

# Musterprüfung

## SCRUM Master Examination

### Einführung

#### Allgemeine Information

Die **Dauer** der Prüfung beträgt **60 Minuten**.

Die Prüfung erfolgt im **single-choice-Verfahren** und umfasst **40 Fragen**.

Die Prüfung gilt als **bestanden**, wenn Sie **27** oder mehr richtige Antworten haben.

Die **maximal erreichbare Punktzahl** ist **40**.

#### Bewertung

Pro Frage gibt es vier Antwortmöglichkeiten, von denen **eine Antwort** richtig ist. Jede **richtig** beantwortete Frage gibt **einen Punkt**. Bei **falsch** beantworteten Fragen gibt es 0 Punkte (aber keinen Punktabzug). Innerhalb einer Frage kann nicht weniger als 0 Punkte erreicht werden.

#### Papierbasierte Prüfungen

Alle Antworten sind auf dem beigegeführten Antwortbogen einzutragen. Nur diese werden bei der Auswertung berücksichtigt. Sämtliche Prüfungsunterlagen sind nach Abschluss dem Prüfer zurückzugeben.

**Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!**

Copyright © TÜV SÜD Akademie GmbH

All rights reserved. No part of this publication may be published, reproduced, copied or stored in a data processing system or circulation in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by TÜV SÜD Akademie GmbH. All other company, product or service names may be trade marks or service marks of others and are the property of their respective owners.

MA Muster

**1) Was gilt für die Einführung von Scrum in einer Organisation?**

- a) Ein Vorteil von Scrum ist es, dass die Größe der Organisation, in der Scrum eingeführt werden soll, keine Rolle spielt. Ob groß oder klein, die Einführungszeiten sind nahezu gleich
- b) Es ist ein Fehler, Scrum ausschließlich in einer Abteilung einzuführen und dabei das Zusammenspiel mit anderen Abteilungen bzw. Stakeholdern zu vernachlässigen
- c) Wenn Scrum eingeführt wird, sollte immer die gesamte Entwicklungsabteilung auf einmal auf Scrum umgestellt werden, um bessere Schnittstellen zu schaffen
- d) Bei einer schrittweisen Einführung von Scrum empfiehlt es sich, mit dem wichtigsten Produkt zu beginnen. Das unterstreicht das Management Commitment

**2) Welches Ziel verfolgt der Scrum Master im Daily Scrum?**

- a) Er stellt sicher, dass nur Mitglieder des Entwicklungsteams aktiv am Daily Scrum teilnehmen
- b) Er sorgt dafür, dass angesprochene Probleme auch direkt im Daily Scrum diskutiert werden, um zeitnah Lösungen zu erreichen
- c) Er überwacht die Einhaltung der "Daily Scrum Checklist" aus dem Scrum Guide
- d) Er leitet das Meeting, entscheidet die Sprecherreihenfolge und bestimmt die Inhalte

**3) Welche der nachfolgend genannten Aussagen trifft auf Scrum Rituale (Ereignisse, Events) zu?**

- a) Der Scrum Guide legt mit detaillierten Checklisten genau fest, welche Inhalte in welchem Meeting behandelt werden
- b) Vorschläge aus dem Scrum Guide für Timeboxen sind unter allen Umständen einzuhalten
- c) Die Reihenfolge von Review, Retrospektive und Planning darf beliebig geändert werden
- d) Der Scrum Master ist für das Stattfinden, die Einladung und die Moderation von Sprint Planning, Review und Retrospektive verantwortlich

**4) Welche Rechte und Pflichten hat das Entwicklungsteam in einem Scrum Projekt?**

- a) Das Entwicklungsteam ist für das Erreichen der Projektziele, vor allem das des Auslieferungszeitpunktes, alleine verantwortlich
- b) Das Entwicklungsteam kann alleine Verhaltensregeln für sich beschließen und sich dabei über organisationsweite Vorgaben hinwegsetzen
- c) Verantwortung für die Umsetzung von Anforderungen wird immer dem gesamten Entwicklungsteam übergeben, nicht einzelnen Entwicklern
- d) Jeweils ein Mitglied des Entwicklungsteams stellt in einem Teil seiner Arbeitszeit den Scrum Master

**5) Was gilt für das Sprint Planning?**

- a) Die Timebox des Sprint Plannings ist abhängig von der Anzahl der Entwicklungsteammitglieder
- b) Das Sprint Planning ist erst beendet, wenn alle Product Backlog Items, die im Product Backlog auf „ready“ stehen, ins Sprint Backlog übernommen worden sind
- c) Im Sprint Planning gibt es für den Aufwand von Anforderungen keinen Unterschied zwischen Brutto- und Netto-Arbeitszeit. Dies wird nur bei der Nutzenbewertung unterschieden
- d) Im Sprint Planning schlägt der Product Owner das Sprint Ziel vor und trifft eine Vorauswahl (Status „ready“) der möglichen Anforderungen, die zur Umsetzung anstehen

**6) Was gilt für das Scrum of Scrums?**

- a) Das Scrum of Scrums muss von einem dedizierten, nur exklusiv dafür zuständigen Scrum Master moderiert werden
- b) Da die Zeitvorgabe (Timebox) bei Scrum of Scrums stark von der Anzahl der Teams abhängig ist, gilt hier pro zu beantwortender Frage eine Minute. Daher gilt die Zeitvorgabe: 7 Teams à 4 Fragen = 28 Minuten
- c) Das „Botschafter-Verfahren“ zur Auswahl der Teilnehmer des Scrum of Scrums ist eine bewährte Praktik. Jeden Tag wählt und entsendet das Team einen Botschafter aus den Reihen aller Mitglieder
- d) Beim Scrum of Scrums nehmen immer alle Teilnehmer aller Entwicklungsteams teil (all team meeting)

**7) Welche der nachfolgend genannten Aussagen ist korrekt?**

- a) Die Timebox des Daily Scrums ist abhängig von der Größe des Entwicklungsteams
- b) Der Scrum Master nimmt nicht an den Meetings teil und wird nur bei Bedarf von anderen Personen hinzugezogen
- c) Die Bestandteile von Scrum sind modular und können je nach Bedarf einzeln ausgewählt werden
- d) Nur der Product Owner setzt die umgesetzten Anforderungen im Product Backlog auf „done“

**8) Wer ist dafür verantwortlich, das Sprint Ziel im Sprint Planning festzulegen?**

- a) Der Scrum Master
- b) Das gesamte Scrum Team
- c) Das Sprint Ziel wird vom Product Owner vorgegeben
- d) Nur das Entwicklungsteam

**9) Was gilt für das Sprint Backlog?**

- a) Das Sprint Backlog enthält ausschließlich Kundenanforderungen an das Produkt
- b) Das Sprint Backlog enthält ausschließlich interne Tasks des Entwicklungsteams
- c) Das Sprint Backlog ist ein internes Artefakt des Entwicklungsteams und dem Product Owner nicht zugänglich
- d) Um das Sprint Backlog zu visualisieren, kann ein Taskboard (ähnlich einem Kanban Board) verwendet werden

**10) Welche Regel gilt in einem Sprint?**

- a) Sprints sollten immer dieselbe Länge in Werktagen haben, deshalb werden sie bei Feiertagen im Sprint entsprechend verlängert
- b) Wenn ein Eintrag im Sprint Backlog nicht bis zum Sprintende fertiggestellt werden kann, kann der Sprint abgebrochen werden
- c) Die Dauer von Sprints variiert von Sprint zu Sprint
- d) Der Product Owner darf während eines Sprints die Anforderungen im Sprint Backlog nicht beeinflussen (z.B. Zusatzanforderungen aufnehmen)

**11) Wer ist dafür verantwortlich, den Fortschritt innerhalb eines Sprints zu verfolgen, um die Wahrscheinlichkeit der Zielerreichung abzuschätzen?**

- a) Das Scrum Team
- b) Das Entwicklungsteam
- c) Der Scrum Master
- d) Der Product Owner

**12) Welche der folgenden Aussagen zu Metriken in Scrum Projekten ist korrekt?**

- a) Velocity und Burndown Charts ergeben nur gemeinsam Sinn und müssen daher immer parallel erstellt werden
- b) Eine ideale Kurve im Velocity Chart ist die charakteristische Sägezahnkurve
- c) Burndown Charts eignen sich nur dazu, den Produktfortschritt über das ganze Projekt hinweg zu visualisieren. Innerhalb eines Sprints finden sie keine Anwendung, da dieser zu kurz für die notwendigen Analysen ist
- d) Burndown Charts eignen sich dazu, Restarbeitszeiten zu verfolgen und sind damit ein wichtiges Mittel, um die Wahrscheinlichkeit der Zielerreichung abzuschätzen

**13) Was gilt für das Daily Scrum?**

- a) Unter „Speech Token“ versteht man eine Technik, die im Daily Scrum angewendet werden kann, um Diskussionen zu verhindern, die die vorgegebene Timebox gefährden könnten
- b) Um das Team bei der Entwicklung innerhalb eines Sprints nicht zu behindern, sollte der Scrum Master nicht am Daily Scrum teilnehmen
- c) Der Product Owner veranstaltet das Daily Scrum
- d) Das Daily Scrum dient dazu, Probleme detailliert in der Gruppendiskussion zu lösen

**14) Was ist das Ergebnis der Sprint Review?**

- a) Gemeinsames Verständnis über den aktuellen Entwicklungsfortschritt
- b) Gemeinsames Verständnis, welche Anforderungen noch fehlen, um das Produktinkrement ausliefern zu können
- c) Ein gereviewtes Product Backlog, in dem die Prioritäten für den nächsten Sprint geklärt sind
- d) Eine Liste von Verbesserungen bezüglich des Scrum Prozesses, die das Entwicklungsteam im nächsten Sprint umsetzen wird

**15) Was gilt für das Product Backlog Refinement?**

- a) Das Product Backlog Refinement wird auch als Backlog Grooming (deutsch: Backlog Pflege) bezeichnet
- b) Das Product Backlog Refinement wird wie alle Scrum Rituale vom Scrum Master moderiert
- c) Beim Product Backlog Refinement handelt es sich um ein festes Scrum Ritual
- d) Das Entwicklungsteam hat auf das Product Backlog Refinement keinen Einfluss

**16) Welchen Sinn hat die "42-Points List"?**

- a) Die 42-Points List fasst die Anforderungen des Scrum Guides in 42 Punkten zusammen
- b) Die 42-Points List ermöglicht einen Vergleich zwischen agilen Methoden und klassischen Wasserfall-Methoden
- c) Die 42-Points List ist ein Self Assessment
- d) Die 42-Points List ist eine detaillierte Auflistung von Optimierungspotentialen in jedem Scrum Projekt

**17) Welche Regel gilt für Sprint Retrospektiven?**

- a) Sprint Retrospektiven bieten dem Entwicklungsteam die Möglichkeit, Verbesserungen für den nächsten Sprint zu planen
- b) In der Sprint Retrospektive wird anhand des Produktinkrements die aktuelle Entwicklungsqualität gemessen
- c) Sprint Retrospektiven finden nur bei Bedarf statt
- d) In der Sprint Retrospektive werden Aktivitäten und Pläne für die nächsten Tage synchronisiert

**18) Was gilt für die Skalierung großer und verteilter Projekte mit Scrum?**

- a) LeSS® eignet sich nur bedingt für den Einsatz mit Scrum, da es eigentlich auf der Wasserfallmethode basiert
- b) Ein Scrum Projekt gilt als verteilt, wenn an mehr als einem Standort gearbeitet wird
- c) Scrum kann nicht skaliert werden, da es rein für den Einsatz in kleinen Entwicklungsumgebungen (max. 1 Entwicklungsteam) konzipiert ist
- d) Ein Projekt gilt erst dann als groß, wenn mehr als fünf Teams beteiligt sind und an mehr als fünf Orten gearbeitet wird

**19) Welche Aussage bzgl. Kanban ist korrekt?**

- a) Kanban beschreibt den Führungsstil eines Servant Leaders und ist damit als Toolset für den Scrum Master geeignet
- b) Kanban-Tafeln eignen sich ausschließlich dazu, Produktionsprozesse zu unterstützen
- c) Kanban ist eine agile Methode zur Prozesssteuerung
- d) Der Begriff Kanban stammt aus dem japanischen und bedeutet so viel wie "Agilität"

**20) Was gilt für die Besetzung und Auswahl der Rolle des Product Owners in Scrum Projekten?**

- a) Der Product Owner sollte tiefgründiges Verständnis für Scrum haben und dieses in die Organisation tragen (Scrum evangelist)
- b) Der Product Owner sollte den Mehrwert des Produkts verstanden haben und kommunizieren können
- c) Es ist eine "good practice", in großen Projekten mindestens zwei Product Owner zu haben
- d) Ein Projekt muss mehrere Product Owner haben (permanente Vertretung wegen Urlaub, Krankheit, ...)

**21) Was gilt für die Besetzung und Auswahl der Rolle des Scrum Masters in Scrum Projekten?**

- a) Der Scrum Master ist bestenfalls auch der Vorgesetzte des Entwicklungsteams und trifft letztendlich die Entscheidungen, wer welche Arbeit auf welche Weise zu erledigen hat
- b) Der Scrum Master ist "servant leader" für das Entwicklungsteam und sollte daher angesehen und akzeptiert werden
- c) Der Scrum Master muss selbst auch Entwickler sein. Nur so kann er Fehler nachvollziehen, entsprechend einschreiten und verbessern
- d) Der Scrum Master muss aus den Reihen des Entwicklungsteams bestimmt werden (Selbstorganisation)



**22) Welche der folgenden Aussagen zu agilen Projekten ist korrekt?**

- a) Unter den Prinzipien der agilen Softwareentwicklung gibt es eine Hierarchie. Die ersten vier Prinzipien gelten als wichtiger als der Rest (Primus inter pares)
- b) Die empirische Prozesssteuerung basiert auf den Säulen Transparenz, Überprüfung und Disziplin
- c) Unter Cross-Skilling versteht man, dass Entwickler ihre Fähigkeiten (Skills) über mehrere Entwicklungsteams verteilen können (across one or more dev-teams)
- d) Agile Projekte richten sich nach den vier Grundsätzen und den zwölf Prinzipien des agilen Manifests aus

**23) Was bedeutet "Servant Leadership"?**

- a) Das Management einer Organisation bestimmt, welches Mitglied des Entwicklungsteams als Servant Leader (Teamleiter) eingesetzt wird
- b) Servant Leadership beschreibt mehrere konkrete Führungstechniken
- c) Servant Leadership ist ein philosophischer Führungsansatz
- d) Der Product Owner gilt als Servant Leader des Scrum Teams

**24) Was gilt für Continuous Deployment/Continuous Delivery bzw. für Continuous Integration?**

- a) Continuous Integration ist mit Scrum nicht vereinbar, da während eines Sprints keine Entwicklungsergebnisse ausgeliefert werden dürfen
- b) Continuous Integration und Continuous Delivery sind voneinander unabhängige Konzepte, die jeweils für sich vollständig sind
- c) Continuous Delivery kann nur im Rahmen von Softwareentwicklungsprozessen eingesetzt werden
- d) Continuous Delivery bezeichnet eine Sammlung von Techniken, Prozessen und Werkzeugen, die den Auslieferungsprozess eines Systems oder Produkts verbessern

**25) Wie kann der Product Owner vom Scrum Master unterstützt werden?**

- a) Durch die Übernahme der Verantwortung für das Produkt
- b) Bei der Organisation weiterer Meetings außerhalb der Scrum Meetings
- c) Durch die vollständige Übernahme des Product Backlog Managements
- d) Bei der Einführung von Entwicklungstechniken

**26) Welches der folgenden ist kein Input für das Sprint Planning?**

- a) Performance des Entwicklungsteams im letzten Sprint
- b) Das letzte Sprint Backlog
- c) Feedback der Stakeholder aus der Sprint Review
- d) Kapazität des Entwicklungsteams im nächsten Sprint

**27) Wer ist dazu befugt, einen Sprint abubrechen?**

- a) Der Scrum Master
- b) Der Kunde
- c) Der Product Owner
- d) Das Entwicklungsteam

**28) Welche Aussage bzgl. der Messung von Agilität ist korrekt?**

- a) Im Anhang des Scrum Guides befindet sich eine Checkliste, um objektiv zu bewerten, wie gut Scrum angewandt wird
- b) Der Scrum Master sollte regelmäßig messen, wie agil die von ihm betreuten Teams arbeiten
- c) Das Management und weitere Stakeholder können anhand der Velocity die Agilität des Entwicklungsteams messen
- d) Da objektive Messungen dem Prinzip der Transparenz widersprechen, sollten Scrum Projekte nicht von Externen bewertet oder gemessen werden

**29) Welche Rechte und Pflichten hat ein Scrum Master?**

- a) Der Scrum Master hat generell die Aufgabe, neue Denk- und Verhaltensweisen zu fördern, nicht jedoch beim Entwicklungsteam; dort ist dies die Aufgabe des Product Owners
- b) Unter gewissen Umständen kann ein Sprint abgebrochen werden. Dies geht nur mit der Zustimmung des Scrum Masters (Vetorecht)
- c) Der Scrum Master setzt in der Sprint Review die umgesetzten Anforderungen im Product Backlog auf „done“
- d) Der Scrum Master unterstützt den Product Owner und das Entwicklungsteam bei der Detaillierung von Product und Sprint Backlog

**30) Welche Aussage bzgl. DevOps ist korrekt?**

- a) Das DevOps-Modell beschreibt 16 konkrete Anforderungen zur Einführung einer agilen Entwicklungsumgebung
- b) DevOps beschreibt den Umstand, dass Entwicklung und Betrieb eines Systems oder Produkts von denselben Teams verantwortet werden
- c) Die Konzepte von DevOps funktionieren nur in den Bereichen Software und Hardware
- d) In den Rahmenwerken zu DevOps werden auch KPIs beschrieben, um getroffene Maßnahmen zu messen

**31) Wie wird in Scrum mit Impediments (Störfaktoren, Hindernisse) umgegangen?**

- a) Das Impediment Backlog sollte vom Scrum Master nicht öffentlich gepflegt werden, damit die Teammitglieder nicht wiederholt bereits bekannte Probleme ansprechen sondern sich auf ihre Arbeit fokussieren
- b) Der Scrum Master pflegt ein Impediment Backlog, das ebenfalls den Anforderungen der empirischen Prozesssteuerung genügen sollte (Transparenz, Überprüfung, Anpassung)
- c) Im Impediment Backlog sollten nie mehr als 10 Einträge enthalten sein. Unwichtigere Hindernisse sollten nicht aufgenommen sein, solange die bestehenden Einträge nicht gelöst sind
- d) Ein zentraler Aspekt von Scrum ist es, Probleme erst dann anzugehen, wenn sie als störend wahrgenommen werden und im Impediment Backlog aufgenommen wurden

**32) Welche ist keine typische Phase einer Retrospektive?**

- a) Ankommensphase (Regeln klären)
- b) Sammlung positiver und negativer Ereignisse
- c) Ausschlussphase
- d) Ursachenanalyse

**33) Was gilt nicht für die Besetzung und Zusammensetzung des Entwicklungsteams in Scrum Projekten?**

- a) In Scrum gibt es keine Sub-Teams innerhalb von Entwicklungsteams
- b) Die Selbstorganisation im Entwicklungsteam beinhaltet den Grundsatz, dass es im Team auch weiterhin Hierarchien geben soll
- c) Die Phase „Performing“ (nach Tuckmann) ist die optimale Phase, in der sich ein Entwicklungsteam befinden sollte
- d) Ein ideales Entwicklungsteam sollte laut Scrum Guide aus nicht weniger als 3 und nicht mehr als 9 Entwicklern bestehen

**34) Wie kann das Entwicklungsteam vom Scrum Master unterstützt werden?**

- a) Veränderung des Entwicklungsteams (Personalverantwortung) als Konsequenz der Performance-Messungen
- b) Durch die Zuweisung von Arbeitspaketen an einzelne Teammitglieder
- c) Einsatz des Scrum Masters als Teamleiter
- d) Coaching bei Selbstorganisation und Interdisziplinarität

**35) Worauf sollte der Scrum Master in Bezug auf die Scrum Artefakte achten?**

- a) In Scrum ist jedem Artefakt eine spezifische Rolle zugewiesen, die für die Pflege des Artefakts verantwortlich ist
- b) Alle Artefakte repräsentieren Wert und sollten auch entsprechend gestaltet sein
- c) Der Zugriff auf Artefakte wird durch den Kunden bestimmt
- d) Der Scrum Guide schreibt exakt vor, in welchem Format die Artefakte vorliegen müssen

**36) Was gilt für das Zusammenspiel zwischen Scrum Master und den anderen Rollen im Scrum Team?**

- a) Der Scrum Master ist nur für die Einhaltung der Schnittstellen zwischen Entwicklungsteam und Product Owner verantwortlich
- b) Der Scrum Master coacht nur das Entwicklungsteam
- c) Der Scrum Master ist für das Coaching aller Rollen zuständig
- d) Der Scrum Master coacht nur den Product Owner

**37) Wofür steht die 4L-Methode?**

- a) Die 4L-Methode ist eine Kategorisierung für die Definition of Done
- b) Die 4L-Methode ist eine Methode zur Priorisierung des Product Backlogs
- c) Die 4L-Methode ist eine Methode für Retrospektiven
- d) 4L steht für Love, Life, Laugh & Learn und beschreibt u.a. die Eigenschaften, die ein Entwicklungsteam in Scrum haben sollte

**38) An welchem Ereignis dürfen Stakeholder aktiv teilnehmen?**

- a) Sprint Review
- b) Sprint Retrospektive
- c) Sprint Planning
- d) Daily Scrum

**39) Was gilt für alle Rollen in Scrum Projekten?**

- a) Für die Beschaffung der Ressourcen in Scrum ist nach Scrum Guide der Product Owner verantwortlich
- b) Alle Rollen eines Scrum Teams müssen durch das Management festgelegt werden
- c) Alle Teilnehmer eines Scrum Projekts sind für das Erreichen des Entwicklungsziels mit verantwortlich
- d) Eine wichtige Eigenschaft von Scrum ist es, dass neben dem Scrum Master, dem Product Owner und dem Entwicklungsteam keine weiteren Rollen definiert werden dürfen

**40) Welche Aussage bzgl. der Konfliktlösung in Scrum ist korrekt?**

- a) In Scrum darf es keine Konflikte geben, weshalb der Scrum Master alle Konflikte ans Management eskalieren muss
- b) Das Daily Scrum ist als Meeting zur Konfliktlösung konzipiert
- c) Scrum beschreibt konkrete Handlungsempfehlungen für Scrum Master, um Konflikte zu lösen
- d) Feedback sollte grundsätzlich nur in Anwesenheit der Betroffenen gegeben werden

Punkte:	a	b	c	d	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Punkte:	a	b	c	d	
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Punkte:	a	b	c	d	
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Punkte:	a	b	c	d	
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

**Antwortbogen**

Datum: \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_

VA-Nr.: \_\_\_\_\_

**Teilnehmerdaten** (bitte in Blockschrift ausfüllen)

ID: 

P																			
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Anrede:  Frau  Herr

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Geburtsort: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

**Ergebnis:**

\_\_\_\_\_ von 40 maximal erreichbaren Punkten

entspricht \_\_\_\_\_ %

Prüfung bestanden

Prüfung nicht bestanden

\_\_\_\_\_  
Prüfungsbeauftragter





	a	b	c	d
1		<input checked="" type="radio"/>		
2	<input checked="" type="radio"/>			
3				<input checked="" type="radio"/>
4			<input checked="" type="radio"/>	
5				<input checked="" type="radio"/>
6			<input checked="" type="radio"/>	
7				<input checked="" type="radio"/>
8		<input checked="" type="radio"/>		
9				<input checked="" type="radio"/>
10				<input checked="" type="radio"/>

**Lösungsbogen**

Datum:

Ort:

VA-Nr.:

	a	b	c	d
11		<input checked="" type="radio"/>		
12				<input checked="" type="radio"/>
13	<input checked="" type="radio"/>			
14	<input checked="" type="radio"/>			
15	<input checked="" type="radio"/>			
16			<input checked="" type="radio"/>	
17	<input checked="" type="radio"/>			
18		<input checked="" type="radio"/>		
19			<input checked="" type="radio"/>	
20		<input checked="" type="radio"/>		

	a	b	c	d
21		<input checked="" type="radio"/>		
22				<input checked="" type="radio"/>
23			<input checked="" type="radio"/>	
24				<input checked="" type="radio"/>
25		<input checked="" type="radio"/>		
26		<input checked="" type="radio"/>		
27			<input checked="" type="radio"/>	
28		<input checked="" type="radio"/>		
29				<input checked="" type="radio"/>
30		<input checked="" type="radio"/>		

	a	b	c	d
31		<input checked="" type="radio"/>		
32			<input checked="" type="radio"/>	
33		<input checked="" type="radio"/>		
34				<input checked="" type="radio"/>
35		<input checked="" type="radio"/>		
36			<input checked="" type="radio"/>	
37			<input checked="" type="radio"/>	
38	<input checked="" type="radio"/>			
39			<input checked="" type="radio"/>	
40				<input checked="" type="radio"/>



B:628





# Bestehensgrenzen

Maximal erreichbare Punkte 40  
Bestanden ab 67 %

min. 27 Punkte

Punkte	Prozent	Punkte	Prozent	Punkte	Prozent
40	100 %	26	65 %	12	30 %
39	97 %	25	62 %	11	27 %
38	95 %	24	60 %	10	25 %
37	92 %	23	57 %	9	22 %
36	90 %	22	55 %	8	20 %
35	87 %	21	52 %	7	17 %
34	85 %	20	50 %	6	15 %
33	82 %	19	47 %	5	12 %
32	80 %	18	45 %	4	10 %
31	77 %	17	42 %	3	7 %
30	75 %	16	40 %	2	5 %
29	72 %	15	37 %	1	2 %
28	70 %	14	35 %		
min.--> 27	67 %	13	32 %		