

# Das Cash United-Regelwerk

Es werden die normalen Oberfoul-Regeln gespielt mit einigen Ausnahmen

- 1) Ein Ausputzer darf ohne Verlust in der Verteidigung eingesetzt werden. Er kann die Qualifikation V erwerben, wenn er 6 mal in der Verteidigung gespielt hat.
- 2) Pro Sieg bekommt ein Verein 340 kkj gutgeschrieben, für ein Unentschieden bekommen beide Vereine 170 kkj. Pro Runde bekommt ein Verein 700 kkj. Das entspricht 300 kkj/WP + Siegesprämie pro Spiel 40 kkj und Basiseinnahmen von 600 kkj/2 WP + 100 kkj Rundenbonus.
- 3) Um einen Spieler zu trainieren muss man 300 kkj/WP bezahlen
- 4) Es darf pro Reihe nur 1 Feldspieler eingesetzt werden.
- 5) Die Mannschaft, die den Torschützenkönig stellt, bekommt eine Prämie von 100 kkj. Sollten mehrere Spieler Torschützen an der Spitze stehen bekommt jeder 100kkj.
- 6) Auch nach der Alterung behalten alle Feldspieler Ihre Fremdeinsätze
- 7) Letzte Handelsrunde ist die Runde 7. In Runde 6 können zum letzten Male Spieler auf die Transferliste gesetzt werden. IN Runde 7 können zum letzten Mal Spieler nach den Spielen gekauft und an die Nichtliga verkauft werden.
- 8) Private Handel sind erlaubt.
- 9) Es gibt kein GM-Angebot siehe dazu Regelnummer 17)
- 10) Eine Mannschaft darf maximal 19 Spieler besitzen.
- 11) Es ist keine Pflicht Talente zu entdecken
- 12) Ein Verein darf maximal 3 Talente entdecken
- 13) Ein Verein darf unendlich viele Talente besitzen.
- 14) Pokal: Es wird auch diese Saison einen Pokal geben. Zuerst spielen alle Vereine in der ersten Runde mit Hin- und Rückspiel 6 Gewinner aus. Die dazu 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 640 kkj gespielt. Bei einem Unentschieden bekommen beide Vereine 320 kkj. Spiele im KO-System werden durch Verlängerung und Elfmeterschiessen entschieden.
- 15) Spieler dürfen erst nach den Spielen gekauft werden.
- 16) Es ist möglich bedingte Einkäufe durchzuführen. Wenn ich eine Sperre habe möchte ich .... kaufen.
- 17) Spieler können zu folgenden Preisen gekauft werden

Runde		Teamaufbau	01 - 07
Alter -1	Feld	400	500 pro Stufe
Alter -1	HIM	350	450 pro WP
Alter 0	Feld	300	400 pro Stufe5
Alter 0	HIM	250	350 pro WP
Alter 1	Feld	250	300 pro Stufe
Alter 1	HIM	200	250 pro WP
Alter 2	Feld	150	200 pro Stufe
Alter 2	HIM	130	150 pro WP
Alter 3	Feld	120	130 pro Stufe
Alter 3	HIM	100	100 pro WP

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

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

Alter II Spieler können bis Stufe 8 gekauft werden

Alter III Spieler können weiterhin bis Stufe 6 gekauft werden

Ein Torhüter oder Ausputzer kostet natürlich die doppelte Anzahl an kkj

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

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

Denkt dran auch tT zählen zu den 19 Spielern

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

19) Es gibt keine Steuern

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

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

22) Ein Team welches zu Spielstart aufgebaut wird hat ein Grundkapital von 16.000 kkj zu Verfügung. Es dürfen lediglich 300 kkj zu Spielbeginn mit in die Saison genommen werden