



# QSHL

## LIVRE DES RÈGLEMENTS

(septembre 2020)

01.0

PARTICIPATION ET PRÉSENCES

02.0

JOUEURS PRO ET FARM : ALIGNEMENTS ET CONTRATS

03.0

JOUEURS PROSPECTS

04.0

BALLOTAGE (WAIVERS)

05.0

REPÊCHAGE

06.0

TRANSACTIONS

07.0

POINTS DE NÉGOS

08.0

JOUEURS UFA

09.0

NOUVEAUX DGs ET CLUB D'EXPANSION

10.0

PÉNALITÉS, COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS ET "TANKING"

11.0

CALENDRIER SOMMAIRE DES ACTIVITÉS



## **01.0 PARTICIPATION ET PRÉSENCES**

### **01.01 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.

### **01.02 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.

### **01.03 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 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.

### **01.05 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.

### **01.06 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](http://qshlhockey.PROboards.com/board/1/absence).

Svp indiquer la durée prévue de votre absence... aucune pénalité ne vous sera alors décernée.

### **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 appel aux votes ou un sondage, 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 Entrevues et questions adressées aux DGs

- 1) Des demandes d'entrevues "perso" seront adressées aux DGs...  
chaque DG aura été questionné à tour de rôle, avant une possible relance éventuelle.  
Des questions porteront sur son club, mais aussi sur d'autres sujets plus personnels...; cheminement, vision, stratégies, motivations, rivalités, et autres intérêts personnels !
- 2) Chaque mois durant la saison régulière, en plus du "pré-draft" et du "post-UFA", les DGs devront faire face à des **média scrum** !  
Chaque DG pourra adresser ses questions à l'utilisateur "*Media Scrum*", (important d'indiquer l'équipe visée dans le sujet du post).  
Les questions retenues seront affichées sur le forum, dans la section "*Articles*".  
Le DG visé devra obligatoirement répondre à chacune des questions, sans exceptions.  
Mais il est permis de jouer le jeu, louvoyer, tergiverser, patiner... comme un politicien !

## 01.10 Présence Draft et Deadline

Un DG se doit d'être généralement 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 05.07).

## 01.11 Outils de gestion et principaux liens accessibles à partir du portail

*Ces différents utilitaires sont accessibles directement à partir du portail [www.qshl.ca](http://www.qshl.ca).*

League : *News, Forum, Règlements, et Sections UFA / Repêchage / Transactions;*

Front office : *Trios, Envoi transactions, Alignements, Prospects, Ordre repêchage;*

Informations : *Comparatifs entre les joueurs, et Listes des UFA / DGs / Joueurs / Gardiens / Prospects / Entraîneurs;*

Stats QSHL : *Classement et Meneurs, Stats joueurs et équipes, incluant saisons passées;*

Calendrier : *Calendriers des matchs pour les équipes PRO et FARM;*

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

## 01.12 Création et publication des "News"... directives

- Accéder au portail, volet "*League*", section "*League News*";
- Choisir l'un ou l'autre des menus proposés : "*Creation News*", ou "*Éditer News*";
- "*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 votre article; revenir à la page principale, on a alors accès à la liste de tous les articles parus; choisir "*Edit or Erase*".
- À partir de cette même page, on aura accès aux autres menus tels que "*New comment*". Une fois en mode "lecture", cliquer sur "*View comments*" pour lire les commentaires des autres DGs, ou ajouter son propre grain de sel... la participation est encouragée !

## **02.0 JOUEURS PRO ET FARM : ALIGNEMENTS ET CONTRATS**

### **02.01 Des outils pratiques, accessibles à partir du portail...**

*Il est facile de consulter les informations pertinentes sur les joueurs, à partir du portail : volet "Informations", section "Liste des joueurs"... ou sections "Gardiens", "Prospects", etc. La section "Player compare" permet de sélectionner un joueur, et le voir comparé à d'autres. Leurs skills respectifs seront affichés et comparés dans une même page, facile à consulter.*

### **02.02 Gestion de votre équipe PRO**

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

### **02.03 Répartition des joueurs > PRO**

Un alignement PRO doit inclure un minimum de 20 joueurs, répartis ainsi :  
4 centres, 8 ailiers, 6 défenseurs, 2 gardiens.

### **02.04 Exigences alignement / OV+ > PRO**

Un joueur ayant un OV de 69/+ doit faire partie de l'alignement PRO.  
Si un DG souhaite libérer son contrat, il devra d'abord être soumis au ballottage.  
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.

### **02.05 Exigences alignement / OV- > PRO**

Pour faire partie du club PRO, un joueur devra avoir un minimum de 55 OV.

### **02.06 Joueurs de centre / FO > PRO**

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 minimum de 60 au FO.

### **02.07 Gardien de but / OV > PRO**

Le gardien # 1 doit avoir un OV de 70 ou plus; et son gardien substitut, un minimum de 65 OV.

### **02.08 Utilisation du gardien substitut**

À partir du début de la saison et ce jusqu'au deadline, le gardien substitut devra être utilisé lors de 2 matchs par mois au minimum.

### **02.09 Gardiens de but / Nombre de matchs > PRO**

Un gardien ne peut prendre part à plus de 69 matchs au cours de la saison.

*Si le DG ne respecte pas la clause 02.08, 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.*

### **02.10 Gestion de votre équipe FARM**

Un alignement FARM doit inclure 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.

## 02.11 Répartition des joueurs > FARM

Le nombre total de contrats permis est de 40...; 35 joueurs de position, et 5 gardiens.

## 02.12 Quantité de gardiens > FARM

Le nombre maximal est de 5 gardiens.

## 02.13 Capitaine et assistants

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

## 02.14 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 l'équipe en question ne devra jamais perdre son entraîneur Farm plus d'une fois.

## 02.15 Gestion des alignements... : directives

### *Edit > Roster :*

- Accéder au portail : volet *"Front office"*, 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.

## 02.16 Gestion des trios

Sur l'ensemble de la saison, un DG doit gérer et envoyer ses trios 20 fois au moins.

Les DGs *"élite"* sont attentifs à préparer leurs alignements et stratégies de jeu, en tenant compte des forces et faiblesses de leur prochain adversaire.

## 02.17 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.

## 02.18 Envoi des trios... : directives

### *Edit > Lines Pro / Farm*

- Accéder au portail : volet *"Front office"*, 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 l'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... elles devront être corrigées, 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 !

## 02.19 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 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 est considérée prioritaire...; les blessures ne pourront pas lui servir d'excuses.

## 02.20 Salaires des joueurs

Ils sont calqués sur ceux de la LNH.

Site de référence : [www.capfriendly.com](http://www.capfriendly.com). Pour le calcul annuel, on doit tenir compte de l'AVV.

## 02.21 Salaires des joueurs : mises-à-jour annuelles

Durant l'entre-saison, les DGs doivent faire une mise-à-jour des nouveaux contrats signés par leurs joueurs dans la LNH, pour ensuite informer la ligue des changements (à partir du portail).

Site de référence : [www.capfriendly.com](http://www.capfriendly.com).

Simplement inscrire le nom du joueur, durée du contrat, salaire annuel (AAV), et lien.

## 02.22 Cap salarial / Plancher salarial

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

Plafond : **81.5M\$** Plancher : **60.2M\$**

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

## 02.23 Salaire d'un joueur blessé

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

## 02.24 Joueurs non-signés LNH

En début de saison, les salaires des joueurs non-signés LNH sont déterminés par l'AVV (dernier contrat actif); ils seront ensuite ajustés, lors de la signature de leurs contrats.

## 02.25 Contrats expirés

À l'expiration de leurs contrats, les joueurs sont re-signés selon les mêmes termes que la LNH. Ils ne deviendront pas UFA. Donc quel que soit leur âge, l'équipe conservera ses droits.

*Contrairement à la vraie LNH..., le joueur que vous possédez pourrait potentiellement vous appartenir jusqu'à la toute fin de sa carrière.*

*Les contrats signés dans la LNH auront un impact uniquement sur le salaire qui lui sera versé. La durée du contrat est donc très secondaire... puisqu'il quittera votre club uniquement si vous choisissez de le faire, quelle qu'en soit la raison...: perte au ballottage, transaction, ou drop UFA.*

## **02.26 Joueurs ayant quitté la LNH**

Peu importe la raison... (autre ligue, retraite, décès, etc.) un joueur ayant quitté la LNH sera retiré aussi de la QSHL lorsqu'il ne sera plus coté..., très probablement l'année suivante.

Si le joueur (non coté) est âgé de 25 ans ou moins, il sera rajouté à votre banque de prospects.

## **03.0 JOUEURS PROSPECTS**

### **03.01 Nombre maximal > Prospects**

Le nombre maximal de prospects pour une organisation est de 75.

### **03.02 Nombre minimal > Prospects**

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

### **03.03 Prospects retirés de la liste**

Durant l'entre-saison, les joueurs de 27 ans (en date du 31 décembre de l'année en cours) seront retirés de la liste des Prospects. *Ex.: pour la saison morte 2020, les joueurs nés en 1993.*

### **03.04 Prospects : mises-à-jour annuelles**

Suivant le repêchage annuel, les DGs doivent faire la mise-à-jour des fiches de leurs prospects.

Site de référence idéal : [www.dobberprospects.com](http://www.dobberprospects.com).

Repérer vos joueurs-prospects, et obtenir les infos attendues dans la section "Depth" / Prospects : "Draft year", "Overall pick", et "Information".

Ces infos-là ne peuvent être ajoutées directement...; donc transcrire et envoyer au Commissaire, il 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 toutes les infos à être transcrites dans les différentes colonnes, notamment "Information".*

*Mais s'il n'y est pas, plutôt retrouver les autres infos demandées à partir d'un autre site... et ne pas tenir compte de la colonne "Information", qui restera vide.*

Le lien pourrait aussi provenir d'un autre site spécialisé, si vous le préférez...

[www.hockeydb.com](http://www.hockeydb.com), [www.eliteprospects.com](http://www.eliteprospects.com), etc...

### **03.05 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 faits 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.

## **04.0 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 ballotage.

### **04.02 Renvoi au FARM : joueurs PRO**

Un joueur ayant disputé 12 matchs ou plus dans le PRO devra obligatoirement être soumis au ballotage, avant d'être rétrogradé à l'équipe FARM.

*Si tel est le cas, le SIM affichera alors un message d'alerte... et le DG concerné devra...: accepter de le libérer sur le champ, ou laisser son joueur dans son alignement PRO. S'il choisit cette option, le joueur sera soumis au ballotage, sans autres délais.*

*Sinon..., un DG souhaitant libérer un joueur sans devoir passer par ce mouvement de personnel, devra en aviser le Commissaire en MP.*

### **04.03 Joueur ballotté / OV-69 et plus**

En principe, les joueurs ayant un OV de 69/+ seraient aussi admissibles au ballotage.

Mais la clause 02.04 stipule qu'il est interdit de reléguer un joueur OV69/+ à son équipe FARM.

Il devra donc passer par le Si aucun club ne le réclame, il pourra ensuite être libéré officiellement. Il sera alors ajouté à la liste des joueurs sans contrats.

### **04.04 Liste des joueurs soumis au ballotage**

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

*Page principale, section "League Main", "Waivers".*

### **04.05 Réclamer un joueur au ballotage**

Pour réclamer un joueur, un DG doit aviser la ligue via un MP au Commissaire (DG de Montréal).

### **04.06 Joueur réclamé : règles d'attribution**

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

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.

Le rang de priorité est affiché sur le portail : *"League Main", "Waivers", colonne "Waivers order"*.

### **04.07 Joueur réclamé / priorité**

Si un DG obtient un joueur, l'équipe perdra sa priorité lors d'une autre éventuelle réclamation.

### **04.08 Joueur réclamé / en provenance du PRO**

Un joueur obtenu en provenance du PRO devra obligatoirement être inséré à l'alignement PRO.

### **04.09 Réclamation de multiples joueurs au ballotage**

Si plusieurs joueurs sont disponibles en même temps, un DG pourra en réclamer plus d'un.

Il devra toutefois indiquer lequel est prioritaire, un joueur seulement pouvant lui être accordé.



#### **04.10 Joueur admissible / période limitée**

Un joueur ne pourra être soumis au ballottage durant une même période de 31 jours.

#### **04.11 Joueur admissible / saison en cours**

Un joueur pourrait 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.

### **05.0 REPÊCHAGE**

#### **05.01 Repêchage annuel de la QSHL**

Le repêchage QSHL a lieu 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 "Front office", section "Draft Projection".*

#### **05.02 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".

#### **05.03 Nombre de choix minimum**

Pour cette saison 2020 :

Un club doit posséder au moins 4 choix, répartis sur 3 rondes différentes (ex. : choix 5,6,7,7).

Pour les saisons suivantes :

Un club doit posséder au moins 4 choix, répartis sur 4 rondes différentes (ex. : choix 4,5,6,7).

#### **05.04 Nombre de choix maximal / ronde**

Un club ne peut procéder à plus de 5 sélections dans une même ronde (*sauf équipe d'expansion*).

#### **05.05 Ordre de sélection : loterie**

Chaque saison, 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.

#### **05.06 Résultats de la loterie**

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.

#### **05.07 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.

## 06.0 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 :

*Un DG doit posséder au moins 4 choix par repêchage, répartis sur X rondes différentes.*

La transaction conclue ne sera pas nécessairement refusée... mais les exigences devront être rétablies avant ce prochain repêchage.

### 06.02 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.

### 06.03 Négociations avec une équipe "vacante"

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

### 06.13 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 "Front office", section "Envoi/Confirm trade";
- Identifier les 2 clubs impliqués... le vôtre, et 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...! 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 06.05)
  - \*\*\* 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;
- Informer 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 "Front office", section "Envoi/Confirm trade";
- 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...: "Front Office", section "Transaction en attente, 1 DG sur 2".

#### **06.04 Restrictions : choix des rondes 1 et 2**

- Les choix des rondes 1 et 2 peuvent être échangés uniquement durant la saison en cours;
- Aucun choix ne peut être échangé 2 ans à l'avance;

#### **06.05 Retenues salariales**

À partir du 15 novembre, il sera permis de retenir une partie du salaire d'un joueur échangé.

#### **06.06 Retenues salariales / clause de non-échange**

Une clause de non-échange sera accolée à tous les joueurs visés par une retenue salariale. Cette clause est valide jusqu'à la fin de la saison.

#### **06.07 Retenues salariales / maximum éligible**

Un maximum de 50% du salaire peut être retenu.

#### **06.09 Retenues salariales maximales**

L'ensemble de vos retenues salariales devra compter pour un maximum de 12M\$.

#### **06.08 Retenues salariales / durée limitée**

La retenue salariale du joueur est valide pour l'année courante seulement. Son salaire devra ensuite être assumé à 100% par l'équipe qui l'a obtenu.

#### **06.10 Choix conditionnels**

Il vous sera éventuellement possible d'impliquer des choix conditionnels dans vos transactions, mais cela est permis seulement 2 semaines 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 06.04 s'appliquent aussi aux choix conditionnels.

#### **06.11 Choix conditionnels / conditions négociées**

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 !

#### **06.12 Choix conditionnels / clause de non-mouvement**

Un choix conditionnel ne pourra être impliqué dans une autre négociation et/ou transaction.

#### **06.14 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 pourront justifier un tel refus :

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

## **07.0 POINTS DE NÉGOS**

### **07.01 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.

### **07.02 Points de départ**

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

### **07.03 Attribution des points / masse salariale**

Une base de points est attribuée, selon la masse de votre équipe en regard au plancher salarial.

### **07.04 Attribution des points / forum**

Un certain nombre de points pourra être accordé sur la base des post / reply sur le forum, même s'ils ne concernent pas nécessairement la QSHL.

Les reply insignifiants (ajoutés dans le but de gonfler ses posts), ne seront pas considérés.

### **07.05 Attribution des points / articles**

Des points seront accordés pour chacun des articles publiés sur le site.

### **07.06 Attribution des points / trios**

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

### **07.07 Attribution des points / transactions**

Des points supplémentaires (quantité plafonnée), seront accordés pour chacune des transactions "significatives" effectuées durant la saison.

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

### **07.08 Attribution des points / infos, prospects**

Encore des points... lorsque les infos / liens sur vos prospects sont fournis avant le 01 décembre.

### **07.09 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...

### **07.10 Utilisation des points**

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

Ils serviront notamment, pour les bénéfices suivants :

- *Négociations avec les UFA;*
- *Obtention de cliniques de hockey, servant à améliorer certaines cotes (le nombre est limité);*
- *Réductions obtenues sur les OV à relâcher;*
- *Augmenter les chances de son club lors de la loterie pré-repêchage.*

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 équipe pourra bénéficier de "points de négos" pour attirer des UFA... au détriment des DGs moins actifs.

## **08.0 JOUEURS UFA**

### **08.01 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 complète des joueurs assignés aux UFA est accessible à partir du portail : volet "Informations", section "UFAs List".*

### **08.02 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. : un club puissant pourrait devoir libérer des joueurs ayant des OV de 72+, 68+, et 66+, 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 annoncées par le Commissaire durant l'entre-saison.

### **08.03 Exception : gardien**

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

### **08.04 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.

### **08.05 Pré-UFA / surplus de joueurs**

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

### **08.06 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.

### **08.07 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 sans trop de ménagements. Et un tel manquement pourrait bien être décisif, quant à un éventuel congédiement.

### **08.08 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 raison de votre participation aux activités de la ligue. (*section 07.0*) Ces "points de négos" ne sont pas transférables, d'une saison à l'autre.

### **08.09 Chasse aux UFA / points de départ**

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

### **08.10 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 reçues... :*

*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;*

*Tampa Bay 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;*

*San Jose 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;*

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

*> Les % en bas de 1% sont arrondis à 1%.*

*> Tous les autres % sont arrondis vers le bas.*

*> S'il reste un % extra, il sera attribué à l'équipe qui a misé le plus haut.*

*> Si un % est manquant, ce sont les mises les plus basses qui vont écoper.*

### **08.11 Exception, ronde 1 / Clauses de non-échange**

Parmi les joueurs UFA signés durant la 1<sup>ère</sup> ronde, ceux ayant un OV trop élevé pour être assignés au club FARM, sont assujettis à une clause de non-échange pour tout le mois d'octobre. Ces joueurs-là pourront être transigés, sans restriction, à partir du 01 novembre.

## 08.12 Offres de contrats et signatures UFA, Ronde 1

Puisque le joueur signé sera ensuite lié à votre équipe aussi longtemps que vous le souhaitez... il est inutile 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 le salaire LNH... qui impactera la masse salariale de votre club.

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, et il sera établi à chaque nouvelle saison, pour chacune des rondes UFA.

Simulation : Le Commissaire annonce l'ouverture des UFA, et un maximum de 4 offres par club. Chacune des équipes possède un nombre de "points de négos" prédéterminé. (voir section 07.0)

*ex. : Vancouver dispose de 50 points  
St-Louis dispose de 100 points  
Nashville dispose de 150 points  
New York dispose de 200 points*

**Vancouver** 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.*

**St-Louis** 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.*

**Nashville** 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)

**New York** 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.

**Vancouver** 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);  
Vancouver possédait 50 points; il dispose donc de 30 points, pour les rondes suivantes.*

**St-Louis** 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;  
St-Louis possédait 100 points; il dispose encore de 100 points, pour les rondes suivantes.*

**Nashville** 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);  
Nashville possédait 150 points; il dispose maintenant de 13 points pour les rondes suivantes.*

**New York** a misé 80 points, sur une seule cible...

*Il a obtenu le joueur convoité, même si son offre n'était pas la meilleure;  
New York possédait 200 points; il dispose maintenant de 120 points pour les rondes suivantes.*

### **08.13 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, peut donc être misé sur les UFA encore disponibles.

Les DGs les plus "conservateurs", ou encore les plus "malchanceux" lors de la première ronde, disposent 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 chacune des rondes suivantes. Seule exception : les UFA signés ne sont pas assujettis à la clause de non-échange (clause 08.11).

Forcément, chacun des UFA ayant reçu une (ou plusieurs) offres, sera passé à son nouveau club. Ils seront évidemment exclus de cette nouvelle ronde.

Peu de temps après le dépôt de ces nouvelles offres, le Commissaire annoncera les signatures. Les quelques joueurs UFA n'ayant reçu aucune offre, resteront disponibles pour la 3ème ronde.

Les DGs les plus "chanceux" lors des rondes initiales auront alors peu de points à miser... les autres feront leurs emplettes parmi le peu de valeurs sûres encore disponibles. Alors aussi bien miser sur des besoins particuliers (hauts salaires, etc.) ou sur des "long shots" !

## **09.0 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 Expansion / listes de protection**

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

### **09.06 Expansion / Protections automatiques**

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

### **09.07 Expansion / Période de transactions**

Soyez stratégiques ! Une fois la saison terminée, les DGs pourront transiger afin de limiter les pertes de joueurs importants. Il sera aussi permis de négocier directement avec la nouvelle équipe, afin de s'entendre avec elle sur les joueurs laissés libres et éventuellement sélectionnés.



### **09.08 Expansion / Transactions aller-retour interdites**

Il est strictement interdit de "prêter" un joueur (transiger et repatrier), pour éviter de le perdre.

### **09.09 Expansion / Nombre de joueurs protégés**

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

### **09.10 Expansion / Catégories de joueurs éligibles**

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 proche avenir prévisible...;
- ils n'ont pas subi de blessures pouvant potentiellement mettre fin à leur carrière...;

## **10.0 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.*

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 2 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.

## 11.0 CALENDRIER SOMMAIRE DES ACTIVITÉS

### 11.01 Survol (chronologique) des activités

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)

- *Décompte et compilation des "points de négos" accordés aux DGs pour la dernière saison; on repart aussitôt un nouveau cycle, qui durera toute la saison à venir.*
- *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.*
- *Organisation de la Coupe du Monde... ce privilège est accordé à l'élite des DGs de la QSHL ! 4 clubs formant le carré d'as des dernières séries, et 4 autres ayant le plus participé au forum.*
- *Ouverture officielle de la période des transactions.*
- *Date limite, pour les drops UFA.*
- *Repêchage annuel de la QSHL...*
- *Les choix des rondes 1 et 2 du prochain repêchage sont rendus éligibles aux transactions.*
- *Ouverture du marché des joueurs UFA*
- *Matches pré-saison*
- *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*

