



INHALT

Seite

Redaktion	2
Spielermarkt	3
Spielerpläne	4
Pokal	10
Teamdaten	11
Ewige Rangliste	14
Ehrentafel	15
UNITED-Regeln Saison 2006/2007	16
Handball	26

ZAT Do 17.01.08 12.00 Uhr nächster Erscheinungstermin: 07.02.08

ViSdP: Detlef Kamlah, Köpfler 35, 76228 Karlsruhe, Fon: 0721/450034
 Fax: 0721/4763056, E-mail: Detlef.Kamlah@inka.de

Hallo zusammen!

im Januar 2008

Zuerst wünsche ich Euch ein tolles neues Jahr mit viel Glück, Gesundheit und alles, was Ihr Euch selber wünscht. Der Saisonübergang hat sich viel aufwendiger gestaltet als ich kalkuliert hatte. Da musste ich noch einiges programmieren damit auch alle Daten sauber in die neue saison übernommen werden. Und dann war doch einiger Weihnachtsstress zu verkraften. Daher hat es jetzt so lange gedauert. Aber jetzt geht's los.

An den Regeln hat sich nichts geändert, nur die Sperren für gelbe Karten (gelbrote Karten zählen als zwei gelbe Karten) werden auf das vormalige Niveau verschärft. Die Regeln sind beigefügt.

Bis auf den FC LP sind alle Teams besetzt. Also werde ich als GM das Team weiterführen. Dazu werde ich drei neue Talente entdecken und das Team im Standard führen bis sich ein Manager findet. Das heißt auch, dass ich für dieses Team keine Gebote am Spielermarkt abgeben werde und nur unbrauchbare Spieler an die NL verkaufe.

Der Saisonbegleiter enthält wie immer mein Spielerangebot für die gesamte Saison, die ersten Angebote auf der Transferliste (heuer gibt es keine), die Spielpläne, die Rahmendaten zu den Teams, die ewige Rangliste (ein dickes Dankeschön an Michael Lesnik!) mit Ehrentafel, die Pokalauslosung und die Spielregeln Bitte prüft wie in jedem Jahr die Angaben zu Euren Daten wie Adresse, E-Mail Adressen etc. und teilt mir Änderungen mit.

Was hat sich geändert? Eigentlich nur zwei Teamnamen: Aus Hogwartser Soccer Club wird Hogwarts Soccer Club und aus Blau-Schwarz Saitenhieb wird Vienna District. Die Warteliste ist leer, ich suche also Kandidaten, vorrangig erst mal für den FC LP. Macht daher ordentlich Propaganda. Ein Kandidat sollte sich persönlich (per Post oder per Telefon/ email) bei mir melden.

Herzlichen Dank an alle Spender des Saisonbeitrages. Nach wie vor wünsche ich mir Eure Aufstellungen am liebsten per Fax, ansonsten per Post oder E-Mail. Ein Fax ist für mich der geringste Aufwand, da brauche ich nichts öffnen und nichts ausdrucken. Per E-Mail sollte ein Zug eine Textdatei, Word-, pdf- oder Excel-Datei sein. Bilder (.jpg) sind ungeschickt, zumal wenn sie mehrere Seiten umfassen. Bitte schickt mir Formulare ohne Schnickschnack wie farbige oder in Graustufen eingefärbte Flächen. Da ich Eure Formulare ausdrücke, kostet mich das unnötigerweise entweder viel teure Tinte oder viel Zeit, die Farbe zu entfernen. Wenn jemand ob seines Formulars unsicher ist, dann bitte ich um Abstimmung.

Im Laufe der Saison werde ich die Statistik sukzessive ausweiten. Eine Statistik der abgelaufenen Saison wird dann auch mal dabei sein, lasst Euch überraschen.

So, ich hoffe, dass ich den fünfwöchigen Rhythmus möglichst gut einhalte. Ich weiß, dass ich es nicht immer schaffen werde, also seid nicht böse, wenn es mal nicht so gut klappt. Ich wünsche Euch eine gute und spannende Saison.

Zum nächsten ZAT (Do 17.01.08) erwarte ich:

- Aufstellungen Pokalspiel 1. Runde (HV: 6 WP), auch für die Amateurligen
- Aufstellungen 1. + 2. Spieltag (HV: 6 WP)
- Fehlermeldung, falls bei den Adressen etwas nicht stimmt!

Tschüss, Euer

Detlef

Spielermarkt

An dieser Stelle wieder das GM-Spielerangebot für die gesamte Saison. Ihr könnt in dieser Runde (zum nächsten ZAT) auf die Spieler für Runde 1 bieten. In der letzten Spalte habe ich die NL-Werte angeben:

Runde 1

Nr	Pos,Alter,Stufe	Sondereigenschaften	NL-Wert
S01	(A,II,8)	[1]	960
S02	(S,nT,2)	>11	200
S03	(VMS,III,11)		528
S04	(V,I,7)	>11	560
S05	(VM,II,10)		660
S06	(MS,II,8)	>12 [0,5]	528

Runde 2

S07	(VMS,IV,10)		240
S08	(V,nT,3)		300
S09	(MS,I,9)	>11 (5)	792
S10	(T,I,6)	[1,5]	960
S11	(M,III,10)	>11 [-0,5]	400
S12	(S,II,9)		540

Runde 3

S13	(VMS,II,12)		864
S14	(A,nT,3)	[1,5]	600
S15	(M,X,13)	4xV 4xS	0
S16	(S,IV,10)	>11	200
S17	(VM,I,7)	>9 [0]	616
S18	(V,III,9)	>12 [0,5]	360

Runde 4

S19	(VS,III,11)	>12 [0,5]	484
S20	(T,IV,9)	>11 [1]	360
S21	(VS,I,10)	(3)	880
S22	(MS,II,12)	3xV	792
S23	(M,IX,9)	[-1]	0
S24	(VMS,II,10)	[0]	720

Runde 5

Nr	Pos,Alter,Stufe	Sondereigenschaften	NL-Wert
S25	(VS,I,7)	>12 [0,5] (4)	616
S26	(T,tT,4)		960
S27	(V,II,11)	3xM	660
S28	(VM,IV,12)		264
S29	(S,nT,5)		500
S30	(M,III,10)	>13 [0,5] 4xV	400

Runde 6

S31	(M,III,10)	[-0,5] 4xS	400
S32	(VS,I,8)	>11 [0,5]	704
S33	(S,IV,10)		200
S34	(A,III,10)		800
S35	(VMS,I,11)		1056
S36	(VM,II,11)	[0]	726

Runde 7

S37	(V,nT,6)	[0,5]	600
S38	(MS,II,9)	>12	594
S39	(M,I,10)	>11 [0,5] 3xV	800
S40	(S,III,11)	>12 [1,5]	440
S41	(V,II,6)	>6 [-1]	360
S42	(VMS,V,12)	>13	0

Runde 8

S43	(VMS,II,11)	>13 [0,5]	792
S44	(VMS,III,9)	>11 [-0,5]	432
S45	(V,I,11)	[0] 4xM 4xS	880

Erläuterungen: >: trainierbar bis Stufe; []: dauerhaft erforderliche Trainings-WPs bei Abweichungen von der Norm; (): Zahl der gesperrten Spiele; 4x...: Spieler hat schon viermal auf Position ... gespielt. In der letzten Spalte stehen die Nichtliga-Werte der Spieler (=Mindestgebote).

Transfermarkt

Angebote Runde 1: Es liegen keine Angebote vor

Nr	Eigenschaften	Name (wie oft auf Tfl)- alter Verein	1. Gebot	2. Gebot
----	---------------	--------------------------------------	----------	----------

Hinrunde Saison 2008/2009

1. Spieltag

Lordshire Rangers	- Les Vins de France
Stammtisch 10 Forn	- SV Lausitzer Exilbaden
Avantgarde Dreamers	- Straaßenjungs Karlsruhe
Hopp Schwyz	- Aristocats '89
Weinbeißer AOC	- United Byte
Spvgg. Talkshow	- Schwabenpeile

2. Spieltag

Schwabenpeile	- Weinbeißer AOC
United Byte	- Spvgg. Talkshow
Straaßenjungs Karlsruhe	- Hopp Schwyz
Aristocats '89	- Avantgarde Dreamers
SV Lausitzer Exilbaden	- Lordshire Rangers
Les Vins de France	- Stammtisch 10 Forn

3. Spieltag

Lordshire Rangers	- Spvgg. Talkshow
Stammtisch 10 Forn	- Aristocats '89
Avantgarde Dreamers	- SV Lausitzer Exilbaden
Hopp Schwyz	- United Byte
Weinbeißer AOC	- Straaßenjungs Karlsruhe
Les Vins de France	- Schwabenpeile

4. Spieltag

Schwabenpeile	- Hopp Schwyz
United Byte	- Avantgarde Dreamers
Straaßenjungs Karlsruhe	- Stammtisch 10 Forn
Aristocats '89	- Lordshire Rangers
SV Lausitzer Exilbaden	- Les Vins de France
Spvgg. Talkshow	- Weinbeißer AOC

5. Spieltag

Lordshire Rangers	- Straaßenjungs Karlsruhe
Stammtisch 10 Forn	- United Byte
Avantgarde Dreamers	- Schwabenpeile
Hopp Schwyz	- Weinbeißer AOC
SV Lausitzer Exilbaden	- Aristocats '89
Les Vins de France	- Spvgg. Talkshow

6. Spieltag

Schwabenpeile	- Stammtisch 10 Forn
United Byte	- Lordshire Rangers
Straaßenjungs Karlsruhe	- SV Lausitzer Exilbaden
Aristocats '89	- Les Vins de France
Weinbeißer AOC	- Avantgarde Dreamers
Spvgg. Talkshow	- Hopp Schwyz

7. Spieltag

Lordshire Rangers	- Weinbeißer AOC
Stammtisch 10 Forn	- Hopp Schwyz
Avantgarde Dreamers	- Spvgg. Talkshow
Aristocats '89	- United Byte
SV Lausitzer Exilbaden	- Schwabenpeile
Les Vins de France	- Straaßenjungs Karlsruhe

8. Spieltag

Schwabenpeile	- Lordshire Rangers
United Byte	- Les Vins de France
Straaßenjungs Karlsruhe	- Aristocats '89
Hopp Schwyz	- Avantgarde Dreamers
Weinbeißer AOC	- SV Lausitzer Exilbaden
Spvgg. Talkshow	- Stammtisch 10 Forn

9. Spieltag

Lordshire Rangers	- Hopp Schwyz
Stammtisch 10 Forn	- Avantgarde Dreamers
Straaßenjungs Karlsruhe	- United Byte
Aristocats '89	- Schwabenpeile
SV Lausitzer Exilbaden	- Spvgg. Talkshow
Les Vins de France	- Weinbeißer AOC

10. Spieltag

Schwabenpeile	- Straaßenjungs Karlsruhe
United Byte	- SV Lausitzer Exilbaden
Avantgarde Dreamers	- Lordshire Rangers
Hopp Schwyz	- Les Vins de France
Weinbeißer AOC	- Stammtisch 10 Forn
Spvgg. Talkshow	- Aristocats '89

11. Spieltag

Lordshire Rangers	- Stammtisch 10 Forn
United Byte	- Schwabenpeile
Straaßenjungs Karlsruhe	- Spvgg. Talkshow
Aristocats '89	- Weinbeißer AOC
SV Lausitzer Exilbaden	- Hopp Schwyz
Les Vins de France	- Avantgarde Dreamers

Rückrunde Saison 2008/2009

12. Spieltag

Schwabenpfeile - Spvgg. Talkshow
United Byte - Weinbeißer AOC
Straaßenjungs Karlsruhe - Avantgarde Dreamers
Aristocats '89 - Hopp Schwyz
SV Lausitzer Exilbaden - Stammtisch 10 Forn
Les Vins de France - Lordshire Rangers

13. Spieltag

Lordshire Rangers - SV Lausitzer Exilbaden
Stammtisch 10 Forn - Les Vins de France
Avantgarde Dreamers - Aristocats '89
Hopp Schwyz - Straaßenjungs Karlsruhe
Weinbeißer AOC - Schwabenpfeile
Spvgg. Talkshow - United Byte

14. Spieltag

Schwabenpfeile - Les Vins de France
United Byte - Hopp Schwyz
Straaßenjungs Karlsruhe - Weinbeißer AOC
Aristocats '89 - Stammtisch 10 Forn
SV Lausitzer Exilbaden - Avantgarde Dreamers
Spvgg. Talkshow - Lordshire Rangers

15. Spieltag

Lordshire Rangers - Aristocats '89
Stammtisch 10 Forn - Straaßenjungs Karlsruhe
Avantgarde Dreamers - United Byte
Hopp Schwyz - Schwabenpfeile
Weinbeißer AOC - Spvgg. Talkshow
Les Vins de France - SV Lausitzer Exilbaden

16. Spieltag

Schwabenpfeile - Avantgarde Dreamers
United Byte - Stammtisch 10 Forn
Straaßenjungs Karlsruhe - Lordshire Rangers
Aristocats '89 - SV Lausitzer Exilbaden
Weinbeißer AOC - Hopp Schwyz
Spvgg. Talkshow - Les Vins de France

17. Spieltag

Lordshire Rangers - United Byte
Stammtisch 10 Forn - Schwabenpfeile
Avantgarde Dreamers - Weinbeißer AOC
Hopp Schwyz - Spvgg. Talkshow
SV Lausitzer Exilbaden - Straaßenjungs Karlsruhe
Les Vins de France - Aristocats '89

18. Spieltag

Schwabenpfeile - SV Lausitzer Exilbaden
United Byte - Aristocats '89
Straaßenjungs Karlsruhe - Les Vins de France
Hopp Schwyz - Stammtisch 10 Forn
Weinbeißer AOC - Lordshire Rangers
Spvgg. Talkshow - Avantgarde Dreamers

19. Spieltag

Lordshire Rangers - Schwabenpfeile
Stammtisch 10 Forn - Spvgg. Talkshow
Avantgarde Dreamers - Hopp Schwyz
Aristocats '89 - Straaßenjungs Karlsruhe
SV Lausitzer Exilbaden - Weinbeißer AOC
Les Vins de France - United Byte

20. Spieltag

Schwabenpfeile - Aristocats '89
United Byte - Straaßenjungs Karlsruhe
Avantgarde Dreamers - Stammtisch 10 Forn
Hopp Schwyz - Lordshire Rangers
Weinbeißer AOC - Les Vins de France
Spvgg. Talkshow - SV Lausitzer Exilbaden

21. Spieltag

Lordshire Rangers - Avantgarde Dreamers
Stammtisch 10 Forn - Weinbeißer AOC
Straaßenjungs Karlsruhe - Schwabenpfeile
Aristocats '89 - Spvgg. Talkshow
SV Lausitzer Exilbaden - United Byte
Les Vins de France - Hopp Schwyz

22. Spieltag

Schwabenpfeile - United Byte
Stammtisch 10 Forn - Lordshire Rangers
Avantgarde Dreamers - Les Vins de France
Hopp Schwyz - SV Lausitzer Exilbaden
Weinbeißer AOC - Aristocats '89
Spvgg. Talkshow - Straaßenjungs Karlsruhe

Hinrunde Saison 2008/2009

1. Spieltag

DREAMTEAM 95 - Vienna District
 Slapshot United - Fantasy & SF C
 Caramba - BSG Eenergcity
 Union Alte Herren - FC Gallien 86
 Karlsruher All Stars - FC Netzroller 88
 Augsburg Allstars - Watschelclub Entenhausen

2. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - Karlsruher All Stars
 FC Netzroller 88 - Augsburg Allstars
 BSG Eenergcity - Union Alte Herren
 FC Gallien 86 - Caramba
 Fantasy & SF C - DREAMTEAM 95
 Vienna District - Slapshot United

3. Spieltag

DREAMTEAM 95 - Augsburg Allstars
 Slapshot United - FC Gallien 86
 Caramba - Fantasy & SF C
 Union Alte Herren - FC Netzroller 88
 Karlsruher All Stars - BSG Eenergcity
 Vienna District - Watschelclub Entenhausen

4. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - Union Alte Herren
 FC Netzroller 88 - Caramba
 BSG Eenergcity - Slapshot United
 FC Gallien 86 - DREAMTEAM 95
 Fantasy & SF C - Vienna District
 Augsburg Allstars - Karlsruher All Stars

5. Spieltag

DREAMTEAM 95 - BSG Eenergcity
 Slapshot United - FC Netzroller 88
 Caramba - Watschelclub Entenhausen
 Union Alte Herren - Karlsruher All Stars
 Fantasy & SF C - FC Gallien 86
 Vienna District - Augsburg Allstars

6. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - Slapshot United
 FC Netzroller 88 - DREAMTEAM 95
 BSG Eenergcity - Fantasy & SF C
 FC Gallien 86 - Vienna District
 Karlsruher All Stars - Caramba
 Augsburg Allstars - Union Alte Herren

7. Spieltag

DREAMTEAM 95 - Karlsruher All Stars
 Slapshot United - Union Alte Herren
 Caramba - Augsburg Allstars
 FC Gallien 86 - FC Netzroller 88
 Fantasy & SF C - Watschelclub Entenhausen
 Vienna District - BSG Eenergcity

8. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - DREAMTEAM 95
 FC Netzroller 88 - Vienna District
 BSG Eenergcity - FC Gallien 86
 Union Alte Herren - Caramba
 Karlsruher All Stars - Fantasy & SF C
 Augsburg Allstars - Slapshot United

9. Spieltag

DREAMTEAM 95 - Union Alte Herren
 Slapshot United - Caramba
 BSG Eenergcity - FC Netzroller 88
 FC Gallien 86 - Watschelclub Entenhausen
 Fantasy & SF C - Augsburg Allstars
 Vienna District - Karlsruher All Stars

10. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - BSG Eenergcity
 FC Netzroller 88 - Fantasy & SF C
 Caramba - DREAMTEAM 95
 Union Alte Herren - Vienna District
 Karlsruher All Stars - Slapshot United
 Augsburg Allstars - FC Gallien 86

11. Spieltag

DREAMTEAM 95 - Slapshot United
 FC Netzroller 88 - Watschelclub Entenhausen
 BSG Eenergcity - Augsburg Allstars
 FC Gallien 86 - Karlsruher All Stars
 Fantasy & SF C - Union Alte Herren
 Vienna District - Caramba

Rückrunde Saison 2008/2009

12. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - Augsburg Allstars
FC Netzroller 88 - Karlsruher All Stars
BSG Enercity - Caramba
FC Gallien 86 - Union Alte Herren
Fantasy & SF C - Slapshot United
Vienna District - DREAMTEAM 95

13. Spieltag

DREAMTEAM 95 - Fantasy & SF C
Slapshot United - Vienna District
Caramba - FC Gallien 86
Union Alte Herren - BSG Enercity
Karlsruher All Stars - Watschelclub Entenhausen
Augsburg Allstars - FC Netzroller 88

14. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - Vienna District
FC Netzroller 88 - Union Alte Herren
BSG Enercity - Karlsruher All Stars
FC Gallien 86 - Slapshot United
Fantasy & SF C - Caramba
Augsburg Allstars - DREAMTEAM 95

15. Spieltag

DREAMTEAM 95 - FC Gallien 86
Slapshot United - BSG Enercity
Caramba - FC Netzroller 88
Union Alte Herren - Watschelclub Entenhausen
Karlsruher All Stars - Augsburg Allstars
Vienna District - Fantasy & SF C

16. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - Caramba
FC Netzroller 88 - Slapshot United
BSG Enercity - DREAMTEAM 95
FC Gallien 86 - Fantasy & SF C
Karlsruher All Stars - Union Alte Herren
Augsburg Allstars - Vienna District

17. Spieltag

DREAMTEAM 95 - FC Netzroller 88
Slapshot United - Watschelclub Entenhausen
Caramba - Karlsruher All Stars
Union Alte Herren - Augsburg Allstars
Fantasy & SF C - BSG Enercity
Vienna District - FC Gallien 86

18. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - Fantasy & SF C
FC Netzroller 88 - FC Gallien 86
BSG Enercity - Vienna District
Union Alte Herren - Slapshot United
Karlsruher All Stars - DREAMTEAM 95
Augsburg Allstars - Caramba

19. Spieltag

DREAMTEAM 95 - Watschelclub Entenhausen
Slapshot United - Augsburg Allstars
Caramba - Union Alte Herren
FC Gallien 86 - BSG Enercity
Fantasy & SF C - Karlsruher All Stars
Vienna District - FC Netzroller 88

20. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - FC Gallien 86
FC Netzroller 88 - BSG Enercity
Caramba - Slapshot United
Union Alte Herren - DREAMTEAM 95
Karlsruher All Stars - Vienna District
Augsburg Allstars - Fantasy & SF C

21. Spieltag

DREAMTEAM 95 - Caramba
Slapshot United - Karlsruher All Stars
BSG Enercity - Watschelclub Entenhausen
FC Gallien 86 - Augsburg Allstars
Fantasy & SF C - FC Netzroller 88
Vienna District - Union Alte Herren

22. Spieltag

Watschelclub Entenhausen - FC Netzroller 88
Slapshot United - DREAMTEAM 95
Caramba - Vienna District
Union Alte Herren - Fantasy & SF C
Karlsruher All Stars - FC Gallien 86
Augsburg Allstars - BSG Enercity

Hinrunde Saison 2008/2009

1. Spieltag

LeMans-Racer	- Galaxo Gang
Bertis Buben	- Centre Ville ´Checkers
Hogwarts Soccer Club	- Wilde Horde 87
FC LP	- Winnie's Spottclub
Fantasy Heroes	- Schlappe 11
Wrestling Stars	- Pasta Italiana

2. Spieltag

Pasta Italiana	- Fantasy Heroes
Schlappe 11	- Wrestling Stars
Wilde Horde 87	- FC LP
Winnie's Spottclub	- Hogwarts Soccer Club
Centre Ville ´Checkers	- LeMans-Racer
Galaxo Gang	- Bertis Buben

3. Spieltag

LeMans-Racer	- Wrestling Stars
Bertis Buben	- Winnie's Spottclub
Hogwarts Soccer Club	- Centre Ville ´Checkers
FC LP	- Schlappe 11
Fantasy Heroes	- Wilde Horde 87
Galaxo Gang	- Pasta Italiana

4. Spieltag

Pasta Italiana	- FC LP
Schlappe 11	- Hogwarts Soccer Club
Wilde Horde 87	- Bertis Buben
Winnie's Spottclub	- LeMans-Racer
Centre Ville ´Checkers	- Galaxo Gang
Wrestling Stars	- Fantasy Heroes

5. Spieltag

LeMans-Racer	- Wilde Horde 87
Bertis Buben	- Schlappe 11
Hogwarts Soccer Club	- Pasta Italiana
FC LP	- Fantasy Heroes
Centre Ville ´Checkers	- Winnie's Spottclub
Galaxo Gang	- Wrestling Stars

6. Spieltag

Pasta Italiana	- Bertis Buben
Schlappe 11	- LeMans-Racer
Wilde Horde 87	- Centre Ville ´Checkers
Winnie's Spottclub	- Galaxo Gang
Fantasy Heroes	- Hogwarts Soccer Club
Wrestling Stars	- FC LP

7. Spieltag

LeMans-Racer	- Fantasy Heroes
Bertis Buben	- FC LP
Hogwarts Soccer Club	- Wrestling Stars
Winnie's Spottclub	- Schlappe 11
Centre Ville ´Checkers	- Pasta Italiana
Galaxo Gang	- Wilde Horde 87

8. Spieltag

Pasta Italiana	- LeMans-Racer
Schlappe 11	- Galaxo Gang
Wilde Horde 87	- Winnie's Spottclub
FC LP	- Hogwarts Soccer Club
Fantasy Heroes	- Centre Ville ´Checkers
Wrestling Stars	- Bertis Buben

9. Spieltag

LeMans-Racer	- FC LP
Bertis Buben	- Hogwarts Soccer Club
Wilde Horde 87	- Schlappe 11
Winnie's Spottclub	- Pasta Italiana
Centre Ville ´Checkers	- Wrestling Stars
Galaxo Gang	- Fantasy Heroes

10. Spieltag

Pasta Italiana	- Wilde Horde 87
Schlappe 11	- Centre Ville ´Checkers
Hogwarts Soccer Club	- LeMans-Racer
FC LP	- Galaxo Gang
Fantasy Heroes	- Bertis Buben
Wrestling Stars	- Winnie's Spottclub

11. Spieltag

LeMans-Racer	- Bertis Buben
Schlappe 11	- Pasta Italiana
Wilde Horde 87	- Wrestling Stars
Winnie's Spottclub	- Fantasy Heroes
Centre Ville ´Checkers	- FC LP
Galaxo Gang	- Hogwarts Soccer Club

Rückrunde Saison 2008/2009

12. Spieltag

Pasta Italiana - Wrestling Stars
Schlappe 11 - Fantasy Heroes
Wilde Horde 87 - Hogwarts Soccer Club
Winnie's Spottclub - FC LP
Centre Ville ´Checkers - Bertis Buben
Galaxo Gang - LeMans-Racer

13. Spieltag

LeMans-Racer - Centre Ville ´Checkers
Bertis Buben - Galaxo Gang
Hogwarts Soccer Club - Winnie's Spottclub
FC LP - Wilde Horde 87
Fantasy Heroes - Pasta Italiana
Wrestling Stars - Schlappe 11

14. Spieltag

Pasta Italiana - Galaxo Gang
Schlappe 11 - FC LP
Wilde Horde 87 - Fantasy Heroes
Winnie's Spottclub - Bertis Buben
Centre Ville ´Checkers - Hogwarts Soccer Club
Wrestling Stars - LeMans-Racer

15. Spieltag

LeMans-Racer - Winnie's Spottclub
Bertis Buben - Wilde Horde 87
Hogwarts Soccer Club - Schlappe 11
FC LP - Pasta Italiana
Fantasy Heroes - Wrestling Stars
Galaxo Gang - Centre Ville ´Checkers

16. Spieltag

Pasta Italiana - Hogwarts Soccer Club
Schlappe 11 - Bertis Buben
Wilde Horde 87 - LeMans-Racer
Winnie's Spottclub - Centre Ville ´Checkers
Fantasy Heroes - FC LP
Wrestling Stars - Galaxo Gang

17. Spieltag

LeMans-Racer - Schlappe 11
Bertis Buben - Pasta Italiana
Hogwarts Soccer Club - Fantasy Heroes
FC LP - Wrestling Stars
Centre Ville ´Checkers - Wilde Horde 87
Galaxo Gang - Winnie's Spottclub

18. Spieltag

Pasta Italiana - Centre Ville ´Checkers
Schlappe 11 - Winnie's Spottclub
Wilde Horde 87 - Galaxo Gang
FC LP - Bertis Buben
Fantasy Heroes - LeMans-Racer
Wrestling Stars - Hogwarts Soccer Club

19. Spieltag

LeMans-Racer - Pasta Italiana
Bertis Buben - Wrestling Stars
Hogwarts Soccer Club - FC LP
Winnie's Spottclub - Wilde Horde 87
Centre Ville ´Checkers - Fantasy Heroes
Galaxo Gang - Schlappe 11

20. Spieltag

Pasta Italiana - Winnie's Spottclub
Schlappe 11 - Wilde Horde 87
Hogwarts Soccer Club - Bertis Buben
FC LP - LeMans-Racer
Fantasy Heroes - Galaxo Gang
Wrestling Stars - Centre Ville ´Checkers

21. Spieltag

LeMans-Racer - Hogwarts Soccer Club
Bertis Buben - Fantasy Heroes
Wilde Horde 87 - Pasta Italiana
Winnie's Spottclub - Wrestling Stars
Centre Ville ´Checkers - Schlappe 11
Galaxo Gang - FC LP

22. Spieltag

Pasta Italiana - Schlappe 11
Bertis Buben - LeMans-Racer
Hogwarts Soccer Club - Galaxo Gang
FC LP - Centre Ville ´Checkers
Fantasy Heroes - Winnie's Spottclub
Wrestling Stars - Wilde Horde 87

Eine neue Pokalrunde beginnt und alle sind wieder dabei, dazu 28 Amateure. 19 Manager haben insgesamt 52 Teams gemeldet. Vielen Dank für das große Interesse! Da nur 28 Plätze zur Verfügung stehen, muss ich leider 24 Meldungen per Los streichen. Also werden je Manager wieder höchstens 1 - 2 Pokalamateurteams ins Rennen gehen. Hier nun die neuen Paarungen für die erste Runde. Bei allen Amateurteams habe ich eine TeamNr. (Spalten Nr) eingetragen (z. B. 44). Gebt diese bei Eurer Aufstellung bitte mit an, das erleichtert mir die Arbeit.

Spiel	Heimteam	Nr	Auswärtsteam	Nr
1	Bertis Frauen	42	- Slapshot United	
2	Galaxo Gang		- Hogwarts Soccer Club	
3	TC Sigmundshall	38	- Hopp Schwyz	
4	Team Kirsty	55	- BSG eNG	62
5	BSG Amateure	61	- Les Vins de France	
6	Euro Connection	56	- Vienna District	
7	Königsborner SV	54	- Vienna Sweethearts	52
8	Augsburg Allstars		- Watschelclub Entenhausen	
9	Fantasy & SF C		- Straaßenjungs Karlsruhe	
10	Olli	64	- Wrestling Stars	
11	Centre Ville ´Checkers		- Avantgarde Dreamers	
12	RW Unna	53	- Karlsruher All Stars	
13	FC Gallien 86		- Schlappe 11	
14	Klinsis Truppe	48	- Mc Donalds	51
15	Union Alte Herren		- United Byte	
16	Die Roten	49	- BSG Enercity	
17	Fantasy Heroes		- Bertis Buben	
18	Garfield 01	57	- Caramba	
19	Harry	63	- Pasta Italiana	
20	FC Schachmatt	39	- Spvgg. Talkshow	
21	SV Lausitzer Exilbaden		- LeMans-Racer	
22	FC Sabrina	37	- Profikiller	59
23	Nirwana	43	- Felina 02	58
24	Harmlose Hoppelhasen	41	- FC Netzroller 88	
25	Buchwalds Abwehrrecken	60	- United Nations	47
26	United Freaks	46	- Winnie's Spottclub	
27	FC LP		- Stammtisch 10 Forn	
28	Wilde Horde 87		- DREAMTEAM 95	
29	Profibolzer	50	- Weinbeißer AOC	
30	Fantasy Heroes Amateure I	45	- Schwabenpfeile	
31	Harmlose Kaninchen	40	- Blaue Jungs	44
32	Aristocats '89		- Lordshire Rangers	

Ich habe die WP-Zahl der Amateure um 3 WP angehoben. Die Amateure haben jetzt 60 WPs und ggf. Heimvorteil von 6 WPs.

Ich wünsche allen Teams viel Erfolg auf der Suche nach dem Pokalsieger dieser Saison!

1. Liga

Lordshire Rangers: Dietmar Howe, Salzdetfurthstr. 9, 31515 Wunstorf, Tel.: 05031/3159, E-Mail: sagadi@gmx.de
12 Spieler: Außen, Det, Drömmel, Elbees, Hari, Linker, Mc Allister, Midfield, Pirmin, Schlacke, Schote, Vor Stopper

Schwabenpfeile: Michael Lesnik, Ulmenstr 53, 59423 Unna, Tel.: 02303/592129, E-Mail: mlesnik@gmx.de

11 Spieler: Äffle, Bettbronzer, Bruddlsupp, Fritzle, Granatedaggl, Hannewaggl, Lecksfiedle, Pferdle, Saukerle, Spätzle, Stinkerle

Stammtisch 10 Forn: Christian Kerl, Gehrbreiten 14, 37574 Einbeck, Tel.: 05562/464, E-Mail: C.Kerl@gmx.de

12 Spieler: Arschkrampe, Garfield, Grinsi Lach, Gutgelaunt, Holzwurm, Hospital Schwager, Kanisterkopf, Lach Felina, Psycho Steffi, Shuttel Steffi, Spietschi, Zappel Maus

United Byte: Benedikt Lickes, Bogenstr. 3, 47877 Willich, Tel.: ???, E-Mail: United@gmx.li

11 Spieler: Bernard, Bert Berlin, Dick, Drei, Greich, Jar Makromeer, Rehagel, Rettung, Sebastian Saeuerlich, Universell, Zidane

Avantgarde Dreamers: Michael Schröpl, Varusstr. 5, 65187 Wiesbaden, Tel.: 0611/843166, E-Mail: michael.schroepf@gmx.de

12 Spieler: Andy Latimer, Frank Bornemann, Huma, Ken Hensley, Kerry Livgren, Les Holroyd, Michael Rutherford, Nick Barrett, Pablo Weeber, Stephen Hackett, Steve Howe, Tord Lindman

Straßenjungs Karlsruhe: Lukas Grossmann, Buristrasse 8, CH-3006 Bern, Tel.: 0041/31/3513790, E-Mail: grossman@phil-fak.uni-duesseldorf.de

11 Spieler: Bigwig, Boah Ey!, Ei Potz!, Fred Colon, Maad Maxx, Mir doch egal, Nobby Nobbs, Samuel Mumm, Sebastian, Was soll's, Wen juckt's

Hopp Schwyz: Michael Hellige, Albert-Schweitzer-Weg 21, 33758 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: 05207/924087, E-Mail: michael.hellige@bertelsmann.de

11 Spieler: Bünzen, Coglio, Elgg, Gretliberg, Herrliberg, Hüttikon, Kippel, Megawatt, Mettmenstetten, Rifferswil, Tschappina

Aristocats '89: Oliver Werner, Weidestr. 26, 30453 Hannover, Tel.: 0511/2102020, E-Mail: o.werner@htp-tel.de

10 Spieler: Baguira, Berlioz, Blacky, Charlotte, Clarence, Jule, Samantha, Shirkan, Tony, Toulouse

Weinbeißer AOC: Heike und Helmut Ritter, Schlehenstr.41, 31515 Wunstorf, Tel.: 05031/75365, E-Mail: huhritter@t-online.de

12 Spieler: Barton Manor, Beli Pin, Diego de Almagro, Franco Farnese, La Tapie, Luigi Lestag, Nero D'Avola, Paullac Latour, R.Regent, Roter Sauser, St.Laurent, Y. Sirah

SV Lausitzer Exilbaden: Michael Simang, Neckarstr. 18, 76275 Ettlingen, Tel.: 07243/93198, E-Mail: michael.simang@web.de

12 Spieler: Badenblitz, Bertle, Bogatynia, Eifelimport, Friederike, Hradek nad Nisou, Krabat, Lausche jr., MyStar.com, Rübezahl, Schnäpp Chen, Trixi Bad

Spvgg. Talkshow: Mike Seier, Halferstein 8, 45277 Essen, Tel.: 0201/1259682, E-Mail: kontroff@aol.com

12 Spieler: Alexander Hold, Anke Engelke, Bärbel Schäfer, Branko Vukovic, Christian Möllmann, Elton, Oli P., Oli Pocher, Richter Engeland, Richter Wetzels, Ruth Herz, Ruth Moschner

Les Vins de France: Dirk Plojetz, Rintheimer Straße 52, 76131 Karlsruhe, Tel.: 0721/6272760, E-Mail: dirk.plojetz@gmx.de

12 Spieler: Abdul Trinknix, Betschgräbler, Burgunder, Cha-Bumm, Dino, Fischli, Hauwech, Pille, Pinot Noir, Roaldo Gomez, Weinperle, Willi Reblaus

2. Liga

DREAMTEAM 95: Ralf Arndt, Ole Burg 1, 37574 Einbeck, Tel.: 05561/72589, E-Mail: r.arndtralf@web.de

10 Spieler: Conny Fähre, Dennis Eshaltso, Eva N. Gelium, Glen de Wagen, Kamerun Dias, Mona Mour, Rainer Zufall, Rheuma Kai, Stan Zmaschine, Zeh Roberto

Watschelclub Entenhausen: Lukas Jahnk, Maarbachstr. 81, 53347 Alfter, Tel.: 0228/2428720, E-Mail: lukas@jahnk.de

13 Spieler: Alfons Alpia, Carl Barks, Ente, Franz Gans, Gundel Gaukeley, Gustav Gans, Lucius Lindt, Mike Milka, Picus, Rudi Rausch, Schwan, Sellericus, Sicus

Slapshot United: Andreas Krepper, Rheinstraße 85, 76275 Ettlingen, Tel.: 07243/15321, E-Mail: akrepper@gmx.de

11 Spieler: Dieter Roser, Hara Khiri, Ken Guruh, Konrad Schertel, Morgan Muffel, Paul Wagner, Peter Mader, Roman Tiker, Rudolf Bersner, Rudy van Vliegth, Valentin Grishenkov

FC Netzroller 88: Uwe Troschke, Idenser Str. 6, 31515 Wunstorf, Tel.: 05031/16053, E-Mail: horst-uwe.troschke@t-online.de

12 Spieler: Amelie, Anca, Goran, Gustavo, Lars, Nicolas, Rafael, Rainer, Roger, Stefan, Tommy, Ulli

Caramba: Till Pritzl, Im Kloth 10, 76228 Karlsruhe, Tel.: 0721/453730, E-Mail: till.pritzl@web.de

12 Spieler: Bastürk, Beugelbuddel, Bully, Drogba, Freis, Idefix, Marcellino, Naldo, Stinklurch, Sturkopp, Tigermänn, Titan

BSG Enercity: Andreas Gundlack, Deisterweg 12, 30890 Barsinghausen, Tel.: 05031/962587, E-Mail: andreas@gundlack.de

13 Spieler: David Gilmour, Gaswerk, Gigawatt, Heiner, Kraftwerk, Meister, Mike Holmes, Milliwatt, Positive Energie, Rainer, Terrawatt, Umspannwerk, Vadim

Union Alte Herren: Andre-C. Meisen, Großer Teichweg 2, 32361 Preußisch Oldendorf, Tel.: 05742/922611, E-Mail: andre-c.meisen@t-online.de

13 Spieler: Boah E., Byanca, Christian V., Gerald Asamoah, J. Scales, Jack Charlton, Lars, Lascivo, Mausebacke, Max Schmeling, Ober-Gurki, Perrin, Voll-Gurki

FC Gallien 86: Jörg Bade, König-Ludwig-Str. 12b, 31515 Wunstorf, Tel.: 05031/67246, E-Mail: j.badewuns@t-online.de

11 Spieler: Allesodernix, Astronomix, Haudraufnix, Lehmannix, Mertesackerfix, Schußfix, Spielfix, Superklonix, Tee-fürzweifix, Trickfix, Weißnix

Karlsruher All Stars: Michael Frenzel, Gussenbauergasse 2/13, A-1090 Wien, Tel.: 0043/1/9422683, E-Mail: Michael@18centers.de

11 Spieler: Ambiorix, Bob, Bobedeller, Die Mauer, Freis, Goalgetter, Gollum, Kosmopilot, Kronkorken, Lahm, Roque

Fantasy & SF C: Claus Neumann, Jakob-Urban-Str. 10, 64521 Groß-Gerau, Tel.: 06152/4498, E-Mail: cln@derball-ist-rund.net

11 Spieler: Atlan, Baal, Depression, Der Untergang, Kraftlos, Melancholie, Mutlos, Nihlathak, Saftlos, Schwermut, Tathar

Augsburg Allstars: Rainer Jahnk, Maarbachstr. 81, 53347 Alfter, Tel.: 0228/2428720, E-Mail: rainer@jahnk.de

11 Spieler: Frau Beierlein, Herr Dreipfennig, Kamel, Löwe, Lukilla, Meeriana, Onkel Guckaus, Pimpennell, Pips, Seelefant, Synkopia

Vienna District: Andreas Zöch, Ospelgasse 12-14/6/3, A- 1200 Wien, Tel.: 0043/1/21366/48, E-Mail: andreas.zoech@uniqa.at

11 Spieler: Ben Harper, Eric Clapton, Jack Bruce, Jeff Healey, Jimmy Vaughn, Johnny Winter, Lou Reed, Martin Barre, Ray Charles, Riley B. King, Robert Cray

3. Liga

LeMans-Racer: Andreas Degmayr, Wietzegegraben 7, 31319 Sehnde, Tel.: 05132/886930, E-Mail: adegmayr@t-online.de

10 Spieler: Advan Porsche, Aston Martin, Blowing Bentley, Cor Vette, Dino Ferrari, Dodge Viper, Don Panoz, Extrem Sauber, Lam Borghini, Max Viper

Pasta Italiana: Gerd Sutschet, Weimarer Str. 6, 76646 Bruchsal, Tel.: 07257/5268, E-Mail: sutschet@iitb.fhg.de
11 Spieler: Andrea Abbissini, Augusto Anelli, Beato Barbina, Cristiano Cellentani, Denti di Pecora, Maurizio Medaglioni, Mezzo Mezzelune, Pedro Pipe, Riso Risoni, Tino Triangoli, Zicco Zittoni

Bertis Buben: Daniel Hogetoorn, Wormerweg 2, NL - 1311 XB Almere, Tel.: 0031/365393990, E-Mail: daniel@hogetoorn.com

10 Spieler: Anthony Phillips, Ballack, Dundee, Klinsmann, Kurani, Lahm, Miller, Podolsky, Thon, Vieri

Schlapp 11: Horst Eschholz, Ringweg 15, 29308 Winsen/Aller, Tel.: 05056/677, E-Mail: heschholz@aol.com

12 Spieler: Dieter Schlapp, Güter Schlapp, Hans Schlapp, Heini Schlapp, Horst Schlapp, Ingo Schlapp, Klaus Schlapp, Otto Schlapp, Paul Schlapp, Per Schlapp, Pit Schlapp, Tim Schlapp

Hogwarts Soccer Club: Christian Sutschet, Weimarer Str. 6, 76646 Bruchsal, Tel.: 07257/5268, E-Mail: christian.sutschet@online.de

11 Spieler: Augustus Rookwood, Cho Chan, Draco Malfoy, Felix Roofus, Harry Potter, Hermine Granger, Lee Jordan, Maverik Troy, Ronald Weasley, Rubeus Hagrid, Vernon Dursley

Wilde Horde 87: Olaf Kamlah, Im Südfeld 10, 30952 Ronnenberg, Tel.: 05109/564909, E-Mail: o.kamlah68@yahoo.de

11 Spieler: Benno Bello, Bodo Krause, Boomer, Cico Chihuahua, Dave Dackel, Jack Russel, Prinz Poldi, Rex, Sigg Schäferhund, Waldi Hartmann, Willi Windhund

FC LP: N.N., , Tel.: , E-Mail:

11 Spieler: D. Hamann, J. Barnes, J. Carragher, J. Molby, N. Ruddock, P. Berger, S. Gerrard, S. Hyypia, S. McManaman, T. Flowers, V.Heggem

Winnie's Spottclub: Michael Epp, Ringstr. 1, 69190 Walldorf, Tel.: , E-Mail: m.epp@hd-werkstaetten.de

10 Spieler: Amaretto, Gurkowitsch, Jan Knaller, Kaba, Metzler, Okondor, Roschitzky, Sebi Kühl, Trapper Toni, Wüstenmario

Fantasy Heroes: Karsten Heidemann, Stille Straße 17, 30952 Ronnenberg, Tel.: 0511/3888269, E-Mail: k.heidemann@debitel.net

9 Spieler: Gandalf, Highlander, Jack Charlton, Jadawin, Jon Snow, Kichaha, Samwell, Shrek, Tyrion

Centre Ville Checkers: Marcel Seidel, Möhlendyck 50, 47608 Geldern, Tel.: 0177/6070251Pap, E-Mail:

12 Spieler: Almeida, Archi Bald, Butterfly, Elso B., Frida, Gert B., Hank, Hook, Joey Stick, Krancic, Sandro, Tim

Wrestling Stars: Claus Kamm, De-Haen-Platz 5, 30163 Hannover, Tel.: 0511/662917, E-Mail: claus.kamm@life.de

11 Spieler: Big Otto Wanz, Big Vito, Cannonball Grizzly, Flatliner, Giant Haystacks, Hernandez, Jo Legend, Mister Fit Finlay, Rhino, Thunder, Wildcat Brookside

Galaxo Gang: Taco Kraijenbrink, Zacharias Jansenstraat 22, NL - 3514 XB Utrecht, Tel.: 0031/302400100, E-Mail: taco.kraijenbrink@gmail.com

11 Spieler: Dieter Glitter, Drago, Gitarre, Jonny Blade, Jose Diabolo, Junior, Klinge, Los Lobos, Mücke, Piano, Sepp

EWIGE RANGLISTE		Sp.	Heim			Ausw.			Tore	Punkte	Pkt/Sp
1.(2)	Straaßenjungs Karlsruhe	366	106	49	28	50	54	79	765:575	415 -317	1.133
2.(1)	Schwabenpfeile	366	109	41	33	52	51	80	884:729	414 -318	1.131
3.(6)	Avantgarde Dreamers	308	100	28	26	64	37	53	830:506	393 -223	1.275
4.(3)	FC Gallien 86	366	112	36	35	48	29	106	908:834	385 -347	1.051
5.(4)	Caramba	330	102	29	34	52	43	70	783:563	380 -280	1.151
6.(5)	Weinbeißer AOC	352	106	39	31	43	41	92	830:705	378 -326	1.073
7.(7)	Fantasy & SF C	352	101	51	24	41	43	92	769:683	378 -326	1.073
8.(9)	Les Vins de France	330	90	33	42	60	39	66	792:615	372 -288	1.127
9.(8)	Lordshire Rangers	366	95	48	40	44	44	95	807:802	370 -362	1.010
10.(10)	Aristocats 89	330	91	35	39	52	32	81	737:687	355 -305	1.075
11.(11)	Pasta Italiana	308	83	38	33	48	41	65	613:576	341 -275	1.107
12.(12)	Wilde Horde 87	352	88	45	43	39	39	98	737:738	338 -366	0.960
13.(13)	Slapshot United	308	94	28	32	39	42	73	736:640	336 -280	1.090
14.(14)	United Byte	286	85	37	21	49	26	68	643:463	331 -241	1.157
15.(15)	SpVgg Talkshow	330	79	39	47	49	31	85	691:650	326 -334	0.987
16.(18)	Schlappe 11	330	76	51	38	33	37	95	650:667	306 -354	0.927
17.(17)	WC Entenhausen	308	82	38	34	32	37	85	638:633	303 -313	0.983
18.(20)	SV Lausitzer Exilbaden	286	82	31	30	33	39	71	600:506	300 -272	1.048
19.(21)	Augsburg Allstars	264	83	23	26	37	31	64	558:444	294 -234	1.113
20.(16)	Internationale FK	322	76	39	46	35	31	95	684:825	292 -352	0.906
21.(23)	FC Netzroller 88	330	70	39	56	41	29	95	605:769	290 -370	0.878
22.(22)	Union Alte Herren	264	76	28	28	29	49	54	576:473	287 -241	1.087
23.(19)	FC Männer der Stunde	308	78	37	39	32	27	95	626:678	283 -333	0.918
24.(25)	Galaxo Gang	264	70	31	31	34	26	72	566:569	265 -263	1.003
25.(29)	Stammtisch 10 Forn	242	64	29	28	31	30	60	512:449	249 -235	1.028
26.(24)	Klotzer Brothers United	264	65	29	38	36	18	78	667:690	249 -279	0.943
27.(26)	Fantasy Heroes	264	60	33	39	31	27	74	439:826	242 -286	0.916
28.(27)	BSG Enercity	242	72	20	29	31	14	76	547:510	240 -244	0.991
29.(31)	Centre Ville Checkers	242	62	26	33	23	31	67	485:471	227 -257	0.938
30.(28)	WM Stars	264	60	24	48	23	33	76	530:684	223 -305	0.844
31.(30)	IHSG Crazy Bytes 89	242	51	24	46	22	38	61	484:604	208 -276	0.859
32.(33)	Wrestling Stars	198	58	19	22	21	27	51	410:367	204 -192	1.030
33.(32)	Früchte Kicker	198	51	16	32	31	19	49	437:410	199 -197	1.005
34.(35)	DREAMTEAM 95	198	45	26	28	22	19	58	408:440	179 -217	0.904
35.(34)	1.FC Hotline	154	40	15	22	25	15	37	384:423	160 -148	1.038
36.(37)	Winnie's Spottclub	154	41	20	16	15	20	42	284:286	152 -156	0.987
37.(36)	1.FC Kalorienbomber	124	40	11	11	21	13	28	392:263	146 -102	1.177
38.(38)	Hot Dogs Hannover	154	40	14	23	14	8	55	387:474	130 -178	0.844
39.(39)	Snoopy Racers	124	34	15	13	16	12	34	346:382	127 -121	1.024
40.(41)	FC LP	132	38	10	18	14	11	41	273:307	125 -139	0.946
41.(40)	FC Schwachzock D'kopp	102	32	10	9	17	12	22	273:220	120 - 84	1.176
42.(43)	Hopp Schwyz	88	30	10	4	15	13	16	208:123	113 - 63	1.284
43.(42)	FC Vollgas 90	88	27	8	9	12	12	20	213:207	98 - 78	1.113
44.(45)	Bertis Buben	132	14	25	27	8	14	44	130:277	83 -181	0.628
45.(44)	FC Hollywood	88	18	13	13	8	14	22	179:243	79 - 97	0.897
46.(50)	Blau-Schwarz Saitenhieb	66	16	9	8	7	14	12	124: 98	69 - 63	1.045
47.(46)	SC Kirchhörder Allstars	66	20	6	7	7	9	17	144:134	69 - 63	1.045
48.(47)	1.FC Footloose	80	18	10	12	7	9	24	206:261	69 - 91	0.862
49.(53)	LeMans Racer	66	18	7	8	4	15	14	87: 74	66 - 66	1.000
50.(48)	FC Steamhammer	66	15	9	9	6	7	20	148:178	58 - 74	0.878
51.(49)	Stoppelhopper SV	66	15	6	12	7	5	21	168:214	55 - 77	0.833
52.(62)	Karlsruher Allstars	44	12	6	4	7	7	8	85: 78	51 - 37	1.159
53.(51)	Francisca's Superstars	58	11	9	9	3	10	16	82:117	47 - 69	0.810
54.(52)	Athletico Politicos	66	12	5	16	5	3	25	159:358	42 - 90	0.636
55.(54)	FC Flohbein	66	8	9	16	3	7	23	65:142	38 - 94	0.575
56.(55)	Tiroler Heißsporne	36	11	3	4	4	4	10	130:131	37 - 35	1.027
57.(56)	The Sunnyboys	44	10	5	7	4	4	14	98:104	37 - 51	0.840
58.(57)	Willy Players	66	8	6	19	2	10	21	102:188	36 - 96	0.545
59.(58)	FC Multi AG	44	10	5	7	4	2	16	131:164	35 - 53	0.795
60.(59)	FC Meenzer W'athlete	44	9	1	12	5	2	15	108:162	31 - 57	0.704
61.(60)	TJK '86	36	7	9	2	0	5	13	69: 87	28 - 44	0.777
62.(61)	1.FC Dorfkick	36	7	6	5	1	4	13	76:108	26 - 46	0.722
63.(63)	Heart of the Ruhr Bochum	22	6	3	2	3	1	7	60: 57	22 - 22	1.000
64.(64)	Die '74er	22	4	5	2	4	1	6	17: 30	22 - 22	1.000
65.(65)	Highway Stars	22	4	5	2	2	1	8	63: 73	18 - 26	0.818
66.(66)	Amici Latina	22	6	1	4	2	0	9	57: 72	14 - 30	0.636
67.(68)	RddR	22	4	2	5	0	3	8	26: 37	13 - 31	0.590
68.(67)	Beer Bears	22	3	3	5	1	2	8	40: 86	13 - 31	0.590
69.(69)	1.FC Kalle	14	2	3	2	1	1	5	26: 33	10 - 18	0.714
70.(--)	Hogwartser Soccer Club	22	2	4	5	0	2	9	11: 40	10 - 34	0.454

71.(70) FC Strandkicker	14	1	2	4	0	3	4	4: 21	7 - 21	0.500
72.(71) Barbarian FC Bokeloh	22	2	1	8	0	1	10	41:104	7 - 37	0.318
73.(72) IGO Cologne	14	1	3	3	0	0	7	10: 38	5 - 23	0.357
74.(73) 1.FC Cabrio	22	1	1	9	1	0	10	25: 77	5 - 39	0.227
75.(74) FC Promille	22	0	2	9	0	0	11	28:129	2 - 42	0.090

E H R E N T A F E L

MEISTER	POKALSIEGER	TORSCHÜTZENKÖNIGE
1987 FC Schwachzock Dopp. (Gr.A) Snoopy Racers (Gr.B)	1.FC Kalorienbomber	Siegfried Schwäbli 26 Tore (Schwabenpfeile)
1988 VFFF Karlsruhe	1.FC Kalorienbomber	Schußfix 46 Tore (FC Gallien)
1989 FC Gallien	FC Männer der Stunde	Christoferus Klotzer 34 Tore (Klotzer Brother United)
1990 VFFF Karlsruhe	Heros of Midgard	Steve Hackett 40 Tore (Avantgarde Dreamers)
1991 VFFF Karlsruhe	Heros of Midgard	Guiseppe Gnocchi 26 Tore (Pasta Italiana)
1992 VFFF Karlsruhe	VFFF Karlsruhe	John Hoppel 30 Tore (Black-Forest Kickers)
1993 Les Vins de France	Union Alte Herren	Claudio Caputti 29 Tore (Slapshot United)
1994 Pasta Italiana	HFC Ostfriesenkick	Commodore 32 Tore (IHSW Crazy Bytes)
1995 Slapshot United	Avantgarde Dreamers	Müller 20 Tore (1.FC Favoritenschreck)
1997 United Byte	Caramba	Mike Butcher 19 Tore (Slapshot United)
1998 Augsburg Allstars	Schwabenpfeile	Schappi 28 Tore (Winnie's Spottclub)
1999 Caramba	SV Lausitzer Exilbaden	Di Gavi, Frascati 30 Tore (Weinbeißer AOC)
2001 Schwabenpfeile	Avantgarde Dreamers	Günter 22 Tore (Slapshot United)
2003 Schwabenpfeile	Union Alte Herren	Der Aal 24 Tore (Stammtisch 10 Forn)
2004 FC Gallien 86	Schwabenpfeile	Pappnase 22 Tore (Stammtisch 10 Forn)
2006 Avantgarde Dreamers	Avantgarde Dreamers	Charlotte+Rheuma Kai 24 Tore (Aristocats `89/DREAMTEAM 95)
2007 Avantgarde Dreamers	Schwabenpfeile	Christian V. 28 Tore (Union Alte Herren)

Die REGELN

UNITED

Ein postalisches Fußballspiel von Alan Parr
Deutsche Bearbeitung: Dietmar Pfohl, 3. Auflage
mit Regelabweichungen von Detlef Kamlah

Gültig für die BADEN NEWS ab Saison **2008** (*Änderungen zur letzten Saison sind fett kursiv markiert*)

1. Einleitung

Die Teilnehmer an diesem Spiel stellen Manager von Fußballvereinen 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 Game Master (GM) die Durchführung nicht mehr vornehmen kann.

Das Spiel wird in Saisons abgewickelt, wobei in jeder Saison normalerweise ein Meister und ein Pokalsieger ermittelt werden. Zu Beginn einer Saison wird die Anzahl von Spielrunden festgelegt, die danach nicht mehr geändert werden kann. Zu diesem Zeitpunkt wird ebenfalls der Spielplan für die gesamte Saison veröffentlicht, wobei festgelegt wird, welche Spiele in welchen Spielrunden stattfinden. Auch diese Einteilung kann während der laufenden Saison nicht mehr geändert werden.

2. Spielertypen

Es gibt 5 Typen von Spielern: Torhüter, Ausputzer, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer. Das Können eines Spielers wird durch seine Stufe wiedergegeben; die schlechtesten Spieler sind Stufe 1 und die besten Stufe 10. Spieler der Stufe 0 oder höher als 10 kann es in Ausnahmefällen geben. Alle Spieler müssen einen Namen führen. Die Spielernamen innerhalb eines Teams müssen sich unterscheiden. Der Teammanager kann seinen Spielern eindeutige Trikotnummern geben. Diese bleiben dem Spieler während seiner Zeit in diesem Verein fest zugeordnet.

2.1 Der Torhüter (T)

Jedes Team muss einen Torhüter haben. Nur ein gelernter Torhüter kann auf dieser Position spielen. Ein Torhüter kann auf keiner anderen Position eingesetzt werden. Um einen Torhüter aufzubauen, werden 2 **Wertpunkte** (WP's) pro Stufe benötigt. Ein Stufe 10 Torhüter kostet also 20 WP's. Der Torhüter wird mit den Torschüssen, 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.

2.2 Der Ausputzer (A)

Der Ausputzer ist ein Feldspieler mit besonderen Eigenschaften. Um einen Ausputzer aufzubauen, werden zwei WP's 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 sein Tor abgibt, zuerst gegen den Ausputzer gespielt, bevor sie dann noch den Torhüter prüfen. Um zu entscheiden, ob ein Schuss den Ausputzer passiert oder nicht, wird eine Zufallszahl ermittelt, die 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 und damit die Chance des Gegners abgewehrt.

2.3 Die Feldspieler

Verteidiger (V), Mittelfeldspieler (M) und Stürmer (S) sind normale Feldspieler. Es kostet einen WP pro Stufe, um einen Feldspieler aufzubauen. Für jeden Feldspieler muss festgelegt werden, welche Position er gelernt hat.

2.4 Positionswechsel

Normale Feldspieler können auf allen Feldspielerpositionen spielen. Ein Feldspieler, der auf einer Feldspielerposition eingesetzt wird, für die er nicht qualifiziert ist, spielt auf dieser Position eine Stufe schwächer als auf seinem Stammpplatz.

Ein Spieler, der in einer abgeschlossenen Saison sechs Spiele auf einer bestimmten Feldspielerposition spielt, die nicht seiner Stammposition entspricht, hat sich anschließend für diese Position qualifiziert und kann dort ohne Verlust eingesetzt werden. Diese Qualifikation ist dauerhaft und gilt auch in nachfolgenden Saisons.

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

Ein Verteidiger kann auch als Ausputzer eingesetzt werden. Seine Spielstufe ergibt sich als die Hälfte der normalen Spielstärke nach unten gerundet (aus V 9 wird A 4). Wird dagegen ein Mittelfeldspieler oder ein Stürmer als Ausputzer eingesetzt, ergibt sich die neue Spielstärke als [alte Spielstärke - 2] dividiert durch 2 nach unten gerundet (Aus M 9 wird A 3). Ein Wechsel auf die Position des Ausputzers ist beliebig oft möglich, doch kann ein Feldspieler nie dauerhaft die Qualifikation des Ausputzers erreichen.

3. Spielmechanismen

3.1 Mannschaftsaufstellung

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

3.1.1: Es müssen jeweils mindestens zwei Spieler in jeder der drei Reihen Verteidigung, Mittelfeld und Sturm aufgestellt werden, sofern mindestens sechs Feldspieler zu Verfügung stehen. Ein Spieler auf dem Posten des Ausputzers zählt dabei nicht zur Verteidigungsreihe (und auch nicht zu irgendeiner anderen Reihe).

3.1.2: In den drei normalen Feldreihen werden die im jeweiligen Spiel gültigen Stufen der Spieler reihenweise addiert. Die Summe ergibt den Gesamtwert der betreffenden Reihe. Der Gesamtwert der stärksten Feldreihe darf maximal dreimal so hoch sein wie der Gesamtwert der schwächsten Reihe (3:1-Regel). Der auf dem Ausputzer Posten spielende Spieler und der Torwart werden hier in keiner Weise berücksichtigt. Wird die 3:1-Regel nicht erfüllt, so werden die überzähligen Punkte der zu starken Reihen vom GM ersatzlos gestrichen. Alle Aufstellungsfehler gehen zu Lasten der Mannschaft und werden nur bei Regelverletzungen mit Korrekturbedarf geändert.

3.2 Ermittlung der Torschüsse

Team X						Team Y					
Pos						Pos					
T	0					T	0				
A	8					A	0				
V	10	4				V	6	8	8	4	
M	9	6	8	0	4	M	10	8			
S	9	0				S	8	10	6		

Die Verteilung der Torchancen ergibt sich aus der Gegenüberstellung der entgegengesetzten Reihen der Gegner:

3.2.1 Wenn die Gesamtwertung des Sturms einer Mannschaft größer ist als die Gesamtwertung der gegnerischen Verteidigung zuzüglich eines gegebenenfalls spielenden Ausputzers, erhält sie eine Anzahl von Torschüssen (d. h. Torchancen), die gleich der Differenz der beiden Gesamtwertungen ist. Im Beispiel würde Team Y, das einen Sturm von 24 hat, 2 Torchancen (24-(14+8)) erhalten, Team X dagegen keine, weil der Sturm mit 9 Punkten schwächer ist als die Verteidigung von Team Y mit 26 Punkten.

3.2.2 Die Mannschaft mit dem stärkeren Mittelfeld bekommt halb so viele Schüsse wie die Differenz beträgt. Im Beispiel bekommt Team X hier $1/2 \times (27-18) = 4,5$, also gerundet 5 Chancen 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 als Torschüsse. Der Ausputzer wird in diesem Fall nicht mitgezählt. Im Beispiel bekommt Y 4 Schüsse für seine Verteidigung: $1/4 \times (26-9) = 4,25$, also gerundet 4 Chancen.

Im Beispiel bekommen X also 5 Schüsse und Y 6 Schüsse. Da von Y der Ausputzer und der Torwart eine Stufe von 0 Punkten haben, kann X aus jeder Torchance ein Tor erzielen. Die Torchancen von Y dagegen werden gegen den Ausputzer von X gespielt, der eine Stufe von 8 hat. Da der Torwart von X auch die Stufe 0 hat, werden alle Schüsse, die den Ausputzer passiert haben, zu Toren für Y.

3.3 Torschützen

Für jeden Spieler einer erfolgreichen Reihe wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 15 ermittelt und zu seiner Stufenstärke addiert. Der Spieler mit der höchsten Summe ist der Torschütze. Die 90 Spielminuten werden in so viele gleichlange Spielintervalle aufgeteilt wie die Reihe Torchancen hat. Ist dann zum Beispiel der 5. Schuss ein Tor, so wurde es im 5. Intervall erzielt. Der genaue Zeitpunkt im Intervall wird dann zufällig ermittelt.

4. Heimvorteil

Eine Mannschaft, die zu Hause spielt, bekommt Extrapunkte, die den Reihen Verteidigung, Mittelfeld und Sturm pauschal zugeordnet werden, d.h. sie werden nicht einzelnen Spielern zugeordnet. Die 3:1-Regel dieser Reihen muss sowohl vor als auch nach der Zuordnung des Heimvorteils erfüllt sein. Torhüter und Ausputzer können durch Heimvorteil nicht verbessert werden! Zwischen 1. und 8. Spieltag beträgt der Heimvorteil 6 Punkte, zwischen 9. und 16. Spieltag 7 Punkte und ab dem 17. Spieltag 8 Punkte.

5. Härte

Ein Team hat die Möglichkeit, weitere Extrapunkte zu bekommen, indem es Härte einsetzt. Härtepunkte können jeweils dem Torhüter, dem Ausputzer (sofern eingesetzt) und den Feldreihen pauschal zugeordnet werden. In den Feldreihen V, M und S eingesetzte Härtepunkte werden den Reihen insgesamt zugeordnet, also nicht einzelnen Spielern. In jedem Spiel kann ein Manager sein Team irgendwo zwischen Härte 0 (fair) und Härte 10 (brutal) spielen lassen. Das Spielen mit z. B. Härte 7 gibt dem Manager 7 zusätzliche Punkte, die er beliebig auf alle 5 Reihen, also auch auf Torhüter und/oder Ausputzer verteilen kann. Es kostet natürlich jeweils 2 Härtepunkte, Torhüter und Ausputzer um eine Stufe zu erhöhen, diese Spieler können aber nicht über Stufe 10 erhöht werden. Auch bei der Zuordnung von Härtepunkten muss die 3:1-Regel sowohl vor als auch nach der Punkteverteilung erfüllt sein.

5.1 Auswirkungen von Härte

Der Einsatz von Härte birgt die Gefahr von Strafen. Zum einen können Spieler Strafen in Form einer gelben Karte (= 1 Strafe), einer gelbroten Karte (zwei gelbe Karten = 2 Strafen) und einer roten Karte (= 3 Strafen) erhalten. Die Art der Karte richtet sich nach der Strafe, die ein Spieler in einem Spiel erhält. Bei gelbroten und roten Karten werden die Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt des Spiels vom Platz gestellt und schwächen damit das Team im aktuellen Spiel. Der Zeitpunkt des Platzverweises wird zufällig ermittelt, allerdings ist es doppelt so wahrscheinlich, dass ein Spieler in der 2. Halbzeit vom Platz gestellt wird. Beispiel: Ein 10er Spieler, der in der 23. Minute vom Platz gestellt wird, spielt in diesem Spiel nur als Spieler der Stufe 3 (2,5 gerundet auf 3).

Die Zahl der Strafen gegen ein Team richtet sich nach der Zahl der eingesetzten Härtepunkte (0 – 10) und einer Zufallszahl zwischen 1 und 10. Dafür gilt folgende Strafenzahlmatrix:

Würfel	eingesetzte Härtepunkte										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
2	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
3	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	3
4	0	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3
5	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
6	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
7	0	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5
8	0	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6

9	0	1	2	3	3	4	5	5	6	6	7
10	0	2	2	4	4	5	6	6	7	7	8

Beispiel für die Zahl der Strafen: Bei fünf eingesetzten Härtepunkten wird die Zufallszahl (Würfel) 7 gezogen. Damit erhält das Team in diesem Spiel 3 Strafen. Wie werden die 3 Strafen nun auf die Spieler verteilt? Dazu wird je nach Anzahl Strafen eine ganzzahlige Zufallszahl zwischen 1 und der Zahl der entsprechenden Gesamtfälle gezogen. Die Kombination der Strafen in Abhängigkeit von der gezogenen Zufallszahl kann in der Strafenkombinationsmatrix abgelesen werden:

Anz_Strafen	Anz_Gelb	Anz_GelbRot	Anz_Rot	Fallzahl (Zahlbereich)	Gesamtfälle	Anteil
1	1	0	0	1	1	100,0%
2	0	1	0	5 (1-5)	28	17,9%
2	2	0	0	23 (6-28)	28	82,1%
3	0	0	1	5 (1-5)	35	14,3%
3	1	1	0	13 (6-18)	35	37,1%
3	3	0	0	17 (19-35)	35	48,6%
4	0	2	0	1 (1)	29	3,4%
4	1	0	1	7 (2-8)	29	24,1%
4	2	1	0	13 (9-21)	29	44,8%
4	4	0	0	8 (22-29)	29	27,6%
5	0	1	1	1 (1)	27	3,7%
5	1	2	0	3 (2-4)	27	11,1%
5	2	0	1	8 (5-12)	27	29,6%
5	3	1	0	11 (13-23)	27	40,7%
5	5	0	0	4 (24-27)	27	14,8%
6	0	0	2	0	24	0 (zu selten)
6	0	3	0	1 (1)	24	4,2%
6	1	1	1	3 (2-4)	24	12,5%
6	2	2	0	4 (5-8)	24	16,7%
6	3	0	1	8 (9-16)	24	33,3%
6	4	1	0	7 (17-23)	24	29,2%
6	6	0	0	1 (24)	24	4,2%
7	0	2	1	5 (1-5)	84	6,0%
7	1	0	2	3 (6-8)	84	3,6%
7	1	3	0	1 (9)	84	1,2%
7	2	1	1	33 (10-42)	84	39,3%
7	3	2	0	13 (43-55)	84	15,5%
7	4	0	1	17 (56-72)	84	20,2%
7	5	1	0	11 (73-83)	84	13,1%
7	7	0	0	1 (84)	84	1,2%
8	0	1	2	1 (1)	54	1,9%
8	0	4	0	0	54	0 (zu selten)
8	1	2	1	6 (2-7)	54	11,1%
8	2	0	2	5 (8-12)	54	9,3%
8	2	3	0	2 (13-14)	54	3,7%
8	3	1	1	22 (15-36)	54	40,7%
8	4	2	0	7 (37-43)	54	13,0%
8	5	0	1	7 (44-50)	54	13,0%
8	6	1	0	4 (51-54)	54	7,4%
8	8	0	0	0	54	0 (zu selten)

Beispiel für die Wirkung der Strafenkombinationsmatrix: Ein Team erhält in einem Spiel 5 Strafen. Es wird dafür eine Zahl zwischen 1 und 27 gezogen. Ist die Zahl 1, erhält das Team 1 Ampelkarte und eine Rote Karte. Liegt die Zahl zwischen 2 und 4, dann gibt es eine Gelbe und zwei Ampelkarten. Bei 5 – 12 gibt es zwei Gelbe und eine Rote, bei 13 – 23 drei Gelbe und eine Gelb-Rote und bei 24 – 27 fünf Gelbe. Die Zahl der Strafen ist spielerbezogen, d.h. ein Spieler kann entweder eine Gelbe, eine Ampelkarte oder eine Rote bekommen. Welcher Spieler welche Strafe bekommt, wird zufällig ausgelost. Der Torwart kann nur eine Strafe erhalten, wenn auf ihn Härte eingesetzt wurde. Weitere Regelungen zu den Strafen:

- (a): Eine Ampelkarte zieht automatisch eine Spielsperre nach sich und zählt zusätzlich wie zwei gelbe Karten.
- (b): Eine rote Karte zieht eine Sperre von zwei Spielen nach sich.
- (c): Beim Erreichen von **3/5/8/10** usw. gelber Karten innerhalb einer Saison (Pokalspiele zählen mit, Ampelkarten zählen doppelt!) ist der Spieler für jeweils 1 Spiel zusätzlich gesperrt.
- (d): Sperren gelten ab der nächsten Spielrunde.
- (e): Der Nichtliga-Wert eines Spielers vermindert sich durch Strafen nicht.
- (f): Bei der Auswertung der 3:1-Regel werden Punktverluste aus Platzverweisen nicht berücksichtigt.

Außerdem gibt es pro eingesetzten Härtepunkt mit 10%iger Wahrscheinlichkeit einen Elfmeter gegen das Team. Da dies pro Härtepunkt einzeln ausgewertet wird, kann es durchaus mehrere Strafstoße gegen ein Team geben.

Die Grundwahrscheinlichkeit, dass ein Elfmeter zu einem Tor führt, beträgt 100%. Sie wird aber reduziert um 5% pro Stufe des Torhüters, gegen den der Strafstoß ausgeführt wird. Ein Torwart der Stufe 9 hält also mit 45%iger Wahrscheinlichkeit einen Elfmeter. Die Stärke des Elfmeterschützen spielt keine Rolle, jeder Manager kann pro Spiel einen Elfmeterschützen benennen.

Sollte ein Verein aufgrund von Sperren weniger als 11 einsatzfähige Spieler zur Verfügung haben, so kann das Team mit Amateurspielern aufgefüllt werden. Das sind Spieler der Stufe 0, die nie verbessert werden können. So lange genug Profispieler vorhanden sind, müssen mindestens zwei Profispieler in den Feldreihen V, M und S aufgestellt werden.

6. Formpunkte

Jedes Team erhält pro Saison einen Vorrat von 20 Formpunkten, von denen in beliebigen Spielen außer den Pokalspielen eingesetzt werden kann, ohne dass sich negative Auswirkungen wie gelbe und rote Karten sowie Elfmeter ergeben. Formpunkte kann man wie Härtepunkte einsetzen. Pro Spiel dürfen maximal 5 Formpunkte benutzt werden und die Gesamtzahl von Form und Härtepunkten darf 10 nicht überschreiten. Die zusätzlich eingesetzten Härtepunkte unterliegen den obligatorischen Risiken.

7. Training

In jeder Spielrunde hat ein Manager die Möglichkeit, einige seiner Spieler zu trainieren. Dies geschieht mit Wertpunkten (WPs). Jedes Team bekommt pro Spielrunde (2 Punktspiele) 2 WPs, sowie einen weiteren WP für jeden Sieg und einen halben WP für jedes Unentschieden. In Pokalspielen gibt es einen WP für das Erreichen der nächsten Runde. Mit diesen WPs können vor der darauffolgenden Runde Spieler verbessert werden (Training). Die erzielte Verbesserung ist dauerhaft für den Rest der Saison.

Normalerweise wird ein WP benötigt, um die Stufe eines Feldspielers um eine Stufe zu verbessern. Je 2 WPs sind nötig, um einen Ausputzer oder einen Torwart um eine Stufe zu verbessern. Alle ganzen WPs müssen vor den Spielen der nachfolgenden Spielrunde, in der sie erspielt wurden, trainiert werden, sonst verfallen sie. Halbe WPs werden in die nächste Runde übernommen.

Beim Training sind folgende Einschränkungen zu beachten: Kein Spieler kann

- a) um mehr als eine Stufe pro Spielrunde
- b) um mehr als 3 Stufen pro Saison (außer neue Talente) und
- c) über Stufe 10 hinaus

durch Training verbessert werden. Besondere Spieler können davon ausgenommen sein, das Training dieser Spieler ist auch in nachfolgenden Saisons über Stufe 10 möglich, sofern dieses mit dreimaligem Saisontraining noch möglich ist.

Anstatt einen WP zum Trainieren zu benutzen, kann ein Manager ihn auch zum Ausspionieren von anderen Mannschaftsaufstellungen verwenden. Für einen WP kann der Manager einen Beobachter zu einem bestimmten Spiel der aktuellen Spielrunde schicken und erfährt am Ende der entsprechenden Spielrunde die Reihengesamtwertungen (Sturm, Mittelfeld, Verteidigung, Ausputzer und Torhüter) beider am Spiel beteiligten Mannschaften. Die Reihengesamtwertungen werden ohne Berücksichtigung von Heim-, Form- und Härtepunkten mitgeteilt.

8. Neue Talente, tiefgefrorene Talente

Ein Manager kann drei neue Talente pro Saison entdecken. Dies kann zu jedem Zeitpunkt der Saison geschehen und wird mit Ausnahme von neu startenden Teams vom GM unverzüglich bekanntgegeben. Ein neues Talent muss seine ersten vier Spiele auf Stufe 0 absolvieren. Direkt nach dem vierten Spiel erhöht sich die Stärke des neuen Talents auf Stufe 2, ohne dass dafür WPs ausgegeben werden müssen. Dies gilt auch für Torhüter und Ausputzer, und es kann auch mitten in einer Spielrunde geschehen.

Nachdem ein neues Talent Stufe 2 erreicht hat (es ist dann eingespielt), kann es in den nächstfolgenden Spielrunden trainiert werden wie jeder andere Spieler auch. Neue Talente sind in ihrer ersten Saison bis Stufe 10 trainierbar (aber nur 1 Stufe pro Spielrunde).

Solange ein neues Talent Stufe 2 nicht erreicht hat, darf es nur auf seiner Stammposition eingesetzt werden. Wenn ein neues Talent am Ende seiner ersten Saison Stufe 2 nicht erreicht hat, darf es in Zukunft nicht mehr eingesetzt werden und steht seinem Team nicht mehr zur Verfügung.

Auf dem Spielermarkt können auch tiefgefrorene Talente angeboten werden. Das sind Spieler mit Alter -1, die in der laufenden Saison nur trainiert (bis max. Stufe 10), aber nicht eingesetzt werden dürfen. Nach dem Altern stehen sie als vollwertige neue Talente zur Verfügung.

9. Altern

Jeder Spieler hat ein Alter. Nach jeder Saison altern alle Spieler eines Teams um eine Altersstufe. Sie verlieren dabei einen Teil ihrer Spielstärke. Ein Spieler kann nicht älter als Alter X werden:

Vor dem Altern	Nach dem Altern	Stärkeverlust	Bemerkung
tiefgefrorenes Talent (tT)	Alter nT	0	als tT nicht einsetzbar
Neues Talent (nT)	Alter I	0	
Alter I	Alter II	2	
Alter II	Alter III	4	
Alter III	Alter IV	5	
Alter IV,V,...IX	Alter V,VI,...X	je 5	
Alter X	--	Alle Stufen	Maximalalter

Spieler, die durch Altern auf eine Stufenstärke von 0 oder weniger reduziert werden, stehen ihrem Verein künftig nicht mehr zur Verfügung. Die in der letzten Spielrunde einer Saison erworbenen WPs können erst am Anfang der nächsten Saison verwendet werden, also nach dem Altern.

10. Neustart eines Managers

Ein neugegründetes Team nimmt den Spielbetrieb mit mindestens 11 Spielern auf. Von diesen Spielern können bis zu 3 Spieler neue Talente sein. Den restlichen Spielern können 68 WPs zugeordnet werden, von denen 28 WPs auf Spieler Alter I, 28 WPs auf Spieler Alter II und 12 WPs auf Spieler Alter III verteilt werden müssen. Jeder Spieler (außer den neuen Talenten) muss mindestens einen WP bekommen, die Spieler Alter II können höchstens eine Stufe von 8, Spieler Alter III höchstens eine Stufe von 6 erhalten. Von den Feldspielern Alter I und älter können zwei eine doppelte Reihenqualifikation aufweisen (VM, VS oder MS). Der Manager eines neuen Teams kann zusätzlich vor dem ersten Spiel drei Trainingspunkte auf die Spieler verteilen. Außerdem bekommt jedes neustartende Team 400 KDM (Kilo DM) Cash.

Zusätzlich zu neuen Managern können alle Manager von Teams der untersten Liga zu Saisonbeginn mit einem neuen Team zu den oben genannten Bedingungen starten.

11. Finanzen und Transfers

11.1 Einnahmen pro Spielrunde

Jeder Verein erhält aus der Teilnahme am Spielbetrieb Einnahmen zur Finanzierung seiner Geschäfte. Die Einnahmen eines Vereins ergeben sich folgendermaßen:

- (a) Die Basiseinnahme beträgt 100 KDM pro Spielrunde (Einnahmen aus Werbung). Der Rest der Einnahmen setzt sich aus Zuschauereinnahmen zusammen. Dabei erhält der Gastgeber eines Punktspiels pro 1000 Zuschauer 1 KDM. Die Zuschauerzahlen hängen von mehreren Faktoren ab:
- dem eigenen Tabellenplatz (TBP)
 - dem Tabellenplatz des Gegners
 - der Heimbilanz der letzten Spiele
 - dem letzten Auswärtsspiel (ab 3. Spiel)
 - dem Wetter.

Das maximale Fassungsvermögen jedes Stadions beträgt 110000. Die Einnahmen errechnen sich wie folgt:

- (1) 10.000 Leute sind treue Fans und kommen immer (außer (7)).
- (2) Zum Spiel des Tabellenführers einer Liga kommen 22.000 Zuschauer. Jeder schlechtere TBP verringert die Zuschauerzahl um 2.000 pro TBP. Beispiel: Zum Spiel des Tabellensiebten kommen $(12-7) \cdot 2.000 = 10.000$ Zuschauer aufgrund des Tabellenplatzes.
- (3) Spielt das Heimteam gegen ein Team mit Tabellenplatz 1-4, so kommen 18.000 Zuschauer zusätzlich.
- (4) Sind beide Teams unter den ersten 4 der Tabelle, so handelt es sich um ein Spitzenspiel und es kommen zusätzlich 20.000 Zuschauer. Genauso viele Zuschauer kommen zusätzlich, wenn zwei Teams der Plätze 9-12 gegeneinander spielen (Abstiegskampf).
- (5) Der Heimbilanzbonus eines Teams beträgt 30.000 zusätzliche Zuschauer. Er leitet sich aus den letzten 3 Heimspielen vor der aktuellen Spielrunde ab und reduziert sich pro verlorenem Heimpunkt um 5.000 Zuschauer. Am Anfang der Saison zählen die letzten drei Heimspiele als gewonnen (Saisonstartbonus). Beispiel: Hat ein Verein in den letzten drei Heimspielen nur einmal gewonnen und je einmal remis gespielt und verloren, dann kommen aufgrunddessen zum nächsten Heimspiel nur 15.000 Zuschauer zusätzlich.
- (6) Wurde das letzte Auswärtsspiel vor der aktuellen Spielrunde gewonnen, kommen 10.000 Zuschauer mehr zum nächsten Heimspiel, bei einem Auswärtsremis immerhin noch 5.000. Diese Regel gilt erst ab dem 2. Heimspiel jeder Saison.
- (7) Die Gesamtzuschauerzahl eines Spiels reduziert sich aufgrund von Witterungseinflüssen zufällig um 0% (bei Kaiserwetter) bis 50% (bei miesem Wetter).
- (8) Hat ein Team in einer Runde kein Heimspiel, so hat es auch keine Zuschauereinnahmen.
- (9) Für ein Pokalspiel errechnen sich die Einnahmen folgendermaßen:
 - (a) Sind beide Teams aus einer Liga, dann kommen immer 60.000 Zuschauer.
 - (b) Zu den anderen Spielen kommen immer 30.000 Zuschauer (egal, welches Wetter). Hat bei Spielen zwischen zwei Profiteams unterschiedlicher Ligen das klassentiefere Heimrecht, so kommen pro Ligadifferenz 15.000 Zuschauer mehr ins Stadion.
 - (c) Zum Pokalendspiel kommen 120.000 Zuschauer.
 - (d) Die Einnahmen aus Pokalspielen werden gedrittelt und die beteiligten Teams erhalten jeweils einen Anteil (wie beim DFB Pokal).

Die Zuschauerzahlen und damit die daraus resultierenden Einnahmen der Zweitligisten liegen 20%, die der Drittligisten 40% unter den der Erstligisten. Da die Einnahmen einer Spielrunde erst am Ende feststehen, kann auch erst in der nächsten Runde über sie verfügt werden.

11.2 Kredite

Vereine dürfen einander nichts leihen, weder Spieler noch Geld. Auch Abzahlungsgeschäfte sind nicht möglich. Ein Verein kann aber vom GM einen Kredit aufnehmen, der maximal 1.000 KDM betragen kann. Für den Kredit werden 10% Zinsen pro Spielrunde berechnet, die immer vor den Einnahmezusweisungen aus dem Spielbetrieb fällig sind.

11.3 Handelsaktivitäten

Jedes Team kann in einem festgelegtem Zeitraum jeder Saison an Spielerhandeln teilnehmen. Alle Spieler haben aufgrund ihres Alters, ihrer Stufe, ihrer Disziplinarstrafen und ihrer Feldreihenqualifikation einen Handelswert:

tiefgefrorene Talente	120 KDM pro Wertpunkt
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 pro Wertpunkt.

Torhüter und Ausputzer haben 2 Wertpunkte pro Stufe.

Der Handelswert eines Spielers vermindert sich pro Disziplinpunkt, der in der laufenden Saison angefallen ist, um 1 KDM. Für Mehrfachreihenqualifikationen von Feldspielern erhöht sich der Handelswert pro Qualifikation um 10%. Wenn sich ein Ausputzer als M oder S qualifiziert, steigt sein Handelswert um 5%.

Ein Team muss zu jedem Zeitpunkt mindestens 10 Spieler und einen Torwart in seinem Kader haben. Ein Verein, der sich durch Spielerverkauf in eine andere Situation bringen würde, kann den entsprechenden Verkauf nicht durchführen, es sei denn, er kann die Unterbesetzung durch die Entdeckung von neuen Talenten ausgleichen. Hat ein Team zum Saisonstart weniger als 8 Spieler, kann es nicht mehr existieren und wird zwangsaufgelöst. Ggf. werden die Abstiegsregeln abgepasst.

Die Zugabgabe der Manager (Man) und die Handlungen des GM laufen in folgende Reihenfolge (Phasen) ab:

1. Phase 1 (Man): Entdeckung neuer Talente
2. Phase 2 (Man): Verkäufe an die Nichtliga (bis Runde 8, (11.3.1))
3. Phase 3 (Man): Training
4. Phase 4 (Man): Gebote auf dem Spielermarkt in Angebotsreihenfolge (bis Runde 8, 11.3.3)
5. Phase 5 (Man): Gebote auf dem Transfermarkt in Angebotsreihenfolge (bis Runde 8, 11.3.4)
6. Phase 6 (Man): Aufstellung für Pokalspiel
7. Phase 7 (Man): Aufstellungen für Ligaspiele
8. Phase 8 (GM): Ausspielung
9. Phase 9 (GM): Vergabe der Spieler auf dem Spielermarkt nach Höchstgeboten in Angebotsreihenfolge
10. Phase 10 (GM): Vergabe der Spieler auf dem Transfermarkt nach Höchstgeboten in Angebotsreihenfolge
11. Phase 11 (Man): Verkäufe an die Nichtliga (bis Runde 8, (11.3.1))
12. Phase 12 (Man): Setzen von Spielern auf die Transferliste (von Runde 0 bis Runde 7, 11.3.4)
13. Phase 13 (GM): Einnahmenezuteilung aus Spielbetrieb (11.1)
14. Phase 14 (GM): Zinszahlungen bei negativem Kontostand (11.2)

11.3.1 Verkäufe an die Nichtliga

In allen Spielrunden, in den Spieler gehandelt werden dürfen, können Spieler an die Nichtliga verkauft werden. Der Erlös entspricht dem Handelswert des jeweiligen Spielers (siehe 11.3). Er kann bei Durchführung in Phase 2 sofort für weitere Transaktionen, bei Durchführung in Phase 11 ggf. für eine Reduzierung von Zinszahlungen eingesetzt werden. Bei Verkäufen an die Nichtliga muss der Manager den Verkaufszeitpunkt über die Phase eindeutig angeben.

11.3.2 Private Geschäfte

Private Handel, d. h. Spielertransfers zwischen zwei Managern, sind nicht erlaubt.

11.3.3 GM Angebot

Bis zu einer festgelegten Spielrunde bietet der GM in jeder Saison eine Anzahl von Spielern mit fest vorgegebenen Merkmalen an. Einige dieser Spieler können spezielle Qualifikationen und Eigenschaften besitzen. So werden z. B. Spieler angeboten, die mehr oder weniger WPs zum Training benötigen, stärker als Stufe 10 sind oder trainiert werden dürfen. Diese Spieler werden in einer fest vorgegebenen Reihenfolge versteigert. Die Manager dürfen für jeden Spieler genau einen Betrag bieten, der mindestens seinem Marktwert entspricht (s. 11.3). Gebote wie 1 KDM mehr als das höchste Gebot sind nicht erlaubt. Die Höhe des Gebots kann aber vom Erfolg eines vorhergehenden Angebots abhängig gemacht werden.

Der Manager mit dem höchsten Gebot bekommt den Spieler. Bei gleichhohen Geboten geht der Spieler an den ligahöheren und ggfs. besser platzierten Verein. Ist trotzdem keine eindeutige Zuordnung möglich, wird gelost. Die kleinste Bieteinheit ist 1 KDM. Die auf dem Spielermarkt ersteigerten Spieler stehen dem Verein aber erst ab der darauffolgenden Spielrunde zur Verfügung.

Der GM gibt das Spielerangebot für die gesamte Saison vor der ersten Handelsrunde bekannt.

11.3.4 Transferliste

Ein Manager, der einen Spieler verkaufen möchte, sich aber einen besseren Preis als den Nichtligapreis erhofft, kann den Spieler auf der Transferliste anbieten. Dabei werden alle Daten des Spielers veröffentlicht. In der nächsten Runde können alle Mitspieler, insbesondere auch der momentane Eigentümer, auf diesen Spieler bieten. Es werden nur Angebote berücksichtigt, die größer sind als der Nichtliga-Wert des Spielers. Der Spieler wird an den Meistbietenden versteigert. Bei gleichhohen Angeboten erhält der liga- und tabellenhöhere Verein den Zuschlag, das gilt auch, falls eines der Gebote ein Sperrgebot ist. Wird kein Angebot abgegeben, wird der Spieler an die Nichtliga verkauft.

In der Handelsrunde kann der Spieler weiter eingesetzt werden. Er darf allerdings weder trainiert, noch an die Nichtliga verkauft werden. Eventuell auftretende Sperren und Strafen des Spielers in der Handelsrunde gehen zu Lasten des Käufers. Ein Spieler kann am Transfermarkt nur angeboten und gehandelt werden, sofern der anbietende Verein zum Zeitpunkt des Angebots und des Handels neben diesem Spieler mindestens noch einen Torwart und 10 Feldspieler zur Verfügung hat. Die Versteigerung der Spieler auf dem Transfermarkt erfolgt nach einer handelswertabhängigen Reihenfolge nach der Versteigerung des Angebotes vom Spielermarkt. Überhöhte Gebote auf dem Transfermarkt, die auf Absprachen hindeuten, werden ggf. vom GM nicht genehmigt.

Jeder Spieler darf maximal in drei Runden einer Saison auf den Transfermarkt gesetzt werden. Beim dritten Mal darf der besitzende Verein kein Sperrgebot abgeben. Der Spieler steht seinem neuen Verein erst in der darauffolgenden Spielrunde zur Verfügung. Spieler dürfen das letzte Mal eine Runde vor der letzten Handelsrunde auf die Transferliste gesetzt werden.

12. No Management Regeln (NMR)

Da ein nicht unerheblicher Verwaltungsaufwand für das GMing des Spiels besteht, ist der Zugabgabetermin (ZAT) streng einzuhalten. Frühzeitiges Einsenden der Spielzüge freut den GM und erleichtert die Auswertung.

Wenn keine Befehle eines Managers vorliegen, werden NMRs angewendet:

- Trainings WP's werden den jüngsten und schwächsten Spielern zugeordnet.
- Aufstellungsgrundlage ist die Aufstellung der letzten Spielrunde, differenziert nach Heim- und Auswärtsaufstellung, wobei der GM die allgemein gültigen Aufstellungsregeln einhält.
- Die Heimpunkte werden unter Einhaltung der Aufstellungsregeln entsprechend dem letzten Heimspiel eingesetzt, auf den Einsatz von Form- und Härtepunkten wird verzichtet.
- Der Verein kann keine Gebote auf Spieler abgeben, insbesondere auch keine Sperrgebote.
- Ein Manager, der zweimal in Folge oder in einer Saison insgesamt dreimal den ZAT versäumt, scheidet aus dem Spiel aus. Der GM übernimmt die Teamführung, bis ein neuer Manager gefunden ist.
- Ist ein Team managerlos, so entdeckt der GM 3 neue Talente, sofern dieses noch möglich und sinnvoll ist. Er setzt sie auf den Positionen ein, wo die dafür ausscheidenden Spieler eingesetzt waren.
- Am letzten möglichen Handelstag verkauft der GM alle überzähligen und geldbringenden Spieler eines managerlosen Teams, wobei der Reihenfolge nach zuerst die ältesten und schwächsten Spieler an die Nichtliga verkauft werden. Es wird kein neues Talent und keiner der stärksten 11 Spieler verkauft.
- Am Ende einer Saison werden managerlose Vereine aus dem Spielbetrieb gezogen, frei werdende Plätze höherer Ligen werden durch zusätzliche Aufsteiger besetzt.

Wenn ein Manager im voraus weiß, dass er den nächsten ZAT nicht einhalten kann, dann kann er bedingte Spielzüge abgeben oder den GM bitten, in NMR-Weise zu verfahren. Der entsprechende ZAT gilt dann nicht als versäumt.

13. Auf- und Abstiegsregelungen

Am Ende einer Saison steigen in jedem Fall die drei letztplatzierten Teams aller Ligen außer der 3. Liga in die klassentiefere Liga ab. Die frei werdenden Plätze werden durch drei Aufsteiger (in der Regel die drei punktbesten Teams der darunterliegenden Liga) besetzt. Eventuell können auch mehr als drei Teams aufsteigen (siehe 12.).

14. Pokal

In jeder Saison wird ein Pokal ausgespielt. Grundsätzlich gelten folgende Pokalregeln:

- Es starten 36 Profi- und 28 Amateurteams.
- Es gilt das KO System, die Spielpaarungen werden ausgelost.
- Jedes Team bekommt 1/3 der Zuschauereinnahmen. Amateurteams starten mit 57 WP's, die beliebig auf alle Reihen verteilt werden können (Reihensummenaufstellung). Es gelten die Regeln für das Aufstellen eines Ligateams.
- Alle Teams, die ein Pokal-Heimspiel haben, können den aktuellen Heimbonus auf die Feldreihen verteilen.
- Ein Amateurteam spielt ohne Härte.
- Für das Erreichen der nächsten Runde erhält ein Profiteam 1 WP, ein Amateurclub 5 WP's.
- Amateurteams haben bis zum Halbfinale einschließlich gegen Profivereine grundsätzlich Heimrecht.
- Das Endspiel findet vor 120.000 Zuschauern im Ramada Stadion zu Karlsruhe statt.
- Verlängerung heißt: 30 Minuten Spielzeit, was einer Drittelung der Chancen (nach unten gerundet) entspricht. In diesem Spiel eingesetzte Härte wirkt sich nicht in der Verlängerung aus.
- Elfmeterschießen heißt: Jedes Team hat 5 Schüsse auf den Torwart des Gegners. Steht es danach immer noch unentschieden, findet abwechselnd je ein Schuss statt, bis ein Team einen Vorteil hat.
- Ist eine notwendige Spielentscheidung nicht möglich (Elfmeterschießen, wenn beide Torwarte die Stärke 0 haben), dann erhalten beide Torwarte für das Elfmeterschießen die Stärke 5.
- Es gilt der folgende Modus: 1 Spiel mit Heimvorteil; steht es nach 90 Minuten unentschieden, so gibt es Verlängerung. Sollte dabei auch keine Entscheidung gefallen sein, findet eine Runde später ein Rückspiel auf des Gegners Platz statt. Dort wird die Entscheidung wie im Hinspiel gesucht, notfalls im Elfmeterschießen.

15. Belohnungen

Die Torschützenkönige jeder Liga erhalten nach dem Altern ein GM-Training, das ihre Stärke um eine Stufe erhöht. Dadurch kann der Spieler auch stärker als Stufe 10 werden. Dieses Sondertraining ist völlig unabhängig und beeinflusst die allgemeinen Trainingsmöglichkeiten des Spielers (Kap. 7) nicht.

16. Allgemeines

Der GM versucht soweit wie möglich einer ungeschriebenen Regel zu folgen, die garantieren soll, dass das Spiel so erfreulich wie möglich für alle Spieler bleibt. Gelegentlich können sich Situationen ergeben, die durch das Regelwerk nicht eindeutig geregelt sind. Dann muss der GM eine vielleicht strittige Entscheidung treffen. Obwohl Diskussionsbeiträge oder Kritik dazu immer willkommen sind, muss jedoch die Entscheidung des GMs endgültig bleiben.