
Inhaltsverzeichnis

I. Allgemeines	3
1. Zweck des Regelwerkes	3
2. Erweiterung des Regelwerkes	3
3. Inkrafttreten des Regelwerkes	3
II. Verhaltensregeln	3
1. Respekt	3
2. Zuverlässigkeit	3
3. Verhalten bei längerer Abwesenheit	3
4. Informationspflicht	3
III. Saison	3
1. Struktur der FM-Bundesliga	3
2. Anmeldung	3
3. Mannschaftsauswahl	3
4. Transfers	3
5. Spiel zum Austragen der Partien	4
6. Kommunikation	4
IV. Ablauf eines Spieltags	4
1. Der Spieltag	4
2. Vereinbarung der Partie	4
3. Spielbeginn	4
V. Sperren und Verletzungen	5
1. Sperren	5
2. Verletzungen	5
VI. Strafen	5
1. Allgemeines	5
2. Nichteinhaltung des Spieltagsprotokolls	5
3. Missachtung des Heimrechts	5
4. Falscher Ergebnisscreen	5
5. Verwenden einer nicht selbst erstellten Mannschaftstaktik	5
6. Manipulation der Mannschaftsdatei (File)	5
VII. Einstellungen und Screenshots	6
1. Lobby einrichten	6
2. Lobby beitreten	8
3. Regulärer Ergebnisscreen	9
4. Ergebnisscreens bei Abbruch	10
VIII. Schlussbestimmungen	10

I. Allgemeines

1. Zweck des Regelwerkes

Dieses Regelwerk dient dazu, einen reibungslosen Spielbetrieb sicherzustellen und zudem die Konsequenzen für Regelverstöße transparent zu machen.

2. Erweiterung des Regelwerkes

Das Regelwerk kann jederzeit erweitert oder verändert werden, wenn das Geschehen in der Liga dies erfordert.

3. Inkrafttreten des Regelwerkes

Das Regelwerk in seiner jeweiligen Fassung tritt ab dem Spieltag in Kraft, welcher der Veröffentlichung der jeweiligen Fassung folgt. Dieser wird unter **Punkt VIII. „Schlussbestimmungen“** noch einmal genau bezeichnet.

II. Verhaltensregeln

1. Respekt

Wir möchten in der FM-Bundesliga respektvoll miteinander umgehen, sowohl auf unserem Discord (<https://discord.gg/28tQthS>), als auch im Spiel selbst, sowohl in unseren Worten, als auch in unseren Handlungen. Dies bedeutet selbstverständlich, dass Cheats, Hacks und andere Handlungen, durch die andere Mannschaften eine unfaire und nicht notwendige Benachteiligung erfahren, selbstverständlich in keinem Bereich der FM-Bundesliga erwünscht oder erlaubt sind. Verstöße sind der **Spielleitung (@The-Normal-One, @Yango, @Heiko (HeP1982), @juve2004)** zu melden.

2. Zuverlässigkeit

Um den Ligabetrieb aufrecht erhalten zu können, ist es notwendig, dass alle Teilnehmer zuverlässig ihre Partien absolvieren und mit der Spielleitung kooperieren. Jedem einzelnen Teilnehmer muss bewusst sein, dass er mit fehlender Zuverlässigkeit nicht nur sich selbst, sondern auch den 35 anderen Teilnehmern der FM-Bundesliga schadet und auch den Ligabetrieb erheblich stört. Anfragen der Spielleitung sind zu beantworten.

3. Verhalten bei längerer Abwesenheit

Selbstverständlich richtet sich die FM-Bundesliga nach den absehbaren Lebensrealitäten der Teilnehmer, zu denen natürlich auch Urlaub, Abgabeterminen, Krankenhausaufenthalte und ähnliches gehören. Die Spielleitung ist **vor Beginn eines betroffenen Spieltags** über eine solche Abwesenheit mit dem voraussichtlichen Zeitraum zu informieren. Die Spielleitung veröffentlicht diese Meldungen unter dem Punkt **#abwesenheit**. Nur in begründeten Ausnahmefällen ist die Meldung der Abwesenheit auch kurzfristig möglich.

4. Informationspflicht

Unter <https://fm-bundesliga.de/> werden alle Informationen zu Ansetzungen, die Tabelle sowie sämtliche Statistiken bereitgestellt. Darüber hinaus gibt die Spielleitung unter **#bekanntmachungen**, **#abwesenheit** und **#sperren** wichtige Informationen an die Teilnehmer bekannt. Jeder Teilnehmer informiert sich selbstständig auf diesen Kanälen und hält sich auf dem aktuellen Stand. Der erste Anlaufpunkt ist und bleibt <http://fm-bundesliga.de/>, die Website der FM-Bundesliga.

III. Saison

1. Struktur der FM-Bundesliga

Eine Saison in der FM-Bundesliga soll einer Saison in der realen Fußball-Bundesliga oder der 2. Fußball-Bundesliga möglichst genau entsprechen. Daher sind Plätze für 36 Mitspieler zu vergeben, von denen jeder jeweils eine in der jeweiligen Saison in der 1. oder 2. Fußball-Bundesliga vertretene Mannschaft übernimmt. Bei beständig großem Andrang behält sich die Spielleitung eine Erweiterung der Spielklassen vor.

2. Anmeldung

Anmeldungen sind jederzeit möglich. Wenn zum Zeitpunkt der Anmeldung, beispielsweise während der Saison, bereits alle Mannschaften vergeben sind, existiert eine Warteliste.

3. Mannschaftsauswahl

Die Mannschaften werden zu Saisonbeginn verlost. Details hierzu werden kurzfristig bekanntgegeben. Alle Mitspieler können diese Verlosung verfolgen. Wenn sich zum Zeitpunkt der Auslosung mehr als 18 Mitspieler pro Liga für eine Teilnahme angemeldet haben, existiert für Mitspieler, die in der Auslosung keine Mannschaft erhalten haben, eine Warteliste (siehe Punkt III/2).

4. Transfers

Die Mitspieler treten mit den originalen Kadern der in der Fußball-Bundesliga und der 2. Fußball-Bundesliga vertretenen Mannschaften an, es sind **keinerlei Transfers** erlaubt. Hierzu werden durch die Spielleitung exportierte Mannschaftskader bereitgestellt. Es sind jeweils die Spieler einsatzberechtigt, die in der **ersten Mannschaft der aktuellsten Version des Mannschaftskaders** stehen. **Veränderungen am Kader oder einzelnen Spielern sind verboten**. Die Spielleitung behält es sich vor, die Wintertransferperiode in die Liga einfließen zu lassen und ab dem 18. Spieltag die bereitgestellten Kader entsprechend zu aktualisieren.

5. Spiel zum Austragen der Partien

Die Partien werden mit dem **Football Manager Touch** in seiner jeweils aktuellen Version ausgetragen. Dieser bietet dieselbe taktische Tiefe des Football Manager und verwendet die gleiche Match-Engine. Hinzu kommt, dass die Eingespieltheit der Spieler keine Rolle spielt, sodass hierdurch keine eventuellen Nachteile entstehen können.

6. Kommunikation

Um eine gemeinsame und einfach zu nutzende Kommunikationsplattform zu verwenden, verfügt die FM-Bundesliga über einen [Discord](#), auf den alle Mitspieler Zugriff haben. Es handelt sich um ein kostenloses Sprach- und Textprogramm für PC, Android und iOS. Ankündigungen der Spielleitung sind ebenfalls hier sowie auf der [Website der FM-Bundesliga, https://fm-bundesliga.de/](#), zu finden. Auf der Website sind weiterhin Statistiken zu den Spielen der FM-Bundesliga, der Spielplan sowie die aktuelle Tabelle zu finden.

Die Kommunikation zwischen Spielleitung und Mitspielern findet ebenfalls über diesen Discord statt.

IV. Ablauf eines Spieltags

1. Der Spieltag

Ein Spieltag fällt in der Regel mit einer Kalenderwoche zusammen. Die Eröffnung des Spieltags erfolgt durch die Spielleitung, das Ende liegt in der Regel am darauffolgenden Sonntag um 23:59:59, wenn nichts anderes von der Spielleitung bekanntgegeben wurde. Alle Partien sind in diesem Zeitraum auszutragen. Ausnahmen werden nur in begründeten Ausnahmefällen gewährt.

2. Vereinbarung der Partie

Die Mitspieler vereinbaren ihre Partien selbstständig untereinander. Die Ansetzungen sind unter <https://fm-bundesliga.de> öffentlich ersichtlich. Der Mitspieler mit **Heimrecht** veröffentlicht den genauen Zeitpunkt des Anstoßes mit Datum und Uhrzeit mindestens **24 Stunden vor dem geplanten Termin** unter **#feste Termine**. Um die volle Zeit für den Spieltag zu nutzen, sind Partien am **ersten vollen Tag des Spieltages** von dieser Regel ausgenommen. Sollten beide Mitspieler einvernehmlich die Partie zu einem **früheren** als dem vereinbarten Zeitpunkt bestreiten wollen, so ist dies selbstverständlich möglich.

3. Spielbeginn

Zu Beginn der Partie loggen sich beide Mitspieler im Discord ein, stellen zur allgemeinen Sichtbarkeit ihren Modus auf „Online“ und kontaktieren ihren Spieltagsgegner mit Namensnennung im **#buli-chat**. Für den Anpfiff der Partie wird eine Karenzzeit von **30 Minuten** von der vereinbarten Anstoßzeit gewährt. Sollte die Partie bis zu diesem Zeitpunkt nicht angepfiffen worden sein, steht es dem wartenden Spieler frei, die Partie auszutragen, zu verlegen oder nach den Regeln für einen Nichtantritt zu verfahren. In jedem Fall ist bei einer Verspätung der wartende Spieler **im öffentlichen Bereich** und **vor dem geplanten Anpfiff** über die Verspätung zu unterrichten.

4. Erstellen der Lobby

Die **Auswärtsmannschaft** erstellt die Lobby für die Partie. Es wird im **Ligabetrieb** gespielt. Die Vergabe des Heimrechts erfolgt gemäß der [Website der FM-Bundesliga](#). Die **Heimmannschaft** kontrolliert die korrekte Vergabe des Heimrechts. Beispiele und Erklärungen zum Erstellen und Beitreten einer Lobby befinden sich unter [Punkt VII, "Einstellungen und Screenshots"](#).

5. Ablauf der Partie

Sollte das Heimrecht im FMT nicht sofort korrekt vergeben werden, wird das **Hinspiel** mit den **U19-Mannschaften** simuliert, da dies keine Auswirkungen auf die Wettkampfmannschaft hat. Während der Partie steht den Teilnehmern die Wahl des Highlight-Modus frei, da dies keinen Einfluss auf deren Berechnung und das Ergebnis hat.

6. Technische Probleme

Sollte es während der Partie zu technischen Problemen kommen, melden die beteiligten Mitspieler dies umgehend untereinander. Der **hostende** Mitspieler erstellt einen Screenshot des aktuellen Spielstandes zum Zeitpunkt des Abbruchs. Anschließend wird in einer neuen Partie die verbleibende Spielzeit mit der aus dem zuvor erstellten Screenshot ersichtlichen Aufstellung gespielt. Karten werden ebenso aus der abgebrochenen Partie übernommen wie das verbleibende Auswechsellkontingent.

Nach Ablauf der noch offenen Spielzeit **stoppt der hostende Mitspieler die Partie**. Die nach Addition siegreiche Mannschaft, bei Unentschieden die Heimmannschaft, postet daraufhin den finalen Screen im **Ordner des jeweiligen Spieltags** – zusätzlich meldet er den **Halbzeitstand** und eventuelle **Eigentorschützen**, da diese Informationen leider ausschließlich aus den Informationsscreens für regulär abgeschlossene Partien ersichtlich sind, jedoch für alle Partien statistisch erfasst werden. Sollten von der abgebrochenen Partie **keine Screenshots** erstellt werden können, **ist die gesamte Partie zu wiederholen**. Ein Beispiel für den hier erforderlichen Screenshot befindet sich unter [Punkt VII, "Einstellungen und Screenshots"](#).

7. Meldung der Partie

Innerhalb von 120 Minuten nach dem unter [Punkt IV/3](#) definierten Spielbeginn postet der **Sieger** der Partie den erforderlichen Screen im Ordner des jeweiligen Spieltags der jeweiligen Liga. Bei einem **Unentschieden** ist die **Heimmannschaft** für das Posten der Screens verantwortlich. Sollte die Partie nach 120 Minuten aufgrund

technischer Probleme noch nicht beendet sein, informiert die **Heimmannschaft** die Spielleitung. Ein Beispiel für den korrekten Screenshot befindet sich in [Punkt VII, "Einstellungen und Screenshots"](#).

8. Verlegung der Partie

Der veröffentlichte Anstoßtermin darf **einmal** verlegt werden. Diese Verlegung muss **vor** dem vereinbarten Anstoßtermin geschehen und ist wiederum mit einer Frist von mindestens **24 Stunden vor dem geplanten Anstoß** unter **#feste-termine** bekanntzugeben. Nur in begründeten Ausnahmefällen ist eine Verlegung im Nachhinein möglich, hierüber befindet die Spielleitung.

9. Speichern der Partie

Zu möglichen Prüfzwecken seitens der Spielleitung ist jede ausgetragene Partie nach Schlusspfeiff **durch den Host** zu speichern. Die Benennung der Datei soll hierbei folgendermaßen lauten: **Spieltag - Heimmannschaft-Auswärtsmannschaft (Beispiel: 1. Spieltag - Union Berlin-Borussia Dortmund)**. Die Datei ist durch den Host der Partie für die Dauer von **6 Spieltagen** aufzubewahren und der Spielleitung auf Verlangen zuzusenden.

V. Sperren und Verletzungen

1. Sperren

- Wie im realen Geschehen der Bundesliga werden auch hier Sperren für Spieler ausgesprochen. Erhält ein Spieler seine **fünfte gelbe Karte**, eine **gelb-rote Karte** oder eine **glatt rote Karte**, so ist er für **ein Spiel** gesperrt.
- Im Falle technischer Probleme, wie unter [Punkt IV/6](#) beschrieben, addieren sich zwei gelbe Karten zu einer gelb-roten Karte und **ziehen eine entsprechende Sperre nach sich**.
- Die Sperre gilt jeweils für den in der Abfolge des Spielplans **nächsten Spieltag**. Die Spielleitung wird unter dem Punkt **#Sperren** auf diese Spielsperren hinweisen. Unabhängig von den dortigen Mitteilungen sind die Mitspieler selbst dafür verantwortlich, sich über den Discord, die Seite der FM-Bundesliga und die Ergebnis-Screens der letzten Spiele über die Sperren ihrer Spieler zu informieren.

2. Verletzungen

Verletzungen werden in der FM-Bundesliga **nicht erfasst**. Ein Spieler, der in einer Partie verletzt wurde, ist also in der folgenden Partie wieder einsatzfähig.

VI. Strafen

1. Allgemeines

Dieser Abschnitt dient dem Durchsetzen des Regelwerks. Unabhängig davon soll es das oberste Ziel aller Beteiligten sein, Entscheidungen auf sportlichem Wege zu suchen. Die Ansetzung einer der folgenden Strafen ist daher stets die Ultima ratio, wenn auf sportlichem Wege keine Entscheidung möglich ist.

2. Nichteinhaltung des Spieltagsprotokolls

Hält ein Mitspieler das in [Punkt IV, "Ablauf eines Spieltags"](#), aufgeführte Protokoll in einem oder mehreren Punkten nicht ein, so wird dies mit dem **Abzug eines Punktes** geahndet.

3. Missachtung des Heimrechts

Wird das Heimrecht nicht korrekt vergeben, so werden **beide beteiligten Spieler** mit dem **Abzug eines Punktes** bestraft.

4. Falscher Ergebnisscreen

Sendet ein Spieler einen falschen Ergebnisscreen, so wird dieser mit dem **Abzug eines Punktes** bestraft.

5. Verwenden einer nicht selbst erstellten Mannschaftstaktik

Verwendet ein Mitspieler während einer Partie nachweislich eine Taktik, die er nicht selbst erstellt hat, so gilt dies als unsportlicher Versuch im Sinne von [Punkt II/1](#), sich einen Vorteil zu verschaffen. Dem Spieler werden **alle bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Punkte aberkannt**. Eindeutig erkannte Partien werden mit **2:0 für den Gegner** gewertet, sofern dieser aus eigener Kraft kein besseres Ergebnis erzielt. Im Wiederholungsfall erfolgt der Ausschluss des Mitspielers vom Spielbetrieb.

6. Manipulation der Mannschaftsdatei (File)

Wie unter [Punkt III/4, „Saison / Transfers“](#), beschrieben, sind jegliche Veränderungen an den durch die Spielleitung bereitgestellten Mannschaftskadern verboten. Ein solcher Verstoß wird durch den **sofortigen Ausschluss des Spielers aus dem Spielbetrieb** geahndet. Eindeutig erkannte Partien werden mit **2:0 für den Gegner** gewertet, sofern dieser nicht aus eigener Kraft ein besseres Ergebnis erzielt.

7. Nichtaushändigung eines Spielstandes

Die Spielleitung prüft einzelne gespeicherte Spielstände in der Regel nur bei dem Verdacht auf grobe Verstöße (beispielsweise Verwendung einer Downloadtaktik, [Punkt 5](#), oder die Manipulation einer Datei, [Punkt 6](#)). Händigt der Host einer Partie auf Verlangen einen Spielstand nicht aus, ist dies die Vereitelung der Ahndung eines schweren Vergehens, das mit einem erheblichen Einfluss auf den Spielbetrieb verbunden ist und wird mit dem **Abzug von 10 Punkten** geahndet.

8. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

Wird am Spieltag ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, so wird die Partie **mit 2:0 für den Gegner gewertet**, falls dieser nicht aus eigener Kraft ein höheres Ergebnis erzielt. Setzen beide Mannschaften nicht spielberechtigte Spieler ein, so wird die Partie für beide Mannschaften **mit 0 Punkten und 0:0 Toren gewertet**.

9. Ausfall der Partie bei beiderseitigem Verschulden

Wurde eine Partie bis zum unter [Punkt III/1](#) genannten Spieltagsende nicht absolviert und ist die Schuldfrage nicht festzustellen, so wird diese Partie für beide Mannschaften **mit 0 Punkten und 0:0 Toren gewertet**.

10. Nichtantritt

Tritt nachweislich eine Mannschaft schuldhaft nicht zur vereinbarten Partie an, so wird diese **als 2:0-Sieg der angetretenen Mannschaft gewertet**. Der Mitspieler, der die nicht angetretene Mannschaft betreut, wird aufgrund eines Verstoßes gegen [Punkt II/2 des Regelwerks](#) zu einer **Stellungnahme** aufgefordert. Im Wiederholungsfall oder bei einer ausbleibenden Stellungnahme wird der Mitspieler **vom Spielbetrieb ausgeschlossen** und die Mannschaft neu vergeben. Gleiches gilt, wenn ein Spieler sich schuldhaft so verhält, dass kein Spieltermin gefunden werden kann.

11. Verhaltensauffälligkeiten im Discord

Wird ein Mitspieler im Discord auffällig und verhält sich entgegen der unter [Punkt II](#) aufgeführten Verhaltensregeln, spricht die Spielleitung eine **Verwarnung** aus und fordert den Mitspieler aufgrund eines Verstoßes gegen [Punkt II/1](#) des Regelwerks zu einer Stellungnahme auf. Im Wiederholungsfall oder bei besonders schweren Fällen wird der Mitspieler **vom Spielbetrieb ausgeschlossen** und die Mannschaft neu vergeben.

12. Gültigkeit für Mitspieler oder Mannschaft

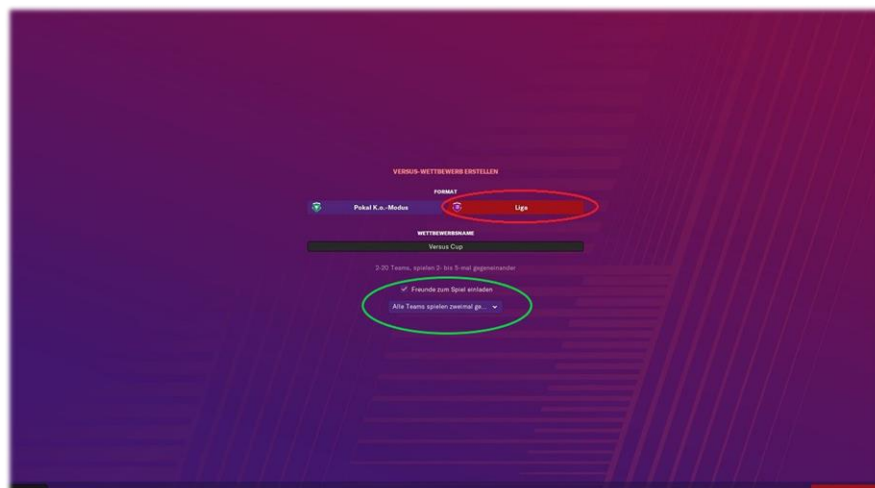
Die Punktabzüge unter den Punkten [VI/2](#), [VI/3](#), [VI/4](#), [VI/5](#), [VI/6](#) und [VI/7](#) wirken auf den Mitspieler, nicht auf die Mannschaft als solches. Sollte der Mitspieler die FM-Bundesliga aus irgendeinem Grunde verlassen, werden die Punktabzüge für die Mannschaft **aufgehoben**. Dies verfolgt das Ziel, dass übernehmende Mitspieler nicht übermäßig unter einem eventuellen Fehlverhalten ihrer Vorgänger leiden sollen, für das sie keine Verantwortung tragen. Die Wertungen unter den Punkten [VI/6](#), [VI/7](#) und [VI/8](#) wirken direkt auf die Mannschaft und bleiben bestehen, da sie mit vertretbaren Maßnahmen innerhalb des Ligabetriebs nicht reversibel sind.

VII. Einstellungen und Screenshots

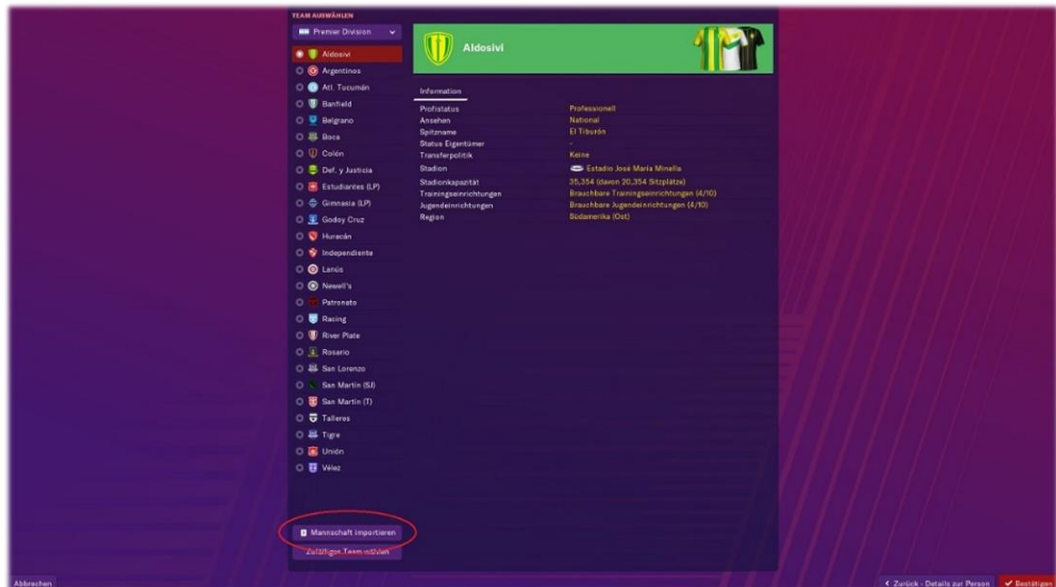
1. Lobby einrichten



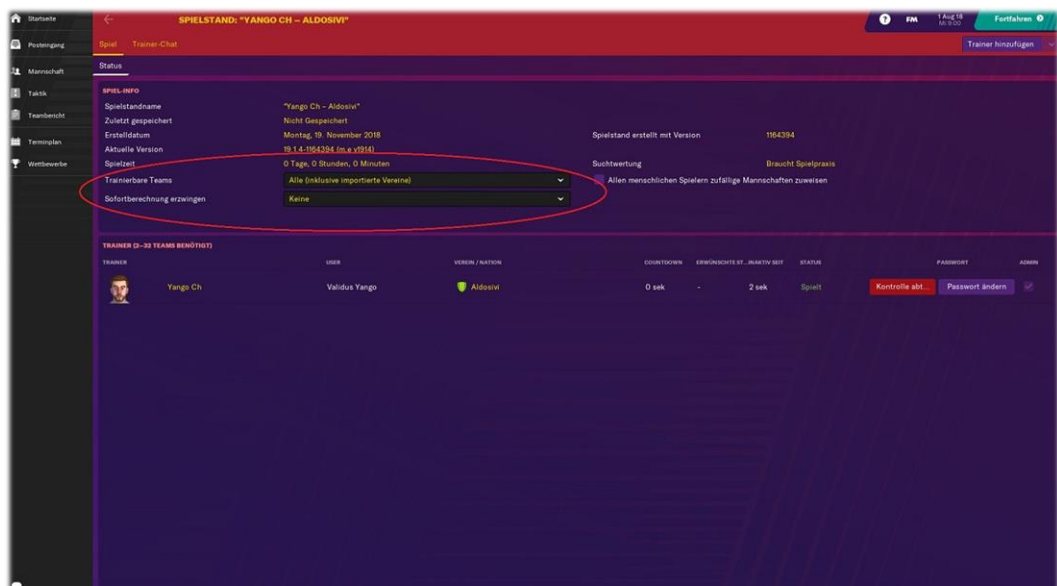
Zunächst wählt ihr im Hauptmenü den Punkt **Versus** aus.



Dort stellt ihr als Format **Liga** ein (**roter Kreis**). Außerdem wählt ihr die Einstellung **Alle Teams spielen zweimal gegeneinander** (**grüner Kreis**).

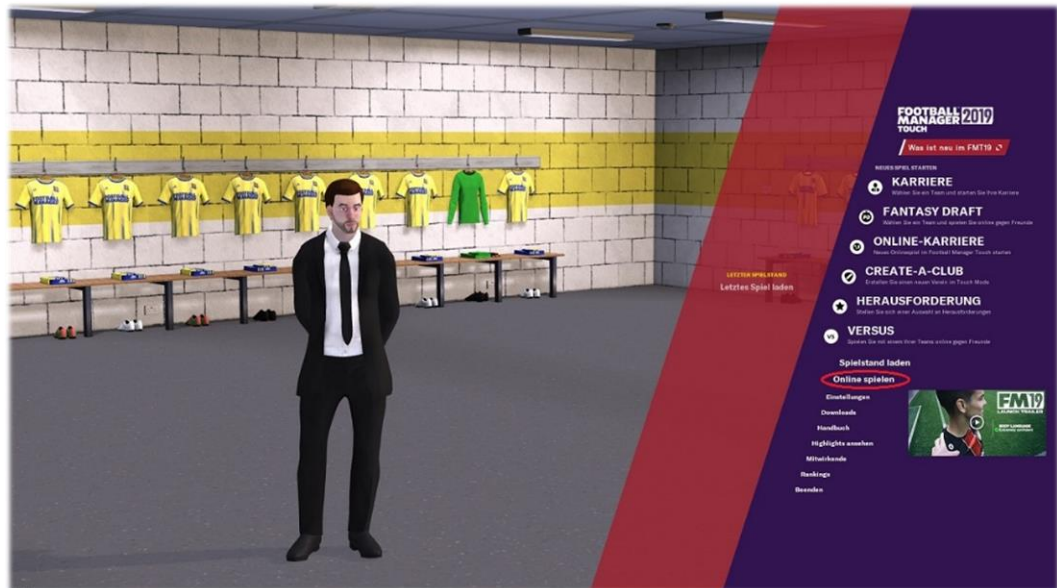


Schließlich wählt ihr in der Teamauswahl **Team importieren (roter Kreis)** und wählt den durch die FM-Bundesliga bereitgestellten und jeweils aktuellen Datensatz aus.

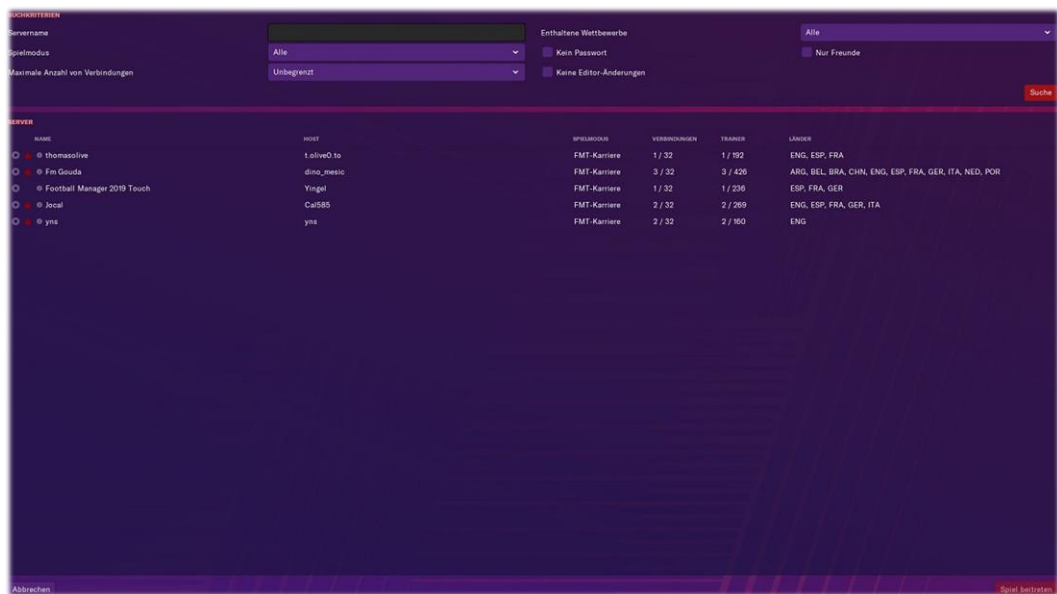


Anschließend gelangt Ihr in den Übersichtsbereich eures Spielstands. Hier könnt ihr euren Spieltagsgegner über Steam einladen, oder dieser findet euch in der Multiplayer-Lobby (Punkt VII/2). In jedem Fall zu beachten sind die Einstellungen unter **Trainierbare Teams** und **Sofortberechnung erzwingen (roter Kreis)**. Diese sind in jedem Fall so zu wählen wie im obenstehenden Screenshot dargestellt.

2. Lobby beitreten

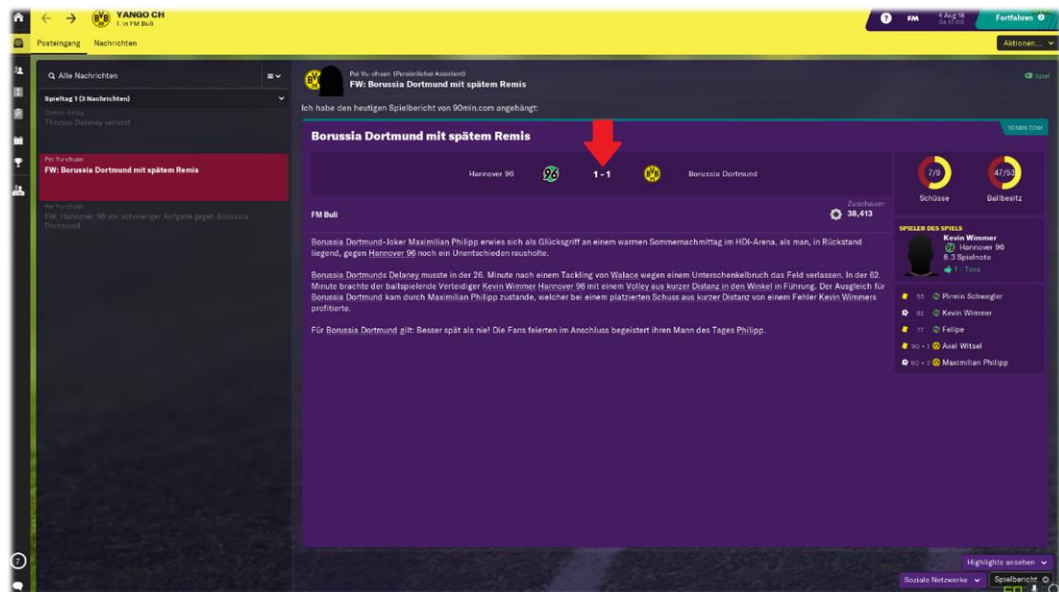


Zunächst wählt ihr im Hauptmenü den Punkt **Online spielen** aus.



Dort gelangt ihr in die Multiplayer-Lobby und wählt einfach das Spiel, das euer Spieltagsgegner angelegt hat. Alternativ könnt ihr auch über die Steam-Freundesliste beitreten. Nachdem ihr dem Spiel beigetreten seid, wählt ihr euren Manager und eure Mannschaft aus. Dies funktioniert genauso wie bei der hostenden Mannschaft (Punkt VII/1).

3. Regulärer Ergebnisscreen



Den regulären Ergebnisscreen findet ihr in den Nachrichten nach dem Spiel. Klickt hierzu einfach auf das Ergebnis (roter Pfeil).



Dies ist der Screen, den wir zur Erfassung des Spieltags benötigen.

4. Ergebnisscreens bei Abbruch



Sollte das Spiel, wie unter [Punkt IV/6](#), „Technische Probleme“ beschrieben, vor Spielende abstürzen, einfrieren oder sich nicht fortsetzen lassen, erstellt der **hostende** Mitspieler diesen Screenshot unter **Statistiken / Spielerbewertungen**. Wir benötigen insgesamt **zwei** dieser Screenshots: Einen zum **Zeitpunkt des Abbruchs** und einen weiteren zum Ende der **addierten 90 Minuten**, außerdem die unter [Punkt IV/6](#) genannten Zusatzangaben.

VIII. Schlussbestimmungen

Das Regelwerk wurde von der Spielleitung beschlossen und tritt zu Beginn des 1. Spieltags der Saison 2019/2020 in Kraft. Mit der Bestätigung der Teilnahme stimmt jeder Mitspieler diesem Regelwerk zu.

Köln, 27. Oktober 2019
Die Spielleitung der FM-Bundesliga