

Das MF-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 sechs mal in der Verteidigung gespielt hat.

2) Es darf pro Reihe nur 1 Feldspieler eingesetzt werden.

3) Jeder Spieler der mehr als 25 Tore (Pokaltore zählen nicht) altert nicht.

4) Bei der Alterung behalten alle Spieler Ihre Fremdqualifikationen (neu)

5) Es gibt eine Transferliste, private Handel sind erlaubt, Es gibt keine letzte Handelsrunde. Ein Spieler der in Runde 11 auf die Transferliste gesetzt wird altert normal.

6) Es gibt kein GM-Angebot, Spieler dürfen gemäß Regel 13-15 gekauft werden, mit Ausnahme der ersten Runde. Hier werden alle Spieler von aufgelösten Vereinen angeboten um Ihnen das Weiterspielen bei MF-United zu ermöglichen

7) Private Handel sind bis vor den Spielen zu Runde 10 erlaubt (neu)

8) Eine Mannschaft darf maximal 19 Spieler besitzen.

9) Es ist keine Pflicht Talente zu entdecken

10) Ein Verein darf maximal 3 Talente entdecken

11) Ein Verein darf unendlich viele Talente besitzen (neu)

12) Es wird auch diese Saison einen Pokal geben. Zuerst spielen alle Vereine in der ersten Runde mit Hin- und Rückspiel 6 Gewinner aus. Die 2 besten Verlierer nach Punkten und Toren dürfen dann weiter in der Finalrunde spielen. Die Finalrunde wird jeweils ohne Heimvorteil im KO-System bis zum Finale durchgeführt.

In den Spielen in denen es um den Pokalsieg geht wird um 1 WP und 40kkj gespielt. Bei einem Unentschieden bekommen beide Vereine NICHTS.

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	pro	Stufe
Alter -1	HIM	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	pro	Stufe
Alter 0	HIM	250	245	240	235	230	225	220	215	210	205	200	pro	WP
Alter 1	Feld	250	240	230	220	210	200	190	180	170	160	150	pro	Stufe
Alter 1	HIM	200	195	190	185	180	175	170	165	160	155	150	pro	WP
Alter 2	Feld	160	154	148	142	136	130	124	118	112	106	100	pro	Stufe
Alter 2	HIM	130	127	124	121	118	115	112	109	106	103	100	pro	WP
Alter 3	Feld	120	116	112	108	104	100	96	92	88	84	80	pro	Stufe
Alter 3	HIM	100	98	96	94	92	90	88	86	84	82	80	pro	WP

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

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

Fremdqualifikationen kosten 20 % mehr

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

Denkt dran auch tT zählen zu den 19 Spielern

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

17) Vor dem Altern muß der Verein 10 Feldspieler (**keine tTs**) und einen Torhüter Alter 0-X besitzen.

18) 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.

19) Spieler, die bereits in der Ewigen Spielerliste verewigt sind können kein zweites Mal bei einem Verein auftauchen. Ansonsten bekommen sie den Zusatz XY II Beispiel: alan mcproud gefällt der Proud of Vienna so gut, dass er noch einen Spieler dazuhaben möchte der so heißt. Deshalb bekommt er den Namen alan mcproud II.

20) Es ist möglich in die Heavy United Liga bei freiwerdenden Plätzen zu wechseln um ausgeschiedene Teams zu ersetzen. Dabei werden die Teams entsprechend den Regeln umgesetzt. Sprich Sperren bei MF-United werden aufgehoben.