

Erläuterungen zur Excel-Tabelle für Pussi-Turniere

Raik Fötsch

I Allgemeines

Die Datei eignet sich für Turniere mit bis zu 6 Serien mit bis zu 12 Spielen je Serie und bis zu 40 Spielern. Es wird vorausgesetzt, dass kein Kontra zugelassen ist und Schwarzspiele doppelt bestraft werden. Die Gewichtung der eigenen Punkte und der Punktdifferenz zum Gegner sowie die Höhe der Siegpremie (bei Erreichen von 500 Punkten) können beliebig festgelegt werden.

Nach vollständiger Eingabe aller Spiellisten eines Turnieres (d.h. sämtlicher Tische jeder Serie) erhält man automatisch eine detaillierte statistische Auswertung des Wettbewerbs. Neben der Anzeige der Punktstände nach den einzelnen Serien und des Gesamtergebnisses werden auch für jeden Spieler die Anzahl der gewonnen und verlorenen sowie die Anzahl der Schwarzspiele (bei eigenen bzw. gegnerischen Spielen) aufgelistet. Außerdem werden besonders hohe (≥ 1.000) bzw. niedrige (≤ -1.000) Punktzahlen und Anzahlen durch farbigen Fettdruck hervorgehoben, damit sie schneller ins Auge fallen. Dadurch ist ein besserer Vergleich zum Gesamtteilnehmerfeld möglich. Genaueres dazu später.

Nehmen weniger als 40 Spieler teil, sollten aus der Ergebnistabelle die überzähligen Zeilen gelöscht werden. Andernfalls würden noch mehrere Spieler mit der Punktzahl 0 "mitspielen" und dadurch die Plazierungslisten verfälschen. Beim Löschen dürfen die erste (B7) und die letzte Zeile (B46) nicht gelöscht werden, da sonst ein Teil der Formeln falsch angepasst wird. Es dürfen also

nur "innere" Zeilen (B8 bis B45) entfernt werden.

Nehmen mehr als 40 Spieler teil, müssen neben einer relativ einfachen Erweiterung der Ergebnistabelle (Einfügen von Zeilen und Kopieren der Formeln, Problematik erste & letzte Zeile beachten) auch umfangreiche und komplexe Anpassungen am Tabellenblatt "Serien" vorgenommen werden. Auf diese Anpassungen möchte ich hier nicht näher eingehen, so dass die Datei vorerst auf Turniere mit maximal 40 Spielern beschränkt ist.

Nach meinen bisherigen Erfahrungen ist dies aber nur eine theoretische Einschränkung, da ich noch an keinem Turnier mit 40 oder mehr Teilnehmern teilgenommen habe.

Auch für Turniere mit mehr als 6 Serien ist die Datei nicht geeignet. Hier wären sogar auf beiden Tabellenblättern ("Serien", "Ergebnis...") umfangreiche Anpassungen vorzunehmen. Das Problem lässt sich aber einfach dadurch umgehen, dass man 2 Dateien anlegt. Dadurch können bis zu 12 Serien gespielt werden. Die Gesamtergebnisse ergeben sich dann durch das Summieren der Einzelergebnisse beider Dateien. Doch auch hier gilt, dass diese Einschränkung auf 6 Serien momentan keine praktische Rolle spielt.

Sollen in einer Serie mehr als 12 Spiele gespielt werden, müssten auf beiden Tabellenblättern ("Serien", "Ergebnis...") umfangreiche Anpassungen vorgenommen werden. Auf diese Anpassungen möchte ich hier nicht näher eingehen, so dass die Datei vorerst auf Turniere mit maximal 12 Spielen pro

Serie beschränkt ist.

Falls jedoch der Bedarf besteht, die Einschränkung der Spielerzahl (40), der Serienzahl (6) und/oder der Spielanzahl je Serie (12) zu beheben, bin ich gerne bereit, die notwendigen Änderungen vorzunehmen und eine entsprechende Datei zur Verfügung zu stellen.

Bei Turnieren sollten immer mindestens 3 Serien gespielt werden, damit das Zusammenlosen mit einem sehr starken oder schwachen Partner oder Gegner besser ausgeglichen wird. Die Anzahl der Spiele sollte pro Serie nicht über 8 liegen. Falls genügend Zeit für 10, 12 oder mehr Spiele pro Serie vorhanden ist, sollte die Spielzahl trotzdem auf 8 beschränkt werden und dafür die Serienzahl erhöht werden.

II Turniervorbereitung

Vor Turnierbeginn müssen auf dem Tabellenblatt "Ergebnis ..." folgende Vorgaben eingetragen werden:

- die Gewichtung der eigenen Punkte (in das blau markierte Feld A1 [z. B.: volle Höhe = 1,00])
- die Gewichtung der Punktdifferenz (in das blau markierte Feld A2 [z. B.: ein Fünftel = 0,20])
- die Prämienhöhe bei Erreichung von 500 Punkten innerhalb einer Serie (in das blau markierte Feld A3)
- für jede Serie die Anzahl der zu absolvierenden Spiele (oberhalb der Serienergebnisse in Zeile 3 in die blau markierten Felder Q3, W3, AC3, AI3, AO3 und AU3)

Nachdem die Teilnehmerzahl feststeht, muss die Zeilenzahl der Ergebnistabelle an die Teilnehmerzahl angepasst werden, indem die entsprechende Anzahl überzähliger "innerer" Zeilen (Problematik erste & letzte Zeile s.o.) gelöscht werden. Nach der Auslosung werden die Namen der Teilnehmer entsprechend der ausgelosten Reihenfolge in Spalte B eingetragen.

III Eingabe der Spiellisten (Tabellenblatt "Serien")

Das Tabellenblatt "Serien" ist in 4 Bereiche unterteilt:

1. Im oberen Bereich (Zellen D3 bis AE5, N7 bis P9) werden für jede Serie die Gesamtzahl aller gewonnenen und verlorenen Spiele sowie die Gesamtzahl aller gewonnenen und verlorenen Schwarzspiele angezeigt. Im rechten Bereich (Zellen EA3 bis EP10) werden für jede Serie die höchsten und niedrigsten Werte für Punktzahl, Punktdifferenz und Serienergebnis sowie die dazugehörigen Spieler angezeigt (Statistikbereich).
2. Im unteren Bereich (ab Zeile 11) sind alle Angaben zu den einzelnen Serien (Serie 1 = Zeilen 11 bis 30, Serie 2 = Zeilen 31 bis 50, ..., Serie 6 = Zeilen 111 bis 130) wiederzufinden. Der Bereich jeder Serie ist seinerseits in 3 Bereiche unterteilt (Die Zellbezeichnungen beziehen sich beispielhaft immer auf Serie 1):
 - (a) In die Zellen C12 bis AY24 (Spiellistenbereich) werden alle Angaben zu den einzelnen Tischen (Nr. der Spieler am Tisch, Spielansagen, Punktstände) eingetragen.
 - (b) In den Zellen CA13 bis DV28 (Prämienbereich) erfolgt für jeden Tisch die Berechnung, ob und an welche Partei eine Prämie zu vergeben ist. Außerdem werden hier für jede Partei die gewonnenen und verlorenen Schwarzspiele gezählt.

(c) In den Zellen B26 bis AY29 (Tischergebnisbereich) werden die Ergebnisse (erzielte Punkte, Prämie, Punktdifferenz, Gesamtergebnis) der einzelnen Tische errechnet. Außerdem wird für jede Partei die Anzahl der gespielten, der gewonnenen und der verlorenen Spiele gezählt.

IIIa Statistikbereich

Die Berechnung der Gesamtzahl aller gespielten, gewonnen und verlorenen Spiele einer Serie (z.B. Serie 1 = D3, D4, D5) erfolgt durch Summierung der entsprechenden Anzahlen jeder Partei. Die Berechnung aller gewonnenen und verlorenen Schwarzspiele (z.B. Serie 1 = F4, F5) erfolgt ebenso. Die Gesamtzahl aller Schwarzspiele einer Serie (z.B. Serie 1 = F3) wird hingegen nur durch Addition der Gesamtzahl aller gewonnenen und verlorenen Schwarzspiele der Serie ermittelt. Für die Berechnung der entsprechenden Zahlen für das gesamte Turnier (Zellen N7 bis P9) wird wiederum auf die Ergebnisse aller Serien zurückgegriffen.

Es wird geprüft, ob die Gesamtzahl aller (Schwarz-) Spiele einer Serie (Zeile 3) bzw. des Turniers (N7, P7) mit der Summe der gewonnenen (Zeilen 4 bzw. 8) und verlorenen (Schwarz-) Spiele (Zeilen 5 bzw. 9) übereinstimmt. Ist dies nicht der Fall, wird die Zelle der Gesamtzahl grün gefärbt. Dadurch ist ein Fehler sofort erkennbar.

Die Überprüfung wird mit Hilfe der "bedingten Formatierung" (siehe Excel-Menüpunkt "Format") durchgeführt.

IIIb Spiellistenbereich

Bemerkung: Alle Zellaufgaben dieses Abschnitts beziehen sich immer auf Tisch 1 in Serie 1, d.h. C12 bis F24.

In die Spiellisten der Tische müssen alle Angaben eines Tisches eingetragen werden, also Spielernummern der Parteien, Spielansagen und Punktstände. Werden weniger als 12 Spiele in einer Serie gespielt, bleiben die restlichen Zeilen leer. Die Zeilen dürfen nicht gelöscht werden.

Bei den Zellen, welche die Punktstände enthalten (D13 bis D24, F13 bis F24), erfolgt folgende Überprüfung:

- bei gegnerischem Spiel, ob vom eigenem vorherigen Punktstand die doppelte Spielansage subtrahiert wurde;
- bei eigenem Spiel, ob vom eigenem vorherigen Punktstand die doppelte Spielansage subtrahiert wurde;
- bei eigenem Spiel, ob vom eigenem vorherigen Punktstand die einfache Spielansage subtrahiert wurde;
- bei eigenem Spiel, ob zum eigenem vorherigen Punktstand die einfache Spielansage addiert wurde.

Ist bei den Punktstand-Zellen eine der 4 Bedingungen erfüllt, wird die Zelle gelb gefärbt, andernfalls bleibt sie weiß. Bei eigenen Spielen muss immer eine der Bedingungen 2 bis 4 erfüllt sein (d.h. die Zelle muss gelb sein), andernfalls liegt ein Fehler vor. Bei Schwarzspielen müssen die Zellen mit den Punktständen beider Parteien gelb gefärbt sein.

Bei den Zellen, welche die Spielansagen enthalten (C13 bis C24, E13 bis E24), erfolgt folgende Überprüfung:

- bei eigenem Spiel, ob vom gegnerischem vorherigen Spielstand der doppelte Zellwert subtrahiert wurde;
- bei eigenem Spiel, ob vom eigenem vorherigen Spielstand der doppelte Zellwert subtrahiert wurde.

Ist bei den Spielansage-Zellen eine der Bedingungen erfüllt, wird die Zelle lila gefärbt, andernfalls bleibt sie weiß. Die Zellen sind genau dann lila, wenn ein Schwarzspiel vorliegt.

Die Überprüfung findet nur statt, wenn die Spielansage-Zelle auch einen Wert enthält. Würde die Überprüfung auch bei leeren Zellen (d.h. der Gegner spielt) erfolgen, würde es in den nachfolgend aufgeführten Situationen zu falschen Ergebnissen kommen, da die Differenz zum vorherigen Punktstand 0 und somit gleich dem doppelten Zellwert (0) ist:

- der Gegner spielt uns Schwarz aber verliert sein Spiel;
- der Gegner spielt uns nicht Schwarz aber wir erreichen maximal 2 Punkte.

Bei der jeweils ersten Punktstand-Zelle und der ersten Spielansage-Zelle eines Tisches (D13, F13) wird als vorheriger Punktstand immer 0 angesetzt.

IIIc Prämienbereich

Bemerkung: Alle Zellangaben dieses Abschnitts beziehen sich immer auf Tisch 1 in Serie 1, d.h. CA13 bis CC28.

Die Prämie erhält die Partei, die als erstes 500 Punkte erreicht. Im Laufe der weiteren Spiele einer Serie kann es aber vorkommen, dass die Prämienpartei wieder unter die 500-Punktgrenze fällt und/oder von der anderen Partei überholt wird.

Die Prämienberechnung findet nach jedem der 12 möglichen Spiele statt, und zwar auch dann, wenn in der Serie weniger als 12 Spiele absolviert werden. Das Ergebnis der Berechnung befindet sich deshalb immer in der letzten Berechnungszelle (CA24).

Die Zellen der Prämienberechnung können 3 unterschiedliche Werte enthalten. Sie enthalten eine "1", wenn die erste Partei die Prämie gewonnen hat,

eine "-1", wenn die zweite Partei die Prämie gewonnen hat und die Zelle ist leer, wenn noch keine Partei die 500 Punkte erreicht hat. Die Überprüfung, ob die Prämie zu vergeben ist, erfolgt jetzt nur, wenn die Vorgänger-Zelle leer ist. Ist dies nicht der Fall (d.h. die Prämie wurde schon vergeben), wird der Vorgänger-Wert übernommen. War die Prämie noch nicht vergeben und die beiden aktuellen Punktstände liegen immer noch unter 500, bleibt die Prämienzelle weiterhin leer. Andernfalls erhält die Prämie:

1. die Partei mit dem höheren Punktstand;
2. falls (1) nicht greift die Partei mit der höheren Punktdifferenz zum vorherigen Punktstand;
3. falls (2) nicht greift die Partei, die im letzten (aktuellen) Spiel nicht gespielt hat

Bemerkung Wenn im letzten Spiel keine Partei gespielt hat, erhält nach der eingegebenen Zellformel die erste Partei (unkorrektweise) die Prämie zugesprochen. Nach den Pussi-Regeln ist dieser Fall gar nicht definiert. In der Praxis sollte dieser (theoretische) Fall aber nicht vorkommen. Die Formel für die Prämienberechnung ist für das erste Spiel jeden Tisches (CA13) insofern falsch, als bei der Berechnung der Punktdifferenz zum vorherigen Spielstand (siehe Punkt 2) nicht die Differenz zu 0 (da ja erstes Spiel am Tisch) sondern zur Spielnummer (Zeile 12) genommen wird. Da aber im ersten Spiel die N-Partei (selbst bei Zulassung von Kontra und Re) nie 500 Punkte erreichen kann, kommt der Fall (2) nach dem ersten Spiel nie zur Anwendung und die Formel wurde aus Gründen der Vereinheitlichung nicht angepasst.

In den Zellen CA27 bis CC28 werden die gewonnenen (CA27 bzw. CC27) und verlorenen (CA28 bzw. CC28) Schwarzspiele der Partei 1 bzw. 2 gezählt. Verloren bedeutet dabei, dass man das Reizen gewonnen hat, aber trotzdem schwarzgespielt wurde.

III d Tischergebnisbereich

Bemerkung: Alle Zellangaben dieses Abschnitts beziehen sich immer auf Tisch 1 in Serie 1, d.h. B26 bis F29.

Die Zelle B26 dient als Merker dafür, ob für diesen Tisch schon beide Punktstände nach dem letzten Spiel eingetragen sind. Die Berechnung des Tisch-Ergebnisses (D26 bis D29, F26 bis F29) erfolgt nur, wenn in der Zelle B26 ein Leerzeichen eingetragen ist.

Für die Tischberechnung ist es nicht notwendig, alle Spielansagen und Punktstände einzugeben. Die Eingabe der beiden Abschlusspunktstände (D20 = -530, F20 = 765) wäre ausreichend. Damit bei der Prämienberechnung kein Fehler entsteht, sollte jedoch der Spielstand, mit dem die 500 Punkte erreicht bzw. überschritten werden, bei der entsprechenden Partei eingetragen werden (dies wären hier z.B. die 505 Punkte in Zelle F16). Außer den Zellen F16 (500er Grenze), D20 und F20 (Abschlusspunktstand) müssen für eine richtige Ergebnisberechnung keine weiteren Angaben eingetragen werden. Dies kann bei Zeitknappheit benutzt werden, um schnell das Ergebnis zu erhalten. Eine teilweise Überprüfung der Spielstände, wie im Abschnitt Spiellistenbereich (III b) beschrieben, findet dann aber nicht statt. Ebenso wenig können korrekte Berechnungen über die Anzahl der (Schwarz-) Spiele durchgeführt werden.

In der Zelle C26 werden alle Spiele der ersten Partei gezählt. In Zelle C27 werden die eigenen gewonnenen Spiele gezählt (Spielansage = aktueller Punktstand - vorheriger Punktstand). In Zelle C28 werden die eigenen verlorenen Spiele gezählt (Spielansage = vorheriger Punktstand - aktueller Punktstand oder doppelte Spielansage = vorheriger Punktstand - aktueller Punktstand). In Zelle C26 erfolgt mittels bedingter Formatierung ein Überprüfung dahingehend, dass die Summe der eigenen gewonnenen Spiele (C27) und der eigenen verlorenen Spiele (C28) mit der Anzahl aller eigenen Spiele (C26) übereinstimmt. Ist dies nicht der Fall, wird die Zelle C26 grün gefärbt, um den Fehler besser hervorzuheben. Weiterhin wird geprüft, ob die Summe der Spiele der

ersten und der zweiten Partei mit der Anzahl der in Serie 1 zu absolvierenden Spiele übereinstimmt. Im Fehlerfall wird die Zelle C26 rot gefärbt. Für die Zellen E26 bis E28 und die Spiele der zweiten Partei gilt das gleiche wie für die Zellen C26 bis C28.

IV Erläuterung der Ergebnistabellen (Tabellenblatt "Ergebnis ...")

In den Spalten C bis O sind für jeden Spieler folgende Turnierwerte aufgeführt:

- die Anzahl meiner Siege bei eigenem Spiel (d.h. gewonnene eigene Spiele; Spalte C),
- die Anzahl meiner Niederlagen bei eigenem Spiel (d.h. verlorene eigene Spiele; Spalte D),
- die Anzahl aller eigenen Spiele (Spalte E),
- die Anzahl meiner Siege bei gegnerischem Spiel (d.h. gewonnene gegnerische Spiele; Spalte F),
- die Anzahl meiner Niederlagen bei gegnerischem Spiel (d.h. verlorene gegnerische Spiele; Spalte G),
- die Anzahl der gewonnenen Schwarzspiele (egal ob bei eigenem oder gegnerischem Spiel; Spalte H)
- die Anzahl der verlorenen Schwarzspiele (egal ob bei eigenem oder gegnerischem Spiel; Spalte I)
- die Gesamtzahl aller (gewichteten) eigenen Punkte (Spalte J)

- die Anzahl aller gewonnenen Partien (d.h. habe als erstes die 500er Marke erreicht; Spalte K)
- die Anzahl aller verlorenen Partien (d.h. Gegner hat als erstes die 500er Marke erreicht; Spalte L)
- die Gesamtzahl aller (gewichteten) Punktdifferenzen (Spalte M)
- das Endergebnis des Turnieres (d.h. Summe aus eigenen Punkten, Prämien und Punktdifferenzen; Spalte N)
- die Endplatzierung des Spielers im Turnier (Spalte O)

Die Werte für die jeweiligen Spalten werden aus Abschnitten und Tabellen im rechten Bereich des Tabellenblatts "Ergebnis ..." übernommen. Um möglichst schnell einen Vergleich unter allen Turnierteilnehmern zu erhalten, werden mittels bedingter Formatierung innerhalb jeder Spalte die besten Werte durch **fette blaue Schrift** und die schlechtesten Werte durch **fette violette Schrift** hervorgehoben. Die Auswahlkriterien für "gute" und "schlechte" Werte lauten dabei:

Spalte C: gut = höchstens 2 Siege weniger als die Besten;
schlecht = höchstens 2 Siege mehr als die Schlechtesten

Spalte D: gut = höchstens 2 Niederlagen mehr als die Besten;
schlecht = höchstens 2 Niederlagen weniger als die Schlechtesten

Spalte E: gut = höchstens 2 eigene Spiele weniger als die Besten;
schlecht = höchstens 2 eigene Spiele mehr als die Schlechtesten

Spalte F: gut = höchstens 2 Siege weniger als die Besten;
schlecht = höchstens 2 Siege mehr als die Schlechtesten

Spalte G: gut = höchstens 2 Niederlagen mehr als die Besten;
schlecht = höchstens 2 Niederlagen weniger als die Schlechtesten

Spalte H: gut = höchstens 1 gewonnenes Schwarzspiel weniger als die Besten;
schlecht = höchstens 1 gewonnenes Schwarzspiel mehr als die Schlechtesten

Spalte I: gut = höchstens 1 verlorenes Schwarzspiel mehr als die Besten;
schlecht = höchstens 1 verlorenes Schwarzspiel weniger als die Schlechtesten

Spalte J: gut = 1.000 Punkte oder mehr;
schlecht = -1.000 Punkte oder weniger

Spalte K: gut = so viele Serien (Prämien) gewonnen wie die Besten;
schlecht = so wenige Serien (Prämien) gewonnen wie die Schlechtesten

Spalte L: gut = so wenige Serien (Prämien) verloren wie die Besten;
schlecht = so viele Serien (Prämien) verloren wie die Schlechtesten

Spalte M: gut = 200 Punkte oder mehr (d.h. Punktdifferenz mindestens 1.000 Punkte);
schlecht = -200 Punkte oder weniger

Spalte N: gut = 1.000 Punkte oder mehr;
schlecht = -1.000 Punkte oder weniger

Spalte O: gut = 1., 2. oder 3. Platz;
schlecht = letzter, vorletzter oder drittletzter Platz

Die Hervorhebung der Turnierbesten und -schlechtesten in den folgenden Spalten (Serien 1 bis 6, eigene und gegnerische Spiele, eigene und gegnerische Schwarzspiele, fiktive Ergebnisse) erfolgt gleichfalls nach den oben aufgeführten Grenzwerten.

Für jede Serie werden die Einzelwerte (Punkte, Prämie, Punktdifferenz, eigene Siege und Niederlagen, gegnerische Siege und Niederlagen, eigene Schwarzsiege und -niederlagen, gegnerische Schwarzsiege und -niederlagen) auf indirektem Weg aus dem Tabellenblatt "Serien" ausgelesen.

Dazu wurde auf dem Tabellenblatt "Serien" in jeder Serie X die oberste Zeile mit den Tischverteilungen (= Spielernummern) als Feldname "Spielplan_X" deklariert. (In Serie 1 wurde Zeile 12 als bis "Spielplan_1" definiert.) Ist nun eine Spielernummer nicht im Spielplan_X zu finden, kann kein Wert ausgelesen werden und die Zelle auf dem Tabellenblatt "Ergebnis ..." bleibt leer. Ist die Spielernummer im Spielplan_X vorhanden, kann deren Position bestimmt werden. Da sich die Zelle mit dem gewünschten Auslesewert in einem vorgebenem Zeilen- und Spaltenabstand von der Position der Spielernummer befindet, kann der Zielwert abgelesen werden. (Bemerkung: In Wirklichkeit ist die Sache leider komplizierter, da nicht klar ist, ob der betreffende Spieler an 1. oder 2. Position seiner Partei sitzt. Dadurch muss in jeder Formel immer erst eine Fallunterscheidung durchgeführt werden.)

Bemerkung: Die Zusammenfassung von Werten mittels Summenformel (z.B. Spalten BN) ist auch dann erfolgreich, wenn einzelne Felder eine leere Zeichenkette enthalten. Ein Addieren der Feldwerte mittels Pluszeichen ("+") würde hingegen die Fehlermeldung "#Wert!" hervorrufen. Wieso ersteres funktioniert ist mir zwar unklar, wird aber von mir ausgenutzt.