

allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 20.08.2009 18:30

folgende Regeln gelten:

- gespielt wird Jeder gegen Jeden
- gespielt wird 18 Loch und Par mal 2
- jeder Spieler muss einen Heimkurs wählen
- es gibt einen Level-Ausgleich
- die Paarungen werden wöchentlich auf der HP veröffentlicht entweder führt Thomas (Kompliment an dieser Stelle für deine tolle Arbeit hier mit der HP) ein extra Button ein oder einfach nur in diesem Threat.
- jeder Spieler muss ein Spiel pro Woche bestreiten
- Sieg 2 Punkte, Niederlage 0
- Bei Unentschieden werden drei weitere Löcher auf dem jeweiligen Heimkurs gespielt. Dies so lange bis ein Sieger gefunden ist. Levelausgleich entfällt dabei.
- die Ergebnisse müssen auf der Homepage eingetragen werden.
- wer zu seinem Spiel innerhalb einer Woche nicht da ist, ohne abgemeldet zu sein, hat dieses Spiel verloren.
- der Levelausgleich gilt immer für das aktuelle Level

Levelausgleich:

0 - 10 0 schläge
11 - 16 1 Schlag
17 - 22 2
23 - 28 3
29 - 34 4
35 - 40 5
41 - 46 5
47 - 52 6
53 - 58 7
59 - 64 8
65 - 69 9
70 - 75 10
76 - 81 11
82 - 88 13
89 - 95 14
96 - 100 15

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von TSchreiber - 25.08.2009 22:06

Frage :

Wird es eine Möglichkeit geben für Gildis die nach Start der Liga zu uns kommen, noch mit einzusteigen ?

Also das die dann Nachholspiel machen können ?

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von kondensky - 25.08.2009 22:14

Ist beim Level Ausgleich ein fehler , oder warum geht es von 11 Schlägen hoch auf 13 Schlägen (genau meine Gruppe :()?

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 26.08.2009 12:05

tach....

@Thomas

eher schwierig im laufenden Spielbetrieb Nachholspiele einzuplanen. Den Spielplan wollte ich jetzt am Wochenende veröffentlichen.

Für "Nachzügler" kann man, wenn es genug werden, eine zweite Liga gründen.

@Ugur

wie war der Urlaub erst mal??^^ wollte Dir nix böses. Hab den Levelausgleich so von anderen Ligen übernommen und zur Diskussion gestellt. Grundsätzlich wird die Zahl zu dem Ergebnis aufaddiert.

Beispiel:

Hankman Lvl 78 spielt auf Alfheim eine -6. Dazu muss ich meinen Lvl Ausgleich sprich 11 addieren. habe also eine +5.

Mr_Putt spielt ne -5 + ausgleich 7 für lvl 54 also ne +2. Damit hat er gewonnen.

aber recht haste eigentlich:

machen wir also ne 12 für 82-88

89-95 dann ne 13

96-100 ne 14

also bis dahin

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von 5iveO - 26.08.2009 15:49

Ich möchte mal vorsichtig ne Frage fragen.

Was haltet Ihr davon keine 18 Loch zu spielen sondern lieber so einer Art 9hole-Lader zu bestreiten.
Erst einmal wäre es neben dem "normalen" Spielbetrieb ein riesen Zeitvorteil, und zum Anderen
koennetn doch mehere Spiele am Tag stattfinden

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Pussyboy - 27.08.2009 00:03

Tach zusammen,

Also wenn, dann schon 18 Loch! Soll ja n richtiges Tunier sein und außerdem kann man ja seine
Heimspiele mit mehreren Gegner ab-früstücken!
Ist doppelt/dreifach lustig und bringt dem Caddy n paar Erfahrungspunkte!
Ich freu mich jedenfalls schon total auf die Wettkämpfe!!!

...und nun zurück zum Spiel... :)

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Gunni - 27.08.2009 02:46

18 ist ok !

Bringt dem Caddy wie gesagt auch ein paar punkte!

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von kondensky - 27.08.2009 12:56

Ich bin auch für 18 Loch Spiele. Bringt dem Caddy Prozente und man kann nebenbei noch Tickets
erspielen.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von TSchreiber - 27.08.2009 21:12

Ich würde auch 18 Loch bevorzugen !

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Aurol - 28.08.2009 14:03

Kommt zwar spät, aber er kommt, mein Beitrag :)

Ich steh auch mehr auf 18 Loch Runden für die Liga.

Der Levelausgleich scheint auch gerecht zu sein.

Auch die Regelung für Unentschieden ist ok aber könnte man es da nicht einfacher halten und für ein Unentschieden jeweils 1 Punkt vergeben?

Alles in allem bin ich heiß und freu mich schon darauf!

Kompliment an diese Idee Hank. :laugh:

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von TSchreiber - 28.08.2009 15:24

Aurol schrieb:

Auch die Regelung für Unentschieden ist ok aber könnte man es da nicht einfacher halten und für ein Unentschieden jeweils 1 Punkt vergeben?

Jo war ja auch so geplant ... aber das Script kann das leider nicht. Und ich habe momentan nicht die Zeit das neu zu proggen

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Aurol - 28.08.2009 18:58

Jo war ja auch so geplant ... aber das Script kann das leider nicht. Und ich habe momentan nicht die Zeit das neu zu proggen

Ok das ging an mir vorbei, mein Fehler! :laugh: mal wieder...

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Gunni - 06.09.2009 14:59

Nochmal eine Frage!

Was ist wenn einer ein Disconnect hat ?

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 07.09.2009 20:48

huhu,

also bei disconnect sollten die beiden Spieler eine faire einvernehmliche Lösung finden. Mein Vorschlag wäre nen neuen 18er und ab dem loch wo der DC war weiter zählen. Kann man sich merken das Ergebnis bis dahin. Trau ich euch allen mal so zu...^^

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Tapio - 08.09.2009 16:45

Also ich finde das kann derjenige selbst entscheiden ob er den alten Punktestand mitnehmen möchte oder eben nicht. Selbst dann noch wenn man erst am bestimmten Loch angekommen ist. Schließlich ist er derjenige der sich mehr arbeit machen muss durch den Fehler eines anderen.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Auroi - 08.09.2009 21:53

Ich stimme da eher dem Hank zu was Disconnects angeht.
Sowas sollte je nach Situation von beiden Spielern geregelt werden.

Klar ist ein Disconnect ärgerlich der am 11 oder 12 Loch passiert, vorallem wenn es dann auch noch eng her geht.

Anderst siehts bei Loch 1 oder Loch 17 aus.

Dann ist der Spielstand noch dazu enorm wichtig.

Macht eben einen Screen davon um sicher zu gehen. Falls sich die Situation von zwei Dickschädeln nicht selbst regeln lässt, wird ein Entscheidungsgericht einberufen :)

Alles in allem klingt die Lösung von Hank fair!

Deswegen ergreife ich dafür Partei :)

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 16.10.2009 15:39

Huhu zusammen,

leider treten einige Teilnehmer der Liga ihre Spiele nicht an bzw. sind nicht on. Aus welchen Gründen ist dabei mal völlig egal.

Ab sofort gilt daher folgende Regel:

Nach Ende der jeweiligen Spielwoche posten oder mir per PN senden das der Gegner nicht da war und sich als Sieger eintragen.

mfg

Hankman

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 13.12.2009 14:05

Die Hinrunde neigt sich dem Ende ... der letzte Spieltag steht bevor. Im Grunde geht es ja nur noch um drei Spieler die Chancen haben auf den Sieg.

Ich wäre dafür diese drei Begegnungen zeitgleich auszutragen.

Mein Vorschlag wäre am Mittwoch Abend um 18 Uhr. (Zulu Zeit)...

Hebt irgendwie die Spannung find ich..... Alle Beteiligten mal bitte antworten... Dankeschön....

gez.

der Geldsack

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Golf-Lehrer - 13.12.2009 16:41

19 Uhr Winterzeit wäre ok

Was ist eigentlich, wenn 2 oder sogar alle 3 gewinnen?

Gibts dann ein Entscheidungsspiel, z.B. auf CT Park Public?

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von kondensky - 13.12.2009 19:09

Sorry, aber am Mittwoch sieht es sehr schlecht bei mir aus. An einem anderen Tag gerne.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Pussyboy - 15.12.2009 13:39

Freche Idee hier ne Zeit vorzuschlagen...aber tatsächlich würde mir das ganz gut passen!

Aber wie ich Pickniker einschätze kneift der wieder :woohoo:

Ach ja: Zeitgleiches Spiel finde ich gut und witzig, allerdings werde ich den Raum für das Spiel mit PW öffnen. Hab nämlich keinen Bock auf Kommentare und Gelaber...lenkt nur ab!

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Aurol - 07.01.2010 14:16

Öhm ich möcht ja nich druck aufbauen, aber es wäre schick wenn langsam mal die letzten ausstehenden Spiele in angriff genommen werden.

Wer noch Spiele gegen CillaCam oder Gunni hat, kann das ja direkt als Sieg eintragen.

Hab gesehen das Mr.Putt noch 2 Spiele offen hat. Das Spiel gegen mich, wurde kampflos entschieden. Weiß jetzt nich ob es an meinem Gestank lag oder er einfach keine Lust mehr hat die restlichen Spiele zu machen. Vielleicht kann das mal jemand in Erfahrung bringen der Kontakt zu ihm hat. Ich Dussel bekomme ihn ums verrecken nicht in meine Friendsliste rein, bin wohl massiv zu blöd um das richtig zu machen.

Wäre super wenn wir demnächst den Gewinner der ersten Runde krönen könnten, um danach die Würfel neu zu mischen.

Grüße Aurol

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von TSchreiber - 05.02.2010 13:11

Hankman schrieb:

Levelausgleich:

0 - 10 0 schläge

11 - 16 1 Schlag

17 - 22 2

23 - 28 3

29 - 34 4

35 - 40 5

41 - 46 5

47 - 52 6
53 - 58 7
59 - 64 8
65 - 69 9
70 - 75 10
76 - 81 11
82 - 88 13
89 - 95 14
96 - 100 15

Über diese Ausgleichsliste gab es ja bereits Diskussionen weil ein Sprung ist zwischen dem Ausgleich von -11 auf -13

Beim übernehmen der Daten in das neue Script ist mir nun aufgefallen wo der eigentliche Fehler steckt.... schaut mal bei -5 ... die ist doppelt und daher wurde der Fehler unten wieder bereinigt.

Lange Rede, kurzer Sinn: Die Tabelle des verwendeten LVL-Ausgleichs könnt Ihr euch direkt in der Liga anschauen, nichts desto trotz hier auch nochmal die Liste:

1 - 10 0
11 - 16 -1
17 - 22 -2
23 - 28 -3
29 - 34 -4
35 - 40 -5
41 - 46 -6
47 - 52 -7
53 - 58 -8
59 - 64 -9
65 - 69 -10
70 - 75 -11
76 - 81 -12
82 - 88 -13
89 - 95 -14
96 - 100 -16
101 - 102 -18

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von kondensky - 08.02.2010 12:28

Sorry Thomas, aber es gab einen Grund, warum es 2 mal die Gruppe -5 gibt. Bis lvl 40 schlägt man von der Mitte ab, ab lvl 41 von ganz hinten. Damit es kein nachteil für die lvl 41er gibt, waren sie auch in der Gruppe -5. Der Fehler war nur in dem Sprung von -11 auf -13.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von TSchreiber - 08.02.2010 16:55

kondensky schrieb:

Sorry Thomas, aber es gab einen Grund, warum es 2 mal die Gruppe -5 gibt. Bis lvl 40 schlägt man von der Mitte ab, ab lvl 41 von ganz hinten. Damit es kein nachteil für die lvl 41er gibt, waren sie auch in der Gruppe -5. Der Fehler war nur in dem Sprung von -11 auf -13.

Pfffff jetzt dachte ich wir sind den BESSERWISSER los ... was iss, mischt der hier immernoch mit und macht mich fertig..... mannemann.... ich dachte sowas wird den Spieler bei den BTs ausgetrieben das die Aufmüpfig sind ... selbst auf die iss kein Verlass mehr.....

OKOK da haste dann wohl recht ... das hab ich nicht bedacht besser gesagt ich habe da gar nicht drüber nachgedacht ich hab die Liste abgetippt und dabei iss mir das aufgefallen und schlaue wie ich bin, dachte ich gleich das ist die Lösung des anderen Fehlers ... naja werde ich die Liste schnellstmöglich also heute Abend oder morgen früh nochmal verbessern ist ja noch nix passiert ...

sag mal machste eigentlich wieder mit bei der Liga ... ich fänd das cool weiss nur net wie Du das siehst und die anderen biba hoffe wir sehen uns malwieder ingame

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von TSchreiber - 08.02.2010 17:00

was du heute kannst besorgen schiebe nicht auf morgen.....

habe die Liste mit dem LVL-Ausgleich schon korrigiert

biba

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von kondensky - 09.02.2010 23:21

Sorry Thomas, aber ich werde nicht mitmachen. Bin ja bald in der -16er Gruppe (sprung von -13 auf -15 :blink:), da habe ich keine chance :laugh: . Ne war nur spass, würde es zeitlich nicht schaffen. Wünsche euch aber viel spass und erfolg.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 12.02.2010 15:31

Also nochmal aus gegebenem Anlass möchte ich euch um eure Meinung zum Lvl Ausgleich, zu den Neuen Stat Klamotten, den Avataren etc. bitte.

es ist Tatsache das man sich derzeit bei SO mit Geld sehr sehr viel kaufen kann. Cool Summer (insgesamt glaub ich 20 stats oder so), Die Avatare (+10), Sternis Schläger usw. usw.

Was sollte in einem Ligaspiel erlaubt sein? Alles was SO bietet? Oder sollte man einige Klamotten etc. nicht benutzen dürfen. Den Avatar zu deaktivieren geht z.B. nicht.

Man kann auch den Lvl Ausgleich anpassen. Die Frage ist dann natürlich wo man die Grenze zieht. Ausgleich erst bei den Avas anpassen oder schon bei cool summer oder schon bei Fullfit schläger etc.

Was ist mit Mullis? Benutzen dürfen?

Mir persönlich ist dies alles egal. Soll jeder machen wie er denkt. Jeder auch so viel einzahlen wie er denkt. Wenn jemand meint sich für jedes Liga Spiel nen Avatar kaufen zu müssen soll er's machen. So große Vorteile wird er meines erachtens nicht haben, da einige Dinge dann einfach nicht mehr stimmen (Chipliste z.B.). Klar ist man dann von den Schlägen her weiter. Und ich als höherer Lvl habe eigentlich die meisten Nachteile von den Avataren, da bei mir die zusätzlichen Stat Punkte nicht so reinhauen wie bei z.B. einem lvl 65er.

Nochwas:

Ich habe keine Lust mich andauernd für meine Kursauswahl zu rechtfertigen. Sicher hab ich Pearl genommen da ich hier mehr Chancen für mich sehe. Dafür habe ich, in meinen Augen, auf anderen Kursen starke Nachteile. Egal. Es soll hier Spass bringen und nicht in gegenseitigem angefeinde enden. Jedem der ein Problem hat biete ich an statt Pearl einen Kurs seiner Wahl gegen mich zu spielen.

So allmählich verstehe ich auch den Beitrag (schon bissl her) vom Cheffe etwas besser grad.....

Also wie gesagt... dies ist meine Meinung und nu kommt ihr...

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von 5iveO - 12.02.2010 22:10

Hankman schrieb:

Was ist mit Mullis? Benutzen dürfen?
Definitiv NEIN! Wo soll das denn noch enden?!

Hankman schrieb:

Mir persönlich ist dies alles egal. Soll jeder machen wie er denkt. Jeder auch so viel einzahlen wie er denkt. Wenn jemand meint sich für jedes Liga Spiel nen Avatar kaufen zu müssen soll er's machen. So große Vorteile wird er meines erachtens nicht haben, da einige Dinge dann einfach nicht mehr stimmen (Chipliste z.B.). Klar ist man dann von den Schlägen her weiter. Und ich als höherer Lvl habe eigentlich die meisten Nachteile von den Avataren, da bei mir die zusätzlichen Stat Punkte nicht so reinhauen wie bei z.B. einem lvl 65er.

Stimme ich voll zu! Mir isses auch egal!

Hankman schrieb:

Ich habe keine Lust mich andauernd für meine Kursauswahl zu rechtfertigen. Sicher hab ich Pearl genommen da ich hier mehr Chancen für mich sehe. Dafür habe ich, in meinen Augen, auf anderen Kursen starke Nachteile. Egal. Es soll hier Spass bringen und nicht in gegenseitigem angefeinde enden. Jedem der ein Problem hat biete ich an statt Pearl einen Kurs seiner Wahl gegen mich zu spielen.

Jeder soll den Kurs wählen, den er für sich favourisiert.

Mir geht es in JEDEM Fall um den Spass!

Mir ist schon klar, dass mich die meissten eh hassen werden für die Wahl als Random-Kurs, aber was solls!

Vielleicht sollten wir uns eh alle fuer Random entscheiden, denn so ist ein gesunder Mix der Kurse und der Fähigkeiten gewährleistet.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Pussyboy - 16.02.2010 11:57

Hi, nun sag ich auch mal hier im Forum was zum Thema Avatare.

Ich denke wenn man wirklich alle Meinungen haben möchte, müsste es ein eigenständiger Thread sein...hier unter allg Regeln geht das Thema eher unter...aber egal nun erstmal.

Es ist eigentlich ganz einfach:

Das Spiel bietet für jemanden der echtes Geld investiert etliche Spielerleichterungen. Und das ist auch ganz ok so, wir spielen ja grundsätzlich umsonst :P

Ich bin aber GEGEN die Möglichkeit nun auch noch Avatare in der Liga nutzen zu können!!

Hank schrieb "wo wollen wir die Grenze ziehen?"

Ganz einfach...Hier!!

Es wird in Zukunft immer mehr dieser teuren aber wertvollen Verbesserungen geben - es geht eben stetig auf den Ausverkauf von SO zu ;) bis endlich der Nachfolger kommt!

Cool Summer bringt 5stats pro Teil...ok...kann jeder im AH kaufen (genau wie FullFit-Schläger, auch wenns absurd teuer ist)

Avatare kann man ausschließlich gegen Euros kaufen! Und es stellt überhaupt kein Problem dar, eine faire Anpassung des Levelausgleichs zu machen.

Argumente wie, 5 Level sind ja nich viel...oder daran muss man sich ja auch gewöhnen...stechen nicht - nehmt ruhig soviele SZ mit wie ihr wollt!

Fazit:

Ohne Abstimmung aller Teilnehmer der Liga können wir keine Einschränkung vornehmen.

Es geht mir hier nur darum das wir irgendwann noch einen Sinn im Levelausgleich sehen können - wenn alles erlaubt ist - gibt es keine Vergleichbarkeit mehr. Und ich sage euch - es gibt in naher Zukunft noch viel fettere Verbesserungsmöglichkeiten :S

Ich habe keine "Angst" vor einem Avatargegner der 5 Level über seinem Levelausgleich spielt, aber es hat für mich mehr als nur ein "Geschmäcke"...

OK, noch n Seitenhieb^^

Möge der Reichere gewinnen! :woohoo:

oder im olympischen Geiste

Wer nicht dopet is eben der Dumme! ;)

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 16.02.2010 14:13

hmhhh ... also grundsätzlich hast du Recht. Wer bezahlt hat Vorteile. Das ist Fakt und auch nicht zu leugnen.

Mir ist nicht wirklich klar warum man die Grenze bei den Avataren ziehen sollte. Sind "nur" 5 Lvl". Zum Vergleich Cool Summer bringt 15 K 3 G und 4 F. Also insgesamt 11 Lvl.

Klar kann man das theoretisch im AH kaufen. Nur da hörts auch schon auf, da man praktisch niemals so viele NG's zusammengespield bekommt ohne echtes Geld zu bezahlen.

Also wir warten mal weiter ab welche Meinungen noch kommen.

Eine Angleichung des Lvl Ausgleichs ist natürlich auch nach zusätzlichen Stats möglich.

Also sollte ein lvl 55 mit komplett Cool Summer als Lvl 66 gewertet werden. Darum gehts.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Tapio - 16.02.2010 17:07

Ich habe eigentlich nur eine einzige Anmerkung.

Ich bin dafür Unentschieden einzuführen. Denn momentan ist der mit dem höheren LVL im Falle eines Unentschieden immer im Vorteil. Man sollte ein Unentschieden einfach als Unentschieden werten und fertig.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Pussyboy - 17.02.2010 16:59

@Hankman in dieser Diskussion!

Ich will ja auch nicht das jedes Scheiss Kleidungsstück gewertet wird - hab ich auch nicht gesagt!

Es geht mir darum das wir Verbesserungen ausschließen, die offensichtlich leicht auszugleichen sind.

Ganz einfach - kein gerechne - und für die Zukunft allemal gerechter.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 17.02.2010 18:59

Ich habe eigentlich nur eine einzige Anmerkung.

Ich bin dafür Unentschieden einzuführen. Denn momentan ist der mit dem höheren LVL im Falle eines Unentschieden immer im Vorteil. Man sollte ein Unentschieden einfach als Unentschieden werten und fertig.

recht hast du damit....

Thomas schaut mal ob es technisch machbar ist.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Golf-Lehrer - 21.02.2010 16:20

Mullis zulassen?

NEIN

Avatare, Statskleidung, gefitte Schläger , Sternzeichen,... zulassen?
aus praktischen Gründen JA

Wenn ich alles andere zulasse, warum sollten gerade Avatare, die weniger Stats bringen als beispielsweise Cool Summer, nicht zugelassen werden? Wenn dann müsste man alles verbieten, aber das kann ja keiner kontrollieren.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von TSchreiber - 23.02.2010 21:28

Also mir iss das völlig Wurscht

Aber warum Mullis nein, iss doch auch nur eine Geld (NG) Frage aber auch das soll mir Wurscht sein ...

Hauptsache wir haben SPASSSSSSSSSSSS

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Pussyboy - 24.02.2010 15:29

OK, die Liga startet dann eben so.

Mulligan is pfui...alles andere mir langsam auch Wurst!

Die Prognose stimmt tatsächlich...Ausverkauf von SO!

Kurz nach den Avataren gibts nun Cool Summer...und man glaubt es nicht....eine Woche später Vivid

und Halfwind Kisten :X

"Den Kapitalismus in seinem Lauf hält weder Ochs noch Esel auf"
freie Interpretation von mir :huh:

Also dann lasst uns schöne Fights haben!!!!

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von 5iveO - 24.02.2010 17:02

Pussyboy schrieb:

"Den Kapitalismus in seinem Lauf hält weder Ochs noch Esel auf"
freie Interpretation von mir

Nicht ganz ;-)

Bei Honecker geklaut ;-)

=====

Unentschiede

Geschrieben von TSchreiber - 24.02.2010 20:15

Zur Kenntnisnahme,

es wurde ja gewünscht das auch Unentschieden gespielt werden kann.
Ich konnte noch vor beginn der Liga das Script erweitern und es kann nun auch ein Remis eingetragen werden !

=====

Aw: Unentschiede

Geschrieben von Tapio - 25.02.2010 07:20

Besten Dank dafür an dich Thomas !!!!

Jetzt stellt sich mir nur noch die Frage wie ein Unentschieden gewertet wird.
Was hast du in deinem Code versteckt Thomas ???

=====

Aw: Unentschiede

Geschrieben von TSchreiber - 25.02.2010 08:24

Sieg 2 Punkte

Unentschieden 1 Punkt (für beide)

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Hankman - 19.03.2010 20:21

Wichtig...

bitte haltet euren Lvl in der Liga aktuell...es kann sonst zu verfälschten ergebnissen kommen. Kann man bei Spieler bearbeiten machen. Mit Passwort bestätigen und dann ist der lvl aktuell.

=====

Aw: allgemeine Regeln

Geschrieben von Freeze1984 - 22.04.2010 17:20

Werde ca 1-2 Wochen keine Liga spielen können, da ich Zuhause weder Internet noch Telefon habe :(

Werd ab und zu im Forum vorbei schauen wenn ich in der Uni bin... Spielen geht hier leider nicht...

=====