



## 1. Grundlagen

### 1.1 Teilnehmer

Die **kickstasy**-Liga besteht aus fünf Managern, welche auch das sogenannte Managergremium bilden.

### 1.2 Finanzmittel („Saisonetat“)

30.000.000.- Ligamark (LM) je Manager. Zuzüglich können Überschüsse aus der Vorsaison in die aktuelle Spielzeit übertragen werden, solange diese einen zusätzlichen Gesamtwert von 5.000.000.- Ligamark nicht überschreiten. Der Vorjahresletzte darf hierbei jedoch nur 50% der so erwirtschafteten Gelder verwenden.

### 1.3 Spielerausleihen

Das Ausleihen von Spielern, Transfer- und Schenkungsaktivitäten zwischen den Managern ist während der gesamten Saison strengstens untersagt!

## 2. Teams

### 2.1 Mindestanforderung Teamkader

Der Kader jedes Managerteams muss nach jeder Transferrunde (siehe **2.3f**) über mindestens folgende Spieleranzahl je Mannschaftsteil verfügen:

2 Torhüter, 10 Verteidiger, 10 Mittelfeldspieler und 6 Angreifer.

Für die Ermittlung der Spielerposition/Mannschaftsteil bildet das **kicker**-Sonderheft zur aktuellen Saison die Grundlage. „Neueinstufungen“ können mit einfacher Mehrheit des Managergremiums (siehe **5.**) bei jeder Transferrunde erfolgen.

### 2.2 Strafen bei Regelverstoß

Zu keiner Zeit nach Ende einer Transferrunde (siehe **2.3f**) dürfen die Mindestanforderungen (siehe **2.1**) unterschritten werden. Die fälligen Strafen sind im Folgenden in Abhängigkeit der entsprechenden Transferrunde (siehe dort) geregelt.

### 2.3 1. Transferrunde („Sommertransfer“) – Bildung der Basis-Teamkader

#### 2.3.1 Organisation

Der „Sommertransfer“ der **kickstasy** findet nach Vereinbarung und spätestens 1 Woche vor dem offiziellen Saisonbeginn an einem vom Meister der Vorsaison bestimmten Ort statt.

#### 2.3.2 Ablauf

Alle im weiteren Verlauf beschriebenen Aktionen erfolgen, ausgehend vom amtierenden Meister, in „Sitzreihenfolge“ der beteiligten Manager.

##### 2.3.2.1 „Optionsrunde“

Hierbei kann der an der Reihe befindliche Manager einen Spieler seines Vorjahreskaders als Optionsspieler aufrufen. Für diesen Optionsspieler geben die anderen Manager zunächst ein einmaliges verbindliches Gebot ab. [...]



Der bisherige Manager dieses Spielers hat danach die Möglichkeit seinen Spieler für das Maximalgebot zu behalten (dabei wird der fällige Betrag umgehend von seinem aktuellen Saisonetat abgezogen), diesen für einen Transfererlös in Höhe von 10% (in 50tausender-Schritten zu seinen Gunsten aufgerundet) des maximalen Gebotes an den Höchstbietenden ab-zugeben(\*) oder aber den/die Höchstbietenden zu einer einmaligen Nachbesserung der Ablöse aufzufordern. Im letzteren Fall hat er danach nur noch die beiden ersten Optionen. Sollte kein höheres Gebot der betreffenden Manager bei einer Nachbesserung erfolgen, so muss der options-spielerbenennende Manager den betreffenden Spieler für das letzte Gebot weiterverpflichten. Danach ist der nächste Manager an der Reihe und kann seinen ersten Optionsspieler aufrufen etc. Es besteht aber keine Pflicht eine Option zu ziehen, man kann diese auch verfallen lassen. In diesem Fall wird einfach mit dem nachfolgenden Manager fortgefahren. Insgesamt kann jeder Manager maximal 3 Optionsspieler benennen.

(\*) Der gebotene Betrag wird hierbei direkt vom Finanzkonto (Saisonetat) des Höchstbietenden in voller Höhe abgezogen.

### 2.3.2.2 „Regulärer“ Transfermarkt

Der an der Reihe befindliche Manager ruft einen Spieler mit Positions- und Vereinsangabe auf und bietet automatisch das Mindestgebot in Höhe von 200.000.- LM. Gemäß Reihenfolge kann der nächste Manager das Gebot um mindestens 50.000.- LM erhöhen oder „einpassen“. So geht es nun solange weiter mit den Managern welche nicht „eingepasst“ haben, bis nur noch ein Manager mit seinem Schlussgebot für den betreffenden Spieler übrig bleibt.

Es wird solange fortgefahren bis kein Bedarf an Spielern mehr besteht oder kein Geld mehr vor-handen ist.

### 2.3.2.3 Strafen bei Regelverstoß

Sollte ein Manager seinen Saisonetat überschritten haben, so muss er solange - frei wählbar - von ihm erworbenen Spieler für die Hälfte ihres Transferwertes wieder an den allgemeinen Markt abgeben bis das Soll (Saisonetat) erfüllt ist. Zusätzlich beginnt er die Saison mit – 50 Punkten!

Wer die Mindestanforderung (siehe **2.1.**) nicht erfüllt, muss entsprechend mit Spielern nachbessern, welche jeweils 400.000.- LM kosten. Ggfs. muss er dies allerspätestens in der nächsten Transferrunde (siehe **2.4**) tun. Er beginnt darüber hinaus die Saison mit – 50 Punkten.

Im „Einzelfall“ kann jedoch das **kickstasy**-Managergremium zum Ende eines regulären Transfermarktes – natürlich nur nach einem Mehrheitsbeschluss – womöglich ein geringeres Strafmaß vereinbaren und auch verabschieden!

### 2.3.2.4 „Lex Torwart“

Sollte es im Verlauf der aktuellen Spielzeit dazu kommen, dass alle (bzw. mindestens zwei vollwertige Stammtorhüter) eines Managers langfristig verletzt sind, so dass er keinen „spielberechtigten“ Tor-hüter an mindestens einem weiteren Spieltag mehr aufstellen kann, so darf er außerhalb der vor-gesehenen Transfermärkte „nachverpflichten“. Dabei darf er - frei wählbar - einen Reservetorwart der-selben Bundesligateams seiner verletzten (s.o.) Torhüter für einen Transferwert in Höhe des Mittelwertes aus der Summe der Transferwerte aller seiner Torleute des letzten Transfermarkts (i.d.R. „Sommertransfer“) für sein Managerteam verpflichten.

Sollte er dafür nicht über die nötigen finanziellen Mittel verfügen, so darf er natürlich gerne einen anderen Spieler seines Teamkaders für die Hälfte des letzten regulären Transferwertes veräußern um den angestrebten Torwart zu verpflichten. Andernfalls würden für seine Mannschaft die in den entsprechenden Wettbewerben (siehe dort) gültigen Regeln (inklusive möglicher Strafpunkte) gelten.



## 2.4 2. Transferrunde („Wintertransfer“)

### 2.4.1 Organisation

Der „Wintertransfer“ der **kickstasy** findet nach Vereinbarung und spätestens 1 Woche vor dem offiziellen Rückrundenstart statt; jedoch an einem vom vorherigen „Sommertransfer“ abweichenden Ort. Den beteiligten Managern stehen hierfür über ihren aktuellen Saisonetat hinaus noch folgende Finanzmittel zur Verfügung:

- a) anteilige TV-Gelder (siehe **4.2.**);
- b) Prämie aus der Fair-Play-Wertung der Hinrunde (siehe **4.4.**);
- c) Prämien für „Tagessiege“ in der Hinrunde (siehe **3.1.4.**);
- d) Prämien aus der Ligacup-Hinrunde (siehe **3.2.4.**);
- e) anteilige **kickstasy**-Euro-Trophy-Prämien (siehe **3.4.4.**);
- f) anteilige Pokal-Prämien (siehe **3.3.4.**).

### 2.4.2 Ablauf

Alle im weiteren Verlauf beschriebenen Aktionen erfolgen, ausgehend vom amtierenden „Herbstmeister“, in „Sitzreihenfolge“ der beteiligten Manager.

#### 2.4.2.1 Verkäufe/Spielerabgabe

Für Spieler die im Laufe der Hinrunde die DFL („1.Fußball-Bundesliga“) verlassen haben erhält der Manager, der diesen Spieler zuvor verpflichtet hat eine Ablöse. Sollte ein Spieler im Rahmen des offiziellen DFB-Transferfensters bis zum 31.08. aus der DFL ausgeschieden sein, so erhält der „abgebende“ **kickstasy**-Manager einen Erlös in Höhe des Spielerwertes der letzten Transferrunde (i.d.R. „Sommertransfer“) erstattet. Danach – bis zum Beginn des „Wintertransfers“ – nur noch die Hälfte! Für darüber hinaus abgegebene Spieler im Verlauf des „Wintertransfers“ erhält man für einen abgegebenen Spieler zunächst einmal keine Ablöse! Sollte ein Spieler jedoch beim „Wintertransfer“ von einem anderen Manager neu verpflichtet werden, so erhält der zuvor abgebende Manager den „Wintertransfer“-Wert des Spielers in aktueller Höhe voll zugeschrieben.

#### 2.4.2.2 Einkäufe/Spielerverpflichtung(en)

Analog zum „Sommertransfer“ (siehe **2.3.2.2.f.**).

## 2.5 Zusätzliche Transferrichtlinie

Ein und derselbe Spieler darf, nachdem er ein Managerteam im Laufe der Saison verlassen hat, vom ursprünglichen Manager weder erneut verpflichtet werden noch darf sich dieser Manager an weiteren Geboten zu diesem Spieler beteiligen.

## 3. Wettbewerbe

### 3.1 Meisterschaft

#### 3.1.1 Modus

An insgesamt 34 Bundesligaspieltagen tragen die **kickstasy**-Manager Ihre Meisterschaft aus (siehe **6. Rahmenterminplan**).



### 3.1.2 Aufstellung

#### 3.1.2.1 Abgabe

Die Aufstellung für den aktuellen Spieltag hat bis spätestens 24:00 Uhr am Vortag des ersten Spieles eines Meisterschaftsspieltages (siehe **6.**) an den Chef-Auswerter (o.V.) zu erfolgen. Aufstellungen per E-Mail sind stets an alle Mitspieler zu versenden.

#### 3.1.2.2 Form

Die Aufstellung hat dabei in folgender Form zu erfolgen:

1 Torwart – 3 bis 4 Defensivspieler – 3 bis 6 Mittelfeldspieler – 1 bis 3 Angreifer (\*)

Ferner können dabei noch zusätzliche Reservisten wie folgt benannt werden:

1 Torwart – 2 Verteidiger - und sieben frei wählbare Spieler in beliebiger numerischer Reihenfolge. (\*)

(\*) Es dürfen nicht mehr als ein  $V_M$ -Spieler im selben Mannschaftsteil (inklusive Reserve) aufgestellt werden!

Doppelnennung(en) von Spielern bzw. Gesperrte Spieler aufzustellen ist nicht gestattet und widerspricht Geist und Sinn dieses Spieles. Eine etwaige Wertung dieser Ereignisse wird in den jeweiligen Wettbewerben (siehe dort) geregelt!

#### 3.1.2.3 Strafen

Wird keine gem. **3.1.2.1** termingerechte Aufstellung für den aktuellen Spieltag abgegeben, so spielt die Mannschaft des vorherigen Spieltages. Der betreffende Manager erhält einen Abzug von 20 Punkten am aktuellen Spieltag. Sollte am 1. oder 18. Spieltag keine Aufstellung abgegeben werden, so startet der Manager mit einer Strafe von 50 Punkten in die jeweilige Halbserie.

### 3.1.3 Wertung

#### 3.1.3.0 Besonderheiten

Sollte die 1.Transferrunde (aka „Sommertransfer“) aus organisatorischen Gründen erst nach dem offiziellen Start der Bundesligasaison (hier: 1.Spieltag) stattfinden können, so werden alle zuvor absolvierten oder begonnen Spieltage für die **kickstasy**-Meisterschaft wie folgt gewertet:

- (a) Für alles weitere gelten als Grundlage die zuletzt gültigen Teamkader der Vorsaison.
- (b) Es wird eine „Best of“-Wertung für alle durchgeführt, wobei als allgemein gültiges Spielsystem ein 3-4-3 plus Torwart greift.
- (c) Die dabei erzielten Punkte werden jeweils halbiert, wobei am Ende immer zu Gunsten des Teams/Managers aufgerundet wird.

#### 3.1.3.1 Voraussetzung(en)

Es werden maximal 11 Spieler eines Managerteams an einem Spieltag gewertet.

Jeder Spieler aus der „Ersten Elf“ der am Spieltag im **kicker** eine Note erhalten hat, kommt in die Wertung (siehe **3.1.3.2**). So ein Spieler diese Voraussetzung (Ausnahmen, s.u.) nicht erfüllt, rückt automatisch der entsprechend für diese Position nominierte Reservespieler in der zuvor angegebenen Reihenfolge in die Wertung nach. Dabei sind die Anforderungen der Aufstellungsform (siehe **3.1.2.2**) natürlich weiterhin zu erfüllen.

[...]

Ausnahmen:

sollte ein Spieler mindestens eines der folgenden Kriterien erfüllen, so kommt er dennoch in die Wertung:

- Tor oder Assist erzielt
- Gelb-Rote- oder Rote Karte erhalten
- Eigentor erzielt
- Elfmeter verschossen oder gehalten.

## 3.1.3.2 Wertungsschema

Ereignis	Punkte
Sieg der Mannschaft	+ 6 – (Note; ganzzahlig abgerundet)
Unentschieden der Mannschaft	+ 3 – (Note; ganzzahlig abgerundet)
Niederlage der Mannschaft	- (Note; ganzzahlig abgerundet)
Ohne Gegentor (Tor + Defensive)	+14 Punkte
Jedes Gegentor mehr als 1 (s.o.)	- 10 pro Treffer
Tor erzielt	+ 20 Punkte
Assist (gem. <b>kicker</b> ) <sup>*)</sup>	+ 10 Punkte
Elfmeter gehalten	+10 Punkte
Elfmeter verschossen <sup>**)</sup>	- 5 Punkte
Eigentor	- 10 Punkte
Spieler des Spiels	+ 6 Punkte
Nominierung „Elf des Tages“	+ 3 Punkte
Gelbe Karte	- 5 Punkte
Gelb-Rote Karte	- 15 Punkte
Rote Karte	- 25 Punkte

\*) Sollte ein Foulelfmeter erst im Nachschuss verwandelt werden, so erhält der zuvor gefoulte Spieler dennoch 1 Assist (s.o.) zugesprochen. Ausnahme: Verwandelt ein zuvor gefoulter Spieler den Elfmeter selber, so zählt hierbei nur das Ereignis "Tor erzielt".

\*\*) Sollte ein Elfmeterschütze im Nachschuss verwandeln, so zählt der Elfmeter nicht als verschossen. Ein Assist bekommt er jedoch, auch bei einem Tor eines Mitspielers, nicht zugesprochen. In diesem Fall geht das Assist an den gefoulten Spieler, es sei denn dieser war selber zum Strafstoß angetreten.

\*\*\*) wertungsrelevante Spieler (s.o.), die weniger als 30 Minuten gespielt haben erhalten den Einsatzwert **0**; Spieler, die darüber hinaus bis zu 60 Minuten gespielt haben, erhalten einen Einsatzwert von **0,5**; Spieler, die mehr als 60 Minuten eingesetzt wurden, erhalten den Einsatzwert **1**.

Am Ende des Spieltages wird die Summe der Einsatzwerte aller „gewerteten“ Spieler gebildet.

Jedes Managerteam erhält dann noch **Abzüge** - von den bisher erzielten Spielerpunkten - in folgender Höhe:

- ( 110 – ( 10 x Summe aller Einsatzwerte ) )
- für jeden Spieler weniger als 11 in der „Spieltagswertung“ gibt es zusätzlich je 15 weitere Strafpunkte!



### 3.1.3.3 Besonderheiten/Zusatz

- 3.1.3.3.1 Ausgefallene Fußballspiele werden für die Auswertung nur dann berücksichtigt, wenn ein Nachholspiel vor dem nächsten Bundesligaspieltag ausgetragen wird.
- 3.1.3.3.2 Nachträgliche Korrekturen des **kicker** werden ebenfalls wie unter **3.1.3.3.1** beschrieben behandelt und gewertet.
- 3.1.3.3.3 Nachträglich vom DFB-Sportgericht verhängte Strafen („Rote Karten“) sind ggfs. wie unter **3.1.3.3.1** aufgeführt wertungsrelevant. Selbiges gilt für den Fall das keine Sperre vom DFB-Kontrollausschuss ausgesprochen wird. Dann würde eine zuvor gewertete Rote Karte wieder gutgeschrieben werden.
- 3.1.3.3.4 Sollten durch Spielausfälle Extrema auftreten, so dass ein/mehrere Manager auf einen Schlag auf mehrere seiner/ihrer Spieler verzichten muß/müssen, so ist umgehend das Managergremium (siehe **5.**) einzuberufen um eine „schnelle“ Entscheidung zu fällen. Aktuell gilt das Agreement, dass wenn ein Manager durch Spielausfälle an einem Spieltag auf 5 oder mehr Spieler seiner Aufstellung („Erste Elf“ zzgl. Reserve) verzichten muss, er keine Punktabzüge gem. Regularium (hier: Einsatzwerte; s.o.) erhält. Ausnahme: Sollten andere Manager an diesem Spieltag jedoch Abzüge aufgrund Ihrer Einsatzwerte erhalten, so gibt es für einen von Spielausfällen betroffenen Manager Punktabzüge in gleicher Höhe.
- 3.1.3.3.5 Mehrfach aufgestellte bzw. „nicht spielberechtigte“ \*) Spieler an einem Meisterschaftsspieltag werden für den betreffenden Manager mindestens mit -15 (siehe auch **3.1.3.2** Wertungsschema) Maluspunkten gewertet. Sollte am betreffenden Meisterschaftsspieltag die „schlechteste“ Punktzahl eines anderen Spielers desselben Mannschaftsteiles noch schlechter sein, so wird die Differenz zu -15 additiv für die Tageswertung herangezogen. Zusätzlich erhalten diese keinen Einsatzwert und es rücken dafür auch keine ggfs. nominierten Reservisten in die Spieltagsauswertung nach.

\*) Bei „nicht spielberechtigten“ Spieler handelt es sich um Spieler welche entweder eine „Sperre“ absitzen müssen oder aber nicht bzw. nicht mehr dem aktuellen Teamkader zugehörig sind.

### 3.1.4 Prämien („Tagessieg“)

Für die höchste Punktzahl an einem Meisterschafts-Spieltag erhält ein Manager 50.000.- LM für seine Vereinskasse. Bei mehreren Gleichplatzierten erhält jeder Manager diesen Betrag.

## 3.2 Ligacup

### 3.2.1 Modus

Es werden eine Hin- und eine Rückrunde gespielt, in denen jedes Team einmal gegen jede andere Mannschaft antritt. Der Tabellenführer stellt am Ende der Saison den Ligacup-Sieger!

Spielplan: siehe <http://www.kickstasy.de>.

### 3.2.2 Aufstellung

Für diesen Wettbewerb wird keine separate Aufstellung abgegeben, es zählt vielmehr die Aufstellung für den aktuellen Bundesligaspieltags (siehe **3.1.2.f**).



### 3.2.3 Wertung

Für mehr erzielte Tore im direkten Vergleich erhält man 3 Punkte, bei einem Unentschieden bekommen beide Beteiligten je 1 Punkt. Zusätzlich kann man für die bessere Gegentor-, Sieg/Niederlagen- und Torvorlagen-Bilanz je 1 weiteren Punkt erhalten. Bei einem Gleichstand beider Parteien werden in diesen drei Zusatzkategorien keine Punkte vergeben.

Das führt dazu, dass maximal 6 Punkte an einem Ligacup-Spieltag erzielt werden können. Für die Tabelle zählen bei Punktgleichheit zunächst der „Direkte Vergleich“, dann die bessere Torbilanz und letztendlich das Los.

Im Finale zählt bei einem Unentschieden zunächst die bessere Punktzahl am gleichen Meisterschaftsspieltag (siehe **3.1.3.**) und dann erst das Los!

#### 3.2.3.1 Besonderheiten/Zusatz

Siehe dazu **3.1.3.3.1 bis 3.1.3.3.5.**

### 3.2.4 Prämien

Je Halbserie (Hinrunde/Rückrunde) werden folgende Prämien ausgeschüttet:

1.Platz	250.000.- LM
2.Platz	150.000.- LM
3.Platz	100.000.- LM
4.Platz	50.000.- LM
5.Platz	0.- LM

\*) Die Hinrunden-Prämien gibt es bereits zum „Wintertransfer“ (siehe **2.5**) ausbezahlt, die der Rückrunde erst zu Saisonende. Dabei zählt nach der Hinrunde der bessere Punkteschnitt je absolviertes Spiel als Berechnungsgrundlage für die Prämienausschüttung.

## 3.3 Pokal

### 3.3.1 Modus

Alle teilnehmenden Mannschaften treffen im K.O.-System aufeinander. Grundlage für die Pokalrunden sind dabei drei Runden des DFB-Verbandspokals der aktuellen Spielzeit (i.d.R. ab der Zweiten). Die Paarungen werden beim „kickstasy-Sommertransfer“ ausgelost.

Spielplan: siehe <http://www.kickstasy.de>.

### 3.3.2 Aufstellung

Gemäß den allgemeinen Aufstellungskriterien (siehe **3.1.2f**) werden 11 Spieler und optional zusätzliche Reservisten aufgestellt. Wer über weniger Spieler verfügt muss damit auskommen. Die Aufstellung für die aktuelle Pokalbegegnung hat bis spätestens 24:00 Uhr am Vortag des ersten Spieles der laufenden DFB-Pokalrunde (siehe **6.**) an den Chef-Auswerter (o.V.) zu erfolgen. Aufstellungen per E-Mail sind stets an alle Pokalteilnehmer zu versenden. Wer bis zu diesem Termin keine gültige Aufstellung abgegeben hat, spielt mit der Mannschaft der vorherigen Runde. Sollte für das erste Spiel dieses Wettbewerbes nicht aufgestellt werden, so scheidet man mit sofortiger Wirkung aus!



### 3.3.3 Wertung

Im Pokal werden nur die erzielten Treffer – im DFB-Verbandspokal - im direkten Vergleich gewertet. Es gelten die allgemeinen Wertungskriterien (siehe **3.1.3.1** wobei „Note“ durch „mindestens 30 Minuten gespielt“ ersetzt wird). Für die unter **3.1.3.1** beschriebenen Ausnahmen gilt an dieser Stelle nur das Ereignis „Tor erzielt“.

Zunächst zählen hier nur die ersten 90 Minuten, bei Torgleichheit werden dann auch eventuelle Treffer aus einer Verlängerung hinzugezogen. Sollte danach immer noch kein Sieger der Partie feststehen, so entscheidet zunächst die bessere Gegentorbilanz (Mittelwert Tor+ Abwehr) – hierbei greift auch eine mögliche „Streichoption“ (siehe **3.5.3.2**) - danach die höhere Anzahl an Torvorlagen, dann die höhere Anzahl an Spielern in der Wertung und letztendlich das Los.

#### 3.3.3.1 Besonderheiten/Zusatz

Siehe dazu **3.1.3.3.1 bis 3.1.3.3.3**, wobei hier Bundesligaspieltag durch DFB-Pokalrunde ersetzt wird. Ferner entfallen hier die Regelzusätze gem. **3.1.3.3.4 und 3.1.3.3.5** ersatzlos.

### 3.3.4 Prämien

Folgende Prämien werden zum Abschluss der aktuellen Saison an die **kickstasy**-Managerteams, dabei anteiliger „Vorschuss“ schon zur „Winterpause“, ausgezahlt:

Pokalsieg	500.000.- LM
Unterlegener Finalist	250.000.- LM
Vierter Platz	100.000.- LM
Erstrunden-Aus	25.000.- LM

## 3.4 kickstasy-Euro-Trophy

### 3.4.1 Modus

In diesem Wettbewerb gelten die Leistungen der Spieler in den internationalen Wettbewerben als Grundlage für alle weiteren Ereignisse. Die jeweiligen Wertungsrunden entnehme man bitte dem folgenden Link: <http://www.kickstasy.de>.

### 3.4.2 Aufstellung

#### 3.4.2.1 Abgabe

Alle Spieler eines Managerteams sind, solange Sie das Managerteam nicht im Laufe der Saison verlassen, für die Euro-Trophy spielberechtigt.

Für diesen Wettbewerb muss keine gesonderte Aufstellung abgegeben werden. Es besteht jedoch auch die Option, nur bestimmte Spieler für einen Euro-Trophy-Spieltag (siehe **3.4.1**) zu benennen. Abgabetermin der optionalen Aufstellung ist dabei der **Montagabend - bis 24:00 Uhr** – einer Euro-Trophy-Spielwoche.

### 3.4.3 Wertung

Grundsätzlich gibt es bei der Auswertung eine strikte Trennung in 2 Kategorien (Europa League und Champions League). Die genauen Wertungsrunden sind dabei wie unter **3.4.1** angegeben geregelt.





Sollten beide Auswertungen am Ende der Saison von ein und demselben Managerteam gewonnen werden, so gibt es einen „vorzeitigen“ Sieger. Andernfalls bestreiten die beiden Gruppensieger am 34. Bundesligaspieltag der aktuellen Saison (unabhängig von einem realen Champions-League-Endspiel mit deutscher Beteiligung) ein Finale mit allen ihren Spielern aus dem aktuellen Teamkader. (siehe **3.4.2.1**)

Im Falle einer „Optionsaufstellung“ (siehe **3.4.2.1**) werden im weiteren Verlauf natürlich nur die dabei aufgestellten Spieler gewertet, insofern diese natürlich den u.a. Anforderungen gerecht werden.

Wettbewerbsbezogen erhält jedes Managerteam je +1 (Sonder-) Punkt pro unterschiedlichem Bundesligaverein der wertungsberechtigten Spieler (s.u.) in der Defensive (Tor + Abwehr).

Für eine Einstufung als Verteidiger (Gegentor- und Sonderpunkte) zählt stets die aktuelle Aufstellung des **kicker** am Spieltag (<http://www.kicker.de>).

Ein Spieler kommt in die Wertung so er im **kicker** eine Note bekommen hat, oder ein Tor bzw. ein Assist (=Torvorlage) erzielt hat. Darüber hinaus wird ein Spieler auch bereits schon bei einem „Platzverweis“ (Ereignis: Gelb-Rote- bzw. Rote Karte) gewertet.

#### 3.4.3.1 Wertungsschema

Zusätzlich zu möglicherweise greifenden Sonderpunkten (s.o.) erhalten alle gem. **3.4.3.** wertungsrelevanten Spieler an einem **kickstasy**-Euro-Trophy-Spieltag Punkte in folgender Höhe:

Ereignis	Punkte
Assist (gem. <b>kicker</b> )	+ 1 Punkt (*)
Elfmeter gehalten	+ 1 Punkt (*)
Ohne Gegentor (Tor + Defensive)	+ 2 Punkte (*)
Tor	+ 3 Punkte (*)
1 Gegentor (Tor + Defensive)	0 Punkte (*)
2 Gegentore (Tor + Defensive)	- 1 Punkt
Jedes weitere Gegentor (s.o.)	- 1 Punkt je weiteres Gegentor
Elfmeter verschossen	- 1 Punkt
Gelb-Rote-Karte	- 2 Punkte
Rote Karte	- 3 Punkte
„Spieler des Spiels“	+ 1 Punkt (*)

Die mit einem (\*) gekennzeichneten Ereignisse werden ab dem ¼ - Finale alle mit 1 Zusatzpunkt belohnt.

#### 3.4.3.2 Besonderheiten/Zusatz

Siehe dazu **3.1.3.3.1 bis 3.1.3.3.3**, wobei hier Bundesligaspieltag durch Europa League bzw. Champions League-Spielrunde ersetzt wird. Ferner entfallen hier die Regelzusätze gem. **3.1.3.3.4 und 3.1.3.3.5** ersatzlos.



### 3.4.4 Prämien

In den jeweiligen Wertungsrunden (siehe <http://www.kickstasy.de>) gibt es weitere finanzielle Mittel zu gewinnen. Bei mehreren Teams mit der gleichen Punktzahl wird jedem Manager der Mittelwert aus der Summe der Plätze in Höhe der Teamanzahl zugesprochen. Sind keine deutschen Mannschaften mehr beteiligt, gibt es natürlich auch kein Geld für die **kickstasy**-Manager. Letzteres trifft auch für alle Managerteams zu, welche in einer Wertungsrunde keinen ihrer Spieler mehr an den Start bringen können (alle in Frage kommenden Bundesligamannschaften des Teamkaders sind bereits ausgeschieden), keine oder eine negative Gesamtpunktzahl „erspielen“!

Platz	Europa League	Champions League
1.	250.000.- LM	500.000.- LM
2.	200.000.- LM	400.000.- LM
3.	150.000.- LM	300.000.- LM
4.	100.000.- LM	200.000.- LM
5.	50.000.- LM	100.000.- LM

Die Hinrunden-Prämien gibt es bereits zum „Wintertransfer“ ausbezahlt, die der Rückrunde erst zu Saisonende.

## 3.5 Zoccer Champions Race

### 3.5.1 Modus

Die 11 beteiligten Mannschaften spielen in insgesamt 11 Spielrunden je einmal gegen jedes andere Team. Spielplan: siehe <http://www.kickstasy.de>. Die notwendige Auslosung aller erfolgt beim „**kickstasy**-Sommertransfer“ der aktuellen Spielzeit.

### 3.5.2 Aufstellung

#### 3.5.2.1 Abgabe

Bis 24:00 Uhr am Vortag des ersten Spieles einer Zoccer-Champions-Race-Spielrunde. Zu übermitteln ist diese an den Chef-Auswerter (o.V.) der **kickstasy** und dem verantwortlichen Schriftführer der **Zoccerfools**. Bei Aufstellungen per E-Mail ist es erwünscht, dass diese auch an alle beteiligten Mitspieler gesendet wird.

#### 3.5.2.2 Form (Pflichtvorgabe/n)

1 Torwart, 4 Verteidiger, 6 Offensivspieler (davon max. 4 Angreifer)

Reserve: 1 Torwart, 3-4 Verteidiger, 5-8 Offensivspieler in der Reihenfolge 1 bis n

#### 3.5.2.3 Strafen

Wird keine, gem. **3.5.2.1** termingerechte Aufstellung, für die aktuelle Spielrunde abgegeben, so spielt die Mannschaft des vorherigen Spieltages. Sollte für die 1.Spielrunde keine Aufstellung abgegeben werden, so wird die betreffende Partie mit **0:6** zugunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet. Sollten beide an ein und derselben Begegnung beteiligten Manager keine gem. Regelwerk zeit-gerechte Aufstellung abgeben, so fällt die Auswertung dieses Spieles komplett aus und es gibt überhaupt keine Punkte für beide Kontrahenten.



### 3.5.3 Wertung

Aufgestellte Spieler (siehe **3.5.2.2.**), die am betreffenden Spieltag im **kicker** eine Note erhalten haben, kommen in die Wertung. Ggf. rücken Reservespieler (s.o.) die diese Voraussetzung erfüllt haben in die Wertung auf.

#### 3.5.3.1 Wertungskategorien

Es gibt insgesamt 5 Kategorien, in denen das jeweils bessere Team unten aufgeführte Treffer erzielen kann. Sollte es in einer oder mehreren Kategorien keinen Sieger geben, so gehen in dieser beide Teams „leider“ leer aus.

Tore	2 Treffer
Torvorlagen (=Assists)	1 Treffer
Gegentore	1 Treffer
Fair-Play	1 Treffer
Spielernominierungen	1 Treffer

#### 3.5.3.2 Wertungsschema

##### Tore:

Jedes Tor zählt als positive Wertung; jedes Eigentor zählt als negative Wertung.

##### Assists:

Jede Torvorlage zählt als positive Wertung; ebenso jeder „gehaltene“ Elfmeter; ein „verschossener“ Elfmeter zählt als negative Wertung.

##### Gegentore:

Hierbei greift die Option „überzählige“ Gegentorresultate „streichen“ zu können. D.h. insofern das gegnerische Team weniger als die 5 geforderten Defensivspieler (siehe **3.5.2.2**) in die Wertung bringen kann, so darf man eine nur ebenso hohe Anzahl an Defensivspielern einbringen. Ergo werden solange die „höchsten“ Gegentorresultate gestrichen bis ein Gleichstand herrscht. Dabei bleibt jedoch zu berücksichtigen, dass „Torhüterresultate“ im Bereich Gegentore nur „gestrichen“ werden können, so auch alle aufgestellten Torhüter des gegnerischen Teams nicht in die Wertung kommen!

##### Fair-Play:

Eine Gelbe Karte zählt als 1 negative Wertung; eine Gelb-Rote als 3 negative; und eine „Rote Karte“ als 5 negative Wertungen.

##### Spielernominierungen:

„Spieler des Spiels“, „Elf des Tages“ und „Mann des Tages“ zählen je Nominierung als eine Wertung.

Die so ermittelten Treffer werden in ein Torverhältnis überführt, welches über den Spielausgang entscheidet. Für die Gesamttabelle gibt es je Partie somit 3 Punkte für einen Sieg und 1 Punkt für ein Unentschieden. Sollten am Ende mehrere Teams Punktgleich sein, so zählt zunächst der „Direkte Vergleich“, dann das Torverhältnis, danach der bessere „Fünfjahres-Koeffizient“ (siehe <http://www.kickstasy.de>) und letztendlich das Los über die Endplatzierung. Ein Finalspiel entfällt.

#### 3.5.3.3 Besonderheiten/Zusatz

Siehe dazu **3.1.3.3.1 bis 3.1.3.3.4**, wobei hier Bundesligaspieltag durch Zoccer-Champions-Race-Spielrunde ersetzt wird. Der Regelzusatz gem. **3.1.3.3.5** wird hier weder berücksichtigt noch angewendet.



### 3.6 Kontinentalcups [EM & WM]

#### 3.6.1 Vorrunde

##### 3.6.1.1 Mindestanforderung Teamkader

Der Teamkader jedes teilnehmenden Managerteams muss zu Beginn eines Kontinentalcup-Wettbewerbes aus 16 Spielern und der folgenden Spieleranzahl je Mannschaftsteil bestehen:

2 Torhüter, 4 Verteidiger, 5 Mittelfeldspieler und 4 Angreifer. -> der 16. Spieler darf positionstechnisch frei gewählt werden.

„Nationenregel“: [EM] – pro teilnehmendes Land darf nur ein Spieler je Managerteam in dieser Phase des Wettbewerbes unter Vertrag genommen werden. [WM] – wie EM; jedoch hat man hierbei die Auswahl unter 32 Nationen gegenüber nur 24 bei einer EM.

##### 3.6.1.2 Ablauf Kaderbildung

Alle kaderbildenden Aktionen werden im „Chat“ des **kickstasy**-Forums durchgeführt.

Die Kaderbildung beginnt in umgekehrter Reihenfolge vom Letzten der Abschlusstabelle der abgelaufenen Meisterschaftssaison ausgehend bis hin zum „Meister“. Danach benennt der „Meister“ seinen zweiten Spieler, in chronologischer Reihenfolge gefolgt von den anderen Managern. Das Procedere wird dann wieder von neuem vom Tabellenletzten ausgehend gestartet und geht wie oben beschrieben solange in dieser Form fort, bis alle geforderten Spieler (s.o.) verpflichtet worden sind.

##### 3.6.1.3 Aufstellung

Pro Spieltag in der Vorrunde kann eine individuelle Aufstellung in der u.a. Form erfolgen, es ist jedoch nur verpflichtend dies für den 1. Spieltag eines Kontinentalcup-Wettbewerbes zu tun. Diese würde dann in der bestehenden Form für alle drei Vorrunden-Spieltag als wertungsrelevant gelten!

1 Torwart (plus Reserve) – 3 Verteidiger (plus Reserve) – 4 Mittelfeldspieler und 3 Angreifer (plus 3 Reserve).

##### 3.6.1.4 Wertung

In die Wertung gelangt ein Spieler so er mindestens 1 Minute gespielt hat, andernfalls kommt der zuvor benannte Reservist zum Zuge. Es kommen maximal 11 Spieler in einer Spielrunde in die Wertung.

- 2 Punkte für jedes erzielte Tor
- 1 Punkte für jede Nominierung als „Spieler des Spiels“
- 1 Punkt für jedes Assist (gem. **kicker** – Angabe; keine „Doppelwertung“ bei Elfmeter)
- 1 Punkt pro Einsatz der bis zu 11 Wertungsspieler für einen Spielzeit über 60 Minuten
- 1 Punkt bei einem Sieg der Mannschaft
- 1 Punkt für ohne Gegentor (Torwart und Verteidiger)
- -1 Punkt für mehr als zwei Gegentore (Torwart und Verteidiger)
- -1 Punkte pro Gelb-Rote- / Rote Karte

#### 3.6.2 Zwischenrunde

Das nach Punkten schlechteste Managerteam scheiden nach der Vorrunde aus. Alle Spieler der Nationalmannschaften, die sich für das Achtelfinale [WM + EM] qualifiziert haben, können vom jeweiligen Managerteam weiterpflichtet werden. Ob und inwiefern sie davon Gebrauch machen muss jeder Teammanager vor der anstehenden Transferrunde an den Chef-Auswerter melden.



Alle in der Vorrunde erzielten Punkte verfallen.

#### 3.6.2.1 Mindestanforderung Teamkader

Siehe **3.6.1.1**; wobei die „Nationenregel“ auf zwei Spieler pro noch im Wettbewerb befindliche Nationalmannschaft je Managerteam erweitert wird.

#### 3.6.2.2 Ablauf Kaderbildung

Siehe **3.6.1.2**; wobei hier als Grundlage die Tabellenposition nach der Vorrunde des entsprechenden Kontinentalcup-Wettbewerbes zählt.

Abweichen beginnt dabei zunächst der Erste bis zum Letzten. Danach geht es wie unter **3.6.1.2** jeweils weiter...

#### 3.6.2.3 Aufstellung

wie unter **3.6.1.3** beschrieben.

#### 3.6.2.4 Wertung

Siehe **3.6.1.4**.

#### 3.6.3 Endrunde

Die beiden Punktbesten der Zwischenrunde bilden ihre neuen Teamkader für das Halbfinale und Finale des geltenden Kontinentalcup-Wettbewerbes [EM oder WM] mit den folgenden Vorgaben:

Je für das Halbfinale qualifizierten Nationalteam vier Spieler, dabei dürfen auch Akteure welche zuvor für ein bereits ausgeschiedenes **kickstasy**-Auswahlteam im laufenden Kontinentalwettbewerb aktiv waren unter Vertrag genommen werden.

Alle zuvor erzielten Punkte (Vor- und Zwischenrunde) verfallen.

#### 3.6.3.1 Mindestanforderung Teamkader

siehe **3.6.1.1**.

#### 3.6.3.2 Ablauf Kaderbildung

siehe **3.6.1.2**; jedoch wechseln sich dabei die beiden verbleibenden Teammanager im Verlaufe der Runde immer ab und des beginnt der Punktbeste nach der Zwischenrunde.

#### 3.6.3.3 Aufstellung

siehe **3.6.1.3**.

#### 3.6.3.4 Wertung

siehe **3.6.1.4**.

Der am Ende Bessere nach Punkten darf sich fortan **kickstasy**-Weltmeister [WM] bzw. **kickstasy**-Europameister [EM] nennen!

Bei eventuell gleicher Punktzahl nach dem Finale gilt zunächst die bessere Platzierung nach dem Viertelfinale, dann nach der Vorrunde und letztendlich entscheidet das Los...



## 4 Finanzen

### 4.1 Ligakasse

An jedem Bundesligaspieltag zahlt jeder Manager nach seiner Platzierung in der Tageswertung folgende Beiträge in die Kasse:

1.Platz	0,50€
2.Platz	1,00€
3.Platz	1,50€
4.Platz	2,00€
5.Platz	2,50€

Von diesen Einnahmen in der Gesamthöhe von **255** EUR werden **25** EUR an den Webmaster für den Betrieb rund um die hausinterne Website (etc.) ausbezahlt. Zusätzlich fließen **30** EUR in den Jackpot.

Einen Jackpot-Gewinnanteil erwirbt derjenige Manager, welcher die meisten (mindestens jedoch 200 Wertungspunkte) an einem Meisterschaftsspieltag erzielt hat. Der Jackpotbetrag wird am Saisonende anteilig – gem. der Gewinnanteile - an alle Gewinner ausgezahlt. Sollte der Jackpot im Laufe einer Saison nicht „geknackt“ werden, so wird der Jackpot-Betrag beim darauffolgenden **kickstasy-„Sommertransfer“** verfeiert...

Am Saisonende werden die restlichen der oben eingezahlten Beiträge in die Ligakasse wie folgt ausgezahlt:

1.Platz	100,00 €
2.Platz	40,00 €
3.Platz	30,00 €
4.Platz	20,00 €
5.Platz	10,00 €

### 4.2 „TV-Gelder“

Jedes Managerteam erhält zur Winterpause aus dem TV-Pool eine Prämie in Höhe von 1.000 LM pro Punkt in der Meisterschaft (auf 25tausender aufgerundet). Sollte diese Gesamtpunktzahl negativ sein so gilt ein Wert von 0 („Null“). Zum Saisonende werden aus dem TV-Pool weitere Gelder ausgeschüttet. Diese betragen 500 LM pro Punkt in der Gesamttabelle der Meisterschaft (auf 25tausender aufgerundet). Negative Punktzahlen werden wie oben beschrieben behandelt.

### 4.3 Torjägerkanone / Top-Scorer

Wer am Saisonende über den besten Torjäger / Top-Scorer in seinem Kader verfügt, erhält dafür eine Prämie in Höhe von je 100.000.- LM.

### 4.4 Fair-Play-Wertungen

Je Halbserie (Hin- und Rückrunde) erhält das fairste Managerteam eine Prämie von 100.000.- LM. Um dieses zu ermitteln werden die Summen der Maluspunkte für Verwarnungen (siehe **3.1.3.2.**) herangezogen.



03.10.2020

## 5 kickstasy-Managergremium

Diese höchste Instanz der **kickstasy** besteht aus allen Manager der aktuellen Spielzeit. Sie bestimmt über alle Ämter, Regeländerungen und Finanzfragen. Ausführendes Organ dieses Gremiums ist der für die jeweilige Saison gewählte Ligaleiter.

Das Managergremium der aktuellen Spielzeit besteht aus folgenden Personen:



Philboa



I.W. Harper



Mr. Groß-Schnauze



Hans Pisse



P.Pupa

## 6 Rahmenterminplan

Der Rahmenterminplan der aktuellen Saison wird allen beteiligten Manager im Vorfeld des „Sommertransfers“ vom Ligaleiter (o.V.) übermittelt. Er beinhaltet die genauen Termine und Spielrunden aller Wettbewerbe der aktuellen Saison.

Siehe dazu auch: <http://www.kickstasy.de/termine.html>.