



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 abzugeben(*) 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 vorhanden 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“ Torhüter 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. kicker) ^{*)}	+ 10 Punkte
Elfmeter gehalten	+10 Punkte
Elfmeter verschossen ^{**)}	- 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 45 Minuten gespielt haben erhalten den Einsatzwert **0,5**; Spieler, die mehr als 45 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.
- 3.1.3.3.6 Ein Spielabbruch führt, sofern kein Wiederholungsspiel angesetzt wird, zu keinen Änderungen - das Spiel wird so gewertet, wie es der **kicker** schreibt, auch wenn am "grünen Tisch" anders entschieden werden sollte.

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 Punkteanzahl 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 3.1.3.3.6.**

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

Bei fünf teilnehmenden Mannschaften beginnt die Hauptrunde damit, dass jedes Team für sich, also ohne einen direkten Gegner, nach den im Weiteren vorgegebenen Auswertungsregeln – in der 2. DFB-Pokal-Runde - antritt. Die punktschlechteste Mannschaft scheidet aus, die verbleibenden vier Teams treten dann wie gewohnt in KO-Duellen (Halbfinale, Finale) gegeneinander an.

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. **Ausnahme: (kickstasy-Pokal-Hauptrunde, s.o.)**. 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 3.1.3.3.6** 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

Die Wettbewerbe *Europa League* und *Champions League* werden fortan in einen gemeinsamen Wettbewerb zusammengefasst. Die einzelnen Wertungsrunden sind dabei wie unter **3.4.1** angegeben geregelt.

Der Tabellenführer zum Abschluss der letzten Spielrunde stellt den Sieger in diesem Wettbewerb dar!



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.

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. kicker)	+ 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 (*)
je unterschiedlichem Verein in der Wertung (Tor + Defensive) in der Champions League	+ 1 Punkt

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

Die mit einem (**) gekennzeichnete Ereignisse werden in der Champions League jedes Mal mit einem 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 3.1.3.3.6** 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	Spielrunde
1.	750.000.- LM
2.	600.000.- LM
3.	450.000.- LM
4.	300.000.- LM
5.	150.000.- LM

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

4 Finanzen

4.1 Ligakasse

Zu Saisonbeginn zahlt jeder Manager einen Betrag von 50,00€ - in Summe also 250,00€ - in die Kasse ein.

Je „Tagessieg“ an einem Spieltag bekommt der Manager 3,00€ am Saisonende aus der Kasse ausgezahlt. Bei mehreren „Tagessiegern“ an einem Spieltag wird dieser Betrag entsprechend auf alle Berechtigten aufgeteilt.

Je Punktzahl über 200 („Jackpot“) an einem Spieltag als „Tagessieger“ werden 5,00€ am Saisonende ausbezahlt.

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

1.Platz	100,00 €
2.Platz	tba €
3.Platz	tba €
4.Platz	0,00 €
5.Platz	0,00 €

Dabei ergibt sich der Betrag der Ränge 2 und 3 aus dem Restbetrag von 48,00€ abzüglich der obigen „Jackpot“-Ereignisse im Verhältnis von 2:1 aufgeteilt.

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.



7.9.2024

4.4 Fair-Play-Wertung(en)

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.

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:



Csar P.



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>.