

1. Ligaleitung

Commissioner: Stephan
Director of Simming Relations: Basti (Edmonton)
Director Media Relations: Chris
Director Technical Relations: Sebastian (Carolina)
Director all other Relations: Marc

2. Voraussetzungen

Im Interesse der gesamten Liga stellt die GFHL an ihre Manager eine Zahl von Voraussetzungen. Neben dem zuverlässigen und umgehenden Beantworten von E-Mails der Ligaleitung und GM-Kollegen, sollte eine gewisse Erreichbarkeit (E-Mail und/oder ICQ) bestehen. Ebenso selbstverständlich ist die Teilnahme am aktuellen Geschehen (Draft, Umfragen, Interviews).

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

3. Grundlagen der GFHL

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

3.1 Ratings

Die Spieler werden nach jeder Spielzeit gemäß ihrer realen Statistiken mit neuen Ratings versehen. Die Liga übernimmt die Ratings der DVHL und fügt die fehlenden Spieler hinzu.


3.2. Alter der Spieler

Für das Alter von Spielern ist nur das Geburtsjahr wichtig. Im Jahre 2008 sind Spieler aus 1982 folglich 26 und aus 1978 30. Die Spielern altern alle zusammen in der Off-Season.

3.3. Regeländerungen und Stimmrechte

Regeländerungen werden durch die Ligaleitung beschlossen. Änderungsvorschläge können von jedem GM jederzeit der Ligaleitung vorgetragen werden. Das Regelwerk kann während einer Saison nicht geändert werden, es sei denn es besteht dringender Handlungsbedarf. Dieses wird dann per Abstimmung unter allen GMs geregelt.

3.4. Wettbewerbsverzerrung

Das Ziel eines jeden Sportlers ist es zu gewinnen. Das sollte auch für den GM gelten. 

3.5. 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.

4. GM-Files

Nach jedem Spieltag werden die Files per E-Mail an alle GMs verschickt und auch auf der Homepage zum Download bereitgestellt.

Die Files können dann in den STHS Client eingelesen werden und der GM kann so Änderungen in seinem Team vornehmen. Nach dem Abspeichern spuckt der Client eine Datei aus (Teamname.shl). Die Datei kann man dann auf der Homepage hochladen.

5. Spielplan (Schedule)

Der Spielplan umfasst 82 Vorrundenspiele für jedes Team; im Anschluss an die Vorrunde kommen die Playoffs, für die sich jeweils die besten 8 Teams aus jeder Conference qualifizieren.

Den Playoffs folgt eine Off-Season und ein Entry-Draft. Vor der Saison findet eine kurze Pre-Season statt, in der die GMs sich untereinander selbst auf einen Spielplan einigen können (meist im Forum).

6. Roster

Als Roster bezeichnet man alle bei einem Team unter Vertrag stehenden Spieler. Sobald ein Spieler einen Vertrag unterschreibt wird er auch mit eine Rating versehen und kann im Ligenbetrieb eingesetzt werden.

6.1 Größe des Rosters

Im Roster müssen mindestens 50 Spieler stehen, maximal 75. Alle Spieler sind sowohl für die Pro- als auch für die Farmliga spielberechtigt, sofern sie nicht ein OV von 66+ haben. Diese Spieler sind nur in der Proliga spielberechtigt.

Von den 50 Spielern müssen mindestens 8 LW, 8 RW, 8 C, 15 D und 5 G sein.

Das Pro-Team hat eine maximale Größe von 23 gesunden Spielern. Im Falle einer Verletzung kann es um einen Spieler erweitert werden. Kehrt der Verletzte Spieler zurück, muss ein Spieler wieder runtergeschickt werden. Bei zwei Spielern, zwei Call-Ups usw.

Zusätzlich zu den Spielern benötigt jedes Roster zwei Coaches. Einen für das Pro-Team und einen für das Farm-Team.

6.2. Rating: 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 = Agility
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

6.3. Verstorbene Spieler

Verstorbene Spieler werden umgehend und ersatzlos aus dem Roster gestrichen.

7. Spieler

7.1

Wenn ein Team einen Spieler entlässt, der noch einen gültigen Vertrag hat, muss dieser aus seinem Vertrag herausgekauft werden (1 volles Jahresgehalt (Pro, nicht Farm!). Des weiteren verbringen Spieler, die entlassen wurden, 2 Tage auf der Waiverliste. Teams, die einen entlassenen Spieler von der Waiverliste picken, müssen sein Gehalt sowie seine Vertragslaufzeit übernehmen. Sollte der Spieler von keinem anderen Team gezogen werden, so muss das alte Team ihn aus dem Vertrag herauskaufen.

7.2 Positionswechsel

Einen Positionswechsel kann man auf der Homepage beantragen (unter "Player Change Request". Es muss dazu allerdings eine glaubwürdige Quelle vorliegen, dass der Spieler diese Position spielen kann. Glaubwürdige Quellen sind offizielle Liga- und Teamseiten, sowie u.a. folgende Seiten:

hockeydb.com
tsn.ca
sports.yahoo.com
espn.com
eliteprospects.com
hockeysfuture.com

7.3 Karriereende

Beendet ein Spieler seine aktive Karriere, so ist er in der GFHL für die laufende und die kommende Saison weiter spielberechtigt, da es möglich ist ein Rating zu erstellen.

7.4. Franchise Player

Jeder GM hat die Möglichkeit für sein Team einen "Franchise Player" zu benennen. Dies muss jeweils vor der Saison geschehen nach welcher der Spieler Free-Agent werden würde. Ein FP darf Verträge von bis zu 5 Jahren Laufzeit unterschreiben. Der FP wird nach Ablauf eines Vertrages RFA und sein neuer Vertrag richtet sich somit nach der RFA-Scale. Allerdings unterschreibt der Spieler selbstverständlich zu 20% weniger. (Hometown Discount)

Ein Franchise Player bekommt zudem eine NMC (No Move Clause), das bedeutet, er kann weder getraded, gewaived, ins Farmteam geschickt noch aus dem Vertrag rausgekauft werden.

Der Franchise Player bleibt Franchise Player bis zum Karriereende. Erst danach kann ein neuer benannt werden.

Um einen Franchise Player zu benennen, muss der Spieler bereits mindestens 4 Spielzeiten für die Franchise gespielt haben.

8. Rights & Contracts

8.1. Grundlagen

Das Mindestgehalt beträgt \$450,000; die Laufzeit liegt zwischen mindestens einem und maximal drei Jahren! Ein Vertrag kann während der Vertragsdauer nicht verlängert werden.

Spieler deren Vertrag ausläuft werden Free Agent:

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

8.2. Draftees ohne Vertrag

Die Teams halten die Rechte an gedrafteten Spieler für 2 Jahre (bei NCAA 4 Jahre) ohne dass diese einen Vertrag unterschrieben haben. Allerdings sind Spieler ohne Vertrag nicht spielberechtigt.

8.3. GFHL Entry Contract

Rookies, ob gedrafted oder ungedrafted, unterschreiben immer einen GFHL Entry Contract. Dieser hat die Länge von 3 Jahren. Das Gehalt richtet sich bei Draftees nach der Drafrunde.

1st: 1,5 Mio
2nd: 1.0 Mio
3rd: 850 k
4th: 750 k
5th: 650 k
6th: 500 k
7th: 450 k

9. Coaches

9.1. Pro-Coaches

Jedes Pro-Team benötigt einen Coach. Dieser wird wie UFAs unter Vertrag genommen. Mindestgehalt beträgt 750k. Vertragslänge 1-3 Jahre.

9.2. Farm-Coaches

Jedes Farm-Team benötigt einen Coach. Dieser wird wie UFAs unter Vertrag genommen. Mindestgehalt beträgt 250k. Vertragslänge 1-3 Jahre.

9.3. 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.

10.1. Salary Cap

Die Höhe des Salary Caps beträgt \$62.000.000. Der Cap ist fix und es gibt keine Möglichkeit ihn anzuheben.

Die Payroll muss zudem mindestens bei \$31.000.000 sein

Gegen den Cap zählen sämtliche Verträge (Spieler, Coaches, Putzfrau, Hausmeister...)

10.2. Gehaltsübernahmen

Gehaltsübernahmen sind nicht möglich.

10.3 Einnahmen

Jedes Team kann Geld verdienen durch: Ticketverkauf, Fernsehrechte und Trades mit anderen Teams.

11. Free Agency

11.1. Allgemeines

Ein Vertrag kann während der Vertragsdauer nicht verlängert werden.

11.1.1. Restricted Free Agent

Ein Spieler der mit Ablauf des Vertrages 30 Jahre und jünger ist. Er kann bei seinem aktuellen Team einen neuen Vertrag unterschreiben.

11.1.2. Unrestricted Free Agent

Ein Spieler der mit Ablauf des Vertrages 31 Jahre und älter ist. Er kann bei jedem Team einen neuen Vertrag unterschreiben.

11.1.3. 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 unterschreiben.

11.2 RFA Scale

Rating gehalt

74+ 6,50 mil
72/73 5,80 mil
71 5,00 mil
70 4,20 mil
69 3,80 mil
68 3,40 mil
67 3,00 mil
66 2,70 mil
65 2,20 mil
64 1,70 mil
63 1,20 mil
62 1,00 mil
61 0,80 mil
59/60 0,60 mil
58- 0,45 mil

12. Free Agent Markt

Geboten wird nur das Jahresgehalt. Ein neues Gebot muss immer mindestens \$50.000 höher sein als das Vorherige. Erfolgt innerhalb von 48 Stunden kein neues Gebot, bekommt der Höchstbietende den Zuschlag und bestimmt die Dauer des Vertrages. (1-3 Jahre)

Zuzüglich zum Vertragsabschluss bekommt der Spieler einen Signing Bonus in Höhe von 35% eines Jahresgehaltes.

12.1 Zurückziehen von Geboten

Das Zurückziehen von Geboten ist nicht erlaubt, bei 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.

13. Trades

13.1. Allgemeines

Die General Manager können Spieler, Draftpicks und/oder Geld tauschen.

Nachdem ein Trade eingeschickt wurde und von allen Tradebeteiligten bestätigt wurde, wird dieser Online gestellt. Alle (!) GMs haben nun 24 Stunden lang die Möglichkeit Einspruch gegen den Trade einlegen. Sollte es keinen oder nur einen Einspruch geben so ist der Trade gültig. Sollten mindestens zwei GMs Einspruch einlegen so gilt der Trade als geblockt.

13.2. Future Considerations

Future Considerations können nur Draftpicks/Geld sein (FCs müssen direkt angegeben werden). Auch Trades, bei denen Spieler zeitlich versetzt das Team wechseln, sind ungültig (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). Folglich ergibt sich auch, dass

Spieler nicht verliehen werden können!

14. Waiver Liste

Spieler

- mit einem OV-Wert von 61 und darunter können beliebig oft ins Farm Team geschickt werden ohne dabei auf der Waiver Liste zu landen.
- mit einem OV-Wert von 62 und maximal 10 Spielen in der laufenden Saison können ins Farm Team geschickt werden.

- mit einem OV-Wert von 62 und mehr als 10 Spielen in der laufenden Saison werden auf die Waiver Liste gesetzt, sobald sie ins Farm Team geschickt werden.
- mit einem OV-Wert zwischen 63 und 65 werden auf die Waiver Liste gesetzt, sobald sie ins Farm Team geschickt werden.
- mit einem OV-Wert von über 65 dürfen nicht ins Farm Team geschickt werden.

Goalies

- mit einem OV-Wert von 63 und darunter können beliebig oft ins Farm Team geschickt werden ohne dabei auf der Waiver Liste zu landen.
- mit einem OV-Wert von 64 und 65 werden auf die Waiver Liste gesetzt, sobald sie ins Farm Team geschickt werden.
- mit einem OV-Wert von über 65 dürfen nicht ins Farm Team geschickt werden.

Wenn zwei oder mehr Teams eines Spieler von der Waiver-Liste ziehen wollen, bekommt das Team mit der höheren Waiver-Priority den Spieler zugesprochen. Wenn ein Team einen Spieler im Waiver gezogen hat, wird es ans Ende der Waiver Priority-Liste gesetzt. Wenn der Spieler innerhalb von 24 Stunden nicht von der Waiver - Liste gezogen wird, wird er normal ins Farmteam geschickt. Wird ein Spieler entlassen, so kommt er ebenfalls für zwei Tage auf die Waiver-Liste.

15. Entry-Draft

15.1. 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. Genauere Informationen zum Draft und der Vorgehensweise wird es vor dem Draft geben.

15.2. Draft-Reihenfolge

Die Reihenfolge setzt sich aus mehreren Blocks zusammen. Die Draftreihenfolge entspricht der Aneinanderreihung dieser einzelnen Blocks:

Block 1: Alle Nicht-Playoff-Teams, nach Punkten in der Regular Season geordnet. Begonnen wird mit dem Team, das die wenigsten Punkte hat.

Block 2: Alle Playoff-Teams, die weder in der Saison ihre Division gewonnen haben, noch ins Conference Finale eingezogen sind. Erneut nach Punkten aufsteigend sortiert, also wer 87 Punkte hatte draftet logischerweise vor dem, der 88 hatte.

Block 3: Alle Division-Sieger, die es nicht ins Conference-Finale geschafft haben. Nach Punkten aufsteigend sortiert.

Block 4: Die beiden Teams, die das jeweilige Conference-Finale verloren haben. Nach Punkten aufsteigend sortiert.

Block 5: Verlierer StanleyCup Finale

Block 6: Stanley Cup Sieger

15.3. Draft-Lottery

Die Draftreihenfolge aller Teams, die die Playoffs in der letzten Runde nicht erreicht haben, wird in der

sog. Draft-Lottery nach NHL-Vorbild ermittelt.

Die Ligaleitung stellt dann per Losverfahren die genaue Reihenfolge vor dem Draft fest. An der Lotterie nehmen alle Nicht-Playoff-Teams teil. Dabei wird von der Ligaleitung - sofern möglich - die Option geschaffen, den Draft live zu übertragen.

Generell gilt: ein Pick kann nicht um mehr als max. 4 Positionen steigen. (Der 1st overall pick wird also ggf. unter den fünf punktschlechtesten Teams verlost). Kein Team kann um mehr als eine Position fallen. Das Team mit den wenigsten Punkten hat die größte Chance, die Lottery zu gewinnen.

16. All Star Game

Das All-Star Game findet nach etwa zur Halbzeit einer Saison statt. Gespielt wird nach dem Modus "Eastern Allstars" gegen "Western Allstars". Der Ablauf des All-Star Games sowie die Teilnahme an der Skills-Competition wird im Forum bekannt gegeben.

17. Awards

Die GFHL verleiht jährlich folgende Awards:

- * Calder Trophy (bester Rookie des Jahres)
- * Norris Trophy (bester Defender der Saison)
- * Vezina Trophy (bester Goalie der Saison)
- * Art Ross Trophy (punktbester Spieler einer Saison)
- * Conn Smythe Trophy (wertvollster Spieler in den Playoffs)
- * Frank J. Selke Trophy (bester Defensive Forward einer Saison)
- * Hart Memorial Trophy (wertvollster Spieler einer Saison)
- * Jack Adams Award (bester Coach der Saison)
- * Maurice Richard Trophy (bester Goalscorer der Saison)
- * William M. Jennings Trophy (Goalie(s) mit den wenigsten Gegentoren)