

United-Friends-Regeln - gültig für Saison 6 (Stand: Dezember 2007)

(Hinweis: da "United Friends" ursprünglich in holländisch, zwischenzwischen in holländisch und englisch durchgeführt und ausgewertet wird, werden in Klammern die englischen Bezeichnungen und Abkürzungen verwendet, die auch Eingang in das Zugabebeformular gefunden haben; Übersetzung ins Deutsche: R. Knab)

1 Einleitung

United ist eine Fußball-Simulation, die ursprünglich als Postspiel, inzwischen weitgehend als E-Mail-Spiel durchgeführt wird. Die den vielen inzwischen existierenden Formen von United zugrundeliegenden Regeln wurden von Alan Parr erfunden. Die vorliegende Fassung der Regeln gelten für die "United Friends" von Spielleiter (GM = Gamemaster) Daniel Hogetoorn (E-Mail: daniel@hogetoorn.com).

Bei United führt jeder Teilnehmer einen Fußball-Verein, zugleich als Manager wie auch als Trainer. Er ist verantwortlich für das Training seiner Spieler, für die Aufstellung der anstehenden Spiele sowie für Entscheidungen auf dem Transfermarkt. Er kämpft dabei in jeder Saison um den Gewinn der Meisterschaft in seiner Liga sowie des Pokalwettbewerbs. Am Ende der Saison altern die Spieler eines Teams und die nächste Saison kann beginnen. United ist damit ein "ewiges" Spiel und endet, wenn der Spielleiter keine Zeit/Lust mehr zur Auswertung oder die Teilnehmer an einer Partie kein Interesse an einer Fortführung haben.

2 Die Mannschaften und ihre Spieler

2.1 Die Spieler

Es gibt 5 unterschiedliche Arten von Spielern:

- Torwart T (GK = Goalkeeper)
- Ausputzer A (SW = Sweeper)
- Verteidiger V (DF = Defender)
- Mittelfeldspieler M (MF = Midfielder)
- Stürmer S (FW = Forward)

Die Stärke jeden Spielers wird mit einer Zahl zwischen 0 und 10 angegeben. 10 ist dabei die höchste, von einem Spieler unter normalen Umständen zu erreichende Spielstärke (Ausnahmen möglich durch 2.2 oder 7.2). Durch Training kann die Spielstärke eines Spielers erhöht werden, aber am Ende einer Saison wird sich die Stärke fast aller Spieler reduzieren (Altern, siehe 4.2).

Neben ihrer Reihenqualifikation und der Stärke werden Spieler durch ihr Alter bestimmt. Dieses kann sein:

- tiefgefrorenes Talent tT (SA = Super Apprentice)
- neues Talent nT (A = Apprentice)
- I, II, III, IV oder V

Erreicht ein Spieler ein Alter von VI so beendet er seine Karriere aus Altersgründen.

2.2 Die Trainer

Es ist möglich das ein Mannschaft eine spezielle Trainer erwerbt. Diese werden

ausschliesslich auf die GM Angebot ins Runde am ende eines Saisons angeboten. Eine Trainer bleibt genau 1 Saison bei seinem Mannschaft und darf während dieses Saison nicht verkauft oder beleiht werden. Jeden Mannschaft darf höchstens 1 Trainer haben.

2.3 Die Mannschaft

Ein Team besteht immer aus mindestens 11 Spielern (im Bedarfsfall durch neue Talente aufzufüllen) und höchstens aus 30 Spielern.

Die Aufstellung für ein Spiel muss immer mindestens einen Torwart sowie je 2 Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer enthalten und muss durch einsatzfähige Spieler auf 11 eingesetzte ergänzt werden (es ist also nicht erlaubt freiwillig weniger Spieler aufzustellen). Ein Ausputzer ist nicht zwingend vorgeschrieben. Es dürfen nur genau ein Torwart und höchstens ein Ausputzer aufgestellt werden.

Unter Beachtung der obigen Regeln steht es dem Manager frei, eine beliebige Verteilung seiner Spieler (von 1-1-3-3-3 bis zu 1-0-2-2-6) festzulegen, sofern keine anderen Regeln dadurch verletzt werden (siehe 3.3, 3:1-Regel).

2.4 Grundaufbau einer neuen Mannschaft

Zu Beginn erhält jeder Manager 70 Punkte, um eine Mannschaft mit genau 11 Spielern aufzustellen. Diese Punkte müssen unter Berücksichtigung der folgenden Verteilung vergeben werden:

- 25 Punkte an Spieler mit Alter I
- 25 Punkte an Spieler mit Alter II (max. Stärke 8, T/A 9)
- 20 Punkte an Spieler mit Alter III (max. Stärke 6, T/A 7)

Zum Aufbau eines Feldspielers (V, M, S) wird jeweils ein Punkte pro Stärkepunkt benötigt, für Torwarte und Ausputzer betragen die Kosten 2 Punkte pro Spielstärke-Punkt.

Um die geforderten 11 Spieler zu erreichen können nach Vergabe aller Punkte die restlichen Positionen mit neuen Talenten (Stärke 0) aufgefüllt werden, die dann von der in der ersten Saison zu entdeckenden Maximalzahl an neuen Talenten (siehe 4.3) abgezogen werden.

Die neu aufgebaute Mannschaft muss die zu einer korrekten Spielaufstellung notwendigen Spieler (1 T, 2 V, 2 M, 2 S – kann ein Team keinen Torwart aufstellen oder neu entdecken, spielt ein Amateur-Torwart mit Stärke 0) beinhalten. Jede Mannschaft beginnt ihre erste Saison mit einem Grundkapital von 750 Kfl (Kilo-Gulden).

3 Das Spielsystem

3.1 Die Runde

Jede Saison ist bei United in einzelne Runden unterteilt, in der jeweils 2 Liga-Spiele sowie evtl. stattfindende Pokalspiele ausgetragen werden. Neben diesen Spielen kann (und sollte) der Manager eines Teams weitere optionale Tätigkeiten durchführen.

Die Reihenfolge aller Aktivitäten innerhalb eines Zuges:

1. Entdeckung neuer Talente
2. Training
3. Nichtliga (NL)-Verkäufe
4. Spionage (Scouting - klingt nicht ganz so brutal ...)
5. Ligaspiel 1
6. Ligaspiel 2
7. Pokalspiel
8. Transfers zwischen Managern
9. GM-Angebot
10. Einnahmen

3.2 Austragung eines Spieles

Um die Berechnung von Torchancen und der sich evtl. ergebenden Ergebnisse zu verdeutlichen lassen wir die beiden nachfolgenden Teams X und Y gegeneinander antreten (die Teams wurden willkürlich mit 60 Punkten und ohne Ausputzer - zu dessen Rolle siehe 3.4 - aufgestellt und sollten nicht als ideale Aufstellungen missverstanden werden)

	<u>X</u>		<u>Y</u>	
T:	5	(10)	10	(20)
A:	-		-	
V:	3,6,5,4	(18)	7,7,1,2	(17)
M:	7,3	(10)	5,8,3	(16)
S:	5,5,4,8	(22)	4,2,1	(7)

Die in Klammern angegebene Gesamtstärke einer Reihe ergibt sich aus der einfachen Addition der Spielstärken der pro Reihe eingesetzten Spieler. Um die Zahl der Torchance für beide Teams zu ermitteln werden nun die Gesamtreihenstärken wie folgt miteinander verglichen:

a. Sturm gegen Verteidigung

Ist die Stärke eines Sturms grösser als die der gegnerischen Verteidigung (inkl. eines evtl. eingesetzten Ausputzers) so erhält diese Mannschaft Torchancen in Höhe der Differenz. Im obigen Beispiel würde der Sturm von Team X 5 Torchancen ($22-17=5$) erspielen, während der Sturm von Team Y leer ausgeht ($7-18<0$).

b. Mittelfeld gegen Mittelfeld

Ist die Stärke eines Mittelfelds grösser als die des gegnerischen Mittelfelds so erhält diese Mannschaft Torchancen in Höhe der halben Differenz (aufgerundet). In unserem Beispiel würde das stärkere Mittelfeld von Team Y 3 Torchancen ($0.5 * (16-10) = 3$) erspielen.

c. Verteidigung gegen Sturm

Ist die Stärke einer Verteidigung (ohne evtl. eingesetzten Ausputzer) grösser als die Stärke des gegnerischen Sturms so erhält die Mannschaft Torchancen in Höhe eines Viertels der Differenz (aufgerundet). Damit erspielt die Verteidigung von Team X in unserem Beispiel weitere 3 Torchancen ($0.25 * (18-7) = 2.75$, aufgerundet auf 3).

Aus obigem Beispiel resultieren also 8 Torchancen für Team X und 3 Chancen für Team Y. Da beide Mannschaften ohne Ausputzer spielen (siehe 3.4 für dessen Auswirkungen!) wird aus jeder Torchance automatisch ein Torschuss. Um zu bestimmen wieviele resp. welche Torschüsse auch tatsächlich zu einem Treffer führen ermittelt der Computer für jeden Schuss eine Zufallszahl zwischen 1 und 14 und vergleicht diese mit der Stärke des gegnerischen Torwarts. Ist die Zufallszahl grösser so fällt ein Tor. Für jedes Tor wird ein Spieler der Reihe, die die Torchance erspielt hat, als Torschütze bestimmt. Dabei haben Spieler mit grösserer Spielstärke eine höhere Chance als solche mit niedrigerer Spielstärke.

3.3 Die 3:1-Regel

Um eine allzu grosse Unausgeglichenheit innerhalb einer Aufstellung zu vermeiden gilt die 3:1-Regel: keine Reihe eines Teams darf mehr als 3 mal so stark sein wie die schwächste Reihe des Teams. Zu diesem Zweck werden 4 Reihen gebildet:

- Torwart + Ausputzer (deren Stärkepunkte hierfür doppelt gezählt werden)
- Verteidigung
- Mittelfeld
- Sturm

Die Mannschaft muss gemäß der 3:1-Regel sowohl vor als auch nach der Vergabe von Bonus-, Härte- und Heimvorteilspunkten aufgestellt sein. Verstösst eine Mannschaft gegen diese Regel erfolgt zunächst eine Warnung vom GM. Korrigiert der Manager daraufhin seine Aufstellung nicht so liegt ein "NTB" (no team balance) vor und der GM verändert die Aufstellung nach Belieben so, dass das Team entsprechend der 3:1 Regel aufgestellt ist.

Beispiel: T=7, A=0 --> T/A-Reihe = $2 \cdot 7 = 14$ Punkte; die stärkste Feldreihe dieser Mannschaft darf damit 42 Punkte nicht übersteigen.

Bei roten Karten oder Verletzungen erfolgt keine Neubewertung der Reihenstärken hinsichtlich der 3:1 Regel.

3.4 Der Ausputzer

Neben der beiden vorgeschriebenen Verteidigern darf jedes Team einen Ausputzer in die Aufstellung nehmen. Dieser erfüllt eine doppelte Funktion: zum einen zählt er zur Verteidigung, wenn die Anzahl der gegnerischen Sturm-Torchancen (3.2 a.) ermittelt werden (hierzu wird seine - einfache - Spielstärke zur Gesamtstärke der Verteidigung hinzugezählt. Zum anderen dient er dazu zu verhindern, dass sich aus gegnerischen Torchancen auch tatsächlich Torschüsse (und Tore) entwickeln:

Hierzu ermittelt der Computer für jede Torchance eine Zufallszahl zwischen 1 und 15 und vergleicht diese mit der Stärke des Ausputzers. Zu einem Torschuss kommt es nur dann, wenn die Zufallszahl grösser ist als die Stärke des Ausputzers.

Ob dann auch tatsächlich ein Tor fällt wird wie unter 3.2 beschrieben ermittelt (Zufallszahl von 1 bis 14 gegen Torwart-Stärke).

Der Ausputzer zählt nicht zur Verteidigung, wenn deren Torchancen gegen den gegnerischen Sturm ermittelt werden (3.2 c.). Er zählt - wie unter 3.3 beschrieben - zur T/A-Reihe (Hintermannschaft). Die Stärke eines Ausputzers kann unter Zuhilfenahme von Zusatzpunkten nicht über 10 erhöht werden (wie übrigens auch die eines Torwartes (so) nicht über 10 hinaus verbessert werden kann).

3.5 Die Abseitsfalle

Spielt eine Mannschaft ohne Ausputzer (d.h. quasi mit den restlichen Verteidigern "auf einer Linie") so kann dieses Team mit der Abseitsfalle spielen (MUSS es allerdings nicht tun!).

In diesem Fall werden die erzielten Torchancen des gegnerischen Sturms halbiert (aufgerundet). Die negative Seite der Abseitsfalle ist die Tatsache, dass dafür die erzielten Torchancen des gegnerischen Mittelfelds verdoppelt werden ...

Will ein Manager mit Abseitsfalle spielen so muss dies speziell auf dem Zugabgabeformular vermerkt sein. Anstelle des üblicherweise eingesetzten Namen des Ausputzers muss "OFFSIDE" auf dem Zugabgabeformular vermerkt sein. Geschieht dies nicht spielt die Mannschaft ganz normal ohne Abseitsfalle.

3.6 Fremdeinsätze - das Spielen in anderen Positionen

Wird ein Spieler in einer Position eingesetzt, die nicht seiner Qualifikation entspricht (z.B. ein Stürmer in der Verteidigung) wird seine Stärke um einen Punkt reduziert. Nach 6 Spielen in der gleichen fremden Reihe innerhalb einer Saison erwirbt der Spieler diese zusätzliche

Reihenqualifikation und kann fortan ohne Abzug in beiden (oder 3 oder sogar 4 Reihen) eingesetzt werden (in obigem Beispiel wird aus einem S ein VS). Bei weniger als 6 Einsätzen in der laufenden Saison vergisst der Spieler alle seine Erfahrungen am Ende der Saison und muss von Beginn der Folgesaison an wieder 6 Einsätze zur Erringung der Qualifikation bestreiten. Zu beachten: Der Einsatz in Fremdpositionen im United-Friends-Pokal (Modus siehe 6.1) wird auch bei evtl. angesetzten Wiederholungsspielen mit identischer Aufstellung je Spieler nur einmal gewertet.

Ausnahmen:

- Torwart: Ein Torwart darf nur Torwart spielen. Kein anderer Spieler (A,V,M,S) kann jemals auf der Position des Torwarts spielen.

- Ausputzer: Ein Ausputzer kann ohne Punktabzug in der Verteidigung eingesetzt werden, ist also eigentlich ein AV. Im Mittelfeld oder Sturm wird wie üblich ein Punkt seiner Stärke abgezogen, er kann sich mit 6 Einsätzen normal für diese Reihen qualifizieren.

Ein Verteidiger kann als Ausputzer spielen, wobei seine Stärke durch 3 dividiert wird (mathematisch gerundet). Die Stärke eines Mittelfeldspielers oder Stürmers wird bei einem Einsatz auf der Ausputzerposition zunächst um 1 reduziert und dann ebenfalls durch 3 dividiert.

Beispiel: ein M6 kann mit einer Stärke von $6 - 1/3 = 1,66 \rightarrow 2$ als Ausputzer spielen. Ein M5 spielt dort mit $5 - 1/3 = 1,33 \rightarrow 1$.

Kein Feldspieler kann jemals die Fremdqualifikation als Ausputzer erwerben!

- Torwart/Ausputzer (GK/SW): Eine GK/SW darf auf GK oder SW Position spielen, aber die Manager darf seine Funktion während eine Runde nicht wechseln! Eine nicht qualifizierte GK/SW neues Talent muss seine erste vier Spiele auf eine identische Position spielen (oder alle Spiele als GK oder alle als SW).

Neue Talente dürfen nur dann auf einer fremden Position eingesetzt werden, wenn sie für ihre Stammreihe 4 mal gespielt - und damit die Steigerung auf 2 Stärkepunkte erreicht - haben.

3.7 Der Einsatz von Härtepunkten (HN = "HardNess Points")

Möchte ein Manager mit Härte spielen so kann er zusätzliche Härtepunkte einsetzen. Dies ist allerdings nicht ohne Risiko, da der Einsatz von Härtepunkten zu gelben und roten Karten und diese wiederum zu Sperren gegen seine Spieler führen kann. In jedem Spiel können dazu bis zu 10 Härtepunkte auf die Feldreihen (nicht einen einzelnen Spieler) resp. auf Torwart oder Ausputzer verteilt werden. Um die Stärke der beiden letztgenannten zu erhöhen sind 2 Härtepunkte pro Spielstärkepunkt notwendig.

Jeder Spieler eines Teams mit eingesetzten Härtepunkten hat eine Chance von 4% pro Härtepunkt für eine gelbe, von 1% pro Härtepunkt für eine rote Karte. Wurden beispielsweise 6 Härtepunkte vergeben so erhält jeder Spieler zu 24% eine gelbe resp. zu 6% eine rote Karte.

Jeder Spieler der Gegenseite hat eine 0.5%-ige Chance pro Härtepunkt, durch die Spielweise der Gegner verletzt zu werden, in obigem Beispiel also 3%. Wird ein Spieler verletzt so fällt er für ein Spiel aus, ist danach aber wieder fit.

Für jeden eingesetzten Härtepunkt riskiert die Mannschaft die 10%-ige Chance eines Elfmeters gegen das eigene Team. Da die Strafstöße für jeden Härtepunkt gesondert ausgewertet werden kann es zur Verhängung von mehreren Strafstößen in einem Spiel (bis maximal zur Zahl der eingesetzten Härtepunkte) kommen.

Ein Strafstoß führt zu 100% zu einem Tor, doch wird diese Chance um 5% pro Stärkepunkt des Torwarts reduziert. Ein T9 hat eine Chance von 45% einen Elfmeter zu halten, zu 55% fällt ein Tor. Die Spielstärke des Schützen (siehe 3.10) ist hierfür nicht entscheidend.

Bemerkungen:

- a. Ein Torwart kann niemals verletzt werden; er kann auch keine Karte erhalten, sofern seine eigene Stärke nicht durch den Einsatz von Härte verbessert wurde.
- b. Weder Torwart noch Ausputzer können mit Härte über 10 hinaus verbessert werden.
- c. Gelbe und rote Karten werden unabhängig voneinander zufällig ermittelt.
- d. Für eine gelbe Karte erhält ein Spieler 4 DPs, für eine rote Karte 10 DPs (DisziplinarPunkte). Jedesmal, wenn ein Spieler 10 DPs oder ein Vielfaches davon erreicht oder überschreitet, wird er für so viele Spiele gesperrt, wie er 10er Grenzen erreicht oder überschritten hat (10 DPs --> 1 Spiel, 20 DPs --> 2 Spiele, usw.). Erhält z.B. ein Spieler mit 8 DPs in einer Runde eine weitere gelbe sowie auch eine rote Karte ($8+14=22$), so wird er für 3 Spiele gesperrt (10er und 20er Grenze).
- e. Sperren gelten ab dem ersten Spiel der nächsten Runde; ist ein Spieler z.B. nur für ein Spiel gesperrt kann er im zweiten Spiel der Runde sowie in einem evtl. angesetzten Pokalspiel wieder eingesetzt werden.
- f. Ist ein Spieler sowohl gesperrt als auch verletzt so heilt die Verletzung während der Sperre.
- g. Disziplinarpunkte werden bei einem Vereinswechsel im Laufe der Saison mitgenommen und erst zu Saisonende komplett gelöscht.
- h. Nicht gelöscht werden Sperren und Verletzungen aus der letzten Runde einer Saison oder aus dem Super-Cup-Spiel (siehe 6.2): diese zählen für die ersten Spiele der nächsten Saison.

3.8 Bonus-Punkte (GPP = "Good Performance Points")

Immer wieder kann es passieren dass ein Team in einem Spiel zu grosser Form aufläuft. Um dies abzubilden erhält jede Mannschaft zu Beginn einer Saison 30 GPPs. Der Manager kann diese Punkte in beliebigen Spielen (Liga oder Pokal-Spiel), gegen schwache oder stärkere Konkurrenten, einsetzen. Die Obergrenze liegt dabei bei 10 GPPs pro Spiel. Hat ein Team keine GPPs (werden in der Tabelle mit ausgewiesen) mehr übrig so entfällt diese Option bis zum Ende der Saison.

Für die GPPs gelten dieselben Beschränkungen wie für Härtepunkte (Verteilung auf Reihen, T + A 2 GPPs für einen Punkt Spielstärke, T + A nicht über 10 hinaus steigerbar).

Es können bis zu maximal 10 GPPs in die nächste Saison mitgenommen werden.

WICHTIG: Es ist nicht möglich eine ungerade Anzahl Bonus-Punkte oder Härtepunkte auf GK und/oder SW ein zu setzen.

3.9 Heimvorteil (HA = "home advantage")

Das jeweilige Heimteam erhält während der gesamten Saison 7 Heimvorteils-Punkte, die ausschliesslich auf die 3 Feldreihen (V,M,S) verteilt werden können. Pokalspiele werden immer auf neutralem Platz ausgetragen; hierfür erhalten beide Mannschaften 4 Heimvorteilspunkte.

3.10 Der Elfmeter-Schütze

Der Manager hat die Möglichkeit, für jedes Spiel einen Strafstossschützen zu nominieren. Dieser tritt alle Elfmeter, sofern die Mannschaft welche erhält. Elfmertore zählen zur Torjägerliste (siehe 7.6). Wird kein Elfmeterschütze nominiert so übernimmt der zuletzt dafür nominierte Spieler diese Aufgabe.

Wurde weder ein Elfmeterschütze nominiert noch der letzte Schütze für das aktuelle Spiel aufgestellt, so tritt der Torwart den Strafstoss. Der Elfmeterschütze soll jeder match in einer

Runde spielen (auch das Pokalspiel), sonst tritt auch hier der Torwart den Strafstoß.

3.11 Das Punkte-System

Im Gegensatz zum inzwischen fast überall eingeführten englischen 3-Punkte-System erhalten die Mannschaften in der United-Friends-Liga 2 Punkte für einen Sieg, jeweils 1 Punkt für ein Unentschieden sowie 0 Punkte bei einer Niederlage.

4 Training und Altern

4.1 Das Training

In jeder Runde hat der Manager die Möglichkeit, einige seiner Spieler mit erhaltenen Trainingspunkten (VPs = "value points") zu trainieren. Dazu erhält jedes Teams 1.5 VPs pro Runde, sowie 1 VP pro Sieg resp. 0.5 VPs je Unentschieden.

Jeweils 1 VP kann dazu eingesetzt werden die Stärke eines Feldspielers (V,M,S) um einen Punkt bis zu einem Maximum von 10 Punkten zu steigern. Zur Steigerung der Spielstärke von T + A (ebenfalls bis maximal 10) sind jeweils 2 VPs erforderlich.

Nicht eingesetzte Trainingspunkte verfallen; ausgenommen davon sind halbe Trainingspunkte, die für die nächste Runde aufgespart werden können.

Das Training von Spielern wird dadurch begrenzt, dass

- kein Spieler um mehr als 1 Spielstärkepunkte pro Runde trainiert werden kann
- kein Spieler um mehr als 3 Spielstärkepunkte während einer Saison trainiert werden kann (Ausnahme: Talente - tT und nT - können beliebig oft trainiert werden).
- kein Spieler über eine Spielstärke von 10 hinaus trainiert werden kann

4.2 Das Altern

Jeder Spieler hat ein Alter, das am Ende einer Saison erhöht wird, während gleichzeitig seine Spielstärke entsprechend der nachstehenden Tabelle reduziert wird:

Alter vor dem Altern:	tT	nT	I	II	III	IV
V/M/S	0	0	2	4	5	5
T/A	0	0	1	3	4	5
Alter nach dem Altern:	nt	I	II	III	IV	V

Die arabischen Zahlen geben an, wieviele Stufen ein Spieler beim Altern verliert. So wird z.B. aus einem V I 10 ein V II 8 resp. aus einem T III 7 ein T IV 3.

Erreicht ein Spieler ein Alter von VI, so beendet er seine Karriere. Diese ist ebenfalls vorbei, wenn seine Spielstärke auf 0 oder darunter absinkt; nicht eingespielte neue Talente oder nicht trainierte tiefgefrorene Talente verlassen ebenfalls den Verein.

4.3 Neue Talente nT (A = Apprentice)

Zu jedem Zeitpunkt innerhalb einer Saison kann ein Manager neue Talente entdecken. Diese bestreiten ihre ersten Spiele mit einer Spielstärke von 0 und können noch nicht trainiert werden. Nach 4 Spielen auf der bei der Entdeckung angegebenen Position erhöht sich die Spielstärke automatisch auf 2 (ohne Einsatz von Trainingspunkten) und das Talent kann ab diesem Zeitpunkt wie unter 4.1 beschrieben trainiert werden.

Pro Saison kann ein Manager bis zu 7 neue Talente entdecken.

4.4 tiefgefrorene Talente tT (SA = Super Apprentice)

Tiefgefrorene Talente sind Talente, die in der laufenden Saison nicht spielberechtigt sind, dafür aber bereits trainiert werden können (um in der Folgesaison als neues Talent sofort mit einer Stärke >0 spielberechtigt und trainierbar zu sein).

Tiefgefrorene Talente können nicht entdeckt, sondern nur auf dem GM-Transfermarkt erworben werden.

5 Einkommen und Spielerwechsel

5.1 Einkommen aus Ligaspielen

Am Ende einer Runde erhält jeder Verein 100 Kfl sowie eine Bonus von 40 Kfl pro Sieg und 20 Kfl pro Unentschieden, die in der abgelaufenen Runde errungen wurden. Diese Gelder können ab der nachfolgenden Runde verwendet werden.

5.2 Einkommen aus Pokalspielen

Die siegreiche Mannschaft erhält einen Trainingspunkt sowie 40 Kfl. Bei einem Unentschieden erhalten beiden Teams jeweils einen halben Trainingspunkt sowie 20 Kfl, unabhängig davon welches Team schliesslich siegreich blieb. Alle Pokaleinnahmen werden am Ende der Runde zu den üblichen Einnahmen hinzugezählt.

5.3 Einkommen am Ende der Saison

Am Ende der Saison erhalten die Tabellenführer aller Ligen einen Bonus von 250 Kfl, die Zweitplatzierten 150 Kfl sowie die Dritten 50 Kfl.

Der Pokalsieger erhält 200 Kfl, der Verlierer des Finales 100 Kfl, und die beiden im Halbfinale gescheiterten Teams 50 Kfl.

5.3.1 Fair-Play-Preis

Am Ende der Saison wird pro Liga ein Fair-Play-Preis an die Mannschaft (oder Mannschaften) mit den wenigsten DPs vergeben. Der Fair-Play-Preis ist mit 100 Kfl dotiert, bei mehreren Mannschaften mit gleich wenig DPs erhalten alle diese Teams 100 Kfl.

Anmerkung: DPs, die in Pokalspielen gesammelt wurden, zählen NICHT für den Fair-Play-Preis, werden also zuvor abgezogen.

5.4 Einkommen aus Spielerverkäufe

Es gibt 3 Arten von Spielerverkäufen, die im nachfolgenden erläutert werden. Für alle Verkäufe gilt: Kein Spieler darf im Laufe einer Saison mehr als 1 mal seinen Verein wechseln.

Der GM-Transfermarkt wird in Runde 1 eröffnet und nach Runde 6 geschlossen. Ein Spieler, der auf dem GM-Transfermarkt erworben wurden, dürfen ausschliesslich an die Nichtliga, nicht an andere Manager weiterverkauft werden.

5.4.1 Nichtliga (NL)-Verkäufe

Manager dürfen Spieler an die Nichtliga verkaufen, wobei eine Grenze von 2 Verkäufen pro Runde resp. 10 Verkäufen innerhalb einer Saison nicht überschritten werden darf. Der letzte Nichtliga-Verkauf ist in Runde 7 einer Saison möglich.

Um einen Spieler an die NL zu verkaufen genügt es, den Namen des Spielers mit Angabe seiner Reihenqualifikation(en), seiner Stärke, seines Alters sowie der errechneten Ablösesumme auf das Zugabgabeformular zu schreiben. Die Ablösesumme ermittelt sich wie folgt:

Alter	Einkommen/Stärkepunkt	Alter	Einkommen/Stärkepunkt
A	100 Kfl	III	40 Kfl
I	80 Kfl	IV	20 Kfl
II	60 Kfl	V	10 Kfl

T + A können dabei für die doppelte Summe verkauft werden. Für jede zusätzliche Reihenqualifikation erhöht sich der Wert eines Spielers um 25% (die Einsatzfähigkeit des Ausputzers in der Verteidigung zählt dabei NICHT als zusätzliche Reihenqualifikation). Für jeden Disziplinarpunkt werden 2 Kfl von der ermittelten Transfersumme abgezogen.

Spieler, die im Laufe der Saison von einem anderen Team/Manager gekauft wurden, können in dieser Saison nicht an die Nichtliga verkauft werden.

5.4.2 Handel zwischen Managern (privater Handel)

Wollen 2 Manager untereinander mit Spielern handeln so müssen alle Spielerdaten der betroffenen Spieler (Alter, Reihenqualifikation(en), Stärke, DPs, bisheriges Training) offengelegt werden. Alle diese Spielerdetails müssen dem GM übermittelt werden, wenn die Manager den GM über einen Verkauf unterrichten. Ein Wechsel kommt nicht zustande, wenn der GM nicht von beiden Managern identische Angaben über die Transaktion erhält.

Beim Verkauf eines Spielers an eine niedrigere Liga wird die Stärke des Spielers um 1 erhöht, beim Verkauf an eine höhere Liga um 1 reduziert. Dies gilt nicht für neue oder tiefgefrorene Talente.

Der GM hat das Recht einen Handel zu verbieten wenn er der Überzeugung ist, dass dieser nicht fair ist und eines der Teams benachteiligt werden würde.

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl von Handeln zwischen Spielern in einer Runde oder einer Saison. Nach Runde 6 ist kein privater Handel mehr möglich.

5.4.3 GM-Transfermarkt (GM-Angebot)

Während der ersten 6 Runden einer Saison werden vom GM jeweils eine Anzahl von Spielern zum allgemeinen Verkauf angeboten. Die Spieler sind durchnummeriert und werden in dieser Reihenfolge verkauft. Ein Gebot auf einen Spieler kann sich auf einen vorherigen Verkauf beziehen. Gebote wie "ich biete 1 Kfl mehr als Peter" sind nicht zulässig; ebenso muss der Betrag in ganzen Kfls geboten werden.

Voraussetzung für ein Gebot ist die Angabe eines Spielernames im Erfolgsfall, Gebote ohne Namensnennung werden ignoriert. Vom GM-Angebot erworbene Spieler dürfen in der nachfolgenden Runde eingesetzt werden. Gehen für einen Spieler 2 gleiche Höchstgebote ein, so wird der Spieler in der folgenden Runde (auch über Runde 6 hinaus!) erneut angeboten.

5.6 Handelsschluss (Zusammenfassung)

Das letzte GM-Angebot wird in Runde 6 versteigert. In dieser Runde können auch zum letzten Mal ein privater Handel durchgeführt werden. Die letzte Möglichkeit zum Verkauf an die Nichtliga ist Runde 7.

6 United-Friends-Pokal, Supercup und Europa Pokal

6.1 Der Pokalwettbewerb

Der Pokalwettbewerb beginnt in Runde 5 und wird im k.o.-System ausgetragen. In dieser Runde treten die 56 schwächsten Teams (gemäß den Tabelle von Runde 4) gegeneinander an. In Runde 6 stossen die restlichen 4 Teams hinzu. Die weiteren Pokalrunden finden in den Runden 7, 8, 9 (Halbfinale) und 10 (Finale) statt.

Endet ein Spiel unentschieden wird ein Wiederholungsspiel ohne Zusatzpunkte (GPPs, HNs oder HAs) ausgetragen. Endet auch dieses Unentschieden so entscheidet ein Elfmeterschiessen

über den Sieger. Der Sieger des Finales erhält den United-Friends-Pokal!

6.2 Der Supercup

Der Meister der ersten Liga und der Pokalsieger spielen den Supercup nach dem Altern auf neutralem Platz aus. Sperren und Verletzungen aus der Vorsaison zählen dabei nicht (bleiben bis zum Beginn der nächsten Saison stehen), neue Talente können nicht mehr/noch nicht entdeckt werden, auch mögliche Fremdeinsätze zählen nicht. Die Manager können Härte, allerdings keine GPPs einsetzen. Disziplinarpunkte werden in die neue Saison mit hineinübernommen!

Bei einem Unentschieden wird wie im normalen Pokalwettbewerb verfahren. Der Sieger des Supercups erhält 100 Kfl und 1 VP.

Daneben darf er sich einen grossen Pokal auf seinen Fernseher stellen ... :-))

6.3 Europa Pokal

Eure Spielleiter ist auch verantwortlich für das gute Verlauf des Europa Pokal Wettbewerbes. Die beste Mannschafte der 50 United Ligas in Europa streiten um Ruhm und Ehr. Auf Grund eine 3-Jahres Wertung bekommt jede Liga einige Platze. Leider ist United Friends zurück zu finden auf eine minimale Position und dürfen wir nur drei Teams schicken. Der Meister spielt im Champions League, die nr. 2 ist qualifiziert für den UEFA Cup Turnier und der United Friends Cup Gewinner macht mit um den Cup Winners Cup.

7 Extras

7.1 Spionage (Scouting)

Für 1 VP oder 100 Kfl kann ein Manager einen Beobachter zu einem Spiel schicken, um Informationen über die beiden angetretenen Teams zu erhalten. Diese wird im Zugabgabeformular angegeben. Die Beobachtung kann sich nur auf ein Spiel der anstehenden Runde beziehen, und es kann jeweils nur 1 Spiel pro Runde und Manager beobachtet werden.

Der Bericht des Beobachters enthält die Stärken der einzelnen Reihen sowie die Verteilung von Zusatzpunkten. Auch ein Spielen mit der Abseitsfalle wird mitgeteilt.

Nachfolgend ein Beispiel für einen Beobachterbericht:

	Gesamt	Reihe	GPP	HN	HA	
T/A	14	14		-	-	-
V	20	18		-	-	2
M	20	18		-	2	-
S	25	18		2	-	5

Für das zweite Team wird eine entsprechende Aufstellung erstellt.

7.2 Torjäger

Die Spielstärke des Top-Torjägers einer jeden Liga wird am Saisonende um 1 erhöht, bei mehreren torgleichen Kandidaten alle davon. Sind mehrere Torjäger aus einem Team so hat der Manager die Wahl, welcher davon aufsteigen soll.

Der Spielstärkegewinn erfolgt vor dem letzten Training und dem Altern des Teams. Es ist möglich, dass ein Spieler dadurch eine Spielstärke grösser als 10 erreicht (auch für Torhüter und

Ausputzer – als Elfmeterschützen – möglich).

Bei einem Spielerwechsel innerhalb der gleichen Liga behalten Spieler ihre bis dahin erzielten Tore, beim Wechsel in eine andere Liga verfallen diese.

7.3 Abschlusstabellen, Auf- und Abstieg

United Friends wird mit 5 Ligen von je 12 Teams gespielt (1-2-3-4-5). Die ersten 3 Plätze in jeder Liga werden mit Geldpreisen ausgezeichnet (siehe 5.3). Zur Ermittlung dieser Plätze werden zunächst die erzielten Punkte, anschliessend die Tordifferenz, mehr geschossene Tore sowie der direkte Vergleich herangezogen, anschliessend entscheidet das Los.

Neben den Geldprämien kann der GM einzelne abgestiegene Teams mit Unterstützungstrainingpunkten versehen wenn ein Team zu schwach geworden sein sollte. Diese Punkte können ohne unmittelbar nach dem Altern und ohne Beachtung von Regel 4.1a (nur 1 Stärkepunkt pro Spieler) vergeben werden.

Auf- und Abstieg vollziehen sich nach folgender Tabelle:

Liga	Platz											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1									2	2	2	3
2	1	1	1						3	3	3	4
3	1	2	2	2					4	4	4	5
4	2	3	3	3						5	5	5
5	3	4	4	4								

7.4 Zugabgabetermin (ZAT)

Zum angegebenen ZAT müssen alle Züge beim GM eingetroffen sein. Rechtzeitig vor dem ZAT werden säumige Manager von diesem informiert (via E-Mail oder wo möglich auch über Telefon). Schickt ein Manager zu spät oder gar keine Züge, bekommt er ein NMR (No Moves Received). Der GM macht dann den Zug des Mannschafte. Schickt ein Manager zwei Mal hinten einander oder dreimal in einen Saison seine Zug zu spät oder gar nicht, so wird der Manager ohne weiteren Verzug entlassen und durch einen Aspiranten von der Warteliste ersetzt. Der GM platziert einen NMR-Übersicht ins Auswertung.

Der GM startet die Auswertung sobald den ZAT vorbei ist.

7.5 Benutzung des Zugabgabeformulars

Um Missverständnissen und Unklarheiten vorzubeugen werden alle Manager dazu aufgefordert, dass vom GM zur Verfügung gestellte Zugabgabeformular zu verwenden. Es wird darum gebeten, dass Formular vollständig auszufüllen. So soll z.B. auch angegeben werden, wenn (und zum wievielten Mal) ein Spieler auf einer anderen Position spielt, z.B. "oop 3x" für den dritten Fremdeinsatz ("out of position") eines Spielers in dieser Reihe oder "2x" für den zweiten Einsatz eines neues Talents.

7.6 Spieler- und Mannschaftsnahmen eranderen

Es ist nicht möglich Spielernamen zu eranderen. Auch ist es nicht erlaubt um Namen von Mannschafte die ins Hall of Fame aufgenommen sind oder eine andere sehr wichtige Leistung

erholt haben (wie zum Beispiel Qualifikation für eines Europäische Wettbewerb oder eine hohe Platz auf die Ewige Rangliste), an zu passen. Nur ins Fall eine Übernahme von eine neue Manager kann ich ihm erlauben seine Mannschaftsnahme zu eranderen (aber das ist eher Ausnahme dann Regel).

7.7 im Allgemeinen

Der GM eines Liga-Systems ist dessen Gott!

Sollte es der GM für sinnvoll erachten die Regeln zu ändern oder Ausnahmen von den Regeln zu machen (um den Spielspass aller Teilnehmer oder die Ausgewogenheit des Liga-Systems zu gewährleisten) so hat er jederzeit das Recht, dies zu tun ...