



Table des matières

TITRE I - Dispositions préliminaires.....	- 4 -
Article 1 – <i>Informations générales</i>	- 4 -
Article 2 – <i>Définitions et abréviations</i>	- 4 -
Article 3 – <i>Primauté</i>	- 4 -
Article 4 – <i>Abrogation</i>	- 4 -
Article 5 – <i>Modification des règlements</i>	- 4 -
TITRE II - Simulation	- 4 -
CHAPITRE I - Événements	- 4 -
Article 6 – <i>Présaison</i>	- 4 -
Article 7 – <i>Saison régulière</i>	- 5 -
Article 8 – <i>Séries éliminatoires</i>	- 5 -
Article 9 – <i>Coupe Ryder</i>	- 5 -
Article 10 – <i>World Cup</i>	- 7 -
CHAPITRE II - Alignement.....	- 7 -
Article 11 – <i>Types de joueurs</i>	- 7 -
Article 12 – <i>Nombre de joueurs en fonction des positions</i>	- 8 -
Article 13 – <i>Nombres minimal et maximal de joueurs</i>	- 8 -
Article 14 – <i>Nombre maximal de matchs joués pour un gardien Pro durant la saison régulière</i>	- 8 -
CHAPITRE III - Transactions.....	- 8 -
Article 15 – <i>Procédures</i>	- 8 -
Article 16 – <i>Respect des règles sur l'alignement et les finances</i>	- 8 -
Article 17 – <i>Choix au repêchage pouvant être transiger</i>	- 9 -
Article 18 – <i>Délai pour un joueur qui a déjà appartenu à l'équipe</i>	- 9 -
Article 19 – <i>Comité de révision des transactions</i>	- 9 -
CHAPITRE IV – Demandes.....	- 9 -
Article 20 – <i>Ajout ou changement de position</i>	- 9 -
Article 21 – <i>Changement d'entraîneur</i>	- 9 -
Article 22 – <i>Moral</i>	- 9 -
Article 23 – <i>Ballottage</i>	- 10 -
Article 24 – <i>Rachat de contrat</i>	- 10 -
CHAPITRE V – Recotes	- 10 -
Article 25 – <i>Proportion</i>	- 10 -
Article 26 – <i>Demande de révision ou d'explication de nouvelles cotes d'un joueur</i>	- 10 -
Article 27 – <i>Recote 100% sur une saison</i>	- 10 -
Article 28 – <i>Recote recrue 100% sur une saison</i>	- 11 -
Article 29 – <i>Camp de perfectionnement (TEMPORAIREMENT INAPPLICABLE)</i>	- 11 -
CHAPITRE VI – Créations et suppressions de joueurs	- 11 -
Article 30 – <i>Créations obligatoires</i>	- 11 -
Article 31 – <i>Créations optionnelles durant le break de mi-saison</i>	- 11 -
Article 32 – <i>Créations d'urgence</i>	- 11 -
Article 33 – <i>Suppressions de joueurs</i>	- 11 -
Article 34 – <i>Suppressions de prospects</i>	- 11 -

CHAPITRE VII – Joueurs dont leur contrat arrive à échéance.....	- 12 -
Article 35 – <i>Âge et types d’agents libres</i>	- 12 -
Article 36 – <i>Salaire minimal et maximal</i>	- 12 -
Article 37 – <i>Durées minimale et maximale d’un contrat</i>	- 12 -
Article 38 – <i>Salaire minimal selon le nombre d’années au contrat</i>	- 12 -
Article 39 – <i>Clause de non-mouvement</i>	- 12 -
Article 40 – <i>Salaire annuel</i>	- 12 -
Article 41 – <i>Salaire de 1,000,000\$ ou plus</i>	- 12 -
Article 42 – <i>Prolongations de contrats</i>	- 12 -
Article 43 – <i>Agents libres</i>	- 13 -
CHAPITRE VIII – Entraîneurs.....	- 13 -
Article 44 – <i>Recotes</i>	- 13 -
Article 45 – <i>Entraîneur Farm LHS qui devient entraîneur NHL</i>	- 13 -
Article 46 – <i>Prolongations de contrats</i>	- 14 -
Article 46.1 – <i>Congédiement</i>	- 14 -
Article 47 – <i>Marché des entraîneurs libres</i>	- 14 -
Article 47.1 – <i>Rachat de contrat d’un entraîneur signé au marché</i>	- 14 -
CHAPITRE IX – Finances et masse salariale.....	- 14 -
Article 48 – <i>Plancher et plafond salariaux</i>	- 14 -
Article 49 – <i>Sanctions en cas de non-respect du plancher ou plafond salarial</i>	- 14 -
Article 50 – <i>Sources de revenus</i>	- 14 -
Article 51 – <i>Commandites</i>	- 14 -
Article 52 – <i>Trois étoiles de la semaine</i>	- 15 -
Article 53 – <i>Trophées et récompenses</i>	- 15 -
Article 54 – <i>Demande de prêt à la Ligue</i>	- 15 -
Article 55 – <i>Partage financier</i>	- 15 -
TITRE III - Repêchage.....	- 15 -
Article 56 – <i>Informations générales</i>	- 15 -
Article 57 – <i>Nombre de rondes</i>	- 16 -
Article 58 – <i>Date et durée</i>	- 16 -
Article 59 – <i>Joueurs éligibles</i>	- 16 -
Article 60 – <i>Ordre des sélections</i>	- 16 -
Article 61 – <i>Loterie</i>	- 16 -
Article 62 – <i>Participation au repêchage</i>	- 16 -
Article 63 – <i>Temps alloué entre chaque sélection</i>	- 16 -
Article 64 – <i>Sanctions en cas d’infraction à l’article 62</i>	- 17 -
TITRE IV - Participation.....	- 17 -
Article 65 – <i>Participation sur le forum</i>	- 17 -
Article 66 – <i>Période d’application de l’article 64</i>	- 17 -
Article 67 – <i>Avertissements en application à l’article 64</i>	- 17 -
Article 68 – <i>Dénonciation à la Ligue lors de négociations</i>	- 18 -
Article 69 – <i>Sanctions</i>	- 18 -
Article 70 – <i>Cas de force majeure</i>	- 18 -
Article 71 – <i>Participation au Pool LHS</i>	- 18 -
Article 72 – <i>Participation au Pool Prédictions-CH</i>	- 18 -
TITRE V – Conseil de direction de la LHS.....	- 19 -
Article 73 – <i>Composition</i>	- 19 -
Article 74 – <i>Présidence</i>	- 19 -
Article 75 – <i>Conseiller</i>	- 19 -

Article 76 – <i>Responsable à la simulation</i>	- 19 -
Article 77 – <i>Responsable aux recotes et au site web</i>	- 20 -
Article 78 – <i>Responsable à la participation et au repêchage</i>	- 20 -
Article 79 – <i>Responsable aux finances et aux trophées</i>	- 20 -
Article 80 – <i>Responsable aux prolongations de contrat et aux agents libres</i>	- 20 -
Article 81 – <i>Éligibilité</i>	- 20 -
Article 82 – <i>Vacance</i>	- 21 -
Annexe I : Coûts d’augmentation des cotes au camp de perfectionnement	- 21 -
Annexe II : Exemple – Prolongations de contrat	- 21 -
Annexe III : Exemple – Ronde d’agents libres	- 21 -
Annexe IV : Liste des compensations pour une offer sheet à un RFA	- 22 -
Annexe V: Échelle utilisée par l’agent LHS	- 22 -
Annexe VI: Pourcentages d’obtenir le premier choix du repêchage amateur selon la position au classement de l’équipe	- 23 -

TITRE I - Dispositions préliminaires

Article 1 – Informations générales

Courriel de la Ligue : lhshockey9@gmail.com

Courriel de l'agent des joueurs et entraîneurs : agentlhs@gmail.com

Président : Thomas Champagne

Conseiller : Julien Matte

Responsable à la simulation : Alain Lauzon

Responsable au site web et aux recotes : Dominic Turcotte

Responsable à la participation et au repêchage : Chris Paquet

Responsable aux finances et aux trophées : Jonathan Cormier

Responsable aux prolongations de contrat et agents libres : Yves Cardinal

Article 2 – Définitions et abréviations

Dans les présents règlements, à moins que le contexte n'indique un sens différent, on entend par :

Break mi-saisonnier : pause annuelle de simulation de la saison régulière pour les recotes et la Coupe Ryder

Current Funds : l'encaisse de l'équipe du DG

DG : directeur général de la LHS

DGaux : directeurs généraux de la LHS

Farm Roster : liste de joueurs qui forment le club-école du DG

Joueur : attaquant, défenseur ou gardien créé

LHS : Ligue de hockey simulé

Ligue : Ligue de hockey simulé

NHL : National Hockey League (en français, Ligue Nationale de Hockey (LNH))

Pro Roster : liste de joueurs qui forment l'équipe principale du DG

Prospect : joueur non-créé

Recrue LHS : joueur qui n'a pas joué 10 matchs ou plus avec l'équipe Pro au cours d'une saison antérieure et qui est âgé de 26 ans ou moins

Recrue NHL : joueur qui a le statut de recrue dans la NHL

Article 3 – Primauté

Les présents règlements priment sur tout autre règlement, règle ou coutume de la LHS.

Article 4 – Abrogation

Lors de leur entrée en vigueur, les présents règlements abrogeront tous les règlements antérieurs.

Article 5 – Modification des règlements

La Ligue se réserve le droit de modifier unilatéralement les règlements en vigueur si elle le juge nécessaire. Un ou plusieurs DGaux peuvent également proposer des modifications avec l'appui de l'opinion publique.

Toute modification aux règlements doit être précédée d'un avis publié sur le forum à ce sujet et, le cas échéant, d'une période de transition entre l'ancien règlement et la prise d'effet du nouveau règlement.

TITRE II - Simulation

CHAPITRE I - Événements

Article 6 – Présaison

Avant chaque saison régulière, une présaison de 7 matchs échelonnés sur 14 jours est simulée.

Le responsable à la simulation s'occupe de simuler la présaison, sauf indication expresse à l'effet contraire.

Le responsable à la simulation simule un « Day » à chaque jour. Si ce dernier a un empêchement, il lui incombe de prévenir ou d'informer les autres directeurs généraux par le biais d'une publication sur le forum de la Ligue.

Le responsable à la simulation peut également, à sa guise, procéder à des simulations doubles (simuler deux « Days » le même jour). Il doit, le cas échéant, informer les directeurs généraux au minimum 48 heures à l'avance par le biais d'une publication sur le forum de la Ligue.

Article 7 – Saison régulière

À chaque année, la Ligue simule une saison régulière de 82 matchs à l'image de la NHL. La LHS emprunte le calendrier utilisé par la NHL pour l'année en cours.

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes en termes de points, les rangs sont départagés en fonction de celle qui a obtenu le plus de victoires en temps réglementaire. Si l'égalité persiste, c'est le différentiel de buts pour et de buts contre qui tranche.

Le responsable à la simulation s'occupe de simuler la saison régulière, sauf indication expresse à l'effet contraire.

Le responsable à la simulation simule un « Day » à chaque jour. Si ce dernier a un empêchement, il lui incombe de prévenir ou d'informer les autres directeurs généraux par le biais d'une publication sur le forum de la Ligue.

Le responsable à la simulation peut également, à sa guise, procéder à des simulations doubles (simuler deux « Days » le même jour). Il doit, le cas échéant, informer les directeurs généraux au minimum 48 heures à l'avance par le biais d'une publication sur le forum de la Ligue.

Article 8 – Séries éliminatoires

Après chaque saison régulière, sont simulées, à l'image de la NHL, des séries éliminatoires avec les équipes qui ont réussi à s'y qualifier. Cependant, à la différence de la NHL, chaque équipe joue un match par jour.

Le responsable à la simulation s'occupe de simuler les séries éliminatoires, sauf indication expresse à l'effet contraire.

Le responsable à la simulation simule un « Day » à chaque jour. Si ce dernier a un empêchement, il lui incombe de prévenir ou d'informer les autres directeurs généraux par le biais d'une publication sur le forum de la Ligue.

Article 9 – Coupe Ryder

Pendant le break mi-saisonnier, la Ligue simule la Coupe Ryder, un tournoi qui oppose les meilleurs joueurs des deux conférences et de leurs divisions respectives. Ce tournoi regroupe un « Main Event » et une « Division Supremacy » :

« Main Event » :

- (1) 3 directeurs généraux élus représentent leur conférence à cet événement.
- (2) Ces DGaux doivent se réunir pour choisir les joueurs qui formeront leur équipe. Ils doivent se conformer aux règles ci-dessous :
 - a. L'équipe doit être composée de 12 attaquants, 6 défenseurs et 2 gardiens réguliers qui jouent pour une équipe de la conférence qu'elle représente.
 - b. L'équipe doit être composée de 3 attaquants, 2 défenseurs et 1 gardien substitués qui jouent pour une équipe de la conférence qu'elle représente.

- c. Toutes les équipes de la LHS doivent être représentées au « Main Event ». En d'autres mots, les 3 DGaux seront obligés de choisir au moins 1 joueur et au maximum 3 joueurs par équipe LHS de leur conférence respective.
 - d. Un joueur choisi au « Main Event » ne peut pas être choisi ensuite dans les équipes de la « Division Supremacy ».
 - e. Chaque club LHS doit être représenté par son ou ses joueur(s) pendant un minimum de 5 parties du « Main Event » (si jamais il s'agit d'un gardien qui est le seul représentant d'un club, il doit faire au moins 3 parties). Dans le cas où cette règle n'est pas respectée, une pénalité de 10 points est décernée à la conférence fautive.
- (3) Le pointage pour le « Main Event » est comptabilisé comme suit : 4 points pour une victoire, 2 points pour une défaite en surtemps et 0 point pour une défaite en temps réglementaire.
- (4) Il y a 11 parties entre les deux équipes formées. Pour le reste, l'article 6 – *Saison régulière* s'applique à cet événement avec les adaptations nécessaires.
- « Division Supremacy » :
- (1) Un directeur général élu (et qui n'a pas été élu comme représentant au « Main Event ») représente sa division à cet événement.
 - (2) Les équipes qui s'affrontent sont intitulées : Team Métropolitain, Team Atlantique, Team Central et Team Pacifique. Chacune représentant évidemment leur division.
 - (3) Le directeur général choisi pour représenter sa division doit former son équipe en se conformant aux règles ci-dessous :
 - a. L'équipe doit être composée de 12 attaquants, 6 défenseurs et 2 gardiens réguliers qui jouent pour une équipe de la division qu'elle représente.
 - b. L'équipe doit être composée de 3 attaquants, 2 défenseurs et 1 gardien substitués qui jouent pour une équipe de la division qu'elle représente.
 - c. Toutes les équipes de la LHS doivent être représentées au « Division Supremacy ». En d'autres mots, les 3 DGaux seront obligés de choisir au moins 1 joueur et au maximum 5 joueurs par équipe LHS de leur division respective.
 - d. Un joueur choisi au « Main Event » ne peut pas être choisi dans les équipes de la « Division Supremacy ».
- (4) La « Division Supremacy » comporte un « Round Robin » et « Grande Finale ».
- a. « Round Robin » : Chaque équipe joue au préalable dans un mini-tournoi à la ronde. Chaque équipe joue au total 4 parties et bien sûr, c'est 2 fois versus un premier club de la conférence ennemie et 2 fois versus le 2e club de conférence ennemie.
 Suite au « Round Robin », chaque club est classé ensuite selon les positions 1 à 4. Le pointage est comptabilisé comme suit : 4 points pour une victoire, 2 points pour une défaite en surtemps et 0 point pour une défaite en temps réglementaire. L'équipe qui finit en première position suite au « Round Robin » passera directement en grande finale du « Division Supremacy », tandis que l'équipe en quatrième position est automatiquement éliminée.
 Les équipes aux positions 2 et 3 s'affrontent en demi-finale dans une série 2 de 3. Le gagnant de cette série rejoindra l'équipe ayant fini en première position à la « Grande Finale ».
 - b. « Grande Finale » : Les deux équipes finalistes s'affrontent dans une série 2 de 3 pour déterminer l'équipe gagnante de l'événement.

L'équipe gagnante ajoute 10 points à sa conférence au « Main Event », l'équipe finaliste 5 points, l'équipe en troisième place 2 points. L'équipe en dernière place n'ajoute aucun point.

- (5) Les blessures et suspensions ne sont pas activées pour la Coupe. Pour le reste, l'article 6 – *Saison régulière* s'applique à cet événement avec les adaptations nécessaires.

La conférence qui accumule le plus de points au terme de ces deux événements remporte la Coupe Ryder.

Article 10 – *World Cup*

Pendant la présaison, la Ligue simule une World Cup, un tournoi qui oppose les meilleurs joueurs de huit pays. Les équipes participantes sur les suivantes : Team Canada, Team USA, Team North America, Team Sweden, Team Finland, Team Russia, Team Czech Republic et Team Europe.

- (1) Chaque équipe participante est représentée par un DG élu
- (2) Le directeur général choisi pour représenter sa division devra former son équipe en se conformant aux règles ci-dessous :
 - a. L'équipe doit être composée de 12 attaquants, 6 défenseurs et 2 gardiens réguliers qui ont la nationalité du pays.
 - b. L'équipe doit être composée de 3 attaquants, 2 défenseurs et 1 gardien substitués qui ont la nationalité du pays.
- (3) Les huit équipes sont divisés dans deux groupes (Groupe A et Groupe B). Chaque équipe joue deux fois contre les équipes de son groupe (6 matchs au total). Les 2 meilleurs clubs de chaque groupe va passer à la ronde éliminatoire. En demi-finale, le 1er du Groupe A va affronter 2e du Groupe B, puis 1er du Groupe B va affronter 2e du Groupe A. Ce sera qu'un seul match. Par la suite, les deux gagnants de la demi-finale vont s'affronter dans un 2 de 3.
- (4) Les blessures et suspensions seront activées pour le tournoi. Celles-ci ne seront pas transférées en présaison ou saison régulière. Pour le reste, l'article 6 – *Saison régulière* s'applique à cet événement avec les adaptations nécessaires.

CHAPITRE II - Alignement

Article 11 – *Types de joueurs*

Dans la LHS, il existe trois types de joueurs :

- (1) Type 1 : Joueur recrue LHS (exempté du ballottage)
- (2) Type 2 : Joueur non-recrue exempté au ballottage (moins de 64 de moyenne en PA et SC ou moins de 65DF)
- (3) Type 3 : Joueur non-recrue qui doit toujours passer au ballottage (plus de 64 de moyenne en PA et SC ou plus de 65DF)

Il existe également trois types de gardiens :

- (1) Type 1 : Gardien recrue LHS (exempté du ballottage)
- (2) Type 2 : Gardien non-recrue exempté au ballottage (moins de 70 en moyenne dans les cotes SK, AG, RB, SC, HS, RT et PH)
- (3) Type 3 : Gardien non-recrue qui doit toujours passer au ballottage (moins de 70 en moyenne dans les cotes SK, AG, RB, SC, HS, RT et PH)

Les joueurs et gardiens de Type 1 peuvent monter Pro et descendre Farm infiniment durant la saison sans avoir à passer par le ballottage.

Les joueurs et gardiens de Type 2 peuvent monter Pro et descendre Farm sans passer par le ballottage tant qu'ils n'ont pas joués 10 parties Pro durant la saison. S'ils ont joué 10 parties ou plus durant la saison, ils devront passer par le ballottage.

Les joueurs et gardiens de Type 3 doivent, en tout moment, passer par le ballottage pour descendre dans le Farm.

Les statuts des joueurs et gardiens seront modifiés à chaque saison selon leurs cotes et s'ils sont recrutés ou non à ce moment.

Pour les procédures et davantage d'informations entourant le ballottage, le DG se réfère à l'article 23 du Chapitre IV du Titre II des règlements.

Article 12 – *Nombre de joueurs en fonction des positions*

À tout moment pendant la saison régulière et les séries éliminatoires, le DG se doit d'avoir un minimum de 9 attaquants, 6 défenseurs et 2 gardiens en santé pour son équipe Pro et son équipe Farm.

Le DG doit respecter cette règle, nonobstant blessure(s) ou suspension(s) à ses joueurs.

Article 13 – *Nombres minimal et maximal de joueurs*

À tout moment pendant la saison régulière et les séries éliminatoires, le DG se doit d'avoir au minimum 45 joueurs dans ses Pro et Farm Team Rosters. Le nombre maximal est de 99 joueurs.

Le DG doit respecter cette règle, nonobstant blessure(s) ou suspension(s) à ses joueurs.

Article 14 – *Nombre maximal de matchs joués pour un gardien Pro durant la saison régulière*

Le gardien numéro 1 de l'équipe Pro ne peut pas garder les filets plus de 4200 minutes (+/- 70 matchs) durant une saison sous peine de suspension jusqu'à la fin de la saison régulière et une amende qui s'élève à 50,000\$ x nombre de minutes joués au-dessus de la limite.

CHAPITRE III - Transactions

Article 15 – *Procédures*

Lorsque le DG fait une transaction, il peut échanger un joueur, un espoir, un choix, un entraîneur ou de l'argent. Une fois une entente conclue, les DGaux impliqués dans la transaction doivent envoyer une confirmation de celle-ci à la ligue par courriel (lhshockey9@gmail.com).

Lorsque toutes les parties à la transaction l'ont confirmé par courriel et qu'elle n'est pas soumise au comité de révision des transactions, elle sera affichée sur le forum au même moment qu'elle sera entrée dans le simulateur.

Article 16 – *Respect des règles sur l'alignement et les finances*

Toute transaction qui place la masse salariale d'une équipe au-dessous du plancher ou au-dessus du plafond des salaires (lorsque qu'une telle mesure est en vigueur) sera automatiquement refusée.

Toute transaction qui place une équipe au-dessous du nombre minimal de joueurs ou au-dessus du nombre maximal (voir article 12) sera également refusée.

Un joueur réclamé au ballottage par une équipe pendant la saison régulière ne peut être échangé pour le restant de cette saison.

Le DG peut échanger les droits d'un agent libre.

Le DG ne peut échanger un joueur qu'il a signé à la dernière ouverture du marché des agents libres avant que l'équipe ait disputé 41 matchs de la saison régulière.

Article 17 – *Choix au repêchage pouvant être transiger*

Seuls les choix de l'année en cours ou l'année suivante peuvent être échangés. Tant que le repêchage d'une année n'est pas terminé, on ne peut pas échanger les choix du repêchage de deux ans après.

Article 18 – *Délai pour un joueur qui a déjà appartenu à l'équipe*

Si une partie à la transaction reçoit un joueur qui lui a déjà appartenu à un moment dans les 6 derniers mois, cette transaction ne pourra pas être complétée à l'intérieur de ce délai.

Cet article ne s'applique pas aux prospects et choix au repêchage.

Article 19 – *Comité de révision des transactions*

Une transaction douteuse ou particulièrement inégale en valeurs échangées peut être soumise au comité de révision des transactions pour étude et approbation.

Ce comité, constitué des membres de la direction, a été mis en place pour protéger les franchises.

Les parties en seront informées dans les plus brefs délais afin qu'elles puissent fournir des explications supplémentaires sur la raison d'être de la transaction. Ces explications seront prises en compte par le comité au moment de déterminer si la transaction reçoit approbation ou non.

Les échanges des nouveaux DGaux sont davantage concernés par cet article, mais il est aussi possible qu'un échange impliquant deux vétérans DGaux soit aussi envoyé au comité advenant qu'il y ait un débalancement significatif en valeurs transigées.

CHAPITRE IV – Demandes

Article 20 – *Ajout ou changement de position*

Pour tout ajout ou changement de position, il faudra en faire la demande sur le forum dans la section Demande. Cette demande doit être accompagnée d'un lien Internet comme référence démontrant que le joueur joue bel et bien à cette position. La position demandée sera ajoutée au joueur par la suite. Les liens de référence acceptés sont les suivants :

- <http://nhl.com/>
- <http://theahl.com/>
- <http://tsn.ca/>
- <http://nhlpa.com/>
- <http://eliteprospects.com/>
- Sites Internet officiels des équipes NHL et AHL

Article 21 – *Changement d'entraîneur*

Pour faire un changement d'entraîneur, il faudra en faire la demande sur le forum dans la section Demande.

Le DG peut changer d'entraîneur qu'une seule fois par saison (une fois Pro et une fois Farm). S'il a changé son entraîneur durant la saison morte (suite à un congédiement et non à cause que l'entraîneur précédent n'était plus sous contrat), il ne peut pas faire un changement d'entraîneur avant la prochaine saison morte.

Pour davantage d'informations sur les entraîneurs, la Ligue vous réfère au Chapitre VII du Titre II des règlements.

Article 22 – *Moral*

Si un joueur que le DG vient d'acquérir par transaction ou ballottage a un moral inférieur à 50, il peut faire la demande sur le forum pour que son moral soit augmenté à 50.

Il est également possible, si le DG change d'entraîneur en cours de saison, d'augmenter à 50 le moral de l'équipe, s'il était sous ce niveau préalablement. Du même coup, il aura la possibilité de hausser le moral de trois joueurs au choix dans l'équipe pour qu'ils soient à 50 de moral.

Dans tous les cas, le DG a un délai de 72 heures après la transaction soit entrée dans le simulateur pour en faire la demande.

Article 23 – *Ballottage*

Un joueur de type 2 ou 3 peut ou doit (selon le cas) être soumis au ballottage pour redescendre dans un club-école. Pour soumettre un joueur au ballottage, il faut simplement publier dans le topic « Waivers – Saison x » afin de l'annoncer aux autres DGaux de la Ligue.

Un joueur sera au ballottage pour 48 heures. Pour le réclamer, il faut envoyer un courriel à la ligue (lhshockey9@gmail.com) dans le délai prescrit. Un message sur le forum ne sera pas suffisant et sera ignoré.

L'ordre de priorité pour le ballottage est le classement inverse de la dernière saison. Lorsqu'un club réclame un joueur, il tombe aussitôt à la fin de cette liste.

Article 24 – *Rachat de contrat*

Lorsque le DG rachète le contrat d'un joueur, il doit payer 66% de son salaire total restant. Ce paiement devra être fait immédiatement lors du rachat de contrat, le DG doit donc avoir les fonds nécessaires dans l'encaisse de son équipe.

De plus, si le joueur a un contrat one-way, le montant payé pour racheter le contrat devra être inclus sur la masse salariale de l'équipe, mais il sera étendu sur la durée du contrat restant X2.

Par exemple, si le DG rachète un joueur qui a un salaire de 2 millions pour 3 ans (total de 6 millions), il faudra payer 66% de son salaire immédiatement, soit 4 millions. Ce 4 millions sera par la suite amorti sur une durée de 6 ans. Donc 666,667\$ de plus sur la masse salariale pour les 6 prochaines saisons.

CHAPITRE V – Recotes

Article 25 – *Proportion*

À chaque saison, tous les joueurs seront recotés selon leurs statistiques des deux dernières saisons NHL suivant une proportion de 65% de la saison dernière et 35% de la saison précédant la dernière.

Article 26 – *Demande de révision ou d'explication de nouvelles cotes d'un joueur*

Après que les recotes pour la saison suivante soient ajoutées sur le site web de la Ligue, le DG peut faire une demande de révision ou d'explication d'une ou plusieurs cotes d'un de ses joueurs en s'adressant au Responsable au site web et aux recotes.

Cette demande doit être raisonnable et justifiée. Si le Responsable au site web et aux recotes conclue à une erreur de calcul, il en informe le DG concerné et le Responsable à la simulation pour modification de la ou des cotes erronées.

Article 27 – *Recote 100% sur une saison*

Le DG a la possibilité deux fois par année (une fois pendant la saison morte et l'autre fois pendant le break mi-saisonnière) de recoter un joueur uniquement selon ses statistiques de la dernière saison. Le coût d'une telle recote s'élève à 3,000,000\$.

Seuls les joueurs ayant joué 30 matchs (10 parties pour les gardiens) sont admissibles à une demande de recote 100% sur une saison.

Article 28 – Recote recrue 100% sur une saison

Le DG a la possibilité deux fois par année (une fois pendant la saison morte et l'autre fois pendant le break mi-saisonnier) de recoter un joueur recrue NHL uniquement selon ses statistiques de la dernière saison. Le coût d'une telle recote s'élève à 1,000,000\$

Seules les recrues NHL de la dernière saison (ou la présente saison si c'est pendant le break mi-saisonnier) sont admissibles à une demande de recote 100% sur une saison.

Article 29 – Camp de perfectionnement (TEMPORAIREMENT INAPPLICABLE)

Au début de chaque présaison, le DG pourra envoyer certains de ses joueurs à un camp de perfectionnement afin d'améliorer une ou plusieurs de leurs cotes, à son choix. Seules les recrues LHS (les joueurs avec un (R) à côté de leur nom) peuvent aller au camp.

Les coûts associés aux augmentations de cotes sont spécifiées à l'Annexe I. Le DG ne peut dépenser plus de 6,000,000\$ au camp de perfectionnement, ni plus de 3,000,000\$ sur un même joueur.

CHAPITRE VI – Créations et suppressions de joueurs

Article 30 – Créations obligatoires

Pendant la période des recotes (saison morte) seront créés tous les joueurs qui ont disputé au moins un match NHL ou 10 matchs AHL dans la dernière année.

Ceux qui ont joué 20 matchs NHL ou plus sont obligatoirement créés et ne peuvent, sur demande, être retourner dans la banque de prospects de l'équipe.

Les joueurs créés qui ont joué 19 matchs ou moins peuvent, sur demande du DG, retourner dans la banque de prospects de l'équipe, à moins qu'une telle demande entraîne une transgression des règles du Chapitre II du présent Titre.

Article 31 – Créations optionnelles durant le break de mi-saison

Pendant le break mi-saisonnier, le DG aura la possibilité de créer tout joueur ayant joué un match NHL ou 10 matchs AHL au cours de la saison. Ce joueur brûlera tout de même une année de contrat même s'il ne joue que la moitié de la saison régulière.

Article 32 – Créations d'urgence

À tout moment, le DG peut demander une ou plusieurs créations d'urgence afin de respecter les règles du Chapitre II du présent Titre. Le DG formule sa demande avec le ou les noms de prospects qu'il désire créer dans la section Demande du forum.

Le ou les joueurs créés d'urgence auront des cotes de 40 partout et un salaire de 550,000\$ pour une année de contrat. À l'expiration du contrat, le ou les joueurs retourneront dans la banque de prospects de l'équipe.

Article 33 – Suppressions de joueurs

Pendant la période de recotes (saison morte), tous les joueurs qui n'ont pas joué 1 match NHL ou 10 matchs AHL au cours de la dernière année seront automatiquement supprimés et retourneront dans la banque de prospects de l'équipe, nonobstant le nombre d'années restant au contrat du joueur.

Cependant, si ce joueur a signé son contrat aux agents libres, il demeurera dans le roster de l'équipe jusqu'à l'échéance du contrat.

Article 34 – Suppressions de prospects

À tout moment, le DG peut demander la suppression définitive des prospects dans la banque de son équipe. Une telle demande est publiée dans la section Demande du forum.

Tous les prospects en voie d'être supprimés peuvent être réclamés par un autre DG dans le délai prescrit.

CHAPITRE VII – Joueurs dont leur contrat arrive à échéance

Article 35 – *Âge et types d'agents libres*

Dans la LHS, il existe trois types d'agents libres :

- (1) UFA (Unrestricted Free Agent) : tout joueur âgé de 28 ans ou plus
- (2) RFA (Restricted Free Agent) : tout joueur âgé entre 24 et 27 ans inclusivement.
- (3) Joueurs de 23 ans ou moins

Il est important de noter que tous les joueurs dans la LHS ont comme date d'anniversaire le 31 décembre de leur année de naissance. C'est donc dire qu'à chaque 31 décembre, l'âge de tous les joueurs augmentent d'un an.

Article 36 – *Salaire minimal et maximal*

Tout salaire octroyé à un joueur doit être minimalement de 550,000\$ et d'au plus 11,500,000\$.

Article 37 – *Durées minimale et maximale d'un contrat*

Tout contrat octroyé à un joueur doit durer minimalement un an et au plus 5 ans.

Article 38 – *Salaire minimal selon le nombre d'années au contrat*

Un contrat de durée égale ou inférieure à 3 ans n'a pas de salaire minimal à respecter.

Tout contrat octroyé à un joueur ayant une durée de 4 ans devra comporter un salaire de 1,500,000\$ ou plus.

Tout contrat octroyé à un joueur ayant une durée de 5 ans devra comporter un salaire de 3,000,000\$ ou plus.

Toute prolongation ou une offre de contrat qui ne respecte pas cet article sera invalide.

Article 39 – *Clause de non-mouvement*

Aucune clause de non-mouvement ou toute autre forme de clause contractuelle est permise.

Article 40 – *Salaire annuel*

Le salaire du joueur est annuel et ne peut être variable selon les années du contrat.

Article 41 – *Salaire de 1,000,000\$ ou plus*

Tout contrat comportant un salaire de 1,000,000\$ (one-way contract) ou plus affectera la masse salariale de l'équipe Pro même si le joueur joue dans le Farm.

Article 42 – *Prolongations de contrats*

Le DG pourra prolonger le contrat des joueurs dans l'équipe dont leur contrat arrive à échéance avant l'ouverture du marché des agents libres.

La Ligue publiera en temps utile la liste des demandes salariales de ces joueurs selon une échelle de macros compilant caractéristiques et statistiques de ces derniers.

Le DG a deux options qui s'offrent à lui :

- (1) Soit prolonger un UFA, 3 RFAs et nombre illimité de joueurs de 23 ans ou moins.
- (2) Soit prolonger 5 RFAs et nombre illimité de joueurs de 23 ans ou moins.

Une fois que le DG a choisi l'option qu'il préfère, il publie dans la section Prolongations de contrats du forum en inscrivant le nom complet du joueur, la durée et le salaire du joueur arrondi au ¼ du 100,000\$ (25,000\$) le plus près. Voir l'Annexe II à titre d'exemple.

Toute prolongation de contrat non conforme à la liste de demandes salariales sera rejetée. Le DG en sera informé afin de pouvoir corriger le tir et éviter que le joueur teste le marché des agents libres.

Article 43 – Agents libres

Au courant de la saison morte, la Ligue procède à l'ouverture du marché des agents libres en 4 rondes. Pour les 3 premières rondes, le DG peut envoyer jusqu'à 5 offres par ronde à des joueurs sans contrat. La quatrième ronde consistera à un « premier arrivé, premier servi ».

Afin de combler un poste précis dans l'alignement de l'équipe, le DG peut faire des offres conditionnelles (ex : une offre soumise à un joueur x. Si ce dernier refuse, il soumet une offre à un joueur y). Le DG ne peut soumettre deux offres à un même joueur. Chaque offre conditionnelle compte pour une de ses 5 offres par ronde. Il est important de bien noter l'ordre de préférence, le cas échéant.

Le DG envoie ses offres au courriel de l'agent LHS. Chaque offre doit comprendre un salaire annuel, une durée, un boni à la signature de 20% du salaire total offert (qui sera déduit de l'encaisse de l'équipe) et, s'il s'agit d'une offre Pro à un UFA, une promesse de temps de jeu en minutes (pas en fraction). Si le joueur accepte l'offre, le DG doit le faire jouer tous les matchs de l'équipe (sauf blessure) en respectant le nombre de minutes promis. Les promesses ne peuvent excéder 19 minutes par match pour un attaquant, 23 minutes par match pour un défenseur et 65 départs pour un gardien de but. Faites attention de ne pas faire de promesses démesurées, le DG sera pénalisé pour les deux prochaines ouvertures du marché des agents libres. Voir l'Annexe III à titre d'exemple.

Le DG peut soumettre une offre à un ou plusieurs RFAs de son équipe qu'il n'a pas pu prolonger le contrat. Il n'a pas à fournir une promesse de temps de jeu et aucun boni à la signature sera déduit de l'encaisse de l'équipe pour ces joueurs. Cette ou ces offres comptent parmi les 5 offres par ronde. Tout joueur RFA devient UFA au terme de la deuxième ronde.

Si le DG fait une offre à un RFA qu'il ne lui appartenait pas, il doit s'assurer d'avoir la compensation requise à la validité de l'offre, faute de quoi l'offre sera rejetée. Voir l'Annexe IV. L'autre DG aura 7 jours pour indiquer s'il égalise l'offre ou prend la compensation.

Avant l'ouverture du marché des agents libres, la Ligue publie sur le forum la liste mise à jour de la crédibilité des DGaux suite à la ou aux promesses faites au cours des deux dernières années. Chaque DG qui en est à ses débuts dans la ligue aura 5 points de crédibilité. Pour chaque promesse tenue, ce total augmentera de 1. Par contre, pour chaque promesse non respectée, ce total diminuera de 3.

L'agent LHS déterminera quel joueur signe avec quelle équipe selon l'échelle détaillée à l'Annexe V.

CHAPITRE VIII – Entraîneurs

Article 44 – Recotes

À chaque saison morte, la liste d'entraîneurs et leurs cotes seront mises à jour selon leurs statistiques NHL de la dernière année.

En ce qui a trait aux entraîneurs disponibles qui n'ont pas coaché dans la NHL, leurs cotes sont évaluées selon un facteur de ligue accessible sur le site de Hockey Abstract.

Article 45 – Entraîneur Farm LHS qui devient entraîneur NHL

Si un entraîneur Farm est déjà sous contrat et qu'il devient un entraîneur NHL (en réalité), il pourra terminer son contrat Farm avec l'équipe LHS. Cependant, une fois ce contrat terminé, le DG doit soit lui accorder le poste d'entraîneur de l'équipe Pro ou le laisser tester le marché des entraîneurs libres.

Article 46 – Prolongations de contrats

Pendant la période de prolongations de contrats des joueurs, le DG peut prolonger son ou ses entraîneurs dont le contrat arrive à échéance. Il n'a qu'à envoyer un courriel à l'agent LHS avec le poste, le salaire annuel et la durée offerts. Si le DG ne prolonge pas un entraîneur dont le contrat est arrivé à échéance, ce dernier testera le marché des entraîneurs libres.

Article 46.1 – Congédiement

Le DG a droit de congédier son entraîneur pro et son entraîneur farm une fois par saison. Si le DG souhaite signer un entraîneur sur le marché des entraîneurs libres et qu'il en a déjà un poste, cela compte comme un congédiement.

Article 47 – Marché des entraîneurs libres

Pendant l'ouverture du marché des agents libres, il y aura également deux rondes pour signer les entraîneurs sans contrat. Le DG peut faire jusqu'à 5 offres Pro et 5 offres Farm par ronde pour combler le ou les postes vacants dans son organisation. Le DG doit s'assurer de bien établir l'ordre de préférence entre ses offres.

Les entraîneurs qui sont présentement entraîneurs-chefs dans la NHL ou qui ont plus de 75 de cote OF ou DF ne peuvent recevoir un contrat dirigé un club-école. Ils doivent diriger un équipe Pro.

Article 47.1 – Rachat de contrat d'un entraîneur signé au marché

Si le DG congédie un entraîneur pro ou farm qu'il a signé au marché des agents libres avant que le contrat de celui-ci soit arrivé à terme, l'équipe doit payer la totalité du salaire que l'entraîneur aurait dû recevoir.

CHAPITRE IX – Finances et masse salariale

Article 48 – Plancher et plafond salariaux

La LHS établit toujours le plafond salarial en fonction de la NHL, mais avec une année de retard. Le plafond salarial pour la Saison 20 s'élèvera à 75,000,000\$. Le plancher salarial sera de 50,000,000\$.

Article 49 – Sanctions en cas de non-respect du plancher ou plafond salarial

Dans l'éventualité qu'une équipe ne respecte pas l'article 45, la Ligue se réserve le droit de suspendre le meilleur joueur de l'équipe pour une durée d'une semaine.

Si le tout n'est pas réglé dans un délai d'une semaine, une amende équivalente à 3 fois la différence à la limite sera donnée. Donc si l'équipe dépasse de deux millions, l'équipe aura une amende de six millions. L'amende minimale sera de trois millions. Donc si l'équipe dépasse de quelques dollars, ce sera tout de même une amende de trois millions.

Si le tout n'est pas réglé à l'intérieur de deux semaines, la direction se réserve le droit de congédier le DG pour manquement à ses obligations.

Article 50 – Sources de revenus

La LHS accorde une grande importance à une saine gestion des finances des équipes. Les DGaux auront notamment comme source de revenus déposés dans leur encaisse les recettes des matchs à domicile, les commandites, les récompenses attachées à certains exploits et le partage financier annuel.

Article 51 – Commandites

Pendant la présaison, la Ligue publie un topic où le DG pourra commanditer son équipe en décrochant un contrat de télévision, un contrat individuel et un contrat d'équipe. La liste détaillée des commanditaires est à l'adresse suivante (<http://simlhs.ca/Commanditaire.html>).

Entre la fin des séries éliminatoires de la saison précédente et l'ouverture du marché des agents libres, la Ligue versera les gains ou retirera les pertes dans l'encaisse de l'équipe du DG.

Article 52 – Trois étoiles de la semaine

À chaque semaine pendant la saison régulière sera annoncé les trois étoiles de la semaine dans la LHS. L'équipe qui a la première étoile Pro recevra 500,000\$, l'équipe qui a la deuxième 400,000\$ et l'équipe qui a la troisième 300,000\$. L'équipe qui a la première étoile Farm recevra 200,000\$, l'équipe qui a la deuxième 150,000\$ et l'équipe qui a la troisième 100,000\$.

Article 53 – Trophées et récompenses

À chaque année, les équipes gagnantes des différents trophées recevront une somme associée au trophée. La liste détaillée des trophées et récompenses est à l'adresse suivante (<http://simlhs.ca/trophees.html>).

Entre la fin des séries éliminatoires de la saison précédente et l'ouverture du marché des agents libres, la Ligue versera les gains dans l'encaisse de l'équipe du DG.

Article 54 – Demande de prêt à la Ligue

À tout moment, un DG peut demander un prêt à la Ligue. Le prêt peut être de soit 5, 10, 15 ou 20 millions.

Le DG aura deux saisons pour rembourser le prêt. Le prêt doit être remboursé en plus d'un intérêt de 10%/saison. Pour qu'il soit remboursé à l'intérieur d'un an, le tout doit être payé par le dernier match des séries éliminatoires de la saison suivante, sinon c'est considéré remboursé pendant la deuxième année. Le tout doit ensuite être payé par le dernier match des séries éliminatoires de la saison suivante. Si le DG fait un échange pendant les séries éliminatoires pour recevoir de l'argent pour rembourser le prêt, l'échange est seulement approuvé officiellement après les séries donc dans la saison suivante.

Cependant, si le DG reçoit de l'argent en raison de ses commandites annuelles, le tout est pris en compte et est réputé être reçu avant le dernier match des séries. Les intérêts sont toujours calculés sur le capital initial sans tenir compte si le DG fait des paiements partiels. À défaut de rembourser le prêt en deux saisons, le plus haut salarié de l'équipe du DG sera mis à l'enchère par la direction. Si le montant de l'enchère ne suffit pas pour rembourser le prêt, le deuxième plus haut salarié de l'équipe du DG sera aussi mis à l'enchère jusqu'à temps que le prêt et les intérêts soient remboursés.

De plus, il y aura une contrainte pour recevoir un prêt. Pour un prêt de 5 millions, l'équipe aura 2.5 millions de moins de disponible sous le plafond salarial. Pour un prêt de 10 millions, l'équipe aura 5 millions de moins de disponible. Ainsi de suite. La punition sera de 50% le montant emprunté et ce sera présent jusqu'à temps que le DG rembourse le prêt en entier ainsi que les intérêts. La pénalité sur la masse devrait permettre au DG d'économiser de l'argent et être en mesure de rembourser le prêt.

Exceptionnellement, un nouveau DG peut faire une demande de prêt sans intérêts et contrainte s'il a pris une équipe précaire financièrement en raison de l'ancien DG.

Article 55 – Partage financier

Avant l'ouverture du marché des agents libres, la Ligue procède à un partage financier afin d'équilibrer les encaisses des équipes.

Une équipe ne peut perdre plus de 20% de son encaisse.

TITRE III - Repêchage

Article 56 – Informations générales

En vertu des résultats d'un sondage réalisé au début du mois de mai 2017, la LHS transitera d'un repêchage en direct vers un repêchage via le forum. Cette section a été explicitement créée pour ce changement. Outre les

procédures générales, le DG y trouvera un topic pour chaque ronde ainsi qu'un topic spécifique aux commentaires entourant les sélections et les transactions qui auront lieu pendant le repêchage.

Article 57 – Nombre de rondes

Il y aura 8 rondes pour un total de 248 choix, sans compter les compensations offertes par la Ligue en cas d'erreur.

Article 58 – Date et durée

Le repêchage débute toujours officiellement le samedi de la première fin de semaine de juin à 12h00 ET. Il dure le temps qu'il faut pour compléter les 8 rondes. Il est raisonnable de croire que la durée se situe généralement entre 3 et 4 semaines.

Article 59 – Joueurs éligibles

Tous les joueurs qui ne sont pas actuellement dans la LNH (et qui n'ont jamais fait partie de la LHS) seront disponibles au repêchage s'ils auront 18 ans ou plus en date du 15 septembre de l'année du repêchage.

Ceux ayant déjà fait partie de la LHS, qui ont été supprimés, ne seront pas disponibles au repêchage. Ils reviendront dans la Ligue via les agents libres (ex : Tom Pyatt). De plus, le DG doit s'assurer de bien écrire le nom du joueur qu'il repêche et spécifier lequel il choisit s'il y en a plus qu'un avec le même nom (ex : Sebastian Aho).

Article 60 – Ordre des sélections

L'ordre des sélections va comme suit :

Choix 1 à 15 : Les 15 équipes qui n'ont pas participé aux séries selon l'ordre inverse du classement de la saison régulière.

Choix 16 à 26 ou 27 : Les équipes qui ont fait les séries mais qui n'ont pas gagné leur division et qui n'ont pas gagné la Coupe Stanley.

Choix 27 ou 28 à 30 : Les équipes vainqueurs de leur division mais qui n'ont pas gagné la Coupe Stanley.

Choix 31 : Le champion de la Coupe Stanley.

Article 61 – Loterie

L'ordre des sélections pour la première ronde sera affecté par le résultat de la loterie. Les 15 équipes exclues des séries participeront à la loterie. Les équipes finissant le plus bas au classement auront davantage de chance de gagner la loterie mais rien n'est garanti. Au final, l'équipe finissant dernier durant la saison régulière aura davantage de chance de repêcher quatrième que de repêcher dans le Top 3. Cependant, il aura plus de chance que tout autre équipe de repêcher Top 3. Dorénavant, nous suivrons les résultats de la loterie réalisée par la NHL. Un tableau qui regroupera les équipes LHS associées à celles de la NHL ainsi que les différentes probabilités d'obtenir un des trois premiers choix sera affiché quelques jours avant la tenue de la loterie.

Les pourcentages qu'une équipe non-qualifiée pour les séries emporte le premier choix de l'encan sont détaillés à l'Annexe VI.

Article 62 – Participation au repêchage

Chaque DG est obligé d'être présent et actif durant la totalité du repêchage. Si le DG a des choix, il doit s'assurer d'être en mesure de repêcher avant de dépasser le temps maximum alloué à chaque sélection. Si le DG sait qu'il ne pourra probablement pas être sur le forum avant la fin du temps alloué à sa sélection, il lui incombe d'envoyer une liste de quelques noms à la Ligue ou à un DG de confiance qui repêchera pour ce dernier. Le DG évite par le fait même de s'exposer aux conséquences énumérées à l'article 64. Si le DG n'a pas ou plus de choix au repêchage en cours, c'est quand même dans son intérêt qu'il se connecte le plus souvent possible pour répondre aux possibles offres qui pourraient lui être proposées.

Article 63 – Temps alloué entre chaque sélection

Le temps alloué aux DGaux pour choisir est de 8h maximum pour les deux premières rondes, de 6h maximum pour les rondes 3 à 5 et de 4h maximum pour les trois dernières rondes.

Le compteur débute à partir du moment où la sélection précédente a été confirmée sur le forum. Par exemple, si un DG x annonce son choix de première ronde à 10:34 AM, le DG y aura jusqu'à 18:34 PM pour faire son choix. Cela donne au DG un peu de temps pour cueillir ou envoyer des offres.

Il est également à noter qu'il y aura un gel entre minuit et 8:00 AM à tous les jours. À titre d'exemple, si un DG x annonce son choix de première ronde à 11:00 PM, l'autre DG aura jusqu'à 15:00 PM la journée suivante pour faire son choix. Rien n'empêche ce DG y d'annoncer sa sélection pendant le gel, mais le compteur ne repartira qu'à 8:00AM.

Article 64 – Sanctions en cas d’infraction à l’article 62

Voici les conséquences si un DG dépasse le temps alloué (selon la ronde en cours) sans avoir envoyé une liste de noms à un DG de confiance ou à la Ligue:

1ère infraction : avertissement par MP et courriel. Le DG fautif peut repêcher lorsqu'il aura réalisé son erreur.

2ème infraction : avertissement par MP et courriel. Le DG fautif peut repêcher lorsqu'il aura réalisé son erreur.

3ème infraction : le choix est déplacé à la fin de la ronde en cours.

4ème infraction : personne ne veut se rendre jusqu'ici. Le DG fautif est susceptible de se faire remercier par la Ligue.

TITRE IV - Participation

Article 65 – Participation sur le forum

Chaque DG doit faire minimum un post par semaine. Vous êtes tous raisonnables : balancez le nombre et la qualité de vos publications. Le contenu de vos publications ne se limitent qu'à votre imaginaire... et, bien sûr, aux règles de conduite de base (respect, tolérance, dignité, etc.) que vous connaissez tous. Si vous n'êtes pas sûrs, allez voir les chartes de droits et libertés.

Les publications inutiles qui ne servent qu'à respecter le premier alinéa de cet article ne comptent pas. Vous serez avertis et éventuellement pénalisés quand même.

Article 66 – Période d’application de l’article 64

L'article 64 s'applique à tous pendant la présaison et la saison régulière. Elle s'applique en séries, mais seulement pour les équipes qui y participent. Dès que l'équipe du DG est éliminée, il n'a plus à respecter le premier alinéa du présent article.

De plus, tout le monde est exempté de respecter cet article pendant le temps des Fêtes (du 21 décembre au 5 janvier).

Article 67 – Avertissements en application à l’article 64

Le responsable à la participation s'occupe au nom du Président et en celui de la Ligue d'émettre les avertissements publics à chaque semaine pour ceux qui ne respectent pas l'article 64.

Il y aura deux catégories d'avertissements : les avertissements en ce qui concerne l'absence de participation (article 64) et les avertissements en ce qui concerne l'absence de connexion sur le forum. Évidemment, les avertissements pour manque à la connexion pèsent beaucoup dans la balance. Le DG doit prendre ces avertissements au sérieux si elle ne veut pas s'exposer à des sanctions plus importantes.

Article 68 – Dénonciation à la Ligue lors de négociations

Le DG peut écrire au Président en privé par MP pour « dénoncer » un autre DG avec qu'il négocie ou tente de négocier, que cela soit par rapport au manque de rapidité entre les réponses ou sur quelque chose qui a été dit qui ne devrait pas se dire.

Plus qu'il y a de preuves, plus que le Président peut agir en conséquence.

En outre, il est substantiellement préférable que le DG réponde que qu'il n'est pas intéressé par une offre, aussi farfelue soit-elle, que de ne pas répondre.

Article 69 – Sanctions

En cas d'infraction aux articles 64 à 67, le DG est passible des sanctions suivantes :

Après trois avertissements au cours d'une même saison, un courriel et MP seront écrits aux fautifs pour leur rappeler les conséquences qui peuvent suivre si aucun changement n'est apporté.

Après cinq avertissements au cours d'une même saison, un courriel et MP seront écrits aux fautifs pour leur rappeler les conséquences qui peuvent suivre si aucun changement n'est apporté. Le meilleur joueur de l'équipe est suspendu pendant deux semaines.

Après huit avertissements au cours d'une même saison, personne ne veut se rendre jusqu'ici. Le DG fautif est susceptible de se faire remercier par la Ligue.

Article 70 – Cas de force majeure

Il est à noter que tous les cas de force majeure sont acceptés (ex : décès d'un proche, maladie, vacances, etc.) et exempte le DG concerné de respecter toute disposition qui forme le présent Titre pendant la durée de son absence. Il incombe à ce dernier de prévenir la Ligue le plus tôt parce que les avertissements ne sont pas rétroactifs. N'abusez pas non plus...

Article 71 – Participation au Pool LHS

À chaque année, avant le début de la saison régulière dans la NHL, le responsable à la participation organise un pool. Ce dernier s'occupe dans un délai raisonnable de communiquer les détails de ce pool.

Le DG n'est pas obligé de participer au Pool LHS, mais il est fortement recommandé de le faire.

Article 72 – Participation au Pool Prédiction-CH

Le responsable à la participation part un topic dans la section appropriée du forum pour chaque match du CH en saison régulière. Le tout doit être fait au minimum 8 heures avant le début de la rencontre.

Le titre de chaque topic doit être écrit de cette façon : Journée du match - Nom de l'équipe adverse (pas la ville) vs CH. Exemple : 1 février 2018 - Hurricanes vs CH. Dans le premier post, le responsable à la participation inscrit le numéro du match (ex : Match #41) et l'heure de la rencontre (ex : 19h) pour faciliter les vérifications et l'attribution des récompenses.

Une fois le topic publié, le DG peut y aller de sa prédiction, la modifier jusqu'à l'heure du match. Si le match débute à 19h, il a jusqu'à 18:59 pour faire ou modifier sa prédiction. Chaque prédiction doit contenir la marque finale et l'équipe gagnante. Le DG ne doit pas prédire des matchs qui vont finir en prolongation ou en tirs de barrage ; aucune récompense sera attribuée, même si cette prédiction de surtemps s'avère vraie. Il va de soi que le DG ne peut prédire plus d'une fois.

La participation est gratuite et fortement recommandée. Néanmoins, elle n'est pas nécessaire. Il convient néanmoins de rappeler la présence de l'article 64.

Il peut y avoir plusieurs prédictions de la même marque finale du match. Si ces prédictions s'avèrent les bonnes, chacun mérite la récompense. Elle n'est pas séparée.

La récompense pour une bonne prédiction est de 100,000\$ dans l'encaisse de l'équipe du DG gagnant. Il faut que ce dernier ait eu la marque finale et l'équipe gagnante pour recevoir la récompense.

Si personne ne prédit avec succès la marque finale et l'équipe gagnante, la cagnotte est additionnée à la prochaine rencontre jusqu'à un maximum de 300,000\$.

Après la rencontre, le responsable à la participation annoncera le ou les gagnants dans le même topic, le cas échéant. Les récompenses seront attribuées de manière hebdomadaire.

Il est également loisible au responsable à la participation de créer un topic avec les meilleurs parieurs de la saison. Aucune récompense est associée au rang du DG dans ce classement.

TITRE V – Conseil de direction de la LHS

Article 73 – Composition

Le Conseil de direction de la LHS est composé du Président, du Conseiller, du Responsable à la simulation Responsable au site web et aux recotes, du Responsable à la participation et au repêchage, du Responsable aux finances et aux trophées et, finalement, du Responsable aux prolongations de contrat et agents libres.

Article 74 – Présidence

Le président est le premier représentant et porte-parole de la Ligue. Il a les mandats suivants :

- (1) Coordonner les activités de la Ligue
- (2) Voir à l'attribution et à la réalisation des mandats conférés aux membres du Conseil de direction de la LHS et les appuyer dans leurs démarches
- (3) Être disponible pour répondre en temps utile aux questions qui lui sont adressées
- (4) Être responsable de la rédaction, de l'application et de la mise-à-jour des règlements de la Ligue
- (5) Évaluer les candidatures pour les postes vacants au sein de la Ligue et accepter les nouveaux DGaux ou membres du Conseil de direction de la LHS
- (6) Présider le Comité de révision des transactions
- (7) Remercier un ou des DGaux dont le renvoi est justifiable et destituer un ou des membres du Conseil de direction de la LHS dont la destitution est justifiée
- (8) Sanctionner les actions ou omissions qui portent atteinte à l'intégrité à et l'image de la LHS

Article 75 – Conseiller

Ce poste a été spécialement conçu pour Julien Matte qui est le fondateur de la LHS et qui a été président de la Ligue pendant les 18 premières saisons.

Outre fournir son expertise sur la gestion d'une ligue de hockey simulé et siéger sur le Comité de révision des transactions, il n'a aucun mandat à compléter.

Article 76 – Responsable à la simulation

Le responsable à la simulation est en charge de tout ce qui est abordé dans les Chapitre I à IV du Titre II des présents règlements. Il a les mandats suivants :

- (1) Simuler la présaison, la saison régulière, les séries éliminatoires, la Coupe Ryder et la World Cup
- (2) Entrer les transactions confirmées dans le simulateur

- (3) Répondre aux demandes d'ajout de position, de changement d'entraîneur, d'augmentation de moral, de ballottage et de rachat de contrat
- (4) Entrer dans le simulateur les demandes de recotes 100% NHL
- (5) Siéger sur le Comité de révision des transactions

Article 77 – Responsable aux recotes et au site web

Le responsable aux recotes et au site web est notamment en charge de tout ce qui est abordé dans les Chapitres V et VI du Titre II des présents règlements. Il a les mandats suivants :

- (1) S'assurer que le site web de la LHS est à jour et fonctionne en bonne et due forme
- (2) Fournir en temps utile les recotes et créations des joueurs et entraîneurs
- (3) Répondre aux demandes de révision ou d'explication de nouvelles cotes d'un joueur
- (4) Siéger sur le Comité de révision des transactions

Article 78 – Responsable à la participation et au repêchage

Le responsable à la participation et au repêchage est notamment en charge de tout ce qui est abordé dans les Titre III et IV des présents règlements. Il a les mandats suivants :

- (1) Appliquer les article 64 à 67 des présents règlements sur la participation forum
- (2) Coordonner le Pool LHS
- (3) Coordonner le Pool Prédications-CH
- (4) Coordonner le repêchage forum, dont vérifier qu'un prospect n'appartient pas déjà à une équipe
- (5) Siéger sur le Comité de révision des transactions

Article 79 – Responsable aux finances et aux trophées

Le responsable aux finances et aux trophées est notamment en charge de tout ce qui est abordé dans les Chapitre IX du Titre II des présents règlements. Il a les mandats suivants :

- (1) Vérifier que les équipes des DGaux respectent les plancher et plafond salariaux lorsqu'ils sont en vigueur
- (2) Publier les trois étoiles de la semaine
- (3) Coordonner les commandites
- (4) Coordonner l'attribution des trophées
- (5) Siéger sur le Comité de révision des transactions

Article 80 – Responsable aux prolongations de contrat et aux agents libres

Le responsable aux finances et aux trophées est notamment en charge de tout ce qui est abordé dans les Chapitre VII du Titre II des présents règlements. Il a les mandats suivants :

- (1) Coordonner les prolongations de contrat des joueurs et entraîneurs dont leur contrat arrive à échéance
- (2) Coordonner l'ouverture du marché des agents et entraîneurs libres
- (3) Siéger sur le Comité de révision des transactions

Article 81 – Éligibilité

Tous les DGaux de la LHS sont éligibles à un poste au sein du Conseil de direction de la LHS, à l'exception de la Présidence et du poste de Conseiller.

Article 82 – Vacance

Lorsque le poste d'un membre du Conseil de direction de la LHS devient vacant, le Conseil peut nommer, de façon intérimaire ou officielle, un DG de la LHS pour assurer la fin du terme du poste vacant.

Le Conseil de direction de la LHS pourra continuer à exercer ses fonctions malgré toute vacance en son sein.

Annexe I : Coûts d'augmentation des cotes au camp de perfectionnement

Allez voir ce lien (<http://simlhs.ca/camps>).

Annexe II : Exemple – Prolongations de contrat

UFA:

Kyle Brodziak : 2,000,000\$ - 4 ans (et non 1,990,933.00\$ - 4 ans)

RFA:

Steven Stamkos : 7,800,000\$ - 4 ans

Evgeny Kuznetsov : 6,450,000\$ - 3 ans (et non 6,452,007.76\$ - 3 ans)

Johnny Gaudreau : 6,975,000\$ - 5 ans (et non 6,967,169.47\$ - 5 ans)

23 ans et moins:

Elias Lindholm : 2,875,000\$ - 4 ans

Annexe III : Exemple – Ronde d'agents libres

1. Adam Henrique (RFA – équipe du DG) :

Salaire annuel offert : 3,500,000\$

Durée : 4 ans

Boni à la signature : Aucun

Promesse : Aucune

Compensation : Aucune (RFA dans l'équipe du DG)

2. Johnny Gaudreau (RFA – équipe d'un autre DG) :

Salaire annuel offert : 6,500,000\$

Durée : 5 ans

Boni à la signature : Aucun

Promesse : Aucune

Compensation : Choix de 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} ronde au prochain repêchage (RFA dans l'équipe d'un autre DG)

3. Jussi Jokinen (UFA)

Salaire annuel offert : 9,200,000\$

Durée : 2 ans

Boni à la signature : 3,680,000\$ (20% de (9,200,000\$ x 2 ans))

Promesse : 16 minutes de temps de jeu

Compensation : Aucune (UFA)

4. Antti Niemi (UFA)

Salaire annuel offert : 1,000,000\$

Durée : 1 an

Boni à la signature : 200,000\$ (20% de (1,000,000\$ x 1 an))

Promesse : 15 départs

Compensation : Aucune (UFA)

5. Tom Kostopoulos (UFA)

Salaire annuel offert : 650,000\$

Durée : 3 ans

Boni à la signature : 390,000\$ (20% de (650,000\$ x 3 ans))

Promesse : Aucune (offre Farm)

Compensation : Aucune (UFA)

Annexe IV : Liste des compensations pour une offer sheet à un RFA

Aucune compensation pour les offres de 1,205,377 \$ ou moins

3rd pour les offres entre 1,205,378 \$ et 1,826,328 \$

2nd pour les offres entre 1,826,329 \$ et 3,652,659 \$

1st et 3rd pour les offres entre 3,652,660 \$ et 5,478,986 \$

1st, 2nd et 3rd pour les offres entre 5,478,987 \$ et 7,305,316 \$

1st (x2), 2nd et 3rd pour les offres entre 7,305,317 \$ et 9,131,645 \$

1st (x4) pour les offres de 9,131,645 \$ ou plus.

À l'exception des compensations pour les offres de 7,305,317 \$ et plus, le DG doit avoir les choix du prochain repêchage.

Si jamais le club a plusieurs choix, le choix qui sera donné sera celui du club même. Si le club n'a pas son propre choix, ce sera le meilleur choix (selon classement de la dernière année) qui sera donné.

Annexe V: Échelle utilisée par l'agent LHS

Pour un joueur Pro:

1. On prend le salaire annuel offert et le multiplie par un ratio. Ce ratio est : 1 plus le temps de jeu promis en minute moins 18, divisé par 20. Donc : $(\text{Salaire} * (1 + ((\text{Promesse} - 18) / 20)))$.
2. On prend le nombre de point fait par le club lors de la dernière saison et le multiplie par un ratio. Ce ratio est : 3000 multiplié par 1 plus la différence d'âge actuel et 28 ans divisé par 10. Donc : $(\text{Points} * (3000 * (1 + (\text{Âge} - 28) / 10)))$.
3. On prend le salaire annuel et le multiplie par un ratio pour la crédibilité du DG dans ses promesses. On ajoute ou enlève 1% pour chaque point en haut ou en bas du taux de base de crédibilité, soit 5 points. Donc : $(\text{Salaire} * ((\text{Réputation} - 5) / 100))$.
4. Si le joueur appartient à ce club (avant de tomber agent libre), on multiplie le salaire par 20%, donc sur 5 millions, l'équipe aurait un avantage de 1 million. Donc son offre de 5 millions serait équivalente à une offre de 6 millions d'un autre club (avant tout autre ratio d'appliquer).
5. On additionne les résultats de 1, 2, 3 et 4.
6. On prend le total obtenu en 5 et on le multiplie par un ratio tout dépendamment de la durée du contrat offert. Les ratios sont : 0.8, 0.9, 1, 1.1 et 1.2 (année 1 à 5).

Pour un joueur AHL :

1. On prend le salaire initial offert et le multiplie par 10% (vu que c'est le salaire qu'on va lui verser s'il joue toute l'année dans le club-école)
2. Même procédure que le point 2 pour les joueurs pro, mais ce ratio est ensuite multiplié par 10% lui aussi.
3. On additionne les points 1 et 2.
4. On le multiplie par un ratio selon la durée offerte. Les ratios sont : 0.8, 0.9 et 1 (année 1 à 3).

Pour un gardien NHL:

La seule différence, c'est la promesse offerte. On ne promet pas un temps de jeu, mais plutôt un nombre de départ. Seul le point 1 de l'échelle va changer. Les 5 autres points vont rester pareil. Voici ce point 1 modifié :

1. Si on promet à un gardien de jouer 20 parties ou plus, on multiplie le salaire offert par 1% pour chaque match de plus 20. Donc : $(\text{Salaire} * (1 + ((\text{Promesse} - 20) / 100)))$. Si on lui promet moins de 20 parties, on multiplie le salaire offert par -0.5% pour chaque match en moins. Donc : $(\text{Salaire} * (1 + ((\text{Promesse} - 20) / 200)))$. Si la promesse est 20 parties, et bien, le ratio est de 1, donc on garde que le salaire offert pour le point 1.

Pour un gardien AHL:

Il n'a pas de promesse, alors il n'a pas de différence avec les joueurs AHL. C'est la même échelle.

Annexe VI: Pourcentages d'obtenir le premier choix du repêchage amateur selon la position au classement de l'équipe

31=18.5%
30=13.5%
29=11.5%
28=9.5%
27=8.5%
26=7.5%
25=6.5%
24=6.0%
23=5.0%
22=3.5%
21=3.0%
20=2.5%

19=2.0%
18=1.5%
17=1.0%