

12 MEN IN THE CUDDLE

REGELWERK



Inhaltsverzeichnis

1. Rechte und Pflichten des League Managers und der Ethikkommission	2
2. Struktur der Liga und Scoring-Format	2
3. Wichtige Ligadaten	3
4. Geldeinsatz	3
5. Draft Order-Ermittlung und –Struktur	4
6. Trades	4
7. Keeper	5
8. Gesonderte Regeln bzgl. Trades von Draft Picks und Keepern	5
9. Taxi Squad	5
10. College Keeper	6
11. Waivers und FA-Pickups	6
12. Schedule und Playoffs	6
13. Einbringung von Regeländerungen.....	7
14. Trophäen	7
15. Tanking.....	8
16. Absprachen/Cheating.....	8
17. Vakanzen	8
18. Ausnahmen	9
19. Änderungsprotokoll.....	9
Anhang 1: Auszahlungsbeispiel	10

ZU BESETZENE POSTEN:

Commish - Christian

Mouthpiece – Der Typ, der für die Bespaßung zuständig ist und bspw. ein fetziges Magazin führt.

Treasurer – Kassenwart (wenn es nicht TeamStake macht)

1. RECHTE UND PFLICHTEN DES LEAGUE MANAGERS UND DER ETHIKKOMMISSION

1. Die Aufgabe des League Managers (im Folgenden „Commissioner“ genannt) ist es die 12 Men in the Cuddle (12MitC) fair und ausgeglichen zu halten und vor allem den Spaß in den Vordergrund zu stellen.
2. Mit einem einstimmigen Voting der 12MitC (der aktuelle Commissioner ausgenommen) kann die Wahl eines neuen Commissioners eingeleitet werden. Sollten die 12MitC diese Wahl anstreben, muss jedes Mitglied sein Bestreben mitteilen Commissioner zu werden oder nicht. Sobald die potenziellen Kandidaten identifiziert sind, wird eine Abstimmung durchgeführt, bei der die absolute Mehrheit zur Wahl reicht.
 - 2.1. Falls sich die Liga nicht einvernehmlich auf einen Commissioner einigen kann, bleibt der aktuelle Commissioner weiterhin im Amt.
 - 2.2. Die Abwahl eines Commissioners kann nur einmal pro Jahr geschehen.
3. Beim Draft der ersten Saison wird eine Ethikkommission gegründet, welche sich aus drei Ownern zusammensetzt und den Commissioner bei strittigen Entscheidungen zur Einhaltung des Regelwerks unterstützt.
 - 3.1. Die Ethikkommission tritt entweder auf Bitte des Commissioners in Kraft oder sofern die Kommission es einstimmig beschließt.
 - 3.2. Bei eigenem Beschluss ins Ligageschehen einzugreifen wird dem Commissioner der Fall geschildert, woraufhin dieser binnen 48 Stunden eine Entscheidungsvorlage für die Ethikkommission (und ihn selbst) erstellen muss.
 - 3.3. Bei Pattsituationen zählt die Stimme des Commissioners doppelt.
 - 3.4. Vor jeder Abstimmung muss die Befangenheit der Mitglieder geklärt werden. Sollte das Team eines Mitglieds unmittelbar durch die Abstimmung betroffen sein, gilt das Mitglied als befangen und darf nicht an der Abstimmung teilnehmen.
 - 3.5. Die Ethikkommission wird bei jedem Draft unter Enthaltung des Commissioners neu gewählt.

2. STRUKTUR DER LIGA UND SCORING-FORMAT

1. Struktur der Liga
 - 1.1. Die Liga umfasst folgendes Grundformat: 12 Teams, Hybrid Draft, 3 Keeper.
 - 1.2. Jedes Team muss 2 Keeper vom letztjährigen Roster und darf darüber hinaus 1 weiteren Keeper wählen.
 - 1.3. Dabei verliert das Team einen Draftpick für jeden Keeper im folgenden Draft.
 - 1.4. Sollte ein Keeper gewählt werden, der über die Free Agency aufgenommen wurde, wird gemäß den Regeln in 7.9. verfahren.
 - 1.5. Ein Spieler darf nicht länger als 2 Saisons hintereinander als Keeper gewählt werden.
 - 1.6. Jedes Team hat 15 Roster Spots: 1QB, 1RB, 3WR, 2RB/WR/TE, 1WR/TE, 5 Bankplätze und 2 IR.
 - 1.6.1. IR Spots sind nur für Spieler, welche den Status „IR“ oder „OUT“ tragen und demnach in der NFL nicht zum Einsatz kommen.
 - 1.7. Jegliche offizielle Kommunikation muss über die App „Slack“ erfolgen.
 - 1.7.1. Bei Abstimmungen zum Regelwerk, welche über Slack erfolgen, muss **jeder** Mitspieler teilnehmen.
 - 1.7.2. Nimmt ein Owner innerhalb von 7 Tagen (ohne vorherige begründete Abmeldung wie z.B. Urlaub) an einer Abstimmung zum Regelwerk nicht teil, erfolgt eine erste persönliche Verwarnung.
 - 1.7.3. Nimmt ein Owner (nach erfolgter erster persönlicher Verwarnung) an einer weiteren Abstimmung nicht teil, erfolgt der Ausschluss des Owners für die folgende Saison.
2. Das Scoring der Liga stellt sich wie folgt dar:

Passing		Rushing / Receiving		Misc	
Bezeichnung	Punkte	Bezeichnung	Punkte	Bezeichnung	Punkte
Yard	0,04	Yard	0,1	Fumble	-2
First Down	0,5	First Down	0,5	Fumble Lost	-2
Interception	-4	Reception	0,5	2-Pt. Conversion	2
Pick 6	-2			Passing TD	4
Completion	0,5				
Incompletion	-1				
Sack	-1				

Tabelle 1: Scoring Settings

3. WICHTIGE LIGADATEN

1	19.08.2021 eob	Deadline für Buy Ins und Abstimmungsanträge
2	02.09.2021	Tag des Draft & Pick des College Keepers
3	08.09.2021 eob	Beginn der Saison & Setzen des Taxi Squad Spielers
4	Vor Week 13	Trade Deadline (Durchführung von Trades analog zu 6.5.)
5	TT.MM.JJJJ	Beginn der Fantasy-Offseason und Durchführung von Polls
6	TT.MM.JJJJ	Draftlottery
7	TT.MM.JJJJ	Setzen der regulären Keeper & Deadline für Regeländerungsanträge
8	TT.MM.JJJJ	1. Tag des Draft & Pick des College Keepers

Tabelle 2: Ligadaten

4. GELDEINSATZ

1. Entry Fees
 - 1.1. League Buy In beträgt 50€.
 - 1.2. Die Entry Fee ist bis zur TeamStake Deadline auf das Ligakonto bei TeamStake zu entrichten.
 - 1.3. Sollte ein Owner den Entry Fee nicht bis zum Stichtag bezahlt haben, wird der Commissioner das Team an einen möglichen Interessenten verkaufen. Die erste Person, welche nach dem Stichtag bezahlt wird neuer Owner des Teams.
 - 1.4. Sollte ein Owner nicht bezahlen und der Commissioner lässt dieses Team trotzdem zur neuen Saison zu, ist der Commissioner dafür verantwortlich am Ende der Saison die Entry Fee vorzuweisen.
2. Refunds
 - 2.1. Nach Verstreichen der TeamStake Deadline ist ein Refund nur über zwei Wege möglich:
 - 2.1.1. Der scheidende Owner akquiriert einen Ersatz, welcher die Entry Fee an den Commissioner übermittelt.
 - 2.1.2. Der Commissioner findet einen Ersatz, der den Entry Fee an ihn übermittelt.
 - 2.2. Der Fall, der aus den beiden Optionen von 4.2.1 als erster Eintritt gilt.
 - 2.3. Sollte kein zahlungswilliger Ersatz gefunden werden, besteht kein Anspruch auf Refund.
3. Pay Outs
 - 3.1. [Name] zahlt 100% der Entry Fee als Gewinn aus.
 - 3.2. Als Auszahlungsmodalität gelten folgende Bedingungen:

Beschreibung	Pay-Out
Verfügbare Pay-Outs (12 x 50)	600
Super Bowl Champion	50
Super Bowl Runner-Up	10
Dritter Platz	10
Fünfter Platz	10
Sieger Halbfinale (2x30)	60
Sieger Viertelfinale (4x15)	60
Playoff-Teilnahme (6x30)	180
Consolation Champion	5
Sieger Consolation Bracket Game (4x10+3x10+2x10)	90
GM of the Year (Meiste Regular Season PF)	10
Coach of the Year (Bester Regular Season Record)	10
Höchster Scorer der Woche (17x5)	85
Höchster Score des Jahres	10
Cuddlechamp ¹	10

Tabelle 3: Pay Out Struktur der Liga.

¹ GM, der 2x in Folge oder 3x insgesamt die 12MitC gewinnt.

- 3.3. Der Anteil für Kentucky Derbies ist ein Leckerbissen, der an den Owner verteilt wird, der in allen jährlichen Kentucky Derby Tipps die höchste Punktzahl erreicht. Um diesen Pott auszuzahlen müssen mindestens fünf Kentucky Derbies gespielt werden. Ist dies nicht der Fall, überträgt sich der Pott ins darauffolgende Jahr.
- 3.4. Spieler in Bye Weeks werden für alle Auszahlungen berücksichtigt.
- 3.5. Sollte zusätzliches Geld (ungeachtet der Gründe) eingezahlt werden, wird dieses Geld in einem Topf gesammelt, über dessen Verwendung nach einer Saison abgestimmt wird.
- 3.6. Im ersten Jahr wird von den gesammelten Buy Ins eine Trophäe beschafft. Die Pay Outs werden (sofern 4.3.5 nicht eintrifft) gemäß Tabelle 3 von unten nach oben reduziert. Beispiel: Ein Wanderpokal kostet 125€. Es werden an Pay Outs gestrichen: Kentucky Derbies, Höchste Scores, Coach & GM of Y.

5. DRAFT ORDER-ERMITTLUNG UND –STRUKTUR

1. Der Draft wird ein Live Draft (bei Online inkl. Videokonferenz) sein, welcher in Hybrid-Order abgehalten wird.
2. Die ersten vier Runden werden als Auction- und die restlichen als Snake Draft stattfinden.
3. Jedem Owner werden 100\$ zur Verfügung gestellt, die auf exakt 4 Spieler verteilt werden müssen.
4. Der Draft wird über die Plattform Sleeper mit den dort geltenden technischen Standards durchgeführt.
5. Sollte ein Live Draft nicht möglich sein, behält sich der Commissioner der 12MitC vor einen Slow-Auction-Draft zu gewährleisten. Dieser kann bspw. durch Nominierungen von 10 Spielern (oder mehr) im Block mit Biddings, wo der höchstbietende 24h stehen muss, durchgeführt werden (Anm. d. C.: MFL hat die Option wie bei Ebay, d.h. du gibst's 50\$ Höchstgebot ein und sofern andere nur 49 bieten, startet der Timer nicht neu. Das wäre eine geile Slow Auction Alternative).
6. In der fünften Runde startet der Snake Draft.
7. Die Owner können für diesen in jedem Jahr ihre Draftposition selbst picken.
8. Die Reihenfolge dieses Picks zur Draftposition richtet sich nach dem Standing der Vorjahre und im ersten Jahr nach der Platzierung eines 5 Runden, 60 Sekunden Spiels auf www.skribble.io.
9. Die Playoffteilnehmer dürfen ihren Pick im darauffolgenden Draft in absteigender Reihenfolge auswählen (der Vorjahressieger darf seine Position als letzter Owner aussuchen).
10. Teams, welche nicht an den Playoffs teilgenommen haben, spielen die Consolation Bracket und werden an der Draft Lottery teilnehmen.
11. Bei dieser Draft Lottery werden Punkte gemäß der Platzierung wie folgt vergeben:

11.1.	12. Platz:	6 Punkte	= 28,57% Chance auf Pick 1
11.2.	11. Platz:	5 Punkte	= 23,81% Chance auf Pick 1
11.3.	10. Platz:	4 Punkte	= 19,05% Chance auf Pick 1
11.4.	9. Platz:	3 Punkte	= 14,29% Chance auf Pick 1
11.5.	8. Platz:	2 Punkte	= 9,52% Chance auf Pick 1
11.6.	7. Platz:	1 Punkt	= 4,76% Chance auf Pick 1
12. Die Draft Lottery erfolgt über die Website <http://www.draftpicklottery.com/>.
13. Sollten neue Teams zur Liga hinzustoßen (siehe 16.) sind diese berechtigt sich nach den Playoffteams ihre Position auszusuchen.

6. TRADES

1. Jedes Team darf bis zur Trade Deadline mit jedem anderen Team traden.
2. Kommt zwischen zwei Teams ein Trade zustande, wird dieser durch den Commissioner öffentlich gemacht.
3. Danach haben binnen 8 Stunden alle anderen Owner Zeit ein Gegenangebot für die involvierten Spieler zu machen, das sogenannte „Counter-Offer“.
4. Zwischen 22 und 8 Uhr herrscht eine Nachtruhe. Beispiel: Wird um 21 Uhr ein Trade verkündet, haben alle Owner bis um 15 Uhr des Folgetags Zeit ein Counter Offer einzureichen.
5. Wird das Counter-Offer von einem Owner angenommen, wiederholt sich Punkt 6.3.
6. Ein Trade ist dann vollständig erfolgt, wenn 6.4. nicht eintritt.
7. Während der Playoffs tritt eine rigorose Trade Deadline in Kraft. Trades müssen bis zum Kickoff des ersten Spiels der letzten Regular Season Woche erfolgt sein.
8. Nach den Playoffs sind Trades zwischen allen Teams erlaubt.
9. Spieler, zukünftige Draft Picks, FAAB oder Spieler auf IR dürfen in Trades genutzt werden.

10. Teams dürfen kein echtes Geld in Trades benutzen. Ferner sind Trades, in denen ein Owner keinen Gegenwert liefert nicht erlaubt. Diese Absichten fallen unter cheating.
11. Einmal vollständig akzeptiert, kann ein Trade von keiner beteiligten Partei, aufgrund von Verletzung, Suspension, oder anderen unvorhergesehenen Ereignissen, annulliert werden. Der einzige Weg den Trade noch zu verhindern ist ein Counter-Offer oder ein beidseitiges Einvernehmen der involvierten Parteien.
12. Teams sind dazu angehalten innerhalb einer Saison keine zwei Trades durchführen, welche dieselben Spieler involviert. Diese Regel verhindert, dass sich Owner gegenseitig über Bye Weeks helfen. Ein entsprechender Fall muss von den Ownern (vor Veröffentlichung des Trades) der Ethikkommission vorgelegt werden.

7. KEEPER

1. Nur Spieler, die im Snake Draft gedraftet wurden, dürfen als Keeper gesetzt werden.
2. Die Keeper müssen eine Woche vor dem Draft Termin bei Sleeper angegeben werden.
3. Im ersten Jahr ist ein Keeper die Drafrunde wert, in der er im vorherigen Jahr gepickt wurde.
 - 3.1. Beispiel: Draftet man 2020 Jarvis Landry in Runde 5 und setzt ihn 2021 als Keeper, verliert man seinen 5th Round Pick.
4. Im zweiten Jahr ist ein Keeper hingegen eine höhere Runde wert. Ausnahme sind Keeper der ersten Snake Draft Runde. Diese können auch im zweiten Jahr für die erste Snake Draft Runde als Keeper gesetzt werden.
 - 4.1. Beispiel: Will man gemäß o.g. Beispiel Jarvis Landry auch in 2021 als Keeper setzen, verliert man seinen 4th Round Pick.
5. Besitzt man zwei oder mehr Picks in einer Runde, so wird der eigene Pick für den Keeper verwendet. Besitzt man nur fremde Picks der Keeperrunde, so verliert man den frühesten Pick der Runde.
6. Ein Spieler kann lediglich zwei aufeinanderfolgende Jahre als Keeper gesetzt werden.
7. FA Pickups können für einen Draftpick der ersten potenziellen „Ersatzbankrunde“ behalten werden.
 - 7.1. Beispiel: Besteht das Starting-Roster aus den in 2.6 genannten Positionen, verliert man seinen 5th Pick im Snake Draft (inklusive Auction also fiktiv einen 9th Round Pick).
8. Wenn ein Spieler getradet wird, behält er seinen ursprünglichen Draftwert.
 - 8.1. Beispiel: Team A tradet innerhalb der Season Jarvis Landry (gepickt in Runde 5) und den 13th Round Pick für einen 4th Round Pick an Team B.
 - 8.2. Team B setzt vor dem folgenden Draft Jarvis Landry als Keeper und verliert den 5th Pick im folgenden Draft, da Jarvis Landry im vorangegangenen Draft in der 5th Round gepickt wurde.
9. Keeper über Waiver Regelung: Diese Regelung besagt, dass Spieler, die einschließlich des Auction Drafts gedrafted wurden, ihre ursprüngliche Keeper Runde verlieren nachdem sie gedropped wurden und einmal das Waiver Wire durchlaufen haben, ohne einen Claim zu erhalten.

8. GESONDERTE REGELN BZGL. TRADES VON DRAFT PICKS UND KEEPERN

1. Wird ein Draft Pick getradet, der später verloren wird, weil ein Keeper gesetzt wird, dann verliert der Owner den nächstfrüheren Draft Pick.
 - 1.1. Beispiel: Wird Jarvis Landry im in 7.8.1. genannten Beispiel für einen 5th Round Pick getradet und das aufnehmende Team B setzt ihn als Keeper, verliert Team B automatisch den nächstfrüheren Pick der Runden 1 bis 4 im folgenden Draft.
2. Ist kein Pick der nächstfrüheren Runde verfügbar, so kann dieser Spieler nicht gekeeped werden.
 - 2.1. Beispiel: Man besitzt nur Picks ab Runde 6. Da kein 5th Round Pick oder ein früherer Pick zur Verfügung steht, kann Jarvis Landry nicht gekeeped werden. Falls der 1st Round Pick in diesem Fall als einziger vor Runde 5 verfügbar wäre, so würde man diesen für den Keeper verlieren.

9. TAXI SQUAD

1. Jedem Team steht zu Beginn einer Saison ein Taxi Squad (TS) Platz zur Verfügung.
2. Auf dem TS dürfen lediglich Rookies (d.h. Spieler mit ihrer ersten aktiven NFL Saison) platziert werden.
3. Spieler auf dem TS dürfen nicht ins aktive Roster gesignt werden und müssen die komplette Saison auf dem TS verbleiben.
4. In ihrem zweiten Jahr dürfen diese Spieler analog der Regelungen in 7 als Keeper gesetzt werden.

5. Sollte ein TS Spieler kein einziges Spiel in seiner ersten Saison (bspw. Verletzung) absolviert haben, darf er ein zweites Jahr auf dem TS behalten werden.

10. COLLEGE KEEPER

1. Jedem Team steht zu Beginn einer Saison ein College Keeper (CK) zur Verfügung.
2. Dieser CK wird vor dem Draft nach der Reihenfolge des Ergebnisses der Lottery in 4.6. (Status also pre Pick-Pick) gepickt. Beispiel: Vor dem Draft 2021 darf der erstplatzierte Owner der Draft Lottery einen College Spieler auswählen, den er in der darauffolgenden Saison keepen darf.
3. Der CK muss in der darauffolgenden Saison **vor** dem NFL Draft als Keeper gesetzt werden. Dazu reicht eine Mitteilung an den Commissioner bis zu Beginn des NFL Drafts. Erfolgt diese Mitteilung nicht, entfällt das CK Recht. Beispiel: Vor dem NFL Draft 2022 darf der erstplatzierte Owner der Draft Lottery in o.g. Beispiel seinen CK aktiv setzen.
4. Bei Aktivierung des College Keepers verliert der Owner keinen Pick im Draft. Dieser Spieler wird dem Owner nach dem Fantasy Draft additiv ins Roster gefügt. Er fällt demnach nicht unter die Keeper gem. 2.1.1.2.
5. Spieler, die mit dem CK aktiviert wurden, dürfen nach ihrem ersten Jahr im aktiven Roster für die erste Bankrunde (analog 7.9.) behalten werden. Beispiel: Der in 10.3. gesetzte CK darf zur Saison 2023 für die erste Bankrunde als Keeper gesetzt werden.

11. WAIVERS UND FA-PICKUPS

1. Das Waiver System folgt dem Continous Waiver mit Free Agents Acquisition Budget (FAAB).
2. Waiver Claims werden mittels \$1000 FAAB über Auktionen durchgeführt und durch das Continous Verfahren jeden Tag aufs Neue durchgeführt.
3. Dropt ein Owner einen seiner Spieler, ist dieser für 24 Stunden im Waiver System und kann danach mittels FAAB ersteigert werden.
4. Bieten zwei Owner dieselbe Anzahl an \$, entscheidet die Standardeinstellung der Plattform über den Erhalt des Spielers.
 - 4.1. Bei Sleeper entspricht dies einer kontinuierlichen Reihenfolge der Pickups.
 - 4.2. Beispiel: Owner A pickt in Woche 1 einen Spieler vom WW und in Woche 2 picken Owner A und Owner B denselben Spieler für \$0 vom WW, dann erhält Owner B den Spieler, da Owner A zuletzt einen Claim eingereicht hatte.
5. Sollte ein Owner nach Eliminierung aus den Playoffs Spieler dropen, entscheidet die Ethikkommission darüber, ob diese dem freien Markt zur Verfügung stehen werden.

12. SCHEDULE UND PLAYOFFS

1. Regular Season
 - 1.1 Die Regular Season beginnt mit Kickoff des ersten Spiels der NFL-Woche 1 und endet mit Beendigung des letzten Spiels in der NFL-Woche 13.
 - 1.2 Jede Woche stehen sich im Head-to-Head zwei Owner gegenüber, wobei die Summe der gesammelten Fantaspunkte über Sieg oder Niederlage entscheiden.
 - 1.3 Die Owner werden nicht in Divisionen unterteilt und spielen wie folgt gegeneinander:
 - 1.3.1 Week 1: Revenge Games der Vorsaison (Gleicher Schedule wie in Week 16 der Vorsaison)
 - 1.3.2 Week 2-12: Zufällige Verteilung der Jeder-gegen-Jeden-Spiele
 - 1.3.3 Week 13: Rivalry Week
 - 1.4 Die Punkte werden nach den auf der Plattform einsehbaren Settings im Dezimalsystem vergeben.
 - 1.5 Der Endstand ist erst final, nachdem die wöchentlichen Stat-Korrekturen durchlaufen sind.
 - 1.6 Zusätzlich bestreitet jeder GM ein Spiel gegen den Median, womit gewährleistet wird, dass die punktbesten einer Woche ebenfalls berücksichtigt werden.
- 2 Playoffs
 - 2.1 Die sechs besten Teams spielen in den Playoffs um die Vince Lombardi Trophy. Diese Teams setzen sich wie folgt zusammen:

Seed	Team
#1	Bester Record (Tie Breaker PF)
#2	Zweitbester Record (Tie Breaker PF)
#3	Drittbester Record (Tie Breaker PF)
#4	Viertbester Record (Tie Breaker PF)
#5	Fünftbester Record (Tie Breaker PF)
#6	Höchster Score der letzten Regular Season Week ²

2.2 Die Seeds #1 & #2 erhalten eine Bye Week. Bei Gleichstand entscheiden die erzielten Punkte (PF).

2.3 Seed #1 spielt in Runde 2 der Playoffs gegen den Sieger des Spiels von Seed #3 vs. Seed #6.

2.4 Seed #2 spielt in Runde 2 der Playoffs gegen den Sieger von Seed #4 vs. Seed #5.

2.5 Die verbleibenden 6 Teams spielen die sogenannte "Consolation Bracket".

2.6 Die beiden Teams mit dem besten Record erhalten dort ebenfalls eine Bye-Week. Bei Gleichstand entscheiden die erzielten Punkte (PF).

3 Pro Bowl

3.1 Eine Woche nach dem Superbowl stehen sich alle Owner in einem ProBowl gegenüber. Dieser wird über die Plattform Draftkings gehostet.

13. EINBRINGUNG VON REGELÄNDERUNGEN

- Während der Offseason können, bis zum Setzen der Keeper, Regeländerungen über Slack entweder öffentlich oder direkt an die Commissioner übermittelt werden.
- Die Antragssteller sind für ihre Anträge selbst verantwortlich. Sollten diese zur Abstimmung zugelassen werden, geschieht dies wie von ihnen beantragt. Anpassungen es Antragsstellers sind nach Offenlegung jederzeit möglich.
- Stellen zwei Owner unabhängig voneinander einen Antrag in derselben Sache, wird zunächst über den weitergehenden Antrag abgestimmt. Beispiel: Owner A bringt den Antrag, das Scoring auf das Scoring des Upsidebowls zu ändern. Owner B stellt den Antrag das QB-Scoring des Upsidebowls zu übernehmen. Der Antrag des Owners A ist der weitergehende und muss zunächst abgelehnt werden, bevor man den Antrag des Owners B annehmen kann.
- Basierend auf den Diskussionen innerhalb der Liga entscheidet der Commissioner, ob eine Abstimmung innerhalb der Liga durchgeführt werden soll und klassifiziert die Abstimmung in eine der drei folgenden Kategorien:
 - Ligastruktur: Eingriff in die Anzahl der Franchises, Rosteranpassungen o.ä.
 - Spielbetrieb: Einbringung von Scoringsettings o.ä.
 - Verwaltung: Eingriff in mittelbare Variablen wie Trophäen, Trade-Deadline, o.ä.
- Die Mehrheiten bei Abstimmungen müssen wie folgt verteilt sein:
 - Ligastruktur: 3/4 Mehrheit (Zustimmung von mindestens 10 Ownern)
 - Spielbetrieb: 2/3 Mehrheit (Zustimmung von mindestens 9 Ownern)
 - Verwaltung: Einfache Mehrheit (Zustimmung von mindestens 7 Ownern)
 - Enthaltungen werden nicht gewertet, daher sind o.g. Beispiele ohne Enthaltungen.
- Regeländerungen werden immer während der Offseason, spätestens am Tag des Drafts, beschlossen und sind für Season-Anpassungen in der kommenden Saison, bei Offseason-Anpassungen in der Regel (sofern nicht vorher anders kommuniziert) allerdings erst für die darauffolgende Offseason gültig (Beispiel: Abstimmung in der Offseason 2021 tritt in der Offseason 2022 in Kraft).
 - Ausnahme dieser Regelung ist das Startup Jahr der Liga.
 - Im Startup Jahr können Regeländerungen noch am Tag des Drafts beschlossen werden.
- Alle Änderungen der Constitution werden im Änderungsprotokoll am Ende der Constitution ausdrücklich beschrieben.

14. TROPHÄEN

- Vince Lohrbardi Trophy:
 - Die Vince Lohrbardi Trophy wird jedes Jahr an den Gewinner der Liga (League Champion) vergeben.

² Ist der höchste Scorer der letzten Regular Season Week bereits einer der ersten 5 Seeds, rückt derjenige mit den zweitmeisten Punkten in die Playoffs. Es gilt: Ganz oder gar nicht.

- 1.2. Wenn es einen neuen League Champion gibt, muss der amtierende League Champion den Teamnamen des neuen Siegers gravieren lassen und die Trophäe an den neuen Besitzer übergeben.
- 1.3. Sollte die Trophäe beschädigt werden, ist der aktuelle Besitzer verantwortlich für die Beseitigung der Schäden.
2. Sonstige Awards:
 - 2.1. Darüber hinaus werden die folgenden 7 Awards vergeben:
 - 2.1.1. GM of the Year
 - 2.1.2. Best Sleeper Pick of the Year
 - 2.1.3. FA-Pickup of the Year
 - 2.1.4. Worst Move of the Year
 - 2.1.5. Biggest Trashtalker
 - 2.1.6. Biggest Crybaby
 - 2.1.7. Invisible Man Award
 - 2.1.8. Hospital Award
 - 2.2. Diese Trophäen werden am Ende der Preseason, bis zum Ende des Playoff-Finals von allen Teams gewählt.
 - 2.3. Momentan sind diese Trophäen nicht physisch vorhanden und dienen lediglich des Prestiges.
3. Sollten künftig physische Trophäen beschafft werden, muss derjenige, der eine Trophäe gewinnt, diese für alle Besucher ersichtlich in einem Hauptraum seiner Wohnung aufstellen (Haupträume sind keine Toiletten, Garagen, Flure, etc.).
4. Wann immer diese Regel gebrochen wird, werden alle Draft Picks des Teams um eine Runde nach hinten verschoben.

15. TANKING

1. Um das Spielerlebnis für alle bestmöglich Aufrecht zu erhalten ist Tanking jeglicher Art verboten
2. Unter Tanking fallen:
 - 2.1. Aufstellen eines Spielers in der Bye Week
 - 2.2. Aufstellen eines Spielers mit dem Status „OUT“ (sofern dieser Status bis Kickoff bekannt ist)
 - 2.3. Nicht-Besetzung eines Rosterspots
3. Wann immer diese Regel gebrochen wird, verliert der Owner automatisch sein Matchup. Des Weiteren entscheidet die Ethikkommission über weitere Schritte wie bspw. den Drop des entsprechenden Spielers oder Verlust eines Draftpicks.

16. ABSPRACHEN/CHEATING

1. Absprachen/Cheating werden nicht toleriert. Der Commissioner behält sich das Recht etwaiger Bestrafung in Form von Ausschluss, Geldstrafe, etc. vor.
2. Wer immer nachweislich betrügt, wird noch innerhalb der Saison ohne Rückzahlung der League Entry Fee von der Liga ausgeschlossen.
3. Definition der Absprachen: Absprachen sind illegale Vereinbarungen zwischen zwei Teams, die anderen Teams schaden (Beispiel: Formen eines gemeinsamen „Superteams“ durch Trades).

17. VAKANZEN

1. Sollte es eine Vakanz während der Off-Season geben, kann jeder Owner Anspruch für das freiwerdende Team erheben und sein aktuelles Team verlassen. Dabei werden Owner bevorzugt, welche am längsten in der 12MitC aktiv sind. Bei gleicher Anzahl an Jahren der Ligazugehörigkeit wird derjenige bevorzugt, der in der Ewigen Tabelle einen schlechteren Platz belegt. Sollte kein aktueller Owner Anspruch erheben wird der Commissioner für einen Nachfolger sorgen.
2. Sollten durch die Ausübung von 17.1. zwei Teams neue Owner erhalten, wird ein Replacement Owner Draft (ROD) durchgeführt.
 - 2.1. Teilnehmer des Replacement Owner Drafts stellen dem Draftpool alle Spieler und Draftpicks zur Verfügung, wobei Keeper ihre ursprüngliche Drafrunde behalten.
 - 2.2. Aus diesem Draftpool draften alle Teilnehmer des ROD ihr neues Team.
 - 2.3. Der ROD ist ein N-Runden Snake Draft, wobei $N = \text{AUFRUNDEN}(P + D + M + R + W)$, aufgeteilt in die folgenden Bestandteile:

2.3.1. P Runden = # ROD-Keeper / # ROD Teilnehmer.

2.3.2. D Rounds = # Draft Picks / # ROD Teilnehmer

2.3.3. W Round = (# ROD Teilnehmer - 1) / # ROD Teilnehmer (immer <1)

2.4. Beispiel bei zwei Teams und Ausschöpfung aller Keeperspots (3) sowie aller Draftpicks (13):

$N = \text{AUFRUNDEN}(6/2 + 26/2 + 1/2)$

3. Sollte es eine Vakanz während der laufenden Saison geben, ist es Ownern nicht gestattet das Team zu wechseln. In diesem Fall muss sich ein externer Owner in die Liga einkaufen. Bis zu diesem Einkauf wird das Team vom Commissioner, basierend auf Expert Consensus Rankings (ECR) fortgeführt. Dies gilt für Aufstellungen und andere Arten von Aktivitäten.
4. Bei der Beanspruchung von vakanten Teams eines bestehenden Owners behält der Owner seine zukünftigen Picks. Somit wechseln in diesem Fall lediglich die Spieler.

18. AUSNAHMEN

Der Commissioner hat das Recht die o.g. Regeln unter besonderen Umständen zu umgehen. Ein besonderer Umstand ist beispielsweise ein unerwarteter Krankenhausaufenthalt eines Owners.

19. ÄNDERUNGSPROTOKOLL

Datum	Art der Änderung	Ergebnis	Verantwortliche/r
21.01.2021	Vollständige Ausarbeitung der Erstconstitution	Die Constitution wird in dieser Fassung an die potentiellen Owner verteilt.	Christian Lohr
12.03.2021	Hinzufügen des Replacement Owner Drafts unter Punkt 17.2.	Es wird verhindert, dass ein Team ohne Picks einfach ein neues sucht und dem neuen Owner einen Scherbenhaufen hinterlässt.	Christian Lohr
20.07.2021	Konkretisierung der Terminplanung und Ausformulierung des Draftvorgangs.	Konkrete Termine bis Saisonstart sind definiert.	Christian Lohr
03.08.2021	Änderung der Payout-Struktur & Einführung eines Spiels gegen den Median (12.1.6)	Aufgrund des 17-Wochen Schedules wurden 5€ bei den Punktbesten jeder Woche hinzugefügt und dem höchsten Scorer des Jahres 5€ genommen. Zusätzlich wurde – per Threema Poll - festgelegt, dass es einen Cuddlechamp gibt, der den gesamten Pott von 10x Y-Jahre erhält, wenn er 2x hintereinander oder 3x insgesamt Champion wurde.	Christian Lohr

Anhang 1: Auszahlungsbeispiel

Platz	Playoffs	Viertelfinale	Halbfinale	Finale	Pay-Out
1	30 €	15 €	30 €	50 €	125 €
2	30 €	15 €	30 €	10 €	85 €
3	30 €	15 €		10 €	55 €
4	30 €	15 €			45 €
5	30 €			10 €	40 €
6	30 €				30 €
7		10 €	10 €	15 €	35 €
8		10 €	10 €		20 €
9		10 €		10 €	20 €
10		10 €			10 €
11				10 €	10 €
12					0 €
					475 €
GM & Coach					20 €
Höchster Scorer					95 €
Kentucky Derbies					10 €
Pay-Out					600 €