

MISE À JOUR
08/05/2019



Ligue de Hockey Simulée de la Vallée-du-Richelieu

LIVRE DES RÈGLEMENTS

WWW.LHSVVR.NET

INTRODUCTION

Directeur généraux,

Je vous souhaite la bienvenue dans la Ligue de Hockey Simulé de la Vallée-du-Richelieu (LHSVR). Nous sommes une ligue de hockey virtuelle simulant les activités de la LNH (Ligue Nationale de Hockey).

Votre rôle sera d'être un directeur générale d'une équipe et vous devrez administrer toutes les opérations soit : la composition de votre alignement, effectuer des transactions, négocier des contrats, repêcher des espoirs, gérer les finances de l'équipe, etc. Vous devrez mettre en valeur vos connaissances des joueurs et des espoirs, usez de stratégies et vous fiez à vos instincts afin de remporter le précieux trophée !

Une participation active sera exigée afin de veiller au bon fonctionnement de la ligue. Vous devrez démontrer un intérêt tout au long de l'année.

En vous inscrivant dans la LHSVR, vous vous engagez à respecter l'ensemble des règlements ainsi que les décisions prises par le président et les comités. En tout temps, vous pouvez proposer des idées ou des suggestions à la direction.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir et une belle carrière au sein de la LHSVR.

Eric Larivée – Commissaire

TABLES DES MATIÈRES

INFORMATIONS GÉNÉRALES	7
1.1 Direction et comités LHSV	7
1.2 Simulateur	7
1.3 Code de conduite.....	7
1.4 Frais de participation	8
1.5 Nouveau DG.....	8
1.6 Documents pratiques	8
CALENDRIER.....	9
2.1 Horaire	9
2.2 Dates importantes	9
SAISON.....	10
3.1 Présaison	10
3.2 Saison régulière	10
3.3 Séries éliminatoires	10
3.4 Tournoi / Championnat mondial	10
ALIGNEMENTS	11
4.1 LHSV (Pro).....	11
4.2 AHL (Farm)	11
4.3 Nombre de contrat	11
4.4 Entraîneurs	11
4.5 Capitaine et assistants	11
4.6 Fichier / Trios	11
4.7 Parties minimum	11
4.8 Stratégies.....	12
4.9 Temps de jeu	12
4.10 Fatigue	12
4.11 Récupération	13
4.12 Blessures.....	13
4.13 Suspension.....	13
4.14 Position(s) des joueurs	13

4.15 Poids et grandeur des joueurs.....	13
FINANCES.....	14
5.1 Générale.....	14
5.2 Revenues.....	14
5.3 Dépenses.....	14
5.4 Amphithéâtre.....	14
5.5 Partage des revenus.....	14
5.6 Amendes.....	15
5.7 Rivalités.....	15
5.8 Commanditaires.....	15
5.9 Trophées et honneurs.....	15
5.10 Faillite.....	15
MASSE SALARIALE.....	16
6.1 Masse salariale.....	16
6.2 Plancher et plafond salarial.....	16
6.3 Exemption.....	16
6.4 Joueur blessé.....	16
6.5 Suspension.....	16
6.6 Contrat brûlé (Buried Contract).....	16
6.7 Pénalités.....	16
CONTRATS.....	17
7.1 Générale.....	17
7.2 Salaire minimum.....	17
7.3 Salaire maximum.....	17
7.4 Type de contrat.....	17
7.5 Durée.....	17
7.6 Variation de salaire.....	17
7.7 Rachat de contrat.....	17
7.8 Congédiement d'un entraîneur.....	18
7.9 Limite de contrat.....	18
7.10 Contrat d'entrée.....	18
7.11 Contrat 35 ans et +.....	18

7.12 Clauses.....	18
7.13 Date limite	18
7.14 Signature d'urgence.....	18
BALLOTAGE.....	19
8.1 Générale	19
8.2 Éligibilité	19
8.3 Durée	19
8.4 Ordre de priorité.....	19
8.5 Mode de sélection	19
8.6 Compensation.....	19
8.7 Transigé un joueur réclamé.....	19
8.8 Période de gel.....	19
TRANSACTION.....	20
9.1 Générale	20
9.2 Procédure	20
9.3 Retenu en salaire	20
9.4 Considération future	20
9.5 Approbation.....	20
9.6 Limitation.....	20
NÉGOCIATION / EXTENSION DE CONTRATS	21
10.1 Générale	21
10.2 Agents libres sans restriction (UFA)	21
10.3 Agents libres avec restriction (RFA).....	21
10.4 Offre qualificative - RFA.....	21
10.5 Arbitrage - RFA.....	22
10.6 Offre hostile - RFA	22
10.7 Procédure	22
MARCHÉ DES JOUEURS AUTONOMES.....	23
11.1 Générale	23
11.2 Procédure	23
11.3 Les rondes.....	23
REPÊCHAGE.....	24

12.1 Générale	24
12.2 Ordre de sélection	24
12.3 Loterie.....	24
12.4 Joueurs éligible	24
12.5 Mode sélection	24
SYSTÈMES DE COTATION	25
13.1 Générale	25
13.2 Universelle	25
13.3 Jeunesse.....	25
13.4 Contrat d'entrée	25
RETRAITES ET DÉPARTS	26
14.1 Général	26
14.2 Joueurs retraités.....	26
14.3 Joueurs expatriés.....	26
14.4 Joueurs sans contrats	26
RIVALITÉS.....	27
15.1 Générale	27
COMMANDITAIRES.....	28
16.1 Générale	28
TROPHÉS ET HONNEURS	29
17.1 Générale	29
17.2 Trophées.....	29
17.3 Honneurs	29
17.4 Équipe d'étoiles	29
L'équipe étoile des recrues.....	29
RÉPUTATION	30
18.1 Réputation d'un DG	30
18.2 Effet positif	30
18.2 Effet négatif	30

INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 Direction et comités LHSVR

- Eric Larivée (Commissaire)

1.2 Simulateur

Simulateur : STHS V3 ([Télécharger](#))

Engin de simulation : 1.5

Les saisons 1 à 10 (2002-2010) ont été simulées avec le simulateur FHL.

À partir de la saison 11 (2011-12), les parties sont simulées avec le simulateur STHS.

1.3 Code de conduite

Chaque DG :

- Être poli avec la direction et les autres DG
- Participer activement
- Répondre à tous les messages reçus
- Écrire au minimum 1 article par mois sur le site
- Informer la direction en cas d'absence ou période d'indisponibilité

Si un DG ne répond pas aux exigences ou s'il est inactif sur une longue période de temps sans en avertir au préalable la direction, il recevra des avertissements.

Pénalité pour ceux qui ne respecteront pas le code de conduite :

\$1,000,000 pour la première offense

\$2,500,000 pour la deuxième offense

\$5,000,000 pour la troisième offense et congédiement pour la prochaine offense

1.4 Frais de participation

Afin de payer les coûts engendrés par la licence du simulateur et l'hébergement du site web, chaque membre doit payer un montant de 10\$ par saison. Le montant est non-remboursable en cas de départ ou de congédiement.

1.5 Nouveau DG

Pour être DG au sein de la LHSVR, un formulaire détaillé devra être rempli. Le candidat devra se présenter et répondre aux différentes questions. Nous cherchons toujours le meilleur candidat afin d'avoir une ligue dynamique et compétitive. Une période de probation est exigée pour tout nouveau DG.

Un DG engagé au cours de la saison morte a une période de probation de 4 semaines à moins d'avis contraire du président. Compte tenu qu'il n'y a pas de simulation, la ligue a un droit de regard sur les transactions ou signatures effectuées durant cette période.

Un DG engagé durant une saison en cours a une période de probation de 4 semaines et ne pourra pas effectuer de transactions avant 15 parties (soit environ 1/5 de la saison) à moins d'avis contraire du président. Ceci a pour but de permettre au nouveau DG de connaître ses joueurs et le fonctionnement de la ligue.

Nous invitons les nouveaux DG à contacter le commissaire et les dirigeants de la ligue pour demander conseils lors de leurs premiers mouvements ou pour se familiariser avec les règlements.

1.6 Documents pratiques

Guide d'utilisation STHS Client : **À VENIR**

Liste des aréas et capacités : <https://goo.gl/ViMfq0>

Tableau de gestion des contrats : **À VENIR**

Ballotage : <https://goo.gl/ncXWxK>

Retraités / Expatriés : <https://goo.gl/MW6qs9>

Droit sur des joueurs : **À VENIR**

Recote universelle : **À VENIR**

Recote jeunesse : **À VENIR**

Recote contrat d'entrée (ELC) : **À VENIR**

CALENDRIER

Les simulations sont effectuées par le commissaire de la ligue chaque jour selon le calendrier établi.

2.1 Horaire

Les alignements devront être reçus au plus tard à 20 h

Dimanche : À partir de 20 h

Lundi : À partir de 20 h

Mardi : À partir de 20 h

Mercredi : À partir de 20 h

Jeudi : À partir de 20 h

Vendredi : À partir de 21 h

2.2 Dates importantes

Afin de vous faciliter la tâche, voici un calendrier avec les dates importantes pour la saison 2018-19.

Les dates peuvent changer en cours de saison. Le commissaire informera l'ensemble des DG. Cependant, il est de votre responsabilité de faire un suivi.

1-15 septembre : Paiement de la saison

15 au 30 septembre : Début du calendrier préparatoire

21 septembre : Début de la période d'effectivité du ballottage

3 octobre : Début de la saison régulière

1er décembre : Date limite pour signer un agent libre

24 au 26 décembre, 31 décembre, 1^{er} janvier : Aucune simulation de la saison régulière

1^{er} février : Début des négociations avec les UFA prioritaires / RFA

18 février : Annonce des joueurs étoiles

10 mars : Date limite des transactions

À déterminer : Dernier jour de la saison régulière

À déterminer : Début des séries éliminatoires

À déterminer : Remises des candidats, par équipe, pour les trophées

À déterminer : Loterie en vue du repêchage

1^{er} juin : Début de la période de rachat de contrat

1-30 juin : Demande pour les recotes jeunes et universelles

1-30 juin : Réévaluation des joueurs ayant un contrat d'entrée

À déterminer : Remise des honneurs, trophées et bourses

24 juin : Début du repêchage de la LHSV

25 juin : Date limite pour déposer une offre à un agent libre avec restriction (RFA)

30 Juin : Fin de la période de rachat de contrat

1^{er} Juillet : Début du marché des joueurs autonomes

SAISON

3.1 Pr saison

Toutes les  quipes jouent environ 8 matchs. Le calendrier est d'une dur e approximative de 14 jours. La pr saison est effective pour la LHSVSR seulement.

3.2 Saison r guli re

Toutes les  quipes jouent un total de 82 matchs. Le calendrier est d'une dur e approximative de 160 jours. Les matchs de la AHL se d roulent en m me temps que la LHSVSR.

La formule de pointage est la m me que la NHL. Au classement, les positions 1 et 2 de chaque association correspondent   la meilleure  quipe des deux divisions.

3.3 S ries  liminatoires

Le calendrier d but 2-3 jours apr s la saison r guli re. La dur e est approximativement de 6 semaines.

Le format des s ries sous le format 1-8, 2-7, 3-6 et 4-5

La ligue simule les matchs de l'Est et de l'Ouest le m me soir. Les matchs de la AHL se d roulent en m me temps que la LHSVSR.

3.4 Tournoi / Championnat mondial

  VENIR

ALIGNEMENTS

4.1 LHSVR (Pro)

Votre formation LHSVR doit contenir au minimum 22 joueurs dont 1 attaquant et 1 défenseur en extra. Le maximum est de 23 joueurs.

L'alignement partante doit être composée de 18 patineurs et 2 gardiens.

Après la date limite des transactions, la limite de 23 joueurs ne s'applique plus. Vous devez toutefois respecter le plafond salarial.

Lors des séries éliminatoires, tous les joueurs faisant partie de la formation LHSVR ne pourront pas être rétrogradés dans la AHL une fois l'équipe éliminée.

4.2 AHL (Farm)

La formation AHL doit contenir au minimum 25 joueurs. Prévoir au minimum 2 attaquants et 2 défenseurs en extra et 1 gardien.

L'alignement partante doit être composée de 18 patineurs et 2 gardiens.

La formation ne peut contenir plus de 6 joueurs âgés de 30 ans et plus. La priorité est le développement.

4.3 Nombre de contrat

Une concession peut avoir un maximum de 50 joueurs sous contrats.

4.4 Entraîneurs

Vous devez avoir un entraîneur pour la LHSVR et un entraîneur pour la AHL.

4.5 Capitaine et assistants

Vous devez choisir respectivement un capitaine et deux assistants pour la LHSVR et la AHL.

4.6 Fichier / Trios

Un alignement doit être effectué avec le STHS Client. Vous devez ensuite faire parvenir votre fichier (votreequipe.shl) via la page de son équipe, onglet ENVOIE DE TRIO. Si vous n'êtes dans l'incapacité d'envoyer votre alignement, veuillez un courriel écrire au commissaire.

La ligue a le droit de surveiller les équipes qui pourraient volontairement modifier leurs trios dans le but de perdre des parties. Le DG fautif recevra un avertissement.

4.7 Parties minimum

Tous les joueurs faisant partie de la formation LHSVR partante en début de saison doivent jouer au minimum 15 parties (soit environ 1/5 de la saison). Notez qu'un joueur qui ne joue pas suffisamment perdra de la moral et ses performances pourraient être affectées.

4.8 Stratégies

Vous devez utiliser les 5 points de stratégies sans quoi votre alignement ne se sauvegardera pas.

4.9 Temps de jeu

Les trios 1, 2, 3 et 4 en attaque doivent avoir au minimum 10% d'utilisation dans une partie. Le maximum est 40% pour les trios 1 et 2, 35% pour le trio 3 et 25% pour le trio 4.

Les duos en défense doivent avoir au minimum 15% d'utilisation dans une partie. Le maximum est 40% pour les duos 1 et 2, 35% pour le duo 3 et 25% pour le duo 4.

Notez que le duo 4 chez les défenseurs est optionnel. Puisque vous avez 6 défenseurs, il vous est possible d'utiliser seulement les lignes 1-2-3.

4.10 Fatigue

Les joueurs ont un niveau de fatigue différent basé sur leur cote d'endurance (EN). Un joueur ayant une condition de 100 est considéré comme étant en pleine forme. Un joueur ayant une condition de 94 et moins est considéré épuisé. L'épuisement d'un attaquant et d'un défenseur est appliqué selon le temps de jeu au cours d'une partie. Les gardiens eux s'épuisent selon le nombre de lancers reçues au cours d'une partie.

Il est important de comprendre que la fatigue (paramètre du simulateur) est basée sur un joueur ayant 100 d'endurance (EN).

*****Cette formule sera en test lors des séries 2019 et saison régulière 2019-20 afin de voir si c'est correct*****

SAISON RÉGULIÈRE	
Joueurs	Gardiens
17 minutes : - 0,5 condition	30 lancers : - 1 condition
20 minutes : - 1 condition	45 lancers : - 2 condition
23 minutes : - 2 condition	60 lancers : - 3 condition
Bonus +3 minutes par niveau pour les défenseurs	
SÉRIES ÉLIMINATOIRES	
Joueurs	Gardiens
20 minutes : - 0,5 condition	40 lancers : - 1 condition
23 minutes : - 1 condition	55 lancers : - 2 condition
26 minutes : - 2 condition	70 lancers : - 3 condition
Bonus +3 minutes par niveau pour les défenseurs	

Voici la formule pour calculer, approximativement, le nombre de minute que votre joueur peut jouer lors d'une partie. Pour éviter de surtaxer vos joueurs, variez vos trios.

À venir printemps 2019

4.11 Récupération

Chaque joueur récupère 1 de condition lors de chaque jour de simulation.

4.12 Blessures

Un joueur sous 95 CON est jugé incapable de jouer. Un joueur sous 75 CON est jugé comme blessé à long terme et son salaire ne comptera pas sur la masse salariale. Un joueur ayant moins de durabilité (DU) est plus à risque aux blessures. Cependant, on ne peut pas prédire les blessures accordées par le simulateur.

4.13 Suspension

Les suspensions surviennent aléatoirement par le simulateur selon la gravité du geste fait par le joueur de la partie simulée.

4.14 Position(s) des joueurs

Les joueurs doivent évoluer aux positions qui sont indiqués. Si vous placez un joueur à une position qui n'est pas la sienne alors ses performances pourraient être affectées.

Il est possible d'ajouter ou modifier une position lors de la saison morte. Vous devez prouver le changement via l'une des sources suivantes :

www.nhl.com

www.eliteprospects.com

www.hockeydb.com

www.capfriendly.com

Pour ce faire, envoyez votre demande par courriel au commissaire. La direction se réserve le droit d'ajouter ou modifier des positions lors de la saison morte.

4.15 Poids et grandeur des joueurs

Il est possible de mettre à jour, en tout temps, le poids et la grandeur d'un joueur. Vous devez prouver le changement via la source suivante : www.nhl.com

Pour ce faire, envoyez votre demande par courriel au commissaire. La direction se réserve le droit de faire, en tout temps, des modifications.

FINANCES

5.1 Générale

Les équipes doivent s'assurer du bon fonctionnement des finances de l'organisation. Chaque formation a débuté avec un montant de 100,000,000\$ dans son compte en banque.

5.2 Revenues

Vos revenus proviennent principalement de la vente de billets. Vous pouvez également augmenter vos revenus grâce aux commandites et en remportant des trophées ou des honneurs.

5.3 Dépenses

Les dépenses proviennent principalement du salaire annuel verser à vos joueurs. Le salaire de vos entraîneurs sont également considérés comme une dépense. Lorsque vous congédiez un entraîneur, vous devez payer 100% de son salaire restant. Les rachats de joueurs sont aussi considérés comme une dépenses. Les amendes reçues, le partage des revenus, les achats de commandites ou autres sources sont également des dépenses.

5.4 Amphithéâtre

Les amphithéâtres portent les mêmes noms et possèdent les mêmes nombres de sièges que ceux de la LNH.

L'ensemble des équipes débutent avec 50% de détenteurs de billets de saison. La limite maximale est établie à 75% et la limite minimale à 40%.

Chaque DG a la responsabilité d'établir le prix de ses billets via le STHS Client. En séries, vous pouvez augmenter le prix de vos billets afin d'augmenter vos revenus.

[Consultez la grille des arénas](#) pour calculer vos prix.

Vous pouvez effectuer des campagnes publicitaires ce qui augmentera le nombre de billets de saison vendues. Chaque campagne coûte 5 000 000\$ et augmente votre nombre de détenteurs de 5%. Ce montant sera automatiquement retiré de vos finances.

Les équipes qui font les séries verront leur nombre de détenteurs augmenté de 5% lors de la saison suivante (non cumulable). Les deux équipes ayant atteint la finale de la coupe Stanley se verront octroyer un 5% supplémentaire (une saison seulement). Les équipes qui ratent les séries 2 années de suite se verront retirer 5% de détenteurs.

5.5 Partage des revenus

Afin d'assurer un certain équilibre financier parmi les différentes formations, les 10 équipes les plus riches partageront selon un calcul complexe aux équipes les plus pauvres de la ligue.

5.6 Amendes

Afin d'assurer un bon fonctionnement des simulations et de la santé de la ligue, des amendes seront remis aux DG qui ne respectent pas le code de conduite. Ces montants sont automatiquement retirés de votre compte en banque.

- Non-respect du code de conduite ([Voir article 1.3](#))
- Erreur d'alignement de façon répétitive exigeant une intervention du commissaire : **2,500,000\$**
- Violation de la masse salariale : **5,000,000\$**
- Omission d'envoyer une liste ou absence au repêchage : **5,000,000\$**
- Omission d'envoyer des offres à ses joueurs autonomes : **5,000,000\$**

5.7 Rivalités

Pour les détails ([Voir article 15.1](#))

À venir été 2019

5.8 Commanditaires

Pour les détails ([Voir article 16.1](#))

À venir été 2019

5.9 Trophées et honneurs

Pour les détails ([Voir article 17.1](#))

À venir été 2019

5.10 Faillite

Un DG dont le compte en banque de son équipe atteint 0\$ sera automatiquement relevé de ces fonctions. Avant d'arriver à une faillite, la ligue s'engage à effectuer un suivi rigoureux et s'assurera d'avoir émis plusieurs avertissements auprès du membre fautif. Des solutions peuvent être également être prise avec le DG afin de l'aider à augmenter ses revenus.

MASSE SALARIALE

6.1 Masse salariale

En aucun cas une équipe n'a le droit de dépasser le plafond ou d'être sous le plancher salarial au cours de la saison régulière. Durant les séries éliminatoires, il n'y a plus de plancher et de plafond salarial. Durant la saison morte, les équipes peuvent excéder le plafond de 15%.

Un joueur ayant un contrat de type One-Way (1 volet) compte sur votre masse salariale. (Voir article 6.6)

6.2 Plancher et plafond salarial

Le plancher salarial est de 50 M\$

Le plafond salarial est de 70 M\$

6.3 Exemption

Un joueur avec un contrat de type Two-Way (2 volets) qui est envoyé dans les mineures ne compte pas sur votre masse salariale.

6.4 Joueur blessé

Un joueur ayant 74 CON et moins sera considéré comme blessé à long terme et son salaire ne comptera pas sur la masse salariale.

6.5 Suspension

Le salaire d'un joueur suspendu compte sur la masse salariale.

6.6 Contrat brûlé (Buried Contract)

Un joueur ayant un contrat de type One-Way (1 volet) est payé 100% de son salaire et ce même s'il joue dans les mineures. Une partie de son salaire peut alors être comptabilisé sur la masse salariale. (Voir article 7.4)

Voici le calcul :

Cap Hit du joueur - (Salaire minimum + 375 000\$) = Nouveau Cap Hit

Exemple : 1 500 000\$ - (550 000\$ + 375 000\$) = 575 000\$ sera comptabilisé sur le cap salarial

Exemple : 800 000\$ - (550 000\$ - 375 000\$) = -125 000\$ donc aucun impact sur le cap salarial

6.7 Pénalités

Un DG qui ne respecte pas la masse salariale durant la saison régulière reçoit un avertissement et il à 24h pour corriger la situation. Si la situation n'est pas corrigée après 24h, une amende de 5 000 000\$ sera imposée.

Lors d'une 2^e offense, le meilleur joueur en OV est suspendu 5 matchs et le DG perd un choix de repêchage.

Lors d'une 3^e offense, le DG sera congédié.

CONTRATS

7.1 Générale

Tous les contrats des joueurs et entraîneurs sont négociés par le DG de l'équipe et les agents de joueurs.

7.2 Salaire minimum

Le salaire minimum est établi à 600 000\$.

7.3 Salaire maximum

Le salaire maximum représente 15% du plafond salarial soit 10 500 000\$.

7.4 Type de contrat

Contrat à 1 volet (1-way) : Le joueur touchera 100% de son salaire et ce même s'il joue dans les mineures. Un joueur ayant un salaire annuel de 1 M\$ ou plus aura automatiquement un contrat de type One-Way.

Pour déterminer l'impact : **Cap Hit du joueur - (Salaire minimum + 375 000\$) = Nouveau Cap Hit**

Contrat à 2 volets (2-way) : Le joueur touchera 10% de son salaire s'il évolue dans les mineures et 100% s'il évolue dans le Pro. Si le joueur joue plus de 25 parties dans le Pro lors d'une même saison, les matchs joués seront comptabilisés sur la masse salariale.

7.5 Durée

Contrat à 1 volet : Entre 1 et 5 ans

Contrat à 2 volets : Maximum 1 an

7.6 Variation de salaire

La variation de salaire n'est pas autorisée.

7.7 Rachat de contrat

La période de rachat débute 48h après le dernier match des séries éliminatoires et se termine le 30 juin. Les montants rachetés comptent sur la masse salariale. Ils sont affichés dans le *Special Salary Cap* des finances.

Joueurs de 25 ans et moins

Rachat au 1/3 du contrat restant.

Joueurs entre 26 et 34 ans

Rachat au 2/3 du contrat restant. Une année rachetée peut être étendue sur deux saisons.

Joueur de 35 ans et +

Rachat à 100% si le joueur a signé son contrat à l'âge de 35 ans et +. Le rachat comptera sur la masse salariale.

7.8 Congédiement d'un entraîneur

Le congédiement d'un joueur entraîneur peut se faire à tout moment. L'équipe qui le congédie doit payer la valeur totale du contrat restant.

7.9 Limite de contrat

Une formation a droit à un maximum de 50 joueurs sous contrats. Ceci inclus tous les joueurs avec des contrats Pro & Farm, Pro Only et Farm Only.

7.10 Contrat d'entrée

Les joueurs recrutés sont créés automatiquement après leur première saison NHL ou AHL. Ils ont un contrat d'entrée et leur correspondant correspond à celui signé dans la NHL.

7.11 Contrat 35 ans et +

Cette clause touche les joueurs qui ont signés un contrat à l'âge de 35 ans et plus. Le salaire (Cap Hit) du joueur est garanti et compte sur la masse salariale peu importe son statut.

7.12 Clauses

Seul les joueurs ayant 27 ans et plus sont éligible à avoir une clause à leur contrat. Leur contrat peut toutefois être racheté.

Il existe 2 types de clauses qu'un joueur peut avoir rattaché à son contrat :

Clause de non-échange (NTC)

- Ne peut pas être échangé

Clause de non-mouvement (NMC)

- Le joueur ne peut pas être échangé
- Le joueur ne peut pas être soumis au ballottage
- Le joueur ne peut pas être assigné dans les mineures

7.13 Date limite

La date limite pour signer un agent libre est le 1^{er} décembre.

7.14 Signature d'urgence

Après le 1^{er} décembre, la ligue se réserve le droit de signer un joueur d'urgence pour une équipe qui manque d'effectif dû aux blessures. Le contrat sera d'une saison et au salaire minimum. Cependant, l'équipe devra avoir préalablement pris les mesures nécessaires pour ne pas manquer de joueurs sinon un avertissement sera donné.

BALLOTAGE

8.1 Générale

Le ballottage devient effectif 10 jours avant le début de la saison régulière.

8.2 Éligibilité

Un joueur de 24 ans et moins est exempté du ballottage sauf si :

Un attaquant ou défenseur a joué plus de 80 matchs pro

Un gardien a pris part à plus de 60 départs pro.

Tout joueur de 25 ans et plus devra passer par le ballottage.

8.3 Durée

Si un joueur n'est pas réclamé dans les 24 heures il ira dans les mineures.

8.4 Ordre de priorité

La liste est établie selon l'ordre inversé du classement général. L'équipe la plus basse au classement a priorité.

Si la réclamation du joueur a lieu avant le 1^{er} novembre, nous utilisons le classement de la saison précédente.

Lorsqu'une équipe réclame un joueur, celle-ci est alors positionnée au bas de la liste de priorité.

8.5 Mode de sélection

Vous devez vous connecter au site et vous rendre dans la section « Ballottage »

8.6 Compensation

L'équipe qui réclame un joueur doit payer 50 000\$ en frais de compensation à l'équipe qui perd le joueur.

8.7 Transigé un joueur réclamé

Une équipe voulant transiger un joueur acquis via le ballottage ou encore l'envoyer dans les mineures doit soumettre le joueur en question aux équipes ayant démontré de l'intérêt. Si les équipes ne démontrent pas d'intérêt alors le joueur peut être échangé ou envoyé de nouveau au ballottage.

8.8 Période de gel

Après la date limite des transactions, et ce, jusqu'à la fin des séries éliminatoires, aucune équipe ne sera autorisée à céder un joueur dans leur club école, sauf si le joueur a été rappelé d'urgence en cas de blessure.

TRANSACTION

9.1 Générale

La date limite des transactions est établie à environ 75% de la saison régulière. Les équipes ne peuvent plus compléter de transaction après cette période et ce jusqu'à la fin des séries éliminatoires.

9.2 Procédure

Pour compléter une transaction, vous devez vous connecter au site web. Rendez-vous dans la section « Transactions » et choisissez l'équipe pour laquelle vous désirez soumettre une offre. Le DG à qui l'offre est envoyée reçoit une notification par courriel et dans sa boîte de messagerie sur le site. Il peut alors accepter ou refuser. Si une offre est refusée, vous pouvez continuer vos négociations.

9.3 Retenu en salaire

Vous avez la possibilité de retenir le salaire d'un joueur. Les critères suivants doivent être respectés :

1. Le pourcentage retenu ne peut être supérieur à 50% du salaire.
2. Les équipes sont limitées à trois (3) transactions par saison impliquant une retenue de salaire.
3. Les équipes ne peuvent retenir un montant total de plus de 15% de la limite du plafond salarial.
4. Un joueur ne peut pas voir son salaire retenu par une 2^e équipe.

9.4 Considération future

Vous avez la possibilité d'inclure un choix au repêchage conditionnel, une retenue en salaire ou un montant d'argent dans vos transactions. Vous devez spécifier la condition lorsque vous soumettez votre transaction.

9.5 Approbation

Une transaction n'est pas finale tant que celle-ci n'a pas été approuvée par la ligue. La ligue se réserve le droit de prendre 24h afin de s'assurer que la transaction est conforme. Le comité peut également analyser la transaction et déterminer, selon plusieurs facteurs, si celle-ci est approuvée ou non.

Au lendemain d'une transaction, une fois celle-ci entrée dans le simulateur, les deux équipes impliquées doivent obligatoirement faire parvenir leur alignement.

9.6 Limitation

Un joueur ne peut pas évoluer avec plus de 3 formations PRO lors d'une même saison.

NÉGOCIATION / EXTENSION DE CONTRATS

10.1 Générale

Tous les joueurs n'ayant aucun contrat ou écoulant leur dernière année de contrat sont considérés comme agent libre en date du 1^{er} juillet. Dans la LHSVR, vous avez deux types d'agents libres soit les agents libres sans restriction (UFA) et les agents avec restrictions (RFA).

10.2 Agents libres sans restriction (UFA)

Un joueur âgé de 30 ans et plus, en date du 1^{er} juillet, est considéré comme UFA.

Vous pouvez signer un (1) seul UFA dans votre équipe au cours d'une saison. Il est toutefois possible de négocier avec plusieurs de ses UFA afin d'évaluer les demandes salariales, et ce, à partir du 1^{er} février.

10.3 Agents libres avec restriction (RFA)

Un joueur âgé de 29 ans et moins, en date du 1^{er} juillet, est considéré comme RFA. Il existe deux groupes :

RFA (groupe 1) : joueurs âgés de 26 ans et moins

RFA (groupe 2) : joueurs âgés entre 27 et 29 ans. Admissible à l'arbitrage

Vous pouvez débiter les négociations avec vos RFA Pro à compter du 15 février. Pour ceux du Farm, immédiatement après le dernier match de la saison régulière. Tout RFA qui n'est pas sous contrat à compter du 30 juin sera considéré comme UFA.

Prenez note que les agents peuvent remettre à plus tard une négociation s'il juge que le joueur n'est pas prêt à signer une entente immédiatement ou si les demandes peuvent changer. Son rendement en saison, sa situation avec l'équipe, les rumeurs de transactions, etc. peuvent influencer les agents.

10.4 Offre qualificative - RFA

Les offres qualificatives sont pour les contrats d'une durée maximale de 1 an.

Pour conserver les droits sur un joueur RFA, vous devez faire une offre qualificative avant le 25 juin 23h59 sans quoi le joueur deviendra UFA. Vous aurez alors 5 jours pour en venir à une entente avec les agents.

- 1) Si le joueur termine son contrat d'entrée (ELC), il peut recevoir un salaire plus bas.
- 2) Si le salaire du joueur était de 600 000 \$ ou moins, l'offre doit représenter au moins 110% du salaire de l'année précédente.
- 3) Si le salaire du joueur était supérieur à 600 000 \$ mais inférieur à 1 M\$, l'offre doit représenter au moins 105% du salaire de l'année précédente (mais pas plus de 1 M\$).
- 4) Si le salaire du joueur était égal ou supérieur à 1 M\$, l'offre doit représenter au moins 100% du salaire de l'année précédente. Le contrat sera automatiquement à 1 volet.

Une offre qualificative doit être à 1 volet si le joueur a disputé 180 matchs ou plus PRO au cours des trois dernières saisons ou au moins 60 matchs PRO lors de la saison précédente.

10.5 Arbitrage - RFA

Les RFA du groupe 2 sont admissible à l'arbitrage (Voir article 10.6). Puisqu'ils approchent de l'autonomie complète, ces joueurs peuvent être plus exigeant dans leur demande contractuelle.

10.6 Offre hostile - RFA

Les offres hostiles ne sont pas autorisées.

10.7 Procédure

Les négociations se font entre le DG et le comité d'agents. Un courriel doit être envoyé à l'adresse courriel predz_lhsvr@hotmail.com et vous devez indiquer, pour chaque joueur :

- Le nom du joueur
- La durée et le salaire annuel du contrat
- Type de contrat (1 volet ou 2 volets)
- La clause s'il y a lieu (NTC ou NMC)
- Une explication pour convaincre les agents (ex : son rôle, temps de jeu, partenaires de trios, etc.)

****Assurez-vous de bien comprendre les types de contrats, la durée maximale et les offres qualificatives. ****

Si l'offre convient aux agents, le commissaire approuve et confirme le tout au DG. Si l'offre ne convient pas, alors une contre-offre est présenté.

S'il y a litige entre les deux parties, le commissaire prendra une décision et ne pourra octroyer au joueur moins de 80% de son salaire précédant et le contrat sera d'une durée d'une saison. Cette décision est sans appel. Vous pouvez refuser cette décision mais le joueur sera alors UFA.

MARCHÉ DES JOUEURS AUTONOMES

11.1 Générale

Le marché des joueurs autonomes débute le 1^{er} juillet et tous les joueurs sans contrats sont éligibles.

11.2 Procédure

Lorsque le marché des joueurs autonomes est ouvert, les DG doivent se connecter au site et aller dans la section « Agents libres sans restrictions ».

À partir de cette page, il est possible de faire des offres aux joueurs en cliquant sur le bouton « Envoyer l'offre ». Si un joueur a déjà reçu une offre, il sera sous l'onglet « UFA avec offre ». Dans la page, choisissez Pro ou Farm, la longueur du contrat, le salaire offert et la clause si désirez.

Si vous choisissez « Pro » c'est que vous offrez un contrat à 1 volet (One-Way). Si vous choisissez « Farm » c'est qu'il s'agit d'un contrat à deux volets (Two-Way).

Pour aider les agents, envoyez **obligatoirement** un courriel (predz_lhsvr@hotmail.com), établissez votre liste de priorité, la raison pour laquelle vous désirez signer un joueur, le rôle qu'il aurait avec votre équipe, etc. Si les agents n'ont pas votre liste priorité, il est possible que vous n'ayez pas les joueurs que vous convoitez principalement.

11.3 Les rondes

Les rondes sont d'une durée de 5 jours chacune (du lundi au vendredi). Lors des jours 6 et 7 (samedi et dimanche), le commissaire et le comité d'agents examinent les offres et annoncent les signatures.

1^{ère} ronde

- Offre illimités aux UFA qui étaient dans votre équipe. Vous avez un droit de regard sur les offres soumises par les autres équipes. Vous pouvez ainsi enchérir si vous le souhaitez.
- 7 offres maximum aux UFA des autres équipes
- 5 signatures maximum

2^e ronde

- 7 offres maximum
- 5 signatures maximum

Rondes hebdomadaires

Les rondes hebdomadaires se tiendront jusqu'au début de la présaison

- 5 offres maximum
- 3 signatures maximum

REPÊCHAGE

12.1 Générale

Le repêchage de la LHSVSR se tient annuellement quelques jours après celui de la NHL. Il est d'une durée de 5 rondes. Surveillez le calendrier pour connaître la date de début.

12.2 Ordre de sélection

Les 12 équipes éliminées des séries sont classés selon l'ordre inverse du classement général de la saison régulière. Les positions 1 à 3 sont déterminées selon le résultat de la loterie.

Les 12 équipes éliminées au cours des rondes 1 et 2 sont classés selon l'ordre inverse du classement général. Les 2 équipes éliminées en finale de conférence sont classées selon l'ordre du classement général. L'équipe finaliste de la coupe Stanley est classée 27^e et l'équipe championne est classée 28^e.

12.3 Loterie

Les équipes n'ayant pas participé aux séries éliminatoires seront admises dans la loterie pour déterminer les 3 premières positions.

12.4 Joueurs éligible

Tous les joueurs ayant été sélectionnés dans le repêchage de la NHL (année courante) seront éligibles dans notre repêchage. Nous ajoutons à la liste quelques jeunes joueurs établis qui n'ont jamais été repêchés dans la LHSVSR. Il est interdit de repêcher un joueur qui ne figure pas sur la liste.

12.5 Mode sélection

Une page contenant le tableau des rondes et les joueurs éligibles est publiée sur le site. La sélection des joueurs se fait via le forum de la ligue. Il y a un *thread* par ronde. Chaque DG a la responsabilité de faire son choix ou d'envoyer une liste par courriel au commissaire.

Chaque DG dispose de 24h maximum pour faire sa sélection. Dans le cas contraire, la ligue sélectionnera le joueur selon l'ordre de la NHL.

Si une transaction est conclue, le nouveau DG devra faire son choix dans le délai attribué. Il a la possibilité de demander une extension de 1h si la transaction a lieu 30 minutes avant l'échéance.

SYSTÈMES DE COTATION

13.1 Générale

La LHSVR utilise un système de cotation via le simulateur STHS. En fin de saison, le simulateur réévalue les joueurs selon leurs performances en saison régulière. Afin de garder une dose de réalisme et de permettre au joueur de bien évoluer dès leur jeune âge, nous offrons 3 types de cotation supplémentaire.

13.2 Universelle

Toutes les équipes ayant ratés les séries disposent d'une recote universelle. Tous les joueurs sont éligibles à l'exception de ceux ayant un contrat d'entrée. Les cotes sont établies en fonctions des statistiques NHL ou AHL du joueur lors des deux saisons précédentes ou sur l'ensemble de sa carrière selon ce qui est le plus avantageux.

Une projection peut être offerte sur demande une fois que la saison régulière sera terminée et que les cotes seront disponibles.

NOTE : La possibilité de retirer la recote universelle sera étudié durant l'été 2019 afin d'inclure plutôt un système de camp d'entraînement lors de la présaison. Puisque la ligue devient plus flexible avec les jeunes joueurs, il y aura éventuellement moins de possibilité de recote. Ceci pourrait également éviter de voir des équipes perdre volontairement en vue de rater les séries.

13.3 Jeunesse

Toutes les équipes disposent annuellement d'une recote « jeunesse ». Vous devez soumettre votre joueur au commissaire avant le 30 juin. Les cotes sont établies en fonctions de leurs statistiques NHL ou AHL de la saison précédente.

Une projection peut être offerte sur demande une fois que la saison régulière sera terminée et que les cotes seront disponibles.

Les joueurs éligibles doivent correspondre aux critères suivants :

- Repêché dans la LHSVR
- Le contrat d'entrée est terminé
- Attaquant/Défenseur : Âgé de 25 ans et moins (en date du 30 juin)
- Gardien : Âgé de 26 ans et moins (en date du 30 juin)

13.4 Contrat d'entrée

Tous les joueurs repêchés dans la LHSVR disposent d'un contrat d'entrée une fois activé. Durant ce contrat d'entrée (habituellement entre 2 et 3 saisons LHSVR) ils seront réévalués annuellement. Les cotes sont établies en fonctions des statistiques NHL ou AHL du joueur lors de la saison précédente. Un joueur peut donc gagner ou perdre des points de cotation.

RETRAITES ET DÉPARTS

14.1 Général

La ligue procède annuellement à des retraits de joueurs afin de faire place aux recrues et ainsi assurer un équilibre dans la ligue. Un joueur n'évoluant pas dans la NHL, AHL ou ECHL est sujet à un retrait.

Aucun retrait avant l'âge de 27 ans sauf si le DG possédant les droits du joueur ne donne son accord. Le comité se réserve le droit d'accorder des exemptions de courte durée à certains joueurs importants.

14.2 Joueurs retraités

- Un joueur est retiré dès la fin de son contrat LHSVR.
- Un joueur qui est racheté par l'équipe est automatiquement retiré.
- Si un joueur annonce sa retraite en cours de saison, la LHSVR accorde 1 an supplémentaire.

14.3 Joueurs expatriés

- Un joueur est retiré après plus de 3 ans. Le comité peut retirer un joueur autonome évoluant dans le Farm et jugé non nécessaire. Si le joueur est RFA, il doit en aviser le DG.
- Un joueur sans contrat LHSVR est retiré après 1 an.
- 29 ans et moins (RFA) : L'équipe conserve les droits du joueur. L'équipe peut aviser le commissaire et retirer le joueur avant la période de 3 ans tout en gardant les droits.

14.4 Joueurs sans contrats

Blessé : le joueur demeure dans la LHSVR tant que son contrat NHL est valide.

Sans contrat : le joueur est retiré après 2 ans.

RIVALITÉS

15.1 Générale

Détails à venir

COMMANDITAIRES

16.1 Générale

Détails à venir

TROPHÉS ET HONNEURS

17.1 Générale

Détails à venir

17.2 Trophées

Détails à venir

17.3 Honneurs

Détails à venir

17.4 Équipe d'étoiles

1^{ère} équipe d'étoile

Récompense de \$\$\$\$ pour chaque joueur sélectionné.

1^{er} pointeur de la ligue chez les joueurs de centre

1^{er} pointeur de la ligue chez les ailiers droits

1^{er} pointeur de la ligue chez les ailiers gauches

1^{er} et 2^e pointeur de la ligue chez les défenseurs

1^{er} de la ligue pour le pourcentage (%) d'arrêt chez les gardiens de but

2^e équipe d'étoile

Récompense de \$\$\$\$ pour chaque joueur sélectionné.

2^e pointeur de la ligue chez les joueurs de centre

2^e pointeur de la ligue chez les ailiers droits

2^e pointeur de la ligue chez les ailiers gauches

3^e et 4^e pointeur de la ligue chez les défenseurs

2^e de la ligue pour le pourcentage (%) d'arrêt chez les gardiens de but

Équipe étoile des recrues

L'équipe étoile des recrues

Récompense de \$\$\$\$ pour chaque joueur sélectionné.

1^{er} pointeur de la ligue chez les joueurs de centre

1^{er} pointeur de la ligue chez les ailiers droits

1^{er} pointeur de la ligue chez les ailiers gauches

1^{er} et 2^e pointeur de la ligue chez les défenseurs

1^{er} de la ligue pour le pourcentage (%) d'arrêt chez les gardiens de but

RÉPUTATION

18.1 Réputation d'un DG

Les DG au cours de leur carrière poseront différents gestes qui influenceront leur réputation, tant négative que positive. Votre réputation à une influence lors de la signature d'agents libres.

18.2 Effet positif

Participation exemplaire

Loyauté envers les agents libres signés

Loyauté envers les joueurs acquis

Respect du livre des règlements

Démontre des belles habiletés de gestion (Transaction, signatures, finances)

Autres

18.2 Effet négatif

Transiger un agent libre nouvellement acquis

Transiger un joueur nouvellement acquis

Démontre une volonté de perdre

Retirer des éléments clés de l'alignement volontairement

Mauvaise gestion des finances incluant la masse salariale

Autres