

# **GERMAN FANTASY HOCKEY LEAGUE**

## **REGELN**

**STAND: 10.07.2024**

### **INHALTSVERZEICHNIS**

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

14.1.1 Überschreitung des Salary Cap	12
14.1.2 Unterschreitung der Payroll	12
14.2 Gehaltsübernahmen	12
14.3 Einnahmen und Sponsoring	12
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)	13
15.2 RFA Scale	14
16. Free Agent Markt	14
16.1 Ablauf erste Gruppe	14
16.2 Ablauf zweite Gruppe	15
17. Trades	16
17.1 Allgemeines	16
17.2 Future Considerations	16
18. Waiver	16
18.1 Allgemeines	17
18.2 Clear Day Roster	17
19. Entry-Draft	18
19.1 Allgemeines	18
19.2 Draft-Reihenfolge	18
19.3 Draft-Lottery	18
20. Awards	19

## **1. Ligaleitung**

Die Ligaleitung der GFHL besteht aus:

Jan (Detroit), Steffen (NY Islanders) und Tobias (Winnipeg).

## **2. Grundlagen der GFHL**

Die GFHL basiert auf dem SimonT Hockey Simulator (STHS), Version 2: [sths.simont.info](https://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 Erreichbarkeit bestehen.

Ebenso selbstverständlich ist die Teilnahme am aktuellen Ligageschehen (Draft, Umfragen, Artikel), eine Anmeldung im Forum der GFHL und einen regelmäßigen Besuch unserer Homepage, die unter [www.gfhl.us](http://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 in der NHL mit neuen Ratings versehen.

Die Liga übernimmt ab der Saison 19/20 die Ratings der BRHL, das durch diesen Anbieter jährlich neu zur Verfügung gestellt wird.

Spieler die nicht im Ratingpaket der BRHL auftauchen, bei uns aber durch ihren Vertrag noch der Franchise, die die Rechte am jeweiligen Spieler hat, angehören, werden mit einem 50er-Rating versehen und verbleiben im Roster.

#### **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 Teamnamens / 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 frei wählbar.

### **7.1 Relocation in der NHL**

Ein GM, dessen Team in der NHL umzieht, so wie in den 1990ern geschehen mit Quebec, Hartford, Minnesota oder aktuell mit Arizona, bekommt die Chance sich einen anderen GM in der GFHL zu suchen, der mit seinem kompletten Team diesen Umzug machen will und mit diesem GM quasi die Teams zu "tauschen". Dies gilt explizit nur für eine Relocation, nicht für eine Expansion und es muss einmal alles komplett (Roster, Prospects, Draftpicks, Finanzen) getauscht werden. Das Ganze kann nur in der Offseason vor der Relocation passieren und muss bis spätestens zu Beginn der Pre-Season über die Bühne gegangen sein.

## **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 3 Teams aus jeder Division, sowie 2 weitere Teams per Wildcard aus der 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 es wird versucht parallel zur NHL einen Simulationsablauf stattfinden zu lassen, leichte Abweichungen durch Urlaub oder ausgefallene Simtage können allerdings vorkommen.

## **10. Roster**

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

### **10.1 Größe des Rosters**

Im Roster müssen mindestens 50 Spieler stehen, maximal jedoch 65. Diese Summe muss allerdings erst zum Saisonstart erreicht sein, in der Offseason/Pre-Season kann man außerhalb dieser Limits liegen.

Von den 50 Spielern müssen mindestens 28 Spieler als Angreifer 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 zur Trade- Deadline wird ab diesem Zeitpunkt bis zum Ende der Saison die Pro-Roster Größe um 5 auf maximal 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. Zudem wird pro Tag an dem nicht reagiert wird eine Strafe in Höhe von 150.000\$ vom Konto abgezogen.

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 \$750.000 signed und zwar unabhängig vom Namen.

Dies geschieht so lange, bis das Team sich innerhalb der Kadergrenze von minimal 50 Spielern befindet. Zudem wird pro Tag an dem nicht reagiert wird eine Strafe in Höhe von 150.000\$ vom Konto abgezogen.

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 und pro Tag an dem nicht reagiert wird eine Strafe in Höhe von 150.000\$ vom Konto abgezogen.

## **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

#### **Für Goalies:**

SK = Skating

DU = Durability

ST = Strength

SZ = Size

AG = Agilität

#### **Für Coaches:**

PH = Physical

DF = Defense

OF = Offense

PD = Player Discipline

EX = Experience

DU = Durability  
PH = Puck Handling  
FO = Face Offs  
PA = Passing  
SC = Scoring  
DF = Defense  
EX = Experience  
LD = Leadership  
MO = Morale  
PO = Potential

RB = Rebound Control  
SC = Style Control  
HS = Hand Speed  
RT = Reaction Time  
EX = Experience  
LD = Leadership  
MO = Morale  
PO = Potential  
OV = Overall

LD = Leadership  
PO = Potential  
OV = Overall

### **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 z.B. folgende Internetseiten:

- [www.hockeydb.com](http://www.hockeydb.com)
- [www.tsn.ca](http://www.tsn.ca)
- [www.eliteprospects.com](http://www.eliteprospects.com)
- [www.nhl.com](http://www.nhl.com)
- [www.cbc.ca](http://www.cbc.ca)
- [www.thehockeynews.com](http://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. 2024 seine Karriere beendet und in der Saison 2023/2024 noch Spiele absolviert, wird er in der GFHL in der Saison 2024/2025 noch spielberechtigt sein.

In der GFHL beendet der Spieler somit seine Karriere NACH der Saison 2024/25. Hat der Spieler noch einen Vertrag bei seinem Team über diese Saison hinaus, 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 kann immer in der Offseason passieren, **auch mit einem laufenden Vertrag**. Ein neuer Franchise Player kann bereits in der jeweiligen Offseason vor dem 30.06 ernannt werden, wenn zugleich der Vertrag des aktuellen Franchise Player zum 30.06. des gleichen Jahres abläuft und die übrigen Voraussetzungen vorliegen. Mit der auf diese Weise erfolgten Ernennung des neuen Franchise Player wird der alte Franchise Player automatisch nach Ablauf des Vertrags (01.07.) frei.

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, **wenn er zum 30.06. des jeweiligen Jahres 30 oder jünger war**. Ist der Spieler zum 30.06. des jeweiligen Jahres **31 oder älter**, erhält er einen Erstvertrag von 3-5 Jahren. Hier hat der GM ein Wahlrecht. Die Gehaltshöhe seines neuen Vertrags richtet sich nach seinem realen Gehalt. Der Franchise Player unterschreibt selbstverständlich zu 20% weniger, da er einen „Hometown-Discount“ akzeptiert. Zudem bekommt er eine „No Move Clause“, was bedeutet, dass er weder getradet, gewaived, ins Farmteam geschickt oder aus seinem Vertrag heraus gekauft werden kann. Er wird nach Ablauf seines Vertrages immer 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 als Spieler bis zu seinem Karriereende Franchise Player des Teams, das ihn zum Franchise Player ernannt hat, selbst wenn er in ein anderes Team innerhalb Nordamerikas wechselt. Erst nach seinem Karriereende in Nordamerika kann das Team, das ihn ernannt hat, einen neuen Franchise Player ernennen. Sollte der FP als aktiver Spieler aus Nordamerika in eine nicht nordamerikanische Liga wechseln, darf ein neuer FP ernannt werden, wenn der bisherige FP zum Zeitpunkt der Benennung des neuen FP mindestens 35 Jahre alt ist und seit drei vollständigen Spielzeiten außerhalb Nordamerikas unter Vertrag steht.**

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. Bei diesem Team kann er jederzeit getradet, gewaived oder ins Farmteam geschickt werden.



### **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 750000\$, das Maximalgehalt 19100000\$ 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 20% 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 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. 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.

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

### **12.3 GFHL Entry Contract**

Rookies, ob gedrafted oder undrafted, 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:

1<sup>st</sup> round = \$1.500.000  
2<sup>nd</sup> round = \$1.000.000  
3<sup>rd</sup> round = \$950.000  
4<sup>th</sup> round = \$900.000  
5<sup>th</sup> round = 850.000  
6<sup>th</sup> round = \$800.000  
7<sup>th</sup> round = \$750.000

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

## **13. Coaches**

### **13.1 Pro-Coach**

Jedes Pro-Team benötigt einen Coach. Dieser wird wie ein UFA 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 ein UFA 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.

Will ein anderes Team einen Farm-Coach als Pro-Coach verpflichten, dann ist das aktuelle Team verpflichtet ihn zum Pro-Coach zu befördern oder freizugeben.

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 **\$95.500.000**

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 **\$70.600.000** liegen. Das ist die Untergrenze.

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. Zudem wird pro Tag an dem nicht reagiert wird eine Strafe in Höhe von 150.000\$ vom Konto abgezogen.

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. Zudem wird pro Tag an dem nicht reagiert wird eine Strafe in Höhe von 150.000\$ vom Konto abgezogen.

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 2 Millionen \$ aus dem TV-Vertrag. Auf diesen Sockel wird bei Erreichen der Playoffs 300.000\$ draufgepackt, bei jeder weiteren Runde kommen 150.000\$ dazu, als Cup-Sieger gibt es eine Million. Der Cupsieger kann so auf bis zu 3.9 Millionen \$ kommen.

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

- Einsenden von Lines: 100.000\$ je eingesendeter Line bis max. 82 Lines pro Saison
- Erstellen eines Artikels auf der Homepage: 150.000\$ 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 (RFA)**

Ein RFA ist 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. Das Alter des Spielers bestimmt die zur Verfügung stehende Vertragslänge. Ist der Spieler bis zum 30.06. eines Jahres noch 29 Jahre oder jünger, so kann ein Vertrag von 1-3 Jahren eingegangen werden. Ist der Spieler zum Zeitpunkt vor dem 30.06. eines jeweiligen Jahres 30 Jahre, kann er einen Vertrag von 1-2 Jahren erhalten.

Das Gehalt des Spielers in der GFHL bestimmt sich nach seinem reales Gehalt in der NHL. Als Quelle dient uns die Seite [capfriendly.com](http://capfriendly.com) oder puckpedia.com und dort die Spalte des Cap-Hit des Spielers. Ist der Spieler in der NHL zu Saisonbeginn bei uns vertragslos, erhält er bei uns ein Gehalt in Höhe seines letztes NHL-Gehalts + 10% Aufschlag und der GM kann zwischen der Laufzeit 1-3 Jahre entscheiden. Das Gehalt wird aktualisiert, sobald er in der NHL einen neuen Vertrag unterschreibt, die vorher gewählte Laufzeit bleibt allerdings bestehen.

Unterschreibt ein Spieler in der NHL als UFA einen neuen Vertrag, obwohl er bei uns in der Liga noch RFA ist, dann kann sich der GM entscheiden, ob er das reale Gehalt der NHL übernimmt oder das Gehalt aus der RFA-Scale der GFHL. Für diese Spieler und nur dieser Spieler gilt also eine Hybridlösung. Diese Lösung gilt aber ausschließlich für Spieler, die in der NHL nach dem 01.07 als UFA geführt werden, und in keinem anderen Falle. Als Beispiel: Spieler John Doe unterschreibt in der NHL einen neuen Vertrag vor dem 1.7. bei seinem alten Verein, dann war er nie UFA, unterschreibt er nach dem 1.7. einen neuen Vertrag, egal ob neuer Verein oder alter Verein, dann war er UFA.

#### **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 Alter des Spielers bestimmt über die zur Verfügung stehende Vertragslänge. Ist der Spieler bis zum 30.06. eines Jahres noch 31 bis 34 Jahre, so kann ein Vertrag von 1-2 Jahren eingegangen werden. Ist der Spieler zum Zeitpunkt des Vertragsablaufs und vor dem 30.06. eines jeweiligen Jahres 35 Jahre oder älter, erhält er einen Vertrag von 1 Jahr.

Das alte Team hat kein Sonderrecht auf den Spieler, es sei denn es handelt sich um den „Franchise Player“, oder das Team möchte diesen Spieler zum Franchise Player machen. (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

#### **Feldspieler**

<b>Rating</b>	<b>Gehalt</b>
79 und mehr	\$9.000.000
78	\$8.300.000
77	\$7.500.000
76	\$6.700.000
75	\$6.300.000
74	\$5.900.000
73	\$5.500.000
72	\$4.700.000
71	\$4.200.000
70	\$3.200.000
69	\$2.700.000
68	\$2.500.000
67	\$2.000.000
66	\$1.500.000
65	\$1.000.000
64 und weniger	\$750.000

#### **Goalies**

<b>Rating</b>	<b>Gehalt</b>
80 und mehr	\$9.000.000
79	\$8.300.000
78	\$7.500.000
77	\$6.200.000
76	\$5.800.000
75	\$5.000.000
74	\$4.200.000
73	\$3.400.000
72	\$3.000.000
71	\$2.600.000
70	\$2.200.000
69	\$1.500.000
68	\$900.000
67	\$850.000
66	\$800.000
65 und weniger	\$750.000

## 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. Das Mindestgebot beträgt \$750.000

### Neu Saison 24/25:

Es werden zwei Free Agent-Gruppen gebildet.

Die erste Gruppe besteht aus allen Spielern mit OV 66 und höher. Sie ist in Positionsgruppen wie folgt unterteilt:

Goalies/Defender  
Winger  
Center.

Die zweite Gruppe stellt alle Spieler OV 65 abwärts dar. Sie ist in keine Positionsgruppen unterteilt. Der Free Agent Markt startet mit der ersten Gruppe. Ist diese beendet, startet die zweite Gruppe.

#### 16.1. Ablauf für die erste Gruppe

Jeder GM erhält vor Beginn der ersten Bieterphase insgesamt sechs (virtuelle) Coins. Diese können grundsätzlich frei in allen Positionsgruppen für das Bieten aus Spieler eingesetzt werden. Will man bei einem Spieler mitbieten, muss dafür ein Coin eingesetzt werden, der damit verbraucht ist. Ein GM kann also bei insgesamt sechs Spielern mitbieten. Sind seine Coins insgesamt erschöpft, kann er keine Gebote auf neue Spieler mehr abgeben.

Ein GM darf innerhalb einer Positionsgruppe aber maximal auf zwei Spieler gleichzeitig bieten. Er kann auf einen weiteren neuen Spieler innerhalb einer Positionsgruppe nur dann bieten, wenn er entweder bei mindestens einem Spieler, auf den er bisher bietet, verbindlich, während er nicht Höchstbietender ist, durch einen entsprechenden Post (z.B. *Team A steigt hiermit aus*) sein Interesse auf den Spieler zu bieten zurücknimmt oder er die Maximalanzahl von zwei Spielern nicht erreicht und er noch einen Coin zur Verfügung hat. Wurde das Interesse auf einen Spieler zu bieten einmal verbindlich zurückgezogen, kann auf diesen Spieler nicht mehr geboten werden.

Erfolgt innerhalb von **24 Stunden** kein neues Gebot, bekommt der Höchstbietende den Zuschlag und bestimmt die Dauer des Vertrages gemäß Regel 15.1.2

Das Ende der ersten Gruppenphase ist erreicht, wenn innerhalb von drei Tagen keine neuen Angebote mehr eingegangen sind, wenn alle GMs ihre Coins verbraucht haben oder keine Spieler mehr übrig sind.

Verbleiben nach Ende der ersten Phase Spieler der ersten Gruppe, so werden sie in die zweite Gruppe verschoben und es kann frei ohne Einsatz eines Coins auf sie geboten werden.

#### 16.2. Ablauf für die zweite Gruppe

Die zweite Gruppenphase startet nach Ende der ersten Gruppenphase durch entsprechende Mitteilung der Ligaleitung. In der zweiten Gruppe kann frei auf alle verfügbaren Spieler geboten werden. Es gibt keine Beschränkungen wie in der ersten Gruppe.

Erfolgt innerhalb von **24 Stunden** kein neues Gebot, bekommt der Höchstbietende den Zuschlag und bestimmt die Dauer des Vertrages gemäß Regel 15.1.2

Das Editieren von Geboten ist nicht erlaubt. Bei einem Verstoß wird eine Geldstrafe in Höhe des Gebots fällig und man verliert seinen Coin. Hat man keinen Coin mehr übrig, verdoppelt sich automatisch die Geldstrafe. Darüber hinaus wird der Spieler in diesem Free Agent Signing keine Angebote dieses Teams mehr annehmen.

Des Weiteren sind alle Free Agents, die \$3.000.000 oder mehr als Jahresgehalt geboten bekommen, in ihrem ersten Vertragsjahr 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, Trades von Coaches ist nicht erlaubt und das „Verkaufen“ von Draftpicks gegen Geld ist ebenfalls untersagt.

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 bestätigen. Das Einstellen vor der Deadline durch lediglich einen GM reicht nicht aus.

Die Ligaleitung behält sich vor Trades, die ein absolutes Missmatch 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.

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

Für das Ausführen einer Future Consideration im Client ist die Ligaleitung verantwortlich, die GM's sind allerdings verpflichtet die Ligaleitung darauf hinzuweisen, dass die Bedingungen einer Vereinbarung erfüllt sind. Vergisst ein GM die Ligaleitung auf eine Future Consideration hinzuweisen, und ist diese dadurch nicht mehr ausführbar, so ist dies das Versäumnis des GM und die FC damit hinfällig.

## **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, allerdings begrenzt durch ihren Overall-Wert.

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 65 (also OV66+) haben, nicht in das Farm-Team geschickt werden können, darüber hinaus können Torhüter, welche einen OV-Wert über 66 (also 67+) 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 Line 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.

## **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 Europa können auch älter als 20 sein.

### **19.2 Draft-Reihenfolge**

Die Reihenfolge setzt sich aus mehreren Blocks zusammen.

#### **Block 1 (1.-15.)**

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

#### **Block 2 (16.-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 (28. und 29.)**

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 (30.)**

Verlierer Stanley-Cup Finale

#### **Block 5 (31.)**

Stanley-Cup Sieger

### **19.3 Draft-Lottery**

In der Draftlotterie befinden sich die 16 Mannschaften, die die Play-offs verpasst haben. Dabei ist das schlechteste Team vor der Lotterie auf Platz 1 und das beste auf Platz 16 in der Draftreihenfolge gesetzt.

Der Gewinner der Lotterie erhält automatisch den "First Overall"-Draftpick, darf also im Draft als erstes Team auswählen. Der 1st und 2nd 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)