

## Der **WM-Tipp** unter

**<http://wmtipp.info>**

### **Tipp-Bedingungen**

Online tippen kann jede/jeder als **Einzelperson** oder innerhalb einer **Tippgemeinschaft** (das kann eine Firma, eine Abteilung, ein Verein oder auch eine Tippgemeinschaft in der Stammkneipe sein; siehe auch Infos für Gastronomen, Punkt 6).

Einfach online unter **<http://wmtipp.info>** anmelden und los geht's.

#### **1. Allgemeines**

Jede/r kann online unter **<http://wmtipp.info>** mitmachen!

Tipps können **bis zum Anpfiff des jeweiligen WM-Spieles** (Tippsperre) eingegeben bzw. geändert werden (Zugang durch E-Mail und Passwort).

**Kosten entstehen für die Teilnehmer des Tipp-Spiels keine!**

Die Ranglisten der Tipper / Tippgemeinschaften werden nach jedem einzelnen Spiel online aktualisiert.

#### **2. Das Tippen - einzeln / in Tippgemeinschaften**

##### **2.1 Als einzelner Tipper**

Zunächst meldet sich die Einzelperson oder die Tippgemeinschaft mit Namen, Adressdaten, E-Mail, etc. online an. Die Angabe von Name, Adresse, E-Mail ist obligatorisch! Die Teilnehmer können bestimmen, ob der eigene Namen oder ein sog. **Alias** (Spitznamen) in den Ranglisten aufgeführt werden soll. Der Tipp für die WM-Vorrunde kann danach sofort vollzogen werden!

Nach der Registrierung per Online-Formular erhält der Tippende eine E-Mail, die für die Freischaltung des gesicherten Zugangs benötigt wird. Tipper, die sich willentlich mittels falschen Angaben anmelden, können vom Systemadministrator gelöscht werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**ACHTUNG:** Die Eintragungen werden vom Systemadministrator geprüft und bei Missbrauch (falsche Angaben zu Namen und Adresse) gesperrt!

##### **2.2 In Tippgemeinschaften**

Als Tippgemeinschaften können Gruppen wie z.B. Büros, Firmen, Kneipen etc. online angemeldet werden. Als Leiter der Gruppe wird derjenige eingetragen, der die Gruppe im System angemeldet hat.

Die Einzelteilnehmer der Tippgemeinschaften werden auch in der öffentlich zugänglichen Rangliste aller Tipper aufgelistet.

Alle Spieltipps der eigenen Tippgemeinschaft sind erst ab der Tippsperre der jeweiligen Spiele für die Mitspieler der Gruppe sichtbar.

Wer sich innerhalb einer Tippgemeinschaft messen möchte, kann dies folgendermaßen tun:

### 2.2.1 Tippgemeinschaft neu anmelden

Grundsätzlich kann jeder/jede **eine** Tippgemeinschaft online einrichten!

**ACHTUNG:** Die Eintragungen werden vom Systemadministrator geprüft und danach freigegeben! Nur wer plausibel den Bedarf einer eigenen Tippgemeinschaft darlegen kann (Büro, Kneipe, Stammtisch, Verein, etc.), wird auch als Gruppe durch den Webadministrator online freigeschaltet. Andernfalls wird der Eingetragene als Einzeltipper festgelegt.

### 2.2.2 Einer vorhandenen Tippgemeinschaft beitreten

Der Beitritt zu einer vorhandenen Tippgemeinschaft erfolgt über das Login-Formular. Dort kann die Tippgemeinschaft getrennt nach Kneipen oder z.B. Firmen gewählt werden. Es sollte eine persönliche Verbindung zur Tippgemeinschaft vorhanden sein, da der Administrator der Gruppe den Beitritt prüft und darüber entscheidet.

Jede Tippgemeinschaft kann selbstverständlich eigene, zusätzliche Bedingungen aufstellen, wie z.B. Tippeinsatz, Gewinne, etc. Die Ranglisten der Tippgemeinschaften werden nach den in diesem Papier (Punkt 4) festgelegten Tippbedingungen ausgewertet.

Der eigene WM-Tipp kann direkt nach der Anmeldung durchgeführt werden. Die Freischaltung des Tippers wird jedoch durch den Administrator der Tippgemeinschaft (z.B. Wirt einer Kneipe; gewählter Sprecher einer Bürogemeinschaft; Familienoberhaupt ...) vorgenommen.

## 3. Tippmodus

### 3.1 Vorrunde

Es werden zunächst alle Gruppenspiele (Vorrunde) getippt. Tipps können **bis Anpfiff des jeweiligen WM-Spieles** geändert (Login mittels Username = E-Mail und Passwort) werden. Gleichzeitig sollte der WM-Ausgang (Platz 1 bis 4) getippt werden. Das gibt ggf. Bonuspunkte; vgl. 4.2.1.

Verspätete Teilnehmer, die erst während der WM 2010 zum WM-Tipp stoßen, können mitspielen; aus den zum Zeitpunkt des Tipps bereits abgeschlossenen Spielen können diese Teilnehmer keine Punkte erzielen.

Noch vor Beginn der Ausscheidungsrunde kann zwar bis zum Finale durchgetippt werden. Dies wird jedoch nicht bewertet, sondern dient als persönliche "Spielwiese" – z.B. um die eigenen erhofften Halbfinalisten zu ermitteln.

### 3.2 Hauptrunde

Nach Abschluss der Vorrunde kann das Achtelfinale getippt werden. Sobald die nächste Finalrunde feststeht, kann auch auf diese Spiele getippt werden.

**ACHTUNG:** Die während der Vorrunde gemachten Endrundetipps gehen, nachdem die tatsächlichen Paarungen der Endrunden feststehen, verloren!

## **Tipp-Bedingungen**

Stand: 30.05.2010

---

Grundsätzlich gilt auch hier:

Tipps können **bis Anpfiff des jeweiligen WM-Spieles** geändert werden.

Nach der Vorrunde (also vor dem ersten Achtelfinalspiel) kann aus den verbleibenden Teams nochmals auf die Plätze 1 bis 4 getippt werden: Chance auf weitere Bonuspunkte, vgl. 4.2.1!

### **ACHTUNG:**

**Kurze Zeitspanne zwischen Vorrunde und Achtelfinale und dei weiteren Finalrunden - da muss schnell gehandelt werden!**

### **Und:**

**Bei den Ausscheidungsspielen (also ab dem Achtelfinale) wird das Ergebnis nach eventueller Verlängerung bewertet. Deshalb muss bei einem Unentschieden das weiterkommende Team (Sieger des Elfmeterschießens) angegeben werden (Auswahl per Mausclick); Chance auf Bonuspunkte (vgl. 4.2.1).**

**Die Tore im Elfmeterschießen werden nicht berücksichtigt!**

## 4. Auswertung

### 4.1 Auswertung der getippten Ergebnisse (10-Punkte-System)

#### 4.1.1 Punkte pro Spiel

Die Punkte für den Tipp eines Spieles werden wie folgt bestimmt:

Ein 100-% richtiger Tipp ergibt **10 Punkte**. Die richtige Tendenz des Spielausganges (Sieger / Verlierer oder Unentschieden) zu tippen ergibt 10 Punkte abzüglich der **Tordifferenz zum Ergebnis**, wobei hier immer **mindestens 3 Punkte vergeben werden!** Für einen falschen Tipp (ohne richtige Tendenz) gibt es **Null Punkte**.

Tore im Elfmeterschießen werden bei der Punktevergabe **nicht** berücksichtigt!

#### 10-Punkte-System (Beispiele)

Tipp	Realer Spielausgang	Spieltipp	Punkte	Anmerkung
100 %	3:2	3:2	10 Punkte	-
	0:0	0:0	10 Punkte	-
	1:3	1:3	10 Punkte	-
	2:2	2:2	10 Punkte	-
Tendenz richtig	3:2	2:1	8 Punkte	$10 - 2 = 8$
	1:0	2:0	9 Punkte	$10 - (2:0) - (1:0) = 10 - 1 - 0 = 9$
	4:3	2:1	6 Punkte	$10 - (4-2) - (3-1) = 10 - 2 - 2 = 6$
	1:0	3:2	6 Punkte	$10 - (3-1) - (2-0) = 10 - 2 - 2 = 6$
	8:0	1:0	3 Punkte	$10 - (8-1) - (0-0) = 10 - 7 - 0 = 3$
	5:4	1:0	3 Punkte	$10 - (5-1) - (4-0) = 10 - 4 - 4 = 2$ >> 3 Mindestpunkte gibt es immer!
	7:5	1:0	3 Punkt	$10 - (7-1) - (5-0) = 10 - 6 - 5 = -1$ >> 3 Mindestpunkte gibt es immer!
Tendenz "falsch"	0:0	2:2	6 Punkte	
	2:3	4:2	0 Punkte	
	0:1	3:1	0 Punkte	
	0:0	1:0	0 Punkte	

*Hinweis: Gegenüber einem 3-Punkt-System (hier: 3 für den richtigen Tipp, 2 für die richtige Tendenz, Null für ein "falsches" Ergebnis) wird beim "10-Punkte-System" das Tippen auf genauere Ergebnisse (z.B. ein knapper Sieg gegenüber einem Kantersieg) "stärker belohnt".*

### 4.1.2 Bonuspunkte

**Tipp** auf WM-Platz 1 bis 4 **vor dem ersten Spiel** der Vorrunde (vgl. 3.1.)

- für **jeden** richtig getippten Halbfinalisten gibt es **5 Punkte**
- für **jeden** richtig getippten Semi-Finalisten bzw. Finalisten nochmals **5 Punkte**
- für **jede** richtig getippte WM-Abschluss Platzierung (1. bis 4.) nochmals **10 Punkte**

**Tipp** auf WM-Platz 1 bis 4 - **nach der Vorrunde** (vor dem ersten Achtelfinale (*Punkt 3.2.*))

- für **jeden** richtig getippten Halbfinalisten gibt es **3 Punkte**
- für **jeden** richtig getippten Semi-Finalisten bzw. Finalisten nochmals **3 Punkte**
- für **jede** richtig getippte WM-Abschlussplatzierung (1. bis 4.) nochmals **6 Punkte**

Bei den **KO-Spielen** (Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale) gibt es für **jeden** richtig getippten Sieger (das Team, das die nächste Runde erreicht hat) zusätzlich **2 Punkte**.

Hinweis: Die Berücksichtigung **aller** Bonuspunkte in den Ranglisten erfolgt erst nach dem Finale!

## 4.2 Ranglisten

Die Tipper-Ranglisten werden im Anschluss an die WM-Spiele direkt aktualisiert.

Es gibt eine Gesamtrangliste aller Tipper sowie gesonderte "interne" Ranglisten der jeweiligen Tippgemeinschaft (nur für Tippgemeinschafts- Mitglieder zugänglich).

Missbrauch (falsche Angaben zu Namen und Adresse) führen zur Sperrung des Zugangs, Streichen des betreffenden Teilnehmers aus den Ranglisten und zum Verlust der Gewinnchance!

Teilnahmeberechtigt ist jede natürliche Person ab 14 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## 5. Gewinnmöglichkeiten:

Gewinnmöglichkeiten können durch die einzelnen Gruppe / Tippgemeinschaften frei und unabhängig von unserem System gestaltet werden.

## 6. Besonderes Angebot für Gastronomen / Firmen

Ausdruck der internen Ranglisten und der Tipps, eigene interne Tippbestimmungen (Einsatz, Gewinne, etc. gemäß Punktesystem wie hier beschrieben) Eintragung der eigenen Veranstaltungen zur WM (Texte und ein Bild als JPG) sind möglich.

### **Ansprechpartner:**

Klaus Höger, info@dorfschaenke-ka.de, zumeist hinterm Zapfhahn ansprechbar  
Frank Herbst, mail@wmtipp.info

Grundsätzlich gilt: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.