

Regelwerk Fifazockers (01.03.2022)

1. Anmeldung / Aktivierung

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

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

Bereits einmal entlassene Trainer (freiwillig oder unfreiwillig) können ein Team erhalten, wenn die Ligaleitung bzw. ggf. eine Umfrage unter weiteren Usern dies für zumutbar hält.

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

2. Aktivität / Mindestspiele

Ein regelmäßiger Besuch der Homepage ist vorgeschrieben. 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 Mindestspiele bis zu einem bestimmten Zeitpunkt, welcher auf der Homepage angegeben ist, zu absolvieren. Die Anzahl an Mindestspielen zu diesem Zeitpunkt ist abhängig von der jeweiligen Ligagröße. Bei 12 Teams wären mind. 7 Spiele zu absolvieren, bei 10 Teams mind. 5 Spiele. Bei Verstößen gegen die Mindestspielregelung erfolgen Strafen gemäß Strafenkatalog (s. Pkt. 22).

Hat ein Trainer in der nationalen Liga weniger als 50 % der Gesamtspiele einer Halbsaison gespielt, werden alle Spiele zurückgesetzt und mit 0:3 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 eingetragendem Urlaub.

3. Kündigung

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.

4. Urlaubsmeldung

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.

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.

Trainer, welche Urlaub eingetragen haben, haben keinerlei Anspruch auf Wertungen in Pokalwettbewerben für sich. Ihre Ligaspiele sollen im Vorfeld absolviert werden.

Trainer, welche länger als 21 Tage ausfallen, können einmal pro Fifa-Version, eine Saison aussetzen. Gehaltszahlungen werden jedoch dennoch zu 50 % fällig.

5. Teamtreue & Teamtausch

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 gem. Pkt. 2 wird explizit hingewiesen.

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. das 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“. 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 Saisons 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!

6. Kader / Datenbank

Der Kader muss eine Größe von 18 bis 21 Spielern nach Ende der Transferphase aufweisen. Hierbei darf sich nur 1 Torhüter im Kader befinden.

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 Fifa 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 der jeweiligen Saison zu spielen. Diese wird zu Saisonbeginn 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. Hier greift der Passus Spielen ohne Spielberechtigung.

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.

7. Ladder

Die Prämie pro Spiel beträgt 30.000 € für das Teamkonto.

Jedes Ladderspiel ist direkt nach dem Spiel einzeln einzutragen und sofort zu bestätigen!

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.

8. Spielvorbereitung / Fordern / Discord

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 (auf vernünftige Art und Weise) bemühen. Als Nachweis dafür ist zwingend der Forderungs-Button 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. Da der Termin immer mind. 48 h in der Zukunft liegen muss, ist der geforderte Trainer in der Pflicht, auf diese Forderung zu reagieren. Er kann natürlich per PN mitteilen, dass er zu diesem Zeitpunkt nicht kann, muss dann aber einen Gegentermin Vorschlagen.

Kurz und knapp: Wird jemand gefordert und reagiert nicht und das Spiel bleibt offen, ist es das Verschulden des zum Spielen aufgeforderten Trainers.

Erfolgt keine Meldung per PN an das "Wertungspostfach" wird das Spiel immer zu Gunsten des Fordernden gewertet! Die Anzahl der gespielten Spiele wird für eine Wertung nicht mehr von Interesse sein.

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.

9. 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.

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!

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 Quittieren zum Ausschluss aus dem Wettbewerb.)

10. 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 bekanntgegeben 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.

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 und in der nächsten Transfermarkt Phase 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) .

11. Vereinslose Spieler

Pro Transferfenster werden 8 Spieler aus dem Vereinslosen Spielerpool auf dem Transfermarkt angeboten.

Davon werden maximal 3 Spieler mit einem Pace von über 90 (Flügel, ST, AV) oder über 80 (ZM, IV) angeboten.

In der letzten Woche vor Öffnung des Transfermarkts wird jeder FIZ Trainer eingeladen, an einer Umfrage teilzunehmen, um die Positionen der gewünschten Spieler zu ermitteln.

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

12. 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.

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.

13. 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 ¼ des Marktwertes abgestoßen.

14. Nach der Transferphase

Jeder Kader muss zum Abschluss der Transferphase aus mindestens 18 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 nur 1 TW erlaubt!

15. Gehälter

Das Gehalt pro Spieler beträgt 12 % von seinem Marktwert pro Saison.

Nach jeder Saison steigen die Gehälter um 1%, um eine Inflation entgegenzuwirken.

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 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.

16. Sponsoren

Sponsoren müssen bis zum Saisonstart gewählt werden. Sollte kein Sponsor selbst gewählt werden, wird der Strafsponsor zugewiesen.

Die Sponsorenliste findet ihr in eurem Teambereich.

Sponsorenwahl ist wie folgt erlaubt:

- Top 10 Sponsor ist NUR in der Liga mit 12 Teams wählbar
- In einer Liga mit weniger als 10 Teams ist der Top 10 Sponsor nicht erlaubt

Bei Verstoß gegen diese Regelung erfolgt automatisch die Zuteilung eines Strafsponsors, der Abzug der Sponsorprämie, sowie am Ende die Sponsorstrafe.

Es kann ein No-Risk / No-Fun Sponsor gewählt werden. Dieser gibt keine Prämie, aber auch keine Strafe bei Nichterreichen des Sponsorziels.

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

17. Prämien

Nationale Platzierungsprämie:

Platz	1. Liga	2. Liga	3. Liga	4. Liga
1	6	5	4	4
2	5,5	4	3,5	3,5
3	5	3,75	3	2,75
4	5	3,75	3	2,75
5	4,75	3,5	2,75	2,5
6	4,75	3,5	2,75	2,5
7	4,5	3,25	2,5	2,25
8	4,5	3,25	2,5	2,25
9	4,25	3	2	2
10	4,25	3	2	2
11	4	2,75	1,75	1,75
12	4	2,75	1,75	1,75

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

Pokalprämien:

	Champions league	Europa-league	Conti-nental	Cup der Hoffnung	Ligapokal
Sieger	5	3,5	2,5	0,5	4
Finalist	3	2	1,5	Immer 0,1 weniger pro Platz	2
Halbfinale	1,5	1,25	1		1
Viertelfinale	1	0,75	0,5		0,5

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.

18. 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 20 Spieler im Kader haben, ihre abgestoßenen Spieler mit einer GS von 74 und kleiner wieder kostenlos in ihren Kader aufnehmen!

Draftslots:

Siehe Startseite

19. 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.

20. 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 !

21. Saison

Die Saison beginnt mit dem Start der Transferphase und endet mit der Frist der Rückrundenspiele.

Die Kontostände müssen am Saisonende ein positives Budget vorweisen.

Zu jeder neuen Saison, erhöhen sich die Gehälter um 1 %

- Saison 1 = 12 %
- Saison 2 = 13%
- Saison 3 = 14%
- Saison 4 = 15 %
- Saison 5 = 16 %
- Saison 6 = 17%
- Saison 7 = 18% (maximal)

Sonderregelungen können nach Einzelfallabwägung erfolgen. Diese werden allerdings zeitnah im Forum bekanntgegeben.

22. 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.

Der Strafenkatalog umfasst nur die Häufigsten Vergehen, in Sonderfällen und Wiederholungsfällen kann die Strafe auch höher ausfallen und wird vom zuständigen Teammitglied ausgesprochen.

Folgende Strafen sind vorgesehen, aber nicht absolut abschließend! D.h. unter Umständen können auch Strafen im Einzelfall anfallen, sollten Verfehlungen nicht aufgeführt sein.

Verstoß	Sanktion
Quitten vor 5 Toren Differenz	1 Mio. Strafe/im wdhl. Fall 3 Mio und Spielwertung 0:5
Spielen ohne Spielberechtigung / Falscher Wert in der DB	Spielwertung 0:5 und 2 Mio. Strafe
Beleidigungen & Spammen & Anprangern	Verwarnung, Geldstrafe nach Einzelfallwürdigung und Schweregrad
Negatives Budget nach der Gehaltszahlung (FFP) & MW Obergrenze überschritten	6 Punkte Abzug & Zwangsverkauf bester Spieler GS direkt.
Kader entsprechen nach der Transferphase nicht den Regeln (Zahl der Spieler / Gültiger Spieler mit Namen) (FFP)	3 Punkte Abzug & pro Spieler 3 Mio. Strafe
Falsches absichtliches eintragen von Spielen oder Ergebnissen	3 Punkte Abzug & 2 Mio. Strafe
Verstoß gegen die Ladderregeln	Je nach Schweregrad zwischen 100k und 1 Mio
Mindestspiele verpasst	Pro fehlendem Spiel 1 Mio
Absichtliche Eigentore	0,5 Mio pro Tor, dazu senden des Spiels ohne Eigentore (bei Wiederholungsfällen 1 Mio pro Tor)
Vertragsbruch Deal Transfermarkt bei nicht bieten der vereinbarten Mindestsumme und Spieler wird verkauft.	Die Differenz zwischen Verkaufspreis und vereinbarter Summe wird an den Verkäufer gezahlt und der Spieler wechselt zum regulären Käufer. /
nicht verkauft	Der Spieler wechselt zum vereinbarten Preis zum Vertragspartner