

NATIONAL FANTASY HOCKEY LEAGUE

Regeln

Stand 12.07.2026

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
1 Die NFHL	3
2 Grundlagen der NFHL	3
3 Voraussetzungen zur Teilnahme	3
4 Ratings.....	3
5 Regeländerungen und Stimmrechte	4
6 Wettbewerbsverzerrung.....	4
7 Teamnamen in der NFHL	4
8 League Files.....	4
8.1 Joker-Regel	5
9 Spielzeit	5
10 Roster	5
11 Größe des Rosters	5
11.1 Clear Day Roster	6
12 Spieler	6
12.1 Alter der Spieler.....	6
12.2 Verstorbene Spieler	6
12.3 Abkürzungs-Legende	6
12.4 Spielerentlassung	7
12.5 Positionswechsel	7
12.6 Karriereende.....	7
12.7 Franchise Player.....	8
12.8 Long time injury list (LTIR)	8
13 Verträge.....	8
13.1 Grundlagen	8
13.2 Draftees ohne Vertrag (Prospects).....	8
13.3 NFHL Entry Contract	9
13.4 RFA (Restricted Free Agent) Contracts.....	9
14 Coaches	10
14.1 Pro-Coaches.....	10
14.2 Farm-Coaches	10
14.3 Coaches entlassen	10
14.4 Coaches abwerben	10
14.5 Promoten des Farmcoaches	10
15 Salary Cap	10
16 Additional Income	11
16.1 Platzierung.....	11
16.2 Scoring	11
16.3 Rangliste	11
17 Free Agency	12
17.1 Allgemeines	12
17.2 Restricted Free Agents	12

17.3	Unrestricted Free Agents	12
17.4	Unrestricted Free Agents (Undrafted).....	13
17.5	Re-Signing von Restricted Free Agents.....	13
17.6	RFA-Scale für Spieler mehrerer Positionen	15
17.7	Unlisted UFA-Signings.....	15
18	Free Agent Markt	15
18.1	Ablauf	15
18.2	Kontostand	15
18.3	Salary Cap während des UFA-Marktes	15
18.4	UFA-Markt Kurzanleitung.....	15
19	Trades.....	20
19.1	Gegenstand eines Trades	20
19.2	Future Considerations	20
20	Waiver	21
20.1	Waiverpflichtigkeit nach NFHL-Spielen	21
20.2	Waiverpflichtigkeit nach NHL-Spielen	21
21	Entry-Draft.....	22
22	Draft-Lottery.....	22
23	Awards	23
24	Strafenkatalog.....	23
24.1.	Überschreitung Cap-Limit.....	23
24.2.	Zu wenig Spieler auf einer Position	23
24.3.	Auto-Roster	24

1 Die NFHL

Die Ligaleitung besteht aus:

Sebastian (Carolina Hurricanes) Martin (New Jersey Devils)

Michael (Dallas Stars) Felix (Chicago Blackhawks)

E-Mails an die Ligaleitung bitte an: info@nfhl.eu

History, Grafiken, Daten:

Andreas (Toronto Maple Leafs)

2 Grundlagen der NFHL

Die NFHL basiert auf dem Simont Hockey Simulator (STHS) Version 3 und besteht aus der National Fantasy Hockey League (NFHL) und der dazugehörigen Farmliga National Minor Hockey League (NMHL).

Die GMs benötigen den Client des STHS, der von der STHS-Homepage kostenlos heruntergeladen werden kann (<http://sths.simont.info/index.php> -> Download -> Support Files + neueste Client Version downloaden. Support Files installieren -> Client installieren - > League File von www.nfhl.eu laden und im Client öffnen). Bei Problemen mit dem Client ist schnellstmöglich die Ligaleitung zu verständigen.

3 Voraussetzungen zur Teilnahme

Neben dem zuverlässigen und umgehenden Beantworten von eMails der Ligaleitung und anderen GMs, sollte eine gewisse Erreichbarkeit (eMail und / oder Discord) bestehen. Hierzu gehört auch die regelmäßige Teilnahme am Ligageschehen, eine Anmeldung im Discord der NFHL und ein regelmäßiges Einloggen auf der Homepage (www.nfhl.eu). Auch das Installieren des STHS-Client gehört zu den Voraussetzungen.

4 Ratings

Die Spieler werden nach jeder Spielzeit gemäß ihrer realen Statistiken in der jeweiligen Liga mit neuen Ratings versehen. Die Liga erstellt die Ratings selbst. Die NFHL spielt ohne das Overall Rating (OV).

5 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, außer, ein Regelteil ist unzureichend bzw. zweideutig formuliert. In einem solchen Fall darf der Punkt verdeutlicht werden. Sonstige Änderungen bedürfen einer Abstimmung aller GMs und einer Zustimmung von mindestens 20 GMs.

Bei Unsicherheiten bezüglich des Regelwerks sollte vor einer Aktion die Ligaleitung kontaktiert werden zur Abklärung.

6 Wettbewerbsverzerrung

Das Ziel eines jeden Sportlers ist es zu gewinnen. Das sollte auch für den GM gelten. Die Ligaleitung behält sich jegliche Schritte bei Wettbewerbsverzerrung („Tanking“) vor.

7 Teamnamen in der NFHL

Die Teamnamen in der NFHL richten sich nach den Teamnamen der NHL-Teams. Eine Änderung des Teamnamens / ein Umzug des Teams in der NHL hat diesen auch in der NFHL zur Folge.

Andere Namensänderungen sind nicht möglich. Die Farmteamnamen sind frei wählbar, jedoch ist jede NHL-Stadt und auch Name des Teams (Flyers, Penguins, Rangers etc.) für den Farmteambereich geblockt. Desweiteren dürfen keine Namen real existierender NCAA-/Junior-Teams verwendet werden.

8 League Files

Nach jedem Spieltag werden die Files für jeden GM auf der Homepage zum Download bereitgestellt. Die Files können dann in den STHS Client eingelesen werden und der GM kann Änderungen in seinem Team vornehmen. Die neuen, abgespeicherten Lines müssen dann auf der Homepage hochgeladen werden. Sind keine aktuellen Lines verfügbar und das Team hat ein Spiel, so muss das Programm unter Umständen selbst Lines erstellen. Die fälligen Rostermoves muss der GM dann entsprechend akzeptieren.

Auf der Homepage hochgeladene oder anderweitig eingereichte Lines sind jederzeit bindend. Jegliche Konsequenzen, die aus den eingereichten Lines entstehen, sind vom jeweiligen GM zu tragen.

8.1 Joker-Regel

Jeder GM hat ein Mal pro Spielzeit die Möglichkeit einen Joker zu ziehen, um fehlerhafte Lines oder andere Fehler abzufangen. Das bedeutet, dass die zuletzt verschobenen Spieler im Team bleiben und in den entsprechenden Rosterbereich vor der Einreichung der Lines verschoben werden. Auch ein „misslungenes“ RFA-Signing kann mit einem Joker revidiert werden. Hier gilt es aber zu beachten, dass der Joker ausschließlich für ein einziges Signing angewandt werden kann.

9 Spielzeit

Eine Spielzeit der NFHL umfasst nicht nur die 82 Spiele der Regular Season und die anstehenden Play-Off-Spiele sondern auch den Draft und eine – der Saison vorhergehende – Pre-Season.

Die Regular Season umfasst 82 Spiele und richtet sich, wenn technisch möglich, exakt nach dem Spielplan der jeweiligen NHL-Saison. Nach dem Ende der Regular Season gibt es zwei „Rest Days“. Die besten acht Teams jeder Conference qualifizieren sich für die Play-Offs.

Die Positionierung bezüglich der Play-Offs orientiert sich genau an den Regularien der NHL, was bedeutet, dass die Divisionssieger in jeder Conference die ersten drei Plätze belegen, auch wenn sie nicht unbedingt die meisten Punkte errungen haben.

Die Wechsel und Geschehnisse innerhalb einer Saison (RFA-/ UFA-/ Prospect-Signing, Draft, Pre-Season) werden immer speziell angekündigt. Ebenso angekündigt wird der kommende Simulationstag via eMail. Uhrzeitangaben der Simulation erfolgen auf freiwilliger Basis und sind daher ohne Gewähr. Zwischen den einzelnen Simulationen liegen in der Regel 15 oder mehr Std. Kürzere Simulationszeiträume werden mindestens 24 Std. vor dem ersten Simulationszeitraum bekanntgegeben.

10 Roster

Als Roster bezeichnet man alle bei einem Team unter Vertrag stehenden Spieler. Sobald ein Spieler einen Vertrag unterschreibt, wird er in das Roster eingefügt und bekommt zeitnah ein Rating.

11 Größe des Rosters

Im Roster müssen mindestens 50 Spieler stehen, maximal 65. Diese Summe setzt sich zusammen aus aktuell unter Vertrag stehenden Spielern sowie Spieler, auf die aktuell ein Waiver-Claim abgegeben ist und Spieler, denen aktuell ein Angebot auf dem UFA-Markt unterbreitet wird. Alle Spieler sind sowohl für die Pro- als auch für die Farmliga spielberechtigt. Von den 50 Spielern müssen mindestens 28 Spieler als Forward gelistet sein, 16 als Defender und 6 als Goalies. Bei den 28 Stürmern müssen 9 Spieler je als LW, RW bzw. C auflaufen können um Probleme bei der Simulation zu vermeiden. Das

Pro-Team hat eine maximale Größe von 23 gesunden Spielern. Im Falle einer Verletzung kann es um jeweils einen Spieler erweitert werden. Kehrt der verletzte Spieler zurück, muss das Roster umgehend wieder auf maximal 23 gesunde Spieler reduziert werden. Für das NFHL- als auch das NMHL-Team ist jeweils ein Coach von Nöten.

11.1 Clear Day Roster

Als bald eine Mannschaft aus den NFHL-Play-Offs / dem NFHL-Play-Off-Rennen ausgeschieden ist, ist es ihr nicht mehr möglich, Spieler ins Farmteam zu entsenden. Dies wird vom Programm kontrolliert und geregelt.

12 Spieler

12.1 Alter der Spieler

Für das Alter von Spielern ist nur das Geburtsjahr wichtig. Im Jahre 2026 sind Spieler aus 1990 folglich 36 und aus 2000 26. Die Spieler altern alle zusammen in der Off-Season.

12.2 Verstorbene Spieler

Verstorbene Spieler werden umgehend und ersatzlos aus dem Roster gestrichen.

12.3 Abkürzungs-Legende

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

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

Coaches:

PH = Physical
 DF = Defense
 OF = Offense
 PD = Player Discipline
 EX = Experience
 LD = Leadership
 PO = Potential

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

12.4 Spielerentlassung

Ein Team kann einen Spieler jederzeit entlassen. Ein Buyout ist kostenlos, sofern der Spieler weniger als 1 Mio \$ Gehalt erhält oder kostet 50% des Gehaltes, sofern der Spieler 1 Mio \$ oder mehr an Gehalt erhält.

12.5 Positionswechsel

Bei den Spielern wird in der NFHL nur zwischen Center, Winger, Defender und Goalie unterschieden (die Unterscheidung von LW und RW fällt damit weg). Einzig zulässig für Positionsangaben ist die Seite eliteprospects.com.

Für den GM-Editor gelten die folgenden Abkürzungen:

C	Center in der NHL
W	Leftwing und / oder Rightwing in der NHL
C+W	Center + Leftwing und / oder Rightwing in der NHL
D	Defender in der NHL
G	Goalie in der NHL

Die Positionsangabe F wird als W (Winger) interpretiert.

12.6 Karriereende

Beendet ein Spieler seine aktive Karriere in der Realität, so ist er in der NFHL in der Folgespielzeit noch spielberechtigt (solange ein Rating erstellt werden kann). Bsp: Ein Spieler hat 2025 in der NHL seine Karriere beendet, hat in der Saison 2024/2025 noch Spiele bestritten, also wird er in der NFHL in der Spielzeit 2025/2026 noch spielberechtigt sein und 2026 seine Karriere beenden.

12.7 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 zu 20% weniger (Hometown Discount).

Der Franchise Player darf wie jeder andere Spieler getraded, entlassen oder nicht weiter resigned werden. Zu beachten ist hierbei jedoch, dass das Team, das seinen FP auf eine der genannten Arten verliert, so lange keinen neuen FP benennen kann, bis der aktuelle FP retired ist. Maßgeblich ist hier ein Rücktritt in der NFHL, nicht in der NHL. Um einen Franchise Player zu benennen, muss der Spieler bereits mindestens 4 volle Spielzeiten in Folge für die Franchise gespielt haben.

12.8 Long time injury list (LTIR)

Fällt der Condition-Wert (CD) eines Spielers auf unter 80, wird sein Gehalt so lange nicht mit in den Salary Cap seines Teams eingerechnet, wie der Wert auch unter 80 bleibt. Das betroffene Team kann also den freigewordenen Cap Space für Call-Ups aus dem Farmteam oder für Neuverpflichtungen nutzen. Es ist aber ausschließlich selbst dafür verantwortlich, für genügend Cap Space zu sorgen, wenn der verletzte Spieler wieder zurückkehrt!

13 Verträge

13.1 Grundlagen

Das Mindestgehalt beträgt \$800.000.

Die Laufzeit liegt zwischen einem und vier Jahren. Pro Roster sind zudem vier Verträge mit Laufzeiten zwischen fünf und sieben Jahren möglich. Diese Verträge können nur von RFAs unterschrieben werden. Zusätzlich kann ein Franchise Player benannt werden, der ebenfalls bis zu sieben Jahre unterschreiben darf. Ein Vertrag kann erst nach dem Vertragsende verlängert werden. Spieler, deren Verträge auslaufen, werden Free Agent (siehe 16. Free Agency).

13.2 Draftees ohne Vertrag (Prospects)

Die Teams halten die Rechte an gedrafteten Spieler für 4 Jahre (Ausnahmen siehe 13.3) ohne dass diese einen Vertrag unterschrieben haben. Allerdings sind Spieler ohne Vertrag nicht spielberechtigt. Bis wann die Spieler zu signen sind, ist auf der Homepage unter dem jeweiligen Profil des Spielers einsehbar. Die erste Gehaltssumme richtet sich nach den Regeln des NFHL Entry Contracts (13.3).

13.3 NFHL Entry Contract

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

1st:	1.850.000
2nd:	1.550.000
3rd:	1.200.000
4th:	1.000.000
5th:	900.000
6th:	850.000
7th:	800.000

Die Prospects müssen Vertragsangebote erhalten, wenn einer der folgenden Umstände zutrifft:

- a) Zeitdauer nach dem Draft ausgelaufen (4 Jahre).
- b) Hat der Spieler mindestens 1 AHL- oder NHL-Spiel bestritten, so muss er zum kommenden Prospect-Signing auch in der NFHL signed werden.

Prospects können ausschließlich in der Offseason unter Vertrag genommen werden. Erhält ein Prospect kein Angebot, verliert sein Team den Anspruch auf das Prospect und es wird Free Agent. Das Prospect Signing wird in jeder Offseason rechtzeitig per Mail und bei Discord angekündigt.

13.4 RFA (Restricted Free Agent) Contracts

Ein nach Skala bezahlter RFA unterschreibt für ein bis vier Jahre. Spieler, die für Long-Term Verträge qualifiziert sind, können bis zu sieben Jahre unterschreiben.

Ein RFA, dessen neues Gehalt gemäß Skala geringer ausfällt als das vorherige, unterschreibt für maximal zwei Jahre. Wird dem Spieler das vorherige Gehalt erneut geboten (Match), sind Verträge bis vier Jahre möglich. Ist der Spieler zudem für Long-Term Verträge qualifiziert, kann er für maximal sechs Jahre unterschreiben.

Ein Spieler, der ein QO (Qualifying Offer) erhält, unterschreibt maximal für zwei Jahre.

Ein Spieler ist dann für Long-Term Verträge qualifiziert, wenn er eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

Feldspieler: 100+ Spiele sowie jeweils 30+ Spiele in den letzten beiden Spielzeiten ODER 200+ Spiele insgesamt (alles NFHL Regular Season).

Goalies: 80+ Spiele sowie jeweils 20+ Spiele in den letzten beiden Spielzeiten ODER 150+ Spiele insgesamt (alles NFHL Regular Season).

14 Coaches

14.1 Pro-Coaches

Jedes Pro-Team benötigt einen Coach. Dieser wird wie UFAs unter Vertrag genommen. Das Mindestgehalt beträgt 1.000.000. Die Vertragslänge beträgt 1-5 Jahre.

14.2 Farm-Coaches

Jedes Farm-Team benötigt einen Coach. Dieser wird wie UFAs unter Vertrag genommen. Das Mindestgehalt beträgt 600.000. Die Vertragslänge beträgt 1-5 Jahre. Das Gehalt des Farm-Coaches zählt zu 100% gegen den Salary Cap.

14.3 Coaches entlassen

Pro- und Farm-Coaches können jederzeit entlassen werden. Der Coach bekommt den kompletten Restbetrag des Vertrages ausbezahlt. Der Nachfolger muss nach spätestens 5 Tagen benannt werden.

14.4 Coaches abwerben

Der Coach des Farmteams kann jederzeit von einem anderen Team abgeworben werden – muss dort aber das Pro-Team übernehmen. Um einen Coach abzuwerben, muss das neue Team den alten Vertrag auflösen (Buyout). Die Buyout-Summe erhält das alte Team. Der neue Vertrag ist doppelt so hoch wie der alte Vertrag.

14.5 Promoten des Farmcoaches

Ein Team kann jederzeit seinen eigenen Farm-Coach zum Pro-Coach machen. Hierbei wird das Gehalt des Farm-Coaches auf 750.000 \$ angehoben, sofern es nicht zuvor als Farm-Coach bereits höher war. Der Vertrag als neuer Pro-Coach ist von der Laufzeit her neu anpassbar (kann verlängert, aber nicht verkürzt werden).

15 Salary Cap

Die Höhe des Salary Caps beträgt **100.000.000 \$**. Der Cap ist fix und es gibt keine Möglichkeit, ihn anzuheben. Gegen den Cap zählen sämtliche Verträge (Spieler, Coaches, Farmspieler). Gehälter von Spielern, die auf der LTIR-Liste (siehe 12.8 LTIR) stehen, zählen nicht gegen den Cap.

Der Salary Cap muss zudem immer bei **mindestens 52.000.000 \$** (Saison 29), **65.000.000 \$** (Saison 30) bzw. **72.500.000 \$** (ab Saison 31) liegen. Hierbei zählen die Gehälter von Spielern auf der LTIR-Liste aber immer dazu. Wird der Salary Cap unter- oder überschritten, behält sich die Ligaleitung jegliche Schritte vor.

16 Additional Income

In der NFHL gibt es neben den Einnahmen durch Ticketverkauf bzw. Stadionausslastung auch weitere Möglichkeiten, um seine Finanzen aufzustocken. Folgend aufgelistet sind die Kategorien, für die es, je nach Abschneiden, Zusatzeinnahmen gibt.

16.1 Platzierung

1. – 9.000.000	12. – 6.800.000	23. – 4.600.000
2. – 8.800.000	13. – 6.600.000	24. – 4.400.000
3. – 8.600.000	14. – 6.400.000	25. – 4.200.000
4. – 8.400.000	15. – 6.200.000	26. – 4.000.000
5. – 8.200.000	16. – 6.000.000	27. – 3.800.000
6. – 8.000.000	17. – 5.800.000	28. – 3.600.000
7. – 7.800.000	18. – 5.600.000	29. – 3.400.000
8. – 7.600.000	19. – 5.400.000	30. – 3.200.000
9. – 7.400.000	20. – 5.200.000	31. – 3.000.000
10. – 7.200.000	21. – 5.000.000	32. – 2.800.000
11. – 7.000.000	22. – 4.800.000	

16.2 Scoring

- Spieler mit 30 Toren – jeweils 175.000
- Spieler mit 40 Assists – jeweils 100.000
- Spieler mit 100 Punkten – jeweils 500.000
- Defender mit 40 Punkten – jeweils 150.000
- Defender mit 15 Toren – jeweils 150.000

16.3 Rangliste

Tore:	Assists:	Punkte:
Platz 1 – 1.000.000	Platz 1 – 750.000	Platz 1 – 1.250.000
Platz 2 – 500.000	Platz 2 – 400.000	Platz 2 – 1.000.000
Platz 3 – 350.000	Platz 3 – 250.000	Platz 3 – 750.000
Platz 4 – 250.000	Platz 4 – 200.000	Platz 4 – 500.000
Platz 5 – 200.000	Platz 5 – 150.000	Platz 5 – 350.000
Platz 6-10 – 150.000	Platz 6-10 – 100.000	Platz 6-10 – 200.000

Game Winning Goals:

Platz 1 – 250.000
 Platz 2 – 200.000
 Platz 3 – 150.000
 Platz 4 – 125.000
 Platz 5 – 100.000

Hits:

Platz 1 – 250.000
 Platz 2 – 200.000
 Platz 3 – 150.000
 Platz 4 – 125.000
 Platz 5 – 100.000

Rookie Scorer:

Platz 1 – 450.000
 Platz 2 – 350.000
 Platz 3 – 250.000
 Platz 4 – 200.000
 Platz 5 – 150.000

Save-% (min. 40 Spiele):

Platz 1 – 500.000
 Platz 2 – 400.000
 Platz 3 – 325.000
 Platz 4 – 250.000
 Platz 5 – 200.000

GAA (min 40 Spiele):

Platz 1 – 500.000
 Platz 2 – 400.000
 Platz 3 – 325.000
 Platz 4 – 250.000
 Platz 5 – 200.000

Shutouts:

Platz 1 – 500.000
 Platz 2 – 400.000
 Platz 3 – 325.000
 Platz 4 – 250.000
 Platz 5 – 200.000

Wins:

Platz 1 – 500.000
 Platz 2 – 400.000
 Platz 3 – 325.000

17 Free Agency

17.1 Allgemeines

Ein Vertrag kann während der Vertragsdauer nicht verlängert und nicht verändert werden. Es gibt keine Ausnahmen.

17.2 Restricted Free Agents

Ein Spieler, der mit Ablauf des Vertrages 27 Jahre und jünger ist und seit 7 Jahren oder kürzer unter Vertrag steht. Er kann bei seinem aktuellen Team einen neuen Vertrag unterschreiben.

17.3 Unrestricted Free Agents

Ein Spieler, der mit Ablauf des Vertrages 28 Jahre und älter ist oder seit 8 Jahren oder länger unter Vertrag steht. Er kann bei jedem Team einen neuen Vertrag unterschreiben. Das alte Team hat kein Sonderrecht auf den Spieler, es sei denn es handelt sich um den „Franchise Player“ (siehe 12.7 Franchise Player).

17.4 Unrestricted Free Agents (Undrafted)

Ein Spieler der nicht mehr draft eligible ist und noch nie in der NFHL war. Er kann bei jedem Team einen NFHL Entry Contract unterschreiben (3 Jahre). Spieler die undrafted und älter als 24 Jahre sind, akzeptieren auch kürzere Vertragslaufzeiten. Free Agents aus Europa unterschreiben für maximal 2 Jahre.

17.5 Re-Signing von Restricted Free Agents

Abs. 1: Spieler die mehr als 15 NHL-Spiele in der abgelaufenen Saison bestritten haben, werden nach einer eigens entwickelten Skala bezahlt, die sich ausschließlich an der NHL-Leistung orientiert. Goalies benötigen 500 Minuten Einsatzzeit, um ein Rating nach Skala zu erhalten. Die nachfolgende Skala bezieht sich auf echte NHL-Leistungen (nur Regular Season). Alle nötigen Daten bietet www.nhl.com.

Abs. 2: Spieler, die 15 oder weniger NHL-Spiele in der abgelaufenen Saison bestritten haben, bzw. Goalies mit weniger als 500 Minuten, werden ebenfalls nach dieser Skala bezahlt, als Grundlage dienen aber die NHL-Leistungen der Vorsaison. Spieler und Goalies, die auch in der Vorsaison diese Anforderungen nicht erfüllen, werden nach der folgenden Qualifying Offer-Methode bezahlt.

Abs. 3: Spieler, die (hauptsächlich) in anderen Ligen Spielen und dabei 15 oder weniger **NHL**-Spiele in der abgelaufenen Saison bestritten haben, werden nach der Qualifying Offer-Methode resigned. Das bedeutet, dass sie 105% des vorherigen Gehaltes verdienen werden. Diese Qualifying Offer Regelung gilt ferner für alle Spieler, die nicht unter Abs. 1 oder Abs. 2 fallen.

Die Berechnungen und Eingruppierungen finden automatisch über die Homepage statt. Die GMs sind verpflichtet, Auffälligkeiten dieser Berechnungen vor Abgabe eines Signings an die Ligaleitung zu melden (z.B. ein Spieler mit auffällig geringem / hohem Gehalt oder mit 60 NHL-Spielen aber einer Qualifying Offer Eingruppierung). Das errechnete Durchschnittsgehalt kann auf die vom GM festgelegte Laufzeit gleich oder ungleich in einem festgelegten Rahmen verteilt werden. Unterschreibt ein RFA einen Vertrag, durch den man ihm eines oder mehrere UFA Jahre abkauft, verteuert sich das jährliche Durchschnittsgehalt um einen bestimmten Prozentsatz anhand der folgenden Formel:

$\% = \text{Alter} / 2$. Die minimale Erhöhung liegt jedoch bei \$750.000.

Feldspieler:

Eiszeit im Schnitt + (Punkte geteilt durch die Spielanzahl mal 10) (bei Verteidigern wird die TOI noch mit 0,85 multipliziert).

Bsp: Alex Ovechkin: $21,78 (21,47) + (109 \text{ durch } 72 \text{ mal } 10) = 36,9$

Torhüter:

Gespielte Minuten/1000 + Save Pct/10

Bsp.: Martin Brodeur: $4499/1000 + 91,6/10 = 13,66$

Die RFA-Scale ist gültig für Feldspieler, die mindestens 15 NHL-Spiele bestritten haben sowie für Torhüter, die mindestens 500 Minuten gespielt haben.

Forward-Gehälter		Defender-Gehälter		Goalie-Gehälter	
>=35	9.750.000	>=34	9.150.000	>=13.25	8.300.000
>=34	9.150.000	>=32	8.550.000	>=12.75	7.150.000
>=33	8.250.000	>=30	7.950.000	>=12.5	6.100.000
>=32	7.625.000	>=28	6.700.000	>=12	4.550.000
>=31	7.200.000	>=26	5.800.000	>=11.5	3.550.000
>=30	6.850.000	>=25	4.850.000	>=11	3.000.000
>=29	6.350.000	>=24	4.300.000	>=10.5	2.400.000
>=28	6.000.000	>=23	3.800.000	>=10	1.700.000
>=27	5.600.000	>=22	3.350.000	>=9.5	1.250.000
>=26	5.250.000	>=21	3.050.000	>=9	1.050.000
>=25	4.850.000	>=20	2.700.000		
>=24	4.400.000	>=19	2.550.000		
>=23	4.000.000	>=18	2.400.000		
>=22	3.650.000	>=17	2.150.000		
>=21	3.350.000	>=16	1.700.000		
>=20	3.050.000	>=15	1.450.000		
>=19	2.750.000	>=14	1.350.000		
>=18	2.550.000	>=13	1.250.000		
>=17	2.300.000	>=12	1.150.000		
>=16	2.100.000	>=11	1.000.000		
>=15	1.700.000	>=6	975.000		
>=14	1.650.000				
>=13	1.550.000				
>=12	1.350.000				
>=11	1.250.000				
>=6	1.150.000				

17.6 RFA-Scale für Spieler mehrerer Positionen

Kann ein Spieler auf mehreren Positionen eingesetzt werden (siehe 12.5 Positionswechsel), so trifft diejenige RFA-Scale auf ihn zu, nach der er den teuersten Vertrag unterzeichnet.

17.7 Unlisted UFA-Signings

Für „unlisted UFA signings“ gilt: beträgt das endgültige Gehalt gleich oder mehr als 2.000.000 \$, dann wird der Vertrag als „one way“-Vertrag eingestuft. Wird der Spieler in die Farm geschoben, entfällt die 10%-Regel. Zusätzlich wird die Biet-Zeit von 48 auf 24 Stunden reduziert.

18 Free Agent Markt

18.1 Ablauf

Unrestricted Free Agents werden über das Interface unter Vertrag genommen. Die Dauer eines Vertrages beträgt 1-3 Jahre. Zuzüglich zum Vertragsabschluss bekommt der Spieler einen Signing-Bonus in Höhe von 35% eines Jahresgehaltes und erhält außerdem eine No-Trade Clause für ein Jahr. Die Vertragslänge muss im Interface spätestens 8 Tage nach dem Signing angegeben werden. Wird dies versäumt, beträgt die Vertragslänge automatisch 1 Jahr.

18.2 Kontostand

Fällt der Kontostand eines Teams unter 25 Millionen **und** beträgt der Verlust dann mehr als 20% seines Kontostandes in einer Saison, wird es in der kommenden Saison nur eingeschränkt handlungsfähig sein. Möglich sind nur noch die nötigsten Signings: RFA- und Prospect-Signing als auch UFA-Signings bis zu 900.000 \$. Sollte der Kontostand unter 15 Millionen fallen, behält sich die Ligaleitung jegliche Schritte vor und wird über eine individuelle Problemlösung beraten.

18.3 Salary Cap während des UFA-Marktes

Eine Woche vor dem Öffnen des UFA-Marktes werden alle Spieler waiverpflichtig, was bedeutet, dass eine Woche vor dem UFA-Markt alle Teams unter dem Salary Cap sein müssen. Ein Überschreiten des Salary Caps ist dann nicht mehr erlaubt und eventuelle Signings werden umgehend für ungültig erklärt, wenn der Salary Cap überschritten wird.

18.4 UFA-Markt Kurzanleitung

Der UFA-Markt ist über folgenden Link zu finden: http://nfhl.eu/UFA_Markt.php

Grundsätzlicher Ablauf

Zu Beginn des UFA Marktes kann man sein Interesse an Spielern bekunden.

Am Ende dieser Phase werden die 15 „beliebtesten“ Spieler ermittelt und für die Abgabe von Angeboten freigeschaltet.

Als nächstes startet die **erste Bietrunde** mit eben diesen 15 Spielern. Jedes Team kann zu diesem Zeitpunkt Angebote auf alle möglichen Spieler abgeben. Am Ende der ersten Runde werden die fünf höchsten Angebote ermittelt und alle anderen vom Spieler abgelehnt. Wenn die zweite Runde gestartet ist, sind nur noch Anpassungen der Angebote möglich, bei denen man noch im Rennen ist. Man kann keine neuen Erstangebote mehr abgeben und natürlich auch keine editieren, bei denen man bereits ausgeschieden ist.

Am Ende der **zweiten Runde** passiert im Wesentlichen das gleiche wie nach Runde 1, nur das jetzt nur noch die besten drei Angebote weiterkommen.

Am Ende der **dritten Runde** entscheidet sich der Spieler. Nach dem Ende der dritten Runde geht alles wieder von vorne los.

Interest - Phase

Es können zu einem Zeitpunkt max. 5 Spieler ausgewählt werden und über den Button „Interesse Speichern“ ganz unten gespeichert werden. Aus diesen GM-Präferenzen wird dann eine Liste der 15 beliebtesten Spielern erstellt, die in der kommenden ersten Runde Angebote annehmen werden. Der Kopfzeile ist die aktuelle Zeit (Systemzeit des Servers, die für sämtliche Zeitangaben, Deadlines usw. im UFA Markt Tool grundlegend ist) und die Dauer der aktuellen Phase zu entnehmen.

Interest

My Offer

Finished

SKATERS

ZEIT: 12:43

LÄUFT BIS 23.09.12 13:18

Name	Pos	CK	FG	DI	SK	ST	EN	DU	PH	FO	PA	SC	DF	PS	EX	LD	Interesse
Adrian Aucoin	D	73	50	89	73	81	87	89	70	25	66	66	80	67	90	87	☐

Im Bild sieht man mittig die Systemzeit und rechts wie lange die „Interest“-Phase noch läuft – in diesem Fall bis 13:18 Uhr am 23.09.12.

Eine explizite „Interest – Phase“ gibt es nur ganz zu Beginn des UFA Marktes, damit überhaupt die ersten 15 beliebtesten Spieler ermittelt werden können. Von da an kann man jederzeit seine Top-5 ändern und ergänzen. Die Änderungen werden dann zur nächsten Runde 1 berücksichtigt.

Wird ein Spieler von einem Team signed, verschwindet er aus der Liste der UFAs und dadurch auch aus der eigenen Top-5 (sofern man ihn vorher ausgewählt hat). Dadurch wird wieder ein Spot frei und man kann einen anderen Spieler auswählen.

Runden - Phase

Wenn die Rundenphase begonnen hat, gibt es einen weiteren Tab: „Offer – Round X“

Interest	Offer - Round 1	My Offer	Finished
----------	-----------------	----------	----------

SKATERS	ZEIT: 13:15	LÄUFT BIS 23.09.12 13:28
---------	-------------	--------------------------

Name	Pos	CK	FG	DI	SK	ST	EN	DU	PH	FO	PA	SC	DF	PS	EX	LD	Offer
Johan Franzen	F	67	50	90	88	84	84	93	79	64	74	79	68	65	70	69	

Auch hier gibt es wieder mittig die Systemzeit und rechts, bis wann diese Runde läuft. Das Auswählen der Spieler hat hier aber eine komplett andere Bedeutung: Es gibt zwei Arten von Angeboten, die man abgeben kann.

Die erste ist ein **herkömmliches Angebot** für einen Spieler. Dafür hakt man einen Spieler an, geht unten auf auswählen und kommt auf eine Seite, auf der man die Höhe des Angebotes eintragen kann.

Die zweite Möglichkeit ist das **Gruppenangebot**. Hierbei wähle ich zwischen 2 und 5 Spieler aus und klicke unten auf auswählen. Man kommt auf diesem Weg auch auf die Seite, auf der man die Gebotshöhe eingeben kann, allerdings hier für alle vorher ausgewählten Spieler gleichzeitig.

Das Gruppenangebot ist als eine Art Backup zu verstehen. Man wählt zwar mehrere Spieler aus, haben möchte man aber eigentlich nur einen. Da die Angebote immer alle gleichzeitig auslaufen ist dies die einzige Möglichkeit zu „reagieren“, wenn der Wunschspieler zu einem anderen Team geht und ein Alternativspieler ebenfalls in diesem Durchgang dabei ist.

Beispiel:

Ich suche einen 1st Line RW. Es gibt dieses Jahr unter anderem Jarome Iginla, Teemu Selänne und Johan Franzen. Alle drei landen zusammen unter den 15 beliebtesten Spielern gleich im ersten Durchgang. Leisten kann ich mir aber nur einen von ihnen. Wenn ich jetzt auf jeden einzeln ein Angebot abgebe besteht die Gefahr, dass alle drei bei mir unterschreiben. Außerdem benötige ich hierfür auch 3 freie Rosterspots.

Alternativ kann ich das Gruppenangebot machen. Also alle drei anhaken und unten auf auswählen. Auf der nächsten Seite kann man dann für alle drei unterschiedliche Summen anbieten und zudem eine Priorität festlegen. Ich setze z.B. Iginla auf Prio 1, Franzen auf 2 und Selänne auf 3. Sowohl die Prio als auch die Summe ist jederzeit änderbar, solange ich beim Spieler noch im Rennen bin. Wenn man bei einem der drei Spieler raus ist, sind nur noch die andern beiden editierbar.

Am Ende der dritten Runde entscheiden sich die Spieler für ein Team. Da ich Iginla auf Prio 1 gesetzt habe wird zuerst geprüft, ob ich hier Höchstbietender bin. Wenn ja, bekomme ich Iginla und die Angebote an Franzen und Selänne werden zurückgezogen. Wenn nein, wird geprüft, ob ich bei Franzen (Prio 2) Höchstbietender bin. Wenn ja geht er zu mir und Selänne wird zurückgezogen. Wenn nein, geht's weiter mit Selänne usw. usw. Es ist also egal bei wie vielen Spielern ich Höchstbietender bin –

ich bekomme über das Gruppenangebot nie mehr als einen Spieler. Deshalb erfordert das Gruppenangebot auch immer nur einen freien Rosterspot.

Das Ganze lässt sich natürlich auch weiterspinnen, z.B. wenn ich zwei 1st Line Winger suche. In dem Fall müsste ich eben zwei Gruppenangebote eröffnen.

Wichtig: Es ist nicht möglich auf einen Spieler mehrere Angebote abzugeben, weder als einzelnes Angebot noch als Gruppenangebot. Hat man auf einen Spieler ein Angebot abgegeben, dann kann man nur noch dieses eine Angebot editieren, man kann denselben Spieler aber nicht in ein anderes Gruppenangebot mit einbeziehen oder ähnliches.

Ansonsten ist die Rundenphase simpel und so wie oben bereits erklärt.

Die Angebotsseite

Es gibt nur ein editierbares Feld – das des Jahresgehalts. Bei einem Gruppenangebot kommt zusätzlich noch die Priorität hinzu.

Prio	Name	Jahresgehalt	Gebotshöhe	Boni (%)
	Bryce Salvador			13 0

auswählen

Das Feld Gebotshöhe ist nicht editierbar. Es wird automatisch berechnet aus den Boni. Boni gibt es für die Tabellenplatzierung in der letzten Regular Season (zwischen 100-115% der Summe, die bei Jahresgehalt eingegeben wird). Außerdem gibt es einen 5% Bonus für das Team, bei dem der Spieler zuletzt unter Vertrag stand. Dabei ist es unerheblich, wie lange der Spieler dort war. Der maximale Bonus ist aber auf 15% gedeckelt. Maßgeblich für alle folgenden Auswertungen ist die Summe, die unter Gebotshöhe steht. Sprich, mit dieser Summe wird entschieden, wer die Top-5 nach Runde 1, die Top-3 nach Runde 2 und der glückliche Gewinner am Ende von Runde 3 sind. Am Ende bezahlt, d.h. also auch wie hoch der Cap belastet wird, bleibt aber der Betrag, der unter Jahresgehalt eingegeben wird!

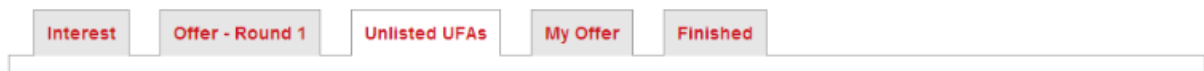
Die Priorität beim Sammelbieten ist wohl selbsterklärend bzw. aus dem Beispiel ersichtlich. Es ist übrigens egal, ob man die Priorität anpasst, wenn einer der z.B. 3 Spieler raus ist. Man braucht ihn also nicht an Prio 3 zu verschieben nur weil er raus ist. Entscheidend ist bei allen Spielern das höchste Angebot, ganz egal ob es Prio 5, 3 oder 1 hat.

Dadurch kann es allerdings auch dazu kommen, dass ein Spieler überhaupt nicht signed wird, obwohl auf ihn etliche Angebote abgegeben wurden. Besteht die Top-3 aus drei Gruppenangeboten mit

niedriger Priorität und bei allen drei Gruppenangeboten erhalten die Teams schon vorher den Zuschlag, dann gibt es keinen Gewinner und der UFA ist im nächsten Zyklus wieder dabei.

Verdecktes Signing von bisher unbekannten Spielern

Ab Season #16 können auch auf bisher unbekannte Spieler Gebote abgegeben werden. Der große Vorteil gegenüber dem bisherigen Signing im Forum liegt auf der Hand: Die anderen GMs bekommen das zukünftige vermeintliche Supertalent nicht auf dem Tablett serviert und müssen nur noch die Summe hoch genug treiben, während das fleißige Trüffelschwein dumm aus der Wäsche guckt.



Solche verdeckten Angebote können im Tab „Unlisted UFAs“ abgegeben werden – wie im Screenshot zu sehen.

Einzugeben sind Vor- und Nachname, das Gehalt sowie ein Quellenlink. Links werden ausschließlich von eliteprospects.com akzeptiert. Sollte tatsächlich der gewünschte Spieler dort nicht vorhanden sein, bitte an die Ligaleitung wenden! Bei Vor- und Nachnamen gilt ebenfalls die Schreibweise auf eliteprospects.com als Referenz, allerdings muss technisch bedingt auf Umlaute und Sonderzeichen (^, ´, usw.) verzichtet werden. Statt eines Ö wird einfach ein O geschrieben (also kein OE oder ähnliches). Hochkommata wie bei O’Neill werden einfach komplett weggelassen, also ONeill. Es gibt nur zwei Faktoren die darüber entscheiden, bei welchem Team ein UFA unterschreibt:

1. die Höhe des Angebots und
2. der Zeitpunkt des Angebots (quasi als Tie-Breaker).

Sind zwei Angebote gleich hoch, wird das Team bevorzugt, dass das Angebot eher unterbreitet hat. Es gibt bei den verdeckten Signings also keinerlei Boni für erfolgreichere Teams oder einen Home-town Discount. Die Höhe des Angebots kann wie beim restlichen UFA-Markt über den Tab My Offer editiert werden, solange der UFA nirgendwo unterschrieben hat. Nachdem für einen Spieler das erste Angebot abgegeben wurde, fängt die Uhr an zu laufen. Alle GMs haben ein Zeitfenster von 48 Stunden, um ebenfalls ein Angebot zu unterbreiten. Am Ende der 48 Stunden wird anhand der o.g. Kriterien der Gewinner ermittelt.

Wie im restlichen UFA-Markt erhalten Gewinner und Verlierer eine Infomail über das Interface. Der Gewinner muss über den Tab Finished wie gewohnt noch die Vertragslaufzeit angeben.

Wichtig: Die Zuordnung von mehreren Angeboten zu einem bestimmten Spieler läuft logischerweise über den kompletten Namen und/oder über den Quellenlink. Vertippt sich jemand beim Namen, ist das nicht ganz so schlimm. Benutzt man (ohne Absprache mit der LL) eine andere Quelle als eli-

teprospects.com oder schickt einen falschen Link, muss man später mit den Konsequenzen leben. Sollte noch ein anderes Team innerhalb der 48 Stunden „richtig“ auf den gleichen Spieler bieten und das System aufgrund des Eingabefehlers die beiden Angebote nicht dem gleichen Spieler zuordnen können, behält sich die Ligaleitung unabhängig von den gebotenen Summen vor, das fehlerhafte Angebot zu disqualifizieren.

19 Trades

19.1 Gegenstand eines Trades

Die General Manager können Spieler und Draftpicks tauschen. Das Tauschen von Geld ist nicht möglich. Trades werden über das Interface-Menü eingereicht und müssen von beiden GM's bestätigt werden. Anschließend werden sie von der Trade Commission überprüft. Geblockt werden Trades, die ein Team absolut übervorteilen. Leichte Vorteile sind hingegen kein Grund zum Blocken. Das Urteil der Trade Commission ist verbindlich.

Das Übernehmen von Cap Hit ist ab der Saison #23 möglich. Wichtig dabei: das Einbehalten des Cap Hits gilt nur für das laufende Vertragsjahr. Bsp.: Hat Brad Richardson noch vier Jahre Vertrag, dann gilt das Einbehalten nur für das erste Jahr. Einbehalten werden können bis zu 50% des Cap Hits: Ein Spieler mit acht Millionen Cap Hit kostet dann nur mehr vier Millionen, in den Folgejahren allerdings wieder die vollen acht.

19.2 Future Considerations

Future Considerations (FC's) sind Tradebestandteile, die zu einem späteren Zeitpunkt „nachgeliefert“ werden, weil sie in Abhängigkeit von zukünftigen Begebenheiten stehen, z.B. ein sportlicher Erfolg wie das Erreichen der Playoffs oder das Erzielen einer definierten Anzahl an Punkten, Toren usw. eines Spielers. FC's können nur Draftpicks sein.

Future Considerations müssen komplett ausformuliert und detailliert sein und entsprechende Daten als auch Teamzugehörigkeiten an Daten müssen geklärt sein. Diese Formulierungen überprüft die TC und erst wenn die FC genehmigt ist wird der Trade auch durchgeführt. Ist ein Pick aus der FC unabhängig vom Grund nicht mehr verfügbar, dann geht der nächsthöhere Pick an das begünstigte Team. Ist im selbigen Draft kein Pick verfügbar entscheidet die Trade Commission welchen Pick des / der folgenden Drafts das begünstigte Team als Ersatz zugesprochen wird. Die Entscheidung der Trade Commission ist verbindlich.

20 Waiver

Die Spieler der NFHL sind je nach Alter und Spielanzahl (Pro-Liga Regular Season NFHL / NHL sowie Playoffs NFHL) in der NFHL waiverpflichtig oder nicht.

20.1 Waiverpflichtigkeit nach NFHL-Spielen

Nicht waiverpflichtige Feldspieler:

24 Jahre oder jünger und max. 159 NFHL-Spiele

25 Jahre oder älter und max. 39 NFHL-Spiele

Waiverpflichtige Feldspieler:

24 Jahre oder jünger mit 160 oder mehr NFHL-Spielen

25 Jahre oder älter mit 40 oder mehr NFHL-Spielen

Nicht waiverpflichtige Goalies:

24 Jahre oder jünger und max. 79 NFHL-Spielen

25 Jahre oder älter und max. 19 NFHL-Spielen

Waiverpflichtige Goalies:

24 Jahre oder jünger mit 80 oder mehr NFHL-Spielen

25 Jahre oder älter mit 20 oder mehr NFHL-Spielen

Zur Übersicht steht auf der Homepage für jedes Team unter Franchise → Waiver Status ein Überblick bereit.

grün = nicht waiverpflichtig,

gelb = kurz davor die Grenze zu überschreiten.

ACHTUNG: Das Interface zählt hier nur die absolvierten NFHL-Spiele. Waiverpflichtigkeit nach NHL-Spielen (s.u.) muss zusätzlich vom GM kontrolliert werden.

20.2 Waiverpflichtigkeit nach NHL-Spielen

Feldspieler, die in der letzten NHL-Saison 48 oder mehr NHL-Spiele bestritten haben werden, unabhängig von der Anzahl ihrer NFHL-Spiele, als waiverpflichtig gelten.

Torhüter, die in der letzten NHL-Saison 30 oder mehr NHL-Spiele bestritten haben werden, unabhängig von der Anzahl ihrer NFHL-Spiele, als waiverpflichtig gelten.

Dies wird zusätzlich (!) zur Waiverpflichtigkeit in Bezug auf die NFHL-Spiele eingeführt.

Hat ein Spieler in einer NHL-Saison 48 Spiele absolviert und ist dadurch NFHL-waiverpflichtig, hat aber in der Folgesaison 2 keine 48 NHL-Spiele absolviert, dann ist er wieder frei von Waiverpflichtigkeit (wenn er nicht zu viele NFHL-Spiele hat).

Werden Spieler ab 35 Jahren mit einem Gehalt von 3 Mio und mehr ins Farmteam geschickt, dann muss das Team 80% des Jahresgehaltes direkt ausbezahlen (Pro-Gehalt!).

Nach Saisonende sind alle Spieler für 2 Wochen von der Waiverpflichtigkeit befreit. In diesem Zeitraum werden die Ratings erstellt. Nach Ablauf der 2 Wochen-Frist gelten wieder die üblichen Waiverpflichtigkeiten für alle Spieler.

21 Entry-Draft

Der NFHL 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 jedem Draft geben. Die Reihenfolge setzt sich aus mehreren Blocks zusammen die wie folgt aneinandergereiht werden:

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 (wer 87 Punkte hatte, drafted 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 Stanley Cup Finale

Block 6: Stanley Cup Sieger

22 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, die Lottery live zu übertragen. Generell gilt: Das Team mit den wenigsten Punkten hat die größte Chance, die Lottery zu gewinnen. Kein Team kann um mehr als eine Position fallen. Die Lottery wird nach den Maßstäben der NHL durchgeführt. Mit der Lottery wird entschieden wer das Erstzugriffsrecht im jährlichen NFHL-Draft erhält. Weitere Plätze werden nicht verlost.

23 Awards

Die NFHL verleiht nach jeder Saison folgende Awards:

- 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 Defensivforward einer Saison)
- Hart Memorial Trophy (wertvollster Spieler der Saison)
- Jack Adams Award (bester Coach der Saison)
- James Norris Trophy (bester Defender der Saison)
- King Clancy Memorial Trophy (für Führungsqualitäten und soziales Engagement auf und abseits des Eises)
- Lady Byng Memorial Trophy (für hohen sportlichen Standard und vorbildliches Benehmen)
- Maurice "Rocket" Richard Trophy (bester Goalscorer der Saison)
- NFHL GM des Jahres (bester GM 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 mit den wenigsten Gegentoren)

24 Strafenkatalog

24.1. Überschreitung Cap-Limit

Teilt die Simulations-Engine mit, dass sie nicht simulieren kann, weil ein Team über dem Cap liegt, dann erhält das Team beim ersten Vergehen einen zusätzlichen Dead Cap von 500.000 \$ in der darauffolgenden Saison. Zusätzlich werden 500.000 \$ vom Konto abgezogen. Beim zweiten Vergehen steigen die Summen auf 1.000.000 \$ Dead Cap und 1.000.000 \$ vom Konto. Beim dritten Vergehen sind es dann 1.500.000 \$ und so weiter...

24.2. Zu wenig Spieler auf einer Position

Teilt die Simulations-Engine mit, dass sie nicht simulieren kann, weil ein Team auf einer Position nicht ausreichend Spieler hat, dann wird dem Team im übernächsten Draft ein 7. Runden-Pick gestrichen (Bsp.: für die Saison 2025/2026 beträfe das den Draft 2027). Bei jedem zusätzlichen Fall wird der Draftpick um eine Runde nach vorne gesetzt. Besitzt ein Team keinen Pick in Runde 6 beispielsweise, dann wird diese Runde aber einfach übersprungen und der nächsthöhere und verfügbare Pick wird

gestrichen. Hat ein Team beispielhaft keine Picks in einem Jahr, dann legt die Ligaleitung individuell einen Pick aus den folgenden Jahren fest, der dann gestrichen wird.

Dies gilt nur, wenn das Team keinerlei "Aktion" zeigt und versucht, das Spielerloch via Signing oder Trade zu füllen und über den Fix die Ligaleitung informiert. Kurz: Wir werden die Löcher nicht mehr mit unseren Aktionen füllen, es ist eigene GM-Aufgabe, sich um das Roster zu kümmern.

24.3. Auto-Roster

Teams müssen mit Auto-Roster leben, wenn sie keine Lines einschicken. Hier wird keine Rücksicht auf weitere Befindlichkeiten gelegt, wenn Spieler über den Waiver wandern.