

# Grand Slam

## Saisonbegleiter 2. Saison

### Die Ewige Liste

1.Saison: **Meister** : Meenzer Buben  
**Pokalsieger** : Fortuna Headz

### Turniersieger Turniere

1.Saison: Tokio (Matsch) : Stop Rock! United  
Brasil (Hartplatz) : Capital Cities  
Rom (Rasen) : Stop Rock! United  
Helsinki (Stein) : Helden vom Bökelberg  
Wien (Matsch) : Stop Rock! Untited  
Stockholm (Stein) : Rachusclub Düsseldorf  
Hannover (Hartplatz) : Capital Cities  
Buenos Aires (Rasen) : Fortuna Headz  
Sydney (Hartplatz) : Fortuna Headz  
Berlin (Matsch) : Die Grünkerne  
Los Angeles (Rasen) : Die Grünkerne  
München (Matsch) : United op Düsseldorf Platt  
Oslo (Stein) : Meenzer Buben  
Stuttgart (Matsch) : Die Grünkerne  
Kopenhagen (Hartplatz) : Fortuna Headz  
Madrid (Stein) : Meenzer Buben  
Moskau (Stein) : Rachusclub Düsseldorf  
Zürich (Rasen) : Die Grünkerne  
Manchester (Rasen) : Fortuna Headz  
Dublin (Hartplatz) : Williams Power  
New York (Eis) : Meenzer Buben

### Turniersieger Masters

1.Saison: London (Rasen) : Blut-Rot Mannheim  
Kairo (Stein) : Rachusclub Düsseldorf  
Paris (Hartplatz) : Die Grünkerne  
Melbourne (Matsch) : Rachusclub Düsseldorf  
Shanghai (Parkett ) : Fortuna Headz

## Die Ewige Tabelle aller Spiele

Pl)	Verein	Sp	S	N	Diff	Tore	Punkte	DP	Manager
1)	Capital Cities	37	23	14	+ 49	133: 84	46:28	130	Stefan Dreier
2)	Die Grünkerne	32	21	11	+ 14	68: 54	42:22	68	Henry Springer
3)	Rachusclub Düsseldorf	33	21	12	+ 2	102:100	42:24	64	Jürgen Raschke
4)	Fortuna Headz	29	18	11	+ 11	94: 83	36:22	98	Hardy Trautwein
5)	Stop Rock! United	28	15	13	+ 16	67: 51	30:26	144	Björn Schober
6)	Meenzer Buben	27	15	12	- 1	54: 55	30:24	64	Patrik PRekopp
7)	Ibiza Republic	25	9	16	- 14	45: 59	18:32	128	Holger Heiser
8)	United op Düsseldorf Platt	22	8	14	- 7	35: 42	16:28	78	Stephan Schön
9)	Helden vom Bökelberg	22	8	14	- 10	48: 58	16:28	40	Uwe Meyer
10)	Williams Power	20	7	13	- 7	58: 65	14:26	68	Daniel Hoogetorn
11)	Law & Order	18	7	11	- 12	40: 52	14:22	40	Michael Epp
12)	BR Mannheim	11	5	6	- 9	21: 30	10:12	18	Florian Lenz
13)	USC Palermo	16	2	14	- 32	31: 63	4:28	70	Sven Poppendiek

## Die Ewige Tabelle aller Turnierspiele

Pl)	Verein	Sp	S	N	Diff	Tore	Punkte	DP	Manager
1)	Capital Cities	16	9	+ 48	109:61	32:18	80	Stefan Dreier	
2)	Die Grünkerne	15	7	+ 8	47:39	30:14	40	Henry Springer	
3)	Meenzer Buben	13	8	0	43:43	26:16	52	Patrik PRekopp	
4)	Stop Rock! United	12	8	+ 18	56:38	24:16	100	Björn Schober	
5)	Fortuna Headz	12	7	+ 5	65:60	24:14	54	Hardy Trautwein	
6)	Rachusclub Düsseldorf	11	9	- 11	64:75	22:18	46	Jürgen Raschke	
7)	Helden vom Bökelberg	7	10	- 5	41:46	14:20	36	Uwe Meyer	
8)	United op Düsseldorf Platt	6	10	- 1	29:30	12:20	48	Stephan Schön	
9)	Williams Power	6	9	- 5	45:50	12:18	44	Daniel Hoogetorn	
10)	Law & Order	3	7	- 7	27:34	6:14	28	Michael Epp	
11)	Ibiza Republic	3	11	- 9	28:37	6:22	64	Holger Heiser	
12)	USC Palermo	2	10	- 26	26:52	4:20	62	Sven Poppendiek	
13)	BR Mannheim	1	4	- 15	6:21	2: 8	10	Florian Lenz	

## Die Ewige Tabelle aller Mastersspiele

Pl)	Verein	Sp	S	N	Diff	Tore	Punkte	DP	Manager
1)	Rachusclub Düsseldorf	10	3	+ 13	38:25	20: 6	18	Jürgen Raschke	
2)	Capital Cities	7	5	+ 1	24:23	14:10	50	Stefan Dreier	
3)	Die Grünkerne	6	4	+ 6	21:15	12: 8	28	Henry Springer	
4)	Fortuna Headz	6	4	+ 6	29:23	12: 8	44	Hardy Trautwein	
5)	Ibiza Republic	6	5	- 5	17:22	12:10	64	Holger Heiser	
6)	BR Mannheim	4	2	+ 6	15: 9	8: 4	8	Florian Lenz	
7)	Law & Order	4	4	- 5	13:18	8: 8	12	Michael Epp	
8)	Stop Rock! United	3	5	- 2	11:13	6: 10	44	Björn Schober	
9)	United op Düsseldorf Platt	2	4	- 6	6:12	4: 8	30	Stephan Schön	
10)	Meenzer Buben	2	4	- 1	11:12	2: 8	12	Patrik Prekopp	
11)	Williams Power	1	4	- 2	13:15	2: 8	24	Daniel Hoogetorn	
12)	Helden vom Bökelberg	1	4	- 5	7:12	2: 8	4	Uwe Meyer	
13)	USC Palermo	0	4	- 6	5:11	0: 8	8	Sven Poppendiek	

Die einzelnen TurniereBrasilia (2 WP / Hartplatz)

1	Die Grüinkerne - Freilos	A	Die Grüinkerne 1 - 2	Meenzer Buben  0 : 2	<b>Capital Cities</b>
2	Meenzer Buben - Freilos		Meenzer Buben		
3	Capital Cities 3 - 0 Ibiza Republic	B	Capital Cities 2 - 0	Capital Cities	
4	Freilos - Williams Power		Williams Power		

Tokio (2 WP / Matsch)

1	Rachusclub Düsseldorf 4 - 3 Fortuna Headz	A	Rachusclub Düsseldorf 0 - 2	Stop Rock United !  10 - 1	<b>Stop Rock United !</b>
2	Stop Rock! United 2 - 0 n.V. United op Düsseldorf		Stop Rock! United		
3	Helden vom Bökelberg 1 - 3 Blut-Rot Mannheim	B	Blut-Rot Mannheim 1 - 11	USC Palermo	
4	Freilos - USC Palermo		USC Palermo		

Helsinki (2,5 Stein)

1	USC Palermo - Freilos	A	USC Palermo 1 : 2	Rachusclub Düsseldorf  1 : 3	<b>Helden vom Bökelberg</b>
2	Freilos - Rachusclub Düsseldorf		Rachusclub Düsseldorf		
3	Blut-Rot Mannheim 1 - 5 Ibiza Republic	B	Ibiza Republic 2 : 3	Helden vom Bökelberg	
4	Helden vom Bökelberg 5 - 1 Meenzer Buben		Helden vom Bökelberg		

Rom (2,5 WP / Rasen)

1	Stop Rock! United 7 - 5 Fortuna Headz	A	Stop Rock! United	Stop Rock! United	
2	United op Düsseldorf 8 - 6 n.E. Williams Power		3 : 0 United op Düsseldorf		
3	Die Grünkerne - Freilos	B	Die Grünkerne	Capital Cities	
4	Freilos - Capital Cities		1 : 5 Capital Cities		

Stockholm (2,5 WP / Stein)

1	Capital Cities 9 - 8 n.E. Williams Power	A	Capital Cities	Ibiza Republic	Rachusclub Düsseldorf
2	Ibiza Republic 3 - 1 USC Palermo		2 - 4 Ibiza Republic		
3	Rachusclub Düsseldorf - Freilos	B	Rachusclub Düsseldorf	Rachusclub Düsseldorf	
4	Meenzer Buben 1 - 2 n.V. Helden vom Bökelberg		11 - 8 Helden vom Bökelberg		

Wien (2 WP / Matsch)

1	Stop Rock! United - Freilos	A	Stop Rock! United	Stop Rock! United	Stop Rock! United
2	Fortuna Headz 2 - 0 Blut-Rot Mannheim		5 - 2 Fortuna Headz		
3	United op. Düsseldorf - Freilos	B	United op. Düsseldorf	United op. Düsseldorf	
4	Freilos - Die Grünkerne		1 - 0 Die Grünkerne		

**Buenos Aires (2 WP / Rasen)**

1	Stop Rock United 3 : 4 n.E. Fortuna Headz	A	Fortuna Headz	Fortuna Headz	Fortuna Headz
2	Blut-Rot Mannheim 1 : 2 Meenzer Buben		5 – 3 n.E. Meenzer Buben		
3	Die Grüinkerne Freilos	B	Die Grüinkerne	Die Grüinkerne	
4	Freilos USC Palermo		3 – 2 n.V. USC Palermo		

**Hannover (2,5 WP / Hartplatz)**

1	Rachusclub Düsseldorf 3 : 1 United op. Düsseldorf	A	Rachusclub Düsseldorf	Rachusclub Düsseldorf	Capital Cities
2	Freilos Ibiza Republic		7 – 0 Ibiza Republic		
3	Helden v. Bökelberg 1 : 3 Williams Power	B	Williams Power	Capital Cities	
4	Law & Order 3 : 4 n. E. Capital Cities		1 – 2 n.V. Capital Cities		

**Berlin (2,5/Matsch)**

1	Stop Rock! United 4 - 2 Meenzer Buben	A	Stop Rock! United	Stop Rock! United	Die Grüinkerne
2	USC Palermo 3 – 1 Ibiza Republic		2 - 1 USC Palermo		
3	Die Grüinkerne 1 - 0 United op. Düsseldorf	B	Die Grüinkerne	Die Grüinkerne	
4	Freilos - Helden vom Bökelberg		2 – 1 n.V. Helden vom Bökelberg		

Sydney (2 / Hartplatz)

1	Capital Cities - Freilos	A	Capital Cities 8 - 7 n.E.	Capital Cities  0 - 1 n.V.	Fortuna Headz
2	Law & Order 4 - 2 n.E. Williams Power		Law & Order		
3	Fortuna Headz - Freilos	B	Fortuna Headz 6 - 5 n.E.	Fortuna Headz	
4	Freilos - Rachusclub Düsseldorf		Rachusclub Düsseldorf		

Los Angeles (2,5/Rasen)

1	Capital Cities 15 - 3 USC Palermo	A	Capital Cities 4 - 2	Capital Cities  1 - 3	Die Grünerkerne
2	Ibiza Republic 3 - 0 Helden vom Bökelberg		Ibiza Republic		
3	Fortuna Headz - Freilos	B	Fortuna Headz 4 - 5 n.V.	Die Grünerkerne	
4	Williams Power 1 - 2 Die Grünerkerne		Die Grünerkerne		

München (2,5/Matsch)

1	Stop Rock! United - Freilos	A	Stop Rock! United 2 - 4 n.E.	Meenzer Buben  0 - 2	United op Düsseldorf
2	Freilos - Meenzer Buben		Meenzer Buben		
3	United op Düsseldorf 3 - 0 Law & Order	B	United op Düsseldorf 6 - 0	United op Düsseldorf	
4	Freilos - Rachusclub Düsseldorf		Rachusclub Düsseldorf		

Oslo (2/Stein)

1	Capital Cities 1 - 3 Meenzer Buben		Meenzer Buben  1 - 0 n.V.	Meenzer Buben	Meenzer Buben
2	Freilos - Ibiza Republic		Ibiza Republic	7 - 6 n.E.	
3	Helden vom Bökelberg 5 - 2 USC Palermo		Helden vom Bökelberg  0 - 3	Rachusclub Düsseldorf	
4	Freilos - Rachusclub Düsseldorf		Rachusclub Düsseldorf		

Stuttgart (2/Matsch)

1	Stop Rock! United 1 - 2 Williams Power	A	Williams Power  3 - 4	United op. Düsseldorf	Die Grünerne
2	Freilos - United op. Düsseldorf		United op. Düsseldorf	3 - 4 n.E.	
3	Fortuna Headz 1 - 0 Law & Order	B	Fortuna Headz  1 - 2	Die Grünerne	
4	Freilos - Die Grünerne		Die Grünerne		

Kopenhagen 2 WP Hartplatz

1	Capital Cities - Freilos	A	Capital Cities  2 - 1 n.V.	Capital Cities	Fortuna Headz
2	Law & Order 1 - 0 Williams Power		Law & Order	2 - 3	
3	Fortuna Headz - Freilos	B	Fortuna Headz  4 - 3	Fortuna Headz	
4	Freilos - Stop Rock! United		Stop Rock United		

**Madrid (2/Stein)**

1	Die Grüinkerne - Freilos	A	Die Grüinkerne 1 - 3	Meenzer Buben  3 - 2	Meenzer Buben
2	Ibiza Republic 0 - 1 Meenzer Buben		Meenzer Buben		
3	United op. Düsseldorf 0 - 1 Helden vom Bökelberg	B	Helden vom Bökelberg 5 - 4 n.E.	Helden vom Bökelberg	
4	USC Palermo 0 - 2 Rachusclub Düsseldorf		Rachusclub Düsseldorf		

**Moskau (2 WP / Stein)**

1	Rachusclub Düsseldorf 1 - 0 USC Palermo	A	Rachusclub Düsseldorf 3 - 2 n.E.	Rachusclub Düsseldorf  3 - 1 n.E.	Rachusclub Düsseldorf
2	Freilos - Ibiza Republic		Ibiza Republic		
3	Helden vom Bökelberg - Freilos	B	Helden vom Bökelberg 2 - 3 n.E.	Meenzer Buben	
4	Freilos - Meenzer Buben		Meenzer Buben		

**Zürich (2 WP / Rasen)**

1	Die Grüinkerne 1 - 0 n.V United op. Düsseldorf	A	Die Grüinkerne 2 - 1	Die Grüinkerne  3 - 2 n.E.	Die Grüinkerne
2	Williams Power 7 - 6 n.E. Fortuna Headz		Williams Power		
3	Stop Rock! United - Freilos	B	Stop Rock! United 2 - 4 n.V.	Capital Cities	
4	Law & Order 2 - 9 Capital Cities		Capital Cities		

**Dublin (2,5,Hartplatz)**

1	Capital Cities - Freilos	A	Capital Cities 7 - 1	Capital Cities  2 - 3 n.V.	<b>Williams Power</b>
2	Freilos - USC Palermo		USC Palermo		
3	Ibiza Republic 4 - 5 n.E. Williams Power	B	Williams Power 3 - 2 n.E.	Williams Power	
4	Law & Order 7 - 2 Rachusclub Düsseldorf		Law & Order		

**Manchester (2/Rasen)**

1	Die Grünerkerne 1 - 0 Helden vom Bökelberg	A	Die Grünerkerne 4 - 5 n.V.	Fortuna Headz  5- 0	<b>Fortuna Headz</b>
2	Freilos - Fortuna Headz		Fortuna Headz		
3	Meenzer Buben - Freilos	B	Meenzer Buben 1 - 3	Stop Rock! United	
4	United op.Düsseldorf 0 - 2 Stop Rock! United		Stop Rock! United		

**New York City (Eis / 2 WP)**

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

**Die Masters Turniere der 1.Saison**

**Masters in London auf Rasen (2 WP)**

1	Meenzer Buben 0 - 1 Capital Cities	A	Capital Cities 0 - 3	I	Fortuna Headz	Die Grünerke	
2	Freilos - Fortuna Headz		Fortuna Headz				2 - 3
3	Freilos - Ibiza Republic	B	Ibiza Republic 1 - 3		Die Grünerke		0 - 2
4	USC Palermo 1 - 3 Die Grünerke		Die Grünerke				
5	Williams Power - Freilos	C	Williams Power 0 - 1	II	United op. Düsseldorf	Blut-Rot Mannheim	
	6		United op. Düsseldorf 2 - 1 Rachusclub Düsseldorf				United op. Düsseldorf
7	Freilos - Stop Rock! United		D		Stop Rock! United 3 - 4 n.E.		Blut-Rot Mannheim
8	Blut-Rot Mannheim 4 - 2 Helden vom Bökelberg	Blut-Rot Mannheim					

**Masters in Kairo auf Stein (2 WP)**

1	Blut-Rot Mannheim 0 - 1 Rachusclub Düsseldorf	A	Rachusclub Düsseldorf 4 - 3	I	Rachusclub Düsseldorf	Rachusclub Düsseldorf	
2	Law & Order 1 - 3 n.E. Capital Cities		Capital Cities				1 - 0
3	USC Palermo 3 - 4 Stop Rock United!	B	Stop Rock United! 2 - 1		Stop Rock United!		6 - 2
4	Meenzer Buben 1 - 0 United op. Düsseldorf		Meenzer Buben				
5	Fortuna Headz - Freilos	C	Fortuna Headz 3 - 1	II	Fortuna Headz	Ibiza Republic	
	6		Freilos - Williams Power				Williams Power
7	Ibiza Republic - Freilos		D		Ibiza Republic 2 - 1		Ibiza Republic
8	Helden vom Bökelberg 2 - 1 Die Grünerke	Helden vom Bökelberg					

**Masters in Paris auf Hartplatz (2 WP)**

1	Rachusclub Düsseldorf - Freilos	A	Rachusclub Düsseldorf 7 - 6 n.E.	I	Rachusclub Düsseldorf 2 - 3	Law & Order	
2	Meenzer Buben 1 - 4 Williams Power		Williams Power				
3	Stop Rock! United - Freilos	B	Stop Rock! United 0 - 1		Law & Order	0 - 1	
4	Law & Order 3 - 2 Fortuna Headz		Law & Order				
5	Die Grünerkerne - Freilos	C	Die Grünerkerne 4 - 2	II	Die Grünerkerne 4 - 1		Die Grünerkerne
6	Freilos - United op. Düsseldorf		United op. Düsseldorf				
7	Capital Cities 3 - 1 USC Palermo		D			Capital Cities 2 - 3 n.E.	
8	Helden vom Bökelberg 1 - 2 Ibiza Republic	Ibiza Republic					

**Masters in Melbourne auf Matsch (2 WP)**

1	Die Grünerkerne - Freilos	A	Die Grünerkerne 1 - 2 n.V.	I	Capital Cities 3 - 1	Capital Cities	
2	Williams Power 2 - 3 Capital Cities		Capital Cities				
3	Fortuna Headz - Freilos	B	Fortuna Headz 5 - 3 n.E.		Fortuna Headz	0 - 3	
4	Meenzer Buben 5 - 0 Law & Order		Meenzer Buben				
5	Ibiza Republic 3 - 1 Helden v. Bökelberg	C	Ibiza Republic 1 - 0	II	Ibiza Republic 0 : 1		Rachusclub Düsseldorf
6	USC Palermo 0 - 1 Stop Rock! United		Stop Rock! United				
7	United op. Düsseldorf - Freilos		D			United op. Düsseldorf 1 - 2 n.V.	
8	Freilos - Rachusclub Düsseldorf	Rachusclub Düsseldorf					

## SHANGHAI (Parkett / 2 WP)

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

### Wichtige Änderungen zur 1.Saison:

Fremdqualifikationen gibt es jetzt nach 6 Spielen wie im normalen United. Die Talenteinspielungen hingegen bleiben wie bisher auf Turniere beschränkt.

Hinzugekommen ist der Teamwettbewerb. Hier treten wie im Davis-Cup zwei Teams zusammen an. Es werden insgesamt 4 Einzel nach United-Regeln und ein Doppel nach Turnited Regeln gespielt.

Welcher Manager will darf ein zweites Team ins Rennen schicken. Das erhöht die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Absprachen untereinander haben nicht unmittelbar einen Vorteil, somit sollte das kein Problem sein.

Aufbaubedingungen für die neuen Teams stehen in Regel 40 drin.

## 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 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 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 \* 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 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 aufgelösten 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. Es ist möglich Bedingungen an Käufe zu knüpfen. Die Verkäufe der Spieler finden unabhängig von den Einkäufen der Teams statt. Die Spieler behalten Ihren Lieblingsuntergrund bei.**

Man kann Spieler via GM-Regeln kaufen oder auf die Spieler bieten und sagen sollte ich den Spieler XY nicht bekommen kaufe ich vom GM-Angebot YZ

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 Kk 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

Die Rasenteams**1) Die Grünkerne** **4.0 WP + 0.0 WP / 1312 kKj** **Henry Springer**

10 Spieler: Bohnen, Buchweizen, Dinkel, Gerste, Hirse, Linsen, Mais, Roggen, Triticale, Weizen

**Torschützen (68):** Mais (15), Triticale (10), Weizen (9), Roggen (8), Hafer (7), Bohnen (2), Hirse (2) Linsen (2), Reis (1) + 12 Elfmertore**Gelbe Karten (17):** Weizen (2), Triticale (2), Mais (2), Buchweizen (2), Grünkern (2), Schrot (2), Gerste (1), Dinkel (1), Hirse (1), Roggen (1), Hafer (1)**2) Fortuna Headz** **3.5 WP + 2.0 WP / 3056 kKj** **Hardy Trautwein**

10 Spieler: Andrea Parker, Aphex Twin, DMX Krew, Mariel Ito, Mira Calix, Rob D., Roots Manuva, TTC, Telefon Tel Aviv, Tranquility Bass

**Torschützen (94):** Aphex Twin (12), DMX Crew (10), Tranquility Bass (8), Mira Calix (6), Andrea Parker (5), Rob D. (3), Roots Manuva (3), DJ Food (3), Mariel Ito (2), Auteche (2), + 40 Elfmertore**Gelbe Karten (22):** Aphex Twin (5), Roots Manuva (4), Mariel Ito (3), Tranquility Bass (2), DMX Crew (2), Andrea Parker (1), Auteche (1), TTC (1), Mira Calix (1), Rob D. (1), DJ Food (1)**Rote Karten (1):** Mira Calix (1)**3) Win Beim Dom** **1.0 WP + 0.0 WP / 200 kKj** **Jürgen Raschke**

11 Spieler: Alexander Meier, Carsten Rottenbach, Christian Rahn, Fabian Boll, Fabian Lechner, Fabio Morena, Felix Luz, Marius Ebbers, Thomas Meggle, Timo Reus, Timo Schulz

**4) De Hindorwaeldlor** **1.0 WP + 0.0 WP / 200 kKj** **Björn Schober**

11 Spieler: Beersdorf, Birne, Brossn, Bulsniz, Loomen, Loosniz, Mohorn, Rahdewalde, Rahdn, Rallbiz, Weesich

**5) Helben vom Borussenpark** **1.0 WP + 0.0 WP / 130 kKj** **Uwe Meyer**

11 Spieler: Alberman, Browsers, Daems, Friend, Heimeroth, Levels, Marin, Neuville, Pauwe, Rösler, Touma,

**6) Magnum & Cremissimo** **1.0 WP + 0.0 WP / 80 kKj** **Stefan Dreier**

11 Spieler: Andalusische Träume, Colombia Aroma, Ecuador Dark Choc, Erdbeer, Haselnuss, Java Milk Choc, Mandel, Südseeräume, Temptation, Weiß, Yoghurt Fresh

Die Hartplatzteams**7) Williams Power** **2.0 WP + 0.0 WP / 2020 kKj** **Daniel Hogetoorn**

8 Spieler: Dani, Ircsi, Jeri, Kriszti, Peti, Serena, Tibsi, Venus

**Torschützen (58):** Tibsi (8), Jeri (7), Kriszti (3), Peti (3), Zsolti (2), Marus (2), Geri (1), Dani (1) + 31 Elfmertore**Gelbe Karten (17):** Dani (4), Geri (3), Venus (2), Kriszti (2), Tibsi (2), Peti (1), Serena (1), Jeri (1), Ircsi (1)**8) Capital Cities** **3.5 WP + 0.0 WP / 2442 kKj** **Stefan Dreier**

9 Spieler: Asmara, Berlin, Freetown, Jakarta, Ottawa, Peking, Stockholm, Tokio, Washington DC

**Torschützen (133):** Stockholm (35), Tokio (21), Rom (15), Moskau (13), Ankara (10), Berlin (7), Jakarta (2), Freetown (2), Oslo (2) + 26 Elfmertore**Gelbe Karten (30):** Tokio (6), Ankara (5), Jakarta (3), Freetown (3), Stockholm (3), Moskau (3), Rom (2), Berlin (2), Washington DC (2), Oslo (1)**Rote Karten (1):** Washington DC (1)**9) Law & Order** **2.0 WP + 1.0 WP / 4106 kKj** **Michael Epp**

8 Spieler: Adrian Monk, Alexander Hold, Ally McBeal, Hercule Poirot, Inspector Columbo, Komissar Rex, Miss Marple, Sherlock Holmes

**Torschützen (40):** Kommissar Rex (8), Adrian Monk (4), Alexander Hold (4), Barbara Salesch (4), Sherlock Holmes (2), Hercule Poirot (1), Ally McBeal (1), Miss Marple (1) + 15 Elfmertore**Gelbe Karten (10):** Kommissar Rex (2), Inspector Columbo (2), Miss Marple (2), Ally McBeal (2), Alexander Hold (1), Adrian Monk (1)**10) Olympia United** **1.0 WP + 0.0 WP / 200 kKj** **Dieter Meier**

11 Spieler: Australien, China, Deutschland, Italien, Japan, Kenia, Polen, Russland, Suedkorea, Ukraine, USA

**11) United der Düsseldorfer Originale** **1.0 WP + 0.0 WP / 2980** **Stephan Schön**

11 Spieler: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Die Matschteams**12) Stop Rock! United** **2.5 WP + 0.0 WP / 2328 kKj** **Björn Schober**

9 Spieler: Bromm Oss, City, H & N, Keimzeit, Mona Lise, Neumis Rock Zirkus, Perl, Rockhaus, Wir

**Torschützen (67):** Keimzeit (19), Perl (15), Neumis Rock Zirkus (7), Karat (5), City (3), Petra Zieger (2), Kreis (2), Wir (2), Stern Combo Meißen (1), Oktoberklub (1), + 10 Elfmertore

**Gelbe Karten (31):** Perl (6), Stern Combo Meißen (4), Keimzeit (4), Puhdys (3), Kreis (3), Renft (3), City (2), Oktoberklub (2), Karat (1), Wir (1), Rockhaus (1), H & N (1)

**Rote Karten (2):** Perl (1), City (1)

**13) United op Düsseldorfer Platt 2.0 WP + 0.0 WP / 2522 kKj** **Stephan Schön**

8 Spieler: Bütze, Dode Buxe, Flabes, Flappmann, Halve Hahn, Jedöns, Köbes, Pief

**Torschützen (35):** Flabes (7), Flappmann (6), Pief (3), Köbes (3), Teekanne (2), Ürige (1), Dode Buxe (1) + 12 Elfmertore

**Gelbe Karten (12):** Flabes (3), Köbes (2), Pief (2), Flappmann (2), Bütze (1), Teekanne (1), Ürige (1)

**Rote Karten (3):** Dode Buxe (1), Flabes (1), Teekanne (1)

**14) Die Freuchtbomben 1.0 WP + 0.0 WP / 720 kKj** **Klaus Fritz**

11 Spieler: Apfel, Aprikose, Banane, Brombeere, Dattel, Gandaria, Hagebutte, Maulbeere, Orange, Rosella

**15) Numbers 1.0 WP + 0.0 WP / 2120 kKj** **Dieter Meier**

11 Spieler: One, Two, Three, Four, Five, Six, Seven, Eight, Nine, Ten, Eleven

**16) Bei Regenwetter 1.0 WP + 0.0 WP / 50 kKj** **Henry Springer**

11 Spieler: Aus schlafen, Blitze gucken, Buch lesen, Fernsehen, Karten legen, Pfütze hüpfen, Schirm spazieren, Tropfen zählen, Wagen waschen, Wolke 1, Wolke 2

### Die Steinteams

**17) Helden vom Bökelberg 2.0 WP + 0.0 WP / 3220 kKj** **Uwe Meyer**

8 Spieler: Heynckes, Jensen, Netzer, Sieloff, Simonsen, Stielicke, Vogts, Wimmer

**Torschützen (48):** Vogts (8), Heynckes (8), Wimmer (7), Stielicke (7), Netzer (5), Frontzeck (2), Sieloff (2) + 9 Elfmertore

**Gelbe Karten (10):** Wimmer (4), Sieloff (2), Vogts (1), Köppel (1); Frontzeck (1), Heynckes (1)

**18) Meenzer Buben 4.5 WP + 0.0 WP / 4374 kKj** **Patrik Prekopp**

7 Spieler: Dominik, Jonathan, Marco, Matthias, Nico, Patrik, Timo

**Torschützen (54):** Dominik (13), Matthias (5), Frank (3), Vale (3), Mo (2), Mark (2), Nico (1) + 25 Elfmertore

**Gelbe Karten (11):** Frank (2), Patrik (2), Dominik (2), Timo (1), Jonathan (1), Vale (1), Mark (1), Nico (1)

**Rote Karten (2):** Vale (1), Frank (1)

**19) Ibiza Republic 2.5 WP + 0.0 WP / 3932 kKj** **Holger Heiser**

8 Spieler: Bar LaNada, Cafe del mar, D'Alt Villa, El Divino, KM 5, Las Salinas, Playa d'en Bossa, Privilege

**Torschützen (45):** Privilege (6), Playa d'en Bossa (6), Las Salinas (5), Paella (5), Cala Valdella (5), Sangria (3) + 15 Elfmertore

**Gelbe Karten (32):** Cafe del mar (7), Cala Vadella (6), KM5 (3), Paella (2), Privilege (2), Bora Bora (2), Sangria (2), El Divinio (2), Playa d'en Bossa (2), Bar LaNada (2), D'Alt Villa (2)

**20) Rachusclub Düsseldorf 2.5 WP + 1.5 WP / 1403 kKj** **Jürgen Raschke**

11 Spieler: Eric Deblicker, Guilermo Vilas, Ivan Lendl, John Alexander, Jose Higueras, Jose Luis Clerk, Kin Warwick, Manuel Orantes, Pavel Korda, Phil Dent, Tomas Smid

**Torschützen (102):** Phil Dent (15), Ivan Lendl (14), Pavel Korda (11), Jose Luis Clerk (11), Tomas Smid (5), Kin Warwick (3), Manuel Orantes (3), Jose Higueras (1), Frantisek Pala (1), Guilermo Vilas (1) + 37 Elfmertore

**Gelbe Karten (11):** Kin Warwick (3), Jose Luis Clerk (1), Fernando Luna (1), Pavel Slozil (1), Jose Higueras (1), Ivan Lendl (1), Pavel Korda (1), Frantisek Pala (1), Guilermo Vilas (1)

**Rote Karten (2):** Jose Luis Clerk (1), Ivan Lendl (1)

**21) Nur Bahres ist Wahres 1.0 WP + 0.0 WP / 720 kKj** **Klaus Fritz**

11 Spieler: Birr, Bolivianos, Drams, Escudos, Euro, Kwanza, Kyats, Leke, Pesos, Pulas, Taka

## Vorschau auf die erste Runde: Zur Auswahl

### Tokio (1,5/Matsch) (Titelverteidiger: Stop Rock United!)

Das Wahrzeichen von Tokyo, der TOKYO TOWER steht im Viertel MINATO KU und ermöglicht einen Blick über die Tokyo - Bucht und natürlich die angrenzenden Bezirke. Der Turm ist **333m** hoch und ist damit nicht nur um 13 m höher als der Turm vom Herrn Eiffel sondern somit auch der höchste selbsttragende **Stahlurm** der Welt. Im Jahre **1958** wurde er dann feierlich eröffnet. Insgesamt wiegt "das Teil" **4.000 Tonnen** (das sind 3.000 Tonnen weniger, als der Pariser (Turm), weil die Japaner

natürlich eine Superkonstruktion konstruiert haben und deshalb richtig an Gewicht gespart werden konnte. Na ja und selbstverständlich dient er als **Sendemast** und zwar für **5 Radio- und 9 TV-Sender**. Und damit im Dunkeln auch jeder sehen kann, wo der Turm steht, wird er nachts von **164 Strahlern angeleuchtet**.

## Brasilia (1,5/H) (Titelverteidiger Capital Cities)

Brasília ist eine künstliche Stadt, die in 4 Jahren aus dem Boden des brasilianischen Hinterlandes gestampft wurde. Das Stadtbild ist geprägt von der Funktionalität seiner Gebäude. Doch Brasília hat nicht nur Spannbeton zu bieten; die moderne Architektur besitzt ihre eigene Ästhetik. Die Monumentalität der Stadtanlage von Lucio Costa und die Leichtigkeit einzelner Bauwerke von Oskar Niemeyer verbinden sich zu einer einzigartigen Bau- und Gestaltungsidee. Der Film zeigt die nüchterne Schönheit einer Stadt des 20. Jahrhunderts. Ihre graphischen Strukturen genauso wie ihre malerische Transparenz.

## Diese Spieler stehen nach den ersten Spielen auf der Transferliste

### Spieler die auf dem Untergrund Stein gelernt haben

Pablo Agrigento(1 Sp. gesperrt)	T III 4	/	trainierbar bis 7	/	0 DP	/	0 Tore
Horst Schmandhoff	T nT 5	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
Al Bielone	A IV 1	/	trainierbar bis 4	/	0 DP	/	0 Tore
Marcio Severin	V III 2	/	trainierbar bis 5	/	0 DP	/	0 Tore
Karmann Ghia	V IV 1	/	trainierbar bis 4	/	0 DP	/	0 Tore
Massimo Messina	V nT 7	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
Benno Bolzano	M IV 1	/	trainierbar bis 4	/	0 DP	/	0 Tore
Heinz Erhard	M IV 1	/	trainierbar bis 4	/	0 DP	/	0 Tore
Alfredo Briol	VS I 10	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in M:2						
Fabio Grosso	MS I 10	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in V:3						
Alfred Messerschmitt	MS I 10	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
Basha Häntschke	S I 10	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in V:1 M:1						
Francesco Castelvetro	S IV 1	/	trainierbar bis 4	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in V:2 M:1						
Seckenheim	T II 8	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
Vogelstang	A I 7	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
Waldhof	V II 8	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in S:1						
Blumenau	VM IV 1	/	trainierbar bis 4	/	0 DP	/	0 Tore
Feudenheim	V II 8	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in S:1						
Neckarau II	VM III 4	/	trainierbar bis 7	/	0 DP	/	0 Tore
Gartenstadt	M II 8	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in S:1						
Scharhof	M I 7	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in V:1 S:5						
Käfertal	M I 8	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
Wallstadt	S II 7	/	trainierbar bis 10	/	0 DP	/	0 Tore
	Einsätze in V:1						

Diese Spieler werden nach den ersten Spielen verkauft. Natürlich sind sie unabhängig vom GM-Angebot. Ihr könnt darauf bieten. Das GM-Angebot, bzw. der Spielerkauf ist davon unabhängig. Ihr könnt vor der Transferliste kaufen oder aber auch nachher.

### **Sperren für die erste Runde:**

**Stop Rock United!:** Perl (1 Spiel)

**Helden vom Bökelberg:** Wimmer (1 Spiel)

**Fortuna Headz:** Mira Calix (1 Spiel)

**Vereinslos:** Pablo Agrigento (1 Spiel)

Also ich brauche Wahl des Turniers. Talententdeckungen etc. brauche ich noch nicht. **ZAT 5. September 2008**