

Fantasy Hockey League du Québec

Révision : Août 2019

Table des matières

| | |
|---|----|
| PRÉSENTATION | 3 |
| LA LIGUE | 3 |
| SAISON | 3 |
| JOUEURS | 4 |
| TYPES DE CONTRATS | 4 |
| SALAIRES | 4 |
| FINANCES | 5 |
| DÉPENSES | 6 |
| ARÉNAS | 6 |
| GESTION DES ÉQUIPES | 6 |
| ALIGNEMENTS | 6 |
| ÉCHANGES | 7 |
| DATE LIMITE | 7 |
| FAÇON DE PROCÉDER À UN ÉCHANGE | 7 |
| AGENTS LIBRES | 8 |
| Durée des contrats | 8 |
| Salaires | 9 |
| Groupe I - Joueurs sans autonomie | 9 |
| Groupe II - Agents libres AVEC restriction | 9 |
| Groupe III - Agents libres sans restriction | 12 |
| Salaire minimum | 14 |
| Éligibilité des joueurs | 14 |
| Simulateur de salaire | 15 |
| BALLOTTAGE | 15 |
| RACHAT DE CONTRAT | 15 |
| REPÊCHAGE | 16 |
| ORDRE DE SÉLECTION | 16 |
| LOTÉRIE | 16 |
| RETRAITE | 17 |

| | |
|----------------------------|----|
| PARTICIPATION..... | 17 |
| LA POLITESSE | 17 |
| LES COURRIELS | 17 |
| TRIOS | 17 |
| FAIRE SES TRIOS..... | 17 |
| COURSE AUX HONNEURS | 18 |
| Trophées individuels | 18 |
| Trophées d'équipe..... | 19 |
| Prix individuels..... | 19 |
| Prix d'équipe..... | 19 |
| ABRÉVIATIONS DU STHS..... | 19 |

PRÉSENTATION

La FHLQ a été fondée en 2000 par Miguel Vincent qui en fut le 1^{er} commissaire. Au terme de la saison 2003-04, après quatre saisons, M. Vincent cède les rênes de la ligue à Simon Beaudoin qui devient le nouveau commissaire pour la saison 2004-05.

Lors des débuts de la ligue, la plateforme de simulation était le logiciel FHL (Fantasy Hockey League). Depuis la saison 2007-2008, le logiciel utilisé est le STHS (SimonT Hockey Simulator).

LA LIGUE

La FHLQ est composée de 24 équipes réparties en trois divisions. Chaque division regroupe huit formations.

Les équipes de la FHLQ sont des équipes fictives. À chaque saison, nous donnerons la possibilité aux directeurs-généralx de faire une demande de déménagement et/ou changement de nom. À ce moment, les directeurs-généralx devront soumettre un dossier expliquant les raisons de leur demande en fournissant tous les renseignements nécessaires (nom, ville, aréna, logo).

Comme toute bonne ligue, nous n'aimons pas voir les équipes déménager continuellement donc, les dossiers devront être étoffés afin de justifier un changement.

Les demandes seront soumises à un comité de directeurs-généralx (environ trois directeurs-généralx, incluant le commissaire) qui auront à se prononcer sur la requête. La demande devra être acceptée par la majorité.

Afin d'encadrer le processus, quelques règles sont mises en place :

1. Au maximum, deux demandes pourront être approuvées annuellement.
2. Un directeur-généralx devra avoir complété deux saisons complètes à la barre de l'équipe avant de pouvoir effectuer une demande pour celle-ci, afin de s'assurer de la stabilité de la franchise.
 - a. Saison complète = En poste du premier au dernier match de la saison.
3. Une organisation ne pourra changer de nom ou déménager pendant cinq saisons après un changement.

Dans le cas de la ligue Farm, il n'y a pas de restriction quant aux changements de noms ou déménagements.

SAISON

Une saison comporte 82 parties. La répartition des matchs est la suivante :

- Quatre (4) parties contre les équipes de votre division (28 parties).
- Trois (3) parties contre les équipes des deux autres divisions (48 parties).
- Six (6) parties aléatoires pour compléter le calendrier de 82 parties.

À la fin de la saison, comme dans la LNH, des séries éliminatoires suivront pour l'obtention de la Coupe Stanley. Pour y participer, une équipe doit se qualifier conformément au modèle en place dans la FHLQ. Un total de 16 équipes participe aux séries éliminatoires.

Les 16 meilleures équipes de la ligue, selon le classement général, participent aux séries, sans faire fit de leur division. Il pourrait donc très bien y avoir une division dans laquelle seulement deux clubs feront les séries et les quatre autres clubs seront exclus.

Le format des séries est des 4 de 7 pour chaque ronde.

JOUEURS

Bien que les équipes de la FHLQ soient fictives, les joueurs qui la composent sont réels. La ligue est composée des joueurs de la LNH et la LAH ayant joué au moins 10 parties lors de la saison précédente LNH/LAH, dans l'une de ces deux ligues.

Les cotes utilisées sont basées sur les performances des joueurs dans la LNH et la LAH au cours de la dernière saison. Selon le choix des cotes d'une année à l'autre, il est parfois possible que les cotes soient basées sur les deux saisons.

N.B. Les cotes actuellement utilisées sont basées sur la saison précédente seulement, sauf pour la cote de DU (durabilité) qui est basée sur les deux dernières saisons, ainsi que pour la cote de PS (habileté en tirs de pénalité) qui est basée sur la carrière entière du joueur.

TYPES DE CONTRATS

Dans le STHS, il existe deux types de contrat, PRO et FARM. Il y a trois combinaisons possibles, soit PRO seulement, PRO+FARM et FARM seulement.

Dans la FHLQ, tous les joueurs ont des contrats PRO+FARM par défaut. Cependant, les joueurs qui n'auront pas joué dans la LNH au moins une partie la saison précédente mais, qui ont joué dans la LAH, auront des contrats FARM seulement. Ils pourront donc seulement jouer dans la ligue FARM de la FHLQ.

Ainsi, en pratique, les joueurs de la FHLQ pourront jouer dans le PRO & FARM ou seulement dans la FARM. Il n'y aura pas de contrat PRO seulement, ce qui serait l'équivalent d'une clause de non-mouvement dans la LNH.

SALAIRES

Lorsqu'un joueur évolue dans l'équipe PRO, il reçoit 100% du salaire inscrit à son contrat. Lorsqu'il évolue dans l'équipe FARM, il reçoit 8% de son salaire s'il a un contrat à deux volets et 100% s'il a un contrat à un volet.

Tous les contrats dont le salaire est de 1 000 000\$ et plus seront des contrats à un volet.

À partir de la saison 2019-20, pour les joueurs qui ont un contrat à un volet et qui iront jouer dans le club-école, leur contrat continuera de compter sur le plafond salarial de l'équipe Pro. Cependant, un montant de 2 000 000\$ sera soustrait de leur impact sur la masse salariale.

Ex :

Un joueur qui a un contrat de 3 200 000\$ gagnera quand même 3 200 000\$ en jouant dans le Farm mais, il aura un impact de 1 200 000\$ dans le Pro.

Un joueur qui a un contrat de 1 500 000\$ gagnera quand même 1 200 000\$ en jouant dans le Farm mais, il n'aura aucun impact sur la masse salariale.

De manière générale, les directeurs-généraux peuvent renvoyer des joueurs à leur club FARM à leur guise mais, les règles de ballottage s'appliquent (voir section « Ballottage »).

De plus, un joueur dont le salaire est de 10 000 000\$ ou plus ne peut en aucun temps être envoyé dans l'équipe FARM.

FINANCES

Nous avons fixé le plafond salarial à 92 000 000\$ par équipe afin d'éviter que certains directeurs-général n'abusent au niveau des contrats. Ce montant est sujet à changements d'une année à l'autre. Un plancher salarial sera fixé à 70 000 000\$ afin que des équipes ne fassent pas exprès pour avoir un club avec des joueurs "minables" afin de terminer en bas du classement.

De plus, un directeur-général qui voit son équipe se retrouver dans le rouge n'importe quand durant une saison se fera remplacer par un nouveau directeur-général automatiquement. Le nouveau directeur-général se fera injecter un montant de 50 000 000\$ dans les fonds de l'équipe pour repartir en affaires. Notez qu'une équipe ne peut se rendre à la banqueroute en une année donc, on va tout faire pour redresser cette concession avant!

Les franchises génèrent des profits de diverses façons :

- Ventes de billets
- Droits de radio et de télévision
- Partage des revenus

Il y a quatre facteurs qui attirent les foules :

- Joueurs de concession
- Victoires à domicile
- Victoires totales
- Prix des billets raisonnable

À tout moment durant la saison morte, il sera possible de dépasser le plafond salarial établi. Cependant, chaque club devra se conformer à temps pour le début de la saison régulière à défaut de quoi, des sanctions seront imposées.

- Le joueur de l'équipe fautive ayant obtenu le plus de points en saison dans la LNH lors de la saison précédente est suspendu jusqu'à ce que la situation soit réglée.
- Le DG a 14 jours pour respecter le plafond salarial.
- Le DG bénéficie d'une extension de sept (7) jours (donc 21 jours total) s'il s'agit d'une première offense.
- Le DG est congédié si rien n'est fait pour corriger la situation au bout de ce délai.

Dans le cas d'une équipe qui ne respecterait pas le plancher salarial, elle devra faire en sorte de se confirmer dans les plus brefs délais en effectuant un échange pour obtenir des salaires lui permettant d'augmenter sa masse salariale ou encore en effectuant la signature d'un agent libre.

Vous pourrez changer le prix de vos billets en tout temps directement dans le STHS Client lorsque vous ferez vos trios. Nous vous invitons à bien faire attention de gérer intelligemment le prix de vos billets. Le fait d'avoir des prix trop élevés fera en sorte que vous n'attirez pas les foules et vos revenus seront à la baisse alors que si vos prix sont trop bas, vous pourriez vous priver de revenus. Il faut trouver le juste milieu pour attirer les foules mais, ne pas les repousser. Également, si le prix de vos billets diffère trop de la moyenne de la ligue, cela peut avoir des conséquences sur vos assistances.

DÉPENSES

La plupart des dépenses sont reliées aux salaires versés aux joueurs de votre équipe mais également aux entraîneurs (Pro & Farm).

Petit conseil : FAITES DES PROFITS ET GÉREZ VOS FINANCES COMME DU MONDE !!!

Un truc si vous voulez être sûrs que votre équipe ait de BONNES finances : arrangez-vous pour que le montant que vous faites à chaque partie à domicile (Average Income Per Game) soit au moins deux fois plus élevé que le coût de vos dépenses à chaque match. Pourquoi le double? Parce que la moitié de vos matchs sont à l'extérieur et vous n'en tirez aucun revenu! Il faut donc que vos revenus à domicile couvrent aussi le coût de vos parties à l'extérieur.

ARÉNAS

Vous pouvez rénover votre aréna pour augmenter le nombre de sièges disponibles à chaque saison morte. Le nombre de sièges de départ est de 18 000. Le nombre maximal de sièges que l'on peut ajouter par année est fixé à 1 500. Le coût de chaque siège est de 2 000\$. Le nombre maximal de sièges par aréna est de 22 000.

PARTAGE DES REVENUS

À chaque saison morte, un partage des revenus sera effectué à partir du STHS. Les paramètres du partage des revenus seront les suivants :

- Le maximum d'argent qu'une équipe « riche » pourra perdre au profit des équipes « pauvres » sera de 10% de ses fonds actuels.
- Le montant des droits de télévision et de radio est fixé à 500 millions\$.

GESTION DES ÉQUIPES

ALIGNEMENTS

Vous devrez avoir un minimum de 30 joueurs dans votre club répartis de la manière suivante :

- 18 attaquants
- 9 défenseurs
- 3 gardiens

Il sera permis d'avoir un maximum de 50 joueurs possédant un contrat PRO Il n'y a pas de limite en ce qui concerne les joueurs qui ont un contrat FARM seulement.

Il est permis d'avoir un maximum cinq (5) gardiens possédant un contrat PRO. Aucune limite pour les gardiens avec un contre FARM.

Certaines amendes seront imposées aux clubs fautifs. Si un club ne corrige pas la situation lorsqu'il reçoit un avis, les dirigeants de la ligue pourront imposer d'autres sanctions à leur discrétion (i.e. Suspension du meilleur marqueur).

De plus, au cours de la saison régulière, chaque club devra accorder au moins 10 départs à son gardien auxiliaire. Si un club ne respecte pas cette règle, son gardien #1 sera suspendu pour le nombre de matchs manquant en-dessous de 10. Les matchs seront purgés dès le début des séries éliminatoires. Si la suspension n'est pas complétée en séries, elle sera complétée au début de la saison suivante à raison de trois (3) parties pour chaque match en-dessous de 10 restants à purger.

ÉCHANGES

Tous les directeurs-généraux impliqués dans un échange doivent faire parvenir un exemplaire de l'échange à Jérôme Poirier à l'adresse asskickers@fhlq.com. Lorsque les avis d'échange seront reçus de la part des deux directeurs-généraux, Jérôme confirmera l'échange publiquement et celui-ci sera alors officiel. Cependant, en cas de doute, Jérôme pourra refuser un échange ou encore, le soumettre à un groupe de quelques directeurs-généraux qui se prononceront sur celui-ci. L'échange pourrait donc être refusé à la suite d'une évaluation par les pairs.

Vous pouvez échanger des joueurs, de l'argent et des choix au repêchage pour les deux (2) prochaines années. Tous les échanges sont possibles mais doivent être conformes aux règlements de la ligue. Dans le cas où un échange fait en sorte que vous contrevenez à certains règlements (plancher ou plafond salarial, minimum ou maximum de joueurs permis), celui-ci sera automatiquement refusé.

Il sera possible d'impliquer des compensations futures sous forme de choix de repêchage mais, comme ceci implique trop de gestion manuelle, ce sera aux directeurs-généraux d'exiger leur compensation lorsque cela s'applique. Il sera aussi la responsabilité des directeurs-généraux de ne pas échanger les choix impliqués dans une compensation. Si un choix qui doit potentiellement servir de compensation est échangé, la compensation sera rehaussée pour un choix d'un rang plus élevé que celui qui était prévu, si la compensation doit être versée évidemment.

Si un directeur-général effectue trop d'échanges farfelus donc, refusés, il pourra être congédié à la discrétion des dirigeants.

DATE LIMITE

Nulle équipe ne pourra conclure de transactions après la date limite déterminée par le jeu, soit après 80% des parties. À l'approche de la date limite, le responsable des échanges publiera la date et l'heure limite pour envoyer des échanges. TOUTES LES CONFIRMATIONS REÇUES APRÈS CETTE HEURE SERONT CONSIDÉRÉES COMME NULLES ET LES ÉCHANGES SERONT REFUSÉS.

FAÇON DE PROCÉDER À UN ÉCHANGE

Voici ce que l'on veut dans un e-mail de confirmation :

TITRE DU MESSAGE : échange Chiefs/Bulldogs (le titre servira au responsable des échanges de se démêler lorsqu'il a beaucoup d'échanges en même temps à trier)

Aux Bulldogs :

D Sergei Zubov
4e choix Chiefs 2006
1 000 000\$

Aux Chiefs :

C Jeremy Roenick
2e choix Bulldogs 2007

Ensuite, vous mettez une description de POURQUOI vous faites cet échange. Qu'est-ce qu'elle peut apporter à votre équipe? Dans l'exemple ici, si j'étais le directeur-général des Bulldogs, je pourrais dire ceci :

"J'avais un surplus de centres. Comme la valeur de Roenick était bonne et que j'avais besoin d'un bon quart-arrière à la ligne bleue, j'ai acquis le défenseur Sergei Zubov. Ainsi, avec les trois années

qu'il reste à son contrat, je renforci ma défensive pour les prochaines années. De plus, j'ai soutiré 1 000 000\$ pour renflouer les coffres et les pertes que j'ai encourues l'année dernière."

Tout ce processus permettra :

- Au directeur-général d'être certain de savoir ce qu'il fait et pourquoi il le fait.
- Le responsable des échanges peut savoir un peu où veut s'en aller chacun des directeurs-généraux et peut intervenir s'il considère qu'un des deux clubs se fait flouer.

Ainsi, il arrivera parfois que quelques directeurs-généraux vont se faire avoir et le responsable des échanges ne pourra rien y faire. Il est certain que si on échange un joueur de premier plan pour un joueur moyen et qu'on ne voit pas du tout où le directeur-général qui se fait avoir veut s'en aller, le responsable refusera tout simplement l'échange.

Il faudra un texte pour chaque directeur-général impliqué dans une transaction sinon, le responsable est dans l'obligation de demander le "pourquoi" de la transaction avant de le confirmer. Donc, si vous voulez que vos échanges soient traités le plus rapidement possible, faites la procédure comme il faut!

Il n'y aura aucun compromis afin d'équilibrer les échanges. Ceux-ci seront tout simplement acceptés ou refusés. Un refus veut dire : renégociez ou passez à autre chose. Cependant, le but ne sera pas de refuser des échanges inégaux, mais bien d'éviter des tricheries de tout genre entre deux formations et de s'assurer que la parité dans la FHLQ ne soit pas compromise à long terme à cause d'un échange.

Nous ne voulons pas d'engueulades sur le forum à ce sujet. Un directeur-général qui conteste la décision de façon exagérée pourra se voir soulager de quelques dollars FHLQ (montant déterminé par le commissaire) ou tout simplement être congédié après consultation avec la direction de la ligue.

AGENTS LIBRES

Il existe trois catégories d'agents libres :

- Groupe I (23 ans et moins)
- Groupe II (24 à 27 ans)
- Groupe III (28 ans et plus)

L'âge des joueurs sera augmenté dans le simulateur avant de débiter le processus des agents libres. Donc, un joueur qui a 27 ans durant la saison aura 28 ans au prochain processus et fera partie du groupe III.

Durée des contrats

Les contrats seront d'une durée maximale de cinq (5) saisons, à l'exception des joueurs qui signent leur premier contrat où la durée sera de trois (3) saisons. Chacune des équipes pourra cependant signer deux (2) joueurs de son club pour une durée de six (6) saisons, peu importe leur âge (sauf dans le cas d'un joueur qui signe un premier contrat « entry level »).

En revanche, si un joueur a annoncé sa retraite ou qu'il a signé un contrat en Europe et qu'il est agent libre sans compensation, les offres de contrat ne pourront dépasser la durée d'une saison. Le tout pour éviter la surenchère par la durée du contrat sachant que le joueur ne sera pas de retour dans la FHLQ la saison suivante.

Salaires

Pour les trois (3) premières années d'un contrat, le salaire sera égal au « cap hit » actuel du joueur dans la LNH. Au-delà de trois (3) ans, le salaire sera établi de la manière suivante :

- Si le salaire est connu, on prend le "cap hit" de l'année correspondante.
- Si le salaire est inconnu, on prend le dernier "cap hit" connu et on ajoute 25%.

Également, au-delà de la troisième année de contrat, nous allons majorer le salaire afin de compenser le joueur pour les années d'autonomie qui sont achetées.

- 20% pour chaque année où le joueur aurait été RFA (Groupe 2)
- 30% pour chaque année où le joueur aurait été UFA (Groupe 3)

Groupe I - Joueurs sans autonomie

Nous vous enverrons la liste des joueurs du groupe I avec un contrat à échéance. Sur cette liste sera inscrit le salaire que chaque joueur demande.

Si vous désirez signer le joueur au nouveau salaire demandé, il ne vous restera qu'à déterminer la durée de son contrat. Sinon, le joueur deviendra automatiquement un joueur autonome du groupe III. Advenant que vous choisissiez cette option, ce joueur pourra être signé par n'importe laquelle formation selon les procédures du groupe III.

Lorsque nous vous transmettrons cette liste, nous vous informerons du moment où vous devrez nous faire parvenir vos signatures de contrats. Si les échéances ne sont pas respectées, nous prendrons pour acquis que vous ne signez aucun de vos joueurs listés et ils tomberont alors dans la catégorie des joueurs autonomes du groupe III.

Les joueurs qui signeront leur premier contrat (« entry level ») seront signés automatiquement pour une durée de trois (3) saisons.

À l'échéance du contrat dans la FHLQ, si le contrat d'entrée du joueur est encore en vigueur dans la LNH car il a bénéficié d'un « entry-level slide », son contrat sera prolongé dans la FHLQ également du même nombre d'années.

Groupe II - Agents libres AVEC restriction

Privilège

Tout d'abord, il vous sera possible de signer un joueur qui deviendrait normalement agent libre du groupe II avant que le marché ne soit ouvert.

Les mêmes règles s'appliqueront au niveau salarial (voir section « Salaire »). Cependant, puisque vous évitez que le joueur teste le marché, vous devrez payer 10% de plus pour les trois premières années contrat.

Processus

Lorsqu'un de vos joueurs deviendra agent libre avec restriction, il pourra recevoir une offre "hostile" de la part d'une autre équipe de la ligue qui désire obtenir ses services.

Tout d'abord, lorsque nous allons vous le signifier, vous devrez effectuer une offre qualificative à vos joueurs faisant partie du groupe II. Si vous ne faites pas d'offre qualificative à un ou plusieurs joueurs, ceux-ci deviendront agents libres sans compensation.

Une fois que vous aurez qualifié les joueurs que vous souhaitez garder, une période sera allouée à toutes les équipes de la ligue afin qu'elles puissent effectuer une offre à des joueurs des autres équipes, communément appelé « offer sheet ». Cette offre sera effectuée en argent, sous forme de salaire. Vous pourrez ainsi offrir à un joueur un salaire plus élevé que ce qu'il gagne dans la LNH. Une fois la période écoulée, si des joueurs ont reçus des offres de la part d'une autre équipe, l'équipe propriétaire du joueur pourra égaliser la meilleure offre ou laisser aller le joueur.

Voici en résumé les scénarios possibles :

Scénario #1

Équipe A ne fait pas d'offre qualificative à Joueur X.
Joueur X devient agent libre sans compensation.

Scénario #2

Équipe A fait une offre qualificative à Joueur X.
Joueur X ne reçoit pas d'offre d'une autre équipe.
Équipe A signe Joueur X au salaire de l'offre qualificative.

Scénario #3

Équipe A fait une offre qualificative à Joueur X.
Équipe B fait une offre supérieure à Joueur X.
Équipe A égalise l'offre de Équipe B.
Équipe A signe Joueur X au salaire offert par Équipe B.
Équipe B est pénalisé pour avoir tenté une offre à Joueur X.

Scénario #4

Équipe A fait une offre qualificative à Joueur X.
Équipe B fait une offre supérieure à Joueur X.
Équipe A n'égalise pas l'offre de Équipe B.
Équipe B signe Joueur X au salaire offert.
Équipe B verse une compensation à Équipe A.

Offre maximale

L'offre maximale permise est fixée à 20% du plafond salarial établi par la ligue. Donc, avec un plafond de 92 000 000\$, le salaire maximal sera de 18 400 000\$.

Contrat

1. Le salaire offert devra représenter une hausse de salaire d'au moins 20% pour chaque année de contrat (se référer à la section « Salaire » pour les contrats de plus de trois saisons).
2. Une offre hostile devra obligatoirement être d'une durée minimale de trois (3) saisons.

Compensations

Offre non égalée

| Offre | Compensation |
|----------------------|--|
| 11 000 000\$ et plus | Trois choix de 1 ^{ère} ronde (sur les trois prochaines années*) Trois choix de 2 ^e ronde (sur les trois prochaines années*) |

| | |
|-------------------------------|---|
| 9 200 000\$ à 10 999 999\$ | Deux choix de 1 ^{ère} ronde (sur les deux prochaines années) Deux choix de 2 ^e ronde (sur les deux prochaines années) Deux choix de 3 ^e ronde (sur les deux prochaines années) |
| 7 800 000\$ à 9 199 999\$ | Deux choix de 1 ^{ère} ronde (sur les deux prochaines années) Deux choix de 2 ^e ronde (sur les deux prochaines années) |
| 5 700 000\$ à 7 799 999\$ | Deux choix de 1 ^{ère} ronde (sur les deux prochaines années) Un choix de 2 ^e ronde Un choix de 3 ^e ronde |
| 4 700 000\$ à 5 699 999\$ | Un choix de 1 ^{ère} ronde Un choix de 2 ^e ronde Un choix de 3 ^e ronde |
| 3 100 000\$ à 4 699 999\$ | Un choix de 1 ^{ère} ronde Un choix de 3 ^e ronde |
| 2 500 000\$ à 3 099 999\$ | Un choix de 1 ^{ère} ronde |
| 2 100 000\$ à 2 499 999\$ | Un choix de 2 ^e ronde |
| 1 500 000\$ à 2 099 999\$ | Un choix de 3 ^e ronde |
| 1 000 000\$ à 1 499 000\$ | Un choix de 4 ^e ronde |
| 999 999\$ et moins | Un choix de 5 ^e ronde |

Les choix qui sont donnés en compensation pour une année donnée seront déterminés de la manière suivante :

1. Le choix de votre équipe.
2. Si vous n'avez plus votre choix, le choix le plus près du votre d'un rang plus élevé (selon le dernier classement général).
3. En dernier recours, le choix le plus près du votre après le rang de sélection prévu de votre équipe (selon le dernier classement général).

*Lorsqu'il y aura trois choix d'une même ronde devant être versés en compensation, le troisième choix pourra être déterminé ainsi :

- Choix de la troisième année qui suit.
- Choix au cours des deux prochains repêchages, au choix du DG qui a reçu une offre (si l'équipe qui a fait l'offre a d'autres choix de cette ronde).

*** Afin de pouvoir effectuer une offre, une équipe doit posséder toutes les compensations nécessaires afin de répondre aux critères énumérés ci-haut.

*** Ces compensations ne sont pas négociables. Le fait d'effectuer une offre signifie que le DG qui la fait accepte les compensations qu'il aura à verser à l'équipe à laquelle il essaie d'enlever un joueur. Pour sa part, le DG du joueur qui reçoit une offre accepte les compensations par le simple fait de refuser d'égaliser cette offre.

Offre égalée

En guise de dédommagement, l'équipe qui a reçu une offre qu'il a décidé d'égaliser recevra un choix de 6^e ronde au prochain repêchage par l'équipe qui a fait l'offre. Si l'équipe ne possède plus son choix de 6^e ronde, elle devra remettre son choix mieux classé pour le même repêchage.

Groupe III - Agents libres sans restriction

Privilège

Afin de préserver l'identité des équipes, il sera possible de signer un joueur qui deviendrait normalement agent libre du groupe III.

Les mêmes règles s'appliqueront au niveau salarial (voir section « Salaire »). Cependant, puisque vous évitez que le joueur teste le marché, vous devrez payer 5% de plus pour les trois premières années contrat.

Également, vous aurez la possibilité d'échanger les droits d'un (1) joueur qui a le statut d'agent libre sans compensation. L'équipe qui fera l'acquisition de ses droits pourra alors signer le joueur avec son privilège. Pour éviter les jeux de coulisses entre deux ou plusieurs équipes, un joueur dont les droits sont échangés ne pourra pas être échangé à son équipe d'origine pendant une saison.

Processus

Le processus des agents libres sans compensation fonctionnera ainsi :

Première vague

- Un premier tour d'offres sera effectué où les équipes pourront soumettre leurs offres de contrats aux joueurs.
- Un second tour se déroulera où les trois (3) meilleures offres seront retenues. Les équipes ayant effectué l'une des trois (3) meilleures offres pourront effectuer une nouvelle offre. L'équipe ayant effectué la meilleure offre au premier tour ne pourra pas se retirer au second tour. Celle-ci doit effectuer une offre égale ou supérieure à celle effectuée au premier tour.

Deuxième vague

- Un premier tour se déroulera où les équipes pourront à nouveau effectuer des offres aux joueurs qui sont toujours sur le marché à l'issue de la première vague.
- Un second tour aura lieu où les deux (2) meilleures offres du tour précédent seront retenues. Les équipes ayant effectué les deux (2) meilleures offres pourront alors effectuer une nouvelle offre. L'équipe ayant effectué la meilleure offre au premier tour ne pourra pas se retirer au second tour. Celle-ci doit effectuer une offre égale ou supérieure à celle effectuée au premier tour.

Lorsqu'on dit « offre égale ou supérieure », cela signifie un salaire et une durée de contrat égaux ou supérieurs.

Offre Salariale

Lors du processus des agents libres du groupe III, il y aura quelques balises à respecter au niveau des salaires offerts :

- Offre minimale
 - Première vague : 80% du salaire LNH (cap hit) du contrat en vigueur.
 - Deuxième vague : 60% du salaire LNH (cap hit) du contrat en vigueur.
 - Si le salaire est inconnu (aucun contrat en cours), le dernier salaire connu sera la référence.
- Offre maximale : 20% du plafond salarial établi par la ligue
 - Plafond de 92 000 000\$ = salaire maximum de 18 400 000\$.

Lorsque vous effectuerez vos offres, vous mentionnerez simplement le salaire annuel offert et le nombre de saisons (salaire appliqué aux trois premières saisons). Au-delà de trois (3) saisons, nous prendrons le salaire le plus élevé entre celui offert et celui majoré en tenant compte des règles mentionnées dans la section « Salaire ».

Exemple #1 :

Vous offrez un contrat de 5 millions\$ pour 5 ans à un joueur qui a un « cap hit » de 4 millions\$.

Dans un contexte de renouvellement de contrat, le joueur aurait gagné 4 millions\$ pour les trois premières saisons puis, 5,2 millions\$ pour la quatrième et cinquième année (4 millions\$ + 30% pour les années d'autonomie achetées). Donc, la structure du contrat sera :

Années 1 à 3 : 5 millions\$

Années 4 et 5 : 5,2 millions\$

Exemple #2 :

Vous offrez un contrat de 6 millions\$ pour 5 ans à un joueur qui a un « cap hit » de 4 millions\$.

Dans un contexte de renouvellement de contrat, le joueur aurait gagné 4 millions pour les trois premières saisons puis, 5,2 millions pour la quatrième et cinquième année (4 millions + 30% pour les années d'autonomie achetées). Donc, la structure du contrat sera :

Années 1 à 5 : 6 millions

C'est toujours le scénario (offre vs simulation avec majoration) qui avantage le joueur qui aura priorité pour les saisons 4 & 5.

Déterminer la meilleure offre

Une formule a été établie afin d'être en mesure de comparer les différentes offres effectuées envers un joueur et déterminer lesquelles sont les meilleurs. Trois critères ont été établis :

- La valeur totale du contrat (salaire offert X nombre de saisons)
- Le nombre de saisons offerts
- Le salaire annuel (trois premières saisons)

Une pondération sur 10 pts a été établie :

- La valeur totale compte pour 3 pts
- Le salaire offert compte pour 4 pts
- Le nombre d'années compte pour 3 pts.

La formule sera la suivante :

$(\text{Valeur totale} / 1\,000\,000\$ \times 3) + (\text{Salaire annuel} / 1\,000\,000\$ \times 4) + (\text{Durée du contrat} \times 3)$

La méthode pour classer les offres sera la suivante :

1. La plus haute note
2. La plus haute valeur totale offerte
3. Le plus haut salaire annuel offert
4. L'équipe ayant terminé le plus bas au classement

De manière générale, si les offres ne sont pas identiques, la note devrait départager les offres mais, il pourrait arriver que deux offres différentes obtiennent la même note donc, nous avons prévu les critères pour départager les offres.

Sentiment d'appartenance

Lorsqu'une équipe offre un contrat à un joueur qui lui appartenait, celle-ci pourra se prévaloir d'un privilège appelé « sentiment d'appartenance ». Ce privilège viendra bonifier la note attribuée à l'offre de 5%.

Pour les entre-saisons 2019 et 2020, le sentiment d'appartenance sera bonifié de 5% pour les joueurs de 28 et 29 ans pour faciliter la transition de l'âge des UFA de 30 à 28 ans.

Joueur de 35 ans et plus

Les joueurs qui signeront un contrat à l'âge de 35 ans ou plus seront répertoriés à chaque saison morte. Advenant un rachat de contrat ou une retraite, le contrat du joueur continuera de compter à 100% sur la masse salariale de l'équipe. Si un joueur dans cette situation n'est pas coté et n'a pas écoulé son contrat, celui-ci sera réactivé manuellement dans le simulateur avec des cotes de 99 pour le EX et LD, 1 pour le PO et 25 pour tous les autres attributs.

Veuillez vous référer aux sections « Rachat de contrat » et « Retraite » pour les détails.

Salaire minimum

Le salaire minimum est actuellement fixé à 700 000 \$. Aussitôt qu'un joueur est signé et que son contrat n'est pas divulgué sur le site Cap Friendly, nous lui attribuons son dernier salaire connu dans la LNH. Si cette information n'est pas disponible également, le salaire minimum lui sera attribué.

Le salaire minimum augmentera à 750 000\$ en 2021-22, selon les mêmes hausses qui auront lieu dans la LNH.

Lorsque le salaire minimum augmentera, tous les contrats dont le salaire est inférieur au nouveau salaire minimum seront ajustés afin de respecter le nouveau salaire minimum.

Lorsque des contrats de plusieurs saisons seront offerts, les salaires seront ajustés à la hausse dès la signature pour les années futures où le salaire minimum est connu et plus élevé.

Éligibilité des joueurs

Lorsqu'un joueur appartenant à une équipe était coté la saison précédente mais, qu'il ne l'est plus en vue de la prochaine saison, il sera automatiquement soumis à la liste des prospects de son équipe.

Si le joueur est âgé de 25 ans et moins, son équipe conservera ses droits pour l'année à venir. Cependant, lorsque celui-ci est âgé de 26 ans ou plus, il sera automatiquement éliminé du simulateur comme s'il avait pris sa retraite ou qu'il avait quitté pour l'Europe, ce qui est sûrement arrivé de toute façon. Toutefois, nous ferons exception dans l'éventualité où un joueur manque une saison complète en raison d'une blessure ou d'une année sabbatique. Dans ces cas, vous conserverez les droits de votre joueur.

Tous les joueurs cotés et non signés à l'issue de la période de signature des agents libres seront automatiquement considérés comme étant agents libres. Ceux-ci pourront être signés à tout

moment durant la saison. En dehors du période de signature des agents libres se déroulant pendant la saison morte, toute équipe qui voudra signer un joueur libre devra soumettre son offre à la ligue qui la rendra publique pendant trois (3) jours. Les autres équipes auront la possibilité de surenchérir si elles désirent mettre la main sur le joueur. Il est à noter que durant ce processus, l'identité des équipes ne sera pas dévoilée.

Simulateur de salaire

Pour vous aider à savoir le salaire que votre joueur gagnera, j'ai développé un simulateur de salaire. Vous n'avez qu'à compléter quelques informations et vous saurez quel sera le salaire de votre joueur pour chaque année de contrat.

Cliquez ici pour utiliser le [simulateur](#).

BALLOTAGE

Voici un tableau résumant les conditions de renvoi d'un joueur dans l'équipe FARM versus le ballottage.

| Joueur ayant joué moins de 10 parties | | |
|--|------------------------------|-----------------------------|
| Âge | Moins de 10 000 000\$ | 10 000 000\$ et plus |
| 23 ans et - | N'importe quand | JAMAIS |
| 24 ans et + | N'importe quand | JAMAIS |

| Joueur ayant joué 10 parties et plus | | |
|---|------------------------------|-----------------------------|
| Âge | Moins de 10 000 000\$ | 10 000 000\$ et plus |
| 23 ans et - | N'importe quand | JAMAIS |
| 24 ans et + | Passe par le ballottage | JAMAIS |

Lorsque vous ferez vos tris et que vous voudrez descendre un joueur dans l'équipe FARM, si le joueur doit passer par le ballottage, une question vous serez posée et vous devrez confirmer que vous voulez que le joueur soit soumis au ballottage. Il est donc difficile d'envoyer un joueur au ballottage par erreur.

Un joueur soumis au ballottage sera disponible durant trois jours pour les autres équipes. Si le joueur est réclamé, une compensation de 50 000\$ vous sera versée par l'équipe qui a réclamé le joueur.

RACHAT DE CONTRAT

La méthode de rachats de contrat est la même que dans la LNH.

Pour un joueur de 25 ans ou moins, l'équipe devra payer 1/3 du salaire restant à verser au joueur.

Pour un joueur de 26 ans ou plus, l'équipe devra payer 2/3 du salaire restant à verser au joueur.

Le montant du rachat sera appliqué sur la masse, réparti sur le double du nombre d'années de contrat qui restait.

Ex : Joueur de 28 ans avec contrat de deux saisons à un salaire annuel de 3 000 000\$. Le salaire total restant à verser est de 6 000 000\$ donc, le coût du rachat est de 4 000 000\$. Comme il restait deux saisons au contrat, nous appliqueront 1 000 000\$ de la masse salariale durant quatre saisons.

Dans le cas des joueurs ayant signé leur contrat à l'âge de 35 ans ou plus, advenant un rachat, le salaire comptera à 100% sur la masse salariale pour le nombre d'années restant au contrat.

Il est à noter que les rachats de contrats seront permis uniquement durant la saison morte.

REPÊCHAGE

Le repêchage amateur aura lieu annuellement avant de débiter la saison, généralement vers la fin août ou début septembre.

Une liste de base constituée des joueurs repêchés lors du plus récent repêchage de la LNH sera mise à la disposition des directeurs-généraux afin de les aider dans leurs choix. Cependant, ceux-ci seront libres de repêcher des joueurs ne figurant pas sur cette liste, tout en respectant certains critères d'admissibilité.

À l'exception des joueurs qui sont repêchés lors du dernier repêchage de la LNH, vous pourrez repêcher des joueurs qui répondent aux critères suivants :

- Être âgé de 23 ans ou moins, en date du 30 juin de l'année en cours.
- Être âgé au minimum de 18 ans au 16 septembre de l'année en cours.

Également, tous les joueurs cotés étant âgés de 23 ans et moins, qui n'appartiennent à aucune équipe, seront éligibles au repêchage. Ceux de 24 ans et plus seront quant à eux considérés comme étant agents libres.

Une fois le repêchage complété, les joueurs cotés de 23 ans et moins deviendront également agents libres. Il revient donc à vous de juger si vous êtes prêts à sacrifier un choix pour vous assurer d'obtenir un joueur âgé entre 18 et 23 ans.

ORDRE DE SÉLECTION

L'ordre de sélection du repêchage est établi selon la même méthode que la LNH.

Les équipes qui ne participent pas aux séries se voient attribués les rangs 1 à 8 selon le classement inversé de la saison régulière. Pour les équipes participant aux séries, les positions 9 à 24 leurs sont attribuées selon le moment où elles seront éliminées des séries.

Donc, les positions 9 à 16 seront accordées aux équipes éliminées en 1^{er} ronde des séries, selon le classement inversé de la saison régulière. Ensuite, les positions 17 à 20 seront attribuées aux équipes éliminées en 2^e ronde, toujours selon le classement inversé de la saison régulière. Les positions 21 et 22 seront accordées aux clubs éliminés en finales de conférence, selon le classement inversé de la saison. Finalement, l'équipe finaliste de la finale héritera sur 23^e rang alors que les champions seront 24^e.

LOTÉRIE

Une fois l'ordre de base établi, une loterie aura lieu afin de déterminer l'ordre de sélection officiel.

Les équipes possédant les positions 1 à 8 de l'ordre de sélection provisoire participeront à la loterie. Un seul tirage aura lieu afin de permettre à l'une des huit équipes de grimper d'un maximum de trois positions lors de la première ronde du repêchage. Les rondes suivantes se dérouleront selon l'ordre de base.

Ainsi, les équipes bénéficiant des quatre premières positions pourront potentiellement repêcher au premier rang total, l'équipe au 5^e rang pourrait grimper en 2^e place et l'équipe au 6^e rang pourrait grimper en 3^e place, et ainsi de suite.

Le tirage de la loterie est effectué de manière automatisée par le STHS.

RETRAITE

Le concept de retraite n'existe pas réellement dans la FHLQ puisque les joueurs quitteront la ligue lorsqu'ils ne seront plus cotés. Un joueur qui prendra sa retraite dans la LNH sera encore coté dans la FHLQ durant une saison puis, il quittera ensuite la ligue la saison suivante.

Cependant, si un joueur qui avait signé son contrat à l'âge de 35 ans et plus et que son contrat n'était pas terminé, le contrat continuera à compter sur la masse salariale pour le nombre d'années qui restaient à écouler.

PARTICIPATION

Afin d'avoir du plaisir et une ligue qui se déroule dans le respect de tous, il y aura certaines règles de conduite à suivre pour l'ensemble des participants. Si ces règles ne sont pas suivies correctement, des sanctions pourraient être prises contre ces personnes.

LA POLITESSE

Nous exigeons que tout le monde se respecte en communiquant ensemble sur le forum, dans par courriel ou par messagerie instantanée (Facebook, SMS, etc). On est ici pour s'amuser et personne ne mérite de se faire insulter. Si vous avez des plaintes à formuler, envoyez-les au commissaire.

LES COURRIELS

Les directeurs-généraux devront répondre à leur courrier de façon régulière. Plusieurs directeurs-généraux se donnent la peine de rechercher des détails sur les joueurs, de faire des offres, etc. Il est donc normal de leur répondre dans un délai approprié, ne serait-ce que pour répondre « Non Merci ».

TRIOS

Pour faciliter la tâche à tout le monde, les directeurs-généraux de la ligue devront utiliser le programme STHS Client, disponible sur le site. Les trios devront être envoyés par courriel à l'adresse trios@fhlq.com. Les directeurs-généraux sont encouragés à utiliser ce procédé aussi souvent qu'ils le désirent. En contrepartie, ceux qui ne le feront pas hériteront des trios composés par le logiciel de simulation. Dans le cas d'une blessure à un joueur, les directeurs-généraux se devront d'utiliser le programme à l'entrée et à la sortie du joueur de la liste des blessés, à défaut de quoi, ce sera encore l'ordinateur qui décidera.

Sur la page des directeurs-généraux, il est possible de faire le suivi du nombre de fois où les trios ont été envoyés. Le commissaire se garde le droit de remettre à l'ordre les directeurs-généraux qui ne soumettront pas leurs trios au moins deux fois par mois.

FAIRE SES TRIOS

Ici, on va vous énumérer les étapes à suivre pour faire un bon alignement.

À la toute première utilisation, il faut bien-sûr télécharger la plus récente version du logiciel STHS Client.

1. Téléchargez le plus récent fichier des trios (FHLQ.stc) sur le site.
2. Dans le STHS Client, cliquez sur "Files" ... "Open" et Ouvrez le fichier correspondant à la ligue (FHLQ.stc).
3. Double-cliquez sur votre équipe.
4. Allez dans "Roster".
5. Cette boîte est divisée en 3 parties. La partie de gauche est votre alignement de départ (Pro Roster). Au milieu, ce sont ceux qui ne feront pas partie de l'alignement partant (blessés, suspendus, laissés de côté), mais qui sont tout de même considérés dans le Pro (Scratch). À droite, c'est votre équipe mineure (Farm Roster). Pour que tout fonctionne comme sur des roulettes, il faut ABSOLUMENT 20 joueurs PAS PLUS, PAS MOINS dans votre "Pro Roster". Si vous descendez des joueurs de votre "Pro Roster" dans votre "Farm Roster", assurez-vous qu'ils sont dans le barème pour ne pas aller directement au ballottage. Si en haut à droite ce n'est pas écrit "ROSTER IS COMPLETE", c'est qu'il y a quelque chose qui cloche! Ensuite, après avoir fait votre "Pro Roster" et qu'il est complet, cliquez sur "EXIT".
6. Ensuite, cliquez sur "Lines" et faites vos trios comme bon vous semble. Quand vous avez terminé, cliquez sur "EXIT". Cliquez ensuite sur "Farm Lines" et faites les trios de votre club-école de la même manière que ceux de votre Pro. Faites encore "EXIT" lorsque vous avez terminé.
7. Sauvegardez le tout en appuyant du "Save To File". Par défaut, il sauvegardera votre fichier dans le répertoire où est installé votre STHS Client sous le nom de votre équipe (ex : Chiefs.shl).
8. Dernière étape et non la moindre, il faut envoyer ce fichier par e-mail pour que vos nouveaux trios soient effectifs. N'oubliez d'attacher le fichier dans votre e-mail... une étape banale que certains oublient à l'occasion! Vous envoyez le fichier à trios@fhlq.com.

** Si vous suivez ces étapes à la lettre, vous n'aurez aucun problème et celui qui simule non plus! Si vous faites mal vos trios, ça fait boguer le simulateur et peut parfois bloquer la simulation. Si "par erreur" quelqu'un ne fait pas bien ses trios, je vais lui faire un "auto-lines" et quand on fait un "auto-lines", ce n'est pas toujours à votre avantage donc...

COURSE AUX HONNEURS

Trophées individuels

| Prix | Description | Récompense |
|-------------------------|---|------------|
| Trophée Art Ross | Meilleur compteur en saison régulière | 800 000\$ |
| Trophée Calder | Recrue de l'année | 400 000\$ |
| Trophée Conn Smythe | Joueur le plus utile à son équipe en séries éliminatoires | 800000 \$ |
| Trophée Frank Selke | Meilleur attaquant défensif | 500 000\$ |
| Trophée Hart | Joueur le plus utile à son équipe en saison régulière | 800 000\$ |
| Trophée Jack Adams | Meilleur entraîneur | 300 000\$ |
| Trophée Norris | Meilleur défenseur | 500 000 \$ |
| Trophée Maurice-Richard | Meilleur buteur en saison régulière | 700 000\$ |

| | | |
|-------------------|---|-----------|
| Trophée Vézina | Meilleur gardien | 500 000\$ |
| Trophée Jennings | Gardien(s) de l'équipe ayant accordé le moins de buts | 200 000\$ |
| Trophée Bud Light | Meilleur différentiel +/- | 200 000\$ |

Trophées d'équipe

| Prix | Description | Récompense |
|---------------------------|-------------------------------|-------------|
| Trophée des Présidents | Champions (saison) | 1 000 000\$ |
| Trophée Clarence Campbell | Champions de l'Ouest (séries) | 1 000 000\$ |
| Trophée Prince-de-Galles | Champions de l'Est (séries) | 1 000 000\$ |
| Coupe Stanley | Champions (séries) | 2 000 000\$ |

Prix individuels

| Description | Récompense |
|---------------------------|------------|
| Meilleur passeur (saison) | 600 000\$ |

Prix d'équipe

| Description | Récompense |
|-----------------------------------|------------|
| Champions de division (saison) | 250 000\$ |
| Champions de conférence (saison) | 500 000\$ |
| Finalistes de conférence (séries) | 750 000\$ |

N.B. Les prix ne sont pas cumulatifs. Le gagnant de la Coupe des Présidents ne peut pas toucher le prix du titre de conférence et de division en saison régulière, tout comme le champion de conférence ne pourra toucher le prix pour le championnat de division. Donc, 1 prix de 1 million\$, 1 de 500 000\$ et 2 de 250 000\$. Même chose pour les prix de séries. Le champion de la Coupe Stanley ne pourra pas réclamer le prix en argent du trophée de sa conférence.

ABRÉVIATIONS DU STHS

Pour connaître la signification des différentes abréviations retrouvées dans le STHS, veuillez consulter le lien suivant : http://sths.simont.info/Manual_Fra.php#Player_Goalie_Abbreviations