Livre des règlements VHL - Saison 6 - 2009-2010

(Révision 30-06-2009.3)

Vous trouverez ici l'essentiel des règlements de la ligue. En raison de la complexité de ces règlements, ceux-ci peuvent être modifiés légèrement pour corriger certaines erreurs, faciliter la compréhension ou favoriser le développement de la ligue. Tous les commentaires constructifs sont les bienvenus.

Note: Les administrateurs auront le droit de trancher tout litige si jamais un règlement ne pouvait s'appliquer en tout ou en partie, et ce, dans le meilleur intérêt de la ligue ou des DG's. Have fun !

INDEX

Généralités

A. Calendrier typique d'une année dans la VHL et qui contacter sur quoi — Page 2
B. Intégration des nouveaux DG — Page 3

Règlements

1. Obligations des DGs — Page 4
2. Finances, revenus et agrandissements d'arénas (Plancher et plafond salarial) — Page 6
3. Contrats et rachats de contrats — Page 6
4. Gestion d'une équipe — Page 7
5. Gestion des joueurs — Page 9
6. Les échanges de joueurs, choix et argent — Page 10

Procédures et règlements complémentaires

P1. Draft annuel — Page 11
P2. Signature des joueurs en fin d'année et infos pour JA — Page 13
P3. Joueurs autonomes de septembre — Page 15

Récompenses et cadeaux — Page 17

Calendrier typique et qui contacter dans la VHL...

Préparatifs durant l'été (Aucune activité du 24 juin au 30 août de chaque année)			
Calendrier annuel	30 août	Sylvain Bérubé rxwarrior@cgocable.ca	Fixer les dates pour 1 an
Réalisation cédule des matchs	30 août	Rémi Gagnon Merci beaucoup Rémi!	Pré-saison + saison
Révision du livre des règlements	30 août	André Malenfant dgdetroit@globetrotter.net	Tenue à jour annuelle
Resp. des nouveaux DG's et liste d'attente		Martin Lepage dgbuffalo@cgocable.ca	Permier resp. : Le parraineur du DG, Martin Lepage fait le soutien de 2ième niveau.
MAJ du site Web	30 août	Martin Lepage + coll. de Simon B. dgbuffalo@cgocable.ca	Responsable
MAJ du nouveau site Web	30 août	Martin Lepage dgbuffalo@cgocable.ca	Responsable
Cotisations et trésorerie		Martin Lepage dgbuffalo@cgocable.ca	
Début de saison (septembre)			
Resp. comité d'échanges		Martin Lepage dgbuffalo@cgocable.ca	Trades dead-line, retour au DG's - échange problématique
Signature des joueurs autonomes	5-30 sept.	Martin Lepage dgbuffalo@cgocable.ca	Forum, revoir les règles, etc.
Arénas + changement de positions + Rachats de contrats	5-30 sept.	Danny Poirier danny.poirier@globetrotter.net	Lui envoyer les demandes. Changement de position permis aussi avant le draft.
Pendant la saison (fin septembre à la fin avril)			
Simulations		Danny Poirier danny.poirier@globetrotter.net	Fichiers de lignes avant 16 hrs. Changement de prix des billets.
Trade Dead-line	Fin février	Martin Lepage dgbuffalo@cgocable.ca	Fixer la date selon le calendrier
Signatures annuelles	Début mars	Danny Poirier danny.poirier@globetrotter.net	Fournir le fichier aux DG's après le trade dead-line. 3 semaines maximum comme délai réponse.
Les séries (fin avril et mai – sur 4 semaines 1 semaine par ronde)			
Tirage du boulier 1er choix overall	Début mai	À déterminer…	Proposer une date, inviter les DG's
Après les séries			
Recote des joueurs et des entraineurs	Juin	André Malenfant dgdetroit@globetrotter.net	Fournir les cotes à jour, le roster doit être à jour
Cadeaux au gagnant et finaliste coupe VHL	Juin	À déterminer…	Achats, etc.
Gravure de la coupe VHL	Juin	André Malenfant dgdetroit@globetrotter.net	
Coaching du draft	2ième de juin	Danny Poirier + coll. Simon B. danny.poirier@globetrotter.net	Préparer le draft, fournir la liste, etc.
Révision des règlements avec le préfet	Fin juin	Patrick Marois vhl_washingtoncapitals@yahoo.ca	Application des règlements

Intégration des nouveaux DG's

Le DG qui parraine le nouveau en est responsable. Il doit s'assurer que son poulain comprend bien les règles, que l'éditeur de ligne fonctionne et que tout est correcte. En cas de pépin ou autre concernant un nouveau DG, il faut contacter Martin Lepage (dgbuffalo@cgocable.ca).

Les fichiers nécessaires à l'installation sont disponible ici. **http://vhl.pgsystem.com/GMEditor15.zip** Il s'agit de décompresser le tout dans un répertoire.

Pour ce qui est de l'installation et de la manière que fonctionne l'éditeur de lignes, veuillez vous adresser à votre parrain.

Règles générales

1. Obligations des directeurs-gérants (DG's) et des administrateurs

1.1 Rester poli avec tous les gens qui font partie de cette ligue, dans les courriels et sur le forum.

1.2 Si vous devez vous absenter pendant plus de 3-4 jours, inscrivez votre absence sur le forum. Les jours de fin de semaine ne comptent pas à moins qu'il y ait des simulations.

1.3 Répondre à vos courriels (offres d'échange) dans un délai raisonnable, c'est une question de respect envers les autres DG's qui prennent du temps pour concocter une offre. Durant les périodes d'échange, vous avez trois jours pour accuser réception et sept jours pour accepter ou refuser l'échange ou faire une contre-proposition. Cette règle ne s'applique pas si le DG a indiqué son absence sur le forum.
Si vous n'obtenez pas de réponse, **vous devez porter plainte au préfet**.
1ère offense: Avertissement;
2ème et 3ème offense: Amende de 3M$;
4ème offense: Suspension du DG pour 2 semaines et pendant cette période et mise en tutelle du club. Les administrateurs se réservent le droit à ce moment d'expulser le DG fautif.

1.4 L'envoi des lignes se fait par le site https://vhl.pgsystem.com/default.aspx Les trios doivent être placés sur le site avant 16h au moins UNE fois par 2 semaines sinon il y aura suspension et éventuellement congédiement. S'il y a des blessés et que le DG n'a pas renvoyé ses lignes, un AUTO-line sera fait automatiquement mais sachez que ceci fait perdre un temps précieux au responsable des simulations. Si vous ne pouvez le faire, trouvez un remplaçant ou avertissez les administrateurs de la ligue.
Si un DG ne respecte pas ce règlement, nous imposerons les pénalités suivantes:
1ère offense: Avertissement du responsable des simulations;
2ème et 3ème offenses: Amende de 3M$;
4ème offense: Suspension du DG pour 4 semaines et pendant cette période et mise en tutelle du club. Les administrateurs se réservent le droit à ce moment d'expulser définitivement le DG fautif.

1.5 Les directeurs qui auront une trop faible connaissance du hockey en général et/ou du fonctionnement de la ligue seront remplacés.

1.6 Suite à son départ, un directeur-gérant ne pourra revenir dans la ligue avant qu'une année complète (365 jours) se soit écoulée.

1.7 La Ligue (comité) prendra en charge une équipe devenue orpheline en attendant de lui trouver un nouveau DG. Elle pourra ainsi prendre des décisions pour le bien et l'avenir de la concession (le ballottage et les transactions par exemple en cas de nécessité).

1.8 Lors de sa nomination à la tête d'une équipe, un nouveau directeur-gérant devra subir une période de probation de 2 semaines afin de vérifier ses compétences, son intérêt et sa participation. Durant cette période, cette personne ne pourra effectuer aucune transaction. Le nouveau DG aura le temps d'analyser son équipe et prendre de meilleures décisions en ce qui concerne l'avenir de son club.

1.9 La cotisation dans la ligue est de 10$, payable annuellement et non remboursable. Si un DG quitte en cours d'année, son remplaçant doit acquitter ce montant lui aussi par souci d'équité avec les autres DG. La

cotisation paie le cadeau au gagnant et finaliste de la coupe, la gravure de la coupe, les listes servant au draft annuel, etc.

Suite à de multiples délais et à la gestion que ces délais impliquent, à compter de septembre 2009 le paiement de la cotisation devra être fait avant le premier match de la saison à défaut de quoi les sanctions suivantes seront prises :

a) Mise sous tutelle sans délai du club (plus d'échanges, plus de lignes, accès révoqués…)
b) Après un délai d'une (1) semaine, le DG sera renvoyé et son club attribué à un successeur.

2. Finances, revenus et agrandissements d'arénas

2.1 Une équipe ne peut pas opérer à perte. Donc si le current finance d'une équipe devient dans le négatif, le DG sera immédiatement remplacé et son club mis sous tutelle. Ceci représente une situation inacceptable justifiant le renvoi sur-le-champ du DG. Si le Projected balance devient négatif, le DG devra agir le plus rapidement possible afin de rectifier la situation. La ligue pourra tenir compte qu'il peut arriver qu'un DG dans les plans de son équipe puisse opérer à perte pendant un certain temps, mais en aucune circonstances le current finance ne peut devenir négatif.

2.2 Dans le cas ou un DG est remplacé parce que le current finance devient négatif, le nouveau directeur pourra reprendre l'équipe avec un budget de départ de 2 millions en banque, la VHL(ligue) couvrant l'ancien déficit.

2.3 Les assistances constituent votre principale source de revenus. Les assistances sont déterminées par le simulateur à chaque match. Les revenus générés par les foules sont calculés par le simulateur (nombre de spectateurs multiplié par le prix des billets). Chaque directeur détermine le prix de ses billets. Un bon montant se situe entre $28 et $33 en saison régulière et dans les 35$ et plus en séries. Ces prix peuvent être changés à n'importe quel moment en envoyant un courriel au responsable des simulations.

2.4 Le ratio des revenus-dépenses sera de 2 pour 1. Par exemple, si la moyenne des dépenses par partie est de $450 000 , la moyenne des revenus par partie sera de $900 000 car on a 41 matchs à domicile pour payer 82 matchs. Le ratio peut être affecté en partie par la compétitivité du club. Malgré le plafond salarial, chaque DG a pour responsabilité de suivre l'évolution financière de son club durant la saison.

2.5 L'agrandissement d'un aréna coûte 5 000$ par siège, jusqu'à concurrence de 23 000 sièges. Un agrandissement peut avoir lieu seulement durant la saison morte et en pré-saison.

2.6 Aucun revenu ou dépense ne seront générés durant les matchs pré-saison. Par contre, lors des séries les revenus seront comptabilisés. Les joueurs jouent gratuitement en séries.

3. Contrats et rachats de contrats

3.1 Le plafond salarial est fixé à **52** millions (excluant le club-école) et doit être respecté du match #1 jusqu'au dernier match des séries. Une équipe voulant échanger ou signer des joueurs devra respecter le budget établi par la ligue. Idem pour les séries éliminatoires. Le non-respect de cette règle entraînera une suspension sans salaire des meilleurs joueurs de l'équipe (selon sa cote OV), de l'arrière vers l'avant (ex.: un gardien de 80 sera choisi avant un avant de 80) jusqu'à ce que le seuil du **52** millions soit atteint. Ces joueurs redeviendront disponibles après une réduction de la masse salariale ou après leurs échanges. Si la situation devait se prolonger, d'autres sanctions pourraient être prises contre le DG. Pour la saison 2010-2011, le plafond à confirmer sera de 54 millions.

3.2 Obligation d'avoir une masse supérieure à **31** millions et doit être respecté du match #1 jusqu'au dernier match des séries. Si un club se fait prendre sous le plancher à n'importe quel moment de la saison, cela lui en coûtera un choix de repêchage à compter de la troisième ronde en remontant. A chaque offense un choix sera retiré à l'équipe fautive. Pour chaque ronde, le meilleur des choix sera retiré. Pour la saison 2009-2010, le plancher à confirmer sera de 33 millions.

3.3 Un joueur jouant dans le club-école recevra 10% de son salaire régulier. Le simulateur décide exceptionnellement des contrats qui ne sont pas "two-way".

3.4 Les salaires sont payés à chaque match de la saison régulière. Un joueur ne reçoit aucun salaire durant les matchs pré-saison et les séries éliminatoires.

3.5 La ligue n'a prévu aucun mécanisme de boni, sauf pour les joueurs autonomes.

3.6 Il est possible de racheter le contrat d'un joueur en payant 75% des années restantes à son contrat, comprenant la totalité du salaire de l'année en cours, peu importe que le contrat soit racheté en début ou en fin de saison. Celui-ci deviendra alors "joueur autonome". Par exemple, un joueur gagnant 1 million par année joue la première année d'un contrat de 2 ans. On devra alors payer 75% de 2 millions, soit 1 500 000$ pour racheter son contrat.

3.7 Il est interdit de racheter un contrat d'un joueur pour pouvoir ensuite lui donner son vrai salaire (LNH) dans le seul but de sauver de l'argent. Les DG's doivent respecter le contrat initial.

3.8 Aucun rachat ne peut être fait pendant les séries éliminatoires.

4. Gestion d'une équipes (nombre de joueurs, gardiens, etc.)

GESTION DU GRAND CLUB

4.1 Combinés, le grand club et le club-école ne peuvent avoir plus de 50 joueurs cotés (excluant les prospects). Au-delà de ce nombre, vous devrez obligatoirement libérer des joueurs.

4.2 Une équipe doit avoir un minimum de 20 joueurs habillés (2G, 3C, 3RW, 3LW, 6D, et 3 au choix).

4.3 Une équipe ne peut avoir plus de 25 joueurs (20 habillés et 5 "scratchés").

4.4 Lors de l'assemblage des lignes, on peut changer la position d'un joueur. Cependant, dans le calcul des joueurs habillés, tel qu'indiqué au point 4.1, ce sera sa position "naturelle" qui sera considérée. Par exemple, un joueur de centre peut être muté à l'aile gauche, mais il comptera quand même pour un joueur de centre.

4.5 Si vous ne parvenez pas à faire vos trios par manque de joueur à une position, vous devrez signer un joueur imposé par la ligue pour 1 an (contrat pro seulement et clause de non-échange) et ce joueur sera payé **$1 500 000.**

4.6 Un directeur-gérant doit s'assurer d'avoir une équipe compétitive en tout temps. Par exemple, si la ligue a des raisons de croire qu'une équipe habille des joueurs de second ordre et perd des parties intentionnellement dans le seul but d'améliorer son rang au repêchage amateur, des sanctions peuvent lui être imposées qui toucheront directement le premier choix.

4.7 Un club de la VHL doit avoir en tout temps un minimum de 9 joueurs au sein de son équipe professionnelle qui ont des cotes de 70+ d'overall . Les cotes doivent être réparties ainsi : 6 avants, 2 défenseurs, 1 gardien. Les équipes qui ne respectent pas cette règle ont jusqu'au 30 octobre de chaque année pour s'y conformer. Nous vous rappelons qu'un joueur de 70 est un joueur qui joue régulièrement dans la LNH. En bas de 9 joueurs de 70+, nous considérons que ça devient une équipe des ligues mineures et que par conséquent le DG devrait être remplacé.

GESTION DU CLUB ÉCOLE

4.8 Le club-école doit avoir un minimum de 12 joueurs dont au moins 1G, 2C, 2RW, 2LW, et 2D. Ce quota doit être atteint avant le début de la saison (vers la fin septembre). Le non-respect de cette règle coûtera un choix de repêchage par joueur manquant, à commencer par le 3ième choix en remontant.

4.9 Un joueur ayant une cote de 70 ou plus ne peut faire partie du club-école, et ce sous aucune circonstance. Vous référer également au point 5.3 concernant le ballottage de ce type de joueur.

GESTION DES PROSPECTS

4.10 Une organisation doit avoir un minimum de 12 prospects et un maximum de 36. Le non-respect de cette clause entraînera le retrait d'un choix au repêchage par tranche de 2 joueurs, en commençant par le dernier choix, et ainsi de suite jusqu'au meilleur.

4.11 Vous pourrez, à la saison morte, demander à la ligue d'éliminer des prospects ou joueurs des mineurs considérés comme des "corps morts" (retraités ou semi-pro par exemple).

4.12 Un prospect pourra être coté s'il a joué au moins un match dans la LNH la saison précédente ET que vous l'identifiez à la ligue lors de la période des signatures (avril-mai). Les prospects ayant joués LNH qui ne sont pas signé par le DG, seront automatiquement envoyés dans les joueurs autonomes (UFA), le joueur étant ainsi à la recherche d'un contrat.

4.13 Une recrue est un joueur de 26 ans ou moins ayant joué moins de 15 matchs dans une saison de la ligue virtuelle.

ENTRAINEURS

4.14 Les entraîneurs sont renouvelés automatiquement à la fin de la saison pour 1 an.

4.15 En cours d'année, si on veut congédier un entraîneur, on doit lui payer son salaire total peu importe le moment de l'année où il est congédié.

4.16 Un entraîneur congédié devra passer par le ballottage pour seulement une journée (soit après la simulation du jour). L'ordre inversé du classement général déterminera l'ordre pour le ballottage.

4.17 Avant le début de chaque saison, la mise sous contrat des nouveaux entraîneurs créés sera la même que pour les joueurs autonomes, soit leur salaire fixe + boni de signature. Cette période de signature sera la même que pour les joueurs. Cette clause n'est pas valide durant la saison morte.

5. Gestion des joueurs (positions, ballottage, retraites, etc.)

CHANGEMENTS DE POSITION

5.1 Pendant la saison morte et durant les matchs pré-saison, il est possible de changer des joueurs de position, et ce sans aucun frais. Vous devrez fournir un lien vers les sites "forecaster.ca" ou "nhl.com" pour justifier votre changement.

5.2 Il sera possible de changer jusqu'à deux (2) joueur(s) de position durant la pause annuelle des fêtes, et cela au coût de 3 millions de beaux $ chacun.

BALLOTTAGE

5.3 Un joueur sera soumis au ballottage si il a les 2 conditions suivantes: il a 26 ans ou plus et il a joué 16 matchs ou plus. Donc un joueur de 25 ans et moins peut en tout temps aller dans les mineurs si il n'a pas une cote de 70 ou plus. Pour un joueur de 26 ans et plus, il peut jouer 15 matchs et retourner dans les mineures s'il n'a pas une cote de 70 ou plus. S'il joue plus de 15 matchs, le joueur sera soumis au ballottage, et s'il n'est pas réclamé et qu'il a une cote inférieure à 70, il pourra retourner dans les mineures. Pour terminer, si un joueur a une cote de plus de 70 et qu'il passe par le ballottage mais n'est pas réclamé, le joueur devient joueur autonome sans compensation.

5.4 Lorsqu'il est soumis au ballottage, pour une durée de 48 heures, un joueur peut être réclamé par n'importe quelle équipe.

5.5 Si vous soumettez un joueur au ballottage par erreur, vous avez jusqu'à la prochaine simulation pour le remonter dans votre équipe et ainsi corriger votre erreur.

5.6 Lors du premier ballottage de la saison, la priorité est donnée à la dernière équipe du classement général, en remontant vers la première place. L'équipe qui réclame un joueur au ballottage passe ensuite au dernier rang de sélection.

5.7 L'équipe qui réclame un joueur au ballottage ne verse aucune compensation pour obtenir les droits sur le joueur. Elle ne peut réclamer qu'un seul joueur de la liste à moins qu'aucune autre équipe n'ait fait d'offre si un 2ième joueur était présent au ballottage.

JOUEURS NE JOUANT PLUS DANS LA LNH

5.8 Un joueur n'ayant pas joué dans la LNH dans la dernière année perdra de 3 à 6 Overall.

5.9 Un joueur n'ayant pas joué en Amérique du nord depuis les 3 dernières années (incluant l'année en cours) redeviendra prospect. Ce cas couvre les joueurs grévistes, les joueurs qui évoluent en Europe, etc.

JOUEURS RETRAITÉS

5.10 Un joueur qui prendra sa retraite dans la LNH quittera la ligue virtuelle après la fin de la saison suivante, immédiatement après les séries.

5.11 Si le joueur a joué au moins un match dans la LNH dans l'année ou il annonce sa retraite, le joueur demeurera coté dans la VHL l'année suivante.

5.12 Si le joueur a annoncé sa retraite pendant la saison morte ou pendant la saison courante ET QU'IL N'A PAS JOUÉ AUCUNE PARTIE DANS LA LNH, il disparaîtra de la VHL dès la fin de la saison courante.

5.13 Un joueur qui est rayé de la VHL pour cause de retraite, l'équipe conserve les droits sur le joueur pendant la saison courante de son retrait. Si le joueur redevient actif après ce délai, ce joueur redevient admissible au repêchage.

6. Les échanges de joueurs, choix et argent

6.1 Le comité de transaction a pour rôle d'évaluer et dans certains cas, valider les transactions pour qu'elles soient relativement équitables pour les deux équipes impliquées et pour l'ensemble de la ligue.

6.2 Le comité de transaction est composé de trois juges. Un échange est considéré accepté quand 2 avis positifs sont donnés. Si 2 avis négatifs sont donnés, un retour aux 2 DGs sera fait leur mentionnant les raisons et leur demandant de re-confirmer leur volonté.

6.3 Pour qu'une transaction soit considérée, vous devez indiquer les noms des équipes impliquées, les joueurs échangés ainsi que leur position, leur âge, leur cote globale ("overall") et leur salaire, ainsi qu'une raison détaillée pour justifier l'échange. Le cas échéant, indiquer les choix aux repêchage, les prospects et les sommes d'argent. Le formulaire suivant (formtransact.html)est fortement recommandé. Note : Une transaction ne sera traitée que si les 2 DG's impliqués fournissent leur échange par courriel en indiquant TOUTES les informations requises. Pour toutes questions : dgbuffalo@cgocable.ca

6.4 Les "considérations futures" de toutes sortes ne sont pas supportées.

6.5 La ligue se donne le droit de regard sur certaines transactions qui lui sembleront douteuses. Entre autres choses, un joueur ne peut être échangé à son ancienne équipe avant 365 jours. Ce règlement ne s'applique pas à un joueur autonome lorsqu'il est resigné par son ancienne équipe ou que le joueur a été signé sur le marché des JA, ainsi il peut être ré-échangé à son ancien club mais en respectant tout de même la règle P3-12 car il a été JA.

6.6 Il est impossible d'échanger un choix de repêchage d'une année future. Donc, on peut échanger uniquement des choix de l'année courante.

6.7 L'argent peut être utilisé en compensation dans une transaction. Cependant, il ne peut être utilisé pour "acheter" un joueur ET ne peut dépasser le total de tous les salaires des joueurs impliqués.

6.8 Il est possible de s'entendre sur une « Performance LNH ». Exemple : j'échange JoeBinne avec une clause spéciale , s'il ne joue pas 40 parties dans la LNH l'équipe reçoit un choix de 3ième ronde compensatoire . Le tout doit être clairement identifié au comité de transaction . Pas de compensation sur les performances virtuelles.

P1. Le repêchage (DRAFT / mi-juin)

1. Pour le repêchage amateur chaque club aura 6 choix.

2. Une équipe doit avoir en tout temps un minimum de 2 choix au repêchage, dont 1 dans les 2 premières rondes.

3. Une équipe ne peut avoir plus de 12 choix au repêchage.

4. Chaque DG est responsable de monter sa liste de choix potentiels. Le recrutement est une des principales tâches d'un DG. La ligue pourra vous fournir une liste de départ 2 semaines avant l'événement.

5. Pour être éligible, un joueur doit avoir 18 ans ou plus au 16 septembre et ne pas appartenir à une autre équipe.

6. Ordre du repêchage :

- De manière condensée, l'ordre du repêchage se fait comme suit :
  1. Équipes exclues des séries éliminatoires
  2. Équipes admissibles aux séries éliminatoires
  3. Champions de division
  4. Demi-finalistes perdants
  5. Finaliste perdant
  6. Champion de la coupe

- Équipes exclues des séries éliminatoires
  L'ordre des équipes est établi selon le classement général inversé de la fin de la saison régulière, l'équipe ayant terminé au dernier rang récoltant le premier rang de chaque ronde, sauf pour la première ronde où le gagnant du tirage pourra avancer d'un maximum de quatre positions, chaque équipe le précédant au classement inversé devant reculer d'une position (voir les règlements du tirage à la section suivante).

- Équipes admissibles aux séries éliminatoires
  L'ordre des équipes admissibles à la première ronde des séries éliminatoires mais éliminés avant la troisième ronde est établi selon le classement général inversé.

- Champions de division
  L'ordre des équipes terminant au premier rang de leur division mais éliminés avant la troisième ronde des séries éliminatoires est établi selon le classement général inversé.

- Demi-finalistes perdants
  L'ordre des deux équipes éliminées lors de la troisième ronde des séries éliminatoires est établi selon le classement général inversé. Ces deux équipes récoltent les 27ème et 28ème rangs de chaque ronde.

- Finaliste perdant
  L'équipe éliminée lors de la finale récolte le 29ème rang .

- Champion de la coupe

Le champion des séries récolte le 30ème rang de chaque ronde.

- L'équipe ayant acquis le choix d'une autre équipe par le biais d'une transaction choisira à la place de cette dernière lorsque son tour viendra.

7. Règlements du tirage

- Les 14 équipes exclues des séries à la fin de la saison régulière sont admissibles à un tirage permettant au gagnant d'améliorer d'un maximum de quatre positions son rang lors de la première ronde du repêchage.
- Lors du tirage, on tire quatre numéros de 1 à 14 (sans possibilité de remise). Cette méthode donne 1001 combinaisons.
- Chacune de ces équipes se voit attribuée un certain nombre de combinaisons en fonction de son rang au classement général inversé, l'équipe terminant au 30ème rang en saison régulière recevant le plus de combinaisons.
- Les combinaisons sont distribuées comme suit :
    1. 250 combinaisons
    2. 188 combinaisons
    3. 142 combinaisons
    4. 107 combinaisons
    5. 81 combinaisons
    6. 62 combinaisons
    7. 47 combinaisons
    8. 36 combinaisons
    9. 27 combinaisons
    10. 21 combinaisons
    11. 15 combinaisons
    12. 11 combinaisons
    13. 8 combinaisons
    14. 5 combinaisons

    1 combinaison retirée
- Dans la faible éventualité où la combinaison retirée était tirée, un nouveau tirage serait nécessaire.

P2 La signature des joueurs en fin de saison (fin saison régulière)

SIGNATURE DE CONTRATS POUR LES JOUEURS PROTÉGÉS ET CEUX INCLUS DANS LA LIMITE DU NOMBRE DE JOUEURS AUTONOMES POUVANT ËTRE CONSERVÉS

1. Lors du renouvellement de son contrat, la ligue utilisera le salaire attribué au joueur sur http://www.forecaster.ca dans un premier temps et http://www.nhlpa.com si on ne peut le trouver sur Forecaster.

2. Après la date limite des transactions (de 80% jusqu' au dernier match de la saison régulière), les directeurs devront envoyer leurs signatures à la ligue. Pour ce faire la ligue fournira le fichier nécessaire de 2 à 3 semaines après la date limite des transactions. Les nouveaux salaires seront effectifs à la fin de la saison. Un délai de 3 semaines sera accordé à tous les DG's afin qu'il donnent leurs signatures à la ligue faute de quoi un choix à compter de la 3ième ronde en remontant vous sera retiré pour chaque semaine de retard.

3. Si un joueur de la LNH est payé majoritairement en bonis, ces bonis peuvent être additionnés au salaire et répartis selon le nombre d'années au contrat. Cependant, cette mesure est exceptionnelle.

4. Tableau expliquant l'âge où les joueurs atteindront leur autonomie changera comme suit pour les prochaines années:

2010 et plus: 27 ans

5**Formule valide pour les signatures de 2010**		
Nombre de joueurs à signer ayant 27 ans et plus	**Nombre de joueurs qu'on peut signer**	**Nombre de joueurs qu'on ne peut pas signer**
0	0	0
1	1	0
2	1	1
3	2	1
4	2	2
5	3	2
6	3	3
7	4	3
8	4	4
9	5	4
10	5	5
Etc.	Etc.	Etc.

5. Il est impossible de signer un joueur de **24 ans et moins** pour **plus d'un an de contrat** si son salaire est inférieur à **1M$** LNH.

6. La durée maximale d'un contrat sera de 4 ans.

MARCHÉ DES JOUEURS AUTONOMES AVEC COMPENSATION

7. L'équipe détenant les droits sur un JAC peut égaler l'offre faite par une autre équipe si elle veut garder ses droits.

8. L'équipe qui perd un JAC doit recevoir en compensation un joueur coté ayant une différence d'"overall" de 5 points ou plus.

9. Si et seulement si l'équipe qui doit donner le dit-joueur de 5 de OV ou moins ne possède pas ce genre de joueur , un choix au repêchage sera donné en compensation .
Cote de 62 et moins = 6e choix
Cote de 63 à 66 = 5e choix
Cote de 67 à 69 = 4e choix

10. Les directeurs peuvent négocier la compensation (joueurs des mineures, prospects, choix au repêchage) mais le dernier choix appartient au D.-G. qui perd son JAC.

11. Toutes les compensations doivent être réglées avant le début de la saison et ne peuvent pas être incorporées à une transaction.

12. Avant de signer un JAC, soyez certain des intentions de l`équipe qui possède les droits du joueur. Exemple: vous avez un JAC de 76 et il est signé ailleurs, vous avez le droit de prendre n'importe quel joueur de 71 et - dans l'autre équipe à votre choix (excluant les prospects).

13. Après le premier match de la saison, les JAC qui ne sont pas signé deviendront joueurs autonomes sans compensation, donc il sont libres d'accepter des offres de n'importe quelle équipe, sans compensation. La journée suivante, la meilleur offre pour ces joueurs sera retenue, le tout devra etre arrivé a la ligue avant 16:00.

14. La durée maximale d'un contrat est de 4 ans.

MARCHÉ DES JOUEURS AUTONOMES SANS COMPENSATION

15. L'âge qui sera utilisé sera celui du joueur à la parution des nouvelles cotes, donc un an de plus à la saison en cours.

16. L'attribution des joueurs autonomes sera faite selon la procédure de signature des joueurs autonomes

17. Une équipe ne peut offrir plus de 50% de son financement courant ("current finance") en bonis à l'ensemble des joueurs autonomes. Par exemple, avec 20 millions, vous ne pourrez offrir plus de 10 millions à l'ensemble des joueurs autonomes convoités.

18. Le plafond en vigueur doit être respecté à chaque étape des signatures. Si vous avez par exemple une masse salariale de 35 millions , la somme totale des salaires des JA de plus de 70 OV ne doit pas dépasser dix (10) millions avec un plafond à titre d'exemple de 45 millions.

19. Une offre faite à un joueur ne peut en aucun temps être retirée.

20. La durée maximale d'un contrat est de 4 ans.

P3 La signature des joueurs autonomes (septembre)

1- Signature des joueurs comme par le passé, soit après le dernier match de la saison régulière. On signe ceux en bas de 28 ans et un maximum de 3 en haut ou égal à 28 ans. (Pour 2010 ce sera 27 ans). Un fichier pré-formaté vous sera fourni.

2- Les nouvelles cotes seront dévoilées une semaine avant le draft, en même temps que la ré-ouverture des transactions pour une semaine. Chaque équipe pourra donc déjà avoir en main l'image exacte de son club pour la saison suivante. Les joueurs n'étant pas signés en 1 seront donc retirés des équipes de même que ceux qui ont pris leur retraite.

3- Les transactions reprennent au début septembre.

4- La masse salariale est un facteur déterminant, chaque DG devra s'assurer de respecter le plancher et le plafond salarial en vigueur **pour le premier match de la saison régulière**. Tous les joueurs étant dans le grand club au match #1 seront considérés. S'il en manque, les joueurs de farm ayant les plus gros salaires seront considérés pour atteindre 20 joueurs. Il est de la responsabilité de chaque DG d'avoir un alignement complet et parfait dans le grand club pour le premier match de la saison.

4.1 Au 1er jour de simulation, si le club n'est pas réglementaire, il perdra AUTOMATIQUEMENT son meilleur (premier) choix de draft ET les meilleurs joueur de l'équipe en partant de l'arrière vers l'avant seront « scratché » jusqu'à ce que la masse soit respectée.

4.2 Si au 6ième jour de simulation le club n'est toujours pas réglementaire pour le plancher/plafond, le meilleur joueur de l'équipe deviendra joueur autonome, toujours en partant de l'arrière vers l'avant ET une amende punitive de 6 millions sera infligée.

4.3 Si au 10ième jour de simulation (bref 2 semaines!)le club n'est toujours pas réglementaire, il y aura suspension du DG pour une période indéterminée et les administrateurs de la ligue décideront si le DG doit être renvoyé.

5- Nous proposons le salaire du joueur (selon des infos réelles LNH ou autre site de référence).

6- La durée d'un contrat sera prédéterminée au hasard pour chacun des joueurs, de 1 à 4 ans. Donc si un joueur demande 4 ans, le joueur sera signé 4 ans selon la meilleure offre de boni qui lui sera soumise.

6.1- Par contre, une équipe ne peut signer qu'un seul joueur en haut de 70 pour 1 an.

7- Un JA demandera le contrat le plus lucratif pour lui. **Bref le meilleur boni l'emportera.** Le calcul du salaire résultant se fera comme par les années passées à une exception près: on tiendra compte d'une partie du boni : soit (le salaire * nbr d'années) + (50% du boni) le tout divisé par le nombre d'années. C'est ce chiffre qui formera le salaire annuel du joueur dans la VHL.

> Ex: Le joueur a un salaire LNH de 2 millions et demande un contrat de 3 ans. La meilleure offre est de 10 millions de boni, le salaire qui sera calculé sera donc 2 millions * 3 + 5 millions(50%) le tout divisé par 3 ans... donc 3.67 millions annuellement comme salaire dans la VHL. Si le contrat était de 2 ans, le salaire sera donc de 4.5 millions. Pour un contrat de 4 ans le salaire sera de 3.25 millions. On fausse ainsi les statistiques LNH mais la ligue doit faire en sorte qu'une partie du boni entre dans la masse et y demeure.
>
> Note : Pour les joueurs sous les 70OV, ces joueurs n'entreront pas dans le calcul de la masse salariale puisqu'ils seront selon toutes probabilités assignés au farm-club. S'ils sont assignés dans le grand club, à ce moment leur salaire comptera dans la masse. En réalité il n'y a aucune limite pour signer des joueurs de farm.

8- Enchère sur le forum comme l'an passé. Maximum de 3 offres pour un joueur par club, **24** heures avant qu'un joueur accepte la meilleure offre. Si vous êtes absent, déléguez un ami DG ou faite votre « best offer» tout de suite !

9- La mise minimale sur un JA sera un boni de 500 000$. **Une offre doit en tout temps être supérieure de 100 000$ à l'offre précédente.**

10- Les DG offriront des bonis tout simplement jusqu'à concurrence de 50% du current finance. La ligue fournira cette information. En cas d'égalité (mais est-ce possible ?), le joueur choisira l'équipe la plus faible ayant soumis l'offre (le moins de points, ensuite le moins de buts comptés) .

11- Si une équipe mise sur un joueur et défonce le plafond avant le match #1 de la saison, ceci est permis et légal. Par contre le point 4 s'applique toujours dans son intégralité. **Une erreur de votre part sera fatale et coûtera extrêmement cher.**

12. Impossible d'échanger un JA nouvellement signé avant la pause des fêtes. Évite les louages de joueurs.

13. Aucune limite sur le nombre de joueurs qu'une équipe peut signer mis à par le point 4. La masse et votre cash sont vos seules limites pour les joueurs de plus de 70OV.

Récompenses et cadeaux

Avec le coût de participation à la ligue fixé à 10$, la ligue effectuera annuellement les dépenses suivantes :

1. Gravure annuelle de la coupe VHL (+-15$);
2. Achats de la liste ISS ou autre servant au repêchage annuel(+-60$);
3. Un cadeau offert au gagnant de la coupe VHL(+-150$);
4. Un cadeau offert au finalise de la coupe VHL(+-40$);
5. Le reste des revenus sera redistribué sous forme d'achats divers lors de 5à7 ou lors du repêchage annuel;

Le cadeau au gagnant de la coupe se détaille comme suit :

1ère année : La VHL offre un chandail aux couleurs de l'équipe jusqu'à concurrence de 150$ maximum;
2ième année : La VHL offre un chandail aux couleurs de l'équipe jusqu'à concurrence de 150$ maximum;
3ième année et+ La VHL offre un cadeau au choix du DG sous le thème du hockey jusqu'à concurrence de la moyenne des prix payés pour toutes les années précédentes de champions VHL.

Exemple :	Année 1	DG #1	60$
	Année 2	DG #2	120$
	Année 3	DG #1	110$
	Année 4	DG #1	Le DG choisi un cadeau d'une valeur maximale de 96.67$ relié au monde du hockey

Le cadeau au finaliste de la coupe se détaille comme suit :

1ère année : La VHL offre un T-shirt aux couleurs de l'équipe jusqu'à concurrence de 40$ maximum;
2ième année : La VHL offre une casquette aux couleurs de l'équipe jusqu'à concurrence de 40$ maximum;
3ième année et+ La VHL offre un cadeau au choix du DG sous le thème du hockey jusqu'à concurrence de la moyenne des prix payés pour toutes les années précédentes de finaliste VHL.

Exemple :	Année 1	DG #1	25$
	Année 2	DG #2	15$
	Année 3	DG #1	30$
	Année 4	DG #1	Le DG choisi un cadeau d'une valeur maximale de 23.33$ relié au monde du hockey

Toutes les dépenses seront effectuées jusqu'à concurrence des fonds disponibles – 100$. La ligue par précaution désire garder en tout temps un minimum de 100$ dans ses coffres pour palier à tout imprévu. Tout montant excédentaire sera redistribué dans les activités de la VHL

Nous espérons que ceci permettra de souligner l'événement d'une finale de la coupe. Nous espérons aussi que les règles concernant les dépenses de la ligue seront claires pour le futur. Le trésorier de la ligue verra à déposer un sommaire des dépenses annuellement en juin après le repêchage.