



mit freundlicher Unterstützung vom OFM

## Top Themen

### FunCup-Special

Die FunCups stellen die größte Veränderung in der OFM-Welt dar. Im Vorfeld gab es in vielen Newslettern, Forumsbeiträgen und Interviews kleine Informationshappen. Wir haben diese in unserem Special zusammengetragen, um Euch die Suche zu erleichtern.

ab Seite 7

### Transfermarkt

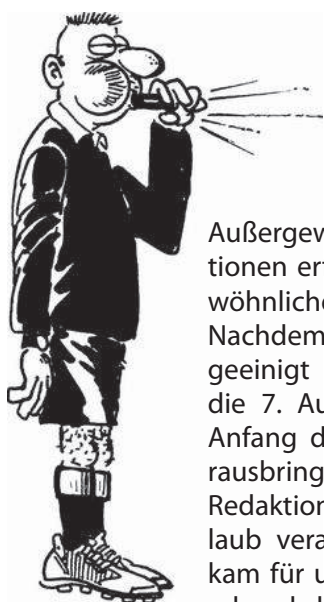
Der Preisverfall am Transfermarkt geht unaufhörlich weiter, weil pro Saison immer mehr Spieler transferiert werden. Wir haben uns mal die Marktsituation der Saison 66 genauer angesehen und sie mit der Saison 65 und 60 verglichen, um die Deflation in Prozent und Euro genau beziffern zu können.

weiter auf Seite 16

### Halbzeit

Es war einmal in einer fernen Zukunft. Das galaktische Imperium des OFM holt zum vernichtenden Schlag gegen eine kleine Gruppe von SOP-Rebellen aus, indem es die perfekte Waffe baut: Den FUN-CUPSTERN.

weiter auf Seite 19



## Anpiff

Außergewöhnliche Situationen erfordern außergewöhnliche Maßnahmen!

Nachdem wir uns darauf geeinigt hatten, dass wir die 7. Ausgabe erst zum Anfang der neuen Saison rausbringen und die halbe Redaktion sich in den Urlaub verabschiedet hatte, kam für uns völlig überraschend die Meldung über

die Beta-Phase der FunCups.

Kurzerhand haben wir uns entschlossen diese Kurzausgabe rauszubringen, um unsere Leser schon vorab über die bisher bekannten Infos zu den FunCups zu informieren. Der angekündigte 2. Teil des Stadion-Specials erscheint wie geplant am 2. ST der Saison 68, also in rund 2 Wochen.

In dieser Kurzausgabe haben wir deshalb unseren Schwerpunkt auf die FunCups gelegt. Dabei war es sehr schwer an die Infos heranzukommen: Unsere Bitten nach Screenshots und Exklusivmaterial wurden von den sonst sehr kooperativen Admins seit Wochen abgelehnt. Häufig mussten wir sogar feststellen, dass gerade gestellte Fragen und Anfragen (z.B. nach Screenshots) wenige Tage später im OFM-Forum oder im Newsletter beantwortet wurden.

Es war daher sehr schwer an Infos zu kommen, doch ich denke, dass unsere Zusammenfassungen in dieser Ausgabe Euch einen guten Überblick über den Umfang der FunCups geben und Euch die Thread-Wühlerei durch's Forum ersparen.

Ich möchte Euch an dieser Stelle auch einen Artikel empfehlen, der auf den ersten Blick nichts mit FunCups zu tun hat: In SOP-Total geht es um eine SOP-Tour, bei der die Teilnehmer an fünf SOPs pro Saison teilnehmen und praktisch an allen Tagen ein SOP-Spiel haben. Zwar darf man in der Anfangsphase nur an zwei FunCups pro Saison teilnehmen, doch sobald diese Beschränkung fällt, wird es darauf ankommen seine FunCup-Spieltage zu optimieren und an so vielen FunCups teilzunehmen, wie irgendwie möglich. Hierbei kann diese SOP-Tour ein gutes Vorbild sein. Schaut Euch den Artikel also unbedingt an!

Soheil

P.S.: Wir haben endlich eine Möglichkeit gefunden, Hyperlinks im Magazin einzusetzen. Ihr werdet feststellen, dass fast alle Spieler und Vereine im Anpiff nun verlinkt sind, so dass ihr direkt auf sie zugreifen und selbst nachschauen könnt.

### Das macht uns aus...

#### Alle Ligen

Bei uns kommt keiner zu kurz: Wir berichten aus allen Ligen und Bereichen des OFM. Wissenswert, schnell und unparteiisch.

#### Noob oder Pro

Unser Magazin ist für alle Userschichten interessant, für erfahrene Heavy-User genauso wie für den Anfänger.

#### Ehrlich Kritisch!

Wir sind unabhängig und keine OFM Werbebroschüre. Wir berichten auch mal kritisch, aber immer objektiv.

#### Mit einem Lächeln

OFM ist ein Hobby- und es macht Spaß. Und genau das soll auch unser Magazin vermitteln: der Spaß am Spiel und an taktischen Kniffeleien. Deswegen schreiben wir auch nicht immer sauerst, sondern immer mit einem Lächeln.

#### Der heiße Draht

Wir bieten exklusive Einblicke hinter die Kulissen des OFM, stellen die Macher persönlich vor und geben interessante Infos.

#### Leserorientiert

























Unser Magazin ist für dich- unseren Leser und wir möchten es für dich lesenswert machen- deswegen ist uns deine Meinung wichtig- denn daran orientieren wir uns.



## Champions



## Saison 66

Land	Verein	Manager	Titel	Ø-Stärke	Max.-Stärke	Pkte	Tore
	Dynamo Gänseblümchen	Sastkryptlox	1	195	200	74	74:26
	Fc Gertsch	Gertsch	2	205	211	77	102:45
	SW Blaue Invasion	Ivancro71	4	208	214	95	113:24
	Bierstube United	Moscatel	1	194	202	81	93:38
	FC Highfield	Zven75	1	186	193	77	72:35
	SG Blaues Wunder	Ali-T	2	181	189	73	90:46
	Concordia Räuber	eka56	1	194	200	73	71:43
	FC Türksport Steinhagen	OnurKutlu	1	189	194	80	91:42
	SV Schellerten	bettelstab	3	181	186	72	78:44
	LZS Raciborz-Ocice	drogba00	1	176	181	84	97:35
	Sibirische Rentierhirten	Sibirische Rentierhirten	10	193	200	90	108:34
	Theron	theron	6	212	224	93	102:19
	SV Motor Zwickau Süd	hiswayness	5	182	186	81	87:35
	FHS Schmale	Cheftrainer84	4	195	205	80	81:26
	FC Schlunfhausen	crump	9	184	188	84	85:38
	FC KleinO	pitscher	1	169	175	68	73:46
	Hannover Go Bragh De 1896	MacManus	5	179	183	74	91:44
	BSC Schweinheim	Foxxx	3	177	182	86	93:35
	Eintracht Titi	titi	7	161	175	71	85:48
	Die Leyarbeiter	Crom187	1	159	164	71	94:53
	FC 187	Mr.Fußball	4	190	198	85	97:27
	Covington Lions	iltismoerder	9	162	168	77	76:25
	Kickers Schwerterheide	TommRomm	2	152	155	61	61:49
	Gloomy Saints	MarioHofmann	2	177	181	70	74:33



























Yoshi



## Pokalsieger



Saison 66

Land	Verein	Manager	Titel	Liga
	BST Winkels	ehрманtraut	1	1
	SV Eintracht Hannover	Felix88	1	1
	SW Blaue Invasion	Ivancro71	2	1
	Barnsley FC	Spark	1	1
	Traktor Thekla	albistez	4	1
	FC Lumpy Thekla	Lumpy	8	1
	Niederthann Stylaz	matti78	1	1
	FC Türksport Steinhagen	OnurKutlu	2	1
	Bavaria Babbelbach	Ritz	7	1
	Pogon Zielona Gora	Farmer	4	1
	FC Micky 07	Molnir	1	2
	Theron	theron	5	1
	SV Motor Zwickau Süd	hiswayness	2	1
	FC Stümper	gruener-zwerg	1	1
	Dynamo Ostend	brizi77	2	1
	TSV Hagenburg	fLy	2	1
	Hannover Go Bragh De 1896	MacManus	2	1
	Cocos Islands SC	Makalu	1	1
	Rot-Weiss-Schönebeck	Ellac	1	2
	Golddiggers	MarMighty	1	1
	FC 187	Mr.Fußball	3	1
	Covington Lions	iltismoerder	4	1
	FC Sin City	Scogel.de	1	2
	Jesteburger Gemsböcke	ozombanda	1	1

## info

### Teilnehmer

*Deutschland (2048 Teilnehmer):*

Alle Teams bis inkl. Landesliga sind gesetzt. Aus den 1152 Landesklassen werden 914 Vereine gelost.

*Sonstige Länder (kleiner, daher nur je 512 Teilnehmer):*

Alle Teams bis inkl. Oberliga sind gesetzt. Aus den 288 Verbandsligisten werden 242 Vereine gelost.

Diese Auslosung ist absolut zufällig und kann nicht manuell beeinflusst werden.

### Heimrecht

Den Amateurvereinen werden jeweils die Profis zugelost. Wenn jedem Profiverein ein Amateurtteam zugelost wurde, werden die Amateure untereinander zugelost.

### Spielsystem

Gespielt wird im einfachen K.O.-System in 11 bzw. 9 Runden. Wenn es nach 90 Minuten unentschieden steht, geht es 2x15 min in die Verlängerung. Steht es danach immer noch bzw. wieder Remis, gibt es ein Elfmeterschießen. Beim Elfmeterschießen treten automatisch die besten Spieler jedes Teams an!

### Spielplan

Der Spielplan ist für alle Länder weitgehend gleich, Deutschland besitzt zwei zusätzliche Spieltage. Genau genommen fallen in den sonstigen Ländern von elf Spieltagen zwei weg.

### Anpfiß

Anpfiß der Spiele ist immer um 20:00 Uhr. Die Berechnung ist gegen 20:30 Uhr abgeschlossen.

Yoshi







## Anpffiff - Newsticker



### Saison 66

#### 0. ST: Server

Die Server überstehen die Belastungsprobe des Umbruchs mit Bravour. Um 0:10 Uhr sind 5.291 Manager online und dennoch nur leichte Verzögerungen beim Seitenaufbau zu verspüren.

#### 0. ST: OFM-PLUS

Mit der [Wallie-card](#) gibt es ein neues Zahlungssystem, um sein PA-Konto aufzuladen. Die Wallie-card funktioniert wie eine Prepaid-Karte und wird vor allem an Tankstellen und Zeitschriftenläden vertrieben ([Verkaufsstellen](#)).



#### 20. ST: FunCups

Der neue Newsletter hat neben der Ankündigung des neuen Anpffiffs auch Neuigkeiten zu den FunCups auf Lager. Zum 1. Mal gibt es [Screenshots von den FunCups](#) zu bewundern (mehr zu den FunCups in unserer FunCup-Sektion). In der Redaktion waren wir darüber ein wenig erstaunt. Schließlich hatten wir erst wenige Tage vorher nach Screenshots und Neuigkeiten angefragt.

#### 20. ST: OFM-PLUS

Auch ein Tipp aus dem Anpffiff hat es in den Newsletter geschafft: Der Text, mit dem die Admins darauf hinweisen, dass man seine Trikots auch in seiner Foren-Signatur anzeigen lassen kann, weist eine erstaunliche Ähnlichkeit mit dem Tipp auf Seite 5 unserer 6. Ausgabe auf. Liebe Admins, wenn Ihr uns schon zitiert, dann gebt bitte auch die Quelle an.

#### 22. ST: Sportgericht

Auf der Vereinsseite wird der „melden“-Button durch „gemeldet“ ersetzt, wenn jemand die Vereinsseite gemeldet hat. Auf diese Weise wird verhindert, dass ein Team mehrmals gemeldet wird, was den Verwaltungsaufwand des Support-Tickets wesentlich verringern sollte.

#### 24. ST: Rekord

OFM durchbricht die 160.000 Teams-Marke!

#### 26. ST: FunCups

Im VV-Forum gibt es [neue Infos](#) zu den FunCups.

## Das Wichtigste auf einem Blick!

#### 26. ST: Mods

Mit Ufumpedup hört einer der bekanntesten Mods aus privaten Gründen auf.



#### 27. ST: Anpffiff-Forum

Die Anpffiff-Redaktion beschließt bei der OFM-Foren-Administration [nach eigenen Foren](#) anzufragen, um noch mehr Bindung zu den Lesern herzustellen. U.a. wird nun die Wappenwahl nicht mehr Redaktionsintern stattfinden. Diskussionen und Anregungen werden nun noch übersichtlicher zu finden sein. Die Admins kommen schnell der Bitte nach und bieten sogar 4 Unterforen an. Sie werden nach dem Release der 7. Ausgabe für alle User einsehbar werden.


#### 32. ST: Logbuch

Vertragsverlängerungen werden nun im Saison-Logbuch dokumentiert. Immer wieder hatten in der Vergangenheit User darüber geklagt, dass ihnen angeblich Spieler abhanden gekommen waren, obwohl sie ihre Verträge verlängert hatten. Damit sollte in Zukunft Schluss sein. Andererseits wird das Logbuch dadurch sehr aufgebläht.


#### 33. ST: \*lol\*

Die [Lacheinlage der Saison](#).

#### 33. ST: OFM-PLUS

Wolltet Ihr schon immer mal wissen, wie Eure Bilanz gegen eine bestimmte Mannschaft ist oder wie oft Ihr schon gegen Eure besten Freunde gewonnen habt? Mit dem neuen Feature „Ewige Begegnungs-Statistiken“ werden alle historischen Ergebnisse gegen andere Teams seit einschließlich der Saison 64 aufgezeichnet. Wenn ihr gegen ein Team bereits gespielt habt, dann erscheint auf dessen Vereinsseite dieser Button: 

Ein Klick darauf führt Euch zu einer Übersichtsseite, auf der Eure bisherigen Ergebnisse präsentiert werden. Dazu gibt es auch Tabellen, die Euch eure Aufeinander-treffen nach „Alle Spiele“, „Liga“, „Landespokal“, „Friendly“ und „FunCup“ aufgliedern lassen.

Hattet ihr noch kein Spiel gegen das Team, dann erscheint auf der Vereinsseite ein transparenter Button:  Neben Euren eigenen „Ewigen Begegnungs-Statistiken“ könnt Ihr aber auch die Bilanz von anderen Teams untereinander ansehen, indem Ihr in der Ligatabelle, im Pokalbereich oder auf der Vereinsseite unter „Spielplan“

## ! Tipp:

Ihr könnt die Begegnungsstatistiken aller Teams einsehen, indem Ihr den folgenden Link nutzt. Ersetzt dazu die Sterne durch die Team-IDs der Teams, die ihr vergleichen wollt:  
[http://onlinefussballmanager.de/010\\_statistiken/statistiken\\_begegnungen.php?t1=\\*\\*\\*&t2=\\*\\*\\*](http://onlinefussballmanager.de/010_statistiken/statistiken_begegnungen.php?t1=***&t2=***)



auf den blauen Button klickt.

Wusstet ihr z.B., dass DrMaik [das ewige Admin-Duell](#) derzeit mit einem Tor-Vorsprung anführt?

### 34. ST: Logbuch:

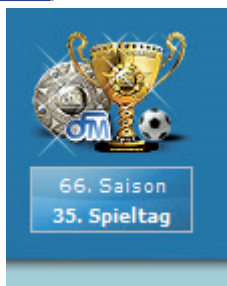
Im Saison-Logbuch soll in Zukunft vermerkt werden, was die Teams am Ende der Saison von den Sponsoren als Klassenerhalts- und Aufstiegsprämie erhalten haben. Wer absteigt erhält die Meldung, dass der Sponsor leider nichts zahlt. Damit ist natürlich die Klassenerhaltsprämie gemeint. Gezahlte Sieg- und Antrittsprämien bleiben natürlich bestehen.

### 34. ST: FunCups

Alle SOP-Organisatoren werden im Forum dazu aufgefordert, ihre Cups bei den Admins anzumelden, falls sie möchten, dass diese ins FunCup-System eingepflegt werden. Teilnehmen darf jeder Cup, der mindestens 3mal ausgespielt worden ist ([nähere Infos](#)).

### 35. ST: WTF?

Jeder kennt den spielfreien 0.ST, aber wusstet ihr, dass es beim OFM 35 Spieltage gibt? Wenn nein, dann [seht selbst](#). Erklärung: Der Screenshot wurde während des Umbruchs aufgenommen.



## Weisheit des Monats

Der Bau von Luftschlössern kostet nichts, aber ihre Zerstörung ist sehr teuer.  
(François Mauriac)



## Saison 67

### 2. ST: Postfach

Im Postfach ist nun die Funktion „alle markieren“ verfügbar. Eine große Erleichterung für Manager, deren PA ausläuft und die deshalb schnell Platz in Ihrem Postfach machen müssen, damit sie neue PN's empfangen können.

### 5. ST: Mod

Mit Andylatte legt der dienstälteste OFM-Mod aus Zeitgründen sein Amt nieder. Tststs, aber auf Wanderpokal gehen...



### 5. ST: OFM-Forum

Einer der beliebtesten Threads des OFMs geht in Rente: Das „[Kuriositätenkabinett](#)“ wurde nach 270 Seiten, 4048 Antworten und 325.000 Aufrufen ins Archiv verschoben. Eine Vorsichtsmaßnahme, da die Forum-Datenbank durch zu große Threads Schaden nehmen kann. Hier ist der Link zum [neuen Kuriositätenkabinett](#).

### 11. ST: Saisonverlauf

Die Admins greifen den [Vorschlag](#) von [giuseppe123](#) auf: Im Saisonverlauf werden nun die Auf- und Abstiegsplätze farblich markiert. Nun sieht man sofort, wie oft man z.B. auf einem Ab- oder Aufstiegsplatz stand.

### 12. ST: FunCups

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus: Einige sind nun auf der Vereinsseite, in der History und in den Finanzen zu bestaunen: Die neuen FunCup-Spalten.

### 12. ST: FunCups






Der Manager [stefanissimo](#) findet durch Zufall den Link zur [FunCup-Aufstellung](#) und [FunCup-Anleitung](#).

# News

Soheil

## Blog-News

...verlinkt zu den jeweiligen Einträgen.

-  [geplanter Releasetermin der 7.Ausgabe](#) 10. Juli 2009
-  [Anpiff sucht Layouter](#) 12. Juli 2009
-  [6. Ausgabe bricht alle Download-Rekorde](#) 13. Juli 2009
-  [Stellenausschreibungen - Mitarbeiter gesucht](#) 13. Juli 2009
-  [Die 6. Ausgabe durchbricht 10.000er Marke](#) 19. Juni 2009

-  [FunCup News](#) 23. Juni 2009
-  [7. Ausgabe Releasedatum](#) 24. Juni 2009
-  [Kommentare möglich](#) 24. Juni 2009
-  [6. Ausgabe knackt 15.000er Marke](#) 25. Juni 2009
-  [Kontaktmöglichkeit zur Redaktion](#) 25. Juni 2009

Yoshi



Exklusiv bei uns: **Der Anpiff Kalender**

Saison 67

ST	Datum	
0	02.07 Do	↑↓
1	03.07 Fr	
2	04.07 Sa	🏆
3	05.07 So	
4	06.07 Mo	
5	07.07 Di	🏆
6	08.07 Mi	
7	09.07 Do	
8	10.07 Fr	📄
9	11.07 Sa	🏆 ↑↓
10	12.07 So	
11	13.07 Mo	
12	14.07 Di	🏆
13	15.07 Mi	
14	16.07 Do	
15	17.07 Fr	🏆
16	18.07 Sa	
17	19.07 So	📄
18	20.07 Mo	🏆 D ↑↓
19	21.07 Di	
20	22.07 Mi	
21	23.07 Do	🏆
22	24.07 Fr	
23	25.07 Sa	
24	26.07 So	🏆
25	27.07 Mo	
26	28.07 Di	📄
27	29.07 Mi	🏆 D ↑↓
28	30.07 Do	
29	31.07 Fr	
30	01.08 Sa	🏆
31	02.08 So	
32	03.08 Mo	
33	04.08 Di	🏆
34	05.08 Mi	📄

neue Termine

NEU

**1. Zelt-Wochenende 21.08. - 23.08.2009**

**8. Wanderpokal in Düsseldorf am 1. August 2009**



Häufig genutzte OFM-Abkürzungen:

- EP = Erfahrungspunkt  
(wird im Spiel Erf abgekürzt)
- TP = Trainingspunkt  
(wird im Spiel Tr, Tra, Train abgekürzt)
- FP = Frischepunkt
- AWP = Aufwertungspunkt
- AM = Amateurmarkt
- TM = Transfermarkt
- MW = Marktwert
- ST = Spieltag
- TU = Turnier
- TL = Trainingslager
- D = Deutschland
- SP2 = Sponsor 2
- 17j = 17jähriger
- 5er = Spieler mit der Stärke 5
- Speed = Geschwindigkeit



Verträge mit Spielern, die vor der Aufwertung stehen, verlängern



Aufwertung



Pokalspiel (mit D gekennzeichnete Pokale nur in Deutschland)





## Fun Cup News

Der Newsletter vom 20. ST der Saison 66 ließ schon erste Einblicke auf die bevorstehenden FunCups zu. Auch der von Dr. Maik eröffnete Forums-Thread „Funcups - Preview“ ackerte sich bis dato auf fast 20 Seiten mit Feedback, Fragen und vielen Diskussionen hoch.

Da man, selbst als erfahrener Forenuser, bei gefühlten 27 Threads den Überblick zu diesem Thema verlieren kann, haben wir in dieser Ausgabe die wichtigsten Fragen und Antworten zusammengefasst. Unter anderem wurde von der Administration schon der Fehler eingeräumt, dass die Ankündigung der FunCups zu früh kam. Uns bleibt die Hoffnung auf ein baldiges und vor allem reibungsloses Starten der vierten, äußerst komplexen OFM-Spielebene.



Ritz war so freundlich, uns direkt nach dem Newsletter Stellungnahmen zu liefern:

### zum aktuellen Stand

Aktueller Stand ist, dass ich die FunCups schon ziemlich hübsch finde. Mit anderen Worten: In weiten Teilen sind sie fertig, einige Funktionen müssen noch programmiert, grafisch das ein oder andere zurechtgerückt und dann vor allem getestet werden, zunächst ohne Manager.

### zum voraussichtlichem Release (ungefähre Angabe reicht. Ende Sommer? Herbst? Winter?)

Ende Sommer.

### Was hat zu den Verzögerungen geführt?

Verzögerungen würde ich das nicht wirklich nennen, eher die falsche Erwartung an uns selbst, dass FunCups neben den vielen kleinen und großen Dingen, die für und im OFM täglich zu machen sind, bedeutend schneller abzuschließen wären. Man kann sagen, dass die Idee vom etwas aufgebohrten Logtool zu einem sehr umfassend ausgestatteten Spielmodul gereift ist und von dieser Idee auch wieder ein Stückchen abgespeckt werden musste, damit das Ergebnis gefällt und „rund“ ist. Den Appetizer würden wir aber wohl nicht nochmal ins Büro setzen. Im Nachhinein ist es klar als Fehler zu bezeichnen, dass dies schon so zeitig geschehen ist.

### Was wird das Tool alles können? Kann man z.B. eigene Pokale für die Vitrine einpflegen? Wird es einen einheitlichen Modus geben, oder ist dieser den derzeitigen Cup-Orgas freigestellt?

Die FunCups sind kein Tool, sie werden das größte Spielmodul im OnlineFussballManager, voll ins Spiel integriert. Die Interaktivität der FunCups wird etwas neues, besonderes für die meisten Manager sein. Letztlich generieren die Nutzer die Inhalte der Cups.

Es wird drei Modi geben: Liga, Knock Out sowie Gruppenphase & Knock Out. Das ganze bei bis zu 128 Teilnehmern. Und natürlich gibts auch Pokale in die Vitrine.

### Werden dort die Spielergebnisse automatisch eingetragen oder machen das die Cup-Orgas? Wenn das automatisch passiert, werden dann auch die Tabellen automatisch berechnet?

Ein grundsätzliches Mißverständnis: FunCups sind Plattform für durch Manager generierbare Spielinhalte, das ist die zusätzliche Dimension, die mit ihnen ins Spiel kommt.

Die Entscheidung, ob als Funcup oder via Friendly gespielt wird obliegt einzig den Organisatoren. Zu treffen frühestens dann, wenn die FunCups da sind.

Fortlaufendes Alternieren der genutzten Plattform können wir dann aber nicht mit entsprechend nötiger wie ständiger Aufwandspflege flankieren. Das ist auch nicht sinnvoll (einmalig, vor Einführung der Cups wird es aber gemacht).

Sie sind kein ein wenig aufgebohrtes Logtool mit Trophäe als Anhang. Heißt: Natürlich sind Ergebnisse nicht per Hand einzutragen oder Ligatabellen mit Abakus und spitzen Bleistift zu berechnen.

### Wie individuell sind die Organisations- und Wertungsmöglichkeiten?

#### Zwei Beispiele:

- Beim abgedrehtem KK23-SOP gewinnt z.B. automatisch derjenige das Spiel mit 3:0, der in der 23. Minute eine Aktion (Tor, Chance oder Karte) hat.

- Bei Nationensammler-SOPs verliert derjenige das Spiel automatisch mit 0:3, der nicht mit 11 Mann aus einer Nation antritt.

### Werden derart individuelle Lösungen beim FunCup auch darstellbar sein?

Cups können selbstverständlich auch mit nicht passender Anzahl an Teilnehmern gespielt werden, entsprechend sind spielfreie Tage möglich. Wir können den Organisatoren aber nicht Werkzeuge geben, mit denen z.B. dem Letztplatzierten aus Gruppe D als Fairplaysieger der Vorrunde ein Halbfinalplatz zugesprochen werden kann.

Ich kann an der Stelle SOP-Organisatoren durchaus verstehen, wenn sie erstmal das betrachten, was sie kennen. Allerdings sollte der geneigte Organisator von der Nabelschau weg ein





wenig weiter blicken. Wie meine ich das? Wenn man z.B. bisher beim SOP aus einem mehr oder weniger gleichbleibenden Pool von 20 forenaktiven Teilnehmern 13-15 beim Cup dabei hat, braucht man die individuellen Lösungen, um sich Gruppen und Turnierbaum spielbar zurecht zu stricken. Mit den FunCups im Spiel ist es ohne weiteres möglich, die letzten 5-7 Plätze an Teams zu vergeben, die vorher nicht im Traum daran dachten im SOP-Forum nach einem passenden Pokal zu fahnden, so sie denn davon überhaupt wussten.

Die FunCups sind also nicht „alles per Hand“ SOP auf einem vierten Spielfeld. Auf der einen Seite bieten sie sehr viel mehr Möglichkeiten und diese direkt im Spiel, auf der anderen Seite fällt die aus der Handarbeit rekrutierte totale Individualisierung von Turnierbaum und -verlauf weg.

### **Kann man eigene Pokal-Bilder einpflegen oder nutzt man die Vorlagen?**

Sowohl als auch.

### **Wie viele Vorlagen gibt es? Darf man beliebig darunter wählen?**

16 x 3 und ja, man darf.

### **Kann man dort auch Torschützen und eine Wertung für das fairste Team in einem Cup eintragen?**

Ja. Die FunCups werden von Haus aus Statistiken mitbringen, aber selbstverständlich wird es hier auch den entsprechenden Platz geben, auf dem sich Organisatoren, Statistiker und Teilnehmer austoben können, um ihren Cup ebenso mit Farbe und Leben zu füllen, wie sie es schon jetzt auf Cup-Homepage in großartiger Weise tun.

Wir legen viel Wert darauf, dass von Managern organisierte FunCups nicht beliebig sind, das ist wesentlicher Bestandteil des Grundkonzepts. Neben der spielseitigen Förderung z.B. durch „Metallfarben“ (=Ritz meint hier die Einteilung der Cups in Bronze-, Silber- und Gold-Klasse; Anm. d. Red.) machen letztlich Organisation und Beteiligung der Manager den Cup aus. Dazu gehört auch das „schmückende, liebevolle Beiwerk“ in Form von Berichterstattung, Statistiken, Miteinander.

### **Außerdem wird mich auch das Thema „Plus-Paket-Gutscheine“ interessieren, wird es diese weiterhin - wie vorher für die 5. Auflage und dann ab der 10. Auflage jede Saison geben oder wird diese Regelung verändert bzw. abgeschafft?**

Das fördernde Gutschein-Bonbon ist dann obsolet.

### **Muss man sich die Cups selber suchen?**

Klar.

### **Können zwei Manager auch gleichzeitig einen Cup organisieren?**

Ja.

## OFM FunCups

**Auf weitere Manager- und Redaktionsfragen gingen die Moderatoren und Admins folgendermaßen ein:**

### **Auf dem Screenshot konnte man erkennen, dass man bei den FunCups ein Preisgeld gewinnen kann. Wo kommt dieses Geld her? Spendet es die OFM-GmbH oder darf die Orga sponsorn?**

**Ritz:** Das Preisgeld setzt sich aus den Antrittsgeldern der Teams zusammen. Es wird nur ausgeschüttet, was eingezahlt wurde. Das maximale Antrittsgeld wiederum hängt von der untersten Spielklasse des Cups ab.

### **Ich organisiere momentan eine Liga, die in der 12. Auflage ist. Würde die Zählung von 1 anfangen oder könnte man das irgendwie weitermachen?**

**Ritz:** Wir werden bestehende SOP einpflegen.

### **Aber was sollen nun die armen Logger tun?**

**Boss\_Rahn:** Die Logg-Tools bleiben den Loggern noch weiter erhalten, es ist die Frage, ob sie sich den Stress noch antun wollen.

### **Ist diese Antrittsprämie optional? Falls zwingend, ginge dann bitte auch 1 Euro? Soll ja um Ruhm und Co gehen.**

**Boss\_Rahn:** Sie ist optional, sprich bei 32 Teams ist der Gesamttopf 32 €, der Sieger erhält eine stattliche Siegesprämie von etwa 22 €.

### **Ist es dann auch möglich, in einer Saison an 2 Funcups teilzunehmen, oder darf jeder Verein nur einen pro Saison spielen?**

**Boss\_Rahn:** Man kann an so vielen FunCups teilnehmen, wie es der Terminplan zulässt. Die Höchstgrenzen der Antrittsprämien sind ligenabhängig.

### **Wie wird es mit der Teilnehmerzahl sein? Wenn sich einer anmeldet, ist er dann automatisch dabei oder kann man sagen: „halt doch nicht“ weil man ja schon so seine Stammcupler hat?**

**Boss\_Rahn:** Durch eine Passwortabfrage sind beide Szenarien möglich.

### **Ist es einem Cuporganisator möglich Ergebnisse zu annullieren, wenn z.B. ein Regelverstoß o.ä. statt gefunden hat?**

**Dr. Maik:** Nein ist es nicht.

### **Wird es definitiv pro Cup eine max. Teilnehmerzahl von 128 geben, oder sind auch größere Cups möglich?**

**Ritz:** 128 ist maximum.

Shakcool & Soheil





## OFM FunCups

### Lukas und Dr. Maik sprechen detailliert über die neuen FunCups:

Mit Hilfe eines komfortablen Tools kann jeder Manager denkbar einfach einen ganz individuellen FunCup ins Leben rufen. Die einzigen Voraussetzungen sind: bereits 5 Saisons Manager beim OFM und ein aktives PlusPaket. Damit wird auch eine Inflation an FunCups verhindert. Zum Beginn der Organisation muss der Organisator sich entscheiden, einen komplett neuen FunCup zu starten oder einen schon einmal organisierten FunCup in einer neuen Auflage fortzuführen. Während des laufenden FunCups stehen dem Organisator einige Admin-Tools zu Verfügung.

Mitspielen an einem FunCup kann jeder Manager, der länger als 2 Saisons beim OFM dabei ist, auch ohne aktives PlusPaket. Für die User mit einem aktiven PlusPaket gibt's im Bereich der FunCups dann umfangreiche (ewige) Statistiken und Cup-Historien, und einiges mehr zu entdecken.

Es gibt 3 unterschiedliche Modi: K.O.-System, Gruppe & K.O.-System, und den reinen Ligamodus. Hin- und Rückspiel ist ebenfalls separat wählbar. Das Organisations-Tool bietet sehr viele individuelle Parameter, auch was z.B. Ligen- und Stärkebegrenzung angeht. Auch wird es möglich sein die Anmeldung an einem FunCup mit einem Passwort zu schützen.

Zum Thema Karten: Es wird natürlich auch bei den FunCups gelbe und rote Karten geben! Diese wirken sich allerdings ausschließlich auf deine FunCup-Teamaufstellung aus.

Zu den Cup-Klassen: Ein FunCup kann eine gewisse Popularität erlangen: Jeder Cup startet bei der Erstaufgabe mit der Klasse „Bronze“, im Laufe der Saisons kann der Cup aufgrund seiner Tradition, der Anzahl der Teilnehmer und der Schwierigkeit, den Cup zu gewinnen, eine höhere Klasse erlangen: Nach Bronze folgt Silber, dann Gold.

Die Klasseneinteilung eines Cups geschieht automatisiert im Hintergrund. Steigt der Cup in seiner Klasse, stehen dem Cup-Organisator sogar erweiterte Möglichkeiten zu Verfügung.

Wir hoffen wir konnte euch die dringendsten Fragen beantworten. Wir werden auch nach der Integration der FunCups weiter an diesen Arbeiten, um evtl. auftretende Fehler zügig zu beheben und die FunCups zu erweitern.

Man wird keine PA-Gutscheine gewinnen können. Hier geht es um Ruhm, Ehre, Anerkennung, Preisgeld und den Pokal für die Vitrine!

Auch der jeweilige Co-Organisator muss dies Voraussetzung des laufenden PAs erfüllen. Der Co-Organisator kann alle Dinge, die ein Organisator auch kann. Somit bleibt es auch für die Orga stressfrei, wenn einer „mal nicht kann“.

**Zum Saisonumbruch 66/67 eröffneten sich erste Schritte in Richtung Butter-bei-die-Fische! Die SOP-Cup-organisatoren werden aufgefordert, ihre bisher als SOP ausgespielten Cups zum Start der FunCups ins FunCup-System einzupflegen. Folgende Angaben werden benötigt und sind bis spätestens 17. Spieltag der 67. Saison per Supportticket („Sonstiges“) einzureichen.**

1. Name des FunCups
  2. Auflage in Saison 67
  3. Team ID des Hauptorganistors
  4. Teamname des Hauptorganistors
  5. Link/Links zur aktuellsten Auflage, z.B. Forum, Homepage
  6. Regelmäßig mehr als 30 Teilnehmer (ja/nein)
- zu 2.: Gemeint ist die Auflage in Saison 67 oder, wenn in Saison 67 nicht gespielt wird, die zuletzt gespielte Auflage. Es sollen inkl. Saison 67 wenigstens 3 Auflagen ausgespielt worden sein.

zu 3.: Einige Cups haben mehrere Organisatoren. Einigt euch bitte vor Einsendung der Daten, wer der Hauptorganisator eines Cups sein soll. Beachtet dabei: Voraussetzungen für die Organisation eines FunCups sind ein a) wenigstens 5 Saison altes Team und b) aktives PlusPaket

**Dr.Maik: „...damit wir alte SOPs schon als Bronze/Silber/Gold-Cups starten können, benötigen wir diese Daten. Die Spielsysteme legen die Orgas trotzdem fest, das hat damit nichts zu tun.“**





## FunCups Anleitung

Detaillierte Infos rund um die selbstorganisierten Pokalwettbewerbe

### Was sind FunCups?

Die „FunCups“ sind von OFM-Managern selbst organisierte Pokalwettbewerbe. Die Organisation eines FunCups erfolgt in wenigen Schritten mit Hilfe eines komfortablen Cup-Konfigurators. Jeder OFM-Manager hat über die FunCups die Möglichkeit, neben dem offiziellen OFM-Ligabetrieb mit seinem Team an einer Vielzahl von selbstorganisierten Cups teilzunehmen, oder auch seinen ganz eigenen, individuellen FunCup zu starten. Es gibt dabei zahlreiche individuelle Anpassungsmöglichkeiten, mehrere unterschiedliche Modi, lukrative Preisgelder, begehrte Trophäen, etliche Statistiken und vieles mehr – praktisch ein kompletter „OFM im OFM“!

### Preisgelder, Titel und Trophäen

FunCups unterscheiden sich von den anderen Spielen im OFM. Damit die FunCups nicht ausschließlich gespielt werden, um das eigene Team zu pushen, wurden besondere Maßnahmen getroffen: So gibt es hier keine Erfahrungspunkte für deine Spieler und auch an Frische verlieren sie nicht. Es gibt auch keine Zuschauereinnahmen. Aber: Es können richtig viele Preisgelder abgeräumt werden! Und es gibt sogar für jeden gewonnenen FunCup eine eigene wertvolle Trophäe für die Pokalvitrine deiner Vereinsseite! Auch auf deiner Vereinsseite und in der Vereinshistory werden deine FunCup-Erfolge verewigt. Bei den FunCups geht es also im Wesentlichen um Titel, Trophäen und Preisgelder, und das alles selbst durch die Manager gestaltet und organisiert.



Die drei FunCup-Klassen  
steigt die Popularität der FunCups, je nach Tradition, Größe und Schweregrad

	Bronze	Silber	Gold
Populärer	Nein oder nur nach dem Cup eine große Tradition oder Popularität	Cups die durch weitere Auflagen oder viele Teilnehmer bereits sehr beliebt sind	Sehr beliebte Cups mit langer Tradition / Die Champions-Klasse der FunCups!
maximale Anzahl Teilnehmer	normal	hoch	extremhoch
maximale Anzahl Teilnehmer	16	32	128
Spielmodus	alle 3 Modi	alle 3 Modi	alle 3 Modi
Wahlweise Beschränkungen für Ligen, Länder, Teamstärke, Teamwert, etc.	✓	✓	✓
Einladungen an Manager versenden	✓	✓	✓
Eintrag bei Unstimmigkeiten	✓	✓	✓
Auswahl möglicher Pokal-Drucke	16 Bronze Pokale	16 Silber Pokale	16 Goldpokale
Bildvorschau für eigene Pokal-Drucke	✓	✓	✓

### Die drei Cup-Klassen: Bronze, Silber, Gold

Ein FunCup kann eine gewisse Popularität erlangen: Jeder Cup startet bei der Erstauflage mit der Klasse „Bronze“, im Laufe der Saisons kann der Cup aufgrund seiner Tradition, der Anzahl der Teilnehmer und der Schwierigkeit, den Cup zu gewinnen, eine höhere Klasse erlangen: Nach Bronze folgt Silber, dann Gold.

Die Klasseneinteilung eines Cups geschieht automatisch im Hintergrund. Steigt der Cup in seiner Klasse, stehen dem Cup-Organisator sogar erweiterte Möglichkeiten zu Verfügung.

### Großes Spektrum an individuellen FunCups

Die FunCups können in unterschiedliche Kategorien unterteilt werden, wie z.B. „RegioCup“ oder „FreundesCup“. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Cup-Parameter: Ligen-, Länder-, Stärkebeschränkungen, unterschiedliche Wettbewerbs-Modi, wie Ligamodus, KO-System oder auch Gruppenspiele, komplett eigene Statistiken und Historien, eine individuell gestaltbare Pokal-Detailseite und vieles mehr.

Die FunCups bieten den Cup-Organisatoren und allen OFM-Managern die Gelegenheit, jede Saison an einem oder gar an mehreren unterschiedlichen Pokalwettbewerben teilzunehmen. Mit der Pokal-Vitrine auf den Vereinsseiten sowie den umfangreichen FunCup-Statistiken und -Historien bieten die FunCups somit extrem flexible Möglichkeiten, auf Tore- und Titeljagd zu gehen!





## An einem FunCup teilnehmen

Unter „Angebote“ kannst du aus einer Liste von aktuell organisierten FunCups wählen und dich auch direkt zur Teilnahme anmelden: Wähle zuerst eine der drei Cup-Klassen und klicke auf „anzeigen“ oder verwende die „Detailsuche“, um deine Suche zu spezialisieren. FunCups, die sich gerade in der Anmeldephase befinden, erscheinen in der Liste mit einem grünen „Anmelden“-Button. Mit einem Klick gelangst du zur Detailseite des FunCups.

Hier siehst du die exakten Teilnahmebedingungen sowie viele weitere interessante Detailinfos zu diesem FunCup und kannst dich – falls du alle Bedingungen erfüllst – sofort in die Liste der Teilnehmer eintragen. Ab sofort nimmst du an diesem FunCup teil! Sollte dein Team nicht die gewünschten Bedingungen erfüllen, dann versuche einfach mit Hilfe der „Detailsuche“ auf der Seite „Angebote“ einen geeigneten FunCup zu finden.

## Einen neuen FunCup organisieren

Mit Hilfe eines komfortablen Tools unter dem Menüpunkt „neuen FunCup organisieren“ kannst du denkbar einfach deinen ganz individuellen FunCup ins Leben rufen. Die einzigen Voraussetzungen sind, dass du bereits 5 Saisons Manager beim OFM bist und ein aktives PlusPaket besitzt. Zum Beginn der Organisation musst du dich entscheiden, einen komplett neuen FunCup zu starten oder einen schon einmal organisierten FunCup in einer neuen Auflage fortzuführen.

Direkt danach startet das Organisations-Tool und du kannst in 4 Schritten alle nötigen Parameter sowie einen Spielplan für deinen FunCup festlegen. Ab sofort können sich Teams für deinen FunCup anmelden. Unter „Meine FunCups“ kannst du deinen FunCup einsehen und besitzt als Organisator einige Editierfunktionen, mit denen du deinen Cup während der Laufzeit betreuen kannst.



## Information für SOP-Organisatoren (II)

Liebe SOP-Organisatoren,

mit der Einführung der FunCups könnt ihr euch gleich oder auch etwas später für oder gegen die Austragung eures Selbstorganisierten Pokals (SOP) als FunCup entscheiden. Zu diesem Zweck konnten alle Organisatoren ihren SOP (wenigstens Auflage 3 / S67) im FunCup-Bereich vorab einpflegen lassen.

Wir werden nach der Beta-Phase noch einmal in einem Gang Auflagenzahlen eurer Cups nachpflegen, wenn ihr diesen in der Beta-Phase noch nicht als FunCup spielen möchtet.

Es ändern sich ansonsten folgende Rahmenbedingungen:

### a) Logtools

1-2 Saisons nach Einführung der FunCups ziehen wir die Logtools ein, die nicht mehr für das Spielen/Loggen von SOP (aka Cups auf dem Friendslot) genutzt werden. Manager mit Logtool werden hierbei angeschrieben und brauchen sich nicht aktiv bemühen.

### b) Gutscheine

Die bisher **verteilten Gutscheine** fallen sowohl für SOP als auch für FunCups ab Saison 68 weg.

Weiterhin viel Spaß und Erfolg mit euren Cups  
Euer OFM-Team





## Fragen und Antworten

☉ **Warum gibt es die verschiedenen Cup-Klassen Bronze, Silber und Gold?**

**Antwort:** Um die kleinen privaten Freundes-Cups von den großen beliebten FunCups unterscheiden zu können. Die Tradition und Popularität eines FunCups wird hiermit berücksichtigt und sichtbar gemacht, ebenso die Schwierigkeit, diesen zu gewinnen.

☉ **Wann steigt ein FunCup in seiner Popularität? Also Bronze auf Silber oder auf Gold?**

**Antwort:** Über die fortgeführte Auflage, den Modus sowie der Anzahl der Teilnehmer errechnet sich die „Metallfarbe“ bzw. Klasse des FunCups.

☉ **Kann ich auch ohne PlusPaket mit meinem Team an FunCups teilnehmen?**

**Antwort:** Ja, teilnehmen kann jeder Manager, der bereits 2 Saisons beim OFM dabei ist. Das PlusPaket bietet allerdings viele erweiterte Möglichkeiten, wie z.B. ewige Statistiken und Historien oder auch die begehrten Trophäen in deiner Pokal-Vitrine. Außerdem kannst du mit einem aktiven PlusPaket auch eigene FunCups organisieren.

☉ **Warum finden am 0., 1., 2. und 34. Spieltag keine FunCup-Spiele statt?**

**Antwort:** In dieser spannenden Saisonphase sind die OFM-Server bereits stark ausgelastet. Um hier weiterhin schnelle Ladezeiten zu gewährleisten, gibt es an diesen Spieltagen keine FunCups.

☉ **Welche Auswirkungen haben gelbe und rote Karten bei den FunCups?**

**Antwort:** Die bei den FunCups erhaltenen gelben und roten Karten gelten ausschließlich im Bereich der FunCup-Spiele und haben keinerlei Auswirkungen auf die anderen Spiele deines Teams, wie z.B. Liga- oder Freundschaftsspiele. Falls deine Jungs an mehreren FunCups innerhalb einer Saison teilnehmen, beachte: Karten gelten „cupübergreifend“. Erhält ein Spieler während einer Saison 3 gelbe Karten, muß der Spieler 1 Spiel aussetzen.

☉ **Warum gibt es verschiedene Größen von FunCups in den Pokal-Vitrinen?**

**Antwort:** Die Größe der Cup-Grafik richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer des Cups. Es gibt 3 unterschiedliche Abstufungen der Größendarstellung: 0-16, 17-64 sowie > 64 Teilnehmer.

☉ **Wie hoch sind die zu gewinnenden Preisgelder?**

**Antwort:** Jeder Teilnehmer entrichtet bei der Anmeldung eine einmalige Anmeldegebühr, diese Gelder werden am Ende des FunCups als Preisgeld an die bestplatzierten ausgeschüttet. Die maximal mögliche Antrittsprämie richtet sich dabei nach der tiefsten Spielklasse (Liga), die ein Teilnehmer aufweisen kann.

☉ **Wie kann ich einen FunCup organisieren, bei dem sich nur meine Freunde anmelden können?**

**Antwort:** Ja, kein Problem. Du kannst für deinen FunCup ein Anmelde-Passwort vergeben. Das Passwort kann auch während der Anmeldephase noch geändert oder entfernt werden.

☉ **Welche unterschiedlichen Modi gibt es bei den FunCups?**

**Antwort:** Ligamodus, KO-System sowie Gruppenspiele mit anschließender KO-Runde. Wählbar ist auch die Option „nur Hinspiel“ oder „mit Hin- und Rückspiel“, wobei das Finale einer KO-Runde grundsätzlich ohne Rückspiel ausgetragen wird.

☉ **Welche Vorteile bietet mir das OFM PlusPaket im Bereich der FunCups?**

**Antwort:** Deutlich mehr Details, Komfort und mehr Spieltiefe. Unter „Meine FunCups“ werden z.B. alle deine bisherigen FunCups mit umfangreichen Statistiken zu allen Spielen und ewigen Tabellen angezeigt. Darüber hinaus gibt es ewige Statistiken und Historien oder auch die begehrten Trophäen in deiner Pokal-Vitrine.



## OFM 4.0 - Die FunCups kommen!



Ab Saison 68 ist es soweit, coming soon wird coming jetzt, die FunCups werden ins Spiel integriert!

Mit dem vierten Spiel des Tages könnt ihr in Zukunft in selbst-erstellten kleinen und großen Ligen und Pokalen mit anderen Managern, Freunden und Clankollegen um Ruhm, Trophäen und Preisgelder ringen.

**BETA-Phase:** Gemeinsam mit euch wollen wir im Laufe der 68. Saison die FunCups testen und alle bis jetzt versteckten Fehler beseitigen. Wir bitten daher während der öffentlichen Beta-Phase um Verständnis falls noch Fehler auftreten sollten.

Damit ihr die **FunCup-FAQ** nicht abwarten müsst, hier die wichtigsten Informationen rund um die FunCups:

### Zeitplan

Von Spieltag 3 bis 33 können FunCups als viertes Spiel des Tages ausgetragen werden. Die Organisation ist jede Saison ab dem 0. Spieltag möglich.

### Teilnahme

Alle Manager, deren Team wenigstens zwei Saisons alt ist, können an zwei FunCups pro Saison teilnehmen.

### Organisation

Einen FunCup kann jeder Manager organisieren, dessen Team wenigstens fünf Saisons alt ist und ein aktives PlusPaket besitzt.

### FunCup-Klassen

Ausdauer in Organisation und Pflege eines Cups wird belohnt, denn je älter ein FunCup ist, je mehr Teilnehmer er hatte, desto wahrscheinlicher ist dessen Aufwertung in Silber- oder Goldklasse. Mit höheren Cupklassen stehen zusätzlich Organisationsmöglichkeiten zur Verfügung, es können größere Cups gespielt werden und das Metall der erringbaren Trophäen unterscheidet sich.

### Teilnehmerzahl

FunCups können mit 5 bis 128 Teilnehmer ausgespielt werden.

### Spielmodus

Es stehen Ligamodus, K.O.-System sowie Pokale mit K.O.-Runde nach vorheriger Gruppenphase zur Verfügung.

### Offene, halboffene, geschlossene Cups

Durch setzen und entfernen von Passwörtern kann ein Cup für alle frei zugänglich oder für den geschlossenen Managerkreis sein. Der Passwortschutz kann ebenso nach Anmeldung bevorzugter Teilnehmer entfernt und so der Cup geöffnet werden.

### Einladungen

Organisatoren und Mitspieler können direkt im FunCup-Bereich Einladungen an andere Manager versenden.

### Antrittsprämien und Preisgeld

FunCups können mit oder ohne Teilnahme-/Antrittsprämie gespielt werden. Die maximal mögliche Antrittsprämie richtet sich dabei nach der tiefsten Spielklasse (Liga), die ein Teilnehmer aufweisen kann. Die Summe der gezahlten Antrittsprämien wird am Ende des Cups als Preisgeld ausgeschüttet.

### Trophäen

Organisatoren können aus 40 Trophäen-Sets mit je einem Gold-, Silber- und Bronzepak wählen. Goldcups können eine eigene, selbstentworfene Pokalgrafik erhalten.

### Erfahrung, Frische & Zuschauereinnahmen

Es gibt in den FunCups weder Erfahrungspunkte noch Frischeabzug. Ebenfalls zahlen die Zuschauer keinen Eintritt.

### Aufstellung & Karten

Die FunCups erhalten eine eigene Aufstellungsseite, gelbe und rote Karten zählen nur für die FunCups, nicht aber für Liga, Friendly und Pokal.

### Anpiff

Jeder FunCup-Organisator stellt für seinen Cup eine feste Anpiffszeit ein. Zusätzlich kann er den Teilnehmern den vorherigen Eigenanpiff ermöglichen.

### Berechnung

Tabellen werden direkt nach einzelnen Spielen aktualisiert, Turnierbäume zur Berechnungs- / Autoanpiffszeit berechnet.

### Abschluss des Pokals

Nach Abschluß des Pokals erhalten die Sieger Trophäen, die Preisgelder werden ausgeschüttet und der Pokal erhält im Hintergrund berechnete Punkte für die vergangene Auflage und wird gegebenenfalls aufgewertet.

Weitere Fragen und Antworten findet ihr hier:

### [Funcups - Preview](#)

Viel Erfolg in der zweiten Saisonhälfte & viel Vorfreude wünscht

Euer OFM-Team





## Statistiken

### Großes Länderranking

von TobiFm

#### Der Länderquotient

Zahlen über Zahlen, das erfreut den gemeinhin statistik-affinen OFM-Manager. Auf den folgenden Seiten findet Ihr, wie gewohnt, die gemittelten Daten der 1. Ligen aus der vergangenen Saison sortiert nach durchschnittlicher und maximaler Teamstärke, sowie Durchschnittsalter, durchschnittlichem Marktwert und durchschnittlicher Stadiongröße. Um alles auf einen Nenner zu bringen, haben wir Euch schon in den letzten AnpfiFF-Ausgaben den Länder-Quotienten vorgestellt. In Ermangelung eines internationalen Vergleichs beim OFM ist dies eine Art UEFA-5-Jahreswertung-Pendant. Das Zustandekommen des Quotienten wird unten noch einmal kurz erläutert.



#### durchschnittliche Teamstärke



1.	↑	Frankreich	171.4
2.	→	Deutschland	171.3
3.	↑	Italien	170.5
4.	→	Türkei	165.1
5.	↑	Österreich	162.4
6.	↓	Argentinien	160.6
7.	↑	Portugal	159.8
8.	↓	England	159.3
9.	→	Schweiz	159.2
10.	↑	Brasilien	158.3
11.	↓	Niederlande	157.5
12.	↓	Schweden	156.4
13.	↓	Spanien	155.6
14.	↓	Russland	155.4
15.	↑	Schottland	155.0
16.	↓	Griechenland	152.7
17.	↑	Südafrika	151.8
18.	↑	Australien	148.5
19.	↑	Jamaika	148.4
20.	↓	Polen	146.5
21.	↓	Japan	146.0
22.	↓	USA	145.7
23.	↓	Kamerun	138.8
24.	→	Tschechien	138.2

#### maximale Teamstärke



1.	↑	Portugal	224.0
2.	↑	Schweiz	213.0
3.	↑	Österreich	209.0
4.	↑	Italien	206.0
5.	↑	Schweden	205.0
6.	↑	England	202.0
7.	↑	Russland	200.0
8.	↑	Deutschland	199.0
9.	↓	Frankreich	199.0
10.	↑	Japan	196.0
11.	↑	Türkei	194.0
12.	↓	Spanien	192.0
13.	↑	Brasilien	189.0
14.	↑	Argentinien	186.0
15.	↑	Griechenland	186.0
16.	↓	Niederlande	186.0
17.	↓	Polen	184.0
18.	↑	Australien	182.0
19.	→	Schottland	182.0
20.	↑	Südafrika	179.0
21.	↓	Kamerun	175.0
22.	→	USA	170.0
23.	→	Jamaika	166.0
24.	→	Tschechien	166.0

#### Durchschnitts-Alter



1.	↑	Tschechien	30.3
2.	↑	Spanien	30.7
3.	↓	USA	31.0
4.	↑	Schweden	31.1
5.	↑	Polen	31.3
6.	↑	Niederlande	31.5
7.	↑	Japan	31.6
8.	↑	England	31.7
9.	↓	Schottland	31.7
10.	↑	Türkei	31.7
11.	↓	Australien	31.8
12.	↑	Brasilien	31.8
13.	↓	Schweiz	31.8
14.	↑	Argentinien	31.9
15.	↓	Österreich	31.9
16.	↑	Kamerun	32.0
17.	↓	Jamaika	32.1
18.	↓	Portugal	32.2
19.	↓	Südafrika	32.3
20.	↓	Italien	32.7
21.	↓	Griechenland	32.8
22.	↑	Deutschland	33.0
23.	↓	Frankreich	33.1
24.	↓	Russland	33.1





## durchschnittlicher Marktwert



1.	↑	Türkei	41337765
2.	↑	Österreich	41154048
3.	↓	Spanien	41103960
4.	↓	Italien	40251060
5.	↑	Niederlande	39447665
6.	↑	Schweden	38201063
7.	↓	England	37694172
8.	↓	Frankreich	37571938
9.	↑	Portugal	35960192
10.	↑	Brasilien	34949650
11.	↑	Deutschland	33282369
12.	→	Schottland	33078850
13.	↓	Schweiz	31653791
14.	↓	Argentinien	31159338
15.	→	Polen	30395868
16.	↓	USA	29053691
17.	→	Südafrika	27065045
18.	→	Japan	25742836
19.	↑	Russland	25592974
20.	↑	Australien	25053968
21.	↓	Jamaika	25021720
22.	↓	Griechenland	22981402
23.	→	Tschechien	22578163
24.	→	Kamerun	16703286

## Länderquotient

NEU

1.	↑	Italien	9.76
2.	↑	Türkei	9.68
3.	↓	Frankreich	9.61
4.	↑	Deutschland	9.45
5.	↑	Österreich	9.38
6.	↓	England	9.31
7.	↓	Spanien	9.19
8.	↓	Schweiz	8.96
9.	→	Schweden	8.89
10.	↑	Portugal	8.80
11.	→	Niederlande	8.74
12.	↓	Argentinien	8.54
13.	→	Brasilien	8.54
14.	↑	Schottland	8.13
15.	↓	Polen	8.07
16.	↓	Russland	8.05
17.	↓	Griechenland	7.87
18.	↑	Südafrika	7.49
19.	→	Japan	7.40
20.	↑	Australien	7.36
21.	↓	USA	7.29
22.	↓	Jamaika	7.20
23.	↑	Tschechien	6.61
24.	↓	Kamerun	6.41

## durchschnittliche Stadiongröße



1.	↑	Türkei	82183
2.	↑	Deutschland	80245
3.	↑	England	79630
4.	↑	Italien	78603
5.	↓	Frankreich	78202
6.	↑	Schweiz	75265
7.	↑	Spanien	74278
8.	↓	Österreich	70844
9.	→	Schweden	64421
10.	→	Argentinien	62300
11.	↑	Polen	61629
12.	↑	Griechenland	60456
13.	↓	Niederlande	57639
14.	↓	Portugal	57549
15.	↑	Brasilien	56839
16.	↓	Russland	56696
17.	→	Schottland	49283
18.	→	Japan	41975
19.	↑	Australien	41317
20.	↑	Südafrika	38833
21.	→	Jamaika	37530
22.	↓	USA	35855
23.	↓	Kamerun	31600
24.	→	Tschechien	30859

### Der Länderquotient

Um einen einzigen Wert zu bekommen, anhand dessen man das aktuelle und zukünftige Potential eines Landes mit dem eines Anderen vergleichen kann, gehen wir wie folgt vor: Zunächst werden in den Kategorien durchschnittliche Stärke, maximale Stärke, durchschnittlicher Marktwert und durchschnittliche Stadiongröße die Absolutwerte auf den jeweiligen Spitzenwert in dieser Kategorie normiert. Das beste Land hat somit in dieser Kategorie 100%, die Anderen entsprechend weniger. So wird für diese vier Kategorien verfahren.

Für jedes Land werden die nun normierten Werte so kombiniert, dass die zuvor aufgezählten Kategorien folgenden Anteil am Gesamtwert haben:

**50%** normierte Durchschnitts-Stärke

**10%** maximale Stärke

**20%** Durchschnitts-Marktwert

**20%** Durchschnitts-Stadiongröße

Der erhaltene Wert wird nun noch einmal auf 10 skaliert. Im Idealfall erhält ein Land also, wenn es in allen vier Kategorien vorne liegt, am Ende 10 Punkte.

Das große Länderranking wird präsentiert von TobiFfm, aktuelle Statistiken auch im Anpiff-Blog



## Die Besten Stadien

Die Gruppe der „Stadien größer 200.000“ bleibt eng und unverändert. Die „[Holsten Edel Kampfbahn](#)“ (249.999 Plätze) von VfL Quarnstedt belegt weiterhin Platz 1 der größten Stadien. Allerdings erzielt er damit in der jamaikanischen Regionalliga im Schnitt nur 558.507 € pro Spiel, was eine Ø-Kapazitätsauslastung von 35% entspricht. Der „Mini Bolzplatz“ von [SGD UNDERZAR](#) (215.000 Plätze) belegt den 2. Platz. In der 2. Liga in England konnte er eine Kapazitätsauslastung von 50% erreichen und nimmt pro Spiel durchschnittlich 934.928 € ein. Platz 3 der Stadion-Dinosaurier belegt das „Eichestadion“ (200.000 Plätze) von [Braveheart United](#). In der Landesliga in England lockte er gerade noch durchschnittlich 30.592 Besucher in sein Stadion (15% Auslastung). Interessanter ist das Ranking der ertragreichsten Stadien: Der SPREEBOGENBUNKER von [Einheit Berlin](#) (D) belegt bereits zum 3. Mal Rang 1 mit 1.417.993 Mio. €, kommt aber stark in Bedrängnis durch [OSC Lille](#) (FRA), dem im Schnitt nur 15.472 € weniger in die Stadionkasse flossen. Platz 3 wird mit 1.348.564 € pro Spiel von [Theron](#) (POR) belegt.

Bubbles

## Die Stärksten

Verein	Land		Platz	Ø-Stärke	Max. Stärke
<a href="#">Theron</a>	Portugal		1. Platz	212	224
<a href="#">SW Blaue Invasion</a>	Schweiz		1. Platz	208	214
<a href="#">Fc Gertsch</a>	Österreich		1. Platz	205	211
<a href="#">Traktor Thekla</a>	Italien		5. Platz	196	206
<a href="#">FHS Schmale</a>	Schweden		1. Platz	195	205
<a href="#">Dynamo Gänseblümchen</a>	Deutschland		1. Platz	195	

## Transfermarkt

### Transfervolumen wächst

In der Saison 66 wurden insgesamt 327.333 Transfers getätigt. Das sind 34.944 (+12%) Transfers mehr als im Vorjahr. Am 4. ST wurde sogar mit 20.012 Transfers zum 1. Mal die 20k-Marke durchbrochen. Insgesamt wurden 73 Mrd. € (+5 Mrd.) ausgegeben.

### Preisverfall

Trotz der Mehrausgaben befinden sich die Preise weiterhin im freien Fall. U.a. auch weil die Userzahlen langsamer steigen (+10%) als das Transfervolumen (+12%). Das führte in Saison 66 zu einem Preisverfall von 3% (-7.507€ pro Spieler).

Ein Vergleich mit der Saison 60 zeigt die Rasananz:

Seit der Saison 60 ist das Transfervolumen um 116.549 Transfers (+55,3%) und 14 Mrd. € (+23,6%) gestiegen, während die Preise

durchschnittlich um 24,36% (-54.848 €) gefallen sind. Kein Wunder also, dass viele Manager über sinkende Einnahmen aus Spielerverkäufen klagen und das Traden einstellen.

### Transferprotokoll:

Nur 3 Spieler mit einer Stärke von 20 und höher wechselten den Verein. Die meisten Wechsel gab es bei den 4ern (71.646 Transfers), während für die 10er das meiste Geld ausgegeben wurde (7,5 Mrd. €).

Beliebtester Jahrgang sind die 19jährigen, die insgesamt 26.310mal transferiert wurden, gefolgt von den 18jährigen mit 22.000 Transfers. Das meiste Geld wurde jedoch mit 5,56 Mrd. € für die 17jährigen (12.719 Transfers) ausgegeben. Zum Vergleich: Für die 18-19jährigen wurden jeweils ca. 5 Mrd. € gezahlt.

Soheil

## Fakten der Saison 66

### Prädikat wertvoll

Mit einem Teamwert von 152,7 Mio. € war die Truppe (35 Spieler) von [Jetzt Ich 2006](#) das wertvollste Team. Den höchsten Durchschnittswert verbuchte das Team von [suppenkueche](#) mit einem durchschnittlichem Spielerwert von 9,2 Mio. (insgesamt: 147Mio. €; 16 Spieler)

### Teures Team

Die höchsten Gehälter wurden diesmal in Portugal gezahlt. Portugals Abomeister [Theron](#) ließ sich seine Truppe täglich 1,724 Mio. € Gehalt kosten.

### Wett-König

Die höchsten Gewinne dieser Saison strichen die Manager von [FC Krabbelgruppe](#) (700.300€) und [TuS Leutzsch](#) (699.800€) ein. Ihre Leistung wurde nur von [Alex1896](#) übertroffen, der mit 14 richtigen Tipps eine Quote von 814,41 erreichte und 610.810€ einstrich (bei 750€ Einsatz). Schlechtester Wetter war auch diese Saison Manager [Sportkoenig](#) mit einer Wett-Bilanz von -72.500 €.

### Schlechter Jahrgang

Nur fünf 17-jährige Spieler sind in dieser Saison 7er geworden. In Saison 65 waren es noch 9, in Saison 63 19 (!) Stück.

### Jungbrunnen

[FC Herms Hammers](#) war das einzige Team mit 17jährigen 7ern im Team. Das stärkste aus 17jährigen bestehende Team stellte der [FC Barcelona](#) mit einer Stärke von 66.

### Beliebt

Mit über 18.000 Downloads ist die 6. Ausgabe des Anpfiffs nicht nur die bisher erfolgreichste Ausgabe. Sie ist auch die einzige Ausgabe, die es geschafft hat, direkt im ersten Monat mehr als 15.000 Downloads zu bekommen.

Soheil









### Supertransfers



#### Supertransfers der Saison 65 und 66

Alle Supertransfers aus Saison 65 und 66 in der Übersicht:

#### Top-Transfers Saison 65

Nr.	Spielername	Land	Ablöse	Pos	AI	St	Verein	Sai	ST
1	<a href="#">Chris Hartson</a>		32,0 Mio	MS	28	18	<a href="#">suppenkueche</a>	65	4
2	<a href="#">Fedde Lageveen</a>		23,5 Mio	TW	25	14	<a href="#">KNV van Amstelveen</a>	65	8
3	<a href="#">Amwendo Nobito</a>		22,0 Mio	TW	25	14	<a href="#">ultras bremen</a>	65	16
4	<a href="#">Bernard Gaultier</a>		16,5 Mio	TW	25	14	<a href="#">rückwärts nixblicker</a>	65	23
5	<a href="#">Sielenu Matoukou</a>		16,0 Mio	TW	26	14	<a href="#">Der Verein</a>	65	20
6	<a href="#">Marcos Maidana</a>		15,0 Mio	TW	26	14	<a href="#">SV Frauenpower</a>	65	16

#### Top 10 der Saison 66

Nr.	Spielername	Land	Ablöse	Pos	AI	St	Verein	Sai	ST
1	<a href="#">Antonio Raul</a>		24,0 Mio	MS	31	19	<a href="#">LZS Raciborz-Ocice</a>	66	4
2	<a href="#">Rudi Janson</a>		21,0 Mio	TW	25	13	<a href="#">Hannover Hackentrickser</a>	66	3
3	<a href="#">Burak Yegen</a>		20,0 Mio	MS	34	23	<a href="#">BST Winkels</a>	66	1
4	<a href="#">Alejandro Raul</a>		19,4 Mio	TW	27	15	<a href="#">Zufalls Dream Team</a>	66	9
5	<a href="#">Danja Rebko</a>		17,5 Mio	MS	31	19	<a href="#">FC Mendorf</a>	66	14
6	<a href="#">Esen Gencebay</a>		16,7 Mio	TW	26	14	<a href="#">Orzel Polska</a>	66	9
7	<a href="#">Lawrence Quidley</a>		16,0 Mio	TW	22	12	<a href="#">Dynamo Preston</a>	66	10
8	<a href="#">Ronny Yamin</a>		15,0 Mio	TW	26	14	<a href="#">Heroes Gruppe T</a>	66	14
9	<a href="#">Roar Haneklint</a>		15,0 Mio	TW	27	15	<a href="#">Wisła Kraków</a>	66	24
10	<a href="#">Silvio de Bortoli</a>		15,0 Mio	RS	25	15	<a href="#">Schwarzfussindianer</a>	66	34





### Auswechslung *Das Verhalten online-spielender Fussball-Manager zur Umbruchzeit*

Der OFM wächst unaufhörlich: Bis zum 34.ST S66 wurde die Marke von 170.000 erstmals durchschlagen. Es haben sich wieder 12.000 neue Teams angemeldet. Seit dieser Saison gibt es kein Land, das weniger als 3000 Teams hat.

Deutschland bleibt trotz des Schwierigkeitsgrades das beliebteste Land. Ein Drittel der OFM-Gemeinde versucht an dieser Stelle zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Die Zuwachsraten und die Korrekturen zum Saisonwechsel spiegeln das 1:1 wieder.

Die Türkei bleibt als Spitzenreiter und Titelverteidiger der höchsten Löschraten das dubioseste Land im OFM. Diesmal wurden in der Türkei sogar deutlich mehr Teams gelöscht als neugegründet. 32% der Population wurde zum Saisonwechsel eingestampft.

Nachdem Frankreich in der letzten Saison rückläufige Managerzahlen aufwies, stehen sie nun an der Spitze des dynamischen Wachstums. Aber 900% von fast nix ist immer noch nicht viel. Argentinien ist das zur Zeit beliebteste Land und konnte zum 2. Mal in Folge deutlich zulegen, bei einem Wachstum von 27% (S66/0 auf S67/0).

#### Auswechslung

#### Bubbles

	65, 0.ST	+Σ (%)	66, 0.ST	+Δ (%)	66, 34.ST	-Δ (%)	67, 0.ST:	+Σ (%)
Alle	115.980	<b>11928 (32%)</b>	127.908	<b>44244 (10%)</b>	172.152	<b>-32166 (14%)</b>	139.986	<b>12078 (1%)</b>
Deutschland	38.671	<b>4025 (41%)</b>	42.696	<b>14292 (17%)</b>	56.988	<b>-10512 (29%)</b>	46.476	<b>3780 (-6%)</b>
Österreich	4.986	<b>648 (140%)</b>	5.634	<b>2214 (24%)</b>	7.848	<b>-1386 (22%)</b>	6.462	<b>828 (28%)</b>
Schweiz	3.888	<b>216 (50%)</b>	4.104	<b>1134 (-6%)</b>	5.238	<b>-990 (0%)</b>	4.248	<b>144 (-33%)</b>
England	4.788	<b>396 (83%)</b>	5.184	<b>1620 (6%)</b>	6.804	<b>-1278 (13%)</b>	5.526	<b>342 (-14%)</b>
Italien	4.050	<b>216 (33%)</b>	4.266	<b>1224 (3%)</b>	5.490	<b>-972 (0%)</b>	4.518	<b>252 (17%)</b>
Spanien	4.320	<b>288 (-6%)</b>	4.608	<b>1638 (17%)</b>	6.246	<b>-1152 (3%)</b>	5.094	<b>486 (69%)</b>
Frankreich	3.762	<b>18 (-97%)</b>	3.780	<b>1170 (7%)</b>	4.950	<b>-990 (-8%)</b>	3.960	<b>180 (900%)</b>
Türkei	6.066	<b>648 (-12%)</b>	6.714	<b>2448 (-14%)</b>	9.162	<b>-2916 (33%)</b>	6.246	<b>-468 (-172%)</b>
Holland	3.096	<b>720 (100%)</b>	3.816	<b>1044 (-22%)</b>	4.860	<b>-918 (50%)</b>	3.942	<b>126 (-83%)</b>
Polen	2.574	<b>306 (113%)</b>	2.880	<b>1134 (26%)</b>	4.014	<b>-702 (18%)</b>	3.312	<b>432 (41%)</b>
Russland	2.628	<b>360 (122%)</b>	2.988	<b>1188 (20%)</b>	4.176	<b>-702 (11%)</b>	3.474	<b>486 (35%)</b>
Portugal	3.564	<b>252 (-46%)</b>	3.816	<b>1260 (-4%)</b>	5.076	<b>-990 (-7%)</b>	4.086	<b>270 (7%)</b>
Griechenland	2.628	<b>252 (56%)</b>	2.880	<b>1098 (33%)</b>	3.978	<b>-702 (22%)</b>	3.276	<b>396 (57%)</b>
Schweden	2.790	<b>270 (25%)</b>	3.060	<b>954 (39%)</b>	4.014	<b>-468 (13%)</b>	3.546	<b>486 (80%)</b>
Brasilien	3.366	<b>468 (44%)</b>	3.834	<b>1242 (-13%)</b>	5.076	<b>-1098 (15%)</b>	3.978	<b>144 (-69%)</b>
Argentinien	2.718	<b>396 (83%)</b>	3.114	<b>1512 (50%)</b>	4.626	<b>-666 (9%)</b>	3.960	<b>846 (114%)</b>
Schottland	2.790	<b>252 (17%)</b>	3.042	<b>900 (39%)</b>	3.942	<b>-468 (18%)</b>	3.474	<b>432 (71%)</b>
Australien	2.718	<b>252 (56%)</b>	2.970	<b>954 (33%)</b>	3.924	<b>-576 (23%)</b>	3.348	<b>378 (50%)</b>
Kamerun	2.592	<b>252 (40%)</b>	2.844	<b>1080 (28%)</b>	3.924	<b>-684 (15%)</b>	3.240	<b>396 (57%)</b>
Tschchien	2.610	<b>252 (17%)</b>	2.862	<b>1080 (30%)</b>	3.942	<b>-648 (13%)</b>	3.294	<b>432 (71%)</b>
Japan	2.610	<b>234 (8%)</b>	2.844	<b>1098 (33%)</b>	3.942	<b>-666 (12%)</b>	3.276	<b>432 (85%)</b>
USA	2.880	<b>378 (91%)</b>	3.258	<b>1242 (23%)</b>	4.500	<b>-774 (23%)</b>	3.726	<b>468 (24%)</b>
Jamaika	3.330	<b>576 (146%)</b>	3.906	<b>972 (-22%)</b>	4.878	<b>-936 (41%)</b>	3.942	<b>36 (-94%)</b>
Südafrika	2.736	<b>324 (64%)</b>	3.060	<b>1494 (32%)</b>	4.554	<b>-972 (20%)</b>	3.582	<b>522 (61%)</b>

+Σ = Nettozuwachs (Zugänge-Abgänge); Diese Spalten zeigt das Wachstum der OFM-Community abzüglich der gelöschten Teams im Vergleich zum Vorjahr an.

+Δ = Zugänge; Diese Spalte zeigt die Zahl der Neuanmeldungen während der Saison an.

-Δ = Abgänge; Diese Spalte zeigt die Zahl der gelöschten Teams während des Umbruchs an.



## HALBZEIT...die AnpfiFF Kolumne

**..Das Internet, unendliche Weiten. Wir schreiben OFM-Zeit 67/0. Dies sind die Abenteuer des Online-FussballManager, der mit seinen 160.000 registrierten Managern eine weitere Saison beginnt, um die Ländermeister zu küren, die Pokalsieger zu finden und neue Rekorde aufzustellen. Viele Stunden vor dem PC verbringend dringen die Manager in Spielspaß vor, den nie ein Browsergame zuvor geboten hat.**

Eine kleine Gruppe von kölschen Rebellen machte sich auf, die Friendlyspiele zu bündeln und den ersten selbstorganisierten Pokal zu spielen. Nun, über 55 Saisons später, finden sich über 100 dieser SOP-Gruppierungen im Forum. Viele legendäre Wettkämpfe rauschten über den Ether und es ist kein Ende abzusehen. Orgas zerbrechen sich Köpfe und Bleistifte beim Bearbeiten der üppigen Stats. Die Wartelisten der beliebtesten Cups vibrieren vor Hoffnung auf eine Teilnahme. Herangezüchtete Superspieler eifern nach Ruhm. Bannerschmiede überschlagen sich in Kreativität...

### **STAR FUN CUPS - Eine neue Hoffnung**

Es war einmal in einer fernen Zukunft. Das galaktische Imperium des OFM holt zum vernichtenden Schlag gegen eine kleine Gruppe von SOP-Rebellen aus, indem es die perfekte Waffe baut: Den FUN-CUP-STERN.

Doch noch vor der Fertigstellung gelingt es einer Managerin, Prinzessin Leia Organa, die Pläne des FUN-CUP-STERNs zu stehlen. Als ihr ruhmreicher OFM-Club (soeben Sieger des 524. Sadomaso Cups) vom 1. Cheathunter und OFM-Supermoderator Varth Dader deswegen mit einer ersten gelben Karte bedacht

wird, schickt sie zwei befreundete Manager in einer Rettungskapsel auf den nahe gelegenen Wüstenplaneten Hammann. Dabei handelt es sich um die ruhmreichen Manager C3PO (äußerlich unverkennbar bereits 103-facher Gewinner des Bremer Goldpokals) und den hyperintelligenten Rx2xDx2<sup>3</sup> (der in Saison 666 erstmals die geheime Routineformel entschlüsselte). Im Speicher des genialen Rx2xDx2<sup>3</sup> befinden sich die geheimen Baupläne der FUN-CUPS.



Doch auf ihrer Fährte befinden sich längst die erfolgreichsten Cheathuntersturmtruppen des OFM. In der Wüste von Hammann treffen sie dabei auf den Hammann-Wächter Suke Lykwalker, der beim Baden \*hüstel\* der beiden SOP-Manager fasziniert feststellt, dass sie in das legendäre OFM verwickelt waren. Als er einen Teil des holografischen Notrufs von Managerin Leia empfängt, macht er sich auf die Suche nach dem Adressaten der Botschaft, weil auch er liebend gerne einmal OFM zocken möchte.

Um es abzukürzen, Suke erreicht erfolgreich den im Bau befindlichen FUN-CUP-Stern. Doch entgegen aller Erwartungen ist Suke dumm wie eine Bratwurst. Er bekommt nix

auf die Kette und vermasset alles. So kann das OFM-Imperium zu einem vernichtenden Schlag gegen die SOPs ausholen. Weil Lea auf ihn deswegen stocksauer ist, gibt sich Suke ab jetzt nur noch die Kante, und gründet im sternhagelvollen Zustand den 1. STAR-WARS-CUP. Keinen SOP, sondern einen FunCup. Wann das sein wird? Ja passt Du denn gar nicht auf? Steht doch ganz fett oben. Es war einmal in einer fernen Zukunft...  
..was die Frage aufwarf..

- die Frage sei gestattet: Wo zum Geier war Mr.Daik? Eine Aussage des Nimda zum Zeitfenster würde das eventuell klären..

Mr.Daik und seine geheimen Nimda-Krieger kommen erst in Teil 2 vor: „Das OFM-Imperium schlägt zurück“. Mr.Daik brilliert dabei in der Reinkarnation des sagenumwobenen Ofmi-Clan-Kenofmi. Voraussichtlicher Release: Saison 82.

Zur 100. Jubiläumssaison ist dann das Ende der Trilogie geplant: „Die Rückkehr der SOPI-Ritter“. Inhalt: Die DOMs, durch jahrelanges Fun-Cup-Betatesten völlig entnervt, drehen schließlich am Rad, äh, der Zeit. So dass es für die SOPI-Ritter ein leichtes ist, die alte Ordnung wiederherzustellen.

Unsere Xp-Fighter sind ausgeschwärmt in alle Richtungen. Mr.Daik, Suke und auch Rabba the Litz haben Ihre Postfächer voll mit unseren Anliegen und HanSohlei, sein zotteliger Shakcbaka mit seinen treuen Gefährten haben schon den NewsFalken startbereit zur alles erleuchtenden Endschlacht...

*Frieden & unsuwe, shakcool & Roki*

## Die fünf Cups der SOP-Total Tour

(Fünf SOPs in einer Saison - ohne Spieltagsüberschneidung)  
Wer hats erfunden? ...die Schweizer warn's! Wer genau? ...die Thommens



In dieser Ausgabe möchten wir uns einer ganz besonderen Idee annehmen. Welcher Pokal-Junkie träumt nicht davon: Fünf Cup-Teilnahmen in einer Saison und nicht einer davon überschneidet sich bei den Spieltagen. Alles aus einer Hand. Eine einheitliche Stärkegrenze. Alles perfekt geführt mit einer Homepage zum jeweiligen Turnier. Die Spiele werden punktgenau geloggt und Statistiken gibt es mehr als das Herz begehrt. Bei der Zuschauerstabelle wird gleich die Auslastungsquote mitgeliefert. Bei den Torschützen wird angezeigt wie oft der Spieler schon der Beste war. In der Treueliste wird der jeweils größte Erfolg beim Cup angezeigt und die Fairnesswertung ist leicht verständlich. Nach jedem Spieltag werden stets die Tabellen aktualisiert. Die Regeln sind glasklar und gerichtet wird im Notfall immer fair. Hört sich nach einer Menge Arbeit an - ist es auch. Manager die selber einen Cup organisieren wissen, dass es echt nicht so einfach ist alles sofort und korrekt zu meistern. Unsere erste Frage an thommen67 war somit klar: „Wie viele Orgas arbeiten an diesem Projekt? Wie sind die Aufgaben verteilt?“ ...und jetzt kommts: „Eigentlich mach ich das ja mit den fünf Cups alleine. Aber der Form halber sind meine Söhne cedric-t und rittervongösgen auch dabei.“ Waaaaa? Das ist ja der Wahnsinn. Mehr dazu folgt im anschließenden Interview.

Also Leute, Ihr seht wir haben es hier mit einem absolut ofm-Süchtigen zu tun. Wobei wir das selbstverständlich als positiv einstufen. Manch einer ist zwar auch süchtig oder zumindest gebannt von der Spieltiefe und deren Entwicklungen, aber dieser Manager stellt mit Herzblut jede Saison fünf (nochmal als Zahl: 5!) SelbstOrganisiertePokale auf die Beine und macht daraus auch noch eine absolut funktionierende One-Man-Show. Ach... nur mal so nebenbei: Damit ihm nicht langweilig wird, organisiert er noch nebenbei den „Cup der Eidgenossen“ in seiner zur Zeit 8.Auflage.

Seit Saison 60 haben alle Cups die selbe Stärke, nämlich 80, ab Saison 66 Stärke 90 und ab Saison 72 Stärke 100. Dies wurde, ganz typisch schweizerisch, demokratisch im Forum abgestimmt. Lediglich der Modus ist jeweils anders, Bären- und Schoggi-Cup spielen zuerst eine Gruppenphase in einer Hin- und Rückrunde mit je vier Teams pro Gruppe (Bären 8 Gruppen, also 32 Teams, Schoggi 4 Gruppen, also 16 Teams). Die beiden Gruppenersten steigen in die K.O.-Runde

auf. Dort startet der Bären-Cup mit dem Achtelfinale, alle K.O.-Runden mit Hin- und Rückspiel. Der Schoggi-Cup startet ab Viertelfinale, alle Runden einfach. Silvester- und Uhren-Cup sind einfache K.O.-Runden, der Silvester-Cup mit 16 Teams ab Achtelfinale, der Uhren-Cup mit 8 Teams ab Viertelfinale. Der Fondue-Cup ist etwas spezielles, er wird nach dem Schweizer System, das bei Schach-Turnieren Anwendung findet, ausgetragen. Die erste Runde wird zwischen 10 Teams gelost, danach spielt immer der Bestplatzierte gegen den Nächstplatzierten, auf den er bisher noch nicht traf, usw. Auch die Punktevergabe ist speziell, 3 Pkt. pro Sieg, 2 Pkt. für Niederlage nach Elfmeterschiessen, 1 Pkt. für Niederlage nach Verlängerung, 0 Pkt. für Niederlage nach 90 Minuten.

Auch die Antrittsprämien sind unterschiedlich, je weniger Teilnehmer ein Cup benötigt, desto höher die Antrittsprämie. Alles andere wie AnpfiFF, Regelverstöße, etc. ist einheitlich. Die Cups stehen allen OFM-Mannschaften offen und sollen einen spannenden Wettbewerb ermöglichen, die Spieler fördern und einfach nur Spaß machen. Dabei wird um die Trophäe des Cups gespielt, ein Torschützenkönig ermittelt und ein Fairplaypokal vergeben.

Doch nun zu den „thommen“-Cups im Einzelnen.

	Bären-Cup	Schoggi-Cup	Fondue-Cup	Silvester-Cup	Uhren-Cup
0					
1	1.ST				
2		1.ST			
3	2.ST				
4		2.ST			
5	3.ST				
6		3.ST			
7	4.ST				
8		4.ST			
9	5.ST				
10		5.ST			
11	6.ST				
12		6.ST			
13	1/8f.				
14		1/4f.			
15	1/8f.				
16		1/2f.			
17	1/4f.				
18		Finale			
19	1/4f.				
20			1.Runde		
21	1/2f.				
22			2.Runde		
23	1/2f.				
24			3.Runde		
25	Finale				
26			4.Runde		
27	Finale				
28				1/8f.	
29					1/4f.
30				1/4f.	
31					1/2f.
32				1/2f.	
33					Finale
34				Finale	







## SCHOGGI - CUP

*Süsse Siege oder zartbittere Niederlagen mit Haselnuss*

Der Schoggi-Cup ist ein Schweizer-Cup, der aber allen interessierten Vereinen offen steht. Da die Schweiz allgemein für ihren Käse, die Uhren und Taschenmesser und natürlich vor allem für ihre qualitativ hochwertige Schokolade bekannt ist, war es natürlich naheliegend, den Cup Schoggi-Cup zu nennen.

### Infobox „Schoggi-Cup“

bisher 19 Auflagen  
 Teilnehmergegrenze: 16 Mannschaften  
 max. Stärke: 90  
 Spieltage: 2., 4., 6., 8., 10., 12., 14., 16., 18.  
 Antrittsprämie: 20.000 €

[AnmeldeThread](#)

[Homepage](#)

[Wiki](#)



Der Bären-Cup ist ein Cup, der allen interessierten Vereinen offensteht. Wohl aufgrund ihrer Größe und Kraft spielen Bären in Mythologie und Kult vieler Völker eine wichtige Rolle. Bärenkulte waren und sind bei zahlreichen Wildbeutervölkern verbreitet. Götter in Bärengestalt waren aber auch unter anderem bei den Kelten bekannt, zahlreiche Mythen lassen eine Verehrung dieser Tiere erkennen. Auch in der Heraldik finden sich zahlreiche Abbildungen von Bären (z.B. Wappen Bern), auch in zahlreichen Märchen und Sagen vieler Völker kommen sie vor. Da neuerdings in Mitteleuropa, vor allem im Alpenraum wieder Bären auftauchen, diese jedoch trotz Schutzstellung durch gewisse Kreise vertrieben werden sollen, soll der Cup dieses Thema sensibilisieren und auf die Situation aufmerksam machen.

### Infobox „Bären-Cup“

bisher 17 Auflagen  
 Teilnehmergegrenze: 32 Mannschaften  
 max. Stärke: 90  
 Spieltage: 1., 3., 5., 7., 9., 11., 13., 15., 17., 19., 21., 23., 25., 27.  
 Antrittsprämie: 15.000 €

[AnmeldeThread](#)

[Homepage](#)

[Wiki](#)



### Infobox „Fondue-Cup“

bisher 16 Auflagen  
 Teilnehmergegrenze: 10 Mannschaften  
 max. Stärke: 90  
 Spieltage: 20., 22., 24., 26.  
 Antrittsprämie: 30.000 €

[AnmeldeThread](#)

[Homepage](#)

[Wiki](#)

Der Begriff Fondue ist abgeleitet vom französischen »fondre«, was schmelzen, zergehen lassen heißt. Es gilt - duftend und leise vor sich hin brodelnd - als ein urtümliches Schweizer Nationalgericht. Das Fondue fügt sich der guten alten Schweizer Tradition des »Miteinander essens aus einem Topf« bestens ein! Und diese Tradition wird auch gepflegt, wenn man untereinander nicht einig ist. Als das reformierte Zürich mit angrenzenden Kantonen in Fehde lag, begab sich folgendes: Die Krieger der einen Seite kamen mit großen Milchsüsseln und verteilten sie mitten auf den Grenzen; die Streiter der anderen Seite kamen mit Broten und bröckelten davon in die Milch hinein. Dann setzten sich Freund und Feind zu friedlichem Essen aus einem Topf diesseits und jenseits der Grenze gegenüber. Eine Tradition, ein schönes Symbol und der Nachahmung wert! Ein Symbol, das vielleicht untergründig daran beteiligt gewesen sein mag, dass das Fondue schon lange die Schweizer Landesgrenzen überschritten und nicht nur die Länder Europas, sondern auch Amerika erreicht hat.



## Community

### Infobox „Uhren-Cup“

bisher 18 Auflagen  
Teilnehmergrenze: 8 Mannschaften  
max. Stärke: 90  
Spieltage: 29., 31., 33.  
Antrittsprämie: 50.000 €

[AnmeldeThread](#)

[Homepage](#)

[Wiki](#)



Uhren zeigen uns die Zeit an und am Saisonende ist es höchste Zeit, noch einen Cup zu spielen. Es ist quasi fünf vor zwölf vor Saisonende, wenn der Uhren-Cup stattfindet.



Silvester ist der letzte Tag des Jahres und Namens- und Todestag des Heiligen Papst Silvester I. Der Silvester-Cup läutet somit das Ende der Saison ein.

### Infobox „Silvester-Cup“

bisher 15 Auflagen  
Teilnehmergrenze: 16 Mannschaften  
max. Stärke: 90  
Spieltage: 28., 30., 32., 34.  
Antrittsprämie: 30.000 €

[AnmeldeThread](#)

[Homepage](#)

[Wiki](#)

**Grützi thommen67. Dadurch, dass Du mit den Homepages und Wikis uns alle nötigen Infos geliefert hast, bleiben mir nur noch zwei Fragen übrig. Wie kamt Ihr auf die Idee und wie gedenkt Ihr bei Einführung der Fun-Cups weiter zu machen?**

Wir spielten zu Beginn unserer Karriere einige Cups mit, da hatte der kleine Cedric die verwegene Idee, selber einen Cup zu machen und fragte, ob ich ihm helfen würde. Er bestimmte den Namen Schoggi-Cup, setzte die Stärke auf 60 fest und das Antrittsgeld. Da ich ein wenig juristische Ahnung habe, setzte ich das Ganze in Artikeln fest und half ihm beim Verfassen des Anmeldethreads. Nun kam natürlich Klein-Colin und wollte auch einen Cup. Gleichzeitig wurde durch die Admins die Einführung der Fun-Cups bekanntgegeben. Da durch dieses vierte Spiel etliche Tage leer bleiben würden und damit Einnahmen und EP's verloren gingen, kamen wir auf die Idee, gleich fünf Cups zu machen und so jeden Spieltag (außer dem 0.) dafür auszunutzen. Für die K.O.-Phasen war angedacht, dass sämtliche Plätze ausgespielt würden und damit alle Teilnehmer bis zum Schluss dabei wären. Solange Fun-Cups nicht eingeführt wurden, verzichteten wir natürlich noch darauf. Damit es nicht langweilig würde, haben wir auch jeden Cup etwas anders gestaltet. Leider musste ich schnell einsehen, dass meine Jungs schreibtechnisch noch zu wenig introvertiert waren. Ich musste auch jedes Mal fast Druck aufsetzen, dass die Teilnehmer begrüßt wurden, die Anmeldeliste nachgeführt wurde und die Statistik und Homepage war ja sowieso mein Ding. Also habe ich schon nach kurzer Zeit das ganze Geschäft alleine geschmissen. Die Kleinen werden nur bei Entscheidungen bei Regelverstößen beigezogen. Dabei fungieren sie als mein Gewissen, da ich ja von Natur aus böse

bin. Schon bald bekam ich dann das Logtool, was mir die Arbeit ungemein erleichtert.

Mittlerweile habe ich also insgesamt 93 Cups organisiert. Ich glaube, damit bin ich mit Abstand Cup-Organisator Nummer eins.

Am meisten enttäuscht hat mich die Mitteilung, dass die Fun-Cups ohne EP und Kohle ablaufen werden (wobei ja noch nichts definitiv ist). Denn genau dafür wurde ja das 5-Cup-System erfunden und natürlich, dass die Fun-Cups noch immer nicht eingeführt wurden.

Als wir mit Schoggi-Cup und Uhren-Cup starteten, hatten wir noch die Befürchtung, dass der Fun-Cup eingeführt würde, bevor wir alle Cups lancieren konnten (jede Saison ging ein Cup neu an den Start). Mittlerweile ist sogar unser letzter, der Silvester-Cup bereits in der 15. Auflage.

Achja, betreffend möglicher Modi ist dies natürlich das Ende des Fondue-Cups in seiner jetzigen Form.

Entweder führen wir diesen weiterhin wie bisher unter Friendlys, oder wir müssen den Modus ändern in Liga oder K.O.-System. D.h. bei einem K.O.-System über 4 Spieltag könnten dann 16 Mannschaften teilnehmen, in einer Liga jeder gegen jeden nur gerade 5 Teams. Alternativ noch eine Liga in zwei Vierergruppen und die beiden Sieger spielen das Finale. Mal schauen!

Ich würde mich den Machern gerne als Ideengeber für weitere Formen von Modi zur Verfügung stellen.

Beispielsweise fehlt das Schweizer System, dass im Fondue-Cup zur Austragung kommt und seit Saison 49 mit Erfolg praktiziert wird. Aber auch das klassische Double Knock-out wird bestimmt schmerzlich vermisst.

**Shakcool**





## Das Statement

Wir planen unsere Specials viele Wochen im Voraus. Seit vier Saisons ist es Brauch, dass wir am Anfang der Saison den Admins eine PN schreiben und sie fragen, ob die FunCups zur neuen Saison rauskommen werden. Wir schreiben auch immer rein, dass wir sie damit keineswegs unter Druck setzen wollen, sondern lediglich Planungssicherheit für das Thema unseres Specials haben wollen. Denn für den Fall, dass die FunCups kommen, müssten wir natürlich das Thema des Specials in FunCups ändern.

Wie es nun der Zufall will, haben wir ausgerechnet Anfang dieser Saison diese PN vergessen...naja, das nennt man wohl „Ironie des Schicksals“.

Soheil

## Impressum

### Anpffiff

#### inhaltlich Verantwortlicher

Heiko Mettelsiefen  
Stubbenhof 4  
21147 Hamburg  
heiko@mybannerworld.com

#### Mit freundlicher

#### Unterstützung von:

Online Fußball Manager GmbH  
MyBannerWorld.com  
Junkee Records ECL Limited

#### Autoren/ Mitwirkende:

#### Chefredakteur

Soheil Djahanbakhsh - [Soheil](#)

#### Autoren

Wolfgang Frücht - [shakcool](#)  
Carsten Stettin - [Angelus](#)  
Sven Rieper - [meterbrötchen](#)  
[Bubbles](#)  
Tobias Kühnel - [TobiFfm](#)  
Lars Naurath - [Shadowlauch](#)  
Mario Kahle - [Yoshi](#)  
Sebastian O. - [real-manager](#)

#### Lektoren

Manuel Steigmann - [jogi](#)  
[Foxy](#)

#### Grafik und Layout

Heiko Mettelsiefen - [turntab](#)  
Matthias K. - [Matze5959](#)  
Sebastian O. - [real-manager](#)

#### Haftungsausschluss

Die Inhalte dieses Magazins wurden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Der Anbieter übernimmt jedoch keine Gewähr für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der bereitgestellten Inhalte. Die Nutzung der Inhalte des Magazins erfolgt auf eigene Gefahr des Lesers. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben die Meinung des jeweiligen Autors und nicht immer die Meinung des Anbieters wieder. Mit der Nutzung des „Anpffiff“ kommt keinerlei Vertragsverhältnis zwischen dem Nutzer und dem Anbieter zustande.

## Weisheit des Monats

„When it's done!“

Unter PC-Spielern bekannter und im Vorfeld der FunCups gern genutzter Running-Gag ([wiki](#))



## Blick in die Zukunft

In der 8. Ausgabe unseres Magazins werden wir den versprochene 2. Teil unseres Stadion-Specials nachreichen. Neben dem Newbie-Guide werden wir Artikel zu den Themen Bauschritte und Umbaumaßnahmen dabei haben und Dank Exklusiv-Material von DrMaik Analysen über Zuschauer-Einnahmen anstellen. Außerdem befragen wir die Admins zu ihren Stadien und befassen uns in FAILED ausführlich mit unorthodoxen und pittoresken Bauwerken.

Darüber hinaus ist das schmerzlich vermisste Tagebuch von Wolle wieder mit am Start und natürlich laufen unsere beliebten Artikelreihen wie immer zur Höchstform auf: Im VIP-Interview haben wir uns ausführlich mit Theron unterhalten und bei den Sammlern sind wir bei der Nationalelf einer Bananen-Republik gelandet.

Doch das ist nicht alles! Denn zum Release der 8. Ausgabe haben wir (Dank der OFM-Leitung) eine ganz besondere Überraschung für Euch!

Soheil

## Fragen und Anregungen zum Magazin?

[www.ofm-anpffiff.de](http://www.ofm-anpffiff.de)