

# **SPELREGELS UNITED FRIENDS SEIZOEN 6**

## **1 INLEIDING**

United is een postale voetbalsimulatie. De basisregels zijn ontwikkeld door Alan Parr. In het spel vervult iedere speler de rol van manager/trainer van een voetbalteam. De taak van de speler is het team te begeleiden bij wedstrijden, de training en op de transfermarkt. Per seizoen wordt er gestreden in de competitie en om de beker. Er bestaan inmiddels een hoop varianten van dit spel. De regels die je hier leest zijn de regels zoals die gelden voor de UNITED FRIENDS-competitie.

De gegevens van de GM zijn: Daniël Hogetoorn, e-mail: daniel@hogetoorn.com

## **2 HET TEAM EN DE SPELERS**

### **2.1 De spelers**

United wordt met vijf soorten spelers gespeeld: Doelverdedigers(GK), laatste mannen oftewel Sweepers(SW), verdedigers(DF), middenvelders(MF) en aanvallers(FW). Van elke speler wordt de kwaliteit weergegeven door zijn niveau (level). De beste spelers zijn van niveau 10 (of hoger) en de slechtste spelers zijn van niveau 0. Het niveau van spelers kan verbeterd worden door coaching, maar het niveau daalt wanneer een speler ouder wordt (aan het einde van een seizoen). De leeftijd van een speler kan zijn: SA, A, I, II, III, IV of V. Als leeftijd VI bereikt wordt gaat de betreffende speler met pensioen. Een speler kan in principe niet hoger dan niveau 10 worden. Uitzonderingen hierop kunnen worden veroorzaakt door regels 2.2 en 7.5.

### **2.1 De coach**

Het is mogelijk dat een team een speciale coach aantrekt. Coaches zijn uitsluitend verkrijgbaar via de speciale veiling tussen twee seizoenen in. Een coach blijft 1 seizoen bij zijn club werken en kan gedurende dat seizoen niet worden uitgeleend of verhandeld. Een team kan niet meer dan 1 coach in dienst hebben.

### **2.3 Het team**

Een opstelling van een team moet tenminste 1 GK, 2 DF's, 2 MF's en 2 FW's en maximaal 11 spelers bevatten. Een SW is niet verplicht, maar is wel aan te bevelen. Vooropgesteld dat hij zich houdt aan bovengenoemde restricties, mag de manager iedere gewenste opstelling maken die hij wil, dat kan dus bijvoorbeeld een 4-3-3, 4-4-2 of andere opstelling zijn. Een speler mag niet vrijwillig minder dan 11 spelers opstellen als hij daar wel over beschikt. Een team moet te allen tijde over minimaal 11 spelers kunnen beschikken (evt. d.m.v. het mogelijk kunnen ontdekken van jeugdspelers) en mag maximaal uit 30 spelers bestaan.

### **2.4 Het beginteam**

Voor de samenstelling van een beginteam krijgt de manager 70 punten tot zijn beschikking, waarmee hij precies 11 spelers dient te creëren. 25 punten zijn bestemd voor age I spelers, 25 punten voor age II spelers, 20 punten voor age III spelers, Daarbij mag het niveau van een age II speler niet boven de 8 (GK/SW : 9) en een age III speler niet boven de 6 (GK/SW : 7) komen. Als alle punten over minder dan 11 spelers zijn verdeeld, kunnen de resterende plaatsen door jeugdspelers worden ingenomen. Deze jeugdspelers tellen mee bij het maximale aantal, dat per seizoen mag worden ontdekt. Een DF, MF of FW kost 1 punt per niveau, een GK of SW kost 2 punten per niveau. Ook het beginteam moet minimaal 1 GK, 2 Df, 2 Mf en 2 Fw hebben. Een team start met 750 Kfl in kas.

## 3 HET SPELSYSTEEM

### 3.1 De sessie

United wordt gespeeld in sessies. Een sessie (beurt) bestaat (meestal) uit 2 competitiewedstrijden en eventueel een bekerwedstrijd. Verder vinden in een sessie een aantal manager-activiteiten plaats. De volgorde waarin alles gebeurt is als volgt:

1. Ontdekken van jeugdspelers (Apprentices)
2. Toekennen VP's aan spelers.
3. Verkopen naar het buitenland (NL-sales).
4. Aanvragen scouting-informatie.
5. Opstelling competitiewedstrijd 1.
6. Opstelling competitiewedstrijd 2.
7. Opstelling bekerwedstrijd.
8. Onderlinge verhandelingen.
9. GM-transfermarkt.
10. Bijschrijven sessieopbrengst & premies bij de kas.

### 3.2 Het wedstrijdssysteem

Hieronder staan twee teams zoals die kunnen worden gevormd uit een willekeurige selectie. (De teams bevatten geen SW, de rol van een SW wordt verderop uitgelegd.)

<b><u>X:</u></b>		<b><u>Y:</u></b>	
GK:	5	GK:	10
SW:	-	SW:	-
D:	3, 6, 5, 4	D:	7, 7, 1, 2
M:	7, 3	M:	5, 8, 3
F:	5, 5, 4, 8	F:	4, 2, 1

Om de uitkomst van de wedstrijd te bepalen, worden de tegenover elkaar staande linies vergeleken:

- a) Als de aanvalslinie van het ene team de verdedigingslinie van het andere team overtreft, dan ontvangt dat ene team een aantal schoten (=doelpogingen) overeenkomend met het numerieke verschil. Dus team X komt in het voorbeeld tot 5 schoten vanuit zijn FW-linie:  $(22-17)=5$ , team Y komt tot geen enkel schot uit zijn FW-linie:  $(7-18)<0$ .
- b) Als de middenveldlinie van het ene team de middenveldlinie van het andere team overtreft, dan ontvangt dat ene team het numerieke verschil maal een half aan schoten, levert dit een gebroken getal op, dan wordt er naar boven afgerond. Y komt in het voorbeeld tot 3 schoten vanuit zijn MF-linie:  $0.5 \times (16-10)=3$ .
- c) Als de verdedigingslinie van het ene team de aanvalslinie van het andere team overtreft, dan ontvangt dat ene team het numerieke verschil maal een kwart aan schoten. Gebroken getallen worden naar boven afgerond: 6.25 wordt 7. In het voorbeeld krijgt X 3 schoten:  $0.25 \times (18-7)=2.75$ , afgerond 3. 0.25 wordt bijvoorbeeld afgerond naar 1 schot.

In het voorbeeld komen X en Y resp. tot een totaal van 8 en 3 schoten. Om te bepalen hoeveel doelpunten er gemaakt zijn, bepaalt de GM voor ieder schot een getal van 1 t/m 14. Een doelpunt wordt gemaakt, wanneer dat getal het niveau van de GK overtreft. De GM bepaald tevens wie de doelpuntenmakers zijn: voor elke linie wordt bepaald hoeveel doelpunten er vanuit die linie gescoord zijn. Per linie worden dan de doelpunten volledig toegekend aan de spelers in die linie, waarbij een sterkere speler evenredig meer kans heeft het doelpunt te scoren dan een zwakkere speler.

### **3.3 De teambalance regel (3:1 regel)**

Elke opstelling moet aan de volgende regel voldoen: geen van de afzonderlijke linies mag een linietotaal hebben, dat meer dan 3 maal zo hoog is als de laagste linie. Er bestaan 4 linies: Fw, Mf, Df en GK/SW. Het linietotaal berekent men door de niveaus van de spelers, die in de desbetreffende linie spelen bij elkaar op te tellen, in het geval van GK/SW wordt de som der niveaus verdubbeld. De voorwaarde die aan de linietotalen gesteld is, geldt zowel voor als na de toepassing van GPP-punten, hardheidpunten en thuisvoordeelpunten. Wanneer niet aan deze voorwaarde wordt voldaan, is er sprake van NTB (No Team Balance). De GM zal wanneer er sprake is van NTB de manager van het betreffende team hierover via e-mail benaderen. Als daar niet op gereageerd wordt dan zal de GM de opstelling zodanig wijzigen dat er wel aan de 3:1-regel voldaan wordt. (VB: GK = 7, SW = 0, dan is GK/SW linie  $(7+0) \times 2 = 14$ . De hoogste linie mag dus niet hoger zijn dan 42 levels!)

### **3.4 De laatste man (SW)**

Vooropgesteld dat een team tenminste 2 gewone DF's heeft opgesteld, mag het ook een SW opstellen. Zijn functie is tweeledig: hij wordt beschouwd tot de verdediging te behoren ter bepaling van het aantal schoten dat aan de FW-linie van de tegenstander wordt toegekend, m.a.w. zijn niveau wordt bij de DF-linie opgeteld. Bovendien worden alle schoten van de tegenstander eerst tegen de SW uitgespeeld, en alleen als een schot de SW passeert, kan het tegen de GK uitgespeeld worden, Dit gaat als volgt in zijn werk:

a) Schot contra de SW: Het uitwerkprogramma bepaalt een randomgetal, dat kan variëren van 1 tot en met 15. Als het getal lager of gelijk aan het niveau van de SW is, dan is het een misser. Als het getal hoger is dan het niveau van de SW, dan bepaalt het uitwerkprogramma nogmaals een getal. Dit is het schot contra de GK.

b) Schot contra de GK: Het uitwerkprogramma bepaalt een randomgetal, dat kan variëren van 1 tot en met 14. Als het getal lager of gelijk aan het niveau van de GK is, dan is het een misser, anders is het een doelpunt.

De SW wordt niet meegerekend bij het bepalen van het aantal schoten uit de DF-linie. De SW wordt bij de GK gerekend bij de toepassing van de teambalance-regel (2x som van de niveau's). Het niveau van een SW kan nooit hoger worden dan 10, ook niet door de inzet van GPP en/of HH (uitzondering: regel 7.5).

### **3.5 Buitenspelval**

Een team dat zonder laatste man (SW) speelt, kan ervoor kiezen de buitenspelval te hanteren. Door dit te doen, wordt het aantal schoten dat de aanval (FW) van de tegenstander normaal krijgt gehalveerd. Wanneer nodig moet het aantal schoten naar boven worden afgerond, dus 13 schoten onder normale omstandigheden worden 7 schoten wanneer de tegenstander op buitenspel speelt. De keerzijde van het spelen met een buitenspelval is, dat het middenveld van de tegenstander 2 maal zoveel schoten dan normaal krijgt.

Wanneer een manager op buitenspel wil spelen moet hij dat aangeven op het orderformulier. In plaats van de spelersnaam van een SW dient men dan \*BUITENSPELVAL\* of \*OFFSIDE\* in te vullen. Wanneer dit niet het geval is wordt er NIET op buitenspel gespeeld!

### 3.6 Het spelen op een andere positie

Wanneer een speler op een voor hem vreemde positie is opgesteld (bijv. een FW die in de DF-linie staat), dan wordt zijn niveau 1 punt lager. Een speler is op deze positie ingespeeld wanneer hij 6 wedstrijden (binnen één seizoen) in deze voor hem vreemde positie heeft gespeeld. In het voorbeeld wordt dan de FW een FW/DF, die speler kan dan in beide linies zonder niveauverlies worden ingezet. Een speler die in een seizoen minder dan 6 keer op een vreemde positie speelt, neemt deze wedstrijden niet mee naar het volgende seizoen. De wedstrijden die spelers uit positie spelen in eventuele replays in de "United Friends"-cup tellen NIET mee.

Let nog op de volgende beperking:

**GK:** Een GK kan slechts alleen als GK worden opgesteld, andersom kan een veldspeler ook niet als GK worden opgesteld.

**SW:** Een SW kan als DF worden opgesteld, zonder dat hij daarbij in niveau daalt. Het niveau van een SW die als MF of FW wordt opgesteld wordt wel 1 punt lager en is daar na 6 wedstrijden ingespeeld. Een DF mag als SW spelen, echter op  $1/3$  van zijn normale niveau (afronden). Een MF of FW die als SW speelt, speelt op  $1/3$  van zijn niveau - 1. Voorbeeld: een MF niveau 6 kan opgesteld worden als SW en speelt dan op niveau  $(6-1)/3 = 2$ , een MF/5 speelt op niveau  $(5-1)/3 = 1$ . Een veldspeler kan NIET ingespeeld worden als SW.

**GK/SW:** Een GK/SW mag als GK óf SW worden opgesteld, maar tijdens een sessie niet van functie veranderen! Een niet ingespeelde GK/SW apprentice moet zijn vier eerste wedstrijden op dezelfde positie spelen (óf allemaal als GK óf allemaal als SW).

Jeugdspelers die niet zijn ingespeeld, mogen niet op een andere positie spelen!

### 3.7 Hard spel

Door hard te spelen kan een team extra punten aan zijn teamsterkte toevoegen. Dit is echter niet zonder risico's, want spelers kunnen door hard spel op kaarten getraakteerd worden, hetgeen weer kan leiden tot schorsingen van deze spelers. In elke wedstrijd mag een manager zijn team opdracht geven te spelen met een bepaalde hardheid, zijn keus kan variëren van 0 tot 10. Spelend met, bijvoorbeeld hardheid 6, geeft de manager beschikking over 6 extra punten, die hij naar eigen goeddunken over de linies mag verdelen. M.b.v. hardheid kunnen ook een GK of SW sterker gemaakt worden, maar ook hier geldt dat 2 hardheidspunten nodig zijn om ze 1 punt in niveau te laten stijgen.

Elke speler van een team dat hardheid gebruikt, heeft per hardheidspunt een kans van 4% op een gele en een kans van 1% op een rode kaart, dus bij een team dat met hardheid 6 speelt heeft elke speler 24% kans op een gele kaart en 6% op een rode. De spelers van de tegenstander hebben per hardheidspunt een 0.5% kans op een blessure, in het voorbeeld lopen de spelers van de tegenstander dus 3% kans om geblesseerd te raken. Een geblesseerde speler moet de eerste wedstrijd van de volgende sessie missen, daarna wordt hij weer als gezond beschouwd.

Voor elk ingezet hardheidspunt heeft een team een kans van 10% dat het een penalty tegen krijgt. Omdat deze kans voor elk afzonderlijk hardheidspunt geldt, is het best mogelijk dat een team in een wedstrijd meer dan 1 penalty tegen krijgt.

Het nemen van een penalty gaat als volgt: er wordt uitgegaan van een basiskans van 100% op een doelpunt, maar voor elk niveaupunt van de GK wordt er 5% van die 100% afgetrokken, dus een GK van 9 heeft 45% kans op het stoppen van de penalty. De scoringskans uit een penalty is onafhankelijk van de speler die de penalty neemt.

Opmerkingen:

- a) Een GK kan nooit geblesseerd raken en alleen een gele of rode kaart krijgen als hardheid op de GK zelf wordt ingezet.
- b) Hardheidspunten kunnen noch het niveau van de GK noch dat van de SW boven niveau 10 brengen.
- c) Hardheidspunten bestemd om de DF-, MF-, en FW-linies te versterken, kunnen alleen aan de linie worden toegekend, dus niet aan de spelers afzonderlijk.
- d) Kaarten zullen door het lot aan spelers worden uitgedeeld.
- e) Een speler die een gele kaart ontvangen heeft, krijgt 4 DP's (disciplinaire punten), en een van het veld gestuurde speler (rode kaart) ontvangt 10 DP's. Spelers met 10 DP's worden voor 1 wedstrijd geschorst. Het bereiken van 20 DP's gaat 2 wedstrijden kosten, 30 DP's kost 3 wedstrijden, enz. Als een speler geschorst is en bovendien geblesseerd, dan zal de blessure tijdens de schorsing genezen.
- f) Een schorsing is aan het begin van de volgende sessie van kracht (In elke sessie worden competitieduels eerst gespeeld, daarna pas de bekerwedstrijd.) Als een speler in 1 sessie 2x een rode kaart krijgt levert hem dat 3 wedstrijden schorsing op! Als een speler 2 "lijnen" overschrijdt in 1 sessie levert hem dat ook meer wedstrijden schorsing op (dus bijv. van 8 DP's naar 22 DP's levert 3 wedstrijden schorsing op). Schorsingen of blessures die in de laatste sessie van het seizoen of in de Super Cup worden opgelopen, moeten in de eerste wedstrijden van het nieuwe seizoen worden uitgezeten.
- g) DP's worden gewoon meegenomen als een speler onderling verhandeld wordt of van divisie wisselt.
- h) Aan het einde van het seizoen verliezen alle spelers hun opgelopen DP's (schorsingen blijven staan). De kaarten die in de Super Cup worden opgelopen tellen wel voor het volgende seizoen.

### **3.8 Goede wedstrijden (inzet van GPP's)**

In elk seizoen komen wedstrijden voor waarin een team boven haar normale kunnen speelt. Daarom heeft ieder team aan het begin van het seizoen 30 GPP's (= Good Performance Points). Deze bonuspunten mag een manager gebruiken wanneer hij wil, in competitiewedstrijden of in bekerduels, tegen sterke of zwakke tegenstanders. Men mag echter nooit meer dan 10 GPP's in een wedstrijd gebruiken. GPP's zijn na gebruik op. Ook voor GPP's geldt dat ze alleen aan linies kunnen worden toegekend en niet afzonderlijk aan spelers. Een GK of SW met 1 niveaupunt laten stijgen kost 2 GPP's. Het niveau van een GK of SW kan niet boven de 10 komen door het gebruik van GPP's. Men mag 10 GPP's meenemen naar het volgende seizoen.

**LET OP:** Het is niet mogelijk om een oneven aantal GPP en/of hardheid op Gk en/of SW in te zetten.

### **3.9 Thuisvoordeel**

Het team dat thuis speelt krijgt 7 extra punten, deze mogen over de drie linies DF, MF en FW verdeeld worden (niet aan GK en/of SW). Het thuisvoordeel in de bekerwedstrijden is 4 voor beide teams. Bekerwedstrijden worden altijd op neutraal terrein gespeeld.

### **3.10 De penaltynemer**

Op het orderformulier heeft de manager de mogelijkheid een penaltynemer in te vullen. Indien een penalty wordt toegekend, zal deze door deze speler worden genomen. Penalty's tellen mee voor de topscorerslijst. Als geen penaltynemer is ingevuld, blijft de vorige nemer in functie. Als nooit een penaltynemer is ingevuld, neemt de GK de penalty's. Als een penaltynemer is ingevuld moet deze de gehele sessie spelen (inclusief cupwedstrijd).

Wanneer deze niet alle wedstrijden van de sessie speelt, wordt alsnog de GK voor de penalty's aangewezen.

### **3.11 Puntentelling**

In de "United Friends"-competitie levert een overwinning 2 punten op, een gelijkspel 1 punt en verlies levert niets op.

## 4 COACHING EN OUDER WORDEN

### 4.1 Coaching

Iedere sessie moet de manager enkele spelers coachen. Dit gebeurt met coachingpunten (VP's). Elk team ontvangt standaard 1.5 VP per sessie, verder levert in de competitie een overwinning 1 VP op en een gelijkspel een 0.5 VP. 1 VP kan worden gebruikt om het niveau van een DF, MF of een FW met 1 punt te laten stijgen (maximaal tot niveau 10). Om het niveau van een GK of SW (maximaal tot niveau 10) met 1 punt te laten stijgen heeft men 2 VP's nodig. Alle gehele VP's moeten per sessie worden opgebruikt. Een halve VP die overblijft wordt voor de sessie erna bewaard. Geen enkele speler mag zodanig gecoacht worden dat:

- a) zijn niveau met meer dan 1 punt per sessie stijgt.
- b) zijn niveau met meer dan 3 punten stijgt in een seizoen (uitzondering: Apprentices en Super Apprentices, deze mogen in een seizoen onbeperkt worden gecoacht).
- c) zijn niveau boven 10 uitstijgt.

### 4.2 Ouder worden

Elke speler heeft een leeftijd. Aan het einde van het seizoen wordt elke speler een jaar ouder, en met dat ouder worden gaat zijn niveau omlaag, en wel op de volgende wijze:

<b>Oude leeftijd:</b>	<b>SA</b>	<b>A</b>	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>
<b>DF/MF/FW</b>	0	0	2	4	5	5
<b>GK/SW</b>	0	0	1	3	4	5
<b>Nieuwe Leeft.:</b>	<b>A</b>	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>	<b>V</b>

De Arabische cijfers geven het verlies aan niveau-punten weer. VB: Een DF-I-10 wordt na aging een DF-II-8, een GK-III-7 wordt na aging een GK-IV-3. Wanneer een speler leeftijd VI bereikt wordt zijn carrière beëindigd, een carrière is ook afgelopen wanneer het niveau van een speler 0 of lager wordt. Jeugdspelers die nog niet zijn ingespeeld of Superapprentices die nog level 0 hebben, beëindigen eveneens hun carrière.

### 4.3 Jeugdspelers (Apprentices)

Managers kunnen te allen tijde jeugdspelers ontdekken. Een jeugdspeler moet zijn eerste 4 wedstrijden op niveau 0 spelen, maar nadat hij 4 wedstrijden op een positie heeft gespeeld, stijgt hij meteen naar niveau 2 in die positie (deze stijging kost dus geen VP's!). Een jeugdspeler kan na die 4 wedstrijden net zoals alle andere spelers gecoacht worden. (zie regel 4.1, punt b). Per seizoen mogen maximaal 7 apprentices worden ontdekt.

### 4.4 Beloften voor de toekomst (Super Apprentices)

Super Apprentices (SA) zijn Apprentices die dit seizoen nog niet kunnen spelen, maar al wel gecoacht kunnen worden. Na 'aging' worden zij gewone apprentices. Super Apprentices zijn alleen verkrijgbaar via de GM-markt.

## 5 INKOMSTEN EN TRANSFERS

### 5.1 Inkomsten uit competitieduels

Aan het eind van elke sessie ontvangt elk team 100 Kfl plus een bonus van 40 Kfl voor iedere overwinning en 20 Kfl voor ieder gelijkspel behaald in deze sessie. Nieuw ontvangen geld kan pas in de volgende sessie gebruikt worden.

## **5.2 Inkomsten uit bekerduels**

Men ontvangt 1 VP en 40 Kfl bij winst. Bij gelijkspel ontvangen beide teams 0.5 VP en 20 Kfl, ongeacht welk team doorbekert. Alle inkomsten uit bekerduels, zowel geld als VP's, worden bijgeteld bij alle andere sessie-inkomsten.

## **5.3 Inkomsten op het einde van het seizoen**

Aan het einde van het seizoen ontvangen de divisiekampioenen een bonus van 250 Kfl, de nummer 2 krijgt 150 Kfl en de nummer 3 krijgt 50 Kfl.

De winnaar van de beker krijgt 200 Kfl, de verliezend finalist krijgt 100 Kfl en de verliezende halve finalisten krijgen beide 50 Kfl.

### **5.3.1 Fair Play Award**

Aan het einde van het seizoen zal de Fair Play Award per divisie toegekend worden aan het team dat de minste DP's in de reguliere competitie heeft opgelopen. DP's uit het bekertoernooi tellen hier dus niet voor mee. Een team dat de Fair Play Award wint krijgt een geldbedrag van 100 Kfl. Indien meerdere teams in aanmerking komen voor de FPA zullen zij allen dit geldbedrag ontvangen.

## **5.4 Inkomsten uit transfers**

Er zijn 3 typen transfers, die in de onderliggende paragrafen besproken worden. Voor alle transfers geldt: elke speler mag 1 maal per seizoen van club wisselen. De transfermarkt wordt geopend in sessie 1 en sluit in principe na sessie 6. Een speler die op de GM-markt wordt gekocht mag wel naar de NL worden gedaan maar dit seizoen niet meer onderling worden verhandeld.

### **5.4.1 NL-sales**

Managers mogen spelers, die ze kwijt willen, verkopen aan een fictieve club in het buitenland. In de praktijk betekent dit dat men zonder problemen 'altijd' spelers verkopen kan (dit is echter wel beperkt tot een maximum van 2 per sessie en 10 per seizoen). Na sessie 7 kunnen echter geen spelers meer aan het buitenland worden verkocht. Spelers verkopen naar het buitenland doet men door op het orderformulier onder de vermelding "Verkoop naar het buitenland" de naam van de speler die men verkopen wil op te geven samen met leeftijd, niveau en de verkoopprijs. De verkoopprijs wordt als volgt bepaald:

<b>Leeftijd</b>	<b>Opbrengst per punt</b>
A	100 Kfl
I	80 Kfl
II	60 Kfl
III	40 Kfl
IV	20 Kfl
V	10 Kfl

Een GK en een SW kunnen tegen het dubbele tarief verkocht worden. Spelers die in twee linies zonder puntverlies kunnen spelen, zijn 25% meer waard; spelers die in drie linies zonder puntverlies kunnen spelen zijn 50% meer waard. Voor iedere DP wordt 2 Kfl van de verkoopprijs afgetrokken. Spelers die onderling worden verhandeld, mogen niet meer naar de NL-sales worden verkocht.



#### **5.4.2 Transfers tussen managers onderling**

Van managers wordt verlangd dat zij elkaar volledig inlichten over de leeftijd, positie, het niveau, de DP- en coachinghistorie van een speler die bij een transfer betrokken is. Het is daarom noodzakelijk deze details te vermelden, wanneer men de GM van een transfer op de hoogte stelt. Geen transfer is geldig zolang de GM geen voor het merendeel identieke instructies van beide managers ontvangen heeft. De GM heeft altijd het recht om een transfer te verbieden wanneer hij denkt dat dit noodzakelijk is (bijvoorbeeld als een van de teams duidelijk benadeeld wordt). Spelersruilen mogen alleen plaatsvinden als het een ruil betreft van gelijkwaardig niveau. Dit wordt door de GM gevoelsmatig bepaald. Bij dubieuze deals verlangt de GM bij de orders een uitleg van beide managers over het waarom van de deal. Het niveau van spelers die naar een lagere divisie worden verkocht, stijgt met 1 (niet boven 10!). Het niveau van spelers die naar een hogere divisie vertrekken, daalt met 1. Dit geldt niet voor jeugdspelers en Superapprentices! Er zijn geen beperkingen aan het aantal onderlinge verhandelingen per sessie of seizoen. Na sessie 6 kan echter niet meer onderling worden gehandeld.

#### **5.4.3 Aankopen van de GM-markt**

Gedurende de eerste 6 sessies zal de GM een hoeveelheid spelers te koop aanbieden. Managers mogen op iedere gewenste speler bieden en op zoveel spelers als men wenst. De spelers op deze GM-transferlijst hebben een nummer. De spelers worden op nummervolgorde geveild. Een bod mag afhankelijk zijn van een eventuele aankoop van een ander bod, met uitzondering dat geen enkel bod mag afhangen van de uitkomst van een bod op een nog te veilen speler. Ook zijn boden als: "Ik bied 2 Kfl hoger dan Pietje" niet toegestaan. De GM behoudt het recht om bepaalde conditionele boden niet toe te staan. Bij onzekerheid over de geldigheid van een bod kan men het beste eerst contact opnemen met de GM. Een bod moet in gehele Kfl worden gedaan. Aan iedere speler, waarvoor men biedt, moet een naam gegeven worden. Bodden zonder een spelersnaam zullen genegeerd worden. Spelers van de GM-markt zijn de sessie na de sessie van aankoop speelgerechtigd. Bij twee gelijke hoogste boden op een speler wordt de speler de sessie erna nog eens aangeboden (ook als dit betekent dat de speler in sessie 7 of later wordt aangeboden).

#### **5.6 Transferstop**

In sessie 6 wordt de laatste transfermarkt aangeboden en hebben de managers de laatste mogelijkheid tot onderling handelen. In sessie 7 mogen nog wel de laatste NL-sales plaatsvinden.

### **6 UNITED FRIENDS-CUP, SUPER CUP EN EUROPA CUP**

#### **6.1 Het bekertoernooi**

In sessie 5 gaat het bekertoernooi van start. Deze zal volledig bestaan uit knock-out wedstrijden op neutraal terrein. In de eerste ronde zullen de 56 laagst geplaatste clubs (gebaseerd op de stand na sessie 4) strijden om 28 plaatsen in de tweede ronde. In de tweede ronde (sessie 6) worden de 4 hoogst geplaatsten aan het deelnemersveld toegevoegd. In sessie 7 worden dan de achtste finales gespeeld. In sessie 8 volgen de kwartfinales, in sessie 9 de halve finales en in sessie 10 de finale. Als een wedstrijd gelijk eindigt, zal een replay worden gespeeld zonder TV, GPP of HH. Is het dan nog steeds gelijk, moeten penalty's de beslissing brengen. De winnaar gaat door naar de volgende ronde. De winnaar van de finale wint de "United Friends" Cup.

## 6.2 Super Cup

De uiteindelijke kampioen zal met de bekerwinnaar strijden om de Super Cup op neutraal terrein in de aging-sessie met hun teams NA AGING! Schorsingen en blessures kunnen niet worden uitgezeten, apprentices kunnen niet worden ontdekt, de wedstrijden die een speler uit positie speelt, tellen niet mee voor het inspelen van die speler. GPP's kunnen niet worden ingezet. Hardheid wel, de opgelopen DP's tellen voor het nieuwe seizoen. Een eventuele replay wordt afgehandeld als in het bekertoernooi. De winnaar van de Super Cup mag, naast het opstrijken 100 Kfl en 1 VP, een prachtige wisselbeker voor een jaar op zijn nachtkastje zetten.

## 6.3 Europa Cup

Uw GM leidt ook de Europa Cup competities, waarin de beste teams van de ca. 50 United leagues in Europa de krachten met elkaar meten. Op basis van een 3-jaarlijkse ranking krijgt elke league een aantal plaatsen toebedeeld. Helaas is de United Friends nog niet prominent in de hogere regionen van deze ranglijst aanwezig. Daardoor zijn op het moment slechts drie plaatsen beschikbaar. De kampioen van divisie 1 speelt in de Champions League, de nr. 2 van divisie 1 plaatst zich voor het UEFA Cup toernooi en de winnaar van de United Friends Cup doet mee om de Cup Winners Cup.

## 7 BIJKOMENDE ZAKEN

### 7.1 Spioneren

Voor 1 VP of 100 Kfl kan men een spion naar een wedstrijd sturen om zo wat over die teams te weten te komen. In de sessie waarin de wedstrijd waar men belangstelling voor heeft gespeeld wordt, geeft de manager de GM opdracht een spionagerapport van de wedstrijd op te sturen. Achteraf spioneren is niet toegestaan en men moet aangeven waarmee men het spionagerapport wil betalen: 1 VP of 100 Kfl. Spionage-informatie zal bestaan uit de linietotalen van beide teams (linies: GK/SW, DF, MF, FW) met daarbij vermeld hoeveel er in elke linie aan thuisvoordeel, GPP's en hardheidspunten is ingezet. Ook zal een eventueel op buitenspel spelen in het spionagerapport vermeld worden. Per sessie is slechts 1 spionagerapport toegestaan!

Een voorbeeld van een spionagerapport is het volgende:

	Totaal Sub.		GPP's HH		Thuisv.
<b>GK/SW</b>	14	14	-	-	-
<b>DF</b>	20	18	-	-	+2
<b>MF</b>	20	18	-	+2	-
<b>FW</b>	25	18	+2	-	+5

Een dergelijk overzichtje zal voor beide teams worden opgesteld.

### 7.2 De deadline

De deadline is de datum of het tijdstip waarop de GM alle benodigde orders in zijn bezit moet hebben. Na het verstrijken zal de GM controleren of alle orders zijn binnengekomen. Indien dit niet het geval is zullen alle teams waarvan geen orders zijn ontvangen door de GM worden benaderd. Managers die te laat of geen orders inleveren nadat ze zijn benaderd, krijgen een NMR (No Moves Received). De GM zal volgens nader bekend te maken regels het managen van het team voor zijn rekening nemen. Managers die twee keer achter elkaar óf 3 keer in een seizoen te laat of geen orders inleveren worden uit hun functie ontheven en door een andere

manager vervangen. De NMR-status van een manager zal in de uitwerking worden gepubliceerd. De GM begint direct na het verstrijken van de deadline met uitwerken.

### **7.3 Competitiesysteem en promotie/degradatie**

De United Friends competitie bestaat uit 5 divisies van 12 teams (divisie 1, divisie 2, divisie 3, divisie 4 en divisie 5). In iedere divisie zullen de nrs. 1, 2 en 3 gehuldigd worden en het prijzengeld opstrijken, zoals in de spelregels staat vermeld. Uit divisie 1 zullen de nrs. 9, 10 en 11 naar divisie 2 degraderen, de nr. 12 naar divisie 3. Uit divisie 2 promoveren de nrs. 1, 2 en 3 naar divisie 1 en degraderen de nrs. 9, 10 en 11 naar divisie 3 en de nr. 12 naar divisie 4. Uit divisie 3 promoveert de nr. 1 naar divisie 1, promoveren de nrs. 2, 3 en 4 naar divisie 2 en degraderen de nrs. 9, 10 en 11 naar divisie 4 en de nr. 12 naar divisie 5. Uit divisie 4 promoveert de nr. 1 naar divisie 2, promoveren de nrs. 2, 3 en 4 naar divisie 3 en degraderen de nrs. 10, 11 en 12 naar divisie 5. Uit divisie 5 promoveert de nr. 1 naar divisie 3 en promoveren de nrs. 2, 3 en 4 naar divisie 4

Bij gelijk eindigen wordt de volgende volgorde gehanteerd: doelsaldo, meeste gescoorde doelpunten, onderling resultaat, loting. De GM kan besluiten aanmoedigings VP's aan teams toe te kenen die te zwak zijn geworden. Deze mogen in de agingsessie aan hun spelers uitgedeeld. Regel 4.1 a) mag in dit geval bij uitzondering worden genegeerd.

### **7.4 Gebruik orderformulier**

Om fouten zoveel mogelijk te voorkomen dient gebruik gemaakt te worden van een standaard orderformulier. Dit formulier zal de GM bij de eerste uitwerking meesturen. Men wordt vriendelijk verzocht het formulier zo compleet mogelijk in te vullen, met bij een speler op een vreemde positie achter de naam de vermelding (o.p.3x (bij de derde keer out of position)). Bij een apprentice op niveau 0 moet erachter staan: (2e x (bij de 2e maal op niveau 0 spelen)).

### **7.5 Topscorers**

De topscorer van elke divisie wordt op het einde van het seizoen opgehoogd met 1 VP. Indien er 2 gelijke topscorers zijn, dan krijgen beide spelers een VP, behalve als het spelers van hetzelfde team zijn. In dat geval moet de manager kiezen welke speler de VP krijgt.

Toekennen van deze VP's vindt plaats VOOR coaching en aging van het team. Indien een A-10 bijvoorbeeld een topscorer-VP krijgt, speelt hij dat jaar erop als I-11. Gescoorde goals worden door spelers meegenomen indien ze binnen dezelfde divisie van club wisselen door een transfer.

### **7.6 Spelers- en teamnamen wijzigen**

Het wijzigen van namen wordt niet aangemoedigd. Het is verboden om spelersnamen te wijzigen. Namen van teams die in de Hall of Fame zijn opgenomen of op een andere manier een historische prestatie hebben geleverd (zoals plaatsing voor een Europees toernooi of een zeer hoge positie op de eeuwige ranglijst), mogen ook niet worden gewijzigd. Uitsluitend in het geval van overname van een team door een nieuwe manager kan ik de manager expliciet toestemming geven zijn teamnaam te wijzigen (maar dit is eerder uitzondering dan regel).

### **7.7 Algemeen**

Van de regels voor deze competitie mag door de GM worden afgeweken indien dit het spel ten goede komt of indien er onduidelijkheden zijn bij managers over de huidige regels.