

Grand Slam

- 1.** GRAND SLAM stellt eine einfache Tennis-Simulation dar. Die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt.
GRAND SLAM ist ein "ewiges" Spiel und wird in Saisons abgewickelt. Eine Saison besteht aus 10 Spielrunden (= 1 Jahr). Ein Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt in das Spiel einsteigen.

- 2.** Jeder Spieler stellt einen Tennisspieler dar, welcher versucht, in der Weltrangliste (WRL) möglichst gut platziert zu sein und seine Spielstärke zu verbessern. Neulinge starten mit einer Spielstärke von 100 Punkten.

- 3.** In jeder Spielrunde, d.h. in jedem Spielblättchen, bietet der GM eine Anzahl von Turnieren an. Die Turniere sind in sogenannte Sternchen-Kategorien eingeteilt; von der Kategorie eines Turnieres hängt es ab, welche Konsequenzen das Abschneiden bei diesem Turnier für den Spieler hat (vgl. Regeln 5 und 6).

- 3.1.** In Abhängigkeit von der Stärke eines Spielers wird in jedem Spielblättchen angegeben, an wie vielen Turnieren er beim nächsten Mal teilnehmen darf. Die Teilnahme am Doppel-Turnier ist immer zusätzlich möglich.

4. Match-Mechanik

Pro Turnier, an dem der Spieler teilnimmt, hat er eine "Punkteverteilung" abzugeben. Hierbei verteilt er seine Stärkepunkte auf 5 Sätze. Diese Punkteverteilung gilt für alle Matches des Turniers.

- 4.1.** In keinem Satz darf die Anzahl der Stärkepunkte mit der in einem anderen Satz übereinstimmen.

- 4.2.** Pro Satz muss mindestens 1 Stärkepunkt eingesetzt werden.

Bsp.: Spieler A Spieler B Spieler C

1.Satz:	30	10	20
2.Satz:	25	11	10 = nicht erlaubt, da gleiche
3.Satz	21	50	10 = Stärke
4.Satz:	13	14	60
5.Satz:	11	15	0 = nicht erlaubt, da mindestens 1 Stärkepunkt nötig
	100	100	100

- 4.3.** Zum Errechnen des Siegers werden nun die Punktzahlen der einzelnen Sätze gegenübergestellt.

Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt den Satz. Sobald ein Spieler 3 Sätze gewonnen hat, ist das Match beendet und dieser Spieler hat das Match gewonnen. - Im obigen Beispiel (A gegen B) gewinnt demnach Spieler A den 1. und den 2. Satz, Spieler B jedoch den 3., 4. und 5. Satz. Spieler B gewinnt das Match also mit 3:2 Sätzen.

4.3.1. Sind die Punktzahlen beider Spieler in zwei bzw. vier Sätzen gleich hoch, so gewinnt jeder Spieler einen Satz bzw. zwei Sätze. Hierbei wird zuerst dem zurückliegenden Spieler (bzw. bei Gleichstand demjenigen, der ohne diesen Satz zuerst zurückliegen würde) der Satz zugesprochen.

4.3.2. Sind die Punktzahlen nur in einem Satz gleich hoch, so gewinnt der Spieler den Satz, dessen niedrigste Stärke-Anzahl höher ist als die niedrigste Stärke-Anzahl seines Gegners. Sind diese Zahlen ebenfalls gleich groß, so wird der Gewinner des Satzes gelöst.

4.3.3. Bei drei bzw. fünf gleich hohen Sätzen wird zunächst Regel 4.3.1. und anschließend Regel 4.3.2. angewandt.

Bsp.:	Spieler A	Spieler B	Ergebnis
1.Satz:	50	10	1:0
2.Satz:	11	11	1:1
3.Satz	12	12	2:1
4.Satz:	13	13	3:1 da 11>10
5.Satz:	14	54	

Das Match endet also mit 3:1 Sätzen.

4.4. Die Höhe der Satzgewinne wird aufgrund folgender Tabelle ermittelt:

Differenzen der Spielstärken	Ergebnis
0 - 2	7 : 6
3 - 5	7 : 5
6 - 10	6 : 4
11 - 20	6 : 3
21 - 35	6 : 2
36 - 50	6 : 1
51+	6 : 0

5. Turniere

Für jedes Turnier gibt der GM folgende Daten bekannt:

- a) Name / Kategorie des Turniers (Anzahl der Sterne)
- b) Stärke-Gewinn für Turniersieg bzw. Erreichen von Viertel-, Halb- und Finale
- c) Stärke-Tausch-Wert und zugehörige Rangdifferenz

- d) Stärke der teilnehmenden GM-Spieler
- e) Sonstiges

5.1. Ablauf eines Turnieres:

Den gemeldeten Spielern fügt der GM zunächst so viele GM-Spieler hinzu, dass die Gesamtteilnehmerzahl 8, 16, 32 usw. beträgt. Dann werden die in der WRL derzeit am besten platzierten Spieler gesetzt. Dies heißt, dass der an Nr.1 gesetzte Spieler frühestens im Finale auf den an Nr.2 gesetzten Spieler treffen kann. Entsprechend können die an 3 bzw. 4 gesetzten Spieler frühestens im Halbfinale auf einen der beiden Top-Spieler treffen. Es wird ein Achtel der Teilnehmer gesetzt, mindestens aber 4 Spieler. Die genauen Positionen innerhalb der einzelnen Gruppen werden ausgelost. - Nun werden die Begegnungen der 1.Runde ausgelost und die Matches gemäß Regel 4 durchgeführt. Anschließend werden die Matches der nachfolgenden Runden durchgeführt bis der Turniersieger feststeht, und es werden die ausgeschriebenen Stärke- und WRL-Punkte verteilt.

Bsp.: GM-Spieler mit 150 Stärkepunkten

1.Satz Würfel 33342346 = 28
2.Satz Würfel 12256632 = 27
4.Satz Würfel 13355146 = 28
5.Satz Würfel 15352563 = 30 / 113
3.Satz = 37

6. Die Weltrangliste (WRL)

6.1. Pro Match bekommt ein Spieler WRL-Punkte; der Punkt-Wert wird durch die Anzahl der Sterne, die das betreffende Turnier aufweist, aufgrund folgender Tabelle bestimmt:

Anzahl der Sterne des Turniers: 1 2 3 4 5 6 7 8 ...
WRL-Punkte pro Match-Gewinn: 1,0 1,1 1,2 1,3 1,4 1,5 1,6 1,7 ...

Dieselbe Anzahl WRL-Punkte bekommt ein Spieler zusätzlich dann, wenn er einen gesetzten Spieler schlägt (auch wenn er selbst gesetzt war), oder wenn er einen Spieler schlägt, der in der WRL mindestens um so viele Plätze besser platziert ist, wie durch die Rang-Differenz des Turnieres angegeben.

6.2. Bei der Ausschreibung eines Turniers wird zunächst nur ein vorläufiger Grund-Wert für die

Anzahl der Sterne angegeben. Dieser Grund-Wert kann durch die Anzahl sowie WRL-Plazierungen der teilnehmenden Spieler erhöht werden.

Spielen in einem Turnier mehr als 32 Spieler, so kommt ein Stern zum Grund-Wert hinzu, spielen

sogar mehr als 64 Spieler, so kommt ein weiterer Stern hinzu. Es gilt die Gesamt-Teilnehmerzahl, also inklusive GM-Spieler.

Die WRL-Plazierungen der 20 (laut WRL-Rang) besten Spieler eines Turnieres bringen weitere

Sterne. Einen Extra-Stern gibt es, wenn die Summe der WRL-Plazierungen dieser 20 Spieler unter

911 liegt, einen zweiten Extra-Stern, wenn die Summe unter 611 liegt, und einen dritten Extra-Stern,

wenn die Summe gar unter 311 liegt.

6.3. Die Rangfolge in der WRL wird ermittelt, indem sämtliche WRL-Punkte, die ein Spieler in den letzten 10 Spielrunden in Turnieren erhalten hat, addiert werden und diese Summe durch den "WRL-

Nenner" des Spielers dividiert wird. Das Ergebnis stellt den "WRL-Quotienten" dar, und der Spieler mit dem größten WRL-Quotienten ist der 1. der WRL.

Der WRL-Nenner eines Spielers ist im Normalfall gleich der Anzahl der Turniere, die er in

den letzten 10 Spielrunden gespielt hat. Falls ein Spieler aber in zwei oder mehr

aufeinanderfolgenden Spielrunden an keinem Turnier teilnimmt, so wird der WRL-Nenner um die

Anzahl dieser Spielrunden minus 1 erhöht. Bsp.: Der WRL-Nenner eines Spielers, der 3 Runden lang pausiert, erhöht sich um 2. Neulinge beginnen das Spiel zwangsläufig mit einer "10-fachen Pause", also einer WRL-Nenner-Erhöhung um 9.

7. Saisonwechsel

Ein Saisonwechsel findet einmal im Jahr statt. Zu diesen Zeitpunkt verlieren die Spieler Stärkepunkte aufgrund der folgenden Regelung: Spieler mit einer Stärke von 200 und mehr werden auf 150 gesetzt, bei den übrigen wird die halbierte (und ggf. abgerundete) Differenz zu 100 abgezogen.

Bsp.:

$$180 - (80/2) = 180 - 40 = 140; \quad 177 - (77/2) = 177 - 38 = 139; \quad 95 - (-5/2) = 95 - (-2) = 97$$

8. Doppel

Neben den normalen Turnieren bietet der GM auch ein Doppel-Turnier an. Die Teilnahme an diesem kann zusätzlich zu den gemäß Regel 3.1. maximal möglichen Turnieren erfolgen; die

Teilnahme genügt jedoch nicht, um eine Pause gemäß Regel 6.3. zu vermeiden.

8.1. Der jeweilige Partner wird zugelost!

Der GM addiert die entsprechenden Satz-Stärken und dividiert die Summen jeweils durch 2;

halbe Punkte werden aufgerundet. Auf diese Weise ergibt sich die Punkteverteilung des Doppels.

8.2. Bei Doppel-Turnieren können keine WRL-Punkte gesammelt werden, es werden nur Stärkepunkte verteilt.

9. NMRs

In GRAND SLAM gibt es grundsätzlich keine NMRs.

10. Falsche Zugabgabe

Gibt ein Spieler zu viel oder zu wenig Stärkepunkte in einem Match an, wird wie folgt verfahren:

- zu wenig angegebene Stärkepunkte werden dem stärksten Satz hinzugefügt.
- zu viel angegebene Stärkepunkte werden vom stärksten Satz abgezogen. Kommt es dadurch zu einem Satzgleichstand mit einem anderen Satz, wird ein Punkt weniger abgezogen und dieser dafür vom nächststärkeren Satz subtrahiert, bei dem dies nicht wieder zu einem Gleichstand führt.

11. MASTERS-TURNIER

Am Saisonende findet ein Masters-Turnier statt, für das die Plätze 1-8 der Tabelle qualifiziert sind.

Gespielt wird mit der Stärke nach dem Altern! Es gibt folgende Gruppenbildung:

Gruppe A Gruppe B
(1 - 4 - 5 - 8) (2 - 3 - 6 - 7)

In den Gruppenspielen spielt jeder gegen jeden. Es folgen die Überkreuzspiele der Ersten und Zweiten, sowie das Endspiel und das 'kleine' Finale. Für jedes Spiel ist eine gesonderte Punktverteilung erlaubt.

Jedem Teilnehmer wird 1.50 DM vom Abokonto abgezogen. Dafür bekommen die drei Erstplazierten eine Urkunde.

12. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der GM nach seinem Ermessen.