

Règlements – LHSSF

Règlements de la 8e saison (2008-09)

Sommaire

1.0 Introduction.....	3
1.1 Qu'est-ce que la LHSSF ?	3
2.0 Les Commissaires	3
3.0 Les directeurs généraux (DG's).....	4
3.1 Règles d'or des DG's	4
4.0 Finances	4
4.1 Argent en banque	4
4.2 Dépenses	5
4.2.1 Renovations	5
4.2.3 Déménagement d'une concession	5
4.2.4 Frais de base annuel	5
4.3 Revenus	5
4.3.1 Trophées et récompenses	6
4.3.2 Match des étoiles	6
5.0 Alignements.....	6
5.1 Équipe pro	7
5.1.1	7
5.1.2	7
5.1.3	7
5.1.4	7
5.1.5	7
5.1.6	7
5.1.7	7
5.2 Équipe farm	8
5.2.1	8

5.2.2.....	8
6.0 Les joueurs.....	8
6.1 Le « re-rating »	8
6.2 Prospects et contrats.....	9
6.3 Blessures.....	9
7.0 Suspensions	9
8.0 Repêchage	9
8.1 Repêchage annuel	9
8.1.1 Fonctionnement :	9
8.2 Repêchage d'expansion.....	10
8.2.1 Liste de protection.....	10
9.0 Entraîneurs	10
10.0 Ballottage	10
11.0 Relâcher un joueur	11
12.0 Échanges.....	11
12.1 Formulaire	11
12.2 Date limite	11
13.0 Plafond Salarial	11
13.1 Les contrats	12
13.1.1 Salaire	12
13.1.2 Contrat des prospects	12
13.1.3 Joueurs autonomes sans compensations (UFA) :	12
13.1.4 Joueurs autonomes avec compensations (RFA) :	12
13.2 Signature d'un joueur autonome	12
13.2.1 Signature des RFA.....	12
13.2.2 Signature des UFA	13
14.0 Amendes et suspensions	14
15.0 Promos sur le forum.....	15
16.0 Mauvais comportement	15

1.0 Introduction

LHSSF signifie Ligue de Hockey Simulée Ste-Flanelle.

Il y a plusieurs règlements dans ce livre et chacun est détaillé du mieux que nous le pouvions.

Les règlements de ce livre seront suivis à la lettre afin de maintenir le bon fonctionnement de cette ligue.

La ligue utilise le simulateur FHL de Sean Bates.

1.1 Qu'est-ce que la LHSSF ?

La ligue de Hockey Simulée Ste-Flanelle (LHSSF) est une ligue de hockey de divertissement qui simule le vrai monde du hockey.

La LHSSF est en fonction depuis l'an 2000.

Les Commissaires de la ligue sont Patrick Pellegrino et Yvon Bergeron.

Les participants acquièrent une franchise tout comme dans la NHL. Ils sont responsables du fonctionnement de leur franchise et font en leur pouvoir de gagner l'ultime trophée, la coupe Stanley.

Les participants, aussi connus sous le titre de Directeurs Généraux (DGs), sont responsables de tous les aspects de leur franchise, des finances à l'administration des joueurs.

Gérer les finances de l'équipe est aussi important sinon plus que de faire des échanges afin d'acquérir les meilleurs joueurs.

La LHSSF compte 28 équipes avec possibilité d'expansion dans les années à venir.

La saison compte 82 parties en plus des séries.

Une équipe par personne. Toute personne qui possédera, plus d'une équipe sera systématiquement renvoyée, et perdra tous ses clubs.

Nous utiliserons les joueurs de la LNH ayant joué au minimum un match lors de la saison précédente.

2.0 Les Commissaires

Les Commissaires simulent les parties, mettent à jour les fichiers pour les alignements. Ils s'assurent que tout fonctionne correctement dans la ligue. Ils participent également en tant que DG mais tout en étant sur le même niveau que les autres DG's.

Les Commissaires n'ont aucun privilège supplémentaire.

Les simulations auront lieu chaque jour. En semaine vers 20h00 et la fin de semaine...et bien c'est la fin de semaine pour tout le monde mais autant que possible près de midi.

Les Commissaires peuvent être rejoints à lhssf@yahoo.com.

3.0 Les directeurs généraux (DG's)

Le directeur général est le grand patron d'une concession de la LHSSF. Il doit gérer les finances de l'équipe ainsi que les joueurs. Il doit également préparer l'alignement de son équipe pour les matchs de son équipe.

3.1 Règles d'or des DG's

Cette ligue est pour le plaisir. Ne faites ou ne dites rien qui pourrait blesser. Soyez amicaux avec les autres DG's peut importe les offres qu'ils vous font ou les échanges qu'ils ont effectués.

Tout commentaire attaquant ou dépréciant personnellement un DG de la ligue, tout commentaire pouvant laisser un doute sur l'intégrité des commissaires n'est pas permis dans la ligue sous peine d'expulsion.

Les DG's sont **FORTEMENT ENCOURAGÉS** à avoir un numéro d'ICQ afin de discuter avec les autres DG'S une autre façon que par le courriel.

Les DG's ont la responsabilité **de répondre à TOUS les courriels** qu'ils reçoivent et doivent aviser les Commissaires s'ils doivent s'absenter pour une longue période (vacances, maladie, surplus de travail). Si un DG contrevient à ce règlement, il pourrait être renvoyé.

Les DG's doivent soumettre leur alignement au moins une fois par semaine et faire les substitutions de joueurs blessés. Tout DG ne mettant pas les meilleurs joueurs disponibles afin de perdre délibérément pourrait être puni ou renvoyé par la ligue.

Lorsqu'il y a un nouveau DG, dans sa première semaine d'activité, il sera défendu de faire toute transaction avec le nouvel arrivant et ce dans le but qu'il se familiarise avec la ligue et ses confrères.

4.0 Finances

4.1 Argent en banque

Les DG's doivent éviter la faillite à leur équipe. Si une équipe fait une faillite, le DG pourrait être expulsé de la ligue. Si une équipe est sur le point de faire faillite à la fin de la saison régulière, le DG pourrait être obligé d'échanger des joueurs ou de vendre des sièges de son aréna. Une équipe ayant moins de 15 M dans ses coffres verra son équipe mise sous tutelle. Cela implique que le DG devra expliquer toute transaction qu'il veut effectuer aux Commissaires et ceux-ci décideront par la suite si la transaction est bonne pour la survie de l'équipe ou non. Le DG devra également soumettre un plan de relève.

Toute équipe sous la barre des 10 M en banque sera en faillite.

4.2 Dépenses

Dans toute concession il existe des dépenses autre que le salaire des joueurs. Voici le genre de dépenses avec lesquelles les Dg devront faire :

4.2.1 Rénovations

Les équipes ont la possibilité d'agrandir leur aréna afin d'y ajouter des sièges supplémentaires, qui leur apporteront des revenus supplémentaires. Cette modification ne peut que se faire durant la saison morte. Il vous en coûtera 5 000 \$ par siège supplémentaire jusqu'à un maximum de 22 000 sièges.

Vous pouvez également augmenter le prix de vos billets avant le début de la saison.

Pour ce faire, vous devez envoyer un courriel aux Commissaires. Il n'y a aucun frais pour augmenter vos billets.

Vous ne pouvez modifier le coût de vos billets en cours de saison.

Il y a systématiquement augmentation de 10 % du prix des billets lors des séries éliminatoires.

4.2.3 Déménagement d'une concession

Les équipes pourront déménager dans une autre ville moyennant certaine conditions :

Frais de déménagement de 20 Millions

N'importe quelle ville NORD-AMERICAINE de plus de 500 000 habitants (preuves à l'appui) peut accueillir une concession de la LHSSF.

Une équipe peut seulement déménager pour le début d'une saison. Vous devez rester dans votre ville actuelle pour le reste de la saison en cours.

4.2.4 Frais de base annuel

Salaire du DG : \$500 000

Frais de maintenance de l'aréna : \$50 / siège.

Exemple : une équipe ayant 18500 sièges.... $18\,500 * 50 + 500\,000 = \$ 1\,425\,000$ de frais de base

4.3 Revenus

Une équipe a la possibilité d'obtenir des revenus supplémentaires autres que ceux générer lors des matchs :

- En séries éliminatoires :

1. Les équipes éliminées en première ronde recevront 250 000\$
2. Les équipes éliminées en deuxième ronde recevront 500 000\$
3. Les équipes éliminées en Finale de Conférence recevront 750 000\$
4. L'équipe qui perd en finale de la Coupe Stanley recevra 1 500 000 \$
5. L'équipe qui gagne en finale de la Coupe Stanley recevra 2 000 000 \$

- Joueur de la semaine et joueur du mois :

1. À chaque 7 jours de simulation, un joueur de la semaine sera nommé par la ligue. Le joueur méritera 25 000\$ qui seront remis à son équipe pour avoir été nommé joueur de la semaine.
2. À chaque 30 jours de simulation, un joueur du mois sera nommé par la ligue. Le joueur méritera 25 000\$ qui seront remis à son équipe pour avoir été nommé joueur du mois.

4.3.1 Trophées et récompenses

Un montant sera décerné au x récipiendaires des différents trophées

TROPHÉES	DESCRIPTIONS	RÉCOMPENSES
Clarence S. Campbell	Champion de l'Ouest	50 000\$
Prince de Galles	Champion de l'Est	50 000\$
Président	Champion saison régulière	50 000\$
Jack Adams	Entraîneur de l'année	50 000\$
Calder	Recrue de l'année	100 000\$
Hart	Le + utile à son équipe	100 000 \$
Frank Selke	Meilleur attaquant défensif	100 000\$
William A. Jennings	Le gardien ayant accordé le moins de buts	100 000\$
Lady Bing	Le plus gentlemen	100 000\$
Lester B. Pearson	Meilleur joueur de la ligue	100 000\$
James Norris	Le meilleur défenseur	100 000\$
Maurice Richard	Le meilleur marqueur	100 000\$
Art Ross	Le meilleur pointeur	100 000\$
Vézina	Le meilleur gardien	100 000\$
LHSSF	Le meilleur directeur gérant	500 000\$
Conny Smythe	Le joueur le plus utile des séries	100 000\$
Coupe Stanley	Le gagnant des séries éliminatoires	2 000 000\$

4.3.2 Match des étoiles

Il est très exigeant d'organiser un match des étoiles mais nous pouvons quand même faire une sélection de joueurs.

Pour chaque joueur sélectionné sur les équipes d'étoiles, les équipes pour lesquelles les joueurs évoluent recevront chacune 10 000\$

5.0 Alignements

Les Dg's sont responsables de la gérance de leurs joueurs. Déplacer des joueurs entre le club Pro et le club-école est une chose que vous ferez fréquemment à cause des performances et des blessures de vos joueurs. Le mouvement de joueurs dans l'alignement ne peut être fait qu'avec le programme GMEditor.

Veillez vérifier votre équipe afin de savoir si vous n'avez pas de blessés, car FHL créera des lignes au hasard et vous pourriez donc avoir de mauvaises surprises.

Tous les alignements devront être reçus les jours de parties avant 12h00 à tous les jours de la semaine pour nous laisser assez de temps pour la préparation à la simulation.

5.1 Équipe pro

5.1.1 Chaque équipe doit habiller 20 joueurs dont obligatoirement 2 gardiens. De plus, il faut absolument que 3 centres, 3 ailiers gauches, 3 ailiers droits, 6 défenseurs et 2 gardiens soient habillés. Les équipes doivent avoir un maximum de 25 joueurs dans l'alignement du club Pro (20 habillés et 5 sur la touche). Une amende de \$100 000 est prévue pour les contrevenants.

5.1.2 Chaque équipe doit avoir au maximum 50 joueurs incluant le club Pro et le Club Farm.

5.1.3 Si une équipe comble les 2 postes de gardiens ou les 6 défenseurs ou les 12 attaquants, cette équipe aura droit de mettre le surplus (l'overall le plus bas) dans le farm !! Exemple une équipe qui a 3 gardiens de 70 et plus pourra mettre le 3e dans le farm. Une équipe qui à 13 attaquants de 70 et plus (minimum 4 centres, 4 LW et 4 RW) devrait avoir le droit de mettre le 13e dans le farm ... étant donné que tous les postes du pro sont comblés par les 12 premiers. Une amende de \$100 000 est prévue pour les contrevenants à la première offense et \$250 000 en cas de récidive.

5.1.4 Les équipes devront restreindre l'utilisation de leurs gardiens de buts pendant la saison. Une équipe ne pourra faire jouer plus de **4320** minutes à n'importe lequel de ses gardiens de buts. Ce nombre de minute équivaut à 72 parties complètes. Si une équipe fait jouer son gardien plus de 4320 minutes pendant la saison, l'équipe devra payer une amende de **\$ 10 000 pour chaque minute excédant le 4320 minutes permis.**

5.1.5 Si vous êtes pris à avoir plus de 25 joueurs dans votre équipe pro, une amende de 100 000 \$ la première journée, **si vous avez moins de 20 joueurs dans votre alignement \$100 000 d'amende également. Ce dernier point est vérifiable dans les sommaires de matchs.**

5.1.6 Vous devez vous-même former les lignes de votre équipe (4 trios d'attaquants, 4 duos de défenseurs et 1 gardien partant).

Les joueurs attaquants ne peuvent apparaître sur plus d'un trio en Even. Deux défenseurs seulement peuvent se retrouver sur deux trios sans pénalités. En cas de non respect de ce règlement la ligue impose une amende :

1 ère offense \$ 250 K + 1 match de suspension pour le joueur ayant joué sur plus d'un trio.

2e offense \$500 K + 2 matchs de suspension pour le joueur ayant joué sur plus d'un trio.

3e offense \$1 M + 4 matchs de suspension pour le joueur ayant joué sur plus d'un trio.

4e offense \$1 M + 8 matchs de suspension pour le joueur ayant joué sur plus d'un trio et nous croyons que le DG n'a plus sa place dans la ligue.

5.1.7 Vous pouvez changer un joueur de position, mais il se peut très bien que le joueur ne performe pas aussi bien qu'à sa position naturelle.

5.2 Équipe farm

5.2.1 L'équipe Farm doit contenir au minimum 20 joueurs dont 12 attaquants, 6 défenseurs et 2 gardiens tout au cours de la saison. Les blessures et mouvements de personnel peut faire en sorte que le minimum requis ne soit pas toujours là. Une amende de \$100 000 par jour d'infraction.

5.2.2 Aucun joueur de 70 et + de OV ne peut se retrouver dans l'équipe Farm sauf si le point 5.1.3 est rencontré.

6.0 Les joueurs

Les joueurs peuvent jouer à une autre position que celle qui lui est attribuée, mais ils peuvent ne pas jouer à leur pleine capacité (approx. – 10 % par catégorie de rating)

L'âge des joueurs est mis à jour à la fin de la saison.

Dans l'entre saison, vous avez la possibilité de changer la position à laquelle vos joueurs jouent. La source est TSN.ca

Par exemple si un joueur est identifié comme jouant C/LW vous pourrez le faire jouer au centre ou comme ailier.

Un joueur qui prend sa retraite en cour d'année jouera une dernière année dans la LHSSF.

Un joueur de 26 ans et plus n'ayant pas joué dans la NHL depuis deux ans est retiré de la LHSSF (il peut y exception lorsqu'il y a expansion)

Un joueur de 32 ans et plus n'ayant pas joué dans aucune ligue l'année précédente à l'acceptation des joueurs blessés est retiré de la LHSSF (il peut y exception lorsqu'il y a expansion).

Un jour qui décède est retiré immédiatement de l'alignement de l'équipe.

6.1 Le « re-rating »

À la fin de chaque saison, tous les joueurs sont « re-ratés » selon leur performance et leur âge. Le rating est basé sur la performance du joueur dans NHL et dans la LHSSF au cours des deux dernières années. Le barème est 75 % NHL et 25 % LHSSF.

Les ratings

Player PO HD CD IJ IT SP ST EN DU DI SK PA PC DF SC EX LD OV

Points vitaux :

= Numéro

Player = Nom

PO = Position

HD = Gaucher(L) - Droitier(R)

CD = Condition Physique- OK signifie 100 %

IJ= Blessure- Indique la durée de la blessure

IT = Intensité

SP = Vitesse

ST = Force

EN = Endurance

DI = Discipline

DU = Durabilité
SK = Coup de patin
PA = Habilité à faire des passes
PC = Contrôle de la rondelle
DF = Habilité Défensive
SC = Habilité Offensive
EX = Expérience
LD = Leadership
OV = Moyenne de tout sur 100

6.2 Prospects et contrats

Les prospects sont des joueurs dont les droits appartiennent à une équipe, mais qui n'ont pas signé de contrat. Les prospects coûtent 1 500 \$ par joueur pour être dans la liste des prospects de l'équipe. Dès que le joueur aura un rating, il sera retiré de la liste des prospects pour s'insérer dans votre équipe.

Son salaire sera celui qu'il a obtenu dans la NHL selon le NHLPA.

6.3 Blessures

Tous les joueurs sont sujets aux blessures, incluant les gardiens de but. Le rapport de blessure montre le type de blessure et une estimation du temps que le joueur prendra à se rétablir. Les joueurs blessés doivent être remplacés dans l'alignement, et ce, avant le prochain match de l'équipe.

7.0 Suspensions

Les suspensions arrivent de façon aléatoire au cours de la saison. C'est le simulateur qui détermine cet aspect.

8.0 Repêchage

8.1 Repêchage annuel

Le repêchage dans la LHSSF se fait au début d'une nouvelle saison.

Tout joueur ayant joué un minimum d'un match dans la NHL et qui était recruté la saison dernière dans la LNH sera disponible pour le repêchage. Il en va de même pour les joueurs du dernier repêchage dans la NHL. Ces derniers deviennent prospects.

Le repêchage contient 7 rondes.

L'ordre du repêchage sera déterminé par le classement final de la saison précédente (incluant le tirage au sort).

Une liste (avec rating) pour les joueurs ayant joué minimum un match dans la NHL sera disponible.

Pour les prospects, c'est la responsabilité des DG's de faire son « scouting ».

8.1.1 Fonctionnement :

Les rondes 1 à 4 se font « live » à un endroit prédéterminé.

Les DG's non présents doivent nous faire parvenir une liste de joueurs pour chaque ronde selon leur rang. Exemple : *Vous détenez le 6e choix donc 5 équipes repêcheront avant vous. Vous devez donc fournir une*

liste de 6 joueurs pour vous assurer d'avoir un joueur. Mais vous recevrez le joueur non sélectionné situé le plus haut de votre liste.

Si un DG ne nous fait pas parvenir une liste pour les 4 premières rondes, il sera expulsé de la ligue et les Commissaires feront la sélection pour l'équipe sans DG. Pour les rondes suivantes, les Commissaires attribueront un joueur au hasard.

8.2 Repêchage d'expansion

Les nouvelles équipes devront sélectionner un minimum de 26 joueurs chacun en excluant les joueurs se retrouvant sur la liste de protection fournie par les équipes.

8.2.1 Liste de protection

Chaque équipe a à protéger selon son choix :

a) 5 défenseurs, 9 attaquants et 1 gardien

ou

b) 3 défenseurs, 7 attaquants et 2 gardiens.

Chaque équipe ne peut perdre plus de 3 joueurs . Soit au plus un gardien ou un défenseur et 2 attaquants.

Les joueurs de 23 ans et moins ne sont pas éligibles au repêchage.

Le nombre de joueurs dans chaque catégorie repêché par les nouvelles équipes devra être d'au minimum 3 gardiens, 8 défenseurs et 13 attaquants.

Aucune équipe ne peut perdre plus d'un gardien ou d'un défenseur.

Une équipe qui perd un gardien, ne peut perdre un défenseur.

9.0 Entraîneurs

Il vous faut un entraîneur en chef pour diriger votre équipe lors des matchs. Vous trouverez une liste des entraîneurs sur le site de la LHSSF. Plusieurs entraîneurs sont disponibles et attendent d'être mis sous contrat. Un DG peut engager n'importe quel entraîneur qui est disponible.

Lors d'une création d'entraîneur, ce dernier possède 50 points partout. Nous vous donnons 60 points supplémentaires que vous pourrez répartir comme bon vous semble.

À chaque année, un entraîneur actif recevra 2 points pour son leadership et 2 points pour son expérience.

Vous aurez également 6 points à répartir là où bon vous semble. Si vous congédie un entraîneur en cours de saison, le nouveau venu, s'il n'existe pas dans la base de données, n'aura que 50 pts dans chaque catégorie. Il ne pourra être bonifié que de 6 pts pour la saison suivante.

Si vous congédie un entraîneur à la fin de la saison, vous aurez 60 points à redistribuer au nouvel entraîneur.

Un entraîneur congédié perd tous ses points d'attributs. Donc il repart à 50 points partout.

10.0 Ballottage

Un joueur ayant joué 15 matchs dans l'équipe pro et qui retourné dans les mineures, doit auparavant passer par le ballottage. Une équipe a 48 heures pour réclamer le joueur par email. Si aucune équipe ne réclame le joueur, ce dernier peut aller dans les mineures.

L'équipe qui le cède aux mineures n'a pas le droit de le réclamer par le ballottage. L'équipe qui réclame le joueur ira à la fin de la liste de priorité. Cette liste est basée sur le classement actuel de la saison.

L'équipe la plus basse au classement à bienséance sur les autres.

Une compensation monétaire équivalant à 15 % du salaire du joueur est donnée à l'équipe qui perd le joueur.

Ces règles ne s'appliquent pas aux joueurs de 23 ans et moins. Les joueurs de 23 ans moins peuvent aller et venir dans les mineures à tout moment sans passer par le ballottage.

Un joueur réclamé doit obligatoirement jouer dans votre club pro sinon il sera de nouveau soumis au ballottage.

Le ballottage n'existe pas en série, vous pouvez donc monter et descendre vos joueurs comme vous le voulez.

11.0 Relâcher un joueur

Au cours de la saison, un joueur peut être relâché par son équipe, et ce, en tout temps. Si un joueur ne fait plus parti des plans de l'équipe ou que l'équipe désire racheter son contrat, il peut être relâché et devenir disponible pour les autres équipes. Une fois le contrat rompu, le joueur devient UFA jusqu'à ce qu'il obtienne un nouveau contrat.

Pour relâcher un joueur, il vous en coûtera 40 % de la balance de son contrat. *Ex. : Joe Murphy à qui il reste 3 ans à 2 500 000 \$ par année (7 500 000 \$)vous devrez déboursier 3 000 000 \$ pour vous en départir.*

Le joueur devient donc joueur autonome sans compensation . S'il est relâché en cours de saison, il ne pourra signer avec aucune équipe avant l'année suivante.

Pour relâcher ou pour faire une offre, envoyez un courriel aux commissaires.

12.0 Échanges

12.1 Formulaire

Après chaque transaction conclue, vous devrez remplir le formulaire de transaction et le remplir en tant qu'équipe 1 et vous authentifier avec votre mot de passe.

Aucun courriel ne sera accepté à moins de problème avec le formulaire.

Les formulaires doivent être remplis adéquatement avec **les prénoms et noms des joueurs.**

Les transactions seront homologuées dans les 48 heures suivant la réception des 2 formulaires (de chaque équipe impliquée). Si l'échange est refusée, chacun des DG recevra un courriel.

Les échanges à 3 équipes sont permises, simplement nous aviser par courriel pour pouvoir y voir plus clair dans les formulaires d'échanges que nous recevrons.

Les Commissaires de la ligue se gardent un droit de VETO s'il juge qu'une transaction mets en danger une concession. Les échanges sont effectués APRÈS les simulations de la journée.

12.2 Date limite

La date limite pour les transactions sera fixée à 80 % de la saison, vous serez avisés au moins 2 semaines à l'avance de la date exacte.

13.0 Plafond et Plancher Salarial

Le plafond salarial fixé pour une équipe est de 43 000 000 \$ incluant le club-école.

Le plancher salarial est fixé à 29 250 000\$ incluant le club école.

Le plafond salarial comprend les salaires de tous les joueurs pro et farm réunis.

Le plafond salarial sera ajusté selon les profits généré par la ligue.

Chaque semaine passée au dessus ou en dessous du plafond salarial pénalisera l'équipe fautive :

1 ère offense \$ 1 000 000 + 3 matchs de suspension pour le plus haut salarié.

2e offense \$\$ 1 000 000 + 7 matchs de suspension pour le plus haut salarié.
3e offense \$ 1 000 000 + 10 matchs de suspension pour le plus haut salarié et poste du DG en jeu.
Le plafond salarial fixé pour un joueur est de 7 500 000 \$.

13.1 Les contrats

Un joueur dans le club Pro reçoit le plein salaire. Un joueur dans le club-école reçoit 10 % de son salaire. Lorsqu'un joueur est rappelé dans le club Pro, il est payé à son plein salaire. Après 41 matchs chez les pros, un joueur qui descend dans le farm reçoit son plein salaire. A la fin de la saison tout joueur ayant 0 ou 1 à son année de contrat devient joueur autonome.

13.1.1 Salaire

Le salaire minimum pour un joueur est de \$450 000 .
Le plafond salarial fixé pour un joueur est de 7 500 000 \$.

13.1.2 Contrat des prospects

Les prospects n'ont pas de salaire mais coûtent quand même 1500 \$ à l'équipe.

13.1.3 Joueurs autonomes sans compensations (UFA) :

À la fin de la saison, les joueurs qui ont 31 ans et plus sont autonomes sans compensation (UFA).
***Tout UFA peut recevoir des offres des équipes y compris l'équipe qui possédait le joueur.
La durée maximale d'un contrat est de 4 ans.

13.1.4 Joueurs autonomes avec compensations (RFA) :

Tout joueur de 30 ans et moins ayant le chiffre 0 ou 1 à côté de sa durée de contrat devient joueur autonome RFA à la fin de la présente saison.
La durée maximale d'un contrat est de 4 ans

13.2 Signature d'un joueur autonome

13.2.1 Signature des RFA

Le jour suivant la date limite des transactions, vous pouvez communiquer avec l'agent des joueurs (The Berg) afin de renégocier le contrat de vos joueurs RFA. Vous devez communiquer avec cet agent (agentlhssf@yahoo.ca) afin de signer vos joueurs.

En faisant une offre qualificative à vos joueurs de type RFA, vous avez donc la possibilité de garder les droits sur ce joueur.

Les offres qualificatives doivent être faites comme suit :

Un joueur gagnant moins de 660 000 \$ doit recevoir une offre équivalent à 110 % de son salaire actuel donc une augmentation de 10 %.

Un joueur gagnant de 660 000 \$ à 1 000 000 \$ doit recevoir une offre équivalente à 105 % de son salaire actuel donc une augmentation de 5 %.

Un joueur gagnant plus de 1000 000 \$ doit recevoir une offre équivalent à 100 % de son salaire actuel.

Tout RFA n'ayant pas reçu d'offre qualificative selon ce qui est décrit ci-haut avant le 1 er juillet deviendra joueur autonome de type UFA. Une offre qualitative ne correspondant pas aux normes susdites ne correspond pas à une offre...c'est comme si vous n'aviez pas fait d'offre à votre joueur.

Tout joueur ne s'étant pas entendu avec son équipe au 1er juillet deviendra HO et sera en mesure de recevoir une offre d'une autre équipe.

La meilleure offre acceptable par l'agent sera soumise au DG ayant les droits sur le joueur. Par acceptable, on signifie que l'offre est égale ou supérieure à la dernière demande du joueur. Si toutefois l'agent ouvre son courriel et qu'il y a plusieurs offres pour un même joueur, la meilleure sera envoyée au DG propriétaire du joueur désiré.

Le DG possédant le joueur RFA aura **deux jours** pour égaler l'offre ou accepter la compensation.

Tableau - Agents libres et compensations

SALAIRE DEMANDÉ	COMPENSATION DONNÉE À L'ÉQUIPE
450 000 à 650 000	1 choix de 3e ronde
651 000 à 800 000	1 choix de 2e ronde
800 001 à 1 000 000	1 choix de 1e ronde
1 000 001 à 1 200 000	1 choix de 1e ronde+ 1 choix de 3e ronde
1 200 001 à 1 400 000	1 choix de 1 ere ronde + 1 choix de 2e ronde
1 400 001 à 1 700 000	2 choix de 1 ere ronde
1 700 001 et +	2 choix de 1 ere ronde + 1 choix de 2e ronde
À chaque million additionnel	Ajouter un choix de 1 ère jusqu' à l'occurrence de 5 choix de 1 ere ronde

Pour que votre offre de contrat soit acceptée, les choix de repêchages que vous devez donner en compensation doivent être disponibles dans votre équipe.

Si vous devez donner 3 choix de 1 ere ronde en compensation, vous donnerez 1 choix par saison (le vôtre en priorité) pendant 3 saisons et ce même si vous avez plus d'un choix de première ronde pour la même saison. Si vous avez n'avez que 3 choix de première ronde au total, ils seront tous donnés et ce même s'ils sont dans la même saison. Le même principe s'applique pour tous les choix.

13.2.2 Signature des UFA

La signature des UFA se fera selon un barème bien établi. C'est à dire un système de pointage qui sur certains points sera fixe et sur d'autres, sera aléatoire. Le barème permettra à n'importe quelle équipe qu'elle soit haute ou basse au classement d'obtenir un UFA.

La formule comportera 3 rondes. Les deux premières se feront comme dans la NHL c'est-à-dire que vous aller faire une offre à un joueur pour un contrat d'une durée et d'un salaire que vous désirez.

Votre offre de salaire ne devra pas vous faire excéder le plafond salarial.

Une fois votre offre faite, celle-ci obtiendra un certain nombre de points selon le barème. L'offre qui obtient le plus de points est celle que le joueur retiendra.

Voici les éléments qui seront tenu en ligne de compte:

- 1) BESOIN DE L'ÉQUIPE.... Un joueur voudrait-il vraiment être le 3e violon dans une équipe bien remplie au lieu d'être un rouage important pour une autre ?
- 2) SALAIRE OFFERT
- 3) DUREE DU CONTRAT
- 4) FIDELITÉ... Un joueur obtenu en cours de saison obtiendra moins de points qu'un joueur qui joue avec l'équipe depuis longtemps.
- 5) FOULE
- 6) PERFORMANCE DE L'ÉQUIPE
- 7) CLAUSE DE NON-ÉCHANGE... Un joueur est plus tenté de signer avec une équipe s'il sait qu'il ne sera pas échangé.

La 3e ronde quant à elle se fera avec le système du 150 pts.

*****Une fois la saison commencée, il ne sera plus possible d'aller signer un UFA.**
*****Et finalement, si vous signez un UFA, vous n'avez pas le droit de l'échanger au cours de sa première année de contrat.**

14.0 Amendes et suspensions

Toute amende est rétroactive dans le cas où l'infraction est découverte un peu plus tard

- \$100 000 si l'alignement de 20 joueurs n'est pas respectées
- \$100 000 par jour où l'équipe ne respecte pas le règlement **du farm concernant le nombre minimal de joueurs**
- \$100 000 si l'équipe fait jouer un joueur de 70 et + dans son farm sans y avoir le droit
- \$250 000 si l'équipe fait jouer un joueur de 70 et + dans son farm sans y avoir le droit. 2^e offense.
- 100 000 \$ si vous avez moins de 20 joueurs pro dans votre alignement ou plus de 25 joueurs pro dans votre équipe.

- Alignements :

- 1^{ère} offense \$ 250 K + 1 match de suspension pour le joueur ayant joué sur plus d'un trio.
- 2^e offense \$500 K + 2 matchs de suspension pour le joueur ayant joué sur plus d'un trio.
- 3^e offense \$1 M + 4 matchs de suspension pour le joueur ayant joué sur plus d'un trio.
- 4^e offense \$1 M + 8 matchs de suspension pour le joueur ayant joué sur plus d'un trio...nous croyons que le DG n'a plus sa place dans la LHSSF.

Chaque semaine passée au dessus du plafond salarial pénalisera l'équipe fautive :

- 1^{ère} offense \$ 1 000 000 + 3 matchs de suspension pour le plus haut salarié.
- 2^e offense \$ 1 000 000 + 7 matchs de suspension pour le plus haut salarié.
- 3^e offense \$ 1 000 000 + 10 matchs de suspension pour le plus haut salarié et poste du DG en jeu.

- \$10 000 par minute où l'équipe ne respecte pas le règlement sur les gardiens concernant le temps d'utilisation maximum.

L'argent des amendes iront dans les coffres de la ligue . Cet argent sera compté dans les profits de la ligue

15.0 Promos sur le forum

Afin d'améliorer la participation de tous pendant la saison nous instaurons un système de promotion.

- Une promo venant d'au moins une des deux équipes impliquées devra être écrite sur le babillard pour qu'une transaction soit confirmée. Ceci vaut pour toute transaction entre deux équipes. Dans le cas où il n'y aurait pas de promo écrite par une ou l'autre des équipes impliquées dans un délai de 48 heures, la transaction sera annulée.
- Lors de la signature des joueurs autonomes, toute équipe qui aura signé des joueurs autonomes devra faire un résumé de ses signatures sans quoi elle perdra un des joueurs signés en l'occurrence, celui possédant le OV le plus élevé. L'équipe à 48 heures pour émettre son communiqué.
- Toute équipe ne respectant pas la section promo au cours d'une année pourrait voir son DG congédié en plus de se voir imposer une amende de \$ 5 000 000

16.0 Mauvais comportement

Les Commissaires de la ligue se garde le droit de bannir un DG de la LHSSF si ce dernier ne fourni aucun effort, parle contre l'organisation de la ligue ou contre tout autre DG. Si un DG ne participe pas à la ligue, n'envoie pas ses lignes ou ne donne pas de nouvelles aux Commissaires ou sur le Babillard de la ligue **durant une période de deux semaines**, celui-ci sera congédié par la ligue sans pré-avis et sera remplacé. **Ce règlement sera appliqué à la lettre par les Commissaires et aucun passe droit ne sera toléré.** Ceci est dans le but d'inciter les gens à participer à la ligue.