

HANDBALL

Als Grundlagen zu diesen Regeln dienten die Fassungen von Peter Lauterbach und von Thomas Mendel sowie die Originalregeln von Marcus Rieger in ihrer zweiten, überarbeiteten Auflage. In einigen Phrasen werden die UNITED-Regeln von Detlef Kamlah und die MUTATED UNITED-Regeln von Burkhard Thamm verwendet. Änderungen zur vorhergehenden Regelversion sind in *Schrägschrift* dargestellt.

1. Einleitung

2. Spielertypen

2.1 Torhüter

2.2 Feldspieler

2.3 Positionswechsel

2.4 Spielertrainer

3. Spielmechanismus

3.1 Die Teamaufstellung

3.2 Ermittlung der Torwürfe

3.3 Die Torschützen

4. Heimvorteil

5. Härte

5.1 Auswirkungen

5.2 Disziplinarmaßnahmen

6. Verletzungen

6.1 Einwechslung

7. Taktische Mittel

7.1 Formpunkte (FP)

7.2 Schnelle Gegenstöße (SG)

8. Neue Talente

9. Training

9.1 Einschränkungen

10. Altern

11. Finanzen und Transfers

11.1 Einnahmen

11.2 Verkäufe an die Nichtliga

11.3 Erhebung von Steuern

11.4 GM-Angebot

11.5 Transferliste

12. Organisatorisches

12.1 Ablauf einer Runde

12.2 Pokalwettbewerb

12.3 NMR-Regeln

13. Allgemeines

Anhang A Musterzugabgabe

1. Einleitung

Handball ist eine Handball-Simulation, in der jeder Mitspieler einen Manager darstellt, der seine Mannschaft jeden Spieltag immer neu aufstellt. **Handball** hat kein festgelegtes Ende. Es wird solange gespielt, wie die Mitspieler Lust haben und der GM das Spiel durchführen kann. Das Spiel wird in Saisons abgewickelt, in denen ein Meister und ein Pokalsieger ermittelt werden. Ein Saisonbegleiter oder Organisationsplan wird den Ablauf regeln. Es wird normalerweise in 10er oder 12er Ligen gespielt.

2. Spielertypen

Es gibt vier Typen von Spielern: **Torhüter, Rückraumspieler, Kreisspieler und Spielertrainer**. Das Können eines Spielers wird durch seine Stufe wiedergegeben: die schlechtesten Spieler haben Stufe 1 und die besten Spieler Stufe 12 (Torhüter 10). Spieler mit Stufe 0 oder höher als Stufe 12 (bzw. 10) kann es in Ausnahmefällen geben. Wenn ein Manager in das Spiel einsteigt und eine neue Mannschaft aufstellt, so bekommt er eine bestimmte Anzahl von Wertpunkten, mit denen er die Mannschaft bilden kann. Die genaue Anzahl der WP's wird noch bekanntgegeben.

2.1 Torhüter

Jedes Team muß einen Torhüter (T) haben. Um einen Torhüter aufzubauen, werden 2 Wertpunkte pro Stufe benötigt. Ein Stufe-10-Torhüter kostet also 20 WP's. Der Torhüter wird mit den Würfeln, die ein gegnerisches Team auf sein Tor abgibt, konfrontiert. Um zu entscheiden, ob ein Torwurf zu einem Tor führt oder nicht, wird eine Zufallszahl zwischen **1 und 16** ermittelt. Ist diese Zahl kleiner oder gleich der Stufe des Torhüters, so hat er den Torwurf gehalten; ist die Zahl aber größer, so ist es ein Tor. Siebenmeter werden ebenfalls der direkten Spielstärke des Torhüters ausgesetzt. Hierbei wird aber dann eine Zufallszahl zwischen **1 und 20** ermittelt. Nur ein gelernter Torhüter (Ausnahme Spielertrainer siehe 2.4) kann auf dieser Position spielen, und ein Torhüter kann auf keiner anderen Position eingesetzt werden. (Bem.: Die Begriffe Torwurf oder Torchance werden synonym verwandt.)

2.2 Feldspieler

Rückraumspieler (R) und Kreisspieler (K) sind normale Feldspieler; es kostet in der Regel einen WP pro Stufe, um einen solchen Spieler aufzubauen. **Ausnahmen:** Feldspieler-Talente (siehe 8.) sowie Spieler mit Stärken über Stufe 10. Für jeden Feldspieler muß festgelegt werden, ob er ein gelernter Rückraumspieler oder Kreisspieler ist.

2.3 Positionswechsel

Rückraumspieler können im Kreis und Kreisspieler im Rückraum eingesetzt werden. Für die Dauer des Spiels verlieren sie aber einen WP. Ein Feldspieler, der in der laufenden Saison 6 Spiele in der Anfangsaufstellung zumindest eine Minute auf einer Position eingesetzt wurde, die nicht seiner Stammposition entspricht, hat sich anschließend für diese Position qualifiziert und er kann auf diesem Posten zukünftig ohne Verlust spielen.

2.4 Spielertrainer

Ein guter, erfahrener Feldspieler (Alter ≥ 2 und mindestens Stärke 10) kann zum Spielertrainer(S) werden. Dies kann auch während einer laufenden Saison passieren. Seine Stufenstärke wird dann halbiert, sein Alter um eine Stufe verringert. Falls er auf Stufe 11 umgewandelt wird, so muß er dann mit einem WP von 5,5 auf 6 (zählt als Umwandlung, nicht als Training) gebracht werden. Er kann dann allerdings auf Stufe 9 trainiert werden. Um ihn um eine Stufe zu trainieren, sind 1,5 WP's erforderlich. (Ausnahmen bei Sonderspielern möglich!).

Ein Spielertrainer kann auf jeder Position eingesetzt werden. Als Torwart spielt er allerdings 3 Stufen schlechter. Er altert ähnlich wie ein Torhüter. Jedes Team kann höchstens einen Spielertrainer einsetzen, jedoch gegebenenfalls mehrere besitzen. - Ein Spielertrainer verfügt darüber hinaus über folgende Sondereigenschaften:

- a) Spielt der Spielertrainer im Rückraum, so erreicht er in jedem Falle so viele zusätzliche Torchancen für sein Team, wie seine Stärke beträgt. Diese Torchancen werden dann dem Kreis zugeordnet.
- b) Als Kreisspieler eingesetzt, kann er so viele gegnerische Torchancen verhindern, wie es seiner Stärke entspricht.
- c) Sofern die Stufe des eigenen Torhüters kleiner 5 ist, erhöht er sie als Feldspieler um eine Stufe.
- d) Er kann pro Spiel einen bedingten Befehl („Wenn..., dann...“) abgeben, der sich entweder auf Spielerzahl pro Reihe, auf Reihensummen oder Härte-, FP- / SG-Einsatz (jeweils bezogen auf die Anfangsaufstellung) als „Wenn“-Bedingung beziehen kann. Als Aktionen können dann entweder Erhöhung/Verminderung von Härtepunkten, Erhöhung/Verminderung von Formpunkten oder schnellen Gegenstößen oder Spielerumstellungen angegeben werden, wobei die Anzahl der umzustellenden Spieler vom Alter des Spielertrainers abhängt. (Ein Spielertrainer Alter I kann einen Spieler umstellen, bei Alter II sind es zwei, u.s.w.)

Beispiele für die „Wenn“-Bedingung: Wenn Team X mit n Spielern in Reihe R(K) spielt.... Wenn Team X mit mehr/weniger als nn Punkten in R(K) spielt.... Wenn Team X mit mehr/weniger als n Härte-/Formpunkten/SG's spielt.... Wenn der Torwart von X stärker als n ist.... **Beispiele für Aktionen:** dann setze ich n Härte-/Formpunkte/ SG's mehr/weniger ein.dann setze ich Spieler A von R nach K. - Das 3:1-Verhältnis muß stets gewahrt bleiben! Der GM wird versuchen, den (Miß-) Erfolg einer Spielertraineranweisung im Spielbericht (ggfls verklausuliert) oder per persönlicher Mitteilung darzustellen. Im Zweifelsfalle darf der Manager rückfragen.

3. Spielmechanismus

3.1 Die Teamaufstellung

Für jedes Spiel seines Teams gibt der Manager eine vollständige Aufstellung ab. Eine korrekte Aufstellung muß folgende Bedingungen erfüllen:

- Es muß genau ein Torhüter aufgestellt werden. Diese Verpflichtung entfällt, wenn kein Torhüter des Vereins spielberechtigt ist. In diesem Fall spielt automatisch ein Amateurtorwart der Stufe 0, der ansonsten nicht Mitglied des Teamkaders ist.
- Es dürfen höchstens 6 weitere Spieler aufgestellt werden .
- Es ist nicht erlaubt, freiwillig weniger als 7 Spieler aufzustellen, wenn der Verein 7 einsatzfähige Spieler besitzt.
- In jeder der beiden Feldreihen muß **mindestens 1 Spieler** eingesetzt werden. Das Verhältnis zwischen den Gesamtwertungen der beiden Feldreihen darf **höchstens 3 zu 1** sein. Die 3:1-Regel wird zu zwei verschiedenen Zeitpunkten überprüft: für die Gesamtwertungen der Feldreihen aus den Stärken der aufgestellten Spieler; für die Gesamtwertungen der Feldreihen nach Addition aller Zusatzpunkte (HV und Härte/FP). Die Reduzierung einer Reihe durch Auswirkung von Härteeinsatz findet nach den Überprüfungen der 3:1-Regel statt und zieht daher keine weiteren Änderungen nach sich. 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 Torwürfe

Hierbei werden die einzelnen Reihen des eigenen Teams mit denen des Gegners miteinander verglichen. Die (positiven) Differenzen ergeben die Torwürfe, die dann direkt auf den Torhüter losgelassen werden. Torwürfe werden folgendermaßen ermittelt:

- Kreis A - Rückraum B bzw. (Rückraum B - Kreis A) : 2
- Kreis B - Rückraum A bzw. (Rückraum A - Kreis B) : 2
- das 1.9-fache der Wurzel aus der Differenz zwischen Kreis A und B
- die halbierte Differenz zwischen Rückraum A und B

Es wird normal gerundet, d.h. ab 0.5 wird aufgerundet.

3.3 Die Torschützen

Jeder Spieler einer erfolgreichen Reihe kann Tore erzielen, wobei die genauen Torschützen zufällig ermittelt werden.

4. Heimvorteil (HV)

Eine Mannschaft, die zu Hause spielt, bekommt Extrapunkte, die den Feldreihen (nicht einzelnen Spielern) zugeordnet werden können. Die 3:1-Regel darf auch nach der Zuordnung des HV nicht verletzt werden. Der Torhüter kann nicht durch HV verbessert werden. Zu Beginn der Saison beträgt der **HV 2 Punkte**. Genaueres wird zu Saisonbeginn bekanntgegeben.

5. Härte

Zusätzliche Punkte kann man durch den Einsatz von Härte erlangen. Dazu kann man in jedem Spiel von **0 bis 10 Härtepunkte** einsetzen. Das Spielen mit z.B. Härte 7 gibt dem Manager 7 zusätzliche Punkte, die er beliebig auf Torhüter, Rückraum- und Kreisspieler verteilen kann. Es kostet 2 Härtepunkte, den Torhüter um eine Stufe (maximal auf 10) zu erhöhen. 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

Es gilt (*) die folgende Disziplinarmatrix, um die Anzahl der Strafen pro Team zu ermitteln:

Würfelnwurf / Härte	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3
2	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	3
3	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
4	0	0	0	1	1	1	2	2	3	3	4
5	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
6	0	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4
7	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
8	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
9	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
10	0	1	1	2	3	3	4	4	4	5	5

(*) Für den Pokalwettbewerb werden zusätzliche Härtematrizen verwendet, näheres siehe Saisonbegleiter.

Die Strafen werden auf alle 6 bzw. 7 Spieler zufällig verteilt. Eine Strafe bedeutet „Zeitstrafe“ (gelb), zwei Strafen „Platzverweis“ (rot). Ein Spieler kann maximal 3 Strafen erhalten (gelb und rot). Für jede Zeitstrafe erhält der Gegner 2 Torwürfe extra (je einen für Rückraum und Kreis). Außerdem gibt es pro eingesetztem Härtepunkt mit 50%iger Wahrscheinlichkeit einen Siebenmeter (7m) gegen das Team. Da dies einzeln ausgewertet wird, kann es durchaus mehrere 7m gegen ein unfaires Team geben.

Bemerkungen:

- a) Der Torhüter kann keinesfalls eine Zeitstrafe oder eine rote Karte erhalten, wenn kein Härtepunkt zu seiner Verbesserung eingesetzt wurde.
- b) Empfänger der Zeitstrafen und der roten Karten werden zufällig ermittelt, ebenso der Zeitpunkt. Der betroffene Spieler steht seiner Mannschaft dann nur in einem Bruchteil der Spielzeit zur Verfügung. Beispiel: Ein 10er Spieler wird in der 25. Minute vom Platz gestellt. ($25:60 \text{ mal } 10 = 4.2$, gerundet auf 4). Der Spieler spielt in dieser Begegnung mit Stufe 4.
- c) Ein Kreisspieler kann jedoch auch dann eine Strafe bekommen, wenn nur im Rückraum Härte eingesetzt wurde und umgekehrt.
- d) Falls ein Spielertrainer eine rote Karte bekommt, so wird seine Spielstufe nach Punkt b) ermittelt. Diese Stufe gilt dann auch für Regel 2.4.a) und 2.4.b). (2.4.c) und 2.4.d) sind von der roten Karte nicht betroffen!

5.2 Disziplinarmaßnahmen

Ein Spieler bekommt pro Zeitstrafe 4 Disziplarpunkte (DPs) und 10 pro rote Karte. Nach jeder roten Karte ist der Spieler automatisch für das erste Spiel der nächsten Runde (*auch saisonübergreifend*) gesperrt. Je eine Spielsperre wird somit fällig, wenn

- ein Spieler die rote Karte erhält
- ein Spieler die 3./5./8. usw. Zeitstrafe erhält
- ein Spieler 20/40/60 usw. DPs erreicht bzw überschreitet

Ein Spieler kann in einer Runde durchaus für mehrere Spiele hintereinander gesperrt werden.

6. Verletzungen

Spieler können durch den Einsatz von Härte verletzt werden. Es gilt die nachstehende Tabelle für die prozentuale Chance auf Verletzungen durch den Einsatz von Härtepunkten in Abhängigkeit von der Gesamthärtesumme beider Mannschaften und dem Alter des einzelnen Spielers:

Gesamthärte / Alter	nT	I	II	III	IV+
0	0	0	0	0	0
1-2	3	1	2	3	3
3-4	4	2	3	5	5
5-8	6	3	4	7	8
9-12	8	4	5	9	12
13-16	10	5	6	12	16
17-20	12	6	7	16	20

„Gesamthärte“ entspricht dabei der Summe der eingesetzten Härtepunkte beider Teams einer Begegnung. Für jeden Spieler der Anfangsaufstellung (für den Torwart allerdings nur, wenn dieser selbst durch Härte verstärkt wurde) wird nun eine Zufallszahl zwischen 1 und 100 ermittelt; ist diese Zahl kleiner/gleich der entsprechenden Zahl der obenstehenden Matrix, so wurde der Spieler verletzt. Der Verletzungszeitpunkt wird zufällig zwischen 1 und 60 ermittelt. Ein verletzter Spieler scheidet aus dem laufenden Spiel aus. Für die beiden ersten Spieler können Spieler von der Bank entsprechend ihrer Reihe eingewechselt werden. Wurde ein Spieler verletzt, so wird für ihn eine Zufallszahl zwischen 1 und 100 ermittelt. Nachstehend lassen sich die Folgen der Verletzung ablesen:

- 1 - 80 Der Spieler fehlt nur im laufenden Spiel. Falls er jedoch in der laufenden Saison bereits einmal verletzt wurde, so muß er in der nächsten Runde (auch saisonübergreifend) im ersten Spiel pausieren..
- 81- 95 Der Spieler muß in der nächsten Runde (auch saisonübergreifend) im ersten Spiel pausieren
- 96-100 Falls Alter I, so muß der Spieler in der nächsten Runde (auch saisonübergreifend) ein Spiel pausieren; andernfalls zwei Spiele

6.1. Einwechslung

Wurde ein Spieler verletzt, so wird für ihn ein Einwechslerspieler eingesetzt, sofern dieser ausdrücklich benannt wurde. Maximal sind 2 Einwechslungen möglich. Spieler können nur auf Positionen eingewechselt werden, auf denen sie auch von Spielbeginn an spielberechtigt gewesen wären. (Ein Torwart kann also nicht im Feld spielen, ein Feldspieler nicht im Tor. Ausnahme Spielertrainer.) Falls ein Spieler für die Reihe zur Verfügung steht, so wird dessen Stärke mit der Reststärke des verletzten Spielers verglichen, wobei dann der höhere Wert für die Aufstellung zugrunde gelegt wird.

(Beispiel: R II 10 wird in der 15. Minute verletzt, also Reststärke 3. Als Einwechselspieler steht ein K nT 5 zu Verfügung -> K nT 5-1=4 (da fremde Reihe!) wird gewertet.) Falls kein Spieler für die entsprechende Reihe zur Verfügung steht, so wird der Verletzungszeitpunkt zu Rate gezogen, um die Stärke des verletzten Spielers für die Aufstellung zu ermitteln (analog zum Platzverweis, insbesondere für den Spielertrainer sind die Auswirkungen ähnlich wie die bei einer roten Karte (siehe 5.1.d)). Ein Spielertrainer kann auch als Einwechselspieler nominiert werden, zur Geltung kommt dabei jedoch lediglich seine Spielstufe, nicht seine Sondereigenschaften. (Beispiel: Ein K II 8 wird in der 15. Minute verletzt, also Reststärke 2. Als Einwechselspieler steht ein S I 5 bereit -> S I 5 wird gewertet. Beispiel: Ein T I 10 wird in der 15. Minute verletzt, also Reststärke 3. Als Einwechselspieler steht ein S I 8 zur Verfügung, reduziert um 3 auf 5 -> S I 5 kann als 5er Torwart fungieren.) Einwechslungen zählen nicht für etwaige Reihen- oder Talentqualifikationen. Treffen Platzverweis und Verletzung den gleichen Spieler, so tritt nur das zeitlich frühere Ereignis ein. Die Anzahl der auszusetzenden Spiele bei gleichzeitiger Sperre und Verletzung addiert sich nicht, es zählt nur der höhere Wert. Ein eingewechselter Spieler kann weder verletzt noch bestraft werden.

7. Taktische Mittel

7.1 Formpunkte

Jedes Team erhält pro Saison einen Vorrat von **20 Formpunkten**, aus dem in beliebigen Spielen außer den Pokalspielen genommen werden kann, ohne daß sich negative Auswirkungen wie Zeitstrafen oder rote Karten sowie Siebenmeter ergeben. Formpunkte kann man wie Härtepunkte einsetzen. Pro Spiel dürfen **maximal 4 Punkte** eingesetzt werden und die Gesamtzahl von Form- und Härtepunkten darf 10 nicht überschreiten. Die zusätzlich eingesetzten Härtepunkte unterliegen den obligatorischen Risiken. Die verfügbaren Formpunkte sind nicht anonym. Sie werden in einer Spalte FP der Tabelle angezeigt.

7.2 Schneller Gegenstoß

Ein schneller Gegenstoß ist ein Konter-Spielzug einer Mannschaft und führt mit 100%-iger Sicherheit zu einem Tor. Jedes Team erhält pro Saison einen Vorrat von **20 schnellen Gegenstößen (SG)**, aus dem in beliebigen Spielen (auch(!) Pokalspielen) genommen werden kann. Pro Spiel dürfen **maximal 3 SG's** eingesetzt werden und es muß ein Spieler des Teams benannt werden, der diese SG's durchführt. Die verfügbaren SG's sind nicht anonym. Sie werden in einer Spalte SG der Tabelle angezeigt.

8. Neue Talente (nT)

Ein Manager kann 2 neue Talente pro Saison entdecken. Dies kann zu jedem Zeitpunkt der Saison geschehen. Ein neues Talent muß seine ersten 4 Spiele auf Stufe 0 absolvieren, und muß in jedem Spiel in der Anfangsaufstellung gewesen sein und zumindest eine Minute auf dem Platz gestanden haben. Direkt nach dem 4. Spiel erhöht sich die Stärke des nT's auf Stufe 2, ohne daß dafür WP's ausgegeben werden müssen. Dies geschieht auch für Torhüter, und es kann auch mitten in einer Spielrunde geschehen. Nachdem ein nT Stufe 2 erreicht hat, kann es trainiert werden. Solange ein nT Stufe 2 nicht erreicht hat, darf es nur auf seiner Stammposition eingesetzt werden. Schafft das nT bis zum Ende der Saison nicht die Stufe 2, darf es zukünftig nicht mehr eingesetzt werden und wird aus dem Kader gestrichen.

9. Training

Mit Wertpunkten können Spieler trainiert werden. In jeder Spielrunde bekommt der Manager eine bestimmte Anzahl von Basis-WPs (normalerweise 2,0), sowie einen WP für einen Sieg und 0,5 WP für ein Remis. Mit diesen WP's können vor der darauffolgenden Runde Spieler um eine Stufe verbessert werden. Die erzielte Verbesserung ist dauerhaft für den Rest der Saison. Es wird entweder 1 oder 1,5 WP benötigt, um einen Feldspieler um eine Stufe zu verbessern, für den Torhüter sind 2 WP's notwendig. Es kann bis zu einem ganzen WP für die nächste Runde angespart werden, sofern dieser nicht trainiert werden kann oder soll (z.B. nur noch Training auf Alter nT oder Alter III möglich). Alle anderen WP's müssen sofort zugeordnet werden, oder sie werden vom GM nach der NMR-Regel zugeordnet bzw. verfallen.

9.1 Einschränkungen (wichtig!!)

- Kein Spieler kann um mehr als 3 Stufen pro Saison (außer neue Talente) trainiert werden.
Hinweis: Ein Spielertrainer kann nach seiner Umwandlung noch 3mal (siehe auch Regel 2.4) trainiert werden.
- Höchststufe** für Feldspieler ist **12**, für Torhüter Stufe 10. (Ausnahmen vom GM vorbehalten!)
- Training von Stufe 10 auf 11 kostet **1,5 WP**, ebenso das Training von Stufe 11 auf 12.
- Neue Talente (nTs) sind **wahlweise um 1 oder 2 Stufen** trainierbar, also durchaus 4 WPs auf das Torwarttalent!
- Das Feldspieler-Training neuer Talente (nT) kostet **für eine Stufe 1,5 WPs**, für zwei Stufen somit 3 WPs.
- Das Verfahren, vor dem Altern zu trainieren, wird vom GM gesondert bekannt gegeben.
- die von UNITED bekannte „Spionage“ ist hier nicht möglich

Anmerkung: Punkt c) wird von Saison zu Saison stets neu überdacht, und kann gegebenenfalls auch mal außer Kraft gesetzt werden.

10. Altern

Zum Saisonende altern alle Spieler nach der folgenden Tabelle:

Vor dem Altern	Nach dem Altern	Stärkeverlust Feldspieler	Stärkeverlust Torhüter/Spielertrainer
neues Talent	Alter I	0	0 / 0
Alter I	Alter II	3	3 / 2
Alter II	Alter III	5	4 / 4
Alter III	Alter IV	6	5 / 5
Alter IV,V usw.	Alter V,VI usw.	6	6 / 6
Alter X	aus dem Kader	---	---

Spieler, die durch Altern auf eine Stufenstärke von 0 oder weniger reduziert werden, stehen ihrem Verein künftig nicht mehr zur Verfügung. Ein Verein kann nach dem Altern durchaus weniger als 7 Spieler besitzen. Hat aber ein Verein nach dem Altern keinen Torhüter mehr, so muß er in der 1.Runde der neuen Saison ein Torhütertalent entdecken. Besitzt ein Verein nach dem Altern weniger als 5 Spieler, dann wird ihm die Lizenz entzogen, da er ja nicht mehr mit einer vollzähligen Mannschaft antreten kann. (Ggf. kann/muß er mit einem neuen Team starten.)

11. Finanzen und Transfers

11.1 Einnahmen

Am Ende einer Spielrunde erhält jeder Verein eine Basiseinnahme von 100k EURO. Für jeden Sieg erhält er weitere 40k EURO, für jedes Remis 20k EURO. Der Einfachheit halber wird es keine Kredite geben, d.h. das Konto kann maximal auf 0 EURO reduziert werden. Versucht ein Manager, mehr Geld auszugeben, als seinem Verein zur Verfügung steht, so wird die Transaktion nicht durchgeführt.

11.2 Verkäufe an die Nichtliga

Ein Manager kann Spieler seines Vereins an die Nichtliga (NL) verkaufen. Auf diese Weise wird ein Spieler aus dem Ligasystem entfernt. Der Erlös für den Spieler steht seinem Verein sofort zur Verfügung und kann in nachfolgenden Phasen der Runde verwendet werden. Jeder Spieler besitzt einen NL-Wert, der von seiner Stufe, seinem Alter, seinen Reihenqualifikationen und evtl. verhängten Disziplinarmaßnahmen abhängt:

- für Feldspieler-Talente : 150k EURO pro WP
- für Torhüter-Talente : 100k EURO pro WP
- für Spieler des Alters I : 80k EURO pro WP
- für Spieler des Alters II : 60k EURO pro WP
- für Spieler des Alters III : 40k EURO pro WP
- für Spieler des Alters IV : 20k EURO pro WP
- für noch ältere Spieler : 0 EURO pro WP

Dabei werden die WPs wie beim Training bewertet, also 1 (1,5) WP pro Stufe bei Feldspielern und 2 WP pro Stufe bei Torhütern. Für jede zusätzliche Reihenqualifikation erhöht sich der NL-Wert um 10%. Ein Spielertrainer erzielt beim Verkauf an die NL 50% mehr Erlös als ein entsprechender Feldspieler (Bsp.: S I 5 -> $400 \cdot 1.5 = 600$). Für jeden Disziplinarpunkt, den ein Spieler in der laufenden Saison erhalten hat, reduziert sich sein NL-Wert um 1k EURO. Der NL-Wert eines Spielers kann 0 EURO nicht unterschreiten.

11.3 Erhebung von Steuern

Am Saisonende wird von allen Vereinen, die mehr als 2000k EURO Barvermögen haben, folgendermaßen eine Steuer abverlangt: 20% für Beträge zwischen 2001 und 3000, 30% für Beträge zwischen 3001 und 4000, 40% für Beträge zwischen 4001 und 5000, u.s.w. wobei es sich aufsummiert. Beispiel: Team X hat am Saisonende 6500k EURO. Es zahlt also 200k (20% von 1000 aus 2001 bis 3000) plus 300k (30% von 1000 aus 3001 bis 4000) plus 400k (40% von 1000 aus 4001 bis 5000) plus 500k (50% von 1000 aus 5001 bis 6000) plus 300k (60% von den 500, die über 6001 hinausgehen), insgesamt 1700k EURO Steuern.

11.4 GM-Angebot (Spielermarkt)

In jeder Runde bietet der Spielleiter eine Anzahl von Spielern mit fest vorgegebenen Eigenschaften (Reihenqualifikationen, Stufe, Alter) an. Die Eigenschaften dieser Spieler können von den Eigenschaften der von den Vereinen durch die Entdeckung von Talenten aufgebauten Spielern geringfügig abweichen. Werden neue Talente angeboten, dann sind diese immer bereits eingespielt. Die angebotenen Spieler werden in der im Angebot angegebenen Reihenfolge unter allen Vereinen des Ligasystems versteigert. Jeder Manager darf für jeden angebotenen Spieler genau einen Betrag bieten (Bedingungen auf die bisherigen Verkäufe sind erlaubt); dabei muß er für den betreffenden Spieler einen Namen angeben. Der Manager mit dem höchsten Gebot kauft den Spieler zu dem von ihm gebotenen Betrag; der Spieler erhält den von seinem Käufer festgelegten Namen. Gebote unterhalb des Nichtligawerts des betreffenden

Spielers werden ignoriert. Bei gleichhohen Geboten geht der Spieler an den ligahöheren und in der vorigen Runde ggfls besser platzierten Verein. Ist trotzdem keine eindeutige Zuordnung möglich, so wird gelöst.

11.5 Transferliste (Transfermarkt)

Ein Manager kann Spieler seines Vereins auf die Transferliste setzen. Der GM bietet diese Spieler dann mit allen Daten öffentlich zum Verkauf an. In jeder Runde werden alle Spieler, die in der vorigen Runde auf die Transferliste gesetzt wurden, in der im Angebot angegebenen Reihenfolge unter allen Vereinen des Ligasystems versteigert. Jeder Manager darf für jeden angebotenen Spieler genau einen Betrag bieten (Bedingungen sind wie beim GM-Angebot erlaubt); der Manager mit dem höchsten Gebot kauft den Spieler zu dem von ihm gebotenen Betrag. Den Erlös dieses Verkaufs erhält der vorherige Besitzer des Spielers. Dieser Verein kann an der Versteigerung seines Spielers ebenfalls teilnehmen und so ein "Sperrgebot" abgeben. Will für einen Spieler kein Verein mindestens den Nichtligawert bezahlen, so geht er für diesen Preis an die Nichtliga.

12. Organisatorisches

Späte Züge (nach ZAT 24 Uhr) werden mit 50k Cashverlust und NMR's mit 100k bestraft!!

12.1 Ablauf einer Runde

Jede Runde ist in Phasen aufgeteilt, die in der folgenden Reihenfolge abgewickelt werden:

- 0) Entdeckung neuer Talente
 - 1) NL-Verkäufe (*)
 - 2) Training
 - 3) Ligaspiele
 - 4) Evtl. Pokalspiele
 - 5) Gebote auf den Spielermarkt (*)
 - 6) Gebote auf den Transfermarkt (*)
 - 7) NL-Verkäufe (*)
 - 8) Setzen von Spielern auf die Transferliste (*)
 - 9) Einnahmenezuteilung aus dem Spielbetrieb und Erstellung der Tabelle
- (*) Bis Runde 7 oder 8 (wird vom GM im Saisonbegleiter bekannt gegeben).

12.2 Pokalwettbewerb

In jeder Saison wird ein Pokal nach dem KO-System ausgespielt. Grundsätzlich gelten folgende Regeln:

- Jeder Manager darf neben seinem Profiteam noch 1 (evtl 2) Amateurteams stellen.
- Bei den Amateurteams sind die WP's den Reihen T, R und K pauschal zuzuordnen.
- Amateure haben gegen Profis bis zum Halbfinale immer Heimvorteil.
- Unterklassige Teams haben gegen höherklassige Teams bis zum Halbfinale immer Heimvorteil.
- Das Halbfinale und das Finale werden auf neutralem Platz (ohne HV) ausgetragen. Bis dahin gibt es Heimvorteil.
- Amateure spielen gegeneinander immer ohne Heimvorteil.
- Amateure spielen immer ohne Härte und können durch Härte nicht verletzt werden.
- Für das Erreichen der nächsten Runde erhält ein Proficlub 1,0 WP und 40k EURO, ein Amateurteam 20k EURO für seinen Manager und zusätzlich 0,5 WP für einen Sieg gegen einen Proficlub.
- Evtl gibt es eine Verlängerung und ein 7m-Werfen nach der "üblichen" Vorgehensweise bis zur Entscheidung.

12.3 NMR-Regeln

Treffen von einem Spieler am Zugabgabetermin (ZAT) keine Züge (NMR = No Messages Received) ein, dann wendet der GM folgendes Verfahren an, um Züge für den Verein zu erzeugen:

- Trainings-WP's werden den jüngsten und schwächsten Spielern zugeordnet.
- Aufstellungsgrundlage ist die Aufstellung der letzten Spielrunde, differenziert nach Heim- und Auswärtsspiel, wobei die allgemein gültigen Aufstellungsregeln eingehalten werden. Der Heimvorteil wird unter Beachtung der Regeln entsprechend dem letzten Heimspiel verteilt. Auf den Einsatz von Härte, FP's und SG's sowie das Ausführen von Spielertraineranweisungen wird verzichtet.
- Ist ein Team managerlos geworden, so wird der GM bekannt geben, wie das Team weiterhin gemanagt wird (z.B. Talententdeckung, Verteilung von FP's und SG's, Gebote am Spielermarkt, NL-Verkäufe usw.).

13. Allgemeines

Der GM leitet das Spiel nach bestem Wissen und Gewissen. Kommentare/Kritik sind jederzeit willkommen!

Michael Lesnik, Unna, im Juli 2006

Anhang A

Eine Musterzugabgabe könnte folgendermaßen aussehen (mit Hinweis auf Regelpassagen):

Teamname: Greek Islands

Training: 1,5 WP (Regel 9)

Mykonos mit 1,0 WP von R II 9 nach R II 10

Rest : 0,5 WP

Runde 1 / 1.Spieltag: Greek Islands - ???

Aufstellung (Regeln 3.1, 4, 5, 7.1)

	Summe	HV	Härte	FP	Gesamt
T: Kreta (T I 10)	10	xx	0	0	10
R: Zakynthos Mykonos Karpathos Samos (R nT 0) (R II 10) (R III 8) (S III 5)	23	2	1	1	27
K: Santorin Korfu (K nT 0) (R II 10-1) (Regel 2.3)	9	0	1	1	11
Ersatz : Chios (R III 4) (Regel 6.1)					
7m-Schütze : Mykonos (Regel 5.1)					
SG's : 1 (Mykonos) (Regel 7.2)					
Spielertraineranweisung: (Regel 2.4)					

Wenn die Gesamtsumme im Kreis des Gegners größer als 27 ist, dann setze ich 2 weitere FP's in R ein.