

Offizielles Regelbuch

# GERMAN EASTSIDE HOCKEY LEAGUE



Für den Eastside Hockey Manager  
(Release: 2015)

Version 1.1

Stand: 31. August 2018

**Inhaltsverzeichnis**

Allgemeines ..... 3

    „Go on vacation“-Funktion ..... 3

    Einstellungen GM-Optionen ..... 3

Roster ..... 4

    Goalie Game Limit ..... 4

Simmen ..... 5

    Sim-Plan und Ablauf ..... 5

    Serverabstürze vor der Sim ..... 5

    Während der Sim ..... 5

Trade-Regeln ..... 6

    Grundsätzliches ..... 6

    Posten eines Trades ..... 6

    Abstimmung über Trades ..... 6

    Trades ingame einpflegen ..... 6

    Tanking ..... 7

    Zurücktraden von Spielern ..... 7

    CPU-Trading ..... 7

    Umgang mit No-Trade Klauseln (NTC) in Spielerverträgen ..... 7

Verhalten beim Draft und mit Draft Picks ..... 8

    Future Picks ..... 8

    Conditional Picks ..... 8

    Draft-Vorbereitungen der GMs ..... 8

    Probleme während des Drafts ..... 8

    Traden beim Draft ..... 8

Cap Space ..... 8

Waiver ..... 9

    Grundsätzliches ..... 9

    Gültigkeit des Waiver ..... 9

    Ablauf des Waiver ..... 9

Sonstige Regeln ..... 9

    Längere Abwesenheit der GMs ..... 9

    Retirements ..... 9

    Turnier/Pre Season Game Schedule (Freundschaftsspiele) ..... 10

    Staff Signings ..... 10

    AHL Loan Zustimmung ..... 10

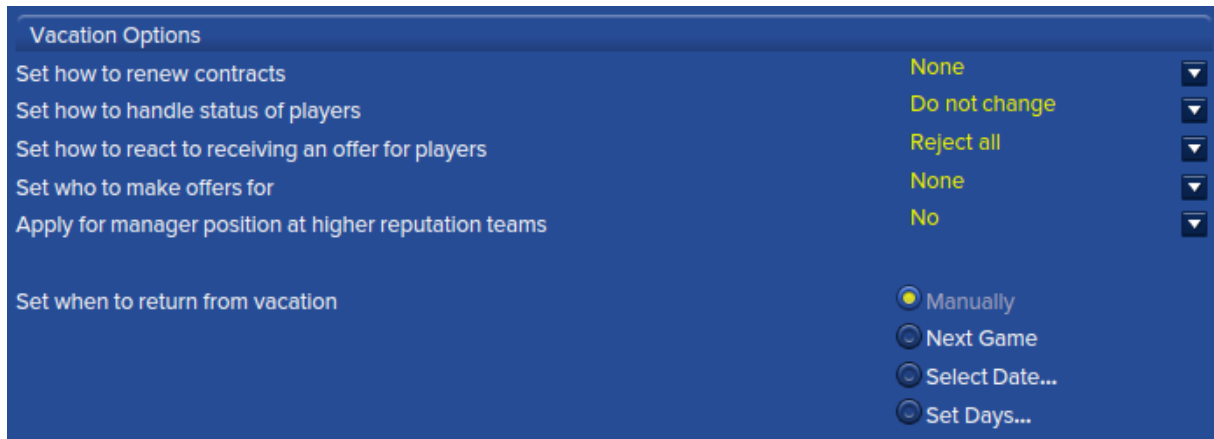
Umgang mit RFAs ..... 11

## Allgemeines

Bevor ein GM seinen Posten aktiv in der Liga besetzen kann, sind folgende Ingame-Einstellungen zwingend erforderlich und vorzunehmen.

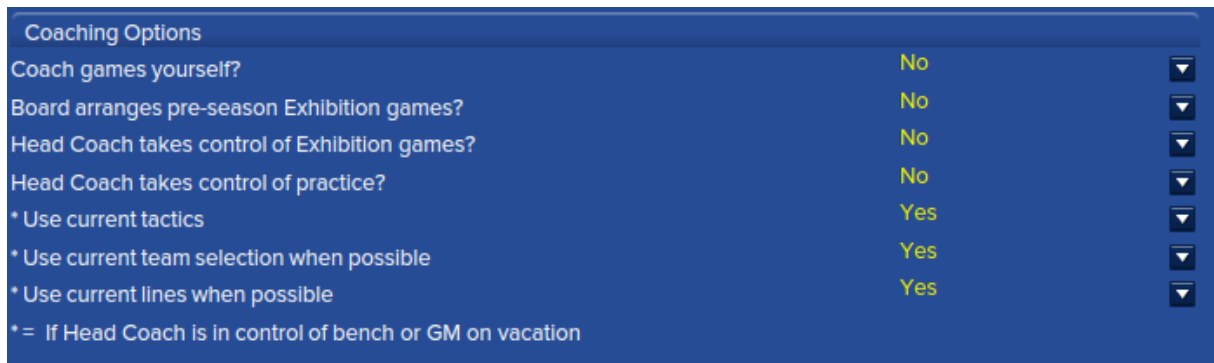
### „Go on vacation“-Funktion

Um einen reibungslosen Ablauf bei der Sim gewährleisten zu können, sind folgende Einstellungen im Reiter mit eurem GM-Namen und unter "Go on vacation" vorzunehmen. Diese Funktion wird ebenfalls von allen GMs genutzt um das Spiel zu verlassen - nicht der "Continue"-Button (der ist nur für den Host/Simmer interessant). Diese Konfiguration ist wichtig damit beim Simmen nicht irgendwelche Verträge verlängert oder gar Trades mit CPU-Teams durchgeführt werden.



### Einstellungen GM-Optionen

Dadurch wird verhindert, dass das Coaching-Team während einer Sim u.a. aktiven Einfluss auf Training, Aufstellung und Taktik nimmt.



## Roster

Ihr MÜSST zu jeder Zeit ein Minimum von 18 Feldspielern und 2 Goalies im NHL-Kader unter Vertrag haben. Alle Teams müssen über die gesamte Saison 20 Spieler aufgestellt haben und spielen lassen.

### Ausnahme:

Verletzungen während einer Sim/Sperren - Falls ein Spieler verletzt oder gesperrt wird und sein Team mehrere Spiele innerhalb der gleichen Sim zu absolvieren hat, da hier nicht die Möglichkeit besteht 20 Spieler aufzustellen und spielen zu lassen.

Das oben beschriebene Szenario wird besonders im Verlauf der Playoffs durchgesetzt. Folgt ein Team diesen Anweisungen in zwei Spielen einer Playoff-Serie nicht, so wird dessen Spieler mit der meisten Eiszeit für zwei Spiele gesperrt. Der nächste Verstoß des gleichen Teams hat zur Folge, dass der Spieler mit der meisten Eiszeit ein weiteres Spiel gesperrt wird, und so weiter, und so weiter. Sperren können in die nächste Playoff-Serie übernommen werden. Die Sperre wird auch in der regulären Saison angewendet.

Erfolgt der oben beschriebene Verstoß während Spiel 7 des Stanley Cup Finales, so wird das Spiel neu gesimmt.

Es liegt im eigenen Ermessen der GMs einen solchen Verstoß an die Ligaleitung weiterzugeben.

Entdeckt die Ligaleitung während der Saison, dass euer Team nicht nach diesen Regeln spielt, so wird die Ligaleitung wie folgt handeln:

1. Warnung an den GM aussprechen
2. Die Aufstellung anpassen, unter ständiger Berücksichtigung des Salary Cap
3. Den Spieler mit der meisten Eiszeit sperren (ein Spiel pro Verstoß)
4. Das Team zurück unter CPU-Kontrolle stellen und der GM muss sich erneut für die GEHL bewerben

Tipps um das obere Szenario zu vermeiden:

1. Vergewissert euch, dass ihr genügend Spieler in eurem Main Roster habt, besonders wenn es Ausfälle aufgrund von Verletzungen gibt.
2. Einsätze der Forwards und Verteidiger - Versucht nach Möglichkeit nicht "Just Two" oder "Just Three" in den Tactics einzustellen. Selbst "Overload" ist nicht zu empfehlen.
3. Neben dem Aufstellen der einzelnen Spieler, geht auf Nummer sicher dass auch tatsächlich jeder Spieler in einer Reihe spielt.

### Goalie Game Limit

Die maximale Anzahl der Spiele, die ein Goalie absolvieren darf liegt bei 70 Spielen. Das Überschreiten dieses Limits hat die gleichen Konsequenzen wie die anderen oben beschriebenen Roster-Verstöße.

## Simmen

### Sim-Plan und Ablauf

Gesimmt wird jeweils montags (ab 20:00 Uhr) sowie mittwochs und freitags (ab 20:30 Uhr). In jeder Sim werden 5 Tage ingame gesimmt. Macht also 15 ingame Tage pro Woche. (eventuelle Terminänderungen werden an entsprechender Stelle im Forum mitgeteilt).

Grundsätzlich wird in den Playoffs täglich gesimmt - jeweils ein Spiel aller beteiligten Teams beider Conferences.

### Serverabstürze vor der Sim

Sollte der Server innerhalb der letzten 24h vor der Sim abrauchen, wird nicht vorgesimmt, dafür aber in der folgenden Sim 10 Tage. In Ausnahmefällen, wenn der Server mehrmals innerhalb weniger Stunden abraucht, wird automatisch 1 Tag vorgesimmt (wird natürlich im Forum mitgeteilt).

### Während der Sim

Sim-Files werden für jeden gesimzten Tag der Woche abgespeichert um fehlerhaften Files oder Server-Abstürzen vorzubeugen. Auch hier wird jede Abweichung an entsprechender Stelle im Forum mitgeteilt. Sollte das Spiel zwischen dem Ende der Sim und einem Speicherpunkt abstürzen:

Während der Playoffs, sofern 4 oder weniger Spiele betroffen sind - werden diese Spiele offline erneut gesimmt, und zwar so lange bis das gleiche Resultat dabei heraus kommt.

Geschieht dies nicht während der Playoffs oder es sind mehr als 4 Spiele betroffen - wird das Spiel vom letzten Speicherpunkt geladen und die Sim geht an dieser Stelle weiter.

Während der Playoffs, sofern alle betroffenen GMs anwesend/erreichbar und damit einverstanden sind fortzufahren, kann die Sim über das geplante Datum hinaus gehen bis zu dem Zeitpunkt an dem ein GM gerne stoppen würde. Der Sim-Plan wird dann dementsprechend variabel angepasst.

## Trade-Regeln

### Grundsätzliches

Um mit anderen GMs zu verhandeln empfehlen wir jedem die PN Funktion dieses Forums sowie Discord für eine flüssige Kommunikation möglicher Tradegespräche.

### Posten eines Trades

Nach einer erfolgreichen Einigung auf einen Trade muss dieser im entsprechenden Forum gepostet werden. Außerdem muss der zweite beteiligte GM zwingend den Deal bestätigen. Alle geposteten Trades sind bindend.

Beide GMs müssen bestätigen, dass sie den Deal so akzeptieren und außerdem begründen weshalb sie sich zu diesem Schritt entschieden haben (z.B. wie der Deal ihrer Meinung nach dem Team weiter hilft). Jeder Trade, der nicht bis zur folgenden Sim von beiden Seiten abgesegnet wurde, wird abgelehnt und ingame rückgängig gemacht.

Da nicht jeder GM jederzeit Zugriff aufs Programm hat aber jeder stimmberechtigt ist, ist es Pflicht Screenshots der beteiligten Spieler im Trade-Thread zu posten.

### Abstimmung über Trades

Jeder bestätigte Deal wird automatisch für alle GMs zur Abstimmung freigegeben. Jede Abstimmung läuft nach dem gleichen Muster. Sie dauert 48 Stunden, danach erfolgt eine Auswertung. Die Stimmabgabe ist endgültig und kann (auch wegen Manipulationsmöglichkeiten) nicht zurück genommen werden.

Bei der Auswertung werden grundsätzlich 2 "Dafür"-Stimmen abgezogen (symbolisch gesehen für die beiden Beteiligten, die ja sicherlich FÜR ihren eigenen Deal gestimmt haben). Es reicht eine einfache Mehrheit für eine finale Zustimmung oder Ablehnung eines Trades. Bei Gleichstand entscheidet die Ligaleitung.

Im Falle einer Ablehnung steht es den GMs frei den Deal zu canceln oder ihn neu zu verhandeln. Für eine neue Verhandlung können sich die GMs bei der Ligaleitung Tipps einholen, was das Pendel in die richtige Richtung ausschlagen lassen kann. Die Auswertung nach Abschluß der Umfrage erfolgt durch die Ligaleitung.

Wird ein Deal neu verhandelt, so ist ein neuer Thread für den neu ausgehandelten Deal erforderlich. Der Thread durchläuft dann aufs Neue den Prozess der Abstimmung.

### Trades ingame einpflegen

Die GMs sind selbst dafür verantwortlich die gewünschten Trades In-Game durchzuführen, nachdem diese im Forum gepostet wurden.

### **Tanking**

Besteht der Verdacht, dass ein GM seine Franchise bewusst schwächt um somit deutliche Vorteile bei den Drafts zu erzwingen, behält sich die Ligaleitung vor Trades die der Franchise schaden abzulehnen - ohne Nennung von weiteren Gründen.

Außerdem kann es zu einer Verwarnung des betroffenen GMs führen. Hierdurch soll verhindert werden, dass Teams langfristig zerstört und am Ende verwahrlost und unattraktiv für neue GMs zurück gelassen werden.

Besteht ein Tanking Verdacht, so wird außer der Umfrage ein entsprechender Vermerk im Trade-Thread gepostet. Sollte die Ligaleitung der Meinung sein, dieser Tanking Vorwurf ist berechtigt, so ist der Ausgang der Umfrage automatisch eine Ablehnung und der Trade findet nicht statt.

Dieser Tanking Verdacht darf auch von GMs per PN an den Ligaleitung-Account gemeldet werden, damit ein entsprechendes Verfahren eröffnet wird.

### **Zurücktraden von Spielern**

Spieler können nicht zu ihrem alten Team zurückgetradet werden, ehe nicht mindestens 365 Tage ingame vergangen sind. Hier zählt der Zeitpunkt an dem der Trade offiziell durchgeführt wurde. Diese Regel betrifft alle Spieler der Liga, egal auf welchem Level sie sich befinden (NHL, AHL, Prospects).

### **CPU-Trading**

Das Traden mit CPU-gesteuerten (freien) Teams ist grundsätzlich nicht gestattet.

### **Umgang mit No-Trade Klauseln (NTC) in Spielerverträgen**

Jedes Team darf maximal 3 Spieler im Kader besitzen, die über eine NTC verfügen.

Spieler mit NTC-Klausel dürfen frühestens ab dem 01.01. der laufenden Saison und bis zum Start der neuen Saison (Stichtag 01.10.) zum Trade angeboten werden und dies auch nur den Teams, die ab diesem Zeitpunkt bzw. in der Vorjahrestabelle eine Win% von  $\geq .600$  aufweisen können/konnten.

Außerdem darf eine NTC nur 1x pro laufende Saison gewaivt und der Spieler zum Trade angeboten werden.

## Verhalten beim Draft und mit Draft Picks

### Future Picks

Alle Draft Picks der Runden 1 bis 7 sind für mögliche Trades zugelassen. Es können keine Picks getradet werden, die ingame noch nicht verfügbar sind.

Beispiel: Ist das derzeitige ingame Datum der 1. Januar 2018, können Picks der Jahrgänge 2023 (und später) nicht Bestandteil eines Trades sein.

### Conditional Picks

Hierbei handelt es sich um Picks, die für bestimmte eintreffende Ereignisse verhandelt werden. So z.B. das Erreichen der Playoffs, ein Bereich in der Tabelle nach Ende der regulären Saison (Bottom 5, Top 10, usw.), eine minimale Anzahl an Siegen die ein getradeter Goalie erreicht, usw. - hier sind viele Variationen möglich.

### Draft-Vorbereitungen der GMs

Im Idealfall nimmt jeder GM seinen Draftpick ingame live vor, sobald er an der Reihe ist. Sollte ein GM verhindert sein, so hat er folgende Möglichkeiten beim anstehenden Draft vorzugehen:

- Liste mit gewünschten Picks in Reihenfolge an den Simmer oder ein anderes Mitglied der LL
- Mitteilung an den Simmer oder ein anderes Mitglied der LL, dass nach den Empfehlungen des z.B. Head Scout gepickt werden soll

### Probleme während des Drafts

Es kann unter Umständen passieren, dass GMs während des Drafts handlungsunfähig werden. In diesem Fall das Spiel einfach kurz (über den Task Manager) beenden, und dem Spiel und Draft erneut joinen.

### Traden beim Draft

Jeder Trade, der die Top 5 eines Drafts betrifft, muss mindestens 72 Stunden vor Draftbeginn im Forum gepostet werden.

## Cap Space

Zu jeder Zeit sind die GMs verpflichtet den Salary Cap im Auge zu behalten. Für den Fall, dass eine Franchise etwa durch einen Trade über dem Salary Cap liegt, ist dieser Verstoß umgehend durch z.B. das Waiven oder Entlassen eines Spielers zu korrigieren.

Befindet sich eine Franchise unter dem Salary Floor, so wird ihr vom EHM automatisch ein Prozentsatz des Differenzbetrags wöchentlich in Rechnung gestellt (folgt per ingame Mail). Befindet sich die Franchise zwei Sims in Folge unter dem Salary Floor, so wird die Ligaleitung dies nach eigenem Ermessen korrigieren - z.B.: Spielertausch zwischen NHL und AHL-Team oder einen UFA-Spieler verpflichten.

Salary Cap (p/a): 75.000.000 \$  
Salary Floor (p/a): 55.400.000 \$



## Waiver

### Grundsätzliches

Bis zur Trade Deadline darf KEIN Spieler in-game geclaimed werden. Spieler werden durch den Simmer bei erfolgten Claims durch Trades ohne Gegenwert verschoben. Claims erfolgen im entsprechenden Thread des Waiver-Boards hier im Forum.

### Gültigkeit des Waiver

1.) Nach der Trade Deadline besteht bis zum Ende der Saison keine Waiver-Pflicht. Spieler können also ohne Umstände zwischen NHL und AHL wechseln, es sei denn ein GM postet sie im Waiver-Forum.

2.) Mit Beginn der Saison 2018-19 fällt der Ingame-Waiver bis zur Trade Deadline komplett weg. D.h. im Klartext: Spieler werden zukünftig im Forum gepostet und über den Waiver geschickt - anschließend dann (wie gehabt) auch per Post im Forenbereich innerhalb von 48 Stunden geclaimt.

Sollte ein GM doch mal versehentlich einen Spieler ingame über den Waiver schicken, so wird dieser vom Simmer entsprechend vermerkt und der aktuellen Waiver-Liste hinzugefügt.

### Ablauf des Waiver

Nach jeder Sim postet der entsprechende Simmer eine Liste aller während der Sim waiverpflichtig verschobenen Spieler. Jeder GM erhält dann bis zum Beginn der nächsten Sim die Möglichkeit die Spieler zu claimen.

Bis zum 30.10. der jeweiligen Saison gilt die Vorjahrestabelle als ausschlaggebendes Kriterium (das schlechteste Team erhält hier den Zuschlag), danach zählt die Winning-% der laufenden Saison (auch hier gilt das am schlechtesten platzierte Team den Zuschlag).

Pro Sim darf jedes Team nur EINEN Spieler claimen.

## Sonstige Regeln

### Längere Abwesenheit der GMs

Ist ein GM mal längere Zeit abwesend, so bitten wir um kurze Mitteilung im entsprechenden Forenbereich. Dies gilt nur für geplante Abwesenheiten von mehr als einer Woche.

Falls ein GM ohne entsprechende Abmeldung länger nicht am Spielgeschehen teilnimmt, so erhält er nach 2 Wochen sowohl eine PN als auch Email von der Ligaleitung. Mit Erhalt dieser Nachricht wird dem betroffenen GM noch eine weitere Woche Frist gegeben, sich im Forum/Spiel wieder zurück zu melden. Bleibt die Rückmeldung aus, so wird das Team mit Ende der 3. Abwesenheitswoche wieder freigegeben.

Sollte der betroffene GM zu einem späteren Zeitpunkt den Weg zurück in die Liga finden, kann er natürlich sein altes Team wieder übernehmen - sofern es noch frei ist... oder aber ein anderes Team übernehmen.

### Retirements

Hier wird es voll und ganz dem EHM 2015 überlassen, wenn ein Spieler retiren möchte. Es gibt kein genaues Datum, an dem sich alle Spieler zum Thema Retirement äußern - es kann zu unterschiedlichen Zeiten geschehen. Daher ist eine Unretire-Option hier nicht vorgesehen.

### **Turnier/Pre Season Game Schedule (Freundschaftsspiele)**

GMs, die Interesse daran haben während der Off Season Turniere oder Freundschaftsspiele zu veranstalten, müssen sich mit jedem betroffenen Team/GM über mögliche Termine einigen. Dies erfolgt, ähnlich wie bei Trades, im dafür vorgesehenen Forenbereich. Erst wenn die Termine von allen Beteiligten bestätigt wurden, dürfen diese ingame gesendet/eingetragen werden.

Viele GMs möchten eventuell solche Spiele nicht bestreiten, aus Angst vor Verletzungen oder wegen anderer Gründe. Alle diese Spiele sollten vor Beginn der regulären Saison stattfinden. Freundschaftsspiele dürfen nur gegen andere NHL-Teams angesetzt werden.

Um eine Vielzahl von Threads zu vermeiden, sollen GMs nach Möglichkeit mehrere/alle Pre Season Matches in einem Thread angeben. Sobald von allen darin betroffenen GMs der Termin bestätigt wurde, können diese ingame vollzogen werden.

### **Staff Signings**

Ein GM hat nicht die Befugnis einen zuvor in höherer Position verpflichteten Staffie zu degradieren - zu keinem Zeitpunkt der Saison.

Falls doch eine Degradierung erfolgt, so ist dies einem Mitglied der Ligaleitung zu melden, woraufhin der betroffene Staffie gefeuert und wieder im Free Agency Pool verfügbar wird. (Bsp.: Staffie als General Manager unter Vertrag nehmen, und anschließend intern einen neuen Vertrag als Scout anbieten.)

Nimmt aber z.B. ein FA-Head Coach einen Vertrag als Assistant Coach direkt an, so ist dieser zulässig.

### **AHL Loan Zustimmung**

Ein Team darf keinen Spieler, an dem es die Rechte besitzt, OHNE ohne vorherige Absprache an das zugehörige AHL-Team einer anderen Franchise "on loan" abgeben.

## Umgang mit RFAs

GMs müssen in Besitz ihrer eigenen Picks für die direkt folgenden Jahre sein, die bei einer Compensation erforderlich sind, um einem RFA ein gültiges Offer Sheet machen zu können.

Sobald ein RFA das Offer Sheet ingame akzeptiert hat, ist der Rechte besitzende GM zu kontaktieren. Hier sind Vertragsdetails zu übermitteln und desweiteren sind diese noch im RFA-Bereich des Forums zu posten. Sobald ein Spieler ein Offer Sheet akzeptiert hat, können dessen Rechte logischerweise nicht mehr Bestandteil eines möglichen Trades sein.

Der betroffene GM hat drei (3) Echtzeit-Tage um sich zu überlegen, ob er das Offer Sheet matcht oder nicht. Sollte der GM das Angebot matchen und der Spieler hat ingame bereits das Team gewechselt, so wird dieser Wechsel rückgängig gemacht. GMs sind verpflichtet den Spieler ein Jahr in der Franchise zu haben - anschließend kann der Spieler ab dem 1. Juli des Folgejahres wieder Bestandteil eines Trades sein.

Für den Fall, dass ein Spieler das Offer Sheet eines Teams annimmt, welches nicht über die erforderlichen Compensation Picks verfügt, hat der Rechte besitzende GM die Möglichkeit entweder das Angebot zu matchen oder aber den Spieler in den Free Agency Pool zu entlassen. Eine entsprechende Ankündigung hierzu erfolgt dann im Forum - der Spieler behält den Status RFA (obwohl ingame als UFA) und alle anderen Teams haben die Möglichkeit dem Spieler ein Angebot zu unterbreiten. Mit Ausnahme des Teams, das das ursprüngliche Offer Sheet gemacht hat. GMs, die einen Spieler zu diesen Konditionen verpflichtet haben, müssen nach wie vor die entsprechende Compensation gegenüber dem bis dato Rechte besitzenden Team anbieten. Der GM dieses Teams hat nun die Möglichkeit das Angebot zu matchen oder die Compensation, gemessen am Durchschnittsgehalt des Spielers, zu akzeptieren.

Abschließend müssen GMs, die Offer Sheets ohne die nötigen Compensation Picks abgeben, mit folgenden Konsequenzen rechnen:

1. Vergehen: 3rd Round Pick an das bis dato Rechte besitzende Team
2. Vergehen: 2nd Round Pick an das bis dato Rechte besitzende Team
3. Vergehen: Ausschluss aus der GEHL

Auflistung der Compensations:

Durchschnittl. Gehalt	Compensation
\$8,500,000 und mehr	Vier First-Round Picks
\$6,750,000 bis \$8,250,000	Zwei First-Round Picks, ein Second-Round Pick und Third-Round Pick
\$5,250,000 bis \$6,500,000	First-, Second-, und Third-Round Pick
\$3,400,000 bis \$5,000,000	First- und Third-Round Pick
\$1,700,000 bis \$3,300,000	Second-Round Pick
\$1,200,000 bis \$1,600,000	Third-Round Pick
\$1,100,000 und weniger	keine Compensation