

Eigene Zusammenstellung nach:

<http://maal.s01.user-portal.com/copatools/grocopa.htm>

<http://maal.s01.user-portal.com/copatools/klecopa.htm>

## Grundbegriffe

**ZAT:** Zug-Abgabe-Termin

Ein furchtbar kompliziertes Wort mit einer erschreckend einfachen Erklärung: Der Zeitpunkt, an dem die neuen Ergebnisse veröffentlicht werden. Bei Copamundial ist dieser Zeitpunkt während der Saison freitags um 16 Uhr, Spiele der Champions League werden mittwochs ausgewertet. Natürlich muss jeder Spieler vor dem ZAT seine Tore für den nächsten Spieltag setzen, es ist also ein Termin, bis zu dem man seine Copa-Geschäfte erledigt haben muss.

**NMR:** Non-Marked-Registration

Macht ein Spieler seinen Zug nicht, spricht man von einem NMR, sein Zug wurde also nicht gewertet. Dafür kann es mehrere Gründe geben:

- Der Spieler hat schlichtweg vergessen, seinen Zug zu machen, er hat also nicht gesetzt. Diese Variante kommt am häufigsten vor.
- Der Spieler hat mehr Tore gesetzt als es sein Torkonto zuließ. In diesem Fall schickt Copamundial anstatt einer Bestätigungsmail eine Mail, in der steht, dass der Spieler sein Torkonto überziehen würde und deswegen der Zug nicht gewertet wurde. Deswegen: Immer Mails von Copamundial lesen.
- Es liegt ein Fehler im System vor, es gab Lags während der Datenübertragung oder -speicherung. Dies kommt aber eigentlich nie vor (ich weiß von keinem Fall, der damit zu tun hatte) und ist leicht zu erkennen: Es gibt weder eine Bestätigungsmail noch werden die gesetzten Tore im "Personalien"-Menü angezeigt.

Liegt ein NMR vor, so springt der Zufallsgenerator ein, der – wie der Name schon sagt – eine relativ zufällige Anzahl von Toren setzt. Ein NMR ist für den Betroffenen Trainer also nur selten von Vorteil, da der Zufallsgenerator die Punktzahl unabhängig vom Gegner setzt. Hat ein Spieler 2 NMRs begangen, wird er vom Verein automatisch entlassen.

Dies soll Vereine blockierende Karteileichen beseitigen und klappt eigentlich immer. Sollte bei euch zu Unrecht ein NMR festgestellt worden sein, solltet ihr euch an El Grande wenden, der gegen einen Beweis (in der Regel die Bestätigungsmail) euren Tipp aktualisiert.

**TK:** Tor-Konto oder Tor-Kontingent

Jeder Verein hat ein Torkonto, von dem die gesetzten Tore abgezogen werden. Dieses Konto wird nach jedem ZAT aktualisiert. Dabei werden die gesetzten Tore abgezogen und Boni für Siege und richtige Quiz-Antworten dazugezählt. Der Bonus für einen Zeitungsartikel wird sofort nach dem Schreiben addiert. Vor jeder Saison wird das TK komplett neu errechnet, hier zählen die Platzierung in der Liga und richtige Oddset-Antworten.

**El:** El Grande ist der Spielleiter und Erfinder von Copamundial.

**Copa:** Copamundial

Auch hier schlägt der Verkürzungswahn in seiner vollen Härte zu, es wird kaum noch "Copamundial" verwendet, dafür aber sehr oft "Copa" (siehe auch der Titel: "Das Copa-Einmaleins", nicht "Das Copamundial-Einmaleins"). Der Name Copamundial stammt übrigens von El Grandes damaligen Fußballschuhen...

# Grundregeln von Copamundial

Du hast dich registriert und hängst jetzt in der Luft? Glück gehabt, hier werden alle für das Spielen wichtigen Sachen erklärt. Allerdings sind in diesem Kapitel sehr viele Informationen, es lohnt sich also eventuell, es mehrmals zu lesen – und zwar solange, bis du alles verstanden hast. Du musst die Regeln nicht runterbeten können, aber dann doch wissen, wie etwas ungefähr funktioniert – vor allem die Torkonto-Regeln sind extrem wichtig.

Ich gehe jetzt einfach mal davon aus, dass du dich schon registriert hast und dich schon eingeloggt hast. Schau einmal ganz oben links auf die Copa-Webseite. Dort wirst du deinen Accountnamen lesen, und in der nächsten Zeile einen Text, der zeigt, dass du noch keinen Verein hast. Klicke doch mal auf den Text und du kommst zum Trainerkarusell. Hier werden dir die im Moment trainerlosen Vereine aufgelistet.

Es werden dir die Liga, in der der Verein spielt (helfen dir Liganame und Wappen nicht weiter, bleibe mit dem Mauszeiger ein bisschen auf dem Wappen stehen. Es wird ein Tooltipp erscheinen), der Vereinsname und die Optionen "Team-Tour" und "Team übernehmen" angezeigt.

Sollte dich ein Team interessieren, du willst aber nicht die Katze im Sack kaufen, klicke auf das Team-Tour-Ausrufezeichen nach dem Vereinswappen. Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem dir Statistiken und die Liga-Position über den betreffenden Verein gezeigt werden. Hast du auch ohne Team-Tour deine Wahl schon getroffen, reicht ein Klick auf den grünen Haken nach dem Verein (in der ganz rechten Spalte) und schon hat die Copawelt einen aktiven Trainer mehr. Glückwunsch!

Jetzt kann es losgehen, das Copa-Leben! Copa ist ja ein Fußballspiel – was braucht man denn für Fußball? Richtig, Spiele und Tore. Beides findest du in diesem Abschnitt. Copamundial basiert auf Torkonten. Und man kann sich das auch vorstellen wie ein Konto: Auf der einen Seite gibt es das Haben, auf der anderen das Soll. Vor jeder Saison bekommt jeder Verein ein neues Torkonto, das nach zwei Regeln berechnet wird.

- Die Platzierung der vergangenen Saison. Je besser das Team am Ende in der Tabelle stand, desto höher das Torkonto.
- Richtige Oddset-Tipps. Je besser die Tipps auf Meister des Kontinents ausfallen, desto mehr Bonustore werden verteilt.

Es kann also durchaus sein, dass ein guter Oddset-Tipper ein höheres Torkonto hat als jemand, der in der Tabelle geringfügig besser war. Aber es wird wohl nie passieren, dass ein Absteiger ein größeres Torkonto hat wie ein Meister oder Vize-Meister...Betrachten wir den Saisonstart als Gehaltszahlung, also als Bonus für die Haben-Seite.

Neben der "Gehaltszahlung" gibt es noch weitere kleinere Boni:

- Boni für Zeitungsartikel
- Boni für richtige CopaQuiz-Antworten
- Siegboni

Kommen wir zur Soll-Seite. Die größte Belastung auf der Soll-Seite sind die zu setzenden Tore während der Saison. Wesentlich seltener kommen (hoffentlich!) Bestrafungen vor, die manchmal auch mit Torpunkt-Abzügen geahndet werden.

Es ist so: ein Tor kann unterschiedlich viel kosten. Es gibt 3 Preissorten von Toren, eine davon kommt jedoch nur seltenst zum Einsatz.

- Heimtore kosten je 0,8 Punkte vom Torkonto
- Auswärtstore kosten hingegen schon 1,2 Punkte pro Tor
- Ganz selten tauchen "Finaltore" in internationalen Wettbewerben auf (also Tore, die im Finale eines Wettbewerbs wie dem UEFA-Cup geschossen werden). Sie kosten pro Tor 1,0 Punkte.

Was fällt uns dabei auf? Klar, Heimtore kosten weniger Punkte als Auswärtstore. Von einem Torkonto mit 60 Punkten bekommt man 75 Heimtore oder 50 Heimtore – ein gewaltiger Unterschied! Deswegen setzen die meisten Spieler mehr Tore in Heimspielen als in Auswärtsspielen, kaum einmal wird zuhause eine "0" gesetzt.

Über die Saison gesehen sind Siegboni immens wichtig und können unter Umständen Meisterschaften entscheiden. Für jeden Sieg gibt es einen bestimmten kleinen Betrag zurück aufs Torkonto. Dieser errechnet sich folgendermaßen:

Hans hat am letzten Spieltag souverän 5:1 daheim gewonnen. Um zu erfahren, wie hoch sein Siegbonus war, zieht er die Gegentore von den geschossenen Toren ab ( $5-1=4$ ). Diesen Wert multipliziert er bei Heimsiegen mit 0,2 ( $4*0,2=0,8$ ) beziehungsweise bei Auswärtssiegen mit 0,3 ( $4*0,3=1,2$ ). Diesen Wert erhält er als Bonus auf sein Torkonto.

Zum Glück muss der Spieler das nicht selbst ausrechnen, das Copa-Auswertungs-Programm macht es vollautomatisch (ich höre Milliarden Spieler aufatmen...). Aber wenn jemand sein Torkonto nachrechnen will (manchmal hat das Auswertungsprogramm minimale Fehler, vor allem in den internationalen Wettbewerben, wo im Moment El Grande alles noch per Hand ausgewertet), hilft dies enorm.

Doch wie kann ich nun meine Zugabgaben tätigen? Nun, zu allererst muss man natürlich eingeloggt sein. Dann wählt man entweder das Personalien-Menü oder irgendeine Liga (egal welche) an. Es erscheint über dem Hauptinhalt des Fensters (Personalien oder Ligatabelle oder Zeitung, etc.) rechts oben ein Pull-Down-Menü, in dem auch der Punkt "Zugabgabe" zu finden ist. Ein Klick darauf befördert dich zum Zugabgabe-Formular, wo du einstellen kannst, wie viele Tore du gegen einen Gegner schießen willst.

Eine kleine Information noch: Bei einem Heimspiel wird deine Mannschaft zuerst genannt, bei einem Auswärtsspiel das gegnerische Team.

Bis um Freitag, 15:59:59 muss an Spieltagen die Zugabgabe vorliegen, es empfiehlt sich aber, sie schon wesentlich früher zu machen (mein Termin ist in der Regel Freitag nach 16 Uhr oder das Wochenende), da man so nicht die Gefahr hat, dass die Zugabgabe nicht mehr rechtzeitig bis 16 Uhr gewertet werden kann. Übrigens: Zugabgaben über das Formular sind nur dann gültig, wenn eine Bestätigungsmail verschickt wird. Vor allem gegen Saisonende sollte man diese Mails aufmerksam lesen, denn wenn man mehr Tore setzt als es das TK zulässt, wird man in der Mail darauf hingewiesen. Sollten nämlich mehr Tore gesetzt worden sein als Tore vorhanden sind, springt der Zufallsgenerator ein.

Man sollte die Bestätigungsmails für den letzten Spieltag sorgfältig aufbewahren (übrigens auch die Bestätigungsmails für das CopaQuiz), damit man im Ernstfall beweisen kann, dass man Tore gesetzt hat und vor allem: wie viele. Ein Spielzug kann auch per "manueller" Mail an El Grande getätigt werden, dieser muss jedoch bis Freitag, 14 Uhr bei El eintreffen.

Noch eine Anmerkung: Anhand von der ToDo-Liste in der linken Navigation kann man sehen, was man schon erledigt hat und was noch fehlt. Ein grüner Haken bedeutet – welch

Wunder! - “bereits erfüllt”, ein rotes Kreuz steht für “noch nicht erledigt”. Es werden nur dort Kreuze und Haken angezeigt, wo du auch wirklich Zugabgaben tätigen kannst. Du kannst also auch aus der ToDo-Liste ablesen, ob du im Moment in einem internationalen Pokal mitspielst.

Um Boni auf das Torkonto zu bekommen, bietet es sich an, neben dem Siegbonus noch weitere Möglichkeiten wahrzunehmen. Alle Möglichkeiten werde ich hier kurz (!) vorstellen, es gibt noch einmal genaue Kapitel zu den einzelnen Möglichkeiten.

Die erträglichste Methode ist sicherlich die Zeitung. Dort kann pro Spieltag ein Bonus von 0,3 Toren abgegriffen werden. Allerdings staffelt sich die Anzahl der Bonustore je nach Anzahl der Zeichen im Artikel. Man kann unter “Redaktion” Berichte verfassen und unter “Zeitung” die Beiträge der anderen Trainer (und auch den eigenen Artikel) einsehen. Die Bonuspunkte durch die Zeitung kann man auch in internationalen Wettbewerben bekommen, bei den beiden anderen Arten der Torkonto-Erweiterung ist dies nicht möglich. Am einfachsten kommt man zur Zeitung des internationalen Wettbewerbs, wenn man in der ToDo-Liste darauf klickt und anschließend im Pull-Down-Menü “Redaktion” anwählt.

Das CopaQuiz ist eine nicht gerade sichere Quelle für Boni. Es werden vor jedem Spieltag (außer vor dem letzten Spieltag der Saison) zwei Fußball-Fragen (im weitesten Sinne) gestellt. Die richtige Antwort auf eine Frage bringt 0,1 Tore, man kann also wöchentlich maximal 0,2 Tore durch das CopaQuiz erhalten. Das CopaQuiz hat einen eigenen Menüpunkt, wo man die Fragen beantworten kann (“Zugabgabe”), sich die richtigen Antworten der bisher gestellten Fragen ansehen (“Antworten”) sowie eine Rangliste der besten Quiz-Spieler der aktuellen Saison betrachten kann (“Rangliste”).

Die Oddset-Wette ist sehr spannend. Sie wird nur einmal in der Saison ausgespielt und bringt unterschiedlich viele Tore. Man muss vor dem Beginn der Rückrunde auf den Meister einer Liga seines Kontinents (außer den der Liga, in der man selbst mitspielt) tippen. Je nach Quote erhält man für einen Tipp zwischen 0,1 und 0,3 Tore, die auf das Start-TK der kommenden Saison angerechnet werden.

Bei guten Platzierungen zum Ende der Saison kann es sein, dass du dich mit deiner Mannschaft für einen internationalen Wettbewerb qualifizierst. Die Plätze, die zur Qualifikation für die internationalen Pokale nötig sind, werden in der Tabelle farblich hervorgehoben.

Auf den verschiedenen Kontinenten kann man sich für folgende Pokale qualifizieren:

- Europa: ChampionsLeague, Champions-League-Quali, UEFA-Cup, UI-Cup
- Amerika: Copa Libertadores, Copa Americana
- Afrika: CAF Champions League, Confederation Cup
- Asien: AFC Champions League, AFC Cup

Champions League, Copa Libertadores, CAF Champions League und AFC Champions League können als Königsklasse bezeichnet werden. Um für diese Wettbewerbe qualifiziert zu sein, muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein.

- Meister einer Liga des Kontinents
- Titelverteidiger des Wettbewerbs
- Gewinner des UEFA Cup, Copa Americana, Confederation Cup oder AFC Cup
- Manche Liga-Vizemeister (kommt auf die FIFA-Wertung innerhalb Copamundials an)
- In Europa die Sieger der ChampionsLeague-Quali

Da es in Europa mehr Ligen und somit mehr für die Champions League qualifizierte Mannschaften gibt, weicht der Spielmodus leicht von dem der anderen Königsklasse-Wettbewerben ab.

In der Champions League gibt es zu Beginn 8 Gruppen mit jeweils 4 Mannschaften, denen 12,0 Tore zur Verfügung stehen um auf die ersten beiden Plätze zu kommen – denn nur die zwei Besten jeder Gruppe kommen weiter. Natürlich zählen auch für den internationalen Wettbewerb geschriebene Zeitungsartikel für das TK des internationalen Wettbewerbs ebenso wie Siegboni (0,2 Tore für einen Heimsieg pro Tordifferenz; 0,3 Tore bei einem Auswärtssieg pro Tordifferenz). Oddset-Tipps und richtige CopaQuiz-Antworten beeinflussen den internationalen Wettbewerb aber nicht.

Nach der ersten Gruppenphase wird das Torkonto komplett gelöscht, hier zählt also vor allem taktisches Setzen. Die Sieger der ersten Gruppenphase werden erneut in aufgeteilt, nämlich in 4 Gruppen mit genauso vielen Mannschaften. Auch hier gibt es wieder exakt 12 Tore und nur die ersten beiden Mannschaften kommen weiter. Allerdings wird nach der zweiten Gruppenphase das Torkonto nicht gelöscht, sondern es werden 10,0 Tore dazugezählt. Nun geht es in die KO-Phase. Die letzten 8 dürfen sich behaupten und in Viertel-, Halb- und schließlich Finale ihren Besten auszuspielen. Viertel- und Halbfinale werden noch mit Hin- und Rückspiel ausgetragen, im Finale gibt es nur ein Spiel, das der Fairness halber auf neutralem Platz stattfindet. Auf neutralem Feld kostet jedes Tor exakt 1,0 Tore vom Torkonto.

Beim Copa Libertadores, der CAF Champions League und der AFC Champions League gibt es ebenfalls zwei Gruppenphasen, die genauso wie die der Champions League stattfinden – allerdings gibt es in der ersten Phase nur 4 Teams mit je 4 Mannschaften, die zweite Gruppenphase wird in nur 2 Gruppen à 4 Teams ausgetragen. Das Viertelfinale entfällt, Halbfinale und Finale sind wie in der Champions League.

Unterscheidet sich in der Königsklasse Europa noch vom Rest der Welt, so minimieren sich die Unterschiede im UEFA Cup, Copa Americana, Confederation Cup und AFC Cup. Alle sind von Beginn an im KO-System mit 64 Mannschaften pro Kontinent ausgetragen. In Europa gesellen sich lediglich die vier Gewinner des UI-Cup hinzu.

## **Verhaltensregeln für Neulinge**

Am Anfang nur ein Team übernehmen. Mittlerweile kann man ja nach einer vollständig absolvierten Saison bis zu 4 Teams (je eines pro Kontinent) übernehmen. Am Anfang ist es jedoch viel wichtiger, erst einmal ein Gefühl und einen Sinn für das Spiel zu bekommen. Am besten erreicht man dies durch ein Team, auf das man sich vollkommen konzentriert und versucht, alles zu lernen. Es gibt viel zu viele Anfänger, die sofort vier Teams übernehmen und sie dann vergessen, bis sie gefeuert werden.

Es ist nur eine Mannschaft pro Kontinent. Wer zwei oder mehr Teams auf einem Kontinent hat, muss in der Regel beide abgeben oder sich zumindest für eines entscheiden. Es kann passieren, dass man für eine gewisse Zeit (meistens eine Saison) komplett von Copamundial ausgeschlossen wird.

Man muss nicht jedes Spiel gewinnen. Es gibt viele, die denken, dass sie jedes Spiel gewinnen können und müssen – und stehen dann auf einmal mitten in der Saison ohne TK da.

Manchmal bringt es mehr, ein Spiel absichtlich zu verlieren und das TK zu schonen anstatt viele Tore für ein Unentschieden investieren zu müssen. In einer Liga mit 18 Vereinen gibt es 34 Spieltage – und für diesen Zeitraum gibt es nur ein TK, das nur begrenzt erweiterbar ist. Außerdem verderben Leute, die ständig 5 oder 6 Tore setzen und dadurch ihr Team schnell herunterwirtschaften, den Spaß an Copamundial.

Keinen kompletten Mist in die Zeitung schreiben (es besteht übrigens ein Unterschied zwischen "abgedreht" und "kompletter Mist", abgedrehte Artikel sind höchst beliebt). Mit schlechten Zeitungsartikeln sind ein gutes Mittel um sich unbeliebt zu machen.

Ins Forum kommen. Das Forum ist eines der wichtigsten Elemente des Spiels. Allerdings ist es nur selten hilfreich, jeden zu beschimpfen. Vor allem nicht die Spieler, mit denen man in einer Liga spielt. Die haben dann nämlich einen guten Grund, 6 Tore zu setzen.

Nicht die Antworten von CopaQuiz-Fragen schon vorher posten. Da regen sich gerne mal ein paar Leute auf, ist mir neulich auch aus Versehen passiert. Also vorher immer versichern, ob die Frage schon aufgelöst wurde.

## Oddset-Wette (erfolgt nur einmal in der Saison bis zur Winterpause)

Die unsicherste Möglichkeit an Bonus-Tore für das TK zu kommen ist die Oddset-Wette bei Copa. Hier kann man auf die Meister der Nationen bei Copamundial wetten (also wer bei Copa die Meisterschaft gewinnt, nicht in der Realität). Je nach Wettquote erhält man für einen richtigen Tipp zwischen 0,1 und 0,3 Bonus-Toren. Das hört sich zuerst einmal nach ziemlich wenig an, jedoch wird dies auf das Torkonto der neuen Saison gutgeschrieben, sodass man quasi einen Startvorteil hat. Natürlich gibt es nur einmal in der Saison die Oddset-Wette.

Das Bonus-TK ist wie gesagt gestaffelt:

- 0,1 Tore für Meister, auf die relativ viele Personen getippt haben
- 0,2 Tore tauchen relativ selten auf
- 0,3 Tore für Meister, mit denen fast niemand gerechnet hat

Außerdem gibt es noch andere wichtige Regeln:

- Du darfst nur auf Mannschaften deines Kontinents setzen (wenn du zum Beispiel in Asien trainierst nur auf asiatische Mannschaften und NICHT auf europäische, amerikanische oder afrikanische Teams)
- Du darfst nicht auf Mannschaften aus deiner Liga – also auch nicht auf dich selbst – tippen

*Zum Beispiel: Trainer Hans hat 2 Teams: einmal Team A (gecoacht von Hans1) in Finnland und einmal Team B (trainiert von Hans2) in Paraguay. Natürlich will er die Bonus-TKs für Oddset abstauben. Also sucht er sich Mannschaften mit hohen Chancen auf die Meisterschaft. Aus seiner eigenen Liga (bei Hans1 Finnland; bei Hans2 Paraguay) darf er ja keine Mannschaft nehmen, also muss er sich eine andere Mannschaft suchen. Auch von den Kontinenten Afrika und Asien darf er keine Mannschaften tippen, weil er ja dort keine Teams hat. Außerdem muss Hans 1 Team pro Liga finden: einmal europäische, aber nicht-finnische Teams für Hans1 und einmal amerikanische, nicht-paraguayische Teams für Hans2.*

- Der Oddset-Tipp muss spätestens bis zum Start der Rückrunde abgegeben werden, sonst könnte man ja eventuell auf schon feststehende Meister tippen.
- Es gilt der Bonus, den das Team am Saisonende hat (also nicht die Quote, die zum Tippzeitpunkt dort steht)

*Hans hat sich schon früh auf die Suche nach Meisterschaftsanwärtern gemacht. Schon nach 5 ZATs hat er ein Team für Hans1 gefunden. Es ist in Griechenland und er würde 0,3 TK bekommen, weil noch kaum jemand getippt hat. Er setzt es als seinen Oddset-Tipp für Hans1. Für Hans2 braucht Hans ja nun ein zweites Team. Das Team aus Griechenland darf Hans diesmal nicht nehmen, weil Hans2 ja in Amerika ist und Griechenland ja nicht in Amerika liegt. Hier wird Hans nach 6 ZATs fündig. Ein uruguayisches Team steht gut in der Tabelle und hat noch viele Tore auf dem Torkonto. Also setzt Hans das Uruguay-Team als seinen Oddset-Tipp für Hans2. Bei beiden Teams würde Hans am Ende der Saison einen Bonus von 0,3 Toren bekommen, der ihn für die kommende Saison gutgeschrieben wird. Doch am Ende der Saison wird Hans überrascht. Zwar sind beide Teams richtig, doch er bekommt nicht 0,3 Tore pro Team, sondern nur 0,1 Tore pro Team. In der Zwischenzeit bis hin zum Rückrundenstart haben sich noch mehr Trainer für die Teams, die Hans getippt hat, entschieden. Dadurch sinkt der Bonus. Und der am Ende der Hinrunde feststehende Bonus bekommt jedes Team, egal wann es getippt hat.*

Natürlich darf man nicht nur für ein Team pro Kontinent tippen, doch es würde den Rahmen sprengen, wenn ich nun jetzt hier mögliche 34 Oddset-Tipps aufzähle.

Noch eine Anmerkung: Man kann nur auf die Meister des Landes tippen, also nicht auf die Sieger der eventuell vorhandenen zweiten Ligen.

Inzwischen wird im Forum jährlich eine Aktion (*Extreme–Oddsetting*) veranstaltet, in der man um teilzunehmen schon vor dem ersten Spieltag seine Wetten platzieren muss. Nach dem Tippen werden die getippten Mannschaften im Thread zu diesem Spielchen (zu finden in der Kategorie *Oddset–Wette* im Forum) gepostet. Am Ende der Saison werden die Tipps ausgewertet und die Punkte folgendermaßen verteilt: Für einen richtigen Tipp gibt es so viele Punkte wie die betreffende Liga Mannschaften hat.

Zum Beispiel: *Hans tippt beim Extreme–Oddsetting richtig auf den deutschen Meister. Die erste Bundesliga hat 18 Mannschaften, also erhält Hans für diesen Tipp 18 Punkte.*

Die erzielten Punkte werden für jeden Kontinent einzeln gewertet. Sieger ist natürlich der Mitspieler, der die meisten Punkte hat (welch ein Wunder!).

## Zeitungsbonus

Bei vielen Copertadores genießt die Zeitung inzwischen Kultstatus. Wenn man Stichwörter wie "Massaker–Liga–Zeitung" in die Runde wirft, bekommen viele alte Haudegen vor dem Bildschirm ganz glänzende Äuglein.

Warum? Weil die Zeitung eines der persönlichsten Bonus–Beschaffungsmittel ist! Man kann nicht behaupten, dass man einen Zeitungsartikel schreibt ohne sich selbst darin irgendwie auszudrücken. Beim CopaQuiz wird stumpfsinnig nach der richtigen Antwort, beim Oddset nach dem richtigen Tipp gesucht. In der Zeitung ist alles möglich und es hängt nur von der Kreativität des Schreibers ab.

Aber zuerst einmal das Grundsätzliche: Bei einem Zeitungsartikel staffelt sich der Bonus nach den geschriebenen Zeichen, wobei die Überschrift des Artikels nicht dazugezählt wird. Es zählt also nur der Artikel an sich.

- Ist dieser kürzer als 150 Zeichen, gibt es keinen Zeitungsbonus.
- Zwischen 150 und 249 Zeichen gibt es 0,1 Bonus–Tore.
- Schreibt man zwischen 250 und 499 Zeichen, werden 0,2 Bonus–Tore vergeben.
- Artikel, die mindestens 500 Zeichen haben, werden mit 0,3 Bonus–Toren belohnt.

Um eine überdimensionierte Zeitungs–Bonus–TK–Nutzung zu verhindern, gibt es nur für einen Artikel pro Spieltag einen Bonus. Ist man im internationalen Wettbewerb vertreten, kann man auch dort einen neuen Zeitungsartikel verfassen, der aber nur für diesen Wettbewerb und nicht für die Liga gilt. Im nationalen Ligabetrieb gilt entsprechendes. Für die Kolumnen gibt es KEINEN Zeitungsartikel–Bonus.

Man kann neue Zeitungsartikel über den Menüpunkt "Redaktion" des Pulldown–Menüs verfassen, alle Berichte der Liga oder des internationalen Pokals sind über den Menüpunkt "Zeitung" des selben Menüs einsehbar.

Seit einiger Zeit ist es nun auch möglich, an die eigenen Zeitungsartikel Bilder anzuhängen. Diese werden rechts vom Vereinswappen in der Zeitungsübersicht angezeigt. Um ein Bild zu einem Zeitungsartikel hinzuzufügen, muss der Schreiber des Artikels dieses auf der Festplatte gespeichert haben. Unter dem "Schreiben"–Button gibt es eine Zeile und dahinter einen "Durchsuchen"–Button. Damit wird das Bild angewählt. Wird der Zeitungsartikel nun abgeschickt, lädt ein Upload–Programm dieses Bild auf den Copamundial–Webpace und verknüpft es automatisch mit dem Artikel. Das Bild darf jedoch maximal 100kB groß sein. Lässt du das Feld für das Bild leer, wird logischerweise kein Bild hinzugefügt (klingt fast logisch!).

## Copa-Quiz

Auch das CopaQuiz genießt in der Community ebenso wie die Zeitung nahezu Kultstatus. Vor jedem ZAT (außer vor dem letzten der Saison) stellt El Grande zwei Fußball–Fachfragen, für deren richtige Beantwortung es jeweils 0,1 Tore auf das Konto gibt. Der Schwierigkeitsgrad variiert jedoch sehr: Ist die Frage nach dem ersten für die deutsche Nationalmannschaft spielenden Schwarzafrikaner, der 2001 zum Team stieß, denkt man sofort an Gerald Asamoah. Aber wer weiß schon auswendig, welches Spezialgebiet Michael Zaus bei der deutschen Nationalmannschaft hatte (er war übrigens für die Fußballschuhe zuständig)? Du nicht? Viele andere Copertadores auch nicht!

Bei solchen Fragen ist Recherche alles. Google oder andere Suchmaschinen helfen bei vielen Fragen sehr gut und sehr schnell weiter – und nach einigen Suchen hat man auch das Schema der Suchwörter schnell herausgefunden. Bei unzureichenden Ergebnissen hilft eine andere Stichwortwahl! Beispielsweise konnte man die Frage, wann der Fußballverband des Vatikan gegründet wurde (1972), sofort beantworten, wenn man ein entscheidendes Stichwort in seiner Suchanfrage dabei hatte. Hatte man es nicht dabei, suchte man tagelang und erfuhr alles Mögliche (unter anderem über den FC Castel Gandolfo, eine Angestelltenmannschaft des päpstlichen Sommersitzes, oder den FC Guardia Svizzera, dessen Mitglieder sich komplett aus der Schweizergarde rekrutieren und gegen den man als "normaler" Fußballverein Freundschaftsspiele veranstalten kann) – nur nicht die richtige Lösung.

Bei Fragen zum DFB oder der deutschen Nationalmannschaft hilft der DFB–Presseservice sehr gut weiter. Seine EMailadresse ist auf der DFB–Homepage leicht zu finden, doch auch hier schwankt leider die Ergebnisqualität. Der DFB beschäftigt anscheinend mehrere Mitarbeiter in diesem Bereich. Gute Aussagen über die Qualität kann man anhand der Unterschrift machen. Ist ein Name angegeben (war bei mir einmal der Fall), kann man von einer richtigen Antwort ausgehen. Jedoch erwies sich bei mehreren Tests im Rahmen der Quizfragen "MFG DFB–Pressestelle" als besonders fragwürdig. Mehrere Male waren die Antworten schlicht falsch! Glaubt man der Antwort des DFB nicht, lohnt sich eine zweite

Mail an den DFB. Erwischt man einen anderen Mitarbeiter (minimal andere Formulierungen und vor allem andere Unterschrift), können auch komplett unterschiedliche Antworten kommen (ist bei mir auch schon mehrmals passiert). Eine andere kompetente Quelle ist die Mailadresse des kickers. Innerhalb von (meistens) zwei Tagen wird die Frage in die richtige Redaktionsabteilung weitergeleitet und beantwortet: meistens richtig!

Ansonsten gibt es beim CopaQuiz kaum Beschränkungen: es sind sämtliche Informationsquellen (Opa, Suchmaschinen, DFB, kicker) erlaubt, auch das Nachfragen in anderen Internetforen ist nicht verboten (wenn auch die CopaCommunity nicht besonders angetan von einem aufgetretenen Fall war). Absprachen zwischen Mitspielern sind ebenso erlaubt, auch ich habe meine Recherchen mit anderen Copertadores ausgetauscht um mich zu vergewissern. Einmal wurde mir sogar eine richtige Antwort von einem anderen Forumsmitglied per PN "geschenkt".

## **Das Copa–Forum** (nicht für's Spiel an sich wichtig)

Als Neuling nimmt man es kaum wahr, doch ist man einmal mit dem "Forums"-Virus infiziert kommt man davon so schnell nicht mehr los. Die Rede ist vom Forum.

Bei vielen anderen Pbems ist im Forum tote Hose – nicht so bei Copa! Der Besucherrekord (spät abends vom 23.12.) zeigt, dass mehr als 50 Leute gleichzeitig im Forum waren. Und nicht selten zeigt der User–Online–Zähler eine zweistellige Zahl.

Zu Beginn der Forenlaufbahn wird man es noch als viel zu groß und viel zu schnell wahrnehmen, doch dieser Effekt legt sich mit der Zeit. Wer alle neuen Beiträge seit dem letzten Besuch liest, ist eigentlich ständig im Bild über sämtliche Entwicklungen des Forums. Selten werden alte Geschichten noch einmal groß neu aufbereitet, aber meistens werden alte Forengeschichten noch als Witz oder Rückblende eingebaut. Hier hilft dann eine kurze Nachfrage und meistens hat man (entsprechende Mitglieder–Online–Zahl vorausgesetzt) innerhalb kürzester Zeit eine Antwort.

Eigentlich ist im Forum die ideale Mischung: es gibt sowohl Spammer (Gruß an Hardkore) als auch Nie–Spammer (Gruß an Speedy), die meisten Anderen sind eine Mischung. Gestellte Fragen werden äußerst rasant beantwortet (Rekordzeit: eine Minute) und niemand muss vor vermeintlich "dummen" Fragen Angst haben – alles wird geduldig erklärt, bis auch der Letzte alles verstanden hat.

Auch das Alter der Forumsuser ist bunt gemischt: vom doppelten Familienvater bis hin zu Schülern ist eigentlich jede Gruppe vertreten, es gibt sogar – Überraschung! – manchmal eine Frau im Forum (Gruß an Braut des Teufels), somit wären eigentlich alle Fußball–Klischees beseitigt.

Ich persönlich kann jedem nur empfehlen, ins Forum zu kommen. So eine Community wie die von Copa gibt es nur einmal!

## **Der Speedster** (nicht für's Spiel an sich wichtig)

Der CopaSpeedster ist eine sogenannte Blitzliga (= eine schnell ausgespielte – in Copa innerhalb von 2,5 Stunden [16.00 – 18.30] Liga, in der alle Mannschaften die gleichen Chancen haben). Beim Speedster bleiben nur 10 Minuten bis zum nächsten ZAT. Auf TK-Boni wie Zeitungsartikel, Oddset oder CopaQuiz musst du ganz verzichten. Lediglich die Siegboni bleiben.

Bis vor kurzem konnte man sich schon 1–2 Tage vor dem tatsächlichen Start des Speedsters anmelden, beim letzten allerdings hat El ein neues System ausprobiert: erst eine halbe Stunde vor Speedster-Start wurde die Registrierung freigeschaltet. Zuvor war der Speedster auch immer proppenvoll ausgebucht mit 24 Teilnehmern, beim letzten gab es "nur" eine 18er-Liga. Mit dieser neuen Methode wurde eines der größeren Speedster-Probleme der Vergangenheit gelöst: nicht setzende Mitspieler.

Da beim Speedster kein Zufallsgenerator einspringt, ist es enorm wichtig, dass jeder Spieler alle Spiele setzt. Also sollte sich jeder Teilnehmer schon vorher bewusst sein, dass es nichts bringt, wenn man nur eine halbe Stunde mitspielt und dann einen Termin hat und nicht weiter setzen kann. In solchen Fällen sollte man sich gar nicht erst für den Speedster anmelden, denn ein nicht setzender Mitspieler ist eine der nervigsten Sachen, die es gibt.

Der Speedster läuft – einmal abgesehen von Oddset, Zeitung und CopaQuiz – wie eine ganz normale Liga, in der alle mit dem gleichen Anfangs-TK starten. Für den Speedster gibt es keine Hall-of-Fame-Punkte, er ist eine reine Funliga.

## **Die CopaWM** (nicht für's Spiel an sich wichtig; Erfordert Qualifikation)

Der Kick soll sie sein. Das Beste, was Copa zu bieten hat. Und ich habe sie ignoriert. Die Rede ist von der CopaWM. Es war in Saison #12, als sie das letzte Mal stattfand. Ich war gerade bei Copa registriert und hatte eine Mannschaft übernommen. Und dann kam sie. Die CopaWM. Ich habe sie nur am Rand mitbekommen, war einer der vielen, der am Schluss artig im Forum dem Weltmeister (ich weiß es noch, es war Dänemark) gratuliert hat. Aber selbst dabei, aktiv, das war ich nicht. Ich habe erst durch die Arbeit am Copa-Einmaleins erfahren, was für ein Ereignis die WM ist. Alles freut sich schon darauf und diskutiert Spielmodi. Die CopaWM dürfte das größte Gemeinschaftserlebnis bei Copamundial sein. Und Zusammenarbeit und Absprachen sind auch bitter nötig.

Es nehmen insgesamt 32 Länder an der CopaWM teil. 32 – wer einmal kurz nachgedacht hat, wird feststellen, dass es viel mehr als 32 Länder bei Copa gibt. Bei der letzten WM gab es damit keine Probleme, es gab ja nur die Kontinente Europa und Amerika mit jeweils 16 Ländern – kein Thema. Aber inzwischen sind ja Afrika und Asien "entstanden". Und es wurden noch weitere Ligen zu den bisher bestehenden in Europa und Amerika hinzugefügt. Also wird es eine WM-Quali geben. In Saison 15 werden 8 Länder pro Kontinent die Qualifikation schaffen und zur CopaWM reisen.

Doch auch für die Qualifikation wird eines benötigt: Trainer. Es gibt pro Land maximal 3 Nationaltrainer. Prinzipiell kann sich jeder Trainer für das Land, in dem er einen Verein managt, bewerben (natürlich dürfen sich Leute mit mehr als einem Account nur ein Mal für das Amt des Nationaltrainers bewerben). Doch um endgültig als Auswahltrainer dabeizusein,

muss noch eine andere Voraussetzung erfüllt sein. Es werden nämlich die 3 besten Trainer, die sich beworben haben, Nationaltrainer.

Zum Beispiel:

*Für den italienischen Nationaltrainerposten haben sich folgende Spieler beworben:*

- *Hans, Trainer des finnischen FC Lathi, hat 200 Punkte in den vergangenen 4 Saisons geholt*
- *Werner, Trainer des italienischen AC Siena, hat 160 Punkte in den vergangenen 4 Saisons geholt*
- *Georg, Trainer des italienischen Klubs Inter Mailand, hat 210 Punkte in den vergangenen 4 Saisons geholt*
- *Fritz, Trainer des italienischen AC Milan, hat 210 Punkte in den vergangenen 4 Saisons geholt*
- *Ulli, Trainer von Juventus Turin, hat 145 Punkte in bisher 3 Saisons in Italien geholt*

*Das erste Beispiel, Hans, habe ich eigentlich nur eingebaut, um noch einmal zu verdeutlichen, dass man nur für sein eigenes Land antreten darf. Hans dürfte also finnischer Nationaltrainer werden, aber nicht italienischer. Die Bewerbung für andere Länder ist übrigens auch technisch unmöglich... Nationaltrainer von Italien werden in unserem Beispiel Werner, Georg und Fritz. Ulli hatte von vornherein einen Nachteil, da er erst 3 Jahre in Italien ist und deswegen eine Saison weniger Zeit hatte, um Punkte zu sammeln. Natürlich ist es theoretisch möglich, in 3 Saisons mehr Punkte zu sammeln als andere Spieler in 4 Saisons, dies ist aber selten.*

Wie du sicher schon festgestellt hast, sind mit "die drei besten Trainer", die in den letzten 4 Saisons (also seit der letzten WM) im nationalen Wettbewerb die meisten Punkte geholt haben. Dabei werden nur die Punkte gewertet, die im aktuellen Land gesammelt wurden, nicht die von vorherigen Stationen deiner Trainerkarriere in anderen Ländern.

Aber nun zur eigentlichen WM: Zu Beginn gibt es eine Gruppenphase mit 4 Gruppen à 8 Nationen. Für die Gruppenphase hat jede Nation ein TK von 7,0 Toren zur Verfügung. Bei der CopaWM finden die Gruppenphase auf neutralem Platz statt, ein Tor kostet somit exakt 1,0 Tore. Der Siegbonus ist 0,2 Tore pro Tordifferenz. Aus jeder Gruppe kommen die zwei besten Mannschaften in die KO-Runde weiter. Dort werden zum aus der Gruppenphase verbleibenden TK 15 Tore hinzugezählt. In der KO-Phase (also Achtel-, Viertel-, Halbfinale und Finale) gibt es aber wieder Heim- und Auswärtsspiele, hier kosten auch die Tore wieder 0,8 bzw. 1,2 Tore. Auch der Auswärtssiegbonus wird angepasst.

Nun kommt aber die Besonderheit an der WM: Jeder Nationaltrainer gibt einen Zug für sein Land ab. Am Spieltag werden die gesetzten Tore addiert und durch Drei geteilt (übrigens auch bei Ländern, die weniger als 3 Nationaltrainer haben, diese haben einen großen Nachteil). Setzt ein Nationaltrainer nicht, wird sein Zug mit 0 gewertet und der Durchschnitt logischerweise gesenkt – und das nicht zu knapp. Dieses System macht Absprachen zwischen den Nationaltrainern zur obersten Pflicht um gezielt setzen zu können.

Auch die nationale Zeitung genießt während der WM eine besondere Stellung: Jeder Artikel in der Zeitung, der länger als 250 Zeichen ist, wird zusätzlich mit 0,1 Bonus-Toren für das eigene Land bei der WM belohnt (natürlich erhält auch die Mannschaft des schreibenden Trainers ihr Bonus-TK). Es können aber pro ZAT maximal 0,5 Tore Bonus für die Nationalmannschaft geben. Deswegen ist vor allem während der WM eine aktive Presse wichtig und kann über Sieg und Niederlage entscheiden, manchmal auch über den WM-Titel. Außerdem sind bei der WM auch noch die ZATs verschoben: alle WM-Spiele werden am Mittwoch um 18 Uhr ausgewertet.