

Dynamic United

2. Saison

0. Runde

Regelwerk

5. September 2007

Standard-Regelwerk

Es werden die normalen Oberfoul-Regeln gespielt mit einigen Ausnahmen

- 1) Ein Ausputzer darf ohne Verlust in der Verteidigung eingesetzt werden. Er kann die Qualifikation V erwerben, wenn er 6 mal in der Verteidigung gespielt hat.
- 2) Es darf pro Reihe nur 1 Feldspieler eingesetzt werden. **Maximal dürfen 6 Spieler in einer Reihe spielen (neu)**
- 3) Die Mannschaft, die den Torschützenkönig stellt, bekommt eine Prämie von 100 kkj. Sollten mehrere Spieler Torschützen an der Spitze stehen bekommt jeder 100kkj.
- 4) Es gibt eine Transferliste. In Runde 10 gibt es die letzte Möglichkeit Spieler auf die Transferliste zu setzen.
- 5) Private Handel sind erlaubt.
- 6) Es gibt kein GM-Angebot **siehe dazu Regelnummer 14)**
- 7) Eine Mannschaft darf maximal 19 Spieler besitzen.
- 8) Es ist keine Pflicht Talente zu entdecken
- 9) Ein Verein darf maximal 3 Talente entdecken
- 10) Ein Verein darf maximal 3 tiefgekühlte Talente besitzen
- 11) Ein Verein darf unendlich viele Talente besitzen.
- 12) Pokal: Es wird auch diese Saison einen Pokal geben.
- 13) Spieler dürfen erst nach den Spielen gekauft werden, einmalig vor der Saison mit dem gegebenen Kapital.
- 14) Es ist möglich bedingte Einkäufe durchzuführen. Wenn ich eine Sperre habe möchte ich kaufen.
- 15) Spieler können zu folgenden Preisen gekauft werden

Runde		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11		
Alter -1	Feld	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	pro Stufe
Alter -1	HIM	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	pro WP
Alter 0	Feld	300	295	290	285	280	275	270	265	260	255	250	250	pro Stufe5
Alter 0	HIM	250	245	240	235	230	225	220	215	210	205	200	200	pro WP
Alter 1	Feld	250	240	230	220	210	200	190	180	170	160	150	150	pro Stufe
Alter 1	HIM	200	195	190	185	180	175	170	165	160	155	150	150	pro WP
Alter 2	Feld	150	147	144	141	138	135	132	129	126	123	120	120	pro Stufe
Alter 2	HIM	130	127	124	121	118	115	112	109	106	103	100	100	pro WP
Alter 3	Feld	120	116	112	108	104	100	96	92	88	84	80	80	pro Stufe
Alter 3	HIM	100	98	96	94	92	90	88	86	84	82	80	80	pro WP

TT können bis maximal Stufe 4 (Hintermannschaft) bzw. 5 (Feld) gekauft werden (neu)

NT und Alter I Spieler können bis maximal Stufe 10 gekauft werden

Alter II Spieler können bis Stufe 8 gekauft werden

Alter III Spieler können weiterhin bis Stufe 6 gekauft werden

Ein Torhüter oder Ausputzer kostet natürlich die doppelte Anzahl an kkj

Ein A I 5 kostet in Runde 1: $5 * 2 = 10 * 200$ kkj = 2000 kkj in Runde 2: 1950 kkj

Ein VM II 7 kostet in Runde 1: $7 * 160$ kkj = 1120 kkj + 20 % von 1120 (224) = 1344 kkj in Runde 2: 1294 kkj

16) Spieler können zum normalen Nichtligawert an die Nichtliga verkauft werden

17) Es gibt keine letzte Handelsrunde. Spieler können also noch vor dem Altern, sprich nach den letzten Spielen an die Nichtliga verkauft werden, wenn ein anderer jüngerer Spieler mehr DP besitzt und nicht altern soll. Spieler die eine Handelssperre besitzen können nach Runde 11 an die Nichtliga verkauft werden. Spieler die eine Handelssperre besitzen können nicht auf die Transferliste oder privat weitergehandelt werden.

18) Vor dem Altern muß der Verein 10 Feldspieler Alter 0-X und einen Torhüter Alter 0-X besitzen.

19) Es gibt keine Steuern

20) Spielernamen die wie ein bekannter Manager oder Spielleiter lauten sind ab sofort nur mit Genehmigung der Person erlaubt. Lediglich in der eigenen Mannschaft darf ein Manager ohne Bedenken mitspielen. Der Spielleiter kann aber in Ausnahmefällen dem Gesuch des Managers nachkommen, wenn es nicht gegen die guten Sitten ist.

21) Spieler, die bereits in der Ewigen Spielerliste verewigt sind können kein zweites Mal bei dem gleichen Verein auftauchen. Ansonsten bekommen sie den Zusatz XY II Beispiel: Max Mustermann gefällt dem Verein XY so gut, daß er noch einen Spieler dazuhaben möchte der so heißt. Deshalb bekommt er den Namen Max Mustermann

22) Zu Beginn des Spiels werden die Teams mit 16.000 kKj aufgebaut. Sie unterliegen keinerlei Einschränkungen wie Alter, Stärke usw. mit Ausnahme der normalen Einschränkungen. Hintermannschaft maximal 10, bzw. siehe Regel 15

Zusätzliches Dynamic United Regelwerk

Rot markierte Regeln sind neu

Pro Heimsieg erhält jeder eingesetzte Spieler des Teams 0,05 Punkte hinzu

Pro Auswärtssieg erhält jeder eingesetzte Spieler des Teams 0,1 Punkte hinzu, bei einem Unentschieden 0,05

Pro Heimmiederlage verliert jeder eingesetzte Spieler des Teams 0,1 Punkte, bei einem Unentschieden oder einer Auswärtsniederlage 0,05

Die eingesetzten Torhüter bekommen die Hälfte der Differenz zu Ihren Erwartungswerten je nachdem wie viel Tore prozentual zu den Torchancen ins Tor gingen addiert. Abgezogen wird die gesamte Differenz

Ähnlich verhält es sich bei den Ausputzern

T Stärke	%		A Stärke	%
10	71		10	67
9	64		9	60
8	57		8	53
7	50		7	47
6	43		6	40
5	36		5	33
4	29		4	27
3	21		3	20
2	14		2	13
1	7		1	7
0	0		0	0

Pro Elfmeter der verwandelt wird bekommt der Torhüter der gegnerischen Mannschaft die Stärke/100 abgezogen.

Pro Elfmeter der gehalten wurden bekommt der Verein die Differenz zum Erwartungswert zu eins dazu addiert

T Stärke	%		verwandelt	Gehalten
10	50		-0,10	+0,05
9	45		-0,09	+0,06
8	40		-0,08	+0,06
7	35		-0,07	+0,07
6	30		-0,06	+0,07
5	25		-0,05	+0,08
4	20		-0,04	+0,08
3	15		-0,03	+0,09
2	10		-0,02	+0,09
1	5		-0,01	+0,1
0	0		0,00	unmöglich

Pro Tor welches vom eigenen Spieler erzielt wurde bekommt der Spieler sofern er in der stärksten Reihe der Mannschaft gespielt hat 0,05 pro Tor hinzu, sollte er in der Zweitstärksten das Tor erzielt haben 0,1 / Tor in der Drittstärksten 0,2 pro Tor

Pro Gelber Karte werden dem Spieler 0,04 an Punkten abgezogen

Pro Roter Karte werden dem Spieler 0,1 Punkte abgezogen

Ein Feldtalent welches eingesetzt wurde bekommt den Erfahrungsbonus pro Spiel hinzu in welcher Reihe er prozentual zu den gesamten WP eingesetzt wurde. **Dazu noch den Anteil an den erspielten Punkten**

Ein Ausputzertalent welches im Feld eingesetzt wird bekommt den halben Erfahrungsbonus pro Spiel hinzu in welcher Reihe er prozentual zu den WP eingesetzt wurde. **Dazu noch den Anteil an den erspielten Punkten**

Ein Torhütertalent bekommt wenn er nicht spielt pro Spiel zusätzlich zu dem Erwartungsbonus der Mannschaft den zweifachen Stärkewert des anderen Torhüters / 100 addiert. **Dazu noch den Anteil an den erspielten Punkten**

Ein Ausputzertalent bekommt wenn er nicht spielt pro Spiel zusätzlich zu dem Erwartungsbonus der Mannschaft den zweifachen Stärkewert des anderen Ausputzers / 100 addiert. Dazu noch den Anteil an den erspielten Punkten

Ein Feldtalent welches nicht eingesetzt wurde bekommt die Feld-WP/1000 pro Spiel gutgeschrieben + Anteil an erspielte Punkten

Ein Feldtalent kann erst in einer anderen Reihe eingesetzt werden wenn es 4 Spiele in der Stammreihe gespielt hat.

Gekaufte neue Talente <= Stufe 2 werden genauso behandelt wie neue Talente mit der Ausnahme dass sie jederzeit in fremden Reihen eingesetzt werden können. Gekaufte Talente > Stufe 2 wie normale Feldspieler

Ein tiefgekühltes Talent bekommt die erzielten WP des Vereins pro Runde gutgeschrieben. Ein Verein der auf Platz 6 steht bekommt 0,5 WP zu trainieren. Somit bekommt das tiefgekühlte Talent auch 0,5 WP hinzu

Erst wenn ein Spieler einen ganzen Zahlenwert übersteigt bekommt er die höhere Stufe.

Ein Feldtalent welches in der stärksten Reihe eingesetzt wurde bekommt somit mehr Punkte als ein Talent welches in der schwächsten Reihe eingesetzt wurde, dennoch aber meistens mehr Punkte als wenn es überhaupt nicht eingesetzt wurde

Ein gesperrter Spieler bekommt keinen Anteil von den erspielten Wahrscheinlichkeit-Punkte hinzu.

Pro Platz Differenz zum Tabellenführer bekommt der Verein 0,1 Trainings WP, die er auf seine Spieler verteilen kann. Minimaltraining ist 0,1 pro Spieler. Bei Hintermannschaftsspieler wird die Trainingssumme halbiert. Also 0,2 Trainingspunkte steigern den Wert um 0,1. Es gibt keine Pflicht zum trainieren. WPs können jederzeit aufgehoben werden. Es können maximal 4 WP mit in die nächste Saison genommen werden.

Wer noch mitspielen möchte

**Anmeldungen werden bis 12. Oktober
entgegengenommen.**

**Einfach ein Team mit 16.000 kKJ den
Bedingungen entsprechend aufbauen.**