

# FACEOFF REGLEMENT

## §1 Ligamodus

### 1. Einteilung

Die Teams werden wie in der NHL in zwei Conference und in je drei Divisionen eingeteilt.

### 2. Ligamodus

Gespielt wird eine Qualifikationsrunde mit anschließenden Playoffs.

- **i) Qualifikation**

Jedes der 30 Teams bestreitet drei Spiele gegen jedes Team (1 Heimspiel, 1 Auswärtsspiel; beim dritten Spiel hat das schlechter platzierte Team Heimvorteil)  
Total hat jedes Team maximal 87 Spiele.

- **ii) Playoffs**

Die 16 besten Teams (acht aus jeder Conference) bestreiten nach der Qualifikationsrunde die Playoffs. Die Plätze 1 bis 3 belegen jeweils die Division Sieger. Bei Punktgleichstand entscheiden folgende Kriterien in absteigender Reihenfolge: Anzahl Punkte gegen Gegner aus der gleichen Conference, Siege, Tordifferenz, erzielte Tore, direkte Begegnung, Losentscheid.

Für die Playoff-Paarungen spielt der 1. der Conference gegen den 8., der 2. gegen den 7., usw. Es wird im Best-of-seven Modus gespielt. Das besser klassierte Team hat in den Spielen 1+2, 5 und 7 Heimrecht. Die Gewinner stossen in die nächste Runde. Der Final wird zwischen den beiden Conference-Siegern ausgetragen.

Sofern ein Playoff-Teilnehmer während den Playoffs nicht weiterspielt, rückt dasjenige Team nach, welches als letztes ausgeschieden ist.

### 3. Spielplan

- **i) Regular Season**

Beginn ca. 10. Oktober 2011

- **ii) Playoffs**

Beginn nach Abschluss der Regular Season ca. Ende April 2012

- **ii) Anzahl Spiele**

Jedes Team muss pro Monat 13 Spiele absolvieren. Gesuche wegen Abwesenheit, Militär etc. müssen der Ligaleitung gemeldet werden. Der Spielplan für die Regular Season sowie eine Liste mit den wichtigsten Teilnehmerangaben werden auf der Homepage publiziert.

### 4. Teams und Teamwechsel

Es besteht die Möglichkeit, das Team während der Off-Season (d.h. vor Beginn der Qualifikationsrunde) zu wechseln. Ein Wechsel mit Spielern und Prospects (d.h. Namenswechsel) zu einem anderen Team ist ab sofort nicht mehr erlaubt. Falls ein Team in der laufenden Saison frei ist oder frei wurde, kann sich jeder Ligateilnehmer dafür bewerben. Ligateilnehmer welche schon länger in der Faceoff sind erhalten in der Regel den Vorzug gegenüber Neueinsteigern.

### 5. Konditionen

- **i) Kaderzusammensetzung**

Zu Beginn der Saison muss jedes Team einen kompletten Kader bestehend aus maximal/mindestens 23 Spielern (mindestens zwei Goalies, sechs Verteidiger und zwölf Stürmern) der Ligaleitung bekannt geben. Der Salarycap muss eingehalten werden.

- **ii) Bekanntgabe des Kaders**

Das Anfangskader muss bis spätestens 3. Oktober 2011 bekannt gegeben werden.

- **iii) Strafe bei Verstoss**

Werden die Regeln der Kaderzusammensetzung oder die Frist zur Einsendung des Kaders nicht

eingehalten, wandert der teuerste Spieler des Kaders auf den Waiver bis das Team die gewünschte Grösse erreicht und der Salarycap eingehalten wird. Wird die untere Grenze des Salary Caps unterschritten, so werden sämtliche Spiele 0:5 forfait gewertet, die mit einem Kader absolviert werden, dessen Lohnsumme weniger als 48.3 Mio. beträgt.

▪ **iv) Backup-Regel**

Die Backups müssen zusammen mindestens 15 Spiele (es gelten die Schüsse im Spiel / bei gleicher Anzahl Schüsse die gespielten Minuten) in der Regular-Season absolviert haben. Derjenige, der diese Regel nicht erfüllt wird bei der Rangliste auf den Letzten Platz gesetzt und schafft so die Playoffqualifikation nicht und wird bei der Draftliste an den Schluss gesetzt (D.h. darf erst als Letzter ziehen beim Draft). Bei mehreren fehlbaren Teilnehmern zählt die Anzahl der Verfehlungen von Goalie Einsätzen. Die Teams verpflichten sich, die Einsätze ihres Backups zu überprüfen und müssen im Streitfall die Einsätze ihrer Backups beweisen.

## 6. Playoffs

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, einen Teilnehmer von den Playoffs auszuschliessen, wenn dieser während den Playoffs länger als zwei Wochen am Stück nicht anwesend ist.

## §2 Salary und Waiver

### 1. Salary Cap

- a) Das Budget für das Hauptteam darf nicht tiefer als 48.3 Millionen und nicht höher als 64.3 Millionen (23 Spieler) sein.
- b) Wechsel von Spielern vom Hauptteam ins Farmteam (ohne Waiver):
  - i) Für Feldspieler (Stürmer und Defender) gilt: Jahrgang 1986 und tiefer und weniger als 60 Spiele in der NHL.
  - ii) Für Goalies gilt: Jahrgang 1986 und tiefer und weniger als 40 Spiele in der NHL.
- c) Spieler, welche die Bedingung unter b) nicht erfüllen wandern bis zum nächsten Waiverclaim auf den Waiver. Falls diese nicht gezogen werden, wandern sie ins Farmteam und sind geschützt bis zum nächsten Call up.
- d) Im Farmteam gibt es keine Budgetbegrenzung.
- e) Spieler, die nicht spielberechtigt sind, zählen nicht zum Salary und befinden sich im Prospectteam.
- f) Der Salarycap und die Begrenzung von 23 Spielern müssen jederzeit erfüllt sein. Nur im Falle eines Trades haben die Teams eine Woche Zeit die Bedingungen wieder zu erfüllen. Nach Tätigung des ersten Trades über der Budgetbegrenzung, muss der Salary Cap nach Ablauf von einer Woche wieder erfüllt sein. Im Falle von Rostermoves zwischen Haupt- und Farmteam müssen die Bedingungen immer erfüllt sein. Bei Verstoss kommt die Strafe unter § 1, Punkt 5, iii) zum Zuge.
- g) Rostermoves müssen der Ligaleitung mittels Mail gemeldet werden und Kaderbedingungen müssen im erlaubten Bereich bleiben.

### 2. Waiver

- **Spieler auf der Waiverliste**
  - i) Spieler die NHL-Spiele absolviert haben, aber bei keinem Team unter Vertrag sind.
  - ii) Prospects die einen gültigen NHL-Vertrag haben, aber bei keinem Team unter Vertrag sind.
  - iii) Spieler, die von den Teams entlassen werden.
  - iv) Spieler von Teams, welche über den Waiver ins Farmteam wechseln.>

Spieler aus i), ii) und iii) befinden sich bis zum Claim auf der Waiverliste. Spieler aus ii) nur während einer Waiverclaim-Phase.

- **Waiverclaim**

Jeden Sonntag um 20:00 findet ein Waiverclaim statt. Der erste Waiverdraft findet am 9. Oktober 2011 statt.
- **Waiver-Ablauf**

Jedes Team hat die Möglichkeit, seine Wunschspieler jede Woche bis spätestens Sonntag 20:00 Uhr der Ligaleitung mitzuteilen. Das Team, welches in der Waiverreihenfolge zuoberst steht,

bekommt den Spieler und wandert danach an das Ende der Liste. Die Startreihenfolge ist wie die Draftreihenfolge. Jedes Team erhält pro Waiverdraft maximal drei Spieler und kann maximal drei Spieler über den Waiver verlieren.

- **Waiver-Regeln**
  - i) Werden Prospects gezogen wandern diese automatisch ins Prospectteam.
  - ii) Bei der Ziehung von spielberechtigten Spielern muss das Team im Mail angeben, welcher Spieler für den gezogenen ins Farmteam wechseln wird. Bei Nichtbekanntgabe eines Kaderspielers ist die Waiver-Anfrage nichtig!

### 3. Salary Cap

Jedes Team ist verpflichtet den Salary Cap (23 Mann Kader) einzuhalten. Die Ligaleitung teilt den Ligateilnehmern frühzeitig mit, ab wann der Salary Cap eingehalten werden muss (ca. eine Woche vor Ligastart und während der ganzen Saison). Falls ein Team über oder unter der erlaubten Höhe ist, wird ihm eine Frist von maximal sieben Tagen gewährt, um Verfehlung zu korrigieren. Unternimmt der Teamverantwortliche nichts gegen die Über- oder Unterschreitung des Salary Caps, wandert der teuerste Spieler auf den Waiver, bis der Salary Cap eingehalten ist. Wird die untere Grenze des Salary Caps unterschritten, so werden sämtliche Spiele 0:5 forfait gewertet, die mit einem Kader absolviert werden, dessen Lohnsumme weniger als 48.3 Mio. beträgt.

### 4. Gehälter der Spieler

Die Spieler werden mit dem Gehalt aufgeführt, welches sie in der realen NHL verdienen. Die Spielergehälter werden von der offiziellen NHL Player Association <http://www.nhlpa.com> übernommen. Falls ein Spieler dort nicht aufgeführt wird, wird der Lohn von der <http://www.nhlnumbers.com> übernommen. Spieler die auf beiden Seiten mit keinem Lohn aufgeführt sind, werden mit einem Gehalt von \$ 650'000 ausgestattet. Jeder Spieler der mindestens ein Spiel in der NHL absolviert hat, wird mit einem Lohn ausgestattet.

## §3 Spielberechtigungen

### 1. Haupt- und Farmteam

Als spielberechtigt für die Faceoff gelten alle NHL-Spieler, die einen gültigen NHL-Vertrag für die reale NHL-Saison 2011/12 besitzen und mindestens 1 Spiel in der NHL absolviert haben.

### 2. Prospect-Team

Alle Spieler, die rechtlich gesehen dem Klub gehören und nicht spielberechtigt sind, gehören dem so genannten Prospect-Team an und dürfen in der Faceoff nicht eingesetzt werden. Sobald ein Prospect sein erstes NHL-Spiel absolviert hat, gilt er als spielberechtigt und kommt automatisch ins Farmteam. Sobald dieser Fall eintritt kann der GM der Ligaleitung die Aktivierung des Prospects mitteilen. Danach hat der GM die Möglichkeit den Spieler mittels Rostermove ins Hauptteam zu holen.

### 3. Retirements in der NHL

Ein Spieler wird aus dem Roster und aus dem Active-Kader gelöscht, sobald er seine Karriere beendet. Das Team, welches ihn zu diesem Zeitpunkt besitzt, verliert ihn am Ende der Saison (während der Off-Season sofort) ohne Gegenleistung. Sollte ein Spieler während der Saison seinen Rücktritt geben und hat er bereits mindestens ein NHL-Spiel absolviert, darf er noch bis Ende Saison eingesetzt werden. Spieler, welche während der Saison versterben oder nach Europa wechseln, werden sofort aus dem Kader entfernt.

## §4 Trades

### 1. Anzahl der Trades

Jedes Team darf unbegrenzt während und zwischen der Saison Trades tätigen. Einzige Ausnahme besteht während den Playoffs. In dieser Phase sind keine Trades erlaubt. Die Ligaleitung gibt die Dauer des Tradeverbotes bekannt (kurz vor Ende der Qualifikation). Zudem behält sich die Ligaleitung weitere

Tradeverbote vor.

## 2. Tradeverbot

Ein Spieler der getradet wurde, darf erst nach mindestens sechs absolvierten Spielen zu seinem ehemaligen Arbeitgeber zurückkehren. In der Off-Season gilt diese Beschränkung nicht.

## 3. Trademeldung und Prüfung des Trades

Jeder Trade wird der Ligaleitung von beiden involvierten Parteien per Mail mitgeteilt. Der Trade-Commissioner prüft den Trade innert drei Tagen und entscheidet, ob der Trade in Ordnung ist oder ob er annulliert wird. Er teilt seine Entscheidung der Ligaleitung und den involvierten Parteien mit. Bei keiner Reaktion des Trade-Commissioner innert drei Tagen oder bei Publikation auf der Homepage gilt der Trade als akzeptiert. Ist ein Teilnehmer mit einer Entscheidung nicht einverstanden, so hat er das Recht innerhalb einer Woche Einspruch einzulegen und hat diesbezüglich der Ligaleitung mit Begründung ein Mail zu schreiben, warum der Trade akzeptiert werden soll. Die Ligaleitung entscheidet gemeinsam, ob der Antrag gutgeheissen oder abgelehnt wird. Grundsätzlich werden die Trades zugunsten des schwächer besetzten Team ausgelegt.

## 4. Einsetzen getradeter Spieler

Sobald ein Trade auf der Page publiziert wird, können die in den Trades involvierten Spieler von den jeweiligen Teams eingesetzt werden. Ab diesem Zeitpunkt darf der Spieler im alten Team nicht mehr eingesetzt werden. Bei Missachtung dieser Regel verliert das Team automatisch alle Spiele mit 5:0 forfait in denen er unerlaubte Spieler einsetzte.

## 5. Unerlaubte Trades

Bei Anzeichen von Pseudo-Trades oder von Ausleihen von Spielern für die Playoff-Spiele behält sich die Ligaleitung Sanktionen vor. Mögliche Sanktionen sind Disqualifikation von den Playoffs oder Versetzung nach hinten beim Draft.

## §5 Spieleinstellungen

Die Spieleinstellungen werden von der Ligaleitung vor Beginn der Saison bekannt gegeben. Nach 20 Spieltagen und vor den Playoffs können die Settings von der Ligaleitung leicht abgeändert werden. Jedes Team ist verpflichtet die bekannt gegebenen Settings einzuhalten und zu verwenden.

- Alle Teilnehmer sind verpflichtet das Spiel vollständig auf ihrem PC zu installieren.
- Die offiziellen Patches von EA Sports müssen bei allen Teilnehmern installiert sein.
- Die Spiele werden mit den von der Ligaleitung verschickten Einstellungen gespielt.
- Das Heimteam öffnet das Spiel.
- Die Einstellungen sind im verschickten Roster bereits richtig eingestellt. Jedes Team ist aber angehalten diese nochmals zu überprüfen.
- Es wird jeweils mit der neuesten Version des Liga-Rosters gespielt. Dieser kann entweder von der Homepage gedownloadet werden oder wird per Mail verschickt.
- Das Auswärtsteam ist dazu angehalten, alle Einstellungen zu kontrollieren und gegebenenfalls Einspruch einzulegen. Wird die Partie gestartet, hat das Auswärtsteam die Einstellungen akzeptiert und kann zu einem späteren keinen Protest mehr einlegen.
- Werden die Spieleinstellungen absichtlich manipuliert, so wird eine Forfait Niederlage sowie eine Verwarnung gegen den fehlbaren GM ausgesprochen.
- In Sachen Aufstellungen und Taktiken sind die Teams bis auf folgende Einschränkungen völlig frei. Defender dürfen nur als Defender aufgestellt werden, ausser sie werden in der NHL ebenfalls als Stürmer eingesetzt (Beweis an Ligaleitung). Umgekehrt gilt das gleiche für einen Stürmer. Zudem darf ein Stürmer nur einmal in den Linien 1-4 eingesetzt werden. Bei Verletzungen während dem Spiel oder bei Matchstrafe gelten die Einschränkungen nicht.

## §6 Rosterbewertungen

### 1. Wegleitung

Der Roster wurde so verändert, damit der Spielspass wieder zunimmt und den Stars und Superstars wieder Rechnung getragen wird.

Es wurde nach NHL Stats der Regular Season geratet und ein deutliches Hauptaugenmerk auf die Eiszeit geworfen. Da es schwer ist, abzuschätzen, wer 1. oder 2. Liner ist oder auch nur 3. oder 4. Liner. Zudem wechselt dies ja auch ab und zu im Spiel oder auch bei Verletzungen.

Bei langzeitverletzten Spielern wurde zudem die vorletzte Saison miteinbezogen.

Da im Game der Speed der Spieler enorm wichtig ist, wurde dies bei der Bewertung ein entscheidendes Kriterium.

Scouting Reports spielen somit keine Rolle mehr, was zählt sind alleine die nacktem Stats und die Eiszeit.

In der neuen Saison kann zudem jeder GM der Ligaleitung nach jeweils gespielten 20 Spieltagen in der NHL seine Liste angeben, welche Spieler näher angeschaut werden sollen.

Beispiel: Ein Seguin oder Gudbranson werden nicht anders behandelt als reine AHL Spieler. Erst nach Absolvierung von 20 Spielen kann man diese Spieler neu beurteilen lassen.

### 2. Bewertung bzw. Beurteilung

Der Aufbau des Rosters:

- Superstars und Echte Stars ( nicht jeder 1 Liner ist ein Star ) OV 90-92
- 1 Liner Sturm OV 85-87
- 2 Liner Sturm OV 80-81
- 3-4 Liner OV 74-76 ( inklusive Prospects und Liftspieler )
- 1 Line Defender OV 88-89
- 2 Line Defender OV 82-83
- 3 Line Defender OV 78-79
- Lift Defender mit weniger als 30 Spielen OV 75-76
- Starter Goalies OV 91-95
- Backup Goalies OV 86-87
- AHL und Lift Goalies 80-81

Kein Spieler kann während der Saison vom Star zum Superstar werden!

Kein Spieler kann in seiner Linie besser geratet werden, als die angegebene OV Zahl!

Regular Season Eiszeiten sind vorgegeben, 1-3 sind 1nd Liner; 4-6 sind 2nd Liner, egal wie einer heisst. Falls ein Ovechkin zum Beispiel nur noch an Nr. 4 in der Eiszeitenliste erscheint ... ist er 2nd Liner!

Goalies können nach 20 Spielen abgewertet werden, falls ein Goalie längerfristig (nicht verletzt) nicht mehr in der NHL spielt. Ausgangspunkt für die Bewertung der Goalies ist das Anfangskader in der NHL. Diejenigen Goalies die in der NHL den Sprung ins Kader als Starter oder Backup geschafft haben, gelten auch in der Faceoff als Starter/Backup.

## §7 Strafenkatalog

### 1. Verwarnungen

Ein Teilnehmer wird von der Ligaleitung verwarnt, wenn er gegen einen der folgenden Punkte verstösst.

- a) Einen nicht spielberechtigten Spieler einsetzt;
- b) Während des Spiels durch Spielpassivität auffällt (nichts mehr machen auf dem Spielfeld);

- c) Während dem Spiel den Spielstil des Gegners angreift oder reklamiert;
- d) In den Playoffs nicht alle Spiele einer Serie bestreitet. Als nicht bestrittene Playoff-Serie gilt jede Serie, deren Resultate/Boxscores nicht bis spätestens 24 Stunden nach Ende der Spielfrist bei der Ligaleitung eingetroffen sind. Neben einer Verwarnung wird je nach Schuldfrage entweder ein Team sofort von den Playoffs disqualifiziert und der andere zieht in die nächste Runde ein, oder beide werden disqualifiziert und der Gegner der nächsten Runde erhält dadurch ein Freilos.
- e) Vereinbarte Spieltermine ohne wichtigen Grund nicht einhält;
- f) Die Mindestanzahl der Spiele pro Monat nicht einhält. Der Ligateilnehmer kann aber der Ligaleitung mitteilen, wenn er aus wichtigen Gründen (z.B. Ferienabwesenheit, RS, WK, Prüfungen) die Spiele nicht innert der Frist austragen kann.
- g) Wer Ende Saison nicht alle Spiele ausgetragen hat. Zudem verliert das Team pro nicht gespieltem Game zwei Plätze in der Draftreihenfolge.
- h) Bei dreimaligen Nichtbeantworten von Mails (Tradeanfragen, Ligaleitermails).

Zusätzlich werden bei Verstoss gegen a), b), c), und e) die Spiele mit 5:0 Forfait gewertet.

Beim zweiten Vergehen wird der GM von der Ligaleitung vom Spielbetrieb disqualifiziert.

Bei besonders schweren Vergehen (siehe unter 2.) kann die Ligaleitung einen Spieler direkt ohne Verwarnung vom Ligabetrieb ausschliessen.

## 2. Ausschluss

Bei zwei ausgesprochenen, unter 1) aufgeführten Verwarnungen wird der GM vom Ligabetrieb ausgeschlossen.

Ein Spieler muss mit einem direkten Ausschluss aus dem Ligabetrieb rechnen, wenn er

- den Ligaablauf stört, sei dies per Mail, in Ligaspielen, durch Missbrauch der Formulare oder auf sonstigen Wegen;
- Mails, die die Liga betreffen, an alle Teilnehmer versendet, ohne vorher die Erlaubnis der Ligaleitung eingeholt zu haben;
- sich entgegen den Regeln verhält oder versucht, den Ligaablauf in irgendeiner Weise zu manipulieren oder zu stören;
- einen anderen Teilnehmer der Liga explizit beleidigt oder beschimpft.

Beweise: Kopien der fraglichen Mails, Faxe, ICQ-Messages und ICQ-Chats werden der Ligaleitung geschickt. Die Ligaleitung prüft die Beweise und entscheidet alleine über die Konsequenzen.

## §8 Resultate und Stats

Die Resultate müssen der Ligaleitung per Mail gemeldet werden. Zusätzlich muss das Heimteam (oder nach Absprache) die Statistiken des Spiels ebenfalls per Mail einsenden. Diese müssen dem Muster der Ligaleitung entsprechen. Bei Nichteinhaltung wird eine Verwarnung nach § 7, 1) ausgesprochen

## §9 Draft

Der Draft wird nach der Saison durchgeführt und entspricht den Regeln des Real NHL Draft. Der Termin wird von der Ligaleitung bekannt gegeben. Es werden sieben Runden durchgeführt. Die Draftreihenfolge ergibt sich aus der umgekehrten Tabelle der Regular Season, wobei der Stanley Cup Sieger als letzter ziehen wird und die Playoffteilnehmer die Plätze 15-30 je nach Erfolg belegen (z.B. Stanley Cup Finalisten belegen die Plätze 29 und 30). Vor dem Draft findet analog zur NHL eine Draftlotterie statt. Diese wird unter den 14 nicht playoffberechtigten Teams durchgeführt. Es kommen gesamthaft 1000 Lose in einen Topf, wobei

- - der letzte 250,
- - der zweitletzte 188,
- - der drittletzte 142,

- - der viertletzte 107,
- - der fünftletzte 81,
- - der 6.letzte 62,
- - der 7.letzte 47,
- - der 8.letzte 36,
- - der 9.letzte 27,
- - der 10.letzte 21,
- - der 11.letzte 15,
- - der 12.letzte 11,
- - der 13.letzte 8,
- - und der 14.letzte 5

der Lose bekommt. Der Gewinner der Lotterie rückt um maximal fünf Plätze nach vorne.

Die Positionen der GMlosen Teams im Draft werden vor der Draftlotterie mittels Zulosung bestimmt. Dabei ist eine Position zwischen den Plätzen 8 und 25 möglich.

## **§9 Anpassungen des Reglements**

### **1. In der Offseason**

Anpassungen am Reglement können von der Ligaleitung jederzeit und ohne Begrenzung vorgenommen werden.

### **2. Während einer Saison**

Während der Saison ist es der Ligaleitung lediglich erlaubt, geringfügige Änderungen am Reglement vorzunehmen. Jedoch besteht die Möglichkeit der Anpassung bei schwerwiegenden Gründen.