ZIP-Datei über die Schaltfläche "**Ergebnis-Aktualisierung durchführen**" des Hauptprogramms (Tabellenblatt **UEFA XXL**) übertragen werden. Der Download der Aktualisierungsdatei erfolgt über die Website

<http://www.hexceler.de>

oder direkt über "**Aktualisierungsdatei laden**" auf dem Blatt **UEFA XXL**.

#### WICHTIG:

Es kann vorkommen, dass eine über die Schaltfläche "**Aktualisierungsdatei laden**" geladene Datei NICHT aktuell ist, obwohl bereits neue Ergebnisse oder Auslosungen vorhanden sind. Die für den Download der Datei verantwortlichen Browser haben zum Teil die unangenehme Eigenschaft, dass Dateien (auch Webseiten) aus einem eigenen Cache (Speicher) geladen werden und nicht aktuell von der Website. Auf dieses Verhalten habe ich leider keinen Einfluss. Hilfreich ist in diesem Fall das Löschen des Browser-Caches oder das Laden der Datei direkt von der Website <http://www.hexceler.de>. Wenn auch die Website aus dem Cache des Browsers geladen und dadurch nicht aktuell angezeigt wird, hilft das 'Aktualisieren' (auch 'Neu laden'; je nach Browser) der Site. Die meisten Browser bieten diese Funktion über RECHTSKlick in einem leeren Bereich der angezeigten Webseite an.

### TIPPSPIEL

Das integrierte Tippspiel für die Spiele der drei Wettbewerbe kann mit max. 50 Mitspielern durchgeführt werden.

Zunächst sind über die Schaltfläche "**Mitspielerliste**" auf dem Blatt **TIPPSPIEL** die Namen der Teilnehmer anzugeben. Es erfolgt eine autom. alphabetische Sortierung der eingegebenen Namen. Die Mitspielerliste kann alternativ auch durch das Importieren von Tipps aus Formularen (s. u.) erstellt und/oder erweitert werden.

**Regeln und Einstellungen** werden über die Schaltfläche "**Einstellungen**" vorgenommen.

Das Programm unterscheidet hier zwischen Regeln für **Ergebnis- und Extratipps**.

Geben Sie zunächst an, welche der Wettbewerbe getippt werden sollen.

Bestimmen Sie dann, ob für die Tippauswertung der **Ergebnistipps** der Stand nach 90 Minuten, das Ergebnis inkl. einer evtl. Verlängerung oder das Ergebnis mit allen Treffern (Verlängerung inkl. evtl. Elfmeterschießen) gewertet werden soll. Beachten Sie dabei, dass Verlängerung und Elfmeterschießen nur in den Rückspielen von KO-Spielen und in den Endspielen der Wettbewerbe vorkommen können.

Anschließend können Sie die Bewertung der Ergebnistipps vornehmen. Bei der Tipp-Auswertung werden die Tipps in **Kategorien** eingeordnet, die mit frei wählbaren Punktzahlen bewertet werden können. Ein Tipper erhält immer die Punktzahl, die für die Kategorie, in die sein Tipp eingeordnet wird, vorgesehen ist. Die Punkte der Kategorien werden NICHT addiert.

Für einen Tipp mit korr. Tordifferenz z.B. erhält man die für diese Kategorie vorgesehene Punktzahl und NICHT die Summe aus Tendenz + Tordifferenz, auch wenn der Tipp natürlich beide Kriterien erfüllt.

Die Kategorien "TORDIFFERENZ" (z.B. Tipp 3:1, Ergebnis 2:0) und "REMIS-TIPP" (z.B. Tipp 1:1, Ergebnis 2:2) sind optional und können deaktiviert werden. Die Tipps werden dann der Kategorie TENDENZ (oder wahlweise TORDIFFERENZ bei Remis-Tipps) zugeordnet und entsprechend mit der für diese Kategorien gewählten Punktzahl bewertet.

Über den optionalen **JOKERTIPP** kann jeder Mitspieler pro Tipprunde ein Spiel als Jokerspiel benennen. Das Jokerspiel wird mit einer gesonderten Wertung im Vergleich zu den Standardtipps versehen. Die Wertung der Jokerspiele kann eigenständig in den nur bei aktiviertem Joker verfügbaren Auswahlfeldern bestimmt werden.

Es ist möglich unterschiedliche Kategorie-Wertungen für die Tippabschnitte Gruppenrunde, KO-Runde und Finalsspiele (= Endspiele der Wettbewerbe) zu wählen.

Beim Tippen sind die abzugebenden Tipps in mehrere Tippabschnitte eingeteilt. Diese entsprechen einzelnen Spieltagen bei den Gruppenrunden bzw. den einzelnen KO-Runden der Wettbewerbe (z. B. Gruppenrunde CL Spt. 1, Europa League Achtelfinal-Qualifikation, Achtelfinale CoL usw.). Der Tipper, der aus den Spielen eines dieser Abschnitte die meisten Punkte holt und diesen somit gewinnt, kann mit **BONUSPUNKTEN** belohnt werden. Die erzielten Bonuspunkte werden bei der Ermittlung der Ranglisten zu den Punkten aus den Ergebnis- und evtl. Extratipps addiert. Falls keine Bonuspunkte für gewonnene Tippabschnitte gewünscht sind, legen Sie die Bewertungspunktzahl einfach mit 0 fest.

**EXTRATIPPS** sind Tipps wie "Wer gewinnt die Champions League", "Wer kommt ins Halbfinale der Europa League", "Wie weit kommt ein bestimmtes Team", "Welches Team aus einem bestimmten Land kommt am weitesten" usw.

Sie können selbst bestimmen, welche Tipps sie definieren möchten und wie diese bewertet werden sollen. Die Punkte aus den Extratipps werden bei der Ermittlung der Gesamt-Rangliste zu den Punkten aus den Ergebnistipps addiert.

Die Einstellung erfolgt auf dem Registerblatt "Extratipps". Wählen sie dort aus der Liste der verfügbaren Tipps (Fenster AUSWAHL) oder bereits aktivierten Tipps (GELBE Liste) einen Eintrag aus und editieren sie anschließend im rechten Bereich die für den Tipp verfügbaren Optionen und die Punktwertung. Mit "EINTRAGEN" (bzw. "ÄNDERN") wird der aktuell gewählte Tipp in die Liste der aktivierten Tipps übernommen. Maximal können 30 Extratipps aktiviert werden.

**WICHTIG:** Änderungen an den Tippspieleinstellungen (Regeln und/oder Extratipps) müssen über "ÜBERNEHMEN" oder "ÜBERNEHMEN UND BEENDEN" bestätigt werden. Wird das Fenster über "SCHLIESSEN" verlassen, werden alle nicht gespeicherten Änderungen widerrufen.

## TIPPABGABE

Das Tippen im Hauptprogramm erfolgt auf dem Blatt **TIPPSPIEL**. Für die Tippabgabe müssen dort der Spieler und der zu tippende Spielabschnitt gewählt werden. Anschließend können hinter den angezeigten Paarungen die Vorhersagen editiert werden (nur Zahlen, KEINE zusätzlichen Trennzeichen eingeben).

**Geben sie keine Tipps für noch nicht feststehende Paarungen ein. Diese werden vom Programm nicht gespeichert.**

Eingetippte **Ergebnis-Tipps** werden automatisch in die Tipp-Datenbank übernommen, wenn die Option "**autom. Speichern**" in den Tippspieleinstellungen aktiviert wird. Anderenfalls müssen Änderungen und Tippeingaben über die Schaltfläche "**Speichern**" bestätigt werden, die bei vorgenommenen Änderungen sichtbar wird.

**NICHT VERGESSEN:** Die Exceldatei selbst muss natürlich vor dem Beenden gespeichert werden, damit Änderungen erhalten bleiben, auch wenn die Option "autom. Speichern" aktiviert wurde.

Zum Löschen von Tipps entfernen sie die Eingaben über die Entfernen-Taste. Auch diese Änderungen müssen evtl. über "Speichern" bestätigt werden.

**Extratipps** können über die Schaltfläche **'EXTRATIPPABGABE'** getippt werden.

Zuvor müssen natürlich über die Tippspieleinstellungen die entsprechenden Einstellungen für die zu tippenden Extratipps vorgenommen werden.

Wählen sie im Fenster der Extratippabgabe aus der LINKEN Liste einen Eintrag. Anschließend können über die Auswahlboxen auf der rechten Seite die Vorhersagen getroffen werden. Übernehmen sie die Eingabe mit "TIPPS ÜBERNEHMEN".

**WICHTIG:** Damit die neuen Tippabgaben für die Extratipps tatsächlich übernommen werden, muss das Fenster über "TIPPS SPEICHERN" verlassen werden. Das Schließen des Fensters über "Beenden" verwirft alle Änderungen.

## TIPPAUSTAUSCH

Über die Schaltfläche **Import / Export** kann der Austausch von Tipps erfolgen.

Dieses Modul ermöglicht das Erstellen von Tippformularen für die Tippabgabe ohne Nutzung des Hauptprogramms (z. B. für Mitspieler ohne Zugriff auf MS Excel) sowie das Importieren von Tipps aus solchen Formularen.

**Formulare** (separate Exceldateien) enthalten Tippabgabemöglichkeiten für alle zu tippenden Wettbewerbe und die aktivierten Extratipps. Die Mitspieler können ihre Tipps direkt in diesen Dateien eingeben und müssen nicht zwangsweise das Hauptprogramm nutzen. Die in den Formularen enthaltenen Tipps können über die Importfunktion in das Hauptprogramm übertragen werden. Auf diese Weise können sie die Tipps aller Mitspieler problemlos zusammenzuführen.

Formulare werden wahlweise als Blankodatei ohne Tipps oder auf Wunsch mit den Tipps ausgewählter Mitspieler erstellt (die Formular-Datei wird dadurch zu einer **"pers. Tippdatei"** eines Mitspielers).

Mitspieler, die das Hauptprogramm verwenden, können ihre Tipps direkt dort eingeben und über die Export-Funktion zum Tippaustausch in pers. Tippdateien übertragen, Spieler, die das Hauptprogramm nicht verwenden, können ihre Tipps über ihr Formular abgeben, welches sie z.B. vom Tippspielleiter erhalten haben.

Grundsätzlich werden Formulare und pers. Tippdateien beim Importieren gleich behandelt. Wichtig ist nur, dass beim Formular der Name des Tippers eingetragen werden muss.

### TIPP:

Die Mitspielerliste kann beim Importieren aus Formularen automatisch um noch nicht bekannte Spieler erweitert werden.

**Formulardateien können während der gesamten Spielzeit für die Tippabgabe genutzt werden. Es ist jedoch erforderlich, dass neu ausgeloste KO-Paarungen im Formular eingegeben werden.**

In den Formulardateien können die Mitspieler die ausgelosten KO-Spiele eigenständig eintragen und anschließend tippen. Die Rückspiele werden automatisch generiert.

Es ist auch möglich, KO-Spiele über die auf der Website <http://www.hexceler.de> angebotenen Aktualisierungsdatei in zuvor erstellte Formulare zu übertragen. Öffnen sie hierfür die geladene und extrahierte Aktualisierungsdatei und folgen Sie den weiteren Anweisungen. Für diese Vorgehensweise müssen Makros akzeptiert werden. Die Methode erfordert daher Microsoft Excel und kann NICHT mit alternativen Officeprogrammen genutzt werden.

**WICHTIG:** Beim Importieren können nur Spiele berücksichtigt werden, die zum Zeitpunkt des Importvorgangs bereits in der Hauptprogrammdatei eingetragen sind. Falls ein Formular Tipps für Spiele enthält, die wegen fehlender Ergebnisse/Auslosungen in der Zielfeile noch nicht feststehen, werden diese Tipps nicht importiert, da keine Zuordnung erfolgen kann. Es ist daher wichtig, dass ihr Hauptprogramm, in welches die Daten importiert werden (Zielfeile), auf dem aktuellen Stand ist.

#### **TIPP: Anstehende Spiele per Mail versenden**

Auf der Startseite des Hauptprogramms kann über "*Anstehende Spiele per Mail versenden*" eine Mail generiert werden, die die KO-Paarungen der anstehenden Runde der Wettbewerbe enthält. Es wird automatisch ihr Mail-Programm geöffnet und dort eine Nachricht mit den anstehenden Paarungen erstellt. Sie müssen nur noch die Empfänger (z.B. über eine Verteilerliste) eintragen. Die Mitspieler können dadurch leichter ihre persönlichen Tippformulare mit den anstehenden KO-Spielen aktualisieren.

Beachten Sie, dass ihr Mail-Programm für diese Funktion als Windows-Standardprogramm für sog. 'MailTo-Links' eingestellt sein muss. Die entsprechende Einstellung finden Sie in den Windowseinstellungen unter "STANDARD-APPS" in der Kategorie "Standard-Apps nach Protokoll".

#### **UPDATEDATEI**

Während eine Formularedatei nur die Tipps eines Mitspielers enthält, werden in Updatedateien die Tipps ALLER Mitspieler sowie die gewählten Tippspielregeln gespeichert. Die Datei kann daher als Sicherungskopie ihres Tippspiels verwendet werden. Der Inhalt kann jederzeit komplett oder teilweise in eine Hauptprogrammdatei übertragen werden. Auf Wunsch wird bei jedem Speichervorgang der Hauptprogrammdatei eine Updatedatei erstellt. Die entsprechende Einstellung finden Sie in den Programmeinstellungen (Blatt **UEFA XXL**).

#### **ABGLEICH**

Nach dem Wechsel auf eine neue Programmversion kann über diese Funktion der Inhalt einer Updatedatei oder einer früheren Hauptprogrammdatei komplett übertragen werden. Die neue Datei hat anschließend den Stand der Update- bzw. Hauptprogrammdatei, die als Quelle genutzt wurde.

#### **RANGLISTEN**

---

Ranglisten können für jeden Wettbewerb und für die einzelnen Tippabschnitte ermittelt werden. Zudem kann eine Gesamtrangliste berechnet werden, die die Tippauswertungen aus allen getippten Wettbewerben sowie Extratipps berücksichtigt.

Die Ranglisten werden über die entsprechende Schaltfläche auf dem Blatt **TIPPSPIEL** angezeigt. Natürlich kann auch direkt das Blatt **RANGLISTEN** aktiviert werden. Dort kann aus der Auswahlbox die gewünschte Rangliste gewählt werden.

Die Berechnung (und damit die Anzeige der Ranglisten) kann in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit des genutzten Rechners und der Anzahl der Mitspieler einige Sekunden Bearbeitungszeit in Anspruch nehmen.

Über **RECHTSKLICK** auf einen Mitspielernamen auf dem Blatt **RANGLISTEN** wird eine detaillierte **Tippübersicht** des gewählten Spielers angezeigt.

Daten von **EXTRATIPPS** (Tippübersicht und Rangliste der Extratippauswertung) können über die beiden Schaltflächen rechts oben auf dem Blatt **RANGLISTEN** angezeigt werden.

**WICHTIG:** Punkte für Extratipps werden erst addiert, wenn das Resultat eindeutig feststeht. Solange z.B. ein Team X noch im Wettbewerb ist, kann ein Extratipp „Wie weit kommt Team X“ nicht ausgewertet werden. Nach Abschluss der Wettbewerbe werden auf jeden Fall auch alle abgegebenen Extratipps abgeschlossen und dann korrekt bewertet.

## BLÄTTER 'DATENBANK' UND 'UEBERSICHT'

Das Programm beinhaltet eine ausführliche Datenbank der Wettbewerbe. Die Daten werden über die entsprechenden Schaltflächen auf dem Blatt "Datenbank" angezeigt.

Auf dem Blatt **WETTBEWERBE** können über RECHTSCLICK auf eine Paarung, einen Teamnamen in den Gruppentabellen oder durch Klick auf ein Wappen (KO-Runden) Datenbankinhalte zu Teams und Paarungen abgerufen werden.

Das Blatt **UEBERSICHT** zeigt Daten und Statistiken der laufenden Wettbewerbe.

## AUSGABE (Druck | HTM)

---

Alle aktuell angezeigten Inhalte können über "**AUSGABE**" aus der Navigationsbox (oben links auf jedem Blatt) gedruckt oder als HTM-Datei ausgegeben werden. Zum Teil ist auch das Speichern der Anzeige als Bilddatei (JPG, GIF, PNG) möglich.

Für einige der Ausgaben sind zudem zusätzliche Optionen verfügbar (z.B. die gleichzeitige Ausgabe von Ranglisten und Tippübersichten), über die die Ausgabe angepasst werden kann.

Die Funktion "**One-Click-.Web (OCW)**" im Ausgabemodul erstellt automatisiert einen kompletten Webaufttritt mit den relevanten Daten der Wettbewerbe und des Tippspiels. Die erstellten Daten können auf einer eigenen Website veröffentlicht oder "offline" auf einem PC geöffnet werden.

### TIPP:

Da bei diesem Vorgang sehr viele einzelne Dateien entstehen, sollte ein eigener Ordner als Zielordner für das OCW benannt werden.

### WICHTIG:

Für das Funktionieren der HTM-Ausgabe (insbesondere beim OCW) muss zwingend die Option "*Zugriff auf das VBA-Projektmodell vertrauen*" in den Einstellungen für die Makrosicherheit aktiviert werden (siehe 'Hinweise zur Aktivierung von Makros'; ab Seite 7).

---

Kassel, September 2023

Web: <https://www.hexceler.de>

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

**Bei Anfragen, die Probleme oder Programmfehler zum Inhalt haben, bitte unbedingt die verwendete Excelversion angeben.**

## Hinweise zur Aktivierung von Makros

---

Diese Tabelle 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.

Wenn beim Öffnen *nach dem Aktivieren der Makros* eine **Fehlermeldung** erscheinen sollte oder Schaltflächen und Auswahlobjekte ohne Funktion sind, ist das System vermutlich von diesem Problem betroffen: <http://www.hexceler.de/fehleractivex.htm>

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

**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.**

Schließen Sie für die Anpassung der Sicherheitseinstellungen zunächst die UEFA-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 eine Warnung, die 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 UEFA-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**. Auf dem Registerblatt ""Vertrauenswürdige Herausgeber" finden Sie unten die Option "Visual Basic-Projekt vertrauen". Diese Option muss aktiviert sein.

Bestätigen Sie diese Einstellungen mit **OK**.

Anschließend sollte beim Öffnen der WM-Datei ein Sicherheitshinweis erscheinen, der Sie vor den enthaltenen Makros warnt. Beantworten Sie diese Sicherheitsabfrage so, dass die Makros der WM-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 / 2016 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 ab V 2010 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 (2013/2016...):*

*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 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.

Sollte beim Speichern der Datei eine Kennwortabfrage für das VBA-Kennwort angezeigt werden, prüfen Sie die Einstellung für '**Zugriff auf das VBA-Projektmodell vertrauen**' oder versuchen Sie den Speicherort der UEFA-Datei als 'vertrauenswürdig' einzustufen. Sie finden die entsprechende Option in den Excel-Einstellungen unter '**Vertrauensstellungszentrum**' bzw. "**Sicherheitszentrum**" ("**Trust Center**").