

**Subject:** Tippsystem - ERST NACH DEM FINALE LESEN!!!

**From:** "Wilfried Hausmann" <Wilfried@hausmann-bn.de>

**Date:** 30.06.2016 20:19

**To:** "'Hanno Koop'" <post@hkoop.de>

Hallo Hanno,

auch wenn ich deiner Aussage, dass das übermittelte System das Prinzip "je weiter entfernt vom richtigen Tipp, umso weniger Punkte" nicht mehr enthält, eigentlich widersprechen würde, so war mir dein Wunsch nach einem System, das dieses Prinzip deutlicher umsetzt, dennoch Befehl und ich habe Überlegungen dazu angestellt. Und ich glaube, dass mir hier etwas wirklich Gutes eingefallen ist. Denn bei diesem System habe ich endlich etwas überwunden, was mich bei allen Systemen bisher gestört hat: die Sonderrolle von unentschiedenen Spielen. Entweder musste man dafür eine Sonderregel angeben oder es kommen nicht so ganz befriedigende Punkte heraus - oder beides. Auch die Berücksichtigung der Tordifferenz insgesamt in den Wertungen fand ich bei extremen Tipps nur bedingt überzeugend, hatte bisher aber "Tordifferenz richtig, dann 1 Punkt" als unumstößlich angesehen.

Also: die B-Punkte (s. vorige Mail bzw. unten) werden nach der neuen Methode wie folgt berechnet: 1. Tendenz 0 oder 2 Punkte (wie immer)

2.) Dann wird die folgende Größe berechnet, die ich "Tordistanz" (TD) nenne:

TD = Abs(getippte - geschossene Tore Mannschaft 1) + Abs(getippte - geschossene Tore Mannschaft 2) + Abs(Tordifferenz getippt - Tordifferenz-ist)

(Abs = Absolutbetrag). TD ist immer gerade und anhand dieser Größe werden die weiteren B-Punkte vergeben:

TD = 0, dann 3 Punkte

TD = 2, dann 1 Punkt

Vergibt man keine weiteren B-Punkte, so hat man ein System, das nahe bei dem in der letzten Mail beschriebenen System liegt. Es werden allerdings für die richtige Tordifferenz quasi weniger (bis keine) Punkte vergeben, wenn die Toranzahl jeder Mannschaft um mehr als 1 Tor falsch getippt wurde (was ich als positiv werte!).

Man kann aber natürlich auch bei höheren Werten von TD noch Punkte vergeben, z.B.

TD = 4, dann 0,5 Punkte

TD = 6, dann 0,25 Punkte

TD = 8, dann 0,12 Punkte.

Das könnte man noch fortsetzen, aber allerspätestens hier stellt sich die Frage, was das getippte mit dem wirklichen Ergebnis zu tun hat und die vergebenen Punkte werden wohl eher als "weißes Rauschen" denn als Verdienst empfunden.

In der EXCEL-Datei im Anhang findest du die Punkte, die sich nach den drei geschilderten Methoden (ohne A-Punkte) ergeben. Auf deine Meinung bin ich gespannt.

LG Wilfried

-----Ursprüngliche Nachricht-----

Von: Wilfried Hausmann [mailto:[Wilfried@hausmann-bn.de](mailto:Wilfried@hausmann-bn.de)]

Gesendet: Mittwoch, 29. Juni 2016 11:16

An: 'Hanno Koop'

Betreff: Glückwunsch und ...

Hallo Hanno,

ganz herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag ... und als Geschenk ein weiterer Wertungsvorschlag:

(Die SMS war wirklich verstümmelt; es ist ein Mix aus der Mail vom Montag mit einer Mail vom 6.6. - sehr merkwürdig. Im Original sieht die Mail von Montag so aus:  
Krasse Ergebnisse heute (Sonnenbrillensmiley) - und wieder die Wertung ... (grübelnder leicht vergrätzter Smiley) 6 statt einem Bonuspunkt für den richtigen ko-Sieger!  
(Heiliger Smiley) Habe Brief abgeschickt (nebenbei bemerkt))

Inhaltlich stehe ich hinter diesem Vorschlag, aber die Änderung der Regeln (für die WM 2018) in einem Punkt wirkt natürlich ein bisschen wie Flickschusterei. Daher hier eine Alternative, die ein insgesamt neues Wertungsschema beinhaltet, das nur ganze Zahlen liefert und dadurch einfacher und mehr "wie aus einem Guss" ist (obwohl es natürlich nach wie vor nahe verwandt ist).

Basiswertung für ein ko-Rundenspiel:

- A) 5 Punkte für den richtigen Tipp, wer weiterkommt (sonst 0)
- B) Zusätzlich die folgenden Punkte für das Ergebnis nach 90 Minuten:
  - 1. 2 Punkte für die richtige Tendenz 1, 0, 2 (sonst 0)
  - 2. 1 Punkt falls (getippte Tore Mannschaft 1) = (tatsächliche Tore Mannschaft 1) und maximal um 1 Tor falscher Tipp für Mannschaft 2 3. Wie 2., aber mit vertauschten Rollen von Mannschaft 1 und 2 4. 1 Punkt für die richtige Tordifferenz

Man kann die Punkte aus B2-B4 (P234) auch so beschreiben:

$$P234 = 3 - \min[\text{Norm1}(\text{TippM1} - \text{IstM1}, \text{TippM2} - \text{IstM2}), 2] - \min[\text{Abs}((\text{TippM1} - \text{TippM2}) - (\text{IstM1} - \text{IstM2})), 1]$$

mit

Min = Minimum, Abs(Zahl) = Absolutbetrag der Zahl, Norm1 (Zahl1, Zahl2) =  $\sqrt{\text{Abs}(\text{Zahl1})^2 + \text{Abs}(\text{Zahl2})^2}$  (die 1-Norm im  $\mathbb{R}^2$ )  
und TippMi = "getippte Tore Mannschaft i" sowie IstMi = "tatsächliche Tore Mannschaft i"

Dieses Wertungssystem hat die folgenden Eigenschaften (Beweis als Übung):

- Maximal 10 Punkte
- Jemand, der richtig tippt, wer weiterkommt, hat mindestens so viel Punkte wie jemand, der diesbezüglich falsch liegt (der Tipp ist richtig bezüglich der wichtigsten Aussage!)
- Jemand, der das 90-Minuten-Ergebnis komplett richtig tippt, in der Kernaussage aber falsch liegt, bekommt genauso viel Punkte wie jemand, der die Kernaussage richtig hat, aber ansonsten weit daneben liegt (z.B. Tipp 4:0, aber tatsächlich Weiterkommen erst nach Elfmeterschießen und 1:1 nach 90 Minuten; bei einem Tipp 2:1 erhielte man in der Situation hingegen 6 Punkte)
- P234 kann nur die Werte 0, 1 oder 3 annehmen. Das bedeutet, dass man keine 9 Punkte insgesamt haben kann, also jeder nicht komplett richtige Tipp mindestens 2 Punkte weniger als der vollständig richtige Tipp erhält. Das gebietet der Respekt vor dem komplett richtigen Tipp!
- Der letzte Punkt hat auch zur Folge, dass jemand, der in der Tendenz nach 90 Minuten richtig liegt, aus B1-B4 immer mehr Punkte bekommt als jemand, der hier falsch tippt.
- Die richtige Tendenz 0 bedeutet immer mindestens 3 Punkte bzgl. B1-B4. Das halte ich für ok, denn ein Unentschieden ist ein labiler Zustand.

Insgesamt gefällt mir dieser Vorschlag zunehmend besser, denn die Unterschiede in kleinen Nachkommastellen im jetzigen System wird sicher kaum jemand für wichtig halten.

Aber vielleicht findest du ja Situationen, in denen das Schema schlechte Werte liefert.

Will man die Spiele der höheren Finalrunden aufwerten, so kann das über einen Faktor geschehen, mit dem die Gesamtpunktzahl multipliziert wird oder (wie jetzt) durch eine Erhöhung der Punkte gemäß A.

Für die Vorrunde kann man allein gemäß B werten. Dann gibt es natürlich nur maximal 5 Punkte je Spiel. Über einen Faktor ließe sich das Gewicht der Vorrundenspiele erhöhen, wenn man das will. Ich befürworte das aber nicht, denn es gibt bei 24 Mannschaften 36 Vorrundenspiele (bei 32 sogar 48) und nur 15 Hauptrundenspiele (ohne Spiel um Platz 3). Das Gesamtgewicht der Hauptrunde sollte eher größer als kleiner als das der Vorrunde sein.

Diese Überlegungen sind unabhängig von Boni zur Förderung eines bestimmten Tippverhaltens (Belohnung getippter Tore). Allerdings können dadurch die oben genannten Eigenschaften evtl. nicht mehr in allen Fällen zutreffend sein.

So, genug geschenkt. Dann feiere mal schön!

Liebe Grüße und bis bald

Wilfried

-----Ursprüngliche Nachricht-----

Von: Hanno Koop [<mailto:post@hkoop.de>]

Gesendet: Montag, 27. Juni 2016 23:44

An: Wilfried Hausmann

Betreff:

Hallo Wilfried!

Deine SMS eben war leider unverständlich (s. Nachricht im Anhang ganz unten). Welche E-Mail von mir über Bonuspunkte meinst du?

LG

Hanno

—Attachments:—

---

Tippsystem\_2016.xlsx

43,3 KB