

Regelwerk

Es werden die normalen Oberfoul-Regeln gespielt mit einigen Ausnahmen:

- 1) Eine Saison dauert 21 Runden, danach werden Play-Offs gespielt die maximal dann 12 Runden dauern können.
- 2) Pro Runde werden 2 Spiele pro Mannschaft durchgeführt.
- 3) Es werden 16 Mannschaften auf 4 Gruppen aufgeteilt. Diese spielen dann jeder gegen jeden innerhalb einer Gruppe 3 mal zuhause und auswärts. Gegen jeden Verein der anderen Gruppe einmal daheim und auswärts.
- 4) Anschließend spielen Gruppensieger und die 4 Punktbesten in den Play-Offs um den Gesamtsieg.
- 5) Dabei werden die Sieger der jeweiligen Gruppen auf die Plätze 1-4 gesetzt. Der Gruppensieger mit den meisten Punkten auf Platz 1 usw. bis Platz 4. Die weiteren Viertelfinalisten werden von den Teams belegt die nach den Abschlusstabellen die meisten Punkte erzielt haben. Das kann also durchaus sein, dass aus einer Gruppe alle 4 Vereine weiterkommen. Der schlechteste dieser 4 spielt gegen den besten Gruppensieger usw. So kann es auch vorkommen, dass im Viertelfinale zwei Mannschaften aufeinander treffen die bereits in der Vorrunde gegeneinander gespielt haben.
- 6) In den Play-Offs wird das Verfahren Best-of-Seven gespielt. Der Verein der zuerst 4 Siege geschafft hat gewinnt das Play-Off und steigt auf.
- 7) Dabei spielt der Sieger einer Gruppe zuerst 2 mal im eigenen Stadion, danach zweimal auswärts, einmal daheim, einmal auswärts und Spiel 7 wird auf jedenfall im Stadion eines Gruppensiegers ausgetragen.
- 8) In der nächsten Runde spielt der Sieger der PlayOffs 1 gegen den Sieger der PlayOffs 4. Entsprechend 2-3. Auch hier das gleiche Verfahren Best-of-Seven. Partienansetzung siehe Punkt 6 und 7; Jedes Play-Off Spiel hat einen Sieger. Steht es nach 90 Minuten Unentschieden kommt zuerst eine Verlängerung und im Anschluß ein Elfmeterschiessen.
- 9) Um den Gesamtsieg spielt dann der Sieger der PlayOffs (1-4) gegen den Gewinner der PlayOffs (2-3). Dabei spielt der Sieger der PlayOffs (1-4) bei den Best-of-Seven zuerst zweimal im eigenen Stadion, danach 3 mal auswärts und anschließend zweimal daheim.
- 10) Prämien: Während der normalen Saison bekommt ein Team 1 WP pro Runde, für jeden Sieg gibt es 0,5 WP, Unentschieden 0,25 WP. An Geld bekommt jeder Verein pro Runde 50 kkj. Für einen Sieg 40 kkj und für ein Unentschieden 10 kkj.
- 11) Es darf maximal 1,0 WP mit in die nächsten Runde genommen werden.
- 12) In den Play-Offs bekommt der Sieger der Best-of-Seven Serie 1 WP der Verlierer 100 kkj. Spielprämien entfallen. Der Sieger der Finalplay-Offs bekommt 1,5 WP der Verlierer 200 kkj.
- 13) Ein Talent benötigt 6 Spiele um eingespielt zu sein. Fremdqualifikationen werden nach 10 Spielen in einer fremden Reihe erreicht.
- 14) In den Gruppenspielen: Gelbe Karten zählen 3 DP, Rote Karten 10 DP
- 15) In den Gruppenspielen: Am Ende der normalen Saison, also vor den Play-Offs werden alle DP gelöscht. Sperren die aus der letzten Runde resultieren, zählen für die neue Saison.
- 16) In den Play-Offs: Gelbe Karten zählen 5 DP, Rote Karten 10 DP. Diese werden am Ende der Play-Offs gestrichen und zählen nicht für die neue Saison. Natürlich zählen Sperren solange bis alle Play-Off-Spiele vorbei sind.
- 17) Ein Ausputzer darf ohne Verlust in der Verteidigung eingesetzt werden. Er kann die Qualifikation V erwerben, wenn er 10 mal in der Verteidigung gespielt hat. Zählt eigentlich nur beim Nichtligaverkauf.
- 18) Es darf pro Reihe nur 1 Feldspieler eingesetzt werden.
- 19) Es gibt eine Transferliste, es gibt keine letzte Handelsrunde. Ein Spieler der in der letzten Runde auf die Transferliste gesetzt wird altert normal.
- 20) Private Handel sind bis zu den Ligaspielen der Runde 12 erlaubt.
- 21) Es gibt kein GM-Angebot, Spieler dürfen gemäß Regel 22-36 nach den Spielen gekauft werden.
- 22) Spieler von aufgelöste Mannschaften werden in Runde 1 der nächsten Saison auf dem GM-Markt nach Alterung angeboten um Ihnen das Weiterspielen zu ermöglichen.
- 23) Eine Mannschaft darf maximal 19 Spieler besitzen.
- 24) Es ist nicht möglich einen negativen Kontostand zu bekommen.
- 25) Es ist keine Pflicht Talente zu entdecken. **Bei einem NMR in Runde werden vom GM keine Talente entdeckt!**
- 26) Ein Verein darf maximal 3 Talente entdecken.
- 27) Ein Verein darf maximal 9 Talente besitzen.
- 28) Es gibt keinen Pokal.
- 29) Es ist möglich bedingte Einkäufe durchzuführen. Wenn ich eine Sperre habe möchte ich kaufen.
- 30) tT können bis max. 4 (Hintermannschaft) bzw. max. 5 (Feld) gekauft werden.

- 31) nT und Alter I Spieler können bis maximal Stufe 10 gekauft werden.
 32) Alter II Spieler können bis Stufe 8 gekauft werden.
 33) Alter III Spieler können weiterhin bis Stufe 6 gekauft werden.
 34) Fremdqualifikationen kosten 20 % mehr.
 35) Ein Torhüter oder Ausputzer kostet natürlich die doppelte Anzahl an kkj.
 36) Käufe ohne Name oder Kaufpreis werden nicht durchgeführt !!!!
 37) 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	298	296	294	292	290	288	286	284	282	280	pro	Stufe
Alter 0	HIM	250	248	246	244	242	240	238	236	234	232	230	pro	WP
Alter 1	Feld	250	246	242	238	234	230	226	224	220	216	212	pro	Stufe
Alter 1	HIM	200	197	194	191	188	185	182	179	176	173	170	pro	WP
Alter 2	Feld	160	158	156	154	152	150	148	146	144	142	140	pro	Stufe
Alter 2	HIM	130	128	126	124	122	120	118	116	114	112	110	pro	WP
Alter 3	Feld	120	118	116	114	112	110	108	106	104	102	100	pro	Stufe
Alter 3	HIM	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	pro	WP

Runde		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	PO		
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	278	276	274	272	270	268	266	264	262	260	250	pro	Stufe
Alter 0	HIM	228	226	224	222	220	218	216	214	212	210	200	pro	WP
Alter 1	Feld	208	204	200	196	192	188	184	180	176	170	160	pro	Stufe
Alter 1	HIM	167	164	161	158	155	152	149	146	143	140	130	pro	WP
Alter 2	Feld	138	136	134	132	130	128	126	124	122	120	110	pro	Stufe
Alter 2	HIM	108	106	104	100	98	96	94	92	90	88	80	pro	WP
Alter 3	Feld	98	96	94	92	90	88	86	84	82	80	70	pro	Stufe
Alter 3	HIM	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	70	pro	WP

Beispiele:

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: 1327 kkj.

Denkt dran auch tT zählen zu den 9 Talenten und den 19 Spielern.

Kommabeträge werden immer abgerundet.

- 38) Spieler können zum normalen Nichtligawert an die Nichtliga verkauft werden.
 39) Vor dem Altern muß der Verein 10 Feldspieler (keine tTs) und einen Torhüter Alle diese Spieler müssen das Alter 0-X besitzen.
 40) Bis 5000 kkj ist jeder Geldbetrag Steuerfrei, für jede 100 kkj über den 5000 wird von der Differenz zu 5000 kkj 2% Steuern genommen. Sprich bei einem Kapital von 6000 kkj zahlt der Verein 20% Steuern, also 200 kkj. Bei einem Kapital von 8000 zahlt der Verein 60%, also 1800 kkj und 10000 kkj sollte am Ende keiner auf seinem Konto haben ☺
 41) In jeder Saison werden die Mannschaften entsprechend Ihrem Handelswert auf die 4 Gruppen verteilt. So wird die Gruppe A mit Vereinen besetzt die vom Handelswert her die Plätze 1, 8, 9, 16 belegen, entsprechend die anderen Gruppen ; 2, 7, 10, 15, dann 3, 6, 11, 14 und schließlich 4, 5, 12, 13. Innerhalb der Gruppe werden diese 4 Mannschaften willkürlich auf die Nummern 1-4 verteilt.
 42) Spielernamen die wie ein bekannter Manager oder Spielleiter lauten sind 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.
 43) Spieler, die bereits in der Ewigen Spielerliste verewigt sind können kein zweites Mal bei einem Verein auftauchen. Ansonsten bekommen sie den Zusatz XY II
 44) Draft: Mit Beginn der Play-Offs beginnen auch die Drafts.

- 45) Zugabgeformat. Am liebsten habe ich natürlich Teamchefausdrucke, und dann bitte alles untereinander in einer Datei, aber wichtig nur, dass alles in der angehängten Datei enthalten ist, bzw. wenn der Zug in die Mail reinkopiert wird, dort alles entsprechend aufgeteilt wird.
- 46) Fehler die entstehen gehen zu lasten der Spieler und können nach Rücksprache korrigiert werden.
- 47) Peter Drexler wird nicht mitspielen.
- 48) 16 Spieler werden zu Sondertarifen angeboten. Der letzte Platz der abgelaufenen Saison hat nun zuerst die Möglichkeit, einen dieser Spieler zu Nichtligapreisen zu erwerben. Danach geht es weiter mit Platz 15 usw. – Platz 9. Im Anschluss dürfen die Spieler der Verlierer aus der ersten Play Off wählen. Reihung nach Abschlusstabelle der normalen Saison usw. bis der amtierende Meister feststeht.
- Es ist auch möglich seinen Draft zu verkaufen. Dabei wird die Abschlusstabelle hinzugezogen. Sollte der beste Verein dem schlechtesten Verein den Draft abkaufen wollen, muss er minimal 100 kkj* Differenz der Platzierung bezahlen. Dies ist aber erst möglich nachdem alle Drafts beendet sind und feststeht, welcher Spieler zu welchem Verein wechselt, bzw. verpflichtet wird. Beispiel Platz 16 entscheidet sich für Spieler 9 T tT 2 und der Gewinner entscheidet sich für Spieler 16 S tT 1 so wäre es möglich, dass beide Vereine einen Privaten Handel abschliessen. Spieler 9 wandert von Platz 16 für 1500 kkj und Spieler 16 zu Platz 1.

Spieler die beim Draft erworben wurden sind in Ihrer ersten Saison nur durch private Handel mit anderen Draftspieler + Differenz aus Platzierung handelbar oder an die Nichtliga verkaufbar. In der darauf folgenden Saison werden sie wie normale Spieler behandelt.

Folgende Spieler befinden sich im Draft:

1)	VMS	X	8
2)	VS	X	8
3)	MS	X	4 (30 kkj/Spiel des Vereins in der normalen Saison, max 42)
4)	S	X	4 (0,1 WP/Spiel des Vereins in der normalen Saison, max 42)
5)	T	IV	5
6)	A	IV	5
7)	VMS	III	5
8)	VS	III	5
9)	T	tT	2
10)	A	tT	2
11)	S	tT	3
12)	M	tT	3
13)	V	tT	2
14)	S	tT	2
15)	M	tT	1
16)	S	tT	1

Diese Spieler kommen in Runde 0 der folgenden Saison zu Ihren neuen Vereinen

Spieltage	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Spiel 6	Spiel 7	Spiel 8
1	A1-A2	A3-A4	B1-B2	B3-B4	C1-C2	C3-C4	D1-D2	D3-D4
2	A2-A1	A4-A3	B2-B1	B4-B3	C2-C1	C4-C3	D2-D1	D4-D3
3	A1-A3	A2-A4	B1-B3	B2-B4	C1-C3	C2-C4	D1-D3	D2-D4
4	A3-A1	A4-A2	B3-B1	B4-B2	C3-C1	C4-C2	D3-D1	D4-D2
5	A1-A4	A2-A3	B1-B4	B2-B3	C1-C4	C2-C3	D1-D4	D2-D3
6	A4-A1	A3-A2	B4-B1	B3-B2	C4-C1	C3-C2	D4-D1	D3-D2
7	A1-B1	A2-B2	A3-B3	A4-B4	C1-D1	C2-D2	C3-D3	C4-D4
8	B1-A1	B2-A2	B3-A3	B4-A4	D1-C1	D2-C2	D3-C3	D4-C4
9	A1-B2	A2-B3	A3-B4	A4-B1	C1-D2	C2-D3	C3-D4	C4-D1
10	B2-A1	B3-A2	B4-A3	B1-A4	D2-C1	D3-C2	D4-C3	D1-C4
11	A1-B3	A2-B4	A3-B1	A4-B2	C1-D3	C2-D4	C3-D1	C4-D2
12	B3-A1	B4-A2	B1-A3	B2-A4	D3-C1	D4-C2	D1-C3	D2-C4
13	A1-B4	A2-B1	A3-B2	A4-B3	C1-D4	C2-D1	C3-D2	C4-D3
14	B4-A1	B1-A2	B2-A3	B3-A4	D4-C1	D1-C2	D2-C3	D3-C4
15	A1-A2	A3-A4	B1-B2	B3-B4	C1-C2	C3-C4	D1-D2	D3-D4
16	A2-A1	A4-A3	B2-B1	B4-B3	C2-C1	C4-C3	D2-D1	D4-D3
17	A1-A3	A2-A4	B1-B3	B2-B4	C1-C3	C2-C4	D1-D3	D2-D4
18	A3-A1	A4-A2	B3-B1	B4-B2	C3-C1	C4-C2	D3-D1	D4-D2
19	A1-A4	A2-A3	B1-B4	B2-B3	C1-C4	C2-C3	D1-D4	D2-D3
20	A4-A1	A3-A2	B4-B1	B3-B2	C4-C1	C3-C2	D4-D1	D3-D2
21	A1-C1	A2-C2	A3-C3	A4-C4	B1-D1	B2-D2	B3-D3	B4-D4
22	C1-A1	C2-A2	C3-A3	C4-A4	D1-B1	D2-B2	D3-B3	D4-B4
23	A1-C2	A2-C3	A3-C4	A4-C1	B1-D2	B2-D3	B3-D4	B4-D1
24	C2-A1	C3-A2	C4-A3	C1-A4	D2-B1	D3-B2	D4-B3	D1-B4
25	A1-C3	A2-C4	A3-C1	A4-C2	B1-D3	B2-D4	B3-D1	B4-D2
26	C3-A1	C4-A2	C1-A3	C2-A4	D3-B1	D4-B2	D1-B3	D2-B4
27	A1-C4	A2-C1	A3-C2	A4-C3	B1-D4	B2-D1	B3-D2	B4-D3
28	C4-A1	C1-A2	C2-A3	C3-A4	D4-B1	D1-B2	D2-B3	D3-B4
29	A1-A2	A3-A4	B1-B2	B3-B4	C1-C2	C3-C4	D1-D2	D3-D4
30	A2-A1	A4-A3	B2-B1	B4-B3	C2-C1	C4-C3	D2-D1	D4-D3
31	A1-A3	A2-A4	B1-B3	B2-B4	C1-C3	C2-C4	D1-D3	D2-D4
32	A3-A1	A4-A2	B3-B1	B4-B2	C3-C1	C4-C2	D3-D1	D4-D2
33	A1-A4	A2-A3	B1-B4	B2-B3	C1-C4	C2-C3	D1-D4	D2-D3
34	A4-A1	A3-A2	B4-B1	B3-B2	C4-C1	C3-C2	D4-D1	D3-D2
35	A1-D1	A2-D2	A3-D3	A4-D4	B1-C1	B2-C2	B3-C3	B4-C4
36	D1-A1	D2-A2	D3-A3	D4-A4	C1-B1	C2-B2	C3-B3	C4-B4
37	A1-D2	A2-D3	A3-D4	A4-D1	B1-C2	B2-C3	B3-C4	B4-C1
38	D2-A1	D3-A2	D4-A3	D1-A4	C2-B1	C3-B2	C4-B3	C1-B4
39	A1-D3	A2-D4	A3-D1	A4-D2	B1-C3	B2-C4	B3-C1	B4-C2
40	D3-A1	D4-A2	D1-A3	D2-A4	C3-B1	C4-B2	C1-B3	C2-B4
41	A1-D4	A2-D1	A3-D2	A4-D3	B1-C4	B2-C1	B3-C2	B4-C3
42	D4-A1	D1-A2	D2-A3	D3-A4	C4-B1	C1-B2	C2-B3	C3-B4

Sortieren der Erstplatzierten nach Punktwerten: 1 => A, 2 => B, 3 => C, 4 => D

	Spiel 1		Spiel 2		Spiel 3		Spiel 4	
PO1	Sieger A	Platz 8	Sieger B	Platz 7	Sieger C	Platz 6	Sieger D	Platz 5
PO2	Sieger A	Platz 8	Sieger B	Platz 7	Sieger C	Platz 6	Sieger D	Platz 5
PO3	Platz 8	Sieger A	Platz 7	Sieger B	Platz 6	Sieger C	Platz 5	Sieger D
PO4	Platz 8	Sieger A	Platz 7	Sieger B	Platz 6	Sieger C	Platz 5	Sieger D
PO5	Sieger A	Platz 8	Sieger B	Platz 7	Sieger C	Platz 6	Sieger D	Platz 5
PO6	Platz 8	Sieger A	Platz 7	Sieger B	Platz 6	Sieger C	Platz 5	Sieger D
PO7	Sieger A	Platz 8	Sieger B	Platz 7	Sieger C	Platz 6	Sieger D	Platz 5
	Spiel A:				Spiel B:			
PO8	Sieger Spiel 1		Sieger Spiel 4		Sieger Spiel 2		Sieger Spiel 3	
PO9	Sieger Spiel 1		Sieger Spiel 4		Sieger Spiel 2		Sieger Spiel 3	
PO10	Sieger Spiel 4		Sieger Spiel 1		Sieger Spiel 3		Sieger Spiel 2	
PO11	Sieger Spiel 4		Sieger Spiel 1		Sieger Spiel 3		Sieger Spiel 2	
PO12	Sieger Spiel 1		Sieger Spiel 4		Sieger Spiel 2		Sieger Spiel 3	
PO13	Sieger Spiel 4		Sieger Spiel 1		Sieger Spiel 3		Sieger Spiel 2	
PO14	Sieger Spiel 1		Sieger Spiel 4		Sieger Spiel 2		Sieger Spiel 3	

Finale:

Sieger Spiel A
Sieger Spiel A
Sieger Spiel B
Sieger Spiel B
Sieger Spiel B
Sieger Spiel A
Sieger Spiel A

Sieger Spiel B
Sieger Spiel B
Sieger Spiel A
Sieger Spiel A
Sieger Spiel A
Sieger Spiel B
Sieger Spiel B

Rundeeinteilung

Runde	Spieltag	Spieltag	Heimvorteil
1	1.Spieltag (Eigene Gr.)	2.Spieltag (Eigene Gr.)	6
2	3.Spieltag (Eigene Gr.)	4.Spieltag (Eigene Gr.)	6
3	5.Spieltag (Eigene Gr.)	6.Spieltag (Eigene Gr.)	6
4	7.Spieltag (Fremde Gr.)	8.Spieltag (Fremde Gr.)	7
5	9.Spieltag (Fremde Gr.)	10.Spieltag (Fremde Gr.)	7
6	11.Spieltag (Fremde Gr.)	12.Spieltag (Fremde Gr.)	7
7	13.Spieltag (Fremde Gr.)	14.Spieltag (Fremde Gr.)	7
8	15.Spieltag (Eigene Gr.)	16.Spieltag (Eigene Gr.)	6
9	17.Spieltag (Eigene Gr.)	18.Spieltag (Eigene Gr.)	6
10	19.Spieltag (Eigene Gr.)	20.Spieltag (Eigene Gr.)	6
11	21.Spieltag (Fremde Gr.)	22.Spieltag (Fremde Gr.)	7
12	23.Spieltag (Fremde Gr.)	24.Spieltag (Fremde Gr.)	7
13	25.Spieltag (Fremde Gr.)	26.Spieltag (Fremde Gr.)	7
14	27.Spieltag (Fremde Gr.)	28.Spieltag (Fremde Gr.)	7
15	29.Spieltag (Eigene Gr.)	30.Spieltag (Eigene Gr.)	6
16	31.Spieltag (Eigene Gr.)	32.Spieltag (Eigene Gr.)	6
17	33.Spieltag (Eigene Gr.)	34.Spieltag (Eigene Gr.)	6
18	35.Spieltag (Fremde Gr.)	36.Spieltag (Fremde Gr.)	7
19	37.Spieltag (Fremde Gr.)	38.Spieltag (Fremde Gr.)	7
20	39.Spieltag (Fremde Gr.)	40.Spieltag (Fremde Gr.)	7
21	41.Spieltag (Fremde Gr.)	42.Spieltag (Fremde Gr.)	7

PlayOffs	1.Spiel	2.Spiel	8
----------	---------	---------	---

1.Runde	3.Spiel	4.Spiel	8
	5. Spiel (Evtl.)	6.Spiel (Evtl.)	8
	7. Spiel (Evtl.)		8
PlayOffs	1.Spiel	2.Spiel	8
2.Runde	3.Spiel	4.Spiel	8
	5. Spiel (Evtl.)	6.Spiel (Evtl.)	8
	7. Spiel (Evtl.)		8
PlayOffs	1.Spiel	2.Spiel	8
Finalerunde	3.Spiel	4.Spiel	8
	5. Spiel (Evtl.)	6.Spiel (Evtl.)	8
	7. Spiel (Evtl.)		8

49) Aufbaubedingungen:

Jeder Verein bekommt 16000 Startkapital zu Verfügung mit denen er sein Team aufbauen darf. Preise für Spieler gelten wie in Runde 1. Geld welches er nicht benötigt wird seinem Konto gutgeschrieben
 Jeder Verein muss 10 einsatzfähige Feldspieler > 0 und einen Torhüter Stärke > 0 zu Beginn haben. Es ist möglich Spieler jeden Alters zu kaufen, allerdings darf man maximal 4 Spieler gleichen Alters aufbauen.

Zu Runde 1 bekommt jeder Verein 1 Trainings WP und 0 kkj + Rest vom Startkapital.

50) ZAT wird alle 2 Wochen sein, in der Play-Off Phase 1 Woche. Am ZAT-Tag müssen alle Züge bis 20 Uhr beim Spielleiter eintreffen. Züge die zu spät kommen können unter Umständen noch berücksichtigt werden, sofern mit der Auswertung noch nicht begonnen wurde.