

# THE BADER ONE WINS BADER ORC CUP

## Der Leitfaden durch die ORC CUP Welt

### 1 Inhalt

- 1 Inhalt
- 2 Kaltstart
  - 2.1 Ich bin total neu, was muß ich tun?
    - 2.1.1 Für ganz schnelle
    - 2.1.2 Für den gemütlichen Leser
  - 2.2 Einige Dinge zuvor
  - 2.3 Wie alles begann
  - 2.4 Impressum & wichtige Adressen
  - 2.5 Los geht`s
    - 2.5.1 Die Aufstellung
    - 2.5.2 Das Startcup
    - 2.5.3 Die Pokale
    - 2.5.4 Der Spielplan
    - 2.5.5 Das Zugabgabeformular
      - i Zugabgabe
      - ii Aufstellung
      - iii Zusätzliche Angaben
- 3 Historie
- 4 Definitionen und Abkürzungen
- 5 Die Auswertung – das CUP
  - 5.1 Vereinsvermögen
    - 5.1.1 Fans
    - 5.1.2 Besucher (Bs)
    - 5.1.3 Gehalt
    - 5.1.4 Zusätzliche Ausgaben (z. Agbn)
    - 5.1.5 Toto
    - 5.1.6 Zinsen
    - 5.1.7 Aktuelles Gesamtvermögen (Vermögen)
  - 5.2 Spieltagergebnisse (1st NHD ...)
    - 5.2.1 Tore
    - 5.2.2 Toto (T)
    - 5.2.3 TVMA
    - 5.2.4 Gesperrte Spieler
    - 5.2.5 Torschützen
  - 5.3 Tabelle
    - 5.3.1 Position (P)
    - 5.3.2 Punkte
    - 5.3.3 GUV
    - 5.3.4 Stadion
  - 5.4 Mannschaftsbericht
    - 5.4.1 Stufe (St)
    - 5.4.2 Motivation (Mt)
    - 5.4.3 Alter (At)
    - 5.4.4 Gehalt (G) und Laufzeit (Lz)
    - 5.4.5 Spiel, Tore, Gelbe/Rote Karten
- 6 Geld
  - 6.1 Real - Was kostet mich der ORC CUP?
    - 6.1.1 Das Chicken-McNuggets Gericht
  - 6.2 Im Spiel
    - 6.2.1 Startgeld
    - 6.2.2 Eintritt
    - 6.2.3 Sponsoring, Bandenwerbung...
    - 6.2.4 Hellseher-Glaskugel-Übertragung...
    - 6.2.5 Zusatzaktionen
    - 6.2.6 Siebprämien
      - i Meisterschaft
      - ii Drachencup
      - iii Gelbzahn-Pokal
    - 6.2.7 Toto
    - 6.2.8 Gehälter
      - i Spieler
      - ii Trainer
- 7 Neue Spieler und bessere Trainer
  - 7.1 Transfermarkt
    - 7.1.1 Freier Transfer zwischen den Vereinen
    - 7.1.2 Abwerbung
    - 7.1.3 Transfer von Jugendspielern
  - 7.2 Jugendarbeit / Erhöhung der Stufe
  - 7.3 Trainerseminare / neue Trainer
  - 7.4 Stadionausbau
- 8 Sonst im CUP...
  - 8.1 Laberecke
  - 8.2 Aktionen
- 9 Zum Abschluss
  - 9.1 Fast alles
  - 9.2 Die Bibel
  - 9.3 ORCAN - Die ORC CUP Welt
  - 9.4 Schluss ist...

## 2 Kaltstart

### 2.1 Ich bin total neu, was muss ich tun?

#### 2.1.1 Für ganz Schnelle

Überspringt die Absätze, *Einige Dinge zuvor*, *Wie alles begann* und das *Impressum*. Ab *Los geht's* kommt dann das Wichtige. Außerdem sollten die Absätze *Aufstellung* und *Das Zugabgabeformular* genau durchgelesen werden. Das sind zumindest die Grundzüge des ORC CUPs, wer das kann, kann auch mitspielen. Wer insgesamt mehr wissen möchte, oder wer mehr Zeit hat, liest direkt weiter bei...

#### 2.1.2 Für den gemütlichen Leser

Erst einmal willkommen beim ORC CUP, dem interaktiven Briefspiel, in dem es nicht um Macht und Ruhm geht, sondern einzig und allein darum, andere zu beschimpfen, mit Schmutz zu bewerfen und in der Tabelle über ihnen zu stehen. Vor allem mit einem besseren Tabellenplatz kann man andere beschimpfen, mit Schmutz bewerfen und eben über ihnen stehen. Also zunächst einmal...

### 2.2 Einige Dinge zuvor

*The Bader One Wins* gibt eine rein sachliche Beschreibung des ORC CUPs wieder. Da das Spiel aber ebenso von seinen Regeln als von den Interaktionen der Spieler lebt, ist ein Besuch im Internet unter [www.orccup.de](http://www.orccup.de) sehr zum empfehlen, z.B. hier die Seite „Geschichten“ oder die „Enzyklopädie“.

Einige Dinge, die hier zunächst einmal nicht so verständlich scheinen, werden im Spielablauf selbst sehr rasch von den Spielern aufgenommen.

**Alles in allem steht beim ORC CUP der Spaß am Spiel im Vordergrund, und da so ein Spiel umso mehr Spaß macht, desto mehr Spieler dabei sind, soll bereits der Spielpreis diese Freude am Spiel symbolisieren. So kann jeder für absolut lächerliche 20,- €1 Saison = 1 Jahr mitspielen. Die Auswertung gibt es per e-mail, hier ist eine e-mail Adresse (ob nun eine eigene oder die eines Freundes) lebensnotwendig. Abgesehen davon, dass mit diesem Preis eine absolute, neue Niedrigpreisgrenze für ein PBM gesetzt wird, enthält der Preis auch die Einladung zur ORC CUP Fete.**

Es sei noch kurz angemerkt, dass der ORC CUP bereits seit 1993 läuft und in den mittlerweile 14 Jahren deutlich an Persönlichkeit gewonnen hat, zum einen durch den Spielleiter, zum anderen aber ganz deutlich durch die Spieler, in erster Linie denen, die von Anfang an dabei sind. Leider sind einige Leute, die das Spiel ganz besonders geprägt haben, mittlerweile aus den verschiedensten Gründen ausgeschieden, jedoch macht alles was geht, Platz für etwas Besseres, und nicht nur ich kann mittlerweile sagen: Ich liebe den ORC CUP!

Und da dabei sein alles ist, ein Sieg aber noch mehr, wünsche ich jedem den 1. Tabellenplatz. Ab geht's...

**Ripley**

### 2.3 Wie alles begann

Die Forschung steht nie still, weder in der uns hartnäckig umgebenden Scheinwelt, noch in der Realwelt, hier auch ORC CUP genannt. Daher ist gerade der Anfang eine delikate Angelegenheit. Noch vor wenigen Monden glaubte man, dass ein paar Orks den Fußkopf erfanden, aber lasst mich aus den Chroniken von Rä-Gel-Warc berichten.

Zunächst hielt man das Kopfballspiel für eine Erfindung einer Gruppe betrunkenen Orks nach dem Überfall auf eine Zwergen - Zollstation. Diese These festigte sich vor allem dadurch, dass es die Orks waren, die in ihren Landen dieses Spiel zu einer hohen Population führten, und einige waghalsige Touristen diese Idee weitertrugen; manchmal jedoch ohne Kopf.

Vor kurzem entdeckte aber ein Gelehrter in einer alten Schrift einige Zeilen, die mittlerweile offiziell als die Geburtsstunde des ORC CUPs angesehen wird, ebenso wie einiger anderer Sportarten. In einem Werk namens „Dä Kläin Hobith“ fand der Gelehrte Ichkan-Läsn Unschraibn folgende Zeilen: *Der Hobbit Stierbrüller griff die Reihen der Kobolde am Berg Gram in der Schlacht auf den Grünen Feldern an und schlug ihrem König Golfimbul mit einer hölzernen Keule glatt den Kopf ab. Der Kopf aber segelte 100 Meter weit durch die Luft und fiel in ein Kaninchenloch. Und auf diese Weise wurde im gleichen Augenblick sowohl die Schlacht gewonnen als auch das Golfspiel erfunden.*

Auf exakt diesen Ausschnitt aus dem urtümlichen Werk der Hobbits (im Auenland nennt man es auch die Hobbit-Bibel) führt man heute die Erfindung des Fußkopfes zurück.

Wie dem auch sei, ob es nun die dummen Orks oder die verfressenen Hobbits waren; seien Sie ehrlich, welche geistig hochtrabenden Regeln erwarten Sie dabei? Vielmehr ist es erstaunlich, dass dabei überhaupt ein spielbares Freizeitvergnügen herausgekommen ist, dessen Popularität weit über die Grenzen der Orklände hinausreicht. Dennoch fassen wir das an jenem Tag Gelallte mal in einigen kurzen Sätzen zusammen, Rülpsen und ähnliche Entgleisungen - beide Spezies neigen bekannterweise entweder zu unregulierten Verdauungsstörungen oder Saufrang - werden dabei außer acht gelassen.

Eine Mannschaft - bestehend aus zehn Spielern und einem Torwart - versucht gegen eine zweite und die Schiedsrichter, das Spielelement - den Kopf - in das Tor zu bringen; ein Schuss in das gegnerische Tor wird dabei mit lauten Jubelschreien begleitet, ein Schuss in das eigene auf andere Art. Die Unterscheidung der Tore ist erst zwanzig Jahre nach Entstehung des Spiels durch ein menschliches Wesen - Franziskus Bottichbauer - eingeführt worden, ebenso änderte er das bisher konfuse Spiel und führte unter anderem auch die gelben und roten Karten ein. Nach kurzer Zeit wurde diese Idee allerdings wieder fallen gelassen, weil wütende Orks den Schiedsrichtern gerne in die Hand bissen, sobald sie eine der farbigen Karten dort hielten und wurden erst wieder eingeführt, als die Erfindung des Stahls die Herstellung bissfester Handschuhe erlaubte.

Es spielen jeweils 14 Mannschaften in einer Liga, mit je einem Hin- und Rückspiel macht dies pro Mannschaft in einer Saison 26 Spiele. Gespielt wird von Ende Juli bis Mitte Juni, außer dieser 6-wöchigen Sommerpause gibt es keine längeren Spielunterbrechungen. Für einen Sieg kassiert eine Mannschaft 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt. Für ein verlorenes Spiel gibt es keine Punkte, dieser Umstand wurde allerdings erst eingeführt, als dieses Spiel international werden sollte, früher erhielt jede Mannschaft nach einem Spiel zwei Punkte, Orks sind bekanntlich schlechte Verlierer. Wie früher auch, wird die Mannschaft am Ende des Jahres Meister, die es schaffen konnte, die meisten Punkte auf ihre Seite zu ziehen. Lag es früher lediglich an der Kopfrechenschwäche der Orks, so übernimmt dies in den folgenden Jahren der unparteiische Pandalin Curitas, kurz auch PC genannt.

Wie dem auch sein, viel Spaß dabei!

## 2.4 Impressum & wichtige Adressen

Herausgeber und ViSdP: Ripley Schlauch, Elly-Ney-Str. 7, 53859 Niederkassel

Redax: Ripley Schlauch, Elly-Ney-Str. 7, 53859 Niederkassel, Tel: 02241 - 8440182

Illustrationen: Günther Dambachmair, RAVENHORST; Alain Leclerc (Foliant)

**ZUGABGABE:** **Ripley Schlauch, Elly-Ney-Str. 7, 53859 Niederkassel, Tel: 02241-8440182**  
Bankverbindung: Peter Schlauch, KSK **Köln**, BLZ: 38650000, Kto: 145887386

Internet-Homepages: [www.orc-cup.de.vu](http://www.orc-cup.de.vu) | [www.greifenklaue.de](http://www.greifenklaue.de) (Forum)

E-mail: [PeterSchlauch@t-online.de](mailto:PeterSchlauch@t-online.de)

Diese Regeln dürfen sowohl teilweise als auch im ganzen Stück jederzeit kopiert und abgedruckt werden.

## 2.5 Los geht`s

### 2.5.1 Die Aufstellung

Beiliegend zu diesen Regeln gibt es das Formular "Start - Aufstellung" (ganz am Ende). Bitte kopiert es auf Größe A4. In dieses oben zunächst einmal eure **Adresse** einfügen und evtl. über wen ihr als Zweitspieler spielt (also wenn ihr keine eigene Auswertung - CUP - erhalten wollt, bei wem ihr dann mit reinschaut).

Dann kommt der **Name Eures Vereins**, den ihr führen wollt. Er sollte nicht länger als 26 Zeichen sein und den Namen eines Sponsors beinhalten (evtl. abgekürzt), der sowohl real (meinetwegen Aldi), als auch aus dem Fandom (z.B. Envoyer) wie auch völlig ausgedacht (z.B. Abort-Bier) sein kann.

Und darunter wird der **Sponsor** noch mal ausgeschrieben (also NCP = North Central Positronics).

Jetzt wird die "heimische" **Rasse der Spieler** gewählt. Das kann alles Mögliche sein, z.B. Orks, Trolle, Menschen, auch vollkommen abgedrehte Sachen wie Blumentöpfe oder Wäscheklammern. Eurer Fantasie sind hier keinerlei Grenzen gesetzt. Die Wahl einer Rasse beeinflusst nicht die Stärke der einzelnen Spieler. Wohl aber kann eine allzu exotische Rasse die Transfermöglichkeiten einschränken. Und natürlich wäre eine Mannschaft aus Wäscheklammern dem beißenden Spott der anderen Manager ausgesetzt.

Nun wird der **Stadionname** bestimmt. Denkt Euch etwas aus! Jeder Neuverein erhält ein Stadion mit 20.000 Sitzplätzen.

Dann kommt der Name des Trainers, im Spiel auch **Coach** genannt. Er obliegt ebenfalls einer Zeichenbegrenzung, diesmal von 24 Zeichen Länge.

Dann kommen die **Spieler**. Zu Beginn erhält jeder Manager 14 Spieler mit einer Gesamtstärke von 130 Punkten. Diese 130 Punkte können beliebig auf die 14 Spieler verteilt werden, wobei auf einen Spieler nicht mehr als 15 Punkte verteilt werden dürfen. Dabei gilt: Je größer die Zahl, desto besser der Spieler. Diese Punkte stellen die **Stufe** des Spielers dar. Dann wird diese **Stufe quadriert**. Die Summe der Quadrate darf 1.400 nicht überschreiten. Die **Namen** der Spieler können ebenfalls wieder frei gewählt werden. Ein Beispiel für eine Mannschaft, die diesen Anforderungen entspricht: Einmal 14, neunmal 11, einmal 8, einmal 7, zweimal 1. Die **Profession** bestimmt darüber, wo der Spieler eingesetzt werden kann. Es gibt Torwarte (T), Verteidiger (V), Mittelfeldspieler (M) und Angreifer (A). Die einmal gewählte Profession ist grundsätzlich endgültig, Mehrfachqualifikationen gibt es nicht. Bewährt hat sich für ein neues Team folgende Verteilung: zweimal T, je vier V, M, A. Aber auch hier kann variiert werden!

Okay, das wäre es auch schon fast. Das ausgefüllte Formular schickt ihr an die unten aufgeführte Adresse. Die Spielgebühr bitte auf das angegebene Konto überweisen und schon geht es los. Eure Mannschaft wird im Startup aufgeführt, auch ein Einstieg während einer laufenden Saison ist ohne weiteres möglich, zu genaueren Konditionen (z.B. ermäßigte Spielgebühr, wenn schon eine halbe Saison vorbei ist, bitte den Spielleiter kontaktieren - Telefonnummer und Adresse unter 2.4) Für weitere Fragen steht der Spielleiter natürlich ebenfalls zur Verfügung.

## 2.5.2 Das Startup

Nachdem alle Manager ihren Verein gemeldet haben, wird ein Startup versandt. In diesem wird sich eine komplette Manager-Liste befinden, alle Mannschaften werden vollständig (mit Alter und Motivationswerten) abgedruckt und es wird einen Spielplan enthalten, aus dem hervorgeht, an welchem Spieltag wer gegen wen spielt. Das Startup wird normalerweise im Juli/August erstellt, ca. 3 Wochen vor dem ersten Zugabgabetermin liegt es auf jeden Fall in euren Mail"kästen".

## 2.5.3 Die Pokale

**Meisterpokal:** Auch genannt der „Heilige Schrat“, nach dem Schratverein Schlauchdrauf Waldhalla, der diesen Pokal als erste Mannschaft nach Hause geholt hat. Es spielt nur die 1<sup>st</sup> NHD um diesen Pokal, die 2<sup>nd</sup> NHD spielt um den Aufstieg. Alle 14 Vereine in jeder Liga treten zweimal gegeneinander an, wer dann am Ende des Jahres die meisten Punkte gesammelt hat, darf sich diesen Pokal einheimsen. Zu vergleichen mit der Meisterschale (Bundesliga). Durch eine Spende aus der Warburg-Ecke (Schutte, Kessel und Kappen wenn ich mich recht entsinne) gibt es seit 1997 für den Meister der NHD sogar einen Wanderpokal mit einem schmucken Hasen (!?) auf dem Deckel, der aber nach dem Ausscheiden des damaligen Meisters Kessel wieder in seinen heiligen Hallen ruht.

**DRACHENCUP:** Der ruhmreichste Pokal, der im **ORC CUP** zu holen ist. Dieser Pokal ist ligaübergreifend. Nach einem harten Qualifikationsgerangel wird ein Achtelfinale gespielt, die Sieger kommen ins Viertelfinale, dann das Halbfinale. Im Halbfinale gibt es eine Hin- und eine Rückrunde, die beiden Sieger daraus stehen sich dann im Finale gegenüber. Der Gewinner wird in Form einer Gravur im DRACHENCUP - Pokal (ein ca. 70 cm hohes Gemache aus Chrom mit einer Drachen-Zinnfigur obenauf) verewiglicht. Er darf den Wanderpokal für 1 Jahr in seinen 4 Wänden aufbewahren, muss diesen aber eine Saison später an den nächsten Sieger wieder abgeben. Wer ihn dreimal in Folge gewinnt, darf den Pokal behalten. Der DRACHENCUP ist der am schwersten zu gewinnende Wettbewerb im **ORC CUP** und wird mit hohen Preisgeldern bedacht. Zu vergleichen ist er in etwa mit dem UEFA-Pokal. In der Saison 2002/03 wird der Pokal nicht ausgespielt, da nur 1 Liga an den Start geht.

**GELBZAHN-Pokal:** In der Saison 2002/03 werden 2 Qualifikationsrunden gespielt, die besten acht finden sich dann im Viertelfinale wieder, von wo aus es im Knock-Out-System bis zum Finale geht. Auch hier gibt es für den Sieger einiges an Preisgeld für den Verein zu gewinnen und auch real gibt es etwas zum Behalten. Zu vergleichen ist dieser Pokal vielleicht mit dem DFB-Pokal.

Ein Verein kann nicht gleichzeitig im Gelbzahn-Pokal und im DRACHENCUP mitspielen, falls er sich für beide Events qualifiziert, muss er eine Spielmöglichkeit abgeben (das ist die geringere, also der Gelbzahn-Pokal!).

## 2.5.4 Der Spielplan

Zugabgabe ist immer mittwochs, ungefähr im Drei-Wochen-Rhythmus. **Der ZAT gibt immer den Termin an, an dem der Zug beim Spielleiter im Briefkasten liegen muss. Ich weise an dieser Stelle zum wiederholten Male darauf hin, dass die Post meist mehr als einen Tag benötigt, um einen Brief zu befördern. Außerdem darf ein Zug ruhig eine Woche früher ankommen. Wird der Zug per e-mail gesandt hat er AM**

**ANGEGEBENEN ZAT zu der Zeit in meinem Postfach zu liegen, wenn ich ins Büro fahre, was grundsätzlich frühestens gegen 8.00 Uhr der Fall ist. Kommt ein Zug per e-mail später, hat der Manager kein Recht mehr, auf seine Zugabgabe zu bestehen, der Zug wird allerdings noch in die Auswertung genommen, wenn diese – was meistens so ist – später stattfindet.**

Die erfolgreichsten Trainer in der NHD werden für das Seminar 1 (Taktik und Didaktik) nach dem 07. Spieltag eingeladen und dürfen nach erfolgter Anmeldung durch den Verein vom 08. - 11. Spieltag die Prüfung zum 5er-Trainer ablegen.

Der Spielplan sieht generell folgende Begegnungen vor. In der Liga gibt es natürlich Hin- und Rückrunde, somit ist der 1. ST identisch mit dem 14. ST, die Vereine die im 1. ST als Gastmannschaften auftreten, werden im 14. ST die Heimmannschaften stellen. (Die Nummern der Vereine ergeben sich aus der Aufzählung derselben in der Tabelle "Vereinsvermögen")

#### Paarungen in der Liga (Hinrunde)

1. Spieltag		2. Spieltag		3. Spieltag		4. Spieltag		5. Spieltag		6. Spieltag		7. Spieltag	
1	2	3	1	1	4	5	1	1	6	1	7	8	1
14	3	2	4	5	2	2	6	7	2	2	8	9	2
4	13	13	5	13	3	4	3	3	5	6	3	3	7
5	12	6	14	6	12	7	13	14	4	4	5	4	6
11	6	12	7	11	7	12	8	8	13	13	9	5	14
7	10	8	11	8	10	9	11	9	12	10	12	10	13
9	8	10	9	14	9	10	14	11	10	11	14	12	11
8. Spieltag		9. Spieltag		10. Spieltag		11. Spieltag		12. Spieltag		13. Spieltag			
9	1	1	10	11	1	1	12	13	1	1	14		
2	10	2	11	12	2	2	13	14	2	3	2		
8	3	3	9	10	3	3	11	12	3	4	8		
7	4	4	12	9	4	4	10	11	4	5	11		
6	5	5	7	8	5	5	9	10	5	6	10		
11	13	13	6	7	6	6	8	9	6	7	9		
14	12	14	8	13	14	14	7	8	7	12	13		

#### 2.5.5 Das Zugabgabeformular

Zum Nachfolgenden liegt ein Zugabgabeformular diesen Regeln bei.

##### i Zugabgabe

Zum Startcup gibt es ein Zugabgabeformular (ZAF). Dieses gibt es nur ein einziges Mal, also selbst kopieren, 16mal reicht für das ganze Jahr. Jeder weitere Bogen, der im Laufe des Jahres angefordert wird, weil er NICHT kopiert wurde, kostet dann eine 56er Briefmarke. Diese disziplinarische Maßnahme wirkte bisher enorm stimulierend auf das Gedächtnis der Mitspieler.

In den Bogen wird dann oben der Name des Managers, des Vereins und des Sponsors eingetragen, darunter die Bezeichnung des jeweiligen Spieltages (z.B. 15 für den 15. Spieltag oder DC ¼ für das Drachencup-Viertelfinale), darunter den jeweiligen Gegner an dem Spieltag (ergibt sich aus der Vorschau) und ein Stichwort zu einer evtl. geplanten Aktion. Neben *Eintritt* noch selbigen für Heimspiele festlegen (1 bis 25 Dukaten) und dann kommt die...

##### ii Aufstellung

Bis zu 11 Spieler des Vereins können aufgestellt werden, darunter muss jede Position (Tor, Verteidigung, Mittelfeld und Angriff) mindestens einmal vorkommen, die Position Tor DARF nur einmal vorkommen. Die Spieler müssen in AUFSTIEGENDER Reihenfolge nach den Spielernummern, wie sie im Mannschaftsbericht auftauchen, aufgelistet werden, unabhängig von der Position oder Stufe, die sie belegen. Werden die Spieler nicht in aufsteigender Reihenfolge aufgelistet, ändere ich diese willkürlich ab! (WICHTIG! Der Spielleiter hat so am wenigsten Mühe, die Aufstellungen in den PC einzugeben. Und bei all den ZAF's ist das jedes mal ein Haufen Arbeit!)

Unter Stärke kann der Manager Zahlen von 1 bis 8 eintragen. Siehe zu den Auswirkungen dieser Aufstellung auch **Mannschaftsbericht**, **Motivation** und **Spieltagergebnisse**, **Tore**. Was geschieht? Hier in Kürze: Je höher die Aufstellung, desto stärker wird der jeweilige Spieler ins Spielgeschehen eingebunden - je höher die

Aufstellung der 11 Spieler also ist, umso stärker spielt die Mannschaft an dem Spieltag. Der Spieler verliert allerdings dadurch auch unterschiedlich Motivation. Bei Nichtaufstellung bzw. Aufstellung 1 gewinnt er Motivation hinzu. Für absolute Neueinsteiger empfiehlt sich bei den ersten Zugabgaben eine Aufstellung von maximal 5. Im Laufe des Spiels wird dieser Zusammenhang relativ schnell klar werden.

Wer dem Drang nicht widerstehen kann, auch noch bei jedem Zug die Namen seiner Spieler einzutragen, kann dies gerne tun.

### iii Zusätzliche Angaben

Im dritten Teil des ZAF wird noch der Name des Stadions eingetragen, daneben die aktuelle Größe und bei einem geplanten Ausbau die Größe nach dem Doppelspieltag, daneben die Kosten für den Ausbau, die an diesem Doppelspieltag dafür anfallen (vgl. **Stadionausbau**).

Wer noch einen Toto-Tipp abgeben möchte, kann sich auch dort austoben. Der Tipp wird in der Reihenfolge abgegeben, wie die Spiele in der Spielvorschau im jeweils vorhergehenden Cup abgedruckt werden. Eine 1 steht dabei für einen Heimsieg, eine 2 für einen Auswärtssieg und eine 0 für ein Unentschieden. Gesetzt werden dürfen bis zu 20.000 Dukaten pro Spieltag. Toto gibt es nur zu Ligaspielen. (vgl. **Toto**)

Das war's auch schon im Groben. Wer das ZAF ausfüllen kann, kann auch **ORC CUP** spielen! Und das scheint nun wirklich nicht schwer zu sein. Alles andere findet sich mit der Zeit und in diesem Heft.

## 3 Historie

### 3.1 NHD-Meisterschaft

### 3.2 Gelbzahnpokal

### 3.3. Drachencup

### 3.4 HB-Meisterschaft

### 3.5 Goblincup

### 3.6 FKL-Meisterschaft

### 3.7 Goblincup

## 4 Definitionen und Abkürzungen

**Stufe** (St) Anfangswert eines Spielers, gibt die Qualität an, mit der dieser spielen kann. Dieser Wert ist zunächst (in der Startaufstellung) auf 15 Punkte maximiert, kann aber im Laufe der Jahre anwachsen.

**Stärke** Aufstellungs- bzw. Spielwert, mit dem ein Spieler an einem Spieltag antritt.

**Spieltag** 1 Spiel gegen 1 Gegner, zwei Spieltage ergeben einen Doppelspieltag. Abk. ST

**Doppelspieltag** (DST) zwei Spieltage werden zu einem ZAT zusammengefasst. Wird von einem DST gesprochen, ist damit das komplette Spiel gemeint.

**ZAT** Zugabgabetermin. Immer der Zeitpunkt, zu dem der Zug im Briefkasten des Auswerters liegen muss. Da die Post vielfach länger als 1 Tag benötigt, ist es sinnvoll, zwei bis drei Tage früher den Zug spätestens zum Briefkasten zu bringen (der auch in absehbarer Zeit geleert wird).

**Marktwert** eines Spielers: Wird berechnet aus seiner Stufe zum Quadrat mal 10.000, dient als grober Richtwert im Transfergeschehen.

**Manager** Menschlicher Mitspieler, der in der realen Scheinwelt alles regelt, also seinen Verein managt, Spielgebühren überweist, Zugabgabeformulare ausfüllt, Artikel schreibt usw.

**Liga-Manager** Andere Bezeichnung für den Auswerter/Spielleiter. Dieser erhält die Züge der Manager und versendet nach jedem DST das Cup.

**Spieler** Figuren, die auf dem Spielfeld das Geschehen bestimmen und den Sieg der Mannschaft herbeiführen sollen. Keine realen Figuren (nur für die total abgefahrenen!), sondern nur Angehörige des fiktiven **ORC CUP**-Vereins.

**Liga** Die Liga NHD (National Head Death) wird unterteilt in die 1<sup>st</sup> NHD und die 2<sup>nd</sup> NHD (hoffentlich in der nächsten Saison wieder). Die 1<sup>st</sup> ist die 1. Liga, die 2<sup>nd</sup> die 2. Liga. Die jeweils besten 3 der 2<sup>nd</sup> steigen in der nächsten Saison in die 1<sup>st</sup> auf, die 3 schlechtesten aus der 1<sup>st</sup> werden in die 2<sup>nd</sup> NHD verbannt.

**Daneben gibt es die HB (Hells Backstage mit Liga-Manager Florian Ulrich und es gab mal die FKL mit Liga-Manager Bastian Becker.**

**CUP = das Auswertungszine in der NHD.**

**Tribune = Auswertungszine in der HB**

**Köpfer = Auswertungszine in der FKL**

## **5 Die Auswertung – das CUP**

Hier eine Auflistung der wichtigsten Tabellen, die ihr im Auswertungszine „CUP“ vorfindet: **Vereinsvermögen, Spieltagergebnisse, Tabelle und Mannschaftsbericht.**

### **5.1 Vereinsvermögen**

#### **5.1.1 Fans**

Der Wert, der in dieser Spalte auftaucht, gibt ein Zwanzigstel der existierenden Fans eines Vereins an. Die Fanzahl wächst mit der Größe und Auslastung eines Stadions bei Heimspielen. Für jeden Fan erhält der Verein an jedem DST 5 Dukaten aus dem Verkauf von Merchandisingprodukten o.Ä.

#### **5.1.2 Besucher (Bs)**

Gibt in Tausend die Besucherzahl bei Heimspielen wieder. Die Besucherzahl ist abhängig von der Größe des Stadions, von der hohen/niedrigen Aufstellung des Heimteams, von den Tabellenplätzen der Heimmannschaft und des Gegners (zu einem Spitzenspiel kommen natürlich mehr Zuschauer) und vom verlangten Eintritt (ersichtlich unter „E“). In Pokalspielen kommen grundsätzlich mehr Zuschauer, so dass hier auch ein höherer Eintritt verlangt werden kann.

Die Besucherzahl hat Einfluss auf die Einnahmen des Vereins. Diese können unter „En“ für das Spiel separat eingesehen werden (= Bs \* E in Tausend). Ebenso hat die Besucherzahl Einfluss auf die Anzahl der **Fans**.

#### **5.1.3 Gehalt**

Ist die Addition der Bezüge für alle Spieler und den Trainer für jeweils 2 Spieltage, also einen DST. Die Zusammensetzung im Einzelnen wird unter 6.2.8 besprochen.

#### **5.1.4 Zusätzliche Ausgaben (z. Agbn)**

Errechnet sich aus den Ausgaben und Einnahmen für Aktionen, Sponsorgelder, Transfers, Übertragungsrechte, Stadionausbau und Ähnlichem. Die abgedruckten positiven Werte werden vom Gesamtvermögen subtrahiert. Ein hier erscheinender negativer Wert (z.B. -50.000), wird zum Guthaben addiert!

#### **5.1.5 Toto**

Für jeden normalen Ligaspieltag wird ein Tototipp errechnet. (Ausdruck siehe unter **Spieltagergebnisse**, T). Pro Verein können pro Spieltag bis zu 20.000 Dukaten gesetzt werden. Ein entsprechendes Tippfeld existiert ganz unten auf dem ZAF. Bei 5 richtigen (von jeweils 7 möglichen) verdreifacht sich der Einsatz, bei 6 richtigen verfünffacht und bei 7 richtigen verzehnfacht sich der Einsatz. Bei weniger als 5 richtigen geht der Einsatz verloren. Der Gewinn/Verlust steht dann hier.

#### **5.1.6 Zinsen**

Für Guthaben gibt es fortlaufend 5 % Zinsen, für Negativguthaben (Schulden) werden 15 % Darlehenszinsen berechnet. Da das Spieljahr aus 16 DST besteht, werden jeweils 1/16 dieser Zinsen pro DST angegeben.

#### **5.1.7 Aktuelles Gesamtvermögen (Vermögen)**

Eine Zusammenrechnung der oben aufgeführten Werte, Grundlage ist selbstredend das Vermögen des letzten Spieltages.

In der ersten Liga beträgt die oberste Schuldengrenze 5 Mio Dukaten, in den zweiten Ligen 3 Mio Dukaten. Fällt ein Verein darunter, werden Spieler gepfändet.

## 5.2 Spieltagergebnisse (1st NHD – ST 25/26...)

### 5.2.1 Tore

Der Torbereich ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Einmal links *Tore* und rechts *HZ. Tore* zeigt das Endergebnis eines Spieles an, *HZ* den Halbzeitstand. Es werden die von allen Spielern erzielten Tore summiert.

Das Ausspielen des Ergebnisses ist natürlich der Kern des Auswertungsprogramms. Die Formel versteht allerdings außer dem Liga-Manager sonst niemand mehr, weshalb hier auf den Abdruck gnädigst verzichtet wird. Einfluss auf die Frage, wann ein Spieler ein Tor schießt, haben vor allem die Profession, die Stufe, die Anfangsmotivation, das Alter des Spielers, die Stärke, mit der der Spieler im jeweiligen Spiel aufgestellt ist und die gesamte Stärke der eigenen und gegnerischen Mannschaft. Insbesondere das Verhältnis der Summe der eigenen und gegnerischen Mittelfeldaufstellung entscheidet darüber, wie viele Torchancen zur Verfügung stehen. *Die Gehälter von Spielern und Trainern haben keinen Einfluss mehr.* Die genaueren Zusammenhänge werden im Verlauf der Saison relativ schnell klar.

### 5.2.2 Toto (T)

Hier erscheint das Totoergebnis, dass an diesem DST die richtige Wahl gewesen wäre. Siehe zur Tippmöglichkeit bereits oben **Vereinsvermögen, Toto**. Eine kurze Beschreibung der abgedruckten Werte: 1 = Heimsieg, 2 = Auswärtssieg, 0 = Unentschieden. Die Spielvorschau (eine weitere Tabelle im CUP) gibt immer die korrekte Reihenfolge an, wie sie für die nächste Totoauswertung vorgenommen wird.

### 5.2.3 TVMA

Die hier abgedruckten Werte geben die Gesamtwerte eines Vereins unter den Sparten Torwart, Verteidigung, Mittelfeld und Angriff an. Berechnet werden diese Werte durch Addition der Einzelspielstärken der jeweiligen Spieler einer Profession, die in diesem Spiel aufgestellt wurden. Aus Platzgründen wird der so ermittelte Wert durch 5 geteilt und abgedruckt.

Dadurch lässt sich ein realer Vergleich anstellen, wie stark die einzelnen Vereine in welchen Bereichen gespielt haben. Daraus lässt sich natürlich auch eine Besichtigung des Spiels ableiten, ob dies glücklich oder verdient gewonnen/verloren wurde.

### 5.2.4 Gesperrte Spieler

Hat ein Spieler nach dem gerade ausgewerteten DST insgesamt in der Saison **2 (oder 4 oder 6...)** gelbe oder 1 rote Karte erhalten, so ist er für den darauf folgenden DST gesperrt, unabhängig von Meisterschaft oder Pokalspielen. 7 der gesperrten Spieler einer Liga werden abgedruckt, alle weiteren, sowie die verletzten Spieler müssen aus dem Ausdruck **Mannschaftsbericht** herausgelesen werden. Nach Möglichkeit werden die gelbgesperrten Spieler abgedruckt, da es schwieriger nachzuhalten ist, ob ein Spieler 3 gelbe Karten gesammelt hat als 1 rote. Ebenfalls sind natürlich alle verletzten Spieler gesperrt.

Wird ein durch Karte oder Verletzung gesperrter Spieler aufgestellt, so kann der gegnerische Verein zum nächsten ZAT die Annullierung des Ergebnisses verlangen! Dem Verein, der den gesperrten Spieler aufgestellt hat werden sämtliche an diesem ST geschossenen Tore aberkannt. Hat der Gegner selbst kein Tor geschossen, so erhält er ein symbolisches Tor am grünen Tisch - so dass er in jedem Fall als Sieger des Matches gewertet wird! Das gleiche Verfahren wird auch angewendet, stellt ein Manager mehr als 1 Torhüter auf. Ohne Antrag eines denunzierenden Managers geschieht hier jedoch gar nichts!

Zu den verletzten Spielern siehe auch 5.4.2.

### 5.2.5 Torschützen

Die Tore, die in den Meisterschaftsspielen geschossen werden, werden gesammelt. Drachencup- oder Gelbzahnpokal-Tore werden dabei nicht berücksichtigt. Die 7 Spieler, die die meisten Tore geschossen haben, werden abgedruckt. Der Torschützenkönig wird auf jeden Fall am Ende der Saison durch einen Zusatzpunkt auf die Stufe belohnt. **Es wird am Ende der Saison bei jedem Torschützen das größte Ergebnis gestrichen. Also der ST, an dem der einzelne Torschütze die meisten Tore geschossen hat, wird für die Auswertung „Torschützenkönig“ gestrichen.**

## 5.3 Tabelle

### 5.3.1 Position (P)

Es gibt einmal  $P$  für die aktuelle Position und  $VT$  für die Position, die der Verein am vorherigen DST belegt hat. Daneben stehen die Vereine. Dürfte soweit überschaubar sein (ach ja, oben stehen die guten, unten die Looser). Ein Verein steht nach folgenden Kriterien oben: Zunächst einmal die erreichten Punkte, bei Gleichstand kommt es auf die Tordifferenz an, je höher, desto besser, langweilt auch hier der Gleichstand, so kommt es noch auf die insgesamt geschossenen Tore an. Danach entscheidet der Zufall (auch Alphabet genannt).

### 5.3.2 Punkte

Unter  $P+$  erscheinen die gesammelten Punkte eines Vereins. Pro gewonnenem Spiel gibt es 3 Punkte für den Sieger, bei einem Unentschieden 1 Punkt für jeden und bei einer Niederlage nix. Daneben erscheinen die geschossenen ( $T+$ ) und kassierten ( $T-$ ) Tore, und damit niemand rechnen muss, erscheint unter  $TD$  automatisch die Tordifferenz.

### 5.3.3 G U V

Für alle Statistiker eine unabdingbare Angelegenheit. GUV bedeutet Gewonnen, Unentschieden, Verloren, links sind die Heimspiele, rechts die Auswärtsspiele aufgeführt. Hier kann jeder für sich sehen, warum er mit seinem Verein an dieser Stelle steht und nicht weiter oben.

### 5.3.4 Stadion

Hier findet sich die aktuelle Stadiongröße eines Vereins.

## 5.4 Mannschaftsbericht

Im Mannschaftsbericht erscheinen vorneweg bei den einzelnen Vereinen die **Spielernummern** (wichtig für genaue Angaben, beispielsweise auf dem ZAF), dann die **Spielernamen**, die der Manager seinen Jungs verpasst hat und die **Rasse** (als Abkürzung).

Wichtig ist die Kontrolle des Gegners anhand der Fremdassenregelung: Wer mehr als drei Fremdassen in einem Spiel einsetzt, wird auf Antrag des Gegners (zum nächsten ZAT) mit Verlieren des Spiels bestraft (sog. "Sieg am Grünen Tisch", vgl. 5.2.4). Auch alteingesessenen Vereinen bzw. deren Managern, die viele Fremdassen in ihrem Kader haben, unterlaufen bei ihrer Aufstellung immer wieder Fehler!

### 5.4.1 Stufe (St)

Es wird die Ursprungsstufe der Spieler angegeben, so wie der Manager sie zu Beginn gewählt oder von der Transferliste gekauft hat. Hier sind weder Alters- noch Gehaltsmodifikationen eingeflochten. Auf Seminaren erworbene Punkte werden hier addiert.

### 5.4.2 Motivation (Mt)

Die Motivation bewegt sich von 3 - 99 Punkte. Über 99 kann sie nicht steigen, fällt sie unter 3, ist der Spieler verletzt, es wird ein  $vl$  abgedruckt. Trotzdem wird dieser Wert natürlich im Negativen weitergeführt! Die Motivation steigt und fällt mit der Stärke, mit der der Spieler an den einzelnen Spieltagen aufgestellt wird.

Berechnung des Motivationsverlustes: Bei einer Aufstellung von 0, d.h. also einfach bei Nichtaufstellung erhält ein Spieler 12 Motivationspunkte pro Spieltag. Bei Aufstellung eins gerundet +11, zwei +7, drei -1, vier -13, fünf -29, sechs -50, sieben -77, acht -109.

Beispiel: Der Spieler wird am 1. Spieltag mit 5, am 2. Spieltag mit 6 aufgestellt. Die Ursprungsmotivation beträgt 98. Er verliert am 1. Spieltag 29 Punkte, am 2. Spieltag 50 Punkte, zusammen 79 Punkte, hat also noch  $98 - 79 = 19$  Punkte. Wird er am nächsten Doppelspieltag nicht eingesetzt, erhält er 22 Punkte Motivation zurück, hat dann also 41 Punkte. Der Spieler muss nach einem solchen Einsatz demnach 5 Spieltage oder 4 DST ruhen, um seine Ursprungsmotivation wieder zu erhalten. Es handelt sich um eine sehr hohe Aufstellung. Hier die richtige Balance zu finden, macht einen der Reize des Spiels aus.

### 5.4.3 Alter (At)

Jeder Spieler und Trainer erhält ganz zu Anfang ein Alter per Zufallsgenerator. Dieses variiert zunächst zwischen 1 und 4 Jahren und erhöht sich mit jeder Saison um 1. Es gilt: Spieler sind mit drei Jahren im Zenit ihrer Leistungsfähigkeit; je älter der Trainer jedoch wird, umso stärker ist er. Spieler verlieren mit jedem Jahr Differenz zu 3 ein Zehntel ihrer Ursprungsstufe. Die Stufe des Trainers wird von einem Faktor von 0,5 bei Alter 1 sukzessive auf 1,3 bei Alter 8 hochgeschraubt. Nach Erreichen des Alters 8 bei Spielern, 9 bei Trainern gehen diese in Rente.

In Grenzen besteht die Möglichkeit, per Aktion (!) das Alter der Spieler zu verändern: In einer Saison können maximal zwei Spieler auf Alter 3, ein Spieler auf Alter 1 gesetzt werden. Dies darf auch nur einmal in einem Spielerleben geschehen. Ein guter Spieler kann also nicht fortwährend im besten Alter gehalten werden.

Für Teams, die schon längere Zeit (also mindestens vier bis fünf Saisons) unter demselben Manager dabei sind und die akute Probleme mit dem Alter ihrer Spieler haben (sprich: völlig überaltert), besteht die Möglichkeit, sich ein neues Team nach den Regeln über die *Aufstellung* zusammenzustellen und drei ihrer alten Spieler zu übernehmen. Gleichzeitig wird der Name, der Trainer und das Stadion mit übernommen.

#### 5.4.4 Gehalt (G) und Laufzeit (Lz)

Gehalt gibt in Tausend Dukaten die Bezüge des Spielers an einem Spieltag an, Laufzeit beschreibt die restliche Vertragslaufzeit des Spielers in Jahren (1,2 oder 3). Vgl. zu diesen Daten (wichtig für Transfers, Abwerbungen etc.) unten 6.2.8.

#### 5.4.5 Spiel, Tore, Gelbe/Rote Karten

*Spiel*: Hier sind die Stärken abgedruckt, mit denen die Spieler aufgestellt wurden in den beiden Spielen eines DST, d.h. die Aufstellung, die der Manager an den Spielleiter geschickt hat.

*Tore*: Hier lässt sich ablesen, welche Spieler in den Spielen Tore erzielt haben. Zur Frage, wann ein Spieler ein Tor schießen kann, vgl. 5.2.1

*Gelbe und Rote Karten*: Hier erscheinen die Karten, die einzelne Spieler an diesem DST "gefangen" haben. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler gelb oder sogar rot sieht, steigt mit der Stärke, mit der er eingesetzt wurde.

## 6 Geld

### 6.1 Real - Was kostet mich der ORC CUP?

**1 Jahr ORC CUP enthält 16 ZATs, incl. Startup 17 CUPS, die auf elektronischem Wege mit dem Adobe Acrobat Reader lesbar sind und per e-mail zur Verfügung gestellt wird. Incl. Bandenwerbung und aller damit verbundenen Kosten beträgt die Spielgebühr für 1 Jahr 20,- € unabhängig von der Liga. Ein Zweitverein kann für 5,- € gemeldet werden.**

#### 6.1.1 Das Chicken-McNuggets Gerücht

Es soll angeblich so sein, dass für ein paar Chicken McNuggets fast alles getan wird. Gemunkelt wird von besseren Transfers, bestandenen Trainerseminaren und gütlich bedachten Aktionen. Vielleicht ist es wirklich eine Opfergabe für Gott Ripley, aber wer weiß das schon. Und wie gesagt, es handelt sich nur um ein Gerücht. Aber ob die kleinen Gutscheine (**McDonalds Wertgutscheine kosten jeweils 2,00 €**) wirklich etwas helfen oder nicht...?! Glauben ist seliger denn Wissen.

## 6.2 Im Spiel

### 6.2.1 Startgeld

Jeder neue Verein beginnt mit einem Vermögen von 1.000.000 Dukaten. **Ein Verein in der 1. Liga kann bis zu 7 Mio. Dukaten Schulden machen**, ein Verein in der 2. Liga bis zu 3 Mio. Dukaten. Überschreitet ein Verein diese Grenzen, wird SOFORT gepfändet. Der Liga-Manager entscheidet dabei, welche Spieler gepfändet werden. Die Pfändung vollzieht sich, indem der gepfändete Spieler aus dem Kader entfernt und dem Vereinskonto 70 % des Marktwerts des Spielers gutgeschrieben werden, dies solange, bis der Schuldenstand die Untergrenze erreicht. **IdR wird blind von unten nach oben das Kader weggepfändet.**

### 6.2.2 Eintritt

Richtige Einnahmen kann der Verein durch sein Stadion erzielen. Zu Beginn erhält jeder Verein ein Stadion, das zunächst 20.000 Personen fasst. Der Manager kann Eintritt bis zu 25 Dukaten verlangen. Um das Stadion gut auszulasten (wichtig für Fans und für einen Heimbonus während des Spiels) und auch den Gewinn zu maximieren, hat sich in normalen Ligaspielen ein Eintritt von 5 bis 7 Dukaten bewährt.

### 6.2.3 Sponsoring, Bandenwerbung, Trikotwerbung

Ein Verein kann sich von einem mehr oder minder berühmten Produkt sponsern lassen. Dies kann sowohl eine Fantasy-Firma sein (also völlig total absolut ausgedacht), es kann eine existierende Fan-Produktion aus dem Fandom sein oder aber sogar eine in der realen Scheinwelt existierende umweltvernichtende, politisch verseuchte und verlogene Ausbeuter-Vereinigung, kurz Firma genannt. Diese Sponsoren lassen ihren Vereinen eine unterschiedlich hohe Summe zufließen, die in der 1. Liga bis zu maximal **7.000.000 Dukaten** betragen kann; in der 2. Liga bis zu 2.500.000 Dukaten. Dieses Sponsoring hängt davon ab, wie sehr sich der Verein um den Sponsor bemüht. Hierbei ist eine gute Begründung des Managers an den Liga-Manager vonnöten. In dieser Erklärung kann der Manager alles anbringen, was seiner Meinung nach wichtig ist und den Sponsor der Mannschaft in ein gutes Licht stellte, z.B. Artikel aus der letzten Saison, der gute Tabellenplatz, die Teilnahme an internationalen Pokalen etc. Der Phantasie des Vereinsmanagers sind hier keine Grenzen gesetzt. Gleichzeitig beantragt der Manager eine gewisse Summe. Der Liga-Manager checkt das ab und gewährt dann nach seinem Gutdünken einen Betrag, der dann dem Verein (zu Beginn der neuen Saison) gutgeschrieben wird. Mit diesem Beitrag mietet der Werbepartner sämtliche Werbeflächen und –rechte rund um den Verein bzw. die Spieler an. Ganz wichtig, hier gilt: Ohne Antrag kein Geld!!!!

### 6.2.4 Hellseher-Glaskugel-Übertragungs-Rechte

**Entfällt.**

### 6.2.5 Zusatzaktionen

Ausnahmsweise lässt der Liga-Manager für besonders gelungene und einfallsreiche Bettel-Aktionen auch schon mal zu, dass einige Dukaten auf das Konto des Vereins fließen. Beispiel: das Dukaten-Lied von Heizein Lavania-Steines.

### 6.2.6 Siegprämien

Neben den in den Spielen erzielten Eintrittsgeldern (die sich die Mannschaften teilen müssen, wenn es in den Pokal-Finalspielen keine Hin- und Rückrunde gibt), erhalten die Vereine zusätzliche Siegprämien ausgezahlt. Diese werden entweder zum Saisonende (Meisterschaft) oder nach den jeweiligen Runden (Drachencup und Gelbzahn-Pokal) überwiesen.

i Meisterschaft

**In der 1. Liga wird ein Preisgeld ausgezahlt, das für den 1. Tabellenplatz (Meister) 2.000.000 Dukaten beträgt, für jeden schlechteren Tabellenplatz werden 100.000 Dukaten abgezogen.**

In der 2. Liga erhalten die 3 ersten Ränge jeweils 250.000 Dukaten, zusätzlich wird ein Preisgeld in Höhe von 500.000 Dukaten ausgezahlt, abzüglich 35.000 Dukaten für jeden schlechteren Tabellenplatz. Diese Gelder werden am Ende der Saison dem Vereinsvermögen gutgeschrieben.

Tab.-Platz	1. Liga	2. Liga
1	2.000.000	750.000
2	1.900.000	715.000
3	1.800.000	680.000
4	1.700.000	395.000
5	1.600.000	360.000
6	1.500.000	325.000
7	1.400.000	290.000
8	1.300.000	255.000
9	1.000.000	220.000
10	900.000	185.000
11	800.000	150.000
12	700.000	115.000

13	600.000	80.000
14	500.000	45.000

## ii Drachencup

Jeweils für das Erreichen des: Achtelfinales gibt es **1.000.000 Dukaten** (bestehen der Qualifikation durch Tabellenposition); Viertelfinales **1.500.000 Dukaten**; Halbfinale **1.800.000 Dukaten**; Finales **2.300.000 Dukaten** und der Sieger erhält eine Siebprämie von nochmals **2.500.000 Dukaten**. Damit erhält der Sieger des **Drachencups** **1.000.000 + 1.500.000 + 1.800.000 + 2.300.000 + 2.500.000 = 9.100.000 Dukaten**, natürlich zzgl. aller Eintrittsgelder (die in Achtel-/Viertel- und Finale geteilt werden). Hier kann mit jeweils vollen Stadien bei maximalen Preisen gerechnet werden.

## iii Gelbzahn-Pokal

Jeweils für das Erreichen des Viertelfinales gibt es **500.000 Dukaten**; Halbfinale **800.000 Dukaten**; Finales **1.000.000 Dukaten** und weitere **1.200.000 Dukaten** für den Sieger des Gelbzahn-Pokals. Der Sieger erhält demnach: **500.000 + 800.000 + 1.500.000 + 1.500.000 = 3.500.000 Dukaten**.

## 6.2.7 Toto

Beim Totospiel können pro Spieltag maximal **50.000 Dukaten** riskiert werden. Es gibt keine Totoauswertung bei Drachencup- oder Pokalspielen, nur in der normalen Liga. Für 5 Richtige gibt es dabei das 3-fache zurück, bei 6 Richtigen das 5-fache und bei 7 Richtigen (also alle eines Spieltages) sogar das 10-fache des Einsatzes zu gewinnen. Getippt wird immer eine „1“ für einen Heimsieg eine „2“ für einen Auswärtssieg und eine „0“ für ein Unentschieden.

## 6.2.8 Gehälter

### i Spieler

**Zur Berechnung des Gehaltes gilt: Stufe<sup>2</sup>\*35.**

**Ein Spieler mit der Stärke 10 würde also  $10^2 = 100 * 35 = 3.500$  Dukaten pro ST (nicht DST!) verdienen.**

**Abwerbung über Gehalt: Entfällt.**

### ii Trainer

Der Trainer / Coach erhält ein Gehalt von 10.000 Dukaten mit Stärke 4, 20.000 Dukaten als 5er, 40.000 Dukaten als 6er und 80.000 Dukaten als 7er Trainer je Spieltag.

## 6.2.9 Zinsen

Für sein Guthaben erhält der Verein Zinsen von den Vereinten Banken. Sie bezinsen die gesparten Dukaten mit 5% und schlagen auf jede aufgenommene Dukate 15% Zinsen auf. Zum Überschreiten der Schuldengrenze vgl. oben 6.2.1.

# 7 Neue Spieler und bessere Trainer

## 7.1 Transfermarkt

Der Transfermarkt bietet die beste Möglichkeit, zuviel verdientes Geld schnell auszugeben. Vor allem beim Kauf von anderen Vereinen werden für Top-Spieler mittlerweile zwischen 3 und 4 Mio. Dukaten geboten.

### 7.1.1 Freier Transfer zwischen den Vereinen

Es ist jederzeit möglich, von anderen Vereinen Spieler abzukaufen oder zu tauschen. Dazu müssen sich lediglich die Vereine einig sein, sowie die Obrigkeit in Form des Spielleiters seinen Segen dazu geben. Das heißt, solange sich die Ablöse in einem vernünftigen Rahmen bewegt und kein Verdacht der Mausehelei aufkommt, gehen solche Transfers in aller Regel glatt über die Bühne.

## 7.1.2 Abwerbung

### Entfällt.

## 7.1.3 Transfer von Jugendspielern

Werden Jugendspieler, sogenannte Rookies (also Spieler mit Alter 1) verkauft, unterliegen diese einigen Sonderregelungen.

1. Diese Spieler dürfen nur zum Saisonende (zwischen Finale und Startcup) gehandelt werden.
2. Es gibt die Möglichkeit zur Anpassung an die eigene Rasse. Hierzu hat Dr. Schnibbel ein Umwandlungsverfahren entwickelt, das zu 90 % erfolgreich ist. Den Matsch, der bei den 10 % rauskommt, will niemand mehr haben. Diese Operation berechnet Dr. Schnibbel mit 50.000 Dukaten, die Rechnung ist vom Käufer zu zahlen.
3. Gehandelt werden dürfen nur Spieler, die an min. 1 Seminar im Laufe ihres Rookie-Jahres teilgenommen haben.

## 7.2 Jugendarbeit / Erhöhung der Stufe

Für einen Obolus von 500.000 D kann jeder Verein einmal im Jahr 5 Jugendspieler aus dem vom OCWV ausgebildeten Pool erstehen. Diese gehören zu 90 % der heimatlichen Rasse an und haben folgende Spielqualitäten: 50 % Stufe 4, 40 % Stufe 3, 30 % Stufe 2 und ist auf jeden Fall zumindest ein 1er Spieler. Die Profession wird durch den Spielleiter per Zufall festgelegt. Das Alter der Rookies beträgt 1.

Nach 5 Einsätzen kann dieser Spieler vom Verein auf ein kostenfreies Spielerseminar („Fußkopf für Schwachkopf“) geschickt werden. Diese Einsätze müssen an 5 unterschiedlichen DST stattfinden. Bei der Anmeldung des Spielers muss eine Notiz mit eingereicht werden, an welchen ST er aufgestellt worden ist. Für Torhüter gilt eine Sonderregelung, diese müssen nur an einem DST an beiden ST eingesetzt worden sein. Der Spieler...

geht als Stufe	und gewinnt:	+ 1 Stufe	+ 2 Stufen	+ 3 Stufen	+ 4 Stufen
4		50 %	40 %	30 %	20 %
3		60 %	50 %	40 %	30 %
2		70 %	60 %	50 %	40 %
1		80 %	70 %	60 %	50 %

Das Seminar ist kostenfrei und kann jederzeit besucht werden. Eine Einladung des Verbandes findet nicht statt, der Manager kann den Spieler einfach anmelden. Die Dauer des Seminars beträgt 1 DST. Egal, mit welchem Ergebnis der Spieler das Seminar verlassen hat: Liegt er nicht über Stufe 4, kann er im Einstiegsjahr (Alter 1) nach weiteren 5 Einsätzen abermals angemeldet werden.

Am Ende der Saison – zum Finale – entscheidet der Vereinsmanager darüber, welche Jugendspieler in den Kader für die nächste Saison übernommen werden. Sie verlieren dann ihren Rookie-Status. Voraussetzung für die Übernahme ist allein die einmalige *Teilnahme* am Rookie-Seminar in der abgelaufenen Saison. Der Jugendspieler braucht keine Stufenpunkte hinzugewonnen haben.

Für alle Spieler ab Alter 2 kommen die weiterführenden Seminare wie „Blutgrätsche für Profis“ oder „Rote Karte und Spaß dabei“ in Frage. Jeder Manager darf pro Saison maximal 15 Seminare buchen, hierbei ist egal, wie oft einzelne Spieler angemeldet werden. Die Kosten pro Seminar betragen 20.000 Dukaten. Maximiert sind die Einsätze auch über ein Punktesystem. Jeder Manager hat 1.500 Seminarpunkte pro Saison zur Verfügung, diese errechnen sich aus Stufe<sup>2</sup> des zum Seminars geschickten Spielers. Wird also ein Spieler mit Stufe 12 zum Seminar geschickt, zählt dies als einer von 15 möglichen Einsätzen und wird mit 144 Punkten gewertet. Der Manager hat nun noch 1.356 Seminarpunkte über und 14 weitere mögliche Einsätze. Keine Punkte mehr = Keine Seminare mehr. Rookie-Seminare zählen nicht zu den 15 möglichen Einsätzen!

geht als Stufe	und gewinnt:	+ 1 Stufe	+ 2 Stufen	+ 3 Stufen	+ 4 Stufen
1		80 %	75 %	70 %	65 %
2		78 %	73 %	68 %	63 %
3		75 %	70 %	65 %	60 %
4		70 %	65 %	60 %	55 %
5		65 %	60 %	50 %	40 %
6		60 %	50 %	40 %	30 %

7	50 %	40 %	30 %	20 %
8	40 %	30 %	20 %	10 %
9	30 %	20 %	10 %	
10	20 %	13 %	5 %	
11	18 %	10 %	3 %	
12	17 %	8 %		
13	15 %	7 %		
14	14 %	5 %		
15	12 %			
16	10 %			
17	8 %			
18	7 %			
19	6 %			
20	5 %			

Somit kann maximal ein 21er Spieler entstehen. Auch dieses Seminar kann bis Erreichen des selbst gesteckten Ziels beliebig oft wiederholt werden.

### 7.3 Trainerseminare / neue Trainer

Ein Trainer kann seine Stärke ebenfalls durch Seminare steigern. Zu diesen wird er vom Verband nach gewissen Erfolgen eingeladen, so z. B. ein 4er Trainer nach Erreichen des DRACHENCUP - Achtelfinales oder eines guten Tabellenplatz in seiner Liga. Die Möglichkeit, seinen Trainer zum 6er-Seminar zu schicken, erhält der Manager, wenn der Verein Meister oder DRACHENCUP - Sieger wurde. Das 7er-Seminar steht dem Trainer offen, der mit seinem Verein sowohl Meister als auch DRACHENCUP - Sieger in einem Jahr wurde. Durch den Gewinn des Gelbzahn-Pokals qualifiziert sich ein 4er Trainer ebenfalls zum Besuch des Trainer-Seminars I. Ein Trainer kann in jedem Jahr maximal einen Punkt aufsteigen.

Die Seminare im Überblick mit Angabe der Dauer in Spieltagen, der Höhe des zur Verfügung gestellten Ersatz-Trainers und der Prozentzahl, die zum bestehen der Prüfung notwendig ist:

Seminar	Dauer	Ersatztrainer	Prozente	Kosten
5er	4 ST	2er	50 %	100.000
6er	6 ST	3er	60 %	500.000
7er	6 ST	4er	70 %	1.000.000

Die Prozente werden vom Liga-Manager mit einem W100 ausgewürfelt, bei der Prüfung zum 7er Trainer darf dieser also maximal 30 anzeigen, sonst bleibt der Trainer in seiner Stufe. Kostenrückerstattung gibt es keine. Bestechung seitens der Manager ist völlig unmoralisch, fast so unmoralisch, wie bei McDonalds Chicken McNuggets zu essen (DAS WAR JETZT EIN WINK MIT DEM ZAUNPFAHL!!!).

Ansonsten lassen sich auch Trainer abwerben von anderen Vereinen, alles nur eine Frage des Geldes. Erreicht ein Trainer das biblische Alter von 9 Jahren, geht er in Rente, der Verein erhält vom Liga-Manager einen neuen 4er Trainer. Auch habe ich mit Mathias Effenberger die Möglichkeit durchgesprochen, einen „alten“ Spieler zum Trainer zu machen. Es gibt diese Möglichkeit und wird noch mal nachgereicht – leider kann weder er noch ich mich so genau daran entsinnen, wie das jetzt war. Mensch, ich bin nicht mehr der Jüngste!

### 7.4 Stadionausbau

i Stadionausbau

Ein Ausbau des Stadions **kostet:**

von 20.000 bis	40.000 Plätze	pro	1.000 Plätze	50.000 Dukaten
von 40.000 bis	50.000 Plätze	pro	500 Plätze	75.000 Dukaten

durch Einmalzahlung von 2 Mio. Dukaten (Dauer: 8 DST) wird das Stadion auf einen weiteren Ausbau vorbereitet.

von 50.000 bis	70.000 Plätze	pro	1.000 Plätze	50.000 Dukaten
von 70.000 bis	80.000 Plätze	pro	500 Plätze	75.000 Dukaten

durch Einmalzahlung von 5 Mio. Dukaten (Dauer: 10 DST) wird das Stadion auf einen weiteren Ausbau vorbereitet.

von 80.000 bis	90.000 Plätze	pro	500 Plätze	100.000 Dukaten
----------------	---------------	-----	------------	-----------------

von 90.000 bis 100.000 Plätze pro 200 Plätze 50.000 Dukaten  
 durch Einmalzahlung von 10 Mio. Dukaten (Dauer: 16 DST) wird das Stadion auf einen weiteren Ausbau vorbereitet. Zusätzlich ist das Stadion während dieser Umbauphase nicht einsetzbar. Bei Heimspielen wird dann auf dem Parkplatz gekickt, was nun wirklich absolut kein Zuschauer sehen will. Da helfen weder Pillen noch Aktionen.

von 100.000 bis 120.000 Plätze pro 1.000 Plätze 500.000 Dukaten  
**von 120.000 bis 150.000 Plätze pro 500 Plätze 250.000 Dukaten**

Ein Ausbau ist **pro DST** in folgendem **Umfang** möglich:

von	20.000 bis	40.000	pro DST maximal	2.000 Plätze
	40.000	50.000		1.000
	50.000	70.000		2.000
	70.000	80.000		1.000
	80.000	90.000		1.000
	90.000	100.000		<b>500</b>
	100.000	120.000		1.000
	<b>120.000</b>	<b>150.000</b>		<b>500</b>

**Für die Finalsplele im Gelbzahnpokal sowie Drachencup bucht der OCWV das größte Stadion (bei mehreren, gleichgroßen Stadien wird das „traditionellere“ gebucht). Hierbei wird obligatorisch ein Eintritt von 25 Dukaten angesetzt, der Stadionbetreiber erhält 20 % dieser Einnahmen.**

iii Erhalt der Bausubstanz der Stadien

**2x im Jahr kann der OCWV die Bausubstanz der Stadien prüfen.** Dabei kann die Prüfung ergeben, dass bis zu 5.000 Plätze saniert werden müssen. Dies geschieht durch Abriss und Neubau der Plätze. Die Wahrscheinlichkeit hierfür liegt bei 15%.

## 8 Sonst im CUP...

### 8.1 Laberecke

Hier wird auf der **1. Seite** im CUP alles angesprochen, was Gottkaiser Ripley seinem Volk (den Managern) mitzuteilen hat. Ich kann nur empfehlen, diese zu lesen. Neben allgemeinem Blahblah (daher auch der Name) gibt es zwischenzeitlich wichtige und interessante News. Auch Regeländerungen werden hier mitgeteilt. Und evtl. steht hier ein neues Spielergebnis, weil ein Manager einen gesperrten Spieler eingesetzt hat oder ein besonders dreister Beschiss aufflog. In der Vergangenheit gab es durchaus Manager, die dachten: „Hey, das brauch` ich nicht lesen“, die kurz danach ganz übel aufflogen. Also, Lektüre empfehlenswert!

### 8.2 Aktionen

Der **ORC CUP** lebt zum einen natürlichen vom taktischen Geplänkel der Manager, zum anderen aber auch sehr stark von den Aktionen. Für eine Aktion gibt es grundsätzlich einen Bonus auf das Spiel. Die Punktverteilung hängt ab von der Güte der Aktion, wie gut diese im Artikel ausgearbeitet ist, wie interessant sie sich lesen lässt und welche Originalität dahinter steckt. Der maximale Bonus entspricht im Übrigen mehr als einem hochwertigen Spieler, der mit höchster Stärke aufgestellt wurde. Mit einem guten Heimbonus, der abhängig von der Anzahl der Zuschauer bei Heimspielen der zu Hause spielenden Mannschaft zugesprochen wird, kann ein Verein durchaus zwei weitere Spieler auf dem Feld haben - zumindest von der Punktzahl her.

Die freien Aktionen: Sie können den Verein unterschiedlich viel kosten, manchmal sogar überhaupt nichts. Dies kann beinahe alles sein, von Haifischen in der Dusche über Eismaschinen auf dem Spielfeld oder Dämonen, die Yetis fressen, ist alles erlaubt. Es sei jedoch gesagt, dass eine Fallgrube vor oder ein Fischernetz über dem gegnerischen Tor ob seiner Originalität (fehlenden!) nicht den gewünschten Punkteffekt erzielen. Die für die Aktion geschätzten Kosten gibt der Manager mit auf dem Zugabgabeformular an, diese Kosten können mit entscheiden, wie die Aktion bewertet wird.

## 9 Zum Abschluss

### 9.1 Fast alles

Zu den wichtigsten Dingen ist somit erst einmal alles gesagt. In den folgenden Auswertungen werden einzelne Punkte über das Jahr noch einmal aufgegriffen und etwas anschaulicher verdeutlicht. Wer ein Problem hat, kann sich natürlich jederzeit an Ihre Gnaden wenden bzw. unter der Hotline **02441-2329247** mit Ripley, dem **ORC CUP** Gott persönlich sprechen. Aber der heißeste Tipp ist: Einfach mal anfangen zu spielen, der Spaß an der Sache kommt mit den ersten Zügen und dann sieht auch einiges einfacher aus, als es hier steht. Erfolg am Telefon wird der geeignete Wähler am besten zwischen 19.00 und 21.00 Uhr haben. Etwas empfehlenswerter ist aber eine e-mail an [PeterSchlauch@t-online.de](mailto:PeterSchlauch@t-online.de), oder besucht uns im Forum auf der [www.greifenklaue.de](http://www.greifenklaue.de) Seite, oben auf Forum klicken, dann den Oberpunkt ORC CUP suchen.

Manchmal zum Saisonabschluss gibt es dann Mitte Juni noch die **ORC CUP** Fete, auf der in 3 Tagen nicht nur der Meister und der DRACHENCUP - Sieger gefeiert wird. Dabei sein ist alles, heißt zumindest auf der Fete die Devise. Und was sagen die **ORC CUP** Manager zum Spiel?

**Oliver Kappen:** **ORC CUP** ist die Liebe...weil, es ist gesund!

**Ron Nanko:** Vierteilen, Pfählen und Rädern war gestern, heute ist **ORC CUP**!

**Jörn Schmidt:** Not the only, but the best!

**Ralf Kuhnert:** Endlich ein Spiel, wo Beschiss mehr zählt als Fair-Play.

**Torsten Schutte:** Eines der besten Spiele der Welt.

Nur ein paar wenige Spieler, trotzdem alles, was man braucht.

...und in stillem Gedenken werden all die gehalten, die Jahr für Jahr auf der Sommerrodelbahn ihr Blut ließen: Erik Winter (1995), Ripley (1996) und Tim Walbott (1997). Florian Ulrich (1998) gedenken wir anders: „WosinddenmeineKarten?“.

## 9.2 Die Bibel

1997 - ein absolut geniales Gemache aus den Händen Sebastian Schucks und der Feder vieler, vieler **ORC CUP**ler. Alphabetisch gibt es hier eine Erlebnisreise durch mittlerweile 5 Jahre **ORC CUP**, damit die neuen Spieler besser wissen, um was es geht, Wiedereinsteiger wissen, was sie verpasst haben und sich die alteingesessenen Spieler gegenseitig beweihräuchern können. Wird laufend fortgesetzt, also ist jeder neue Spieler dazu angehalten, auch den einen oder anderen Buchstaben zu formen. Selbstbeweihräucherung ist natürlich dem Liga-Manager vorbehalten. Die Bibel ist mit dem Saisonendgelaber von Mathias Effenberger fortgesetzt worden.

## 9.3 ORCAN - DIE ORC CUP WELT

Auch „Ripley`s Wunderwelt“ genannt. Eine Farbkarte von Michael Lebiger, in der jeder in grandioser Weise die Welt des **ORC CUP**s einmal ganz nahe sehen kann. Jeder neue Spieler kann sich dort mit seiner Stadt eintragen, schickt eure Vorstellungen an mich und ihr werdet euch dann im nächsten Jahr auch auf dieser Karte finden. Und auch die Weltkarte bekommt jeder Spieler gratis in den Korb gelegt.

Zur weiteren Orientierung: Orkopolis (in der uns hartnäckig umgebenden Scheinwelt auch als Troisdorf bekannt) ist Hauptstadt von ORCAN und Sitz des OCWV (ORC CUP Weltverband).

## 9.4 Schluss ist...

Änderungen zu diesen Regeln sind allem anderen vorbehalten. Wahrscheinlich gibt es auch noch den einen oder anderen Tip-, Rechtschreib- oder Gedankenfehler, aber dies bitte ich nachzusehen. Im nächsten Jahr gibt es dann vielleicht die nächsten Regeln, aber hiermit ist zunächst mal allen gedient. Über Anregungen freue ich mich natürlich, auch, wenn jemand einen speziellen Punkt gerne noch etwas genauer erläutert hätte, bzw. einen Punkt ganz vermisst. Einfach schreiben, vielleicht gibt es in der nächsten Ausgabe noch eine Seite mehr.