

Wichtigste Änderungen in Kürze.....	2
Allgemeine Übersicht / Grundsätzliches.....	3
Aufstellungen	4
Auktion.....	5
Budget	8
Spielplan/Tabelle	14
Teamkader.....	18
Transfers.....	20
Verträge.....	21
Wertung.....	23
Termine 2003 / Aufgabenverteilung	25
Vorgehensweise für Manager-Aktionen	26

Wichtigste Änderungen in Kürze

In der neuen Saison wird es keine Reserveliste mehr geben, dafür erhöht sich die Zahl der Spieler im Kader auf 23 (Abstimmung 10.1.2003)

Noch offene Punkte:

- welche Mehrheit brauchen wir für eine Regeländerung ?
- wie sollen sich die Play-Off-Paarungen der nächsten Saison zusammensetzen ?
Dieser Punkt ist allerdings auch noch davon abhängig, ob wir überhaupt mit 2 Conferences spielen, hierzu wird der Spielplan der DEL noch analysiert.

Das Wichtigste sollte immer noch sein, dass wir alle viel Spass mit der DEFL haben - in diesem Sinne: **HAVE FUN !!!**

Allgemeine Übersicht / Grundsätzliches

Die DEFL funktioniert nach folgendem Grundprinzip: Jedes Team hat einen Saisonetat, den es (hauptsächlich) vor der Saison in Spieler investiert, welche dann während der Saison für die nötigen Punkte sorgen sollen.

Dementsprechend lassen sich die Tätigkeiten eines DEFL Mitspielers grob in zwei Abschnitte einteilen: den finanziellen und den sportlichen Aspekt.

Auch wenn es während der laufenden Saison jederzeit möglich ist, neue Spieler zu verpflichten, entweder durch Trades mit anderen Mitspielern oder den Kauf von Spielern, die noch zu keinem DEFL Team gehören, so liegt der Schwerpunkt der Spielerverpflichtung eindeutig im Zeitraum vor Saisonbeginn. Der DEFL Spieler ist hier vergleichbar einem Manager eines Eishockeyclubs, der seinen Etat beachten und die Qualität zu verpflichtender Spieler beurteilen muß.

Beginnen die Ligen ihren Spielbetrieb, ist es die Hauptaufgabe des Spielers, aus seinem Team durch kluge Aufstellungen so viele Siege wie möglich herauszuholen. Der DEFL Spieler ist hier als Coach seines Teams tätig.

Die DEFL rechnet in einer fiktiven Währung "TEUR". Das soll etwa 1000 Euro entsprechen. Die kleinste Einheit sind 5 TEUR.

Die Grundlage für die Auswertungen der Spiele bilden in der DEFL ausschliesslich die Veröffentlichungen in der Eishockey-News.

Grundlage für sämtliche Spielereinstufungen (welche Position hat ein Spieler; spielt ein Spieler tatsächlich in der DEL/2.BL bzw. verläßt er diese tatsächlich) bildet ebenfalls die Eishockey-News bzw. deren Sonderheft. Im Falle eines eindeutigen Fehlers (Wayne Gretzky als Torwart wäre ein Kandidat) kann die Position eines Spielers durch einstimmige Commissioner-Zustimmung korrigiert werden. Diese Spielereinstufungen, insbesondere die Positionsbestimmung, wird vor jeder Saison neu vorgenommen, unabhängig, ob der Spieler noch bei einem DEFL-Team unter Vertrag steht oder nicht.

Um „zufällige“ Ereignisse, wie z.B. Auslosungen, zu simulieren, werden in der DEFL Lottoziehungen herangezogen, diese können bspw. hier nachgelesen werden:

<http://www.toto-lotto-rlp.de/frame.asp?id=62>

Alle Geldsummen in der DEFL müssen durch 5 ohne Rest teilbar sein.

Auf welche Art Manageraktionen (Gebote, Spielerentlassungen, Trades, Reserveliste) durchgeführt werden, steht in dem Punkt Vorgehensweise für Manager-Aktionen.

Aufstellungen

Der aktive (oder Spiel-) Kader: Die Aufstellung

Der aktive Kader stellt die Spieler dar, die in der DEFL I bzw. der DEFL II zum Einsatz kommen und so für die nötigen Punkte sorgen.

Aus dem gesamten Kader können max. aufgestellt werden: ein Torwart, sechs Verteidiger, neun Angreifer, sowie ein Ersatztorwart, der dann anstelle des Nummer-eins-Torwartes gewertet wird, wenn letzterer nicht zum Einsatz gekommen ist. Als Einsatz eines Torwartes gilt eine Spieldauer von mehr als 5 Minuten (also bspw. das kurzzeitige Einsetzen eines TW bei Ausrüstungsproblemen des Starting-Goalies zählt nicht als Einsatz).

Die Positionen der Spieler werden vor Auktionsbeginn anhand der Eishockey-News bzw. dem EN-Sonderheft festgelegt und gelten für die gesamte Saison. Die Position eines Spielers wird vor jeder Saison geprüft, sollte sich eine Änderung zum Vorjahr ergeben, so wird die in der DEFL ebenfalls nachgezogen (unabhängig von laufenden DEFL-Verträgen). Eine Änderung der Position bei laufenden DEFL-Vertrag muss als Glück oder Pech genauso abgewickelt werden, wie ein Vereinswechsel eines Spielers.

Reihengewichtung:

Je nach Angriffs- oder Verteidigungsreihe zählen die erzielten Punkte unterschiedlich:

DEFL I

In der ersten Angriffs- (Pos. 1-3) bzw. Verteidigungsreihe (Pos. 1-2) vierfach.

In der zweiten Angriffs- (Pos. 4-6) bzw. Verteidigungsreihe (Pos. 3-4) dreifach.

In der dritten Angriffs- (Pos. 7-9) bzw. Verteidigungsreihe (Pos. 5-6) zweifach.

DEFL II

In der ersten Angriffs- (Pos. 1-3) bzw. Verteidigungsreihe (Pos. 1-2) dreifach.

In der zweiten Angriffs- (Pos. 4-6) bzw. Verteidigungsreihe (Pos. 3-4) zweifach.

In der dritten Angriffs- (Pos. 7-9) bzw. Verteidigungsreihe (Pos. 5-6) einfach.

Kommt ein aufgestellter Spieler am betreffenden Spieltag in der DEL oder der 2.BL nicht zum Einsatz, rückt der nächstfolgende Spieler der Position nach.

Fällt also bspw. Angreifer Nr. 2 der Aufstellung aus, rücken alle nachfolgenden Angreifer eine Position nach oben, der ursprünglich auf Nr. 4 befindliche Angreifer zählt also nicht mehr dreifach sondern vierfach, weil er in die erste Reihe nachgerückt ist.

Nachgerückt wird immer nur innerhalb der gemeldeten Aufstellung, sodaß auf den geringerwertigen Plätzen automatisch Lücken entstehen; nicht aufgestellte Spieler können nicht in die Aufstellung hereinrutschen.

Besteht ein Mangel an einsatzfähigen Angreifern, können aushilfsweise Verteidiger im Angriff aufgestellt werden (dies ist auch dann erlaubt, wenn genügend einsatzfähige Angreifer vorhanden sind – ob es allerdings klug ist, ist eine Frage, die der Manager alleine beantworten muß ;-)). Allerdings können dieserart genutzte Verteidiger in der Reihenfolge der Aufstellung immer nur

nach den aufgestellten Angreifern kommen, sie müssen die Plätze von unten nach oben auffüllen. AAA AAV VVV ist also möglich, AAA AAA VAA nicht.

Der aktive Kader bleibt solange gültig, bis ein neuer gemeldet wird. Man muß ihn also nicht zwingend für jeden Spieltag aktualisieren. Sollte am ersten Spieltag kein Kader gemeldet werden, werden die Positionen alphabetisch aufgefüllt.

Zur Technik der Aufstellungsabgabe siehe Punkt Vorgehensweise für Manager-Aktionen.

Auktion

Bei der Auktion werden die DEL- bzw. 2.BL-Spieler, die noch bei keinem DEFL Team unter Vertrag stehen, an die DEFL Teams "verkauft".

Der Preis, der dabei für einen Spieler gezahlt wird, entspricht dem Jahresgehalt des Spielers. Dieser Betrag wird sofort in voller Höhe dem DEFL Team angerechnet.

Die Mindesthöhe bei Verpflichtungen/Gebote vor Saisonbeginn beträgt 100 TEUR in der DEFL und 50 TEUR in der DEFL II.

Das Grundprinzip:

Es wird eine täglich aktualisierte Liste erstellt, die alle freien Spieler (Spieler ohne DEFL Team) umfaßt.

Für diese Spieler können Gebote in 5 TEUR-Schritten abgegeben werden, „krumme“ Zahlen bei Geboten werden auf den nächsten 5 TEUR-Betrag aufgerundet. Bei einer Diskrepanz zwischen Spielernamen und Spieler-ID zählt die Spieler-ID.

Am Ende des Auktionstages (**Deadline: 21 Uhr**) wird das höchste Gebot für einen Spieler ermittelt. Wird dieses Gebot nicht innerhalb von zwei Tagen überboten, ist der Spieler gekauft.

Zur Verdeutlichung, in welcher Phase ein jeweiliger Spieler ist, werden folgende Symbole verwendet:

1 Stern: Aktualisiertes Gebot am Vortag, ein Tag Zeit zu erhöhen

2 Sterne: Kein neues Gebot, letzte Chance zu erhöhen.

Sobald ein neues Gebot für einen Spieler vorliegt, wird der Status wieder auf "1 Stern" zurückgesetzt, dies kann beliebig oft vorkommen.

Jedes DEFL Team kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt in die Auktion eines Spielers einsteigen - es gibt also keine "Mitbietepflicht" (ist hier nur erwähnt, weil es diese früher gab).

Jedes DEFL-Team kann pro Tag bis zu 12 Gebote abgeben, sollte ein Team für mehr als 12 Spieler bieten, werden nur die ersten 12 Gebote gewertet.

Nur jeweils das aktuellste Gebot eines Team wird als gültig anerkannt.

Beispiel:

ein DEFL-Team, das um 11:00 ein Gebot mit den Spielern Gretzky und Hasek abgegeben hat und um 15:00 ein weiteres Gebot mit dem Spieler Jagr hat damit nur für den Spieler Jagr geboten. Dieses ist notwendig, um den Auswertungsaufwand einigermaßen klein zu halten.

Mindesterrhöhung eines bestehenden Gebotes:

Um der begrenzten Zeit zwischen Auktionsbeginn und Saisonstart Rechnung zu tragen, müssen bestehende Höchstgebote um einen Mindestfaktor überboten werden.

Dieser beträgt 10% des aktuellen Höchstgebotes aufgerundet auf den nächsten 5 TEUR-Betrag

Beispiel:

Spieler X steht in der Auktionsliste mit 255 TEUR von Team A. Dann muß ein neues Gebot von Team B mindestens $255 \text{ TEUR} \cdot 1,1 = 280,5 \text{ TEUR}$, aufgerundet 285 TEUR betragen.

Ausnahme für ausgelaufene Verträge:

Das Team, das einen DEL Spieler oder einen Spieler der 2. BL zuletzt unter Vertrag hatte (und dessen Vertrag nach Saisonende ausgelaufen ist), kann ein bestehendes Höchstgebot für diesen Spieler **ohne Erhöhung** übernehmen.

Beispiel:

Spieler X, dessen Vertrag bei Team A ausgelaufen ist, steht in der Auktionsliste mit einem Gebot von 365 TEUR von Team B. Dann kann Team A innerhalb der Zwei-Tage-Frist ebenfalls 365 TEUR für diesen Spieler bieten und damit das Höchstgebot übernehmen. Team B (oder jedes andere Team) kann anschließend wieder ganz normal erhöhen. Die Sache kann beliebig oft wiederholt werden.

Dieses „Vorbesitzer-Recht“ erlischt, wenn ein DEL/2. BL-Spieler erst nach DEFL-Saisonbeginn in die DEFL-Auktionslisten aufgenommen wird.

Aufnahme von Spielern in die Auktionsliste:

Jedes DEFL Team kann vor Beginn der Auktion frei bestimmen, wann ein bestimmter Spieler seines Kontingents in die Auktionsliste aufgenommen werden soll (bis maximal zwei Wochen vor Saisonbeginn). Dies soll verhindern, daß Urlaub o. ä. einen Mitspieler um die Chance bringt, erfolgreich an der Auktion teilzunehmen

Das Kontingent:

Zu den frei placierbaren Spielern gehören

- alle Spieler, die zuletzt bei dem jeweiligen Team unter Vertrag standen und deren Verträge ausgelaufen sind.

- aus allen übrigen Spielern (bspw. neu in die DEL/2. BL gewechselte) ein per Zufall auf alle Teams gleichmäßig verteilter Anteil. Spieler dieser Gruppe werden alphabetisch nach DEL/2. BL-Teamkürzel/Spielernachnamen/Spielervornamen geordnet und abwechselnd mit Teamnummern "Team01" bis "Team12" versehen (bei weniger Teams entsprechend nur bis zu dieser Zahl).

Anschliessend wird per Mittwochslotto festgelegt, welches DEFL Team welches Kontingent erhält. Hierzu werden die DEFL-Teams alphabetisch anhand ihrer Teamkürzel geordnet. Dann werden alle gezogenen Zahlen des Mittwochslottos addiert und durch die Anzahl der DEFL-Teams geteilt. Der Teilungsrest entspricht dem DEFL-Team in der obigen Reihenfolge, dieses ersetzt anschliessend das Team01, das nächste Team der obigen Reihenfolge ersetzt das Team02, usw. Dies wird natürlich getrennt nach den beiden Ligen durchgeführt.

Es spielt dabei keine große Rolle, ob auch wirklich alle in der Liste aufgeführten Spieler aktuelle DEL/2. BL Spieler sind. Hauptsache, die Spieler bekommen einen Anfangstermin; sollte es sich herausstellen, daß die Spieler nicht in der DEL/2. BL sind, werden die Spieler einfach gestrichen. Wenn für einen Spieler kein Beginn festgelegt wird (zuständiger Manager gibt keinen Termin ab), dann wird er auf den 1. Auktionstag gelegt, der nächste Spieler ohne Termin wird auf den

3. Auktionstag gelegt, usw. Sollte es mehr nicht terminierte Spieler geben, als Auktionstermine im festzulegenden Intervall (Auktionsbeginn - 2 Wochen vor Saisonbeginn), so wird der nächste Spieler wieder auf den 1. Tag gelegt usw.

Spieler, die noch nicht für die Auktion freigegeben sind, stehen am Ende der Auktionsliste und sind mit dem Datum versehen, ab welchem Gebote für sie abgegeben werden können. Erst ab diesem Zeitpunkt ist ein Gebot für diesen Spieler möglich, frühere Gebote sind ungültig und werden auch nicht „aufbewahrt“ bis der Spieler freigegeben ist. Die anderen Spieler auf der Liste sind nach folgenden Kriterien sortiert: Auktionstag / Position / Name.

Spieler, die nach der ersten Runde der Aufnahme in die Auktionsliste als Zugang in die DEL/2. BL bekannt werden, werden immer am folgenden Donnerstag neu in die Auktionsliste aufgenommen.

Spieler, bei denen es unklar ist, ob es sich um aktuelle DEL/2. BL Spieler handelt, werden so lange nicht in die Auktionsliste aufgenommen, bis sich ihr Status aufgeklärt hat.

Grundlage für den Status eines Spielers (Liga- und Teamzugehörigkeit) bilden die Angaben der Eishockey News.

Kauf eines Spielers, der sich als Nicht-DEL/2. BL-Spieler herausstellt:

Es kommt regelmäßig vor, daß ein Spieler, der zu einem DEL/2. BL Team gehört, kurz vor Saisonbeginn die dementsprechende Liga dennoch verläßt.

Hat ein DEFL Team so einen Spieler gekauft, so erhält es bei einem als bestätigt anzunehmenden Verlassen der jeweiligen Liga vor Saisonbeginn den Kaufpreis zurück. Der Vertrag wird aufgehoben.

(Diese Regelung gilt nur bis Saisonbeginn, danach gilt grundsätzlich: gekauft ist gekauft!)

Behandlung von Spielern, die mit einer Förderlizenz ausgestattet sind:

In der DEL werden Spieler mit sog. Förderlizenzen von einem DEL Club ausgestattet und kommen dadurch in der 2. BL ebenfalls zum Einsatz. Für diese Spieler gelten folgende Regelungen während des Auktionszeitraums und der Saison.

Torhüter: Diese Spieler werden beiden Ligen während des Auktionszeitraums zur Verfügung gestellt. Teams aus beiden Ligen können auf diese Spieler bieten. Diese Ausnahmeregelung bedeutet auch, dass ein Torhüter auch in beiden Ligen aktiv sein darf.

Feldspieler: Dieser Spieler werden in den ersten Auktionswochen (bis zum Tag der längerfristigen Verträge) nur der DEFL I zur Verfügung gestellt. Nach diesem Tag haben auch Manager der DEFL II die Möglichkeit für den Spieler zu bieten. Sie werden dann natürlich in die Auktionslistend er DEFL II aufgenommen. Sollte an einem Tag ein DEFL I Manager und ein DEFL II Manager ein Gebot auf einen Förderlizenzfeldspieler abgeben, so hat auch hier der DEFL I Spieler das Vorrecht. Sobald ein Förderlizenzfeldspieler ein Gebot aus einer Liga bekommen hat verschwindet er von der Gebotsliste der anderen Liga.

Auktionsende: Es gibt keines!

Jeder Mitspieler ist selbst dafür verantwortlich, zu Saisonbeginn ein spielfähiges Team zu haben. Die Auktion geht bis zum Transferschluß im Dezember (siehe Termine) ununterbrochen weiter - die Auktion wird lediglich am Stichtag (siehe hierfür auch die Punkte Budget und Teamkader) für einen Tag angehalten, dieser Stichtag beginnt um 21:00 am Tag vor dem 1. DEFL-Spieltag und

endet am Tag nach dem 1. DEFL-Stichtag. Sollte die 2.Liga einen anderen Beginn haben als die DEL kann es hier entsprechend zu verschiedenen Stichtagen kommen.

Alle Neuzugänge während der Saison wandern mit ihrem Wechsel in die DEL/2. BL auf die Auktionsliste. Es ist allerdings klar, daß die Auktionsliste während der Saison nur einen sehr kleinen Umfang im Verhältnis zu der Zeit vor Saisonbeginn hat und dementsprechend weniger "Bewegungen".

Tie-Breaker bei gleich hohen Geboten:

Gibt es an einem Tag mehrere gleich hohe Gebote, so entscheiden die folgenden Tie-Breaker, welches Team den Vorrang hat, in der Reihenfolge von 1.) bis 4.):

- 1.) Das Team, bei dem der Vertrag des Spielers ausgelaufen ist
 - 2.) Das Team mit der geringeren Anzahl an Spielern im Kader am Vortag.
 - 3.) Das Team mit der geringeren Summe an Spielergehältern am Vortag.
 - 4.) Das Team mit der schlechteren Placierung in der Meisterschaft des Vorjahres (incl. Play-Offs).
- 5.) Sollte keiner dieser Tie-Breaker eine Entscheidung ermöglichen (vor der ersten DEFL II-Saison könnte das z.B. der Fall sein), wird an geraden Kalendertagen alphabetisch von oben nach unten bewertet (A gewinnt gegen B den Tie-Breaker), sonst umgekehrt.
-

Abschlußbemerkung:

Dieses Auktionsverfahren wurde zur DEFL-Saison 2001/2002 notwendig, weil das bisherige Modell aus vielen Gründen nicht mehr durchzuführen war. Jeder Mitspieler kann nun selbst entscheiden, wann er an der Auktion teilnehmen möchte. Es ist möglich, in kurzer Zeit viele Spieler zu kaufen (indem man aggressiv für die Spieler bietet, die man besitzen will), wer möchte kann aber auch über einen längeren Zeitraum immer mal wieder aktiv teilnehmen

Alle bisherigen Regelungen zur Auktion (bspw. zu Nachbietrechten usw.) verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

Budget

DEFL I

Vor der Saison erhält jedes Team 7,50 Mio. "Spielgeld". Dies ist der fixe Anteil am Budget. (Für die aktuelle Saison werden 2/3 des aus der Vorsaison verbliebenen Restbudgets zu den 7,50 Mio. addiert, bzw. im Falle eines Verlustes von 7,50 Mio abgezogen.)

Zusätzlich gibt es einen Liga-Topf mit Bonusgeldern für sportliche Erfolge in Höhe von 8,4 Mio. Diese Gelder werden nach der Saison nach folgenden Kriterien verteilt:

FLP nach Vorrunde, Tabellenplatz nach Vorrunde, gewonnene Play-Off-Runden und gewonnene Pokalrunden (ab Halbfinale)

FLP und Tabellenplatz: je 10 Punkte für das Team mit den meisten FLP bzw. der besten Placierung, je 9 Punkte für das nächstbeste Team, dann je 8 usw.

Pro gewonnene Play-Off- oder Pokal-Runde erhält ein Team ebenfalls einen Punkt.

Insgesamt gibt es also 120 Bonuspunkte:

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 für FLP sowie für Tabellenplatz, macht 2 mal 55 (110),

4, 2, 1 für gewonnene Play-Off-Runden und (7)

2, 1 für gewonnene Pokalrunden ab Halbfinale (3).

Ein einzelnes Team kann also im bestmöglichen Fall $10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 25$ Bonuspunkte erzielen.

Pro erzieltm Bonuspunkt erhält ein Team 70 TEUR.

Die Sache ist damit ziemlich einfach:

Nach Abschluß der Saison werden die Bonusgelder zum fixen Budget addiert.

Von dieser Gesamtsumme werden alle Ausgaben für Spielerverträge abgezogen.

Hat ein Team danach Gewinn/Verlust gemacht, wird diese Summe zum Grundbudget der Folgesaisons addiert (zwei Drittel der Summe in der nächsten Saison, ein Drittel in der übernächsten).

Beispielrechnung:

Juli 2001: Start mit 7,5 Mio. Grundbudget

Ausgaben für Verträge: 7,90 Mio.

Erzielte Bonusgelder: 0,70 Mio.

Ergibt $7,5 + 0,70 - 7,90 = 0,30$ Mio. (Gewinn)

Juni 2002: Start mit $7,5 + 0,20 = 7,7$ Mio. Grundbudget

(Weitere 0,10 Mio. werden zu Beginn der übernächsten Saison verrechnet.)

Maximal zulässige Ausgaben:

Für den Zeitraum bis Saisonbeginn gibt es **keine** Beschränkung des Budgets.

Danach sind **Grundbudget plus/minus Gewinn/Verlust plus erreichbare Bonusgelder bei 15 Bonuspunkten** (1,050 Mio) das Limit.

Sollte ein Team am Stichtag – der Tag vor dem 1.DEFL-Spieltag – über 8,550 Mio. Ausgaben (bei angenommenen 0,0 Mio. Übertrag aus der Vorsaison) liegen, wird folgendermaßen verfahren: Der teuerste neuverpflichtete Spieler des Kaders wird gestrichen (der Vertrag wird also aufgehoben, der Spieler wird zum Free Agent). Das Team, das den Spieler gekauft hat, bekommt nur 50% des Kaufpreises erstattet, bleibt also auf dem halben Gehalt ohne Gegenwert sitzen. Reicht es nicht, einen Spieler wegzunehmen, folgt dann der nächstteuerste, bis das Budgetlimit erreicht ist.

Bei gleich teuren Spielern wird nach dem Grad der Abweichung von der "DEFL-Norm" (2 TW, 8 Vert., 13 Angr.) entschieden. Sollte dies immer noch keine Entscheidung ermöglichen wird alphabetisch vorgegangen.

Ein "zwangsentlassener" Spieler darf in der gleichen Saison nicht wieder im Kader des Teams stehen, dass ihn entlassen musste.

Hintergrund: Ein Team darf nicht von einer solchen Zwangsentlassung profitieren, was aber so der Fall sein könnte.

Bsp: TW Hasek wird für 1.4 Mio gekauft, das Team muss ihn zwangsentlassen, bekommt damit wieder 700 TEUR freies Geld, da kein anderes Team mehr Geld hat und einen TW braucht, kann das Team den Spieler für 300 TEUR wieder zu sich holen. Und macht damit durch die Gesamtaktion 400 TEUR gut.

Um nach Saisonbeginn "bereinigte" Auktionslisten zu bekommen, werden am Tag vor dem ersten DEFL-Spieltag (erster DEL Spieltag) auch die aktuell gerade laufenden Auktions-Höchstgebote eines Teams so miteingerechnet, als würde das Team alle diese Spieler zum aktuellen Preis gekauft haben.

Übersteigt ein Team mit seinen laufenden Geboten die Grenze, werden die Gebote gestrichen (analog zu den bereits gekauften, aber nicht bezahlbaren Spielern), bis das Team unter der Grenze ist.

Der Spieler fängt dann wieder bei null in der Auktionsliste an; das Team, das für den Spieler das Höchstgebot hatte, bekommt den halben aktuellen (Höchstgebots-) Preis vom Budget abgezogen.

Nach dieser "Bereinigung" geht die Auktion mit allen Geboten (außer den "geplatzen") am Tag nach dem ersten DEFL-Spieltag ganz normal weiter, so wie die Zahlen am Donnerstag vor dem ersten DEFL-Spieltag waren.

Nach Saisonbeginn ist es nicht mehr möglich, mehr Geld auszugeben, als es die jeweilige Maximalsumme erlaubt. Damit ist es nur möglich, maximal soviel Geld in der Auktion zu placieren, wie es das Budget zuläßt.

Wer nur noch 600 TEUR Luft hat, kann bspw. für einen Spieler 550 TEUR bieten oder für zwei Spieler je 280 TEUR.

Miteingerechnet werden hierbei außerdem bereits bestehende Höchstgebote in der Auktion.

Um bei obigem Beispiel zu bleiben: steht ein Team (mit 600 TEUR "Luft") bereits mit Spielern im Gesamtwert von 250 TEUR als Höchstgebote in der Auktionsliste, dürfen nur noch Spieler im Gesamtwert bis 350 TEUR placiert werden.

Auktionsgebote, die diesen Anforderungen nicht entsprechen, fallen komplett weg.

Minimal "zulässige" Ausgaben:

Es gibt natürlich keinen Zwang zum Geld ausgeben. Jedoch verfallen alle nicht genutzten Gelder aus dem (Grundbudget - 700 TEUR) zum Jahresende, so daß jedes Team zumindest so viel ausgeben sollte, wie es seinem (Grundbudget - 700 TEUR) entspricht.

Beispielrechnung:

Juli 2001: Start mit 7,5 Mio. Grundbudget, also 6,8 Mio. "minimal zulässige" Ausgaben

Ausgaben für Verträge: 6,25 Mio.

Erzielte Bonusgelder: 0,50 Mio.

Normerweise wäre sein Gewinn damit 1,25 Mio (unter Grundbudget) + 0,50 Mio, durch diese Regeln verkleinert sich der Gewinn am Saisonende allerdings auf 0,70 Mio + 0,50 Mio, also 1,20 Mio - der Manager hätte also noch 550 TEUR ausgeben können, ohne dass es ihn etwas "gekostet" hätte.

Abschlußbemerkung:

Bei angemessener Spielweise dauert es ziemlich lange, bis man aus mittleren Bereichen des Grundbudgets herausfällt, weil man zu viele Verluste aufgehäuft hat. (Bei extrem riskantem Vorgehen, kann es allerdings auch sehr schnell gehen!)

Das heißt, wer vernünftig plant und sich im gewohnten Rahmen von knapp 8,0 Mio. Ausgaben p. a. bewegt, braucht sich praktisch überhaupt keine Gedanken zu Bonusgeldern, ihrer Verrechnung usw. machen ...Just win baby!

DEFL II

Vor der Saison erhält jedes Team 3,75 Mio. "Spielgeld". Dies ist der fixe Anteil am Budget. (Für die aktuelle Saison werden 2/3 des aus der Vorsaison verbliebenen Restbudgets zu den 3,75 Mio. addiert, bzw. im Falle eines Verlustes von 3,75 Mio abgezogen.)

Zusätzlich gibt es einen Liga-Topf mit Bonusgeldern für sportliche Erfolge in Höhe von 4,2 Mio. Diese Gelder werden nach der Saison nach folgenden Kriterien verteilt:
FLP nach Vorrunde, Tabellenplatz nach Vorrunde, gewonnene Play-Off-Runden und gewonnene Pokalrunden (ab Halbfinale)

FLP und Tabellenplatz: je 10 Punkte für das Team mit den meisten FLP bzw. der besten Placierung, je 9 Punkte für das nächstbeste Team, dann je 8 usw.
Pro gewonnene Play-Off- oder Pokal-Runde erhält ein Team ebenfalls einen Punkt.

Insgesamt gibt es also 120 Bonuspunkte:

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 für FLP sowie für Tabellenplatz, macht 2 mal 55 (110),
4, 2, 1 für gewonnene Play-Off-Runden und (7)
2, 1 für gewonnene Pokalrunden ab Halbfinale (3).

*Ein einzelnes Team kann also im bestmöglichen Fall $10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1$
= 25 Bonuspunkte erzielen.*

Pro erzieltm Bonuspunkt erhält ein Team 35 TEUR.

Die Sache ist damit ziemlich einfach:

Nach Abschluß der Saison werden die Bonusgelder zum fixen Budget addiert.

Von dieser Gesamtsumme werden alle Ausgaben für Spielerverträge abgezogen.

Hat ein Team danach Gewinn/Verlust gemacht, wird diese Summe zum Grundbudget der Folgesaisons addiert (zwei Drittel der Summe in der nächsten Saison, ein Drittel in der übernächsten).

Beispielrechnung:

Juli 2001: Start mit 3,75 Mio. Grundbudget

Ausgaben für Verträge: 4,00 Mio.

Erzielte Bonusgelder: 0,70 Mio.

Ergibt $3,75 + 0,70 - 4,00 = 0,45$ Mio. (Gewinn)

*Juni 2002: Start mit $3,75 + 0,30 = 4,05$ Mio. Grundbudget
(Weitere 0,15 Mio. werden zu Beginn der übernächsten Saison verrechnet.)*

Maximal zulässige Ausgaben:

Für den Zeitraum bis Saisonbeginn gibt es **keine** Beschränkung des Budgets.

Danach sind **Grundbudget plus/minus Gewinn/Verlust plus erreichbare Bonusgelder bei 15 Bonuspunkten** (0,525 Mio) das Limit.

Sollte ein Team am Stichtag – der Tag vor dem 1.DEFL-Spieltag – über 4,275 Mio. Ausgaben (bei angenommenen 0,0 Mio. Übertrag aus der Vorsaison) liegen, wird folgendermaßen verfahren: Der teuerste neuverpflichtete Spieler des Kaders wird gestrichen (der Vertrag wird also aufgehoben, der Spieler wird zum Free Agent). Das Team, das den Spieler gekauft hat, bekommt nur 50% des Kaufpreises erstattet, bleibt also auf dem halben Gehalt ohne Gegenwert sitzen. Reicht es nicht, einen Spieler wegzunehmen, folgt dann der nächstbeste, bis das Budgetlimit erreicht ist.

Bei gleich teuren Spielern wird nach dem Grad der Abweichung von der "DEFL-Norm" (2 TW, 8 Vert., 13 Angr.) entschieden. Sollte dies immer noch keine Entscheidung ermöglichen wird alphabetisch vorgegangen.

Der zwangsentlassene Spieler darf im Laufe der Saison nicht wieder für dieses Team spielen.

Um nach Saisonbeginn "bereinigte" Auktionslisten zu bekommen, werden am Tag vor dem ersten DEFL II-Spieltag (erster Spieltag der 2. BL) auch die aktuell gerade laufenden Auktions-Höchstgebote eines Teams so miteingerechnet, als würde das Team alle diese Spieler zum aktuellen Preis gekauft haben.

Übersteigt ein Team mit seinen laufenden Geboten die Grenze, werden die Gebote gestrichen (analog zu den bereits gekauften, aber nicht bezahlbaren Spielern), bis das Team unter der Grenze ist.

Der Spieler fängt dann wieder bei null in der Auktionsliste an; das Team, das für den Spieler das Höchstgebot hatte, bekommt den halben aktuellen (Höchstgebots-) Preis vom Budget abgezogen.

Nach dieser "Bereinigung" geht die Auktion mit allen Geboten (außer den "geplatzen") am Tag nach dem ersten DEFL II-Spieltag ganz normal weiter, so wie die Zahlen am Donnerstag vor dem ersten DEFL II-Spieltag waren.

Nach Saisonbeginn ist es nicht mehr möglich, mehr Geld auszugeben, als es die jeweilige Maximalsumme erlaubt. Damit ist es nur möglich, maximal soviel Geld in der Auktion zu placieren, wie es das Budget zuläßt.

Wer nur noch 300 TEUR Luft hat, kann bspw. für einen Spieler 250 TEUR bieten oder für zwei Spieler je 140 TEUR.

Miteingerechnet werden hierbei außerdem bereits bestehende Höchstgebote in der Auktion.

Um bei obigem Beispiel zu bleiben: steht ein Team (mit 300 TEUR "Luft") bereits mit Spielern im Gesamtwert von 160 TEUR als Höchstgebote in der Auktionsliste, dürfen nur noch Spieler im Gesamtwert bis 140 TEUR placiert werden.

Auktionsgebote, die diesen Anforderungen nicht entsprechen, fallen komplett weg.

Minimal "zulässige" Ausgaben:

Es gibt natürlich keinen Zwang zum Geld ausgeben. Jedoch verfallen alle nicht genutzten Gelder aus dem (Grundbudget - 375 TEUR) zum Jahresende, so daß jedes Team zumindest so viel ausgeben sollte, wie es seinem (Grundbudget - 375 TEUR) entspricht.

Beispielrechnung:

Juli 2001: Start mit 3,75 Mio. Grundbudget, also 3,375 Mio. "minimal zulässige" Ausgaben

Ausgaben für Verträge: 3,00 Mio.

Erzielte Bonusgelder: 0,35 Mio.

Normerweise wäre sein Gewinn damit 0,75 Mio (unter Grundbudget) + 0,35 Mio, durch diese Regeln verkleinert sich der Gewinn am Saisonende allerdings auf 0,375 Mio + 0,350 Mio, also 0,725 Mio - der Manager hätte also noch 375 TEUR ausgeben können, ohne dass es ihn etwas "gekostet" hätte.

Abschlußbemerkung:

Bei angemessener Spielweise dauert es ziemlich lange, bis man aus mittleren Bereichen des Grundbudgets herausfällt, weil man zu viele Verluste aufgehäuft hat. (Bei extrem riskantem Vorgehen, kann es allerdings auch sehr schnell gehen!)

Das heißt, wer vernünftig plant und sich im gewohnten Rahmen von knapp 4,2 Mio. Ausgaben p. a. bewegt, braucht sich praktisch überhaupt keine Gedanken zu Bonusgeldern, ihrer Verrechnung usw. machen ...Just win baby!

Spielplan/Tabelle

Modus: bei 12 DEFL-Teams (je Liga) finden je 33 Spiele in der Vorrunde statt, anschließend finden die Play-Offs (Alle Runden "Best of Five") statt. In der Vorrunde spielen die Teams dreimal gegeneinander. Während der Vorrunde wird der Pokalwettbewerb parallel ausgeführt. Die aufgeführten Spielpläne gelten vorbehaltlich der Tatsache, dass uns die DEL/2. BL genügend Spieltage zur Verfügung stellt, sollte das nicht der Fall sein, könnte eine Runde mit Hin- und Rückspiel zum Einsatz kommen.

Der Spielplan wird aufgrund des folgenden Spielplan-Gerüsts erstellt:

Spieltag 1,12,23 Team01 - Team03 Team02 - Team04 Team05 - Team07 Team06 - Team08 Team09 - Team11 Team10 - Team12	Spieltag 2,13,24 Team01 - Team12 Team02 - Team08 Team03 - Team11 Team04 - Team07 Team05 - Team10 Team06 - Team09	Spieltag 3,14,25 Team01 - Team04 Team02 - Team03 Team05 - Team08 Team06 - Team07 Team09 - Team12 Team10 - Team11
Spieltag 4,15,26 Team01 - Team09 Team02 - Team12 Team03 - Team07 Team04 - Team05 Team06 - Team11 Team08 - Team10	Spieltag 5,16,27 Team01 - Team06 Team02 - Team10 Team03 - Team05 Team04 - Team09 Team07 - Team12 Team08 - Team11	Spieltag 6,17,28 Team01 - Team08 Team02 - Team05 Team03 - Team09 Team04 - Team11 Team06 - Team12 Team07 - Team10
Spieltag 7,18,29 Team01 - Team11 Team02 - Team07 Team03 - Team12 Team04 - Team08 Team05 - Team09 Team06 - Team10	Spieltag 8,19,30 Team01 - Team10 Team02 - Team11 Team03 - Team08 Team04 - Team06 Team05 - Team12 Team07 - Team09	Spieltag 9,20,31 Team01 - Team07 Team02 - Team06 Team03 - Team10 Team04 - Team12 Team05 - Team11 Team08 - Team09
Spieltag 10,21,32 Team01 - Team05 Team02 - Team09 Team03 - Team06 Team04 - Team10 Team07 - Team11 Team08 - Team12	Spieltag 11,22,33 Team01 - Team02 Team03 - Team04 Team05 - Team06 Team07 - Team08 Team09 - Team10 Team11 - Team12	

Die DEFL-Teams werden anhand der letztjährigen Abschlusstabelle auf die Platzhalter verteilt (im ersten DEFL-II-Jahr werden die Teams alphabetisch zugeordnet).

Eine Ausnahme bildet, dass am ersten DEFL-I-Spieltag der Meister gegen den Pokalsieger spielen soll (natürlich nur, wenn der Pokalsieger aus der DEFL-I kommt). In diesem Fall werden für beide Ligen (damit es einheitlich ist), der Spieltag, an dem diese Teams aufeinandertreffen mit dem 1.Spieltag ausgetauscht.

Die Tabelle wird dann folgendermassen gebildet :

1. Gesamt-Punkte
- 2a. Punkte Direkter Vergleich
- 2b. FLP Direkter Vergleich
3. Gesamt-FLP
4. Höchstes Spieltageergebnis; bei Gleichstand zweithöchstes usw.

("Punkte" sind das, was es für Sieg oder Unentschieden gibt, "FLP" die DEFL-Scorer-Punkte.)

Normalerweise würde man statt absoluter FLP die Differenzen von "eigenen" FLP und "gegnerischen" FLP bilden, sozusagen das "Torverhältnis".

Bei (2b.) kommt das auf dasselbe hinaus, bei (3.) gibt es einen kleinen Unterschied:

An den gegnerischen FLP kann man damit eigentlich nur ablesen, ob man beim Spielplan viel Glück (bei wenig Gegner-FLP) oder nicht so viel Glück gehabt hat, und wenig Glück sollte man dann nicht auch noch durch das Erstellen einer "Differenz" bestrafen.

(Das ganze ist ohnehin eher mässig interessant, weil die ersten drei Tie-Breaker am Saisonende in praktisch allen Fällen fuer Klarheit sorgen sollten.)

Sind mehr als zwei Teams punktgleich, wird eine "Minitabelle" erstellt, in der alle Spiele der betreffenden Teams untereinander gewertet werden.

(Während der laufenden Saison werden die Tabellen bei Punktegleichheit nur nach FLP erstellt)

In den Play-Offs kommt es zu folgenden Paarungen (jeweils best-of-five, im Falle von genügend DEL-Spieltagen wird die jeweils erste PO-/PD-Runde best-of-seven gespielt):

Viertelfinale: 1-8, 2-7, 3-6 und 4-5.

Für das Halbfinale wird aus den verbliebenen Teams wieder eine neue Reihenfolge erstellt und hierbei kommt es dann zu den Spielen : 1-4 und 2-3.

In den Play-Downs spielen dann im Halbfinale 9-12 und 10-11, die beiden Verlierer der Serien spielen dann den Absteiger in die 2.Liga aus (die Play-Off-Tiebreaker-Regelungen gelten hier genauso).

Das besser platzierte Team in der DEFL I erhält pro Play-Off Spiel in jeder Runde die Platzdifferenz nach der Vorrunde multipliziert mit 3 gutgeschrieben (z.B. 5*3 Punkte bei Zweiter gegen Siebter) – dies gilt natürlich für alle Play-Off-Runden, hier wird fuer die Berechnung der Bonuspunkte jeweils wieder die Vorrundenplatzierung herangezogen, nicht die neue Rangliste der verbliebenen Teams. In der DEFL II wird genauso verfahren, allerdings mit 2 als Multiplikator.

Bei Punktegleichheit gewinnt das Team, bei dem der 1.Block (T;V1-2;A1-3) mehr Punkte gemacht hat, sollten die ebenfalls gleich sein, dann wird der 2.Block (V3-4;A4-6) zur Entscheidung herangezogen und dann entsprechend der 3. Block (V5-6;A7-9). Sollte auch dieses Kriterium keine Entscheidung bringen, dann gewinnt an "ungeraden" Spielen (also 1, 3,5 und 7) das bessere, an „geraden“ Spielen (2,4 und 6) das schlechter platzierte Team.

Das „Tiebreaker-Sieger-Team“ erhält einen zusätzlichen DEFL-Punkt.

Sobald alle Partien einer kompletten Serie (Play-off-Viertelfinale und Play-down-Halbfinale bzw. Play-off-Halbfinale und Play-down-Finale) beendet sind, beginnt sofort die nächste Runde, es gibt also keine feste Terminplanung für die Play-off- bzw. Play-down-Runden.

Pokal

Der Pokalwettbewerb wird erstmals per K.O. System gespielt und wie folgt „ausgelost“:

Anhand der Tabelle nach dem 11. Spieltag ergeben sich folgende Pokalbegegnungen:

DEFL II (12.) – DEFL I (5.)
DEFL II (11.) – DEFL I (6.)
DEFL II (10.) – DEFL I (7.)
DEFL II (9.) – DEFL I (8.)
DEFL II (8.) – DEFL I (9.)
DEFL II (7.) – DEFL I (10.)
DEFL II (6.) – DEFL I (11.)
DEFL II (5.) – DEFL I (12.)

Die vier Erstplatzierten erhalten in der ersten Pokalrunde ein Freilos.

Ab der zweiten Runde wird der Pokal ebenfalls wieder über die Zahlen der Lottoziehung „ausgelost“.

Pokal-Tie-Breaker

Bei Punktgleichheit gewinnt das Team, bei dem der 1.Block (T;V1-2;A1-3) mehr Punkte gemacht hat, sollten die ebenfalls gleich sein, dann wird der 2.Block (V3-4;A4-6) zur Entscheidung herangezogen und dann entsprechend der 3. Block (V5-6;A7-8).

Sollte auch dieses Kriterium auch keine Entscheidung bringen, dann kommt es zu folgendem Tie-Breaker:

- 1.) die "einfachen" Punkte (keine Multiplikation) im UMGEKEHRTER Reihenfolge (weniger ist hier besser, damit derjenige, der cleverer aufgestellt hat, gewinnt).
 - 2.) der höhere "einfache Durchschnitt" (Gesamteinfachpunkte geteilt durch Anzahl der tatsächlich spielenden Spieler)
 - 3.) Spieler mit den meisten Punkten (ohne Multiplikation), dann zweitmeiste usw.
 - 4.) bessere Ligaplatzierung (nach Tabellenplatz der Vorrunde)
- Das „Tiebreaker-Sieger-Team“ erhält einen zusätzlichen DEFL-Punkt.

Vor Beginn der Saison wird der aktuelle Spielplan auf www.defl.org zur Verfügung gestellt.

Sollte noch ein DEL-Spieltag zur Verfügung stehen (im Falle eines DEFL-II-Siegerteams im Pokal auch ein BL2-Spieltag), wird am Ende der Saison noch ein Supercup zwischen dem Meister und dem Pokalsieger ausgetragen.

Sollte ein Team das Double schaffen, tritt dieses Team im Supercup gegen den Vizemeister/Pokalfinalisten oder Vorrundensieger an – welches Team davon gewählt wird, wird zur Zeit (März 2004) im Forum per Abstimmung gewählt.

Teamkader

Vor Saisonbeginn:

Für den Zeitraum bis Saisonbeginn gibt es keine Beschränkung der Spieler im Kader. (Erst zu Saisonbeginn muß der Kader auf 23 Spieler reduziert werden.)

Um zu verhindern, daß Teams massenweise Spieler kaufen und damit einen "privaten" Spielerhandel neben der Auktion ausüben, gilt die Beschränkung, daß bei mehr als 26 Spielern im Kader kein Verkauf/Tausch/Ausleihen irgendeines eigenen Spielers an andere DEFL Teams möglich ist, sondern ausschließlich weitere Verpflichtungen per Auktion. Es können jederzeit Spieler entlassen werden, um wieder auf 26 Spieler zu kommen.

Nach Saisonbeginn:

Nach Saisonbeginn (Erster DEFL-Spieltag) sind zu jedem Zeitpunkt 23 Spieler das Limit.

Zum Stichtag kann ab 26 Spielern im Kader die Verringerung der Anzahl nur über das Entlassen von Spielern geschafft werden. Wer also mehr als 26 Spieler kauft (inkl. laufender Verträge), setzt für jeden weiteren Spieler mindestens 100 TEUR in der DEFL I und 50 TEUR in der DEFL II in den Sand, weil man die Spieler nur per Entlassung wieder los wird.

Unter Beachtung der 26-Spieler-Regel vor Saisonbeginn stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung, um die Begrenzung bspw. beim Kauf neuer Spieler einhalten zu können:

Spieler ausleihen:

Findet sich ein Abnehmer, so können Spieler an andere DEFL Teams ausgeliehen werden. Das Ausleihen ist nur möglich, wenn der Spieler auch wieder zurückgeholt werden kann. (Hat man bspw. einen Spieler, den man bis Saisonende ausleihen möchte, aber der Vertrag des Spielers läuft dann aus, so kann der Spieler nicht ausgeliehen, sondern nur verkauft werden.)

Spieler verkaufen:

Dies entspricht dem Verleihen, nur daß der Spieler endgültig abgegeben wird.

Spieler entlassen:

Als letztes Mittel bleibt die Möglichkeit, jederzeit Spieler zu entlassen.

Dabei wird der Vertrag aufgehoben, das bereits beim Kaufzeitpunkt gezahlte Gehalt verfällt.

Der Spieler erscheint wie ein vertragsloser Spieler auf der Auktionsliste, außer er wäre nicht mehr in der DEL/2.BL. In diesem Fall wird der Spieler nicht auf die Auktionsliste gesetzt.

Wird ein solcher Spieler wieder von einem anderen Team verpflichtet, erhält das Team, das den Spieler entlassen hatte, den Betrag, der zu diesem Zeitpunkt geltenden Mindestgebotshöhe wieder zurpck. Idee dahinter ist, dass ein Spieler, der wieder „unterkommt“ sicherlich nicht mehr das komplette Jahr vom alten Team weiter bezahlt wird. Wenn das gleiche Team den Spieler wieder verpflichtet entfällt diese Kompensation – damit soll verhindert werden, dass man sich eine „Reserve“ von billigen Spielern halten kann.

Wird ein Spieler entlassen, der einen längerfristigen Vertrag (> 1 Jahr) bei einem DEFL-Team besitzt, so wird er nach Abschluss der Saison wieder seinem Ursprungs-DEFL-Team zugeführt. Dies soll verhindern, dass man sich auf diese Weise von teuren Fehlinvestitionen befreien kann. Sollte der Spieler dann allerdings die DEL/2. BL verlassen, wird er wie jeder andere die DEL/2. BL verlassende Spieler behandelt.

Der Teamkader unterliegt keinen Beschränkungen hinsichtlich der Anzahl der Spieler pro Position.

Um die Kaderbegrenzungen einhalten zu können, ist es ggf. erforderlich, zeitgleich mit einem neuen Gebot einen Spieler zu benennen, der im Gegenzug aus dem Kader entlassen werden soll.

Kauf von Spielern, die nicht mehr in den Kader passen:

Wer einen Spieler per Auktion gekauft hat, muss diesen in seinen Kader übernehmen. Das heißt, dass ggf. Spieler entlassen werden müssen.

1. Möglichkeit: Spielerliste vorbereiten

Jedes Team kann eine ("Anti-")Prioritätenliste festlegen, nach der die Spieler in der angegebenen Reihenfolge entlassen werden.

Diese Liste kann entweder nach Positionen getrennt oder für alle Positionen zusammen gestaltet sein. (Nur diese beiden Möglichkeiten sind gegeben, keine individuelle Festlegung nach dem Motto, "kauf ich W dann entlasse ich X, kauf ich Y dann entlasse ich Z usw. Mit den zwei möglichen Varianten sollten auch alle Eventualitäten abgedeckt sein.")

Wie diese Liste abzugeben ist, steht unter dem Vorgehensweise für Manager-Aktionen . Diese Liste kann jederzeit geändert werden, es gilt immer die letzte Liste. Die Spieler, die auf dieser Liste zur Entlassung vorgesehen sind, werden immer erst entlassen, wenn sich die Notwendigkeit ergibt.

Es ist also bspw. möglich, bereits vor der Saison eine Liste zu erstellen, auch wenn bis zum ersten DEFL-Spieltag grundsätzlich keine Entlassungen erforderlich sind.

2. Möglichkeit: keine Liste vorhanden

Wird ein Spieler gekauft, Platz im Kader benötigt und es liegt keine Entlassungsliste vor, wird automatisch immer der billigste Spieler der jeweiligen Position entlassen. (Das kann im Zweifel auch der gerade erst gekaufte Spieler sein!)

Bei gleich teuren Spielern wird nach dem Grad der Abweichung von der "DEFL-Norm" (2 TW, 7 Vert., 11 Angr.) entschieden. Sollte dies immer noch keine Entscheidung ermöglichen, wird alphabetisch vorgegangen.

Die beiden obigen Vorgehensweisen (Liste oder billigster Spieler) gilt natürlich auch für die ggf. am ersten DEFL-Spieltag notwendigen Reduzierungen. Hier kommen noch die "Nicht-DEL/2. BL-Spieler" hinzu. Diese werden vorrangig abgehandelt, damit kein Team bspw. erst von 26 auf 24 reduzieren muss und dann noch feststellt, dass es bspw. zwei Nicht-DEL/2. BL-Spieler hätte abgeben können. Da bei den Nicht-DEL/2. BL-Spielern sowieso jeder Einzelfall geprüft wird, bekommt jedes in Frage kommende Team rechtzeitig Nachricht, welche Spieler betroffen sind.

Die obigen Vorgehensweisen gelten immer. Auch wenn ein Team bspw. einen Spieler von einem anderen Team kauft und damit ohne es zu merken über das Kaderlimit gehen würde, wird ein Spieler nach Liste oder nach Preis entlassen.

Mit diesen Regeln ist in jedem Fall dafür gesorgt, dass keine Gebote platzen können, was früher manchmal ein Problem war:

- Vor Saisonbeginn kann es nicht vorkommen, da es keine Beschränkung des Budgets und des Kaders gibt.

- Nach Saisonbeginn kann jeder nur so viel bieten, wie er selbst im Fall, alle Spieler zu bekommen, bezahlen kann.
- Nach Saisonbeginn wird jeder gekaufte Spieler in den Kader überführt und (sofort) anschließend die nötige Anzahl an Spielern entlassen.

Transfers

Die Mitspieler können bis zum Transferschluß im Dezember (siehe Termine) untereinander beliebig Spieler tauschen, verkaufen und ausleihen (zu letzterem s. auch Abschnitt "Teamkader"). Zur Technik der Transferabgabe siehe Punkt Vorgehensweise für Manager-Aktionen.

Transfergebühr

Für jeden Spieler, der direkt von einem DEFL Team zu einem anderen wechselt, wird eine Transfergebühr i. H. v. 20 TEUR pro Spieler und pro Bewegung fällig.

Bei einem Wechsel eines Spielers von Team A zu Team B und wieder zurück sind also 2 Transfergutscheine bzw. 40 TEUR Transfergebühr fällig.

Jedes Team erhält zu Saisonbeginn 3 "Transfergutscheine", die anstelle der 20 TEUR verwendet werden können.

Die Aufteilung der Transfergebühr (wer welchen Anteil zahlt), bleibt den DEFL Teams überlassen. Diese Regelung gilt auch bei einem Ligenübergreifenden Spielerwechsel.

Kleinere Einheiten als 5 TEUR sind aber in der DEFL grundsätzlich nicht mehr zulässig, so dass ein betroffenes Team entweder 20 TEUR, 15 TEUR, 10 TEUR, 5 TEUR oder 0 TEUR zahlen muss und das andere Team den restlichen Anteil.

Transfer zwischen DEFL I und DEFL II:

Ein Transfer zwischen der DEFL I und der DEFL II ist im ersten Jahr der beiden Ligen nicht eingeführt. Zu Ungewiss sind Preisprognosen für Topspieler aus der DEFL II und Ergänzungsspieler aus der DEFL I.

Um die Balance zwischen den beiden Ligen zu gewährleisten wird von einem „Transfermarkt“ zwischen den beiden Ligen vorerst abgesehen.

Verträge

Für die Verträge von Spielern müssen zwei Zeiträume unterschieden werden: "Vor Saisonbeginn" und "während der laufenden Runde".

Vor Saisonbeginn:

Wird vor Saisonbeginn ein vertragsloser Spieler gekauft, so hat man die Möglichkeit, diesen Spieler mit einem mehrjährigen (maximal 5-jährigen) Vertrag auszustatten.

Das funktioniert so: Am Tag des Beginns der Saison müssen die Vertragslaufzeiten festgelegt werden. Dabei gilt das folgende Schema.

1 Jahr Vertrag: Grundgehalt (der Betrag, für den man den Spieler gekauft hat)

2 Jahre Vertrag: Jede Saison Grundgehalt + 20%

3 Jahre Vertrag: Jede Saison Grundgehalt + 30%

4 Jahre Vertrag: Jede Saison Grundgehalt + 40%

5 Jahre Vertrag: Jede Saison Grundgehalt + 50%

Anschließend werden die so berechneten Gehälter auf den nächsten 5-TEUR Betrag abgerundet.

Danach ist die Änderung der Vertragslaufzeit bis zum Auslaufen des Vertrages nicht mehr möglich.

Während der laufenden Saison:

Spieler, die nach Beginn der Runde gekauft werden, bekommen grundsätzlich nur einen Vertrag bis zum Ende der Saison.

Die Mindesthöhe bei Geboten für Free-Agent-Saisonverträge nehmen im Saisonverlauf in Monatsabständen ab:

DEFL I: September: 100 TEUR, Oktober: 90 TEUR, November: 80 TEUR, Dezember: 70 TEUR

DEFL II: September: 50 TEUR, Oktober: 45 TEUR, November: 40 TEUR, Dezember: 35 TEUR

Abgänge von Spielern mit laufendem Vertrag vor Saisonbeginn

Fall 1: Laufender Vertrag aus der Vorsaison

1.) Der Vertrag des Spielers **kann** mit sofortiger Wirkung auf Wunsch des DEFL Managers aufgelöst werden, wenn der entsprechende Spieler die DEL/2. BL mittlerweile verlassen hat. Der Vertrag **muß nicht** aufgelöst werden, auch wenn der Spieler nicht mehr in der DEL/2. BL aktiv ist, er kann bis Vertragsende weiterlaufen. (Deswegen sind in den Teamlisten bis zur Auflösung des Vertrages alle Spieler mit laufenden Verträgen enthalten, egal ob in der DEL/2. BL aktiv oder nicht.)

2.) Die Auflösung kann jederzeit bis zum Saisonbeginn (erster DEFL-Spieltag) geschehen, jedoch nicht mehr danach.

3.) Solange der Vertrag nicht aufgelöst wurde, zählt der Spieler weiterhin zum Kader und wird auch bei den Ausgaben miteingerechnet.

4.) Eine einmal verlangte Vertragsauflösung kann **nicht** mehr rückgängig gemacht werden, auch wenn der Spieler doch wieder in der DEL/2. BL auftauchen sollte.

Fall 2: In der laufenden Auktion wird ein Spieler gekauft, bei dem es sich gar nicht um einen DEL/2. BL Spieler handelt

1.) In der Auktionsliste sollen nur "sichere" DEL/2. BL Spieler auftauchen. Es ist jedoch möglich, daß ein Spieler die DEL/2. BL schon vor Saisonbeginn wieder verläßt.

2.) Stichtag für die Frage, ob es sich um einen DEL/2. BL Spieler handelt, ist der Tag vor Saisonbeginn (der Tag vor dem ersten DEFL-Spieltag)

3.) Verträge mit solchen Spielern können **ausschließlich** zum Saisonbeginn (der Tag des ersten DEFL-Spieltags) aufgelöst werden.

("Aufgelöst" bedeutet immer: Geld zurück. Wird der Spieler dagegen einfach entlassen, gibt es keine Erstattung des Gehaltes.)

Fall 3: Auf-/Abstieg

Alle Verträge, die ein DEFL Team besitzt, werden im Falle eines Auf-/bzw. Abstiegs annulliert. Die Vereine erhalten in der neuen Liga auf ihre „Vertragsspieler“ nur noch ein Vorkaufsrecht, falls diese ebenfalls die Liga wechseln sollten.

Beispiel: Chris Rogles hat beim Team der Selbold Lions einen 2 Jahresvertrag. Durch den Abstieg der Lions in die DEFL II würde dieser Vertrag aufgelöst werden. Wenn Rogles allerdings ebenfalls in die 2. Bundesliga (z.B. Bietigheim) wechseln sollte, haben die Lions in der kommenden Saison der DEFL II das Vorkaufsrecht.

Diese Regelung muss so eingeführt werden, da die einzelnen Spieler in den unterschiedlichen Ligen unterschiedliche Wichtigkeiten in einem Team besitzen. Ein absoluter Key-Player in der 2.Liga kann bspw. nach einem Aufstieg in die DEL zu einem Durchschnittsspieler werden und umgekehrt. Bei einer Verdopplung seines DEFL II-Gehaltes bzw. einer Halbierung seines DEFL-Gehaltes würde das hier ziemlich „schiefe“ Gehälter ergeben.

Wertung

Es werden die Statistiken aus der "real gespielten" DEL/2. BL Saison übernommen.

Grundwertung:

Die im folgenden beschriebenen Wertungen stellen die Grundwertung für den einzelnen Spieler dar. Sie wird anschließend mit dem Gewichtungsfaktor der Angriffs- bzw. Verteidigungsreihe multipliziert (s. Abschnitt "Aufstellung")

Punkte der Torhüter aus der DEFL I werden mit drei multipliziert, Torhüter aus der DEFL mit zwei.

Torhüter:

Gesamtpunkte pro Spiel: Punkte Gegentore (*a*) + Shutoutwertung (*b*) - Punkte Einsatzzeit (*c*) + Tore + Assists

(a) Gegentore

6+ Gegentore:	0 Pkte
5 Gegentore:	1 Pkt
4 Gegentore:	2 Pkte
3 Gegentore:	3 Pkte
2 Gegentore:	4 Pkte
1 Gegentor:	5 Pkte
0 Gegentore:	6 Pkte

(b) Shutout (0 Gegentore; nur bei 60.00 Min Einsatzzeit): zusätzlich 4 Punkte

"60 Minuten Einsatzzeit" bedeutet in der Praxis, daß kein anderer Torhüter eingesetzt wurde. Es ist möglich, daß der Torhüter bspw. wegen einer angezeigten Überzahl das Spielfeld verläßt, ohne daß ein Shutout damit verhindert würde.

(c) Abzüge für kürzere Einsatzzeit

00.00-05.00 Min eingesetzt:	6 Pkte
05.01-15.00 Min eingesetzt:	5 Pkte
15.01-25.00 Min eingesetzt:	4 Pkte
25.01-35.00 Min eingesetzt:	3 Pkte
35.01-45.00 Min eingesetzt:	2 Pkte
45.01-55.00 Min eingesetzt:	1 Pkt
55.01-60.00 Min eingesetzt:	0 Pkte

Verteidiger und Angreifer:

Gesamtpunkte pro Spiel: Tore + Assists + Plus-Minus-Bilanz (allerdings zählt der Game-Winning-Penalty **nicht** dazu !). Sollte keine Plus-Minus-Bilanz vorliegen, was zur Zeit in der 2.Liga so ist, werden nur die Tore + Assists gezählt.

Für Torhüter und Feldspieler gilt: Alle Endwerte der einzelnen Spieler unter null werden auf null gesetzt.

Beispiel: 1 Tor + 1 Assist + (-3) Plus-Minus-Bilanz ergibt null Punkte.

Umrechnung FLP in "Tore"

Bei einer Eishockey-Liga möchte man natürlich auch eishockeygemäße Ergebnisse haben. Deswegen existiert die folgende Umrechnungstabelle FLP in "Tore". Liegen bei einer Spielwertung beide Teams im gleichen Torebereich, so bekommt das Team mit der größeren Anzahl an FLP ein Tor zusätzlich und gewinnt "nach Verlängerung". Für die Spielwertung (grundsätzlich zwei Punkte für den Sieger, null Punkte für den Verlierer) und die Ligatabelle haben die "Tore" aber überhaupt keinen Einfluß.

FLP	Tore
000-020	0
021-035	1
036-047	2
048-056	3
057-065	4
066-074	5
075-086	6
087-101	7
102-116	8
117-131	9
132-146	10
147-161	11

usw.

Die FLP Tabelle der DEFL II wird kurz vor Ligastart veröffentlicht. Die DEFL Com wird den Schlüssel der DEFL ggf. noch während den ersten Spieltagen anpassen, um „vernünftige“ Eishockeyergebnisse zu gewährleisten. Den Teams entsteht dadurch allerdings kein Nachteil, da diese Tore nur aus „optischen“ Gründen eingeführt wurden und keinerlei „wirkliche“ Bedeutung hat.

Termine 2003 / Aufgabenverteilung

DEFL:

24.07.2003 : Deadline für Terminierung der einzelnen Auktionsstarts (mögliches Intervall hier: 28.07.-21.08.03)

28.07.2003 : Auktionsbeginn

03.09.2003 : letzter Auktionstag vor der Saison

04.09.2003 bis 19:00: Kaderbereinigung / Festlegung der Vertragslängen (falls das vorgezogene DO-Spiel doch am 5.9.03 stattfindet, wird hier der 5.9.03 19:00 festgelegt)

04.09.2003 : 1.DEFL-Spieltag

Ende des 28. DEFL-Spieltags : Transferschluss

Diese Termine sind teilweise abhängig von dem Termin des ersten DEL-Spieltages, im Moment gehe ich hierbei vom 4.9.03 aus.

DEFL II:

xx.07.2003 : Deadline für Terminierung der einzelnen Auktionsstarts (mögliches Intervall hier: xx.07.-xx.08.03)

30.07.2003 : Auktionsbeginn (Starttermine zwischen dem 30.7.03 und dem xx.8.03)

xx.09.2003 : letzter Auktionstag vor der Saison

xx.09.2003 bis 19:00: Kaderbereinigung / Festlegung der Vertragslängen

xx.09.2003 : 1.DEFL II-Spieltag

Ende des 28. DEFL II-Spieltags : Transferschluss

Diese Termine sind teilweise abhängig von dem Termin des ersten 2.Liga-Spieltages, im Moment gehe ich hierbei vom 4.9.03 aus.

Änderung für die Saison 2008/09: Transferschluss ist das Ende des 26. Spieltages, die Auktion läuft bis zum Ende des 28. Spieltages.

Hier folgt eine kurze Zusammenfassung, welcher Commissioner sich hauptsächlich um welche Aufgaben kümmert:

Regelfragen:	Michael Dauber, Tobias Hermann, Oliver Mayer (alphabetisch, keine Wertigkeit ;-))
Regelfragen: 2.Liga:	Tobias Hermann, Oliver Mayer
Webauftritt:	Michael Dauber, Oliver Mayer
Berechtigungsvergabe:	Oliver Mayer (Mail- und Forumszugang)
Spieler-Aktionen aller Art:	Michael Dauber
Auswertungen / Tabellen:	Tobias Hermann , Oliver Mayer
Statistiken:	Michael Dauber
Weiterentwicklung:	alle Mitglieder DEFL

Vorgehensweise für Manager-Aktionen

Hier soll in Kürze beschrieben stehen, wie die einzelnen Aktionen von den Managern durchzuführen sind (technische Realisierung), bzw. wo die offiziellen Listen stehen.

Zur Zeit stellt es sich wie folgt dar:

- Die Auktionslisten/Teamübersichten und das Logbuch stehen unter www.defl.org / myDEFLL unter dem Punkt Listen
- Aufstellungsabgabe: diese erfolgt ebenfalls unter www.defl.org / myDEFLL
- Entlassungslisten: diese werden im Forum <http://www.defl.org/forum/index.php> eingetragen
- Auktionsgebote sowie die Festlegung der Auktionstermine: hier kommt wieder www.defl.org / myDEFLL zum Einsatz
- Trades: diese werden im Forum <http://www.defl.org/forum/index.php> unter Aktionen eingetragen und müssen von beiden Partnern bestätigt werden

In jedem Fall wird der Verantwortliche für Spieler-Aktionen rechtzeitig vorher seine Gebote, Listen usw. verschlüsselt den Mitspielern zur Verfügung stellen.

