

Regelwerk Fifazockers (09.11.2023)

1. Trainer / Aktivität / Kündigung

Jeder User darf sich nur 1-mal auf der Homepage anmelden. Er muss eine gültige E-Mailadresse, sowie eine gültige EA -ID angeben. Zudem muss er vor der Freischaltung den Ligaleiter FiZ-Bochi als Freund hinzufügen.

Vor der endgültigen Teamzuweisung ein Gespräch im Teamspeak oder Discord mit mind. 2 Ligasupportern, idealerweise mit FiZ-Bochi oder Bodo, sowie einem weiteren Mitglied des FiZ-Teams statt.

Eine Teamzuteilung an neue Trainer erfolgt nach Durchführung von mind. 3 Spielen gegen andere Trainer. Hierdurch soll eine vernünftige Lizenzzuteilung (spätestens zur neuen Saison) ermöglicht werden. Die aktuelle Saison ist durch den neuen Trainer ordentlich zu Ende zu spielen, auf die Aktivität wird explizit hingewiesen.

Mit der Registrierung erkennt der User die Nutzungsbedingungen an und willigt in die Datenschutzerklärung ein.

Ein regelmäßiger Besuch der Homepage alle 5 Tage ist wichtig. Hierbei soll sich der Trainer vor allem über aktuelles informieren und somit auf dem neuesten Stand bleiben.

Fragen werden über das Forum oder per PN an den jeweiligen Ligasupporter gestellt.

Jeder Trainer soll aktiv am Ligabetrieb teilnehmen. Er ist verpflichtet seine Spiele bis zu einem bestimmten Zeitpunkt, welcher auf der Homepage angegeben ist, zu absolvieren.

Hat bei einem Trainerwechsel ein Team in der nationalen Liga weniger als 50 % der Gesamtspiele einer Halbsaison gespielt, werden alle Spiele zurückgesetzt und mit 3:0 für das gegnerische Team gewertet.

Die ausgezahlten Spieltagsprämien werden dabei abgezogen.

Bei festgestellter geringer Aktivität werden Trainer durch deren Ligasupporter per PN angeschrieben, auf diese PN ist zwingend innerhalb von 72 Stunden zu antworten. Ausgenommen hiervon sind Trainer mit eingetragenen Urlaub.

Urlaube sind zwingend in der Urlaubsliste einzutragen, idealerweise mit Angaben eines Grundes. Die Urlaubsmeldung soll zeitnah erfolgen, da gerade im Wertungsfall eine zu kurze Urlaubsmeldung nachteilig sein kann. Trainer, welche Urlaub eingetragen haben, haben keinerlei Anspruch auf Wertungen in Pokalwettbewerben für sich.

Sollte aufgrund persönlicher Problematik eine längere Abwesenheit (mehr als 10 Tage) von Nöten sein, wird um Kontaktaufnahme mit der Ligaleitung bzw. dem zuständigen Ligasupporter gebeten. Hier soll dann eine geeignete Lösung erarbeitet werden.

Eine unentschuldigte Inaktivität über einen Zeitraum von mehr als 7 Tagen, kann zur Entlassung aus der Liga führen.

Außerordentliche Kündigungen können im Einzelfall und nach Würdigung durch die Ligaleitung erfolgen. Als Beispiele (nicht abschließend!) wären hier Manipulation der zu nutzenden Datenbank, oder beleidigendes oder unsportliches Verhalten gegenüber anderen Trainern, zu nennen.

2. Teamtreue & Teamtausch

Die Treue ergibt sich nun aus der Aktivität der Trainer. D.h. es werden als Aktivität nur noch Ligaspiele und Ladderspiele in einem gewissen Verhältnis zueinander als Aktivität gewertet. Für ein Ligaspiel gibt es 10 Aktivitätspunkte, für 10 Ladderspiele 1 Aktivitätspunkt. Somit ist über die gesamte Saison hin, das Verhältnis zwischen Ladder- und Ligaspielen gewahrt.

Weiterhin werden nur noch 2 Saisons in Folge für die Aktivität hinzugezogen. D.h. dass auch neue Trainer, wenn sie lange genug bleiben und aktiv sind, die Chance auf einen Teamwechsel haben. Bei den aufeinanderfolgenden Saisons handelt es sich zunächst um Saison 1 und 2. Nach der dritten Saison zählen nur noch die vorhergehende Saison und die aktuelle Saison. Sprich dann zählen Saison 2 und 3, nach der vierten Saison 3 und 4 usw.

Im Fall einer Vergabe eines Teams über die neue Aktivität erhält zunächst der Trainer mit der höchsten Aktivität den „Zuschlag“. Diese „Aktivitätspunkte“ müssen im Forum mit gepostet werden. Sollten mehrere Teams die gleiche Aktivität vorweisen, erhält das Team mit dem schlechtesten Marktwert den „Zuschlag“.

Nach einem Teamwechsel muss dieses Team auch 2 aufeinanderfolgende Saison behalten werden. Neu ist hierbei, dass der Teamwechsel immer erst zur neuen Saison erfolgt, d.h. der übernehmende Trainer muss die aktuelle Saison noch ordentlich mit seinem eigentlichen Team zu Ende spielen.

Ein Teamtausch ist nur zum Ende der jeweiligen Saison möglich, beide Trainer müssen mind. 400 Aktivitätspunkte aufweisen. Beide Trainer müssen den Teamtauschwunsch an den oder ggf. die Ligasupporter (bei Ligawechsel) senden. Frist hierfür ist das Ablaufdatum der Ligaspiele!

3. Kader / Datenbank

Der Kader muss eine Größe von **19 bis 21** Spieler nach Ende der Transferphase aufweisen. **Hierbei muss mindestens 1 oder maximal 2 Torhüter im Kader sein.**

Der Kader muss durch den jeweiligen Trainer kontrolliert werden, sollten Spieler nicht im Kader sein, oder deren Name nicht angezeigt werden, ist dies über einen Forumseintrag zu melden. Dieser Forumseintrag steht in der Regel während oder am Ende der Transferphase auf der Homepage.

Sollten Spieler aus EA FC entfernt werden (z.B. Karriereende), entscheidet der jeweilige Trainer über den Ersatz. Entweder lässt er sich den aktuellen Marktwert auszahlen oder sucht aus der Fifa-

Datenbank einen Spieler der gleichen Positionsgruppe (DEF / MID / ANG) mit einem Gesamtstärkeunterschied von maximal 1 Punkt nach oben oder unten. Dieser Spieler ist vor Erstellung der endgültigen Saisondatenbank im bestehenden Forumsbeitrag zu posten.

Jeder Trainer ist verpflichtet mit der aktuellen Datenbank zu spielen. Diese wird regelmäßig je nach Sofifa Kaderupdate auf der Homepage zur Verfügung gestellt.

Wird mit einer alten Datenbank oder fehlerhaften Spielerwerten gespielt, ist das Spiel als verloren zu Werten und gemäß Strafenkatalog zu bestrafen.

Ausnahme ist die Transferphase, in welcher ggf. mehrere Datenbank-Dateien zur Verfügung gestellt werden, um getätigte Transfers bereits nutzen zu können. Nach Beendigung der Transferphase ist wiederum die Saison-Datenbank zu nutzen.

Verstöße werden gem. Strafenkatalog geahndet.

4. Ladder

Die Prämie pro Spiel beträgt 30.000 € für das Teamkonto.

Jedes Ladderspiel ist direkt nach dem Spiel einzeln einzutragen und sofort zu bestätigen! **Nicht bestätigte Spiele werden nach 24h gelöscht.**

Zwischen 2 eingetragenen Ladderspielen müssen 15 Minuten Pause liegen! Wird ein Ladderspiel nicht bestätigt, wird es gelöscht.

Die Gesamtzahl Ladderspiele liegt bei 200 Spielen pro Saison. 50 Spiele können im Sinne der Gemeinschaft überzogen werden, damit die User, welche bereits 150 Spiele erreicht haben auch für andere noch als Laddergegner zur Verfügung stehen. Die Überzahlung dieser User (alles, was an Prämie über 150 Spiele hinausgeht), wird am Ende der Laddersaison auf einen Schlag reduziert.

5. Spielvorbereitung / Fordern / Discord

Die Kommunikation über Spieltermine ist über den Discord Primär.

Bei der Spielewertung erfolgt eine Neuerung dahingehend, dass es kein Geld und keine Punkte mehr gibt, wenn sich beide Trainer überhaupt nicht um eine Terminansetzung (via Discord oder PN) bemühen. Als Nachweis dafür ist der Forderungs-Button maximal 5 mal pro Saison bei „Mein Spielplan) zu verwenden. Termine können dann in der Folge zwar noch über PN ausdiskutiert werden, bindend für die Wertungen ist allerdings nur noch die Forderung über den Button oder eine Nachricht ans Wertungsanliegen. Die Anzahl der gespielten Spiele wird für eine Wertung nicht mehr von Interesse sein.

In den ersten 7 Tagen der Saison ist Fordern nicht erlaubt, danach nur mit einer eigenen Aktivität von 50% der offenen Spiele.

Die Mindestspielfrist beträgt nach 10 Saisontagen 4 Spiele. Nach 20 Saisontagen sind es 10 Spiele.

Sollte nur ein Trainer sich aktiv um einen Termin (auch zeitgerecht!) kümmern, wird das Spiel normal für diesen gewertet, er erhält die Punkte und auch das Geld. Der andere Trainer--- erhält nix.

Sollte es Probleme bei der Terminvereinbarung geben, ist zwingend der Ligasupporter zu kontaktieren. Weiter ist bei einseitiger Forderung zudem eine Nachricht an das Postfach „Wertungsanliegen“, welches in der Auswahlliste ganz unten ist, zu schreiben. Für eine Wertung in eine Richtung, ist zwingend ein Nachweis / Beweis (Forderung über Button kann durch alle Admin eingesehen werden) erforderlich. Eine reine Terminvereinbarung über Origin oder PN ist nicht mehr ausreichend!

Die Heimmannschaft hat folgende Verpflichtungen:

Den Gegner Einladen, hierbei wird der Modus "Online Freundschaftsspiele" verwendet.

Spielart: beliebig

Halbzeitlänge: 6 Minuten

Spielgeschwindigkeit: Normal

Mannschaftstyp: Individuell

Sollte einer der beiden Trainer verlangen, die Spielerwerte im Spiel anzusehen, ist diesem Verlangen nachzukommen! Dazu müssen beide Trainer im Spiel nach der Teamauswahl über Discord ihren Bildschirm mit Fifa übertragen und die Werte der Spieler einmal durchklicken in der Aufstellung!

Die Hauptwerte (Attribute) aller Spieler sind anzuzeigen, auf Wunsch kann jeder Trainer 3 Spieler komplett ansehen.

6. Spielablauf / Regelungen

Der Torhüter darf beim Abschlag aus der Hand nicht behindert werden. Ob Absicht oder nicht ist unbedeutend! Erzielte Tore sind abzuziehen!

Bewusste, absichtliche Eigentore sind verboten.

Alle Tore und Karten sind einzutragen.

Bei einer gelb / roten Karte ist die erste gelbe Karte **nicht** einzutragen.

Bei roten Karten und gelb / roten Karten und bei jeder dritten gelben (6,9,12 usw...) Karte erhält der Spieler 1 Spiel sperre.

Die Sperre wird per Zufall vom System verhängt.

Sollte es bei einem Spiel zu „Laggs“ kommen, kann das Spiel unterbrochen werden, wenn der Ball im aus ist! Erzielte Tore haben Gültigkeit! Wenn die zehnte Minute noch nicht erreicht wurde, wird ein komplettes Spiel mit 90 Minuten nachgespielt.

Erfolgt die Unterbrechung, aus welchem Grunde auch immer, jedoch nach den ersten zehn Minuten, wird die restliche Spielzeit nachgespielt. (Ist die vorher festgelegte Endzeit überschritten, endet das Spiel erst, wenn das Spiel vom SR unterbrochen wird oder der Ball das Spielfeld verlässt (Ausnahme Strafstoß)). In beiden Fällen werden bereits gefallene Tore, sowie erhaltene Platzverweise angerechnet. Gleiches gilt bei jeglichen anderen Spielunterbrechungen. Spiele, die unterbrochen wurden, müssen

von beiden Trainern neu terminiert werden und bis zur nächsten Frist gespielt sein. Dem Ligasupporter ist davon per PN zu Berichten!

Nach dem Spielende darf die Verbindung nicht unterbrochen werden, damit die Torschützen notiert werden können und ein Screen gemacht werden kann.

Das Höchste Ergebnis ist ein Sieg mit 5 Toren Differenz, welches eingetragen werden darf. Endet ein Spiel z.B. 8:2, ist nur ein 7:2 einzutragen. (Ausgenommen alle Pokalspiele)

Bei 5 Toren Rückstand kann das Spiel beendet werden, wenn der zurückliegende Spieler dieses wünscht. Dazu muss direkt nach dem Tor, noch vor dem Anstoß auf Pause gedrückt werden. Die Torschützen und Karten notieren und evtl. Screenshot anfertigen. Wobei hier der unterlegende Spieler die Tore und Schützen einträgt.

Das Ergebnis wird mit 5:0 eingetragen, wobei Torschützen eingetragen werden dürfen für erzielte Tore, die anderen werden als Eigentor eingetragen um die Summe auf 5 zu Vervollständigen.

Spieler, die ein Spiel vorzeitig nicht Regelkonform abbrechen, dass sogenannte Quitten, werden laut Strafenkatalog bestraft.

Das Siegerteam trägt das Spielergebnis ein, nach Absprache kann dieses auch der Unterlegene eintragen. Bei einem Unentschieden muss der Heimverein das Ergebnis eintragen.

Nach jeder Partie in Ligaspielen erhält die siegreiche Mannschaft 3 Punkte und die Besiegte 0 Punkte, bei einem Unentschieden jede Mannschaft jeweils 1 Punkt.

Bei Punktgleichheit in der Tabelle zählt die Tordifferenz. Ist die Tordifferenz auch gleich, zählt die Anzahl der erzielten Tore. Besteht weiterhin Gleichheit, gibt es ein Ko Spiel! Das Ko Spiel findet nur auf wichtigen Plätzen statt, wo es um etwas geht.

In allen Pokalspielen gibt es nur 1 Spiel! Terminvereinbarung innerhalb von 2 Tagen nach Freigabe der Runde.

Endet ein Pokalspiel Unentschieden, gibt es ein Entscheidungsspiel bis zur Halbzeit, danach entscheidet das Golden Goal.

Es muss im Pokal nur noch das Endergebnis eingetragen werden, wo klar zu erkennen ist, wer gewonnen hat!

(In KO-Pokalspielen oder Entscheidungsspielen führt das Quitten zum Ausschluss aus dem Wettbewerb.)

7. Transfer ein & verkauf / Spielertausch

Jeder Verein hat 5 Transferslots zum Kaufen und Verkaufen auf dem normalen Transfermarkt.

In der 1. Saison jeder Fifageneration gelten gesonderte Regelungen, die im Forum bekanntgeben werden. Diese Regelungen können untenstehende außer Kraft setzen!

Spieler dürfen nur zwischen 10:00 und 21:30 Uhr auf dem Transfermarkt eingestellt werden.

Spieler dürfen nur mit dem maximalen Marktwert auf den Transfermarkt gestellt werden.

Jeder neu eingestellte Spieler steht 24 h auf dem Markt, nach Ablauf der 24h kann keiner mehr auf den Spieler bieten und der Höchstbietende bekommt bei Erreichen des Annahmepreises den Spieler.

WICHTIG! Es dürfen maximal 2 Käufe von Team A zu Team B pro Transfermarktphase erfolgen.

Der Verkäufer muss diesen Spieler dann abgeben.

Ist der geforderte Preis (Annahmepreis) des Verkäufers geboten worden, kann der Verkäufer den Spieler nicht mehr vom Transfermarkt nehmen!

Ist der geforderte Annahmepreis nicht erreicht, kann der Verkäufer das Gebot annehmen oder ablehnen.

Es darf pro Saison jeweils 1 Spieler getauscht werden.

WICHTIG!: Beide Trainer können so ein "Geschäft" nur einmal pro FIFA-Teil miteinander durchführen. D.h. nach einem Tausch zwischen Trainer A und B, können diese bis zum nächsten Fifateil keinen Tausch mehr durchführen!!!

"Beiden Trainern ist es nach einem erfolgreichen Tauschgeschäft untersagt in der stattfindenden Transfermarktphase Spieler untereinander zu kaufen!"

Die Höhe der Tauschgebühr beträgt 1 Mio (plus bzw minus 1/4 der MW differenz beider Spieler an den Trainer, der den besseren abgibt) .

8. Auslosungs Spieler / Spielerleihe

Pro Transferfenster werden Spieler aus freien Kadern auf dem Transfermarkt angeboten. Hierfür können alle 5 Transferslots verwendet werden. Diese Spieler laufen immer am Freitag in der Transferphase aus, es werden nicht gekaufte Spieler am TM Ende wieder drauf gestellt zu 80 % des Marktwertes.

Die Spieler werden vor Beginn der Transferphase im Forum Zeitlich benannt.

1 Leihspieler pro Trainer kann für mindestens 2 Mio. für 1 Saison ausgeliehen werden, der Höchstbietende erhält dann den Zuschlag.

9. Bieten auf dem Transfermarkt

Alle Gebote auf einen Spieler müssen in mindestens 100.000 € Schritten erfolgen. Das heißt, die kleinste einzugebende Summe ist immer 100.000€ auf 6 Stellen gerundet. Eine Summe darf niemals wie folgt aussehen: 1.340.000 oder 1.340.001 usw. Das Startgebot darf nicht mehr als den doppelten MW haben.

Wird ein fehlerhaftes Gebot abgegeben und / oder angenommen, werden beide Trainer mit einer Geldstrafe von 3 Mio. bestraft und von der Transferphase ausgeschlossen. Der Spieler geht an den Trainer mit dem zweithöchsten Gebot. Der Betroffene Bieter muss sich direkt beim Admin melden, damit er dieses im System überprüfen kann.

Ist der Marktwert unter einem 100.000€ Schritt, darf man den Marktwert bieten, das nächste Gebot muss dann aber in 100.000 € Schritten sein.

Ist der geforderte Preis (Annahmepreis) des Käufers geboten worden, kann der Käufer das Gebot auf den Spieler nicht mehr zurückziehen, solange er Höchstbietender ist.

10. Spielerpool

In der 1. Saison jeder Fifageneration gelten gesonderte Regelungen, die im Forum bekanntgeben werden. Diese Regelungen können untenstehende außer Kraft setzen!

Es sind pro Saison 3 Spielerkäufe möglich.

Es können nur bestimmte Spieler gekauft werden.

Einkaufspreise des Spielerpools nach Marktwert des Spielers.

Vertragsauflösung ist immer möglich in der Transferphase, der Spieler wird dann zu $\frac{1}{4}$ des Marktwertes abgestoßen.

11. Nach der Transferphase

Jeder Kader muss zum Abschluss der Transferphase aus mindestens 19 Spielern und höchstens 21 Spielern bestehen.

Bei mehr oder weniger Spielern als vorgesehen, wird der letzte Poolkauf zurückgesetzt oder Poolverkauf zurückgenommen.

Jeder Kader muss vom Trainer geprüft werden, ob der Name des Spielers angezeigt wird.

Pro Team mindestens 1 und maximal 2 TW erlaubt!

12. Gehälter

Das Gehalt pro Spieler beträgt 20 % von seinem Marktwert pro Saison.

Die Gehälter können bei hoher Inflation angepasst werden.

Gehälter werden jeweils in der laufenden Saison abgezogen.

Euer Budget darf am Saisonende nach der Prämienauszahlung nicht negativ sein.

Bei Minusbudget kommt der beste Spieler (GS, ausgenommen TW, bei mehreren entscheidet das Los) wie gehabt auf den TM, allerdings zum Mindestpreis von $\frac{1}{4}$ des MW! Kauft keiner diesen Spieler, wandert dieser Spieler zu einem Preis von 25% des Marktwertes, den der Trainer erhält, in einen Spielerpool und ist somit zur darauffolgenden Transferphase verfügbar.

Weiterhin besteht die Pflicht, seinen Kontostand nach der Transferphase ins positive zu erwirtschaften. Erfolgt dies nicht, werden die teuersten Spieler für ¼ MW entfernt und durch Spieler positionsgetreu mit der Gesamtstärke 75 ersetzt, solange bis der Kontostand im grünen Bereich ist.

13. Sponsoren

Sponsoren müssen bis zum Saisonstart gewählt werden.

Die Sponsorenliste findet ihr in eurem Teambereich.

Ein Wechsel des Sponsors ist ausgeschlossen, ausgenommen ist Zuteilung eines Teams an einen neuen User während der laufenden Saison. Dabei wird die bereits ausgezahlte Sponsorprämie auch wieder abgezogen. Eine Meldung hierüber muss innerhalb von 48 Stunden nach Zuteilung des Teams an die Ligaleitung erfolgen.

Der neue Trainer hätte die Möglichkeit den alten Sponsor zu behalten oder einen neuen zu wählen

14. Prämien

Nationale Platzierungsprämie:

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

Jede Nationale Liga erhält Aktivitätsprämien, dividiert auf die ausgetragenen Spiele.

Pokalprämien:

	FiZ-Pokal	Ligapokal
Sieger	5	3,5
Finalist	3	2
Halbfinale	1,5	1,25
Viertelfinale	1	0,75

Turnierprämien:

Antrittsprämie: 0,5 Mio.

1. Platz: 1,5 Mio.

2. Platz: 1 Mio.

3. Platz 0,5 Mio.

Strafe Nichtantreten oder Vorzeitiges Verlassen: 0,5 Mio.

15. Draftvorbereitung

Zur Reduzierung auf 14 Spieler (Maximal 1 TW, kein TW geht auch) gelten die Sternegrenzen, die auch für die Anzahl der Draftslots von Bedeutung sind!

Maximal 11 Spieler mit einer GS von 80 oder höher, maximal 180 Mio Marktwertobergrenze!

Trainer, die dieser Aufforderung nicht nachkommen, werden vom Draftmarkt ausgeschlossen und der Kader durch die Ligaleitung verkleinert.

Nach dem Draft dürfen alle Vereine die keine 18 Spieler im Kader haben, ihre abgestoßenen Spieler mit einer GS von 74 und kleiner wieder kostenlos in ihren Kader aufnehmen!

Draftslots:

Siehe Startseite

16. Draftzeitraum

Der Draft findet zu bestimmten Zeiten statt, die mindestens einen Tag vorher im Forum bekanntgeben werden.

Es können bis zu 3 Drafrunden an einem Tag stattfinden!

Die Ligaleitung behält sich vor, unter bestimmten Voraussetzungen eine zusätzliche Drafrunde einzuführen. Ein Forumseintrag hierzu würde erstellt werden um Transparenz dahingehend zu erzeugen.

17. Draftablauf

In jeder Drafrunde, außer der letzten, darf man 1 Spieler picken. Für jeden Draft hat jedes Team 3 Minuten Zeit, verpasst er diese Zeit, darf er seines verpassten Picks im Zeitfenster „Nachdraft“ nachholen.

Das Team mit dem niedrigsten Gesamtmarktwert des Kaders darf zuerst einen Spieler auswählen.

In Ausnahmefällen kann im Vorfeld eine PN an den Admin erfolgen, mit einer Liste möglichen Spieler die er picken möchte, falls er zu dem Zeitpunkt verhindert ist.

Ablauf: Spieler finden der noch frei ist im dazugehörigen Drafteintrag im Forum posten (Team-Name des Spieler-Position-Gesamtstärke) anschließend in der Draftliste 1x (nicht öfter) auf picken beim gedrafteten Spieler klicken pick bestätigen auch nur 1x auf die Startseite zurückgehen, der Spieler wird automatisch im Hintergrund gepickt !

18. Strafenkatalog / Verwarnungen

Alle Bestrafungen ziehen eine Verwarnung nach sich.

Wer 3 Verwarnungen in einem Zeitraum von 6 Monaten erhält, wird entlassen.

Sollte ein Trainer per Teamtausch sein Team wechseln, nimmt er die Strafe mit zu seinem neuen Team!

Erfolgte die Strafe aufgrund des FFP, bekommt er eine Strafzahlung in Höhe der Gehaltskosten.

Verwarnungen für Bestrafungen zum FFP verfallen nach der Saison.

Sollte eine Strafe ausgesprochen werden wird diese bei 10 % des Budgets ausgesprochen. Beim ersten Vergehen gibt es eine Verwarnung.