

United

1. Einleitung

Die Teilnehmer an diesem Spiel stellen Manager von Fußball-Vereinen dar. Ein Teil des Spaßes an dem Spiel besteht darin, den eigenen Verein und seine Spieler mit Namen zu versehen.

UNITED ist ein "ewiges" Spiel, d.h. es gibt kein fest vorgegebenes Ende, und es kann nur dann beendet werden, wenn die Mitspieler keine Lust mehr haben oder der GM die Durchführung nicht mehr vornehmen kann.

Das Spiel wird in Saison abgewickelt, wobei in jeder Saison normalerweise ein Meister und ein Pokalsieger ermittelt werden. Eine Saison wird in Spielrunden abgewickelt, deren Anzahl zu Beginn der Saison vom GM bekannt gegeben wird und dann nicht geändert werden kann. Zu diesem Zeitpunkt wird ebenfalls ein Spielplan für die gesamte Saison bekannt gegeben, wobei festgelegt wird, welche Spiele in den einzelnen Spielrunden stattfinden. Auch diese Einteilung kann während der laufenden Saison nicht mehr geändert werden.

2. Spieler-Typen

Es gibt 5 Typen von Spielern: Torhüter, Ausputzer, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer. Das Können eines Spielers wird durch seine Stufe wiedergegeben; die schlechtesten Spieler haben Stufe 1 und die besten Stufe 10. Spieler der Stufe 0 oder höher als 10 kann es in Ausnahmefällen geben.

Wenn ein Manager neu in das Spiel einsteigt und eine neue Mannschaft aufstellt, bekommt er eine bestimmte Anzahl von Wertpunkten (WP) zur Verfügung, mit denen er die Spieler seines Teams konstruieren kann.

2.1. Der Torhüter

Jedes Team muss einen Torhüter haben; um einen Torhüter aufzubauen werden 2 Wertpunkte pro Stufe benötigt. Ein Stufe-10-Torhüter kostet also 20 WPs. Der Torhüter wird mit Schüssen, die ein gegnerisches Team auf sein Tor abgibt, konfrontiert. Um zu entscheiden, ob ein Torschuss zum Tor führt oder nicht, wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 14 ermittelt. Ist diese Zufallszahl größer, als die Stufe des Torhüters, so führt der Schuss zu einem Tor. Ist die Zufallszahl kleiner oder gleich der Stufe des Torhüters, so hat er den Schuss gehalten.

Nur ein gelernter Torhüter kann auf dieser Position spielen, und ein Torhüter kann auf keiner anderen Position eingesetzt werden.

2.2. Der Ausputzer

Der Ausputzer ist ein Feldspieler mit besonderen Eigenschaften; um einen Ausputzer aufzubauen, werden ebenfalls zwei WPs pro Stufe benötigt. Eine Mannschaft muss nicht mit Ausputzer spielen, wenn sie aber mit einem Ausputzer spielt, so werden alle Schüsse, die ein gegnerisches Team gegen das Tor abgibt, zuerst gegen den Ausputzer gespielt, bevor sie dann eventuell noch den Torhüter prüfen. Um zu entscheiden, ob ein Schuss den Ausputzer passiert oder nicht, wird eine Zufallszahl ermittelt, die nun zwischen 1 und 15 liegt. Ist sie größer als die Stufe des Ausputzers, so hat ihn der Schuss passiert und es wird verfahren, wie in 2.1. bereits beschrieben. Ist die Zufallszahl kleiner oder gleich der Stufe des Ausputzers, so hat er den Schuss abgewehrt, und es gibt überhaupt keinen Torschuss mehr.

2.3. Die Feldspieler

Verteidiger (V), Mittelfeldspieler (M) und Stürmer (S) sind normale Feldspieler; es kostet einen WP pro Stufe, um einen solchen Spieler aufzubauen. Für jeden Feldspieler muss festgelegt werden, ob er gelernter Verteidiger, gelernter Mittelfeldspieler oder gelernter Stürmer ist.

2.4. Positionswechsel

Normale Feldspieler können auf jeder beliebigen Feldspieler-Position eingesetzt werden. Wegen ungewohnten Aufgaben verliert ein solcher Spieler dann aber ein wenig von seiner Stärke. Ein normaler Feldspieler, der auf einer anderen normalen Feldspieler-Position (also z.B. ein V, der als M oder S spielt) eingesetzt wird, spielt auf dieser Position eine Stufe schwächer als auf seinem Stamtplatz.

Ein Verteidiger kann als Ausputzer eingesetzt werden. Seine Stufenstärke ergibt sich dann als ein Drittel seiner normalen Stufenstärke, wobei ganz normal gerundet wird (ein V 8 wird also z.B. zu einem A 3, ein V 7 dagegen nur zu einem A 2).

Soll ein Mittelfeldspieler oder Stürmer als Ausputzer eingesetzt werden, so verliert er zunächst eine Stufe, weil er nun als Verteidiger spielt, und anschließend erst wird gedrittelt (ein S 8 würde als z.B. nur als A 2 spielen).

Ein Ausputzer kann ohne Verlust von Stufen als normaler Verteidiger eingesetzt werden. Soll er als M oder S spielen, so verliert er aber ganz normal eine Stufe während dieses Einsatzes.

Ein Spieler, der innerhalb einer Saison mindestens sechs Spiele auf einer bestimmten Position spielt, die nicht seiner Stammposition entspricht, hat sich anschließend für diese Position qualifiziert und kann auf diesem Posten in Zukunft ohne Verlust spielen. Diese Qualifikation ist dauerhaft und gilt auch in nachfolgenden Saisons. Die Stufenstärke eines Ausputzers, der sich auf diese Weise qualifiziert hat, ergibt sich nun durch Halbierung der normalen Stufenstärke, wobei abgerundet wird (Bsp.: Ein S 10 würde zu einem A 4 (10-1=9, 9:2=4,5)).

3. Spielmechanismen

3.1. Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel gibt der Manager eine Mannschaftsaufstellung seines Teams ab. Dazu müssen 4 Reihen besetzt werden: Tor, Verteidigung, Mittelfeld und Sturm. Es kann zusätzlich eine fünfte Reihe besetzt werden: der Ausputzer-Posten. Bei dieser Aufstellung müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

3.1.1.: Es müssen jeweils mindestens zwei Spieler in jeder der drei Reihen V, M und S aufgestellt werden. Ein auf dem Ausputzer-Posten spielender Spieler zählt dabei nicht zur Verteidigung (und auch nicht zu irgendeiner anderen Reihe); es müssen also auch in diesem Fall zwei Feldspieler auf normalen Verteidiger-Posten spielen.

3.1.2.: In den drei normalen Feldreihen werden die (in diesem Spiel gültigen) Stufen der Spieler, die in der entsprechenden Reihe eingesetzt werden, addiert, und die Summe ergibt die Gesamtwertung der betreffenden Reihe. Diese Gesamtwertung darf maximal dreimal so groß sein, wie die Gesamtwertung einer anderen dieser drei Reihen. Das Verhältnis zweier Reihen zueinander darf also maximal 3:1 betragen. (Ein auf dem Ausputzer-Posten spielender Spieler wird hierbei in keiner Weise berücksichtigt.) Wird diese 3:1 Regel nicht erfüllt, so werden die überzähligen Punkte der zu starken Reihe(n) vom GM ersatzlos gestrichen.

3.2. Ermittlung von Torschüssen

X Y Die beiden nebenstehenden Teams könnten von neu einsteigenden Managern aufgestellt worden sein. Manager Y hat ein defensives 4-3-3 Team gewählt, spielt aber ohne Ausputzer. Manager X hat dagegen ein offensiveres Team gewählt und auch den Ausputzer-Posten besetzt.

Um zu entscheiden, wie viel Torschüsse jedes Team bekommt, werden entgegengesetzte Reihen miteinander verglichen:

3.2.1.: Wenn die Gesamtwertung des Sturms einer Mannschaft größer ist als die Gesamtwertung der gegnerischen Verteidigung zuzüglich eines ggf. spielenden Ausputzers, erhält sie eine Anzahl von Schüssen (d.h. Torchancen), die gleich der Differenz der beiden Gesamtwertungen ist.

Im Beispiel würde Team X, das einen Sturm von 21 hat, 3 Schüsse für seinen Sturm bekommen, da Team Y nur eine Verteidigung von 18 hat. Team Y hingegen gewinnt gar keinen Schuss für seinen Sturm, da dieser nur 6 beträgt und dem ein Verteidigungswert von 15 bei X gegenübersteht (10 V-Gesamtwertung + 5 Ausputzerwertung).

3.2.2.: Die Mannschaft mit dem stärkeren Mittelfeld bekommt halb so viele Schüsse, wie die Differenz zum gegnerischen Mittelfeld beträgt.

Im Beispiel bekommt Y hier $1/2 \times (16-9) = 3,5 = 4$ Schüsse für sein Mittelfeld.

3.2.3.: Wenn die Verteidigung eines Teams stärker ist als der gegnerische Sturm, so erhält es ein Viertel der Differenz der beiden Reihen an Schüssen. Der Ausputzer wird in diesem Fall nicht mitgezählt.

Im Beispiel bekommt X einen Schuss für seine Verteidigung: $1/4 \times (10-6) = 1$.

In den Fällen 3.2.2. und 3.2.3. wird ggf. ganz normal gerundet, d.h. ab x,5 auf und davor abgerundet.

Im Beispiel bekommt Team X also insgesamt 4 Schüsse, die nun direkt gegen den Torhüter gehen, da Y keinen Ausputzer hat. Team Y bekommt ebenfalls insgesamt 4 Schüsse, die nun aber zunächst gegen den Ausputzer gespielt werden, und nur mit den Schüssen, die ihn passieren, muss sich anschließend noch der Torhüter beschäftigen.

3.3. Torschützen

Für jeden Spieler einer erfolgreichen Reihe wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 15 ermittelt und zu seiner Stufen-Stärke addiert. Der Spieler mit der höchsten Summe ist der Torschütze. Die 90 Spielminuten werden in so viele gleich lange Intervalle unterteilt, wie die Reihe Torchancen hat. Ist dann z.B. der 5. Schuss ein Tor, so wurde es im 5. Intervall erzielt. Der genaue Zeitpunkt wird zufällig ermittelt.

4. Heimvorteil

Eine Mannschaft, die Zuhause spielt, bekommt einige Extrapunkte, die den reihen V, M und S pauschal zugeordnet werden (d.h. sie werden nicht einzelnen Spielern zugeordnet). Das 3:1 Verhältnis dieser Reihen muss hierbei sowohl vor als auch nach der Zuordnung des Heimvorteils erfüllt sein! Torhüter und Ausputzer können durch Heimvorteil nicht verbessert werden.

Zu Beginn der Saison beträgt der Heimvorteil 6 Punkte. Mit Fortschreiten der Saison und damit zunehmender Spielstärke der Mannschaften wird der HV-Bonus von Zeit zu Zeit erhöht.

5. Härte

Ein Team hat die Möglichkeit, weitere Extrapunkte zu bekommen, indem es Härte einsetzt. Allerdings riskiert es damit auch, dass seine Spieler Disziplinarmaßnahmen unterliegen. In jedem Spiel kann ein Manager sein Team irgendwo zwischen Härte 0 (ganz fair) und Härte 10 (brutal) spielen lassen: Spielen mit z.B. Härte 7 gibt dem Manager 7 zusätzliche Punkte, die er beliebig auf alle 5 reihen (nun also auch Torhüter und/oder Ausputzer) verteilen kann. Es kostet natürlich jeweils 2 Härtepunkte, Torhüter oder Ausputzer um eine Stufe zu erhöhen.

Auch bei der Zuordnung der Härtepunkte muss die 3:1- Regel für V, M, und S sowohl vor als auch nach der Zuordnung erfüllt sein! Ein Zuhause spielendes Team darf Heimvorteil und Härtepunkte jedoch gleichzeitig zuordnen. Anders gesagt: Nach dem Zuordnen der einen Sorte von Extrapunkten darf die 3:1 Regel verletzt sein, wenn dies durch das Zuordnen der zweiten Sorte wieder ausgeglichen wird.

5.1. Auswirkungen von Härte

Jeder Spieler (vgl. aber unten Bem. (a)) eines Teams, das irgendwelche Härtepunkte einsetzt, hat eine 3%ige Chance, die gelbe Karte zu bekommen, und er hat eine 0,75%ige Chance, vom Platz gestellt zu werden, und zwar gelten diese Wahrscheinlichkeiten pro benutztem Härtepunkt. Ein Spieler in einem Team, das mit Härte 6 spielt, bekommt also zu 18% die gelbe Karte und zu 4,5% die rote Karte.

Außerdem gibt es für jeden Härtepunkt, der eingesetzt wurde, mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% einen Strafstoß gegen das Team. Da dies pro HP einzeln ausgewertet wird, kann es durchaus mehrere Strafstoße gegen ein unfares Team geben. Die Grundwahrscheinlichkeit, dass ein Strafstoß zum Tor führt, beträgt 100%. Sie wird aber reduziert um 5% pro Stufe des Torhüters, gegen den der Strafstoß ausgewertet wird. So hat ein 9-er-Torhüter z.B. eine Chance von 45%, den Strafstoß abzuwehren. Die Stufenstärke des Elfmeterschützen spielt im Normalfall keine Rolle.

Bemerkungen:

- (a) Der Torhüter kann auf keinen Fall die gelbe oder rote Karte erhalten, wenn kein Härtepunkt zu seiner Verbesserung eingesetzt wurde.
- (b) Härtepunkte können nicht dazu benutzt werden, die effektive Stärke eines Torhüters oder Ausputzers über 10 anzuheben.
- (c) Für die Verbesserung von V, M oder S eingesetzte Härtepunkte werden einfach der entsprechenden Reihe und nicht einzelnen Spielern zugeordnet.
- (d) Außer in (a) werden die Empfänger der gelben und roten Karten zufällig ermittelt. Ein Platzverweis kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt eines Spiels stattfinden. Dieser Zeitpunkt wird zufällig ermittelt. Für den betroffenen Spieler bedeutet dies, dass er seinem Team nur mit dem Bruchteil seiner normalen Spielstärke zur Verfügung steht. Bsp.: Ein 10-er Spieler, der in der 22. Minute vom Platz verwiesen wird, spielt in diesem Spiel nur als Spieler der Stufe 2,5 (gerundet wird erst, wenn die Anzahl der Torschüsse ermittelt wird!).

5.2. Disziplinar-Maßnahmen

Ein Spieler bekommt 4 Disziplinarpunkte, wenn er eine gelbe Karte gezeigt bekam. Er bekommt 10 DPs, wenn er eine rote Karte bekam, und ein Spieler, der insgesamt 10 DPs bekommen hat, muss vor der Disziplinar-Kommission erscheinen und kann erwarten, für ein Spiel gesperrt zu werden. Sollte er weitere 10 DPs sammeln, so kann er härtere Strafen erwarten (das genaue Maß setzt der GM fest).

Alle Sperren treten zu Beginn der nächsten Spielrunde in Kraft.

Sollte ein Verein aufgrund von Sperren weniger als 11 Spieler haben, die spielen dürfen, so kann er Amateure einsetzen, d.h. Spieler der Stufe 0, die niemals verbessert werden können. Ein solcher Amateur darf aber nicht einer der beiden Spieler sein, die mindestens in den Reihen V, M oder S aufgestellt werden müssen. (Im Prinzip besagt diese Regel also nichts anderes, als dass das Team in diesem Fall mit weniger als 11 Spielern auflaufen darf.)

6. Training

In jeder Spielrunde hat ein Manager die Möglichkeit, einige seiner Spieler speziell zu trainieren. Dies geschieht durch Wertpunkte (WPs). In jeder Spielrunde, in der ein Verein mindestens ein Spiel zu absolvieren hat, bekommt er 2 WPs, sowie einen weiteren WP pro Sieg und einen halben WP pro Unentschieden in dieser Spielrunde (Pokal-Spiele können auch anders bewertet werden). Mit diesen WPs können nun Spieler des Vereins verbessert werden, indem ihnen die WPs fest zugeordnet werden. Diese Zuordnung geschieht zu Beginn der Spielrunde, die derjenigen folgt, in der die WPs erworben wurden, und die erzielte Verbesserung der betreffenden Spieler ist dauerhaft. Es wird ein WP benötigt, um einen normalen Feldspieler um eine Stufe zu verbessern; 2 WPs sind nötig, um einen Torhüter oder Ausputzer um eine Stufe zu verbessern. Ein überschüssiger halber WP kann für später aufbewahrt werden, alle anderen WPs müssen jedoch sofort zugeordnet werden, oder aber sie verfallen.

Beim Training sind folgende Einschränkungen zu beachten:

- Kein Spieler kann a) um mehr als eine Stufe pro Spielrunde
 - b) um mehr als drei Stufen pro Saison (vgl. aber Regel 7)
 - c) über Stufe 10 hinaus
- durch Training verbessert werden.

7. Neue Talente

Ein Manager kann drei neue Talente pro Saison entdecken. Dies kann zu jedem Zeitpunkt der Saison geschehen. Ein neues Talent muss seine ersten 4 Spiele auf Stufe 0 absolvieren. Direkt im Anschluss an sein viertes Spiel erhöht sich die Stärke des neuen Talents auf Stufe 2, ohne dass dafür WPs ausgegeben werden. Dies gilt auch für Torhüter und Ausputzer, und es kann auch mitten in einer Spielrunde zwischen zwei Spielen geschehen.

Nachdem ein neues Talent Stufe 2 erreicht hat, kann es in den nächstfolgenden Spielrunden trainiert werden wie jeder andere Spieler auch. Neue Talente unterliegen nicht der Einschränkung 6.b) - sie können also um beliebig viele Stufen pro Saison (aber nur um 1 Stufe pro Spielrunde) trainiert werden.

Solange ein neues Talent Spielstufe 2 nicht erreicht hat, darf es nur auf seiner Stammposition eingesetzt werden. Wenn ein neues Talent zum Ende der Saison, in der es entdeckt wurde, Stufe 2 noch nicht erreicht hat, darf es in Zukunft nicht mehr eingesetzt werden und steht seinem Team auch nicht auf andere Weise zur Verfügung.

8. Altern

Wenn eine Manager neu ins Spiel steigt, und eine völlig neue Mannschaft aufstellt, so haben alle seine Spieler das Alter I oder eine andere vom GM vorgegebene Altersstruktur. Am Ende der letzten Spielrunde einer Saison altern alle Spieler, wobei sich ihr Alter um 1 erhöht und ihre Stufenstärke wie folgt reduziert:

Vor dem Altern Nach dem Altern Stärkeverlust in Stufen

Neues Talent (nT) Alter I 0

Alter I Alter II 2

Alter II Alter III 4

Alter III Alter IV 5

Alter IV, V, ... Alter V, VI, ... je 5

Spieler, die durch Altern auf eine Stufenstärke von 0 oder weniger reduziert werden, können nicht mehr eingesetzt werden und stehen ihrem Verein auch nicht auf andere Weise zur Verfügung.

9. Finanzen und Transfers

9.1. Einnahmen pro Spielrunde

Am Ende jeder Spielrunde bekommt jeder Verein eine Basis-Einnahme von 100 KDM (=Kilo-DM) gutgeschrieben. Des weiteren erhält er eine Bonus-Einnahme von 40 KDM pro Sieg und 20 KDM pro Unentschieden, die in dieser Runde erreicht wurden. Dieses Geld stellt Netto-Einnahmen der Vereine dar und steht somit für Geschäfte voll zur Verfügung. Da diese Einnahmen aber erst am Ende einer Spielrunde feststehen, kann dieses Geld frühestens in der nächstfolgenden Spielrunde eingesetzt werden.

9.2. Private Geschäfte

Manager können untereinander einen Handel vereinbaren. Ein solcher Handel ist nur dann gültig, wenn die Anweisungen der beteiligten Manager in allen relevanten Punkten übereinstimmen. Nicht gemachte Angaben gelten als Übereinstimmung mit Angaben, die der Handelspartner gemacht hat!

Handelsobjekte können nur Spieler sein - Wertpunkte usw. können nicht gehandelt werden.

Spieler, die auf diese Weise neu verpflichtet werden, stehen sofort zu Verfügung und können von ihren neuen Vereinen unmittelbar nach dem Handel eingesetzt werden. Ein solcher Handel kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt einer Spielrunde stattfinden, also speziell auch zwischen zwei Spielen. Die Handelsabmachungen müssen daher auch in der Angabe über den Zeitpunkt übereinstimmen. Ferner haben die Manager darauf zu achten, daß ein gehandelter Spieler nicht in parallel durchgeführten Spielen eingesetzt wird. Er würde in einem solchen Fall vom GM in beiden Spielen gestrichen! Haben die Handelspartner eine ungleiche Anzahl von Pflichtspielen, so gelten die jeweils ersten Spiele (in der natürlichen Reihenfolge) als parallel und die überzähligen Spiele als später stattfindend.

Spieler, die durch einen privaten Verkauf verpflichtet wurden, können frühestens vier Spielrunden später wieder verkauft werden. Beispiel: Ein (irgendwann) in der 3. Runde eingekaufter Spieler kann frühestens zu Beginn der 7. Runde wieder verkauft werden.

Für jede Saison wird eine Runde festgelegt, in der zum letzten Mal in dieser Saison private Geschäfte durchgeführt werden dürfen.

9.3. GM-Angebot

In den meisten Spielrunden einer Saison bietet der GM eine Anzahl von Spielern mit fest vorgegebener Stärke und Alter an. Einige dieser Spieler können spezielle Qualifikationen und Eigenschaften haben. Diese Spieler werden in einer fest vorgegebenen Reihenfolge versteigert, und die Manager dürfen für jeden Spieler genau einen Betrag bieten (Gebote der Art "1000 mehr als das höchste Gebot" sind nicht möglich!). Die Höhe des Gebots kann allerdings vom Erfolg bzw. Misserfolg eines vorangegangenen Gebots abhängig gemacht werden. Der Manager, der das höchste Gebot für einen Spieler abgegeben hat, bekommt ihn. Bei gleich hohen Geboten geht der Spieler an den höherklassigen Verein, wenn es sich um einen Verein der gleichen Liga handelt, zum höher platzierten Verein. Die kleinste Biet-Einheit ist 1 KDM.

Die Versteigerung dieser Spieler findet zu Beginn einer Spielrunde statt. Die Manager haben also nur das Geld zur Verfügung, das sie nach Beendigung der vorangegangenen Spielrunde auf ihrem Konto hatten. Allerdings ist es gemäß 9.2. erlaubt, noch vor dem Bieten auf dem Spielermarkt ein privates Geschäft mit einem anderen Manager abzuschließen und dadurch die eigenen Barbestände ggf. zu erhöhen. Gebote dürfen natürlich auch bedingt auf den Erfolg bzw. Misserfolg dieser Abmachungen abgegeben werden.

Die auf dem Spielermarkt ersteigerten Spieler stehen ihrem Verein aber erst in der nächstfolgenden Spielrunde zur Verfügung.

9.4. Verkauf an die Nichtliga

Sollte ein Spieler für einen Manager überflüssig werden, so kann er den GM bitten, sofort einen Transfer an die Nichtliga zu arrangieren. Diese wird normalerweise die folgenden Preise zahlen:

Neue Talente: 100 KDM pro Wertpunkt

Alter-I-Spieler: 80 KDM pro Wertpunkt

Alter-II-Spieler: 60 KDM pro Wertpunkt

Alter-III-Spieler: 40 KDM pro Wertpunkt

Alter-IV-Spieler: 20 KDM pro Wertpunkt

Alter-V-Spieler und älter: 0 KDM

(Bei normalen Feldspielern entspricht ein Wertpunkt einer Spielstufe. Bei Torhütern und Ausputzern entsprechen 2 Wertpunkte einer Spielstufe!)

Pro Disziplinarpunkt, den ein Spieler in der laufenden Saison gesammelt hat, zahlt die Nichtliga 1 KDM weniger als oben angegeben. Für Feldspieler mit doppelter (dreifacher) Qualifikation zahlt die Nichtliga 10% (20%) mehr als normal.

Verkäufe an die Nichtliga sind jeweils zu Beginn und am Ende einer Spielrunde möglich, speziell also auch vor den geboten auf dem Spielermarkt. Der erzielte Erlös steht sofort zur Verfügung und kann bei den geboten oder allfälligen privaten Geschäften berücksichtigt werden.

Verkäufe an die Nichtliga sind zum letzten Mal in der letzten Handelsrunde einer Saison möglich, danach erst wieder in der folgenden Saison.

9.5. Transferliste und unverbindliches Angebot

Ein Manager, der einen Spieler verkaufen möchte, sich aber einen besseren Preis als beim Transfer an die Nichtliga erhofft, hat folgende Möglichkeiten:

9.5.1.: Er kann den Spieler auf die Transferliste setzen lassen. Der Spieler wird dann versteigert, wie die vom GM angebotenen Spieler. Es wird ebenfalls eine Reihenfolge vorgegeben, und die Transferlistenversteigerung findet im Anschluss an die Versteigerung des GM-Angebots statt. Ein von der Transferliste verpflichteter Spieler gilt natürlich nicht als privat gekaufter Spieler und kann sofort wieder verkauft werden. Der anbietende Manager darf auf seinen eigenen Spieler bieten und kann somit ein Sperr-Gebot abgeben. Liegt das höchste Gebot (inkl.. Sperr-Gebot) unter dem Nicht-Liga-Preis, so geht der Spieler an die Nichtliga, ansonsten zum meistbietenden Verein. Ein Spieler, der auf die Transferliste gesetzt wurde, kann in derselben Runde vom anbietenden Manager nicht privat verkauft werden und steht dem Manager auch nicht bei den zu absolvierenden Spielen zur Verfügung. Dem neuen Verein steht er erst in der folgenden Runde zur Verfügung. Desgleichen steht der Verkaufserlös dem verkaufenden Manager auch erst in der folgenden Spielrunde zur Verfügung.

Spieler dürfen zum letzten Mal eine Runde vor der letzten Handelsrunde auf die Transferliste gesetzt werden.

9.5.2.: Er kann den Spieler unverbindlich zum Verkauf anbieten. Dies bedeutet, dass der GM den Spieler mit korrekten Daten vorstellt, der Verkauf aber nicht über den GM abgewickelt wird, sondern von den Managern privat ausgehandelt werden muss.

9.6. Verkaufsstop

Jeder Verein muss zu jedem Zeitpunkt über einen Torhüter und 10 Feldspieler verfügen, die er alle in einem Spiel einsetzen dürfen muss, es sei denn, sie sind gesperrt. Ein Verein, der sich durch einen Spielerverkauf in eine andere Situation bringen würde, kann den entsprechenden Verkauf nicht durchführen, es sei denn, er kann die Unterbesetzung noch durch die Entdeckung von neuen Talenten ausgleichen.

9.7. Kredite

Vereine dürfen einander nichts leihen, weder Spieler noch Geld. Auch Abzahlungsgeschäfte sind nicht möglich.

Ein Verein kann aber einen Kredit (vom GM) aufnehmen, der maximal 1000 KDM betragen kann. Für einen solchen Kredit werden 10% Zinsen pro Spielrunde berechnet. Dieser Betrag wird immer dann automatisch abgebucht, wenn der Kontostand eines Vereins unmittelbar vor Zuweisung der Basis- und Bonuseinnahmen einer Runde negativ ist. Die Zinsen werden also sofort fällig, wenn der Kredit in Anspruch genommen wird. Die Basiseinnahmen dürfen (und müssen ggf.) aber zur Begleichung der Zinsschulden verwendet werden. Beispiel: Wer bei einem Kontostand von 0 KDM dann 1000 KDM ausgibt, bezahlt die fälligen 100 KDM an Zinsen mit Hilfe der 100 KDM Basiseinnahmen und hätte anschließend einen Kontostand von -1000 KDM.

10. Beobachtung anderer Teams

Anstatt einen WP zum Trainieren zu benutzen, kann ein Manager ihn auch zum Spähen einsetzen. Für 1 WP kann der Manager einen Beobachter zu einem bestimmten Spiel (es muss ein Spiel der Runde sein, in der der WP sonst zum Trainieren benutzt worden wäre) schicken, und er erfährt am Ende der entsprechenden Spielrunde die Reihengesamtwertungen (Sturm, Mittelfeld, Verteidigung + Ausputzer!! und Torhüter) beider an diesem Spiel beteiligten Mannschaften. Ob die Teams ggf. Ausputzer benutzen, kann also nur gefolgt werden. Die Reihengesamtwertungen werden ohne Berücksichtigung von Heimvorteil- und/oder Härtepunkten mitgeteilt.

11. NMR - Regeln

Da ein nicht unerheblicher Verwaltungsaufwand für das GMing des Spiels notwendig ist, wird der ZAT sehr streng eingehalten. Frühzeitiges Einsenden der Züge ist also sehr zu empfehlen! Und es wäre natürlich hilfreich und nett, wenn sie sogar einige Zeit vor dem ZAT abgeschickt würden.

Wenn keine Befehle eines Managers vorliegen:

- sind alle Geschäfte von und mit ihm ungültig
- verliert sein Verein sämtliche WPs, die er in dieser Runde trainieren könnte
- führt der Moralverlust der Mannschaft dazu, dass sie alle Spiele dieser Runde mit Härte 0 und ohne Heimvorteil spielen
- stellt der GM das Team für alle Spiele dieser Runde zusammen. er wird dabei jeden Spieler auf seiner ursprünglichen Stammposition einsetzen und Umstellungen nur dann vornehmen, wenn sonst keine regelkonforme Mannschaft aufgestellt werden kann.

Wenn ein Manager im Voraus weiß, dass er nicht in der Lage sein wird, Befehle einzuschicken, kann er entweder bedingte Züge für die entsprechende Runde schon vorher abgeben, oder er kann den GM bitten, das Management für diese Runde zu übernehmen. Der GM wird dann nach Standard-Weise verfahren (siehe weiter unten).

Ein Spieler, der zwei NMRs in Folge oder drei NMRs insgesamt in einer Saison hat, scheidet aus dem Spiel aus. Bereits in der Runde, die zum Ausscheiden führt, übernimmt der GM das Management des Vereins und führt ihn solange, bis ein neuer Manager gefunden ist, nach Standard-Weise.

Standard-Weise bedeutet: WPs werden den jüngst-möglichen Spielern zugeordnet; alle Spieler werden auf ihren ursprünglichen Stammpositionen eingesetzt und Umstellungen nur dann vorgenommen, wenn anders keine regelkonforme Aufstellung möglich ist; die Mannschaft spielt ohne Härte und setzt den Heimvorteil so ein, dass die Grundaufstellung im Prinzip erhalten bleibt.

12. Allgemeines

Der GM versucht so weit möglich, einer ungeschriebenen Verfassung zu folgen, die garantieren soll, dass das Spiel so erfreulich wie eben möglich für alle Spieler bleibt. Gelegentlich können sich Situationen ergeben, die durch diese Regel nicht eindeutig geregelt sind, und der GM müsste dann eine - vielleicht strittige - Entscheidung treffen. Obwohl Diskussionsbeiträge - oder gar Kritik - zu solchen Entscheidungen immer willkommen sind, muss eine solche Entscheidung des GM endgültig bleiben.

© 1983 by Dietmar Pfohl

Die obige Regelfassung stimmt bis auf kleinere sinngemäße Änderungen und einer Kürzung des Punktes 11 (Standard-Weise) mit der Originalregel überein.

© 1995 by Hans-Gert Klemme für das SPIELBLÄTTCHEN