

Wölfe-Statistiken Saison 2012/13

Beschriebene Software-Version:	v2.00
Autor:	Oliver Rosenkranz (o.rosenkranz@estensis.de)
Lizenztyp:	Freeware – siehe Software-Lizenzvertrag
Software-Voraussetzungen:	MS Excel 2007 (oder neuer)

Inhaltsverzeichnis

Inhalt

Fohlen-Statistiken Saison 2012/13	1
Inhaltsverzeichnis.....	1
Wozu dient die Excel-Datei?	2
Wie werden Daten eingepflegt?	2
Welche Statistiken sind verfügbar?	5
Welche Diagramme sind verfügbar?	9
Spieltags-Eintragungen – Eine Übersicht	10
Pässe, Zweikämpfe, Ballkontakte, Torschüsse, Torschussvorlagen – woher?.....	11
Spieltagsnoten – woher?	11
Minutengenau – ist das genau genug?	12
Kann ich die Spiel-Ergebnisse nicht einfach eintragen?	12
Statistiken sortieren – Wie und was soll's?	13
Nachspielzeit – warum und wie?	13
Spieler-Statistiken im Saisonverlauf vergleichen – wie geht das?.....	15
Wo finde ich was?	16
Kann das Tool in kommenden Saisons noch oder für andere Vereine genutzt werden?.....	16
Fehler bei Gegentoren – Wie? Welche?	17
Schlechte Leistungen – Wie werden diese bewertet?.....	17
Datenimport – Wie geht das?	18
Das Administrations-Datenblatt	18
Wo bleibt Feature X oder Statistik Y?	18
Endbenutzer-Lizenzvertrag	20

Wozu dient die Excel-Datei?

Sinn und Zweck ist die planvolle Erfassung von verschiedenen, fußballspezifischen Parametern in Liga-Wettbewerbsspielen eines Vereins der Ersten oder Zweiten Deutschen Fußball-Bundesliga und deren statistische Auswertung zu privaten Zwecken.

Folgende Daten werden unabhängig vom Spieltag erfasst:

- Alle Kaderspieler des ausgesuchten Vereins mit Rückennummer und der Möglichkeit, Ihre Zugehörigkeit zum Kader auf eine Untermenge der Bundesliga-Spieltage einzuschränken.

Folgende Daten werden abhängig vom jeweiligen Bundesliga-Spieltag minutengenau erfasst:

- Alle Tore mit Schützen und Vorlagen sowie Vorlagengeber und Torentstehung
- Mögliche, mehrfache, mittelbare Beteiligung von Spielern an einem Tor und seiner Entstehung
- Gelbe, gelb-rote und rote Karten
- Ein- sowie Auswechselungen (auch unabhängig voneinander, z.B. bei verletzungsbedingtem Ausscheiden nach Ausschöpfen des Wechselkontingents).
- Startelf-Präsenz eines Spielers
- Spieldauer inkl. Nachspielzeit der zweiten Halbzeit
- Gegentore (und somit Endergebnisse)
- Ersatz-Bank-Präsenz eines Spielers

Wie werden Daten eingepflegt?

Spielernamen

Ein Datenblatt mit allen „Spielernamen“ erlaubt das Editieren oder Austauschen von Spielernamen. Damit auch externe Neuzugänge während der Saison hinzugefügt werden können, sind einige Jugend- und U23-Spieler angegeben, die theoretisch am Spielbetrieb teilnehmen könnten. Auf diesem Datenblatt werden auch die Rückennummern der Spieler und eine grobe Einordnung in einen oder mehrere Mannschaftsteile eingetragen.

Spieler ohne Rückennummer (genauer: Spieler mit „xx“ als Rückennummer) sowie Spieler, deren Kaderzugehörigkeit nicht alle 34 Spieltage umfasst, werden auf den betroffenen Spieltags-Mappen geschwärzt.

Für die Zuteilung zu einem oder mehreren Mannschaftsteilen wird pro Mannschaftsteil einfach ein einfacher Buchstabe eingetragen:

Torwart	-	T
Verteidiger	-	V
Mittelfeldspieler	-	M
Stürmer	-	S
Allrounder (alles außer Torwart)	-	A
Unbekannt	-	U
Nicht existenter Spieler	-	N

Rückennummern und Kaderzugehörigkeit

Auf einem Datenblatt namens „Kader“, in dem alle spielberechtigten und mit einer Rückennummer versehenen Kaderspieler der Profi-Mannschaft des ausgesuchten Vereins mit Ihren Statistiken aufgelistet sind, sowie einige der Nachwuchs-Spieler, die bereits in Vorbereitungsspielen oder Trainingslagern Profi-Luft schnuppern durften (diese allerdings ohne Rückennummern), können Rückennummern und Kaderzugehörigkeit (ab Spieltag X bis Spieltag Y) editiert werden.

Bestreitet ein Spieler des ausgesuchten Vereins ein Bundesliga-Pflicht-Spiel, so sollte dieser Spieler (so noch nicht geschehen) in die „Spielernamen“-Liste eingetragen werden und dort auch mit seiner bei der DFL gemeldeten Rückennummer eingetragen sein. Alle weiteren Datenblätter beziehen sich auf diese Referenzen.

Spieltag

Nach dem Wechsel auf eine Spieltags-Mappe begegnet man einer großen Tabelle, in der für jeden Spieler eine minutengenaue Eingabe der diesen Spieler betreffenden Ereignisse möglich ist.

- a) Zuerst markiert man die elf Spieler der Startelf an diesem Spieltag. Dies tut man, indem man in der Spalte für die erste Minute den Buchstaben „s“ oder „S“ in jeder Zeile eines Startelf-Spielers einträgt.
- b) Dann markiert man jeden Spieler, der zu Spielbeginn im Kader steht, aber auf der Bank gesessen hat, in dessen Zeile in der Spalte der ersten Minute mit dem Buchstaben „K“.
- c) Diesem Muster folgend sollte man anschließend in der Spalte der zugehörigen Minute den Torschützen des ausgesuchten Vereins mit einem kleinen oder großen „T“ (für Torschütze) markieren, den Vorlagengeber in der gleichen Spalte mit einem kleinen oder großen „V“ (für Vorlagengeber) und etwaig mittelbar wichtige Beteiligte seitens des eigenen Teams mit einem kleinen oder großen „B“ (für Beteiligung).
- d) Im Anschluss daran verfährt man ebenso mit Einwechselungen („E“) und Auswechselungen („A“) sowie verletzungsbedingtem, permanenten Ausscheiden (ebenfalls „A“) aus dem Spiel.
- e) Dann trägt man verwarnte oder des Feldes verwiesene VfL-Spieler ein. Hierbei werden gelbe Karten mit einem „G“ notiert und rote Karten mit einem „R“. Eine Besonderheit gilt für die gelb-rote Karte. Eigentlich handelt es sich ja um die zweite Gelbe Karte für einen Spieler im gleichen Spiel und genauso wird sie auch notiert (ein zweites „G“ für denselben Spieler in einer Partie wird als gelb-rote Karte interpretiert).
- f) Eigentore des Gegners (ergo: Tore für den ausgesuchten Verein, die durch einen Gegenspieler erzielt wurden) sind mit einem „I“ in der Zeile „Spiel-Ereignisse und Gegentore“ minutengenau einzutragen.
- g) Tore des Gegners sind mit einem „T“ in der Zeile „Spiel-Ereignisse und Gegentore“ einzutragen.
- h) Als letzte Markierung wird noch die letzte Spielminute des Spiels (inkl. Nachspielzeit) notiert, indem in der Zeile „Spiel-Ereignisse und Gegentore“, in der Spalte der letzten Spielminute ein „X“ oder ein „F“ notiert wird. Sollte dies nicht gemacht werden, so endet für das Tool das Spiel nach exakt 90 Minuten.
- i) Unten links auf der Spieltags-Mappe sollte nun eine kleine Checkliste überprüft werden, die einige einfache Prüfungen vornimmt, ob die Angaben sinnvoll erscheinen.
- j) Zudem können diverse weitere Werte pro Spieler eingegeben werden: Ballkontakte, Zweikämpfe gesamt, gewonnene Zweikämpfe, Pässe gesamt, erfolgreiche Pässe, diverse Spieltags-Noten, Torschüsse, etc.
- k) Es kann auch für jedes VfL-Tor festgelegt werden, wie es entstanden ist. Hierzu gibt es am unteren Rand jeder Spieltagstabelle eine Zeile, in der für die jeweilige Spielminute des erzielten Tores aus einer Drop-Down-Liste die Tor-Art wählen kann. Man kann aus folgenden Möglichkeiten auswählen:
 - a. Tor nach Konter
 - b. Tor nach Doppelpass
 - c. Elfmeter
 - d. Tor nach Ecke von links
 - e. Tor nach Ecke von rechts
 - f. Tor nach Freistoß
 - g. Direktes Freistoßtor

- h. Tor nach Flanke von links
- i. Tor nach Flanke von rechts
- j. Abstauber-Tor
- k. Tor nach Einzelaktion
- l. Herausgespieltes Tor
- m. <keine Eingabe> - zum Löschen einer fehlerbehafteten Eingabe

Diese Angaben fließen in ein eigenes Diagramm zur statistischen Auswertung aller Torentstehungen ein.

- l) Fehler von Wölfe-Spielern, die zu Gegentoren führten, können in der jeweiligen Spieler-Zeile in der gleichen Spalte mit einem „M“ eingetragen werden, in der das jeweilige Gegentor (oder Eigentor) fiel.
- m) Zudem können 38 verschiedene, statistische Erhebungen zu jedem einzelnen Spieler in farblich gruppierte Felder eingetragen werden, die genau das spielrelevante Verhalten des Spielers auf dem Platz definieren.

Mannschaften und Spielansetzungen

Auf dem Datenblatt „Liga“ kann der Vereinsname der eigenen Mannschaft ausgewählt werden sowie die Spiele der eigenen Mannschaft gegen die Liga-Konkurrenten auf die Spieltage verteilt werden (sowie als Heim- bzw. Auswärtsspiel definiert werden). Auf diesem Datenblatt können auch die Namen der Mannschaften verändert werden.

Die Spiele der anderen Mannschaften können auf dem Datenblatt „Konfiguration“ in einer Über-Kreuz-Tabelle eingetragen werden, in dem in der Zeile für die jeweilige Heim-Mannschaft und in der Spalte der jeweiligen Auswärts-Mannschaft die Nummer des Spieltages eingetragen werden. Dies muss pro Mannschafts-Duell nur für eine der beiden Partien eingetragen werden, der Spieltag für die zweite Partie wird automatisch errechnet.

Aufgrund dieser Angaben werden auf jedem Spieltags-Datenblatt die jeweils neun Partien des jeweiligen Spieltages in einer separaten Box dargestellt, so dass deren Spiel-Ergebnisse dort eingetragen werden können.

Welche Statistiken sind verfügbar?

Auf der Kader-Mappe des Excel-Tools sind für alle Spieler ihre jeweiligen Spiel-Statistiken verfügbar. Zudem gibt es sieben Datenblätter namens „Spielerstatistiken“ (Allgemein, Aktionen, Offensiv, Defensiv, Standards, Spielzeiten, Punkte-Noten), die diese Statistiken in Kategorien aufgeteilt zur besseren Übersichtlichkeit darstellen. Es stehen folgende Statistiken zur Verfügung:

- Tore in der gesamten Saison
- Vorlagen in der gesamten Saison
- Mittelbare Beteiligung an Toren in der gesamten Saison
- Gelbe, Gelb-Rote und Rote Karten während der gesamten Saison
- Anzahl der Ein- und Auswechselungen während der gesamten Saison
- Gesamte Spielminuten eines Spielers in der Saison
- Anzahl der Tore des eigenen Teams, bei denen ein Spieler auf dem Feld stand
- Anzahl der Tore des eigenen Teams, bei denen ein Spieler nicht auf dem Feld stand
- Prozentsatz der eigenen Tore, bei denen ein Spieler auf dem Feld stand
- Wie viele Minuten vergehen statistisch pro Tor eines Spielers
- Wie viele Minuten vergehen statistisch pro Torvorlage eines Spielers
- Wie viele Minuten vergehen statistisch pro mittelbarer Beteiligung eines Spielers an einem Tor
- Ergebnisübersicht
- Persönlich gesammelte Punkte für alle Spielteilnahmen
- Persönlich gesammelte Punkte pro Spielteilnahme
- Wie viele Minuten vergehen statistisch pro Pass eines Spielers
- Wie viel Prozent der Pässe eines Spielers sind erfolgreich
- Anzahl der Joker-Tore
- Anzahl der Joker-Vorbereitungen
- Anzahl der mittelbaren Tor-Beteiligungen als Joker
- Anzahl der Gegentore, wenn ein Spieler auf dem Platz stand
- Anzahl der Gegentore, wenn ein Spieler nicht auf dem Platz stand
- Prozentsatz der gesamten Gegentore, bei denen ein Spieler auf dem Platz stand
- Torschüsse
- Torschuss-Vorlagen
- Ballkontakte
- Zweikämpfe
- Gewonnene Zweikämpfe
- Prozentsatz der gewonnenen Zweikämpfe
- Durchschnittsnoten Torfabrik.de
- Durchschnittsnoten KICKER
- Durchschnittsnoten BILD
- Durchschnittsnote (eigene oder Quelle eigener Wahl)
- Persönliche Tor-/Gegentor-Quote
- Anzahl der Spiele als nicht eingewechselter Bank-Spieler
- Aktuelle Anzahl an Minuten ohne eigenes Tor
- Aktuelle Anzahl an Minuten ohne Gegentor
- Tordifferenz des ausgesuchten Vereins bei Abwesenheit eines jeden Spielers
- Anzahl der Tore, die während des Einsatzes jedes Spielers erzielt wurden pro Einsatz des Spielers
- Anzahl der Gegentore, die während des Einsatzes jedes Spielers erzielt wurden pro Einsatz des Spielers
- Anzahl der Pässe
- Anzahl der erfolgreichen Pässe

- Pässe (gelungen, misslungen)
- Weiterleitungen (gelungen, misslungen)
- Tacklings (gelungen, misslungen)
- Flanken (gelungen, misslungen, geblockt)
- Dribblings (gelungen, misslungen)
- Einwürfe (gelungen, misslungen)
- Kopfbälle (normal, auf das Tor, neben das Tor)
- Fouls (eigene Fouls, gefoult worden)
- Freistöße (Freistoßflanken, Direktfreistöße auf das Tor, Direktfreistöße neben das Tor, geblockte)
- Torschüsse (auf das Tor, neben das Tor, geblockte, Torschussvorlagen, Torschussparaden (TW))
- Abwehrblocks
- Tacklings gg und Ballverlust
- Abwehr (abgefangene Bälle, klärende Aktionen, Ballgewinne, gefangene Bälle (TW), Faustabwehr (TW))
- Ecken (Ecken gegen, kurze Ecken)
- Abseits
- Abgelegt
- Steilpässe
- statistische Übersicht der persönlich erzielten Ergebnisse („Sieg“ – „Unentschieden“ – „Niederlage“) der letzten 5 Einsätzen jedes Spielers in der Arbeitsmappe „Entwicklung“
- Statistische Übersicht der Spielminuten pro Partie und Spieler für die letzten 5 Partien des eigenen Teams auf der Arbeitsmappe „Entwicklung“
- Übersicht über die erfolgreichen Pässe jedes Spielers bei seinen letzten fünf Einsätzen (und der Angabe seines durchschnittlichen Anzahl an erfolgreichen Pässen aus allen Einsätzen in Klammern) auf dem Datenblatt „Entwicklung“.
- Anzahl der Fehler, die zu Gegentoren führten
- Quote der Fehler vor Gegentoren zur Anzahl der Gegentore, bei denen Spieler auf dem Platz stand
- Anzahl der Sprints
- Laufstrecke in Kilometern
- Wie viele Minuten vergehen statistisch pro Scorer-Punkt (Tor oder Vorlage) eines Spielers
- Wie viele Minuten vergehen statistisch pro beliebiger Beteiligung eines Spielers an einem Tor-Spielzug (Tor, Vorlage oder mittelbare Beteiligung)

Auf dem Datenblatt „Alle Spiele“ des Excel-Tools sind für den ausgesuchten Verein seine jeweiligen Spiel-Ergebnisse verfügbar. Es stehen darüber hinaus folgende Statistiken zur Verfügung:

- Punktausbeute im Vergleich dieser Saison mit der Vorsaison gegen die jeweils gleichen Gegner, wobei der erste Aufsteiger hier die Rolle des letztsaisonalen Tabellen-Siebzehnten einnimmt sowie der zweite Aufsteiger dies des letztjährigen Tabellenletzten der 1. Bundesliga.
- Punktausbeute im Vergleich dieser Saison mit der Vorsaison bis zum jeweils gleichen Spieltag
- Hans-Meyer-Punkte-Ausbeute: Hierbei zählt jeder verlorene Punkt eines Heimspiels als Minuspunkt und jeder gewonnene Punkt in einem Auswärtsspiel als Pluspunkt.
- Gesamt-Wölfe-Torvergleich bei gleichen Gegnern im Vergleich zur Vorsaison
- Gesamt-Gegentorvergleich bei gleichen Gegnern im Vergleich zur Vorsaison
- Gesamt-Tordifferenz bei gleichen Gegnern im Vergleich zur Vorsaison
- Gesamt-Wölfe-Torvergleich zum gleichen Spieltag der Vorsaison
- Gesamt-Gegentorvergleich zum gleichen Spieltag der Vorsaison
- Gesamt-Tordifferenz zum gleichen Spieltag der Vorsaison

Auf dem Datenblatt „Serien Rekorde“ werden einige ligaweite Saison-Statistiken aufgezählt (zusammen mit den Werten des ausgesuchten Vereins in jenen Kategorien):

- Die meisten Siege in Folge
- Die meisten Niederlagen in Folge
- Die meisten ungeschlagenen Spiele in Folge
- Die meisten sieglosen Spiele in Folge
- Die größte aktuelle (bis zum jeweils aktuellen Spieltag) Sieges-Serie
- Die größte aktuelle Unentschieden-Serie
- Die größte aktuelle Niederlagen-Serie
- Die größte aktuelle Anzahl an ungeschlagenen Spielen
- Die größte aktuelle Anzahl an sieglosen Spielen
- Die meisten Siege (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die meisten Unentschieden (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die meisten Niederlagen (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die meisten Tore (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die meisten Gegentore (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die wenigsten Tore (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die wenigsten Gegentore (gesamt / zuhause / auswärts)
- Torreichste Partien (gesamt / zuhause / auswärts)
- Torärmste Partien (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die meisten knappen Siege – mit einem Tor Unterschied (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die meisten klaren Siege – mit mindestens drei Toren Unterschied (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die meisten knappen Niederlagen – mit einem Tor Unterschied (gesamt / zuhause / auswärts)
- Die meisten klaren Niederlagen – mit mindestens drei Toren Unterschied (gesamt / zuhause / auswärts)

Auf den Datenblättern „Abwehrverbund“, „Mittelfeldverbund“ und „Angriffsverbund“ werden einige Spieler-Statistiken nur für diejenigen Spieler des jeweiligen Mannschaftsteils aufgezählt, die auch zu Einsätzen gekommen sind. Zusätzlich hierzu werden die jeweiligen statistischen Werte farblich unterlegt (wobei die Farbskala von GRÜN (Bester Wert) über GELB (mittlere Werte) bis zu ROT (schlechter Wert) reicht), um die Zahlenwerte etwas einzuordnen:

- Zweikampfquote
- Passgenauigkeit
- Differenz gelungene zu misslungenen Aktionen pro 90 Minuten Spielzeit
- T-V-B pro Einsatz (Tore-Vorlagen-Beteiligungen)
- Quote der Fehler vor Gegentoren zur Anzahl der Gegentore, bei denen Spieler auf dem Platz stand
- Gegentore fallen alle ... Minuten
- Einsatz-Minuten pro Torschuss-Vorlage
- Einsatz-Minuten pro Torschuss
- Ballkontakte pro 90 Minuten Einsatz-Zeit
- Zweikämpfe pro 90 Minuten Einsatz-Zeit
- Tore fallen alle ... Minuten (nur für „Mittelfeldverbund“ und „Angriffsverbund“)
- Eigene Tore pro 90 Minuten Einsatz-Zeit (nur für „Mittelfeldverbund“ und „Angriffsverbund“)
- Eigene Torvorlagen pro 90 Minuten Einsatz-Zeit (nur für „Mittelfeldverbund“ und „Angriffsverbund“)
- Eigene mittelbare Torbeteiligungen pro 90 Minuten Einsatz-Zeit (nur für „Mittelfeldverbund“ und „Angriffsverbund“)

Gesamt-Liga-Tabelle

Auf dem Datenblatt „Gesamttabelle“ wird die ligaweite Tabelle mit Platzierung aller Vereine, deren Punkten, Anzahl an Spielen, Toren, Gegentoren sowie Tordifferenz dargestellt. Untereinander stehen die Gesamt-Tabelle, die Hinrunden- sowie die Rückrunden-Tabelle, jeweils wiederum unterteilt in Gesamt-, Heim- sowie Auswärts-Tabelle.

Diese Tabellen sortieren sich nach jeder Spiel-Ergebnis-Eingabe automatisch.

Variable Liga-Tabelle

Auf dem Datenblatt „variable Tabelle“ wird die ligaweite Tabelle mit Platzierung aller Vereine, deren Punkten, Anzahl an Spielen, Toren, Gegentoren sowie Tordifferenz dargestellt, bei der man einstellen kann, von welchem Spieltag an bis zu welchem Spieltag die Darstellung erfolgen soll. Die Tabelle ist unterteilt in Gesamt-, Heim- sowie Auswärts-Tabelle.

Diese Tabellen sortieren sich nach jeder Spiel-Ergebnis-Eingabe automatisch.

Damit ist es möglich, die Leistungen der Liga-Mannschaften während bestimmter Phasen der Saison darzustellen und zu bewerten.

Welche Diagramme sind verfügbar?

Diagramme sind als visualisierte Statistik ein hilfreiches Darstellungsmittel, gerade, wenn es gilt, den Zusammenhang zwischen mehreren Werten auszuwerten.

Es stehen folgende Diagramme zur Verfügung:

- Scorer-Diagramm (Tore/Torvorlagen/mittelbare Torvorlagen)
- Effizienz-Diagramm
- Pass-Statistik für jeden Spieler im Saisonverlauf
- Torentstehungs-Diagramm inkl. Torzählung unterschieden nach Standards und „aus dem Spiel heraus“
- Vergleich Punkte/Tore/Gegentore/Tordifferenz im Vergleich zur Vorsaison (gleiche Gegner)
- Vergleich Punkte/Tore/Gegentore/Tordifferenz im Vergleich zur Vorsaison (gleiche Spieltage)
- Saisonale Spielerstatistiken: Übersicht von insgesamt 49 verschiedenen, statistischen Werten für zwei einzelne Spieler im Saisonverlauf als Liniendiagramm (insg. 63504 mögliche Diagramme)
- Anzahl der Spiele, die der eigene Verein nach einem 0:1-Rückstand bzw. 1:0-Vorsprung gewonnen, verloren oder Unentschieden gespielt hat (farblich gekennzeichnet nach Heim- und Auswärts-Partien) sowie Tabellen zur Anzeige der noch gewonnenen Punkte nach 0:1-Rückständen und verlorenen Punkten nach 1:0-Führungen
- Anzahl der Tore und der Gegentore im Saisonverlauf und wann diese im Spiel genau fallen (einmal angezeigt in 5-Minuten-Intervallen, einmal angezeigt in 10-Minuten-Intervallen)
- Schlechte Leistungen, sortiert nach verschiedenen Kategorien
- TOP-20 und WORST-20-Tabelle für alle Statistiken
- 18 Saisonverlauf-Diagramme (eines pro Liga-Verein), die die Tabellenpositionen jedes Vereins an jedem vergangenen Spieltag darstellen
- Good Guys-Tortendiagramm zu bestimmten Statistiken
- Bad Boys-Tortendiagramm zu bestimmten Statistiken

Spieltags-Eintragungen – Eine Übersicht

Für jeden Spieler kann eine Reihe von Angaben minutengenau angegeben werden, sowie weitere spiel-relevante Daten eingegeben werden. Hier wird noch einmal kurz zusammengefasst, welche Kürzel was bedeuten und wo Eintragungen vorzunehmen sind.

Kürzel	Wo eingetragen	Bedeutung
S	In Spalte der ersten Minute der Zeile eines Spielers	Spieler gehört der Startelf an
T	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile eines Spielers	Spieler hat in Minute X ein Tor für das eigene Team erzielt
T	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile „Spiel-Ereignisse und Gegentore“	Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft hat in Minute X ein Tor erzielt
V	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile eines Spielers	Spieler hat in Minute X eine direkte Torvorlage für einen Wölfe-Treffer oder Eigentor des Gegners gegeben oder wurde vor einem direkt verwandelten Elfmeter oder Freistoß gefoult
B	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile eines Spielers	Spieler hat in Minute X im zum Tor führenden Spielzug einen direkten Beitrag zur Torentstehung für ein Tor für das eigene Team (auch Eigentor des Gegners) geleistet oder wurde vor einem nicht direkt verwandelten Elfmeter oder Freistoß gefoult, der zum Tor führte
E	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile eines Spielers	Spieler wurde in Minute X eingewechselt
A	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile eines Spielers	Spieler wurde in Minute X ausgewechselt oder verließ für den Rest des Spiels den Platz
I	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile eines Spielers	Spieler der eigenen Mannschaft hat in Minute X ein Eigentor erzielt
I	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile „Spiel-Ereignisse und Gegentore“	Ein gegnerischer Spieler hat in Minute X ein Eigentor erzielt
X oder F	In Spalte X für irgendeine Minute ab der 90. Minute der Zeile „Spiel-Ereignisse und Gegentore“	Dies war die letzte Spielminute
R	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile eines Spielers	Spieler wurde in Minute X mittels (glatt-) roter Karte des Feldes verwiesen
G	In Spalte X für irgendeine Minute der Zeile eines Spielers	Spieler wurde in Minute X mittels gelber Karte verwarnet bzw. wenn dies für den Spieler zweimal eingetragen wird, mittels gelb-roter Karte des Feldes verwiesen
K	In der Spalte für die erste Minute der Zeile eines Spielers	Spieler befindet sich zu Spielbeginn im Spieltags-Kader, aber sitzt auf der Bank
M	In der Spalte für die gleiche Minute eines Gegentores in der Zeile eines Spielers	Spieler hat durch einen Fehler, verlorenen Zweikampf oder Schwäche Mithilfe zu einem Gegentor „geleistet“

Pässe, Zweikämpfe, Ballkontakte, Torschüsse, Torschussvorlagen – woher?

Jeder Spieltag verfügt rechts für jeden Spieler über sieben farblich besonders markierte Spalten, in denen die Gesamtanzahl der Pässe eines Spielers sowie die Anzahl der erfolgreichen Pässe (also Pässe zum Mitspieler), Torschüsse, Torschussvorlagen, Ballkontakte, Zweikämpfe und die Anzahl der gewonnenen Zweikämpfe als Zahl erfasst werden können.

Dies ist für FAN ja besonders schwierig zu verfolgen, aber dennoch gibt es einen Weg, diese Werte zu übernehmen:

Die Webseite www.bundesliga.de erfasst auf Ihren Spieltags-Statistik-Webseiten unter

<http://www.bundesliga.de/de/liga/matches/2012/index.php?tag=1>

für jedes Bundesliga-Spiel genau diese beiden Statistiken (Flash-Player ist zum Anschauen notwendig).

Um diese Zahlen abzurufen, besucht man die oben angegebene Webseite, ruft im Abschnitt „Spieltagsübersicht“ den gewünschten Bundesliga-Spieltag in der Saison 2012-2013 auf und wählt rechts neben dem Spiel mit Beteiligung der des ausgewählten Vereins den Link „Analyse“.

Daraufhin öffnet sich die Spiel-Analyse dieses Spiels. Unterhalb der Ein- und Auswechslungen ist der Reiter „Aufstellungen“ auszuwählen, und dort dann der Punkt „Beide Mannschaften“!

Es erscheint ein Spielfeld mit Markierungen für jeden Spieler des ausgesuchten Vereins – hilfreich sind hier die abgebildeten Rückennummern.

Nun muss jeder Spieler des ausgesuchten Vereins auf dem Platz sowie alle eingewechselten Spieler auf der Ersatzbank angeklickt werden. Es öffnet sich ein kleines Popup mit all den gesuchten Daten.

Ich möchte darauf hinweisen, dass diese Statistik auf User-Wunsch mit aufgenommen wurde.

Spieltagsnoten – woher?

Auf jedem Datenblatt zu einem Spieltag können pro Spieler auch dessen Spieltagsnoten von verschiedenen Quellen entnommen und eingetragen werden.

Diese Quellen sind:

1. Torfabrik.de - Die Noten können üblicherweise am Dienstag nach dem jeweiligen Spieltag online eingesehen werden unter folgender URL: <http://torfabrik.de/profis/einzelkritiken/saison-20122013.html>
2. Kicker Sportmagazin - Die Noten des KICKER stehen in der jeweiligen Ausgabe nach dem Spieltag inkl. Spielbericht. Deutlich später sind sie dann auch online unter dem Analyse-Link des jeweiligen Spielberichts zu sehen: <http://www.kicker.de/news/fussball/bundesliga/spieltag/1-bundesliga/2012-13/spieltag.html>
3. BILD – Die BILD-Spieltagsnoten sind relativ zeitnah online und können unter dieser URL gefunden werden: <http://www.bild.de/BILD/sport/fussball/bundesliga/standards/spielernoten/spielernoten-statistik.html>
4. Eigene Quelle / Eigene Noten – Bewusst offen gelassen, um eine größere Individualisierung zu ermöglichen.

Natürlich gibt es die Möglichkeit, auf der Kadermappe die Durchschnittsnoten für alle Spieler zu betrachten.

Minutengenau – ist das genau genug?

Pro Spieler kann pro Minute an jedem Spieltag eine Markierung gesetzt werden. Manchmal reicht dies nicht aus in einem Spiel, bei dem es um Zehntelsekunden gehen kann.

Zum Beispiel könnte ein Spieler ein Tor erzielen und fürs Trikotausziehen gleich danach eine gelbe Karte kassieren oder ausgewechselt werden. Ein Spieler macht nur Sekunden nach seiner Einwechslung eine Torvorlage oder kassiert schon als Startelf-Spieler in der ersten Minute eine Rote Karte.

Es gibt endlose Möglichkeiten, warum vereinzelt zwei Markierungen notwendig werden könnten.

Für die Markierungen als Startelf-Spieler spielt das keine Rolle. Man setzt einfach den entsprechenden zweiten Marker (z.B. für eine gelbe Karte in der ersten Minute). Die Software weiß dennoch, dass der Spieler zur Startelf gehörte.

Für alle anderen Fälle hilft nur... setzt den zweiten Marker eben in die nächstmögliche Minute. Das ist nicht völlig exakt und aus wissenschaftlicher Sicht verwerflich. Im Sinne der Überschaubarkeit macht es dennoch kaum einen Unterschied für die meisten Statistiken.

Kann ich die Spiel-Ergebnisse nicht einfach eintragen?

Es gibt ein Datenblatt, das sich „**Alle Spiele**“ nennt. Auf diesem sind alle Spiele mit Beteiligung des ausgesuchten Vereins mit Ergebnis verzeichnet. Doch lassen sich dort keine Ergebnisse direkt eintragen.

Doch wie kommt es zur Darstellung der korrekten Ergebnisse?

Die Ergebnisse auf diesem Reiter werden errechnet durch die Angabe über Tore und Eigentore auf den jeweiligen Spieltags-Datenblättern. Zudem wird bei der Ergebnis-Darstellung noch berücksichtigt, ob das Spiel bereits tatsächlich stattgefunden hat.

Hierzu müssen nicht nur die entsprechenden Tore/Eigentore eingetragen (oder manchmal auch nicht eingetragen) worden sein. Es müssen auch genau elf Startelf-Spieler benannt worden sein. Ist dies korrekt geschehen, so wird dem angezeigten Ergebnis auch noch eine Farbe direkt daneben zugewiesen (grün für Sieg des ausgesuchten Vereins, gelb für ein Unentschieden, rot für ein Sieg des Gegners).

Wenn eine solche, farbige Markierung zu sehen ist, gehen die Spielresultate auch in bestimmte Torstatistiken ein.

Ziel dieser Vorgehensweise ist es, die Erfassungsmoral auf dem Spieltags-Datenblatt zu stärken und mögliche Fehler besser entdecken zu können.

Zusätzlich dazu gibt es unten auf jedem Spieltags-Datenblatt die jeweils aktuellen Spiel-Paarungen, deren Ergebnisse dort direkt eingetragen werden können. Diese Ergebnisse gehen jeweils in die ligaweiten Statistiken ein.

Statistiken sortieren – Wie und was soll's?

Die Statistiken finden Ihre Zusammenfassung auf der Kadermappe. Dort befindet sich auch oberhalb jeder Spalte (für Rückennummern, Namen, Kaderzugehörigkeit in Spieltagen sowie alle statistischen Werte) ein Knopf zum Sortieren dieser Spalte. Bei statistischen Werten wird automatisch nach dem besten statistischen Wert (z.B. die meisten Tore, oder aber die wenigsten Minuten pro Tor) sortiert, die Namen in alphabetischer Reihenfolge und die Rückennummern aufsteigend.

Zu Beginn des Vorgangs erscheint eine Meldung, die den Benutzer warnt, dass der Vorgang einige Sekunden dauern kann.

Denn es werden auch alle 34 Spieltagsmappen entsprechend der Vorgabe der ausgewählten Spalte sortiert. Zudem werden oberhalb der Spalte, die als Sortierkriterium ausgewählt wurde, zwei Zellen grün markiert, um dem Benutzer die aktuelle Sortierung der Kadermappe kenntlich zu machen.

Sortiert man z.B. in der Kadermappe nach Einsatzminuten, dann stehen nach Beendigung der Sortierung alle Stammspieler in allen Spieltagsmappen oben und direkt untereinander, was z.B. die Eintragungen am Spieltag erleichtert.

Die Funktion der Sortierung ist zu komplex, um sie mit einer Excel-eigenen Formel lösen zu können. Darum wird diese Sortierung über ein Makro (und diverse Datenkopien in Hilfsspalten) durchgeführt. Dies und der Fakt, dass immerhin 35 Datenblätter umsortiert werden, sorgen dafür, dass die Sortierung einige Sekunden in Anspruch nimmt.

Die Umsetzung über ein Makro erfordert vom Benutzer, dass Excel entsprechend vorkonfiguriert ist. Folgende Einstellungen müssen im Excel-Vertrauensstellungscenter konfiguriert werden:

1. Einstellungen für Makros: Alle Makros aktivieren
2. Einstellungen für Makros: Zugriff auf das VBA- Projektobjektmodell vertrauen.

Nachspielzeit – warum und wie?

Auf jedem Spieltags-Datenblatt werden farblich anders gekennzeichnete Spalten für die Nachspielzeit dargestellt. In diese können Ereignisse, die in der Nachspielzeit stattfinden, exakt eingetragen werden sowie in der letzten Spalte auch die Nachspielzeit minutengenau angegeben werden.

Dies wurde so eingerichtet, weil sich von Zeit zu Zeit die Ereignisse in den letzten Spielminuten überschlagen und so eine „entzernte“ Darstellung dieser Ereignisse darstellbar ist. Zudem gibt es einige Statistiken, in denen die genaue Minutenanzahl relevant ist. Da fast jedes Spiel eine Nachspielzeit aufweist, können so die tatsächlich gespielte Zeit ermittelt werden – für Stammspieler sind das ggf. 34 x 2-4 Minuten Nachspielzeit und somit ggf. mehr als eine ganze Spieldauer.

Allerdings fehlt die Nachspielzeit der ersten Halbzeit. Dies wurde bei der Konzeption der Spieltags-Datenblätter schlicht verpasst und eine nachträgliche Einfügung an der „korrekten“ Stelle hätte umfangreiche Änderungen am Formelwerk zur Folge, die bestimmte Formeln sehr, sehr komplex werden ließen.

Nun ist die Nachspielzeit der ersten Halbzeit meist weniger lang als die zum Ende des Spiels und statistisch gesehen geschieht in dieser Nachspielzeit auch viel weniger als in der finalen Nachspielzeit.

Darum schlage ich folgende – wie ich zugebe – sub-optimale Regelung vor:

Die Nachspielzeit der ersten Halbzeit wird einfach auf die Nachspielzeit der zweiten Halbzeit aufaddiert, was die Angabe zur letzten Spielminute angeht und alle Ereignisse dieser ersten Nachspielzeit werden in der letzten Spielminute der ersten Halbzeit notiert.

Dies hat als einzigen wirklich relevanten Makel den, dass Spieler, die in der zweiten Halbzeit eingewechselt bzw. ausgewechselt werden, eine (geringe) Abweichung in der Zahl ihrer gespielten Minuten aufweisen.

Alternativ habe ich betrachtet, ob ich eine Zahleneingabe für die Nachspieldauer der ersten Halbzeit möglich mache. Auch dies macht viele der oben erwähnten Formeln komplexer, als ich zurzeit überschauen kann. Dennoch ist dies langfristig gesehen – also z.B. für ein Nachfolge-Tool für die darauffolgende Saison – eine denkbare Lösung.

Spieler-Statistiken im Saisonverlauf vergleichen – wie geht das?

Der Betrachter der Wölfe-Statistiken kann einzelne Statistiken und deren saisonale Verläufe von zwei Spielern des ausgesuchten Vereins visualisieren und so vergleichen.

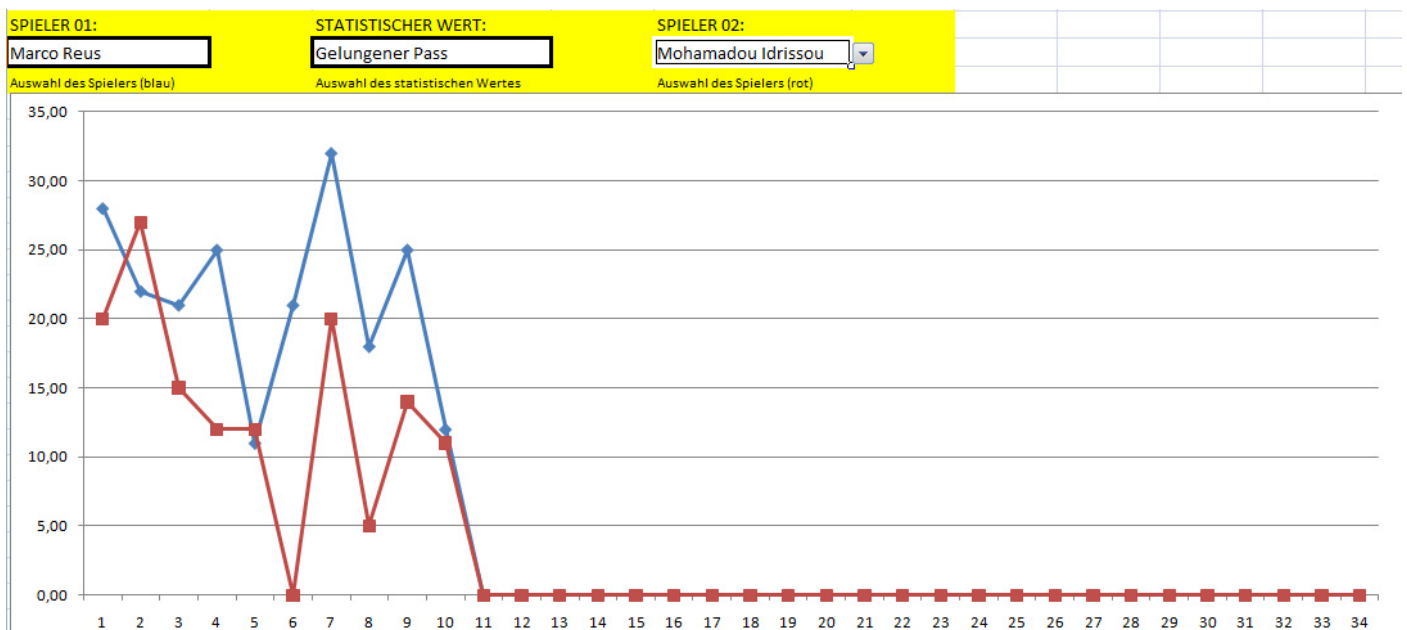
Auf dem Datenblatt „Saisonstatistik pro Spieler“ gibt es hierzu drei Drop-Down-Menüs. In zweien dieser Menüs kann ein Spielernamen ausgewählt werden, im dritten Menü kann eine von derzeit 49 verschiedenen Statistiken ausgewählt werden.

Unter den Menüs zeigt ein Linien-Diagramm die statistischen Saisonverläufe beider ausgewählter Spieler für das jeweils ausgewählte statistische Merkmal.

Ein Beispiel zeigt die Anzahl der „gelungenen Pässe“ der Spieler Marco Reus und Mohamadou Idrissou (Stand: vor dem elften Spieltag) im Vergleich pro Spieltag (siehe unten).

Dies ist ein einfacher Weg, z.B. Spieler miteinander zu vergleichen, die auf ähnlichen Positionen spielen und Punkt für Punkt deren relevanten Statistiken durchzugehen. Hier bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für interessante Vergleiche.

So werden – wie im Beispiel unten – zum Beispiel Unterschiede zwischen Heim- und Auswärtsspielen sichtbar dargestellt, sowie gegebenenfalls unterschiedliche Leistungsniveaus verschiedener Spieler oder Leistungsdellen bzw. -spitzen im Verlauf einer Saison.



Wo finde ich was?

Die Datenblätter dieses Tools sind unterteilt in einige, wenige Allgemeine Datenblätter (Titel, Legende), Eingabe-Datenblätter (Spieltag 01 – Spieltag 34), Statistik-Datenblätter sowie Diagramm-Datenblätter.

Zunächst sah das Entwicklungs-Konzept vor, ein einziges, großes Statistik-Datenblatt (Kader) zu erhalten, das als zentrales Nachschlage-Werk genutzt werden kann.

Im Laufe der Entwicklung der Wölfe-Statistiken gab es eine ständige und evolutionäre Ausweitung der Statistik-Datenblätter. Um die Übersichtlichkeit der Statistiken zu ermöglichen, wurden die Statistiken in verschiedene Kategorien eingeteilt und diesen Kategorien nach geordnet.

Es kristallisierten sich schnell zwei Ober-Kategorien heraus:

- i) Spielerstatistiken (einzelne Spieler betreffend)
- ii) Mannschaftsstatistiken

Die Mannschaftsstatistiken können zentral über das Datenblatt „Alle Spiele“ eingesehen werden.

Die Spielerstatistiken können – wie bereits erwähnt – über das Datenblatt „Kader“ eingesehen werden. Hier kann zudem auch die Tabelle der Spieler nach beliebigen Statistiken sortiert werden. Doch die schiere Menge der Spielerstatistiken machte eine weitere Unterteilung dieser Kategorie notwendig. Zurzeit gibt es acht Kategorien, die alle über ein eigenes Datenblatt aufgerufen werden können:

- i) Spielerstatistiken – Allgemein
- ii) Spielerstatistiken – Aktionen
- iii) Spielerstatistiken – Offensiv
- iv) Spielerstatistiken – Defensiv
- v) Spielerstatistiken – Standards
- vi) Spielerstatistiken – Spielzeit
- vii) Spielerstatistiken – Punkte-Tore
- viii) Entwicklung (Betrachtung ausgewählter Statistiken über die letzten 5 Spieltage bzw. letzten 5 Einsätze)

Zudem gibt es einige Diagramm-Datenblätter – üblicherweise ein Datenblatt pro Diagramm. Diagramme sind meist nicht nur grafische Repräsentanzen von Statistiken, sondern sollen durch Ihre Form eine andere Sichtweise auf einige Zahlen-Kolonnen geben und verschiedene Statistiken in Relation zu einander bringen.

Kann das Tool in kommenden Saisons noch oder für andere Vereine genutzt werden?

Ja! Auf dem zentralen Datenblatt „Liga“ kann aus einem Kreis von zurzeit 45 Mannschaften eine Liga aus 18 Mannschaften zusammengestellt werden. Aus dieser Liga-Auswahl wiederum kann dann die eigene Mannschaft erwählt werden, die Saison kann benannt werden und die Spiele der eigenen Mannschaft gegen alle Ligakonkurrenten können festgelegt werden.

Auf dem Datenblatt „Spielernamen“ können alle Spieler der eigenen Mannschaft editiert werden. Die Rückennummer sowie die Kaderzugehörigkeit nach Spieltagen jedes Spielers kann auf dem Datenblatt „Kader“ eingestellt werden. Auf dem Datenblatt „Konfiguration“ können alle Liga-Partien einer Saison in einer Über-Kreuz-Tabelle terminiert werden, in dem man den entsprechenden Spieltag einer Begegnung eingibt. Der Spieltag der zweiten Partie zwischen denselben Mannschaften wird automatisch errechnet.

Die Angaben auf dem Titelblatt (Vereinseblem, Vereinsfarben, Spitzname des Vereins im Titel) werden automatisch mit der Wahl des eigenen Vereins geändert.

Zurzeit können die Vorjahres-Ergebnisse noch nicht durch den Benutzer editiert werden. Sie sind momentan fest und ausgeblendet auf dem Datenblatt „Alle Spiele“ hinterlegt und können momentan noch nur durch den Autor verändert werden.

Fehler bei Gegentoren – Wie? Welche?

Tore fallen im Fußball nach Fehlern. Klar erkennbar sind meist Fouls, verlorene Zweikämpfe, verlorene Laufduelle oder Torwartfehler. Weniger deutlich sind Stellungsfehler, Nachlässigkeiten oder andere Unkonzentrierte Aktionen, durch die z.B. Überzahl in Ballnähe oder Vorteile in einem Zweikampf entstehen.

Um diese zu entdecken, muss oft genauer hingeschaut werden, die Position der jeweiligen Spieler auf dem Feld sowie Ihre Laufwege und Zweikampfführung bewertet werden.

Diese geschehen sehr häufig in jedem Spiel. Kein Spieler der Welt hat jemals ein komplettes Spiel ohne solche Fehler gespielt. Doch wenn diese zu Gegentoren führen, dann wird dies zu einer interessanten statistischen Größe.

Wenn also z.B. Spieler im defensiven Mittelfeld durch zu wenig Laufarbeit die Löcher im zentralen Mittelfeld zu groß werden oder Überzahl des Gegners entstehen lässt und deswegen z.B. sein Nebenmann schuldlos nicht in den Zweikampf kommt, dann wird dies ebenso gezählt wie das direkt verlorene Kopfballduell, mit dem der gegnerische Mittelstürmer das Tor köpft.

Manchmal ist sogar der Spieler, der gar nicht im Bild ist, (Mit-)Verursacher des Gegentores, nämlich dann, wenn er aufgrund seiner Spielposition und seiner Gegenspieler im Bild sein sollte.

Deswegen bleibt nur genaue Video-Analyse der Gegentore und der Spielzüge, wobei jeder Wölfe-Spieler einzeln analysiert wird, bis Fehler gefunden werden können.

Schlechte Leistungen – Wie werden diese bewertet?

Es gibt ein Datenblatt „Schlechte Leistungen“ mit einem entsprechenden Diagramm, das für jeden Spieler dessen Anzahl an Spielen mit schlechten Leistungen (sortiert nach verschiedenen Kategorien) darstellt.

Diese Kategorien sind:

- Platzverweise (absolute Zahl an Roten oder Gelb-Roten Karten)
- Fehler vor Gegentoren (absolute Zahl, siehe oben auf dieser Seite)
- Eigentore (Absolute Zahl)
- Auswechslungen vor der 61. Minute oder Auswechslung nach Einwechslung (Absolute Zahl)
- Spiele mit negativer Passquote (Anzahl der gelungenen Pässe ist kleiner als die Anzahl der misslungenen)
- Anzahl der Spiele mit einer Zweikampfquote von weniger als 40%
- Spiele > 3x im Abseits pro Partie
- Anzahl der Spiele überwiegend mit Note 5 oder schlechter bewertet
- Spiele mit negativer Bilanz von Flanken und Tacklings und Dribblings

Die beiden letzten Kategorien bedürfen einer zusätzlichen Erklärung.

Zurzeit werden pro Spieltag drei verschiedene, publizierte Spieltagsnoten für jeden Spieler eingetragen. Für jedes Spiel, in dem ein Spieler mehrheitlich mit der Note 5 oder schlechter bewertet wurde, erhält dieser in dieser Kategorie einen Wert von 1. Bei Nicht-Wertungen trotz Spielteilnahme (z.B. zu kurze Einsatzdauer) zählt die relative Mehrheit von durchgeführten Bewertungen.

In der Kategorie „Spiele mit negativer Bilanz von Flanken, Tacklings und Dribblings“ zählen ausschließlich Spiele, in denen ein Spieler sowohl mehr misslungene als gelungene Flanken, als auch mehr misslungene als gelungene Tacklings, als auch mehr misslungene als gelungene Flanken (jeweils falls überhaupt welche), was bedeutet, dass nur gewertet wird, falls ein Spieler sowohl eine negative Bilanz bei Flanken, als auch bei Tacklings, als auch bei Dribblings hat. Hat ein Spieler weder misslungene noch gelungene Aktionen in einer der drei Bereiche Dribblings, Flanken oder Tacklings in einem Spiel zu verzeichnen, so werden nur die Bereiche gewertet, in denen der Spieler Aktionen hat.

Beispiel: Spieler X wurde kurz vor Schluss eingewechselt, hat keine Tacklings bestritten, hat einen gelungenen, aber zwei misslungene Pässe gespielt und ein Dribbling verloren und keines gewonnen, dann wird dieses Spiel in der Kategorie „Spiele mit negativer Bilanz von Flanken, Tacklings und Dribblings“ für ihn gewertet.

Hat er aber stattdessen ein gelungenes Tackling bestritten (sonst wie vorher aufgezählt), so wird dieses Spiel für ihn nicht in jener Kategorie gewertet.

Datenimport – Wie geht das?

Auf dem Datenblatt „Import“ finden sich vier Buttons, mittels denen für einen bestimmten Spieltag alle Spieltags-Ergebnisse der Liga, alle Statistiken und Spiel-Ereignisse der Wölfe, sowie die Kicker- und BILD-Spieltags-Noten importieren kann. Während die Spieltagsnoten direkt mittels Internet-Verbindung abgerufen werden können, ist für den Import der anderen Daten eine vorherige Aufbereitung der im Internet verfügbaren Daten mittels bestimmten Aufbereitungs-Tools notwendig. Diese lesen die Daten aus dem Internet und bereiten sie in einer lokal gespeicherten HTML-Tabelle auf. Diese Tabelle wird dann durch die Import-Funktionen auf dem Import-Datenblatt eingelesen und in das jeweilige Spieltags-Datenblatt geschrieben.

Die Aufbereitungstools sind eine Eigenentwicklung des Autors und sind nicht öffentlich.

Deswegen ist die „Import“-Funktionalität im Großen und Ganzen nur durch den Autor selbst nutzbar.

Das Administrations-Datenblatt

Auch das Administrationsdatenblatt ist eher nicht für den „normalen“ Benutzer dieses Excel-Tools gedacht. Hiermit können – z.B. um Änderungen an Formeln, am Design, oder an Tabellentexten vorzunehmen – Datenblätter leicht ent- bzw. gesperrt werden. Zudem können die Dateneinträge einer ganzen Saison wieder aus der Datenmappe entfernt werden, um sie z.B. für eine neue Saison zu nutzen. Gerade diese Funktion ist nur mit größtmöglicher Umsicht zu nutzen.

Wo bleibt Feature X oder Statistik Y?

Tatsächlich handelt es sich bei der Excel-Tabelle um ein Tool im Beta-Stadium. Einer Prioritäten-Liste folgend wird es kommende Versionen geben, die umfangreichere Statistiken ermöglichen.

Hierbei bin ich auf Feedback und konstruktive Kritik aller User angewiesen, denn ein Tool ist nur so gut, so groß der gefühlte Nutzen für den Benutzer ist.

Schreibt mir einfach im Transfermarkt.de-Forum, wo ich als Benutzer „rossini“ bekannt bin oder schickt mir eine Email an: o.rosenkranz@estensis.de

In den folgenden User-Foren existiert ein Thread zur Software, in denen Neuigkeiten mitgeteilt und Diskussionen geführt werden können:

- Transfermarkt.de: http://www.transfermarkt.de/de/fohlen-statistiken-2012-2013/topic/ansicht_21_344535_seite1.html
- Torfabrik.net (bislang 2010): <http://www.torfabrik.net/fankurve/showthread.php?t=16310>
- Fohlen-hautnah.net (dito): <http://fohlen-hautnah.net/showthread.php?1623-Freie-Software-Fohlen-Statistiken-2010-2011>
- Borussia.de (dito): <http://forum.borussia.de/phpbb/viewtopic.php?f=8&t=39436>

Endbenutzer-Lizenzvertrag

1. Lizenz

Dieses Produkt wurde vom Autor für ausschließlich kostenlose Verbreitung erstellt und veröffentlicht. Es darf ohne Einschränkungen an jeden weitergegeben werden, jedoch in KEINERLEI Art für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Grundlegende Bedingung ist, dass das Produkt nur vollständig, unverändert und kostenfrei weitergegeben wird.

Es besteht keinerlei Gewährleistung jeglicher Art für das Produkt.

2. Haftung

Die Software und Ihre Dokumentation wird "wie sie ist" und ohne jede Gewährleistung für Funktion, Korrektheit oder Fehlerfreiheit zur Verfügung gestellt. Für jedweden direkten oder indirekten Schaden - insbesondere Schaden an anderer Software, Schaden an Hardware, Schaden durch Nutzungsausfall und Schaden durch Funktionsuntüchtigkeit der Software, kann der Autor nicht haftbar gemacht werden.

Ausschließlich der Benutzer haftet für die Folgen der Benutzung dieser Software. Der Autor dieses Produkts übernimmt keinerlei Haftung für Schäden jeglicher Art, die durch das Produkt selbst oder durch die Nutzung des Produkts entstehen.

In keinem Fall kann der Autor dieses Produktes für Schäden jeglicher Art verantwortlich gemacht werden.

3. Copyright

Das Produkt ist durch das deutsche Urhebergesetz geschützt, darf in keinerlei Weise verändert werden.

Alle in diesem Text, der Dokumentation und der Software verwendeten Produktnamen und eingetragenen Warenzeichen werden hiermit als Eigentum ihrer Besitzer anerkannt, unabhängig davon, ob sie als solche gekennzeichnet sind oder nicht.

Der Autor bedankt sich ausdrücklich beim TSV 1860 München für die Erlaubnis, Vereinsnamen und Vereinselemente unentgeltlich für nicht-kommerzielle Zwecke in diesem Tool zu nutzen. Alle Rechte verbleiben natürlich bei den Rechteinhabern.

4. Verbreitung des Produktes

Die Software darf nur in der Form weitergegeben werden, in der sie der Autor freigegeben hat. Andernfalls muss der Autor des Produktes sein explizites Einverständnis gegeben haben und ein Hinweis auf den Ursprungszustand des Produktes gegeben werden.

Alle Rechte an diesem Produkt bleiben dem Autor allerdings vorbehalten.

5. Abänderungen des Programms

Abänderungen am Programm sind nur durch den Autor zulässig. Einzige Ausnahme bildet das Befüllen der freigegebenen Zellen mit Statistischen Werten.

Die Dekompilierung, Disassemblierung oder Änderung der Software oder der Dokumentation ist untersagt.

Sollte eine der Bestimmungen, dieser Lizenzbestimmungen, unwirksam sein, so wird davon die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmungen gelten solche wirksamen Bestimmungen als vereinbart, die in ihrem Sinn der Absicht der unwirksamen Bestimmungen zugunsten des Autors am nächsten kommen.