

Empire-Cup

Inhaltsverzeichnis

- [1 Empire Cup](#)
- [2 Qualifikation](#)
 - [2.1 Teilnehmende Länder](#)
 - [2.2 Qualifikation](#)
- [3 Der Modus](#)
 - [3.1 Start TKs, Kosten und Boni](#)
 - [3.2 Überreizung des TK's](#)
- [4 Ablauf eines Spieltages](#)
 - [4.1 Zugabgabe](#)
 - [4.2 Zugabgabetermin](#)
 - [4.3 Urlaubszugabgabe](#)
 - [4.4 Freie Vereine](#)
 - [4.5 Auswertung](#)
- [5 Nichtsetzer](#)
 - [5.1 NMR \(No Mail Received\)](#)
- [6 Kontakt](#)

Die Regeln des Empire Cups

1 Empire Cup

Torrausch ist ein Torkontingent-Spiel. Momentan gibt es mehr als 20 Ligen auf vier Kontinenten.

Jeder Mitspieler darf nur einen Verein pro Kontinent im gesamten Torrausch-Netzwerk trainieren.

Er kann über die Spieltage verteilt sein Torkontingent ([TK](#)) einsetzen. Ein Heimtor kostet 0,8 [TK](#) - ein Auswärtstor kostet 1,2 [TK](#). Ziel ist es, das [TK](#) sinnvoll über die ganze Saison zu verplanen um zum Schluss ganz oben zu stehen.

2 Qualifikation

2.1 Teilnehmende Länder

Für den Empire Cup qualifizieren sich folgende Länder:

England

Schottland

Irland

Wales

2.2 Qualifikation

Zu jeder Saison qualifizieren sich je 4 Mannschaften der 4 Mitgliedsligen. (Ausnahme: Für das Land des Titelverteidigers qualifizieren sich nur 3 Teams)

Welche Vereine sich für den Empire Cup qualifizieren entscheiden die jeweiligen [LL](#) der Mitgliedsländer.

Einschränkungen:

1. Ein Verein muss um teilnehmen zu können einen menschlichen Trainer haben. [Zuffi](#) gesteuerte Vereine sind nicht zugelassen!
2. Die Teilnahme am EmpireCup ist für jeden Trainer freiwillig. Ein Widerspruch an der Teilnahme muss einfach an den Ligaleiter gesandt werden.
3. Zusätzlich zu den 15 Qualifikanten, ist auch der Titelverteidiger qualifiziert. Tritt der Titelverteidiger nicht an, rückt ein anderes Team aus der jeweiligen Liga nach.
4. Findet ein Land nicht genügend Teilnehmer, so werden die freien Stellen mit Teams der anderen Teilnehmerligen gefüllt. Zuerst wird ein Team aus dem Land des Titelverteidigers genommen und danach werden die Teams zufällig ausgewählt.

3 Der Modus

Insgesamt nehmen 16 Teams aus den 4 Mitgliedsligen teil.

Diese werden in der **Gruppenrunde** gleichmäßig auf vier 4er Gruppen verteilt.

Die Zuteilung in eine Gruppe erfolgt nach dem Zufallsprinzip oder durch eine Auslosung im Forum. Darüber hinaus wird darauf geachtet, dass die Vereine der Länder gleichmäßig auf die Gruppen aufgeteilt werden. . Es finden über 3 ZATs je 2 Begegnungen pro Team statt.

Jeweils die ersten 2 einer Gruppe Qualifizieren sich für das Viertelfinale!

Bei Punktegleichstand gilt:

1. Tordifferenz
2. Mehr geschossene Tore
3. Direkter Vergleich

Die KO-Runden bestehen aus Hin- und Rückspiel. Bei einem Gleichstand in KO-Runden gilt, wie bei echten Pokalspielen, die Auswärtstorregel. Danach entscheidet das Elfmeterschießen. Eine Verlängerung gibt es nicht!

Das **Finale** tragen die Finalisten in einem Spiel aus. Der Sieger gewinnt den Alpen-Cup und erringt den Titel: **Queen/King of Empire**

3.1 Start TKs, Kosten und Boni

Gruppenphase

Jeder Verein in der Gruppenphase hat ein Start-[TK](#) von 12.

Am Ende wird jegliches Rest-[TK](#) halbiert und für das Viertelfinale gutgeschrieben, wobei maximal 1 [TK](#) mitgenommen werden darf.

Es gibt keinen Tordifferenzbonus!

Zusätzliche Belohnung für :

- Platz 1 der Gruppenphase -> 0,8 [TK](#)

KO-Runden

Die für das Viertelfinale qualifizierte Mannschaften starten mit 10 [TK](#).

Mit diesem Rest-[TK](#) muss man bis zum Ende auskommen!

Es gibt keinen Tordifferenzbonus!

Auslosung Viertelfinale

Gruppenerster aus Gruppe A - Gruppenzweiter aus Gruppe D Gruppenerster aus Gruppe B - Gruppenzweiter aus Gruppe C Gruppenerster aus Gruppe C - Gruppenzweiter aus Gruppe A Gruppenerster aus Gruppe D - Gruppenzweiter aus Gruppe B

Auslosung Halbfinale

Sieger aus dem ersten Viertelfinale - Sieger aus dem vierten Viertelfinale Sieger aus dem zweiten Viertelfinale - Sieger aus dem dritten Viertelfinale

Zeitungsbonus

Einmal pro [ZAT](#) kann man sich über die Zeitung [TK](#)-Bonus sichern. Ab 80 Wörtern beträgt der Bonus 0,3 [TK](#), ab 120 Wörtern gar 0,4 [TK](#). Das zusätzliche [TK](#) wird bei der Auswertung hinzugefügt. Das Kopieren von Zeitungsartikeln wird nicht akzeptiert.

[Zeitungsartikel](#) werden bis zum Beginn der tatsächlichen Auswertung gewertet.

[TK](#) Kosten

Bis auf das Finale gilt:

Heimtore kosten 0,8 [TK](#), Auswärtstore 1,0 [TK](#).

Es gibt keinen Tordifferenzbonus!

Im Finale kostet jedes Tor 1,0 [TK](#)!

3.2 Überreizung des [TK](#)'s

Wenn ein Spieler mehr setzt als sein [TK](#) hergibt, wird vom Ligaleiter die Zugabgabe solange gekürzt, bis das [TK](#) aus dem negativen Bereich raus ist. Es wird immer erst der letzte Spieltag einer Zugabgabe bis auf null gekürzt bevor der vorletzte Spieltag herangezogen wird.

Beispiel: Ein Verein hat noch 2,9 [TK](#) und setzt für die anstehenden Spiele folgendermaßen:

1. Heimspiel: 2 Tore
2. Auswärtsspiel: 3 Tore
3. Heimspiel: 2 Tore

Das letzte Heimspiel wird auf null gesetzt. Da dies noch nicht reicht, wird auch das Auswärtsspiel bis auf ein Tor gekürzt. Schlussendlich hat der Verein 0,1 [TK](#) über und die Abgabe lautet:

1. Heimspiel: 2 Tore
2. Auswärtsspiel: 1 Tore
3. Heimspiel: 0 Tore

4 Ablauf eines Spieltages

4.1 Zugabgabe

Jeder Spieler sollte pro [ZAT](#) (Zugabgabetermin) eine Zugabgabe über das Zugabgabeformular tätigen. Im Notfall reicht auch eine E-Mail an den Ligaleiter. Bei mehreren Zugabgaben wird immer nur die letzte gewertet.

Pro Spiel können maximal 7 Tore gesetzt werden.

4.2 Zugabgabetermin

Zu beachten ist der Zugabgabetermin ([ZAT](#)), der rechtzeitig vom Spielleiter auf der Startseite und Terminübersicht bekannt gegeben wird. Es werden alle Zugabgaben gewertet, die bis zum Beginn der Auswertung eingehen.

4.3 Urlaubszugabgabe

Natürlich kann man auch eine Urlaubszugabgabe machen. Dazu einfach per Zugabgabeformular für mehrere zukünftige ZATs setzen, oder eine Mail an den Ligaleiter senden.

4.4 Freie Vereine

Im Normalfall kann es keine freien Vereine geben da nur von Trainer besetzte Vereine sich für den [Alpen Cup](#) qualifizieren können. Sollte dieser Fall jedoch einmal eintreten setzt der Ligaleiter des entsprechenden Verbands. Sollte ein Ligaleiter für mehrere Vereine setzen müssen die in der gleichen Gruppe sind wird ein Ligaleiter als Interim gesucht.

4.5 Auswertung

Aus den Zugabgaben der einzelnen Spieler ergeben sich die Ergebnisse, die vom Ligaleiter dann einmal pro Woche online gestellt werden. Der Ligaleiter wird immer relativ Zeitnah zum Zugabgabetermin die Auswertung online stellen

5 Nichtsetzer

5.1 NMR (No Mail Received)

Sollte ein Trainer für seinen Verein keine Zugabgabe getätigt haben, so wird dem Verein ein so genannter [NMR](#) berechnet. Ein folgt ein Abzug von 1,5 [TK](#)-Punkten pro verpasstem Spieltag .

6 Kontakt

Sollte es irgendwelche Unklarheiten geben, kannst du mir jederzeit eine Email schreiben oder mich im Forum kontaktieren. In Streitfällen werde ich eine Entscheidung nach meinem Ermessen treffen