



Spelregler

1. Introduktion

LiveHockey är ett ishockeymanagerspel som du spelar med din webbläsare. Du köper, säljer och tränar spelare, spelar matcher, bygger lagets arena och läser statistik.

I spelreglerna kan du läsa om hur du sköter ditt lag. För spänningens skull står inte allt i spelreglerna.

Läs igenom kapitlet "[PUL och rättigheter](#)" och "[Allmänna regler](#)".

2. Allmänna regler

Senast uppdaterad: 2006-07-28

Flera lag

Det är inte tillåtet att ha mer än ett lag. Många vill spela LiveHockey och då är det inte schyst att låta hungriga managers stå i kö medan någon har två lag. Vi slipper samtidigt alla spekulationer om fusk med spelarköp mellan lagen. Alltså ett lag per person.

Ansvar för sitt konto

Du som användare ansvarar för allt som görs på och från ditt konto. Detta innebär att du bör vara mycket noggrann med lösenord och utloggningar så att ingen obehörig kommer åt ditt konto. Kommer t ex din klåfingriga lillebror eller din ovän på skolan åt ditt konto och exempelvis sparkar din stjärnspelare eller drar en junior dagen innan spelarna fyller år så är det inte spelledningens ansvar att åtgärda detta. Allt sådant kräver jobb och tid av spelledningen och det går inte att rent praktiskt åtgärda alla sådana fall när LiveHockeys medlemsantal ökar allt mer.

Rätt uppgifter

Det är användarens skyldighet att samtliga uppgifter är rätt ifyllda och uppdateras när de ändras. Du får ej använda en kompis eller nära anhörigs namn för att skaffa dig ytterligare lag.

Den e-postadress du anmälde ditt lag till är ditt kvitto på att laget är ditt. När du t ex ska kontakta oss är det den e-postadress du ska använda. Därför är det viktigt att du använder dig av en pålitlig e-postadress.

T ex hotmail adresser är en sådan du bör undvika.

Använd den e-postadress du istället har för ditt privata internetabonnemang som är det bästa alternativet.

Vi säljer inga av de uppgifter du lämnar vidare.

Kompisinloggnings

Ett lag har en manager. Den som äger laget är också den som sköter sitt lag själv. Det betyder att ingen annan får logga in på ditt lag överhuvudtaget.

"Kompisaffärer" är inte tillåtet dvs du får inte kompis-handla en spelare genom att lägga ett överbud på hans spelare.

Man får heller inte ge bort sitt lag till någon annan.

Vill du sluta spela? Maila till help@livehockey.se.

Buggar

Om du hittar en bugg, stavfel eller vad det nu kan vara, kontakta spelledningen direkt så åtgärdar vi detta. Hittar man en bugg och utnyttjar den räknas det som fusk. Rapportera fel till help@livehockey.se.

Reklam

Det är inte tillåtet att marknadsföra eller på annat sätt göra reklam för andra företag, produkter eller spel. LiveHockey äger all rätt att byta namn på lag eller arenor som inte följer dessa regler. Är du intresserad att annonsera? Skicka en intresseanmälan till help@livehockey.se.

Skicka meddelanden

Det är inte tillåtet att skicka meddelanden till andra managers angående spelarförsäljningar. Vill du göra reklam för en spelare du placerat på transferlistan får du endast göra reklam för spelaren i forumet "Spelarförsäljningar".

Spelledningen

För din egen skull bör du hålla koll på vilka som är spelledare. Vi i spelledningen frågar t ex aldrig efter ditt lösenord. Lämna aldrig ut det till någon. Det är inte tillåtet att utge sig för att vara spelledare i LiveHockey om man inte är det. Detta behandlas på samma sätt som fusk.

Managers som bryter mot dessa regler kommer att uteslutas. Spelledningen har rätt att utesluta samtliga managers som fuskar eller på annat sätt bryter mot reglerna.

Saker som inte i bestämda ordalag nämns i reglerna har spelledningen ändå rätt att fatta beslut om eventuella påföljder.

Har du idéer på hur delar av spelet skulle kunna fungera bättre? Tänk igenom ett bra förslag och maila till help@livehockey.se.

Till sist, ta hand om varandra och hjälp varandra genom spelet. Ett spel utan fusk är ett roligare spel.

Lycka till!

3. Hitta rätt på LiveHockey

Senast uppdaterad: 2005-06-07

Här är en snabbguide hur du hittar rätt på LiveHockey.

I toppen av sidan finns en meny i horisontellt läge. Här hittar du funktioner som har med dig som användare att göra, t ex dina inställningar.

Nedan beskrivs lite kort vad du kan hitta under varje menyalternativ.

Toppmenyn



Nyheter

Här kan du läsa om vad som händer med själva spelet LiveHockey, nya funktioner etc. Titta in på denna sida då och då för att hålla dig uppdaterad om vad som händer. Denna sida är den första sida du kommer till när du loggar in varje gång.

Kontakta oss

Om du har frågor om spelet så hänvisar vi i första hand till spelreglerna och sedan till FAQ. Hittar du inte svaret på din fråga går det bra att kontakta oss på denna sida.

Mina inställningar

Här kan du ändra lösenord eller t ex lägga till ditt icq-nummer. Icq-nummer, MSN Messenger och webbadress är helt frivilliga uppgifter som kommer att kunna ses av alla användare. Se PUL.

Logga ut

Det är viktigt att ingen annan får tillgång till ditt lag. Logga ut om du inte ska vara inne på www.livehockey.se längre.

Mitt lag

Laginfo (Ditt lagnamn)

Här hittar du övergripande uppgifter om ditt lag.

Serietabell

Det är viktigt att du håller koll på serietabellen. Här kan du se hur ditt lag ligger till. Är du nära att ta en kvalplats uppåt i seriesystemet eller ligger du farligt nära nedflyttningsstrecket?

Spelartrupp

Här finns alla dina spelare. Spelarna är grupperade efter position (målvakter, backar och forwards). Här får du en överblick på dina spelares egenskaper. Klickar du på namnet får du information om spelaren.

Matcher

Säsongens alla matcher hittar du under detta menyalternativ. Det är här du lämnar in din laguppställning inför varje match.

Statistik

Det finns tre olika typer av statistik.

Poängliga anger mål och målpassar.

Busliga anger utvisningsminuter.

Målvaktsstatistik anger räddningsprocent.

Träningsmatcher anger statistik för träningsmatcherna.

Cupmatcher anger statistik för cupmatcherna.

Arena

Du kan bygga om din arena och byta namn på den. Du kan även se hur stor din arena är.

Träning

När dina spelare inte spelar match så tränar de. Det är du som bestämmer vad alla spelare ska träna på. Det är effektivare att träna på många olika egenskaper än en egenskap flera veckor i sträck.

Ekonomi

Din ekonomi är viktig för din klubb. Här ser du dina intäkter och utgifter.

Supportrar

Här kan du se hur många supportrar du har och vilken stämning det är i supporterklubben.

U-verksamhet

Hur ser din ungdomsverksamhet ut? Du kan satsa pengar i din ungdomsverksamhet. Det viktigaste är att tänka långsiktigt.

Aktuella bud

Här kan du se vilka spelare du har ute till försäljning. Du kan även se vilka spelare du har lagt bud på.

Managerfunktioner

Meddelanden

Om någon har skickat ett meddelande till dig så hittar du det här. Du kan även skicka meddelande till andra användare på Livehockey.

Forum

MITT LAG
» Lazer Rockets
» Serietabell
» Spelartrupp
» Matcher
» Statistik
» Arena
» Träning
» Ekonomi
» Supportrar
» U-verksamhet
» Tränaren
» Aktuella bud

MANAGERFUNKTIONER
» Meddelanden
» Forum
» Utmana
» Sökning
» Transferlistan

Detta är ett diskussionsforum där man kan skriva t ex vad man tycker om sin senaste match.

Utmana

Här kan du välja att utmana någon på en träningsmatch. Träningsmatcherna spelas på tisdagar klockan 19.00.

Sökning

Här kan du söka efter spelare, lag, användare och arenor.

Transferlistan

Leta efter spelare som kan passa in i din trupp. Det kan krävas lite jobb och tålamod innan du hittar en spelare som passar.

Seriesystemet

Här hittar du LiveHockeys alla serier. Du hittar även cupens alla matcher, ranking och poängliga. Här hittar du tidigare mästare av LiveHockey och LH Cupen.

Spelregler

Det är här du är nu. Om det är något du undrar över eller letar efter så titta under "Spelreglerna". Läs igenom dessa noga och är något oklart så finns forumet att ställa frågor i.

Managerlistan

En lista på de managers som har flest managerpoäng. Det finns olika listor för varje säsong, region och division.

Om LiveHockey

Hur fungerar det?

Lite kort om hur du spelar LiveHockey.



Tipsa en kompis

Om du vill att en kompis ska vara med och spela LiveHockey använder du formuläret under detta menyalternativ, för att tipsa honom/henne om att spelet finns.

4. Arena

När du börjar spela LiveHockey får du en arena med en kapacitet på 5 000 platser. När ditt lag fyller arenan match efter match är det dags att bygga ut.

När du ska bygga ut din arena, ska du tänka på att byggfirman alltid tar ut en basavgift på 350 000 kr per utbyggnad. Du kan även ta bort platser från din arena, då är basavgiften 200 000 kr per rivning.

Prislista - Bygga till

	Kostnad	Hyra/vecka	Inkomst vid match
Kortsida	175 kr	4 kr	40 kr
Långsida	300 kr	7 kr	75 kr
VIP	1500 kr	15 kr	150 kr

Ex: Om du vill bygga ut din arena med 3 000 platser, 1 000 platser på kortsidan, 1 500 platser på långsidan och 500 platser på VIP-läktaren, kommer det att kosta dig 1 725 000 kr. (350 000 kr i basavgift, 175 000 kr för kortsidan, 450 000 kr för långsidan och 750 000 kr för VIP-platserna).

Prislista - Ta bort platser

Kostnad

Kortsida	30 kr
Långsida	40 kr
VIP	60 kr

Ex: Om du vill ta bort 4 000 platser från din arena, 1 500 platser på kortsidan, 2 000 platser på långsidan och 500 platser på VIP-läktaren kostar det dig 355 000 kr. (200 000 kr i basavgift, 45 000 kr för kortsidan, 80 000 kr för långsidan och 30 000 kr för VIP-platserna).

Namnbyte

Du kan byta namn på din arena när som helst förutom när den är under ombyggnad. En namnändring kostar din klubb 100 000 kr. Namnet på din arena får inte innehålla mer än 30 tecken.

5. Ekonomi

Senast uppdaterad: 2006-01-05

Ekonomi är livsviktig för din förening. En gång i veckan betalas bland annat spelarlöner ut. Du får se upp så att du inte samlar på dig för stora skulder. Kan du inte betala dina lån går laget i konkurs.

Ekonomi är uppdelad per vecka. När du anmäler ett nytt lag så kommer du att få ett startkapital på 4 000 000 kr som du kan använda för att klara av de utgifter du har från start. Du kan även köpa en eller flera spelare.

Ränta

Det finns två typer av ränta i LiveHockey, precis som i det verkliga livet. Sparränta och låneränta. Röntan styrs av Spelledningen.

Maximal sparränta per vecka är 400 000 kr.

Du kan alltid kontrollera ekonomi en vecka tillbaka.

Konkurs

Om din ekonomi inte är tillräckligt bra kommer din klubb att sättas i konkurs. Du kommer att bli av med ditt lag och du får ställa dig i kön och vänta på att få ta över ett nytt lag. Om du har skulder kommer du inte att kunna lägga bud på spelare, mm. Du får då jobba upp din ekonomi för att kunna köpa spelare. Konkursgränsen är på - 4 000 000 kr. Har man ett större underskott går klubben i konkurs.

Sponsorintäkter

Det finns för närvarande fem sponsorer som du kan välja till ditt lag. Dessa fem sponsorer kommer varje vecka att generera 80 000, 90 000, 100 000, 110 000 eller 120 000 kr. Till denna summa kommer en bonus för hur många supportrar man har att läggas till. Alltså, lagets sponsor + bonus för supportrar = sponsorintäkt.

Vad bestämmer vilken sponsor som ger mest pengar?

Det kommer att finnas en lista med sponsorer och antal lag som har denna sponsor. När ekonomi uppdateras skapas en topplista framlumpad genom hur många lag som har en viss sponsor. Den sponsor som lagen minst valt att använda har störst chans att ge det högsta beloppet.

Exempel:

Sponsorlistan:

Svenska spel	625
Interfolio	432
Dell	233
Mobil	130
Mr Jet	60
Totalt	1480

Vi lägger in 625 "lotter" för Svenska spel, 432 "lotter" för Interfolio, 233 "lotter" för Dell, 130 "lotter" för Mobil och 60 "lotter" för Mr Jet. Sedan tar vi en "lott" och ser vilken sponsor det blir. Först dras det lägsta sponsorbeloppet. Alltså störst chans att Svenska spel genererar 90 000 kr, eftersom dom har 625 stycken "lotter".

En lista på hur många lag som har vilken sponsor hittar du under menyalternativet "Sponsorer".

6. Supportrar

Senast uppdaterad: 2004-10-09

Att en klubb har många supportrar är bra. Ju fler supportrar desto större stöd får laget på hemmamatcherna.

Skulle det gå tungt för ditt lag kan det resultera i att många supportrar visar sitt missnöje genom att utebli från matcherna. Mindre publik på matcherna innebär mindre intäkter och supporterbortfall. Stämningen i supporterklubben kan lätt smitta av sig på spelarna ute på isen.

Om ditt lag vinner matcherna kommer flera supportrar att bli medlemmar i supporterklubben. Förutom 250 kr i intäkt (man får 250 kr för varje supporter som man har vid varje säsongsuppdatering) för varje ny medlem, kommer publiksiffran sakta men säkert att stiga.

Supportrarnas stämning och antalet som ansluter till supporterklubben beräknas på de 5 senaste tävlingsmatcherna, ej träningsmatcher. I början av säsongen får man inte de sista matcherna i föregående säsong med i beräkningen. Beräkningen börjar vid varje säsongstart, räknat från första seriematch. Har du bara spelat två seriematcher är det dessa två matcher som är med i beräkningen.

Supportrarna betyder mycket för laget och det gäller att få trogna supportrar som stödjer laget i vått och torrt.

Upp- och nedflyttning

Om ditt lag vinner en serie kommer nya supportrar att strömma till. Är det så illa att ditt lag åker ur en serie kommer supportrarna att lämna supporterklubben.

Elit

Placering	Nya supportrar
1	10 %
2	7 %
3	6 %
4	5 %

Övriga divisioner

Placering	Nya supportrar
1	10 %
2	5 %

Tvåan får endast nya supportrar om laget vinner kvalet.

Slutspel

Placering	Nya supportrar
Segrare	7 %
Final	5 %
Semifinal	3 %
Kvartsfinal	1 %

Exempel: Ett lag som hamnar på tredje plats i serien och åker ur i semifinalen får 9% fler supportrar. 6% för tredjeplatsen och 3% för semifinalplatsen.

OBS! Ett lag som åker ur en division tappar 10 % av sina supportrar.

7. U-verksamhet

Senast uppdaterad: 2005-11-09

U-verksamhet är en förkortning av ordet ungdomsverksamhet. Du kan satsa pengar på din u-verksamhet för att förbättra den. Tänk på att detta är en långsiktig satsning.

Om du väljer att inte satsa pengar på u-verksamheten kommer den sakta att sjunka ner till 0. För att kunna flytta upp en junior till A-laget måste din u-verksamhet ha en status på mer än 20. Skalan går mellan 0 och 100. En alltför låg satsning kan aldrig nå statusen 100.

Ju högre status du har på u-verksamheten, desto större chans har du att flytta upp en junior, som tar en plats i A-truppen.

Din status på u-verksamheten kommer att öka snabbt i början, för att sedan minska i tempo upp till 100. Hur mycket och hur snabbt din status ökar beror helt på hur mycket du investerar i din u-verksamhet.

För varje junior du flyttar upp sjunker statusen på din u-verksamhet. Statusen sjunker alltid med 8%. Du kan jämföra med verkligheten. Om du flyttar upp en spelare från juniorena så kommer juniorlaget att bli sämre då de tappar en av sina bättre spelare.

Du kan flytta upp en junior per vecka. Du väljer vilken position junioren ska spela på i laget. Kostnaden för att ta upp en junior till A-laget är alltid 25 000 kr.

Tak för satsningen

Du kan investera olika belopp i din u-verksamhet varje vecka. De olika beloppen kan göra din u-verksamhet bättre eller sämre. Det finns ett tak som din status kan nå om du satsar ett visst belopp.

Investering	Max status
0 kr	10
25 000 kr	20
50 000 kr	30
75 000 kr	40
100 000 kr	60
150 000 kr	80
200 000 kr	90
300 000 kr	100

Exempel 1

U-verksamheten har 40 i status. Du väljer att satsa 100 000 kr i veckan. U-verksamheten kommer att öka ett eller flera steg.

Exempel 2

U-verksamheten har 40 i status. Du väljer att satsa 50 000 kr i veckan. U-verksamheten kommer att minska eftersom taket för en satsning på 50 000 kr är 30.

Nation på junior

När du lyfter upp en junior till A-laget kan du välja mellan en svensk spelare eller annan nation. Väljer du en svensk får du en svensk spelare. Väljer du annan nation slumpas nationen mellan övriga länder.

Länder (ej Sverige)

- Finland
- Norge
- Danmark
- Tyskland
- Frankrike
- Österrike
- Tjeckien
- Slovakien
- Slovenien
- Ryssland
- Vitryssland
- Kazakstan
- Ukraina
- Lettland
- Storbritannien

- USA
- Kanada
- Polen
- Italien
- Japan
- Schweiz

8. Personal

Senast uppdaterad: 2006-10-24

Din tränare har hand om lagets träningar. Tränaren påverkar resultatet av varje spelares träning.

En tränare har sju egenskaper. Dessa egenskaper har en skala på 1-100.

Tränarens egenskaper

- Ledarkunskap
- Anfall
- Försvar
- Powerplay
- Boxplay
- Målvakt
- Fysik

Egenskaperna kommer i första hand vara användbara för träningen på spelarna. När vi gör om matchmotorn kommer egenskaperna mer komma till sin rätt under själva matcherna.

Utbildning

Du kan utbilda din tränare varje vecka. Du kan välja mellan att utbilda tränaren på en eller två egenskaper. Du kan naturligtvis låta din tränare slippa utbildning genom att välja "-- Ingen --" i rullistorna för "Utbildning 1" och "Utbildning 2".

Kostnaden för att utbilda din tränare är 100 000 kr för en egenskap och 250 000 kr för två egenskaper i veckan.

Din tränare ökar med ett steg varje för varje utbildning du valt att skicka din tränare på. Tränaren utbildar sig under hela veckan och efter ekonomiuppdateringen på söndagarna förbättras dessa egenskaper. De utbildningar som är valda för tränaren då utbildningen körs är de som tränaren får utbildning på.

Motivation

Med motivation menas hur hängiven och engagerad tränaren är med sin uppgift i klubben. Motivationen går inte att träna eller utbilda. Motivationen kommer att sakta sjunka ju längre tränaren är i klubben. Motivationen påverkas av klubbens resultat under säsongen. Mellan varje säsong uppdateras motivationen.

Motivationen påverkar tränarens inverkan i spelarnas träning och coachningen under matcher.

Motivationsstegen

- På topp
- Hög
- Normal
- Låg
- Ingen

Pension

Alla tränare går i pension vid 66 års ålder. En tränare kan alltså vara tränare när han är 65 år gammal. Efter säsongens slut så byts tränaren ut mot en med 0 i alla egenskaper. Du kan byta ut din tränare själv innan säsongen är över eller byta ut tränaren med 0 i alla egenskaper om det blir så.

Tränartyp

En tränare kan vara offensiv, normal eller defensiv. De olika alternativen kommer att spegla av sig under matcherna. En offensiv tränare är mer inriktad på anfallet än en defensiv tränare som i sin tur bryr sig mer om försvaret. En normal tränare har inställningen mitt i mellan dessa två tränartyper.

Extrapoäng beroende på tränartyp.

Inställning	Egenskaper						
	Led	Anf	För	PP	BP	Mål	Fys
Offensiv	0	2	-2	2	-2	0	0
Normal	2	0	0	0	0	0	0
Defensiv	0	-2	2	-2	2	2	0

Avskeda tränaren

Om du inte är nöjd med din tränare kan du avskeda honom. Det gör du genom att klicka på "Avskeda tränaren" till höger på sidan "Tränaren". När du klickar på "Avskeda tränaren" får du gå igenom en guide på fyra sidor där du bland annat väljer hur mycket pengar som du vill satsa på din nya tränare.

Du kan när som helst avbryta "Avskeda tränaren" i varje steg. När du klickar på "Bekräfta" i steg fyra avskedar du din gamla tränare och anställer den tränare du valt i guiden samtidigt. Du kan inte ångra detta.

Du kommer att kunna välja att anställa en spelare i din spelartrupp som tränare. Detta alternativ är inte klart. Håll utkik i nyheterna om detta, vi har inte satt upp något datum när detta alternativ ska vara klart.

Tränarens ålder vid nyrekrytering slumpas mellan 45 och 55 år.

Miljoner	Egenskaper						
	Led	Anf	För	PP	BP	Mål	Fys
1	24	24	24	24	24	24	24
5	28	28	28	28	28	28	28
10	32	32	32	32	32	32	32
20	38	38	38	38	38	38	38

Egenskaper

Ledarkunskap

En tränare utan ledarkunskap får inte mycket utträttat. En tränare med hög ledarkunskap kan få mera ur spelarna i matcherna och under träningarna.

Anfall

Spelarnas egenskaper som behövs i anfallet tränas lättare upp med hjälp av denna egenskap. I matcher är det hur bra spelarna tar åt sig av det taktiska upplägget.

Försvaret

Spelarnas egenskaper som behövs i försvaret tränas lättare upp med hjälp av denna egenskap. I matcher är det hur bra spelarna tar åt sig av det taktiska upplägget.

Powerplay

Spelarnas egenskaper som behövs i powerplay tränas lättare upp med hjälp av denna egenskap. I matcher är det hur bra spelarna tar åt sig av det taktiska upplägget.

Boxplay

Spelarnas egenskaper som behövs i boxplay tränas lättare upp med hjälp av denna egenskap. I matcher är det hur bra spelarna tar åt sig av det taktiska upplägget.

Målvakt

Denna egenskap gör att målvakterna tränas snabbare på sina egenskaper.

Fysik

Med fysik (fys) menar vi konditionen på spelarna och till viss del formen. En tränare som är bra på fys gör att spelarna lättare tränar upp sin kondition och till en liten del formen.

Hjälptränare

Du kan ha en hjälptränare anställd i din klubb. Du kan välja mellan att anställa en helt ny hjälptränare eller anställa en av dina spelare från spelartruppen. Hjälptränaren har en väldigt liten påverkan på träningen. Han har ingen påverkan för matcherna. Hjälptränaren kan utbilda sig precis som huvudtränaren.

För att anställa en spelare måste denne uppfylla några kriterier.

- Spelaren måste vara minst 30 år
- Spelaren måste ha minst 50 i rutin
- Spelaren måste ha tillhört klubben i minst 100 dagar

När du väljer att anställa en spelare kommer han att sluta spela ishockey. Spelaren kan heller aldrig återvända och spela ishockey igen.

En hjälptränare kan ersätta huvudtränarens post när du helst vill. Du behöver heller inte ha någon hjälptränare om du inte vill.

Kostnad för utbildning av hjälptränaren

Du kan välja att utbilda din hjälptränare på de egenskaper han har. Utbildningen sker vid samma tidpunkt som ekonomiuppdateringen. Kostanden för hjälptränarens utbildning beror på om hjälptränaren är en före detta spelare i klubben eller inte. Se matrisen nedan för detaljerad information.

Antal *	Före detta spelare	Ny hjälptränare
1	50 000 kr	75 000 kr
2	125 000 kr	187 500 kr

* = Antalet valda utbildningar för hjälptränaren.

9. Träning

Senast uppdaterad: 2005-11-09

Dina spelare måste träna för att bli bättre. Alla spelare har sin egen takt som de förbättrar sig i. Med hjälp av en bra tränare kan spelaren snabbt bli bättre på en eller flera egenskaper.

Under "Träning" kan du snabbt välja att t ex alla backar ska träna kondition. Du kan även klicka på en spelares namn för att sedan anpassa träningen individuellt för just den spelaren.

Backar och forwards

Backar och forwards har egenskaperna snabbhet, målskicklighet, speluppfattning, aggressivitet, försvarsskicklighet och kondition.

Backar och forwards kan träna på:

- Snabbhet (sna)
- Målskicklighet (mål)
- Speluppfattning (spe)
- Aggressivitet (agg)
- Passningar (pas)
- Försvarsskicklighet (för)
- Kondition (kon)
- Form (for)

Målvakter

Målvakterna har lite andra egenskaper än utespelarna (backar och forwards). En målvakt behöver t ex inte ha egenskapen målskicklighet. Men en målvakt bör ha snabba reflexer, vara smidig.

Målvakter kan träna på:

- Smidighet (smi)
- Reflexer (ref)
- Speluppfattning (spe)
- Aggressivitet (agg)
- Försvarsskicklighet (för)
- Närspel (när)
- Kondition (kon)
- Form (for)

Träningsfaktorer

Träningen uppdateras natten mellan fredag och lördag. För mer exakta tider, se "När händer vad?".

Hur mycket spelarna förbättras påverkas av:

- Hur bra tränare man har
- Spelarens ålder (yngre spelare ökar mer än äldre)
- Spelade matcher (max 2 matcher per vecka)
- Hur högt utgångsvärdet är på egenskapen man tränar (det går fortare att träna upp en egenskap från exempelvis 20 till 30 än det går att träna upp en egenskap från exempelvis 70 till 80)

10. Spelare

Senast uppdaterad: 2006-10-16

Truppen kan som mest innehålla 35 spelare och som minst 16 spelare. Dessutom så måste du ha minst en målvakt, sex backar och nio forwards. Detta gör att om du har maxantalet spelare så kan du dels inte ta upp någon junior och dels inte köpa spelare, och på samma sätt så kan du inte sparka eller sälja spelare om du har minimiantalet spelare.

Att sparka en spelare kostar 15 000 kr.

Rutin

Samtliga spelare får rutin genom att spela matcher i LiveHockey. Desto viktigare match ju mer rutin får spelaren. T ex så ger en kvalmatch mer rutin än en träningsmatch.

Även åldern spelar in på rutinen. En äldre spelare har lättare för att ta till sig av sina erfarenheter än en ung spelare.

Rutinen är framför allt viktig i jämna matcher. Även om den inte är oviktig i den vanliga serielunken.

Målvakter

Smidighet: En målvakt måste ha en bra smidighet för att kunna förflytta sig snabbt mellan stolparna. En osmidig målvakt hänger inte med i sidled.

Reflexer: En bra målvakt ska ha bra reflexer. Är målvakten skymd i lägen och ser pucken väldigt sent är det reflexerna som är avgörande.

Speluppfattning: Denna egenskap står för hur bra en målvakt kan läsa spelet. Är väldigt bra att ha i boxplay och i kontringar då det är viktigt att veta om skott eller passning kommer.

Aggressivitet: En målvakt som har hög Aggressivitet jobbar hårdare för att stoppa puckarna. Han ger inte upp om han är bortspelad utan slänger sig likt en fotbollsmålvakt, ibland räddar man även dessa puckar.

Försvarsskicklighet: Denna egenskap är bra att ha när det gäller samarbetet mellan backar och målvakt. Utan detta samarbete kan det ramla in onödiga puckar i målet.

Närspel: En målvakt som är bra på närspel klarar av situationer nära målburen bra. Målvakten är bra på att blockera pucken i rätt läge.

Kondition: Konditionen är viktig för en spelare. Att spela med en man mindre på isen, boxplay, tar

en målvakt med dålig kondition mera stryk än en målvakt med bra kondition.

Form: Formen visar om målvakten är i bra form eller inte. Med en hög form presterar spelaren bättre under match.

Backar och forwards

Snabbhet: Spelare som är snabba kan sprinta ifrån sina försvarare och kontra. Kan jaga på puckar som dumpas ner i anfallszon.

Målskicklighet: En forward utan målkänsla har ofta svårt att hitta målet. Målskickligheten innehåller både målkänsla, att finnas på rätt plats i rätt tid, samt hur duktig spelaren är på att skjuta. T ex kan detta vara bra för backskott och frilägen.

Speluppfattning: En spelare med bra speluppfattning är härligt att se. Spelaren kan vara till stor hjälp i uppspelen, samt hjälpa till i defensiven där han kan bryta passningar som ingen annan spelare kan.

Aggressivitet: En spelare som har en hög aggressivitet spelar med ett högre tempo på planen. Han ger 110% i alla närmkamper och situationer. I försvaret kan skillnaden vara att en spelare med hög aggressivitet slänger sig för att täcka ett skott medan spelare med låg aggressivitet låter skotten gå igenom.

Passning: Denna egenskap tillsammans med Speluppfattningen beskriver hur bra en spelare är på att hitta den där "smörpassningen" som skär genom hela planen. Passning används i uppbyggnaden av spelet där det gäller att slå bra och enkla passningar. Inte kul att slå ett felpass.

Försvarsskicklighet: För forwards är denna egenskap hur bra en spelare är på att jobba hem efter ett anfall. Det är även hur bra en forward spelar i försvarszon. För backarna betyder det att man jobbar rätt när man försvarar sig. Att åka på rätt sida om målburen i trängda situationer och att hålla forwards i motståndarlaget från "slottet".

Kondition: Konditionen är viktig för en spelare. Med en bra kondition orkar spelaren spela hela matcher utan att bli trött. Att spela med en man mindre på isen, boxplay, tar spelare med dålig kondition mera stryk än en spelare med bra kondition.

Form: Formen visar om spelaren är i bra form eller inte. Med en hög form presterar spelaren bättre under match.

Priser

Det finns fyra priser att vinna som spelare varje säsong i grundserien. Det är flest poäng (Poängligan), flest gjorda mål (Målligan), flest gjorda målpassningar (Passningsligan) samt bäst räddningsprocent (Målvaktligan). Dessa räknas per serie. Klubben kommer att få prispengarna.

Grundserien

Liga	Prispengar
Poängligan	150 000 kr
Målligan	100 000 kr
Passningsligan	50 000 kr
Målvaktligan	150 000 kr

Slutspelet

Liga	Prispengar
Poängligan	75 000 kr
Målligan	50 000 kr
Passningsligan	25 000 kr

Poängligan - Den spelare som har fått flest poäng under en säsong i varje serie vinner. Antal mål plus antal målgivande passningar är poängen för spelaren. När två spelare hamnar på samma poäng koras vinnaren enligt följande ordning; flest mål, minst spelade matcher. Om det inte går att skilja spelarna åt delas det ut pris till samtliga berörda spelare.

Målligan - Den spelare som har gjort flest mål under en säsong i varje serie vinner. Vid lika antal mål koras vinnaren enligt följande ordning; minst antal matcher, annars delas det ut pris till samtliga berörda spelare.

Passningsligan - Den spelare som har gjort flest målgivande passningar under en säsong i varje serie vinner. Vid lika antal målgivande passningar koras vinnaren enligt följande ordning; minst antal matcher, annars delas det ut pris till samtliga berörda spelare.

Målvaktsligan - Den målvakt som har bäst räddningsprocent vinner. Målvakterna måste ha spelat minst 7 matcher för att kunna vinna Målvaktsligan. Vid samma räddningsprocent koras vinnaren enligt följande ordning; flest spelade matcher, annars delas det ut pris till de berörda spelare.

Exempel: Spelare 1 vann Passningsligan efter ha gjort flest målgivande passningar. Spelare 1 får 50 000 kr i prispengar. Spelare 2 vann Poängligan och Målligan. Spelare 2 får 250 000 kr i prispengar.

Skulle en spelare vinna någon liga i slutspelet så läggs den summan på en eventuell tidigare prissumma.

Spelare blir personal

Du kan anställa dina spelare som personal i din klubb. Idag kan du anställa en spelare som hjälptränare. Läs mer under rubrik "Hjälptränare" i kapitlet "Personal".

11. Matcher

Senast uppdaterad: 2006-07-12

Det finns fyra typer av matcher, träningsmatch, seriematch, slutspel/kvalmatch och cup.

Senast 60 minuter innan matchen startar måste du ha lämnat in en laguppställning. Om du missar detta kommer din standarduppställning att spela din match. För att lämna in laget, gå in på menyalternativet "Matcher" till vänster i menyn. Väl där väljer man vilken match man ska lämna lag till genom att trycka på "Ditt lag".

En match spelas i tre perioder. En period är 20 spelminuter. Om matchen är oavgjord spelas fem minuters sudden death. Om något av lagen gör mål under denna fem minuters period är matchen slut. Är det fortfarande oavgjord efter sudden death, slutar matchen oavgjord. Detta gäller inte slutspels- och kvalmatcher. Dessa matcher får inte sluta oavgjord. Sudden death kommer därför att spelas tills något av lagen gör mål. Samtliga spelare som spelar match betygssätts.

Poängfördelning

Poängfördelningen för seriematcher är som följer.

- Vinst = 3 poäng
- Vinst i sudden death = 2 poäng
- Oavgjord = 1 poäng
- Förlust i sudden death = 1 poäng
- Förlust = 0 poäng

Träningsmatch

Samtliga träningsmatcher spelas på tisdagar. Under en träningsmatch kan det vara bra att låta spelare, som inte är med i truppen i vanliga fall, spela. Om en spelare blir skadad, så kommer han att vara borta från alla matcher och träningar tills han är skadefri.

För att boka en träningsmatch, se "[Utmaningar](#)".

Powerplay

När man är en man mer på isen så gäller det att man får fart på pucken för att se till motståndarna tappar sina positioner och därigenom skapas det lägen för det egna laget. Sen skadar det ju inte att ha killar på isen som både är målfarliga och passningsskickliga, det viktiga är att hitta en bra balans på isen.

Ett powerplay som består av fem spelskickliga spelare men ingen målskytt, är ett ganska uddlöst powerplay precis som ett powerplay med bara skyttar men ingen som kan spela fram. Det gäller att hitta en bra balans mellan spelskickliga spelare, grovjobbare och duktiga målskyttar. Sen skadar det inte om man tänker på hur skyttarna är uppställda, om de kan skjuta direkt eller måste ta emot pucken först.

Boxplay

Precis som i powerplay gäller det att hitta en bra balans mellan spelarna. Det gäller att både ha aggressiva och försvarsskickliga spelare. Sen skadar det inte om spelarna har bra kondition också, alla som någon gång har spelat boxplay vet hur jobbigt det är, det gäller att hela tiden ligga rätt i banan annars så riskerar man att få ett mål i baken. Som sagt, en bra balans mellan spelarna är ett måste, det gäller att ha både duktiga försvarare samt snabba aggressiva spelare som orkar spela under hela utvisningstiden om så krävs.

Om man väljer att ställa upp med spelare i antingen powerplay eller boxplay som inte är med i den ordinarie uppställningen ska man vara medveten om att dessa spelare inte får någon extra träning. Den extra träning som man får av att spela match kräver att man spelar hela matchen.

Mästarmatch

Efter varje avslutad säsong spelas en mästarmatch. Mästarmatchen spelas mellan segraren i LH Cupen och vinnaren av LH guld. Skulle något lag vinna dubbeln, alltså både LH Cupen och LH guld, spelas matchen mellan vinnaren och finalmotståndaren i slutspelet. Båda lagen låter publikpengarna gå till välgörande ändamål. Eftersom mästarmatchen är en uppvisningsmatch kommer spelarna heller inte kunna bli skadade under den matchen.

12. Transferlistan

Senast uppdaterad: 2006-04-12

I LiveHockey kan du köpa och sälja spelare. Du kan söka spelare på transferlistan efter följande alternativ.

- Position
- Egenskaper
- Ålder
- Värde
- Utgångspris
- Senaste bud
- Nation

När du vill sälja en spelare måste du bestämma utgångspris och hur länge budgivningen får hålla på. Du kan välja mellan två, tre eller fyra dygn. Om det inte läggs några bud tillhör spelaren fortfarande din spelartrupp. Kostnaden för att transferlista en spelare är 7 500 kr per gång. Du kan lägga en spelare på transferlistan hur många gånger du vill.

Varje spelare har en transferhistorik som alla användare kan se. Du kan även se ditt och andra lags transferhistorik. Där ser du alla övergångar till och från klubbarna.

Bud

För att lägga ett bud på en spelare måste du ha tillräckligt med pengar på kontot. Se "[Ekonomi](#)".

När du har sålt en spelare tar din agent 3% av övergångssumman och 5% tillfaller spelarens moderklubb. Din klubb får 92% av övergångssumman.

Ett par exempel:

Exempel 1:

Lag1 säljer Pelle till Lag2. Pelle har Lag1 som moderklubb. I denna övergång får Lag1 92% av övergångssumman, 3% går till agenten. 5% går till fonden för utveckling av nya spelare.

Exempel 2:

Lag1 säljer Pelle till Lag2. Pelle har Lag1 som moderklubb. Lag2 säljer Pelle till Lag3. Lag2 får 92% av övergångssumman, 3% går till agenten och Lag1 får 5% av övergångssumman.

Om du sparkar en spelare kommer spelaren automatiskt att placeras på transfern, detta utan att du kommer få några pengar alls ifall spelaren blir köpt. Du kommer inte att få några moderklubbspengar för denna spelare.

Regler för budgivning

- Du får inte lägga ett bud där ditt bud redan är högst.
- Du får inte lägga ett bud på dina egna spelare.
- Om ett bud är under 1 000 000 kr måste ditt bud vara 10 000 kr högre än det senaste.
- Om ett bud är över 1 000 000 kr så måste ditt bud minst vara 2% högre än det senaste.
- Om ett bud är under 1 000 000 kr får höjningen inte vara högre än 500 000 kr.
- Om ett bud är över 1 000 000 kr får höjningen vara mer än 100% högre.

Om någon lägger ett bud på en spelare när det är mindre än tre minuter kvar till deadline, kommer deadline att flyttas fram till tre minuter från det senaste budet.

Exempel:

Deadline 19:50:00

Ett bud kommer kl 19:49:00

Ny deadline 19:52:00

Bonus till spelarna

En spelare kan inte byta klubb inom fyra veckor. Om ett lag köper in en spelare måste spelaren tillhöra laget minst fyra veckor. Efter fyra veckor kan spelaren säljas. Beroende på när spelaren säljs kommer spelaren att få en bonus. Samtliga spelare har detta skrivet i sina kontrakt.

En junior som du plockar upp från din ungdomsverksamhet räknas inte in i denna regel. En junior kan inte få någon bonus första gången han säljs vidare. Nedan presenteras hur många procent som spelarnas bonus är beroende på när dom säljs vidare.

Vecka	Bonus
5:e veckan	20% av övergångssumman
6:e veckan	15% av övergångssumman
7:e veckan	10% av övergångssumman
8:e veckan	5% av övergångssumman
9:e veckan	3% av övergångssumman
10:e veckan	2% av övergångssumman
11:e veckan	1% av övergångssumman
12:e veckan	0% av övergångssumman

13. Utmaningar

Senast uppdaterad: 2005-06-07

Du kan utmana valfritt lag på en träningsmatch. Du väljer om du vill utmana på hemma- eller bortaplan.

Under "Utmana" kan du:

- Hitta lag att utmana
- Se om du har blivit utmanad
- Acceptera eller tacka nej till utmaningar

Träningsmatcherna spelas alltid på tisdagar klockan 19.00. Lagen delar lika på publikintäkterna. Spelarnas poäng räknas inte med i den totala statistiken. Spelarna kan dock bli skadade och blir då borta från all träning och alla matcher tills spelaren är skadefri igen.

Du kan boka en träningsmatch hela veckan förutom på tisdagar mellan 18.00 och 23.59.

Om ett lag utmanar dig skickas ett meddelande till dig. Du måste klicka på menyalternativet "Utmana" för att se utmaningen. Om laget som utmanat dig på en träningsmatch hinner boka en match med ett annat lag innan du accepterar utmaningen kommer utmaningen att försvinna från denna sida. Du får då leta efter en ny motståndare.

14. Managerlistan

Att ligga etta på "Managerlistan" är status. När laget spelar seriematch har du möjlighet att vinna så kallade managerpoäng.

Du kan aldrig få minuspoäng utan bara pluspoäng. Störst utdelning av managerpoäng får du genom att vinna matcherna.

Managerlistan kommer att utvecklas med tiden, som manager kommer du att kunna få poäng för andra saker än bara matcherna.

Beräkning av managerpoäng

Elit:

Vinst	11 p
Vinst i sudden	7 p
Oavgjörd	4 p
Gjorda mål	1 p

Övriga divisioner:

Vinst	9 p
Vinst i sudden	6 p
Oavgjörd	3 p
Gjorda mål	1 p

Kval/slutspel:

Vinst i slutspelsmatch	15 p
Vinst i kvalmatch	10 p
Gjorda mål	1 p

Kvalserien:

Vinst	5 p
Vinst i sudden	3 p
Oavgjörd	2 p
Gjorda mål	1 p

Serieplacering:

Serieetta	35 p
Serietvåa	10 p
Serietrea	5 p

Träningsmatcher:

Spela träningsmatch	2 p
---------------------	-----

OBS! Du får endast managerpoäng för gjorda mål i seriematcherna, slutspelsmatcherna och kvalmatcherna.

15. Seriesystemet

Senast uppdaterad: 2006-02-08

LiveHockey är uppbyggt så att laget relativt snabbt kan ta sig upp genom seriesystemet. Vid serieseger kommer laget alltid att flyttas upp en serie.

Elit

LiveHockey består av fyra toppserier som kallas Elit. Det är tio lag i varje serie. I division Elit går de fyra bästa lagen från varje serie till slutspel, åttondelsfinal. Platserna fem och sex spelar en turnering mot andra lag placerade femma och sexa i Elit. Lagen på plats sju till och med tio spelar en kvalserie för att avgöra vilka två lag som kommer att få kvala för att hålla sig kvar i Elit respektive åka ner till division 1.

Övriga divisioner

Under de fyra serierna Elit finns det åtta stycken division 1 serier. I varje division 1 serie finns det tolv lag. Laget som placerar sig på första plats går direkt upp till division Elit. Det lag som placerar sig på andra plats får kvala till division Elit. Lagen som placerar sig på plats tre till åtta spelar kvar i samma serie kommande säsong. Lagen som hamnar på plats nio och tio får kvala för att hålla sig kvar i division 1. Lagen på plats elva och tolv åker direkt ner till division 2.

Under division 1 finns division 2. Samma regler för upp- och nedflyttning gäller i denna serie och serier under denna. Antalet serier dubblas för varje division neråt i systemet.

Seriepremie

Ett lag som placerar sig högt upp i en serie får en seriepremie. Premierna betalas ut efter det att den sista finalen har spelats av slutspelet.

Serie	1:a	2:a	3:a	4:a	5:a
Elit	6 000 000	4 000 000	2 500 000	1 500 000	0
Div. 1	4 500 000	1 750 000	1 100 000	700 000	350 000
Div. 2	4 000 000	1 500 000	950 000	600 000	300 000
Div. 3	3 500 000	1 250 000	800 000	500 000	250 000
Div. 4	3 000 000	1 000 000	650 000	400 000	200 000
Div. 5	2 500 000	750 000	500 000	300 000	150 000
Div. 6	2 000 000	500 000	350 000	200 000	100 000



Upp- och nedflyttning - Elit

Lag 5 och 6

Dessa lag delas in i två grupper med 4 lag med två andra lag som placerade sig på 5:e och 6:e plats. Lagen möter varandra hemma och borta.

I dessa två grupper kommer lag 1 och 2 att bli seedade i LH Cupen. Inget händer med lag 3 och 4.

Lag 7, 8, 9 och 10

Lag 7, 8, 9 och 10 spelar i en kvalserie. Kvalserien spelas inte internt i den egna serien utan lag blandas från samtliga Elit. Detta medför att lag kan komma att byta serie efter avslutad kvalserie. Vi hoppas att detta gör att vi får fyra jämna Elitserier.

I kvalserien kommer lag 1 och 2 att få kvala för att få hålla sig kvar, medans lag 3 och 4 i kvalserien flyttas ner till division 1.

- 1 Slutspel
- 2 Slutspel
- 3 Slutspel
- 4 Slutspel
- 5 Spelar turnering om cupseedning
- 6 Spelar turnering om cupseedning
-
- 7 Spelar kvalserien
- 8 Spelar kvalserien
- 9 Spelar kvalserien
- 10 Spelar kvalserien

Upp- och nedflyttning - Övriga divisioner

Det lag som vinner sin serie kommer att spela i en högre serie kommande säsong. Det lag som är bäst rankat ersätter det lag som är sämst rankat i en serie ovanför den serie som laget spelade i säsongen innan. I och med detta så är man inte fast på en "gren" där många bra lag spelar. Detta gynnar också seriesystemet då de bästa lagen lättare tar sig igenom seriesystemet.

- 1 Flyttas upp

2 Kval för att flyttas upp

3 Spelar kvar i serien

4 Spelar kvar i serien

5 Spelar kvar i serien

6 Spelar kvar i serien

7 Spelar kvar i serien

8 Spelar kvar i serien

9 Kval för att stanna

10 Kval för att stanna

11 Flyttas ner

12 Flyttas ner

I division 6, lägsta serien, kvalar inte lagen 9 och 10 samt att lag 11 och 12 inte flyttas ner.

16. Sökfunktionen

Med hjälp av sökfunktionen kan du söka efter ett lag, en spelare, en arena eller en användare. Du kan söka efter t ex en spelare med hjälp av spelarens id-nummer eller namn. Spelarens id-nummer måste vara exakt. Namnet kan du använda delar av, t ex förnamnet.

Ex: Du letar efter en spelare som heter "Peter Gustavsson". Men du kommer bara ihåg förnamnet och början på efternamnet. Då kan du söka efter följande "Peter G". Resultatet kommer att presentera alla spelare med förnamnet "Peter" som har ett efternamn som börjar på "G".

17. Skicka meddelanden

Senast uppdaterad: 2006-03-25

Du kan skicka meddelanden till andra användare i LiveHockey. Var noga med att skriva in användarnamnet rätt, versaler och gemener. Ett meddelande kan som mest innehålla 2000 tecken. Om du skriver en rubrik är det lättare för mottagaren att se vad innehållet i meddelandet är.

Om du vill läsa meddelanden som är skickade till dig klicka på "Meddelanden" i menyn. Meddelanden från klubbledningen eller styrelsen (kursiv text) kan du inte svara på.

Rumsren

Det är inte tillåtet att skicka meddelanden som kan uppfattas stötande eller på annat sätt kränkande. LiveHockey har rätt att ta bort meddelanden och utesluta användare. Du får ej göra reklam för spelare (skicka med. till andra användare). Utan detta ska skötas under Forum "Spelarförsäljning".

Spam

Det är inte tillåtet att spama andra användare på LiveHockey. Du får inte göra reklam för andra spel eller andra tjänster.

18. Forum

Senast uppdaterad: 2006-03-25

Alla användare i LiveHockey har möjlighet att skriva i forumet. Det är inte tillåtet att skriva stötande eller kränkande inlägg. Spelare på LiveHockey har rätt att ta bort inlägg och utesluta användare som inte håller sig till reglerna.

Reklam

Du får inte göra reklam för andra spel eller andra tjänster i forumet..

19. När händer vad?

Senast uppdaterad: 2006-03-24

Här kommer en snabbguide över vad som händer i LiveHockey och framförallt när. Efter varje seriematch uppdateras serietabellen, managerlistan, spelarnas form, lagets form samt statistiken.

Dessa tider är starttider. Exempelvis så tar träningen ett par timmar innan samtliga spelare fått sin träning.

Måndagar 01:30 Lagets form blir bättre/sämre
Måndagar 02:00 Supportrarna blir fler/färre
Måndagar 02:30 Din ekonomi uppdateras
Måndagar 02:30 Tränarna får sin utbildning
Måndagar 04:00 Spelarnas form blir bättre/sämre

Tisdagar 19:00 Träningsmatcher
Tisdagar 21:15 Publikintäkter från träningmatchen
Tisdagar 22:45 Statistiken uppdateras - Cupmatcher
Tisdagar 23:45 Statistiken uppdateras - Träningsmatcher

Onsdagar 02:00 Supportrarna blir fler/färre - Cupmatcher
Onsdagar 02:30 Din status på U-verksamheten förändras, du kan ta upp en ny junior.
Onsdagar 04:00 Spelarnas form blir bättre/sämre

Torsdagar 19:00 Seriematcher
Torsdagar 22:15 Publikintäkter från seriematchen
Torsdagar 22:45 Statistiken uppdateras

Fredagar 01:30 Lagets form blir bättre/sämre
Fredagar 02:00 Supportrarna blir fler/färre
Fredagar 04:00 Spelarnas form blir bättre/sämre

Lördagar 01:00 Spelarnas får sin träningsdos, Elit
Lördagar 01:10 Spelarnas får sin träningsdos, division 1
Lördagar 01:25 Spelarnas får sin träningsdos, division 2
Lördagar 01:45 Spelarnas får sin träningsdos, division 3
Lördagar 02:15 Spelarnas får sin träningsdos, division 4
Lördagar 03:00 Spelarnas får sin träningsdos, division 5
Lördagar 04:00 Spelarnas får sin träningsdos, division 6

Söndagar 17:00 Seriematcher
Söndagar 20:15 Publikintäkter från seriematchen
Söndagar 22:45 Statistiken uppdateras

20. PUL och rättigheter

Senast uppdaterad: 2005-06-07

När du anmäler dig till LiveHockey godkänner du att vi har ditt namn i vår databas. Du har rätt att inte synas med ditt namn enligt Lagen om Personuppgifter, PUL.

Enligt den nya lagen om elektronisk kommunikation (SFS 2003:389) måste vi informera dig om att vi använder cookies. Vi använder det för att sessionsvariabler ska fungera. (För att se om du är inloggad eller ej).

Vi säljer inga e-postadresser, postadresser eller personuppgifter vidare.

Det är gratis att spela LiveHockey. Ditt enda åtagande är att följa våra enkla och självklara regler.

21. Slutspel

Senast uppdaterad: 2006-02-08

16 lag från serierna Elit kommer att spela slutspel. Lagen på placeringarna 1 till och med 4 kommer att spela i slutspelet enligt utslagningsmodellen. Slutspelet består av 4 omgångar; åttondelsfinal, kvartsfinal, semifinal och final. Samtliga slutspelsomgångar spelas i bäst av tre matcher. Har ett lag vunnit de två första matcherna spelas inte den tredje matchen.

Ettorna i varje serie lottas mot fyror i varje serie. Tvåorna lottas mot treorna. Lagen kan i första omgången inte möta andra lag från samma serie.

En slutspelsmatch kan inte sluta oavgjort, den måste alltid avgöras. Om det skulle vara oavgjort vid full tid (60 minuter) spelas sudden death tills något av lagen gör mål. Matchen slutar så fort något av lagen gör mål.

Slutspelsbonus

Alla lag som går till slutspel har chansen att ta sig hela vägen till guld. Bara ett lag kommer att gå hela vägen. På vägen får alla lag en bonus för varje omgång som lagen tar sig till.

Omgång	Bonus
Kvartsfinal	500 000 kr
Semifinal	1 000 000 kr
Final	2 000 000 kr
Vinnare	2 000 000 kr

Exempel: Lag 1 går till kvartsfinal. Där är motståndet för svårt. Lag 1 får 500 000 kr i bonus. Lag 2 vinner sin kvartsfinal men förlorar i semifinalen. Lag 2 får bonus för kvartsfinalen (500 000 kr) och semifinalen (1 000 000 kr). Den totala bonusen för Lag 2 blir 1 500 000 kr.

22. Cupen

Senast uppdaterad: 2006-07-19

Cupen innehåller 12 omgångar. I den första omgången spelar de 1936 sämst rankade lagen från säsongen innan. Rankingen är baserad på division, placering, poäng, målskillnad och till sist mest antal gjorda mål. De 16 bäst rankade lagen är seedade. För att se rankingen; klicka på "Seriesystem" och sedan på länken till höger "Ranking".

I omgång två hoppar resterande lag in och spelar sin första match i cupen. Det sämre laget spelar på hemmais. Från och med omgång fem är det fri lottnings, detta gäller även hemmaplan.

Vilka lag får delta?

Alla lag i seriesystemet som spelat i division 5 och uppåt föregående säsong, dvs de 3016 bäst rankade lagen, deltar automatisk i cupen. Man behöver inte anmäla sitt lag någonstans. Du hittar din cupmatch där dina matcher finns.

Vilket lag går vidare?

Cupen spelas i bäst av en match. Laget som vinner går vidare till nästa omgång. Om det är oavgjort resultat vid full tid spelas sudden death tills något av lagen gör mål.

Publikintäkter

Det sämre rankade laget har fram till och med omgång fyra hemmaplan. Hemmalaget får 70% av publikintäkterna och bortalaget får 30%. Detta gäller fram till och med omgång fyra. Från och med omgång fem delas publikintäkterna lika mellan lagen.

Prispengar

Omgång	Prispengar
Kvartsfinal	200 000 kr
Semifinal	500 000 kr
Final	1 000 000 kr
Vinnare	2 000 000 kr

Cupsystemet

Omgång Antal lag som är kvar

1	3016
2	2048
3	1024
4	512
5	256
6	128
7	64
8	32
9	16
10	8
11	4
12	2

Managerpoängen

För varje cupmatch ditt lag vinner, får du 10 managerpoäng. I cupen får du inga managerpoäng för antal gjorda mål. Läs mer om managerpoängen under rubriken "[Managerpoäng](#)".

23. Kval

Senast uppdaterad: 2005-06-07

Varje säsong får många lag kvala för att antingen försöka hålla sig kvar i sin serie eller för att ta sig upp en division i seriesystemet.

Kvalet avgörs i en matchserie, bäst av tre matcher. Detta betyder att ett av lagen måste vinna två matcher för att vinna kvalet. Resultaten i matcherna spelar ingen roll.

De lag som placerar sig på plats 9 och 10 i den högre divisionen för kvala mot ett lag från en lägre division som placerade sig tvåa i sin serie. Laget från den högre divisionen börjar på hemmaplan och avslutar i en eventuellt avgörande tredje match på hemmaplan.

En kvalmatch kan inte sluta oavgjort, den måste alltid avgöras. Om det skulle vara oavgjort vid full tid (60 minuter) spelas sudden death tills något av lagen gör mål. Matchen slutar så fort något av lagen gör mål.