

International Hockey League (IHL)

Allgemein

- ❖ Das Wichtigste ist, dass diese Liga Spass machen soll. Bitte verhaltet Euch dementsprechend und wählt Eure Worte sorgfältig aus. Behandelt einander mit Respekt.
- ❖ Um an der Liga teilzunehmen ist Aktivität gefordert. Inaktive GM's bringen die Liga nicht weiter und werden ausgeschlossen. Zur Aktivität gehört, das Forum regelmäßig zu besuchen, am Liga-Leben teilzunehmen und seine Lines/Angaben einzuschicken. Teamberichte sind willkommen.
- ❖ Wir wollen ein gutes Klima unter den GM's. Gespräche abseits des Business sind in den dafür vorgesehenen Rubriken im Forum gerne willkommen (Privates, NHL-Talk, ...)
- ❖ Jegliche Formen von Cheating werden nicht toleriert.
- ❖ Um mit den anderen GM's kommunizieren zu können ist es notwendig, über eine eigene E-Mail-Adresse zu verfügen. PN's können via Forum verschickt werden. Ein Messenger wie ICQ wird empfohlen.
- ❖ Allgemeine Files zur IHL erhaltet Ihr im Download-Bereich des Forums

Aktuelle Ligaleitung

- ❖ **Daniel**
- ❖ **Christus**
- ❖ **JoeCool37**
- ❖ Die Ligaleitung ist demokratisch organisiert. Sie behält es sich vor, die Regeln anzupassen, wenn sie es für nötig hält.

Simulationen

- ❖ Die Simulationen finden Montags und Donnerstags statt.
- ❖ Bis 19:00 Uhr muss jeder GM per E-Mail (info@ihl.emptynet.ch) seine Angaben eingeschickt haben, damit sie vom Simleiter eingearbeitet werden können. Die Anweisungen sind klar und verständlich für den jeweiligen Simleiter zu übermitteln.
- ❖ Die Linien müssen sinnvoll benannt werden. (z.B.: Colorado benennt seine Lines mit 'colorado.lns' und 'colorado_farm.lns').
- ❖ Will man für jedes Spiel einzelne Lines einschicken, so müssen diese mit ‚colorado_montreal.lns‘ oder ‚col_mtl.lns‘ usw. benannt werden. Es ist immer das eigene Team zuerst zu nennen.
- ❖ Falsche oder nicht korrekte Angaben können nicht eingearbeitet werden
- ❖ Die Lines müssen im RAR- oder ZIP-Format eingesendet werden. Dabei kann man alle Lines eines Spieltages in das gleiche File packen.

Software

- ❖ Wir verwenden den Eastside Hockey Manager Version 1.16 ohne Waiverdraft. Das Spiel sowie diverse Tools und Tipps sind unter www.fhockey.com verfügbar.

Regeln

- ❖ Die nachfolgenden Regelungen sollen keine Schikane sein, sondern nur bestehende Bugs im „Eastside Hockey Manager“ außer Kraft setzen bzw. den Realitätsgrad erhöhen.

Regeländerungen

- ❖ Ein Vorschlag für eine Regeländerung kann durch jeden GM und jederzeit im Forum eingereicht werden. Dieser sollte umfassend begründet und mit einer Abstimmung untersetzt sein.
- ❖ Stimmen mindestens 80% aller GM's (also z.B. 24 von 30) für die Umsetzung einer Regeländerung, erfolgt diese sofort. Andernfalls wird die Änderung zur nachfolgenden Saison aktiv.

IHL-Regeln

I. Finanzen	Seite 3
I.1. Salary Cap / Salary Floor (Team Budget)	
I.2. Team Funds („flüssige“ Geldmittel)	
II. Spielerverträge	Seite 4-5
II.1. Allgemein	
II.2. Einschränkung Spieleralter	
II.3. Vertragsverlängerungen	
II.4. Torhüter-Verträge	
II.5. „No Trade Clause“	
II.6. „Not drafted“	
III. Free Agency	Seite 4-5
III.1. Unrestricted Free Agents („UFA“)	
III.1.1. Allgemein	
III.1.2. „UFA“-Phase	
III.2. Restricted Free Agents („RFA“)	
III.2.1. Allgemein	
III.2.2. Offer Sheet	
IV. Staff	Seite 5
IV.1. Member	
IV.2. „UFA“-Phase	
V. Trades	Seite 6
V.1. Allgemein	
V.2. Keine Gehaltsübernahme	
V.3. Einschränkung für neue GM's	
VI. Roster	Seite 6-7
VI.1. Allgemein	
VI.2. Waiver	
VI.3. Roster Freeze	
VI.4. Entlassungen	
VI.5. Un-retire („Rücktritt vom Rücktritt“)	
VI.6. Long Time Injured Reserve („LTIR“)	
VII. Lines	Seite 7-8
VII.1. Torhütereinsatz	
VII.2. Taktiken	
VIII. Scouting	Seite 8
IX. Draft	Seite 8
X. AHL (Minors)	Seite 8-9
X.1. Allgemein	
X.2. Aufteilung der Liga / Standings	
X.3. Torhütereinsatz	
X.4. Post Season (Playoffs)	
X.4.1. Simulationsart	
X.4.2. Roster	
X.4.3. Einsatzberechtigung	
X.4.4. Amateur Tryout Contracts (ATO)	
X.5. Regelverstöße	
X.6. Regeländerungen	
Anhang 1 - Critical Date Calendar	Seite 10-11

I. Finanzen

I.1. Salary Cap / Salary Floor (Team Budget)

- ❖ Die IHL unterliegt einem variablen Cap-Floor-System, der die durchschnittlichen finanziellen Verhältnisse der Liga berücksichtigt und jährlich neu ermittelt wird.
Aktuelle Zahlen (Saison 2013/14): Cap **53'100'000 \$** / Floor **43'100'000 \$**
- ❖ Berechnung: Es wird auf Basis der Werte vom 14. März (Trade Deadline) nach Abzug der drei höchsten sowie der drei niedrigsten Team-Salaries ein Liga-Salary-Durchschnitt der restlichen 24 Teams gebildet. Für den Cap werden zu diesem Wert 5'000'000 \$ addiert bzw. für den Floor von diesem Wert 5'000'000 \$ subtrahiert. Der zur Verfügung stehende „Spielraum“ beträgt demnach für alle Teams immer grundsätzlich 10'000'000 \$.
- ❖ Salary Cap und Salary Floor müssen vom ersten Spieltag der Regular Season bis zum letzten Spiel (inkl. Playoffs) eines jeweiligen Teams eingehalten werden. In der Off Season, also vom letzten Spiel (inkl. Playoffs) bis zum ersten Spiel der folgenden Regular Season, existieren keine Salary-Beschränkungen.
- ❖ Ein Team darf kurzfristig den Salary Cap um maximal 5% überschreiten. Der verantwortliche GM wird dabei von der Ligaleitung ermahnt, seine Finanzen zu regeln. Ist nach Ablauf der gewährten Frist (1 reale Woche) das Budget noch nicht im Gleichgewicht, verkauft die Ligaleitung auf Kosten des fehlbaren GM's einen Spieler, welcher die Finanzen in Ordnung bringt.
- ❖ Wird der Salary Cap um mehr als 5% überschritten, erfolgt sofort ein Zwangsverkauf eines Spielers, welcher die Payroll unter den Salary Cap senkt.

I.2. Team Funds („flüssige“ Geldmittel)

- ❖ Jedes Team erhält zu Beginn einer Saison 5'000'000 \$ zu seinen aktuellen Team Funds.
- ❖ Nach Abschluss einer Saison werden die "spendierten" 5'000'000 \$ wieder abgezogen. Was danach übrig bleibt, wird in die anschließende Off Season mitgenommen.
- ❖ Einem Team stehen zum Start einer Saison maximal +15'000'000 \$ Team Funds zur Verfügung.
- ❖ Die Team Funds dürfen nie weniger als -5'000'000 \$ betragen.

II. Spielerverträge

II.1. Allgemein

- ❖ Mindestgehalt: 450'000 \$ / Höchstgehalt: 9'333'332 \$
- ❖ Der Signing-Bonus darf maximal 50% des angebotenen Gehalts betragen.
- ❖ Werden falsche Angebote eingeschickt (z.B. 10'000'000 \$ Gehalt), werden sie vom Simleiter automatisch auf den nächstniedrigeren Wert korrigiert.
- ❖ Während der Training Camps dürfen keine Verträge ausgehändigt werden. Prospects müssen zuvor oder danach unter Vertrag genommen werden.
- ❖ Prospects, die bei einem europäischen Team unter Vertrag stehen, dürfen nur bis zum 1. NHL-Spiel Angebote erhalten und danach erst wieder mit Start der NHL-Playoffs.

II.2. Einschränkung Spieleralter

- ❖ Ein Vertrag mit einem Spieler im Alter bis maximal 28 Jahre darf zu keinem Zeitpunkt mehr als vier Jahre angegebene Laufzeit betragen (siehe Player Profile). Player-Option (PO) und Team-Option (TO) sind als Vertragsinhalt nicht erlaubt.
- ❖ Mit Spielern ab 29 Jahren herrscht grundsätzlich Vertragsfreiheit (Beachte aber Pkt. II.5.!).

II.3. Vertragsverlängerungen

- ❖ Sämtliche auslaufenden Spielerverträge dürfen jeweils erst ab 01.01. einer laufenden Saison (In-Game-Datum) verlängert werden.

- ❖ Alle Spieler, welche in der Off-Season als UFA's vom UFA-Market verpflichtet wurden und einen Ende Saison auslaufenden Vertrag besitzen, dürfen erst nach Ende der Trade Deadline eine Verlängerungsofferte erhalten. Der Spieler muss aber mindestens drei Monate Teil der Organisation gewesen sein.

II.4. Torhüter-Verträge

- ❖ Wenn ein Goalie kein Prospect ist und einen OA-Wert von höchstens 76 hat, darf er einen Signing-Bonus erhalten, der gleich groß wie sein Gehalt ist.

II.5. „No Trade Clause“

- ❖ Eine „No Trade Clause“ darf nur an Spieler vergeben werden, deren Status „Unrestricted Free Agent“ ist oder zum Ende eines noch laufenden Vertrages sein wird.

II.6. „Not drafted“

- ❖ Spieler, die den Zusatz „not drafted“ in ihrem Profil enthalten, sind allein für den Draft-Pool vorgesehen und dürfen ansonsten keinen Vertrag unterschreiben.

III. Free Agency

III.1. Unrestricted Free Agents („UFA“)

III.1.1. Allgemein

- ❖ Ein „UFA“ ist ein vertragloser Spieler, an dem kein Team irgendwelche Rechte besitzt.
- ❖ Ein Angebot an einen „UFA“ ist immer im Forum bekanntzugeben.
- ❖ Vom ersten Spiel der Regular Season bis zur Trade Deadline werden alle eingereichten Angebote an „UFA's“ ohne Fristen und mit sofortiger Wirkung eingearbeitet.
- ❖ Einem europäischen Spieler darf ab dem ersten Spiel der Regular Season nur noch ein Angebot unterbreitet werden, wenn er nicht bei einem Team in Europa unter Vertrag steht.
- ❖ Nach Ablauf der Trade Deadline sind sämtliche „UFA“-Aktivitäten (gilt auch für den Staff) stillgelegt und der Markt öffnet erst wieder am 26. August mit der „UFA“-Phase (siehe Pkt. III.1.2.).
- ❖ Es sind die allgemeinen Vertragsregeln zu beachten (siehe Pkt. II.).
- ❖ Jeder GM sollte sich seiner Budgetsituation jederzeit bewusst sein und seinen Kader so planen bzw. dementsprechend nur das bieten, wie es die Finanzvorgaben während Regular Season und Playoffs zulassen (siehe Pkt. I.).

III.1.2. „UFA“-Phase

- ❖ Der Beginn der „UFA“-Phase in der Off Season wird durch die Ligaleitung bekanntgegeben. Sie endet mit dem Start des ersten Spiels der folgenden Regular Season.
- ❖ Es wird ein offenes Bidding im Forum durchgeführt.
- ❖ Ein GM postet nach Öffnung des Markts sein Angebot an einen bestimmten Spieler im Forum. Dieses Angebot bleibt 48h aktiv. In dieser Zeit kann jeder GM ein Angebot an diesen Spieler abgeben.
- ❖ Damit eine Bidding-Phase für einen Spieler abgeschlossen ist, darf dieser während 12 Stunden kein Angebot erhalten haben. Die Frist verlängert sich automatisch, sobald kurz vor Fristablauf ein neues Angebot eingeht (Bsp: Angebot nach 45h = totale Angebotsdauer von 57h)
- ❖ Jedes Angebot ist verbindlich und darf nicht zurückgezogen werden.

III.2. Restricted Free Agents („RFA“)

III.2.1. Allgemein

- ❖ Ein „RFA“ ist ein vertragloser Spieler, an dem ein Team gewisse Vorzugsrechte besitzt.

- ❖ Ein „RFA“ muss von dem Team, welches die Rechte an ihm besitzt, bis spätestens 31.12. einer laufenden Saison unter Vertrag genommen werden. Erfolgt bis dahin kein Signing, verliert das Team diese Rechte und der Spieler wird zum „UFA“ (siehe Pkt. III.1.).
- ❖ Es sind die allgemeinen Vertragsregeln zu beachten (siehe Pkt. II.).

III.2.2. Offer Sheet

- ❖ Einem „RFA“ kann jedes Team ein Angebot unterbreiten, welches nicht die Rechte an ihm besitzt (Offer Sheet).
- ❖ Formeller Ablauf siehe "UFA-Phase" (Pkt. III.1.2.);
Zusatz: Nach Ablauf der ersten 48 Stunden erhält das Team, welches die Rechte an dem „RFA“ besitzt, die Angebotsdetails und weitere 48 Stunden, um eine Entscheidung zu fällen, ob das Angebot ausgeglichen wird.
- ❖ Für ein gültiges Offer-Sheet muss das bietende Team in Besitz der eigenen Picks für den (oder die) anstehende(n) Draft(s) sein.
- ❖ Wird das Angebot nicht ausgeglichen, ist durch das neue Team des Spielers eine Entschädigung an das ehemalige Team zu leisten, welche sich an der angebotenen Gehaltshöhe orientiert:
 - 660'000 \$ oder weniger: keine Kompensation
 - über 660'000 \$ bis 1'000'000 \$: 3rd Round Pick
 - über 1'000'000 \$ bis 2'000'000 \$: 2nd Round Pick
 - über 2'000'000 \$ bis 3'000'000 \$: 1st Round Pick + 3rd Round Pick
 - über 3'000'000 \$ bis 4'000'000 \$: 1st Round Pick + 2nd Round Pick + 3rd Round Pick
 - über 4'000'000 \$ bis 5'000'000 \$: 2 1st Round Pick + 2nd Round Pick + 3rd Round Pick
 - über 5'000'000 \$: 4 1st Round Picks

IV. Staff

IV.1. Member

- ❖ Jeder GM ist verpflichtet, sowohl im NHL- als auch im Farm-Team folgende Positionen mit mindestens einer Person zu besetzen:
 - General Manager
 - Head Coach
 - Assistant Coach
 - Scout
 - Physio
- ❖ Ein Angebot an einen vertraglosen Staff-Member ist während der laufenden Saison immer im Forum bekanntzugeben.
- ❖ Es herrscht grundsätzlich Vertragsfreiheit.
- ❖ Vom ersten Spiel der Regular Season bis zur Trade Deadline werden alle eingereichten Angebote an vertraglose Staff-Member ohne Fristen und mit sofortiger Wirkung eingearbeitet.

IV.2. „UFA“-Phase

- ❖ Der Beginn der „UFA“-Phase in der Off Season wird durch die Ligaleitung bekanntgegeben. Sie endet mit dem Start des ersten Spiels der folgenden Regular Season.
- ❖ Jeder GM, der einen teamlosen Staff-Member unter Vertrag nehmen möchte, schickt sein Angebot an: ufa-staff@ihl.emptynet.ch
- ❖ Im Betreff stehen Position, Name des Staff-Members und ein Suchkriterium (z.B. PS)
 - in der Mail steht das Angebot (Gehalt und Vertragslänge)
 - pro Mail ist nur ein Angebot für einen Staff-Member erlaubt
 - weitere Bemerkungen können angebracht werden
- ❖ Angebote, welche per PN oder an die Sim-Adresse geschickt werden, werden ignoriert. Gleiches gilt auch, wenn jemand Sammelmails schickt und mehrere Staff-Member in eine einzige Mail fasst. Die Mail wird in der Inbox des Mailaccounts erst geöffnet, wenn 48 Stunden vorüber sind.

V. Trades

V.1. Allgemein

- ❖ Trades müssen im Forum gepostet werden.
- ❖ Der erste GM schreibt den Trade im Forum, der zweite bestätigt die Richtigkeit.
- ❖ Neulingen wird empfohlen, sich bei Trades von Mitgliedern der Ligaleitung beraten zu lassen.
- ❖ Mitglieder der Ligaleitung haben Vetorecht und können davon jederzeit Gebrauch machen. Ein solches Veto muss begründet werden.
- ❖ Bei Teams ohne GM kann der LL eine Anfrage geschickt werden. Die LL entscheidet dann im besten Interesse des freien Teams, ob ein Trade sinnvoll ist oder nicht. Das Angebot muss vom bietenden Team aus kommen. Die LL nimmt sonst keine aktiven Verhandlungen wahr.
- ❖ Die GMs sind verpflichtet, ihren Trades jeweils eine Begründung darzulegen, damit es für die Ligaleitung einfacher fällt, eine Bewertung des Deals vorzunehmen

V.2. Keine Gehaltsübernahme

- ❖ Nach einem Trade kann das Gehalt oder ein Teil davon nicht vom ehemaligen Team eines Spielers übernommen werden.

V.3. Einschränkung für neue GM's

- ❖ Ein neuer GM in der IHL unterliegt in den ersten zwei realen Amtswochen einer Tradesperre. Dadurch soll ihm die Chance gegeben werden, dass er sich in aller Ruhe sein Team anschauen kann und das Risiko des Ausnehmens durch andere GM's verringert wird.

VI. Roster

VI.1. Allgemein

- ❖ Mit Start der Regular Season (04. Oktober) und bis zur Trading Deadline (14. März) darf der NHL-Kader unter Beachtung von Salary Cap & Floor maximal 23 Spieler umfassen, darunter mindestens zwei Goalies.
- ❖ Während der SIM kann es durch verschiedene Ereignisse (Trade, Zufälliges etc.) zu einem Consistency Drop eines Spielers kommen. Dieser Wert kann bei einem solchen Vorfall auf Antrag bei der LL wieder auf den alten Wert zurückgesetzt werden. Die LL wird diese Werte jedoch nicht eigenständig korrigieren.
- ❖ Das Potential eines Spielers kann sich im Laufe der Liga verbessern oder verschlechtern. Die Ligaleitung nimmt hierbei keinen Einfluss darauf. Ändert sich der Spielertyp (Enforcer, All-Around, Playmaker, ...), kann per Anfrage an die LL der ursprüngliche Spielertyp des Spielers wiederhergestellt werden

VI.2. Waiver

- ❖ Ein Waiver-Draft findet nicht statt.
- ❖ Der Waiver ist vom Ende der Playoffs bis zum 14. März (Trade Deadline) aktiv bzw. vom 15. März bis zum Ende der Playoffs nicht aktiv.
- ❖ Vom Waiver betroffen sind:
 - Spieler im Alter von 21 Jahren, die mehr als 125 NHL-Spiele absolviert haben
 - Spieler im Alter von 22 Jahren, die mehr als 100 NHL-Spiele absolviert haben
 - Spieler im Alter von 23 Jahren, die mehr als 75 NHL-Spiele absolviert haben
 - Spieler im Alter von 24 Jahren, die mehr als 50 NHL-Spiele absolviert haben
 - Spieler ab 25 Jahren, egal ob sie und wieviele NHL-Spiele sie bereits absolviert haben
- ❖ Soll ein Spieler über den Waiver, ist dies im Forum entsprechend mitzuteilen. Dieser Spieler bleibt 48 Stunden (reale Zeit) auf dem Waiver.
- ❖ Will ein GM einen Spieler claimen, ist dies im gleichen Thread zu melden.

- ❖ Sämtliche Spieler bis einschließlich 20 Jahre unterliegen dem Waiver nicht, egal wieviele NHL-Spiele sie bereits absolviert haben.

VI.3. Roster Freeze

- ❖ Nach der Trade Deadline (ab 15. März bis zum Ende der Playoffs) unterstehen Spieler mit 100+ NHL-Spielen einem Roster-Freeze und dürfen bis zum Ende der Playoffs nicht in die Minors geschickt werden.
- ❖ Der Waiver ist in dieser Zeit nicht aktiv.

VI.4. Entlassungen

- ❖ Soll ein Spieler entlassen werden, muss dies im Forum mitgeteilt werden.

VI.5. Un-retire („Rücktritt vom Rücktritt“) !!! ab Saison 2013/14 !!!

- ❖ Ob ein Spieler, der seinen Rücktritt zum Saisonende angekündigt hat (siehe Player Profile), tatsächlich in den Ruhestand geht oder nicht, kann durch den GM anhand eines virtuellen 100-seitigen Würfels überprüft werden.
- ❖ Ein betreffender Spieler ist vom GM, der die Rechte an ihm besitzt, im Forum zu melden. Das Resultat wird von der Ligaleitung bekanntgegeben.
- ❖ Es gelten folgende prozentuale Wahrscheinlichkeiten, dass der Spieler tatsächlich in den Ruhestand geht:
 - a) Spieler im Alter von 34 Jahren -> 7%
 - b) Spieler im Alter von 35 Jahren -> 17%
 - c) Spieler im Alter von 36 Jahren -> 33%
 - d) Spieler im Alter von 37 Jahren -> 50%
 - e) Spieler im Alter von 38 Jahren -> 67%
 - f) Spieler im Alter von 39 Jahren -> 83%
 - g) Spieler im Alter von 40 Jahren -> 94%
- ❖ Jeder Spieler kann pro Saison nur einmal der Prozedur unterzogen werden.

VI.6. Long Time Injured Reserve („LTIR“)

- ❖ Nur Spieler, die im NHL-Team sind, dürfen auf die „LTIR“.
- ❖ Nur Spieler mit einer Verletzungsdauer von mehr als 2 Monaten sind zugelassen.
- ❖ Wer auf die „LTIR“ gesetzt wird, darf in der laufenden Saison nicht mehr zum Einsatz kommen.
- ❖ Das Team darf danach in der Folge den Salary Cap maximal bis zu jenem Betrag überziehen, welches das Gehalts der Spieler auf der „LTIR“ darstellt.

VII. Lines

VII.1. Torhüttereinsatz

- ❖ Kein Torhüter darf in der laufenden Regular Season mehr als 65 Spiele absolvieren. Dies gilt auch nach einem allfälligen Trade eines Goalies.

VII.2. Taktiken

- ❖ Es wird zwischen offensiven und defensiven Taktiken unterschieden:
 Offensiv: „Run & Gun“; „Passing plays“; „Dump & Chase“
 Defensiv: „Neutral zone trap“; „Hit and Grind“
- ❖ Offensive Taktiken sind uneingeschränkt verwendbar.
- ❖ Es sind nur maximal zwei Linien mit defensiver Taktik pro Aufstellung erlaubt.
- ❖ Die „Hit and Grind“-Taktik darf pro Aufstellung nur in einer einzigen Linie verwendet werden.
- ❖ Eine Linie mit defensiver Taktik darf eine Shiftlänge von 70 nicht überschreiten.
- ❖ Zwei Linien mit defensiven Taktiken dürfen zusammengerechnet eine Shiftlänge von 100 nicht überschreiten.

- ❖ Folgende Konstellationen mit defensiven Taktiken sind in einer Aufstellung möglich:
 - a) „Neutral zone trap“ (max. 70) und drei offensive Taktiken
 - b) „Hit and Grind“ (max. 70) und drei offensive Taktiken
 - c) „Neutral zone trap“ + „Hit and Grind“ (zusammen max. 100) und zwei offensive Taktiken
 - d) „Neutral zone trap“ + „ Neutral zone trap“ (zusammen max. 100) und zwei offensive Taktiken
- ❖ Pro Saison steht einem GM fünf Mal das Recht zu, die Lines seines Konkurrenten auf Fehler kontrollieren zu lassen.
- ❖ Bei Verstößen entscheidet die Ligaleitung.

VIII. Scouting

- ❖ Wir empfehlen jedem GM, das Scouting zu nutzen.

IX. Draft

- ❖ Am Ende jeder Saison wird im Chat der Draft abgehalten.
- ❖ Wer am Draft nicht teilnehmen kann, muss eine Stellvertretung organisieren.
- ❖ Wer unentschuldigt fehlt, wird wie folgt bestraft: Von der aktuellen Draftposition wird jener Spieler gezogen, welcher mindestens 15 Stellen weiter hinten liegt (1. Runde). Ab der 2. und jeder weiteren Runde wird man nach gleichem System um 10 Stellen bestraft. In der 4. und 5. Runde wird der höchste CSB-Spieler gezogen.
- ❖ Wir legen allen GM's nahe, am Draft teilzunehmen, da man dort die Zukunft seines Teams bildet.
- ❖ Sämtlichen Teams, die die Playoffs verpasst haben, nehmen an der Draft Lottery teil. Dabei wird vorab das in der Regular Season schlechteste Team an 1. Stelle gesetzt, das zweitschlechteste Team an 2. Stelle usw. Das Team, welches die Lottery gewinnt, verbessert sich danach um maximal vier Plätze in dieser Draftreihenfolge. Chancen auf den 1st Overall Pick haben somit nur die fünf schlechtesten Teams der vergangenen Regular Season.
- ❖ Der Stanley-Cup-Sieger zieht automatisch an Position 30, der Finalist an 29. Die beiden Conference Finalisten ziehen an den Positionen 28 und 27, wobei jenes Team mit dem schlechteren Abschneiden in der Regular Season den 27. Pick erhält.
- ❖ Im Forum wird rechtzeitig über Termin und Ort des Drafts informiert.

X. AHL (Minors)

X.1. Allgemein

- ❖ Die AHL ist Teil der IHL (Ligaleitung: Daniel & Eddy).
- ❖ Die Regular Season wird automatisch mit der Simulation der IHL mitsimuliert.
- ❖ Während der SIM gelten grundsätzlich die Regelungen der IHL (zB Line-Einschränkungen).
- ❖ Die errungenen Leadership-Punkte werden nach den Playoffs ins NHL-File übertragen.
- ❖ Die Simulation der Post Season wird nach Abstimmung der Ligaleitung neben der Post Season der IHL oder im "Schnellverfahren" durchgeführt. Beim "Schnellverfahren" wird die Simulation bis einschließlich des Calder Cup Finals in einem Durchlauf absolviert. Die Entscheidung über die Verfahrensweise fällt in Abhängigkeit zur Beteiligung an den Kaderlistings vor der Post Season.

X.2. Aufteilung der Liga / Standings

- ❖ Die AHL Teams werden in 6 Divisionen aufgeteilt (d.h. 3 pro Conference). Die Aufteilung der Divisionen und Conference ist dieselbe wie in der IHL. Ebenfalls werden in der AHL die Erstplatzierten der Divisionen die ersten 3 Plätze in ihrer Conference einnehmen, dahinter die restlichen Teams.
- ❖ Die erweiterten Standings sind im Forum zu finden und werden regelmäßig aktualisiert.

X.3. Torhüttereinsatz

- ❖ Ein Goalie darf in der Regular Season maximal 65 Spiele absolvieren. Folgende Strafen für das gesamte Team treten bei Missachtung der Begrenzung ein:
 - a) 66 - 70 Spiele ▶ 5 Punkte Abzug
 - b) 71 - 75 Spiele ▶ 10 Punkte Abzug
 - c) 76 - 81 Spiele ▶ 20 Punkte Abzug
 - d) 82 Spiele ▶ Abzug sämtlicher Punkte

X.4. Post Season (Playoffs)

X.4.1. Simulationsart

- ❖ Die Ligaleitung entscheidet anhand der Anzahl der abgegebenen Kaderlisten über den weiteren Ablauf.
- ❖ Reguläre SIM --> IHL und AHL werden gleichzeitig bzw nebeneinander simuliert. Deshalb ist folgendes zu beachten: Wenn sowohl IHL- als auch AHL-Team in den Playoffs vertreten sind, müssen Rosterverschiebungen untereinander analog erfolgen. Diese sind jeweils rechtzeitig den verantwortlichen SIM-Leitern mitzuteilen.

X.4.2. Roster

- ❖ Ein Termin für die Kadernominierung wird rechtzeitig im Forum bekanntgegeben. Der Kader ist der Ligaleitung via PM oder Mail zu melden.
- ❖ Es gibt keine maximale Rosterbegrenzung (Minimum 2 Goalies, 6 Defender, 12 Forwards). Es dürfen alle Spieler nominiert werden, die für die AHL-Playoffs einsatzberechtigt sind und nicht gleichzeitig in den IHL-Playoffs aktiv sind.
- ❖ Schickt ein GM keinen Kader für sein Team, nominiert die Ligaleitung einen Minimum von 2 Goalies, 6 Defendern, 12 Forwards plus Reservespieler unter Verwendung von Autolines.

X.4.3. Einsatzberechtigung

- ❖ In den Playoffs spielberechtigt sind:
 - a) Spieler, die mit dem Start der AHL-Playoffs dem offiziellen Farmteam-Kader angehören und mindestens 30% ihrer professionellen Regular Season Spiele der aktuellen Spielzeit (IHL + AHL) in der AHL absolviert haben,
 - b) während der Playoffs vom Pro-Team via Demotion gesandte Spieler ab 20 Jahren, die mindestens 30% ihrer professionellen Regular Season Spiele der aktuellen Spielzeit (IHL + AHL) in der AHL absolviert haben,
 - c) Spieler mit einem Amateur Tryout Contract.
- ❖ Spieler unter 20 Jahren, die einen Profi-Vertrag besitzen, dürfen nicht eingesetzt werden.

X.4.4. Amateur Tryout Contracts (ATO)

- ❖ Jedes qualifizierte Team kann für die AHL-Playoffs zusätzlich maximal drei Junioren, die noch keinen Profivertrag besitzen, aus dem eigenen Prospect-Pool auf Basis eines Amateur Tryout verpflichten. Diese sind der Ligenleitung mit der Kaderliste zu benennen.
- ❖ Die Verträge gelten nur für die Zeit der AHL-Playoffs und haben keine Auswirkung auf die IHL-SIM.

X.5. Regelverstöße

- ❖ Wenn nicht anders angegeben, behält sich die Ligaleitung bei Regelverstößen entsprechende Maßnahmen je nach Einzelfall vor.

X.6. Regeländerungen

- ❖ Änderungen der Regeln können bei Bedarf auch während der Saison durchgeführt werden. Regeländerungen werden von der Ligaleitung allein getroffen oder im Einzelfall vorab mit den GM's im Forum diskutiert und danach entsprechend festgesetzt.

Anhang 1

Critical Date Calendar

UFA-Phase: *1. Juli ... 26. August bis 03. Oktober*

- ❖ UFA's können nach den allgemeinen Bidding-Regeln verpflichtet werden.

Pre Season / Training Camps: *27. August bis 03. Oktober*

- ❖ Die Größe des Rosters unterliegt keinem Maximum.
- ❖ Salary Cap & Floor sind nicht wirksam.
- ❖ Der Waiver ist aktiv.
- ❖ Jedes Team bestreitet acht Vorbereitungsspiele auf die Regular Season.

Waiver Period: *Ende Playoffs bis 14. März*

- ❖ Während dieser Zeit sind Demotions von Spielern in die Minors nur nach den Waiver-Regelungen möglich.

Roster Cut Day: *03. Oktober*

- ❖ Mit dem ersten Spiel der Regular Season dürfen die Roster aller Teams maximal 23 Spieler unter Beachtung von Salary Cap & Floor umfassen, darunter mindestens zwei Goalies.

Regular Season: *04. Oktober bis 08. April*

- ❖ Salary Cap & Floor sind wirksam.

RFA Signing Deadline: *31. Dezember*

- ❖ Bis zu diesem Zeitpunkt können RFA's, an denen man Rechte besitzt, unter Vertrag genommen werden. Danach verlieren sie diesen Status und werden zu UFA's.

Contract Extension Day: *01. Januar*

- ❖ Ab diesem Zeitpunkt sind Vertragsverlängerungen möglich.

Trade Deadline: *14. März*

- ❖ Bis zu diesem Zeitpunkt sind Trades erlaubt.

Salary Cap & Floor Day: *15. März*

- ❖ Der Liga-Salary-Durchschnitt wird gebildet und dient als Grundlage für Salary Cap & Floor der nächsten Saison.

Roster Freeze: *15. März bis Ende Playoffs*

- ❖ Demotions zu den Minors sind eingeschränkt.
- ❖ Die Größe des Rosters ist nach oben offen.
- ❖ Salary Cap & Floor sind wirksam.
- ❖ Der Waiver ist inaktiv.

Post Season (Playoffs): *10. April bis Mai/Juni*

- ❖ Demotions zu den Minors sind eingeschränkt (Roster Freeze).
- ❖ Die Größe des Rosters ist nach oben offen.
- ❖ Salary Cap & Floor sind wirksam.
- ❖ Der Waiver ist inaktiv.

Off Season: Ende Playoffs bis 26. August

- ❖ Salary Cap & Floor sind nicht wirksam.
- ❖ Die Größe des Rosters unterliegt keinen Beschränkungen.
- ❖ Der Waiver ist aktiv.

Draft Lottery: nach Ankündigung

- ❖ Ziehung und Bekanntgabe des Lotterie-Gewinners.

Entry Draft: 18. Juni

- ❖ Sicherung der Rechte an Amateurspielern und Junioren durch Draftpicks nach festgelegter Reihenfolge über fünf Runden.

Qualifying Offer Deadline: 20. Juni

- ❖ Bis zu diesem Zeitpunkt können die Rechte an eigenen RFA's gesichert werden.

Option Deadline: 25. Juni

- ❖ Bis zu diesem Zeitpunkt können mit Spielern vereinbarte Optionen gezogen werden.

Summer Break: 01. Juli bis 26. August

- ❖ Das Spiel macht einen automatischen Zeitsprung.