

Montes United (im Wiener United Kurier)

Version 1.7 - 20.Juli 2007

1 Grundsätzliches

Jeder Teilnehmer an diesem Spiel stellt einen Manager eines Fußballvereins dar. Montes United ist ein ewiges Spiel und wird in Saisonen abgewickelt. Jede Saison ist in Runden eingeteilt (siehe Saisonplan).

2 Das Team und seine Spieler

Ein Spieler wird durch folgende Eigenschaften charakterisiert: Name, Typ, Alter, Stärke. Ein Team muß zu jeder Zeit über mindestens einen Tormann und 10 Ausputzer/Feldspieler verfügen.

2.1 Name (max. 20 Stellen lang)

Der Name soll einen Spieler im Ligasystem eindeutig festlegen, um Verwechslungen zu vermeiden.

2.2 Typ

Es gibt 3 verschiedene Typen: Torwart (T), Ausputzer (A) und Feldspieler (V, M, S).

2.2.1 Torwart (T)

Ein T darf auf keiner anderen Position spielen.

2.2.2 Ausputzer (A)

Ein A darf auch als Feldspieler eingesetzt werden, allerdings mit einem Punkt Stärkeverlust, wenn er in M oder S eingesetzt wird. Er kann sich also nur als M oder S qualifizieren, jedoch nicht als V.

2.2.3 Feldspieler (V, M, S)

Es gibt 3 Arten von Feldspielern: Verteidiger (V), Mittelfeldspieler (M), und Stürmer (S). Ein Feldspieler kann für mehrere Arten qualifiziert sein. Ein Feldspieler darf in einer beliebigen Feldspielerreihe spielen, allerdings mit einem Punkt Stärkeverlust, wenn er nicht in einer Feldreihe seiner Qualifikation spielt. Spielt er in einer Saison 6 mal auf einer anderen Position als seiner Stammposition, so hat er sich anschließend für die andere Position qualifiziert. Ein Feldspieler kann auch als Ausputzer eingesetzt werden. Seine Stärke ergibt sich dann als Drittel seiner normalen Stärke, wobei abgerundet wird. Dadurch kann die Ausputzer-Position nicht erlernt werden.

2.3 Alter

Jeder Spieler hat ein bestimmtes Alter.

Es gibt folgende Altersstufen: tiefgefrorenes Talent (tT), neues Talent (nT), I, II, II, IV ... IX, X, u.s.w.

2.4 Stärke

Das Können eines Spielers wird durch seine Stärke wiedergegeben. Die schlechtesten Spieler haben die Stärke 1, die Besten die Stärke 10 (Ausnahmen können Spieler mit Sondereigenschaften oder neue Talente sein). Für den Aufbau einer gewissen Stärke benötigt man Wertpunkte (WP).

2.5 Sondereigenschaften

Sondereigenschaften gehen am Ende einer Saison nicht verloren.

2.6 Schreibweise von Spielerdaten: Musterbeispiel VMS / II / 7

3 Spielmechanismus

3.1 Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel gibt der Manager eine Mannschaftsaufstellung ab. Dazu müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Es muß immer genau ein T spielen. Sind alle T gesperrt, so spielt ein Amateurtorwart mit Stärke 0.
- In jeder der 3 Feldreihen V, M und S muß mindestens ein Spieler spielen.

- Es muß die 3:1-Regel erfüllt sein: In V, M und S werden jeweils die in dem Spiel gültigen Stärken der Spieler, die in der entsprechenden Reihe eingesetzt wurden, addiert. Die Summen ergeben die Gesamtwertungen der betreffenden Reihen. Die Gesamtwertung jeder Reihe darf maximal dreimal so groß sein, wie die einer anderen Reihe. Die 3:1-Regel muß jeweils vor und nach Zuteilung des Heimvorteils, der Härte und der Formpunkte erfüllt sein. Wird diese Regel nicht erfüllt, so wird die Mannschaftsaufstellung korrigiert (vom GM), daß die Erfüllung kein Problem darstellt.

3.1.1 Heimvorteil (HV)

Eine Mannschaft, die zu Hause spielt, bekommt eine gewisse Anzahl von Extrapunkte, die V, M und S pauschal zugeteilt werden, den sogenannten Heimvorteil (HV). Die Größe des HV ist dem Saisonplan zu entnehmen.

3.1.2 Härte (HÄ)

Ein Team hat die Möglichkeit weitere Extrapunkte zu bekommen, indem es Härte einsetzt. HÄ gibt es zwischen 0 (ganz fair) und 10 (brutal). Die Härtepunkte dürfen pauschal auf alle Reihen verteilt werden, wobei es zwei HÄ kostet, T oder A um eine Stärke zu verbessern. Jeder Spieler eines Teams, das irgendwelche Härtepunkte einsetzt, hat eine 3%ige Chance, die gelbe Karte zu bekommen, und er hat eine 0,75%ige Chance, vom Platz gestellt zu werden, und zwar gelten diese Wahrscheinlichkeiten pro benutztem Härtepunkt. Der Torwart kann nur dann eine Strafe erhalten, wenn er durch Härte verstärkt worden ist. Der Zeitpunkt des Platzverweises wird zufällig ermittelt. Für den betreffenden Spieler bedeutet dieses, daß er seinem Team nur mit einem Bruchteil seiner Stärke zur Verfügung steht. Die Stärke ergibt sich nach der Formel: neue Stärke = alte Stärke * Zeitpunkt / 90. Ein Spieler, der eine gelbe oder rote Karte bekommen hat, erhält 4 bzw. 10 Disziplinarpunkte (DP). Die DP werden innerhalb einer Saison aufsummiert. Überschreitet die DP-Zahl eines Spielers ein Vielfaches von 10, so ist er ab der nächsten Runde für dieses Vielfache an Spielen gesperrt. DP-Summen der Spieler werden nicht mit in die nächste Saison übernommen.

3.1.3 Formpunkte (FP)

Da die einzelnen Teams auch mal einen guten Tag erwischen können, gibt es für jede Mannschaft auf die Dauer der Saison 30 FP, die nach Belieben des Managers eingesetzt werden können. Die 3:1-Regel muß aber auch nach Zuteilung der FPs gegeben sein. Die FP können in jedem Spiel auf alle Reihen verteilt werden, wobei aber 2 FPs notwendig sind um einen T oder A um einen Punkte zu verstärken. Die maximale Anzahl von FPs pro Spiel ist ident mit der Höhe des aktuellen Heimvorteils.

3.1.4 Taktik

Als Abkürzung werden für das eigene Team E, für das gegnerische Team G und für die Reihen A, V, M, und S angewandt. Als Kombination sind Abseits und Mauern erlaubt. Spielt eine Mannschaft mit Taktik, so muß es zu den einzelnen Spieltagen bei der Zugabgabe deutlich kenntlich gemacht werden.

3.1.4.1 Abseits

Wird kein Ausputzer auf der Position A aufgestellt, so darf die Abseitsfalle angewendet werden. In diesem Fall werden die gegnerischen Chancen folgendermaßen ermittelt:

$$\text{Chancen G(S)} = \text{Chancen G(S)} / 2 \quad \text{Chancen G(M)} = \text{Chancen G(M)} * 2$$

3.1.4.2 Mauern

Jedes Auswärtsteam darf Mauern. In diesem Fall darf V fünfmal so stark sein, wie M bzw. S. Ein Team mit der Taktik Mauern kann aber nur Unentschieden spielen. Sollte die Gastmannschaft mehr Tore als das Heimteam erzielen, so werden die überzähligen Tore gestrichen.

3.2 Spielauswertung

3.2.1 Ermittlung der Torchancen

Es werden die entgegengesetzten Reihen, nach roten Karten und Verletzungen, zweier Teams X und Y miteinander verglichen. Seien X(A), X(V), X(M) und X(S) bzw. Y(A), Y(V), Y(M) und Y(S) die Reihenstärken von X und Y nach Zuteilung von HV, Formpunkten und ausgewürfelte Härte. Damit ergeben sich folgende Anzahlen von Torchancen, wenn der jeweilige Wert (kaufmännische Rundung) größer als 0 ist:

$$\text{Chancen X(V)} = (X(V) - Y(S)) / 4$$

$$\text{Chancen Y(V)} = (Y(V) - X(S)) / 4$$

$$\text{Chancen X(M)} = (X(M) - Y(M)) / 2$$

$$\text{Chancen Y(M)} = (Y(M) - X(M)) / 2$$

$$\text{Chancen X(S)} = X(S) - Y(V) - Y(A)$$

$$\text{Chancen Y(S)} = Y(S) - X(V) - X(A)$$

Jede Mannschaft hat auf alle Fälle einen Torschuß. Die Reihe für den Torschützen wird zufällig ermittelt.

3.2.2 Ermittlung der Tore

Jeder Schuß eines Teams muß zuerst den gegnerischen A passieren, um auf das Tor zu fliegen. Um zu entscheiden, ob ein Schuß den A passiert, wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 15 ermittelt. Ist diese Zahl größer als die Reihenstärke des A, dann hat der Schuß den A passiert.

Jeder Schuß eines Teams, der den gegnerischen A passiert hat, muß den T passieren, damit er ein Tor ist. Um zu entscheiden, ob ein Schuß den T passiert, wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 14 ermittelt. Ist diese Zahl größer als die Reihenstärke des T, dann hat der Schuß den T passiert und ist somit ein Tor.

3.2.3 Ermittlung des Torschützen

Für jeden Spieler einer erfolgreichen Reihe wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 15 ermittelt und zu seiner Stärke addiert. Der Spieler mit der höchsten Summe ist der Torschütze.

3.2.4 Elfmeter

Für jeden eingesetzten Härtepunkt wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% ein Elfmeter gegen das unfaire Team verhängt. Dabei wird jeder eingesetzte Härtepunkt einzeln ausgewertet. Es kann also in einem Spiel durchaus mehrere Elfmeter gegen ein Team geben. Die Grundwahrscheinlichkeit dafür, daß ein Elfmeter zu einem Tor führt, beträgt 100%. Sie wird aber um 5% pro Stärke des Torwarts reduziert, gegen den der Elfmeter ausgeführt wird.

3.2.5 Ermittlung des Elfmeterschützen

Vor jedem Spiel kann der Manager die Reihenfolge seiner 3 "Lieblings"-Elfmeterschützen angeben. Wobei dann der Erstplatzierte als Elfmeterschütze angegeben wird. Sollte dieser zum Zeitpunkte des Elfmeters schon vom Platz verwiesen worden sein, rückt der Zweitplatzierte nach, usw. Ist keine Reihenfolge angegeben, oder alle drei Spieler sind nicht mehr im Spiel, wird der Elfmeterschütze zufällig aus den restlichen eingesetzten Spielern (Ausnahme: Tormann) ausgewählt. Elfmertorschützen werden in der Torschützenliste anerkannt.

4 neue Talente

Pro Saison kann ein Manager 3 nT entdecken. Das nT beginnt seine Laufbahn mit dem Alter 0 und der Stärke 0. Nach 4 Spielen hat sich das nT auf dieser Position qualifiziert und die Stärke erhöht sich sogleich auf 2. Solange ein nT die Stufe 2 nicht erreicht hat, darf er nur auf seiner Stammposition eingesetzt und nicht trainiert werden.

5 Training

Pro Spielrunde erhält jeder Verein 11 Coaching Points (CP), für einen Meisterschaftssieg erhält man 8 CPs, für ein Unentschieden 4 CPs. Der Aufstieg im Pokal wird mit 5 CPs belohnt. Die CPs werden in folgender Weise zum Verstärken der Spieler, abhängig von deren Alter, verwendet.

Alter	Stärke 1-2	Stärke 2-3	Stärke 3-4	Stärke 4-5	Stärke 5-6	Stärke 6-7	Stärke 7-8	Stärke 8-9	Stärke 9-10
tT,nT,I	2	3	4	5	6	7	8	9	10
II, III	1	2	3	4	5	6	7	8	9
IV, V	0	1	2	3	4	5	6	7	8
VI, VII ...	0	0	1	2	3	4	5	6	7

Die Spieler sind nur 3 Stufen pro Saison trainierbar (Ausnahme: tT und nT können bis Stärke 10 trainiert werden), allerdings können die Spieler pro Runde auch mehr als eine Stärke trainiert werden. Für T und A verdoppeln sich die aufzuwendenden CPs. Die CPs können auch aufgespart werden. In die nächste Saison können höchstens 60 CPs mitgenommen werden, überzählige CPs verfallen.

6 Spionage

Anstatt CPs zum Trainieren zu benutzen, kann ein Manager diese auch zur Spionage anderer Aufstellungen einsetzen. Für 7CPs kann der Manager einen Beobachter zu einem von ihm bestimmten Spiel in der selben Runde schicken. Der Manager erfährt dann am Ende der entsprechenden Runde die Reihensummen (wie beim offenen United) und die Taktik der Mannschaften, die an diesem Spiel beteiligt waren. Um zu spionieren muß der Manager eine an sich selbst adressierte und ausreichend frankierte Postkarte dem GM zukommen lassen.

7 Altern

Nach der letzten Spielrunde jeder Saison müssen sich alle Spieler eines Teams einem Alterungsprozeß unterwerfen. Dabei erhöht sich das Alter jeweils um I, während sich die Stärke reduziert:

von Alter auf Alter:	tT	nT	I	II	III	IV	V	...
Stärkeverlust		0	0	2	4	4	4	4

Sinkt die Stärke eines Spieler auf 0 oder darunter, hängt er die Fußballschuhe an den Nagel, d.h. er scheidet aus dem Spiel aus und steht seinem Verein in keiner Weise mehr zur Verfügung. Spieler auf der Position T verlieren beim Altern von II auf III nur 3 Stärkepunkte.

8 Finanzen und Transfers

8.1 Einnahmen pro Spielrunde

Jeder Manager eines Teams erhält pro Spielrunde 100 KE Basiseinnahme. Für einen Sieg werden 40 KE und für ein Unentschieden 20 KE bezahlt. Jedes Heimspiel, auch Pokalheimspiele, das in Folge gewonnen wird, erhöht den Heimsieg-Bonus um 10 KE. Beim ersten Unentschieden oder bei der ersten Niederlage erlischt dieser Bonus.

zB: 1 Unentschieden + 1 Heimsieg +6.Heimspiel in Serie gewonnen -> 100 +20 +40 +50 = 210 KE Einnahmen

8.2 Privater Handel

Manager können untereinander handeln, d.h. Spieler und Geld tauschen. Ein solcher Handel ist nur dann gültig, wenn die beiden Manager die gleichen Angaben machen. Bedingte Handel sind nicht erlaubt. Handel auf lange Sicht gibt es nicht. Es darf kein Handelspartner durch den Handel benachteiligt werden. Diese Entscheidung obliegt dem GM. Spieler, die durch Handeln verpflichtet werden, stehen sofort zur Verfügung. Spieler, die durch privaten Handel verpflichtet wurden, müssen mindestens 4 Runden dem neuen Verein zur Verfügung stehen, bevor man sie an andere Vereine weiterverkauft. Der private Handel wird mit allen Daten bekanntgegeben. Es darf zum ersten Mal in der ersten Runde und zum letzten Mal direkt vor der Versteigerung des letzten GM-Angebots gehandelt werden.

8.3 GM-Angebot

Der GM bietet jede Runde 3 Spieler mit fest vorgegebenen Daten an. Diese Spieler werden in einer festen Reihenfolge versteigert. Der höchste Bieter kauft für den von ihm genannten Preis. Die Manager dürfen für jeden Spieler einen festen Betrag bieten. Die Gebote müssen größer sein, wie der NL-Wert des Spielers. Gebote, die den NL-Wert unterschreiten oder gleich sind, werden gestrichen. Auch werden Gebote ohne Namensangaben gestrichen. Geben zwei Manager Gebote gleicher Höhe, so entscheidet das Los über den Verkauf. Spieler, die über den GM-Markt ersteigert werden, stehen dem Verein erst in der darauffolgenden Runde zur Verfügung.

8.4 Nichtliga (NL)

Sollte ein Spieler für einen Manager überflüssig werden, so kann er ihn an die NL verkaufen. Diese bezahlt folgende Preise pro Stärkepunkt und Alter in KE: tT(120), nT(100), I(80), II(60), III(40), IV(20), sonst (0).

Der NL-Wert eines Spielers wird beeinflusst durch:

Pro in der laufenden Saison erhaltenen DP bezahlt die NL 1 KE weniger.

Für Spieler mit doppelter (dreifacher) Qualifikation zahlt die NL 10% (20%) mehr.

Der erzielte Erlös steht dem Manager sofort zur Verfügung. Für jede Saison wird eine Spielrunde festgelegt, in der zum letzten Mal NL-Verkäufe getätigt werden dürfen.

8.5 Transferliste (TL)

Jeder Manager kann einen seiner Spieler auf die TL setzen lassen. Die Spieler der TL werden genauso versteigert wie die vom GM-Markt. Ein Manager kann aber ein Sperrgebot auf seinen Spieler abgeben. Geht kein Gebot ein, daß höher als das Sperrgebot ist, so verbleibt der Spieler bei seinem Verein. Spieler, die auf die TL gesetzt worden sind, stehen dem Verein noch in der aktuellen Runde zur Verfügung. Der GM überwacht die Gebote auf dem Transfermarkt.

8.7 Kredite

Vereine dürfen einander kein Geld leihen. Abzahlungsgeschäfte sind untersagt. Ein Verein kann aber Kredite in Höhe von 1000 KE (vom GM) aufnehmen. Für einen solchen Kredit werden 10% Zinsen pro Spielrunde (nach den Rundeneinnahmen) berechnet.

9 Rundeneinteilung

- Training
- Verkauf der Spieler an die Nichtliga
- Durchführung der Pokalspiele
- Austragung der Meisterschaftsspiele
- Versteigerung GM-Angebot
- Versteigerung Transfermarkt
- Zuordnung der Rundeneinnahmen

10 NMR-Regelung

Wenn ein Manager keine Züge für die aktuelle Runde abgibt, verfährt der GM so:

- kein Training, keine Formpunkte, keine Härte
- keine Verkäufe, keine Gebote
- Aufstellung der Mannschaft, analog der letzten Runde (ebenso HV)

Nach dem dritten NMR in der Saison erfolgt der Dropout des Managers.

11 Das Ende einer Saison

- Am Ende der Saison wird nach dem Altern trainiert ...
- Die letzten 3 der oberen Liga steigen ab - die ersten 3 der unteren Liga steigen auf ...
- Der Torschützenkönig je Liga verliert beim Altern 1 WP weniger ...
- Auf den Betrag der 6000.- übersteigt wird 50% Steuer eingehoben ...

12 Neuteams

Neuteams starten in der letzten Liga des Ligasystems und benötigen mindestens 11 Spieler. Dafür stehen 65 WPs zur Verfügung.

Die Altersstruktur 15-25 WP für Alter I / 15-25 WP für Alter II-III / 15-25 WP für Alter IV-V / 3 nT dürfen bereits integriert sein.

13 Saisonplan

Dieser Saisonplan gilt für eine Zehnerliga.

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Spieltage	1,2	3,4	5,6	7,8	9,10	11,12	13,14	15,16	17,18
HV	6	6	6	6	7	7	7	8	8
Pokal	Vorrunde	16 Hin	16 Rück	8 Hin	8 Rück	4 Hin	4 Rück	2 Hin	2 Rück

Das erste GM-Angebot wird in der 1.Runde versteigert, das Letzte in der 7.Runde.

Der erste Transfermarkt wird in der 2.Runde versteigert, der Letzte in der 7.Runde.

Der erste Nichtligaverkauf kann in der 1.Runde stattfinden, der Letzte in der 8.Runde.

Zum letzten Mal darf in der 7.Runde privat gehandelt werden.

14 Pokal

In der Vorrunde spielen Amateure mit den Teams der letzten Liga um noch freie Erstrundenplätze. Danach wird der Pokal im KO-System ausgetragen, jedoch mit Hin- und Rückspiel (mit Auswärtstorregel). Sollte im Rückspiel durch das Ergebnis kein klarer Aufsteiger feststehen, gibt es eine Verlängerung mit Drittelung der Chancen, bzw. ein Elfmeterschießen (mind. 5 abwechselnd, jedoch bis zur Entscheidung). Die Härte wird nicht zusätzlich ausgewertet. Beim Elfmeterschießen spielt der Tormann ohne Härte.

15 Spielplan

Dieser Spielplan gilt für eine Zehnerliga.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A-F	F-E	A-H	I-E	A-J	H-E	A-C	G-E	A-E	J-E	A-I	B-E	A-G	C-E	I-G	D-E	I-B	D-F
B-G	I-A	D-G	G-A	D-B	G-I	F-B	B-I	F-D	F-A	C-G	H-A	C-B	H-I	A-B	J-I	A-D	J-G
C-H	H-D	C-J	H-F	I-H	J-F	I-J	J-H	I-C	I-D	D-H	I-F	F-H	G-F	F-J	G-H	H-J	B-H
D-I	G-C	F-I	B-C	F-G	B-A	H-G	D-A	H-B	H-C	E-F	J-C	E-I	J-A	E-H	C-A	E-G	C-I
E-J	J-B	E-B	J-D	E-C	C-D	E-D	C-F	G-J	G-B	B-J	G-D	D-J	B-D	D-C	B-F	F-C	E-A