



RULEBOOK



Inhalt:	Seiten:
1. TOHL - worauf lasse ich mich hier eigentlich ein?	3
2. Meine Daten???	3
3. Der Spielbetrieb	4-6
4. Kommunikation	6
5. Unsere eMail-Adressen:	7
6. Ein Hauch von Tutorial	7
7. Inaktivität und ihre Folgen	7-8
8. Unflätigkeiten und ihre Folgen	8
9. Bewerbungs- bzw. Lizenzunterlagen	8-9
10. Der Saisonverlauf	9-11
11. Spieler	11
12. Rostergröße	12
13. Verletzungen / Sperren	12
14. Trainer	12-13
15. Captains und Assistants	13
16. Positionsänderung (Switchrecht)	13
17. Erfahrungswerte	13
18. Trainingscamps	14-17
19. Farmteam	17
20. Trades	18
21. Gehälter	18-19
22. Salary-Cap	19-21
23. Sponsoren	21-22
24. Entry Draft	22
25. Unrestricted Free Agents (UFA)	23-24
26. Free Agents	24
27. Vertragslängen und Prozedere	24-25
28. Karriereende	25
29. Zusatzeinkünfte	25-26
30. Zusätzliches	26

1. TOHL - worauf lasse ich mich hier eigentlich ein?

Die TOHL ist eine kostenlose Fantasy Hockey-Liga auf Basis des FHL-Sim Programms. Einst als reine Berliner Liga gestartet, konnte sich die TOHL mit Standorten über ganz Deutschland ausdehnen. Mit Teams aus der Schweiz (inzwischen wieder umgezogen) und aktuell England besitzt die TOHL inzwischen sogar internationales Flair.

Die TOHL besteht aus aktuell 22 Clubs, auch Franchises genannt. Diese sind in zwei Conferences zu je elf Teams unterteilt. Diese wiederum unterteilen sich in je zwei Divisionen zu fünf, bzw. sechs Teams. Eine Expansion auf zwei weitere Teams ist technisch möglich, derzeit aber nicht gewünscht. Doch werden durch nicht-virtuelle Einflüsse immer mal wieder GM-Posten frei.

Im Vergleich zu anderen Ligen ist die TOHL eine rein virtuelle Angelegenheit. Sowohl die Clubs als auch die Spieler dieser Liga sind fiktiv. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Spielern und Clubs sind maximal völliger Zufall. Bei den Spielernamen ist ein gewisser Hang zur Verballhornung nicht von der Hand zu weisen, wobei dies auch tatsächlich so gewollt ist.

Die Mitglieder schlüpfen in die Rolle des General Manager (kurz: GM) und versuchen, ihre Franchise zu größtmöglichem Erfolg zu führen. Das Hauptaugenmerk der TOHL liegt jedoch auf guter Unterhaltung. Der Spaß an der Community steht meist im Vordergrund und tröstet viele GMs über manche sportliche Durststrecke hinweg.

2. Meine Daten???

Dein (Vor-)Name ist auf unserer Homepage offen einsehbar. Weitere Daten wie der ICQ-Code (gibt's das noch???) oder der Skype-Account können auf eigenen Wunsch ebenfalls einsehbar gemacht werden. Ansonsten garantiert die TOHL, dass keinerlei persönliche Informationen über die GMs ohne deren Zustimmung herausgegeben werden.

Ausgenommen hiervon ist Deine eMail-Adresse. Diese dient der Kommunikation innerhalb der TOHL-Community. Aus diesem Grunde werden diese von den GMs untereinander oder auch seitens der TOHL-Ligenleitung auf Anfrage von aktiven GMs an diese weitergegeben. Auf der Homepage wird für aktive GMs eine eMail-Adresse teamname@my-tohl.org kreiert und auf die Homepage gestellt. Hierüber erfolgt eine Weiterleitung an Eure bei der Ligenleitung angegebenen eMail-Adresse.

Eventuelle persönliche Angaben sowie die das Spiel betreffende, vertrauliche Infos der Manager sind behütet in der Verschwiegenheit der Ligenleitung. Dies gilt sowohl für Anfragen außerhalb der TOHL als auch für die Manager jedes einzelnen Teams in der TOHL. Geheimnisse bleiben dies bei uns auch.

3. Der Spielbetrieb

Vor jedem Spieltag schickt die Ligenleitung die aktuellen League-Files per Mail an die GMs. Es gibt zwei Optionen für die GMs, ihre Aufstellung der Ligenleitung mitzuteilen.

Option 1: Nutzung des GME-Editors mithilfe der League-Files:

Hierzu ist der Download und die Nutzung des im Download-Bereich herunterzuladenden Programms, des GME-Editors notwendig. Mit dem Datei-Anhang aus der Mail der Ligenleitung kann dieses Programm die gewünschte Aufstellung eines Teams speichern und per Mail an die Ligenleitung unter der Adresse: lines@my-tohl.org gesendet werden.

Mit dem GM-Editor erhält der General Manager ein Tool zur Beeinflussung seiner Reihenzusammenstellung. Unter [Office\Downloads] auf <http://www.my-tohl.org> steht der GMEditor zum Herunterladen bereit.

Zum Entpacken der .zip-Dateien benötigt man ein Unzip-fähiges Programm wie z.B. WinZip (Download unter <http://www.winzip.de>). Wenn Probleme bei der Installation auftreten oder sich das Programm einfach nicht starten lässt, ist dies umgehend der Ligenleitung mitzuteilen. Für die Teilnahme an der TOHL ist ein ohne Einschränkungen funktionierender Editor unerlässlich!

In der folgenden Beschreibung soll die Verwendung des Editors erklärt werden:

1. Die League-Files enthalten die zum Zeitpunkt der Erstellung gültigen Line-Ups, ebenso die gegenwärtig verletzten Cracks, die Spielstärke-Werte und andere Daten. Diese Dateien werden den Managern vor Saisonbeginn und nach der Simulation jedes Spieltages als eMail zugeschickt. Es ist wichtig, dass die alten Files jedes Mal durch die Neuen ersetzt werden, damit der Reihenwechsel durchgeführt werden kann.

Achtung: Die Verwendung veralteter League-Files bei der Aufstellung des Teams kann unter Umständen die Funktionsweise des Simulators beeinträchtigen und nachträgliche Änderungen an der Database notwendig machen. Deshalb müssen IMMER die zuletzt zugesandten League-Files die Grundlage für das neue Line-Up des GMs sein.

Beispiel: Manager A kommt aus dem Urlaub zurück. Die Ligenleitung hat in der Zwischenzeit mit der Auto-Funktion die Reihen von A zusammengestellt. Ein Spieler von A hat sich während der 3 Wochen verletzt und kann nun nicht mehr im Roster erscheinen. Da A die alten League-Files benutzt, taucht der eigentlich aktuell verletzte Spieler trotzdem im Line-Up auf und der Simulator bekommt Probleme. Im schlimmsten Fall muss der betroffene (und verletzte) Spieler von A komplett aus dem Roster gestrichen und in der Datenbank neu erstellt werden. Die gesamten Statistiken des Spielers wären dahin. Deshalb ist der GM im Umgang mit dem Editor und der Verwendung der zugeschickten League-Files zu besonderer Aufmerksamkeit verpflichtet!

2. Das von der Ligenleitung geschickte .zip-File sollte mit einem UNZIP-Programm (z.B. Winzip, herunterzuladen unter www.winzip.de) in demselben Verzeichnis entpackt werden, in dem sich der Editor befindet. Nach dem Entpacken liegen die 3 League-Files in ihrer ursprünglichen Form mit den Endungen .ros, .tms und .lge vor.

3. Zum Öffnen der Liga-Datei klickt man im gestarteten Editor-Programm im File-Menü die Option LOAD an und lädt die aktuell gültige .tms-Datei. Nun ist der Manager in der Lage, seine Reihen zu ändern.

4. Mit einem Doppelklick auf den Team-Namen erhält man zusätzliche Infos über die Mannschaft. Auf der linken unteren Seite sind zwei Buttons platziert, der eine 'Team Roster', der andere 'Team Lines' benannt. Im Team Roster-Fenster kann der Manager seine Spieler zwischen dem Pro Roster, der Scratch-List (sozusagen die 'Tribüne') und dem Farmteam-Roster hin- und herschicken.

(Anmerkung: Alle verletzten Spieler müssen auf der Scratch-Liste erscheinen, auch wenn der Editor im Auto-Modus einen Verletzten irrtümlich mit auf den Pro-Roster setzt).

Auf der rechten Seite in diesem Fenster befinden sich die Positions-Buttons (LW, RW, C, D, G). Durch Anklicken der Knöpfe können einzelne Positionen aus- bzw. eingeblendet werden und der GM hat einen leichteren Überblick über bereits aufgestellte Spieler und noch zu besetzende Mannschaftsteile. Bei Verlassen des Fensters mit EXIT erscheint eine Aufforderung zum Speichern der Änderungen.

5. Pro Spiel umfasst die festgelegte Grundformation an aufzustellenden Spielern 3 RW, 3 LW, 3 C (9 Stürmer), 6 D und 2 G. Insgesamt gehören pro Match jedoch 20 Spieler zu einem Team, so dass noch drei Spieler, egal aus welchem Mannschaftsteil, zum Roster hinzugefügt werden MÜSSEN. Wenn der Roster vollständig ist, erscheint in der rechten oberen Ecke des Roster-Fensters der Hinweis 'Roster Complete'. Dementgegen gibt der GM-Editor bei einem zu großen bzw. nicht ausreichenden Kader die mit einem roten Kreuz versehene Warnmeldung 'Roster not complete' aus.

6. Im Team-Lines-Fenster sind die einzelnen Reihen aufgeführt und die Spieler im linken Bereich aufgelistet. Durch jeweiliges Anklicken des Spielernamen in der Liste und danach in einer der angezeigten Lines kann ein Spieler in der Wunschreihe aufgestellt oder auch wieder aus einer Reihe entfernt werden. Auch hier gibt es die Positions-Buttons zum leichteren Navigieren im Kader. Ist die Mannschaftsaufstellung komplett, wird das Team-File durch Anklicken des 'Save Lines'-Buttons gespeichert.

7. Noch ein Wort zur Auto-Funktion: In der Regel sucht sich der Editor (bzw. der Simulator) im Auto-Modus die besten Spieler anhand der Overall-Werte (OV) von oben nach unten heraus und arbeitet die Liste ab ohne auf die Spielerfähigkeiten zu achten. So stehen dann zum Beispiel drei Scorer in einer Reihe zusammen und in einer Anderen langweilen sich die besten Passgeber, weil ihre Anspielstationen fehlen. Der Manager sollte also mit Bedacht seine Reihen auswählen.

8. Beim Speichern erfolgt eine Aufforderung zur Passworteingabe. Im FHLSim-Forum gibt es einen dokumentierten Fehler bei der Verwendung dieser Funktion, so dass wir auf die Passwort-Option verzichten werden und auf die Ehrlichkeit der Manager setzen, wirklich nur ihr eigenes File an die Ligenleitung zu schicken. Da dieser vor der Simulation des Spieltages die Herkunft der Files in der eMail-Liste gegen checkt, ist ein Missbrauch sowieso ausgeschlossen.

Betrugsversuche werden mit dem sofortigen Liga-Ausschluss geahndet!

9. Die Passworteingabe wird mit der Return-Taste ignoriert, das Team-File nun erzeugt. Es liegt abgespeichert im GMEditor-Verzeichnis und heisst 'Teamname.lns'.

10. Die Ligenleitung garantiert keine Linechanges, wenn diese nicht bis 20 Uhr am Abend des aktuell zu simulierenden Spieltages eingetroffen sind. Die Simulation wird in der Regel zwischen 20 und 22 Uhr erfolgen, anschliessend werden die Statistiken auf

<http://www.tohl.org> zu bestaunen oder kopfschüttelnd zur Kenntnis zu nehmen sein und die Manager erhalten per Rundmail die neuesten generierten League-Files.

11. Für Manager, die aus irgendeinem Grunde verhindert sind, realisiert der Commissioner deren Wunschaufstellung soweit es Injuries (Verletzungen) und Suspensions (Spielsperren), die das Team des Managers betreffen, zulassen. In den meisten Fällen kommt allerdings bei Unpässlichkeit des Managers die Auto-Funktion des Simulators zum Einsatz.

Da dieses Editor-Programm durchaus in die Jahre gekommen ist, funktioniert es nicht auf jedem Computer. Für dieses Problem schafft die nächste Option Abhilfe

Option 2: Nutzung des Drag+Drop-Editors auf der Homepage:

Hierzu ist kein Download nötig. Als eingeloggter GM nutzt man den Reiter „Lines“ auf der Homepage und findet hier eine Möglichkeit, seine Aufstellung per Drag+Drop direkt auf der Website zusammen zu stellen. Wie mit dem Editor kann auch hier die Wunschaufstellung gespeichert und an die Ligaleitung versendet werden. Bei erfolgreichem Versand der Lines bekommt der GM eine automatische Bestätigungs-eMail.

Im Simulator FHLsim von Batesoft erfolgt anschließend die Generierung der einzelnen Ergebnisse, Statistiken und zusätzlichen Gameday-Daten.

Die neuesten Informationen die Liga betreffend nebst ausführlichen Statistiken zu den Teams, den Scorern, den Prügelknaben etc. sind unter <http://www.my-tohl.org> in nach jedem Spieltag aktualisierter Form abrufbar.

Vorrangiges Ziel der teilnehmenden Manager ist es, einen entscheidenden Beitrag zur Stärkung der Spaßgesellschaft zu leisten.

Dennoch ist jeder GM angehalten, mit einer gewissen Ernsthaftigkeit sein Team zu führen, regelmäßig die Reihen einzuschicken, möglichst schnell auf Transfer-Angebote zu reagieren und am regen TOHL-Leben mit selbstverfassten Artikeln und teilzuhaben.

4. Kommunikation

Über Neuigkeiten, Änderungen und technische Details wird im Rahmen der Homepage www.my-tohl.org schnellstmöglich und hoffentlich ausführlich berichtet. Das dortige Forum dient als vorrangiger Kommunikationsplatz.

Die Manager können hier ihre Fragen formulieren, sich austauschen, ausrangierte (und andere) Spieler anbieten sowie Kurzberichte, Reviews, Previews, Interviews und Match-Analysen aus Journalistensicht (oder dem, was man dafür hält) verfassen, Spieler ihres Teams vorstellen und und und.

Der Phantasie sollen keine virtuellen Grenzen gesetzt sein.

Wir erwarten nicht, dass die Manager die TOHL als täglich Brot ansehen und zu ernst nehmen, aber von einem TOHL-GM wird die regelmäßige Teilnahme am Liga-Leben erwünscht, denn dies gibt Eurem Team und der ganzen Liga Seele.

5. Unsere eMail-Adressen:

comm@my-tohl.org: geht direkt an die Ligenleitung. Bewerbungen, Fragen rund um die Liga, eMail-Adressen aktiver GMs und Dinge dieser Art werden hier angesprochen.

lines@my-tohl.org: diese Adresse ist ausschließlich für die Lines, die über den GME-Editor versendet werden. Frage, Kommentare und anderer Spam findet hier keine Berücksichtigung und wird dementsprechend auch nicht beantwortet.

trades@my-tohl.org: wird aktuell nicht mehr genutzt. Auch hier finden Fragen, Kommentare und Spam jeder Art weder Berücksichtigung noch Beantwortung.

6. Ein Hauch von Tutorial

Der Manager sollte sich vorrangig auf das Team-Management konzentrieren. Die Spieler verletzen sich von Zeit zu Zeit und das Line-Up sollte eine Korrektur erfahren. Manchmal wird der GM verschiedene Spieler für unterschiedliche Spiele einsetzen, zum Beispiel Torhüter oder Spieler aus dem Farmteam.

Um regelmäßig die Reihen zu erneuern, muss dies dem Simulator mitgeteilt werden. Geht der Manager allzu nachlässig mit der Auffrischung seines Line-Ups um, resultiert das mit großer Wahrscheinlichkeit in einem schlechten Tabellenplatz. Im FHLSim-Board wird dies immer wieder so beschrieben.

Andere Aktivitäten sind, wie bereits genannt, das Traden von Spielern (und anderen Dingen), das Posten von Mitteilungen oder Kommentaren im Forum, Voten bei verschiedenen Abstimmungen während, bzw. am Anfang oder Ende einer Saison sowie das Lesen der Mitteilungen, die von der Ligenleitung in (un-)regelmäßigen Abständen als Rundmail bzw. Newsletter verschickt werden.

Manchmal wird die Ligenleitung die Teilnehmer zu bestimmten Liga-Änderungen oder entspr. Optionen befragen und hofft auf zahlreiche Meinungsäußerungen, damit die TOHL sich weiterentwickeln kann. Da dies jeden GM angeht, erhoffen wir uns auch von jedem GM mindestens eine Meinung – oder im Falle eines Falles kein Gemecker! Sucht es Euch aus. Wir sind für jede Idee, jeden Vorschlag und Kommentar zur Liga dankbar.

Ob Berichte für die Homepage, die Verwaltung der Trainingscamp-Daten oder die Aufbereitung verschiedener Events wie Pokal- oder Allstar-Games – jeder kann sein Scherflein beitragen zum kollektiven Spaßgewinn.

7. Inaktivität und ihre Folgen

Wer auf Anfragen von GM-Kollegen und Ligenleitung über einen längeren Zeitraum nicht reagiert und auch sonst in keinsten Weise am Ligaleben teilnimmt, schürt einen gewissen Unmut unter den Mit-Managern. Hier wird die Ligenleitung aktiv und versucht ein letztes Mal die Kontaktaufnahme. Bleibt auch dieses Unterfangen erfolglos, wird die Franchise zum Saisonende abgewickelt und das Team an den nächsten GM übergeben. Es gibt hierfür keine

Verwarnungen. Wer sich längerfristig seiner GM-Tätigkeit nicht widmen kann oder will, sollte die Ligenleitung hierzu anschreiben und nach individuellen Lösungswegen suchen.

8. Unflätigkeiten und ihre Folgen

Manager, die sich anderen Teilnehmern gegenüber kontinuierlich ungebührlich benehmen, bekommen eine Verwarnung ausgesprochen. Sollte sich keine Änderung ihres Verhaltens einstellen, wird dies mit dem sofortigen Ausschluss geahndet. Da kennt die Ligenleitung auch kein Pardon.

Ansonsten verweisen wir auch gerne nochmal auf den Unterpunkt 8 in der Erklärung zur Nutzung des GM-Editor im Menüpunkt 3, Option 1. Wer betrügt und dabei erwischt wird, war auch die längste Zeit GM der TOHL und sollte sich zudem was schämen!

9. Bewerbungs- bzw. Lizenzunterlagen

Der erste Schritt, um an der TOHL teilnehmen zu können, ist das Einreichen einer Bewerbung (der Lizenzunterlagen) an die Ligenleitung unter comm@my-tohl.org.

Die Ligenleitung entscheidet, ob ein/e Bewerber/in geeignet ist, ein Team in der TOHL zu übernehmen.

Bei einem Manager-Wechsel während der Saison kann der neue GM entscheiden, ob er die Franchise auch in Zukunft in aktueller Gestalt führen möchte oder einen Orts- und Namenswechsel anstrebt.

Hierzu muss neben der Ligenleitung auch das Okay des Grafikers eingeholt werden, denn der hat die ganze Arbeit mit dem Kram! Neues Logo, neues Layout, neue Farbkombination, Trikots, und und. Das macht auch ausschließlich er und auch nur, wenn er Bock drauf hat.

Man merke also: DON'T KIDDING THE GRAFIKGOTT!!!

Wie man ihn kontaktieren kann, wird hier im Regelwerk bewusst nicht erwähnt. Es ist offensichtlich und betreffende Person immer ansprechbar. Wer von seiner Berufung zum GM bis in die OffSeason nicht heraus gefunden hat, wer der Grafiker der TOHL ist und wie man ihn erreicht, hat in der TOHL nichts verloren!

Der Ligenleitung sind im Falle eines Orts- und Namenswechsel folgende Daten mitzuteilen:

- neuer Name der Franchise
- neuer Name der Heimatstadt (des Heimortortes) der Franchise
- neuer Name des Heimstadions
- neuer Name des Farmteams

Mit dem Grafiker müssen folgende Dinge besprochen werden:

- neuer Name der Franchise
- neuer Name der Heimatstadt (des Heimortortes) und deren Erscheinen im Logo
- Ideen zur Optik des neuen Logos
- Ideen zur neuen Farben-Kombination der Franchise
- Ideen zum Trikot-Layout

Wünsche nach Umbenennung einzelner Spieler einer neuen Franchise finden keine Berücksichtigung.

Ein Umzug einer alten Franchise zum Saisonwechsel ist möglich. Grundsätzlich aber sollte ein GM nur einmalig einen Franchise-Wechsel vornehmen. Ein Wechsel des Ortsnamen oder ein zweiter Wechsel der Franchise unter einem GM sollte wohlbegründet sein und den angeführten Stellen vorgetragen werden.

Das letzte Wort in einem solchen Fall hat hierbei nicht die Ligenleitung sondern der Grafiker! Wir wiederholen erneut: DON'T KIDDING THE GRAFIKGOTT!!!

10. Der Saisonverlauf

Der reguläre Saisonverlauf umfasst vier Etappen. Die PreSeason, die Regular Season (RegSeason), die Playoffs und die OffSeason. Alle vier werden an dieser Stelle kurz erklärt.

1. Schritt: Die **PreSeason**

Endlich beginnt die Saison und die ersten Spiele stehen an. In der PreSeason spielt man je zwei Spiele gegen die Division-Gegner. Gegen jedes Team gibt es ein Heim- und ein Auswärtsspiel. Hierbei sind Verletzungen und Sperren deaktiviert. Diese Phase wird zum Testen und Taktieren sehr empfohlen. Nicht selten setzen hier GMs ihr gesamtes Roster incl. Farmspieler ein.

2. Schritt: Die **Regular Season** (RegSeason)

Das Herzstück einer jeden Liga. Die Punktspielrunde umfasst 62 Spieltage (Doppelrunde innerhalb der eigenen Conference = 4 Spiele gegen jeden Gegner, je 2 Heimspiele und 2 Auswärtsspiele = 40 Spiele + Einfachrunde gegen Teams der anderen Conference, je 1 Heimspiel und 1 Auswärtsspiel = 22 Spiele). Jedes Team hat je 31 Heim- und Auswärtsspiele. Der übliche Rhythmus der Spieltage lautet Montag-Mittwoch-Freitag, folglich drei Spieltage pro Woche.

Dies bedeutet eine Laufzeit von mind. 21 Wochen allein für die Regular Season.

Ab und an kann die Ligenleitung unter der Woche Spieltage verschieben (Mo. auf Di., Mi. auf Di., Fr. auf Do. etc.). Dies passiert nur in Ausnahmefällen und wird vorab, jedoch immer sehr zeitnah bekannt gegeben. Der Grund dafür liegt dann offline im Leben der Ligenleitung und sollte unter den Managern auf Verständnis treffen.

Um die Trainingscamps einfacher abrechnen zu können teilt sich die Regular Season zudem künftig in so genannte Blöcke auf. Diese teilen die ersten 60 Spieltage bis zum Beginn der Trading Deadline in 10 Blöcke á 6 Spieltage auf. Wie diese Blöcke für das Planen und Buchen relevant sind, ist im Artikel 18: Trainingscamps zu lesen.

3. Schritt: Die **Playoffs**

Die acht besten Franchises einer jeden Conference spielen in den Playoffs den TOHL-Champion aus. Die Playoffs werden stets im Modus: „best of seven“ ausgetragen. Auch hier ist der Rhythmus: Montag-Mittwoch-Freitag. Spätestens nach weiteren neun Wochen steht ein neuer TOHL-Champion fest.

4. Schritt: Die **OffSeason**

Für viele GMs und auch die Ligenleitung der arbeitsreichste Part. Die Website wird auf eine neue Saison umgestellt. Die Dauer einer OffSeason ist daher auch nicht genau terminiert.

Es finden in dieser Reihenfolge folgende Aktionen statt:

- Verlängerungen der RFA-Verträge (der Begriff RFA wird im Bereich: 11.3 erläutert)
- Bieter-Phase für die UFA-Spieler (der Begriff UFA wird im Bereich 11.4 erläutert)
- TOHL Entry-Draft (Öffnung des Transferfensters)
- Nutzung des Switch-Rechtes bei Offensivspielern

- Saisonübergang
- ggfs. Entscheidung über Stadionausbau und Anpassung des Salary-Cap
- Sponsorensuche
- Benennung des Team-Captains und der Assistenten

Zudem kurieren alle Spieler während der OffSeason sämtliche Verletzungen aus.

Nations-Cup und Senger-Cup:

Wenn es den Organisatoren möglich ist, findet parallel zu den Playoffs der Nations-Cup bzw. anstelle der PreSeason der Senger-Cup statt.

Der Nations-Cup ist vor allem für die GMs, welche die Playoffs verpasst haben, zu Überbrückung gedacht. Im Nations-Cup spielen Nationalteams, die von den GMs übernommen werden, gegeneinander um den Nations-Cup-Titel. Da manche Nationen allein kein Team zusammen bekommen, kann es hier zu kontinentalen Kooperationen kommen. Näheres hierzu wird zu Beginn jedes Nations-Cup-Wettbewerbs von den Organisatoren erläutert.

Der Senger-Cup findet in der Regel jede zweite Saison (die ungeraden) statt und ergänzt oder ersetzt die PreSeason. Im Senger-Cup erhalten die acht besten Teams der Vorsaison ein Freilos, der Rest spielt in einem Spiel um den Einzug in die nächste Runde. Anschließend werden Viertelfinale, Semifinale und Finale weiter in einem einzigen Spiel ausgespielt und der Sieger erhält den Patrick-Senger-Cup, auch bekannt als „der hässlichste Pokal der Welt“ oder „der alte Keramik-Pott“. Benannt nach dem ehem. Eishockey-Profi Patrick Senger (u.a. BSC Preußen Berlin).

Die genauen Spieltermine für alle Wettbewerbe werden im Vorfeld rechtzeitig (mind. einen Tag Vorlaufzeit) bekannt gegeben.

Alle drei Spielzeiten werden die Divisionen neu eingeteilt. Dies bedeutet eine Neueinteilung nach den TOHL-Spielzeiten: Saison 12, Saison 15, Saison 18, u.s.w.

Hierzu orientiert sich die Ligenleitung an der Gesamt-Tabelle seit der letzten Neueinteilung der Divisionen (also der vergangenen drei Spielzeiten – quasi eine Drei-Jahres-Wertung).

Die Divisionen werden, um eine möglichst starke Gesamtstärke zu haben, folgendermaßen eingeteilt:

Es gibt sechs Lostöpfe. Im Lostopf 1 liegen die besten vier Teams der letzten drei Jahre, im Lostopf 2 die Teams auf den Plätzen 5-8 der Gesamt-Tabelle, im Lostopf 3 die Teams auf den Plätzen 9-12 der Gesamt-Tabelle, im Lostopf 4 die Teams auf den Plätzen 13-16 der Gesamt-Tabelle, im Lostopf 5 die Teams auf den Plätzen 17-20 der Gesamt-Tabelle und im Lostopf 6 die Teams auf den Plätzen 21-22 der Gesamt-Tabelle sowie zwei Freilose.

Eine Auslosungs-App auf dem Internet wird zur Erstellung der Divisionen genutzt, indem diese mit den Daten der Tabelle versorgt wird. Anschließend werden die Divisionen erstellt, indem aus jedem Lostopf ein Los gezogen und in die Division eingefügt wird. Die erste komplett mit Clubs gefüllte Division sowie die erste Division mit einem Freilos bilden die Funkturm-Conference, die beiden Anderen die Kirchturm-Conference. Traditionell gehören die Erdinger Division und die Corona Division zur Funkturm Conference. Die Heineken Division und die Kindl Division bilden die Kirchturm-Conference.

Wie erwähnt, wird in der RegSeason je eine Doppelrunde gegen die Teams der eigenen Conference sowie eine Einfachrunde gegen die Teams der anderen Conference gespielt.

11. Spieler

Wie sich ein Spieler im Match verhält, hängt von vielen Faktoren ab. Unter Anderem vom Engagement seines Trainers und dem Zusammenspiel mit den Mitspielern seiner Reihe. In erster Linie sind allerdings die Fähigkeitswerte (von 25 bis 99), die man im Editor durch Doppelklick auf den Namen eines Cracks erhält, relevant:

PO - Position: C / LW / RW / D / G

HD - Stickhand: Rechts oder Links

CD - Kondition: Wie gesund ist der Spieler? OK bedeutet 100%

IJ - Verletzung: Dauer der Verletzung

IT - Intensität: Checken, Forechecking, Fighting

SP - Geschwindigkeit: Skate-Geschwindigkeit

ST - Stärke: Kraft und Stärke-Indikator

EN - Endurance: Fähigkeit, lange, produktivere Schichten zu fahren

DU - Widerstandsfähigkeit: Tendenz zur Verletzung (niedriger Wert hohe Verletzungsanfälligkeit)

DI - Disziplin: Tendenz zur Strafe (niedriger Wert hohe Penalty-Gefahr)

SK - Skating: Fähigkeit des Spielers, zu stoppen, zu wenden, zu beschleunigen

PA - Passen: Fähigkeit, den Puck zu passen

PC - Puck-Kontrolle: Fähigkeit, den Puck zu kontrollieren

DF - Verteidigung: Backchecking, Defensivarbeit

SC - Scoring: Schuss- und Torerfolg-Qualitäten

EX - Erfahrung

LD - Führungsqualitäten

OV - Gesamtwert (Effektivität)

bei Torhütern:

IT - Fähigkeit des Goalies, den Puck zu spielen und den Winkel zu verkürzen

SP - Geschwindigkeit: Reaktionsschnelligkeit

ST - Fähigkeit, das Tor mit dem Körper auszufüllen

SK - Fähigkeit, sich im Torraum zu bewegen, post-to-post-movement

PA - Fähigkeit, den Puck zu den Stürmern zu spielen

PC – Reboundfähigkeit

Achtung: Aufgrund unterschiedlicher Algorithmen bei der Programmierung von Editor und Simulator unterscheiden sich in Einzelfällen die berechneten Overall (OV)-Werte voneinander. Entscheidend sind die Ausgaben des Simulators, wie sie auf der Homepage erscheinen. Von einer ausschließlichen Beurteilung der Stärke eines Spielers anhand seiner OV-Angabe raten die Ligenleitung wie auch erfahrene GMs der TOHL zudem ab.

12. Rostergröße

Die Rostergröße bestimmt die Anzahl der Spieler, die eine Franchise im Pro und Farm Team zusammen genommen unter Vertrag hat. Eine korrekte Rostergröße liegt zwischen 32 Spielern (je 6 Center, Left Wings, Right Wings, 11 Defender, 3 Goalies) und max. 48 Spielern. Diese Rostergröße ist vor Beginn der UFA-Phase bis zum Saisonende einzuhalten. In den Wochen der OffSeason, wo die FA-Verträge verlängert werden, der Draft stattfindet und die UFA-Phase vorbereitet wird, darf die Grenze von 48 Spielern überschritten werden. Die Ligenleitung setzt rechtzeitig vor dem Start der UFA-Phase eine Deadline, bis zu diesem Datum muss die Deadline eingehalten werden. Dies kann durch Trades oder Entlassungen bewerkstelligt werden. Ein Unterschreiten der Mindest-Rostergröße (von 32 Spielern) ist praktisch ausgeschlossen. Im Zweifelsfalle erhalten Transfers oder Entlassungen keine Gültigkeit. Fehlende Rosterplätze können (in Ausnahmefällen) nötigenfalls über Trades oder den UFA-Markt aufgefüllt werden.

13. Verletzungen / Sperren

Injuries (Verletzungen) & Suspensions (Sperren) treten die gesamte Saison über mehr oder weniger in regelmäßigen Abständen auf (mit Ausnahme der PreSeason, vgl. Menüpunkt 9, Schritt 1).

Der Simulator entscheidet über die Dauer der Verletzung oder der Hinausstellung. Anhand von Werten wie DU und CD lässt sich der momentane Erschöpfungsgrad des Cracks oder seine Widerstandsfähigkeit abschätzen. Der DI-Wert gibt Auskunft über das in einem Spieler schlummernde Aggressionspotential.

Werden Spieler während eines Spiels von anderen Spielern so schwer verletzt, dass ihr CD-Wert bei 49 oder tiefer liegt, hat der GM des verletzten Spielers die Möglichkeit, durch „Anrufung des Schiedsgerichtes“ im Forum eine zusätzliche Strafe gegen den Verursacher zu beantragen.

Hierzu muss der Schiedsrichter der Begegnung zumindest ein Vergehen erkannt und gegen den Verursacher eine Spieldauer-Strafe (im Spielbericht: ejected) erstellt haben. Ob dieser Spieler im weiteren Verlauf des Spielberichtes eine Match-Strafe (Suspension) erhalten hat oder nicht ist hierbei nicht von Belang.

Das Schiedsgericht kann hierbei die Strafe auf bis zu acht Spielen Sperre für den betr. Spieler erhöhen. Wer bei Bedarf keine Ahnung hat, wie das Schiedsgericht anzurufen ist, dem wird ein Blick ins Forum (ältere Beiträge) empfohlen. Wer es dann immer noch nicht weiß, hat auch schlicht keinen Bedarf. So einfach ist das.

14. Trainer

Trainer-Verträge gelten immer für ein Jahr und verlängern sich automatisch für eine weitere Spielzeit, sofern der GM keine Austauschabsicht nach dem Saisonende bekundet. Ein Trainerwechsel ist ausschließlich in der OffSeason möglich.

Trainergehälter sind einheitlich und zählen nicht gegen den SalaryCap.

Hierzu kann der GM entweder einen Trainer aus der Liste wählen [Office / Coaches] oder einen neuen Coach vorstellen.

Hierzu werden der Ligenleitung der Name des neuen Trainers sowie die gewünschten Werte genannt.

Beim Benennen der Werte sind 250 Punkte in die folgenden Bereiche zu verteilen:

DF – Defensivverhalten

OF – Offensivspiel

EX – Erfahrung

LD – Führungsqualitäten

Der Mindestwert pro Spalte beträgt 25, der Rest darf nach Gutdünken verteilt werden.

15. Captains und Assistants

Vor Saisonbeginn werden die GM's durch einen Eintrag im Forum (Bereich: Ligabüro) aufgefordert, ihren Captain und zwei Assistants für ihr Team zu benennen. Dies passiert zumeist zum Ende der OffSeason bzw. dem Beginn der PreSeason. Dem LD-Wert (Leadership) des Kapitäns werden 10 Punkte hinzugefügt, bei den Assistenten addieren sich jeweils 5 Punkte. Diese Werte bleiben auch nach der Saison bestehen, auch wenn sich der GM für die kommende Saison für bis zu drei andere Spieler entscheidet. Diese Punkte bleiben bei dem Spieler auch im Falle eines Trades. Das abgebende Team darf in dieser Saison niemanden mehr nachnominieren. Hat die Ligenleitung die Nominierung der Captains bestätigt (durch die Forenanmerkung: bis hierhin verarbeitet), ist ein Editieren der eigenen Entscheidung nicht mehr möglich. Ist ein Spieler des designierten Führungstrios noch während der OffSeason Teil eines Trades, ist das für den GM persönliches Pech. Für die Bekanntgabe der Captains hat jeder GM bis zum Ende der PreSeason Zeit.

16. Positionsänderung (Switchrecht)

Jeder GM erhält während der OffSeason die einmalige Möglichkeit, einen Positionswechsel für einen seiner Stürmer vorzunehmen. Das bedeutet, dass man z.B. aus einem Left Wing einen Center machen kann. Torhüter und Verteidiger sind von dieser Regelung ausgeschlossen. Draftspieler in ihrer Rookie-Saison ebenso. Außerdem ist zu beachten, dass die Mindeststärke von 6 Spielern pro Position auf keinen Fall unterschritten werden darf! Die Zeit, das Switch-Recht wahrzunehmen, wird im Forum (Bereich: Ligabüro) angekündigt und mit einer Deadline versehen. Danach ist kein Switch mehr möglich. Ein Switch-Recht kann nicht Teil eines Trades werden.

17. Erfahrungswerte

Jedes Team sammelt im Laufe einer Saison Erfahrungen, die einen mehr von der guten Sorte, die anderen, naja. Gemäß dem Erreichten in einer Spielzeit erhalten die Cracks einer Mannschaft folgende Erfahrungspunkte zum EX-Wert hinzugezählt:

Finale: +5

Playoffs (ohne Finale): +4

Saison (ohne Playoffs+Finale): +3

18. Trainingscamps

Jeder GM kann bis zu zwei Mal pro Saison jeweils bis zu acht Spieler (weniger sind möglich, ändert aber nichts an Dauer und Kosten) in ein Trainingscamp schicken. Wichtig ist hierbei, dass mindestens ein Basisteams bestehend aus je 6 Centern, Left Wings und Right Wings, 11 Defendern und 3 Goalies noch in der Franchise verbleiben und die Saisonspiele absolvieren. Bei den Angreifern ist jede einzelne Position wichtig, bei den Defendern die Tatsache ob Links- oder Rechtsschütze jedoch nicht von Belang.

Ein Spieler, der zu Saisonbeginn einen OV von 69 oder höher hat, darf ein Mal pro Saison ein Trainingscamp besuchen. Spieler mit geringerem OV dürfen zwei Camps pro Saison beziehen. Bei verletzten Spielern gibt es die Option, trotz eines höheren OV ein zweites Mal ins Trainingslager zu fahren, wenn die Trainingslagerpunkte es erlauben und der Trainingsschwerpunkt "Erholung" aktiviert ist.

Spieler mit einem Alter von 23 Jahren oder jünger UND einem OV von max. 75 fahren ins Camp, ohne Punkte zu kosten. Ab einem Alter von 24 Jahren ODER einem OV von 76 ist ein Spieler eine bestimmte Anzahl Punkte wert. Hierbei zählt immer der Status zum Buchungstermin des Trainingscamps.

Pro Saison dürfen Teams, die in der vorherigen Saison die Playoffs erreicht haben, nur insgesamt 6 Punkte in einen Trainingscamp-Besuch investieren. Teams, die in der vorherigen Saison die Playoffs verfehlten, dürfen 8 Punkte investieren.

Die Punkte werden wie folgt gewertet:

Für Spieler mit einem Alter von 23 Jahren oder jünger:
bis zu einem OV 75 ==> keine Punkte
zwischen OV 76 - OV 77 ==> einen Punkt pro Spieler
OV 78 & OV 79 ==> zwei Punkte pro Spieler
OV 80 & OV 81 ==> drei Punkte pro Spieler

Für Spieler mit einem Alter von 24 Jahren oder älter:
bis zu einem OV 68 ==> keine Punkte
zwischen OV 69 - OV 75 ==> einen Punkt pro Spieler
OV 76 & OV 77 ==> zwei Punkte pro Spieler
OV 78 & OV 79 ==> drei Punkte pro Spieler
OV 80 ==> vier Punkte pro Spieler
OV 81 ==> fünf Punkte pro Spieler

Verletzte Spieler (Eintrag im IJ-Bereich) belegen unabhängig von Alter und OV einen Platz, kosten aber keine Punkte.

Spieler mit einem OV-Wert von 82 und höher dürfen nicht mehr in ein Trainingscamp geschickt werden, es sei denn, sie sind verletzt und im Trainingscamp ist der Schwerpunkt Erholung eingestellt.

Ein Spieler darf pro Saison zwei Mal ins Trainingscamp fahren wenn er:

- zu Saisonbeginn einen OV von 68 oder weniger hat
- durch einen vorherigen Trainingscamp-Besuch während der aktuellen Saison einen OV von

69+ erhielt und das Punktekontingent des Teams von 6 bzw. 8 Punkten es erlaubt
- ein bereits im Trainingscamp gewesener Spieler verletzt ist (Eintrag im IJ-Bereich zum Zeitpunkt der Campbuchung), ein Trainingsschwerpunkt auf "Erholung" liegt und ein Platz in der Reisegruppe (8 Spieler maximal) frei ist.
Für die Dauer des Trainingslagers sind die Spieler nicht verfügbar, nach der Absolvierung kehren sie ins Team zurück.

Im Artikel 10, 2 (Saisonverlauf, Regular Season) wird auf die Blöcke hingewiesen, in die die Regular Season neu eingeteilt wird. Diese sind bei der Planung der Trainingscamps sehr wichtig.

Der 60. Spieltag der TOHL-Regular Season ist der Tag der Trading Deadline. Diese läutet den Abschluss der Trainingscamp-Besuche ein. Es sind 10 Blöcke, in die die Regular Season aufgeteilt ist. Ein Block umfasst also sechs Spieltage. (Tag 1-6 = Block 1, Tag 7-12 = Block 2, u.s.w.). Während eines Blocks ist es möglich, für den nächsten Block ein Camp zu buchen. Man kann also frühestens ab dem 2. Block, also zum 7. Spieltag ins Camp fahren.

Zwischen jedem Camp-Besuch muss ein Block pausiert werden!

Kommen also Spieler zum Ende von Block 6 aus dem Camp, kann erst im siebten Block wieder ein Camp für Block 8 gebucht werden.

Mit der Trading Deadline sollen auch die letzten Spieler wieder aus den Camps zurückkehren! Wer also im späteren Saisonverlauf ein Trainingscamp mit 3 Blöcken Dauer aufsuchen möchte, sollte dieses spätestens in Block 7 für die Blöcke 8-10 buchen. Ab Block 8 sind nur noch die Trainingscamps zu buchen, die während der Blöcke 9-10 besucht und beendet werden können.

Bis zum Beginn des letzten Blocks vor der Trading-Deadline kann ein Camp gebucht werden, solange es zur Trading Deadline beendet ist.

Eine Auflistung der einzelnen Orte mit Angabe von Dauer, Kosten (unabhängig von der Anzahl der Spieler) und Trainingsschwerpunkten findet sich auf der Homepage im Bereich: Office / Trainingscamps.

Ein Trainingslager beginnt und endet an einem Spieltags-Blocktag. Die Spieler stehen also ganze Blöcke und damit einer festen Anzahl an Spielen (zwischen 6-18 Spiele) nicht zur Verfügung. Es lohnt sich also ein vorheriger Blick auf den Spielplan.

Die Voranmeldung hat während des aktuellen Blocks für den kommenden Block, spätestens jedoch bis zwei Spieltage vor Trainingslager-Beginn zu erfolgen, um eventuell notwendige Änderungen (z.B. andere Spieler) durchzuführen.

Der Manager erhält eine Bestätigungsmail von der Koordinationsstelle und hat dann die für das Trainingscamp vorgesehenen Spieler auf die Scratch-Liste zu setzen. Das Lines-File (bzw. die Lines Erstellung auf der Homepage) ist bis spätestens 19.59 Uhr für den Spieltag (gleichzeitig Beginn des Trainingslagers) abzusenden.

Spieler im Trainingscamp werden im Roster mit der Bezeichnung HO (holdout) gekennzeichnet.

Es können zur selben Zeit unbegrenzt viele Teams ein und dasselbe Trainingscamp buchen. Nach dem Camp verbessern sich die Spieler entsprechend der Trainingsinhalte (deren Wichtigkeit durch die Sterne hervorgehoben ist).

Es wird drei Camps verschiedener Qualitäten zur Auswahl geben.

Camp A bietet Trainingslager mit einer Dauer von 3 Blöcken. Man darf drei Trainingsschwerpunkte wählen. Der Campaufenthalt kostet 750.000,- TOHL-\$.

Camp B bietet Trainingslager mit einer Dauer von 2 Blöcken. Man darf zwei Trainingsschwerpunkte wählen. Der Campaufenthalt kostet 500.000,- TOHL-\$.
Camp C bietet Trainingslager mit einer Dauer von 1 Block. Man darf einen Trainingsschwerpunkt wählen. Der Campaufenthalt kostet 250.00,- TOHL-\$.

Es gibt dreizehn verschiedene Trainingsschwerpunkte. Diese lassen bestimmte Einzelstärken ansteigen.

Diese Trainingsschwerpunkte sind wie folgt gewichtet:

Grundlagen = Steigerung in den Werten: SK, PC, EX

Aufbauspiel = Steigerung in den Werten: SK, PA, DF

Kraft = Steigerung in den Werten: IT, ST, DU

Kondition = Steigerung in den Werten: ST, EN, DU

Technik = Steigerung in den Werten: PA, PC, SC

Stocktechnik = Steigerung in den Werten: SP, DU, PC

Taktik = Steigerung in den Werten: DF, SC, LD

Skating = Steigerung in den Werten: SP, EN, SK

Mental = Steigerung in den Werten: DI, EX, LD

Defensive = Steigerung in den Werten: IT, DI, DF

Offensive = Steigerung in den Werten: SP, PA, SC

Enforcer = Steigerung in den Werten: IT, ST, DU

Führung = Steigerung in den Werten: EN, DI, LD

Erholung = Steigerung in den Werten: IJ, bzw. CD

Der erste Trainingsschwerpunkt gibt jedem betroffenen Einzelwert eine Erhöhung um 4 Punkte.

Ein zweiter Trainingsschwerpunkt gibt jedem betroffenen Einzelwert eine Erhöhung um 3 Punkte.

Ein dritter Trainingsschwerpunkt gibt jedem betroffenen Einzelwert eine Erhöhung um 2 Punkte.

Der Schwerpunkt "Erholung" funktioniert etwas anders und wird im weiteren Verlauf genauer erklärt.

Alle nicht durch Trainingsschwerpunkte erreichte Unterstärken verändern sich nicht!

Werden Einzelwerte in mehreren Trainingsschwerpunkten berücksichtigt, können sie eine dementsprechende Aufwertung erfahren (bis zu max. 9 Punkte).

Aus der Summe der Verbesserungen ergibt sich dann automatisch eine eventuelle Erhöhung des OV-Wertes.

Die Trainingsschwerpunkte können beliebig oft gewählt werden. Wer also beispielsweise drei Mal Grundlagen im Camp A trainieren lassen möchte, kann das tun. Die Spieler erhalten dann in den Bereichen SK, PC und EX je 9 Punkte Aufwertung. In allen anderen Bereichen ändert sich nichts. In unseren Tests haben wir aber festgestellt, dass eine solche Schwerpunktlegung aber recht ineffektiv ist und nur in sehr seltenen Fällen wirklich Sinn ergibt.

Verletzte Spieler (Eintrag bei IJ) können ins Trainingscamp geschickt werden, profitieren davon aber nur, wenn der Trainingsschwerpunkt "Erholung" aktiviert ist und auch ausschließlich von diesem Trainingsschwerpunkt!

Nicht verletzte Spieler nehmen durch den Trainingsschwerpunkt "Erholung" keinerlei Vorteile mit. Für sie ist das einfach nur ein blockierter Slot, der ihnen weniger Entwicklungsräume gibt.

Bei verletzten Spielern wird die Dauer der Verletzung (IJ) reduziert und der CD-Wert steigt schneller als bei einer konventionellen Erholung! Ausschlaggebend ist hierbei jedoch nicht der Trainingsschwerpunkt sondern die Länge des Trainingslagers.

Die IJ-Werte verteilen sich wie folgt:

1. Stufe: CD 96-100 = OK (Spieler ist einsatzfähig - kein Eintrag unter IJ)
2. Stufe: CD 95-85 = DD (Spieler ist nicht einsatzfähig, vermutlich am übernächsten Spieltag oder kurz danach wieder fit, DD = day to day)
3. Stufe: CD 84-75 = 1W (Spieler ist nicht einsatzfähig, fällt die kommenden 1-2 Wochen - ca. 6 Spieltage - in jedem Fall aus)
4. Stufe: CD 74-60 = 3W (Spieler ist nicht einsatzfähig, fällt die kommenden 3-4 Wochen - ca. 12 Spieltage - in jedem Fall aus)
5. Stufe: CD 59-50 = 1M (Spieler ist nicht einsatzfähig, fällt die kommenden 4-6 Wochen - ca. 18 Spieltage - in jedem Fall aus)
6. Stufe: CD 49-40 = 2M (Spieler ist nicht einsatzfähig, fällt die kommenden 2 Monate - ca. 30 Spieltage - in jedem Fall aus)
7. Stufe: CD unter 39 = IN (Spieler ist nicht einsatzfähig, fällt auf unbestimmte Zeit in jedem Fall aus, IN = indefinitely, auf unbestimmte Zeit)

So senkt sich bei einem Aufenthalt von drei Blöcken der IJ-Level um 4 Stufen, bei einem Aufenthalt von 2 Blöcken um 3 Stufen und bei einem Aufenthalt von 1 Block um 2 Stufen. Wurde ein Trainingslager mit mehreren Schwerpunkten gewählt, so haben verletzte Spieler durch die anderen Schwerpunkte keinerlei Vorteile. Nur in ein Trainingscamp mit mehreren gewählten Schwerpunkten (Erholung + X, bzw. X + Erholung) dürfen sowohl verletzte als auch unverletzte Spieler gemeinsam fahren.

19. Farmteam

Der Manager kann nur 20 Spieler ins Pro Team berufen. Der Rest der Cracks verweilt tatenlos auf der Scratch-Liste oder hält sich im Farm Team fit. Im Farmteam spielen sowohl Profis und junge Nachwuchsspieler, die in den Statistiken namentlich nicht geführt werden, sondern als "unknown" gelten. Die Ergebnisse der Farm Teams erscheinen am Ende der Profi-Boxscores. Im Finale der Farmteam-Meisterschaft treffen die beiden ersten Teams der jeweiligen Conferences aufeinander. Dieses Finale wird gesondert simuliert, die Ligenleitung kommt hierbei auf die Finalteilnehmer zu und bittet um entsprechende Lines.

Alle Cracks mit einem OV bis einschl. 79 haben so genannte 2-Way-Contracts. Sie sind in beiden Teams (Pro und Farm) spielberechtigt und können beliebig zwischen beiden Teams hin und her geschoben werden.

Spieler mit einem OV-Wert von 80 und höher besitzen einen 1-Way-Contract und dürfen nicht im Farm Team eingesetzt werden.

Die fälligen Strafen sind drakonisch (eine Sperre von 6 Spielen für den OV-stärksten Spieler der Franchise für das erste Mal, bei Wiederholung behält sich die Ligenleitung weitere Schritte vor).

Kurzum: lasst es einfach bleiben!

20. Trades

Trades sind in der Offseason bis zur Berechnung des Salary Caps, danach vom Saisonbeginn an bis zur Tradingdeadline möglich. Die sogenannte Trading-Deadline markiert den letzten Tag der Abgabe eines Trade-Anliegens bei der Ligenleitung. Das Trading-Büro schließt einige Tage vor dem Ende der regulären Saison, ungefähr nach 85 Prozent der zu absolvierenden Spiele. Im Spielplan (Schedule) ist diese Trading-Deadline besonders hervorgehoben. Die Bearbeitung eines Trades dauert in der Regel 1 bis 3 Spieltage. Lehnt das Trading-Büro den Wechsel aufgrund übermäßiger Bevorteilung eines Handelspartners oder anderer Gründe wie z.B. der Verletzung eines zu tradenden Spielers oder Nichteinhaltung der Rostergröße ab, kommt der Wechsel nicht zustande. Trades müssen immer von beiden Partnern im Forum unter dem Bereich: Trades bestätigt werden. Daraufhin wird die Ligenleitung den Trade freigeben oder im Falle eines Verstoßes um Nachbesserung bitten. Ein Trade im Forum ist in etwa mit folgendem Wortlaut zu bekunden:

TO RACCOONS: Flimma Kiste
TO REAPERS: John When

Es können nicht nur Spieler, sondern auch Draftrechte getauscht werden. Um dem Spekulationshandel vorzubeugen, sind nur Draftpick-Abgaben für die folgende Saison erlaubt.

Spieler gegen Geld-Deals sind unzulässig und werden von der Ligenleitung abgelehnt!

Wichtig: die Rostergröße muss nach einem Transfer immer erhalten bleiben. Eine korrekte Rostergröße liegt zwischen 32 Spielern (je 6 Center, Left Wings, Right Wings, 11 Defender, 3 Goalies) und 49 Spielern. Hätte ein Team durch einen Trade zu viele oder zu wenig Spieler, wird der Deal abgelehnt. Achtet also auf Eure Rostergröße.

Entlassene Spieler landen immer im Free Agent-Pool 0 und sind von den GM's wie UFA-Spieler zu behandeln und anzuheuern. Hier zählt ausschließlich das Gehalt, es gibt weder Veto noch Bonus.

Achja: Spieler, die entlassen werden, sind darüber ziemlich traurig. Wenn nun ein findiger GM auf die Idee kommt, einen Spieler zu entlassen, um ihn dann vom UFA-Markt zu einem deutlich kleineren Jahressalär heim ins Reich zu holen, wird der Spieler auch noch sauer und wird (diese Saison) keinen Vertrag mehr bei diesem Team unterzeichnen!

Die Ligenleitung behält sich vor, bei Spaßvögeln, die es trotzdem mal versuchen wollen, den Spieler zum alten Gehalt, aber mit einer dauerhaften Suspension samt Transfersperre wieder einzusetzen!

Kurzum: Entlassen geht, wieder verpflichten geht in dieser Saison nicht mehr – auch nicht durch Trade! Da ist der Spieler konsequent. Solltet Ihr auch sein!

Neue Saison, neue Chance. Denn selbst das Gedächtnis des extravagantesten Spielers stellt sich in der Sommerpause auf Null. Warten oder fair sein lautet also die Devise.

21. Gehälter

Für alle Spieler, egal ob Entry-, FA-Draft oder schon alte Haudegen, gelten dieselben Mindest-Gehaltsgrenzen.

Stärke	Feldspieler	Torwart
55	54000	57000
56	55000	59000
57	57000	61000
58	59000	63000
59	61000	65000
60	63000	68000
61	65000	71000
62	68000	75000
63	71000	80000
64	75000	85000
65	80000	91000
66	85000	99000
67	91000	107000
68	99000	117000
69	107000	128000
70	117000	140000
71	128000	154000
72	140000	170000
73	154000	188000
74	170000	207000
75	188000	228000
76	207000	251000
77	228000	277000
78	251000	304000
79	277000	334000
80	304000	367000
81	334000	401000
82	367000	439000
83	401000	480000
84	439000	523000
85	480000	569000
86	523000	618000
87	569000	671000
88	618000	726000
89	671000	785000

22. Salary-Cap

Der Salary-Cap dient der Balance und der Chancengleichheit unter den TOHL-Franchises. Er deckelt die Ausgaben der Teams pro Saison und gilt für alle Teams gleichermaßen.

Der Cap-Space, also der Spielrahmen, in dem sich die Ausgaben pro Saison bewegen dürfen, ist nach unten hin offen und nach oben hin begrenzt. Es handelt sich hierbei also um einen fixen Wert, der nicht je nach Team variabel ist oder sich während der Saison in irgendeine Richtung verändert. Aktuell sieht die Ligenleitung keinen Grund, einen Cap-Floor, also eine

Mindestsumme für Ausgaben pro Saison zu setzen. Änderungen in dieser Sache behält sich die Ligenleitung jedoch vor.

Der Salary-Cap ist ein Regelement, welches dynamisch gestaltet werden sollte und daher regelmäßiger Anpassungen bedarf. Daher wird sich die Ligenleitung immer in der OffSeason die Ausgangssituationen aller Teams ansehen und ggfs. Änderungen am Salary-Cap, also der Maximalsumme der Ausgaben pro Saison vornehmen. Davon erhalten die GM's Kenntnis per Foreneintrag und per eMail.

Damit die GM's Planungssicherheit haben, greift die Änderung des Salary-Caps immer zur übernächsten Saison.

Wird während einer OffSeason KEINE Veränderung des Salary-Caps angekündigt, zählt immer das Cap-Maximum der kommenden Saison auch in der Saison darauf. Es wird also in der OffSeason nach der Saison10 der Salary-Cap für Saison12 festgelegt. Kündigt die Ligenleitung in dieser Zeit keine Veränderung des Salary-Caps an, gilt ab dem ersten Tag der PreSeason11 automatisch der Salary-Cap von Saison11 auch in Saison12.

Unabhängig von der Einnahmensituation der Clubs, finden für die Berechnung des Salary-Caps ausschließlich Ausgaben Berücksichtigung. Diese fließen wie folgt in den Cap ein:

- Gehalt der Spieler aus dem Pro Team: 100%
- Gehalt der Spieler aus dem Farm Team: 100%
- Kosten für Trainingscamps: 100%

Das Gehalt des Head Coaches zählt NICHT gegen den Salary Cap. Erstens, weil es Einheitsgehälter sind, zweitens, weil jeder von Euch mit Sicherheit die eine oder andere schwarze Kasse für genau solche Fälle parat hat. Für die GM's also eine Sorge weniger.

Eine Franchise darf mit diesen Faktoren in Summe den Salary-Cap in den Saisonphasen: PreSeason, RegSeason, Playoffs nicht überschreiten!

Während der OffSeason ist es den Teams gestattet, den Salary-Cap zu überschreiten. Bis zum Beginn der PreSeason muss diese Grenze jedoch wieder unterschritten sein.

Zu beachten ist dabei, dass die Anzeige des Salary-Caps auf der Homepage lediglich die Ausgaben durch Gehälter anzeigt. Möchte man also ein Trainingscamp besuchen, sollten die zu erwartenden Reisekosten zum angezeigten CapSpace addiert werden, da diese Summe erst dann abgezogen wird, wenn das Camp gebucht und bestätigt worden ist.

Genauso verhält es sich mit Trades Spieler gegen Geld.

Da der Salary-Cap ausschließlich AUSGABEN der Berechnung zugrunde legt und ligaweit für jedes Team gilt, zählen EINNAHMEN aus Spieler gegen Geld-Trades NICHT in den Salary-Cap!

Die einzigen Optionen, dass ein Team außerhalb der OffSeason seinen Salary-Cap überschreiten könnte, sind folgende Aktionen:

- ein Transfer, der die Spielergehälter über den Salary-Cap (die maximale Ausgabengrenze) drückt
- das Buchen eines Trainingscamps

Sollte eine dieser Aktionen den Salary-Cap eines Teams übersteigen, wird diese Aktion mit Hinweis auf den unzureichenden Cap-Space nicht durchgeführt.

Der entsprechende GM muss reagieren, indem er entweder auf diese Aktion verzichtet oder

seine Ausgaben reduziert.

Dies kann man erreichen durch:

- Transfer von Spielern mit hohem Jahresgehalt gegen Spieler mit günstigeren Verträgen
- Entlassung eines Spielers

Wird der Salary-Cap von einem Team überschritten, der GM von der Ligenleitung informiert und tut nichts dagegen, seinen Cap wieder unter die Cap-Grenze zu bewegen, wird einen Spieltag nach der Warnung durch die Ligenleitung der OV-stärkste Spieler des betroffenen Teams zu einem Free Agent und steht seinem Club nicht mehr zur Verfügung!!!

Ja, der OV-stärkste Spieler, nicht der Top-Verdiener!!!

Klingt nach drakonischen Sanktionen, weil sie es sein sollen! Bedenkt bitte: einen Spieler kann man GRATIS entlassen! Zudem geht die Ligenleitung davon aus, dass die angegebenen Möglichkeiten, den Cap zu überschreiten, die einzigen sind. Sollten die GM's während der Saison weitere Möglichkeiten erkennen, möchten wir einen Missbrauch von Regellücken verhindern und lieber ein konstruktives Feedback von Euch erhalten, um diese Lücken im Interesse aller GM's zu schließen. Da jeder GM seinen OV-stärksten Spieler schützt und pflegt, sehen wir so die besten Optionen, mit Euch gemeinsam Stärken und Schwächen des Salary-Caps auszuloten und Missbrauch potentieller Regellücken zu vermeiden.

Während der OffSeason erhalten manche Spieler neue Verträge. Aus diesem Grunde wird in dieser Saisonphase der Salary-Cap ignoriert.

Einen Tag vor Beginn der PreSeason wird der Salary-Cap wieder aktiviert und die aktuelle Ausgaben-Obergrenze muss eingehalten werden. Zur Not müssen GM's, die über dem Cap liegen, kurzfristig Spieler traden oder entlassen.

Bei einem teuren Kader steht es den GM's auch frei, eine Saison auf den Besuch eines Trainingscamps zu verzichten, wenn dies den Cap überschreiten würde.

Der Salary-Cap eines jeden Teams sollte auf der Homepage jederzeit abrufbar sein. Die Ligenleitung wird eine entsprechende Unterseite einrichten und in der Menüleiste der TOHL verankern.

Auf der Homepage kann man den aktuellen CapSpace jeden Teams einsehen. Zudem werden die Gehälter zum Einen als Jahresgehalt, zum Anderen als Gehalt pro Spieltag angezeigt, damit Ihr stets vernünftig planen könnt, auch bei Trades.

Die Ligenleitung hat die Maximalsumme für Ausgaben pro Saison wie folgt festgelegt:

- Salary-Cap für Saison10: 12.000.000,- TOHL-\$
- Salary-Cap für Saison11: 10.000.000,- TOHL-\$

23. Sponsoren

Jedes Team kann vor der RegSaison Werbeverträge abschließen. Verschiedene Firmen offerieren ihr Sponsoring-Angebot, immer verknüpft mit bestimmten Bedingungen für den Bewerber.

Ein GM kann sich einen Hauptsponsor, einen Ausrüster und einen Investor ins Boot holen. Die Sponsoren sind auf der Homepage im Bereich: Office – Sponsoren einsehbar. Diese können bis zu einer in diesem Bereich auf der Homepage angegebenen Deadline beliebig oft gewechselt werden. Am Ende zählen aber nur die Zahlungen und Forderungen des zuletzt gewählten Sponsoren-Teams.

Die Sponsoren-Funktion wird durch eine Reform des Salary-Caps demnächst auch eine Reform erfahren. Hierzu halten wir Euch auf dem Laufenden.

24. Entry Draft

Der Entry-Draft findet während der OffSeason statt. Es stehen im Bereich: Office – Scouting ab dem Ende der RegSeason erste Informationen über zu draftende Spieler zur Verfügung. Der Entry Draft umfasst drei Runden, in denen insgesamt 66 junge Spieler zur Verfügung stehen.

Die Draftpick-Reihenfolge richtet sich nach dem Abschneiden in der vorherigen Saison. Der Draftpick der "schlechtesten" Mannschaft darf zuerst einen Spieler aus dem Draftpool auswählen, der Draftpick des Meisters nimmt den letzten Platz auf der Pickliste einer Draft-Runde ein.

Bei den Picks 1-20 einer Runde zählt das Ergebnis (die Reihenfolge) aus der Regular Season.

Die Picks der Playoff-Finalisten nehmen die Plätze 21 (Finalist) und 22 (Champion) ein.

Natürlich besitzen die neuen Spieler (Rookies) auf der Draftliste unterschiedliche Spielstärken und voneinander abweichende Gehälter entsprechend der obengenannten Gehaltsstruktur.

Das Alter der Spieler im Entry Draft liegt zwischen 18-20 Jahren.

Rookies bekommen immer einen Vierjahresvertrag und dürfen in ihrer Erstsaison zwar getradet, jedoch nicht entlassen werden.

Mit dem ersten Spiel der PreSeason werden nach und nach der Draft-Jahrgang für die kommende Saison auf der Homepage im Bereich Ligabüro / Scouting bekannt gegeben. Mitte der RegSeason (und damit noch deutlich vor der Trading Deadline) wird jeder GM Einsicht darauf haben, welche Spieler mit welchen Stärken für den Draft zur Verfügung stehen.

Die offizielle Draftliste wird den Managern ca. eine Woche vor dem Entry Draft zugesendet bzw. im Forum veröffentlicht. Der eigentliche Drafttermin wird vorher angekündigt und in einem Chatroom stattfinden. Teams, deren Manager nicht am Draft teilnehmen können, sollten einen GM als ihren Vertreter benennen und ihm eine Liste mit benötigten, bzw. gewünschten zu draftenden Spielern mitteilen.

GM's, die keinerlei Rückmeldungen geben, bekommen bei ihrem Zug den OV-stärksten verfügbaren Draftspieler zugeteilt. Bei gleichstarken Spielern werden qualitative und quantitative Bedürfnisse der Franchise berücksichtigt.

Wir möchten Euch darauf aufmerksam machen, dass wir ab der Saison11 die Gesamtstärke der Draftspieler deutlich senken werden. Der Maximal-OV von Draftspielern wird bei max. 75 liegen!

Diese Spieler werden sich dafür in den Trainingscamps deutlich stärker entwickeln können. Bitte bedenkt dieses, insbesondere wenn Ihr Draftrechte traden wollt!

Alle paar Spielzeiten kann es mal vorkommen, dass ein überaus talentierter Spieler im Draftpool ist, der ein OV von 75+ hat. Das wird aber eine Seltenheit sein und wenig planbar. Grundsätzlich wird es jedoch zukünftig so sein, dass der OV bei den talentiertesten Draftspieler bei 75, bei den weniger talentierten bei etwa 57 liegen wird. Kleinere Abweichungen (selten) vorbehalten.

25. Unrestricted Free Agents (UFA)

Wenn ein Spieler über 30 Jahre ist und der Vertrag ausgelaufen, wird er automatisch zum Unrestricted Free Agent, im folgenden UFA genannt. Im Rahmen einer Auktionsphase wird hier ein möglicher Franchise-Wechsel bestimmt. Das Prozedere gestaltet sich wie folgt:

1. Der Hauptteil UFA-Phase findet über zwei Wochen statt und teilt den aktuellen Bestand an UFA-Spielern während dieser UFA-Phase in zwei Pools auf. Der OV-Wert eines Spielers bestimmt dessen Pool-Zugehörigkeit.
2. Es wird zwei Pools geben, die sich nach den OV-Werten der UFA-Spieler gestalten. Zur Saison 09 wurden folgende Werte genutzt:

Pool 1: OV-Werte von 75 bis 99 (entsprach 18 Spieler)

Pool 0: OV-Wert bis einschl. 74 (entsprach 19 Spieler) + entlassene Spieler

Diese Grenzwerte werden zu jeder UFA-Phase angepasst. Es gilt hierbei, eine passende Anzahl möglichst gleich große Pools zu bilden. Je nach Stärken der UFA-Spielern können sich die OV-Werte zur Bestimmung der Pools also verändern. Eine genaue Definition der Pools teilt die Ligenleitung vorab per Mail und im Forum mit.

3. Der Pool A wird für exakt eine Woche geöffnet (Bspw: von Samstag 00:00 Uhr bis Freitag, 23:59). In dieser Zeit können die GM's auf einen oder mehrere Spieler aus diesem Pool bieten. Nach den letzten Erfahrungen werden die UFA-Pools an Samstagen ab 0:00 Uhr geöffnet. Die Ligenleitung behält sich hier Änderungen vor, die ebenfalls vorab angekündigt werden.

4. Jeder GM kann auf die Spieler bieten, das Höchstgebot gewinnt den Zuschlag. Erhält ein Spieler nach seinem ersten Angebot binnen 24 Stunden kein weiteres, höheres Gebot (es gilt die Forums-Zeit), ist die Auktion geschlossen und der Spieler nimmt dieses Angebot an und wechselt das Team oder bleibt zu neuen Konditionen bei seinem alten Team!
Mit jedem neuen Angebot auf einen Spieler wird die 24 Stunden-Frist wieder auf Null gesetzt. Ein Angebot, welches 24 Stunden nicht überboten wurde, gilt also als Zuschlag.

5. Am Ende eines jeden Tages geht eine automatisch Email an alle GM's raus, die darüber informiert, welche Aktionen geschlossen wurden. Diese Mail wird jeweils enthalten: Name des UFA-Spielers, Username des Höchstbietenden, Link zum Foren-Eintrag.

6. Ein korrektes Angebot auf einen UFA-Spieler muss neben einem Angebot zum Jahresgehalt auch eine Laufzeit enthalten. Gebote ohne Laufzeit werden nicht gewertet. Die Vertragslänge ist im Regelwerk Artikel 27: Vertragslängen und Prozedere geregelt.

7. Für Spieler aus dem Pool 1, die kein Angebot empfangen haben, hat der GM nach der Wochenfrist zwei Optionen:

- a) der Spieler wird mit einem Standard-Vertrag (siehe Gehaltstabelle) ausgestattet, die Laufzeit wird vom GM bestimmt (Details hierzu findet Ihr im Artikel 27: Vertragslängen und Prozedere).
- b) der Spieler bekommt zunächst kein neues Vertragsangebot und wandert in den Pool 0.

8. Nachdem der Pool 1 abgearbeitet wurde, wird mit Beginn der zweiten Woche Pool 0 frei geschaltet. Dieser bleibt bis in die Regular Season geöffnet und dient den Clubs als Auffüll-

Option, sollten die Roster noch nicht voll sein oder Spieler entlassen werden. Erst zur Trading Deadline gegen Ende der Regular Season wird Pool 0 geschlossen!

Sollten sich danach noch Spieler im Pool 0 befinden, gehen alle Spieler mit einem Alter von 30 Jahren und älter ohne Umwege ins Karriereende. Jüngere Spieler verleiben im Pool 0 und sind in der Folgesaison wieder bereit, verpflichtet zu werden.

9. UFA-Spieler werden in ihrer ersten Saison ihres neuen Vertrages weder verkauft noch entlassen! Vertrag ist Vertrag und der Spieler will und wird ihn im Team des Höchstbietenden erfüllen! Zumindest in der ersten Saison nach Vertragsabschluss. Setzt also Gehalt und Laufzeit weise ein, zumal das Gehalt ganz normal in den SalaryCap zählt.

10. Free Agent bedeutet frei im Sinne von: der Wechsel findet ohne Gegenleistung statt. Sämtliche Ansprüche auf Ablösesummen sind also gestrichen. Die Spieler wechseln ohne einen Gegenwert die Franchise. Auch gibt es für die GM's, bei denen ein UFA-Spieler vorher gespielt hat KEINE Option auf ein VETO! Nur noch der Höchstbietende bekommt den unworbenen Spieler.

26. Free Agents

Zum Saisonende auslaufende Spielerverträge werden wie folgt behandelt:

Alle Spieler, die in der Saison in welcher der Vertrag ausläuft, nicht mindestens 19 Spiele im Proteam absolviert haben, werden automatisch zu Free Agents und wandern in den sogenannten FA-Pool.

Jedes Team darf abweichend von dieser Regelung einen "Joker" setzen, d.h. ein Spieler mit weniger als 19 Spielen kann pro Team geschützt werden.

Beispiele: Im Team eines Managers laufen bei 17 Spielern die Verträge aus. Wenn nur einer davon 19 Spiele oder mehr gemacht hat, so können 2 Spieler geschützt werden. Der mit 19 Spielen oder mehr sowie ein Joker. Auf der anderen Seite können bei 16 Spielern mit 19 Spielen und mehr alle Spieler geschützt werden – somit obliegt es dem GM ob er seine Aufstellung variiert und mehrere Spieler schützen will oder nicht.

Diese Spieler werden dann (in jedem Falle nach der Abwicklung der UFA-Pools 1-X) im Forum nach demselben Modus wie die UFA-Spieler des Pools 0 beboten und entsprechend behandelt.

In Anlehnung an amerikanische Sportligen kann es sein, dass diese Free Agents auch mal als RFA-Spieler (Restricted Free Agents), in Anlehnung an die Unrestricted Free Agents (UFA-Spieler) bezeichnet werden. Passiert manchmal, bedeutet aber nichts weiter. Wir erwähnen es des Verständnisses halber trotzdem.

27. Vertragslängen und Prozedere

Die Vertragslängen können von den GM's weitestgehend selbst festgelegt werden, zumindest für 1-3 Jahre. Einige Ausnahmen dieser Regel gibt es jedoch:

- Draftspieler unterzeichnen immer einen Einstiegsvertrag über 4 Jahre

- Spieler bis 30 Jahre unterzeichnen neue Verträge im Rahmen zwischen 1-3 Jahre. Diese werden vom GM festgelegt.
- UFA-Spieler schließen keine 4-Jahres-Verträge mehr ab! Hier haben die GM's bei Spielern, die zwischen 31-34 Jahre alt sind die Möglichkeit eines Vertrages zwischen 1-3 Jahren.
- UFA-Spieler, die 35 Jahre alt sind, stellen ihren GM vor die Wahl: entweder erhalten auch sie einen 1-Jahres-Vertrag und arbeiten damit auf ihr baldiges Karriereende hin, je nachdem, wie fit sie sich fühlen – ODER – sie erhalten einen letzten 2-Jahres-Vertrag und beenden danach definitiv ihre Karriere! Die Wahl liegt beim GM.
- UFA-Spieler, die 36 Jahre oder älter sind, schließen ausschließlich 1-Jahres-Verträge ab und loten damit auch ihr Karriereende jedes Jahr erneut aus.

Unter dem Bereich Ligabüro / Verträge findet Ihr die Vertragssituation Eurer Spieler und könnt all jene Verträge verlängern, die nicht von Alters wegen in den UFA-Pool wandern.

28. Karriereende

Der Zahn der Zeit nagt auch an den fittesten Spielern und irgendwann zwischen dem 30. und 40 Lebensjahr reift in den Spielern die Entscheidung, ihre Kufen an den berühmten Nagel zu hängen. Ein externes Programm organisiert die Terminierung des Ausscheidens eines Spielers. Am Ende der Vorrunde und vor Beginn der Playoffs geben entsprechende Spieler ihr Karriereende bekannt. Natürlich absolvieren sie noch die Playoffs, aber danach ist definitiv Schluss. Dies passiert nur bei Spielern in ihrem letzten Vertragsjahr. Bei allen Spielern ist der Gedanke an ein Karriereende in Form eines Prozentwertes zu lesen. Dieser gibt die aktuelle Wahrscheinlichkeit an, dass der Spieler am Vertragsende seine Karriere beendet. Dieser Wert variiert stetig. Viele Einsätze im Pro Team, sportlicher Erfolg und eine gute Punktausbeute verändern ihn nach unten („ich kann noch gut mithalten, ich unterschreibe noch einen Vertrag“), das Hüten der Ersatzbank oder grottnge Stats verändern ihn mitunter nach oben („ich bin zu alt für diesen Scheiß“).

29. Zusatzeinkünfte

Hier wird es in der Zukunft ebenfalls eine Änderung geben, da ja Einnahmen keine wirkliche Grundlage mehr im Salary-Cap finden.

Für die jetzt anstehende Saison10 wird dieser Bereich noch zur Information festgehalten, aber auch hier gibt es zeitnah eine Anpassung.

Haupteinnahmequelle sind die Zuschauer, die in die Arenen strömen. Höchste erreichbare Zuschauerkapazität sind 20.000 Plätze in der Halle. Diese hat inzwischen jedes Team erreicht. Sollten zu einem späteren Zeitpunkt weitere Ausbauten stattfinden, so sind folgende Punkte zu beachten:

- Ausbauten können nur in der OffSeason beantragt werden.
- es können pro OffSeason max. 1500 Plätze hinzugefügt werden.
- es kann in 500-er Schritten ausgebaut werden. Hierbei erhöht sich die Zuschauerkapazität der Arena um 500 Plätze.
- 500 zusätzliche Plätze ausbauen kostet 500.000 TOHL-\$.
- diese Ausbauten sind in der OffSeason der Ligenleitung durch einen Foreneintrag im Bereich: Ligabüro anzuzeigen.

Für verschiedene Titel gibt es zudem Sponsorengelder:

Titel:	Prämie:
*Meisterschaft	\$1.000.000
Vizemeister	\$ 500.000
Halbfinale (nicht für Meister und Vizemeister)	\$ 250.000
Playoffs (übrige ausser Vorstehende)	\$ 150.000
Conference-Title	\$ 150.000
Division-Title	\$ 350.000
Farmteam-Meisterschaft	\$ 250.000
Senger-Cup	\$ 100.000
*Spieler (MVP) des Jahres (ermittelt aus Game Star-Liste)	\$ 100.000
Spieler des Monats (monatlich)	\$ 50.000
Spieler der Woche (wöchentlich)	\$ 10.000
All-Star-Team der Woche pro Spieler (ohne den Spieler der Woche)	\$ 5.000
*GM der Saison (von den Managern gewählt)	\$ 100.000
*MVP Playoffs (von den Managern gewählt)	\$ 75.000
*Topscorer (ermittelt aus der Saison-Scorer-Liste)	\$ 75.000
*Bester Torhüter (interne SIM-Wertung)	\$ 75.000
*Bester Torschütze (ermittelt aus der Torjägerliste)	\$ 50.000
*Bester Verteidiger (interne SIM-Wertung)	\$ 75.000
*Bester Checker (ermittelt aus der Hits-Liste)	\$ 50.000
*Rookie der Saison (interne SIM Wertung)	\$ 50.000
*Rainer Wein Trophy (interne SIM Wertung)	\$ 50.000
*Bester Enforcer (ermittelt aus der Enforcer Liste)	\$ 25.000
Fairstes Team nach der Hauptrunde (Team-Stats PIM)	\$ 50.000

Für die mit einem * versehenen Titel werden Awards verliehen.

30. Zusätzliches

Einige TOHL-Manager sind Mitglieder der TOHL-Regeltaskforce und versuchen regelmäßig, Stimmungen der GM's aufzunehmen, Regellücken zu diskutieren und zu schließen, um die Liga attraktiv zu halten. Im Rahmen ihres Schaffens fragen sie im Forum immer mal wieder bei den GM's nach Ideen und Feedback. Bitte gebt es ihnen! Fällt Euch etwas auf, findet Ihr eine Regelung unglücklich, macht darauf aufmerksam und gebt konstruktive Vorschläge zur Verbesserung der Situation.

Ansonsten habt Spaß und Freude an dem, was Ihr hier tun könnt. Denn dafür ist die TOHL gemacht.

Wir wünschen allen GM's viel Spaß in und mit der TOHL!