

# **Spielregeln des KICKERMANAGERSPIELS:**

## **Vorwort: DER EINSATZ UND DIE MORAL.**

In Anbetracht einer hoffentlich fröhlichen Spielgemeinschaft, sind alle Spieler dazu angehalten, einen fairen, ehrlichen und vermittelnden Umgang in Bezug auf das Spiel miteinander zu pflegen. In strittigen Entscheidungen wird daher auch immer auf das beliebte demokratische Mittel der Abstimmung zurückgegriffen.

Der Einsatz bei diesem Spiel beträgt für jeden Mitspieler 35 Euro, daraus ergibt sich ein Jackpot von 210 Euro, der am Ende der Saison wie folgt aufgeteilt wird:

1. Platz: 130 Euro
2. Platz: 55 Euro
3. Platz: 25 Euro

Für jede Platzierung gibt es auch einen Sachpreis. Für den Sieg im Managerspiel gibt es einen Wanderpokal, auf dem der Name der Siegermannschaft eingraviert wird. Ab der Saison 2019/2020 geht der Pokal nach dreimaligem Sieg in Folge oder bei fünfmaligem Sieg in unterbrochener Reihenfolge in den Besitz des Managers über. Es wird danach ein neuer Wanderpokal angeschafft.

Einmal eingezahlte Beiträge werden beim Austritt aus dem Managerspiel nicht mehr an den entsprechenden Teilnehmer zurückgezahlt.

## **Kapitel 1 : DIE VERSTEIGERUNG.**

- 60,0 Mio. Geldeinheiten als Startkapital pro Teilnehmer (insgesamt 6 Teilnehmer)
- Der Kader besteht am Ende der Versteigerung aus mindestens 21, höchstens jedoch 25 Spielern (2 Torhüter, 8 Abwehrer, 8 Mittelfeldler, 6 Stürmer + einem "Tribünenplatz"). Hat man nur 21 Spieler im Kader, darf in jedem Mannschaftsteil höchstens ein Spieler fehlen. D.h. nur 6 Mittelfeldler geht nicht, wohl aber 7 MF und 5 Stürmer.
- Der Lizenzspielerobmann schlägt im Vorfeld der Versteigerung per Email Änderungen an der Zuordnung der Spieler zum Mannschaftsteil (z.B. ob MF oder ST) gegenüber dem Jahreskicker vor. Diese werden per Email diskutiert und dann abgestimmt. Die nun festgelegten Positionsänderungen werden bei der Versteigerung berücksichtigt und gelten dann für die Versteigerung. Im weiteren Saisonverlauf gelten die vom Online-Kicker festgelegten Positionen bzw. die nach individueller Bestätigung des Lizenzspielerobmanns festgelegte Position.
- Bei der Versteigerung werden aus dem Jahreskicker der Reihe nach die Vereine durchgegangen und nacheinander die Spieler zur Versteigerung angeboten. Der Lizenzspielerobmann weist hierbei auf aktuelle Verletzungen hin.
- Mindestgebot während der Versteigerung ist 200.000,-, danach beliebig große Schritte, jedoch mindestens eine Erhöhung des aktuellen Gebots um 50.000,-. Ab Geboten von 2 Mio. beträgt der Erhöhungsschritt mindestens 100.000,-
- Die Person des Versteigerers wechselt je nach Lust und Laune, wenn ein Verein vollständig abgearbeitet wurde. Er ruft den Namen des Spielers auf und bittet um die Gebote. Gibt es kein Gebot, wird ohne Umschweife zum nächsten Spieler übergegangen. Bietet jedoch jemand, so leitet der Versteigerer bei einer längeren Gebotspause durch ein "Zum Ersten...zum Zweiten...zum Dritten" das Ende des Gebots ein.
- Die ersteigerten Spieler werden von einem Schriftführer und einem Computerfachmann verwaltet und können jederzeit eingesehen werden. Ebenso kann jederzeit der aktuelle Kontostand der anderen Mitspieler und natürlich der eigene Stand erfragt werden.
- Während der Versteigerungspausen besteht immer die Möglichkeit, untereinander bereits ersteigerte Spieler zu tauschen oder zu verkaufen.
- Nachdem die ersten 12-15 Vereine nach dem obigen Prinzip durchgearbeitet wurden, wird die Versteigerung freigegeben und jeder kann nun für die noch verbliebenen Spieler bieten, insofern er an einem Interesse hat. Diese Gebote werden dann nacheinander verhandelt.
- Der Gastgeber der Versteigerung wird mit einer Kostenumlage (Speisen, Getränke) von jedem Teilnehmer unterstützt.
- Der Versteigerungstermin für das kommende Jahr wird im Voraus festgelegt. Ohne weitere Vereinbarungen sind alle Teilnehmer angehalten, sich das Wochenende vor Saisonbeginn frei zu halten.

## **Kapitel 2: VOR DEM SPIELTAG -DIE AUFSTELLUNG.**

- Vor dem ersten Spieltag geben alle Teilnehmer online eine Kaderprognose ab, d.h. sie sagen voraus, auf welchem Platz die Mitspieler mit ihren Teams am Ende der Saison abschneiden werden. Im Laufe der Saison wird dann auf der KMS-Seite ein dynamisches Ranking der besten Prognostiker erstellt. Dieses findet auch Einzug in die ewigen Rekorde.
- Vor jedem Spieltag hat jeder Teilnehmer die Möglichkeit, bis Freitag 20:30 Uhr seine Aufstellung über die Homepage (<http://kickerm.s.freedev.de/>) abzugeben. Ausnahme sind Spieltage, deren erstes Spiel vor einem Freitag beginnt (z.B. englische Wochen, Ostern), hier ist der Zeitpunkt des ersten Spieles ausschlaggebend. Nach dem Aufstellungsabgabeschluss kann keine Aufstellung mehr für den bevorstehenden Spieltag abgegeben werden. Sollte die Aufstellung in Ausnahmefällen per Mail oder Telefon abgegeben werden (auch hier gilt der Aufstellungsabgabeschluss), ist sicherzustellen, dass die Spielleitung diese innerhalb von 48 Stunden erhält.
- Sollte die Aufstellung des aktuellen Spieltags nicht abgegeben werden, zählt die zuletzt abgegebene Aufstellung.
- Zur Aufstellung selbst: Jeder Teilnehmer "numeriert" seine verschiedenen Mannschaftsteile ganz nach seinem Wunsch durch, also immer komplett von 1-8 bzw. 1-6 bei den Stürmern und 1-2 bei den Torhütern plus dem Tribünenplatz. Hinzu gibt er eine der 3 Taktiken an, die im Spiel möglich sind: 4-3-3 oder 4-4-2 oder 4-5-1.
- Aufgrund dieser Taktik werden später die Spieler für die Auswertung bestimmt: bei 433 also die ersten 4 Abwehrspieler, die aus dem eigenen Kader gespielt haben, die ersten 3 Mittelfeldler und die ersten 3 Stürmer. Sollte ein Spieler in einem Mannschaftsteil nicht gespielt haben, rutscht der nächstpositionierte Spieler entsprechend nach. Ein Spieler kann nur gewertet werden, wenn er im Online-Kicker eine Note erhalten hat.
- Es gibt die zusätzliche Möglichkeit bei der Aufstellungsabgabe im Internet, eine Prämisse zur Taktik hinzuzufügen, z.B: "433, wenn die ersten 3 Stürmer spielen, sonst 442."
- Sollten in einem Mannschaftsteil nicht genügend Spieler für die gewählte Taktik gespielt haben, wird zunächst eine automatische Taktikänderung vorgenommen, wenn dadurch ein Spieler aus den eigenen Reihen noch herein rutschen kann. Beispiel: Taktik 442 – jedoch nur 3 Mittelf. haben insgesamt gespielt, also wird im Sturm nachgesehen, ob dort evtl. 3 statt 2 Stürmer eingesetzt werden können. Falls ja, wird die Taktik dem entsprechend bei der Auswertung geändert. Der Spieler auf dem Tribünenplatz kann jedoch nicht nachrücken.
- Falls in einem Mannschaftsteil auch durch eine Taktikänderung nicht genügend Spieler zur Verfügung stehen, wird ein vordefinierter Ersatzspieler zugeteilt. Dieser erhält Note = 5, Gegentore = 3 (falls Abwehr) und Vorlagen/Tore/Elf = 0.

## **Kapitel 3: NACH DEM SPIELTAG - DIE AUSWERTUNG.**

- Nachdem ein Spieltag abgeschlossen ist und alle relevanten Daten im Online-Kicker verfügbar sind, erfolgt die Auswertung. In die Auswertung fließen alle neun Spiele des Spieltags mit ein. Sollten ein oder mehrere Spiele ausfallen, kommen diese nur in die Wertung, wenn sie bis zum nächsten Spieltag, spätestens jedoch innerhalb einer Woche nachgeholt werden.
- Auf Grundlage der vorliegenden Aufstellungen werden für jeden Teilnehmer seine 11 Spieler ermittelt, die an diesem Spieltag in die Wertung kommen, d.h. die im Online-Kicker eine Note bekommen haben.
- Auf Grundlage des Online-Kickers werden nun jedem Spieler die entsprechenden Kriterien zugeordnet: Note, Elf des Tages, Gegentore, Vorlagen und Tore. Einzige Ausnahmen hierbei: Nur die Abwehrspieler und die Torhüter bekommen Gegentore zugewiesen und auch nur soviele, wie sie während ihres Einsatzes kassiert haben. Wird also ein Abwehrer oder Torhüter vom Platz gestellt oder ausgewechselt, bekommt er nur die Gegentore, die bis dahin gefallen sind und nicht mehr.
- Auswertungsregeln: Jede Kategorie (Noten, Tore etc.) wird separat bewertet, d.h., aus jedem Team (11 Spieler) wird der Notenschnitt ermittelt, sowie die Anzahl erzielter Tore, Vorlagen, Gegentore und die Nominierten in der Elf des Tages. Dann erhält der beste Teilnehmer jeder Kategorie 6 Punkte, der zweite 5 Punkte usw. Herrscht unter zwei oder mehreren Teilnehmern in einer Wertung Gleichstand (z.B. 3 Teilnehmer haben je 2 Tore) so werden die Punkte für die entsprechenden Plätze addiert und dann auf die betroffenen Teilnehmer verteilt.

-Somit ergibt sich am Ende jedes Spieltags eine Auswertung, in der man eine Maximalpunktzahl von 30 Punkten (5 mal 6 Punkte) und eine Minimalpunktzahl von 5 Punkten (5 mal 1 Punkt) erreichen kann. Diese Ergebnisse werden immer auf den aktuellen Gesamtstand hinzuaddiert.

-Die Auswertung wird von zwei unterschiedlichen Teilnehmern mittels Computerprogramm durchgeführt, trotzdem kann keine Garantie für die Richtigkeit der Auswertungen übernommen werden. Um nachträgliche

Änderungen im Online-Kicker zu berücksichtigen, findet eine zeitversetzte Auswertungsüberprüfung statt. Während einer der beiden Spielleiter so früh wie möglich nach dem Spieltag die aktuelle Auswertung macht und ins Netz stellt, wird der andere die Überprüfung dieser Auswertung erst mindestens eine Woche verzögert durchführen. Noch spätere Änderungen im Online-Kicker können von der Spielleitung nur auf Hinweis der Mitspieler berücksichtigt werden. Lediglich die Auswertung des 34. Spieltages wird vor der Veröffentlichung abgestimmt und das Endergebnis etwas verzögert kommuniziert.

- Im Rahmen einer Bewertungskategorie „Fair Play“, die ohne Einfluss auf das Spielergebnis bleibt, werden pro Teilnehmer alle gelben und rote Karten seines Teams addiert und bewertet (1 Punkt für Gelb, 2 Punkte für Geld-Rot, 3 Punkte für Rot). Die Punkte werden über die gesamte Saison gesammelt und auf der KMS-Homepage laufend aktualisiert. Sie haben keinen Einfluss auf das Gesamtauswertungsergebnis, finden aber Einzug in die ewigen Rekorde.

## **Kapitel 4: WÄHREND DER SAISON - SONSTIGES.**

- Während der Saison können Spieler vom Transfermarkt nachgekauft, getauscht oder aus dem Kader geworfen werden. Dies läuft folgendermaßen ab: Jeder Teilnehmer kann jederzeit für einen noch nicht vergebenen Spieler bieten. Geboten werden kann nur für Spieler, die im Onlinekicker bereits im Kader der jeweiligen Mannschaft stehen und als Neuzugang in der „Wechselbörse“ stehen (jedes zuvor abgegebene Gebot ist ungültig). Für nach der Versteigerung in die Bundesliga kommende Spieler gilt außerdem die im Kader des Onlinekicker festgelegte Position. Da die neuen Spieler zumeist nicht sofort auf der KickerMS-Homepage zum Bieten zur Verfügung stehen, müssen diese manuell über Transfermarkt > "Spieler hinzufügen" mit Name, Verein, Position und Spieler-ID des Kicker hinzugefügt werden. Die ID kann im Online-Kicker direkt aus dem Spieler-Link herauskopiert werden, der Nachname des Spielers muss exakt aus dem „Spielersteckbrief“ im Online-Kicker übernommen werden.

- Für Gebote während der Saison gibt es den sogenannten "Erstbieterbonus": Wer zuerst für einen Spieler ein Gebot abgibt, erhält einen Erlass von 200.000,- insofern er den Spieler letztlich auch bekommt. Der Mindestkaufspreis liegt jedoch bei 100.000,- und kann nicht unterschritten werden. Der Erstbieterbonus entfällt ab einem Gebot von 1,0 Mio..

Während der offiziellen DFB-Transferperiode (bis 31.08. und 01.01. bis 31.01.) gilt die Regelung: Der Erstbieterbonus entfällt, wenn jemand innerhalb der ersten 24 Stunden mitbietet.

- Man kann auch mehrere Gebote auf einmal abgeben, insofern man finanziell dazu in der Lage ist. Alle Gebote zusammen addiert müssen immer noch vom Kontostand her finanziert sein, ansonsten wird evtl. ein Gebot gestrichen oder korrigiert. Dies liegt im Ermessen der Spielleiter.

- Wenn ein Teilnehmer für einen Spieler bieten will, gibt er sein Gebot auf der Homepage ab und die anderen Teilnehmer können bei Interesse mitbieten oder steigen aus. Vor jedem Spieltag gibt es drei relevante Termine (sogenannte „englische Wochen“ bleiben unberücksichtigt):

1) Bis zum „Gebotsschluss“ (Montag 20:30 Uhr) müssen alle Gebote für Spieler abgegeben werden, die man am kommenden Spieltag einsetzen will.

2) Bis zum „Reaktionsschluss“ (Mittwoch 20:30 Uhr) haben dann alle Mitspieler, die bis zum Reaktionsschluss (bzw. ab dem 1. Februar jeden Jahres zum Zeitpunkt der Gebotsabgabe) über Geld verfügen, die Möglichkeit, mitzubieten. Bietet kein Teilnehmer mit, gehört der Spieler dem Bieter. Hat bis zum einfachen Reaktionsschluss mehr als ein Teilnehmer für einen Spieler geboten und sind bis dahin die Mitbietende nicht ausgestiegen, muss dieser Spieler unter allen Mitbietenden ausgehandelt werden. Dazu gilt das folgende Prozedere:

3) „Erweiterter Reaktionsschluss“ (Donnerstag 20:30 Uhr): Jeder Bieter (inkl. dem aktuellen Höchstbietenden) hat innerhalb von 24 Stunden nach Ablauf des einfachen Reaktionsschluss die Möglichkeit, über den Gebotsagenten ein weiteres Maximalgebot abzugeben. Wird dieses überboten, scheidet der Bieter automatisch aus. Der Höchstbieter erhält den Spieler schließlich mit Ablauf des erweiterten Reaktionsschluss (=einfacher Reaktionsschluss + 24 Stunden) und kann ihn bereits am kommenden Spieltag einsetzen.

- Für die Gebotsabgabe für einen Spieler auf der Homepage ist der sogenannte Gebotsagent als Standardfunktion eingestellt. In diesem Gebotsagenten gibt man den Geldwert ein, den man maximal für einen Spieler bezahlen möchte. Optional kann man auswählen, dass man nach Überschreiten des eigenen Maximalgebotes automatisch aussteigt. Außerdem kann alternativ zum Gebotsagenten ein „Festgebot“ abgegeben werden. Natürlich sieht niemand, wie hoch ein Mitspieler sein Maximalgebot gesetzt hat und ob er überhaupt den Agenten nutzt. Nur der Bieter selbst erhält auf Wunsch eine Email mit seinem eigenen Maximalgebot („Mailbestätigung für eigenes Gebot bekommen“). Der Gebotsagent folgt der Logik „Maximalgebot A hat Vorrang vor Maximalgebot B“; d.h. wenn Bieter A 1,0 Mio. als Maximalgebot eingibt und danach Bieter B auch 1,0 Mio., so erhält Bieter A den Spieler für 1,0 Mio. Bieter B muss also mindestens 1,05 Mio. bieten, um den Spieler zu erhalten.

- Nachdem man einen Spieler während der Saison ersteigert hat, muss man meistens einen Spieler aus dem Kader werfen, weil der Kader auch während der Saison nicht 25 Spieler übersteigen und nicht 21 Spieler unterschreiten darf. Dieser Rauswurf ist rechtzeitig nach erfolgreichem Gebot und vor Beginn des nächsten Spieltags über die Homepage vorzunehmen. Ein rausgeworfener Spieler befindet sich wieder auf dem Transfermarkt und kann von

allen anderen Teilnehmern wieder erworben werden, allerdings immer auf der Position, auf der er zuvor erworben wurde.

-Alle Spielerdeals, die untereinander getätigt werden, müssen ebenfalls über die Kickerspiel-Homepage eingegeben werden.

-Alle Teilnehmer sind dazu angehalten, bei Geboten, an denen Sie nicht interessiert sind, auszusteigen. Dies gilt insbesondere dann, wenn bei einem Mitspieler ein personeller Engpass vorliegt.

-Wird während der Saison ein Spieler aus dem eigenen Kader in der REALITÄT ins Ausland oder in eine untere Spielklasse verkauft, oder wird er sportinvalid oder wird der Vertrag einvernehmlich aufgelöst, so erhält man einen Teil seines Geldes vom Kauf zurück. Die einzige Ausnahme ist eine Suspendierung seitens des Vereins, in diesem Fall gibt es kein Geld zurück. Dieser Anteil wird berechnet durch: ursprüngliche Gebotssumme multipliziert mit dem Zeitraum zwischen Kauf eines Spielers bis zu seinem Ausscheiden. Z.B. zahlt jemand nach dem 17. Spieltag 1 Mio. EUR für einen Spieler. Nach einem Spieltag verlässt er die Bundesliga und man erhält 16/17.

In diesem Fall bitte im Online-Transfermarkt den Button "Spielerwechsel ins Ausland" anklicken. Dann den Spieler auswählen und den Spieltag, vor dem der Spieler gewechselt ist, eingeben und bestätigen. Das entsprechende Geld wird dann automatisch gutgeschrieben.