

Spielregeln für „Suppa-Traina“



0. Einleitung

Das Spiel ist dem Europa-Cup nachempfunden. Jeder Teilnehmer stellt eine Nation dar, die mit 6 Teams in eine Cup-Saison geht. Dabei starten 4 Mannschaften im UEFA-Pokal und je eine Mannschaft in der Champions-League und im Cup der Pokalsieger. Der Spielmodus entspricht dem des realen Europa-Pokals, d.h. es gibt sowohl Gruppenspiele (Champions-League) als auch das K.O.-System.

1. Anzahl der Spielrunden

Bei 8 teilnehmenden Nationen und 6 Mannschaften pro Nation ergibt sich folgende Rundeneinteilung:

<i>Runde</i>	<i>Champions-League</i>	<i>Pokalsieger</i>	<i>UEFA-Cup</i>	<i>Spielanzahl gesamt</i>
1	8	8	32	48
2	8	4	16	28
3	8	2	8	18
4	4		4	8
5	2		2	4

Finalspiele finden immer mit Hin- und Rückspiel statt.

2. Toreinsatz

2.1. „normale“ Tore

In jeder Runde erhält der Spieler pro noch verbliebener Mannschaft 4 Tore, d.h. es wird mit 24 Toren in Runde 1 begonnen. Nicht eingesetzte Tore können in die nächste Runde übertragen werden (Ausnahme siehe Regel 4).

2.2. Motivationstore

Gewinnt eine Mannschaft mit mindestens 3 Toren Unterschied, erhält sie 1 Motivationstor (MT), bei 4 Toren Unterschied 2 MT usw. Allerdings werden eingesetzte Motivationstore bei der Berechnung der neuen Motivationstore nicht berücksichtigt.

Diese Motivationstore dürfen nur in der Champions-League eingesetzt werden und müssen bei der Zugabgabe mit „MT + Anzahl“ gekennzeichnet werden.

2.3. Bonustore

Ab Runde 4 gibt es für jede noch im Wettbewerb verbliebene Mannschaft der Champions-League einen Bonus von 2 zusätzlichen (in allen Wettbewerben einsetzbaren) Toren.

3. Weiterkommen

3.1. Champions-League

Runde 1 bis 3 besteht aus Gruppenspielen. Dazu werden 2 Vierergruppen ausgelost. Jede Mannschaft spielt gegen die drei anderen Mannschaften ihrer Gruppe je ein Spiel zuhause und eines auswärts. Für einen Sieg gibt es drei Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.

Anschließend wird für jede Gruppe eine Tabelle erstellt. Bei Punktgleichheit wird die Mannschaft besser platziert, die die *wenigsten* Tore erzielt hat. Bei Punkt- und Torgleichheit entscheiden die Spiele gegeneinander, als ob es sich um eine UEFA-Cup-Runde gehandelt hätte.

3.2. alle anderen Spiele

Auch hier gibt es für einen Sieg 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt. Bei Punktgleichheit ist die Mannschaft weiter, die die *wenigsten* Tore erzielt hat (wäre die Regelung wie im „realen“ Fußball, müssten die Tore, die der Spieler bei einer Mannschaft verwenden will, zwangsläufig auf nur eines der beiden Spiele – bei Berücksichtigung der Auswärtstorregel auf das Auswärtsspiel – gesetzt werden; die Folge wären zwei hohe „zu Null“ Siege; so steht der Spieler vor der Aufgabe zwar zu gewinnen, aber mit dem wenigsten Toraufwand.).

Sollten beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt haben, ist die Mannschaft mit den meisten Auswärtstoren weiter.

Ist auch diese Toranzahl gleich, erfolgt ein computersimuliertes Elfmeterschießen.

3.3. Auslosung

Auslosungen werden solange wiederholt, bis es zur theoretisch minimalsten Anzahl von Ansetzungen von 2 Mannschaften einer Nation kommt.

4. NMR-Regelung

Gibt ein Spieler keinen Zug ab, erzielen seine Mannschaften in dieser Runde Null Tore. Alle „normalen“ Tore dieser Runde verfallen.

5. Mannschaftswertung

Nach Ablauf der Runde 5 wird eine Mannschaftswertung (Wertung aller Spiele; jede Mannschaft erhält pro Sieg 3 Punkte und für jedes Unentschieden 1 Punkt; bei Punktgleichheit entscheidet auch hier die geringste Anzahl von erzielten Toren) erstellt.

6. Suppa-Team-Turnier

Dieser Wettbewerb ist zu vergleichen mit dem Grand-Slam-Cup im Tennis. Für das Suppa-Team-Turnier qualifizieren sich alle Finalisten (6 Mannschaften) und die zwei besten Mannschaften der Mannschaftswertung. Diese spielen nun ein System, das dem der Champions-League entspricht (pro Runde 4 Tore; auch MT möglich). Es dauert 5 Runden und würde demnach parallel zum nächsten Suppa-Traina stattfinden.

7. Suppa-Team und Suppa-Traina

Die Siegermannschaft des Suppa-Team-Turnier wäre das **Suppa-Team**. Die Ergebnisse dieses Turniers werden in die Mannschaftswertung eingearbeitet und eine Landeswertung erstellt. Der Trainer des Siegerlandes wäre der **Suppa-Traina**.