



MKHL

OFFIZIELLES REGLEMENT





Inhaltsverzeichnis

1	IDEE	3
2	NAME / GRÜNDUNG	3
3	TEAM	3
4	DRAFT	3
5	SPIELER RECHTE	4
6	TRADE	4
7	BIG GENERAL MANAGER	5
8	REGULAR SAISON UND TITEL (MKHL-CHAMPION)	5
9	PLAYOFFS-BRACKET CHALLENGE (MVP)	6
10	PFLICHTEN DES MKHL-CHAMPION	6
11	PFLICHTEN DES MVP	6
12	ENTSCHÄDIGUNGEN	7
13	JAHRESGEBÜHR / KASSA	7
14	ÄNDERUNGSVORSCHLÄGE	8
15	UPDATE HISTORY	10



1 IDEE

Um die NHL Saison intensiver und näher mitzerleben haben wir ein Spiel lanciert. Die Teilnahme ist simpel und der Weg zu einem GM (General Manager) ist für jeden offen. Jeder GM gründet ein Team das er selbst zusammenstellt und während der Saison auf Punktejagd geht. Du als GM bist mittendrin, sei es bei der Draft Party, die ganze Saison oder bei der Abschlussfeier mit Pokalübergabe und Grillade. Meinungsaustausch über die jüngsten Ereignisse, Spott und Hohn für schlechtklassierte und vieles mehr, kann einfach allen GM's über die MKHL Whats App Gruppe mitgeteilt werden.

Die MKHL Liga ist auf max. 12 Teams beschränkt. Eine Erhöhung ist nur dann möglich wenn alle Mitglieder einstimmig zustimmen.

2 NAME / GRÜNDUNG

MKHL bedeutet Mountain King Hockey League und wurde am 13.01.2014 gegründet.

3 TEAM

- 1) Jedes Team besteht aus 6 Stürmern (Flügel / Center werden nicht unterschieden), 4 Verteidiger, 1 Torhüter und 1 General Manager.
- 2) Die Spieler müssen nach ihren realen aktuellen Spielpositionen in der NHL eingesetzt werden, sprich ein Verteidiger darf nicht als Stürmer gedraftet oder eben eingesetzt werden.
- 3) Das Team wird an der Draft Party ausgelost.
- 4) Jedes Team muss einen frei erfundenen Namen haben, der Name des GM's ist sein realer Vor- und Nachname.
- 5) 2 Spieler dürfen am Ende der Saison behalten werden.
- 6) Es dürfen nur offizielle NHL Spieler gedraftet oder getradet werden. Spieler die noch nicht von der NHL gedraftet wurden oder keinen NHL Vertrag haben dürfen nicht gezogen werden.
- 7) Tritt ein Team aus kann ein Nachfolger einspringen. Dieser übernimmt die Spieler 1-1.

4 DRAFT

- 1) Die Teilnahme am Draft ist für jeden GM obligatorisch. Wer nicht persönlich anwesend sein kann, ist selber um einen Stellvertreter besorgt.
- 2) Als Draft-Reihenfolge gilt die umgekehrte Reihenfolge der Schluss-Rangliste.
- 3) Der Draft geht über 11 Runden. In der Runde 1 zieht zuerst die Draft-Nummer 1 dann die 2 usw. In der Runde 2 zieht zuerst wieder die Draft-Nummer 1 dann die 2, usw.
- 4) Jeder GM hat eine Totale Pick Zeit (für alle 11 Picks zusammen) von 25 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit hat er 1 Sekunde um den Namen zu nennen ansonsten wird er ausgelassen und muss am Schluss seine Picks draften.

- 5) Pausen werden durch die GM's vor Ort beschlossen.
- 6) Am Schluss der Draft Party dürfen noch nicht gedraftete Spieler ins Team übernommen werden, bedingt aber pro Spieler einen Verlust eines Trades.
- 7) Wer an der Draft Party nicht persönlich anwesend sein kann und auch keine Stellvertretung organisiert hat, verliert alle seine Spieler und darf sein Team erst zusammenstellen wenn alle anderen Teams ihre Picks vollzogen haben. Betrifft dies mehrere GM's darf der besser Platzierte mit dem Draft starten, anschliessend wird abgewechselt.

5 SPIELER RECHTE

- 1) Am Ende der Saison dürfen 2 Spieler auf die nächste Saison übernommen werden.
- 2) Der GM bestimmt an der Draft Party nach der Trade Deadline welche Spieler er behalten möchte.
- 3) Die ersten drei Platzierten Teams erhalten zusätzlich noch Spieler die übernommen werden dürfen. (1. Platz = +3, 2. Platz = +2. 3. Platz = +1)

6 TRADE

- 1) Ein Trade ist ein Spielertausch unter 2 GM`s, oder die Aufnahme eines noch nicht gedrafteten Spieler ins Team.
- 2) Ein Trade muss per MKHL Whats App Gruppe bis zum Beginn des ersten Spieles jedoch spätestens bis 21.00 Uhr (Schweizer Zeit) mitgeteilt werden und wird durch den Big GM auf der Homepage nachgetragt. Zu spät eingetroffene Trades sind zwar gültig, werden jedoch auf den darauf folgenden Tag verschoben und gelten nicht für den aktuellen Spieltag.
- 3) Die Trades sind auf 10 pro Saison begrenzt. (Keine Unterscheidung zwischen verletzte und normalen Trades)
- 4) Der Tausch wird auf der Homepage öffentlich gemacht, sowie die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Trades.
- 5) Es können nur Spieler 1 zu 1 getauscht werden.
- 6) Draft Picks dürfen nicht getradet werden.
- 7) An der Draft Party dürfen vor der ersten Draft Runde und bevor die Behaltesspieler ausgewählt werden, Trades statt finden. Das Trade-Kontingent für die nächste Saison wird entsprechend belastet.
- 8) Wird der im Whats App eingetragene Trade vom Big GM bestätigt oder ein anderes Team schnappt sich den fort getradeten Spieler weg, kann der Trade nicht rückgängig oder korrigiert werden ohne dass wiederum ein Trade eingesetzt werden muss.
- 9) Die Spielernamen im Trade müssen mit dem Vor- und Nachnamen angegeben werden. Wird der falsche Name angegeben, kann es sein, dass für diesen Spieler keine Punkte gesammelt werden. Die Verantwortung der korrekten Nameneingabe liegt beim GM der den Trade bekannt gibt.

7 BIG GENERAL MANAGER

- 1) Die Big General Managers (Big GM) walten in ihrem Amt absolut neutral und nüchtern!
- 2) Die Big General Managers schauen dass die Regeln eingehalten werden. Weiter sind sie bemüht die Homepage möglichst aktuell zu halten.

8 REGULAR SAISON UND TITEL (MKHL-CHAMPION)

- 1) Die MKHL Saison dauert während der ganzen Vorrunde der NHL und ist mit Abschluss dieser beendet. (82 Spiele)
- 2) Sieger ist der mit den meisten Punkten.
- 3) Bei Punktgleichheit wird die bessere Platzierung wie folgt ermittelt:
 1. Anzahl Trades pro Team (weniger ist besser)
 2. Anzahl GWG pro Team (mehr ist besser)
 3. Anzahl Tore pro Team (mehr ist besser)
 4. Anzahl Assists pro Team (mehr ist besser)
 5. Los Entscheid (Durchgeführt durch 2 GM's die nicht betroffen sind)
- 4) Die Siegerehrung des MKHL Champion findet an der Draft-Party statt.
- 5) Punkte Verteilung

	Sieg	SO	Tor	Assist	+/-	GWG
Torhüter	1	3	10	2	-	-
Verteidiger	-	-	2	1	0.5	2
Stürmer	-	-	1	1	0.5	2

SO = Shut Out / GWG = Game Winning Goal

- 6) Platzierung
 1. Platz = Draft-Position 12 + Behalte 5 Spieler
 2. Platz = Draft-Position 11 + Behalte 4 Spieler
 3. Platz = Draft-Position 10 + Behalte 3 Spieler
 4. Platz = Draft-Position 9 + Behalte 2 Spieler
 5. Platz = Draft-Position 8 + Behalte 2 Spieler
 6. Platz = Draft-Position 7 + Behalte 2 Spieler
 7. Platz = Draft-Position 6 + Behalte 2 Spieler
 8. Platz = Draft-Position 5 + Behalte 2 Spieler
 9. Platz = Draft-Position 4 + Behalte 2 Spieler
 10. Platz = Draft-Position 3 + Behalte 2 Spieler
 11. Platz = Draft-Position 2 + Behalte 2 Spieler
 12. Platz = Draft-Position 1 + Behalte 2 Spieler
- 7) Der Letztplatzierte muss den Pokal des MKHL Champion mit dem Namen des Gewinners bis zur Draft Party gravieren lassen und nimmt diesen auch an die Draft Party mit. Bei missachten dieser Regel werden dem Letztplatzierten 100 Punkte für die darauffolgende Saison abgezogen.



9 PLAYOFFS-BRACKET CHALLENGE (MVP)

- 1) Das Spiel ist auf der NHL Homepage aufgeschaltet und bedingt einen NHL Account damit die Tipps eingegeben und auch berechnet werden. Wer keinen Account hat meldet die Tipps dem Big GM oder einem Stellvertreter, er führt manuell eine Liste.
- 2) Webseite: <http://bracketchallenge.nhl.com>
- 3) Punkte Verteilung gem. NHL Reglement. (Änderungen vorbehalten)
 - a. 10 Punkte für den richtigen Tipp des Gewinners jeder Serie in der 1st Round.
 - b. 25 Punkte für den richtigen Tipp des Gewinners jeder Serie in der 2st Round.
 - c. 50 Punkte für den richtigen Tipp des Gewinners jeder Serie in den Conference Finals.
 - d. 100 Punkte für den richtigen Tipp den Gewinner des Stanley Cup Final.
- 4) Bonus Punkte
 - a. 3 Punkte zusätzlich bei jedem korrekten Sieger jeder Serie der 1st Round wenn auch noch die Anzahl der gespielten Spiele korrekt getippt wurde.
- 5) Unentschieden
 - a. Tritt der Fall ein, dass ein Gleichstand zwischen 2 oder mehreren Teams herrscht entscheidet wer näher an der Schätzung der erzielten Toren vom Stanley Cup Final ist. Sind dennoch welche gleich auf entscheidet das Los.
- 6) Der Sieger dieser Challenge ist MVP der Saison.
- 7) Die Siegerehrung des MVP findet an der Draft Party statt.

10 PFLICHTEN DES MKHL-CHAMPION

Der MKHL Champion ist verpflichtet ein Selfie mit dem Pokal an einem Ort seiner Wahl zu erstellen. Das Gesicht des Gewinners und der Pokal müssen auf dem Foto erkenntlich sein. Es darf kein altes Bildmaterial verwendet werden. Das Bild muss aktuell und real sein. Es darf nicht bearbeitet werden. Das Selfie muss noch im selben Kalenderjahr, spätestens bis zum 31. Oktober, in der MKHL Whats App Gruppe veröffentlicht werden. Wird die Frist nicht eingehalten werden dem betroffenen MKHL Champion für die darauffolgende Saison 100 Punkte abgezogen.

11 PFLICHTEN DES MVP

Keine



12 ENTSCHÄDIGUNGEN

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| 1) Big GM / Webmaster | 100.- SFr. pro Saison |
| 2) Veranstalter Draft Party | Effektive Kosten |

13 JAHRESGEBÜHR / KASSA

Die Jahresgebühr wird jedes Jahr an der Draft Party von den anwesenden GM's neu bestimmt und ist gültig für die darauffolgende Saison. Der komplette Betrag bleibt in der MKHL Kasse und wird für Preise, Bier, Wurst, Entschädigungen, usw. ausgegeben. Der Big GM hat die Verantwortung über die Buchhaltung. Jedes aktive Mitglied hat jederzeit die Möglichkeit Einsicht zu beantragen. Wird die Gruppe aufgelöst wird der Betrag einer Sportförderung gespendet. Bei einem Austritt hat das austretende Mitglied keinen Anspruch auf bereits eingezahlte Beträge.

Beschlossene Beiträge:

2014/15: 50.- SFr. pro Mitglied (beschlossen am 13.01.2014)

2015/16: 50.- SFr. pro Mitglied (beschlossen am 02.08.2015)

2016/17: 30.- SFr. pro Mitglied (beschlossen am 08.10.2016)

14 ÄNDERUNGSVORSCHLÄGE

Anträge für Version 1.2

Vorschlag 1: Fabio

Bei Punktgleichheit wird die bessere Platzierung wie folgt ermittelt:

Anzahl Trades pro Team (weniger ist besser)

Anzahl GWG pro Team (mehr ist besser)

Anzahl Tore pro Team (mehr ist besser)

Anzahl Assists pro Team (mehr ist besser)

Los Entscheid (Durchgeführt durch 2 GM's die nicht betroffen sind)

Gutgeheissen am 04.11.2015 per Whats App und tritt per sofort in Kraft.

Anträge für Version 1.3

Ergänzung zu Punkt 1:

Die MKHL Liga ist auf max. 12 Teams beschränkt. Eine Erhöhung ist nur dann möglich wenn alle Mitglieder einstimmig zustimmen.

Neue Absätze für Punkt 3:

- Es dürfen nur offizielle NHL Spieler gedraftet oder getradet werden. Spieler die noch nicht von der NHL gedraftet wurden oder keinen NHL Vertrag haben dürfen nicht gezogen werden.
- Tritt ein Team aus kann ein Nachfolger einspringen. Dieser übernimmt die Spieler 1-1.

Anpassung für Punkt 3 Abs. 4:

Jedes Team muss einen frei erfundenen Namen haben, der Name des GM's ist sein realer Vor- und Nachname.

Neuer Absatz für Punkt 4:

Wer an der Draft Party nicht persönlich anwesend sein kann und auch keine Stellvertretung organisiert hat, verliert alle seine Spieler und darf sein Team erst zusammenstellen wenn alle anderen Teams ihre Picks vollzogen haben. Betrifft dies mehrere GM's darf der besser Platzierte mit dem Draft starten, anschliessend wird abgewechselt.

Anpassung für Punkt 4 Abs. 1:

~~Ist keiner vom Team vertreten, so muss der GM sein Team am Schluss der Draft Party aus den restlichen Spielern zusammenstellen.~~

Neue Absätze für Punkt 6:

- Draft Picks dürfen nicht getradet werden.
- An der Draft Party dürfen vor der ersten Draft Runde und bevor die Behaltesspieler ausgewählt werden, Trades statt finden. Das Trade-Kontingent für die nächste Saison wird entsprechend belastet.
- Wird der im Whats App eingetragene Trade vom Big GM bestätigt oder ein anderes Team schnappt sich den fort getradeten Spieler weg, kann der Trade nicht rückgängig oder korrigiert werden ohne dass wiederum ein Trade eingesetzt werden muss.
- Die Spielernamen im Trade müssen mit dem Vor- und Nachnamen angegeben werden. Wird der falsche Name angegeben, kann es sein, dass für diesen Spieler keine Punkte gesammelt werden. Die Verantwortung der korrekten Nameneingabe liegt beim GM der den Trade bekannt gibt.

Anpassung für Punkt 5 Abs. 2:

Satz Abänderung: Der GM bestimmt an der Draft Party nach der Trade Deadline welche Spieler er behalten möchte.

Anpassung für Punkt 6 Abs. 2:

Satz Abänderung: Ein Trade muss per MKHL Whats App Gruppe bis zum Beginn des ersten Spieles jedoch spätestens bis 21.00 Uhr (Schweizer Zeit) mitgeteilt werden und wird durch den Big GM auf der Homepage nachgetragt. Zu spät eingetroffene Trades sind zwar gültig, werden jedoch auf den darauf folgenden Tag verschoben und gelten nicht für den aktuellen Spieltag.

Neuer Absatz für Punkt 8:

Der Letztplatzierte muss den Pokal des MKHL Champion mit dem Namen des Gewinners bis zur Draft Party gravieren lassen und nimmt diesen auch an die Draft Party mit. Bei missachten dieser Regel werden dem Letztplatzierten 100 Punkte für die darauffolgende Saison abgezogen.

Ergänzung/Anpassungen zu Punkt 10:

Neuer Text: Der MKHL Champion ist verpflichtet ein Selfie mit dem Pokal an einem Ort seiner Wahl zu erstellen. Das Gesicht des Gewinners und der Pokal müssen auf dem Foto erkenntlich sein. Es darf kein altes Bildmaterial verwendet werden. Das Bild muss aktuell und real sein. Es darf nicht bearbeitet werden. Das Selfie muss noch im selben Kalenderjahr, spätestens bis zum 31. Oktober, in der MKHL Whats App Gruppe veröffentlicht werden. Wird die Frist nicht eingehalten werden dem betroffenen MKHL Champion für die darauffolgende Saison 100 Punkte abgezogen.

Ergänzung zu Punkt 13:

Bei einem Austritt hat das austretende Mitglied keinen Anspruch auf bereits eingezahlte Beträge.

Gutgeheissen am 08.10.2016 an der Draft Party und tritt per sofort in Kraft.

Anträge für Version 1.4

(Soll per Sommer 2017 in Kraft treten. Diskussion wird vertagt auf ende Saison 16/17)

Löschung von Punkt 5 Abs. 3.**Änderung für Punkt 8 Abs. 5:**

Es soll geprüft werden ob noch weitere Statistiken für die Punkteberechnung berücksichtigt werden können. Anz. Checks, Anz. Schüsse, etc.

Änderung für Punkt 8 Abs. 6:

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1. Platz = Draft-Position 12 | + Behalte max. 3 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 4*) |
| 2. Platz = Draft-Position 11 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 3. Platz = Draft-Position 10 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 4. Platz = Draft-Position 9 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 5. Platz = Draft-Position 8 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 6. Platz = Draft-Position 7 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 7. Platz = Draft-Position 6 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 8. Platz = Draft-Position 5 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 9. Platz = Draft-Position 4 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 10. Platz = Draft-Position 3 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 11. Platz = Draft-Position 2 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |
| 12. Platz = Draft-Position 1 | + Behalte max. 2 Spieler (Picks erst ab Drafrunde 3*) |

* = Gilt nur wenn die maximal Anzahl Spieler behalten werden.

Gibt ein Team zum Beispiel alle Spieler wieder zurück in den Pool so darf er bereits in der Runde 1 und 2 ziehen.

15 UPDATE HISTORY

Version	Datum	Kommentar	Kapitel	Nr	Name
1.0	13.01.15	Erstversion.	Alle		Ralph
1.1	24.08.15	Anpassung verschiedener Punkte.	Diverse		Fabio C.
1.2	10.11.15	1. Neus Layout. Kleine optische Anpassungen. 2. Ergänzung der Regel bei Punktgleichheit. 3. Anpassung der Teams von 10 auf 12 4. Änderungsvorschläge hinzugefügt.	Alle 8 8 14	3 6 -	Fabio C.
1.3	08.10.16	Anpassungen gemäss Antrag Version 1.3 durchgeführt. Änderungsvorschläge für Version 1.4 hinzugefügt.	Diverse 14	-	Fabio C.

“Some people skate to the puck. I skate to where the puck is going to be.”