

GERMAN FANTASY HOCKEY LEAGUE

REGELN

STAND: 19.10.2017

INHALTSVERZEICHNIS

1. Ligaleitung.....	3
2. Grundlagen der GFHL.....	3
3. Voraussetzungen.....	3
4. Ratings.....	3
5. Regeländerungen und Stimmrechte.....	4
6. Wettbewerbsverzerrung.....	4
7. Teamnamen in der GFHL.....	4
8. League-Files.....	4
9. Spielplan.....	5
10. Roster.....	5
10.1 Größe des Rosters.....	5
10.2 Folgen bei Nichtbeachtung.....	6
10.2.1 zu viele Spieler im Kader.....	6
10.2.2 zu wenig Spieler im Kader.....	6
11. Spieler.....	7
11.1 Alter der Spieler.....	7
11.2 Verstorbene Spieler.....	7
11.3 Abkürzungs-Legende.....	7
11.4 Spielerentlassung.....	8
11.5 Positionswechsel.....	8
11.6 Karriereende.....	8
11.7 Franchise Player.....	9
11.8 Long Time Injury List.....	9
12. Rights & Contracts.....	9
12.1 Grundlagen.....	9
12.2 Draftees ohne Vertrag.....	10
12.3 GFHL Entry Contract.....	10
13. Coaches.....	10
13.1 Pro-Coach.....	10
13.2 Farm-Coach.....	11
13.3 Coach entlassen.....	11
13.4 Coach befördern.....	11

14. Salary Cap.....	11
14.1 Folgen bei Nichtbeachtung.....	12
14.1.1 Überschreitung des Salary Cap.....	12
14.1.2 Unterschreitung der Payroll.....	12
14.2 Gehaltsübernahmen.....	13
14.3 Einnahmen und Sponsoring.....	13
15. Free Agency.....	13
15.1 Allgemeines.....	13
15.1.1 Restricted Free Agent.....	13
15.1.2 Unrestricted Free Agent.....	13
15.1.3 Unrestricted Free Agent (Undrafted).....	14
15.2 RFA Scale.....	14
16. Free Agent Markt.....	14
17. Trades.....	15
17.1 Allgemeines.....	15
17.2 Future Considerations.....	15
18. Waiver.....	16
18.1 Allgemeines.....	16
18.2 Clear Day Roster.....	17
19. Entry-Draft.....	17
19.1 Allgemeines.....	17
19.2 Draft-Reihenfolge.....	17
19.3 Draft-Lottery.....	18
20. Awards.....	18

Regel Updates

08.04.2016	17.1	Trades	Regel zur Deadline konkretisiert
27.09.2016	14.3	Einnahmen und Sponsoring	TV-Vertrag angepasst, neue Einnahmequellen geschaffen
30.06.2017	14	Salary Cap	An die NHL angepasst
30.06.2017	14.1	Salary Cap	Folgen bei Nichteinhaltung erneuert
30.06.2017	12.2	Draftees ohne Vertrag	Regel erneuert
30.06.2017	12.3	GFHL Entry Contract	Regel erneuert
07.08.2017	18.1	Waiver	OV-Werte angepasst
17.08.2017	15.2	RFA-Scale	RFA-Scale angepasst
13.09.2017	15.1.3	Unrestricted UFA (undrafted)	begrenzt auf 5 Spieler pro Team/Saison
18.09.2017	18.1	Waiver	Regel erweitert

1. Ligaleitung

Die Ligaleitung der GFHL besteht aus:

Steffen (NY Islanders), Patrick (Philadelphia), Jan (Detroit) und Markus (Tampa Bay).

2. Grundlagen der GFHL

Die GFHL basiert auf dem SimonT Hockey Simulator (STHS), Version 3: sths.simont.info

Die Liga besteht im Einzelnen aus Proliga, der German Fantasy Hockey League (GFHL) und der dazugehörigen Farmliga, der German Minor Hockey League (GMHL).

3. Voraussetzungen

Im Interesse der gesamten Liga stellt die GFHL an ihre Manager eine Anzahl von Voraussetzungen.

Neben dem zuverlässigen und umgehenden Beantworten von E-Mails der Ligaleitung und anderen GMs, sollte eine gewisse Erreichbarkeit (E-Mail und/oder ICQ) bestehen.

Ebenso selbstverständlich ist die Teilnahme am aktuellen Ligageschehen (Draft, Umfragen, Interviews), eine Anmeldung im Forum der GFHL und einen regelmäßigen Besuch unserer Homepage, die unter www.gfhl.us zu erreichen ist.

Der Download und die Nutzung des STHS Client gelten, wie das regelmäßige Einschicken editierter Lines, als technische Voraussetzungen für die Teilnahme an der GFHL.

4. Ratings

Die Spieler werden nach jeder Spielzeit gemäß ihrer realen Statistiken mit neuen Ratings versehen. Die Liga übernimmt für die Saison 16/17 die Ratings der BDHL und fügt die fehlenden Spieler und deren Ratings hinzu.

Ein Spieler erhält kein Rating, wenn er in der Vorsaison kein Spiel in einer Profi-/Juniorenliga gespielt hat und es keine offizielle Meldung über ein Karriereende des Spielers gibt. Die Rechte des Spielers bleiben unabhängig vom Alter beim Klub, wenn sein Vertrag noch mindestens ein Jahr weitergelaufen wäre.

Der Spieler wird dem Prospectbereich zugeordnet. Kehrt der Spieler aufs Eis zurück, kann der GM dem Spieler einen neuen Spielervertrag anbieten, den Spieler sofort auf die UFA-Liste entlassen oder die Verhandlungsrechte am Spieler vertragen. Klauseln aus dem alten Vertrag sind dabei nicht mehr gültig.

Fällt in den Zeitraum während der Spieler auf der Prospectliste steht eine Meldung über ein Karriereende, dann wird der Spieler auch in der GFHL retired.

5. Regeländerungen und Stimmrechte

Regeländerungen werden durch die Ligaleitung beschlossen.

Änderungsvorschläge können von jedem GM jederzeit im Forum vorgetragen werden.

Das Regelwerk kann während einer Saison nicht geändert werden, es sei denn es besteht ein dringender Handlungsbedarf. Dieses wird dann per Abstimmung unter allen GMs geregelt. Kleinere und nicht gravierende Änderungen können zum Zwecke des besseren Ablaufes des Spielbetriebes von der Ligaleitung während dem Saisonverlauf vorgenommen werden.

6. Wettbewerbsverzerrung

Das Ziel eines jeden Spielers ist es zu gewinnen. Das sollte auch für den GM gelten. Die Ligaleitung behält sich jegliche Schritte bei einer Wettbewerbsverzerrung vor.

7. Teamnamen in der GFHL

Die Teamnamen in der GFHL richten sich an den Teamnamen der NHL-Teams.

Eine Änderung des Teamnamen / ein Umzug des Teams in der NHL hat diesen auch in der GFHL zur Folge. Andere Namensänderungen sind nicht möglich.

Die Namen der Farmteams sind generell frei wählbar, jedoch ist jede NHL-Stadt und auch der Name des Teams (z.B. Hurricanes, Sharks) für den Bereich des Farmteams gesperrt.

8. League-Files

Das jeweils aktuelle League-File wird nach jedem Spieltag auf unserer Homepage zum Download bereitgestellt.

Das File kann in den STHS Client eingelesen werden, sodass der GM Änderungen in seinem Team vornehmen kann.

Nach dem Abspeichern generiert der Client eine Datei aus (Teamname.shl), die man auf der Homepage hochladen kann.

Sind keine aktuellen Lines hochgeladen, obwohl das Team ein Spiel bestreitet, so muss das Programm unter Umständen selbständig Lines erstellen.

Die dann fälligen Veränderungen des jeweiligen Rosters muss der GM entsprechend akzeptieren.

9. Spielplan

Der Spielplan umfasst neben den 82 Vorrundenspielen für jedes Team auch die im Anschluss stattfindenden Playoffs, für die sich jeweils die besten 8 Teams aus jeder Conference qualifizieren.

Die Positionierung bezüglich der Play-Offs orientiert sich an den Regularien der NHL.

Den Playoffs folgen eine Off-Season und ein Entry-Draft. Vor jeder Saison findet eine kurze Pre-Season statt.

Der eigentliche Vorrundenspielplan der GFHL ist dem der NHL angeglichen und findet zudem in einem parallel stattfindenden Simulationsablauf statt.

10. Roster

Als Roster bezeichnet man alle bei einem Team unter Vertrag stehenden Spieler.

Sobald ein gedrafted Spieler seinen ersten Vertrag unterschreibt wird er auch mit einem Rating versehen und kann im Ligabetrieb eingesetzt werden.

10.1 Größe des Rosters

Im Roster müssen mindestens 50 Spieler stehen, maximal jedoch nur 65.

Diese Summe setzt sich aus den aktuell unter Vertrag stehenden Spielern, den Spielern auf die aktuell ein Waiver-Claim abgegeben ist, sowie Spielern, denen aktuell ein Angebot auf dem UFA-Markt unterbreitet wird, zusammen.

Alle Spieler sind sowohl für die Pro- als auch für die Farmliga spielberechtigt, sofern sie nicht eine OV über 69 (Goalies OV 74) haben.

Spieler mit einem OV von 69 und höher sind generell nur in der Proliga spielberechtigt.

Von den 50 Spielern müssen mindestens 28 Spieler als Forwards gelistet sein, 16 als Defender und 6 als Goalies.

Bei den 28 Forwards müssen 9 Spieler je als LW, RW bzw. C auflaufen können, um etwaige auftretende Probleme bei der Simulation zu vermeiden. Auf welcher Position der 28. Forward eingeteilt ist, spielt keine Rolle.

Das Pro-Team hat eine maximale Größe von 23 gesunden Spielern. Im Zuge des Clear Day Rosters wird ab diesem Zeitpunkt bis zum Ende der Saison die Pro-Roster Größe um 5 auf 28 Spieler erhöht. Nach Ende der Saison wird wieder auf 23 zurückgestellt.

Zusätzlich zu den Spielern benötigt jedes Team zwei Coaches, wobei einer für das Pro- und der Andere für das Farm-Team zugeteilt ist.

10.2 Folgen bei Nichtbeachtung

10.2.1 zu viele Spieler im Kader

Reagiert der GM innerhalb von 24 Stunden auf einen zu großen Kader nicht, wird von der Ligaleitung der vom OV-Wert schlechteste Spieler entlassen und zwar unabhängig vom Namen.

Dies geschieht so lange, bis das Team sich innerhalb der Kadergrenze von maximal 65 Spielern befindet.

Sollten mehrere Spieler vom OV-Wert gleich sein, entscheidet die Ligaleitung, welcher Spieler entlassen wird.

10.2.2 zu wenig Spieler im Kader

Reagiert der GM innerhalb von 24 Stunden auf einen zu kleinen Kader nicht, wird von der Ligaleitung aus der vom OV-Wert schlechteste verfügbare UFA für 1 Jahr und \$450.000 gesigned und zwar unabhängig vom Namen.

Dies geschieht so lange, bis das Team sich innerhalb der Kadergrenze von minimal 50 Spielern befindet.

Sollten mehrere Spieler vom OV-Wert gleich sein, entscheidet die Ligaleitung, welcher Spieler vom UFA-Markt geholt wird.

Sind auf einer bestimmten Position zu wenig Spieler einsatzfähig, um simulieren zu können, wird durch die Ligaleitung ebenfalls durch zusätzliche Signings vom UFA-Markt positionsbedingt Abhilfe geschaffen.

11. Spieler

11.1 Alter der Spieler

In der Version 2 des STHS altern die Spieler mit ihrem realen Alter.

11.2 Verstorbene Spieler

Verstorbene Spieler werden umgehend und ersatzlos aus dem Roster gestrichen.

11.3 Abkürzungs-Legende

Die Abkürzungen im Roster haben folgende Bedeutungen:

CD: Condition - Verfassung des Spielers, OK bedeutet 100%

IJ: Injury - Verletzungsstatus des Spielers.

DD: Day to day - Verletzung

1W: 1-2 Wochen verletzt

3W: 2-4 Wochen verletzt

1M: 4-6 Wochen verletzt

3M: 2-4 Monate verletzt

IN: Verletzungsdauer unbestimmt

S#: Gesperrt für # Spiele

Für Skater:

CK = Checking

FG = Fighting

DI = Discipline

SK = Skating

ST = Strength

DU = Durability

PH = Puck Handling

FO = Face Offs

PA = Passing

SC = Scoring

DF = Defense

EX = Experience

LD = Leadership

MO = Morale

PO = Potential

OV = Overall

Für Goalies:

SK = Skating

DU = Durability

ST = Strength

SZ = Size

AG = Agilität

RB = Rebound Control

SC = Style Control

HS = Hand Speed

RT = Reaction Time

EX = Experience

LD = Leadership

MO = Morale

PO = Potential

OV = Overall

Für Coaches:

PH = Physical

DF = Defense

OF = Offense

PD = Player Discipline

EX = Experience

LD = Leadership

PO = Potential

11.4 Spielerentlassung

Ein Team kann einen Spieler, der noch einen gültigen Vertrag hat, jederzeit entlassen. Hierzu muss dieser aus seinem laufenden Vertrag heraus gekauft werden (1 volles Jahresgehalt/Vertragsjahr Pro, nicht Farm!).

Des Weiteren verbringt der entlassene Spieler 2 Tage auf der Waiverliste.

Teams, die einen entlassenen Spieler von der Waiverliste picken, müssen sein Gehalt und seine Vertragslaufzeit übernehmen.

11.5 Positionswechsel

Einen Positionswechsel kann man auf der Homepage unter "Player Change Request" beantragen.

Hierzu muss allerdings eine glaubwürdige Quelle vorliegen, dass der Spieler diese Position auch spielen kann.

Glaubwürdige Quellen sind offizielle Liga- und Teamseiten, sowie folgende Internetseiten:

- www.hockeydb.com
- www.tsn.ca
- www.sports.yahoo.com
- www.espn.com
- www.eliteprospects.com
- www.hockeysfuture.com
- www.nhl.com
- www.cbc.ca
- www.thestar.com
- www.thehockeynews.com

11.6 Karriereende

Beendet ein Spieler seine aktive Karriere in der Realität, so ist er in der GFHL für die laufende und die nachfolgende Saison noch spielberechtigt, solange für den Spieler ein Rating erstellt wird.

Hat ein Spieler z.B. 2016 seine Karriere beendet und in der Saison 2015/2016 noch Spiele absolviert, wird er in der GFHL in der Saison 2016/2017 noch spielberechtigt sein.

In der GFHL beendet der Spieler somit seine Karriere NACH der Saison 2016/17. Hat der Spieler noch einen Vertrag bei seinem Team, wird er trotzdem ersatzlos gestrichen.

Gibt ein Spieler in der NHL sein „retirement“ bekannt und wird er in der GFHL gleichzeitig UFA, so kann man ihn zwar noch einmal vom UFA-Markt holen, jedoch nur einen 1-Jahresvertrag geben.

11.7 Franchise Player

Jeder GM hat die Möglichkeit für sein Team einen "Franchise Player" zu benennen. Dies muss jeweils vor der Saison, nach welcher der Spieler Free Agent werden würde, geschehen.

Ein Franchise Player darf Verträge von bis zu fünf Jahren Laufzeit unterschreiben, wobei der erste Vertrag als Franchise Player immer eine Laufzeit von fünf Jahren haben muss.. Die Gehaltshöhe seines neuen Vertrags richtet sich nach der RFA-Scale. Der Franchise Player unterschreibt selbstverständlich zu 20% weniger, da er einen „Hometown-Discount“ erhält. Zudem bekommt er eine „No Move Clause“, was bedeutet, dass er weder getraded, gewaived, ins Farmteam geschickt oder aus seinem Vertrag heraus gekauft werden kann. Er wird nach Ablauf seines Vertrages RFA, sodass sich die Vertragsverlängerung nach den allgemeinen RFA-Regeln richtet unter Berücksichtigung der vorbenannten Sonderrechte.

Verlängert ein GM den Vertrag mit dem Franchise-Player nicht, wird dieser UFA.

Der Franchise Player bleibt bis zu seinem Karriereende Franchise Player des Teams, das ihn zum Franchise Player ernannt hat. Erst nach seinem Karriereende kann das Team, das ihn ernannt hat, einen neuen Franchise Player ernennen.

Um einen Franchise Player zu benennen, muss der Spieler bereits mindestens vier Spielzeiten in Folge für die Franchise gespielt haben. Die Spielzeiten müssen hierbei aber nicht voll, d.h. mit jeweils 82 Saisonspielen, erbracht worden sein.

Die Franchise Player-Regelungen gelten nicht für das Team, das den Franchise Player eines anderen Teams auf dem UFA-Markt erwirbt.

11.8 Long Time Injury List

Fällt der Condition-Wert (CD) eines Spielers unter 87, wird sein Gehalt so lange nicht mit in den Salary Cap seines Teams eingerechnet, wie der Wert auch unter 87 bleibt.

Das betroffene Team kann somit den freigewordenen Cap-Space für Call-Ups aus dem Farmteam oder für Neuverpflichtungen nutzen.

Der GM ist aber ausschließlich selbst dafür verantwortlich für genügend Cap-Space zu sorgen, sollte der verletzte Spieler wieder zurückkehren.

12. Rights & Contracts

12.1 Grundlagen

Das Mindestgehalt beträgt \$450,000 und die Laufzeit eines Vertrages liegt zwischen mindestens einem und maximal drei Jahren.

Ein Vertrag kann während der Vertragsdauer nicht verlängert werden, sondern lediglich nach dem jeweiligen Vertragsende.

Jeder Verpflichtete Spieler und Trainer erhält zusätzlich zur Vertragsunterzeichnung einen Signing Bonus in Höhe von 35% seines Jahresgehaltes.

Spieler deren Verträge auslaufen werden Free Agents:

- 30 Jahre und jünger = Restricted Free Agent
- 31 Jahre und älter = Unrestricted Free Agent

12.2 Draftees ohne Vertrag

Die Teams halten die Rechte an gedrafteten Spieler bis diese Spieler 26 Jahre alt sind ohne dass diese einen Vertrag unterschrieben haben. Spieler ohne Vertrag sind hierbei allerdings nicht spielberechtigt. Spieler die 26 oder älter sind, werden von der Prospect Liste gelöscht und können als UFA verpflichtet werden. Pro Saison ist es dem GM gestattet ein Prospect, das zur Löschung ansteht zu schützen.

Die erste Gehaltssumme richtet sich nach den Regeln des GFHL Entry Contracts.

12.3 GFHL Entry Contract

Rookies, ob gedrafted oder ungedrafted, unterschreiben immer einen GFHL Entry Contract. Dieser richtet sich nach dem Alter des Rookies. Spieler im Alter von 18-22 Jahren unterschreiben für 3 Jahre. Spieler im Alter von 23 unterschreiben für 2 Jahre und Spieler im Alter von 24 für 1 Jahr. Spieler ab 25 können Verträge zwischen 1 und 3 Jahren unterschreiben.

Das Gehalt richtet sich bei Draftees nach der Drafrunde:

1st round = \$1.500.000
2nd round = \$1.000.000
3rd round = \$850.000
4th round = \$750.000
5th round = \$650.000
6th round = \$500.000
7th round = \$450.000

Hat ein Prospect NHL/AHL-Spiele absolviert und bekommt ein Rating, wird es von der Ligaleitung automatisch aktiviert, ein separates Prospect Signing ist nicht mehr notwendig.

13. Coaches

13.1 Pro-Coach

Jedes Pro-Team benötigt einen Coach. Dieser wird wie UFAs unter Vertrag genommen. Das Mindestgehalt beträgt \$750.000.

Die Vertragslänge ist zwischen ein und drei Jahre variabel.

Nach Ende des Vertrages hat das bisherige Team das Recht seinen Coach zu den bisher bestehenden Konditionen zu resignen. Das geschieht mit Beginn der UFA-Periode im Subforum „Coaches“. Entweder eröffnet der GM selbst einen Thread und gibt dort die Verlängerung seines Coaches bekannt oder aber er hat **24h** Zeit (ab dem Moment in dem der Thread erstellt wird) auf einen, von einem anderen GM eröffneten Thread, zu antworten das er seinen Coach behalten will.

13.2 Farm-Coach

Jedes Farm-Team benötigt einen Coach. Dieser wird wie UFAs unter Vertrag genommen. Das Mindestgehalt beträgt \$250.000.

Die Vertragslänge ist zwischen ein und drei Jahre variabel.

Nach Ende des Vertrages hat das bisherige Team das Recht seinen Coach zu den bisher bestehenden Konditionen zu resignen. Das geschieht mit Beginn der UFA-Periode im Subforum „Coaches“. Entweder eröffnet der GM selbst einen Thread und gibt dort die Verlängerung seines Coaches bekannt oder aber er hat **24h** Zeit (ab dem Moment in dem der Thread erstellt wird) auf einen, von einem anderen GM eröffneten Thread, zu antworten das er seinen Coach behalten will.

Das Gehalt des Farm-Coach zählt zu 100% gegen den Salary Cap.

13.3 Coach entlassen

Pro- und Farm-Coaches können jederzeit entlassen werden. Der Coach bekommt den kompletten Restbetrag des Vertrages ausbezahlt.

Der Nachfolger muss nach spätestens 3 Tagen benannt werden.

13.4 Coach befördern

Der Farm-Coach kann zum Pro-Coach befördert werden. Sollte er unter \$750.000 verdienen, wird das Gehalt auf \$750.000 angehoben. Sollte er mehr verdienen, wird das Gehalt übernommen. Die aktuelle Vertragslänge wird ebenfalls eins zu eins übernommen.

14. Salary Cap

Die Höhe des **Salary-Caps** beträgt **\$75.000.000**

Der Cap ist fix und es gibt keine Möglichkeit ihn anzuheben. Gegen den Cap zählen sämtliche Verträge der Spieler (100% im Pro und 10% im Farm-Team) und Coaches (immer 100%). Der Signing-Bonus fließt nicht in den Cap mit ein, sondern wird getrennt abgezogen.

Die Gehälter von Spielern, die auf der „Long Time Injury List“ stehen (siehe 11.8), zählen nicht gegen den Cap.

Die **Payroll** muss zudem mindestens bei **\$55.400.000** liegen.

Hierbei zählen Spieler, die auf der „Long Time Injury List“ stehen, dazu.

14.1 Folgen bei Nichtbeachtung

14.1.1 Überschreitung des Salary Cap

Reagiert der GM nicht innerhalb von 24 Stunden auf die Überschreitung des Salary Cap, wird der OV beste Spieler des Teams mit sofortiger Wirkung suspendiert. Sollte innerhalb der nächsten 24 Std nach der vorangegangenen Suspendierung der Salary Cap weiterhin überschritten sein, wird erneut der beste nicht suspendierte Spieler suspendiert. In diesem Sinne wird weiterverfahren, bis der GM wieder innerhalb des Salary Cap ist.

Die suspendierten Spieler zählen weiterhin gegen den Salary Cap. Die Suspendierungen werden einen Tag nachdem der GM sich wieder innerhalb des Salary Cap befindet wieder aufgehoben.

In der Offseason werden alle Suspendierungen automatisch wieder aufgehoben und somit nicht in die neue Saison genommen.

14.1.2 Unterschreitung der Payroll

Reagiert der GM innerhalb von 24 Stunden auf die Unterschreitung des Salary Cap nicht, wird der OV beste Spieler des Teams mit sofortiger Wirkung suspendiert. Sollte innerhalb der nächsten 24 Std nach der vorangegangenen Suspendierung der Salary Cap weiterhin unterschritten sein, wird erneut der beste nicht suspendierte Spieler suspendiert. In diesem Sinne wird weiterverfahren, bis der GM wieder innerhalb des Salary Cap ist.

Die suspendierten Spieler zählen weiterhin gegen den Salary Cap. Die Suspendierungen werden einen Tag nachdem der GM sich wieder innerhalb des Salary Cap befindet wieder aufgehoben.

In der Offseason werden alle Suspendierungen automatisch wieder aufgehoben und somit nicht in die neue Saison genommen.

14.2 Gehaltsübernahmen

Gehaltsübernahmen sind nicht möglich.

14.3 Einnahmen und Sponsoring

Jedes Team kann durch den Ticketverkauf und Trades mit anderen Teams Geld verdienen.

Des Weiteren kann jedes Team über den TV-Vertrag zusätzliches Geld einnehmen.

Jedes Team bekommt pro Saison einen festen Sockelbetrag von 6.60 Millionen \$ aus dem TV-Vertrag. Dies entspricht in etwa dem TV-Vertrag der NHL mit NBC in den USA. Auf diesen Sockel wird bei Erreichen der Playoffs 1 Million draufgepackt, bei jeder weiteren Runde kommt eine Million dazu, als Cup-Sieger gibt es ebenfalls eine Million. Der Cupsieger kann so auf bis zu 11.6 Millionen \$ kommen.

Ferner wollen wir auch die Aktivität jedes GM während der Saison von nun an fördern und belohnen. Hierzu bieten wir folgende Möglichkeiten an:

- Einsenden von Lines: 50.000\$ je eingesendeter Line bis max. 82 Lines pro Saison
- Erstellen eines Artikels auf der Homepage: 100.000\$ je erstelltem Artikel (bitte nicht nur Einzeiler)
- Teilnahme mindestens bis zur 4.Runde des Drafts: 1.000.000\$
- Teilnahme an der Award-Abstimmung: 1.000.000\$

15. Free Agency

15.1 Allgemeines

Ein Vertrag kann während der Vertragsdauer nicht verlängert oder verändert werden.

15.1.1 Restricted Free Agent

Ein Spieler, dessen Vertrag ausläuft und der vor dem 30.06 des jeweiligen Jahres 30 Jahre und jünger ist. Er kann bei seinem aktuellen Team einen neuen Vertrag unterschreiben.

15.1.2 Unrestricted Free Agent

Ein Spieler, dessen Vertrag ausläuft und der vor dem 30.06 des jeweiligen Jahres 31 Jahre und älter ist. Er kann bei jedem Team einen neuen Vertrag unterschreiben.

Das alte Team hat kein Sonderrecht auf den Spieler, es sei denn es handelt sich um den „Franchise Player“ (siehe 11.7).

15.1.3 Unrestricted Free Agent (Undrafted)

Ein Spieler, der nicht mehr draft eligible ist und noch nie in der GFHL war. Er kann bei jedem Team einen GFHL Entry Contract über 3 Jahre unterschreiben.

Diese Spieler kommen nach dem Signing auf die Prospect Liste und verbleiben dort bis sie durch den Sim ein Rating bekommen, sprich Spiele in der AHL und/oder NHL gemacht haben. Die Spieler verbleiben maximal für drei Jahre auf der Prospect Liste, danach kommen sie wieder in den UFA-Pool sollten sie bis dahin kein Spiel in der AHL/NHL gemacht haben. **Pro Saison kann ein Team maximal 5 undrafted UFA's unter Vertrag nehmen.**

15.2 RFA Scale

Angreifer		Verteidiger		Goalies	
Rating	Gehalt	Rating	Gehalt	Rating	Gehalt
78 und mehr	\$7.500.000	76 und mehr	\$7.500.000	83 und mehr	\$7.500.000
77	\$6.800.000	75	\$6.800.000	82	\$6.500.000
76	\$6.000.000	74	\$6.000.000	81	\$5.700.000
75	\$5.200.000	73	\$5.200.000	80	\$4.900.000
74	\$4.800.000	72	\$4.800.000	79	\$4.100.000
73	\$4.400.000	71	\$4.000.000	78	\$3.300.000
72	\$4.000.000	70	\$3.200.000	77	\$3.000.000
71	\$3.700.000	69	\$2.400.000	76	\$2.700.000
70	\$3.200.000	68	\$2.000.000	75	\$2.200.000
69	\$2.700.000	67	\$1.600.000	74	\$1.700.000
68	\$2.200.000	66	\$1.200.000	73	\$1.200.000
67	\$2.000.000	65	\$1.000.000	72	\$1.000.000
66	\$1.800.000	64	\$900.000	71	\$900.000
65	\$1.000.000	63	\$750.000	70	\$750.000
66	\$500.000	62	\$500.000	69	\$500.000
63 und weniger	\$450.000	61 und weniger	\$450.000	68 und weniger	\$450.000

16. Free Agent Markt

Der Free Agent Markt läuft komplett über das Forum ab.

Es wird nur auf das Jahresgehalt geboten und ein neues Gebot muss immer mindestens \$50.000 höher sein, als das Vorherige.

Erfolgt innerhalb von **24 Stunden** kein neues Gebot, bekommt der Höchstbietende den Zuschlag und bestimmt die Dauer des Vertrages (1-3 Jahre).

Das Zurückziehen von Geboten ist nicht erlaubt. Bei einem Verstoß wird eine Geldstrafe in Höhe des Gebots fällig. Darüber hinaus wird der Spieler in diesem Free Agent Signing keine Angebote dieses Teams mehr annehmen.

Der Free Agent Markt endet mit der Regular Season. Ab diesem Zeitpunkt ist es nicht mehr möglich Free Agents zu signen.

Des Weiteren sind alle Free Agents, die \$3.000.000 oder mehr als Jahresgehalt geboten bekommen, nur für die Pro-Liga spielberechtigt.

17. Trades

17.1 Allgemeines

Die General Manager können Spieler, Draftpicks und/oder Geld tauschen. Das Tauschen von Geld gegen Geld ist nicht zulässig

Nachdem ein Trade eingeschickt und von allen Tradebeteiligten bestätigt wurde, wird dieser auf der Homepage Online gestellt. Bei der Tradedeadline gilt ein Deal nur als vor der Deadline abgeschlossen, wenn beide GM's den Deal vor der Deadline bestaetigen. Das Einstellen vor der Deadline durch lediglich einen GM reicht nicht aus.

Die bisher bestehende Vetoregel gilt ab sofort nicht mehr. Die Trades stehen jetzt 2 Tage (48h) auf einer Warteliste. Die Ligaleitung behält sich diese Zeitspanne vor, um Trades, die ein absolutes Mismatch darstellen, zu blocken. Somit entfällt auch die Tradesperre für Neueinsteiger.

17.2 Future Considerations

Future Considerations sind Bestandteile eines Trades, die zu einem späteren Zeitpunkt ihre Gültigkeit erhalten, weil sie in Abhängigkeit von zukünftigen Begebenheiten stehen, wie z.B. ein sportlicher Erfolg das Erreichen der Playoffs oder das Erzielen einer speziell definierten Anzahl an Punkten, Toren usw. eines Spielers.

Future Considerations können auch Draftpicks oder Geld (max. \$3.000.000) sein und müssen ebenfalls direkt angegeben werden.

Trades, bei denen Spieler zeitlich versetzt das Team wechseln, sind ungültig, wie z.B. Spieler X wechselt jetzt von Team A nach B, aber Spieler Y wechselt im Gegenzug erst nach der Saison von Team B nach A, ist nicht möglich.

Daraus ergibt sich automatisch, dass Spieler nicht verliehen werden können.

Für das Ausführen einer Future Consideration ist die Ligaleitung verantwortlich, die GM's sind allerdings verpflichtet die Ligaleitung darauf hinzuweisen, das die Bedingungen einer Vereinbarung erfüllt sind.

18. Waiver

18.1 Allgemeines

Spieler mit einem Alter über 25 Jahre, die in der jeweils laufenden Saison 10 Spiele oder mehr im Pro Team bestritten haben, müssen im Falle, dass sie in das Farmteam geschickt werden, auf die Waiver-Liste gesetzt werden.

Spieler, die 25 Jahre und jünger sind, können frei zwischen den Teams wechseln, unabhängig von der Anzahl der Spiele.

Die Ligaleitung behält sich jedoch vor, bei fragwürdigen Verschiebungen einzugreifen.

Ist ein Spieler auf der Waiver-Liste, haben die anderen Teams 48 Stunden Zeit, diesen Spieler von der Liste zu ziehen. Wollen zwei oder mehrere Teams den gleichen Spieler von der Liste ziehen, entscheidet die Waivertabelle. Die Waivertabelle wird vom Simmer während der laufenden Saison automatisch generiert.

Der von der Waiver-Liste gezogene Spieler wird Teil des Pro-Kaders seines neuen Teams.

Der hierbei vorhandene Vertrag des Spielers wird vom neuen Team komplett und unverändert übernommen.

Es gilt zu beachten, dass Feldspieler, die einen OV-Wert von über 70 (also OV71+) haben, nicht in das Farm-Team geschickt werden können, darüber hinaus können Torhüter, welche einen OV-Wert über 76 (also 77+) haben, ebenfalls nicht ins Farm-Team geschickt werden. Hierbei spielt das Alter keine Rolle.

Trotzdem kann man diese Spieler auf die Waiver Liste setzen und zwar mit dem Ziele des Buy-Outs. Ein Spieler mit einem OV-Wert, mit dem er nicht in die Farm kann, kann gewaived werden, er kommt für 48h auf die Waiver Liste und alle anderen Teams können diesen Spieler ziehen, allerdings muss er im Falle das kein Team ihn nach 48h gezogen hat, aus seinem Vertrag gekauft werden.

Das Programm blockt alle Versuche, einen Spieler über diesen Werten in das Farm-Team verschieben zu wollen, selbständig ab.

Sollte ein Spieler, der über die Waiver muss, nicht innerhalb der 48 Stunden von der Liste gezogen werden, bleibt der Spieler der Franchise erhalten und wird in das entsprechende Farmteam geschickt.

18.2 Clear Day Roster

Zeitgleich zur Trade Deadline findet, in Anlehnung an die AHL, der sogenannte „Clear Day Roster“ statt. Ab diesem Zeitpunkt wird bis zum Ende der Saison die Größe des Pro-Teams von 23 auf 28 erhöht. Nach Ende der Saison wird wieder auf 23 zurückgestellt. Ein GM kann, sobald sein Pro-Team die Playoffs nicht mehr erreichen kann oder sein Pro-Team aus den Playoffs ausgeschieden ist, keine Spieler mehr aus der GFHL in die Farm-Teams schicken. Der Hintergrund dieser Regelung ist, Wettbewerbsverzerrungen zu vermeiden.

Sogenannte „call ups“ vom Farm-Team ins Pro-Team sind jedoch weiterhin möglich.

19. Entry-Draft

19.1 Allgemeines

Der GFHL Entry-Draft geht über 7 Runden. Alle Spieler weltweit sind zu jedem Draft zugelassen, solange sie zwischen 18 und 20 Jahre alt sind. Spieler aus einer Liga in Europa auch können auch älter sein.

19.2 Draft-Reihenfolge

Die Reihenfolge setzt sich aus mehreren Blocks zusammen.

Block 1 (1.-14.)

Alle Nicht-Playoff-Teams, nach Punkten in der Regular Season geordnet. Hierbei wird mit dem Team begonnen, das die wenigsten Punkte hat

Block 2 (15.-26.)

Alle Playoff-Teams, die in den ersten beiden Runden ausgeschieden sind.

Die Platzierungen in der regulären Saison sind ausschlaggebend für die Positionierung der Teams im Draft. Erst kommen die "normalen" Play-off-Teilnehmer, dann die Divisions-Sieger. Die schlechteste Mannschaft erhält dabei die beste Draftposition.

Block 3 (27. und 28.)

Finalisten der Conference Finals

Die Platzierungen in der regulären Saison sind ausschlaggebend für die Positionierung der Teams im Draft. Das schlechter platzierte Team erhält die Draftposition 27, das besser platzierte Team die 28.

Block 4 (29.)

Verlierer Stanley-Cup Finale

Block 5 (30.)

Stanley-Cup Sieger

19.3 Draft-Lottery

In der Draftlotterie befinden sich die 14 Mannschaften, die die Play-offs verpasst haben. Dabei ist das schlechteste Team vor der Lotterie auf Platz 1 und das beste auf Platz 14 in der Draftreihenfolge gesetzt.

Der Gewinner der Lotterie erhält automatisch den "First Overall"-Draftpick, darf also im Draft als erstes Team auswählen. Der 1st, 2nd und 3rd overall wird durch eine Lotterie bestimmt

Es handelt sich hierbei um eine gewichtete Lotterie. Dadurch hat das auf Platz 1 gesetzte Team bessere Chancen als alle anderen.

Es werden die Ergebnisse der realen NHL-Draft-Lottery auf unsere Liga uebertragen. Sprich, gewinnt in der NHL z.b. das Team das die Runde als 26. abgeschlossen hat, gewinnt auch bei uns das Team auf Rang 26 usw.

20. Awards

Die GFHL verleiht jährlich folgende Awards und Trophys:

- ❖ Art Ross Trophy (punktbester Spieler einer Saison)
- ❖ Bill Masterton Memorial Trophy (für Ausdauer, Hingabe und Fairness)
- ❖ BudLight Plus/Minus Award (Spieler mit bester Plus/Minus Bilanz)
- ❖ Calder Memorial Trophy (bester Rookie des Jahres)
- ❖ Conn Smythe Trophy (wertvollster Spieler in den Playoffs)
- ❖ Frank J. Selke Trophy (bester Defensive Forward einer Saison)
- ❖ GFHL General Manager of the Year Award (bester GM der Saison)
- ❖ Hart Memorial Trophy (wertvollster Spieler einer Saison)
- ❖ Jack Adams Award (bester Coach der Saison)
- ❖ James Norris Memorial Trophy (bester Defender der Saison)
- ❖ Lady Byng Memorial Trophy (für hohen sportlichen Standard und vorbildliches Benehmen)
- ❖ Maurice Richard Trophy (bester Goalscorer der Saison)
- ❖ Roger Crozier Saving Grace Award (Goalie mit bester Fangquote bei min. 25 Spielen)
- ❖ Vezina Trophy (bester Goalie der Saison)
- ❖ William M. Jennings Trophy (Goalie(s) mit den wenigsten Gegentoren)