

# Verne United

## Version 1.5 - 20. Juli 2007

### 1 Grundsätzliches

Jeder Teilnehmer an diesem Spiel stellt einen Manager eines Fußballvereins dar. Verne 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.

#### 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, III, 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 vor und nach Zuteilung des Heimvorteils und der Härte 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. Der Einsatz von Härte ist mit einem gewissen Risiko verbunden. Dieses Risiko wird durch die folgende Disziplinarmatrix definiert:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3
1	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	4
2	0	0	0	0	1	1	2	3	3	3	4
3	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5
4	0	0	0	1	1	2	3	4	4	4	5
5	0	0	0	1	2	3	3	4	4	5	5
6	0	0	1	1	2	3	4	4	5	5	6
7	0	1	1	2	3	4	4	5	5	6	6
8	0	1	2	2	3	4	5	5	6	6	7
9	0	2	2	3	4	4	5	6	6	7	7

Es wird pro Verein eine Zahl zwischen 0 und 9 ermittelt (linke Spalte), die die Rigorosität und Wohlgesonnenheit des Schiedsrichters gegenüber dem Verein darstellen soll. In der oberen Zeile sind die eingesetzten Härtepunkte pro Verein abzulesen. Aus der Matrix kann nun die Anzahl der Strafen für den Verein ermittelt werden. Diese Strafen werden auf die einzelnen Spieler verteilt (der Torwart kann nur dann eine Strafe erhalten, wenn er durch Härte verstärkt worden ist). Erhält ein Spieler genau eine Strafe, so erhält er eine gelbe Karte. Erhält ein Spieler eine zweite Strafe, so erhält er die rote Karte. Hat ein Spieler eine rote Karte bekommen, so wird für die rote Karte ein Zeitpunkt 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 Disziplarpunkte (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.

## 3.2 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 und ausgewürfelte Härte. Damit ergeben sich folgende Anzahlen von Torchancen, wenn der jeweilige Wert (kaufmännische Rundung) größer als 0 ist:

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

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

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

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

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

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

### 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 2 WP (Basis-WP), für einen Meisterschaftssieg erhält man 1 WP, für ein Unentschieden einen halben WP. Der Aufstieg im Pokal wird mit 1 WP belohnt. Ein Feldspieler kann mit 1 WP, ein Torwart oder Ausputzer mit 2 WP um eine Stufe verbessert werden. Werden WP nicht zum Training eingesetzt, dann verfallen sie; ein halber WP, der normalerweise nicht sofort zum Training verwendet werden kann, darf jedoch für spätere Runden aufgespart werden. Kein Spieler kann pro Runde um mehr als eine Stufe trainiert werden. Kein Spieler (außer tiefgefrorene und neuen Talenten) kann um mehr als 3 Stufen innerhalb einer Saison trainiert werden. **Kein** Spieler kann durch Training über Stufe 10 hinaus verbessert werden.

## 6 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	5	5	5	

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.

## 7 Finanzen und Transfers

### 7.1 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 (auch für Pokalspiele).

### 7.2 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.

### 7.3 GM-Angebot

Der GM bietet jede Runde x 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.

#### 7.4 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.

#### 7.5 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.

#### 7.6 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.

### 8 Rundeneinteilung

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

### 9 NMR-Regelung

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

- Training wird durch den GM subjektiv durchgeführt und veröffentlicht, 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.

### 10 Das Ende einer Saison

- Am Ende der Saison wird nach dem Altern trainiert ...
- Die letzten 2 der oberen Liga steigen ab - die ersten 2 der unteren Liga steigen auf ...
- Der Torschützenkönig je Liga erhält 150 KE ...
- Die fairste Mannschaft je Liga wird mit 100 KE belohnt, die unfairste mit 50 KE bestraft ...
- Auf den Betrag der 8000.- übersteigt wird 50% Steuer eingehoben ...

### 11 Neuteams

Neuteams starten in der letzten Liga des Ligasystems und benötigen mindestens 11 Spieler.

Dafür stehen 71 WPs zur Verfügung. Die Altersstruktur: 27 WP für Alter I max.9 / 25 WP für Alter II max.8 / 17 WP für Alter III max.5 / 2 WP für Alter IV / 2 WP für Alter V neue Talente dürfen dabei NICHT integriert sein. Alle Angaben gelten für den Beginn der Saison 9. Das Neuteam wird zu Beginn Saison mit 1 WP und 802 Cash ausgestattet ...

## 12 Saisonplan

Dieser Saisonplan gilt für eine Zwölferliga.

Runde	1	2	3	4	5	6
Spieltage	1,2	3,4	5,6	7,8	9,10	11,12
HV	6	6	6	6	6	7
Pokal	Vorrunde		32		16	

Runde	7	8	9	10	11
Spieltage	13,14	15,16	17,18	19,20	21,22
HV	7	7	8	8	8
Pokal	8		4		2

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 8.Runde gehandelt werden.

## 13 Pokal

In der Vorrunde spielen die Amateure um 8 Erstrundenplätze. Die Stärke der Amateure wird vor der Vorrunde pro Saison festgelegt. Danach wird der Pokal im KO-System ausgetragen (mit Heimvorteil & Auswärtstorregel). Zweitligisten haben Heimrecht im Spiel gegen ErstLigisten. Sollte nach 90 Spielminuten 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.

## 14 Spielplan

Dieser Spielplan gilt für eine Zwölferliga.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
E-A	I-E	F-K	E-F	I-K	E-G	I-C	E-K	E-H	H-F	E-C
F-I	G-C	H-D	I-B	C-H	F-C	K-J	F-L	J-F	I-D	F-G
H-G	A-J	J-E	K-H	G-J	H-B	A-H	H-I	K-C	C-J	J-H
J-B	B-F	C-L	A-C	A-F	J-I	B-G	J-D	A-I	G-K	K-B
C-D	L-H	G-I	L-J	B-L	K-A	L-E	C-B	L-G	A-L	L-I
K-L	D-K	B-A	D-G	D-E	L-D	D-F	G-A	D-B	B-E	D-A

12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
I-F	E-I	E-J	F-E	E-D	I-J	E-L	I-H	F-J	E-B	H-J
G-H	F-B	I-G	H-K	F-A	C-F	F-D	K-E	H-E	F-H	I-L
A-E	H-L	K-F	J-L	H-C	G-E	H-A	A-G	I-A	J-C	C-E
B-J	J-A	A-B	C-A	J-G	A-K	J-K	B-C	C-K	K-G	G-F
L-K	C-G	L-C	G-D	K-I	B-H	C-I	L-F	G-L	L-A	A-D
D-C	K-D	D-H	B-I	L-B	D-L	G-B	D-J	B-D	D-I	B-K