

Das Heavy United-Regelwerk

Es werden die normalen Oberfoul-Regeln gespielt mit einigen Ausnahmen

- 1) Bei Heavy United Online muß mit HÄRTE 10 gespielt werden.
- 2) Für eine Gelbe Karte gibt es bei Heavy Online 2 für eine Rote Karte 10 DP.
- 3) 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.
- 4) Es darf pro Reihe nur 1 Feldspieler eingesetzt werden. **Maximal dürfen 6 Spieler in einer Reihe spielen (neu)**
- 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) Der unfairste Spieler jeder Mannschaft altert nicht. Ein S nt 10 bleibt ein S nt 10. Unfair bedeutet, dass er DPs haben muss. Dies hat zur Folge dass er in der nächsten Saison um 3 Stufen trainert werden kann und so auch über die bisherige Limitzahl 13 hinaus. Ein S nt 10 mit 4*M und 4*V ist in der nächsten Saison somit ein S nT 10 > 13 4*M 4*V

7) Auch nach der Alterung behalten alle Feldspieler Ihre Fremdeinsätze (neu)

8) Es gibt eine Transferliste. In Runde 10 gibt es die letzte Möglichkeit Spieler auf die Transferliste zu setzen.

9) Private Handel sind erlaubt. Ein Verein darf einmal pro Runde privat handeln! (neu)

10) Es gibt kein GM-Angebot **siehe dazu Regelnummer 19)**

11) Bei einem NMR bei Heavy United Online wird die Härte zugelost. Die Härtepunkte werden mit einem 10-seitigen Würfel zugeteilt. 1-2 Torhüter, 3-4 Ausputzer, 5-6 Verteidigung, 7-8 Mittelfeld, 9-10 Sturm. Sollte eine Verteidigungsreihe auf 10 sein wird entsprechend ein 6-8 seitiger Würfel genommen. Die 3:1 Regelung wird immer berücksichtigt. Zuerst wird also die NMR-Taste gedrückt, damit die Aufstellung feststeht.

12) Eine Mannschaft darf maximal 19 Spieler besitzen.

13) Es ist keine Pflicht Talente zu entdecken

14) Ein Verein darf maximal 5 Talente entdecken

15) Ein Verein darf unendlich viele Talente besitzen.

16) 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. Die Vereine die in der 2. Pokalrunde verlieren spielen im KO-System um die Plätze 5-8. Die Verlierer der 1. Pokalrunde spielen in der 2. Runde/ 3.Runde mit Hin- und Rückspiel im KO-System mit HV=7 Sieger und Verlierer aus. Die Sieger spielen um die Plätze 9-10. Die Verlierer spielen um die Plätze 11-12.

In den Spielen in denen es um den Pokalsieg geht wird um 1 WP und 40kkj gespielt. Bei einem Unentschieden bekommen beide Vereine NICHTS. In den Platzierungsspielen und Trostrundenspielen bekommt man für einen Sieg 0.5 WP und 40kkj. Bei einem Unentschieden bekommen beide Vereine wieder NICHTS. Spiele im KO-System werden durch Verlängerung und Elfmeterschiessen entschieden.

17) Spieler dürfen erst nach den Spielen gekauft werden, einmalig vor der Saison mit dem gegebenen Kapital.

18) Es ist möglich bedingte Einkäufe durchzuführen. Wenn ich eine Sperre habe möchte ich kaufen.

19) Spieler können zu folgenden Preisen gekauft werden

Runde		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11		
Alter -1	Feld	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	pro Stufe
Alter -1	HIM	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	pro WP
Alter 0	Feld	300	295	290	285	280	275	270	265	260	255	250	250	pro Stufe5
Alter 0	HIM	250	245	240	235	230	225	220	215	210	205	200	200	pro WP
Alter 1	Feld	250	240	230	220	210	200	190	180	170	160	150	150	pro Stufe
Alter 1	HIM	200	195	190	185	180	175	170	165	160	155	150	150	pro WP
Alter 2	Feld	150	147	144	141	138	135	132	129	126	123	120	120	pro Stufe
Alter 2	HIM	130	127	124	121	118	115	112	109	106	103	100	100	pro WP
Alter 3	Feld	120	116	112	108	104	100	96	92	88	84	80	80	pro Stufe
Alter 3	HIM	100	98	96	94	92	90	88	86	84	82	80	80	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

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

- 21) Es gibt keine letzte Handelsrunde. Spieler können also noch vor dem Altern, sprich nach den letzten Spielen an **die Nichtliga verkauft werden, wenn ein anderer jüngerer Spieler mehr DP besitzt und nicht altern soll. Spieler die eine Handelssperre besitzen können nach Runde 11 an die Nichtliga verkauft werden. Spieler die eine Handelssperre besitzen können nicht auf die Transferliste oder privat weitergehandelt werden.**
- 22) Vor dem Altern muß der Verein 10 Feldspieler Alter 0-X und einen Torhüter Alter 0-X besitzen.
- 23) Es gibt keine Steuern
- 24) 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.
- 25) 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.
- 26) Alle Sperren werden am Ende der Heavy United Online Saison auf 0 gesetzt.
- 27) Es ist möglich die Ligen zu wechseln um ausgeschiedene Teams zu ersetzen. Dabei werden die Teams entsprechend den Regeln umgesetzt.

So auch in dieser Saison gab es wieder Diskussionen über Handel die evtl. unausgewogen sind. Ich werde in dieser Saison weiterhin beobachten wie es mit der neuen Regel der Nichtalterung sein wird.

Sollte es auch weiterhin doch zu atemberaubenden Tauschaktionen kommen und diverse Wettbewerbsverzerrungen erlaube ich mir die Regel so zu ändern, dass die Spieler mit einer bestimmten DP Zahl die sie überschreiten dann nicht altern.

Dies ist was den Wettbewerb angeht am gerechtesten. Dann spielt man auch um den Pokalsieg mit der stärksten Mannschaft und schont nicht sein fast komplettes Team. Aber wie gesagt ich werde das einfach einmal beobachten.