

European Cup 2007

Ausgabe 1 / Nr. 140

Spielregeln

GM: Daniël Hogetoorn

Szolnok 5000, Kürt utca 1 2/2, Ungarn

Tel: +1 201 984 9296 oder +36 56 788 309 oder Mobil: +36 20 / 5284874

oder Holland Mobil: +31 6 29430659

daniel@hogetoorn.com

1. Vorwort

Der Europa – Cup (ehemals Kraichgau – Pokal) basiert auf der Grundlage des European United Cup, der 1986 von Erik Joustra gegründet wurde und über Jahre hinweg unter niederländischer Leitung stand. 1993 war das letzte Jahr der offiziellen Ausspielung.

Nachdem 1994 keine komplette Runde gespielt wurde, entstand die Idee, dieses erfolgreiche System 1995 auf regionaler Ebene und zwischenzeitlich auf nationaler Ebene weiter zu führen. In 2004 wurde der Deutsche Cup wieder ins Europa Cup umgewandelt.

Insgesamt wird in drei Wettbewerbskategorien gespielt:

- Champions League oder Europa Cup der Ligameister (CL)
- Cup Winners Cup oder Cup der Ligapokalsieger (CWC)
- UEFA Cup oder Cup im Sinne des UEFA Pokals (UEFA CUP)

Die drei Wettbewerbe werden nach dem einfachen KO-System ausgetragen mit je einem Hin- und einem Rückspiel. Die Finalisten bestreiten je ein Endspiel auf neutralem Platz. Je nach Teilnehmerzahl kann vor der 1. Hauptrunde eine Qualifikationsrunde stattfinden.

Prinzipiell kann jede UNITED Liga teilnehmen. Voraussetzung muss allerdings sein, dass die UNITED Liga mindestens eine bereits komplette abgeschlossene Saison aufweisen kann und noch besteht.

2. Mannschaftsstärke

Der Europa Cup wird jedes Jahr neu ausgespielt, daher sind Spielernamen und eine Altersangabe nicht nötig. Spielernamen für die einzelnen Reihen können angegeben werden (sinnvoll sind nur Namen für die Feldreihen und dienen lediglich zum Erkennen, aus welchen Reihen die Tore geschossen werden).

Jede Mannschaft startet mit 68, 69 oder 70 Wertepunkten (WP). Mannschaften, die sich für das Folgejahr qualifizieren, können zusätzlich Bonuspunkte erhalten, die zu den Grundwerten hinzuaddiert werden und somit die gesamte Mannschaftsstärke erhöhen. Diese Punkte können vom Manager beliebig auf die einzelnen Reihen verteilt werden. Einzige Einschränkung bei der Verteilung der WP ist hier die 3:1 Regel, wobei die Hintermannschaft (im Gegensatz zu vielen normalen UNITED-Regeln) mit eingebunden wird. Es gilt, ein Wertepunkt für eine Feldreihe ergibt eine Spielstärke, bei Tormann und Ausputzer ergeben zwei Wertepunkte eine Spielstärke (maximale Stufe 10 für Tormann und Ausputzer ist erlaubt). Dies bedeutet, eine Mannschaft besteht aus „vier Reihen“: Tormann/Ausputzer, Verteidigung, Mittelfeld und Sturm für die jeweils gilt: in der stärksten Reihedürfen maximal dreimal so viele Punkte angegeben werden, wie in der schwächsten Reihe, wobei die Verteilung der WP zu Grunde liegt (Bsp.: Ausputzer hat Stufe 5 = 10 WP). Die Kontrolle der 3:1 Regel wird nach der Vergabe der Basispunkte und nach der Vergabe aller weiteren Extrapunkte (Heimvorteil und Härte) kontrolliert und gegebenenfalls berichtigt.

Regelverstöße werden wie folgt korrigiert:

Beispiele:

00-05-12-12-36	=>	00-05-12-12-30
05-10-16-18-06	=>	00-09-16-18-06
... und im Katastrophenfall...		
00-00-14-14-42	=>	00-00-00-00-00

Zwischen zwei Spielen ist es erlaubt, 8 Punkte ohne Wertverlust umzustellen. Weitere WP-Verschiebungen sind möglich, führen allerdings zu WP-Abzügen.

Umstellungen von	0 - 8 WP sind ohne WP Verlust möglich
	9 - 14 WP sind mit 1 WP Verlust möglich
	15 - 20 WP sind mit 2 WP Verlust möglich
	21 - 26 WP sind mit 3 WP Verlust möglich, usw.

Das Umstellen von WP zwischen Tormann und Ausputzer ist immer ohne Verlust möglich.

Die durch Umstellung veränderte Aufstellung des aktuellen Spiels wird automatisch zur neuen Grundaufstellung für das folgende Spiel. Hierbei ist es gleich, ob es sich um ein Rückspiel einer Hauptrunde oder das Hinspiel in einer neuen Runde handelt.

Beispiele:

00-10-10-10-30	kann umgestellt werden ohne WP Verlust in:		
00-10-18-10-22	oder 00-10-10-18-22	oder 00-10-14-14-22	oder
00-06-12-12-34	oder 10-00-10-10-30		
	mit 2 WP Verlust in:		

00-10-10-30(-2)-10, da hier 20(-2) Punkte umgestellt werden. Eventuelle WP Verluste werden von den umzustellenden WP subtrahiert.

Heimvorteil und Härte unterliegen nicht dieser Regel.

3. Heimvorteil

Die Heimmannschaft erhält zur Spielstärke 8 Heimvorteilpunkte (HV), die auf die drei Feldreihen verteilt werden können. Die Spielstärke von Tormann oder Ausputzer kann durch HV nicht erhöht werden.

4. Einsatz von Härte

Jeder Manager kann seine Mannschaft durch den Einsatz von Härte im aktuellen Spiel weiter verstärken. Dabei riskiert er allerdings, dass seine Mannschaft durch Disziplinarmaßnahmen geschwächt wird. Der maximale Härteeinsatz ist auf 6 Härtepunkte pro Spiel begrenzt. Je mehr Härte eingesetzt wird, desto wahrscheinlicher werden Strafen gegen das Team. Die Härtepunkte können dazu verwendet werden, die Wertungen einer oder mehrerer Reihen im aktuellen Spiel zu verbessern. Durch den Einsatz von Härtepunkten ist es möglich, die Stärke des Tormanns und/oder des Ausputzers zu erhöhen, allerdings nur, wenn eine solche Reihe bereits mit Basispunkten belegt ist. Auch hier gilt, zwei Härtepunkte ergeben eine Spielstufe. Weder Tormann noch Ausputzer können durch den Einsatz von Härte über Stufe 10 hinaus verbessert werden.

Da es keine Spieler gibt, sondern nur einzelne Reihen, werden die Strafen insgesamt addiert und je nach Anzahl für das folgende Spiel Wertepunkte gesperrt. Hierbei entspricht eine Strafe einer gelben Karte:

- 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

Werden durch den Einsatz von Härte in einem Spiel so viele gelbe Karten vergeben, dass zwei Grenzen überschritten werden, addieren sich die entsprechend gesperrten WP. Die Wahrscheinlichkeit auf eine gelbe Karte beträgt 5% pro Härtepunkt auf jeden der elf Spieler.

Durch den Einsatz von Härte kann ebenfalls ein Elfmeter gegen das unfaire Team verhängt werden. Jeder eingesetzte Härtepunkt kann mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% zu einem Elfmeter führen.

Da jeder Härtepunkt einzeln ausgewertet wird, ist es durchaus möglich, dass mehrere gelbe Karten und / oder Elfmeter gegen das unfaire Team verhängt werden.

Die Grundwahrscheinlichkeit für einen Elfmeter, der zum Tor führt, beträgt 100%. Sie wird allerdings um 5% pro Stufe des Torhüters reduziert, gegen den der Elfmeter ausgeführt wird.

Beispiel:

Ein Tormann Stufe 8 (mit 16 WP) hat eine Chance von 40% einen Elfmeter zu halten.

Sollte eine Kürzung von gesperrten Punkten durch den Manager nicht stattfinden, wird der GM die stärkste Reihe um gesamte Punktzahl reduzieren.

5. Ermittlung und Auswertung der Torchancen

Um zu entscheiden, wie viele Torchance jedes der beiden Teams bekommt, werden jeweils die Gesamtwertungen der entgegengesetzten Reihen (S/V, M/M, V/S) mit einander verglichen.

a) Torchancen des Sturms:

Ist die Gesamtwertung des Sturms der Mannschaft A größer als die Gesamtwertung der Verteidigung der Mannschaft B plus der Stärke eines eventuellen Ausputzers der Mannschaft B, dann erhält die Mannschaft A für jeden Punkt Differenz eine Torchance.

b) Torchancen des Mittelfeldes:

Ist die Gesamtwertung des Mittelfeldes der Mannschaft A größer als die Gesamtwertung des Mittelfeldes der Mannschaft B, dann erhält die Mannschaft A für jeden Punkt Differenz eine halbe Torchance.

c) Torchancen der Verteidigung:

Ist die Gesamtwertung der Verteidigung der Mannschaft A größer als die Gesamtwertung des Sturms der Mannschaft B, dann erhält die Mannschaft A für jeden Punkt Differenz eine viertel Torchance (Achtung: der Ausputzer wird hier nicht zur Ermittlung der Torchancen berücksichtigt).

Die Anzahl der Torchancen wird für jede Feldreihe getrennt auf ganze Zahlen mathematisch gerundet.

Jede Torchance wird einzeln ausgewertet und kann zu einem Tor führen.

a) Falls die gegnerische Mannschaft den Ausputzerposten nicht besetzt hat, wird aus jeder Torchance automatisch ein Torschuss. Ansonsten hat der Ausputzer bei jeder Torchance die Möglichkeit, die Chance zu vereiteln. Dazu wird eine gleichverteilte Zufallszahl zwischen 1 und 15 ermittelt. Ist diese Zahl kleiner oder gleich der Stärke des Ausputzer, dann hat dieser die Chance vereitelt, andernfalls wird sie zu einem Torschuss.

b) Für jeden Torschuss hat der gegnerische Tormann die Möglichkeit, zur Parade. Dazu wird eine gleichverteilte Zufallszahl zwischen 1 und 14 ermittelt. Ist diese Zahl kleiner oder gleich der Stärke des Tormannes, dann hat dieser den Schuss gehalten, andernfalls wurde ein Tor erzielt.

6. Training und Wertepunkte

Für jeden Sieg erhält eine Mannschaft zusätzliche zwei Wertepunkte, für jedes Unentschieden einen Wertepunkt. Diese WP werden vor einer neuen Runde trainiert, also erst nach Hin- und Rückspiel und nicht schon nach dem Hinspiel. Diese WP beeinflussen nicht die Regel 1 (Verlust durch Umstellung). Zusätzlich werden die durch die Umstellung verlorenen Wertepunkte hier erneut eingesetzt.

7. Bonuspunkte

Qualifiziert sich eine Mannschaft für den Europa Cup im Folgejahr (durch Erfolge in die wirkliche Liga, nicht durch mehrmals anmelden beim GM), erhält sie einen zusätzlichen Bonuspunkt. Die Basisstärke wäre dann 71 WP. Die Stärke kann sich somit aufgrund von Folgejahrqualifikationen auf maximal 73 WP erhöhen. Es ist möglich das durch unbeendete Saisonen eine Mannschaft Bonuspunkten bekommt für Teilnahme an frühere Europa Pokal Wettbewerbe.

Sollte eine Teilnahme im Folgejahr nicht erfolgen, startet eine Mannschaft bei einer erneuten Qualifikation grundsätzlich wieder mit 70 WP.

Ebenso erhalten besonders erfolgreiche Mannschaften des letztjährigen Europa Cups Bonuspunkte. Die jeweiligen Cupverteidiger erhalten je drei Bonuspunkte, die Finalisten je zwei Bonuspunkte und die Halbfinalisten je einen Bonuspunkt.

Die Spielstärke einer Mannschaft kann sich durch alle Bonuspunkte auf maximal 75 WP erhöhen.

Qualifiziert eine Mannschaft sich nicht wirklich, aber ist jedoch angemeldet beim GM, fangt sie mit 68 WP plus eventuell Bonuspunkten für Erfolge im letzten Europa Pokal Saison.

Eine Mannschaft die aufneu teilnehmt auf Grund eine unbeendete Saison im jeweilige Liga fangt mit 69 WP plus ebentuelle Bonuspunkten für Erfolge im letzten Europa Pokal Saison an.

8. „Auf Unentschieden spielen“

Ausschließlich eine Gastmannschaft hat die Möglichkeit, auf Unentschieden zu spielen, das heißt, sie kann das Spiel nie gewinnen. Dafür hat sie jedoch die Möglichkeit, die 3:1 Regel auf eine 5:1 Regel auszuweiten. Dabei darf die Verteidigung und/oder das Mittelfeld fünf mal stärker sein als der Sturm. Alle anderen Beziehungen bleiben erhalten. Umgekehrt ist dies nicht möglich. Im Falle von mehr geschossenen Auswärtstoren werden diese immer auf die Höhe der Heimtore reduziert.

Beispiele:

erlaubt ist:	00-09-16-30-06	oder	00-07-25-25-05
nicht erlaubt ist	00-06-07-07-35	=>	00-06-07-07-21
	10-00-07-35-07	=>	10-00-07-21-07
	00-10-20-25-05	=>	00-07-20-25-05

9. Regelverstöße

Der GM löst eventuelle Regelverstöße auf durch Reduzierung des WPs mit möglich ein 00-00-00-00-00 Aufstellung als Erfolg.

10. NMR

Der GM will regelmässig erinnern an der ZAT. Wann ein Manager kein Zug gesendet hatte, soll der GM versuchen Kontakt mit ihm auf zu nehmen. Wann kein Reaktion kommt, handelt der GM so:

1. Jede Manager soll ein "Notzug" mit seine erste Zug zu mir schicken, basiert auf die Anzahl WP in seine erste Runde.
2. Diese Aufstellung benutzt der GM wenn er keine Zug bekommt. Der Anzahl WP ins Notzug bleibt gleich ins gesamte Saison.
3. Wenn der Notzug wesentlich verschieden ist von der letzte benutzte Zug, wird die Aufstellung nach die normale Regel reduziert.

11. Das Erreichen der nächsten Runde

Das Erreichen der nächsten Runde erfolgt nach dem Schema

- a) Punktdifferenz
- b) Tordifferenz
- c) auswärts erzielte Tore
- d) gleich ein Elfmeterschießen ohne Verlängerung

12. Europa - Cup - Ligawertung

Für jeden gewonnenen Punkt erhält die jeweilige Liga einen Wertungspunkt (also für einen Sieg zwei Wertungspunkte, für ein Unentschieden einen Wertungspunkt, wobei immer das Ergebnis der regulären Spielzeit, also ohne Elfmeterschießen, maßgebend ist). Diese Wertungspunkte werden im Wettbewerb DC I mit dem Faktor 1,2, im Wettbewerb DC II mit 1,1 und im DC III mit 1,0 multipliziert. Zusätzlich wird für das Erreichen der nächsten Runde 0,5 Wertungspunkte hinzu addiert. Für Qualifikationsspiele gibt es keine Wertungspunkte. Die gesammelten Wertungspunkte der Mannschaften einer Liga werden nach jeder Runde addiert und durch die Summe aller Mannschaften einer Liga dividiert, wobei dieser Divisor mindestens 3 beträgt. Diese Durchschnittswertungspunkte

fließen in die Wertungsrangliste für die laufende Saison ein. Die Liga, die am Ende einer Saison die meisten Durchschnittswertungspunkte hat, erhält den Titel „bestes Ligasystem“ des jeweiligen Jahres.

Die Summe der Durchschnittswertungspunkte der letzten drei Jahre stellen die Basis für die Neuvergabe der Plätze den Wettbewerb DC III dar. Die besten fünf Ligen der letzten drei Jahre erhalten vier Plätze für den DC III, die Ligen von Platz 6 bis 10 erhalten drei Plätze für den DC III, die Ligen von Platz 11 bis 15 erhalten zwei Plätze für den DC III. Alle anderen Ligasysteme erhalten einen Platz für den DC III und sind somit neuinsteigenden Ligen gleichgestellt. Für jeden Platz kann die entsprechende Liga eine Mannschaft melden.

13. Teilnahmeberechtigung am „Europa - Cup 2007“

Zum ersten ZAT am 09.02.2007 müssen von allen teilnehmenden Ligen folgende Daten vorliegen:

- Mannschaftsnamen und Managernamen der gemeldeten Teams für die einzelnen Wettbewerbe (wobei jedes Ligasystem jeweils eine Mannschaft für den CL und CWC meldet. Ligen, die bereits 2006 dabei waren, entnehmen die Anzahl der UEFA CUP Plätze aus der Ligawertung 2004/2005/2006. Sollte eine Liga aufgelöst sein oder nicht mehr teilnehmen, werden keine Verschiebungen der UEFA CUP Plätze vorgenommen. Die Cup-Verteidiger ist automatisch für den jeweiligen Wettbewerb qualifiziert. Sollten sie für einen anderen Wettbewerb gemeldet werden, verfällt dieser zusätzliche Startplatz)
- Telefonnummer/Faxnummer und/oder e-mail-Adresse des GMs
- Telefonnummer und/oder e-mail-Adresse des Managers

Sofern die Liga bereits für den EC 2006 gemeldet war und ich keine abweichende Information erhalte, versende ich die Auswertung wie bisher.

Der Auswertungen versende ich kostenlos.

Ich versuche diese Saison in Januar 2008 ab zu schliessen.

Euer GM Daniël.

Example of a correct orderform:

Teamname: Manager:

League _____ CL CWC UEFA CUP

Round _____ Home / Away max. WP ____

Home

Away

Line	Old value (without training)	Old value (with extra points)	Moved Points	New value (after moving points)	Home- Adv.	Hardness	Total	Line name
GK/T:					XXX			XXX
SW/A:					XXX			XXX
DF/V:								
MF/M:								
FW/S:								
Σ:								

Playing for a draw ? Yes No

Emergency turn

Line	Value
GK/T:	
SW/A:	
DF/V:	
MF/M:	
FW/S:	
Σ:	

The total value of this emergency turn must be equal to the basic value of your team (see tables in this zine).