

MISE À JOUR
30/08/2020



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

| | |
|------------------------------------|----|
| TABLES DES MATIÈRES..... | 3 |
| INFORMATIONS GÉNÉRALES | 8 |
| 1.1 Direction et comités LHSV..... | 8 |
| 1.2 Simulateur | 8 |
| 1.3 Code de conduite..... | 8 |
| 1.4 Frais de participation..... | 8 |
| 1.5 Nouveau DG..... | 9 |
| 1.6 Documents pratiques | 10 |
| CALENDRIER..... | 11 |
| 2.1 Horaire..... | 11 |
| 2.2 Dates importantes..... | 11 |
| SAISON..... | 12 |
| 3.1 Présaison | 12 |
| 3.2 Saison régulière | 12 |
| 3.3 Séries éliminatoires | 12 |
| ALIGNEMENTS | 13 |
| 4.1 LHSV (Pro)..... | 13 |
| 4.2 AHL (Farm) | 13 |
| 4.3 Nombre de contrat | 13 |
| 4.4 Entraîneurs | 13 |
| 4.5 Capitaine et assistants..... | 13 |
| 4.6 Fichier / Trios | 13 |
| 4.7 Parties minimum | 13 |
| 4.8 Stratégies..... | 14 |
| 4.9 Temps de jeu | 14 |
| 4.10 Fatigue | 14 |
| 4.11 Récupération | 15 |
| 4.12 Blessures..... | 15 |
| 4.13 Suspension..... | 15 |
| 4.14 Position(s) des joueurs | 15 |

| | |
|---|----|
| 4.15 Poids et grandeur des joueurs..... | 15 |
| FINANCES..... | 16 |
| 5.1 Générale | 16 |
| 5.2 Revenues | 16 |
| 5.3 Dépenses | 16 |
| 5.4 Amphithéâtre | 16 |
| 5.5 Partage des revenus | 17 |
| 5.6 Amendes..... | 17 |
| 5.7 Joueurs « franchise » et « étoile montante »..... | 17 |
| 5.8 Rivalités..... | 17 |
| 5.9 Commanditaires | 17 |
| 5.10 Match des étoiles | 17 |
| 5.11 Trophées et honneurs | 17 |
| 5.12 Faillite | 17 |
| MASSE SALARIALE..... | 18 |
| 6.1 Masse salariale | 18 |
| 6.2 Plancher et plafond salarial | 18 |
| 6.3 Exemption..... | 18 |
| 6.4 Joueur blessé | 18 |
| 6.5 Suspension..... | 18 |
| 6.6 Contrat brûlé (Buried Contract)..... | 18 |
| 6.7 Pénalités | 18 |
| CONTRATS | 19 |
| 7.1 Générale | 19 |
| 7.2 Salaire minimum..... | 19 |
| 7.3 Salaire maximum | 19 |
| 7.4 Type de contrat | 19 |
| 7.5 Durée | 19 |
| 7.6 Variation de salaire..... | 19 |
| 7.7 Rachat de contrat | 19 |
| 7.8 Congédiement d'un entraîneur | 20 |
| 7.9 Limite de contrat | 20 |

| | |
|---|----|
| 7.10 Contrat d'entrée | 20 |
| 7.11 Contrat 35 ans et + | 20 |
| 7.12 Clauses..... | 20 |
| 7.13 Date limite d'une signature | 20 |
| 7.14 Signature d'urgence..... | 20 |
| BALLOTTAGE..... | 21 |
| 8.1 Générale | 21 |
| 8.2 Éligibilité | 21 |
| 8.3 Durée | 21 |
| 8.4 Ordre de priorité..... | 21 |
| 8.5 Mode de sélection | 21 |
| 8.6 Compensation..... | 21 |
| 8.7 Transigé un joueur réclamé..... | 21 |
| 8.8 Période de gel | 21 |
| TRANSACTION..... | 22 |
| 9.1 Générale | 22 |
| 9.2 Procédure | 22 |
| 9.3 Retenu en salaire..... | 22 |
| 9.4 Considération future | 22 |
| 9.5 Approbation..... | 22 |
| 9.6 Limitation..... | 22 |
| NÉGOCIATION / EXTENSION DE CONTRATS | 23 |
| 10.1 Générale | 23 |
| 10.2 Agents libres sans restriction (UFA) | 23 |
| 10.3 Agents libres avec restriction (RFA)..... | 23 |
| 10.4 Offre qualificative - RFA..... | 23 |
| 10.6 Offre hostile - RFA | 23 |
| 10.7 Procédure | 24 |
| MARCHÉ DES JOUEURS AUTONOMES..... | 25 |
| 11.1 Générale | 25 |
| 11.2 Procédure | 25 |
| 11.3 Les rondes..... | 26 |

| | |
|--|----|
| REPÊCHAGE..... | 27 |
| 12.1 Générale | 27 |
| 12.2 Ordre de sélection | 27 |
| 12.3 Loterie..... | 27 |
| 12.4 Joueurs éligible | 27 |
| 12.5 Mode de sélection | 27 |
| EXPANSION | 28 |
| 13.1 Générale | 28 |
| SYSTÈMES DE COTATION | 29 |
| 14.1 Générale | 29 |
| 14.2 Universelle | 29 |
| 14.3 Jeunesse..... | 29 |
| 14.4 Contrat d'entrée (ELC) | 29 |
| RETRAITES ET DÉPARTS | 30 |
| 15.1 Général | 30 |
| 15.2 Joueurs retraités..... | 30 |
| 15.3 Joueurs expatriés..... | 30 |
| 15.4 Joueurs sans contrats | 30 |
| JOUEURS « FRANCHISE » ET « ÉTOILE MONTANTE » | 31 |
| 16.1 Générale | 31 |
| RIVALITÉS..... | 32 |
| 17.1 Générale | 32 |
| COMMANDITAIRES..... | 33 |
| 18.1 Générale | 33 |
| MATCH DES ÉTOILES..... | 34 |
| 19.1 Générale | 34 |
| TROPHÉS ET HONNEURS | 35 |
| 20.1 Générale | 35 |
| 20.2 Trophées..... | 35 |
| 20.3 Honneurs | 35 |
| 20.4 Équipe d'étoiles | 35 |
| RÉPUTATION | 36 |

| | |
|-------------------------------|----|
| 21.1 Réputation d'un DG | 36 |
| 21.2 Effet positif | 36 |
| 21.2 Effet négatif | 36 |

INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 Direction et comités LHSVR

- Président et commissaire : Eric Larivée

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.

1.3 Code de conduite

Chaque DG :

- Être poli avec la direction et les autres DG
- Participer activement
- Respecter les règlements
- 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

Documents

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

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

Ballottage : <http://bit.ly/lhsvr-waivers>

Droit sur des joueurs : **À VENIR**

Ratings

Entry-Level Contract (ELC) : <http://bit.ly/lhsvr-elc-ratings>

Recote jeunesse : <http://bit.ly/lhsvr-recote-jeunesse>

Recote universelle : <http://bit.ly/lhsvr-recote-universelle>

Recote édition spéciale : <http://bit.ly/lhsvr-recote-speciale>

Prospects : <http://bit.ly/lhsvr-prospect-ratings>

Drafts : <http://bit.ly/lhsvr-draft-ratings>

Off-Season : <http://bit.ly/lhsvr-offseason-ratings>

Retraits

Fichier évolutif (peut varier durant l'année) : <http://bit.ly/lhsvr-retired>

Dossier annuel : <http://bit.ly/lhsvr-annual-retirements>

UFA-RFA

Signatures : <http://bit.ly/lhsvr-signatures>

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 2019-20.

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.

Fin août : Paiement de la saison

À déterminer : Présaison

À déterminer : Ballottage

À déterminer : 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

À déterminer : Match des étoiles

À déterminer : 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 du repêchage

À déterminer : Réévaluation des joueurs ayant un contrat d'entrée

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

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

À déterminer : Remise des honneurs, trophées et bourses

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

29 juin : Début du repêchage de la LHSV

30 Juin : Fin de la période de rachat de contrat

6 Juillet : Début du marché des joueurs autonomes

SAISON

3.1 Pr saison

Toutes les  quipes jouent environ 6 matchs. Le calendrier est d'une dur e approximative de 12 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.

ALIGNEMENTS

4.1 LHSVR (Pro)

Votre formation 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, une fois l'équipe LHSVR (Pro) éliminée, les joueurs ne pourront pas être rétrogradés dans la AHL (Farm)

4.2 AHL (Farm)

La formation doit contenir au minimum 24 joueurs. Le maximum est de 28. L'alignement partante doit être composée de 18 patineurs et 2 gardiens.

Prévenez les blessures ! Minimum 14 attaquants (mais idéalement 15) et 8 défenseurs. Si l'espace vous le permet, optez pour un 3^e gardien. La formation ne peut contenir plus de 6 joueurs âgés de 30 ans et plus.

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 du début de saison doivent jouer :

- Attaquants/Défenseurs : 20 parties
- Gardiens : Débuter 12 parties

Notez qu'un joueur qui ne joue pas régulièrement ou 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

Line #1 : 35% maximum

Line #2 : 35% maximum

Line #3 : 35% maximum

Line #4 : 25% maximum

La ligne #4 en attaque doit avoir au minimum 10% d'utilisation dans une partie.

La ligne #3 en défense doit avoir au minimum 25% d'utilisation dans une partie.

Notez que la ligne #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 note 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).

| 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 | |

À venir : 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 trions.

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.

Chaque DG a la responsabilité d'établir le prix de ses billets via le STHS Client autant pour la saison que pour les séries.

Saison régulière

L'ensemble des équipes débutent avec 60% de détenteurs de billets de saison :

- La limite maximale est de 70% selon les performances et 80% si usage de campagnes publicitaires
- La limite minimale est de 50%

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. **À venir**

Séries éliminatoires

Toutes les équipes débutent avec 80%. La 2^e ronde à 90%, la 3^e à 100% et la finale 100%.

Entre-saison

Les équipes qui ont participées aux séries verront leur nombre de détenteurs augmenté de 5% lors de la saison suivante. 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

À venir

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 respecte 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 Joueurs « franchise » et « étoile montante »

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

5.8 Rivalités

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

5.9 Commanditaires

Pour les détails ([Voir article 18.1](#))

5.10 Match des étoiles

Pour les détails ([Voir article 19.1](#))

5.11 Trophées et honneurs

Pour les détails ([Voir article 20.1](#))

5.12 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 2 volets (2-Way) 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 1 volet (1-Way) 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 + 350 000\$) = Nouveau Cap Hit**

Exemple : 1 500 000\$ - (500 000\$ + 350 000\$) = 650 000\$ sera comptabilisé sur le cap salarial

Exemple : 800 000\$ - (500 000\$ + 350 000\$) = - 50 000\$ 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\$.

Contrat à 1 volet (1-way) : 700 000\$ **Contrat à 2 volets (2-way) :** 500 000\$

7.3 Salaire maximum

Contrat à 1 volet (1-way) : 15% du plafond salarial soit 10 500 000\$

Contrat à 2 volets (2-way) : 849 999\$

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 850 000\$ ou plus aura automatiquement un contrat de type 1 volet.

Pour déterminer l'impact : **Cap Hit du joueur - (Salaire minimum + 350 000\$) = 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 (27 ans et plus). Maximum 2 ans (26 ans et moins)

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 (contrat à 1 volet seulement) comptent sur la masse salariale. Vous pouvez voir les montants affichés dans le *Special Salary Cap* des finances.

Joueurs de 34 ans et moins

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 +. Appliqué en totalité 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.

7.10 Contrat d'entrée

Les joueurs recrues 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

Une clause est accessible uniquement dès l'âge de 28 ans. Vous pouvez activer une clause à l'âge de 28 ans même si le contrat a été signé à un âge plus jeune.

Il est possible de racheter le contrat d'un joueur même s'il dispose d'une clause.

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 d'une signature

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.

BALLOTTAGE

8.1 Générale

Le ballottage devient quelques jours avant le début de la saison régulière. Un joueur réclamé doit obligatoirement évoluer dans la formation PRO. Tout joueur de 25 ans et plus devra passer par le ballottage.

8.2 Éligibilité

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

- **Attaquant/Défenseur : A joué plus de 82 matchs pro**
- **Gardien : A pris part à plus de 60 départs pro**
- **Possède un contrat à 1-volet**

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 doit d'abord le soumettre à son ancienne équipe puis ensuite aux équipes ayant démontré de l'intérêt lors de sa mise au ballottage. ([Voir document sur le ballottage](#)). De plus, le joueur doit avoir joué un minimum de 16 matchs avec l'équipe.

8.8 Période de gel

Après la date limite des transactions, et ce, jusqu'à la fin des séries éliminatoires, le ballottage sera désactivé donc aucune équipe ne sera autorisée à céder un joueur dans leur club école.

Exception : le joueur a été rappelé d'urgence en cas de blessure. Prenez alors contact avec le commissaire pour des fins de vérifications.

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 6 M\$ 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

NOUVELLE RÉGLEMENTATION À VENIR

Un joueur UFA signé durant l'entre-saison et ayant un contrat à 1-volet doit jouer un minimum de match avant de pouvoir être échangé. Consultez les listes : <http://bit.ly/lhsvr-signatures>

- Attaquant et défenseur : 27 matchs (1/3 de la saison)
- Gardien #1 : 27 départs
- Gardien #2 : 10 départs

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).

****À PARTIR DE LA SAISON 2021-22 L'ÂGE DE L'AUTONOMIE COMPLÈTE (UFA) BAISSERA À 28 ANS. LES CHANGEMENTS SERONT INDIQUÉS DANS LES RÈGLEMENTS****

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.

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 17 juin 23h59 sans quoi le joueur deviendra UFA. Vous aurez alors 5 jours pour en venir à une entente avec les agents.

- 1) Si joueur termine son contrat ELC ou s'il possède un contrat à deux-volets, vous pouvez offrir un contrat qui correspond à la valeur du joueur sur le marché.
- 2) Si le joueur possède ou reçoit un contrat à 1-volet, vous devez obligatoirement offrir une augmentation de 10 % par rapport à son contrat précédent.

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.

10.6 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.)

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 8 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) ([Voir articles 7.4 et 7.5](#))

Si vous choisissez « Farm » c'est qu'il s'agit d'un contrat à deux volets (Two-Way) ([Voir articles 7.4 et 7.5](#)) :

- Les patineurs ayant 70 OV et plus ne peut pas signer de contrat à deux volets
- Les gardiens ayant 80 OV et plus ne peuvent pas signer de contrat à deux volets

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 afin de choisir la destination des joueurs.

Les agents se réservent le droit de *challenger* une offre déposée durant la ronde en cours.

Si vous offrez un salaire trop bas sur une longue durée ou si l'offre de contrat n'est pas jugée acceptable par les agents, il est possible qu'ils contestent ou refusent l'offre lors du présent tour. Les agents peuvent aussi refuser une offre à deux volets lors du 1^{er} tour si le joueur a des chances d'avoir un meilleur contrat au tour suivant. Ceci est normal puisque plusieurs équipes peuvent se battre pour les mêmes joueurs lors du 1^{er} tour donc des joueurs deviendront plus attrayant au 2^e tour auprès des équipes qui n'auront pas été en mesure de signer leur(s) cible(s) lors du 1^{er} tour.

Conseil : les salaires de longue durée sont accordés pour des joueurs de bonnes qualités ou pour des hauts salaires. Logiquement, à titre d'exemple, un joueur n'acceptera pas un contrat de 4 ou 5 ans à 800 000\$.

1^{ère} ronde

- Offre illimités aux UFA qui étaient dans votre équipe
- 7 offres maximum aux UFA des autres équipes
- 4 signatures maximum

Les joueurs sont moins flexibles : offrez un contrat juste sinon vous risquez d'avoir des refus ou de voir votre offre reportée au prochain tour. Comme en saison, les agents libres ont le pouvoir de négociation.

2^e ronde

- 7 offres maximum
 - 4 signatures maximum
- Les joueurs sont plus flexibles

Rondes hebdomadaires

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

- 4 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 de 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.

EXPANSION

13.1 Générale

À venir

SYSTÈMES DE COTATION

14.1 Générale

La LHSVSR 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.

14.2 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.

Vous devez soumettre votre joueur au commissaire avant le 31 août sinon elle sera perdue.

14.3 Jeunesse

Toutes les équipes disposent annuellement d'une recote « jeunesse ». Les cotes sont établies en fonctions de leurs statistiques NHL ou AHL de la saison précédente.

Vous devez soumettre votre joueur au commissaire avant le 31 août sinon elle sera perdue.

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 LHSVSR
- 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)

14.4 Contrat d'entrée (ELC)

Tous les joueurs repêchés dans la LHSVSR disposent d'un contrat d'entrée une fois activé. Durant ce contrat d'entrée (habituellement entre 2 et 3 saisons LHSVSR) 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

15.1 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.

15.2 Joueurs retraités

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

15.3 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 LHSVSR 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.

15.4 Joueurs sans contrats

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

Sans contrat : le joueur est retiré après 2 ans.

JOUEURS « FRANCHISE » ET « ÉTOILE MONTANTE »

16.1 Générale

Détails à venir

RIVALITÉS

17.1 Générale

Détails à venir

COMMANDITAIRES

18.1 Générale

Détails à venir

MATCH DES ÉTOILES

19.1 Générale

Détails à venir

TROPHÉS ET HONNEURS

20.1 Générale

Détails à venir

20.2 Trophées

Détails à venir

20.3 Honneurs

Détails à venir

20.4 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

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

21.1 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.

21.2 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

21.2 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