

# Crazy – United

## Ausgabe 11/08

**Cash United, Dynamic United, Grand-Slam United, Heavy United  
Online, Kapitalisten –TDD, MF-United, NBA goes United**

Hallo Freunde vom Crazy United,

es gibt viel zu berichten, denn es ist ja Ostern. Allerdings müsst Ihr die Auswertung nicht suchen, denn sie befindet sich ja bereits in Eurem Postfach.

Wo fangen wir an?

Cash United ist nun auf die wirkliche Cash-Auswertung umgestellt.

Dynamic United. Die Regeln für die neue Saison sind fertig und natürlich im Heft enthalten. Sollte jemand Lust verspüren mitmachen zu wollen einfach die Regeln lesen und Startteam senden. Ein paar Regeln mussten modifiziert werden um die Stärke der Spieler nicht zu hoch werden zu lassen. Ich habe die neuen Regeln mit den alten Ergebnissen durchgerechnet und festgestellt, dass es mir doch besser gefällt als bisher. Start wird vermutlich Ende April sein, da ich in meinem zweiwöchigen Urlaub den Saisonbegleiter fertig stellen möchte.

Grand Slam United. Auch hier steht alles in den Startlöchern. Die Verkäufe zum Ende der Saison und WP + Gelder sind eingearbeitet. Beschwerden bitte gleich an mich richten. Die Endtabelle wird dann aber sowieso im Saisonbegleiter stehen. Auch hier werde ich den Saisonbegleiter bis Mitte April fertiggestellt haben.

Kapitalisten TDD fängt nun auch an. Helli hat mir die Vorgaben für Runde 1 gesendet mit den gleichzeitigen Regelerklärungen.

United goes NBA: Der Spieler Kieselschwein hat eine Namensänderung beantragt die genehmigt wurde.

Mehr United gibt es wie immer unter

<http://www.mfuinted.de/united/>

oder das Crazy Journal

unter

<http://www.mfuinted.de/crazy/>

Danke dass Ihr dabei seid

Gruß aus Wien

Michael

## Übersicht über die einzelnen Spiele:

**Cash United:** Auswertung Runde 2 im Journal **ZAT 11. April 2008**

**Eingegangene Züge (0):**

**Es fehlen (12):** The Horde, NDW, Leckereien, Only the good, Orks, Rinkes Balkan grill, Finanzmogule, Beer professionals, Stepis Soccer, Schaulust Dresden, Monty Python FC, FC Renaissance

**Dynamic United:** Regeln 2.Saison im Journal: **JETZT ANMELDEN** Saisonbegleiter folgt

**Grand Slam United:** Abschlussauswertung und Regeln 2.Saison im Journal **JETZT ANMELDEN, SAISONBEGLEITER FOLGT**

**Heavy United Online:** Auszug Runde 2 im Journal **ZAT: 11. April 2008**

**Eingegangene Züge (9):** Vienna Sweethearts, Red Devils Graz, Euro-Soccer, Leckereien, Gemüse FC, Wild Ones, Big Brother, DNA Utd., BR Mannheim, Wild Ones

**Es fehlen (3):** KLOmanen, Bad Girls, Schaulust Dresden,

**Kapitalisten TDD:** Regelwerk und Saisonbegleiter im Journal: **ZAT 27. März 2008**

**MF-United:** Auswertung Runde 3 im Journal **ZAT: 25. April 2008**

**Eingegangene Züge (0):**

**Es fehlen (12):** Leckereien, Big Brother Allstars, Euro-Soccer, Alcoholics, Nu gugge ma an, Inde Pop Heroes, Cocktail Shakers, Märchenstunde, EGNE Borussia, PAPnasen, Taz Devils, Proud of Vienna,

**NBA-United:** Auszug Runde 9 im Heft: **ZAT: 28. März 2008**

**Eingegangen (9):** Kiffe, FC Medieval, Renaissance, Leckereien, Seattle Supersonics, Isotopes, Royal Players, Hinterwäldler, AllStar Zines,

**Es fehlt (7):** Dirks Wunderwelt, BVB, Szolnok Strikers, Ice Levels, Meenzer Buben, Blut-Rot Mannheim, Dallas Mavericks,

# Cash United

1. Saison

Runde 2

22. März 2008

Die Teams waren alle wieder dabei und mein Computer hat sich für den einen oder anderen wieder was nettes überlegt.

## 3.Spieltag

### The Horde - NDW 2 : 2

**Torschützen:** Jamukha (4.), Belgutuqu (51.) \*\*\* ---

**Elfmertore:** - \*\*\* 2

Im Endeffekt ein gerechtes Ergebnis, wenn da nicht die 2 Elfmeter gewesen wären, die völlig überzogen waren.

### Leckereien - Monty Python FC 1 : 1

**Torschützen:** Ed v. Schleck (60.) \*\*\* ---

**Elfmertore:** - \*\*\* 1

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* Arthur Pewtey, Jean-Brian Zatapathique, Ron Geppo

Das sah hier eher wie eine Prügelei aus und der Punkt war alles andere als verdient, aber so ist das nun einmal in United.

### Finanzmogule - Only the good die young 1 : 2

**Torschützen:** B.Gates (34.) \*\*\* Elvis Aron Presley (10.), James Marshall Hendrix (22.)

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* James Marshall Hendrix, John Winston Lennon

Der erste Auswärtssieg in dieser Runde nach zwei mauen Unentschieden. Ist er verdient oder nicht? Naja.

### Stepi's Internet Soccer - Beer professionals 4 : 4

**Torschützen:** Explorer (2., 79.), Gericom (17.), Intel (52.) \*\*\* Schmucker (8., 89.), Lammsbraeu (63., 64.)

**Gelbe Karten:** Explorer \*\*\* ---

Und schon wieder ein Unentschieden. Ist schon faszinierend mit anzusehen wie dieses Unentschieden entstehen.

### FC Renaissance - Schaulust Dresden 1 : 1

**Torschützen:** Holy Indulgence (77.) \*\*\* Hauptbahnhof (12.)

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* Gewandhaus

Jetzt wird es langsam langweilig mit den Ergebnissen. Will denn kein Verein ein Spiel gewinnen?

### Rinkes Balkangrill - Orkblut ist grün 0 : 0

Gäääh. Naja gerechter als die restlichen Unentschieden jedenfalls.

## 4.Spieltag

### NDW - Finanzmogule 4 : 1

**Torschützen:** Ideal (33., 46., 71.), Hansaplast (51.) \*\*\* J.Ackermann (75.)

Ui ein Sieg, naja jetzt haben die Auswärtsteams ein Heimspiel welche vorher immer einen Punkt ergaunern konnten.

### Monty Python FC - FC Renaissance 1 : 0

**Torschützen:** Sam Trench (90.) \*\*\* ---

**Gelbe Karten:** Arthur Pewtey, Edward Ross \*\*\* ---

Und noch ein Sieg am 4. Spieltag. Was denn nun auf einmal los. Ok die Spassvögel haben verdient gewonnen, aber das war ja bisher egal.

### Orkblut ist grün - The Horde 1 : 3

**Torschützen:** Bargash Rückenschänder (37.) \*\*\* Tooril (29., 57.), Temuge (39.)

**Elfmertore:** - \*\*\* - (1 verschossen)

**Gelbe Karten:** Bane Eisenschädel, Belek Übelgreifer, Vlad Schneckenaal \*\*\* ---

Ist aber auch nur das was Du meinst Helli, oder? Vielleicht war aber auch nur der Computer Schuld an dem Ergebnis?

**Schaulust Dresden - Rinkes Balkangrill 0 : 0**

Ein gemütliches Unentschieden bei dem jeder zum Gegner meinte. Schiess Du nicht auf mein Tor, dann mach ich das auch nicht mit Deinem Tor. Einige Chancen gab es dann doch ohne Erfolg.

**Only the good die young - Stepi's Internet Soccer 6 : 1**

**Torschützen:** James Douglas Morrison (9., 50.), Charles Hardin Holly (22., 64.), Elvis Aron Presley (75.), James Marshall Hendrix (79.) \*\*\* ---

**Elfmertore:** - \*\*\* 1

**Gelbe Karten:** Charles Hardin Holly \*\*\* ---

Endlich mal wieder ein Spiel mit vielen Toren. Und das war auch die höchste Wahrscheinlichkeit in dieser Runde. Geht doch.

**Beer professionals - Leckereien 3 : 0**

**Torschützen:** Lammsbraeu (47.), Gaffel Koelsch (23.), Schmucker (30.) \*\*\* ---

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* Cornetto Erdbeer

Und auch hier ein gnadenloser Sieg für das bessere Team. Interessante Aufstellung der Leckereien wie ich finde.

**Pokalspiele 1.Runde Hinspiele****Only the good die young - Schaulust Dresden 4 : 0**

**Torschützen:** John Winston Lennon (68.), Michael Kelland Hutchence (21.), James Douglas Morrison (43.), Charles Hardin Holly (27.) \*\*\* ---

**Gelbe Karten:** Ronald Belfort Scott \*\*\* Bellevue

Ob das noch für das Rückspiel zu retten ist. Immerhin könnte man den Lucky Looser schaffen. Wird aber schwer bei der Vorlage.

**Monty Python FC - Leckereien 1 : 1**

**Torschützen:** Sam Trench (57.) \*\*\* Cornetto Nuss (54.)

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* Cornetto Erdbeer

Ein gemütliches Unentschieden zwischen den beiden Teams, was im Endeffekt keinem hilft, da es dafür nichts gibt.

**NDW - Rinkes Balkangrill 3 : 0**

**Torschützen:** Bausparvertrag (2., 75.) \*\*\* ---

**Elfmertore:** 1 \*\*\* -

**Rote Karten:** --- \*\*\* Smut Cigerwicz (67.)

Endlich einmal ein Spiel bei dem Stephan das richtige Ergebnis gemäß den Erwartungen sieht. Soll nicht oft vorkommen.

**Orkblut ist grün - Finanzmogule 2 : 1**

**Torschützen:** Vlad Schneckenaal (42.), Haldin Sturmbettel (33.) \*\*\* J.Creutzmann (50.)

Orkblut : 10- 9-21-28-10=97{0}

Kein Problem für die Orks die Finanzmogule zu schlagen. Ob das im Rückspiel auch klappen wird?

**The Horde - Beer professionals 2 : 3**

**Torschützen:** Belgotuqu (2., 42.) \*\*\* Bitburger (48.), Diebels (9.)

**Elfmertore:** - \*\*\* 1

Wow ein Auswärtssieg im Pokal. Der ist viel wert und der war auch noch verdient. Gratulation. Gute Taktik.

**Stepi's Internet Soccer - FC Renaissance 5 : 2**

**Torschützen:** Explorer (1., 23., 36., 41.), Intel (17.) \*\*\* Far East (1., 53.)

**Gelbe Karten:** Gericom, Google Earth \*\*\* ---

Und noch ein hoher Pokalerfolg für ein Heimteam. Wird der Computer neuerdings wieder normal oder gilt das nur bei Pokalspielen?

Tabelle nach der zweiten Runde

=====	Heim	Ausw.	Diff	Tore	Punkte	DP	Geld	Manager
1) Only the good	1 1 0	2 0 0	+ 9	11: 2	7: 1	20	2710	Jürgen Raschke
2) The Horde	1 1 0	1 1 0	+ 5	9: 4	6: 2	4	1720	Erlend Janbu
3) NDW	1 1 0	1 1 0	+ 4	9: 5	6: 2	0	2060	Uwe Meyer
4) Monty Phyton FC	1 1 0	1 1 0	+ 2	4: 2	6: 2	32	1250	Bernhard C. Witt
5) Schau Dresden	1 1 0	0 2 0	+ 3	5: 2	5: 3	12	1232	Björn Schober
6) Beer profession	2 0 0	0 1 1	+ 1	14: 13	5: 3	0	1561	Klaus Fritz
7) FC Renaissance	1 1 0	0 0 2	+ 2	14: 12	3: 5	4	1970	Daniël Hogetoorn
8) Leckereien	0 1 1	1 0 1	- 3	3: 6	3: 5	12	782	Stefan Dreier
9) Stepi's Soccer	1 1 0	0 0 2	- 8	12: 20	3: 5	24	1009	Stephan Schön
10) Orkblut	0 0 2	0 2 0	- 3	2: 5	2: 6	20	1560	Michael Hellige
11) Balkangrill	0 1 1	0 1 1	- 4	2: 6	2: 6	18	811	Stephan Rink
12) Finanzmogule	0 0 2	0 0 2	- 8	2: 10	0: 8	0	1480	Henry Springer

Torschützenliste

6 Explorer	(Stepi's Internet Soccer)
5 Far East	(FC Renaissance)
4 Middle Class	(FC Renaissance)
4 Gaffel Koelsch	(Beer professionals)
3 Tooril	(The Horde)
3 Ideal	(NDW)
3 Bellevue	(Schaulust Dresden)
3 Lammsbraeu	(Beer professionals)
3 Schmucker	(Beer professionals)
2 Temujin	(The Horde)

GM-Verkauf

1) **Ralph Christian Möbius V nT 1** (Wert: 342) für 400 an Only the good die young

Erwartungspunkte

xx) + 3.35 +++	xx) - 0.12
xx) + 2.31 ++	xx) - 0.29
xx) + 1.89 +	xx) - 1.00
xx) + 1.63	xx) - 2.81 -
xx) + 1.44	xx) - 3.14 --
xx) + 0.50	xx) - 3.76 ---

Ihr könnt ja einmal versuchen zu tippen welcher Verein Ihr seid ☺

Verschiedenes

Was die Regelfrage angeht so haben sich alle für das reine Geld entschieden. Beachtet aber folgende Reihenfolge?

Zuerst trainiert Ihr, dann werden Spielerkäufe, Verkäufe etc. durchgeführt.

Wenn Ihr einen negativen Betrag habt werden nun Zinsen fällig. Erst hinterher werden dann die Prämien gutgeschrieben. Solltet Ihr also mit dem Training in den negativen Bereich kommen fallen selbstverständlich Zinsen an.

Einige haben bei den Preisen Probleme. Es gelten folgende Preise in den Runde 1-7

Alter -1	Feld 500 pro Stufe, HIM 450 pro WP
Alter 0	Feld 400 pro Stufe, HIM 350 pro WP
Alter 1	Feld 300 pro Stufe, HIM 250 pro WP
Alter 2	Feld 200 pro Stufe, HIM 150 pro WP
Alter 3	Feld 130 pro Stufe, HIM 100 pro WP

**Vorschau auf die nächste Runde HV=6****5.Spieltag HV=6**

NDW - Schau Dresden :  
 Leckereien - The Horde :  
 Finanzmogule - FC Renaissance :  
 Stepiis Soccer - Monty Phyton FC :  
 Only the good - Orkblut :  
 Beer profession - Balkan grill :

**6.Spieltag HV=6**

The Horde - Stepiis Soccer :  
 Monty Phyton FC - NDW :  
 Orkblut - Beer profession :  
 Schau Dresden - Finanzmogule :  
 FC Renaissance - Only the good :  
 Balkan grill - Leckereien :

**Pokalspiele 1.Runde Rückspiele**

Schau Dresden - Only the good (0:4)    Finanzmogule - Orkblut (1:2)  
 Leckereien - Monty Python FC (1:1)    Beer profession - The Horde (3:2)  
 Balkan grill - NDW (0:3)    FC Renaissance - Stepi's Soccer (2:5)

<b>Sperren</b>
----------------

**Rinkes Balkan grill:** Smut Cigerwicz (1)

**ZAT für Runde 3 Freitag 11. April 2008 20 Uhr**

Aufstellungen Spielpaarungen 5+6 HV=6, Pokal Rückspiele HV=6, Training wer möchte, Neue Talente wer noch kann. Spielerkäufe nach den Spielen.

Gruß aus Wien

Michael

# Dynamic United

1. Saison

Final

9. März 2008

## 21.Spieltag

### **Low (Leaders of the world) - Dynamos Sponsoren 8 : 6**

**Torschützen:** Sarkozy (27., 51., 53., 72.), Schüssel (20., 42., 57., 89.) \*\*\* Sulo (11., 19., 88.), AIS (9., 39.), Achats Hotels (81.)

**Gelbe Karten:** Balkenende \*\*\* AIS, Achats Hotels

Ui jetzt wirs doch noch einmal spannend im Kampf um Platz 2. Wie die LOW auch immer das Spiel gewinnen konnten. Verdient war es sicher nicht.

### **Kurpfalz - Städtebund 0 : 12**

**Torschützen:** --- \*\*\* Jena (4., 22., 54., 78.), Iserlohn (11., 40., 67.), München (36., 76.), Leipzig (2., 53.), Nürnberg (71.)

Hier gibt es wie üblich nichts zu sagen. Die Kurpfälzer waren mal wieder mehr als überfordert.

## 22.Spieltag

### **Dynamos Sponsoren - Low (Leaders of the world) 11 : 1**

**Torschützen:** Achats Hotels (12., 31., 57., 63., 71., 82.), Sulo (9., 44., 49.), DVB (2.), Hamburg Mannheimer (57.) \*\*\* Sarkozy (72.)

**Gelbe Karten:** DVB \*\*\* Zapatero

Ich glaube nach diesem Sieg ist klar wer den Platz 2 innehat, oder?

### **Städtebund - Kurpfalz 17 : 0**

**Torschützen:** Hamburg (6., 46., 65., 68.), Leipzig (16., 58., 71.), München (10., 32., 45.), Iserlohn (19., 35., 60.), Nürnberg (12., 37.), Gelsenkirchen (10.), Dortmund (32.) \*\*\* ---

Und noch einmal ein knappes Ergebnis :-)

## Abschlusstabelle nach Runde 11

Pl)\Verein	Heim	Ausw.	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1) Staedte	9 2 0	10 0 1	+ 95	105: 10	40: 4	32	0.0	4638	Helli
2) Dynamos Sponsor	6 1 4	5 2 4	+ 28	84: 56	25:19	90	0.3	3902	Björn Schober
3) LOW	7 1 3	3 2 6	+ 9	78: 64	23:21	44	0.1	1960	Hardy Trautwein
4) Kurpfalz	0 0 11	0 0 11	-137	6:143	0:44	8	2.1	1020	Michael Epp

### **Nichtigaverkäufe**

**Dynamos Sponsoren:** AllCleanGebäudedienst (1245 kkj), Sächsische Zeitung (1108 kkj), Hamburg Mannheimer (363 kkj), Karlsruhe (377 kkj)

**Städtebund:** Aachen (819), Gelsenkirchen (817) und Hamburg (832).

### **GM-Kauf**

**Dynamos Sponsoren:** Reservist1 V III 1 (80 kkj), Reservist2 S III 1 (80 kkj)

**Städtebund:** Dummy 1 V III 1 (80 kkj), Dummy 2 M III 1 (80 kkj), Dummy 3 S III 1 (80 kkj)

Wie gehts weiter? Es werden jetzt die neuen Regeln kommen und dann ectl. Neueinsteiger Ihre Teams aufbauen. Ihr selber könnt mit dem Geld vor den ersten Spielen natürlich auch auf Einkaufstour gehen, bzw. Eure restlichen WP trainoeren.

## ZAT 18. April 2008

## Standard-Regelwerk

Es werden die normalen Oberfoul-Regeln gespielt mit einigen Ausnahmen

- 1) Ein Ausputzer darf ohne Verlust in der Verteidigung eingesetzt werden. Er kann die Qualifikation V erwerben, wenn er 6 mal in der Verteidigung gespielt hat.
- 2) Es darf pro Reihe nur 1 Feldspieler eingesetzt werden. **Maximal dürfen 6 Spieler in einer Reihe spielen (neu)**
- 3) Die Mannschaft, die den Torschützenkönig stellt, bekommt eine Prämie von 100 kkj. Sollten mehrere Spieler Torschützen an der Spitze stehen bekommt jeder 100kkj.
- 4) Es gibt eine Transferliste. In Runde 10 gibt es die letzte Möglichkeit Spieler auf die Transferliste zu setzen.
- 5) Private Handel sind erlaubt.
- 6) Es gibt kein GM-Angebot **siehe dazu Regelnummer 14)**
- 7) Eine Mannschaft darf maximal 19 Spieler besitzen.
- 8) Es ist keine Pflicht Talente zu entdecken
- 9) Ein Verein darf maximal 3 Talente entdecken
- 10) Ein Verein darf maximal 3 tiefgekühlte Talente besitzen
- 11) Ein Verein darf unendlich viele Talente besitzen.

**12) Pokal: Es wird in dieser Saison einen Pokal geben. Austragungsmodus je nach Teilnehmer**

13) Spieler dürfen erst nach den Spielen gekauft werden, einmalig vor der Saison mit dem gegebenen Kapital.

14) Es ist möglich bedingte Einkäufe durchzuführen. Wenn ich eine Sperre habe möchte ich .... kaufen.

15) Spieler können zu folgenden Preisen gekauft werden

Runde		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	
Alter -1	Feld	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	pro Stufe
Alter -1	HIM	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	pro WP
Alter 0	Feld	300	295	290	285	280	275	270	265	260	255	250	pro Stufe5
Alter 0	HIM	250	245	240	235	230	225	220	215	210	205	200	pro WP
Alter 1	Feld	250	240	230	220	210	200	190	180	170	160	150	pro Stufe
Alter 1	HIM	200	195	190	185	180	175	170	165	160	155	150	pro WP
Alter 2	Feld	150	147	144	141	138	135	132	129	126	123	120	pro Stufe
Alter 2	HIM	130	127	124	121	118	115	112	109	106	103	100	pro WP
Alter 3	Feld	120	116	112	108	104	100	96	92	88	84	80	pro Stufe
Alter 3	HIM	100	98	96	94	92	90	88	86	84	82	80	pro WP

TT können bis maximal Stufe 4 (Hintermannschaft) bzw. 5 (Feld) gekauft werden (neu)

NT und Alter I Spieler können bis maximal Stufe 10 gekauft werden

Alter II Spieler können bis Stufe 8 gekauft werden

Alter III Spieler können weiterhin bis Stufe 6 gekauft werden

Ein Torhüter oder Ausputzer kostet natürlich die doppelte Anzahl an kkj

Ein A I 5 kostet in Runde 1:  $5 * 2 = 10 * 200$  kkj = 2000 kkj in Runde 2: 1950 kkj

Saisonbegleiter Heavy United Hattrick 8.Saison

Ein VM II 7 kostet in Runde 1:  $7 * 160$  kkj = 1120 kkj + 20 % von 1120 (224) = 1344 kkj in Runde 2: 1294 kkj

16) Spieler können zum normalen Nichtligawert an die Nichtliga verkauft werden

17) Es gibt keine letzte Handelsrunde. Spieler können also noch vor dem Altern, sprich nach den letzten Spielen an die Nichtliga verkauft werden, wenn ein anderer jüngerer Spieler mehr DP besitzt und nicht altern soll. Spieler die eine Handelssperre besitzen können nach Runde 11 an die Nichtliga verkauft werden. Spieler die eine Handelssperre besitzen können nicht auf die Transferliste oder privat weitergehandelt werden.

18) Vor dem Altern muß der Verein 10 Feldspieler Alter 0-X und einen Torhüter Alter 0-X besitzen.

19) Es gibt keine Steuern

20) Spielernamen die wie ein bekannter Manager oder Spielleiter lauten sind ab sofort nur mit Genehmigung der Person erlaubt. Lediglich in der eigenen Mannschaft darf ein Manager ohne Bedenken mitspielen. Der Spielleiter kann aber in Ausnahmefällen dem Gesuch des Managers nachkommen, wenn es nicht gegen die guten Sitten ist.

21) Spieler, die bereits in der Ewigen Spielerliste verewigt sind können kein zweites Mal bei dem gleichen Verein auftauchen. Ansonsten bekommen sie den Zusatz XY II Beispiel: Max Mustermann gefällt dem Verein XY so gut, daß er noch einen Spieler dazuhaben möchte der so heißt. Deshalb bekommt er den Namen Max Mustermann

**22) Zu Beginn des Spiels werden die Teams mit 16.000 kkj aufgebaut. Sie unterliegen keinerlei Einschränkungen wie Alter, Stärke usw. mit Ausnahme der normalen Einschränkungen. Hintermannschaft maximal 10, bzw. siehe Regel 15**



## Zusätzliches Dynamic United Regelwerk

### Rot markierte Regeln sind neu

Pro Auswärtssieg erhält jeder eingesetzte Spieler des Teams 0,06 Punkte hinzu, für ein Auswärtsunentschieden 0,03  
 Pro Heimmiederlage verliert jeder eingesetzte Spieler des Teams 0,10 Punkte, bei einem Unentschieden  
 Hintermannschaftsspieler erhalten die Hälfte der Punkte

**Die eingesetzten Torhüter bekommen die Hälfte der Differenz zu Ihren Erwartungswerten je nachdem wie viel Tore prozentual zu den Torchancen ins Tor gingen addiert. Abgezogen wird die gesamte Differenz**

Ähnlich verhält es sich bei den Ausputzern

T Stärke	%		A Stärke	%
10	71		10	67
9	64		9	60
8	57		8	53
7	50		7	47
6	43		6	40
5	36		5	33
4	29		4	27
3	21		3	20
2	14		2	13
1	7		1	7
0	0		0	0

Pro Elfmeter der verwandelt wird bekommt der Torhüter der gegnerischen Mannschaft die Stärke/100 abgezogen.  
 Pro Elfmeter der gehalten wurden bekommt der Verein die Differenz zum Erwartungswert zu eins dazu addiert

T Stärke	%		verwandelt	Gehalten
10	50		-0,10	+0,05
9	45		-0,09	+0,06
8	40		-0,08	+0,06
7	35		-0,07	+0,07
6	30		-0,06	+0,07
5	25		-0,05	+0,08
4	20		-0,04	+0,08
3	15		-0,03	+0,09
2	10		-0,02	+0,09
1	5		-0,01	+0,1
0	0		0,00	unmöglich

**Pro Tor welches vom eigenen Spieler erzielt wurde bekommt der Spieler 0,05.**

**Wenn ein Ausputzer im Feld ein Tor erzielt bekommt er die Hälfte der Punkte.**

Jeder Verein darf einen oder mehrere Elfmeterschützen benennen. Der benannte Torschütze bekommt für einen verwandelten Elfmeter 0,10 Bonuspunkte. Für einen verschossenen Elfmeter werden ihm 0,05 Punkte abgezogen.  
 Hintermannschaftsspieler sind von dieser Regelung ausgenommen.

Pro Gelber Karte werden dem Spieler 0,04 an Punkten abgezogen.  
 Pro Roter Karte werden dem Spieler 0,1 Punkte abgezogen  
 Hintermannschaftsspieler bekommen den vollen Abzug

Ein Feldtalent welches eingesetzt wurde bekommt den Erfahrungsbonus pro Spiel hinzu in welcher Reihe er prozentual zu den gesamten WP eingesetzt wurde.

Ein Ausputzertalent welches im Feld eingesetzt wird bekommt den halben Erfahrungsbonus pro Spiel hinzu in welcher Reihe er prozentual zu den WP eingesetzt wurde.

Ein Torhütertalent bekommt wenn er nicht spielt pro Spiel zusätzlich zu dem Erwartungsbonus der Mannschaft den zweifachen Stärkewert des anderen Torhüters / 100 addiert. Dazu noch den Anteil an den erspielten Punkten

Ein Ausputzertalent bekommt wenn er nicht spielt pro Spiel zusätzlich zu dem Erwartungsbonus der Mannschaft den zweifachen Stärkewert des anderen Ausputzers / 100 addiert. Dazu noch den Anteil an den erspielten Punkten

**Ein Feldtalent welches nicht eingesetzt wurde bekommt die Feld-WP/1000 pro Spiel gutgeschrieben + erspielte Punkte**

**Ein Feldtalent kann erst in einer anderen Reihe eingesetzt werden wenn es 4 Spiele in der Stammreihe gespielt hat.**

**Gekaufte neue Talente <= Stufe 2 werden genauso behandelt wie neue Talente mit der Ausnahme dass sie jederzeit in fremden Reihen eingesetzt werden können. Gekaufte Talente > Stufe 2 wie normale Feldspieler**

**Ein tiefgekühltes Talent bekommt die erzielten WP des Vereins pro Runde gutgeschrieben. Ein Verein der auf Platz 6 steht bekommt 0,5 WP zu trainieren. Somit bekommt das tiefgekühlte Talent auch 0,5 WP hinzu**

**Erst wenn ein Spieler einen ganzen Zahlenwert übersteigt bekommt er die höhere Stufe.**

**Alle Spieler mit Ausnahme der eingesetzten Hintermannschaftsspieler und der tiefgekühlten Talente werden durch die Erwartungswerte des Spiels dividiert. Lediglich die Spieler die nicht als Talente gelten bekommen den Anteil an den Erfahrungswerten hinzu.**

**Beispiel: Ein Verein hat 10 Spieler außer den beiden eingesetzten Hintermannschaftsspielern und erzielen einen Erwartungswert von 2 Punkten. Der Verein besitzt 5 Feldtalente die als neue Talente gelten. Dann bekommen die 5 anderen Spieler  $2,00/10=0,2$  Punkte für das Spiel gutgeschrieben. Die Talente gehen leer aus.**

Ein gesperrter Spieler bekommt keinen Anteil von den erspielten Wahrscheinlichkeit-Punkte hinzu.

Pro Platz Differenz zum Tabellenführer bekommt der Verein 0,1 Trainings WP, die er auf seine Spieler verteilen kann. Minimaltraining ist 0,1 pro Spieler. Bei Hintermannschaftsspieler wird die Trainingssumme halbiert. Also 0,2 Trainingspunkte steigern den Wert um 0,1. Es gibt keine Pflicht zum trainieren. WPs können jederzeit aufgehoben werden. Es können maximal 4 WP mit in die nächste Saison genommen werden.

**Die Aufbaubedingungen für die 2. Saison betragen  
18.000 kKj Keine Einschränkungen sofern sie mit dem  
GM-Angebot konform sind.**

Jetzt anmelden wer mitspielen möchte.

# Grand Slam United

1.Saison

Runde 11

23. März 2008

## Nichtliga-Verkäufe

**United op Düsseldorfer Platt:** Pootz (480 kKj), Ürige (236 kKj), Teekanne (226 kKj)

**Williams Power:** Zsolti (528 kKj), Geri (152 kKj), Marus (480 kKj)

**Capital Cities:** Moskau (644 kKj), Oslo (176 kKj), Rom (656 kKj), Ankara (556 kKj)

**Fortuna Headz:** DJ Food (476 kKj)

**Stop Rock! United:** Stern Combo Meißen (252 kKj), Puhdys (1072 kKj), Karat (516 kKj)

**Meenzer Buben:** Trojan (80 kKj), Malte (40 kKj), Ejup (220 kKj), Mo (480 kKj), Frank (472 kKj), Vale (514 kKj), Mark (528 kKj)

**Ibiza Republic:** Bora Bora (952 kKj), Paella (240 kKj), Sangria (260 kKj), Cala Vadella (520 kKj)

**Helden vom Bökelberg:** Kneip (80 kKj), Frontzeck (480 kKj), Köppel (480 kKj), Danner (240 kKj)

**Law & Order:** Robocop (480 kKj), Der Bulle von Tölz (528 kKj), Barbara Salesch (528 kKj), Mike Hammer (40 kKj)

**Die Grüinkerne:** Hafer (416 kKj)

**Rachusclub Düsseldorf:** Fernando Luna (36 kKj)

## GM-Angebot

**United op Düsseldorfer Platt:** T III 1, X III 1, X III 1

**Williams Power:** X III 1, X III 1, X III 1,

**Capital Cities:** X III 1, X III 1, X III 1,

**Fortuna Headz:** -

**Stop Rock! United:** X III 1, X III 1

**Meenzer Buben:** X III 1, X III 1, X III 1, , X III 1,

**Ibiza Republic:** X III 1, X III 1, X III 1,

**Helden vom Bökelberg:** X III 1

**Law & Order:** T III 1

**Die Grüinkerne:** X III 1

**Rachusclub Düsseldorf:** -

## Tabelle nach Runde 11

Pl)Verein	S	U	N	S	U	N	Diff	Tore	Punkte	DP	LWP	+	MWP	Geld	Manager
1) Capital Cities	9	0	3	6	0	5	+ 49	105:56	30:16	76	3,5	+	1,0	2442	Stefan Dreier
2) Stop Rock!	7	0	3	5	0	4	+ 19	56:37	26:16	92	2,5	+	0,0	2328	Björn Schober
3) Die Grüinkerne	8	0	3	5	0	3	+ 4	41:37	26:12	20	4,0	+	0,0	1312	Henry Springer
4) Fortuna Headz	5	0	3	6	0	3	+ 8	62:54	22:12	40	3,5	+	2,0	3056	Hardy Trautwein
5) Rachusclub Dü	8	0	3	3	0	5	- 10	63:73	22:16	46	2,5	+	1,5	1403	Jürgen Raschke
6) U.op Düsseldorf	5	0	4	1	0	5	0	29:29	12:18	34	2,0	+	0,0	2522	Stephan Schön
7) Meenzer Buben	7	0	2	3	0	6	- 3	38:42	20:16	52	4,5	+	0,0	4374	Patrik Prekopp
8) H. v. Bökelberg	7	0	4	0	0	5	- 4	39:43	14:18	28	2,0	+	0,0	3220	Uwe Meyer
9) Ibiza Republic	3	0	5	1	0	5	- 9	28:37	8:20	64	2,5	+	0,0	3932	Holger Heiser
10) Williams Power	4	0	4	2	0	5	- 5	48:53	12:18	48	2,0	+	0,0	2020	Daniel Hogetoorn
11) USC Palermo	0	0	4	2	0	6	- 26	26:52	4:20	62	2,5	+	0,0	1600	Sven Poppendiek
12) Law & Order	3	0	4	0	0	3	- 7	27:34	6:14	28	2,0	+	1,0	4106	Michael Epp
13) BR Mannheim	0	0	1	1	0	3	- 15	6:21	2: 8	10	2,0	+	0,0	1660	Florian Lenz

Die Geldstände müssten stimmen. Es gab für die Teilnahme am Masters jeweils 100 kKj.

Die Teams Blut Rot Mannheim und USC Palermo werden aufgelöst und die gealterten Spieler landen gemäß den Regeln auf der Transferliste und können am Ende der 1.Runde ersteigert werden.

Saisonstart wird vermutlich Ende April sein. Ich werde den Saisonbegleiter versuchen bis 15.April 2008 fertigstellen, da dann mein Urlaub beendet ist.

# Grand Slam United

1.Saison

Mastersfinale New York

## New York City (Eis / 2 WP)

**New York City** [nu: ' jɔ : ɹ k] (offiziell **The City of New York**) ist eine Weltstadt an der Ostküste der Vereinigten Staaten. Die Stadt liegt im Bundesstaat New York und ist mit mehr als acht Millionen Einwohnern die größte Stadt der USA. Um sie vom gleichnamigen Bundesstaat zu unterscheiden, wird sie *New York City* oder kurz *NYC* genannt.

Ihr Gebiet umfasst die fünf *Boroughs* genannten Stadtbezirke Manhattan, Bronx, Brooklyn, Queens und Staten Island. Diese sind in weitere Stadtteile gegliedert. Die Metropolregion New York mit 18,8 Mio. Einwohnern ist einer der bedeutendsten Wirtschaftsräume und Handelsplätze der Welt, Sitz vieler internationaler Konzerne und Organisationen (so auch der Vereinten Nationen) und wichtiger Hafen an der amerikanischen Ostküste. Die Stadt genießt mit ihrer großen Anzahl an Sehenswürdigkeiten, den 500 Galerien, etwa 200 Museen, mehr als 150 Theatern und mehr als 18.000 Restaurants Weltruf in den Bereichen Kunst und Kultur.

So hier ist es das Mastersfinale der normalen Turniere um den Gesamtsieg. 8 Mannschaften kämpfen um die Goldene Krone in New York City um die Meisterschaft.

## Mastersfinale New York Achtelfinale

### **Die Grünkerne - United op Düsseldorfer Platt 1 : 0**

**Elfmertore:** 1 (1 verschossen) \*\*\* -

**Rote Karten:** --- \*\*\* Teekanne (47.)

**Gelbe Karten:** Buchweizen, Weizen \*\*\* Ürige

Das war dann noch einmal knapp für die Grünkerne dass die Düsseldorfer dezimiert wurden denn sonst hätte das Spiel auch ziemlich anders ausgehen können.

### **Rachusclub Düsseldorf - Fortuna Headz 1 : 2 n.V. (1 : 1)**

**Torschützen:** Ivan Lendl (88.) \*\*\* Andrea Parker (66.), DMX Krew (95.)

Der Rachusclub ist draussen. Tja das hätten sie sich sicher anders vorgestellt zumal sie doch das klar bessere Team waren.

### **Stop Rock! United - Meenzer Buben 0 : 1**

**Elfmertore:** - \*\*\* 1

**Gelbe Karten:** Perl, Rockhaus \*\*\* ---

Tja das kommt davon wenn man Härte einsetzt, da kann ein Spiel gleich nach hinten losgehen.

### **Helden vom Bökelberg - Capital Cities 2 : 3**

**Torschützen:** Wimmer (69.), Heynckes (39.) \*\*\* Tokio (28.), Stockholm (68.)

**Elfmertore:** - \*\*\* 1 (1 verschossen)

**Gelbe Karten:** Frontzeck, Wimmer \*\*\* Tokio

Knapper Sieg für die Capital Cities über die Helden. Dabei war die Mauer gut gebaut und lediglich ein Elfer führte bei den überharten Helden zur Niederlage .

Die Grünkerne - United op. Düssel	1:0	(1.20:0.50, 53.480 / 30.824 / 15.696)
Rachusclub Dü - Fortuna Headz n.V.	1:2	(1.30:1.00, 43.833 / 27.966 / 28.201)
H.v.Bökelberg - Capital Cities	2:3	(1.20:1.80, 25.944 / 23.726 / 50.330)
Stop Rock! - Meenzer Buben	0:1	(0.40:0.20, 25.955 / 59.730 / 14.314)

Mastersfinale New York Halbfinale**Die Grüinkerne - Fortuna Headz 5 : 1****Torschützen:** Weizen (8., 26., 74.), Mais (44., 79.) \*\*\* Andrea Parker (76.)**Elfmertore:** - (1 verschossen) \*\*\* -**Rote Karten:** --- \*\*\* Mira Calix (48.)**Gelbe Karten:** Hirse \*\*\* ---

Ja doch, ähem, naja vor der Roten Karten waren die Headz doch näher an einem Punkt dran, bzw. an einem Unentschieden. Da es heir aber keine Unentschieden gibt musste ein Team gewinnen und da waren die Grüinkerne deutlich im Vorteil.

**Meenzer Buben - Capital Cities 3 : 1 n.V. (1 : 1)****Torschützen:** Dominik (94., 118.), Matthias (21.) \*\*\* Rom (88.)

Die Capitals hatten mal wieder Pech gegen die Meenzer. Damit steht fest, dass die Meenzer das Finale bestreiten und die Cities einmal mehr leer ausgehen.

Die Grüinkerne - Fortuna Headz 5 : 1 ( 1.30: 0.60, 56.311 / 28.336 / 15.353)

Meenzer Buben - Capital Cities n.V. 3 : 1 ( 1.30: 2.10, 22.325 / 21.112 / 56.563)

Mastersfinale New York Finale**Die Grüinkerne - Meenzer Buben 0 : 1****Elfmertore:** - \*\*\* 1**Gelbe Karten:** Mais, Roggen, Triticale \*\*\* ---

Ich lach mich schlapp. Da will man noch von Gerechtigkeit reden. Der Meister in diesem Jahr heisst Patrik Prekopp mittels eines unberechtigten Elfmeters und dann auch noch unverdient gewonnen. Naja Stop Rock! Geschlagen, Capital Cities geschlagen und die Grüinkerne, das hat schon was wie ich meine.

Die Grüinkerne - Meenzer Buben 0 : 1 ( 1.70: 0.70, 62.403 / 23.709 / 13.888)

Tableau – New York

	<b>Viertelfinale</b>		<b>Halbfinale</b>		<b>Finale</b>	<b>Sieger</b>
1	Die Grüinkerne 1 - 0 United op Düsseldorf	<b>A</b>	Die Grüinkerne 5 - 1	<b>I</b>	Die Grüinkerne	<b>Meezer Buben</b>
2	Rachusclub Düsseldorf 1 - 2 Fortuna Headz		Fortuna Headz		0 - 1	
3	Stop Rock! United 0 - 1 Meezer Buben	<b>B</b>	Meezer Buben 3 - 1 n.V.		Meezer Buben	
4	Helden vom Bökelberg 2 - 3 Capital Cities		Capital Cities			

Pl\	Verein	S	U	N	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Meenzer Buben	3	0	0	+ 4	5: 1	6: 0	0	2,0	250	Patrik Prekopp
2)	Die Grüinkerne	2	0	1	+ 4	6: 2	4: 2	20	1,5	200	Henry Springer
3)	Capital Cities	1	0	1	- 1	4: 5	2: 2	4	1,0	150	Stefan Dreier
4)	Fortuna Headz	1	0	1	- 3	3: 6	2: 2	0	1,0	150	Hardy Trautwein
5)	H. v. Bökelberg	0	0	1	- 1	2: 3	0: 2	8	0,0	100	Uwe Meyer
6)	Rachusclub Dü	0	0	1	- 1	1: 2	0: 2	0	0,0	100	Jürgen Raschke
7)	U.op Düsseldorf	0	0	1	- 1	0: 1	0: 2	4	0,0	100	Stephan Schön
7)	Stop Rock!	0	0	1	- 1	0: 1	0: 2	8	0,0	100	Björn Schober

**Torschützen**

3 (1): **Weizen** (Die Grünkerne)

2 (3): **Andrea Parker** (Fortuna Headz), **Dominik** (Meenzer Buben), **Mais** (Die Grünkerne)

1 (8): **DMX Krew** (Fortuna Headz), **Heynckes** (Helden vom Bökelberg), **Ivan Lendl** (Rachusclub Düsseldorf), **Matthias** (Meenzer Buben), **Rom** (Capital Cities), **Stockholm** (Capital Cities), **Tokio** (Capital Cities), **Wimmer** (Helden vom Bökelberg)

**Elfmertore (3): Die Grünkerne (1), Meenzer Buben (2), Capital Cities (1)**

**Gelbe Karten**

1 (12) **Buchweizen** (Die Grünkerne), **Frontzeck** (Helden vom Bökelberg), **Hirse** (Die Grünkerne), **Mais** (Die Grünkerne), **Perl** (Stop Rock! United), **Rockhaus** (Stop Rock! United), **Roggen** (Die Grünkerne), **Tokio** (Capital Cities), **Triticale** (Die Grünkerne), **Ürige** (United op. Düsseldorf Platt), **Weizen** (Die Grünkerne), **Wimmer** (Helden vom Bökelberg)

**Rote Karten**

1(1): **Mira Calix** (Fortuna Headz), **Teekanne** (United op. Düsseldorf Platt)

# Grand Slam United

1.Saison

Mastersfinale Shanghai

## SHANGHAI (Parkett / 2 WP)

Die Hafenstadt **Shanghai** (seltener auch **Schanghai**, Shanghaisch: *Zanhe* /zɑ̃˥˥ ˈhe/), ist die bedeutendste Industriestadt der Volksrepublik China.

Das gesamte Verwaltungsgebiet Shanghais hat 18,4 Millionen Einwohner (2007). Davon sind 13,7 Millionen registrierte Bewohner mit ständigem Wohnsitz und 4,7 Millionen temporäre Einwohner) mit befristeter Aufenthaltsgenehmigung (*zànzhùzhèng*). Wird das geographische Stadtgebiet (hohe Bebauungsdichte und geschlossene Ortsform) als Grundlage genommen, leben in Shanghai 9,7 Millionen Menschen mit Hauptwohnsitz (2007). Der Ballungsraum (einschließlich Vororte) hat 15,1 Millionen Einwohner (2007).

Shanghai ist eine Regierungsunmittelbare Stadt, das heißt, sie ist direkt der Zentralregierung unterstellt und ihr Status entspricht dem einer Provinz. Das z. Z. 6.340,5 Quadratkilometer große Verwaltungsgebiet Shanghais stellt kein zusammenhängendes Stadtgebiet dar, sondern wäre – mit seiner außerhalb der eigentlichen Stadt dominierenden ländlichen Siedlungsstruktur – eher mit einer kleinen Provinz vergleichbar. Durch permanente Landgewinnungsmaßnahmen am seichten Bankett des Yangtse-Trichters (insbesondere im südöstlichen Zipfel) dürfte bereits die 6.400 Quadratkilometer-Marke erreicht sein.

In Shanghai liegt mit über 21,71 Millionen TEU pro Jahr der drittgrößte Containerhafen der Welt. Nach Gesamtumschlag ist der Hafen mit 537 Millionen Tonnen Waren im Jahre 2006 sogar der größte. Die Stadt ist ein wichtiger Verkehrsknotenpunkt und ein bedeutendes Kultur- und Bildungszentrum mit zahlreichen Universitäten, Hochschulen, Forschungseinrichtungen, Theatern und Museen.

### Viertelfinale Shanghai

#### **Rachusclub Düsseldorf - Stop Rock! United 2 : 1 n.V. (1 : 1)**

**Torschützen:** Manuel Orantes (6.), Pavel Korda (107.) \*\*\* Keimzeit (81.)

**Elfmertore:** - (1 verschossen) \*\*\* -

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* H & N, Perl

Der Rachusclub bleibt seiner Spitzenposition treu und schlägt Stop Rock! verdient wenn auch knapp erst in der Verlängerung.

#### **Capital Cities - Blut Rot Mannheim 3 : 1**

**Torschützen:** Freetown (88.), Tokio (16.), Stockholm (62.) \*\*\* Käfertal (25.)

**Elfmertore:** - \*\*\* - (1 verschossen)

**Gelbe Karten:** Ankara, Tokio \*\*\* ---

Eigentlich ist das Ergebnis eine Frechheit, aber Stan hatte sich ausgerechnet die falsche Taktik ausgesucht und so waren die Capital Cities ohne Mühe eine Runde weiter.

#### **Ibiza Republic - Fortuna Headz 0 : 3 n.E. (0 : 0 n.V., 0 : 0)**

**Elfmertore:** - \*\*\* - (1 verschossen)

**Gelbe Karten:** Bar LaNada, Bora Bora, Privilege \*\*\* Mariel Ito, Roots Manuva

Tja wenn kein Tor erzielt werden kann in 120 Minuten dann muss das Elfmeterschiessen herhalten und das war dann eine klare Sache für die Fortunas.

#### **Law & Order - Die Grünkerne 2 : 1 n.V. (1 : 1)**

**Torschützen:** Barbara Salesch (115.) \*\*\* Mais (15.)

**Elfmertore:** 1 (1 verschossen) \*\*\* -

**Gelbe Karten:** Inspector Columbo \*\*\* Buchweizen, Hafer

Ui was ist denn nun los. Der Favorit muss die Segel gegen die Rechtsverdreher streichen, die Ihnen unterlegen waren aber irgendwie viel mehr Glück hatten.

Rachusclub Club Dü	- Stop Rock!	n.V.	2:1	( 1.80:0.90, 58.964 / 23.287 / 17.749)
Capital Cities	- BR Mannheim		3:1	( 1.40:1.10, 43.541 / 28.474 / 27.985)
Ibiza Rpublic	- Fortuna Headz	n.E.	0:3	( 0.20:0.30, 13.561 / 62.321 / 24.118)
Law & Order	- Die Grünkerne	n.V.	2:1	( 0.50:1.00, 18.892 / 35.100 / 46.008)

Mastersfinale Shanghai Halbfinale

**Rachusclub Düsseldorf - Capital Cities 3 : 1 n.E. (0 : 0 n.V., 0 : 0)**

**Elfmertore:** - (1 verschossen) \*\*\* -

Ein knapper aber durchaus verdienter Sieg gegen die ersatzgeschwächten Hauptstädte, die immerhin trotz Sperre ins Elfmeterschiessen kam.

**Fortuna Headz - Law & Order 4 : 3**

**Torschützen:** Tranquility Bass (16., 50.), DMX Krew (42., 71.) \*\*\* Miss Marple (2.), Komissar Rex (69.), Barbara Salesch (30.)

**Elfmertore:** - \*\*\* - (1 verschossen)

**Gelbe Karten:** Aphex Twin \*\*\* Miss Marple

Trotz der Sperren waren die Headz deutlich überlegen und können sich über den Finaleinzug freuen. Wer wird der Gegner sein. Auch da wird Spannung angesagt sein.

Rachusclub Dü - Capital Cities n.E. 3:1 ( 0.50:0.20, 32.741 / 53.844 / 13.415)  
Fortuna HHeadz - Law & Order 4:3 ( 3.40:2.30, 61.178 / 15.922 / 22.900)

Mastersfinale Shanghai Finale

**Rachusclub Düsseldorf - Fortuna Headz 5 : 6 n.E. (1 : 1 n.V., 1 : 1)**

**Torschützen:** Phil Dent (56.) \*\*\* Mira Calix (11.)

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* Aphex Twin, DMX Krew

Auch das zweite Spiel geht ganz klar an den Außenseiter. Naja nicht ganz klar! Das Spiel war recht ausgeglichen mit minimalen Vorteilen für die Düsseldorffer. Somit geht der Pokalsieg an die Fortuna Headz.

Rachusclub Dü - Fortuna Headz n.E. 5:6 ( 0.60:0.60, 28.753 / 42.741 / 28.506)

Tableau - Shanghai

	<b>Viertelfinale</b>		<b>Halbfinale</b>		<b>Finale</b>	<b>Sieger</b>
1	Rachusclub Düsseldorf 2 - 1 n.V. Stop Rock! United	<b>A</b>	Rachusclub Düsseldorf	<b>I</b>	Rachusclub Düsseldorf	<b>Fortuna Headz</b>
2	Capital Cities 3 - 1 BR Mannheim		3 - 1 n.E. Capital Cities		5 - 6 n.E.	
3	Ibiza Republic 0 - 3 n.E. Fortuna Headz	<b>B</b>	Fortuna Headz		Fortuna Headz	
4	Law & Order 2 - 1 n.V. Die Grünkerne		4 - 3 Law & Order			

Pl)	Verein	S	U	N	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Fortuna Headz	3	0	0	+ 5	13: 8	6: 0	20	2,0	250	Hardy Trautwein
2)	Rachusclub Dü	2	0	1	+ 2	10: 8	4: 2	0	1,5	200	Jürgen Raschke
3)	Law & Order	1	0	1	0	5: 5	2: 2	8	1,0	150	Michael Epp
4)	Capital Cities	1	0	1	0	4: 4	2: 2	8	1,0	150	Stefan Dreier
5)	Die Grünkerne	0	0	1	- 1	1: 2	0: 2	8	0,0	100	Henry Springer
5)	Stop Rock!	0	0	1	- 1	1: 2	0: 2	8	0,0	100	Björn Schober
7)	BR Mannheim	0	0	1	- 2	1: 3	0: 2	0	0,0	100	Florian Lenz
8)	Ibiza Republic	0	0	1	- 3	0: 3	0: 2	12	0,0	100	Holger Heiser



## Torschützen

**2 (3): Barbara Salesch** (Law & Order), **DMX Crew** (Fortuna Headz), **Tranquility Bass** (Fortuna Headz)

**1 (10): Freetown** (Capital Cities), **Käfertal** (Blut-Rot Mannheim), **Keimzeit** (Stop Rock! United), **Komissar Rex** (Law & Order), **Mais** (Die Grünkerne), **Manuel Orantes** (Rachusclub Düsseldorf), **Mira Calix** (Fortuna Headz), **Miss Marple** (Law & Order), **Pavel Korda** (Rachusclub Düsseldorf), **Phil Dent** (Rachusclub Düsseldorf), **Stockholm** (Capital Cities), **Tokio** (Capital Cities),

**Elfmertore (4):** Fortuna Headz (8), Die Grünkerne (1), Rachusclub Düsseldorf (7), Capital Cities (1)

## Gelbe Karten

2: (1): **Aphex Twin** (Fortuna Headz),

1 (14): **Ankara** (Capital Cities), **Bar LaNada** (Ibiza Republic), **Bora Bora** (Ibiza Republic), **Buchweizen** (Die Grünkerne), **DMX Krew** (Fortuna Headz), **H & N** (Stop Rock! United), **Hafer** (Die Grünkerne), **Inspector Columbo** (Law & Order), **Mariel Ito** (Fortuna Headz), **Miss Marple** (Law & Oder), **Perl** (Stop Rock! United), **Privilege** (Ibiza Republic), **Roots Manuva** (Fortuna Haedz), **Tokio** (Capital Cities),

# Grand Slam United

## Regelwerk

Wir spielen United, nicht Tournited. Also jeder hat ein Team mit vielen Spielern, die er entsprechend seinen Gegnern aufstellen darf.

Es werden die normalen Oberfoul-Regeln gespielt mit einigen Ausnahmen:

- 1) Eine Saison dauert 11 Runden.
- 2) Ein Ausputzer darf ohne Verlust in der Verteidigung eingesetzt werden. Er kann die Qualifikation V erwerben, wenn er während 3 Turnieren mindestens ein Spiel jeweils in der Verteidigung gespielt hat.
- 3) Pro Runde werden 2 Turniere angeboten, die unterschiedliche Wertungsqualifikationen haben können. Jedes Team darf sich pro Runde für ein Turnier anmelden. Die Turniere selber werden im KO-System ausgewertet. Der Spielplan wird vorab komplett veröffentlicht, bei dem jedes Team sieht, gegen wen es in der aktuellen Runde antreten wird und in den darauf folgenden treffen kann.
- 4) Alle 2 Runden wird ein Mastersturnier zusätzlich angeboten. Hier sind alle Teams verpflichtet teilzunehmen. Somit gibt es die Mastersturniere in Runde 3, 5, 7, 9. In den Runde 4,6,8,10 Wird ein Teamwettbewerb durchgeführt.
- 5) Im Teamwettbewerb spielen 2 Teams A+B zusammen gegen zwei andere Teams C+D. Zuerst spielt Team A gegen Team C. und Team B gegen D. Anschließend spielen beide Teams in einem Doppel zusammen. Dabei werden die Hintermannschaftsspieler sofern aufgestellt zusammengezählt und dann halbiert. Die Feldspieler werden entsprechend Ihrer Reihen aufsummiert. Je nach Auslosung darf sich das erstgenannte Team den Belag aussuchen. Härte ist erlaubt.
- 6) Nach erfolgter Auswertung der Spiele der ersten Runde bekommen die Manager eine Teilauswertung, mit den Ergebnissen, damit man weiss wer der nächste Gegner ist. Ausgeschiedene Mannschaften haben Pause bis zum nächsten Turnier. Die nächste Runde startet, wenn die beiden aktuellen Turniere beendet sind. Ein Mastersturnier und der Teamcup können über 2 Runden gehen.
- 7) In Runde 11 wird der Grand-Slam-Cup und der Masters-Cup ausgetragen. Dort nehmen die 8 besten Mannschaften der jeweiligen Wertungen teil.
- 8) Die entsprechenden WP für den Turniersieg entsprechen Ihrer Wertigkeit. Die Masterturniere haben einen Siegeswert von 2 WP. Alle anderen haben einen Wert von 1,5 oder 2 WP.
- 9) Prämien: Für die Runde 1-11 bekommt ein Team 2 WP pro Runde. Für die Teilnahme an einem Turnier ebenso noch 100 kkj. Für jeden Sieg in einem Spiel gibt es 50 kkj. Der Turniersieger bekommt die entsprechenden WP die ausgeschüttet werden. Entsprechend der Verlierer 0,5 WP weniger usw.

Ausgegeben ist das Turnier mit 2 WP für den Sieger

Beispiel: Im Turnier in Essen nehmen 20 Teams teil

Platz 1 bekommt 2 WP, Platz 2 1,5 WP Platz 3-4 1 WP Platz 5-8 0,5 WP, Alle anderen 12 Mannschaften gehen leer aus.

Platz 1 bekommt 1,5 WP, Platz 2 1 WP Platz 3-4 0,5 WP Alle anderen 16 Mannschaften gehen leer aus.

Wertungen für die Finals:

Vorrunde: 8 Mannschaften: Wertung 1 \* Turnierwertung = 2 / 1,5 P für die Verlierer

16 Mannschaften Hauptfeld 2 \* Turnierwertung = 4 / 3 P für die Verlierer

8 Mannschaften Viertelfinale 4 \* Turnierwertung = 8 / 6 Punkte

4 Mannschaften Halbfinale 8 \* Turnierwertung = 16 / 12 Punkte

2 Mannschaften Finale 16 Punkte\* Turnierwertung = 32 / 24 Punkte, Sieger 32 Punkte\* Turnierwertung = 64 / 48 Punkte

Nach jeder Runde gibt es eine Setzliste entsprechend der Punkte mit den besten 8 Mannschaften (ab 16 Teilnehmer), bzw. je nach Teilnehmer 4 besten Mannschaften (bei 8 Teilnehmer)

10) Jede Mannschaft kann vor einer Saison einen Untergrund wählen auf dem Sie trainieren und spielen können. Es gibt 4 unterschiedliche Beläge auf denen die Turniere ausgetragen werden. Hartplatz, Stein, Matsch, Rasen. Entsprechend Ihrer Beläge haben Mannschaften die auf diesem Belag das Spielen gewohnt sind einen Bonus von +1/pro Feldspieler. Ein S I 10 ist somit in diesem Turnier ein S I 11 und ebenso seine Mitspieler. Ein A I 10 würde im Feld als Verteidiger ein V I 11 abgeben, da Ausputzer in der Verteidigung keinen Wert abgezogen bekommen, ansonsten einem MS I 10 gleichgestellt. Diesen Bonus behält das Team über die gesamte Turnierzeit.

Pro Saison werden jeweils 6 Turniere auf jedem Belag durchgeführt. Jeder Belag hat davon auch ein Grand Slam Turnier. Der Grand-Slam Cup und das Masters Finale am Ende der Saison werden auf einem goldenen Belag ausgetragen (neutral)

11) Ein Talent benötigt 2 Turniere um eingespielt zu sein, egal wie oft es in diesen Turnieren spielt. Fremdqualifikationen zählen wie im normalen United. Es reicht also aus ein Talent bei zwei Turnieren im ersten Spiel einzusetzen um es nach dem 2. Turnier als eingespielt gelten zu lassen. Während eines Turniers kann kein Spieler die Eigenschaft eingespielt erhalten.

Fremdqualifikationen und Talenteinspielungen gibt es auch im Masters.

12) Strafen in normalen Turnieren: Gelbe Karten zählen 4 DP, Rote Karten 10 DP. Erreicht ein Spieler einen Wert von 10 DP so ist er für das nächste Spiel im Turnier gesperrt. Sollte das Team in diesem Turnier nicht mehr spielen wird die Sperre auf das nächste Turnier angewendet. Nach seiner Sperre werden 10 DP abgezogen. Hat ein Spieler also 3 Gelbe Karten so hat er nach der 3. Gelben Karte ein Spiel Pause und startet nach seiner Sperre bei 2 DP. Die DPs werden mit ins neue Turnier übernommen.

13) Strafen im Masters: Gelbe Karten zählen 5 DP, Rote Karten 10 DP. Erreicht ein Spieler einen Wert von 10 DP so ist er für das nächste Spiel im Turnier gesperrt. Sollte das Team in diesem Turnier nicht mehr spielen wird die Sperre auf das nächste Turnier angewendet. Nach seiner Sperre werden 10 DP abgezogen. Hat ein Spieler also 2 Gelbe Karten so hat er nach der 2. Gelben Karte ein Spiel Pause und startet nach seiner Sperre bei 0 DP. Die DPs werden mit ins neue Turnier übernommen.

14) Strafen im Teamcup: Gelbe Karten in den Einzelspielen werden den jeweiligen Teams zugerechnet. Gelbe Karten zählen 5 DP, Rote Karten 10 DP. Erreicht ein Spieler einen Wert von 10 DP so ist er für das nächste Spiel im Turnier gesperrt. Sollte das Team in diesem Turnier nicht mehr spielen wird die Sperre auf das nächste Turnier angewendet. Nach seiner Sperre werden 10 DP abgezogen. Hat ein Spieler also 2 Gelbe Karten so hat er nach der 2. Gelben Karte ein Spiel Pause und startet nach seiner Sperre bei 0 DP. Die DPs werden mit ins neue Turnier übernommen. Im Doppelspiel wird die Auswertung anhand des Schemas des DC-Cup durchgeführt und entsprechende Strafen verhängt. Der Maximale Härteeinsatz ist beim Doppel auf 6 Härtepunkte begrenzt.

bei 5 gelben Karten werden 7 WP gesperrt

bei 9 gelben Karten werden 8 WP gesperrt

bei 12 gelben Karten werden 9 WP gesperrt

bei 14 gelben Karten werden 10 WP gesperrt

jede weitere gelbe Karte führt zu einer Sperre von 11 WP

15) Es darf pro Reihe nur 1 Feldspieler eingesetzt werden.

16) Es gibt eine Transferliste, es gibt keine letzte Handelsrunde. Ein Spieler der in der letzten Runde auf die Transferliste gesetzt wird altert normal.

17) Private Handel sind bis vor den Spielen zu Runde 10 erlaubt.

18) Es gibt kein GM-Angebot, Spieler dürfen gemäß Regel 25-33 nach den Spielen gekauft werden. Letztmalig nach Runde 11.

19) Spieler von aufgelöste Mannschaften werden in Runde 1 der nächsten Saison auf dem GM-Markt nach Alterung angeboten um Ihnen das Weiterspielen zu ermöglichen.

20) Eine Mannschaft darf maximal 19 Spieler besitzen.

21) Man darf maximal 6 Spieler in einer Reihe aufstellen

22) Es ist nicht möglich einen negativen Kontostand zu bekommen.

23) Es ist keine Pflicht Talente zu entdecken.

24) Ein Verein darf maximal 3 Talente entdecken.

25) Ein Verein darf unendlich viele Talente besitzen.

26) Es ist möglich bedingte Einkäufe durchzuführen. Wenn ich eine Sperre habe möchte ich .... kaufen.

27) tT können bis max. 4 (Hintermannschaft) bzw. max. 5 (Feld) gekauft werden.

28) nT und Alter I Spieler können bis maximal Stufe 10 gekauft werden.

29) Alter II Spieler können bis Stufe 8 gekauft werden.

30) Alter III Spieler können weiterhin bis Stufe 6 gekauft werden.

31) Fremdqualifikationen kosten 20 % mehr.

32) Käufe ohne Name oder Kaufpreis werden nicht durchgeführt !!!!

33) Spieler können zu folgenden Preisen gekauft werden. Preis ist pro WP angeführt

Runde		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11		
Alter -1	Feld	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	pro	WP
Alter -1	HIM	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	pro	WP
Alter 0	Feld	300	295	290	285	280	275	270	265	260	255	250	pro	WP
Alter 0	HIM	250	245	240	235	230	225	220	215	210	205	200	pro	WP
Alter 1	Feld	250	240	230	220	210	200	190	180	170	160	150	pro	WP
Alter 1	HIM	200	195	190	185	180	175	170	165	160	155	150	pro	WP
Alter 2	Feld	160	154	148	142	136	130	124	118	112	106	100	pro	WP
Alter 2	HIM	130	127	124	121	118	115	112	109	106	103	100	pro	WP
Alter 3	Feld	120	116	112	108	104	100	96	92	88	84	80	pro	WP
Alter 3	HIM	100	98	96	94	92	90	88	86	84	82	80	pro	WP

Beispiele:

Ein A I 5 kostet in Runde 1:  $5 * 2 = 10 * 200$  kkj = 2000 kkj in Runde 2: 1950 kkj.

Ein VM II 7 kostet in Runde 1:  $7 * 160$  kkj = 1120 kkj + 20 % von 1120 (224) = 1344 kkj in Runde 2: 1294 kkj.

Denkt dran auch tT zählen zu den 9 Talenten und den 19 Spielern.

34) Spieler können zum normalen Nichtligawert an die Nichtliga verkauft werden.

35) Vor dem Altern muß der Verein 10 Feldspieler (**keine tTs**) und einen Torhüter Alter 0-X besitzen.

36) Bis 5000 kkj ist jeder Geldbetrag Steuerfrei, für jede 100 kkj über den 5000 wird von der Differenz zu 5000 kkj 2% Steuern genommen. Sprich bei einem Kapital von 6000 kkj zahlt der Verein 20% Steuern, also 200 kkj. Bei einem Kapital von 8000 zahlt der Verein 60%, also 1800 kkj und 10000 kkj sollte am Ende keiner auf seinem Konto haben ☺

37) Spielernamen die wie ein bekannter Manager oder Spielleiter lauten sind nur mit Genehmigung der Person erlaubt. Lediglich in der eigenen Mannschaft darf ein Manager ohne Bedenken mitspielen. Der Spielleiter kann aber in Ausnahmefällen dem Gesuch des Managers nachkommen, wenn es nicht gegen die guten Sitten ist.

38) Spieler, die bereits in der Ewigen Spielerliste verewigt sind können kein zweites Mal bei einem Verein auftauchen. Ansonsten bekommen sie den Zusatz XY II.

39) Ein Verein kann jederzeit in die Saison einsteigen und bekommt die gleiche Anzahl wie ein Verein der in einem Turnier mit der schwächsten Wertung in der ersten Runde ausgeschieden ist. Somit darf er entsprechend WPs der Anzahl der Runde trainieren bis zu seinem Einstieg.

Jeder Verein bekommt 16000 Startkapital zu Verfügung mit denen er sein Team aufbauen darf. Preise für Spieler gelten wie in Runde 1. Geld welches er nicht benötigt wird seinem Konto gutgeschrieben

Jeder Verein muss 10 einsatzfähige Feldspieler Stärke >0 und einen Torhüter Stärke > 0 zu Beginn haben. Es ist möglich Spieler jeden Alters zu kaufen, allerdings darf man maximal 5 Spieler gleichen Alters im Team haben

Turnierplan:

- 1.Runde Tokio (1,5/M), Brasil (1,5/H)
- 2.Runde Rom (2/R), Helsinki (2/S)
- 3.Runde Wien (1,5/M), Stockholm (2/S) + **Masters London (2,R)**
- 4.Runde Buenos Aires (1,5/R), Hannover (2/H) **1.Runde Teamcup**
- 5.Runde Berlin (2/M), Sidney (1,5/H) + **Masters Kairo (2,S)**
- 6.Runde Los Angeles (2/R), München (2/M) **2.Runde Teamcup**
- 7.Runde Oslo (1,5/S), Stuttgart (1,5/M) + **Masters Paris (2,H)**
- 8.Runde Kopenhagen (1,5/H), Madrid (1,5/S) **3.Runde Teamcup**
- 9.Runde Moskau (1,5/S), Zürich (1,5/R)+ **Masters Melbourne (2,M)**
- 10.Runde Manchester (1,5/R), Dublin (2/H) **4.Runde Teamcup**
- 11.Runde New York (2 WP), Shanghai (2 WP) Neutral Finale Teamcup (Neutraler Belag)

Fettgedruckt= Grand-Slam Turniere

Hartplatz=H

Stein=S

Matsch=M

Rasen=R

ZAT wird alle 2 Wochen Freitag sein, sofern die Mannschaften noch im Turnier sind.  
Ich benötige Euer Team bis spätestens 25. April 2008

**Mailadressen: michaelfrenzel „at“ gmx.at ; crazyunited „at“ gmx.at**

Gruß Michael

# Heavy United Online

9. Saison

Runde 1

7. März 2008

## Heavy United Online - Runde 2 / 3. Spieltag

Leckereien	- BR Mannheim	4 : 3	( 2.98: 2.21,	54.512 / 17.615 / 27.872)
DNA Utd.	- Red Devils Graz	2 : 2	( 3.03: 3.74,	31.119 / 15.809 / 53.072)
Schau Dresden	- Euro-E-Soccer	6 : 0	(10.03: 0.50,	99.992 / 0.007 / 0.001)
Wild Ones	- Bad Girls	4 : 0	( 2.31: 1.00,	68.142 / 18.356 / 13.502)
Big Brother	- Vie.Sweethearts	1 : 1	( 0.88: 0.80,	35.088 / 34.388 / 30.524)
KLOmanen	- Gemüse FC	0 : 1	( 0.60: 2.40,	6.791 / 14.737 / 78.472)

## Heavy United Online - Runde 2 / 4. Spieltag

BR Mannheim	- Schau Dresden	0 : 5	( 2.21: 3.74,	18.935 / 14.239 / 66.826)
Red Devils Graz	- Big Brother	16 : 1	(15.13: 2.89,	99.964 / 0.025 / 0.012)
Gemüse FC	- Leckereien	2 : 7	( 4.40: 5.57,	28.395 / 12.556 / 59.049)
Vie.Sweethearts	- KLOmanen	0 : 0	( 2.02: 0.50,	74.557 / 17.955 / 7.488)
Euro-E-Soccer	- Wild Ones	7 : 3	( 8.00: 3.80,	89.647 / 4.924 / 5.429)
Bad Girls	- DNA Utd.	2 : 8	( 1.74: 6.26,	2.310 / 3.390 / 94.300)

## Heavy United Online - Runde 2 / Pokalspiel 1. Runde Hinspiele

Wild Ones	- Gemüse FC	3 : 12	( 5.80:13.20,	1.759 / 1.559 / 96.682)
Big Brother	- BR Mannheim	0 : 2	( 0.50: 2.80,	3.274 / 9.404 / 87.322)
Vie. Sweethearts	- Red Devils	3 : 1	( 2.60: 1.10,	71.419 / 16.269 / 12.312)
Schau Dresden	- Euro-Soccer	8 : 0	( 8.60: 1.50,	99.168 / 0.566 / 0.266)
DNA Utd.	- Bad Girls	9 : 1	( 5.20: 1.70,	89.244 / 6.117 / 4.639)
KLOmanen	- Leckereien	1 : 4	( 1.50: 7.60,	0.588 / 1.125 / 98.187)

## Tabelle nach der 2. Runde

=====	Heim	Ausw.	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1) Schau Dresden	2 0 0	2 0 0	+ 22	24: 2	8: 0	66	5	2036	Björn Schober
2) Vie.Sweethearts	1 1 0	1 1 0	+ 9	12: 3	6: 2	58	3.5	2790	Andreas Zöch
3) Leckereien	1 0 1	2 0 0	+ 5	17: 12	6: 2	62	4.5	1413	Stefan Dreier
4) KLOmanen	1 0 1	1 1 0	+ 6	10: 4	5: 3	46	3	213	Daniel Hogetoorn
5) DNA Utd.	1 1 0	1 0 1	+ 1	14: 13	5: 3	78	4	2342	Mike Seier
6) Big Brother	1 1 0	1 0 1	- 4	21: 25	5: 3	64	3	-109	Matthias Braun
7) Red Devils Graz	1 0 1	0 2 0	+ 12	20: 8	4: 4	70	3.5	921	Rene Schuster
8) Gemüse FC	0 1 1	1 0 1	- 5	4: 9	3: 5	62	4	41	Christine Frenzel
9) BR Mannheim	1 0 1	0 0 2	- 7	6: 13	2: 6	50	3	4144	Florian Lenz
10) Euro-E-Soccer	1 0 1	0 0 2	- 9	11: 20	2: 6	70	3	262	Stephan Schön
11) Wild Ones	1 0 1	0 0 2	- 11	13: 24	2: 6	70	3.5	-727	Thomas Breite
12) Bad Girls	0 0 2	0 0 2	- 19	5: 24	0: 8	104	2.5	315	Patrik Prekopp

## Torschützenliste

12 Radler II	(Leckereien)
12 Wilderer	(Big Brother Allstars)
10 Schönau II	(Schaulust Dresden)
10 EuroPa	(Euro-E-Soccer)
10 KLObürste	(KLOmanen)
7 Hofkirche	(DNA Utd.)
7 Feudenheim II	(Wild Ones)
6 Muratovic	(Red Devils Graz)
5 Radler	(Blut-Rot Mannheim)
4 Skoro	(Schaulust Dresden)

Heavy United Online      8. Saison      Erwartungspunkte

Heavy United Online	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Summe	Abweichung
1) Schau Dresden	294	348										6.42	+ 1.58 +++
2) Vie.Sweethearts	354	263										6.17	- 0.17
3) Leckereien	262	257										5.20	+ 0.80
4) Gemüse FC	235	241										4.76	- 1.76 ---
5) Red Devils Graz	95	322										4.17	- 0.17
6) Big Brother	291	105										3.95	+ 1.05
7) DNA Utd.	112	270										3.82	+ 1.18 +
8) KLOmanen	294	61										3.55	+ 1.45 ++
9) BR Mannheim	202	125										3.27	- 1.27 -
10) Euro-E-Soccer	100	184										2.84	- 0.84
11) Wild Ones	76	170										2.46	- 0.46
12) Bad Girls	85	53										1.38	- 1.38 --

**Neu entdeckte Talente****Schaulust Dresden:** 300 jaehr. Buche**Wild Ones:** Nichtsnutz, Untreu**Vienna Sweethearts:** Dominostein, Rumkugel**Vorschau auf die nächste Runde HV=6****5. Spieltag**

BR Mannheim - Vie.Sweethearts :  
DNA Utd. - Leckereien :  
Schau Dresden - Big Brother :  
Wild Ones - Red Devils Graz :  
Euro-E-Soccer - Gemüse FC :  
Bad Girls - KLOmanen :

**6. Spieltag**

Leckereien - Wild Ones :  
Red Devils Graz - BR Mannheim :  
Gemüse FC - Bad Girls :  
Vie.Sweethearts - Schau Dresden :  
Big Brother - Euro-E-Soccer :  
KLOmanen - DNA Utd. :

**Pokalspiele 1. Runde Rückspiele HV=6**

Gemüse FC - Wild Ones (12:3) Euro-€-Soccer - Schau Dresden (0:8)  
BR Mannheim - Big Brother (2:0) DNA Utd. - Bad Girls (1:9)  
Red Devils Graz - Vie.Sweethearts (1:3) KLOmanen - Leckereien (4:1)

**Sperren****Red Devils Graz:** Grasser (3), Muratovic (1)**DNA Utd.:** Silvia Supraspinatus (1), Olaf Oberarm (3)**Gemüse FC:** Albert Arm (1), Seppi Spargel (1)**Schaulust Dresden:** Fernsehturm (1), Harbig Stadion (1)**Vienna Sweethearts:** Mannerschnitte II (1)**Wild Ones:** Bandit (1), Feuerspeier (2)**Big Brother Allstars:** Lilly (1), Wilderer (1), Norman (1)**Euro-E-Soccer:** EuroPa (1), Dar Lehn (2)**KLOmanen:** KLOputzer (1)**Bad Girls:** Meike (2), Miriam (1), Michelle (1), Mandy II (3)

Aufstellungen Spieltage 5+6, Pokalspiele 1. Runde Rückspiele HV=6, GM-Kauf nach den Spielen, Nichtligaverkäufe, private Handel, neue Talente entdecken, sonstiges

ZAT für nächste Runde ist

**11. April 2007 20 Uhr**

Grüß aus Wien Michael

# Kapitalisten – TDD

Regelwerk

Spielleiter: Michael Hellige

5.März 2008

Jeder Mitspieler ist ein Aktienspekulant, der die Wertpapiere der im Spiel beteiligten zwölf United-Vereine an- und verkaufen kann. Desweiteren kann jeder Mitspieler die vorübergehende Kontrolle über die Aufstellungen der Vereine (auch mehrerer gleichzeitig!) erringen, indem er bei diesem Verein die größte Anzahl an Aktien in seinem Depot vorhält. Ziel des Spieles ist es, am Saisonende die meisten Gewinnpunkte (GP) zu erreichen, welche im Wesentlichen aus der Summe der Punkte bestehen, welche die Vereine im Ligabetrieb gewonnen haben, von denen der Mitspieler Aktien besitzt (natürlich multipliziert mit der jeweiligen Anzahl an Aktien).

Jede Runde läuft in drei Phasen ab:

- Ligaspieltage und Pokal nach üblichen United-Regeln (jeweils der Hauptaktionär)
- Training (GM) und Spielerverpflichtungen (Hauptaktionär)
- Aktien- An- und Verkäufe (alle Mitspieler)

Aktienhandel:

Obwohl die Aktien erst in der letzten Phase kommen, wird dieses Spielelement als erstes vorgestellt. In jeder Aktienphase hat jeder Mitspieler die Möglichkeit, Aktien der beteiligten Teams zu kaufen oder zu verkaufen. Pro Verein und Runde kann man nur eine dieser Transaktionsformen durchführen, also nur an- oder nur verkaufen. Im Verkauf gibt es ein Limit von 500 Aktien pro Verein, mehr kann in einer Runde von einem speziellen Verein also nicht veräußert werden. Beim Zukauf gibt es keinerlei Beschränkungen, außer natürlich, dass genug Geld für die Order vorhanden sein muss. Reicht das Bare nicht, wird der Einkauf anteilig gekürzt. Da Verkäufe stets vor den Käufen stattfinden, kann das Geld aus diesen Verkäufen noch in der gleichen Runde bei anderen Vereinen zum Kauf eingesetzt werden.

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Mitspieler ein Startkapital von 1.000 Aktien je Verein und 10.000 Euro Cash. Der Startwert einer jeden Aktie liegt im Normalfall bei 2 Euro je Aktie, bei vielen Mitspielern kann er auch höher angesetzt werden.

Der Aktienkurs verändert sich in jeder Runde je nach gesamten An- und Verkäufen aller Mitspieler. Für jede volle 100 Aktien, die mehr einge- als verkauft werden, steigt der Aktienkurs um einen Cent, für jede volle 100 Aktien, die mehr ver- als eingekauft werden, sinkt der Kurs um einen Cent. Ein Kurs kann zu keiner Zeit der Partie unter einen Cent fallen.

Nach der Handelsphase wird bei jedem Verein ermittelt, welcher Mitspieler derzeit die meisten Aktien dieses Teams besitzt. Dieser Mitspieler wird aktueller Manager des Vereins hat in der folgenden Runde das Recht, die Spielaufstellungen zu machen und ggf. einen neuen Spieler zu verpflichten. Sollte in der nächsten Phase ein anderer Mitspieler die meisten Aktien dieses Vereins besitzen, wechselt das Manageramt sofort! Bei Gleichstand mehrerer Spieler behält zunächst der letzte Manager des Vereins seinen Posten, ansonsten wird gelost!

Selbstverständlich darf ein Mitspieler gleichzeitig mehrere Vereine kontrollieren, wenn es die Aktienlage entsprechend zulässt!

TDD-Format:

Gerade weil die Manager eines bestimmten Teams von Runde zu Runde wechseln können, ist es wenig förderlich, wenn die Teams geheim gehalten werden. Dieses Spiel wird also im offenen Modus (TDD) ausgespielt, in jeder Runde wird also der Kader aller zwölf Teams für alle ersichtlich veröffentlicht.



#### Ligaspieltage:

Zu Beginn jeder normalen Runde stehen je zwei Ligaspieltage an. Die aktuellen Manager der Vereine dürfen ihre Teams aufstellen (inkl. Härte und Heimvorteil). Ob dieses eine Aufstellung wird, die gewinnen soll (Normalfall, weil der Manager ja Hauptaktionär des Vereins ist) oder ob der Manager eine taktische Niederlage sucht (weil er z.B. vom Gegner noch mehr Aktien besitzt oder zu kaufen gedenkt), bleibt ihm überlassen. Die Aufstellungen müssen aber in jedem Falle regelgerecht sein, also muss die 3:1-Regel beachtet werden und auch die Härte muss regelkonform eingesetzt werden (z.B. nicht auf 10-er T oder A). Der Einsatz der schwächsten Spieler ist aber genauso erlaubt wie ein kräftiges Rotieren auf Fremdpositionen (A spielt auch in V mit einer Stufe Abzug, kein anderer Spieler kann die Positionen T oder A besetzen).

Eine Sonderregelung betrifft die Einspielphase: Hier müssen stets mindestens zwei der noch nicht eingespielten Talente eingesetzt werden. Ist nur noch ein neues Talent nicht eingespielt, gilt für dieses Einsatzpflicht bis zur Einspielung (bei noch einem Pflichteinsatz darf der Manager aber aussuchen, ob dieser in der ersten oder der zweiten Partie der Runde stattfindet).

Analog zum normalen United gibt es für jeden Ligasieg einen ganzen und für jedes Unentschieden einen halben Erfolgs-WP. Und natürlich auch immer zwei Basis-WP pro Runde mit Ligaspielen.

#### Pokal:

In den Runden 3, 6, 9 und 11 werden nach den Ligaspielen noch Pokalspiele ausgefochten. In Runde 2 gibt es eine Amateurquali in Turnierform, an der ebenfalls jeder Mitspieler mit einem eigenen Team teilnehmen darf. Die besten vier Mannschaften qualifizieren sich für die erste Pokalrunde und komplettieren ein 16-er Starterfeld.

Für jedes Weiterkommen im Pokal erhält ein Profi-Verein einen halben WP als Prämie.

#### Training und Spielerverpflichtungen:

Der Nachteil gegenüber einem normalen United ist die Tatsache, dass es dem aktuellen Manager ziemlich egal sein kann, ob sein Team langfristig gut aufgestellt ist, hier zählt nur der aktuelle Erfolg! Daher gibt es im Kapitalisten-TDD keine normalen Spielertransfers und ein vom GM zentral durchgeführtes Training.

Dennoch darf einmal pro Verein und Saison ein Spieler verpflichtet werden, und zwar in der Regel nach den Spielen der dritten Runde. Zur Auswahl stehen ein X nT 6, ein X I 8, ein VMS II 9 oder ein X III 10. Das „X“ steht für eine beliebige der drei Feldreihen V, M oder S. Die aktuellen Manager in der dritten Runde können sich entscheiden, welchen dieser Spieler sie gerne in den Teamkader aufnehmen wollen. Es ist generell genug auf dem Markt, der Wunschspieler kommt also in jedem Falle. Sollte ein Manager der dritten Runde diese Option vergessen oder nicht durchführen wollen, darf für diesen Verein der Manager der vierten Runde die Verpflichtung nach den Spielen dieser Runde nachholen. Sollte auch nach der vierten und fünften Runde nichts geholt worden sein, entscheidet der GM am Ende der fünften Runde, welcher Spieler zum Kader addiert wird.

Das Training wird zumindest in der ersten Saison zentral vom GM durchgeführt. In der Regel trainieren ich die jüngsten Spieler, bei Talenten eher die Schlechtesten, bei älteren Spielern eher die Stärkeren. Abweichungen sind möglich, z.B. haben T und A II 8 stets guten Chancen, noch auf 10 zu kommen. Da das Training gleich nach den Spielen stattfindet, weiß der kommende Manager bereits bei der Aufstellung, wie stark seine Spieler genau sein werden.

### Gewinnpunkte (GP):

Am Ende der Saison ist jede Aktie eines Vereins im Normalfall die Anzahl an Punkten, die der Verein im Ligabetrieb geholt hat, an GP wert. Bei 25:19 Punkten also 25 GP je Aktie. Ausnahmen: Die drei „Absteiger“, also die drei Vereine, die letztlich die Plätze 10 bis 12 belegen, haben unabhängig von den gewonnenen Punkte einen Wert von 0 GP, Meister und Pokalsieger bekommen dagegen Boni (der Meister 8 GP, der Pokalsieger 5 GP). Diese GP werden dann mit der Anzahl der passenden Aktien multipliziert und für alle zwölf Vereine aufaddiert. Wer dann am meisten GP hat, ist Sieger der Saison! Nicht ausgegebene Euro holen definitiv keine GP.

### NMR und Späteinstieg:

Ein NMR ist in dieser Partie relativ unempfindlich. Der betreffende Mitspieler kauft und verkauft keinerlei Aktien, eventuell zu betreuende Vereine werden von Stan Dard aufgestellt (eine der letzten fünf Taktiken). Bei drei NMR in Folge scheidet der Mitspieler aber aus.

Ein späterer Einstieg in die laufende Partie ist ebenfalls kein Problem. Wie alle anderen erhält der Neueinsteiger pro Verein Aktien im Wert von 2.000 Euro und 10.000 Euro Startkapital. Da man jedoch davon ausgehen kann, dass die durchschnittlichen Aktienportfolios schon bald mehr wert sind, wird ein Späteinsteiger in dieser Saison aber wahrscheinlich nicht mehr gewinnen können.

### Taktische Tipps:

Ein wirklich erfahrener Kapitalisten-Spieler bin ich ja selber nicht, aber folgende Tipps könnten dennoch helfen:

- Auch wenn Aktien eines Vereins ein finanzielles Schnäppchen sind, sollte man abschätzen, ob er auf einem „Abstiegsplatz“ landen könnte. Aktien, die am Ende keinen GP wert sind, können sehr schmerzen!
- Wenn man kein Bargeld und nur von wenigen Vereine Aktien besitzt, kann man nur wenig Bares für neue Käufe zusammenkratzen. Wehe, wenn gerade ich dieser Runde ein echtes Schnäppchen zu kaufen ist!
- Erfahrungsgemäß ist es günstiger, in der ersten Saisonhälfte auf finanzielle Gewinne zu achten, in der zweiten Saisonhälfte sind die GP dann wichtiger!

### Spezialregeln für diese Partie:

- Die teilnehmenden Vereine bestimmt der GM vor der Partie, in meiner werden es folgende europäische Spitzenmannschaften sein: **Manchester United, Arsenal London, FC Liverpool, FC Chelsea, Real Madrid, FC Barcelona, Juventus Turin, AC Mailand, Inter Mailand, Ajax Amsterdam, FC Porto und Benfica Lissabon.**
- Um etwas Bewegung in die Partie zu bringen, wird eine spezielle Aktienrunde vorgeschoben. In dieser Runde können alle Mitspieler Aktien tauschen im Verhältnis 1:1, also z.B. bei einem Verein auf 900 senken und woanders auf 1100 erhöhen. Das soll natürlich erleichtern die Manager für die erste Runde ausfindig zu machen. Die Aktienkurse bleiben jedoch in jedem Falle konstant bei 2 Euro!
- Zu Beginn der Partie stehen die Teamkader ja noch nicht fest, die ersten Manager haben also die Chance, hier Einfluss zu nehmen. Pro Verein darf der erste aktuelle Manager eine von acht untenstehenden Auftaktformationen wählen. Erst dann geht die Saison mit einem offiziellen Saisoninfo richtig los!
- Da ich persönlich noch nie einen Saisonwechsel für eine Kapitalisten-Partie erlebt habe, weiß ich auch nicht, was eine ideale Regelung zur neuen Saison sein wird. In jedem Falle sicher: Die Teamkader der Mannschaften altern nach üblichen United-Regeln und sind Ausgangspunkt der neuen Spielrunden. Bei den Aktien-Startkapitalen gibt es jedoch mehrere Optionen:

- 1) Alles wird auf Start gesetzt, also bekommt jeder Mitspieler von jedem Verein 1000 Aktien und 10.000 Euro Startkapital. Die Aktienwerte werden ebenfalls auf 2 Euro je Aktie zurückjustiert.
- 2) Jeder Mitspieler behält seine Aktien und sein Bargeld und es wird einfach weitergespielt (Vorteil für den Vorjahressieger)
- 3) Eine Mischung aus den beiden Varianten. Da der Gesamtwert des Portfolios sicher steigen wird, muss jeder Mitspieler 50% seiner Aktien und seines Bargeldes als Steuer bezahlen. Lediglich ein Zehntel des Gesamtwertes bekommt er als Start-Cash wieder zurück. Damit haben gute Mitspieler einen gewissen Vorteil behalten, aber er wurde zumindest in etwa halbiert.
- 4) Eine weitere Kompromisslösung: Beim Saisonwechsel behält jeder Mitspieler pro Verein  $(x+1000)/2$  Aktien und  $(y+10000)/2$  Euro Cash. Das  $x$  steht für die Aktienzahl vor dem Saisonwechsel, das  $y$  für das Bargeld vor dem Altern.

Potenzielle Startformationen:

1	2	3	4	5	6	7	8
T nT 0	T I 9	T nT 0	T II 9	T III 6	T I 9	T nT 0	T III 6
A I 9	A nT 0	A II 9	A nT 0	A I 9	A III 6	A III 6	A nT 0
V II 8	V II 8	V I 8	V I 8	V II 8	V II 8	V I 9	V I 9
V III 6	V III 6	V II 8	V II 8	V III 6	V III 6	V II 8	V II 8
V nT 0	V nT 0	V III 6	V III 6	V nT 0	V nT 0	V III 6	V III 6
M I 9	M I 9	V nT 0	V nT 0	M I 9	M I 9	V nT 0	V nT 0
M II 8	M II 8	M I 9	M I 9	M II 8	M II 8	M I 9	M I 9
M III 6	M III 6	M I 8	M I 8	M nT 0	M nT 0	M I 8	M I 8
S I 8	S I 8	M III 6	M III 6	S I 8	S I 8	M II 8	M II 8
S II 8	S II 8	S I 8	S I 8	S II 8	S II 8	S I 9	S I 9
S III 6	S III 6	S III 6	S III 6	S nT 0	S nT 0	S II 8	S II 8
S nT 0	S nT 0	S nT 0	S nT 0			S nT 0	S nT 0

Eine dieser acht Startformationen müssen die Manager der ersten Runde wählen. Namen brauchen nicht vergeben werden.

Zum nächsten ZAT (setze ich erst mal auf den **20. März 2008**) brauche ich:

Eine Anmeldung und die erste Spezial-Aktienrunde, also eine Verschiebung der Aktienbestände zwischen den zwölf Vereinen, in Summe müssen also wieder 12.000 Aktien im Portfolio sein!

**Das Spiel startet ab mindestens sechs Mitspielern!**

**Viel Spaß, HELLI**

# Kapitalisten – TDD

Spielstart

Spielleiter: Michael Hellige

20. März 2008

Jetzt geht's lo-hos!

Jawoll, wir haben auf Anhieb genügend Mitspieler zusammen, das neue Spiel kann starten! Den meisten, die mich danach gefragt haben, hatten ich ja schon gemailt, dass ich nun erst einmal eine Übersicht über die Teilnehmerzahl bekannt gebe, bis Ihr wirklich endgültig Eure ersten Aktienverschiebungen durchführen müsst (bzw. dürft).

Die Mitspieler sind (in order of appereance): Jürgen Raschke (Jürschen), Harald Tögel (Harry), Michael Frenzel (Michael), Lukas Grossmann (Lukas), Björn Schober (Björn), Matthias Barthauer (MaBa), Daniel Hogetoorn (Daniel), Christian Hennig (Christian – aber noch mit Fragezeichen), André Reimers (Andre), Alexander Nentwig (Nenti) und Peter Lipp (Lippes). Zudem haben wir mit Thorsten Wald einen inaktiven Beobachter, der gerne mitbekommen möchte, wie sich dieses Spiel so entwickelt!

Ihr seid also je nach Entscheidung von Christian zehn bis elf Mitspieler, jeder hat also recht gute Chancen, eines oder gar mehrere Teams als Auftaktmanager zu übernehmen. Dazu sollt Ihr also in dieser ersten (Vor-)Runde Eure 12.000 Aktien beliebig auf die zwölf Teams aufteilen dürfen, wer dann jeweils die meisten Aktien bei einem Team hält, der darf in der kommenden (Vor-)Runde die Start-Teamkader auswählen! Danach gibt es das offizielle Saisoninfo und ab dann läuft die erste Standardrunde an!

In der Zwischenzeit gab es einige Fragen und Anmerkungen zu den Regeln und dem Partieverlauf, die wichtigsten werde ich jetzt mal zusammenfassen bzw. beantworten:

- Muss man bei den Aktienverschiebungen immer zwischen zwei Vereinen tauschen oder kann ich die Anfangsaktien praktisch beliebig verteilen?

Ihr dürft die Startaktien beliebig verteilen! Also eigentlich 12.000 Aktien irgendwie auf die 12 Vereine. Zu viele Gesamtaktien würde ich anteilig reduzieren, zu wenige fülle ich anteilig auf! Der Startwert jeder Aktie bleibt allerdings in jedem Falle auf 2 Euro fix!

- Werden die Aktienbesitze aller Mitspieler veröffentlicht? Kann man bedingte Käufe und Verkäufe machen?

Die Aktienbesitze werden jede Runde veröffentlicht! Man kann also spekulieren, wie viele Aktien man kaufen müsste, um einen Verein gegebenenfalls zu übernehmen. Aber die Käufe der anderen Mitspieler kennt man zu diesem Zeitpunkt ja noch nicht. Bedingungen auf Ergebnisse, WP-Zahlen oder den Zügen der anderen kann man nicht machen, sonst würde ja ein Reiz des Spieles flöten gehen!

- Was soll am Saisonende passieren? Ist es nicht besser, alles auf Neustart zu setzen? Der Spielspaß würde sehr leiden, wenn man durch einen frühen Fehler auf Jahre keine Chance mehr hätte!

Das Argument kann ich durchaus verstehen! Und gerade in einem so neuen Spiel können Fehler natürlich schnell passieren! Aber in einem normalen United-System werden die Teams ja auch nicht zu jeder Saison zurückgedreht, auch nicht zum Schutze von Anfängern!

Außerdem gibt es gerade für Mitspieler, die sich für die aktuelle Saison nichts mehr ausrechnen, den netten taktischen Schachzug, in der letzten Runde Aktien der dann vermutlich sehr billigen potentiellen „Absteiger“ zu kaufen. Das stärkt deren Kurs, die anderen werden zu Beginn der neuen Saison erst einmal wieder breiter streuen wollen und ebenfalls nachkaufen (nur nicht mehr so billig) und vielleicht werden diese Vereine in der folgenden Saison ja auch sportlich wieder besser, so dass die Aktien dann auch ordentlich GP abwerfen. Wer jedoch ernsthaft eine Saison gewinnen will, wird bestimmt kein Geld in aktuell totes Kapital investieren wollen!

Natürlich weiß ich nicht, ob die Praxis dieser Theorie auch folgen wird, also denke ich, ein Kompromiss ist zumindest für den ersten Saisonwechsel die beste Lösung! Für alle Mitspieler und Verein werden die Aktien auf den Mittelwert zwischen altem Stand und einem Neustart gebracht. 0 Aktien werden also auf 500 aufgerundet, 5000 jedoch z.B. auf 3000 reduziert. Ähnliches gilt für das Bargeld, das vergleichbar altert. Ich will ja kein „Ostfriesland-Modell“, das mochte ich schon im normalen United nie!

Vor allem behalten so die letzten Mehrheitsaktionäre ihre Vereine in der ersten neuen Runde! Die Aktienkurse der Teams werden entsprechend der Anpassungen ebenfalls korrigiert! Die Teams selber bleiben natürlich komplett die alten!

- Was passiert mit den Nichtligaverkäufen und Rundeneinnahmen des Teams, darf die der Manager einstreichen?

Nein, es gibt gar keine Einnahmen eines Teams! Die Vereine selber bleiben komplett ohne Geldgeschäfte. Bei überflüssigen Spielern behält sich der GM vor, den größten Schrott jederzeit aus dem Teamkader zu entfernen.

- Warum gibt es keine Hintermannschaftsspieler als Zukauf-Möglichkeit? Muss man eines der vorgegebenen Teams nehmen?

Hier tue ich mich noch etwas schwer! Ich fürchte, T oder A als mögliche Einkäufe könnten zu viele Auswirkungen in verschiedene Richtungen haben. Wer seinem Team schaden und die Aktien loswerden möchte, der könnte zu einem T I 10 einen T I 7 dazuholen, was vollkommen überflüssig wäre. Aber ich richte mich gerne nach Eurer Meinung: Soll ich einen T/A nT 5, T/A I 7 oder T/A II 8 als weitere Alternativen zulassen? Auf jeden Fall zulassen könnte ich weitere Starterteams: Wer Lust hat, kann zum nächsten ZAT, noch weitere Alternativen vorschlagen: 32 WP Alter I, 24 WP Alter II (max. Stufe 8), 18 WP Alter III (max. 6), dazu 3 Trainings-WP. Vorschläge, die ich auch für okay halte, kommen noch rechtzeitig zur Teamgründung in die Auswahl!

- Kann man mehrere Teams leiten? Was ist, wenn man gegen sich selber spielt? Kann ich ein Team mit Härte voll stopfen, um es so in der entscheidenden Phase zu dezimieren?

Klar kann man Manager mehrerer Teams sein, eben genau dann, wenn man bei mehreren Teams die meisten Aktien besitzt. Und natürlich könnte es sein, dass zwei Teams desselben Mitspielers gegeneinander antreten. In diesem Falle hätte er das Glück, über die Aufstellungen den Gewinner der Partie so gut wie sicher vorentscheiden zu können! Auch das taktische Mittel mit doppelter Härte 10 ist absolut erlaubt, damit der Verein in der folgenden Runde über seine Sperren kaum Chancen hat. Gerade solche Möglichkeiten sind ja ein spezieller Reiz der Kapitalisten-Systems! Aber bedenkt: Vorher müsst Ihr erst mal Top-Aktionär dieses Vereins sein und es gehen nur maximal 500 Aktien pro Runde in den Verkauf!

- Was passiert, wenn ich gar nichts verkaufe? Bleibt dann ein Team automatisch bei mir, wenn ich in der Runde schon die Mehrheit hatte?

Nein, natürlich nicht! Schließlich könnte ein anderer Mitspieler so viele Aktien dieses Vereins kaufen, dass er nach diesem Kauf mehr Aktien besitzt als der Vor-Manager!

- Was passiert, wenn sich die Teams extrem positiv oder negativ entwickeln, also quasi zu Saisonstart schon feststeht, wer Meister wird und wer Letzter?

Da ich im Wesentlichen das Langfristige der Teams entscheide, rechne ich eigentlich nicht so stark damit. Im Grunde ist es auch kein Problem, da ja jeder mehr Aktien von den besseren Teams kaufen kann. Der Markt wird sich da von selbst regeln. Sollten wir langfristig eher mit

älteren Aktienbeständen in eine neue Saison gehen, wäre das eigentlich auch gut so. Bei einer Regulierung eher in Richtung Neustart könnte man natürlich beim Training zu Runde 1 so etwas wie interne „Liga-WP“ vergeben, also einem Topteam etwas Grund-WP klauen, einem Flop-Team etwas gut schreiben. Das würde ich aber lieber nachlagern, den ersten Saisonwechsel machen wir normal, zu Beginn der zweiten Saison können wir dann Ausgleichs-WP diskutieren, wenn uns das sinnvoller erscheint!

- Wie sehen künftig die Auswertungen aus?

Zunächst natürlich so ähnlich wie eine herkömmliche TDD-Auswertung, also die beiden Spieltage mit Reihensummen der jeweiligen Teams, den Ergebnissen und vielleicht einem kurzem Kommentar. Dann kommt das Herzstück der aktientechnischen Auswertung mit den aktuellen Aktienübersichten, die in etwa so aussehen sollten:

Vereine															
Mitspieler	Ajax	Arsenal	Barca	Benfica	Chelsea	Inter	Juve	Liverpool	Man U	Milan	Porto	Real	Geld	Vermögen	GP
Jürschen	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Harry	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Michael	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Lukas	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Björn	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
MaBa	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Daniel	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Christian	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Andre	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Nenti	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Lippes	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Summe	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	110000,00	374000,00	0
Manager	Jürschen	Harry	Michael	Lukas	Björn	MaBa	Daniel	Christian	Andre	Nenti	Lippes	Jürschen			
Kurs	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00			
Punkte	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
Pkt/Euro	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			

Die Tabelle sollte weitgehend selbsterklärend sein! Für jeden Mitspieler sieht man seine ganzen Aktienbestände, sein Bargeld, das Gesamtvermögen aus Aktienwerten und Barem und die letztlich spielentscheidenden Gewinnpunkte. In der Summenzeile werden darüber liegende Werte summiert.

Es folgt der Hinweis darauf, wer den Verein in der kommenden Runde als Manager führt (die aktuell genannten sind natürlich quasi ausgelost). Der angegebene Kurs ist bereits der modifizierte bzw. neu berechnete und gilt für alle Aktienbewegungen der anstehenden Runde. In der Punktezeile stehen die aktuell erzielten Punkte der einzelnen Vereine im Ligabetrieb, zur Zeit also noch Null. Die letzte Zeile gibt die aktuelle Quote Punkte pro Euro wider, allerdings ohne die Modifikationen zum Saisonende!

Abschließend gibt es noch einmal für jeden zur Ansicht die aktuellen Teamkader inkl. Sperren und bereits von mir durchgeführtem Training als Grundlage für die Aufstellungen zur nächsten Runde!

Zum nächsten ZAT (27. März) brauche ich:

- Verteilung der 12.000 Startaktien, falls Ihr noch nichts abgegeben habt oder noch etwas ändern möchtet
- Bedenkt, dass gegebenenfalls noch der eine oder andere Mitspieler spontan hinstößt!
- Meinungen zu Hintermannschaftsspielern im „Zukauf“ in Runde 3
- Weitere Vorschläge für die Starterformationen (Bedingungen s. o.)

## Bereits veröffentlichten kann ich den Spielplan der ersten Saison:

1. Spieltag			2. Spieltag		
Manchester Un.	- FC Porto	:	Real Madrid	- Arsenal London	:
Benf. Lissabon	- Real Madrid	:	FC Barcelona	- Manchester Un.	:
Arsenal London	- FC Barcelona	:	FC Porto	- Benf. Lissabon	:
Ajax Amsterdam	- AC Mailand	:	Inter Mailand	- FC Liverpool	:
Chelsea London	- Inter Mailand	:	Juventus Turin	- Ajax Amsterdam	:
FC Liverpool	- Juventus Turin	:	AC Mailand	- Chelsea London	:
3. Spieltag			4. Spieltag		
Manchester Un.	- Real Madrid	:	Real Madrid	- FC Porto	:
Benf. Lissabon	- FC Barcelona	:	FC Barcelona	- Chelsea London	:
FC Porto	- Juventus Turin	:	Arsenal London	- Manchester Un.	:
Inter Mailand	- AC Mailand	:	Ajax Amsterdam	- FC Liverpool	:
Chelsea London	- Ajax Amsterdam	:	Juventus Turin	- Inter Mailand	:
FC Liverpool	- Arsenal London	:	AC Mailand	- Benf. Lissabon	:
5. Spieltag			6. Spieltag		
Real Madrid	- Ajax Amsterdam	:	Manchester Un.	- Inter Mailand	:
Benf. Lissabon	- Manchester Un.	:	FC Barcelona	- Real Madrid	:
FC Porto	- Chelsea London	:	Arsenal London	- AC Mailand	:
Inter Mailand	- FC Barcelona	:	Ajax Amsterdam	- FC Porto	:
Juventus Turin	- Arsenal London	:	Chelsea London	- Juventus Turin	:
AC Mailand	- FC Liverpool	:	FC Liverpool	- Benf. Lissabon	:
7. Spieltag			8. Spieltag		
Real Madrid	- FC Liverpool	:	Manchester Un.	- Juventus Turin	:
FC Barcelona	- Ajax Amsterdam	:	Benf. Lissabon	- Inter Mailand	:
Arsenal London	- Chelsea London	:	FC Porto	- AC Mailand	:
Inter Mailand	- FC Porto	:	Ajax Amsterdam	- Arsenal London	:
Juventus Turin	- Benf. Lissabon	:	Chelsea London	- Real Madrid	:
AC Mailand	- Manchester Un.	:	FC Liverpool	- FC Barcelona	:
9. Spieltag			10. Spieltag		
Real Madrid	- Inter Mailand	:	Manchester Un.	- FC Liverpool	:
FC Barcelona	- FC Porto	:	Benf. Lissabon	- Chelsea London	:
Arsenal London	- Benf. Lissabon	:	FC Porto	- Arsenal London	:
Ajax Amsterdam	- Manchester Un.	:	Inter Mailand	- Ajax Amsterdam	:
Chelsea London	- FC Liverpool	:	Juventus Turin	- Real Madrid	:
AC Mailand	- Juventus Turin	:	AC Mailand	- FC Barcelona	:
11. Spieltag			12. Spieltag		
Real Madrid	- AC Mailand	:	Real Madrid	- Benf. Lissabon	:
FC Barcelona	- Juventus Turin	:	FC Barcelona	- Arsenal London	:
Arsenal London	- Inter Mailand	:	FC Porto	- Manchester Un.	:
Ajax Amsterdam	- Benf. Lissabon	:	Inter Mailand	- Chelsea London	:
Chelsea London	- Manchester Un.	:	Juventus Turin	- FC Liverpool	:
FC Liverpool	- FC Porto	:	AC Mailand	- Ajax Amsterdam	:
13. Spieltag			14. Spieltag		
Manchester Un.	- FC Barcelona	:	Real Madrid	- Manchester Un.	:
Benf. Lissabon	- FC Porto	:	FC Barcelona	- Benf. Lissabon	:
Arsenal London	- Real Madrid	:	Arsenal London	- FC Liverpool	:
Ajax Amsterdam	- Juventus Turin	:	Ajax Amsterdam	- Chelsea London	:
Chelsea London	- AC Mailand	:	Juventus Turin	- FC Porto	:
FC Liverpool	- Inter Mailand	:	AC Mailand	- Inter Mailand	:
15. Spieltag			16. Spieltag		
Manchester Un.	- Arsenal London	:	Manchester Un.	- Benf. Lissabon	:
Benf. Lissabon	- AC Mailand	:	FC Barcelona	- Inter Mailand	:
FC Porto	- Real Madrid	:	Arsenal London	- Juventus Turin	:
Inter Mailand	- Juventus Turin	:	Ajax Amsterdam	- Real Madrid	:
Chelsea London	- FC Barcelona	:	Chelsea London	- FC Porto	:
FC Liverpool	- Ajax Amsterdam	:	FC Liverpool	- AC Mailand	:
17. Spieltag			18. Spieltag		
Real Madrid	- FC Barcelona	:	Manchester Un.	- AC Mailand	:
Benf. Lissabon	- FC Liverpool	:	Benf. Lissabon	- Juventus Turin	:
FC Porto	- Ajax Amsterdam	:	FC Porto	- Inter Mailand	:
Inter Mailand	- Manchester Un.	:	Ajax Amsterdam	- FC Barcelona	:
Juventus Turin	- Chelsea London	:	Chelsea London	- Arsenal London	:
AC Mailand	- Arsenal London	:	FC Liverpool	- Real Madrid	:
19. Spieltag			20. Spieltag		
Real Madrid	- Chelsea London	:	Manchester Un.	- Ajax Amsterdam	:
FC Barcelona	- FC Liverpool	:	Benf. Lissabon	- Arsenal London	:
Arsenal London	- Ajax Amsterdam	:	FC Porto	- FC Barcelona	:
Inter Mailand	- Benf. Lissabon	:	Inter Mailand	- Real Madrid	:
Juventus Turin	- Manchester Un.	:	Juventus Turin	- AC Mailand	:
AC Mailand	- FC Porto	:	FC Liverpool	- Chelsea London	:
21. Spieltag			22. Spieltag		
Real Madrid	- Juventus Turin	:	Manchester Un.	- Chelsea London	:
FC Barcelona	- AC Mailand	:	Benf. Lissabon	- Ajax Amsterdam	:
Arsenal London	- FC Porto	:	FC Porto	- FC Liverpool	:
Ajax Amsterdam	- Inter Mailand	:	Inter Mailand	- Arsenal London	:
Chelsea London	- Benf. Lissabon	:	Juventus Turin	- FC Barcelona	:
FC Liverpool	- Manchester Un.	:	AC Mailand	- Real Madrid	:

# MF – United

6. Saison

Runde 3

22.März 2008

Einen NMR gab es, wobei ich nicht mehr weiss ob Stefan im Urlaub ist oder nicht. Ob Stan für oder gegen die Borussen war seht Ihr weiter unten

## 5.Spieltag

### Nu gugge ma an! - Big Brother Allstars 5 : 1

**Torschützen:** Nudelturm (34., 37., 60., 84., 88.) \*\*\* Lilly (36.)

**Gelbe Karten:** Sportfreunde 01 \*\*\* Doreen, Lilly

Da hatten die Dresdner recht. Das war eine Niederlage die selbst Lilly nicht verhindern konnte, da sie die falsche Taktik wählten.

### Alcoholics - Leckereien 0 : 3

**Torschützen:** --- \*\*\* Trüffel (6., 85.), Picata Milanese (23.)

Auch hier kein Problem für den Favoriten der mit einer defensiven Ausrichtung der Heimmannschaft rechnete.

### Cocktail-Shakers - Tazmanian Devils 4 : 0

**Torschützen:** Tequila Sunrise (57., 83.), Hot Passion (55.), Vanilla Sky (18.) \*\*\* ---

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* Simba

Auch das dritte Spiel war eine klare Sache. Lediglich Taco hat die Heim und Auswärtsspiele etwas durcheinandergewürfelt.

### Die PAPPnasen - Independent Pop Heroes 1 : 0

**Elfmertore:** 1 (1 verschossen) \*\*\* -

**Gelbe Karten:** PAPkarton \*\*\* Eskobar

Ein knapper Sieg der nur dank der Härte der Gäste zustande kommen konnte. Aber auch so kann man sagen ist es noch in der Reichweite der Möglichkeiten für einen Sieg.

### The Proud of Vienna - Es gibt nur eine Borussia 1 : 5

**Torschützen:** Fruzzi McProud (56.) \*\*\* Christian Kulik (75., 88.), Günther Netzer II (84.), Wesley Sonk (71.), Kasey Keller (51.)

**Gelbe Karten:** Marianne McProud \*\*\* ---

Autsch das war deutlich, was Stand hier schaffte. Etwas zu hoch, aber dennoch verdient der Sieg.

### Märchenstunde - Euro-\$-Soccer 4 : 0

**Torschützen:** Kwek (32., 63., 86.), Baki (80.) \*\*\* ---

Das war wirklich eine Märchenstunde für das Heimteam. So ein hohes Ergebnis wird es vermutlich nicht mehr so schnell geben.

## 6.Spieltag

### Leckereien - Die PAPPnasen 10 : 1

**Torschützen:** Trüffel (2., 3., 21., 29., 37., 39., 46., 53., 67., 75.) \*\*\* PAPandreu (18.)

**Gelbe Karten:** Wiener Schnitzel \*\*\* ---

Das war dann einmal mehr ein Trüffeltag gegen die PAPPnasen. So stellt man sich das bei den Leckereien vor.

### Independent Pop Heroes - Nu gugge ma an! 1 : 0

**Elfmertore:** 1 \*\*\* -

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* BSG Empor Tabak, BSG Lok Dresden

Tja wie meinte Björn das er kann sich keine Niederlage mehr erlauben. Dann hätte er wohl auf die Härte verzichten müssen. Auf der anderen Seite wäre es dann wohl erst recht nach hinten losgegangen.

### Es gibt nur eine Borussia - Märchenstunde 2 : 0

**Torschützen:** Wolfgang Kleff (5.), Ulrich LeFevre (77.) \*\*\* ---

**Elfmertore:** - (1 verschossen) \*\*\* -



Auch das zweite Spiel unter Stan geht klar an Stan. Das wird den Manager der Borussen vermutlich gar nicht freuen.

#### Big Brother Allstars - Cocktail-Shakers 3 : 2

**Torschützen:** Lilly (15., 46., 73.) \*\*\* Tequila Sunrise (4., 55.)

**Elfmertore:** - (1 verschossen) \*\*\* -

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* Spain

Guter Versuch Holger, aber die Big Brother haben eine Lilly, die eben doch besser trifft als man es erwarten durfte. Dennoch geht der Sieg in Ordnung.

#### Tazmanian Devils - The Proud of Vienna 1 : 0

**Torschützen:** Lambik (29.) \*\*\* ---

**Gelbe Karten:** Simba \*\*\* ---

Die Taktik einen Spieler zum Nichtaltern zu bringen ist mit Sturm sicher richtig, aber das klappt nur wenn man nicht wie hier ausgemauert wird.

#### Euro-\$-Soccer - Alcoholics 2 : 2

**Torschützen:** Politiker Diät (40., 90.) \*\*\* Pils (81.), Gin (73.)

Glückliches Unentschieden für die Euro-Soccer, die gegen die Alkoholiker eigentlich keine Chance hatten.

### Pokalspiele Rückspiele

#### Märchenstunde - Leckereien 0 : 3 (Hinspiel 0:12 Leckereien weiter)

**Torschützen:** --- \*\*\* Trüffel (52.), Pariser Schnitzel (77.), Heidelbeereis (83.)

Diesmal hatten sich die Leckereien zurückgehalten und gleichzeitig etwas für die Fremdeinspielungen getan.

#### Es gibt nur eine Borussia - Cocktail-Shakers 1 : 0 (Hinspiel 3:3 beide Vereine weiter)

**Elfmertore:** 1 (1 verschossen) \*\*\* -

**Gelbe Karten:** --- \*\*\* Frambuesa43, Hot Passion, Juicy Jingle, Tequila Sunrise

Autsch, das war dann einmal der Einzug in die nächste Runde für die Borussen, die es zwar nicht verdient hatten, aber das wird egal sein. Die Shakers hoffe n als Lucky Looser noch reinzukommen.

#### Nu gugge ma an! - The Proud of Vienna 5 : 2 (Hinspiel 1:2 beide Vereine weiter)

**Torschützen:** Nudelturm (41., 45., 49., 65.) \*\*\* Fruzsi McProud (26.), John McProud (64.)

**Elfmertore:** 1 (1 verschossen) \*\*\* -

**Gelbe Karten:** FV Hafen \*\*\* Fruzsi McProud, John McProud

Schade, denn hier hätte es mit Glück sogar etwas werden können. Die Nu gugge ma eine Runde weiter und die Prouds guter Dinge, dass es als Lucky Looser klappen könnte.

#### Die PAPPnasen - Alcoholics 2 : 4 (Hinspiel 1:6 Alcoholics weiter)

**Torschützen:** PAPagei (13.), PAPandreu (26.) \*\*\* Groc (67.), Mochito (82.), Apfelkorn (54.), Klarer (69.)

Klarer Sieg auch im zweiten Spiel für die Alcoholics die zwar viel mehr Mühe hatten als im ersten Spiel, dennoch es nach Hause schaukelten.

#### Independent Pop Heroes - Tazmanian Devils 3 : 1 (Hinspiel 3:1 Independent Pop Heroes weiter)

**Torschützen:** Belle Sebastian (53., 67.), Go-Betweens II (75.) \*\*\* Milka Herzen (2.)

Angriff ist die beste Verteidigung, aber nicht wenn die PopHeroes der Gegner sind, dann klappt das nicht immer.

#### Euro-\$-Soccer - Big Brother Allstars 1 : 2 (Hinspiel 0:4 Big Brother Allstars weiter)

**Torschützen:** Politiker Diät (14.) \*\*\* Lilly (14., 23.)

Da werden sich die Cocktail Shakers aber freuen, dass sie der zweite Lucky Looser sind. Viel Glück dabei, denn es wäre schon fatal, wenn einer der stärksten Teams ausgeschieden wäre.

MF-United - Runde 3 / 5. Spieltag

Nu gugge ma an!	- Big Brother	5	:	1	(	4.98:	2.47,	78.740	/	9.927	/	11.334)
Alcoholics	- Leckereien	0	:	3	(	0.77:	3.43,	3.653	/	8.013	/	88.333)
Shakers	- Taz Devils	4	:	0	(	3.28:	0.29,	93.826	/	5.153	/	1.022)
Die PAPPnasen	- Inde Pop Heroes	1	:	0	(	0.91:	1.04,	30.492	/	31.636	/	37.871)
Proud of Vienna	- EGNE Borussia	1	:	5	(	1.05:	2.50,	12.837	/	17.069	/	70.093)
Märchenstunde	- Euro-\$\$-Soccer	4	:	0	(	2.67:	0.71,	81.148	/	12.856	/	5.996)

MF-United - Runde 3 / 6. Spieltag

Leckereien	- Die PAPPnasen	10	:	1	(	5.89:	0.82,	97.904	/	1.535	/	0.561)
Inde Pop Heroes	- Nu gugge ma an!	1	:	0	(	0.93:	0.67,	40.531	/	34.906	/	24.563)
EGNE Borussia	- Märchenstunde	2	:	0	(	2.69:	0.48,	85.712	/	10.669	/	3.620)
Big Brother	- Shakers	3	:	2	(	1.39:	1.06,	44.315	/	27.515	/	28.170)
Taz Devils	- Proud of Vienna	1	:	0	(	1.18:	0.22,	62.967	/	30.573	/	6.460)
Euro-\$\$-Soccer	- Alcoholics	2	:	2	(	1.14:	4.00,	4.250	/	7.672	/	88.078)

MF-United - Runde 3 / Pokalspiele Rückspiele

Märchenstunde	- Leckereien	0	:	3	(	0.00:	4.30;	0.000	/	0.643	/	99.357)
EGNE Borussia	- Shakers	1	:	0	(	0.40:	0.80;	17.186	/	41.161	/	41.653)
Nu gugge ma an!	- Proud of Vienna	5	:	2	(	4.00:	1.00;	88.832	/	7.294	/	3.874)
Die PAPPnasen	- Alcoholics	2	:	4	(	2.70:	2.90;	36.478	/	18.498	/	45.024)
Inde PopHeroes	- Taz Devils	3	:	1	(	3.20:	0.90;	84.056	/	10.415	/	5.529)
Euro-\$\$-Soccer	- Big Brother	1	:	2	(	0.90:	4.60;	1.835	/	4.235	/	93.930)

Tabelle nach Runde 3

=====	Heim	Ausw.	Diff	Tore	Punkt	DP	WP	Geld	Manager
1) Leckereien	3 0 0	3 0 0	+ 23	25:	2 12: 0	24	5	721	Stefan Dreier
2) Big Brother	3 0 0	2 0 1	+ 24	33:	9 10: 2	16	4.5	726	Matthias Braun
3) Inde Pop Heroes	2 0 1	2 0 1	+ 10	15:	5 8: 4	20	4.5	75	Ralf Schröder
4) Die PAPPnasen	3 0 0	1 0 2	- 6	5:	11 8: 4	16	3	693	Patrik Prekopp
5) Shakers	3 0 0	0 1 2	+ 16	24:	8 7: 5	32	3.5	-482	Holger Heiser
6) Märchenstunde	3 0 0	0 0 3	- 1	7:	8 6: 6	4	3.5	450	Michael Epp
7) Nu gugge ma an!	1 2 0	0 1 2	+ 1	12:	11 5: 7	28	4.5	478	Björn Schober
8) EGNE Borussia	1 0 2	1 1 1	0	11:	11 5: 7	16	5.5	2335	Stefan Vickus
9) Euro-\$\$-Soccer	2 1 0	0 0 3	- 8	6:	14 5: 7	0	2.5	293	Stephan Schön
10) Taz Devils	2 0 1	0 0 3	- 8	4:	12 4: 8	16	3.5	673	Taco Kraijenbrink
11) Alcoholics	0 1 2	0 1 2	- 21	5:	26 2:10	0	3.5	530	Uwe Meyer
12) Proud of Vienna	0 0 3	0 0 3	- 30	2:	32 0:12	16	2.5	389	Daniel Hogetoorn

Neu entdeckte Talente

NADA

GM-Angebot

1) Suede	M tT 1	(Wert: 473)	für	400	an Independent Pop Heroes
2) Flamenco Feeling	A tT 1	(Wert: 804)	für	700	an Cocktail-Shakers

Nichtligaverkäufe

NADA

Private Handel

Nu gugge ma an! gibt: FSV Lok  
Märchenstunde gibt dafür: 720 kKj

MF-United 6. Saison Erwartungspunkte

MF-United	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Summe	Abweichung
1) Leckereien	318	358	382									10.58	+ 1.42
2) Big Brother	398	374	149									9.21	+ 0.79
3) Shakers	245	292	277									8.13	- 1.13
4) Inde Pop Heroes	165	373	223									7.61	+ 0.39
5) Nu gugge ma an!	348	126	251									7.26	- 2.26 --
6) Die PAPPnasen	256	286	95									6.38	+ 1.62 +
7) EGNE Borussia	100	177	339									6.16	- 1.16
8) Märchenstunde	93	147	193									4.34	+ 1.66 ++
9) Taz Devils	222	26	164									4.12	- 0.12
10) Alcoholics	25	131	199									3.55	- 1.55 -
11) Euro-\$-Soccer	141	51	41									2.33	+ 2.67 +++
12) Proud of Vienna	89	58	86									2.33	- 2.33 ---

**Torschützenliste Meisterschaft + Gelbe Karte Meisterschaft & Pokal + Rote Karten Meisterschaft & Pokal**

**Leckereien (Tore: 25 / Gelbe Karten: 6 / Rote Karten: 0):** Trüffel (23/1/0), Cordon Blue (0/1/0), Heidelbeereis (0/1/0), Pariser Schnitzel (0/1/0), Wiener Schnitzel (0/2/0), Picata Milanese (1/0/0) + 1 Elfmeter

**Nu gugge ma an! (Tore: 12 / Gelbe Karten: 7 / Rote Karten: 0):** Nudelturm (11/0/0), Dnaaaaamoo (1/0/0), FSV Lok III (0/2/0), Guts Muts (0/1/0), FV Hafen (0/1/0), Sportfreunde 01 (0/1/0), BSG Empor Tabak (0/1/0), BSG Lok Dresden (0/1/0),

**Alcoholics (Tore: 5 / Gelbe Karten: 0 / Rote Karten: 0):** Gin (4/0/0), Pils (1/0/0)

**Es gibt nur eine Borussia (Tore: 11 / Gelbe Karten: 4 / Rote Karten: 0):** Ulrich LeFevre (2/1/0), Ewald Lienen (0/1/0), Günther Netzer II (2/1/0), Lothar Matthäus (1/0/0), Wolfgang Kleff (1/0/0), Wesley Sonk (1/0/0), Kasey Keller (1/0/0), Christoph Budde (0/1/0), Christian Kulik (2/0/0) + 1 Elfmeter

**Cocktail-Shakers (Tore: 24 / Gelbe Karten: 8 / Rote Karten: 0):** Tequila Sunrise (20/1/0), Hot Passion (2/1/0), Vanilla Sky (2/0/0), Linie 43 (0/1/0), Spain (0/2/0), Sunshine (0/1/0), Frambuesa 43 (0/1/0), Juicy Jingle (0/1/0),

**Die PAPPnasen (Tore: 5 / Gelbe Karten: 4 / Rote Karten: 0):** Angelina Johnson (1/0/0), PAPino (0/1/0), PAPagei (0/1/0), PAPagei II (0/1/0), Grawp (1/0/0), PAPandreu (2/0/0), PAPkarton (0/1/0) + 1 Elfmeter

**Tazmanian Devils (Tore: 4 / Gelbe Karten: 4 / Rote Karten: 0):** Suske (0/1/0), Kwak (1/0/0), Lambik (1/0/0), Sjakie (0/1/0), Simba (0/2/0) + 2 Elfmeter

**The Proud of Vienna (Tore: 2 / Gelbe Karten: 4 / Rote Karten: 0):** Csilla McProud (1/0/0), Michael McProud (0/1/0), Fruzzi McProud (1/1/0), John McProud (0/1/0), Marianna McProud (0/1/0)

**Euro-\$-Soccer (Tore: 6 / Gelbe Karten: 0 / Rote Karten: 0):** Lotto (1/0/0), Sturm Talent (1/0/0), Toto (1/0/0), Yen (1/0/0), Politiker Diät (2/0/0)

**Märchenstunde (Tore: 7 / Gelbe Karten: 1 / Rote Karten: 0):** Kwek (3/0/0), Arielle (1/0/0), Schneewitchen (0/1/0), Hans im Glück (2/0/0), Baki (1/0/0)

**Big Brother Allstars (Tore: 33 / Gelbe Karten: 4 / Rote Karten: 0):** Lilly (32/1/0), Kay (1/0/0), Jerry (0/1/0), Olli (0/1/0), Doreen (0/1/0)

**Independent Pop Heores (Tore: 15 / Gelbe Karten: 5 / Rote Karten: 0):** The 6th (3/0/0), Belle Sebastian (5/1/0), Go-Betweens II (2/1/0), Radiohead II (1/0/0), Coldplay (1/0/0), My Bloody Valentine (0/2/0), The Ark (2/0/0), Eskobar (0/1/0) + 1 Elfmeter

**Torschützenliste Pokal**

**Leckereien (Tore: 15):** Trüffel (12), Wiener Schnitzel (1), Pariser Schnitzel (1), Heidelbeereis (1)

**Nu gugge ma an! (Tore: 6):** Nudelturm (5) + 1 Elfmeter

**Alcoholics (Tore: 10):** Apfeln (3), Mochito (3), Strohrum (1), Klarer (1), Pils (1), Groc (1)

**Es gibt nur eine Borussia (Tore: 4):** Alan Simonsen (1), Christoph Budde (1), Christian Kulik (1) + 1 Elfmeter

**Cocktail-Shakers (Tore: 3):** Tequila Sunrise (2) + 1 Elfmeter

**Die PAPPnasen (Tore: 3):** Angelina Johnson (1), PAPagei (1), PAPandreu (1)

**Tazmanian Devils (Tore: 2):** Kwak (1), Milka Herzen (1)

**The Proud of Vienna (Tore: 4):** Fruzzi McProud (2), John McProud (1), Csilla McProud (1)

**Euro-\$-Soccer (Tore: 1):** Politiker Diät (1)

**Märchenstunde (Tore: 0):**

**Big Brother Allstars (Tore: 6):** Lilly (6)

**Independent Pop Heores (Tore: 6):** Belle Sebastian (4), Go-Betweens (1), Radiohead II (1)

Pokaltabelle nach dem Rückspiel 1.Runde

=====	Heim	Ausw.	Neut	Ges	Diff	Tore	Punkt	Manager
1) Leckereien	1 0 0	1 0 0	0 0 0	2 0 0	+ 15	15: 0	4: 0	Stefan Dreier
2) Alcoholics	1 0 0	1 0 0	0 0 0	2 0 0	+ 7	10: 3	4: 0	Uwe Meyer
3) Big Brother	1 0 0	1 0 0	0 0 0	2 0 0	+ 5	6: 1	4: 0	Matthias Braun
4) Inde Pop Heroes	1 0 0	1 0 0	0 0 0	2 0 0	+ 4	6: 2	4: 0	Ralf Schröder
5) EGNE Borussia	1 0 0	0 1 0	0 0 0	1 1 0	+ 1	4: 3	3: 1	Stefan Vickus
6) Nu gugge ma an!	1 0 0	0 0 1	0 0 0	1 0 1	+ 2	6: 4	2: 2	Björn Schober
7) Proud of Vienna	1 0 0	0 0 1	0 0 0	1 0 1	- 2	4: 6	2: 2	Daniel Hogetoorn
8) Shakers	0 1 0	0 0 1	0 0 0	0 1 1	- 1	3: 4	1: 3	Holger Heiser
9) Taz Devils	0 0 1	0 0 1	0 0 0	0 0 2	- 4	2: 6	0: 4	Taco Kraijenbrink
10) Euro-§-Soccer	0 0 1	0 0 1	0 0 0	0 0 2	- 5	1: 6	0: 4	Stephan Schön
11) Die PAPPnasen	0 0 1	0 0 1	0 0 0	0 0 2	- 7	3: 10	0: 4	Patrik Prekopp
12) Märchenstunde	0 0 1	0 0 1	0 0 0	0 0 2	- 15	0: 15	0: 4	Michael Epp

Vorschau auf die nächste Runde HV=67.Spieltag

Nu gugge ma an! - Euro-§-Soccer :  
 Inde Pop Heroes - Big Brother :  
 EGNE Borussia - Taz Devils :  
 Die PAPPnasen - Shakers :  
 Proud of Vienna - Alcoholics :  
 Märchenstunde - Leckereien :

8.Spieltag

Leckereien - Proud of Vienna :  
 Alcoholics - Die PAPPnasen :  
 Shakers - Märchenstunde :  
 Big Brother - EGNE Borussia :  
 Taz Devils - Nu gugge ma an! :  
 Euro-§-Soccer - Inde Pop Heroes :

Sperren zur Runde 4

NADA (Ist das langweilig)

Gruß aus Wien  
 Michael

# NBA goes United

2.Saison 9.Runde

17. + 18. Spieltage

15. März 2008

Und weiter geht's mit Runde 9. Diesmal gab es zwei NMRs. Zum einen die Dallas Mavericks und zum anderen die Söhne Mannheims. Es war NBA ZAT und nicht Heavy Flo ☺

## Nachrichten / Messages

**An Taco: Gute Besserung und bitte Teamdaten angleichen. Dein Team ist schon stärker als von Dir angenommen.**

**An Alle:** Die Glückswertetabelle stimmte letzte Runde nicht, jetzt ist alles wieder in Ordnung

### Prämien für Runde 9 / Premiums for round 9

**10 kKj Prämie (9):**, Leckereien, BVB, Kiffe, FC Medieval Fantasy, Seattle Supersonics, Springfield Isotopes, Dirks Wunderwelt, FC Renaissance, Die Hinterwäldler

**9 kKj Prämie (1):** Royal Players

**1 kKj Prämie (1):** Szolnok Strikers

**0 kKj Prämie (5):** Söhne Mannheims, Ice Levels, Meenzer Buben, Dallas Mavericks, AllStarZines

### GM-Angebot / Auctions

1) **Kati M nT 8** (Wert: 3409) für 2272 an **Szolnok Strikers**

### Neu entdeckte Talente / Discovered Apprentices

NADA

### NL-Verkauf / Non-League Sales

**Szolnok Strikers:** Marus (173 kKj)

### WPS aufgespart haben / Training points hold fort he next round

**FC Medieval Fantasy 1 WP, Royal Players 1 WP**

### Private Handel / Private Deals

Nada

### Transferlistenverkauf

1) **Karl-Heinz Bühner M III 5**, trainierbar bis 8, 3 DP, Einsätze als S:4 an die Nichtliga

**Michael EPP: Liest Du eigentlich das, was hier steht.**

**BITTE GEBT MIR DOCH BESCHIED WENN IHR KEIN TRAINING DURCHFÜHRT. ICH WEISS MANCHMAL NICHT OB IHR NUR NICHT TRAINIEREN WOLLT ODER ABER OB IHR NUR VERGESSEN HABT DAS TRAINING IRGENDWO AUFZUSCHREIBEN UND EVTL. EIN NT WELCHES NICHT SPIELT TRAINIERT HABT. FEHLT DIE ANGABE DES AUFSPARENS WIRD VON MIR TRAINIERT (NEU)**

Gruppe A - Runde 9 / 17. Spieltag

Kiffe - Leckereien 0 : 0 ( 0.69: 1.14, 21.359 / 31.535 / 47.106)  
 BVB 06 - DirksWunderwelt 0 : 0 ( 0.95: 0.00, 66.302 / 33.698 / 0.000)

Gruppe A - Runde 9 / 18. Spieltag

Leckereien - Kiffe 5 : 1 ( 2.06: 0.89, 65.604 / 20.359 / 14.037)  
 DirksWunderwelt - BVB 06 1 : 0 ( 0.86: 0.48, 43.052 / 38.275 / 18.673)

Gruppe A Runde 9

=====	Heim	Auswä	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1) Leckereien	8 1 0	1 4 4	+ 11	35: 24	23:13	66	2.50	1447	Stefan Dreier
2) BVB 06	4 4 1	2 5 2	+ 8	31: 23	21:15	12	1.25	1713	Jürgen Raschke
3) Kiffe	4 2 3	2 1 6	- 5	23: 28	15:21	44	2.00	817	Michael Hellige
4) DirksWunderwelt	4 2 3	0 2 7	- 21	28: 49	12:24	3	2.55	314	Mario Amtag

Erwartungswerte

Gruppe A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Summe	Abweichung
1) Leckereien	145	228	323	261	149	232	292	285	277			21.92	+ 1.08 ++
2) BVB 06	300	192	207	270	183	222	218	252	242			20.87	+ 0.13 +
3) Kiffe	289	208	197	214	136	215	156	178	123			17.15	- 2.15 -
4) DirksWunderwelt	66	172	73	114	123	116	82	85	158			9.90	+ 2.10 +++

Gruppe B - Runde 9 / 17. Spieltag

Söhne Mannheims - Szolnok Striker 0 : 0 ( 1.47: 0.00, 79.281 / 20.719 / 0.000)  
 Hinterwäldler - FC Medieval 3 : 1 ( 1.27: 0.21, 68.228 / 26.566 / 5.207)

Gruppe B - Runde 9 / 18. Spieltag

Szolnok Striker - Söhne Mannheims 0 : 2 ( 0.14: 1.07, 4.547 / 32.878 / 62.575)  
 FC Medieval - Hinterwäldler 0 : 1 ( 0.83: 0.12, 55.433 / 39.797 / 4.770)

Gruppe B Runde 9

=====	Heim	Auswä	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1) Hinterwäldler	6 1 2	3 2 4	+ 11	50: 39	21:15	54	2.25	748	Björn Schober
2) Szolnok Striker	4 2 3	4 1 4	- 2	21: 23	19:17	15	1.25	119	Daniel Hogetoorn
3) FC Medieval	5 2 2	2 1 6	+ 1	38: 37	17:19	85	2.50	1003	Erlend Janbu
4) Söhne Mannheims	2 5 2	2 3 4	- 3	22: 25	16:20	3	2.25	908	Florian Lenz

Erwartungswerte

NBA01	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Summe	Abweichung
1) FC Medieval	197	288	308	223	287	246	143	237	188			21.16	- 4.16 -
2) Söhne Mannheims	251	184	172	211	243	226	209	190	337			20.23	- 4.23 --
3) Hinterwäldler	139	216	106	116	273	219	280	221	212			17.82	+ 3.18 +
4) Szolnok Striker	213	112	215	191	206	124	220	152	63			14.95	+ 4.05 ++

Torschützenliste

13 Prossen (Die Hinterwäldler)  
 12 Lauterbach (Die Hinterwäldler)  
 11 Kleinwolmsdorf (Die Hinterwäldler)  
 10 Sideline Skeleton (FC Medieval Fantasy)

Gruppe C - Runde 9 / 17. Spieltag

Dallas Maverick - AllStar Zines 1 : 0 ( 0.61: 0.34, 36.683 / 46.129 / 17.188)  
 Spring Isotopes - Supersonics 1 : 1 ( 1.07: 1.24, 31.369 / 29.278 / 39.353)

Gruppe C - Runde 9 / 18. Spieltag

AllStar Zines - Dallas Maverick 6 : 1 ( 2.57: 0.89, 75.644 / 15.294 / 9.062)  
 Supersonics - Spring Isotopes 3 : 6 ( 2.81: 4.08, 22.637 / 14.604 / 62.759)

Tabelle Gruppe C Runde 9

=====	Heim	Auswä	Diff	Tore	Punkt	DP	WP	Geld	Manager
1) Dallas Maverick	5 2 2	3 3 3	- 1	28: 29	21:15	119	2.25	1587	Holger Heiser
2) Spring Isotopes	4 4 1	3 2 4	- 9	39: 48	20:16	54	2.25	1434	Hardy Trautwein
3) Supersonics	5 1 3	2 2 5	- 7	37: 44	17:19	30	1.50	998	Matthias Braun
4) AllStar Zines	3 1 5	2 4 3	+ 12	51: 39	15:21	48	1.75	1428	Henry Springer

Erwartungswerte

NBA02	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Summe	Abweichung
1) AllStar Zines	390	237	224	191	166	236	264	213	247			21.69	- 6.69 --
2) Supersonics	357	163	157	246	93	208	192	172	168			17.56	- 0.56 -
3) Spring Isotopes	28	162	253	222	168	205	200	225	232			16.97	+ 3.03 +
4) Dallas Maverick	24	238	165	255	205	213	204	190	153			16.46	+ 4.54 ++

Torschützenlisten Gruppe C

16 Zong (AllStar Zines)  
 11 C. Montgomery Burns (Springfield Isotopes)  
 9 STABSanzeiger (AllStar Zines)  
 8 Kieselschwein (AllStar Zines)

Gruppe D - Runde 9 / 17. Spieltag

Royal Players - Ice Levels 3 : 4 ( 3.92: 1.93, 74.609 / 12.604 / 12.787)  
 FC Renaissance - Meenzer Buben 3 : 1 ( 2.45: 2.05, 47.690 / 20.066 / 32.244)

Gruppe D - Runde 9 / 18. Spieltag

Ice Levels - Royal Players 0 : 1 ( 2.24: 2.98, 27.687 / 18.066 / 54.247)  
 Meenzer Buben - FC Renaissance 7 : 3 ( 2.90: 2.82, 42.430 / 18.044 / 39.526)

Tabelle Gruppe D Runde 9

=====	Heim	Auswä	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1) FC Renaissance	7 1 1	3 3 3	+ 15	48: 33	24:12	30	2.25	1363	Rene Schuster
2) Royal Players	3 2 4	4 1 4	+ 1	39: 38	17:19	30	2.75	1361	Michael Epp
3) Meenzer Buben	4 3 2	1 2 6	- 4	32: 36	15:21	57	1.75	1111	Patrik Prekopp
4) Ice Levels	4 3 2	2 0 7	- 7	32: 39	15:21	78	1.75	1054	Taco Kraijenbrink

Erwartungswerte

Gruppe D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Summe	Abweichung
1) FC Renaissance	350	142	302	179	239	149	268	258	213			20.99	+ 3.01 ++
2) Royal Players	340	258	228	167	194	221	178	184	288			20.58	- 3.58 --
3) Meenzer Buben	67	213	134	136	255	181	118	219	187			15.10	- 0.10 -
4) Ice Levels	44	187	136	204	279	187	177	141	112			14.66	+ 0.34 +

Torschützenlisten

16 Raffael Santi (FC Renaissance)  
 12 Leonardo da Vinci (FC Renaissance)  
 12 Nico (Meenzer Buben)  
 8 König Otto (Royal Players)  
 8 Chimba (Ice Levels)  
 7 Nero (Royal Players)

**Pokalspiele**

**Söhne Mannheims - Ice Levels**  
**Meenzer Buben – Royal Players**  
**Szolnok Strikers – Seattle Supersonics**  
**AllStar Zines – FC Renaissance**

**Stand 0:2**  
**Stand 0:2**  
**Stand 2:0**  
**Stand 1:1**

	<b>Spiel A: 0:2</b>		<b>Spiel B: 0:2</b>	
<b>R08</b>	Söhne Mannheims	<b>Ice Levels</b>	Meenzer Buben	<b>Royal Players</b>
<b>R09</b>	Söhne Mannheims	<b>Ice Levels</b>	Meenzer Buben	<b>Royal Players</b>
<b>R10</b>	Ice Levels	Söhne Mannheims	Royal Players	Meenzer Buben
<b>R11</b>	Ice Levels	Söhne Mannheims	Royal Players	Meenzer Buben
	<b>Spiel C: 2:0</b>		<b>Spiel D: 1:1</b>	
<b>R08</b>	<b>Szolnok Strikers</b>	Seattle Supersonics	AllStar Zines	<b>FC Renaissance</b>
<b>R09</b>	<b>Szolnok Strikers</b>	Seattle Supersonics	<b>AllStar Zines</b>	FC Renaissance
<b>R10</b>	Seattle Supersonics	Szolnok Strikers	FC Renaissance	AllStar Zines
<b>R11</b>	Seattle Supersonics	Szolnok Strikers	FC Renaissance	AllStar Zines
<b>R12</b>			AllStar Zines	FC Renaissance

**Vorschau auf die nächste Runde HV=6/ Preview on the next round Home=6**

**Gruppe A****19. Spieltag**

Kiffe - DirksWunderwelt :  
 Leckereien - BVB 06 :

**20. Spieltag**

BVB 06 - Kiffe :  
 DirksWunderwelt - Leckereien :

**Gruppe B****19. Spieltag**

Söhne Mannheims - FC Medieval :  
 Szolnok Striker - Hinterwäldler :

**20. Spieltag**

Hinterwäldler - Söhne Mannheims :  
 FC Medieval - Szolnok Striker :

**Gruppe C****19. Spieltag**

Dallas Maverick - Supersonics :  
 AllStar Zines - Spring Isotopes :

**20. Spieltag**

Spring Isotopes - Dallas Maverick :  
 Supersonics - AllStar Zines :

**Gruppe D****19. Spieltag**

Royal Players - Meenzer Buben :  
 Ice Levels - FC Renaissance :

**20. Spieltag**

FC Renaissance - Royal Players :  
 Meenzer Buben - Ice Levels :



## Pokalrunde HV=6

	<b>Spiel A: Stand 2:0</b>		<b>Spiel B: Stand 2:0</b>	
<b>R09</b>	Ice Levels	Söhne Mannheims	Royal Players	Meenzer Buben
	<b>Spiel C: Stand 0:2</b>		<b>Spiel D: Stand 1:1</b>	
<b>R09</b>	Seattle Supersonics	Szolnok Strikers	FC Renaissance	AllStar Zines

<b>Neues Transferlistenangebot / New Transferlist</b>
---

NADA

<b>Sperren / Suspensions</b>
------------------------------

NADA

Aufstellungen Spieltage 19+20, **Heimvorteil =6**, Pokalspiele Nummer 10 (Viertelfinale), **Heimvorteil = 6**, Nichtligaverkäufe, GM-Angebote nach den Spielen, Transferliste usw

## ZAT ist Freitag der 28. März 2007 20 Uhr.

**Preise in Runde 8:** tT 400 kkj (HIM 350 pro WP), nT 282 pro WP HIM pro 232; I 216 pro WP (HIM 173 pro WP), Alter II max Stufe 8 142 pro WP (HIM 112 pro WP); III max Stufe 6 102 pro WP (HIM 91 pro WP) Fremdqualis kosten 20% mehr pro Qualifikation!