



Die Meusterwette 2020/2021

Concept

De Meisterwette is een kans- en intelligentiespel dat bij vrijwel ieder Europees- of Wereldkampioenschap georganiseerd wordt. Zo ook in 2021, rondom het EK van 2020. Deelnemen aan een Meisterwette staat open voor iedereen. Regels voor inschrijving, uitleg van het spel en de door elke deelnemer te ondernemen stappen staan hieronder omschreven.

Teams

Deelnemers stellen een elftal samen bestaande uit een keeper, vier verdedigers, drie middenvelders en drie aanvallers. Maximaal drie spelers uit hetzelfde land. Tenslotte kiezen ze een coach, die mag elke nationaliteit hebben. In de spelerslijsten van de UEFA staat van elke speler de 'officiële' positie.

Punten scoren

Met deze selectie van 12 namen kunnen punten gescoord worden (zie scoringstabel hieronder). Punten worden toegekend op basis van de officiële positie van de speler, ook als hij zich op een andere positie opstelt of opgesteld wordt.

Wisselen

Na de poulefase (11-23 juni) mag er gewisseld worden. Maximaal drie van de twaalf namen mogen worden vervangen. Na het wisselen moeten er nog steeds een keeper, vier verdedigers, drie middenvelders en drie aanvallers zijn. En een coach. En nog steeds mogen er maximaal drie spelers uit hetzelfde land komen. En nog steeds doet de nationaliteit van de coach niet toe. Wissels moeten voor vrijdagavond 25 juni 23:59 uur zijn doorgegeven per mail. Wissels worden doorgevoerd in de aangeleverde volgorde maar mogen geen conflict opleveren (d.w.z. leiden tot teveel spelers op een positie of teveel spelers uit een land). Zodra een wissel een conflict oplevert dan wordt die wissel niet doorgevoerd. Eventueel resterende wissels worden wel doorgevoerd, onder dezelfde voorwaarden.

Winnen

Wie na de finale (Londen, 11 juli) bovenaan staat, wint een cheque ter waarde van 50% van het totaal van de ingelegde gelden. De nummer twee strijkt nog altijd 35% op en de laatste 15% van de prijzenpot gaat naar nummer drie van de eindrangschikking.

Stel je team samen, vermeld van elke speler nationaliteit en positie, vergeet de coach niet en stuur deze info naar jason@bourne-design.com. Maak het inschrijfgeld van 25,00 euro over op 48.07.51.641 t.n.v. Bourne Design, Amsterdam o.v.v. 'Meusterwette 2020/2021'.

Verdienmodel

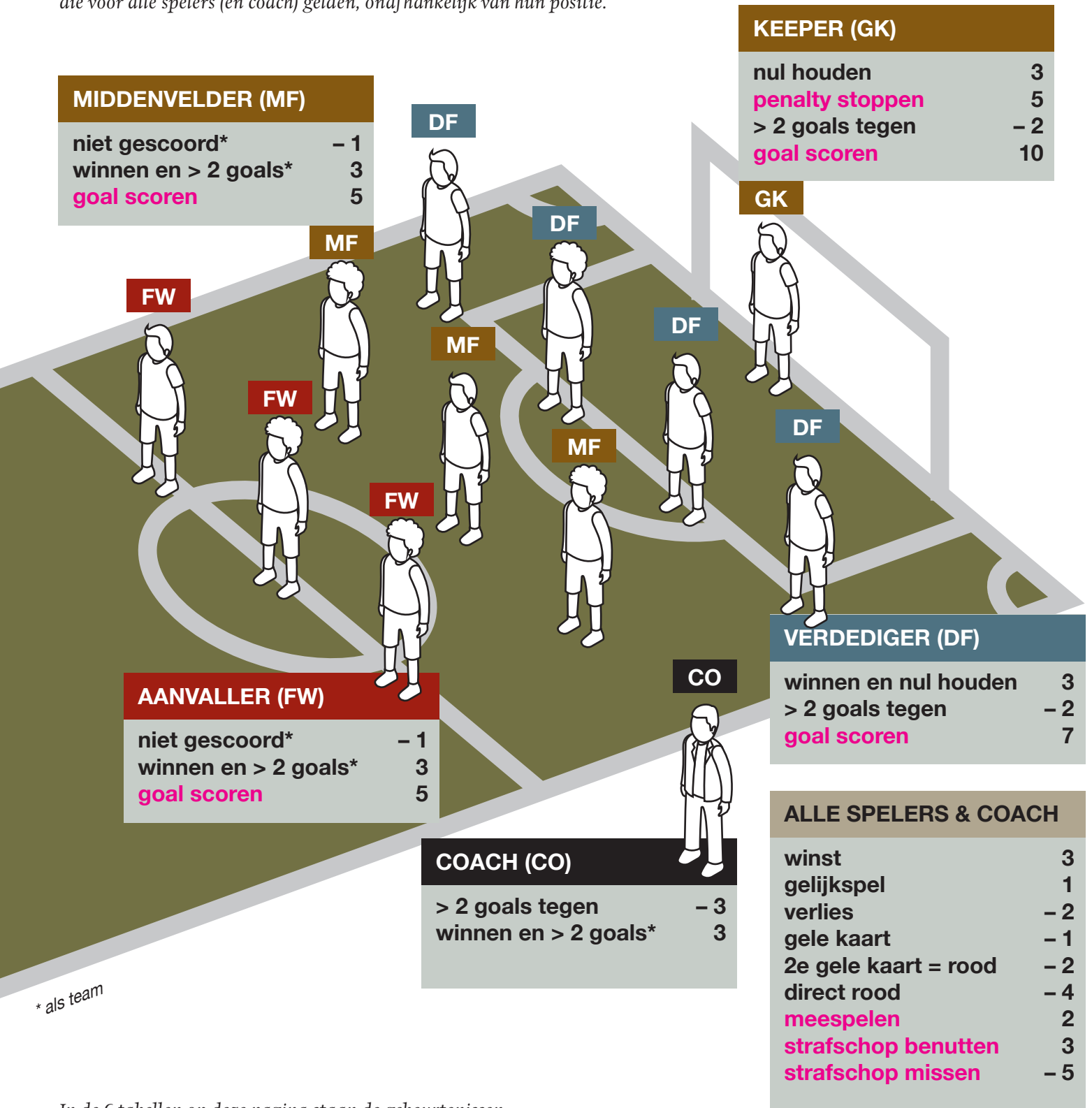


Die Meusterwette

Das Originalspiel,

ausgedacht und hergestellt von Bourne, Amsterdam

Op deze pagina is de (verplichte) teamsamenstelling te zien: 1 coach, 1 keeper, 4 verdedigers, 3 middenvelders en 3 aanvallers. Per positie is aangegeven welke gebeurtenissen punten (positief of negatief) opleveren. Rechtsonderin de gebeurtenissen die voor alle spelers (en coach) gelden, onafhankelijk van hun positie.



In de 6 tabellen op deze pagina staan de gebeurtenissen die punten opleveren (of kosten). Het maakt voor het behalen van punten niet uit of een speler daadwerkelijk speelminuten heeft gemaakt (behalve de in magenta (roze) aangegeven gebeurtenissen, hiervoor moet een speler toch echt aan het spel deelnemen).



‘De UEFA noemt speler X een aanvaller terwijl iedereen weet dat het een middenvelder is.’

Tja. De speler kan alleen als aanvaller in het team worden opgenomen.

De positie zoals opgegeven door de UEFA, is leidend en bindend.

‘Een door mij opgestelde verdediger heeft in eigen doel gescoord, waarom heb ik geen 7 punten gekregen?’

Ha ha. Wees blij dat hiervoor geen punten in mindering worden gebracht! Met doelpunten bedoelen we dus doelpunten in het doel van de tegenstander. Goedgekeurde, eventueel door de VAR, doelpunten wel te verstaan.

‘Een wedstrijd moet beslist worden door penalties. Telt dat mee?’

Nou en of. Benutte en gemiste/gestopte penalties worden normaal gewaardeerd, zowel voor de spelers die de penalties nemen als de keepers die ze (trachten tegen te) houden. Als uitslag van de wedstrijd geldt echter de stand die na 120 minuten was bereikt.

‘Ik moet na de voorrondes helaas een speler in mijn team houden van een land dat is uitgeschakeld. Wat gebeurt er met de reeds behaalde punten?’

Die blijven staan. Reken er alleen niet op dat die speler c.q. dat land nog veel punten gaat opleveren.

‘Wat gebeurt er als de coach een verdediger als aanvaller opstelt?’

Niets. Athans, niet in de Meusterwette. Deze speler blijft voor de puntenwaardering een verdediger. Voor het betreffende team, maar nog meer voor de coach, vrezen wij het ergste.

‘Wat gebeurt er als door omstandigheden een speler moet gaan keepen?’

Meusterwettetechnisch niets. De speler wordt niet als keeper gewaardeerd, maar als speler op zijn officiële positie. Mocht deze invalkeeper bijvoorbeeld een penalty stoppen, dan levert dat niets op. En mocht hij een goal scoren, dan krijgt hij niet de tien punten van een scorende keeper, maar de punten die bij zijn positie horen.

‘Kan een speler die niet in actie is gekomen, toch punten opleveren?’

Zeker. Zie de infographic: er zijn 24 gebeurtenissen die tot een score (positief of negatief) leiden. Voor slechts 8 van die gebeurtenissen (aangegeven in magenta tekst) moet een speler actief deelnemen aan een wedstrijd. Toegegeven, de kans dat een bankzitter een gele of rode kaart krijgt is niet groot, maar toch...