

# 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 6 Spiele in einer anderen Reihe gespielt hat (NEU)**
- 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 im Doppel nicht erlaubt. Die Auswertung im Doppelteamwettbewerb wird mit Tournited ausgewertet (NEU)**
- 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 40 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  $1 * \text{Turnierwertung} = 2 / 1,5$  P für die Verlierer

16 Mannschaften Hauptfeld  $2 * \text{Turnierwertung} = 4 / 3$  P für die Verlierer

8 Mannschaften Viertelfinale  $4 * \text{Turnierwertung} = 8 / 6$  Punkte

4 Mannschaften Halbfinale  $8 * \text{Turnierwertung} = 16 / 12$  Punkte

2 Mannschaften Finale  $16 \text{ Punkte} * \text{Turnierwertung} = 32 / 24$  Punkte, Sieger  $32 \text{ Punkte} * \text{Turnierwertung} = 64 / 48$  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 und im Teamwettbewerb.

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 fallen aufgrund des Nichteinsatzes von Härte keine Karten an. (NEU)**

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. Ein Manager kann sein Team nicht freiwillig auflösen lassen.

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.

40) 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

41) Jeder Manager hat die Möglichkeit zwei Teams aufzubauen. Sollten zwei Teams eines gleichen Managers im direkten Duell aufeinandertreffen gibt es keine kkj für einen Sieg.

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](mailto:michaelfrenzel@gmxdotat) ; [crazyunited „at“ gmx.at](mailto:crazyunited@gmxdotat)**

Gruß Michael