



QSHL

LIVRE DES RÈGLEMENTS

(Novembre 2023)

01...)

PARTICIPATION ET PRÉSENCES

02...)

JOUEURS PRO ET FARM : ALIGNEMENTS ET CONTRATS

03...)

JOUEURS PROSPECTS

04...)

BALLOTAGE (WAIVERS)

05...)

REPÊCHAGE

06...)

TRANSACTIONS

07...)

POINTS DE NÉGOS

08...)

JOUEURS UFA

09...)

NOUVEAUX DGs ET CLUB D'EXPANSION

10...)

PÉNALITÉS, COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS ET "TANKING"

11...)

CALENDRIER SOMMAIRE DES ACTIVITÉS



01 PARTICIPATION ET PRÉSENCES

01.01 Outils de gestion et principaux liens accessibles à partir du portail

Ces différents utilitaires sont accessibles directement à partir du portail www.qshl.ca.

Site complet (desktop) : Une interface différente, les articles et mouvements de personnels.

Scoreboard : Toutes les parties du jour, pour le PRO ou le FARM

Schedule : L'ensemble des matchs disputés durant la saison, pour le PRO ou le FARM

Standings : Les classements à jour, pour chacune des 2 ligues.

Stats : Classement et Meneurs, Stats joueurs et équipes, incluant les saisons passées; aussi, une autre façon d'accéder aux principales sections incluses sur le portail.

News : Accès aux menus de consultation, création ou édition des news QSHL.

Player : Listes des joueurs et gardiens, des Prospects, et des UFA.

Team : Listes complètes des actifs pour chacune des équipes (Joueurs, Prospects, Choix) Finances vs Cap salarial, Projection de l'ordre des choix du prochain repêchage.

History : Les archives de la QSHL : Matches, Alignements, Transactions, UFA, Repêchages...

Tools : Utilitaires pour procéder aux transactions, et pour la gestion de ses alignements; Outil de comparaison entre les joueurs, et Livre des règlements.

Partenaire : Liens utiles vers des sites de références, statistiques, analyses, news !

Forum : Pour accéder directement au Portail

01.02 Utilisation du STHS

Le fichier sths.simont.info/Download_Fra.php pourra encore avoir certaines utilités;

- À moins d'être sur Mac ou Linux, choisir STHS V3 Client : Version 3.x.x;

- Choisir "Download Files QSHL", et télécharger le fichier QSHL.stc.

L'ouverture sera effectuée à partir de l'utilitaire STHSClient-V3.

- Choisir "Load file", pour accéder à la toute dernière version du fichier de votre équipe.

- Apporter les ajustements souhaités... "Save to file", pour sauvegarder ce plus récent fichier.

Cette nouvelle version "MonTeam.shl" du fichier... remplacera celle déjà en place dans votre dossier.

- Revenir à la page "Downloads & Uploads", sélectionner votre fichier, et exécuter "Upload Lineups".

Mise en garde ! Si des erreurs se glissaient dans vos alignements, trios ou stratégies...

le WebClient pourrait quand même "accepter" de sauvegarder votre fichier... mais sans nécessairement avoir effectué les modifications demandées.

Si c'est le cas, on devra réviser, puis corriger les changements apportés qui paraîtraient inhabituels...

Une fois votre fichier enregistré, on proposera d'utiliser la fonction "upload automatique via Website".

Ne pas accepter cette option, elle comporte beaucoup de problèmes.

Attention ! Si vous avez des problématiques de sauvegarde... alors que tout semble pourtant correct; pas le choix d'essayer avec un autre navigateur Internet !

01.03 Participation

Le DG doit contribuer aux activités régulières de la ligue (Web et forum), et gérer les activités régulières de son club (masse salariale, gestion des trios, etc.) avec constance et assiduité. Il se doit aussi d'établir un plan pour son équipe, et s'appliquer à le respecter.

01.04 Visites sur le portail

Durant la saison, un DG se doit de visiter le portail à chaque jour si ça lui est possible. Sinon (connexions irrégulières, voyages, maladie...), bien vouloir signaler sa non-disponibilité à partir de la section "*Absences*" du portail. qshlhockey.PROboards.com/board/1/absence. Svp indiquer la durée prévue de votre absence... aucune pénalité ne vous sera alors décernée.

01.05 Courtoisie : en tout temps, respecter les avis et les opinions des autres.

Bien qu'il soit possible et même, souhaitable de livrer ses opinions sur plein de sujets, cela doit être fait avec respect à l'endroit de ses collègues DGs. Les avis de chacun sont différents, et chacun est libre de les exprimer.

La liste des DGs est accessible à partir du portail : volet "*Informations*", section "*Liste des GMs*". Il est possible que vos transactions soient jugées mauvaises par d'autres DGs, ce qui risque d'animer les discussions... on ne doit surtout pas prendre ça personnel ! Personne n'est à l'abri d'une mauvaise transaction..., nous en faisons tous.

01.06 Interdiction d'entretenir des discussions malveillantes.

Un DG doit être de bonne foi, éviter les répliques et réponses incendiaires de manière constante ou répétitive, dans le seul but de faire réagir, riposter, ou d'entretenir le "*drama*". Autrement, une attitude "*troll*" devient lourde et irritante pour l'ensemble des DGs.

01.07 Répondre aux messages privés

Chaque DG a le devoir de répondre sans délais aux messages privés qui lui sont adressés. Au moins accuser réception, et aviser le DG qu'il sera répondu dans un délai raisonnable. Attention de respecter le délai prévu... il ne doit pas avoir à vous relancer pour obtenir réponse. La courtoisie est de mise... svp éviter les réponses sèches et vides de sens. Une proposition ne vous intéresse pas ? Au moins en expliquer les raisons... même brièvement. On doit respecter les choix de chacun, parfois un DG n'a rien à proposer qui puisse réellement nous intéresser. À chacun ses goûts et ses priorités !

01.08 Votes / Sondages

Lorsque le président soumet un sondage ou un appel aux votes, il se peut qu'il soit obligatoire. Si tel est le cas, vous en serez avisé par MP et devrez y répondre dans les délais prévus.

01.09 Présences au Draft et Deadline

Un DG se doit généralement d'être présent et disponible..., mais plus encore, durant la dernière semaine du deadline des transactions, et lors de la veille / journée du repêchage. Mais sinon, il devra aviser la ligue de son absence, et transmettre ses instructions (clause 05.05).

01.10 Création et publication des "News" ... directives

- Accéder au portail, volet "News", section "Éditer News"; "Create news" pour valider.
- "News from"... , choisir votre club; titrer et rédiger votre article, insérer liens et / ou images (à partir de liens URL), faire la mise-en-page...; sauvegarder, et confirmer par mot de passe.
- Il vous sera ensuite possible de revoir, puis modifier les contenus de vos articles; revenir à la page principale, volet "News", section "Éditer News"; on aura aussi accès à la liste complète des articles déjà parus. Choisir "Edit or Erase".

01.11 Post sur le forum

Durant la période des transactions durant la saison, le DG doit publier un post à chaque mois, indiquant les facteurs probables de transactions... ce qu'il recherche, ce qu'il a à offrir, etc.

01.12 Transactions

Un DG n'est pas tenu d'effectuer un nombre minimal de transactions.

Par contre, il pourrait se voir retirer son club, s'il néglige de faire des transactions essentielles...; celles servant à respecter les conformités demandées... nombre de joueurs, OV minimum, etc.

02 JOUEURS PRO ET FARM : ALIGNEMENTS ET CONTRATS

02.01 Éthique

Question d'éthique... votre alignement doit être maintenu optimal en tout temps, pour la victoire. L'utilisation "responsable" de vos effectifs est souhaitée...; en raison des blessures, notamment, un DG pourra effectuer des mouvements de personnels et ainsi, outrepasser à cette directive.

Quant aux joueurs rappelés, la cote OV n'est pas la seule qui puisse être logiquement considérée. Un DG agissant de manière responsable ne sera jamais réprimandé ou blâmé.

Bref, le gros bon sens doit prévaloir. Il s'agit d'éviter les dérapages et une mauvaise foi évidente.

Un DG devra savoir gérer ses alignements, tout en évitant de perdre des joueurs au ballottage...; la clause 04.02 sera considérée prioritaire...; les blessures ne pourront pas lui servir d'excuses.

02.02 Gestion de vos équipes / PRO et FARM

02.02.01 Le nombre total de contrats PRO permis est de 23 joueurs, incluant les gardiens.

02.02.02 Un total de 75 contrats est permis pour l'organisation (Pro et Farm).

02.03 Répartition des joueurs / PRO et FARM

02.03.01 Club PRO : 20 joueurs minimum ; 12 attaquants (au moins 4 centres), 6 défenseurs, 2 gardiens. 3 joueurs additionnels pourront être ajoutés au club PRO, en tant que réservistes..., pour un total de 23.

Attention ! Si le DG commet des erreurs dans ses alignements...:

le webclient pourrait ne pas les détecter, et se limitera à sauvegarder, sans autres avis.

Mais il apportera lui-même les ajustements requis, en modifiant les combinaisons présentées.

Et une fois la partie terminée, ce sont ces alignements-là que le DG retrouvera en vue du prochain match.

02.03.02 L'équipe FARM devra aligner un minimum de 20 joueurs, répartis ainsi :

12 attaquants, 6 défenseurs, 2 gardiens.

Le minimum requis devra être respecté en tout temps, à moins que des joueurs ne soient rappelés en renfort par le club PRO en raison des blessures.

02.04 Exigences alignement / OV

02.04.01 Pour faire partie du club PRO, un joueur devra avoir un minimum de 62 OV. Mais en cas de blessures... un DG pourra utiliser le meilleur joueur de Farm à sa position, même si celui-ci a une cote inférieure à 62 OV.

02.04.02 Un joueur ayant un OV de 70/+ doit faire partie de l'alignement PRO.

Si un DG souhaitait le reléguer à son équipe FARM, il devra d'abord être soumis au ballottage. (voir 04.02). Et s'il n'est pas réclamé, il sera plutôt assigné à la liste des joueurs sans contrats.

Il vaudra donc mieux procéder à une transaction, pour au moins obtenir une valeur en retour.

02.04.03 Exigences alignement / OV 70+ > PRO

En saison, le club PRO doit inclure au moins 5 joueurs (excluant gardiens) ayant un OV de 70+.

02.05 Gardiens de but

02.05.01 Le gardien # 1 doit avoir un OV de 72/+ ; et son gardien substitut, un minimum de 65.

02.05.02 À partir du début de la saison et ce, jusqu'au deadline, le gardien substitut devra être utilisé lors d'un minimum de 1 match par mois.

02.05.03 Un gardien ne peut prendre part à plus de **65** matchs au cours de la saison.

Si le DG ne respecte pas cette clause, et en vient à utiliser son gardien durant trop de matchs... en fin de saison, il se verra placé sur la liste des joueurs blessés, et ne sera donc pas admissible.

02.05.04 Utilisation excessive du gardien pro

À partir d'un 66^{ème} match dans la saison, le club se verra amputé d'une portion de son cap salarial pour la prochaine saison. Même chose pour la retenue de salaire à laquelle il aurait droit.

02.06 Capitaine et assistants

Chacune des équipes (PRO et FARM) peut nommer un capitaine, et 2 assistants.

Mais pour ce faire, on devra passer par le STHS (voir procédure, dans la section 01.13)

C'est aussi à partir du STHS, qu'on pourra assigner un # de chandail à chacun de ses joueurs.

02.07 Entraîneur / Coach

Il est possible de congédier son entraîneur (!!) une fois seulement au cours d'une saison.

Vous devez simplement en aviser la ligue, via un MP envoyé au Commissaire (DG de Montréal).

L'entraîneur remplaçant pourrait provenir du club Farm d'une autre équipe... mais le club en question ne devra jamais perdre son coach Farm plus d'une fois au cours d'une même année.

02.08 Gestion des alignements... : directives

Accéder au portail : volet "Tools", section "Line-Up/Trios", onglet "Web Client".

Repérer votre club, et le lien correspondant "Edit", dans la colonne "Roster".

Les menus sont "drag'n'drop"...; les joueurs choisis doivent être déplacés dans les encadrés.

"Save rosters", en haut de la page.

Un DG pourrait choisir de plutôt utiliser la page "Download & Upload", pour la mise à jour et l'envoi de ses fichiers... *Pour détails additionnels, voir section 01.02.*

02.09 Gestion des trios

Sur l'ensemble de la saison, un DG doit gérer et envoyer ses trios au moins 10 fois.
Les DGs "élites" seront attentifs à préparer leurs alignements et stratégies de jeu avant chacun de leurs matchs, en tenant compte des forces et faiblesses de leur prochain adversaire.

02.10 Envoi des trios... : directives

Accéder au portail : volet "Tools", section "Line-Up/Trios", onglet "Web Client".

Repérer votre club, et le lien correspondant "Edit", dans la colonne "Lines" souhaitée.

Ces menus-là ne sont pas "drag' n' drop" ...;

cliquer sur le joueur (à gauche) et cliquer ensuite à l'endroit voulu dans son alignement.

Attention : avant de modifier vos trios, vous devez vous assurer que votre roster est adéquat.

Ne pas oublier qu'il y a plusieurs onglets à gérer... "Offense", "Defense", "PP", "PK", etc;

Les erreurs détectées seront affichées... (attention...! voir section 01.02).

On devra donc rectifier, avant de pouvoir valider... "Save lines", en haut de la page.

Option "Auto Lines": les joueurs seront répartis automatiquement, en fonction de leurs OV; mais stratégiquement..., il serait avisé d'y apporter vos propres ajustements et correctifs !

02.11 Joueurs de centre / FaceOff

02.11.1 Joueurs de centre / FO minimal

Dans le but de simplifier vos alignements, il sera permis d'utiliser n'importe quels attaquants à la position de centre. Mais ils devront avoir une cote minimale de **60** au FO.

02.11.2 Joueurs de centre / FO minimal

Toutefois, la ligue tolérera un seul joueur de centre par équipe, dont le FO serait inférieur à 60. À condition que le joueur en question, soit identifié comme joueur de centre sur www.nhl.com.

02.12 Stratégies attaquants : PP

Sur le PP, il est permis de placer un attaquant à la pointe sur chacune des vagues.

Cela est interdit en PK, ou à forces égales.

02.13 Blessures & Condition

Attention, des blessures peuvent survenir en cours de saison.

Un joueur pourrait donc être indisponible pour une certaine période, dépendant de la gravité.

Son état de santé sera ré-évalué quotidiennement, jusqu'à ce qu'il puisse effectuer un retour.

La cote "DU" (Durabilité), si elle est plus basse, influencera ses risques de blessures.

La cote "CON" (Condition) n'influence pas réellement les risques de blessures... mais elle est un indicateur de l'état de son joueur. Plus il sera utilisé, et plus son "rendement" baissera.

Ex. : si sa cote "DU" baissait en fin de match jusqu'à 96, toutes ses cotes seront réduites à 96%.

En principe, un joueur devra conserver une cote minimale de 95, pour être en mesure de jouer.

Plus la date du prochain match sera espacée, plus il aura de temps pour augmenter sa condition.

Le DG jouera donc un rôle important, en gérant efficacement le temps de jeu de ses alignements.

02.14 Cap salarial / Plancher salarial

On suit les mêmes que la LNH Les montants seront officialisés au début de chaque saison.

Pour la saison 2023 / 2024 : Plafond : **83.5M\$** Plancher : **61.7M\$**

Il est possible de consulter les masses salariales de toutes les équipes de la ligue, via le portail : volet "*Team*", section "*Finance*". On y trouvera aussi les retenues salariales en cours.

02.15 Salaires et contrats des joueurs

02.15.01 Ils sont calqués sur ceux de la LNH. Le salaire minimum 2023-2024 est de \$750 000.

Site de référence : www.capfriendly.com. Pour le calcul annuel, on doit tenir compte de l'**AAV**.

02.15.02 En début de saison, les salaires des joueurs **non-signés LNH** sont déterminés par l'**AAV**; (dernier contrat actif); ils devront toutefois être ajustés, lors de la signature de leurs contrats.

02.15.03 Durant l'entre-saison, les DGs doivent faire la **mise-à-jour** des nouveaux contrats signés par leurs joueurs dans la LNH, et ensuite informer la ligue des changements (à partir du portail). Inscrire le nom du joueur, la durée du pacte, son salaire annuel (AAV), et ajouter le lien.

02.15.04 Une fois **expirés**, les contrats sont renouvelés selon les mêmes termes que dans la LNH. Donc, quel que soit son âge, le joueur impliqué ne sera pas UFA. **L'équipe conservera ses droits**. Puisque, contrairement à la vraie LNH... : sans trop de contraintes, le joueur que vous possédez pourrait potentiellement appartenir à votre club jusqu'à la toute fin de sa carrière.

Les contrats signés dans la LNH impacteront uniquement le salaire qui lui sera versé.

La durée de son contrat est donc très secondaire... puisque le joueur quittera votre club, uniquement si c'est votre choix, quelle qu'en soit la raison...: ballotage, transaction, drop UFA...

02.15.05 Si un joueur voit son contrat **racheté** dans la LNH, ça n'a aucun impact sur son salaire QSHL. Si toutefois il accepte un nouveau contrat avec un autre club durant cette même saison, son salaire QSHL devra être rajusté sans autre délai, impactant ainsi la masse salariale du club.

02.15.06 Le salaire d'un joueur **blessé** est déduit de la masse, jusqu'à ce qu'il soit apte à revenir.

02.15.07 Peu importe la raison...(retraite, autre ligue, décès, etc.) un joueur ayant quitté la LNH sera aussi retiré de la QSHL, lorsqu'il ne sera plus coté... très probablement, la saison suivante. Si le joueur (non coté) est âgé de 26 ans ou moins (en date du 31 décembre de l'année en cours), il sera plutôt rajouté à votre banque de prospects.

03 JOUEURS PROSPECTS

03.01 Le nombre de Prospects

03.01.01 Le nombre **minimal** de prospects pour une organisation est de 12.

03.01.02 La quantité de prospects pour une organisation est illimité.

03.02 Conversion des Prospects, vers les alignements FARM / PRO :

Durant l'entre-saison, plusieurs de vos Prospects seront ajoutés à vos alignements FARM ou PRO. Les conditions et paramètres complets sont incertains, puisque ces ajustements-là sont effectués en lots... et que notre Commissaire n'a aucun pouvoir là-dessus.

Condition essentielle: ils ont disputé au moins quelques matchs dans la LNH ou la LAH.

Les prospects évoluant dans d'autres circuits (ex. : la KHL) seront donc assurément exclus.

Ces "transferts" auront lieu en même temps que les re-cotes.

03.03 Prospects retirés de la liste

Durant l'entre-saison, les joueurs de 27 ans et plus (en date du 31 décembre de l'année en cours) seront retirés de la liste des Prospects. (*Ex.: pour la saison morte 2024, les joueurs nés en 1997*).

03.04 Prospects : mises-à-jour annuelles

Suivant le repêchage annuel, les DGs doivent faire la **mise-à-jour** des fiches de leurs prospects. C'est une question d'éthique, et de respect envers les autres DGs.

Il est peu tentant de scruter des listes de prospects qui soient incomplètes et erronées.

Ça augmente donc les chances de voir les autres DGs s'intéresser à eux, et négocier avec vous.

Site de référence idéal : www.dobberprospects.com.

Repérez vos joueurs-prospects, et obtenez les infos "Draft year", "Overall pick", et "Information". Celles-ci seront éventuellement ajoutées à la section "Depth"/"Prospects" de votre équipe.

Les DGs ne pourront toutefois pas inscrire ces infos-là directement sur le portail...; donc transcrire, et envoyer au Commissaire, qui fera lui-même la saisie des nouvelles infos.

Attention ! Fournir les infos demandées dans la bonne séquence, tel qu'indiqué sur le portail.

La plupart des Prospects pourront être repérés sur le site de référence... on pourra y retrouver chacune des infos à être retranscrites dans les différentes colonnes, notamment "Information". Mais s'il n'y est pas, on devra se contenter des autres infos demandées, à partir d'un autre site... et ne plus tenir compte de la colonne "Information", qui restera vide.

Dans ce cas, le lien pourrait aussi provenir d'un autre site spécialisé, si vous le préférez..., www.eliteprospects.com, www.sportsforecaster.com/nhl, www.hockeydb.com, etc...

03.05 Prospects : mises-à-jour périodiques

Les informations incluses dans ces liens sont mises-à-jour à chaque année.

Idéalement, elles pourront être revalidées au début de chaque nouvelle saison.

04 BALLOTAGE (WAIVERS)

04.01 Renvoi au FARM : joueurs de 23 ans ou moins

Un joueur âgé de 23 ans ou moins pourra être rétrogradé, sans devoir passer par le ballottage.

04.02 Renvoi au FARM : joueurs PRO

Avant qu'il ne soit rétrogradé à votre équipe FARM..., un joueur ayant disputé 12 matchs ou plus dans le PRO, devra obligatoirement être soumis au ballottage.

Et attention...!

Si tel est le cas, le SIM n'affichera aucun message d'alerte... le joueur sera libéré sur le champ.

04.03 Joueurs inadmissibles au ballottage

04.03.01 Un joueur ayant une clause de non-échange (NTC) ne pourra passer par le ballottage.

04.03.02 Un joueur ne peut être soumis une 2ème fois au ballottage, pour une période de 31 jours

04.03.03 Un joueur peut devoir passer par le ballottage plus d'une fois durant une même saison. Mais un DG ne pourra réclamer ce même joueur, si son propre club l'a libéré plus tôt en saison.

04.04 Liste des joueurs soumis au ballottage

Un joueur soumis au ballottage apparaîtra ensuite sur le forum durant une période de 2 jours.

04.05 Réclamation de joueur(s) au ballottage

04.05.01 Pour **réclamer** un joueur, un DG doit en aviser la ligue via un MP au Commissaire.

04.05.02 Si **plusieurs joueurs** sont disponibles en même temps, on pourra en réclamer plus d'un. Le DG devra toutefois indiquer lequel est prioritaire, puisqu'un joueur seulement lui sera accordé.

04.05.03 Le joueur réclamé d'un club PRO, devra obligatoirement être **inséré à son équipe PRO**.

04.06 Joueur réclamé : règles d'attribution

Le joueur réclamé sera alloué à l'équipe ayant le plus faible pourcentage de victoires.

Le rang de priorité est affiché sur : *"Stats" / "Power rankings" / "League main" / "Waivers"*.

En début de saison (si moins de 12 matchs ont été disputés par chacun des clubs), l'ordre de priorité sera plutôt basé sur les résultats de la saison précédente.

Si un DG obtient un joueur, l'équipe perdra sa priorité sur celui-ci lors de toute autre réclamation.

05 REPÊCHAGE

05.01 Repêchage annuel de la QSHL

Le repêchage QSHL a lieu quelques semaines après celui de la LNH.

La date est fixée de façon à accommoder la plupart des DGs; les premières rondes se déroulent rapidement, les dernières rondes seront faites à partir du forum (avec des délais de 12 heures).

La liste complète et l'ordre de sélection pour le prochain repêchage est visible à partir du portail : volet *"Team"*, section *"Draft Projection"*. Elle tiendra compte du classement à jour des clubs.

05.02 Loterie du repêchage

05.02.01 Une loterie semblable à la LNH sera effectuée pour établir l'ordre de sélection. Les calculs de probabilité etc. du tirage QSHL sont calqués sur ceux de la LNH.

05.02.02

Contrairement à la LNH, (les résultats de leur loterie valent pour la première ronde seulement), les équipes verront leurs rangs de sélection upgradés, pour chacune des rondes du repêchage.

05.02.03

À partir de cette saison 2023-2024, le club gagnant de la loterie sera automatiquement exclu du tirage pour la saison suivante.

Et attention : c'est bien le choix du club qui est exclu, même s'il est éventuellement échangé.

05.03 Nombre de choix

05.03.01 Un club doit posséder au moins 4 choix, répartis sur 4 rondes (ex. : choix 2, 4, 5, 7).

05.03.02 Un club ne pourra procéder à plus de 5 sélections durant une même ronde.

05.03.03 Les règles ci-dessus s'appliquent en tout temps, peu importe la période de l'année. Si elles ne sont pas respectées, un DG devra donc transiger sans délai pour rectifier la situation.

05.04 Joueurs éligibles

Il implique uniquement les joueurs choisis par la LNH durant cette même année, sans exceptions.

S'il n'y a pas suffisamment de joueurs disponibles lors de cette cuvée, les dernières sélections n'auront pas lieu...; les équipes verront ces choix potentiels compensés par 5 "points de négos".

05.05 Repêchage : absence prévue

Si un DG prévoit être absent lors de ce repêchage, il devra informer la ligue de ses intentions et de son plan de sélections. Autrement, il se verra octroyer le "prochain choix LNH", sans préavis, même s'il est présent en ligne durant le repêchage QSHL.

06 TRANSACTIONS

06.01 Périodes des transactions dans la QSHL

Essentiellement, les dates limites de transactions sont les mêmes que celles de la LNH. De courtes extensions pourront être accordées...; elles seront annoncées à l'avance.

Lors de vos différentes négociations... ne pas oublier la clause 05.03.01... :
un club doit posséder au moins 4 choix, répartis sur 4 rondes (ex. : choix 2, 4, 5, 7).

La transaction conclue ne sera pas nécessairement refusée... mais ces exigences-là devront être rétablies dans les plus brefs délais.

06.02 Transactions : Clauses et Restrictions

06.02.01 Les choix des rondes 1 et 2 ne peuvent être échangés que durant la saison en cours; Les choix des rondes 3 à 7 de la saison suivante, sont admissibles à être transigés. Néanmoins... : aucun choix, quelle que soit la ronde, ne pourra être échangé 2 ans à l'avance.

06.02.02 On pourra retenir une partie du salaire d'un joueur échangé **à partir du 15 novembre**.

06.02.03 Un maximum de 50% du salaire d'un joueur pourra être retenu. Par contre, il n'y a pas de limites quant au nombre de joueurs pouvant être impliqués.

06.02.04 La retenue salariale d'un joueur est valide pour la saison courante seulement. Son salaire devra ensuite être assumé à 100% par l'équipe qui l'a obtenu.

06.02.05 L'ensemble de vos retenues salariales devra compter pour un maximum de 12M\$. Cela signifie que si un DG a pu obtenir des retenues de 9M\$ lors de ses récentes transactions, lui-même ne pourra ensuite accorder plus de 3M\$ en retenues, au profit de ses homologues.

06.02.06 Une clause de non-échange sera accolée aux joueurs visés par une retenue salariale. Les joueurs en question ne pourront passer par le ballotage, ni être retournés à leur club FARM. Cette clause (NTC) restera valide jusqu'à la fin de la saison.

06.02.07 Un joueur échangé par une équipe pourra revenir à son club durant une même saison... mais à condition que ce mouvement de personnel ne cache aucune stratégie anti-sportive.

06.03 Choix conditionnels

06.03.01 Il vous sera éventuellement possible d'impliquer des choix conditionnels dans vos transactions, mais cela est permis 2 semaines seulement avant le deadline de la LNH. Ces conditions-là devront être connues (donc applicables) au plus tard, à la fin des éliminatoires. Les restrictions énumérées sur la clause 06.02.01 s'appliquent aussi aux choix conditionnels.

06.03.02 La négociation de ces choix conditionnels devra compter parmi les clauses suivantes... : Accès aux séries...; nombre de rondes complétées...; résultats de la loterie...; Inutile de tabler sur d'autres types de clauses ou conditions... on doit garder ça simple !

06.03.03 Un choix conditionnel ne pourra être impliqué dans une autre transaction.

06.04 Création et envoi des transactions... directives

- L'un ou l'autre des DGs impliqués devra inscrire les détails de la transaction;
- Accéder au portail, volet "*Tools*", section "*Envoi Transaction (DG envoi)*";
- Identifier les 2 clubs impliqués... d'abord le vôtre, et ensuite celui avec qui vous transigez;
- Sélectionner chacun des éléments que vous souhaitez inclure dans la transaction;
(*Joueurs, Prospects, Choix de repêchage, Choix conditionnels, Retenues salariales * , ** , ****)

* Entrer le montant en \$ retenu dans cette transaction.

Ex : vous transigez des joueurs ayant des salaires de 3M\$ et de 2M\$... (combiné de 5M\$), et vous acceptez de conserver 50% de leurs salaires; inscrire 2.5M\$ dans la case; (attention ! Bien sélectionner la case du côté de l'équipe qui devra assumer ce salaire).

** Ne pas utiliser cette option avant la date permise par le Commissaire ! (clause 06.03.02)

*** Ne pas tenir compte des cases "*Money*"; le module "*Finance*" du portail n'est pas activé.

Valider, en cliquant sur "*Submit*". Puis inscrire votre mot de passe pour confirmer l'envoi;

Informez le DG avec qui vous avez négocié, que l'offre de transaction a bien été postée.****

Celui-ci devra obligatoirement confirmer la dite-transaction avant la prochaine simulation.

Autrement, la transaction disparaîtra du portail dès que celle-ci sera effectuée, et le processus complet devra ensuite être répété.

- Revenir au portail, volet "*Tools*", section "*Confirmation de transaction / DG reçoit)*";

- Cliquer sur le lien "*Confirmed Trade Already Entered by First GM*".

Le DG sélectionne son club, la transaction sera affichée. Cliquer sur "*Confirm*" ou "*Cancel*".

Une fois validée, les joueurs impliqués passeront à leurs nouveaux clubs instantanément.

Les choix au repêchage seront aussi transférés, mais après un certain délai.

Ces opérations sont maintenant automatisées, sans l'intervention du Commissaire.

**** Tant qu'elle n'aura pas été approuvée par les 2 DGs impliqués, la transaction en cours sera visible sur le portail...: "*Tools*", section "*Transaction en attente / 1 DG sur 2*".

06.05 Stratégies de négociations contestables...

06.05.01 Un joueur échangé à une autre équipe en cours de saison, pourra être rapatrié par son ex-club durant la saison en cours... mais la transaction devra être effectuée de bonne foi. Celles-ci seront observées avec une plus grande attention, et pourront même être annulées.

Cela a pour but d'éviter que certains puissent servir de "joueurs de location" ...

là encore, les DGs devront faire preuve d'éthique et d'un bon esprit sportif.

06.05.02 Il est interdit de jouer au "facilitateur" ...; un DG ne pourra simplement s'immiscer dans une transaction impliquant 2 autres DGs, dans le but de contourner des règlements déjà en place.

06.05.03 Il est interdit de s'impliquer dans une négociation entre 2 autres clubs, dans le seul but de faciliter leur transaction en jouant au banquier, et ajoutant des salaires à sa propre masse.

06.05.04 Il va sans dire que toutes actions ou stratagèmes faits avec une mauvaise foi évidente, seront considérés illégaux, donc refusés. Les DGs impliqués pourraient même être sanctionnés.

06.06 Négociations avec une équipe "vacante"

Il est possible de transiger avec une équipe "vacante", en envoyant vos offres à Montréal.

06.07 Approbation du Commissaire

Deux DGs habitant à la même adresse ou partageant la même adresse IP, devront au préalable obtenir l'autorisation de la ligue, avant de compléter ensemble des transactions.

06.08 Privilège de refus par le Commissaire

Une transaction pourra encore être refusée par le Commissaire, même si celle-ci aurait déjà été postée et même, inscrite sur le portail...; les raisons suivantes pourraient justifier un tel refus :

- elle ne fait tout simplement aucun sens...;
- elle est questionnable, quant à la santé future d'une équipe...;
- une mauvaise compréhension d'un règlement par un DG plus récent, donc moins aguerri...;
- elle pourrait cacher une certaine collusion.

07 POINTS DE NÉGOS

07.01 Utilisation des points

Les "points de négos" seront très utiles aux DGs les plus méritants !

Principalement, ils serviront de monnaie d'échange pour enrôler des joueurs UFA.

D'autres applications pourront également être ajoutées, en prévision des prochaines saisons.

Ce qu'il faut retenir : la participation est encouragée, en plus d'être récompensée.

Plus vous y mettez du temps... ajoutez des news sur le portail...; complétez des transactions...; contribuez aux échanges et discussions sur le forum...; etc., et plus votre club pourra bénéficier de "points de négos" pour attirer chez vous des UFA... cela, au détriment des DGs moins actifs.

07.02 Accumulation des points

Le total des points accumulés par les équipes sera compilé et annoncé à la fin des séries.

La répartition des points ne sera pas dévoilée, afin d'éviter les exagérations ou dérapages...

07.03 Attribution des points de négos

07.03.01 Une base de points est attribuée, en fonction de la **masse salariale** de votre équipe.

07.03.02 Des points seront aussi accordés sur la base des **posts et reply** sur le forum, même s'ils concernent pas nécessairement la QSHL. Les reply insignifiants ne seront pas considérés.

07.03.03 D'autres points seront attribués pour chacun des **articles** publiés sur le site.

07.03.04 Des points sont alloués à chaque fois que vous préparez et envoyez de nouveaux **trios**.

07.03.05 Des points additionnels seront accordés pour chacune des **transactions** "significatives" effectuées durant la saison (la quantité de points est plafonnée...)

Les simples échanges de picks, ou obscurs joueurs de Farm, etc. ne seront donc pas considérés...

07.03.06 Plus de points... lorsque les infos / **liens sur vos prospects** sont fournis **avant le 01 déc.**

07.04 Points de départ

Toutes les équipes ont un solde de départ de 25 points.

07.03 Attribution des "points de négos" (cumulatifs)

Un nouveau cumulatif des points débute au lendemain des séries éliminatoires, et se poursuivra jusqu'à la fin des séries de la saison suivante.

08 JOUEURS UFA

08.01 Exigences OV des équipes

Puisque l'objectif est d'équilibrer les forces et ainsi augmenter la parité dans la ligue, le niveau OV des joueurs devant être libérés sera modulé à partir de la cote globale du club.

Ex. : une puissante équipe pourrait devoir libérer des joueurs ayant des OV de 71+, 70+, et 68+, en plus de 3 autres joueurs de son choix (ceux-là pourront provenir du FARM).

Une équipe plus faible devra pour sa part libérer des joueurs ayant des cotes plus basses.

Les exigences OV pour chacun des clubs sont donc révisées au début de chaque nouvelle saison, et elles sont dévoilées par le Commissaire durant l'entre-saison.

08.02 Pré-UFA / période de transactions

Les DGs auront quelques semaines pour élaborer leurs stratégies, procéder à des ajustements, et faire leurs choix... ils devront transiger, afin de réduire leurs pertes. Les drops sont différents, d'un club à l'autre... les drops génèrent donc des opportunités d'affaires, de part et d'autres.

Les échanges conclus resteront toutefois "officiels" durant un certain temps, puisque la période des transactions n'a pas encore débuté...; les DGs impliqués doivent être de bonne foi.

Une période d'échanges s'ouvrira éventuellement..., avant la date limite fixée pour les drops.

08.03 Pré-UFA / surplus de joueurs

Si un DG devait se retrouver avec un surplus de joueurs... Il devra libérer un contrat, avant de compléter une éventuelle transaction, pour ainsi respecter le nombre maximum permis.

08.04 Pré-UFA / libération de joueurs

Cette procédure de libération est permise uniquement durant cette période de l'année.

Les joueurs ainsi libérés seront ensuite considérés UFA, sans devoir passer par le ballottage.

08.05 Joueurs assignés aux UFA

Une fois les re-cotes effectuées, chaque club contribuera à alimenter une nouvelle liste de UFA.

Les DGs devront donc libérer des joueurs, à partir des paramètres OV qui leur seront assignés...; 3 joueurs du PRO, en plus de 3 autres joueurs faisant partie du roster, pour un total de 6.

La liste des joueurs UFA sera ensuite visible sur le portail : volet "Players", section "UFAs List".

08.06 Exception : gardien

Un gardien ne pourra être le plus haut OV parmi les joueurs libérés.

08.07 Omission ou négligences de la part du DG

Si un DG néglige de transmettre sa liste de drops UFA à la ligue, sans raisons valables... il verra le Commissaire faire les coupures lui-même. Et ce, sans trop de ménagements. Et un tel manquement pourrait bien être décisif, quant à un éventuel congédiement.

08.08 Chasse aux UFA / points de départ

Tous les clubs démarrent la chasse aux UFA avec un solde minimum de 25 points.

08.09

Prenons pour acquis qu'il y aura un minimum de 2 rondes UFA, et possiblement une troisième. Mais les rondes 3 et 4 demeurent hypothétiques... et sont à la discrétion du Commissaire. Si la qualité et/ou le nombre de joueurs restés libres sont jugés trop bas, on pourrait en rester là.

08.10 Chasse aux UFA / points de négos

Les mises servant à acquérir des joueurs UFA seront faites en échange de vos "points de négos", accumulés principalement en vertu de votre participation aux activités de la ligue (section 07.03). Ces "points de négos" ne sont pas transférables, d'une saison à l'autre.

08.11 Procédures et attribution des UFA

Le total des points misés sur une cible UFA augmente considérablement ses chances de l'obtenir. Toutefois, rien ne garantit que celui-ci aboutira finalement chez l'équipe la plus "généreuse".

À moins qu'une équipe ne soit la seule à miser sur un joueur UFA durant une ronde, c'est bien plutôt une "loterie" qui va déterminer la prochaine destination du joueur UFA convoité.

Ex. : voici une simulation des calculs d'attribution d'un UFA, en fonction des offres déposées... :

*Un total de **333** points a été misé par l'ensemble des DGs, pour convaincre le joueur UFA.*

Calgary mise 153 points, il possède 47% des chances de remporter le joueur ciblé;

Montréal mise 95 points, il possède 28% des chances de remporter le joueur ciblé;

Nashville mise 57 points, il possède 17% des chances de remporter le joueur ciblé;

Boston mise 12 points, il possède 3% des chances de remporter le joueur ciblé;

Pittsburgh mise 8 points, il possède 2% des chances de remporter le joueur ciblé;

Edmonton mise 5 points, il possède 1% des chances de remporter le joueur ciblé;

Chicago mise 2 points, il possède 1% des chances de remporter le joueur ciblé;

Floride mise 1 point, il possède 1% des chances de remporter le joueur ciblé;

08.12 Exceptions / Clauses de non-échange

Parmi les joueurs UFA signés... ceux ayant un OV trop élevé pour être assignés au club FARM, sont assujettis à une clause de non-échange (NTC) durant les premières semaines de la saison.

Ces joueurs-là pourront être transigés sans restrictions, à partir du **15 novembre** (saison 23-24).

08.13 Offres de contrats et signatures UFA, Ronde 1

Puisque le joueur signé sera ensuite lié à votre équipe aussi longtemps que vous le souhaitez... (clause 02.15.04) : il est peu utile de tergiverser sur la durée de son contrat dans la vraie LNH. En dehors du talent, les seuls aspects à considérer sérieusement sont l'âge, et son salaire LNH... qui impactera la masse salariale de votre club dans la QSHL.

Un DG devra être rusé, et miser ses "points de négos" de manière stratégique. L'aspect "chance" demeure très important puisqu'ultimement, le succès de sa récolte dépendra de la loterie. Une très forte mise pourrait s'avérer un coup d'épée dans l'eau, et ne rien lui rapporter... tandis qu'une mise très basse pourrait lui rapporter le joueur visé. Soit la loterie l'aura favorisé, ou soit son club est le seul à avoir misé sur le joueur en question lors de cette ronde.

Le DG pourra miser sur un nombre maximal de joueurs, déterminé avant l'ouverture du marché. Ce nombre est variable. Il sera établi à chaque nouvelle saison, pour chacune des rondes UFA.

Simulation : Le Commissaire annonce l'ouverture des signatures de joueurs UFA, et le maximum d'offres éligibles par club, pour cette première ronde.

Chacune des équipes possède un nombre de "points de négos" prédéterminé. (section 07...)

*ex. : Los Angeles dispose de 50 points
Seattle dispose de 100 points
Anaheim dispose de 150 points
Toronto dispose de 200 points*

Los Angeles répartit ses offres sur 4 joueurs différents...

*en songeant à "l'offre et à la demande", il choisira de miser 18, 12, 12, 8 points (points restants : 0)
Il est peu probable que ces mises soient suffisamment élevées; mais la loterie pourrait le favoriser.*

Seattle y va all-in, et mise tous ses points sur la cible qu'il souhaite absolument obtenir;
il mise donc 100 points (points restants : 0)

Rien ne garantit que la meilleure offre l'emporte, mais il augmente ses chances à la loterie UFA.

Anaheim établit sa priorité... mais va répartir ses mises sur quelques cibles différentes;
il aime ses chances de signer sa cible..., mais pourrait aussi obtenir d'autres UFA, à faible coût.
Il mise 110, 15, 13, 12 points (points restants : 0)

Toronto est plus conservateur... et mise une partie seulement des points qu'il possède;
Il mise 80 points (points restants : 120)

Sa mise est passablement élevée; et il souhaite obtenir plusieurs UFA lors des prochaines rondes.

Peu de temps après l'heure de tombée des offres, le Commissaire annoncera les signatures. Les joueurs UFA n'ayant reçu aucune offre, resteront disponibles pour les rondes subséquentes.

Los Angeles a misé son total de 50 points, réparties sur 4 cibles différentes...
2 des joueurs ciblés ont été remportés; (ses mises de 18 et 8 points, total de 20 points);
Los Angeles possédait 50 points; il dispose donc de 30 points, pour les rondes suivantes.

Seattle a misé son total de 100 points, sur 1 cible seulement...
et même si son offre était la plus généreuse, il a perdu ce joueur à la loterie;
Seattle possédait 100 points; il dispose encore de 100 points, pour les rondes suivantes.

Anaheim a misé son total de 150 points, sur un total de 4 cibles différentes...
3 des joueurs ciblés ont été remportés; (ses mises de 110, 15 et 12 points, total de 137 points);
Anaheim possédait 150 points; il dispose maintenant de 13 points pour les rondes suivantes.

Toronto a misé 80 points, sur une seule cible...
Il a obtenu le joueur convoité, même si son offre n'était pas la meilleure;
Toronto possédait 200 points; il dispose maintenant de 120 points pour les rondes suivantes.

08.14 Signatures UFA, Rondes suivantes

Le DG a vu son total de points disponibles ajusté, en fonction des signatures UFA obtenues. Les "points de négos" engagés lors de ces signatures sont déduits de sa "banque". Le solde des points restant, pourra donc être misé sur les UFA encore disponibles.

Les DGs les plus "conservateurs", ou encore les plus "malchanceux" lors de la première ronde, disposeront d'encore beaucoup de points pour préparer leurs mises lors de la 2ème ronde.

Le processus sera exactement le même en ronde 2, et pour les rondes suivantes s'il y a lieu. Forcément, chacun des joueurs UFA ayant été courtisés par un ou plusieurs clubs, seront passés à leurs nouvelles équipes. Ils seront évidemment exclus de la ronde suivante. Peu de temps après le dépôt de ces nouvelles offres, le Commissaire annoncera les signatures. Les quelques joueurs UFA n'ayant encore reçu aucune offre, resteront disponibles pour une hypothétique 3ème ronde.

Si elle a lieu, les DGs les plus "chanceux" lors des rondes initiales auront alors peu de points à miser... les autres, feront leurs emplettes parmi les quelques valeurs sûres encore disponibles.

09 NOUVEAUX DGs ET CLUB D'EXPANSION

09.01 Plan de direction

Un nouveau DG doit se doter d'une stratégie de gestion claire, quant à la direction de son club. Son plan sera divulgué à ses nouveaux collègues DGs, lors de son post de présentation.

09.02 Délais pour transactions

Un nouveau DG devra ensuite attendre une semaine, avant de procéder à des transactions.

09.03 DG référencé

S'il est arrivé dans la ligue via un référenceur, un nouveau DG devra patienter 2 mois de plus avant de pouvoir transiger directement avec celui-ci.

09.04 Équipes LNH vs QSHL

Les villes représentées et le nombre des équipes, demeure identique à celles de la LNH. Ainsi donc, la QSHL procédera elle aussi à des expansions et/ou à des déménagements.

09.05 Repêchage d'expansion

09.05.01 Les listes de protection des joueurs seront établies en fin de saison, avant les re-cotes.

09.05.02 Le nombre de joueurs pouvant être protégés est calqué sur celui de la LNH.

09.05.03 Les joueurs Recrues, en plus des Prospects, sont protégés automatiquement.

09.05.04 Soyez stratégiques ! Une fois la saison terminée, les DGs pourront transiger entre elles, afin de limiter les pertes de joueurs importants. Il leur sera aussi permis de négocier directement avec le nouveau club, afin de s'entendre avec lui sur les joueurs potentiellement sélectionnés.

09.05.05 Il est strictement interdit de procéder à des transactions "aller-retour", cherchant ainsi à éviter de perdre un ou plusieurs joueurs.

09.05.06 Chaque équipe doit rendre des joueurs disponibles, selon ces critères...:

- 1 défenseur ayant joué au moins 40 matchs dans la LNH durant la saison précédente;
- 2 attaquants ayant joué au moins 40 matchs dans la LNH durant la saison précédente.

Un joueur évoluant aussi bien à la défense qu'à l'attaque, sera considéré comme un défenseur.

Ces joueurs-là devront aussi répondre correctement aux critères suivants :

- ils ne sont pas très susceptibles d'annoncer leur retraite dans un avenir prévisible...;
- ils n'ont pas subi de blessures pouvant potentiellement mettre fin à leur carrière...;

10 PÉNALITÉS, COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS ET "TANKING"

10.01 Comportements malsains / mesures disciplinaires

Tout manquement aux règlements de la ligue, quels qu'ils soient, sont passibles de pénalités. Elles pourront être décernées sans préavis, selon la gravité et/ou la répétition des infractions.

- Perte de "points de négos" pour la chasse aux UFA...;
- Retrait de la loterie...;
- Perte ou recul de choix au repêchage...;
- Suspension d'un joueur...;
- Obligation de libérer des OV plus élevés lors des purges UFA...;
- Congédiement pur et simple de la ligue.

10.02 Comportements anti-sportifs

Il est strictement défendu de gérer ses effectifs, de manière à terminer plus bas au classement. Quelques exemples de comportements anti-sportifs, qui seront sanctionnés :

- *Un joueur étoile qui serait utilisé sporadiquement, ou placé sur un quatrième trio...;*
- *Un gardien numéro 1 cloué au banc, au bénéfice d'un substitut nettement inférieur...;*
- *Un temps de glace maximal accordé aux joueurs les moins talentueux...;*
- *Tout autre "agissement étrange" visant à échapper des points au classement.*

Dans une ligue de hockey simulée, un DG n'aura évidemment pas les mêmes impératifs commerciaux que dans la vraie NHL... les attentes du public, le nombre de spectateurs, etc.

Il est donc prévisible – et même raisonnable – qu'à chaque nouvelle saison, quelques DGs choisissent de rebâtir leurs clubs, en échangeant des actifs de qualité en retour de très jeunes joueurs et/ou de choix au repêchage.

Les DGs en question devront se montrer patients... mais bien entendu, cela n'est pas interdit. On souhaitera que le DG en question prenne de bonnes décisions, et travaille réellement à la reconstruction de son équipe, plutôt que de l'abandonner au bout d'un an, en piteux état.

Soyez donc transparents et de bonne foi ! Des comportements fautifs ou disgracieux pourront être punis, même s'ils ne sont pas forcément écrits noir sur blanc dans le livre des règlements. Les preuves (ou l'apparence) de collusion entre deux DGs est un motif raisonnable pour appliquer de sévères pénalités, allant jusqu'à l'expulsion pure et simple des DGs impliqués.

De plus, un DG trouvé coupable de tractations, changements, transactions... ou de toute autres manigances visant à contourner les règles établies, écoperà de sanctions importantes.

Le Commissaire pourra même modifier ses alignements, ou annuler des transactions.

11 CALENDRIER SOMMAIRE DES ACTIVITÉS

11.01 Survol des activités (chronologique)

Le cycle complet des activités annuelles QSHL est composé de plusieurs éléments; les dates exactes ne peuvent raisonnablement pas être établies à l'avance...; le Commissaire voit à la bonne marche des opérations, et les DGs sont tenus avisés via le forum.

Prenons pour acquis qu'un nouveau cycle débute aux lendemains de la série finale...

Voici un aperçu des différentes étapes (ordre chronologique)

- *Discussions sur les possibles modifications à apporter, pour la gestion quotidienne de la ligue; révision des règlements, façons de faire, opinions, etc... tous les DGs sont invités à collaborer.*
- *Processus de re-cotes des joueurs... : durée approximative de 5 semaines !
Modifications, compilations, simulations, dévoilements, commentaires, ajustements...
les DGs sont tenus informés, et ils peuvent visualiser l'effet des re-cotes sur leurs alignements.
Celles-ci seront éventuellement officialisées par le Commissaire.*
- *Tirage de la loterie du repêchage (la date aura été fixée durant le processus des re-cotes).*
- *Dévoilement des drops UFA. Annonce officielle des drops à effectuer, pour chacun des clubs.*
- *Processus de remplacement des DGs (démissionnaires, inactifs, ou désintéressés)
Les DGs sont invités à référer des candidats potentiels, qui seraient des actifs pour la ligue...*
- *La mise-à-jour du livre des règlements est officialisée, pour la prochaine saison.*
- *Ouverture officielle de la période des transactions.*
- *Date limite, pour les drops UFA.*
- *Les choix des rondes 1 et 2 du prochain repêchage sont rendus éligibles aux transactions.*
- *Repêchage annuel de la QSHL...*
- *Ouverture du marché des joueurs UFA*
- *Matches pré-saison (à la discrétion du Commissaire)*
- *Matches de la saison régulière*
- *Et tout au long de la saison régulière, différentes étapes annoncées par le Commissaire :*
 - *Levée des clauses de non-échange*
 - *Options disponibles lors de vos transactions...: retenues salariales, et Choix conditionnels*
 - *Imposition d'une date limite pour les transactions*
- *Fin du calendrier régulier*
- *Séries éliminatoires*
- *Un nouveau champion des séries QSHL est couronné.*
- *Les choix conditionnels des transactions précédentes sont validés, et inscrits au SIM.*





Informations supplémentaires :

Simulateur utilisé : STHS V1.5 sur le SIMONT V3.

Les fonctions "Moral" et "Finances" ne sont pas activées.

Re-cotes: NHL (BRHL retouché)

Les joueurs sont cotés à partir de la saison précédente...;

Les gardiens sont cotés sur un cumulatif des 2 dernières saisons...;

Calendrier : identique à celui de la LNH

Horaire des simulations : vers 19:00, ou si empêchement: remis au lendemain en journée.

Commissaire / Président de la QSHL : Mathieu Usereau (DG des Canadiens de Montréal)

Lord_Sith_82@hotmail.com

