

Zürchheim Alchemists' Cup

Zürchheim Alchemists' Cup

Der Zürichheim Alchemists' Cup, ein neu ausgelegter Pokal des Zürchheimer Alchemisten Verbandes, ist ein offenes Turnier für eingetragene Vereine der Provinz Alpland. Der Pokal wird einmal jährlich ausgetragen. Neue, speziell für das Turnier aufgestellte Mannschaften sind ebenso willkommen wie lang etablierte, aktive Mitglieder der ersten und zweiten Liga. Neu aufgestellte Mannschaften haben wie zum Start einer Liga ein Startkapital von 1,000,000 Goldstücken und dürfen, wie in den Standardregeln der ZAL, Star Player und das Gesamte Mannschaftspotenzial ausnutzen. Existierende Liga-Mannschaften müssen mit Ihrer letzten Mannschaftsaufstellung antreten und erhalten keine zusätzlichen Darlehen um den Kader aufzustocken.

Gespielt wird, je nach Teilnehmerzahl, in verschiedenen Runden. Es müssen bis eine Woche vor Pokalstart alle Mannschaften registriert sein; damit der Pokal stattfindet, müssen mindestens vier Mannschaften gemeldet sein. Bei vier Mannschaften werden zwei Halbfinale, ein Spiel um den dritten Platz und ein Finale gespielt, bei acht Mannschaften vier Viertelfinale, zwei Halbfinale, ein Spiel um den dritten Platz und das Finale. Sollten sechzehn Mannschaften antreten, wird auf ein Achtelfinale ausgeweitet, sollten sich sogar 32 Mannschaften melden, wird eine erste Runde gespielt, bei dem die 32 Mannschaften nach Team Rating sortiert, gelistet werden. Hier spielt dann die erste gegen die sechzehnte, die zweite gegen die siebzehnte, usw. Diese Vorrunde muss bis eine Woche vor Pokalfinalstart durchgeführt werden. Bei Nichtantritt zu einem arrangierten Spiel kommt jene Mannschaft eine Runde weiter, welche spielbereit war.

Die Endspielphase des Pokals, also ggf. ein Achtel-, ein Viertel-, ein Halb-, und ein Final-Spiel, werden an einem langen Pokal-Wochenende durchgeführt.

Der Sieger erhält einen Preis von 250,000 Gold, der Zweitplatzierte 100,000 Gold, der Drittplatzierte 50,000 Gold; diese Preise werden zusätzlich zu den regulären Spieleinnahmen ausbezahlt. Desweiteren dürfen die Teilnehmer des Grossen Final-Spiels bis zu 50% Ihrer Siegesprämie bei einem Alchemisten investieren. Es wird ein W6 gewürfelt, bei 1 geht das Experiment schief und der Einsatz ist verloren; bei 2-3 ist das Experiment nur teilweise erfolgreich und 50% des investierten Geldes wird ausbezahlt (Teilbeträge aufrunden); bei 4-5 ist das Experiment erfolgreich und der gesamte Einsatz plus 50% wird ausbezahlt; bei einer 6 ist das Experiment ein grosser Erfolg und zahlt den doppelten Einsatz zurück, ausserdem wird der Fan Factor, wenn diese Summe über 200,000 Gold beträgt, um 1 erhöht.

Der Pokalsieger darf ausserdem umsonst einen Alchemisten in seiner Mannschaft aufstellen (Dies gilt für alle Mannschaften, nicht nur Zwerge). Dieser zählt trotzdem als Zauberer was das Team Rating betrifft und kann bis maximal einer halben Saison für die nächsten Liga-Spiele eingesetzt werden (mindestens drei Spiele), oder, falls die Mannschaft nicht in einer festen Liga spielt, die nächsten drei

Spiele. (Zwerg-Mannschaften, die bereits über einen Alchemisten verfügen, dürfen einen zweiten aufstellen). Der Alchemist gibt 1W6x10,000 Gold pro Spiel.

The Zürichheim Alchemists' Cup is a newly constituted trophy sponsored by the Zürichheim Alchemists' Association. It will open after the first two or three rounds of the Zürichheim Alchemists' League. It is an open tournament, newly constituted teams are welcome to use Star Players in their line-ups, starting capital 1,000,000 Gold Pieces. Existing league teams wishing to enter the competition, must play with their current line-up and are not granted any special loans to supplement their teams.

The Winner will receive match winnings of 250,000 Gold Pieces, the Runner-up will receive 100,000 Gold Pieces. In addition, both teams are allowed to invest up to 50% of their winnings with an Alchemist. Throw a D6, on a roll of 1, the experiment goes wrong and the investment is lost; on a roll of 2-3, the experiment is only partly successful and 50% of the invested money is returned (round fractions up); on a roll of 4-5, the experiment is successful and returns the investment plus 50%; on a roll of 6, the experiment is outstandingly successful and returns double the investment, in addition, if this sum is above 200,000 Gold Pieces, the team's fan factor goes up 1 Point.

The Winner may also include an Alchemist on his team for a half-season in his next League matches (at least the next three games), or if not a permanent League player, his next three matches. (Dwarf Teams already fielding an Alchemist, may have a second Alchemist). The Alchemist adds 1D6x10,000 Gold Pieces per Game.