

Hitchhikers Zine to United

Cash-Regelheft V1.0

Juli 2002

0,54 Euro

Transfer-Liste des Deutschen Fußball-Bundes



1	Vorwort.....	3	7.2	Feste und variable Einnahmen	12
2	Spielaufbau und Einstieg	3	7.3	Kredite.....	13
2.1	Einleitung.....	3	7.4	Die Nichtliga	13
2.2	Spieldauer.....	3	7.5	Das GM-Angebot.....	13
2.3	Spielmodus.....	3	7.6	Die Transferliste.....	14
2.4	Grundaufbau einer neuen Mannschaft...4		7.7	Spieler mit besonderen Eigenschaften..14	
3	Arten von Spielern.....	4	7.8	Private Händel.....	15
3.1	Grundlagen	4	7.9	Sonderfälle bei Spielertransfers.....	15
3.2	Reihenqualifikationen.....	4	7.10	Die letzte Handelsrunde	16
3.3	Die Stufe eines Spielers.....	5	7.11	Der geschätzte Handelswert.....	16
3.4	Das Alter eines Spielers	5	8	Vorgänge am Ende einer Saison.....	17
3.5	Schreibweise von Spielerdaten.....	5	8.1	Altern von Spielern.....	17
3.6	Der Torwart.....	5	8.2	Erhebung von Steuern	17
3.7	Der Ausputzer.....	5	8.3	Auf- und Abstieg	17
3.8	Die Feldspieler	6	9	Organisatorisches.....	18
4	Die Austragung eines Spieles	6	9.1	Ablauf einer Runde.....	18
4.1	Mannschaftsaufstellungen	6	9.2	Informationen in der Auswertung.....	19
4.2	Positionswechsel	6	9.3	Detektive.....	19
4.3	Gesamtwertung der Feldreihen	7	9.4	Das Saisoninfo	20
4.4	Einsatz von Härte.....	7	9.5	Der Pokal	20
4.5	Disziplinarmaßnahmen.....	7	9.6	Zugformat.....	21
4.6	Heimvorteil.....	9	9.7	Bedingte Befehle	21
4.7	Die 3:1-Regel.....	9	9.8	NMR-Regeln.....	21
4.8	Ermittlung der Torchancen.....	10	9.9	Allgemeines.....	22
4.9	Auswertung der Torchancen.....	10	10	Ein Spiel zwischen zwei Beispiel-Teams ..23	
5	Training	10	11	Unterschiede zu anderen UNITED-Regelfassungen	24
5.1	Superstar-Regel	11			
6	Neue Talente	11			
7	Finanzen und Spielertransfers.....	12			
7.1	Grundlagen.....	12			

1 Vorwort

Die vorliegenden Regeln beschreiben UNITED in dem Modus, in dem es in **Das Kapital** gespielt wird. Bei dieser Variante handelt es sich um Cash-United; der wesentliche Unterschied zur OBERFOUL-United-Regel besteht darin, dass Trainings-WP durch Geld ersetzt werden.

Allen Teilnehmern von **Das Kapital** wird die genaue Lektüre dieser Regeln empfohlen. Neulinge, die aufgrund dieser Regeln UNITED kennen lernen, und erfahrene UNITED-Spieler, die bereits Erfahrungen aus anderen Ligasystemen mitbringen, sollten sich der Tatsache bewusst sein, dass viele Einzelheiten dieser Regeln in anderen Partien anders geregelt sein können, wenn auch die Grundprinzipien des Originalspiels erhalten geblieben sind.

Erfunden wurde UNITED von Alan Parr. Die Übersetzung ins Deutsche stammt von Dietmar Pfohl. Diese Regel für Cash-United stammt von Stef. Heyd und basiert im wesentlichen auf der OBERFOUL-Regel (1988) von Lukas Kautzsch & Michael Schröpl.

2 Spielaufbau und Einstieg

2.1 Einleitung

Jeder Teilnehmer an diesem Spiel führt einen Fußball-Verein als Manager (im Sinne des Begriffs, wie er im britischen Fußballgeschehen verwendet wird). Er verwaltet das Vereinsvermögen, kauft und verkauft Spieler, ist verantwortlich für die Ausbildung der Spieler seines Mannschaftskaders und für die taktische Einstellung seines Teams in den Spielen der Mannschaft. Er wird im folgenden immer als "Manager" bezeichnet, während mit "Spieler" einer der Spieler des Mannschaftskaders gemeint ist.

2.2 Spieldauer

Das Kapital ist ein "ewiges" Spiel, d.h. es gibt kein fest vorgegebenes Ende und keine definierte Siegbedingung. Eine Partie wird nur beendet, wenn die Manager keine Lust mehr haben oder der Spielleiter die Auswertung nicht mehr vornehmen kann oder will. Ein Manager kann je nach Situation des Ligasystems einen eigenen Verein neu aufbauen oder den Verein eines aus dem Spiel ausscheidenden Managers übernehmen. Für diesen Zweck verwaltet der Spielleiter eine Warteliste.

2.3 Spielmodus

Alle Vereine sind in ein System von einer oder mehreren, über- und nebeneinander angeordneten Ligen eingeteilt. In jeder Liga spielen 12 Vereine. In **Das Kapital** startet voraussichtlich mit nur einer Liga.

Das Kapital wird in Saisons abgewickelt. Eine Saison ist in Runden eingeteilt; zu jedem Zugabgabetermin wird eine Runde abgewickelt. Eine Runde ist in eine fest vorgegebene Reihe von Phasen eingeteilt, in denen die verschiedenen Aktionen der Vereine durchgeführt werden. In jeder Spielrunde trägt jedes Team normalerweise zwei Ligaspiele aus; innerhalb einer Saison spielt jedes Team gegen jedes andere Team derselben Liga ein Heim- und ein Auswärtsspiel. Der Spielplan aller Mannschaften für die gesamte Saison wird zum Saisonbeginn bekannt gegeben. Zusätzlich wird ein Pokalwettbewerb ausgetragen.

2.4 Grundaufbau einer neuen Mannschaft

Beim Start einer Partie baut jeder Manager den Mannschaftskader eines neuen Vereins auf. Dazu stehen ihm 11.500 DM zur Verfügung für die er wie folgt Spieler kaufen kann:

- Spieler des Alters tT kosten 400 DM (Stufe 1-3)
- Spieler des Alters nT kosten 200 DM (Stufe 1-9)
- Spieler des Alters I kosten 150 DM (Stufe 1-8)
- Spieler des Alters II kosten 100 DM (Stufe 1-7)
- Spieler des Alters III kosten 80 DM (Stufe 1-6)
- Ein Hintermannschaftsspieler (T oder A) kosten natürlich das doppelte
- Ein Spieler mit einer zusätzlichen Feld-Qualifikation kostet 20% mehr, Spieler mit drei Qualifikationen sind beim Neuaufbau nicht erlaubt.
- Es müssen mindestens ein Torwart und 10 Feldspieler oder Ausputzer aufgebaut werden.
- Schulden können beim Neuaufbau nicht gemacht werden.
- Beim Aufbau nicht verbrauchtes Kapital wird nach Regel 9.2 als Gewinn besteuert ($\text{Rest} = \text{Rest} - (\text{Rest}/100)^2$) und steht dann ab Runde 1 dem Team zum Handeln und Trainieren zur Verfügung.
- Diese Regelung gilt nur für den Neustart der Partie. Bei einem im weiteren Spielverlauf evtl. nötigen Teamneuaufbau wird vom Spielleiter neu vorgegeben, wie viele WP zur Verfügung stehen und welche zusätzlichen Einschränkungen gelten.

3 Arten von Spielern

3.1 Grundlagen

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Spielern: Torwart, Ausputzer und Feldspieler. Der Ausputzer kann Funktionen eines Feldspielers übernehmen; im Normalfall zählen für ihn jedoch eigene Regelungen. Die Fähigkeiten eines Spielers werden durch seine Stärke und seine Reihenqualifikationen beschrieben.

3.2 Reihenqualifikationen

Eine Reihenqualifikation eines Spielers gibt seine Fähigkeit an, in einer bestimmten Position auf dem Spielfeld seine volle Leistung zu erbringen. Es gibt fünf Arten von Reihenqualifikationen, von denen ein Spieler eine oder mehrere besitzen kann:

- Torwart (T)
- Ausputzer (A)
- Verteidiger (V)
- Mittelfeldspieler (M)
- Stürmer (S)

Ein Torwart besitzt immer nur die Torwart-Qualifikation; kein anderer Spielertyp kann die Qualifikation als Torwart erwerben oder auf dieser Position eingesetzt werden. Auf der Position des Ausputzers kann nur ein Ausputzer eingesetzt werden, und kein anderer Spielertyp kann diese Qualifikation erwerben; der Ausputzer kann jedoch auch als Feldspieler eingesetzt werden.

Feldspieler können in jeder der drei Feldreihen (V, M, S) eingesetzt werden.

Spieler, die beim Neuaufbau eines Vereins entstehen, besitzen eine oder mehrere Reihenqualifikationen. Ein Ausputzer oder Feldspieler kann im Laufe seines "Lebens" weitere Reihenqualifikationen erlernen.

3.3 Die Stufe eines Spielers

Jeder Spieler besitzt eine Stufe, die im Normalfall zwischen 1 und 13 liegt. Spieler der Stufe 0 oder größer als 13 kann es in Ausnahmefällen geben. Die Stufe gibt die Spielstärke des Spielers an, kann durch Training (siehe Regel 4.) während der Saison erhöht werden und nimmt durch Altern (siehe Regel 7.1.) am Saisonende wieder ab.

3.4 Das Alter eines Spielers

Jeder Spieler besitzt ein Alter, das im Normalfall zwischen 1 und 5 liegt und das eine relative Angabe über die Erfahrungen des Spielers in seiner Karriere darstellt. Das Alter beeinflusst die Fähigkeiten des Spielers während einer Saison nicht; am Saisonende (siehe Regel 8.1.) entscheidet das Alter jedoch über die Fähigkeiten des Spielers in späteren Saisons.

3.5 Schreibweise von Spielerdaten

Zur Beschreibung der Daten eines Spielers reichen in den meisten Fällen die Angabe seiner Reihenqualifikationen (als Buchstabenfolge), seines Alters (als römische Zahl) und seiner Stufe (als Dezimalzahl) aus.

Beispiel: Ein MS III 7 ist ein Feldspieler, besitzt die Reihenqualifikationen M und S, das Alter III und die Stufe 7.

Mehrere Reihenqualifikationen eines Spielers werden immer in der Reihenfolge A, V, M, S angegeben.

3.6 Der Torwart

Der Torwart ist der einzige "unflexible" Spieler, der nur in seiner Stammposition verwendbar ist. Er dient dazu, gegnerische Torschüsse zu parieren. Um einen Torwart aufzubauen, werden 2 WP pro Stufe des Spielers benötigt.

Beispiel: Um einen T I 9 aufzubauen, werden 18 WP benötigt.

3.7 Der Ausputzer

Der Ausputzer ist wie der Torwart ein Spezialist mit besonderen Fähigkeiten, der allerdings auch viele Fähigkeiten der Feldspieler besitzt. Er dient dazu, Torchancen des Gegners zu verhindern. Um einen Ausputzer aufzubauen, werden ebenfalls 2 WP pro Stufe des Spielers benötigt.

3.8 Die Feldspieler

Feldspieler sind in jeder der drei Feldreihen einsetzbar. Ihre Aufgabe ist es, Torchancen gegnerischer Feldspieler zu verhindern und eigene Torchancen herauszuspielen. Pro Stufe wird beim Aufbau eines solchen Spielers 1 WP benötigt.

4 Die Austragung eines Spieles

4.1 Mannschaftsaufstellungen

Für jedes Spiel seiner Mannschaft gibt der Manager eine vollständige Mannschaftsaufstellung seines Teams ab. Dabei können die fünf Reihen besetzt werden, die auch als Reihenqualifikationen existieren: T, A, V, M und S.

- Eine korrekte Aufstellung muss folgende Bedingungen erfüllen:
- Es muss genau ein Torwart aufgestellt werden. Diese Verpflichtung entfällt, wenn kein Torwart des Vereins einsatzberechtigt ist (siehe Regel 3.5.c). In diesem Fall spielt automatisch ein Amateurtorwart der Stufe 0, der ansonsten nicht Mitglied des Mannschaftskaders des Vereins ist.
- Es dürfen höchstens 10 weitere Spieler aufgestellt werden.
- Es ist nicht erlaubt, freiwillig weniger als 11 Spieler aufzustellen, wenn der Verein 11 einsatzfähige Spieler besitzt.
- Es darf höchstens ein Spieler auf dem Ausputzerposten spielen. Es ist aber auch erlaubt, diesen Posten unbesetzt zu lassen.
- In jeder der drei Feldreihen müssen mindestens zwei Spieler eingesetzt werden. Diese Verpflichtung entfällt, falls weniger als 6 Spieler des Vereins in den Feldreihen einsatzfähig sind (notfalls muss aber ein Ausputzer als Feldspieler eingesetzt werden, wenn nur dadurch diese Regel erfüllt werden kann).

Verstößt ein Manager gegen diese Regeln, dann wird der Spielleiter durch möglichst einfache (nicht unbedingt möglichst sinnvolle!) Änderungen eine regelkonforme Aufstellung erreichen. Bei der Aufstellung einer Mannschaft ist außerdem die 3:1-Regel (siehe Regel 3.7.) zu beachten.

4.2 Positionswechsel

Ein Torwart kann nur als Torwart eingesetzt werden. Andere Spieler können auf verschiedenen Positionen eingesetzt werden; wegen der ungewohnten Aufgaben kann der Spieler dort jedoch nicht seine volle Stärke zur Geltung bringen:

- Spielt ein Spieler in einer Reihe, deren Reihenqualifikation er besitzt, dann spielt er dort mit einer Stärke, die seiner Stufe entspricht;
- besitzt er die Reihenqualifikation dagegen nicht, dann spielt er um eine Stufe schwächer als in seiner Stammreihe.
- Ein Ausputzer spielt jedoch als Verteidiger in seiner vollen Stärke.

Hat ein Spieler innerhalb einer Saison 6 Spiele in einer bestimmten Reihe absolviert, deren Qualifikation er bisher nicht besaß, dann erwirbt er direkt nach dem 6. Spiel (auch mitten in einer Runde) die Qualifikation der entsprechenden Reihe. Diese Qualifikation ist dauerhaft und gilt auch für alle folgenden Saisons. ("Absolviert" bedeutet in diesem Falle, daß der Spieler am Spiel teilgenommen hat, auch wenn er z.B. in diesem Spiel vom Platz gestellt wird, siehe Regel 3.5.b).

4.3 Gesamtwertung der Feldreihen

In den drei Feldreihen werden die (in diesem Spiel gültigen) Stärken der Spieler, die in den entsprechenden Reihen eingesetzt wurden, addiert. Die jeweilige Summe ergibt die Gesamtwertung der betreffenden Reihe.

4.4 Einsatz von Härte

Jeder Manager kann sein Team durch den Einsatz von Härte im aktuellen Spiel weiter verstärken. Dabei riskiert er aber, dass seine Spieler Disziplinarmaßnahmen unterliegen.

Durch den Einsatz von Härte kann der Manager für sein Team nach eigener Wahl bis zu 10 weitere Stärkepunkte im aktuellen Spiel erhalten. Je mehr Härte eingesetzt wird, desto wahrscheinlicher werden Strafen gegen das Team.

Diese Stärkepunkte können dazu verwendet werden, die Gesamtwertungen einer oder mehrerer Feldreihen im aktuellen Spiel zu verbessern. Die Anzahl der dafür eingesetzten Punkte wird zu den entsprechenden Reihenwertungen addiert.

Außerdem kann die Stärke der Hintermannschaft im aktuellen Spiel verbessert werden; je 2 Härtepunkte sind notwendig, um die Stärke des Torwarts bzw. des Ausputzers um einen Punkt zu verbessern. Hat die Mannschaft keinen Spieler auf dem Ausputzerposten eingesetzt, dann kann die Stärke der Ausputzer-Reihe mit Härte nicht verbessert werden. Ein eventuell eingesetzter Amateur-Torwart (siehe Regel 3.1.) kann ebenfalls nicht durch Härte verbessert werden.

Torwart und Ausputzer können durch Härte nicht über Stufe 10 hinaus verbessert werden.

4.5 Disziplinarmaßnahmen

Vom Schiedsrichter können beim Einsatz von Härte verschiedene Arten von Strafen verhängt werden: Elfmeter sowie gelbe und rote Karten.

4.5.1 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 reduziert um 5% pro Stufe des Torhüters, gegen den der Elfmeter ausgeführt wird. Beispiel: Ein T II 9 hat eine Chance von 45%, einen Elfmeter zu halten.

4.5.2 Gelbe und rote Karten:

Nach der untenstehenden Disziplinarmatrix wird die Anzahl der Strafen bestimmt, die gegen ein Team verhängt werden. Diese Anzahl hängt ab von der Anzahl der eingesetzten Härtepunkte und einer gleichverteilten Zufallszahl zwischen 0 und 9.

Die so ermittelten Strafen werden zufällig auf die eingesetzten Spieler verteilt. Dabei gelten folgende Bestimmungen:

- Der Torwart kann keine Strafe erhalten, wenn seine Stärke in diesem Spiel nicht durch den Einsatz von Härte verbessert wurde.
- Jeder Spieler, der in einer Reihe eingesetzt wurde, deren Gesamtwertung durch den Einsatz von Härte verbessert wurde, hat eine doppelt so hohe Chance, von einer Strafe betroffen zu sein, wie ein Spieler aus einer fair spielenden Reihe. (Hierbei zählen auch Torwart- und Ausputzerposten als eigene Reihen.) Hat ein Spieler genau eine Strafe erhalten, dann bekommt er die gelbe Karte. Diese hat für das aktuelle Spiel keine Auswirkung. Hat ein Spieler mehrere Strafen erhalten, dann bekommt er die rote Karte und wird des Feldes verwiesen. Die Minute des Platzverweises wird durch eine gleichverteilte Zufallszahl zwischen 1 und 90 ermittelt. Da der Spieler seinem Verein in diesem Spiel nur eingeschränkt zur Verfügung steht, wird sein Beitrag zur Gesamtwertung seiner Reihe auf Stärke * Minute / 90 reduziert (mathematisch gerundet).

Beispiel: Ein Manager verbessert seinen A III 6 durch den Einsatz von 8 Härtepunkten auf Stufe 10. In der 42. Minute wird der Spieler vom Platz gestellt; der Verein spielt in diesem Spiel mit einem Ausputzer der Stufe $(6 * 42 / 90) = 2.8 \approx 3$, verbessert auf 7 (nur die Stärke des Spielers wird reduziert, nicht auch die zusätzlichen Punkte).

Disziplinar matrix:

Würfel- wurf	Eingesetzte Härte										
	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	1	1	1	2	2	3	3	4
3	0	0	0	1	1	1	2	2	3	4	4
4	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
5	0	0	1	1	1	2	2	3	3	4	5
6	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
7	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
8	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
9	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6

4.5.3 Sperren

Für eine gelbe Karte erhält ein Spieler 4 Disziplarpunkte (DP), für eine rote Karte 10 DP. Die DP eines Spieler summieren sich während einer Saison, werden jedoch zu Beginn jeder neuen Saison gelöscht.

Nach den Spielen jeder Runde werden die Disziplarpunkte aller Spieler ausgewertet. Jedes Mal, wenn die DP eines Spielers ein Vielfaches von 10 erreichen oder überschreiten, muss dieser vor der Disziplinarkommission erscheinen. Von dieser wird er für so viele Spiele gesperrt, wie er bisher Grenzen überschritten hat. Ein Spieler kann in einer Runde mehrere Grenzen überschreiten; die Dauer der entsprechenden Sperren addiert sich dabei. Alle Sperren betreffen nur Spiele in späteren Runden. Sperren, die in die neue Saison hineinreichen, behalten ihre Wirkung und müssen abgesessen werden.

Beispiel: Nach der 3. gelben Karte (von 8 auf 12 DP) wird ein Spieler für ein Spiel gesperrt. Ein Spieler, der nach 18 DP aus vorangegangenen Spielen innerhalb einer Runde noch eine gelbe und eine rote Karte erhält, erreicht damit 32 DP, überschreitet damit die 2. und 3. Grenze und wird für 5 Spiele gesperrt.

4.6 Heimvorteil

Der Manager der Heimmannschaft eines Spieles hat die Möglichkeit, eine bestimmte Anzahl von zusätzlichen Stärkepunkten (6 bis 8) beliebig auf die drei Feldreihen zu verteilen und damit die Gesamtwertungen dieser Feldreihen in diesem Spiel zu verbessern.

Der Heimvorteil kann nicht dazu verwendet werden, die Stärke des Torwarts oder Ausputzers zu verbessern. Die Höhe des Heimvorteils beträgt normalerweise zu Beginn der Saison 6 Punkte und steigt im Verlauf der Saison an. Die genauen Werte werden bei Saisonbeginn bekannt gegeben.

4.7 Die 3:1-Regel

Die Gesamtwertung jeder der drei Feldreihen darf höchstens dreimal so groß sein wie die Gesamtwertung jeder der beiden anderen Feldreihen. Wird dieses Verhältnis überschritten, dann werden die überzähligen Punkte der zu starken Reihe ersatzlos gestrichen.

Beispiel: Die Aufstellung T:0 A:10 V:23 M:32 S:9

wird reduziert auf T:0 A:10 V:23 M:27 S:9

Die 3:1-Regel wird zu zwei verschiedenen Zeitpunkten überprüft:

- für die Gesamtwertungen der Feldreihen aus den Stärken der aufgestellten Spieler, und
- für die Gesamtwertungen der Feldreihen nach der Addition aller Zusatzpunkte (Härte und Heimvorteil).

Dabei kann eine fehlerhafte Aufstellung eventuell zweimal reduziert werden, wenn sowohl die Grundaufstellung als auch die reduzierte Grundaufstellung plus Zusatzpunkte die 3:1-Regel nicht erfüllen. (Im obigen Beispiel wäre dies bei einer Härtezuteilung für das Mittelfeld der Fall; der Härteeinsatz hätte aber seine normalen Auswirkungen nach Regel 3.5.)

Die Reduzierung einer Reihe durch die Auswirkung von Härteeinsatz (Platzverweise für Spieler) findet erst nach den Überprüfungen der 3:1-Regel statt und zieht daher keine zusätzliche Reduzierung anderer Reihen nach sich.

4.8 Ermittlung der Torchancen

Um zu entscheiden, wie viele Torchancen jedes der beiden Teams bekommt, werden die Gesamtwertungen einander entgegengesetzter Reihen (S/V, M/M, V/S) miteinander verglichen.

1. Torchancen des Sturms: Ist die Gesamtwertung des Sturms der Mannschaft A größer als die Gesamtwertung der Verteidigung der Mannschaft B plus der Stärke eines eventuellen Ausputzers der Mannschaft B, dann erhält die Mannschaft A für jeden Punkt Differenz eine Torchance.
2. Torchancen des Mittelfeldes: Ist die Gesamtwertung des Mittelfeldes der Mannschaft A größer als die Gesamtwertung des Mittelfeldes der Mannschaft B, dann erhält die Mannschaft A für jeden Punkt Differenz eine halbe Torchance.
3. Torchancen der Verteidigung: Ist die Gesamtwertung der Verteidigung der Mannschaft A größer als die Gesamtwertung des Sturms der Mannschaft B, dann erhält die Mannschaft A für jeden Punkt Differenz eine viertel Torchance. (Der Ausputzer wird hier nicht zur Ermittlung der Torchancen berücksichtigt.)

Die Anzahl der Torchancen wird für jede Feldreihe getrennt auf eine ganze Zahl gerundet.

4.9 Auswertung der Torchancen

Jede Torchance wird einzeln ausgewertet und kann zu einem Tor führen.

1. Falls die gegnerische Mannschaft den Ausputzerposten nicht besetzt hat, wird aus jeder Torchance automatisch ein Torschuss. Ansonsten hat der Ausputzer bei jeder Torchance die Möglichkeit, die Chance zu vereiteln. Dazu wird eine gleichverteilte Zufallszahl zwischen 1 und 15 ermittelt. Ist diese Zahl kleiner oder gleich der Stärke des Ausputzers, dann hat dieser die Chance vereitelt, andernfalls wird sie zu einem Torschuss.
2. Für jeden Torschuss hat der gegnerische Torwart die Möglichkeit zur Parade. Dazu wird eine gleichverteilte Zufallszahl zwischen 1 und 14 ermittelt. Ist diese Zahl kleiner oder gleich der Stärke des Torwarts, dann hat dieser den Schuss gehalten, andernfalls wurde ein Tor erzielt.

Für jedes erzielte Tor wird ein Spieler derjenigen Reihe, die die Torchance herausgespielt hat, als Torschütze ermittelt. Dazu wird für jeden Spieler dieser Reihe eine gleichverteilte Zufallszahl zwischen 1 und 15 ermittelt; der Name desjenigen Spielers, für den die Summe von Zufallszahl und Stärke am größten ist, wird als Torschütze bekannt gegeben.

5 Training

In jeder Runde hat ein Manager die Möglichkeit, einige seiner Spieler speziell zu trainieren und dadurch ihre Stufe zu erhöhen. Dies geschieht Zahlung von verfügbarem Geld.

In jeder Spielrunde erhält jeder Verein, der mindestens ein Spiel absolviert hat, 700 DM (Basis-Einnahme); für jeden Sieg erhält er weitere 300 DM, für jedes Unentschieden 150 DM.

Mit Geld können Spieler des Vereins verbessert werden, indem ihnen WP permanent zugeordnet werden. Ein Feldspieler kann mit 300 DM, ein Torwart oder Ausputzer mit 600 DM um eine Stufe verbessert werden. Wird Geld nicht zum Training eingesetzt, so bleibt es dem Verein zur späteren Verwendung verfügbarem.

Beim Training sind folgende Einschränkungen zu beachten:

- Kein Spieler kann pro Runde um mehr als eine Stufe trainiert werden.
- Kein Spieler (außer neuen Talenten, siehe Regel 6.) kann um mehr als 3 Stufen innerhalb einer Saison trainiert werden.
- Außer Feldspielern des Alters I (s. 5.1) kann kein Spieler durch Training über Stufe 10 hinaus verbessert werden.
- Es kann Spieler mit besonderen Eigenschaften geben, für die die Regeln b) und c) nur eingeschränkt gültig sind (siehe Regel 6.7.).

5.1 Superstar-Regel

Feldspieler (V, M oder S) des Alters I können bis zur Stufe 13 trainiert werden (jedoch auch nur 3 mal in einer Saison). Das Training von Stufe 10 auf 11 kostet 450 DM, von Stufe 11 auf 12 600 DM, und von Stufe 12 auf Stufe 13 sind 750 DM zu zahlen.

6 Neue Talente

Jeder Manager kann innerhalb einer Saison bis zu 3 neue Talente entdecken und in seinen Mannschaftskader einfügen. Dazu muss er für jedes dieser Talente eine Reihenqualifikation festlegen, die dieses Talent besitzen soll.

Ein neues Talent beginnt seine Laufbahn mit dem Alter 0 (Bezeichnung 'nT') und der Stufe 0, ist nicht trainierbar und kann nur in der Reihe eingesetzt werden, deren Reihenqualifikation es bereits besitzt. Hat das Talent 4 Spiele absolviert, dann ist es eingespielt; seine Stufe steigt in diesem Moment (ohne Aufwendung von WP durch den Verein) auf 2 (dies kann auch mitten in einer Runde geschehen), und das Talent kann ab jetzt trainiert werden.

Anders als andere Spieler können neue Talente um beliebig viele Stufen pro Saison (aber auch nur um eine Stufe pro Runde und nicht über Stufe 10 hinaus) trainiert werden.

Jeder Verein darf zu jedem Zeitpunkt maximal 7 neue Talente gleichzeitig besitzen!

7 Finanzen und Spielertransfers

7.1 Grundlagen

Die gültige für alle finanziellen Transaktionen in **Das Kapital** die D-Mark (DM). Beim Start von **Das Kapital** beginnt jeder Verein mit einem Kontostand von 11.500 DM. Für in späteren Saisons neu aufgebaute Vereine legt der Spielleiter den anfänglichen Kontostand fest.

7.2 Feste und variable Einnahmen

Am Ende jeder Spielrunde erhält jeder Verein, der mindestens ein Spiel absolviert hat, eine Basis-Einnahme von 700 DM. Für jeden Sieg erhält er weitere 300 DM, für jedes Unentschieden weitere 150 DM.



7.3 Kredite

Jeder Verein kann sein Konto um maximal 3500 DM überziehen. Dies gilt für alle Arten der Geldausgabe (siehe Regeln 5, 7.5., 7.6., 7.8.). Versucht ein Manager, mehr Geld auszugeben, als seinem Verein zur Verfügung steht, dann wird seine Aktion nicht durchgeführt.

Wenn vor der Bestimmung der Einnahmen der Kontostand eines Vereins negativ ist, werden automatisch 20% der Kreditsumme (gerundet auf ganze DM) als Zinsen abgebucht. Dadurch kann die Kreditsumme kurzfristig auf 4200 DM anwachsen, wird jedoch durch die direkt danach anfallenden Einnahmen des Vereins wieder auf maximal 3500 DM reduziert.

7.4 Die Nichtliga

Ein Manager kann Spieler seines Vereins an die Nichtliga verkaufen. Auf diese Weise wird ein Spieler aus dem Ligasystem entfernt. Der Erlös für den Spieler steht seinem Verein sofort zur Verfügung und kann in nachfolgenden Phasen der Runde (siehe Regel 8.1.) verwendet werden.

Jeder Spieler besitzt einen Nichtligawert, der von seiner Stufe, seinem Alter, seinen Reihenqualifikationen sowie eventuell während der Saison gegen den Spieler verhängten Disziplinarmaßnahmen abhängt.

Der Nichtligawert eines Spielers mit einer Reihenqualifikation beträgt:

- für Spieler des Alters nT: 100 DM pro Stufe
- für Spieler des Alters I: 80 DM pro Stufe
- für Spieler des Alters II: 60 DM pro Stufe
- für Spieler des Alters III: 40 DM pro Stufe
- für Spieler des Alters IV: 20 DM pro Stufe
- für noch ältere Spieler: 0 DM pro Stufe
- für Torwarte und Ausputzer jeweils das doppelte.
- für jede zusätzliche Reihenqualifikation 10% mehr
- für jeden Disziplinarpunkt, 1 DM weniger (nach der Bewertung der Reihenqualifikationen).

Der Nichtligawert eines Spielers kann 0 DM nicht unterschreiten.

Beispiel: Ein VMS III 6 mit 14 DP hat einen Nichtligawert von $(6 * 40) * 1.2 - 14 = 274$ DM.

7.5 Das GM-Angebot

In jeder Runde bietet der Spielleiter eine Anzahl von Spielern mit fest vorgegebenen Eigenschaften (Reihenqualifikationen, Stufe, Alter) an. Die Eigenschaften dieser Spieler können von den Eigenschaften der von den Vereinen durch die Entdeckung von Talenten aufgebauten Spielern geringfügig abweichen (siehe Regel 6.7.).

Werden neue Talente angeboten, dann sind diese immer bereits eingespielt (siehe Regel 5.).

Die angebotenen Spieler werden in der im Angebot angegebenen Reihenfolge unter allen Vereinen des Ligasystems versteigert. Jeder Manager darf für jeden angebotenen Spieler genau einen Betrag bieten (Bedingungen auf die bisherigen Verkäufe sind erlaubt); dabei muss er für den betreffenden Spieler einen Namen angeben. Gebote ohne Namensangabe werden ignoriert! Der Manager mit dem höchsten Gebot kauft den Spieler zu dem vom ihm gebotenen Be-

trag; der Spieler erhält den von seinem Käufer festgelegten Namen. Gebote unterhalb des Nichtligawerts des betreffenden Spielers werden ignoriert.

In **Das Kapital** legt der Spielleiter vor Beginn der Saison das GM-Angebot nach eigenem Ermessen für alle Runden fest. Bekannt gegeben wird jedoch nur das GM-Angebot für die nächste Runde.

Solange **Das Kapital** in nur einer Liga gespielt wird, werden im Saisonverlauf vier Hintermannschaftsspieler (H) angeboten, bei dem der erfolgreiche Manager selbst festlegen kann, ob der Spieler als Torwart (T) oder Ausputzer (A) gelten soll. Gibt der Manager bei seinem Gebot auf einem H nicht an, ob der Spieler als T oder als A gekauft werden soll, so wird das Gebot ignoriert! Dazu werden etwa 24 weitere Spieler angeboten, deren Zahl sich nicht gleichmäßig auf die einzelnen Runden verteilen muss.

Wenn **Das Kapital** in mehr Ligen gespielt wird, wird das GM-Angebot verstärkt.

7.6 Die Transferliste

Ein Manager kann Spieler seines Vereins auf die Transferliste setzen. Der GM bietet diese Spieler dann mit allen Daten öffentlich zum Verkauf an. Solange ein Spieler auf der Transferliste steht, steht er seinem Verein nicht zur Verfügung, kann nicht eingesetzt werden und zählt nicht zum Mannschaftskader des Vereins (beachte Regel 7.8.). Er sitzt auch keine Sperren ab!

In jeder Runde werden alle Spieler, die in der vorigen Runde auf die Transferliste gesetzt wurden, in der im Angebot angegebenen Reihenfolge unter allen Vereinen des Ligasystems versteigert. Jeder Manager darf für jeden angebotenen Spieler genau einen Betrag bieten (Bedingungen sind wie beim GM-Angebot erlaubt); der Manager mit dem höchsten Gebot kauft den Spieler zu dem von ihm gebotenen Betrag. Den Erlös dieses Verkaufs erhält der vorherige Besitzer des Spielers. Dieser Verein kann an der Versteigerung seines Spielers ebenfalls teilnehmen und so ein "Sperrgebot" abgeben.

Will für einen Spieler kein Verein mindestens den Nichtligawert bezahlen, so geht er für diesen Preis an die Nichtliga.

7.7 Spieler mit besonderen Eigenschaften

Spieler, die vom GM-Angebot zur Versteigerung angeboten werden, können Eigenschaften besitzen, die von den Eigenschaften "normaler" Spieler geringfügig abweichen.

1. Tiefgekühlte Talente: Solche Spieler haben das Alter -1 (Bezeichnung 'tT') und sind immer bereits eingespielt, auch wenn sie eine Stufe kleiner als 2 besitzen. Sie können in der laufenden Saison nicht eingesetzt werden, sind aber bereits trainierbar. Ihr Nichtliga-Grundwert beträgt 120 DM pro Stufe. Tiefgekühlte Talente werden normalerweise nur in der letzten Handelsrunde einer Saison angeboten (siehe Regel 7.10.).
2. Besonders starke Spieler: Im GM-Angebot können Spieler angeboten werden, deren Alter nicht I und deren Stufe größer als 10 ist. Solche Spieler können in der laufenden Saison nicht mehr trainiert werden. Ab der folgenden Saison gelten für einen solchen Spieler die normalen Regeln bezüglich des Trainings; er kann maximal um drei Stufen trainiert werden, aber nicht nur bis Stufe 10, sondern bis zu der Stufe, die er in der vorherigen Saison erreicht hat. Beispiel: Ein S III 13 altert zum S IV 8, kann aber wieder bis auf Stufe 11 trainiert werden.

3. Anders trainierbare Spieler: Es können Spieler angeboten werden, die mit einem anderen Aufwand pro Stufe oder auf eine andere Höchststufe als "normale" Spieler trainiert werden können. Ab der folgenden Saison ist ein solcher Spieler wie alle anderen Spieler drei Stufen pro Saison trainierbar (eventuell über 10 hinaus, siehe 2.); der festgesetzte Trainingsaufwand bleibt permanent. Beispiele: Ein S III 7, der mit 450 DM pro Stufe, aber dafür bis auf Stufe 13 trainiert werden kann; ein T I 5, der mit nur 450 DM pro Stufe trainiert werden kann; ein A nT 4, der für's Training 750 DM pro Stufe benötigt.

7.8 Private Händel

Jeweils zwei Manager können untereinander einen privaten Handel vereinbaren. Handels-"Objekte" können nur Spieler und Geld sein. In einem Handel werden in einer von beiden Handelspartnern angegebenen Handelsphase (siehe Regel 9.1) Spieler und/oder Geld von einem Verein gegen Spieler und/oder Geld vom anderen Verein getauscht. Dabei muss mindestens ein Spieler den Verein wechseln. Die Handelspartner sollten darauf achten, dass die getauschten Werte in etwa übereinstimmen. Bei extremen Differenzen behält sich der Spielleiter vor, den Handel zu verbieten!

Beide Manager müssen den Handel in ihren Zügen angeben.

Stimmen die Angaben der Handelspartner nicht überein, wird der GM den Handel normalerweise nicht durchführen, außer er hält die Differenzen für vernachlässigbar (z.B. unterschiedliche Reihenqualifikation bei Feldspielern). Wenn ein Handelspartner auf kleinsten Details bestehen oder aber auch größere Unstimmigkeiten hinnehmen will, sollte er dies dem GM mitteilen.

Spieler, die auf diese Weise verpflichtet werden, stehen sofort zur Verfügung und können von ihrem neuen Verein unmittelbar nach dem Handel eingesetzt werden. Sie können aber erst frühestens vier Runden später wieder verkauft werden!

Beispiel: Ein (irgendwann) in der 5.Runde privat getauschter Spieler kann frühestens zu Beginn der 9.Runde wieder verkauft werden.

In jeder Handelsphase darf jeder Verein maximal einen privaten Handel durchführen (folglich also maximal 4 pro Runde).

7.9 Sonderfälle bei Spielertransfers

Sind bei einer Versteigerung die Gebote mehrerer Vereine für denselben Spieler gleich hoch, dann wechselt der Spieler zum höherklassigen, bei gleicher Liga zum besser platzierten Verein. Dabei zählt jeweils die Platzierung der vorherigen Runde; in der ersten Runde der Saison zählen die Liga und die Platzierung der letzten Saison. Zwischen mehreren neu aufgebauten Vereinen entscheidet das Los.

Ein Manager darf nicht den einzigen Torwart seines Vereins auf die Transferliste setzen bzw. an die Nichtliga oder einen anderen Verein verkaufen.

Ein Verein darf nicht durch Verkäufe an die Nichtliga oder andere Vereine bzw. durch Setzen auf die Transferliste weniger als 11 gleichzeitig einsatzfähige Spieler besitzen.

Ein Verein darf nicht durch Käufe von Spielern oder Entdecken von neuen Talenten mehr als 24 Spieler besitzen. (Besitzt ein Verein 24 Spieler, dann kann er kein Sperrgebot für einen eigenen Spieler auf der Transferliste abgeben.)

7.10 Die letzte Handelsrunde

Die letzte Handelsrunde gilt in **Das Kapital** nur eingeschränkt.

- in Runde 7 werden zum letzten mal Spieler vom GM-Angebot versteigert
- in Runde 8 werden zum letzten mal Spieler von der Transferliste versteigert
- in Runde 9 sind zum letzten mal Verkäufe an die Nichtliga möglich
- private Händel sind uneingeschränkt möglich

7.11 Der geschätzte Handelswert

Durch die erweiterten Handels- und Trainings-Möglichkeiten und die Einführung der Superstar-Regel ist eine Beurteilung des langfristigen Wertes eines einzelnen Spielers (z.B. für private Händel) sicher nicht einfach.

Zunächst gilt diese Handelswert-Tabelle, die aber nur als grober Anhaltspunkt dienen kann:

Alter/Stufe:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
tT	200	500	800	1150	1550	2000	2500	3100	3800	4600	5500	6500	7600	8800
nT	150	400	700	1050	1450	1900	2400	3000	3700	4500	5400	6400	7500	8700
I	0	80	160	250	350	600	1200	1800	2100	2500	3000	3600	4300	5100
II	0	60	120	190	270	430	750	1000	1300	1650	2050	2550	3150	3850
III	0	40	80	130	190	330	500	800	1100	1450	1850	2300	2850	3450
IV	0	20	40	70	110	230	400	750	1050	1350	1750	2200	2750	3350
V+	0	0	0	10	30	130	350	700	1000	1300	1700	2150	2700	3300

Die Angaben der Tabelle gelten für normale Feldspieler vor Runde 1. T und A werden auf das 1.7-fache geschätzt. Pro Fremdqualifikation kommt ein Aufschlag von 10% dazu.

Der Wert jedes Spielers wird als gewichtetes Mittel aus dem Tabellenwert seiner momentanen Daten und dem seiner Daten nach sofortigem Altern ermittelt: Vor der Runde n ergibt sich der geschätzte Handelswert als ein Elftel der Summe von (12-n) mal dem jetzigen und (n-1) mal dem gealterten Tabellenwert. (Man schätzt also sozusagen immer 11 Runden in die Zukunft.)

Danach werden noch pro DP des Spielers 4 DM abgezogen.

Außerdem ist der geschätzte Handelswert eines Spielers vor der Handelssperre mindestens so groß wie sein Nichtliga-Wert vor dem Altern.

8 Vorgänge am Ende einer Saison

8.1 Altern von Spielern

Am Saisonende altern alle Spieler. Dabei erhöht sich ihr Alter um 1, während sich ihre Stufe reduziert:

Alter vor dem Altern	nach dem Altern	Verlust an Stufen
tT	nT	0
nT	I	0
I	II	2
II	III	4
III und älter	IV und älter	5

Hat ein Spieler nach dem Altern eine Stufe kleiner als 1, dann "stirbt" er, d.h., er verschwindet aus dem Ligasystem. Dadurch kann ein Verein nach dem Altern weniger als 11 Spieler besitzen. Eine Ausnahme bilden hierbei tiefgekühlte Talente, die auch auf Stufe 0 weiterhin dem Verein erhalten bleiben.

Hat ein Verein nach dem Altern keinen Torwart mehr, dann muss er in der ersten Runde der neuen Saison ein neues Talent mit der Torwart-Qualifikation entdecken.

Besitzt ein Verein nach dem Altern weniger als 8 Spieler, dann wird ihm die Lizenz entzogen (siehe Regel 8.3.). Besitzt er weniger als 11 Spieler, dann darf er solange keine Spieler verkaufen oder zum Verkauf anbieten, bis er wieder mehr als 11 Spieler besitzt.

8.2 Erhebung von Steuern

Um eine unrealistische Anhäufung von Geld kurz vor dem Zeitpunkt des Alterns zu verhindern, wird auch das Geld der Vereine beim Altern am Saisonende reduziert. In **Das Kapital** wird von allen Vereinen, die seit Saisonbeginn an Barvermögen hinzugewonnen haben, eine Einkommenssteuer von $(\text{Gewinn}/100)^2$ abgezogen.

Bsp. UC Ballkünstler steigern ihr Barvermögen in einer Saison von 1300 auf 3800 DM. Der Gewinn beträgt 2500 DM. Als Steuer wird davon $(2500/100) \cdot (2500/100) = 625$ DM einbehalten.

Mehr als 100% (ab 10.000 DM Gewinn) wird nicht kassiert! ☺

8.3 Auf- und Abstieg

Zunächst gibt es in **Das Kapital** nur eine Liga. Gibt es mehrere Ligen so steigen am Saisonende einige der bestplatzierten Teams einer jeden Liga in die nächsthöhere Liga auf bzw. einige der am schlechtesten platzierten Teams in die nächsttiefere Liga ab. Einige der am schlechtesten platzierten Teams der untersten Ligen sowie Vereine, die keine neue Lizenz mehr erhalten (siehe Regel 8.1.), werden aufgelöst und durch neue Teams (mit neuen Managern von der Warteliste) ersetzt. Dabei werden Lücken in oberen Ligen durch weniger Absteiger bzw. mehr Aufsteiger aufgefüllt.

Die genauen Regelungen sehen in **Das Kapital** bis auf weiteres so aus:

Die beiden schlechtest platzierten Vereine einer Liga steigen in die nächsttiefere Liga ab. Die beiden bestplatzierten Vereine einer Liga steigen in die jeweils nächsthöhere Liga auf. Der zehnte Verein einer Liga muss nach der 11. Runde mit dem drittplatzierten Verein der nächsniedrigeren Liga ein Relegationsspiel um Auf- bzw. Abstieg spielen.

Sofern auf der Warteliste Ersatzmanager vorhanden sind, werden die beiden letztplatzierten Vereine (11. und 12.) der untersten Liga aufgelöst. Zwei Neueinsteiger können dann in der untersten Liga ein neues Team aufbauen. Die Manager der aufgelösten Vereine kommen dann, falls Sie das wünschen, an das Ende der Warteliste.

9 Organisatorisches

9.1 Ablauf einer Runde

Jede Runde ist in 18 Phasen eingeteilt, die in der folgenden Reihenfolge abgewickelt werden:

1. Entdeckung von neuen Talenten
2. Nichtligaverkäufe
3. Private Händel
4. Nichtligaverkäufe
5. Training
6. Nichtligaverkäufe
7. Private Händel
8. Nichtligaverkäufe
9. Spiele
10. Nichtligaverkäufe
11. Private Händel
12. Nichtligaverkäufe
13. Versteigerung des GM-Angebotes
14. Versteigerung der Spieler von der Transferliste
15. Setzen von Spielern auf die Transferliste
16. Nichtligaverkäufe
17. Private Händel
18. Nichtligaverkäufe
19. Berechnung von Zinsen, Einnahmen, Tabellen

Ab Runde 8 finden die Handelsphasen nur noch eingeschränkt statt (s. 7.10), was die Numerierung der Phasen aber nicht ändert. Die Vorgänge in Phase 19 erfordern keine Aktionen der Manager.

9.2 Informationen in der Auswertung

Grundsätzlich sind alle Daten von Spielern einer Mannschaft ausschließlich dem Manager und dem Spielleiter bekannt. Durch geeignetes Kombinieren von Informationen kann man aber Rückschlüsse auf andere Mannschaften vornehmen.

Folgende Informationen werden in der Auswertung veröffentlicht:

1. Talente: Nur die Namen der Spieler, nicht ihre Qualifikationen. Bei der Gründung eines Vereins werden nicht einmal die Namen der Talente angegeben, die in der Anfangsaufstellung enthalten sind.
2. Training: Keinerlei Informationen (außer bei NMR, siehe Regel 9.7.).
3. Spiele: Ergebnis, Namen der Torschützen (nicht die Reihen), verwandelte und vergebene Elfmeter, gelbe und rote Karten (mit Angabe der Minute des Platzverweises). Dazu ein mehr oder weniger vager Kommentar des GM über den Verlauf des Spieles - ob und wie viel wahres dran ist, mag jeder selbst herausfinden.
4. NL-Verkäufe: Nur der Name des Spielers und der erzielte Geldwert, keine Daten des verkauften Spielers.
5. GM-Angebot und Transferliste: Alle Daten der angebotenen Spieler und die erzielten Kaufpreise.
6. Private Händler: Nur die Namen der transferierten Spieler und der Geldbetrag.

Zu jeder Liga wird eine ausführliche Tabelle sowie eine Torschützenliste veröffentlicht. In der Tabelle sind alle wesentlichen Daten enthalten, die den Verein, aber nicht einzelne Spieler des Vereins betreffen.

9.3 Detektive

Ein Manager kann (beliebig oft) einen Detektiv mit der Beobachtung eines Spiels beauftragen. Dazu gibt er in Phase 9 unter dem Stichwort Spionage an welche(s) Spiel(e) er Beobachten lassen will. Er erhält dann die Aufstellungen (mit Alter und Stärke der aufgestellten Spieler) der beiden am beobachteten Spiel beteiligten Teams.

Das Beobachten eines Spiels kostet 250 DM.

Ein Detektiv wird mit einer Wahrscheinlichkeit von $1/6$ bei seinen Beobachtungen entdeckt. Dann wird die Spionage und der Auftraggeber im Kommentar zum entsprechenden Spiel genannt. Der Auftraggeber erhält dann nur einen Teil der Informationen je nach dem wie weit der Detektiv bei seinen Recherchen bis zu seiner Entdeckung schon fortgeschritten war (es wird eine Zufallszahl Z zwischen 0 und 22 bestimmt; es gibt dann Informationen zu Z zufällig ausgewählten Spielern).

Dem Spielleiter ist weiterhin mitzuteilen, wie der Manager die durch den Detektiv gewonnenen Informationen zugestellt haben möchte. Wenn der Manager Aufstellungen per Post haben möchte, so ist dem Spielzug ein frankierter und adressierter Briefumschlag beizulegen. Sollen die beobachteten Aufstellung per eMail verschickt werden, so ist die eMail-Adresse anzugeben.

Bsp: *Detektiv: 5. Spieltag, 1.Liga: UC Banal 1985 – United Flutopfers, per eMail an: Manager@t-offline.de*

9.4 Das Saisoninfo

Vor der ersten Runde jeder neuen Saison erstellt der GM ein Saisoninfo, das eine Menge von Informationen für die Manager enthält, z.B.:

- Rückblicke und Statistiken aus vergangenen Saisons
- Korrekturen der von den Managern eingereichten gealterten Mannschaften
- Regeländerungen und -ergänzungen, insbesondere spezielle Regeln für einen Pokalwettbewerb (siehe Regel 8.4.)
- den Saisonplan mit der Verteilung der Liga-Spieltage und Pokalrunden auf die Runden der Saison sowie der Entwicklung des Heimvorteils (siehe Regel 3.6.)
- den Spielplan für die einzelnen Liga-Spieltage
- eine Übersicht über alle Vereine des Ligasystems mit den Namen aller ihrer Spieler
- das erste GM-Angebot der Saison

9.5 Der Pokal

Zusätzlich zu dem Kampf um Auf- und Abstieg in den Ligaspielen kann vom GM ein Pokalwettbewerb angeboten werden.

In **Das Kapital** läuft der Pokal bis auf weiteres folgendermaßen ab: In jeder Pokalrunde finden die Pokalspiele nach den Ligaspielen statt. Härtestrafen aus den Ligaspielen können auch Sperren im Pokal bewirken und umgekehrt. Der Pokal wird im einfachen K.O.-System (ohne Rückspiele) ausgetragen. Die Auslosung für jede Pokalrunde wird jeweils eine Runde vorher veröffentlicht. In jedem Spiel wird bis zur Entscheidung gespielt. Steht nach der regulären Spielzeit kein Sieger fest, gibt es eine Verlängerung. Darin werden die Torchancen neu berechnet (Spieler mit roten Karten sind raus!) und gedrittelt (mathematische Rundung). Wenn es nach der Verlängerung immer noch unentschieden steht, kommt es zum Elfmeterschießen: Dabei bekommt jedes Team zunächst eine Serie von 5 Elfmeter. Ist auch danach noch keine Entscheidung gefallen, schießen weiter beide Teams abwechselnd je einen Elfmeter, bis genau einer der beiden reingeht. (Haben beide Torleute die Stufe 0, so steigern sie sich nur für's Elfmeterschießen beide auf 10.)

Zur Erweiterung des Teilnehmerfelds können von jedem Manager bis zu zwei Amateurteams gemeldet werden (je nach Pokalerfolg der letzten Saison). Amateure haben zu Saisonbeginn 70 WP und bekommen jede Pokalrunde 5 WP dazu. Eine Amateuraufstellung besteht nur aus

Reihengesamtstärken (T, A, V, M, S) - ohne Spielernamen - und kann für jedes Spiel beliebig neu aufgestellt werden. Für die Amateure gilt natürlich auch die 3:1-Regel und sie spielen immer ohne Härte.

Heimrecht hat immer der niedrigklassigere Verein, Spiele zwischen gleichklassigen Vereinen finden auf neutralem Platz (ohne Heimvorteil) statt. Ab dem Viertelfinale finden alle Spiele auf neutralem Platz statt. (Ausnahme: Amateure haben Heimvorteil!)

Profis erhalten für jeden Pokalsieg 300 DM (wie im Ligaspiel). Amateurvereine bringen Ihrem Manager bei einem Sieg 150 DM ein.

9.6 Zugformat

Alle Aktionen die ein Manager in einer Runde durchführen will, müssen auf einem oder mehreren Zetteln im Format A4 beim Spielleiter eingereicht werden, Die Blätter müssen am Oberen Rand mit dem Namen des Teams, dem Namen des Managers und der Runde für die sie gelten sollen beschriftet sein. Jede Aktion die durchgeführt werden soll, ist eindeutig mit der Phase zu kennzeichnen in der sie stattfinden soll. Werden mehrere Zettel verwendet sind diese zusammenzuheften. (Teamchef-Ausdrucke nicht zerschneiden!).

Bei Spielzügen die per eMail an den Spielleiter (Cash@18centers.de) geschickt werden, ist der Spielzug als (reiner) Text in die eMail selbst zu schreiben; Dateianhänge können u.U. nicht berücksichtigt werden!

Ein Beispiel für die Notation einer Aufstellung ist in Regel 10. angegeben.

Lesbar, vollständig und übersichtlich angegebene Informationen sind wichtiger als die Schönheit von Formularen! Deutlich geschriebene Züge erleichtern dem GM die Arbeit; Garantien für das Nichteintreten von Lesefehlern oder für die Durchführbarkeit nachträglicher Korrekturen werden nicht gegeben.

Wiederholte Verstöße gegen das Zugformat können zu Abmahnungen gegen den Manager führen; grob unzureichende Züge können als NMR behandelt werden und somit bei mehrmaliger Wiederholung zum Entzug des Teams führen!

Zu einem Späteren Zeitpunkt (verm. 2003) wird der Spielleiter ein United-Team-Verwaltungs-Programm (Adlatus) für MS-Windows und Linux (X11R6) anbieten ...

9.7 Bedingte Befehle

Da die einzelnen Phasen einer Runde nacheinander ausgewertet werden, kann ein Manager Befehle in späteren Phasen von Ereignissen in früheren Phasen abhängig machen. Dabei muß er Bedingungen so formulieren, daß er selbst ihre Erfüllung (unabhängig von den Zügen aller Mitspieler) in jedem Fall eindeutig festlegen könnte, wenn ihm die Veröffentlichung der Auswertung aller vorherigen Phasen vorliegen würde.

In den Phasen GM-Angebot und Transferliste sind Bedingungen zusätzlich auch auf die Verkäufe der zuvor in derselben Phase versteigerten Spieler möglich.

Mit Einführung des neuen Auswertungsprogramms im nächsten Jahr, wird diese Regel nochmal präzisiert (u. ggf. eingeschränkt).

9.8 NMR-Regeln

Jeder Manager hat in jeder Runde ein Fülle von Entscheidungen zu treffen. Treffen von ihm keine Züge ein, dann wendet der Spielleiter folgendes Verfahren an, um Züge für den Verein zu erzeugen:

1. Talente

Der Verein entdeckt keine Talente in dieser Runde.

2. Training

Trainiert werden die ersten geeigneten Spieler nach folgender Reihenfolge:

- neue Talente, die in der laufenden Saison theoretisch noch die Stufe 6 erreichen können; von diesen zuerst die schwächsten
- Spieler Alter I ab Stufe 6; von diesen zuerst die stärksten
- tiefgekühlte Talente; von diesen zuerst die stärksten

- Spieler Alter II; von diesen zuerst die stärksten
- alle anderen Spieler in Reihenfolge absteigender Stärke

Die Namen der so trainierten Spieler werden in der Auswertung veröffentlicht, um dem Manager vollständige Daten für seinen nächsten Zug zu bieten. Diese Veröffentlichung zählt zur Phase 5.

3. Spiele

Die Mannschaft spielt in einem Heim- bzw. Auswärtsspiel normalerweise in der gleichen Aufstellung wie im letzten Heim- bzw. Auswärtsspiel. Pokalspiele auf neutralem Platz zählen hierfür als Auswärtsspiele. Wurden inzwischen Spieler verkauft oder hinzugekauft, sind Spieler gesperrt oder nicht mehr gesperrt oder damals noch nicht eingespielte Talente inzwischen eingespielt, so wird Stan Dard (der GM) normalerweise bei Einsatz aller uneingespielten neuen Talente und der stärksten sonstigen Spieler den Charakter der damaligen Aufstellung beibehalten, d.h., das Verhältnis der Reihengesamtstärken etwa erhalten. Bei Heimspielen wird der Heimvorteil entsprechend verteilt, die Mannschaft spielt aber immer ohne Härte. Umstellungen gegenüber der Aufstellung im letzten Heim- bzw. Auswärtsspiel werden in der Auswertung veröffentlicht. Der Manager hat allerdings bei NMR keinerlei Anspruch auf irgendeine bestimmte, ihm zusagende Aufstellung, und genausowenig die jeweiligen Gegner!

4. Transfers

Der Verein verkauft keine Spieler an die Nichtliga und gibt keine Gebote für Spieler des GM-Angebotes oder der Transferliste ab. Private Händel werden ebenfalls nicht durchgeführt, selbst wenn von Handelspartnern Befehle hierfür vorliegen.

Da ein NMR den Wettbewerb der Liga verfälschen kann und dem Spielleiter unnötige Arbeit verursacht, kann (und wird) der Spielleiter das Management eines Vereins bei wiederholtem NMR eines Managers einem Ersatzspieler von der Warteliste übertragen. Offensichtliche Post-NMRs werden hierbei nicht mitgerechnet. Wegen der großen Anzahl der Mitspieler eines Ligasystems kann der regelmäßige Zugabgeberhythmus nicht wegen einzelner Spieler unterbrochen werden. Sollte ein Manager wissen, dass er für einen Abgabetermin keine Züge anfertigen kann, dann kann er Vorausbefehle für die kommende Runde gleichzeitig mit vorherigen Befehlen einsenden. Bei längeren Unterbrechungen empfiehlt sich für den Manager die Suche nach einer Urlaubsvertretung. Die Übernahme einer n Funktion durch einen anderen Manager des Ligasystems ist zulässig - um eine Benachteiligung des vorübergehend übernommenen Vereins auszuschließen, sollte der Original-Manager dem GM vorher geeignete Einschränkungen mitteilen (z.B. "keine Spielertransfers").

9.9 Allgemeines

Der Spielleiter versucht so weit wie möglich, das Spiel anhand der vorgegebenen Regeln und deren Auslegungen in einer Weise zu betreuen, die für alle Beteiligten möglichst erfreulich sein soll.

In Zweifelsfällen ist allein die Meinung des Spielleiters entscheidend. Im Rahmen der mit diesen Regeln angebotenen Partie sollen aber Diskussionen gefördert und sinnvolle Änderungen von Regeln notfalls ohne lange Vorwarnzeit durchgeführt werden - wenn der Spielleiter auch nicht jede Entscheidung durch eine Abstimmung aller Spieler fällen lassen will, sollen die Meinungsäußerungen der Spieler bei der Gestaltung des Spieles berücksichtigt werden.

10 Ein Spiel zwischen zwei Beispiel-Teams

SV Rasenschach 1934					Magiran Adventurers					
		Re	Hä	HV	Su			Re	Hä	Su
T: Smyslow	T nT	0	0		0	T: Sisala	T I	1	1	1
A: Bogoljubow	A I	8	8	+4	10	A: Gribaldur	A nT	0	0	0
V: Rubinstein	V I	8				V: Zaristra	V nT	0		
Euwe	V I	1	9	+1	10	M'Agadoor	V I	9		
M: Spielmann	V I	8=7				Achman	V I	9	18	18
Aljechin	M I	9				M: Kargad	M I	9		
Schlechter	M I	9				Yanagisawa	M I	1	10	+1 11
Keres	M nT	0	25	+1	+4 30	S: Moros	S nT	0		
S: Capablanca	S I	8				El Ichma	S I	10		
Niemzowitsch	S I	1				Ylvor	S I	10		
Botwinnik	S nT	0	9	+1	10	Llandas	S I	10	30	+3 33
					5 6					4

(Re = Reihe, Hä = Härte, HV = Heimvorteil, Su = Summe.)

Zur Vereinfachung sei angenommen, daß in diesem Spiel weder Elfmeter noch rote Karten gegen eines der beiden Teams verhängt werden.

Der SV Rasenschach 1934 erhält $(30-11)/2 =$ aufgerundet 10 Chancen für sein Mittelfeld.

Die Magiran Adventurers erhalten $33-(10+10) = 13$ Chancen für ihren Sturm und $(18-10)/4 = 2$ Chancen für ihre Verteidigung.

Anschließend werden die Torchancen ausgewertet. Dabei wird Rasenschach wahrscheinlich 9 oder 10 Tore erzielen, da der gegnerische Torwart wohl kaum mehrere Schüsse abwehren wird. Die Adventurers werden im Mittel 5 Tore erzielen - möglich sind jedoch auch deutlich mehr oder weniger.

Die ungewöhnlich hohe Anzahl der Tore (gemessen an Bundesliga-Ergebnissen) erklärt sich durch die extreme Taktik und die noch recht schwachen Hintermannschaften der beiden Teams - würde ein Bundesligist jemals so spielen wie die Magiran Adventurers?

11 Unterschiede zu anderen UNITED-Regelfassungen

In den folgenden Punkten weichen die Regeln stark von anderen Oferfoul-UNITED-Regeln ab:

- Ersetzen von Trainings-WPs durch zusätzliches Geld
- Training
- Finanzen
- Kredite und Zinsen
- Neuaufbau des Systems
- Detektive
- Letzte Handelsrunde
- Besteuerung von Bargeld am Saisonende
- Superstars (Alter I Spieler trainierbar bis 13)
- Zugformat

