

Liebe Mitglieder,

da die auf unserer Internet-Seite bisher veröffentlichten Tippregeln teilweise nicht mehr dem aktuellen Stand entsprachen, möchte ich auf diesem Wege die Spielregeln aller DSFS-Tippwettbewerbe noch einmal zusammenfassen, der letzte Abdruck ist schon ein Weilchen her:

Allgemeine Hinweise

An den Tippwettbewerben kann jedes DSFS- (Familien-) Mitglied teilnehmen. Mit der Teilnahme werden die Spielregeln des jeweiligen Tipp- Wettbewerbs anerkannt. Die Teilnahme ist kostenlos und mit der Entrichtung des Mitgliederbeitrags abgegolten. Eventuell bei der Übermittlung der Tipps entstehende Kosten wie Internetgebühren, Briefporto oder Telefongebühren haben die Mitglieder jedoch selbst zu tragen.

Zwei Wettbewerbe werden inzwischen teilweise (BL) oder ganz (CL) über das Internetportal **www.kick-tipp.de** durchgeführt. Hier ist eine einmalige Anmeldung erforderlich, die vom Betreuer genehmigt werden muss, um Teilnehmer von außerhalb des Vereins zu verhindern. Abgabeschluss für die Tipps ist jeweils 30 Minuten vor Spielbeginn! Sogenannte Bonus-Fragen werden nicht gestellt. Jeder Tipper ist für die Abgabe selbst verantwortlich. Er kann sich von dem System allerdings automatisch erinnern lassen. Dieses ist einfach unter dem Menüpunkt "Mein Profil/Tipperinnerung" möglich! Ab dem Abgabeschluss sind die Tipps aller Teilnehmer, die Zwischenergebnisse der Spiele und die aktuellen Punktzahlen und Platzierungen der Tipper für die Teilnehmer sichtbar.

Ist keine Tippabgabe bei kicktipp möglich, so sind die Tipps an den für den jeweiligen Wettbewerb zuständigen Betreuer zu übermitteln. Das kann per Email, Brief oder in Ausnahmefällen auch telefonisch geschehen. Nach dem Einsendeschluss für die verschiedenen Tippwettbewerbe eingehende Tipps können ebenso wie unleserliche Tipps natürlich nicht berücksichtigt werden.

Gehen per Brief abgegebene Tipps erst nach dem Einsendeschluss beim Betreuer ein, so gilt das Datum (nicht die Uhrzeit!) des Poststempels, das vor den getippten Spielen liegen muss. Fehlt in einem solchen Fall der Poststempel oder ist er unleserlich (Tipp zur Vermeidung eines unleserlichen Stempels: möglichst helle Briefmarken verwenden!), so können die Tipps nicht berücksichtigt werden. Ebenso muss der Betreuer keine unzureichend frankierten Briefe annehmen.

Die Tipp-Abgabe kann - muss aber nicht - auf den Vordrucken geschehen, die jedes Mitglied mit dem **MAGAZIN** enthält und im Downloadbereich unseres

Internet-Auftritts bereitgestellt wird. Ein Anspruch auf Gestellung von Tipp-Vordrucken besteht nicht!

Die Tipp-Tabellen der Tipp-Wettbewerbe werden jeweils im **MAGAZIN** und auf unserer Internetseite oder bei kicktipp veröffentlicht. Ein Einspruch gegen die Tipp-Auswertung ist schriftlich mit Begründung innerhalb der Einspruchspflicht, die jeweils mit Veröffentlichung der Tipp-Tabelle bekanntgegeben wird, an den jeweiligen Betreuer des Tipp-Wettbewerbs zu richten. Später eingehende Einsprüche – selbst begründete – werden in diesem Fall als verfristet zurückgewiesen. Der entsprechende Betreuer des Wettbewerbs entscheidet über den Einspruch. Sollte der Tipp-Teilnehmer mit der Entscheidung nicht einverstanden sein, so kann er dagegen unverzüglich, spätestens jedoch innerhalb von 7 Tagen nach Zugang der Entscheidung des Betreuers über den Einspruch, bei **Frank Besting, Lise-Meitner-Str. 11, 44534 Lünen bzw. frankbesting@t-online** oder falls dieser bereits als Betreuer über den Einspruch entschieden hat bei **Dirk Henning, Germaniastr. 20, 34119 Kassel bzw. dirk@dsfs.de** schriftlich und mit Begründung Widerspruch erheben. Sollte auch diese Entscheidung nicht akzeptiert werden, ist letzte Entscheidungs-Instanz der Ehrenrat. Die Entscheidung des Ehrenrats ist bindend und gegen diese Entscheidung ist kein weiterer Widerspruch zulässig. Der Widerspruch beim Ehrenrat ist ebenfalls unverzüglich, spätestens aber innerhalb von 7 Tagen nach Zugang der Entscheidung der 2. Instanz beim Tipp-Teilnehmer, schriftlich und mit Begründung zu erheben.

Die besten drei Teilnehmer eines jeden Wettbewerbs erhalten jeweils eine Urkunde sowie ein attraktives, der Platzierung angemessenes Präsent. Zusätzlich erhält der Sieger eine Wander-Trophäe (Siegerpokal) mit Gravur der Jahreszahl und seinem Namen. Sollte ein Teilnehmer 3 x hintereinander oder 5 x in zeitlichen Abständen denselben Wettbewerb gewinnen, so kann er den Siegerpokal behalten!

Bundesliga-Tipp-Wettbewerb

Getippt werden die Spiele der 1. Fußballbundesliga.

Nach Möglichkeit sollte die Teilnahme über

<http://www.kicktipp.de/dsfs-bl/>

erfolgen. Wer diese Möglichkeit nicht hat, kann seine Tipps aber auch an den Betreuer **Frank Besting, Lise-Meitner-Str. 11, 44534 Lünen** bzw. an **frankbesting@t-online** senden. Einsendeschluss bei Tippabgabe über kicktipp oder per Email ist eine halbe Stunde vor Spielbeginn.

Wertung: Ist ein Ergebnis exakt vorausgesagt, gibt es 5 Punkte. Ist das exakte Ergebnis falsch, jedoch die Tendenz (Sieg, Unentschieden, Niederlage) richtig, gibt es zwei Punkte. Wer am Ende der Saison die meisten

Punkte auf sich vereinigen kann, ist Sieger. Bei Punktgleichheit entscheidet erstmals in der Saison 2021/22 die höhere Anzahl an richtig getippten Tendenzen. Ist auch diese gleich, so erhält der Tipper mit weniger abgegebenen Tipps die bessere Platzierung.

In diesem Wettbewerb erhalten die sechs Erstplatzierten, der Vorrundensieger (sogenannter Herbstmeister), der Rückrundensieger sowie der Teilnehmer mit der höchsten an einem Spieltag erzielten Punktzahl jeweils ein attraktives, angemessenes Präsent.

DFB-Pokal-Tipp-Wettbewerb

Getippt werden alle Spiele der jeweils anstehenden Pokalrunden sowie das Endspiel.

Der Tipps sind rechtzeitig an **Uwe Wenke, Schwicheldter Str.16 c, 31228 Peine-Vöhrum** abzusenden. Auch der Email-Weg ist möglich: **bae-wenke@t-online.de**. In diesem Fall ist der Einsendeschluss eine Stunde vor Spielbeginn.

Jedes teilnehmende Mitglied ist selbst dafür verantwortlich, dass es alle Spiele tippt! Wenn man keine Vordrucke benutzt, bitte möglichst die Reihenfolge der Tipps aus den Tippvorlagen übernehmen. Dies erleichtert die Auswertung ungemein. Danke!

Wertung: Ist ein Ergebnis exakt vorausgesagt, gibt es 5 Punkte. Ist das exakte Ergebnis falsch, jedoch die Tendenz (Sieg, Unentschieden, Niederlage) mit dem abgegebenen Tipp richtig, gibt es zwei Punkte. Gewertet wird das Ergebnis, mit welchem das Pokalspiel beendet wird: steht es nach 90 Minuten unentschieden, wird das Spiel nach Verlängerung (120 Minuten) gewertet. Steht es dann immer noch unentschieden, so wird das Ergebnis des Elfmeterschießens auf das Ergebnis nach 120 Minuten addiert (Beispiel: Nach 120 Minuten stand es 2:2 und das Elfmeterschießen ging 4:3 aus, so wird das Ergebnis 6:5 gewertet.) Wie es der Pokalmodus vorsieht, kann es letztlich **kein Unentschieden** geben. Ein Unentschieden zu tippen, bedeutet wertvolle Punkte zu verschenken!

Wer am Ende des Wettbewerbs, also nach dem Endspiel, die meisten Punkte auf sich vereinigen kann, ist Sieger.

Toto-Tipper-Wettbewerb

Getippt werden die Toto-Zahlen (1/0/2 = Heimsieg/Unentschieden/Auswärtssieg) von 10 Spielen eines bestimmten Spieltages. Die Spielpaarungen werden immer rechtzeitig vorher im **MAGAZIN** bekannt gegeben und auch zum Herunterladen im Downloadbereich unserer Internetseite (www.dsfs.de/index.php?id=10) bereitgestellt.

Die Tipps für die bekanntgegebenen Spielpaarungen sind komplett und rechtzeitig an **Uwe Wenke,**

Schwicheldter Str.16 c, 31228 Peine-Vöhrum abzusenden. Auch der Email-Weg ist möglich: **bae-wenke@t-online.de**. In diesem Fall ist der Einsendeschluss eine Stunde vor Spielbeginn.

Die Abgabe der Tipps kann (muss aber nicht) auf den Vordrucken (Tipp-Vorlagen) geschehen, die jedes Mitglied mit dem **MAGAZIN** erhält. Jedes teilnehmende Mitglied ist selbst dafür verantwortlich, dass es alle Spiele tippt! Wenn man keine Vordrucke benutzt, bitte möglichst die Reihenfolge der Tipps aus den Tippvorlagen übernehmen. Dies erleichtert die Auswertung ungemein. Danke!

Unter den Teilnehmern werden Spielpaarungen ausgelost, dir dann im k.o.-System die Teilnehmer der nächsten Runde ermitteln. Ein Teilnehmer jeder Spielpaarung scheidet also aus, der andere Teilnehmer kommt in die nächste Runde.

Wertung: Für jeden richtig abgegebenen Tipp (1/0/2) gibt es einen Punkt. zusätzlich wird die Anzahl der Tore getippt, die in den benannten Spielpaarungen insgesamt fallen werden. Es braucht in diesem Wettbewerb also nicht das exakte Ergebnis getippt werden, sondern lediglich die Anzahl der Tore, die insgesamt in den zehn benannten Begegnungen fallen werden.

Bei erreichter gleicher Punktzahl der beiden Spielteilnehmer wird in diesem Fall zusätzlich die getippte Toranzahl zur Entscheidung herangezogen. Bei verspäteter Tipp-Abgabe eines Spiels oder mehrerer Spiele (z.B. Freitagsspiele), kann die getippte Gesamttoranzahl leider nicht mehr zur Entscheidung herangezogen werden.

Sollte auch nach Hinzuziehung der getippten Gesamtanzahl keine Entscheidung vorliegen (also bei beiden Tippern die gleiche Differenz zwischen getippter und tatsächlicher Toranzahl vorliegen), wird eine Wiederholung angesetzt. Hierzu wird der Toto-Tipper-Wettbewerb-Betreuer die Betroffenen unter Nennung der entsprechenden Spiele direkt ansprechen (schriftlich oder über das **MAGAZIN**) und um Abgabe der Tipps bitten.

Spielausfälle: Fällt eine oder fallen mehrere zu tippende Spielbegegnungen aus, wird das Ergebnis des auszutragenden Nachholspiels bzw. der Nachholspiele abgewartet, sofern für eine Spielteilnehmer-Paarung ein Unentschieden vorliegt oder ein Spielteilnehmer einer Spielpaarung aufgrund des bzw. der ausgefallenen Spielbegegnungen noch zu einem Unentschieden oder Sieg kommen könnte. Finden Nachholspiele erst sehr viel später statt, so kann der Betreuer stattdessen auch Ersatzspiele ansetzen.

Sollten wider Erwarten beide Spielteilnehmer einer Begegnung nicht getippt haben oder in der 1. Hauptrunde sich weniger als 32 Tipper direkt für die nächste Runde

qualifiziert haben, so rückt der/die Verlierer mit der höchsten Punktzahl auf und hat die nächste Runde doch noch erreicht. Somit wird garantiert, dass für die kommende Tipprunde wieder die erforderliche Anzahl an Tippnern mitspielt. Sollten mehrere "Aufrücker" mit der gleichen Punktzahl vorhanden sein, wird unter diesen wieder eine Entscheidungsrunde durchgeführt. Wer diese dann gewinnt, erreicht die nächste Runde.

Dieser Wettbewerb erstreckt sich grundsätzlich über ein gesamtes Jahr. Der Beginn und das Ende wird vom Toto-Tipper-Wettbewerb-Betreuer festgelegt.

Wer in der 1. Hauptrunde bzw. evtl. auszutragenden Qualifikationsrunde keine Tipps abgibt, ist bei dem neuen Wettbewerb nicht automatisch dabei und muss sich neu anmelden! Dies wird aber im **MAGAZIN** zeitig bekannt gegeben!

Sollten sogenannte Freilose für eine Qualifikationsrunde bzw. für die 1. Hauptrunde zu vergeben sein, so erhält der Sieger des Vorjahres-Wettbewerbs automatisch ein Freilos.

Meisterschafts-Tipp-Wettbewerb

Getippt wird zunächst die Tabelle der Hinrunde (sogenannte Halbzeit-Tabelle) und danach die Abschlusstabelle (Endtabelle) der 1. und 2. Fußballbundesliga. Die Tippscheine werden immer rechtzeitig vorher im **MAGAZIN** veröffentlicht und auch zum Herunterladen im Downloadbereich unserer Internetseite (www.dsfs.de/index.php?id=10) bereitgestellt.

Die Tipps für sind bis zum jeweiligen bekanntgegebenen Einsendeschluss (s. **MAGAZIN**!) an **Frank Besting, Lise-Meitnerstr. 11, 44534 Lünen bzw. frank.besting@t-online.de** abzusenden. Als entscheidend für die Einhaltung des Einsendeschlusses gilt bei Briefen der Poststempel, bei Emails das Absenddatum.

Die Abgabe der Tipps kann (muss aber nicht) auf den Vordrucken (Tipp-Vorlagen) geschehen, die jedes Mitglied mit dem **MAGAZIN** erhält. Jedes teilnehmende Mitglied ist selbst dafür verantwortlich, beide Spielscheine zu tippen! Es kann nur derjenige einen Tipp für die Abschlusstabelle abgeben, der auch die Hinrunde getippt hat.

Wertung: Die Tipps beziehen sich "nur" auf die Reihenfolge der Mannschaften in der Tabelle (sog. Platz-Ziffern), nicht auf die Punkte und/oder Tordifferenzen! Aus der Differenz zwischen dem getippten und dem tatsächlichen Tabellenplatz wird eine sogenannte Minuspunktzahl errechnet:

Beispiel: Bayer 04 Leverkusen: getippter Platz 2, tatsächlicher Platz 6: ergibt 4 Minuspunkte.

1. FC Köln: getippter Platz 18, tatsächlicher Platz 13: ergibt 5 Minuspunkte.

Die erzielten Minuspunkte der Hin und Rückrunde für die 1. und 2. Fußballbundesliga werden addiert. Wer am Saisonende (also nach den zwei Wertungen) die geringste Anzahl an Minuspunkten hat, ist Sieger.

Bei Punktegleichstand ist derjenige Sieger, der die meisten richtigen Platzierungen in der 1. Fußballbundesliga vorhergesagt hat. Ist dann noch keine Entscheidung über den Sieger gefallen, werden die Platzierungen der 2. Fußballbundesliga herangezogen. Führt auch dies zu keinem Ergebnis, hat der gewonnen, der die besten Plätze in der Bundesliga und ggf. in der 2. Bundesliga richtig getippt hat.

Neben den drei besten Tippnern erhält auch der Hinrundsieger einen Preis.

Championsleague-Online-Tipp-Wettbewerb

Getippt werden alle Spiele einer Championsleague-Saison, beginnend mit der Gruppenphase im September. Die neue Saison wird Ende August eingerichtet, ab diesem Zeitpunkt sind Neuanmeldungen, die vom Wettbewerbsbetreuer genehmigt werden müssen, möglich. Teilnehmer der letzten Saison sind automatisch mit dabei! Der Link zu unserem Championsleague-Online-Tipp-Wettbewerb lautet:

<http://www.kicktipp.de/dsfs-cl/>

Die Tipps werden online vom jeweiligen Tipper direkt in die kicktipp-Datenbank eingegeben und automatisch von dem System ausgewertet. Der Betreuer des Wettbewerbs (**Dirk Henning, Email: dirk@dsfs.de**) ist in erster Linie für die Mitgliederverwaltung zuständig.

Wertung:

Es wird das Ergebnis getippt. Die Wertung erfolgt ggf. nach dem Elfmeterschießen.

Ergebnis-Wertung:

Richtige Tendenz: 2 Punkte

Richtige Tordifferenz: 3 Punkte (nicht bei Unentschieden)

Richtiges Ergebnis: 4 Punkte

Abgabeschluss ist jeweils 30 Minuten vor einem Spiel! Jeder Tipper ist für die Abgabe selbst verantwortlich.

Bei Punkte-Gleichstand entscheidet die Anzahl der Spieltags-Siege über die Platzierung.

Vielleicht gibt sich ja ein bisheriger Nicht-Tipper einen Ruck und steigt in den einen oder anderen Wettbewerb ein? Die jeweiligen Betreuer würden sich sehr freuen!

Frank