

DAS REGELWERK



Saison 2012/2013
(Fassung vom 17.07.2012)



Inhalt

1. ALLGEMEINES

- 1.1 Verbindlichkeiten des Regelwerks
- 1.2 Mehrheitsbeschlüsse & Abstimmungen
- 1.3 Sanktionen
- 1.4 Währung

2. FUNKTIONEN UND GREMIEN

- 2.1 Ligaleitung
- 2.2 Fanbeauftragter (FB)
- 2.3 Ehrentitel

3. VEREINE & TEAMS

- 3.1 Allgemeines
- 3.2 Regeln der Versteigerung
- 3.3 Besetzung der Mannschaftsteile
- 3.4 Aufstellung
- 3.5 Sanktionen

4. TRANSFERBESTIMMUNGEN

- 4.1 Allgemeines
- 4.2 Scouting
- 4.3 OTM
- 4.4 Vertragsauflösungen (VA)
- 4.5 Abwerben (ABW)
- 4.6 Realwechsel von Spielern

5. MEISTERSCHAFT

- 5.1 Punktevergabe
- 5.2 Nachrücken
- 5.3 Tabelle
- 5.4 Auf- und Abstieg
- 5.5 Meister
- 5.6 Meisterprämie
- 5.7 Budgeterhöhungen für die folgende Saison

6. LIGAPOKAL

- 6.1 Modus
- 6.2 Prämien

7. HALLENMASTERS

- 7.1 Modus
- 7.2 Prämien

8. SUPERCUP

- 8.1 Modus
- 8.2 Dreijahreswertung
- 8.3 Prämien

9. LIZENSIERUNGSVERFAHREN



Das Aschenplatz-Regelwerk

Die Regeln sind in erster Linie dazu da ein einigermaßen einheitliches Ligaleben zu gewährleisten, die Aschenplatz -Liga zu beleben und so wiederum den Spielspaß zu steigern, dessen Maximierung ja das erklärte Ziel unserer Community ist.

Wie so oft war es die Zeit, die erkenntlich machte, dass es einiger Ergänzungen bedurfte. Damit es aber nicht zu einem unüberschaubareren Regelwust wird, haben Ligaleitung und Ligaausschuss dieses Regelwerk entwickelt und alles strukturiert zusammengeschrieben.

Sollte es Unklarheiten und / oder Fragen geben, so sollte man das das Regelwerk erst mal zu seinen eigenen Gunsten auslegen oder den Ligaausschuss anrufen, der dann über die Streitfrage entscheidet. Und da wir in Deutschland sind, wo alles seine strenge Ordnung haben muss, geschieht dies dann völlig neutral und kein bisschen korrupt. Wir trinken aber alle gerne Stauder !

1. ALLGEMEINES

1.1 Verbindlichkeiten des Regelwerks

- 1.1.1 Die hier aufgeführten Regeln gelten für alle AP-Ligen und sind in der hier veröffentlichten Form solange gültig, bis ausdrücklich etwas anderes (im Forum) bekannt gegeben wird.
- 1.1.2 Jeder Manager kann jederzeit Anträge stellen, die eine Änderung, Neu- oder Abschaffung von Regeln betreffen. Diese sind an die LL zu richten.

1.2 Mehrheitsbeschlüsse & Abstimmungen

- 1.2.1 Bei Abstimmungen unter allen Managern reicht die einfache Mehrheit der bis zum jeweiligen Stichtag abgegebenen Stimmen der stimmberechtigten Vereinsvertreter.
- 1.2.2 Bei Stimmgleichheit kann die Ligaleitung die entscheidende Stimme abgeben.
- 1.2.3 Ausnahmen von dieser Regel sind in den jeweiligen Unterpunkten des Regelwerks eindeutig als solche kenntlich gemacht.

1.3 Sanktionen

- 1.3.1 Das grundsätzliche Strafmaß beträgt 15 Minuspunkte.
- 1.3.2 Mehrfache Sanktionen für ein und dasselbe Vergehen sind möglich, wenn der Grund für das Vergehen auch nach wiederholter Aufforderung nicht beseitigt wurde.

1.4 Währung

- 1.4.1 Die Aschenplatzwährung AGM orientiert sich an der jeweiligen gültigen Währung der realen Marktwerte
- 1.4.2 Bei krummen Beträgen wird immer kaufmännisch auf volle 100.000 AGM gerundet.
- 1.4.3 Es kann kein Geld von einer in die nächste Saison mitgenommen werden.
- 1.4.4 Es ist zu **keiner** Zeit gestattet, sein Vereinskonto zu überziehen.



2. FUNKTIONÄRE & GREMIEN

2.1 Ligaleitung (LL)

- 2.1.1 Die LL kümmert sich um die Auswertungen betreffend des Spielbetriebes, die Pflege der Homepage und die Überwachung der Onlinetools.
- 2.1.2 Die Ligaleitung besteht aus Christian (HP, Forum & Tools), Kochi (Auswertungen) und Kö der netterweise bei Fragen mit Rat & Tat zur Seite steht (eben Präsi auf Lebenszeit).

2.2 Fanbeauftragter (FB)

- 2.2.1 Die Aufgaben des FB ist die Verwaltung der Ligakasse und Organisation der Medaillen und Pokalschilder.
- 2.2.2 Der FB ist bis auf weiteres Christian.

2.3 Ehrentitel

- 2.3.1 Aufgrund seiner Verdienste um den Aschenplatz, insbesondere um den ehem. LA erhält Willi, der Manager der Rainer Calmunds Gefechtsvirtuosen Aschepiraten, den Ehrentitel **Held der Asche** verliehen und darf den Namenszusatz „HdA“ führen.

3. Vereine & Teams

3.1 Allgemeines

- 3.1.1 Ein Manager kann hauptamtlich nur einen Verein auf dem AP betreuen, temporäre Vertretungen ausgenommen.
- 3.1.2 Vor jeder Saison sind pro Verein unaufgefordert 10 EUR an die Ligakasse zu entrichten. Wer sie nicht rechtzeitig zahlt, kann durch die LL von der Versteigerung ausgeschlossen werden.
- 3.1.3 Die Lizenzgebühren dienen in erster Linie der allgemeinen Finanzierung von Pokalgravuren, -erweiterungen, Medaillen, Domainkosten und ähnlichem.

3.2 Regeln der Versteigerung

- 3.2.1 Vor Saisonbeginn werden alle in der Liste des Kickers aufgeführten Spieler der 1. Bundesliga zur Versteigerung angeboten, wobei jeder Spieler nur einmal pro AP-Liga verfügbar ist.
- 3.2.2 Für das Ersteigern stehen jedem Manager grundsätzlich 50 Millionen AGM zur Verfügung. Ausnahmen hiervon sind weiter unten (→ Prämien) geregelt.
- 3.2.3 Bei der Versteigerung nicht ausgegebenes Geld bleibt dem Manager für die restlichen Saisonverlauf erhalten.
- 3.2.4 Das Mindestgebot für einen Spieler beträgt bei der Versteigerung 50% des vom Kicker festgelegten Marktwertes.



- 3.2.5 Teammanager, die nicht direkt von Anfang an mitsteigern (können), haben für jeden Spieler, den sie zur ersten Teambildung außerhalb der Versteigerung erwerben wollen/müssen, den doppelten, vom Kicker angegebenen Ausgangsmarktwert zu bezahlen.
- 3.2.6 Die Reihenfolge, wer beim Nachkaufen wann auswählen darf, ergibt sich aus der Platzierung der Vorsaison: 1.Liga vor 2.Liga, bessere Platzierung = eher auswählen. Bei Neumanagern gilt das Datum der Lizenzbeantragung!
- 3.2.7 Dieses Vorkaufsrecht verfällt nach 24 Stunden nach dem Erhalt der Restspielerliste.
- 3.2.8 Es ist gestattet, einen Vertreter („Strohmann“) zu benennen, der stellvertretend für einen abwesenden Manager bieten und ersteigern darf.
- 3.2.9 Der Strohmann muss mindestens 1 Torwart und 10 Feldspieler für den Auftraggeber ersteigern.
- 3.2.10 Der Auftraggeber darf keine Nachteile durch etwaiges regelwidriges Verhalten seines Strohmannes haben. Regelverstöße und daraus resultierende Sanktionen werden komplett dem Strohmann angelastet, wobei sämtliche Sonderregelungen volle Gültigkeit haben.
- 3.2.11 Ein Strohmann muss der LL spätestens 24 Stunden vor der Versteigerung per Mail benannt worden sein, um die Aufgaben des verhinderten Managers wahrnehmen zu können.
- 3.2.12 Neumanager müssen bei der Meisterfeier oder der Versteigerung persönlich anwesend sein.
- 3.2.13 Bei falscher Ersteigerung wird der zuletzt ersteigerte Spieler, der durch seine Ersteigerung den Regelverstoß ausgelöst, dem Manager wieder abgenommen. Das für den Spieler ausgegebene Geld wird nach der Versteigerung zurückerstattet und der Manager wird mit 15 Minuspunkten sanktioniert. Der Spieler ist erst nach der Versteigerung (aber bereits für Nachrücker) wieder zum Kauf verfügbar).
- 3.2.14 Die Mehrfachsanktionierung eines Managers während der Versteigerung ist möglich, wenn ein erneuter Regelverstoß begangen wurde, nicht aber, wenn ein ersteigertes Spieler mehrere Regelverstöße auslöst.

3.3 Besetzung der Mannschaft

- 3.3.1 Ein Team besteht aus mindestens einem Torwart + 10 Feldspieler und maximal 15 Spielern insgesamt.

3.4 Aufstellung

- 3.4.1 Mit Beginn eines Spieltages müssen 1 Torwart und 10 Feldspieler aufgestellt sein.
- 3.4.2 Nach den Rückennummern (voreingestellt ist die Spieler ID) richtet sich die Reihenfolge eines eventuellen Nachrückens.
- 3.4.3 Alle Aufstellungsänderungen sind bis 60 Minuten vor Spieltags-Beginn vom Manager ausschließlich online durchzuführen.
- 3.4.4 Sollte ein Manager – warum auch immer – keine Möglichkeit haben, Änderungen rechtzeitig vorzunehmen, so hat er selbst einen temporären Vertreter zu finden, der sich an seiner statt, die Änderung durchführt.
- 3.4.5 Bei Ausfall oder Fehlfunktion des Onlinetools ist die Ligaleitung VOR Beginn eines Spieltages per Mail an LL@aschenplatz.de über gewünschte Auf- und Einstellungen zu informieren.



3.5 Sanktionen

- 3.5.1 Sanktionen können verhängt werden, wenn gegen eine oder mehrere Regeln dieses Regelwerks verstoßen wird.
- 3.5.2 Aufgrund der Nähe zum Spiel werden Sanktionen von der Ligaleitung verhängt
- 3.5.3 Eine Ausnahme von Sanktionen wegen Verstoß gegen Teambesetzungsregeln gibt es nur bei unverschuldetem Regelverstoß aufgrund eines Realwechsels. Der betreffende Manager hat dann – und nur dann – zwei Spieltage Zeit, diesen Missstand in seinem Team zu beheben, bevor er sanktioniert wird.
- 3.5.4 Nach einer erfolgten Sanktion bleiben dem Manager zwei Spieltage Zeit den Missstand zu beheben, danach kann er erneut für den gleichen Fehler sanktioniert werden.

4. Transferbestimmungen

4.1 Allgemeines

- 4.1.1 Nach jedem Wechsel in das Team eines Managers (dazu zählt ausdrücklich auch die Versteigerung), wird der transferierte Spieler zwei Spieltage lang für sämtliche Transferaktivitäten (Kauf, Verkauf, VA, OTM, ABW) gesperrt, geht jedoch weiterhin voll in die Punktwertung ein.
- 4.1.2 Während eines Spieltages (30 Minuten vor Anpfiff des ersten Spiels bis 24:00 Uhr am Folgetag nach Abpfiff des letzten Spiels) sind keinerlei Transferaktivitäten erlaubt.
- 4.1.3 Ein Spieler, der bereits einmal bei einem Manager unter Vertrag stand, darf von diesem in der laufenden Saison nicht mehr verpflichtet werden.
- 4.1.4 Spielertransfers sind nur innerhalb einer Liga möglich.

4.2 Scouting

- 4.2.1 Jeder Manager kann jederzeit (auch während eines Spieltages) einen Spieler der online verfügbaren Scoutingliste auf den Online-Transfer-Markt (OTM) setzen („scouten“).
- 4.2.2 Die Scoutingliste umfasst alle Spieler der entsprechenden Liga, die momentan keinem AP-Verein angehören.
- 4.2.3 Alle Spieler der Scoutingliste besitzen ein Mindestgebot, das beim Scouten automatisch als erstes Gebot abgegeben wird.
- 4.2.4 Alternativ kann man einen Spieler von der Scoutingliste zum doppelten Betrag seines aktuellen Marktwertes erwerben („Uli H. Direktkauf“).

4.3 OTM

- 4.3.1 Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Spieler auf den OTM gelangen können. Zum einen können sie gescoutet werden (s.o.), zum anderen könne sie vom jeweiligen Besitzer angeboten werden. Dieses Anbieten erfolgt online aus dem Teammenü heraus.
- 4.3.2 Gescoutete Spieler stehen mindestens 5 Tage auf dem OTM, während Spieler von Managern mindestens 48 Stunden auf dem OTM stehen.
- 4.3.3 Der OTM wird immer um 22:00 Uhr ausgewertet und läuft nur dann aus, wenn KEIN Spieltag ist.



- 4.3.4 Der bei Ablauf der Biet-Frist Höchstbietende erhält den Spieler sofort und muss die gebotene Summe ebenfalls sofort an den Vorbesitzer zahlen.
- 4.3.5 Sollten für einen Spieler keine Gebote eingehen, so kehrt er in das Team seines Besitzers zurück.
- 4.3.6 Spieler auf dem OTM können vom OTM entfernt werden, wenn noch kein Gebot vorliegt.
- 4.3.7 Ein gesperrter Spieler kann nicht auf den OTM gesetzt werden.

4.4 Vertragsauflösungen

- 4.4.1 Per Vertragsauflösung können Spieler außerhalb eines Spieltages jederzeit aus dem Ka-der entfernt werden, sofern sie nicht gesperrt sind
- 4.4.2 Der Manager erhält für jeden Punkt den der Spieler während der Zeit im Team des Managers erzielt hat einen Betrag, der mit der Quote des entsprechenden Spieltages multipliziert wird. Die Quoten richten sich nach der "Calmund'schen Quotentabelle" (CQT):

<u>Spieltag:</u>	<u>Quote</u>
1 - 10:	0,4
11 - 20:	0,3
21 - 30:	0,2
31 - 34:	0,0

Spieler mit weniger als einem Punkt bringen bei einer Vertragsauflösung keinen Erlös, eine VA für sie kostet aber auch nix. Ihr Marktwert wird dann allerdings wieder auf den zu Saisonbeginn vom Kicker festgelegten Marktwert festgeschrieben.

4.5 Abwerben

- 4.5.1 Manager können **nach dem 4. Spieltag** bei Interesse an einem Spieler der Konkurrenz diesem ein Abwerbeangebot (ABW) unterbreiten. Ist dies online nicht möglich, muss das ABW per Mail erfolgen. Es muss dann deutlich als solche gekennzeichnet sein und per Mail an den betreffenden Manager **und** die Ligaleitung geschickt werden.
- 4.5.2 Das Mindestgebot für einen Abwerbeversuch liegt beim 1,5-fachen des Kaufpreises und ist in seiner Höhe nur durch das Barvermögen des Abwerbenden begrenzt.
- 4.5.3 Die Entscheidung über Ablehnung oder Annahme erfolgt ebenfalls ausschließlich online. Entscheidungen bei Nichtverfügbarkeit des Onlinetools müssen mit einer Mail an den betreffenden Manager **und** die LL geschickt werden.
- 4.5.4 Sollte das Gebot abgelehnt werden, hat der Kaufinteressent 50% der Differenz aus Angebot und Kaufpreis für Gebühren, Reisekosten und sonstige Spesen an die LL zu bezahlen. Der Besitzer hat bei Ablehnung des Angebotes 50% der Differenz aus Angebotspreis und Kaufpreis für Vertragsaufbesserung etc. ebenfalls an die LL zu bezahlen.
- 4.5.5 Der für zukünftige Abwerbeversuche relevante Kaufpreis erhöht sich nach Abschluss des ABW (egal ob erfolgreich oder nicht) auf die Höhe des gemachten Angebotes.
- 4.5.6 Ein Manager hat bis zu zwei Spieltage Zeit, um auf ein ABW mit Annahme oder Ablehnung zu reagieren. Das Ende der Frist wird ihm per Mail mitgeteilt.
- 4.5.7 Reagiert ein Manager innerhalb dieser Frist nicht, so gilt das ABW als angenommen und der Spieler wechselt den Verein. Der ehemalige Besitzer hat dann zwei Spieltage Zeit, um eine eventuelle Unterbesetzung in seinem Kader zu korrigieren.



- 4.5.8 Spielern für die bereits ein ABW vorliegt, kann kein weiteres ABW unterbreitet werden.
- 4.5.9 Ab dem Moment, wo einem Spieler ein ABW unterbreitet wurde, ist er für ALLE weiteren Transferaktivitäten gesperrt.
- 4.5.10 Nach einem Abwerbeversuch (egal ob erfolgreich oder nicht), ist ein Spieler zwei Spieltage lang für sämtliche Transferaktivitäten gesperrt.

4.6 Realwechsel von Spielern

- 4.6.1 Wird ein Spieler real verkauft, so dass er nicht mehr in der 1. Bundesliga gewertet wird, erhält der entsprechende AP-Verein die erzielte Transfersumme in voller Höhe gutgeschrieben.
- 4.6.2 Maßgeblich sind in diesem Zusammenhang ausschließlich die Meldungen des Kicker Sportmagazin (Print- oder Onlineversion).
- 4.6.3 Wenn ein Spieler aus dem Kader suspendiert oder sein Vertrag aufgelöst wird, gibt's NIX.

5. Meisterschaft

5.1 Punktvergabe

- 5.1.1 Die Auswertung erfolgt anhand der vom Kicker veröffentlichten Spieltagsdaten und Noten.
- 5.1.2 Nachholspiele die nicht VOR Beginn des nächsten Spieltages stattfinden, werden NICHT gewertet.
- 5.1.3 Für eine Gelb-Rote Karte gibt es -3 und für eine Rote Karte -6 Punkte, für eine Gelbe Karte werden keine Minuspunkte verteilt.
- 5.1.4 Für erzielte Tore erhält der Spieler in Abhängigkeit vom Mannschaftsteil folgende Punkte:

<u>Mannschaftsteil</u>	<u>Punkte je Tor</u>
Torwart	6
Abwehr	5
Mittelfeld	4
Sturm	3

- 5.1.5 Ein Spieler erhält für seine vom Kicker vergebene Note entsprechende Punkte gemäß folgender Staffelung:

<u>Note</u>	<u>Punkte</u>
1,0	10
1,5	8
2,0	6
2,5	4
3,0	2
3,5	0
4,0	-2
4,5	-4
5,0	-6
5,5	-8
6,0	-10



5.2 Nachrücken

- 5.2.1 Es werden die ersten 11 Spieler in die Spieltagswertung mit einbezogen, die vom Kicker eine Note erhalten (egal ob in der Startelf, oder erst eingewechselt).
- 5.2.2 Wird allerdings ein Spieler der ersten 11 nicht benotet, so rückt im AP-Team – sofern vorhanden – automatisch der benotete Reservespieler mit der niedrigsten Rückennummer nach.

5.3 Tabelle

- 5.3.1 Anhand der Punktesumme, die alle Spieler eines Teams an den einzelnen Spieltagen machen, abzüglich etwaiger Minuspunkte für Sanktionen, wird eine Tabelle erstellt, frei nach dem Motto: „je Punkt, desto Platz“
- 5.3.2 Bei Punktgleichheit ist automatisch immer derjenige Verein besser platziert, der am vorrausgehenden Spieltag besser platziert war.

5.4 Auf- und Abstieg

- 5.4.1 Wenn mehr als eine Liga besteht, steigen die letzten Drei der 1.Liga am Saisonende ab, die ersten Drei der 2.Liga steigen am Saisonende auf.

5.5 Meister

- 5.5.1 Aschenplatzmeister am Ende der Saison, ist der Manager mit den meisten Punkten in der 1.Liga.
- 5.5.2 Der Meister muss eine Meisterfeier organisieren, die noch in der Sommerpause VOR der nächsten Versteigerung stattfinden muss.
- 5.5.3 Findet der Meistermanager schuldhaft keinen Termin, um die Meisterfeier auszurichten, so kann ihm der Titel aberkannt werden. Hierüber entscheiden dann alle AP-Manager.

5.6 Meisterprämie

- 5.6.1 Der Meister erhält von jedem Manager eine Kiste Bier der 10-Euro-Preisklasse.
- 5.6.2 Die Kiste ist unaufgefordert zur Meisterfeier mitzubringen und dem Meister zu überreichen, da sie die Grundlage für die flüssige Verköstigung auf der Meisterfeier darstellt. In Ausnahmen ist eine alternative Übergabe mit dem Meister abzustimmen.
- 5.6.3 Die Meisterprämie besteht aus dem Bier was bei der Meisterfeier nicht verbraucht wurde, sowie dem Pfand für alle Kästen.
- 5.6.4 Der Meister erhält einen Zuschuss von 2,00 Euro/Manager für die Ausrichtung der Meisterfeier aus der Ligakasse, der komplett für Grillgut etc. ausgegeben werden muss.

5.7 Budgeterhöhung für die folgende Saison

Wer	Startkapital	für
Meister	+ 3 Mio. AGM	Meister / CL
Zweiter bis Vierter	+ 2 Mio. AGM	CL /CL Quali
Fünfter bis Siebter	+ 1 Mio. AGM	Europa-League
Pokalsieger	+ 1 Mio. AGM	

Der Siebtplatzierte erhält nur dann einen EL-Platz, wenn der Ligapokalsieger unter den TOP 4 der Liga der abgeschlossenen Saison zu finden ist. Bei nur einer Liga erhalten die 3 Letztplatzierten in der kommenden Saison nur 49 Mio als Startbudget.



6. Ligapokal

6.1 Modus

- 6.1.1 Die Vereine aller Ligen treten in je einem Hin- und Rückspiel gegeneinander an.
- 6.1.2 Alle Vereine werden gleich bewertet, egal aus welcher Liga sie kommen.
- 6.1.3 Die erste Hauptrunde wird am Tag der Versteigerung ausgelost, alle weiteren Runden ergeben sich danach aus einem vorher festgelegten und im Forum veröffentlichten Pokalbaum.
- 6.1.4 Die Pokalspieltage sind an den Bundesligaspielplan angelehnt und werden von der LL im Forum mit Veröffentlichung des Rahmenterminplans für die Saison bekannt gegeben.
- 6.1.5 Die Wertung der Pokalspiele erfolgt anhand der an den Pokalspieltagen erzielten Punkte. Diese werden aus Hin- und Rückspiel zusammenaddiert, wer dann die bessere Punktzahl hat, ist weiter.
- 6.1.6 Bei Torgleichheit, d.h. bei gleicher Anzahl Gesamtpunkte, greift die UEFA – Auswärtsregel: „Auswärts-Tore zählen doppelt“
- 6.1.7 Steht dann immer noch kein Sieger fest, wird am direkt folgenden Spieltag ein Entscheidungsspiel ausgetragen, bei dem der Verein Heimrecht hat, der dies auch im ersten Spiel hatte (bei Gleichstand kommt die Heimmannschaft weiter – Zuschauerbonus)
- 6.1.8 Das Finale besteht nur aus einem Spiel und wird auf einem neutralen Platz mit möglichst grober Asche ausgetragen.
- 6.1.9 Endet das Finale unentschieden, folgt ein Wiederholungsspiel am nächsten Spieltag, das ebenfalls auf neutralem Boden stattfindet.
- 6.1.10 Endet auch das Wiederholungsspiel unentschieden, wird der Pokalsieger auf der Meisterfeier per Los ermittelt.

6.2 Prämien

- 6.2.1 Für das Erreichen einer nächsten Pokalrunde erhält der entsprechende Manager 1 Mio AGM, egal ob die Runde per Freilos erreicht wurde oder nicht.

7. Hallenmasters

Das Hallenmasters ist der älteste Wettbewerb des Aschenplatzes und damit eine besondere Institution, die zu pflegen und zu erhalten die Pflicht eines jeden Managers ist.

7.1 Modus

- 7.1.1 Einmal pro Saison wird mit einem Tipp-Kick-Turnier der Hallenmeister ermittelt.
- 7.1.2 Die Teilnahme ist nicht verpflichtend, es können auch Spieler teilnehmen, die keinen Verein auf dem Aschenplatz betreuen.
- 7.1.3 Die Regeln für dieses Turnier werden gesondert festgelegt.
- 7.1.4 Als Austragungszeitraum wurde von der Ligavollversammlung im Jahr 2002 die bundesligafreie Winterpause festgelegt.
- 7.1.5 Der Termin wird mit Veröffentlichung des Rahmenterminplanes bekannt gegeben, in der Regel handelt es sich um den Samstag vor Heiligabend, sofern es nicht der 23.12.ist.



8. Supercup

8.1 Modus

- 8.1.1 Im Supercup treten die acht erfolgreichsten Mannschaften der vergangenen drei Jahre gegeneinander an.
- 8.1.2 Modus. Gruppenphase mit zwei Vierergruppen, in denen einmal jeder gegen jeden spielt. Die danach ersten Beiden jeder Gruppe ermitteln dann in je einem Halbfinalspiel über Kreuz (1A gegen 2B und 2A gegen 1B) die Finalisten.
- 8.1.3 Die Besetzung der Gruppen ergibt sich aus der Platzierung in der 3-Jahres-Wertung: Erster, Dritter, Fünfter und Siebter in Gruppe A, Zweiter, Vierter, Sechster und Achter in Gruppe B.
- 8.1.4 Die Gruppenspiele finden gemäß dem Rahmenterminplan statt (siehe Forum).

8.2 Dreijahreswertung

- 8.2.1 Mit Beginn der Saison wird auf dem AP eine Dreijahreswertung eingeführt.
- 8.2.2 Die Punkte der letzten drei Spielzeiten werden für jeden Manager nachfolgend gewichtet addiert und dann durch drei geteilt. Absteigend sortiert nach Durchschnittspunktzahl ergibt sich daraus eine Gesamtliste aller Manager

1.Liga: Pluspunkte gehen zu 100% in die Wertung ein, Minuspunkte zu 90%

2.Liga: Pluspunkte gehen zu 90% in die Wertung ein, Minuspunkte zu 100%

8.3 Prämien

- 8.3.1 Der Sieger erhält 0,50 Mio AGM.
- 8.3.2 Der unterlegene Finalist 0,25 Mio AGM.
- 8.3.3 Die unterlegenen Halbfinalisten erhalten 0,25 Mio AGM.
- 8.3.4 Für die Gruppenspiele wird pro Partie eine Siegprämie von 0,20 Mio AGM ausgeschüttet, die im Falle eines Unentschieden geteilt wird.

9. Torjägerkanone

Anders als in der Bundesliga wird auf dem AP nicht der beste Torschütze ausgezeichnet, sondern die Mannschaft, die insgesamt die meisten Tore verbuchen konnte. Dieses Team erhält die von Jamie gestiftete und heiß begehrte Torjägerkanone. Für den Torschützenkönig der 2.Liga gibt es eine Medaille.

9.1 Modus

- 9.1.1 In die Wertung gehen alle Tore des Teams ein, wobei es pro Tor einen Punkt gibt.



10. Lizenzierungsverfahren

- 10.1.1 Es wird rechtzeitig und umfassend von der LL auf den Beginn und das Ende der Lizenzierungsphase hingewiesen, sodass keine persönliche Erinnerung mehr erforderlich ist.
- 10.1.2 Vereine der 1.Liga, deren Lizenzanträge nach Ende der Lizenzierungsfrist eingehen, können zwangsweise in die 2.Liga degradiert werden, Dafür rücken dann die besten Nichtaufsteiger aus der 2. Liga nach.
- 10.1.3 Vereine die eine komplett neue Lizenz für den AP beantragen wollen, müssen mindestens zwei Fürsprecher (Referenzen) von aktiven Managern beibringen und starten grundsätzlich in der untersten AP-Liga.