



## SPIELREGELN I LIVE FOOTBALL

---

### SAISONABLAUF / WETTBEWERBE :

#### 1. Ligabetrieb

Jede Mannschaft bei ILF startet in einem der nationalen Meisterschaftswettbewerbe. Die einzelnen Ligen bestehen aus 10, 18 oder 20 Mannschaften. In einer 10er Liga bestreitet jede Mannschaft 36 Spiele, wobei sie vier mal gegen jeden Gegner antreten muss, zwei mal zuhause und zwei mal auswärts. In einer 18er Liga bestreitet jede Mannschaft 34 Spiele, wobei sie zwei mal gegen jeden Gegner antreten muss, ein mal zuhause und ein mal auswärts. In einer 20er Liga bestreitet jede Mannschaft 38 Spiele, wobei sie zwei mal gegen jeden Gegner antreten muss, ein mal zuhause und ein mal auswärts.

Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt. Die Tabelle jeder Liga berechnet sich zunächst nach dem Punktstand, ist dieser gleich wird die Tordifferenz hinzugezogen. Sollte diese auch gleich sein entscheidet die Anzahl der geschossenen Tore. Ist diese auch gleich sind beide Mannschaften auf demselben Platz in der Tabelle platziert. Sollte es zu einer solchen Situation am Ende der Saison kommen, zählt zunächst der direkte Vergleich beider Mannschaften. Ergibt sich auch aus diesem kein eindeutiges Ergebnis wird per Los entschieden auf welchem Platz das jeweilige Team steht.

Meister einer Liga ist die Mannschaft, die am Ende der Saison auf dem ersten Platz steht.

In den Ligen gelten folgende Auf- und Abstiegsregelungen:

#### 10er Liga:

- 1. Liga: 2 Absteiger
- 2. Liga: 2 Aufsteiger

#### 18er Liga:

- 1. Liga: 3 Absteiger
- 2. Liga: 3 Aufsteiger

#### 20er Liga:

- 1. Liga: 4 Absteiger
- 2. Liga: 4 Aufsteiger

#### Sanktionen im Ligabetrieb

In der Liga gilt folgende Regelung bezüglich gelber und roter Karten:

Nach jeweils 5 gelben Karten ist ein Spieler für ein Spiel der Meisterschaft gesperrt. Eine Sperre kann nicht mit in die nächste Saison genommen werden. Nach einer gelb-roten Karte ist ein Spieler automatisch für das nächste Spiel der Meisterschaft gesperrt. Eine Sperre kann nicht mit in die nächste Saison genommen werden. Nach einer roten Karte ist ein Spieler zwischen 1 und 8 Spielen der Meisterschaft gesperrt. Eine Sperre wird mit in die nächste Saison genommen werden.

## **2. Freundschaftsspiele**

An jedem spielfreien Spieltag kann eine Mannschaft ein Freundschaftsspiel gegen eine andere spielfreie Mannschaft bestreiten. Karten aus einem der Freundschaftsspiele haben keine Relevanz für andere Spiele.

## **3. Landespokal**

Jede Saison wird in jedem Land ein Landespokal ausgespielt.

In Ländern mit 10er oder 18er Ligen spielen in der ersten Runde 8 Mannschaften. Alle anderen Mannschaften haben ein Freilos. In Ländern mit 20er Ligen spielen in der ersten Runde 16 Mannschaften, alle anderen haben ein Freilos. Für die erste Runde gibt es keine Setzliste. Es starten alle Mannschaften unter den gleichen Voraussetzungen.

Gespielt wird immer in dem Stadion der Mannschaft, die zuerst für die Paarung ausgelost wurde. Die Spiele werden im KO-Modus ausgetragen, wobei es in jeder Runde nur ein Spiel gibt. Steht es am Ende des Spiels unentschieden folgt zunächst eine Verlängerung. Steht auch danach kein Sieger fest folgt ein Elfmeterschießen, bis ein Sieger ermittelt ist.

Das Finale findet auf neutralem Boden statt. Gewählt wird das Stadion des Landes, das die meisten Zuschauer aufnehmen kann.

## **4. Internationale Wettbewerbe**

Alle Ligen nehmen ab der zweiten Saison an internationalen Wettbewerben teil. Dies sind:

- ILF – Meisterliga
- ILF – Pokalsieger Liga
- ILF – Europacup

Die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ist in der zweiten Saison fest vorgegeben.

Folgende Vereine qualifizieren sich für die internationalen Wettbewerbe:

- 10er Liga: Der Meister qualifiziert sich für die ILF - Meisterliga, der Pokalsieger für die ILF - Pokalsieger Liga und die Plätze 2-4 der Meisterschaft für den ILF – Europacup

- 18er Liga: Der Meister qualifiziert sich für die ILF - Meisterliga, der Pokalsieger für die ILF - Pokalsieger Liga und die Plätze 2-5 der Meisterschaft für den ILF – Europacup

- 20er Liga: Der Meister qualifiziert sich für die ILF - Meisterliga, der Pokalsieger für die ILF - Pokalsieger Liga und die Plätze 2-6 der Meisterschaft für den ILF – Europacup

Grundsätzlich gilt: Ist der Meister auch Pokalsieger, dann startet der Pokalfinalist in der ILF - Pokalsieger Liga. Ist der Teilnehmer an der ILF - Pokalsieger Liga über die Liga auch für den ILF – Europacup qualifiziert, rückt der nächstplatzierte Verein in der Liga nach.

Ab der dritten Saison richtet sich die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften nach der ILF 3-Jahres Wertung. Wie die Verteilung der Teams sein wird, wird zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

### Sanktionen im Pokalwettbewerb

Im Ligapokal gilt folgende Regelung bezüglich gelber und roter Karten: Nach jeweils 2 gelben Karten ist ein Spieler für ein Spiel des Pokals gesperrt. Eine Sperre kann nicht mit in die nächste Saison genommen werden. Nach einer gelb-roten Karte ist ein Spieler automatisch für das nächste Spiel des Pokalwettbewerbs gesperrt. Eine Sperre kann nicht mit in die nächste Saison genommen werden. Nach einer roten Karte ist ein Spieler zwischen 1 und 8 Spielen für den Pokalwettbewerb gesperrt. Eine Sperre wird auch mit in die nächste Saison genommen werden.

## **ILF – Meisterliga**

In der ILF – Meisterliga startet nur der Meister jeder Liga. Es gibt folgende Runden:

Qualifikationsrunde: Hier spielen in der 2. Saison 40 zufällig ausgewählte Meister um den Einzug in die nächste Runde. Alle anderen qualifizierten Mannschaften haben ein Freilos. Ab der dritten Saison entscheidet die Platzierung des Landes in der 3-Jahreswertung wer in die Qualifikation muss.

Gruppenphase: In der Gruppenphase spielen 32 Mannschaften in 8 Gruppen zu je 4 Teams. Jede Mannschaft spielt zwei mal gegen jede andere in der Gruppe, ein mal zuhause und ein mal auswärts. Nach Beendigung der Gruppenspiele erreichen der erste und der zweite der Gruppe die nächste Runde.

3. Runde: In der dritten Runde spielen die 8 ersten und die 8 zweiten der Gruppenphase gegeneinander, wobei immer ein Gruppensieger auf einen Gruppenzweiten trifft. Gespielt wird im KO-Modus mit Hin- und Rückspiel. Sollte nach Hin- und Rückspiel Gleichstand herrschen, folgt eine Verlängerung. Sollte dann immer noch kein Sieger feststehen folgt ein Elfmeterschießen.

Achtelfinale, Viertelfinale und Halbfinale: Es spielen immer die Sieger der vorherigen Runde gegeneinander, wobei es keine Setzliste gibt. Gespielt wird in Hin- und Rückspiel. Sollte nach Hin- und Rückspiel Gleichstand herrschen, folgt eine Verlängerung. Sollte dann immer noch kein Sieger feststehen folgt ein Elfmeterschießen.

Endspiel: Das Endspiel wird in einem Spiel entschieden und findet auf neutralem Platz statt. Sollte nach Ende der regulären Spielzeit kein Sieger feststehen, folgt eine Verlängerung und gegebenenfalls ein Elfmeterschießen.

Für die Runden Qualifikationsrunde, 3.Runde, Achtelfinale, Viertelfinale und Halbfinale gilt außerdem folgendes: Sollte es nach Hin- und Rückspiel Unentschieden stehen zählen zunächst die mehr erzielten Auswärtstore als Kriterium für das Weiterkommen. Sollten diese gleich sein folgt eine Verlängerung und gegebenenfalls ein Elfmeterschießen.

## **ILF – Pokalsieger Liga**

In der ILF – Pokalsieger Liga startet nur der durch den Pokal qualifizierte jeder Liga. Es gibt folgende Runden:

Qualifikationsrunde: Hier spielen in der zweiten Saison 40 zufällig ausgewählte qualifizierte Mannschaften um den Einzug in die nächste Runde. Alle anderen qualifizierten Mannschaften haben ein Freilos. Ab der dritten Saison entscheidet die Platzierung des Landes in der 3-Jahreswertung wer in die Qualifikation muss.

Gruppenphase: In der Gruppenphase spielen 32 Mannschaften in 8 Gruppen zu je 4 Teams. Jede Mannschaft spielt zwei mal gegen jede andere in der Gruppe, ein mal zuhause und ein mal auswärts. Nach Beendigung der Gruppenspiele erreichen der erste und der zweite der Gruppe die nächste Runde.

3. Runde: In der dritten Runde spielen die 8 Ersten und die 8 Zweiten der Gruppenphase gegeneinander, wobei immer ein Gruppensieger auf einen Gruppenzweiten trifft. Gespielt wird im KO-Modus mit Hin- und Rückspiel. Sollte nach Hin- und Rückspiel Gleichstand herrschen, folgt eine Verlängerung. Sollte dann immer noch kein Sieger feststehen folgt ein Elfmeterschießen.

Achtelfinale, Viertelfinale und Halbfinale: Es spielen immer die Sieger der vorherigen Runde gegeneinander, wobei es keine Setzliste gibt. Gespielt wird in Hin- und Rückspiel. Sollte nach Hin- und Rückspiel Gleichstand herrschen, folgt eine Verlängerung. Sollte dann immer noch kein Sieger feststehen folgt ein Elfmeterschießen.

Endspiel: Das Endspiel wird in einem Spiel entschieden und findet auf neutralem Platz statt. Sollte nach Ende der regulären Spielzeit kein Sieger feststehen, folgt eine Verlängerung und gegebenenfalls ein Elfmeterschießen.

Für die Runden Qualifikationsrunde, 3.Runde, Achtelfinale, Viertelfinale und Halbfinale gilt

außerdem folgendes: Sollte es nach Hin- und Rückspiel Unentschieden stehen zählen zunächst die mehr erzielten Auswärtstore als Kriterium für das Weiterkommen. Sollten diese gleich sein folgt eine Verlängerung und gegebenenfalls ein Elfmeterschießen.

### **ILF – Europacup**

Im ILF – Europacup spielen nur die durch die Liga qualifizierten Mannschaften und die Meister, die in der Qualifikationsrunde der ILF – Meisterliga gescheitert sind. Diese steigen in der 1. Runde des Wettbewerbs ein. Es gibt folgende Runden:

- Qualifikationsrunde
- 1. Runde
- 2. Runde
- 3. Runde
- Achtelfinale
- Viertelfinale
- Halbfinale
- Finale

Im ILF – Europacup gibt es keine Setzliste. In jeder Runde wird wild gelost. Es können auch Mannschaften aus dem gleichen Land in jeder Runde aufeinandertreffen.

### Sanktionen in allen drei Pokalwettbewerben

In allen 3 Wettbewerben gilt folgende Regelung bezüglich gelber und roter Karten:  
Nach jeweils 2 gelben Karten ist ein Spieler für ein Spiel des jeweiligen Wettbewerbs gesperrt. Karten aus der ILF – Meisterliga - Qualifikation gelten auch für den ILF – Europacup. Eine Sperre kann nicht mit in die nächste Saison genommen werden. Nach einer gelb-roten Karte ist ein Spieler automatisch für das nächste Spiel eines der Wettbewerbe gesperrt. Karten aus der ILF – Meisterliga - Qualifikation gelten auch für den ILF – Europacup. Eine Sperre kann nicht mit in die nächste Saison genommen werden. Nach einer roten Karte ist ein Spieler zwischen 1 und 8 Spielen im jeweiligen Pokal gesperrt. Karten aus der ILF – Meisterliga - Qualifikation gelten auch für den ILF – Europacup. Eine Sperre wird auch mit in die nächste Saison genommen werden.

## **MANNSCHAFT :**

### **1. Kader**

Die Zusammenstellung des Kaders ist dir völlig freigestellt, es müssen sich aber 18 Spieler, von den mindestens 2 Torhüter sein müssen, in deinem Team befinden. Maximal kannst Du 30 Spieler unter Vertrag nehmen. Solltest du dich unter der Mindestkadergröße befinden, so muß dein nächster Transfer ein Spielerkauf oder eine Leihe sein.

### **2. Trainer / Training**

Deine Spieler können in bis zu drei Trainingsgruppen von bis zu je zehn Spieler und einer Torhütertrainingsgruppe zugeordnet werden. Je weniger Spieler in einer Gruppe sind, desto effektiver wird das Training sein. Jeder Gruppe werden dabei zwei Trainingsschwerpunkte zugewiesen, die die Spieler dieser Gruppe am nächsten Spieltag trainieren.

### **3. Aufstellung / Einstellungen / Zugabgabe**

Die Zugabgabe (kurz: ZA) ist zu jedem Spieltag nötig (es sei denn, man hat spielfrei). Sie beinhaltet im wesentlichen die Aufstellung des eigenen Teams für das nächste anstehende Spiel, sowie weitere taktische Feinheiten, wie z. B. Spielausrichtung, Standardzuweisungen und ähnliches.

Der Ablauf einer Zugabgabe erfolgt in zwei Schritten:

a) Aufstellung/Taktik wählen: Man wählt als erstes eine Taktik (wie 4-4-2, 3-5-2 oder eine selbst erstellte Taktik) aus. Danach verteilt man dann die Spielerpositionen an die Spieler aus seinem Kader über die Buchstaben.

b) Auf der nächsten Seite stellt man seine Starttaktik ein. Ausserdem kann man, in Abhängigkeit vom Spielverlauf oder der Spielminute, Änderungen eingeben, die dann im Spiel durchgeführt werden, sollte die eingegebene Bedingung eintreten.

Nach einem Klick auf "Zugabgabe durchführen" ist die Zugabgabe komplett.

### **SPIELER :**

#### **1. Skills**

Skills, die alle Spieler haben:

Einsatzfreude, Schnelligkeit, Kondition, Kraft

Die Skills der Feldspieler:

Schuss, Kopfballspiel, Tackling, Deckung, Passen, Technik

Die Skills der Torhüter:

Abschlag, Abwurf, Eins gegen Eins, Reflexe, Halten, Strafraumbeherrschung

Für alle Spieler die Sonderskills :

Erfahrung und Spielintelligenz

#### **2. Vertrag**

Die Vertragsdauer deiner Spieler wird in Saisons angegeben. Wenn du bei einem deiner Spieler den Vertrag verlängern möchtest oder einem anderen Spieler einen Vertrag anbieten möchtest, machst du diesem ein Angebot, der Spieler überdenkt dies und meldet sich in den nächsten Tagen bei dir. In den Verträgen kannst du unterschiedliche Klauseln festlegen die Auswirkungen auf die Unterschriftsbereitschaft des Spielers haben, dies sind :

- eine fixe Ablösesumme,
- Handgeld für die Vertragsunterzeichnung,
- Vertragsauflösung bei Abstieg,
- Option auf 1 Jahr Verlängerung für den Verein und den Spieler - Gehaltskürzung bei Abstieg.

Hat der Spieler mindestens ein Vertragsangebot, so entscheidet er sich nach 3-6 Tagen ob, und wenn ja, welchen Vertrag er annimmt. Je mehr Angebote er vorliegen hat, desto schneller wird er sich im Regelfall für einen entscheiden.

Hat ein Spieler einen Vertrag unterschrieben so hat dieser eine Transfersperre von 35 Spieltagen und er wird in nächster Zeit auch nicht über neue Verträge verhandeln. Umso besser sein derzeitiger Vertrag ist, desto länger macht er sich keine Gedanken um neue Verträge. Diese Verhandlungsunwilligkeit dauert mindestens 32 Spieltage und nimmt

maximal die Dauer = Vertragslaufzeit – 32 Spieltage an.

Wenn der Vertrag eines Spielers ausläuft, dann kann jeder andere Verein diesen Spieler ablösefrei verpflichten.

Du kannst die Verträge deiner Spieler auch auflösen, dies ist aber mit weiteren Kosten verbunden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten wie du handeln kannst:

a.) Zahlung einer Abfindung (25% d. Jahresgehaltes) sowie die fortführende Zahlung des Gehalts und der Spieler wird auf dem Transfermarkt gelistet. Das Gehalt muss solange weiter gezahlt werden, bis der Spieler auf dem Transfermarkt einen Abnehmer gefunden hat. Erst dann bist du von deinen Pflichten befreit.

b.) Zahlung einer Abfindung, der Spieler landet direkt auf dem Transfermarkt und es entstehen dir keine weiteren Kosten.

Vertragslose Spieler können von jedem und zu jeder Zeit verpflichtet werden.

### **3. Auf- / Abwertung**

Jeder deiner Spieler kann auf seinen verschiedenen Einzelskills Auf- bzw. Abwertungen erhalten. Eine Aufwertung kann nur auf einem trainierten Skill stattfinden, eine Abwertung ist bei allen anderen Skills möglich. Je länger ein Einzelskill nicht trainiert wurde, umso größer ist die Abwertungswahrscheinlichkeit. Umso jünger ein Spieler ist, desto geringer ist die Grundwahrscheinlichkeit einer Abwertung.

Ähnlich verhält es sich mit der Spielintelligenz und Erfahrung auf einer Position. Immer wenn einer deiner Spieler in einem Mannschaftsteil (TOR, ABW, MIT, STU) eingesetzt wird, gewinnt dieser auf dieser Position an Erfahrung (ERF) und Spielintelligenz (SPI). Wobei die Erfahrung dem Spieler sein ganzes Spielerleben erhalten bleibt, die Spielintelligenz bei längerem Nicht-Einsatz auf der jeweiligen Position abnimmt.

### **4. Transfers und Leihen**

#### Transfer:

Bevor ein Transfer stattfinden kann musst du mit dem betreffenden Spieler eine Einigung erzielen, d.h. mit dem Spieler muss ein Vertrag bestehen. Des Weiteren muss dein Konto über eine ausreichende Deckung verfügen und die Mindestkadergröße darf nicht unterschritten sein.

Vertragslosen Spielern kannst du sofort ein Angebot unterbreiten und bei einer erzielten Einigung würden diese auch sofort wechseln, ebenso kannst du mit auf dem Transfermarkt gelisteten Spielern sofort verhandeln.

Interessiert dich ein vertragsgebundener Spieler der nicht auf dem TM steht, so musst du den jeweiligen Verein um Erlaubnis bitten mit dem Spieler verhandeln zu dürfen. Wenn dir dies gestattet wird kannst du mit dem Spieler in die Vertragsverhandlungen einsteigen. Verlaufen diese für dich positiv so kannst du den Transfer mit dem anderen Manager durchführen. Dabei vereinbart man ein Zeitintervall von fünf Minuten, ein Manager gibt die Modalitäten ein, der Andere bestätigt dies dann.

#### Leihen:

Es wird eine einmalige Leihgebühr ausgehandelt, dabei kann auch das Gehalt im Ganzen oder in Teilen übernommen werden. Leihen dauern immer bis zum Saisonende und die Vertragskonditionen des Spielers bleiben dabei unberührt.

## **5. Jugendspieler**

Du hast die Möglichkeit bis zu neun Jugendspieler gezielt zu fördern, diese verteilen sich zu gleichen Anteilen auf die Altersstufen 15 - 17 Jahre. Um an neue Gesichter in deiner Jugendabteilung zu kommen ist es nötig Scouts einzusetzen. Es gibt folgende Scouts mit folgenden Suchmöglichkeiten :

Scout 1: Kann 3 Spieler mit 4 sichtbaren Skills finden.

Scout 2: Kann 4 Spieler mit 4 sichtbaren Skills finden.

Scout 3: Entweder 5 Spieler mit 4 sichtbaren Skills oder 3 Spieler mit 5 sichtbaren Skills

Scout 4: Entweder 6 Spieler mit 4 sichtbaren Skills oder 3 Spieler mit 6 sichtbaren Skills

Scout 5: Entweder 7 Spieler mit 4 sichtbaren Skills oder 3 Spieler mit 7 sichtbaren Skills

Scout 6: Entweder 8 Spieler mit 4 sichtbaren Skills oder 3 Spieler mit 8 sichtbaren Skills

Scout 7: Entweder 9 Spieler mit 4 sichtbaren Skills oder 3 Spieler mit 9 sichtbaren Skills

Scout 8: Entweder 10 Spieler mit 4 sichtbaren Skills oder 3 Spieler mit 10 sichtbaren Skills

Für die Scouts der Stärken 3 und 4 benötigt man die erste, für die Scouts der Stärken 5 und 6 die zweite und für die Scouts der Stärken 7 und 8 die dritte Ausbaustufe des Jugendzentrums.

Die Nachwuchskicker werden ausschließlich von einem Jugendtrainer trainiert. Wenn du einen Jugendtrainer hast kannst du deinem Nachwuchs einen Schwerpunkt vorgeben, solltest du gar einen mit einer Fähigkeit von über 30 Punkten haben, dann können sogar zwei Schwerpunkte gesetzt werden. Die Spieler trainieren die Skills zufällig, kannst du Schwerpunkte festlegen, trainieren sie mit einer höheren Wahrscheinlichkeit genau die festgelegten Skills.

## **PERIPHERIE :**

### **1. Stadion**

Das Stadion ist in insgesamt 20 Blöcke unterteilt. Wichtig für den Ausbau des Stadions sind vier Dinge:

- Jeder Block kann um maximal 50% vergrößert werden, d. h. ein Block mit 1.000 Plätzen kann um maximal 500 Plätze erweitert werden.
- In einem Block können nur zwei verschiedene Platzkategorien angelegt werden, z. B. entweder Steh- und Sitzplätze oder Steh- und überdachte Stehplätze, Sitzplätze und Logen, usw.
- Wenn ein Block ausgebaut wird, dann ist dieser Block gesperrt. Dabei ist es egal, ob ein Platz oder 1.000 Plätze gebaut werden.
- Es entstehen immer Mindestkosten von 50.000 € Ausbauten um einen Platz lohnen sich also nicht.

Zu berücksichtigen ist außerdem, dass sich ein einseitig gebautes Stadion (nur Sitzplätze oder nur Stehplätze) negativ auf den Zuschauerzuspruch auswirkt. Man sollte also versuchen, allen Fans einen Platz zu bieten, der ihnen zusagt.

Die Ausbaurkosten pro Platz der jeweiligen Kategorie betragen:

- Stehplatz neu bauen: 450 €
- Sitzplatz neu bauen: 1.000 €
- Stehplatz überdachen: 400 €
- Sitzplatz überdachen: 500 €
- Überdachten Stehplatz neu bauen: 750 €
- Überdachten Sitzplatz neu bauen: 1.400 €
- Loge neu bauen: 6.000 €
- Stehplatz in Sitzplatz umbauen: 700 €
- Überdachten Stehplatz in überdachten Sitzplatz umbauen: 1.100 €
- Sitzplatz in Stehplatz umbauen: 200 €
- Überdachten Sitzplatz in überdachten Stehplatz umbauen: 200 €

Die Einnahmen pro Platzart legt man selbst fest. Man kann also für jede Platzkategorie einen eigenen Eintrittspreis festlegen.

## 2. Umfeld

Folgende fünf Peripheriegebäudetypen stehen dir derzeit zur Auswahl, welche in je 3 Stufen untergliedert sind:

- Catering - bringt deinen Zuschauern einen vollen Magen und dir eine volle Kasse
  1. Stufe: Würstchenbude, Kosten: 200.000 €
  2. Stufe: Schnellimbiss, Kosten: 625.000 €
  3. Stufe: Restaurant, Kosten: 2.000.000 €
- Fanartikel - sieht nicht nur auf der Tribüne gut aus
  1. Stufe: Fanartikelstand, Kosten: 120.000 €
  2. Stufe: Fanartikelladen, Kosten: 750.000 €
  3. Stufe: Fanartikel-Megastore, Kosten: 2.100.000 €
- Parkplatz - erhöht dein Zuschaueraufkommen
  1. Stufe: Schotterplatz, Kosten: 80.000 €
  2. Stufe: geteilter Platz, Kosten: 250.000 €
  3. Stufe: Parkhaus, Kosten: 600.000 €
- Verkehrsanbindung - erhöht dein Zuschaueraufkommen
  1. Stufe: Bushaltestelle, Kosten: 100.000 €
  2. Stufe: Bahnhaltestelle, Kosten: 375.000 €
  3. Stufe: Autobahnanbindung, Kosten: 900.000 €
- Jugend - der Scout findet mehr Nachwuchskicker
  1. Stufe: Trainingsplatz, Kosten: 1.100.000 €
  2. Stufe: Jugendzentrum, Kosten: 2.200.000 €
  3. Stufe: Jugendinternat, Kosten: 3.300.000 €

Jede Ausbaustufe setzt die niedrigere Stufe voraus, d.h. um z.B. das Jugendzentrum bauen zu können, muß schon ein Trainingsplatz vorhanden sein.



## **FINANZEN :**

Ein wichtiger Bestandteil eines Managerspiels sind die Finanzen, so ist es auch bei ILF nicht anders. Bereits an dieser Stelle sei dringend darauf hingewiesen, dass ILF nicht gerade üppig mit dem Geld umgeht, es wird also knapp. Schulden machen ist erlaubt und hat derzeit keine Konsequenz in Form von Managerentlassung. Aber ohne Moos, nix Los! Keine neuen Spieler, keine neuen Angestellten, der Jugendscout bleibt zu Hause - ist das Konto im Minus, ist nicht mehr viel machbar. Im Notfall hilft sicher der Spielerverkauf, aber auch hier muss erst einmal ein Käufer gefunden werden.

Zu Beginn des Spiels hat der Verein ein gut gefülltes Konto. Erstligisten verfügen über 10 Millionen, Zweitligisten über 6 Millionen.

### **1. Einnahmen**

Diese unterteilen sich im Wesentlichen in folgende Bereiche:

#### **1.1) Sponsoren**

Für den Abschluss der Sponsorenverträge ist der Manager alleine verantwortlich; er führt die Verhandlungen und schliesst immer wieder die Verträge ab.

Je nach Laufzeit und Verhandlungsgeschick variieren die Summen, eine generelle Höhe lässt sich nicht als Fixum annehmen.

#### **1.2) TV-Vertrag**

Der TV-Vertrag ist gemäß der Ligaeinstufung fix. Je nach Länderkategorie sinkt die Einnahme von 4.000.000 auf 2.600.000 (1. Liga) und 3.000.000 auf 1.600.000 (2. Liga). Entsprechend der Entwicklung des Länderrankings kann die Summe in der übernächsten Saison verändert werden. Vielleicht schafft es aber die Liga auch so einen besser dotierten Vertrag auszuhandeln. Oder die grosse Krise beginnt und die TV-Einnahmen sinken für mehrere Saisons kontinuierlich. Folgende Beträge werden in der 1. Saison je Nationenkategorie ausgezahlt (1. Liga / 2. Liga)

- Kat. 1 : 4.000.000 € / 3.000.000 €
- Kat. 2 : 3.800.000 € / 2.800.000 €
- Kat. 3 : 3.600.000 € / 2.600.000 €
- Kat. 4 : 3.400.000 € / 2.400.000 €
- Kat. 5 : 3.200.000 € / 2.200.000 €
- Kat. 6 : 3.000.000 € / 2.000.000 €
- Kat. 7 : 2.800.000 € / 1.800.000 €
- Kat. 8 : 2.600.000 € / 1.600.000 €

### 1.3) Pokalprämien

Hier ist zwischen den einzelnen Pokalen zu unterscheiden :

Der Landespokal, der nur mit einfachem Spiel ausgetragen wird, bringt eine

Einnahmenteilung von 50:50, zudem folgende Prämien, die bei Erreichen der nächsten Runde ausgeschüttet werden:

- Runde 1 : 200.000 €
- Runde 2 : 250.000,00 €
- Runde 3 : 300.000,00 €
- Achtelfinale : 400.000 €
- Viertelfinale : 450.000 €
- Halbfinale : 550.000 €
- Finale : 750.000 €

Spielt ein Land weniger Pokalrunden, so setzt z.B. die Prämie der ersten Runde aus, es wird mit Runde 2 gestartet.

Der ILF - Europacup wird mit Hin- und Rückspiel ausgespielt, hier findet selbstverständlich keine Einnahmenteilung statt. Die Rundenprämien werden wie zuvor auch nur bei Erreichen der nächsten Runde fällig. Die Prämien betragen:

- Runde 1 : 250.000 €
- Runde 2 : 300.000 €
- Runde 3 : 350.000 €
- Achtelfinale : 450.000 €
- Viertelfinale : 500.000 €
- Halbfinale : 600.000 €
- Finale : 800.000 €

Auch die ILF - Meisterliga und die ILF - Pokalsieger Liga werden mit Hin- und Rückspiel veranstaltet, nach überstandener Qualifikation gelangt der Manager in die Gruppenphase. Die Besonderheit in diesen Ligen ist dabei, dass in der Qualifikation und der Gruppenphase Siebprämien ausgeschüttet werden. In den Finals kommen die Prämien nur dann auf das Konto, wenn die nächste Runde erreicht bzw. das Finale gewonnen wird (ILF - Pokalsieger Liga / ILF - Meisterliga) :

- Qualifikation : 100.000 €/ 100.000 €
- Gruppenphase : 150.000 €/ 175.000 €
- 16telfinale : 250.000 €/ 275.000 €
- Achtelfinale : 400.000 €/ 450.000 €
- Viertelfinale : 500.000 €/ 600.000 €
- Halbfinale : 600.000 €/ 700.000 €
- Finale : 800.000 €/ 900.000 €

#### 1.4) Platzierung Liga

Auch der Erfolg in der Saison wird am Saisonende honoriert. Je nach Platzierung in der Abschlusstabelle werden folgende Summen ausgezahlt (20er / 18er / 10er Liga) :

##### 1. Liga :

- Platz 1 : 5 Mio € / 5 Mio € / 5 Mio €
- Platz 2 : 4,8 Mio € / 4,8 Mio € / 4,6 Mio €
- Platz 3 : 4,6 Mio € / 4,6 Mio € / 4,2 Mio €
- Platz 4 : 4,5 Mio € / 4,5 Mio € / 4 Mio €
- Platz 5 : 4,4 Mio € / 4,4 Mio € / 3,8 Mio €
- Platz 6 : 4,3 Mio € / 4,3 Mio € / 3,5 Mio €
- Platz 7 : 4,2 Mio € / 4,2 Mio € / 3,2 Mio €
- Platz 8 : 4,1 Mio € / 4,1 Mio € / 3,1 Mio €
- Platz 9 : 4 Mio € / 4 Mio € / 3 Mio €
- Platz 10 : 3,9 Mio € / 3,9 Mio € / 2,8 Mio €
- Platz 11 : 3,8 Mio € / 3,8 Mio €
- Platz 12 : 3,7 Mio € / 3,7 Mio €
- Platz 13 : 3,6 Mio € / 3,6 Mio €
- Platz 14 : 3,5 Mio € / 3,5 Mio €
- Platz 15 : 3,4 Mio € / 3,4 Mio €
- Platz 16 : 3,3 Mio € / 3,3 Mio €
- Platz 17 : 3,2 Mio € / 3,2 Mio €
- Platz 18 : 3,1 Mio € / 3,0 Mio €
- Platz 19 : 3 Mio €
- Platz 20 : 2,8 Mio €

##### 2. Liga :

- Platz 1 : 3,75 Mio € / 3,75 Mio € / 3,75 Mio €
- Platz 2 : 3,6 Mio € / 3,6 Mio € / 3,45 Mio €
- Platz 3 : 3,45 Mio € / 3,45 Mio € / 3,15 Mio €
- Platz 4 : 3,375 Mio € / 3,375 Mio € / 3 Mio €
- Platz 5 : 3,3 Mio € / 3,3 Mio € / 2,85 Mio €
- Platz 6 : 3,225 Mio € / 3,225 Mio € / 2,625 Mio €
- Platz 7 : 3,15 Mio € / 3,15 Mio € / 2,4 Mio €
- Platz 8 : 3,075 Mio € / 3,075 Mio € / 2,325 Mio €
- Platz 9 : 3 Mio € / 3 Mio € / 2,25 Mio €
- Platz 10 : 2,925 Mio € / 2,925 Mio € / 2,1 Mio €
- Platz 11 : 2,85 Mio € / 2,85 Mio €
- Platz 12 : 2,775 Mio € / 2,775 Mio €
- Platz 13 : 2,7 Mio € / 2,7 Mio €
- Platz 14 : 2,625 Mio € / 2,625 Mio €
- Platz 15 : 2,55 Mio € / 2,55 Mio €
- Platz 16 : 2,475 Mio € / 2,475 Mio €
- Platz 17 : 2,4 Mio € / 2,4 Mio €
- Platz 18 : 2,325 Mio € / 2,25 Mio €
- Platz 19 : 2,25 Mio €
- Platz 20 : 2,1 Mio €

### **1.5) Eintrittsgelder**

Kein einfaches Thema, da der Manager nicht völlig fest kalkulieren kann. Die Fanbasis entscheidet über die Stadionauslastung und so können hier nur Richtwerte angegeben werden:

#### 1. Liga :

- Sitzplätze : 17 €
- Stehplätze : 12 €
- Überdachte Sitzplätze : 20 €
- Überdachte Stehplätze : 14 €
- Logen : 40 €

#### 2. Liga :

- Sitzplätze : 14 €
- Stehplätze : 10 €
- Überdachte Sitzplätze : 18 €
- Überdachte Stehplätze : 12 €
- Logen : 32 €

### **1.6) Sonstiges**

Freundschaftsspiele gibt es bei ILF selbstverständlich auch. Hier ist jedoch weniger die finanzielle Seite von Belang (man kann sich keine goldene Nase verdienen), sondern vielmehr ist dies wirklich dazu gedacht Neues zu testen und Spieler einzusetzen, die selten auf dem Platz stehen.

## **2. Ausgaben**

### **2.1) Gehälter der Spieler inkl. Handgelder und Abfindungen**

Der sicherlich größte Ausgabeposten. Da mit jedem Spieler individuell verhandelt werden muss, kann auch hier keine feste Größe vorgegeben werden. Muss der Manager jedoch sparen, dann ist hier das größte Potential zu sehen.

### **2.2) Gehälter der Mitarbeiter**

Auch diese sind variabel. Insgesamt ist mit runden 500.000 bis 600.000 € pro Saison zu rechnen.

### **2.3) Stadion**

Bei ILF nutzt es nichts, das Stadion wüst auszubauen. Auf einen Schlag 5.000 Sitzplätze kann finanziell gehen, wird aber von den Fans nicht honoriert werden. Wichtig ist ein gleichmäßiger Ausbau von allen Kategorien, denn die Fans haben unterschiedliche Bedürfnisse.

#### Stadionausbau je 1 Stück :

- Sitzplätze : 1.000 €
- Stehplätze : 450 €
- Überdachte Sitzplätze : 1.400 €
- Überdachte Stehplätze : 750 €
- Logen : 6.000 €
- Flutlicht : 1 Mio €
- Anzeigetafel : 500.000 €

### Stadionunterhalt pro Saison :

- Sitzplätze : 25 €
- Stehplätze : 9 €
- Überdachte Sitzplätze : 56 €
- Überdachte Stehplätze : 22,50 €
- Logen : 300 €

### **2.4) Ausbau der Peripherie**

Die Peripherie kann Auswirkungen auf die Fanbasis haben oder direkt Geld einbringen. Die einzelnen Werte sind im entsprechenden Unterpunkt zu sehen. Jede Ausbaustufe in den einzelnen Bereichen ersetzt die vorherige Stufe. Bei einem weiteren Ausbau in einem Bereich gibt es keine Rückerstattung oder Anrechnung der zuvor gebauten Stufe.

### **2.5) Steuern**

Bis 2 Mio Gewinn aus der einfachen E/A Rechnung (zzgl. Transferüberschuss) sind steuerfrei.

Ansonsten gilt:

- 2 bis 3 Millionen : 20 %
- 3 bis 4 Millionen : 30 %
- 4 bis 5 Millionen : 40 %
- über 5 Millionen : 50 %

### **2.6) Sonstiges**

Für die Fans kann man eine Menge Geld ausgeben, sind die Fans doch für jeden Verein von elementarer Bedeutung. Aber man sollte sich stets überlegen, ob eine Investition in diesen Bereich auch Früchte trägt. Bin ich sportlich erfolgreich, habe ich viele Fans. In schlechteren Zeiten wäre eine gute Fanbetreuung wichtiger, aber oft nicht bezahlbar. Daher stets überlegen, muss die volle Förderung sein?