



# SIMULATED HOCKEY LEAGUE

## 1 - Introduction

Bonjour, mon nom est Mihiu Popa et je suis le président de la Simulated Hockey League. Pour qu'une ligue soit construite sur de bonnes fondations, elle doit constituer de bons règlements. La SHL regroupe plusieurs règlements de base de la NHL, mais nous y avons ajouté notre petite touche personnelle afin de s'adapter au monde simulé.

## 2 - Age des joueurs

Tous les joueurs vieillissent le même jour dans la SHL, soit le 15 juillet de l'année en cours. Par exemple, un joueur de 25 ans passera à 26 ans le 15 juillet. Cette même journée, le joueur verra son contrat diminuer d'une année.

Tout âge mentionné dans les règlements ci-dessous fait allusion à l'âge du joueur durant la saison, donc AVANT le 15 juillet.

## 3 - Agents libres et Compensation

Les joueurs qui sont à leur dernière année de contrat sont considérés agents libres à la fin de la saison. Les agents libres sont divisés en 2 catégories: les RFAs et les UFAs.

### 3.1 - RFAs

Les RFAs sont des Agents Libres sans Restriction (Restricted Free Agents), ce qui signifie que leurs droits vous appartiennent. Après la date limite des transactions, vous pouvez commencer à négocier les nouveaux contrats de vos joueurs avec Edgar Shark (aka Daniel Goulet), notre agent des joueurs dans la SHL. On suggère aux DGs de faire les premiers pas et de ne pas attendre que Mr. Shark vienne les voir.

Lorsqu'une offre est déposée par une partie, l'autre partie aura le choix d'accepter les termes demandés ou les refuser et faire une contre-offre. Le DG peut aussi simplement refuser et remercier le joueur pour ses services. Si vous désirez ne pas signer un de vos RFAs, il deviendra UFA et testera le marché des joueurs autonomes. Dans l'éventualité où Mr. Shark et le directeur général ne s'entendent pas, un comité sera formé et décidera du sort du joueur, un peu comme l'arbitrage NHL.

Vous avez également le droit de résigner un seul de vos UFAs, que l'on appelle plus communément "UFA Exclusif". Une fois votre UFA exclusif signé, le restant de vos UFAs devient accessible à toutes les équipes sur le marché des agents libres.

Vos RFAs et votre UFA exclusif doivent être signés avant le début de la séance de signatures UFA. Celle-ci est parmi les dernières étapes de la saison morte et la date exacte varie, contrairement à la NHL.

### 3.2 – UFAs

Les UFA sont des agents libres sans restriction (Unrestricted Free Agents) et sont libres comme l'air à la fin de leur contrat. Si un joueur en est à sa dernière année de contrat et qu'il a 26 ans, il devient UFA. La seule façon de protéger un UFA est d'utiliser son "UFA Exclusif" dessus. Pour les gardiens, l'âge UFA est de 27 ans.



### 3.2.1 - Limites salariales

Le salaire minimum pour un joueur est de \$750,000 et peut monter jusqu'à \$14,000,000. Dans le cas d'une recrue (entry level contract), son salaire d'entrée sera le même que son salaire NHL au moment de la création. Le salaire offert doit être identique à chaque année, et il n'y a pas de bonus dans la SHL.

### 3.2.2 - Limites contractuelles

Le nombre d'années maximales pouvant être offert à un UFA est de 3 ans. Cette limite a pour but d'encourager le voyageur des joueurs et d'offrir un marché UFA de qualité à chaque année. Il y a quelques exceptions à cette règle, et les RFA qui remplissent certaines conditions peuvent signer un contrat allant jusqu'à 5 ans.

Limite	Condition
1 an	Le joueur (UFA) est âgé de 38+ ans OU Le joueur (UFA) a quitté la NHL et est âgé de moins de 35 ans.
2 ans	Le joueur (UFA) est âgé de 35-37 ans et n'a pas quitté la NHL.
3 ans	Maximum pour un joueur régulier.
4 ans	Le joueur (RFA seulement) a été repêché par l'équipe en question et n'as jamais été échangé, rendu à 25 ans.
5 ans	Tous les clubs ont le droit de se choisir un "Poster Boy" qui signe pour 5 ans. Ce joueur doit être un attaquant top 6, un défenseur top 3 ou votre gardien partant. Les joueurs de 35 ans+ ne sont pas autorisés. Les trois premières années de contrat sont automatiquement NTC. Lorsque ces trois années sont écoulées, une organisation peut se choisir un autre poster boy qui signera 5 ans. Autrement dit, vous pourrez signer un joueur pour 5 ans à tous les trois ans.

Vous pouvez avoir un maximum de 50 joueurs sous contrat (PRO + FARM).

### 3.2.3 – Types de contrat

A partir de la saison 2021-2022, le FARM revient dans la SHL. Ceci ajoute une autre dynamique contractuelle, celle des contrats « one-way » et « two-way ». Ces termes font allusion au salaire gagné par le joueur et à leur impact sur la masse salariale.

One-way : Le joueur en question va gagner 100% de son salaire, qu'il joue dans le PRO ou dans le FARM. S'il est envoyé dans le FARM, son salaire moins \$1,075,000 sera comptabilisé sur votre masse salariale. Par exemple, si votre joueur fait 2.075M de salaire et qu'il est envoyé dans le FARM, il comptera pour 1M sur votre masse salariale.

Two-way : Le joueur en question va gagner 100% de son salaire s'il joue PRO et 10% s'il joue FARM. Ce salaire ne compte pas sur la masse salariale de l'équipe.

Dans les 2 cas, le joueur est susceptible aux conditions du ballottage lorsqu'il est rétrogradé dans le FARM.



### 3.2.4 - Marché des joueurs autonomes:

Le "1er juillet" arrive dans la SHL seulement en septembre, une fois que le re-rate et le repêchage est complété. On fonctionne avec un système de "rondes" et chacun de vous peut faire jusqu'à 3 offres à chaque ronde. Afin d'être considérée, votre offre doit absolument comprendre:

1. Une offre monétaire
2. La durée du contrat
3. Le type de contrat (1-way vs 2-way)
4. Votre alignement complet incluant le joueur convoité et les joueurs qui vont descendre dans le FARM.
5. Un minimum d'un paragraphe argumentatif qui explique au joueur pourquoi il devrait signer chez vous et pas ailleurs
6. Le calcul de votre masse salariale avant la signature de ce joueur. Vous avez droit de dépasser la masse salariale de maximum 5 millions à la suite de la signature.

Le tout doit être envoyé par email à l'adresse du président ([shlprezz@gmail.com](mailto:shlprezz@gmail.com)).

- N'envoyez qu'une seule offre par courriel svp.
- 3 offres par ronde, 3 courriels.

Le joueur et son agent prendront 3 aspects en considération lors de leur prise de décision:

1. L'offre monétaire et la durée du contrat
2. La qualité de l'offre
3. Les besoins de l'équipe

Suite à la 1ere ronde, il y aura une demi-ronde « Tug of War » dans laquelle les 3 DGs ayant soumis les 3 meilleurs offres (pour le même joueur) pourront se battre afin de l'avoir.

En première ronde, l'offre monétaire et la durée du contrat (1) ainsi que la qualité de l'offre (2) auront un plus grand poids dans la prise de décision du joueur. Pour la suite, ce sera du cas par cas dépendant de la situation (nombre et qualité des agents libres dans la cuvée, situation des équipes, etc)

Certains joueurs quittent la NHL pour d'autres ligues (ex: Kovalchuk, KHL). Tant et aussi longtemps que ces joueurs sont RFA, ils pourront être resignés normalement. Lorsqu'ils deviennent UFA, ces derniers peuvent signer pour une durée de 1 an seulement, et se retirent de la SHL à 35 ans.

« Snipes » : Afin d'éviter que les joueurs ne soient pas signés avec une offre unique à un prix ridiculement bas, des barèmes salariaux minimum seront installés avant chaque cuvée UFA et seront communiqués par courriel.

### 3.2.4 - Clause de non-échange

Il est possible d'offrir une clause de non-échange (NTC) à un joueur lorsque vous lui faites une offre. Certaines conditions s'appliquent :

- Une NTC peut seulement accompagner un contrat de 2 ans ou plus
- Une fois accordées, les No Trade Clause (NTC) sont non-négociables
- Il est possible de faire un appel pour enlever la NTC d'un joueur mais seulement deux semaines avant la date limite des transactions à la dernière année du contrat du joueur. Vous devez discuter avec Gabriel Gauthier, VP Transactions, qui va apporter le point au comité des transactions avant qu'une décision soit prise.



## 3.2.5 – Arbitrage

Il y a toujours une possibilité que le DG et/ou l'agent frappe un mur et que les négociations stagnent. Une solution s'offre à vous. Demander l'arbitrage. Vous trouverez plus bas ce que vous devez savoir sur ce processus.

- **Qui a droit à l'arbitrage?** N'importe quel joueur d'âge RFA devant être résigné ainsi que votre UFA exclusif annuel.
- **Qui est l'arbitre?** Afin d'assurer une analyse la plus juste et neutre possible, "l'arbitre" sera le comité des transactions
- **Qui peut demander l'arbitrage?** Les deux parties peuvent envoyer le dossier d'un joueur en arbitrage mais pour des raisons différentes.
  - **Le D.G :** Les négociations n'avancent pas et aucun terrain d'entente avec l'agent ne vous semble possible. Vous pourrez enclencher le système d'arbitrage à tout moment lors de votre processus de négociations.
  - **L'agent :** Après délais et efforts raisonnables ainsi qu'un ultimatum final au D.G, si l'agent souhaite se retirer des négociations il pourra en faire la demande. Nous comptons sur votre courtoisie et respect mutuel malgré les possibles différences de points de vue.

### Processus d'arbitrage

**Étape 1 :** Le DG et l'Agent devront envoyer un courriel au président afin de soumettre et d'officialiser la demande d'arbitrage. Vous aurez à expliquer les points suivants

#### DG

1. Nom du joueur/Montant offert par saison/ Nombre d'années/NTC
2. Expliquer pourquoi vous refusez de payer plus d'argent annuellement pour le joueur concerné
3. Nous fournir les demandes et contre offres de l'agent et nous expliquer pourquoi selon vous celles-ci vous semblent illogiques.

#### Agent

1. Confirmer l'offre finale du DG ainsi que la dernière contre-offre offerte à ce dernier
2. Expliquer pourquoi vous refusez de baisser votre demande salariale
3. Pourquoi selon vous l'offre du DG vous et son argumentation vous semble illogique.

### **Étape 2 :** Délibération du comité

Les arguments des deux parties seront analysés de façons impartiales. Nous ferons notre possible afin de faire un suivi dans les meilleurs délais. Une fois le travail terminé, le DG se verra offrir de(s) option(s). Il aura ensuite la responsabilité de nous communiquer son choix. Prendre note que chaque cas sera analysé au cas par cas, que les décisions sont finales et non négociables et qu'une comparaison avec un joueur similaire ne sera pas prise en compte.



**Date Limite** : L'agent a une vie, vous avez une vie et le comité d'arbitrage a une vie. Tous joueurs n'étant pas signé avant la date limite (à déterminer), que les négociations soient terminées ou non, seront automatiquement envoyé en arbitrage. Procrastinateurs, à vos claviers.

### 3.2.6 - Autre

Pendant la saison, il y aura des joueurs sans-contrat qui pourront être signé par n'importe qui. Pour faire une offre à un de ces joueurs, vous devez envoyer un e-mail au président en précisant le nom du joueur que vous désirez signer, le contrat offert et le nombre d'année. Lorsque le président aura reçu votre offre, une étude sera faite et vous recevrez la réponse par la suite.

Finalement, vous pourrez utiliser votre UFA exclusif pour signer un joueur qui ne tombe pas UFA l'année même, mais dans 2 ans. Exemple: Si Calgary n'a aucun bon UFA à signer en 2011, et que les joueurs X, Y et Z tombent UFA en 2012, il pourrait signer un de ces 3 joueurs en 2011. Ce dernier perdra cependant une année de contrat, et verra son nouveau contrat entrer en vigueur sur le coup.

Lorsqu'un joueur meurt dans la vraie vie, il termine sa saison SHL et quitte vers le paradis de glaces réfrigérées.

## 4 - Ballottage

Lorsqu'un joueur est rétrogradé dans le FARM, il devra passer au ballottage s'il a 24 ans ou plus. Un joueur de 23 ans et moins peut faire l'aller-retour PRO-FARM sans passer au ballottage.

La durée du ballottage pour un joueur est de 2 jours (simulations).

Le ballottage est inactif pendant la pré-saison, d'où l'importance de bien gérer ses effectifs AVANT que la saison débute.

Pour réclamer un joueur vous devez envoyer un courriel au président. Celui le plus haut sur la liste de priorité du ballottage et qui l'aura réclamé l'aura à son PRO. Une fois que vous réclamez un joueur, vous retombez dernier de la liste. Chaque année, la liste d'origine sera basée sur le classement de l'année précédente.

## 5 – Capitaine, Assistants et Numéros

Vous pouvez vous même décerner le statut de capitaine ou assistant à vos joueurs à partir du STHS dans la section "Roster". Ceux-ci devraient avoir plus d'impact sur votre club dans le cas où vous leurs aurez donner le "C" ou le "A".

Vous pouvez aussi assigner des numéros à vos joueurs, de cette même section Roster dans le client STHS.

Ces options ne sont PAS disponibles dans le client Web.

## 6 – Communication

Le courriel est obligatoire et vous devrez le vérifier régulièrement. Un compte Messenger est aussi demandé afin de faciliter la communication entre les DGs. Les autres moyens de communication que l'on utilise sont le forum de la ligue ainsi que la plateforme Facebook.

## 7 - Entraîneurs

Les entraîneurs seront recotés selon la NHL à tous les 2 ans (été 2020, 2022, 2024, etc). Les nouveaux entraîneurs font tous leur entrée dans la SHL de cette façon. Si vous désirez congédier votre entraîneur, vous devez faire



comme pour les joueurs: m'envoyer un courriel. Lorsqu'un entraîneur meurt dans la LNH, son parcours SHL se termine à la fin de la saison.

Lorsque vous changez d'entraîneur, la morale de l'équipe (et non la morale individuelle des joueurs) sera remise à 50. A noter que la morale des joueurs peut aussi être affectée, mais ce n'est pas une facette qu'on contrôle.

## 8 - Espoirs

Vous pouvez créer un prospect en tout temps pendant le off-season et jusqu'à la date limite des transactions.

### 8.1 - Salaire

Le salaire du prospect sera le même que le joueur gagne dans la NHL. Si le joueur est RFA dans la NHL et n'as pas encore signé, un salaire "temporaire" sera négocié, mais son salaire NHL rentrera en fonction dès qu'il est décidé.

### 8.2 - Conditions

#### Joueurs :

- Un prospect doit avoir joué 60 matchs dans la NHL afin d'être éligible à une création. Les matchs joués dans la saison en cours seront pris en compte dans la création seulement s'ils dépassent le cap des 30 matchs. Par exemple:
  - o Thibault Varin a joué 40 matchs dans la NHL l'an dernier. Il doit jouer un autre 30 matchs cette année avant de pouvoir être créé. Si Thibault Varin avait joué 60 matchs l'an dernier dans la NHL, il aurait pu être créé tout de suite.
- Lors de la saison covid, seulement 41 matchs suffiront pour une création, car la NHL n'en a joué que 56.
- Seulement les 3 dernières années (ou moins) seront prises en compte lors d'une création.

#### Gardiens :

- 45 matchs en carrière sont nécessaires pour créer un gardien.
- Il y a trois calibres de création :
  - o « Backup » : 39 matchs et moins sur 82 (26 sur 56)
  - o « 1A1B » : 40 à 49 matchs sur 82 (27 à 33 sur 56)
  - o « True Starter » : 50 matchs ou + sur 82 (34+ sur 56).
    - Attention : si vous créez un gardien qui a joué 32 games à la date limite, même s'il va éventuellement avoir ses 34 matchs, il sera créé comme un 1A1B et pas comme un « True Starter ».

Pour faire une demande de création, contactez Daniel Goulet, notre cher DG de Pittsburgh.

### 8.3 – « Rerate NHL »

On l'a appelé comme ça, mais on devrait plutôt l'appeler "*Deuxième chance à la création*". Encore une fois, pour ne pas vous enlever le fun de drafter, on donne l'option de refaire une création.

- Seul un joueur venant de *terminer* sa saison recrue dans la SHL peut avoir un rerate NHL.
- Vous n'en avez qu'un par année.
- Vous ne pouvez pas échanger un joueur admissible à un rerate à une autre équipe pour que celui-ci en profite. Seul le DG ayant créé le joueur peut lui donner ce rerate.



# SIMULATED HOCKEY LEAGUE

- Si je juge que la recote SHL est plus forte qu'un rerate NHL, je vais vous le dire avant de procéder.
- Assurez-vous de son salaire! Un joueur qui subit un rerate NHL voit son salaire NHL le suivre! Exemple : Pittsburgh a créé Braydon Point à 675K, puis il a fait sa saison de 92 points et signé à 6,75M. Il coûte maintenant 6,75M après son rerate de l'été passé.
- Un camp de perfectionnement enlève le privilège du rerate NHL tout comme la recote SHL!

## 8.4 – Camp de perfectionnement

Suite à leur création, certains prospects pourraient être éligibles de participer à un camp de perfectionnement. Le but de ces camps est d'aider un joueur « presque PRO » à faire le saut dans le PRO, et non pas de booster un joueur déjà très fort. Certaines conditions s'appliquent, et vous avez le choix entre plusieurs cliniques auxquelles envoyer vos joueurs.

### 8.4.1 – Conditions

- Votre joueur ne doit pas avoir plus de 70 dans la **cote principale**, soit celle **écrite en vert**.
  - Pour les gardiens, cette cote maximale est de 75.
- Votre joueur doit avoir maximum 27 ans ou en être à sa première année SHL (rookie)
- Le nombre de camps auxquels vous êtes éligibles dépend de votre classement la saison antérieure.
  - 1er à 10e => 1 camp // 11e à 20e => 2 camps // 21e à 30e => 3 camps
- Un joueur peut bénéficier d'un seul camp par année.
- Un joueur qui va au camp perd automatiquement son droit au re-rate.
- Votre joueur sera suspendu pendant 3 matchs, soit la durée du camp. Si le camp est demandé pendant la présaison, cette suspension s'annule.
- Vous pouvez envoyer vos joueurs au camp n'importe quand entre le début de la présaison et la date limite des transactions.

### 8.4.2 – Cliniques disponibles

Chaque clinique a des cotes marquées en différentes couleurs. En envoyant votre joueur au camp, il montera de **+3 pour celle en vert**, **+2 pour celles en orange** et **+1 pour celles en bleu**. Tous les joueurs montent de la même façon.

Pour inscrire un joueur au camp de perfectionnement, envoyez un courriel à shlprezz avec le nom du joueur et la clinique choisie.

#### Joueurs:

- Clinique des **Marqueurs**
  - *Améliore principalement: SC / Secondairement: PH / Troisièmement: CK, SK, ST, EN, DU, PA*
- Clinique des **Fabriquants de Jeux**
  - *Améliore principalement: PA / Secondairement: PH / Troisièmement: CK, SK, ST, EN, DU, SC*
- Clinique des **Rapides Patineurs**
  - *Améliore principalement: SK / Secondairement: ST, EN, DU / Troisièmement: CK, PH, PA, SC*
- Clinique du **Repli Défensif**
  - *Améliore principalement: DF / Secondairement: SK, DI / Troisièmement: CK, PH, EN, DU et ST*

#### Gardiens:

- Clinique du **Style Papillon**
  - *Améliore principalement: AG, SC et RT / Secondairement: ST / Troisièmement: SK, HS, SC et DU*
- Clinique du **Style Debout**



# SIMULATED HOCKEY LEAGUE

- o Améliore principalement: SK, HS et SC / Secondairement: DU / Troisièmement: AG, SC, RT et ST
- Clinique du **Style Hybride**
  - o Améliore un peu de tout, mais de façon moins importante

## 9 - Plafond et Plancher Salarial,

La SHL suit le plafond salarial de la NHL. Le plafond pour la saison 2020-21 est de 81.5M, alors que le plancher se situe à 60.2M. Pour voir votre masse salariale, simplement aller sur votre page d'équipe.

Une équipe qui ne respecte pas le plafond salarial m'empêche de simuler, même si le club ne joue pas cette journée. Voici donc la **clause Nantel**.

- Si votre problème de masse se règle automatiquement avec la fonction "auto made roster" du STHS, vous avez carte blanche. Vous serez averti lors du post Facebook quotidien pour la simulation.
- Si la fonction "auto made roster" ne fonctionne pas, votre plus haut salarié sera suspendu pour une partie. Si vous ne jouez pas, il sera ensuite de-suspendu afin de vous permettre de faire vos lignes.
- Si la situation n'est pas réglée par la suite, je le suspends 3 matchs. La 3e fois c'est 5 matchs, et si ce n'est toujours pas réglé par après, vous serez appelé dans les bureaux de la SHL pour vous expliquer.

## 10 - Lignes, Client STHS, Client Web, Nouvelles

Vous pouvez compléter vos lignes de deux façons dans la SHL : Avec le client STHS ou encore avec le Client Web.

### 10.1 – Client STHS

Ce programme est la base de la SHL et vous permet de faire plusieurs changements que le Client Web, une version beaucoup plus simplifiée, ne vous permet pas.

Le STHS marche seulement sur Windows. Vous devrez télécharger le Client STHS afin de compléter vos lignes. Prenez toujours la version la plus récente du "Client" et non pas celle du "Simulator". [Vous pouvez la trouver ici](#).

Vous aurez aussi besoin du fichier de la ligue. Ce dernier est disponible en haut à droite de la page principale de la SHL, juste à cliquer sur le petit nuage blanc.

Dans vos lignes, vous devez avoir 20 joueurs (4C, 4LW, 4RW, 6D 2G) minimum. Dans le 5vs5, tous les joueurs doivent OBLIGATOIREMENT jouer à leur position naturelle, et il vous est interdit d'avoir un attaquant sur plus qu'une ligne. Vous pouvez jongler avec vos défenseurs, aussi longtemps que vous n'avez pas un même défenseur sur la 1ère et 2ème ligne. Pour le reste des lignes, c'est à votre discrétion. Mettez Quinn Hughes au centre du PP si vous voulez, mais vous devez respecter leurs positions pour le 5vs5.

Finalement, vous devez sauvegarder le fichier de lignes portant le nom de votre équipe. Vous devrez recevoir 2 messages de confirmation :

- Un premier qui confirme la sauvegarde de vos lignes
- Un deuxième qui confirme le « upload » du fichier sur le serveur
  - o Si vous ne recevez pas ce message de confirmation pour X raison, juste m'envoyer le fichier à [shlprezz@gmail.com](mailto:shlprezz@gmail.com).

Le Client STHS offre d'autres options comme :

- Ajout des capitaines et des assistants
- Ajout des numéros pour vos joueurs
- **Avertissement si un joueur envoyé dans le farm passe par le ballottage**
- Ajustement des billets et des finances





# SIMULATED HOCKEY LEAGUE

Vous pouvez changer le nom du fichier pour avoir plusieurs combinaisons de lineup, mais lorsque vous me l'envoyez, assurez-vous qu'il est nommé par défaut (Pour les Ducks par exemple: Ducks.shl).

## 10.2 – Client Web

Ce dernier est une version simplifiée du STHS accessible en ligne à partir de n'importe quel appareil avec un browser et une connexion internet. Vous y avez accès en cliquant sur la « cible » dans les boutons en haut à droite de la page principale. Plusieurs des options mentionnées plus haut ne sont PAS disponibles dans le client Web, et surtout, vous n'aurez pas d'avertissement si un joueur doit passer au ballotage suite à un renvoi dans les mineurs.

Donc, comme meilleure pratique, je vous recommande d'utiliser le STHS avant tout. Faites appel au Client Web seulement si vous êtes mal pris.

## 10.3 – Nouvelles

Le site Web vous permet d'écrire des articles. Que ce soit pour votre équipe ou encore pour couvrir la ligue, vous n'avez qu'à cliquer sur « Create News » dans le milieu de la page principale et laisser votre créativité vous emporter !

Je vous recommande fortement de pré-écrire votre article dans Word, du coup que le navigateur gèle ou que la nouvelle ne s'enregistre pas.

## 11 - Matchs des étoiles

À 50% de la saison la SHL aura un match d'étoile. Dépendant si on est en avance ou en retard sur le calendrier de la NHL, il y aura congé de simulation, ou non. Il y aura cependant un "rest day" pour les joueurs avant et après le match !

Comment seront choisis les joueurs qui en feront partie ? On jongle avec ça d'année en année, la seule variable constante est qu'il vous est interdit de voter pour vos propres joueurs.

## 12 - Positions

Dans chaque équipe il doit y avoir un minimum de 20 joueurs PRO: 12 attaquants (4C, 4LW, 4RW), 6 défenseurs et 2 gardiens. Je vous demande aussi d'avoir 2-3 attaquants et 2-3 defs FARM en cas de blessures ou suspensions dans votre PRO.

Vous pouvez ajouter ou modifier la/les positions auxquelles votre joueur joue, en vous basant sur ces 3 sites: [NHL](#), [TSN](#), [eliteprospects](#), [hockeydb](#) ou [hockey-reference](#). A chaque 2 ans, il y aura un reset des positions, en même temps que le reset des coachs (2020, 2022, 2024, etc).



## 13 - Rachat de contrat

Un rachat de contrat n'est pas gratuit et va affecter votre masse salariale. Le niveau d'affectation dépend de l'âge du joueur en question.

Prenant comme exemple un joueur qui fait 4M par année pour encore 2 années.

Age	% du contrat restant à payer	Amortissement	Cap hit (Exemple)
<b>26 ans et moins</b>	1/3	2x le nombre d'années restantes	$(4M * 2ans) * (1/3) = 2.66M$ $2.66M / 4ans = 0.66M$ par an pendant 4 ans
<b>27 à 34 ans</b>	2/3	2x le nombre d'années restantes	$(4M * 2ans) * (2/3) = 5.33M$ $5.33M / 4ans = 1.33M$ par an pendant 4 ans
<b>35 ans ou plus</b>	3/3	2x le nombre d'années restantes	$(4M * 2ans) * (3/3) = 8M$ $8M / 4ans = 2M$ par an pendant 4 ans

Après avoir été rachetés, les joueurs seront placé sur la liste des joueurs sans-contrat.

## 14 - Ratings

Les pages « Roster » montrent les cotes (ratings) des joueurs. Chaque joueur a une combinaison de « ratings » qui donne un talent propre à chacun. Vous devez jouer avec vos trios d'attaquants et duos de défenseurs afin de trouver les meilleures combinaisons possibles.

Voici ce que chaque rating veut dire:

Joueurs	
<b>PO</b>	Position
<b>CON</b>	Condition
<b>CK</b>	Checking
<b>FG</b>	Fighting
<b>DI</b>	Discipline
<b>SK</b>	Skating
<b>ST</b>	Strength
<b>DU</b>	Durability
<b>PH</b>	Puck Handling
<b>FO</b>	Face-Off
<b>PA</b>	Pass Accuracy
<b>SC</b>	Scoring
<b>DF</b>	Defense
<b>PS</b>	Penalty Shot
<b>EX</b>	Experience
<b>LD</b>	Leadership
<b>MO</b>	Moral

Gardiens	
<b>PO</b>	Position
<b>CON</b>	Condition
<b>SK</b>	Skating
<b>DU</b>	Durability
<b>ST</b>	Strength
<b>SZ</b>	Size
<b>AG</b>	Agility
<b>RB</b>	Rebound Control
<b>SC</b>	Style Control
<b>HS</b>	Hand Speed
<b>RT</b>	Reaction Time
<b>PH</b>	Puck Handling
<b>PS</b>	Penalty Shot
<b>EX</b>	Experience
<b>LD</b>	Leadership
<b>MO</b>	Moral



## 15 - Re-rate

À chaque fin de saison il y aura une réévaluation des joueurs, appelée « re-rate ». Tous les joueurs seront re-cotés par moi-même et non par le STHS. Seuls les joueurs qui auront joué un minimum de 30 matchs PRO seront ré-évalués et les gardiens qui auront joué lors de 1200 minutes (20 matchs).

La réévaluation sera basée sur leur productivité au courant de la dernière saison dans la SHL, et non pas dans la NHL. L'âge des joueurs est un facteur majeur dans la réévaluation de fin de l'année. Les catégories d'âges dépendent de la position du joueur. Chaque rating de chaque joueur peut monter ou descendre de 3 maximum, mais pour que ceci s'applique à votre joueur, il doit se démarquer dans son groupe d'âge. Comme toute distribution normale (Bell curve), les +3 / -3 se retrouvent aux extrémités et sont très rares. Chaque catégorie bénéficie de 2 années « plateau » ou le joueur ne monte et ne baisse pas. Le tableau suivant montre les possibilités de variation de chaque rating pour les joueurs et pour chaque groupe d'âge.

Attaquants		Défenseurs		Gardiens	
18-23 ans	0, +1, +2	18-24 ans	0, +1, +2	18-25 ans	0, +1, +2
24-27 ans	0, +1	25-28 ans	0, +1	26-29 ans	0, +1
28-29 ans	0	29-30 ans	0	30-31 ans	0
30-32 ans	-1, 0	31-33 ans	-1, 0	32-34 ans	-1, 0
33-35 ans	-2, -1, 0	34-36 ans	-2, -1, 0	35 ans +	-3, -2, -1, 0
36 ans +	-3, -2, -1	37 ans +	-3, -2, -1		

Les statistiques du joueur pendant la saison vont influencer son re-rate. Par question d'égalité pour les équipes qui ne participent pas aux séries, seulement la saison est prise en compte dans le re-rate. Voici un aperçu de qu'est-ce qui affecte quoi. A noter que ce tableau est à titre indicatif seulement et que la formule est améliorée d'année en année.

Rating	Statistiques
CK	Hits / GP
FG	Reste pareil qu'à la création.
DI	Reste pareil qu'à la création.
SK	TOI / GP
ST	Monte/descend uniformément pour tout le monde
EN	TOI / GP
DU	# de matchs ratés pour cause de blessure
PH	Temps de possession de la rondelle / TOI / GP
FO	FOW, FOT
PA	Passes / GP
SC	Buts / GP
DF	SB / GP, (TA/GA)/GP, PK TOI/GP, +/-
PS	PSG, PST
EX	GP
LD	Pts/TOI/GP, (GWG+GTG)/G, Captaincy

Il est possible de faire un re-rate NHL à une seule de vos recrues par année. Voir la section « 8 – Espoirs » pour tous les détails.



## 16 - Repêchage

À chaque saison morte, il y aura un repêchage amateur qui comprendra 5+ rondes. Le repêchage aura lieu sur le forum peu après la fin des séries éliminatoires. Vous aurez tous un délai de 24h pour faire votre choix.

- Les joueurs doivent avoir 18 ans en date du 15 septembre suivant pour y être éligible. Les joueurs manquant à la ligue, soit prospects ou joueur déjà établis, seront accessibles au repêchage.
- Si vous n'êtes pas disponibles pour X raison, envoyez une liste de joueurs au président ou à une personne de confiance et le joueur disponible le plus haut de votre liste vous sera octroyé.
- Si vous ratez votre choix en 1ère ou 2ème ronde, il tombe en fin de ronde, sans que vous le perdiez. Si vous le ratez en 3e ronde et plus, vous PERDREZ votre choix au profit d'une autre organisation dans le besoin. Ceci s'applique aussi si vous repêchez un joueur qui n'est pas éligible, ou qui est déjà pris.
  - o Dans la situation ou la formation qui perd son choix est la même que la prochaine formation sur la liste pour bénéficier des choix perdus, on passe au prochain sur la liste.
  - o Exemple : Calgary perd son choix, mais la prochaine équipe à sur la liste de bénéficiaires est Calgary, suivi de Minnesota. Minnesota va bénéficier de ce choix, et Calgary du prochain choix perdu.
- Lorsqu'une équipe possède 2 choix de suite ou plus, le délai de 24h devient 48h.
- Vous pouvez échanger un choix « en cours », mais gardez en tête que la transaction doit être approuvée, et on s'attend à ce que le récipiendaire fasse son choix par la suite. N'attendez pas à 5h du matin pour échanger un choix, le comité des transactions dort la nuit.
- Il est possible que le repêchage soit allongé à 7 rondes. Ceci dépend de votre discipline annuelle et de comment le draft de l'année en question a avancé. Ceci n'est PAS une garantie.

## 16 - Retraites

Les retraites sont manuelles. A chaque année, on regarde les joueurs sans contrat et on sort les « poubelles ». Un joueur toujours sous contrat ne se retire pas. Si vous avez un attachement particulier à un joueur que vous désirez qu'il continue sa carrière dans la SHL, vous pouvez le protéger comme UFA exclusif, ou encore amener votre son cas en appel, armé d'arguments, et la direction va regarder ça.

## 17 - Suspensions

Les suspensions seront appliquées automatiquement par le simulateur et son non-négociables.

## 18 - Transactions

Vous pouvez échanger des joueurs, votre entraîneur et des choix au repêchage.

Lors d'un échange, un des deux DGs doit aller poster l'échange sur le forum dans la section Transactions, tandis que l'autre DG doit venir confirmer la transaction. Lorsque les deux DGs ont annoncé l'échange sur le forum, la seule façon d'annuler l'échange est de commun accord.

Le comité des transactions va par la suite évaluer et juger la transaction, et le président se garde un droit de veto pour refuser tout échange qui semble trop désavantageux pour un des partis impliqués. Lorsque le président sera impliqué dans une transaction, ce sera au comité des transactions de juger.



# SIMULATED HOCKEY LEAGUE

Afin de donner plus d'outils au DGs qui sont serrés financièrement, il est possible de retenir du salaire dans une transaction.

- Vous pouvez retenir jusqu'à un maximum de 50% du salaire d'un joueur
- Cette retenue de salaire affecte votre masse salariale.
- Vous pouvez hypothéquer jusqu'à un maximum de 15% de votre masse salariale à chaque année (Rachats + Retained Salary).

Les droits sur un UFA exclusif peuvent seulement être échangés deux semaines avant la date limite des transactions.

Les considérations futures sont acceptées, mais c'est à vous d'y porter attention lors du « futur », et de réclamer ce qui vous est dû lorsque la situation se présente.

La date limite des transactions est à 80% de la saison.

Finalement, un UFA qui signe avec votre équipe ne peut être échangé qu'après 30 matchs dans la saison régulière.

## 19 - Trophées

À chaque année, il y aura des trophées distribués aux meilleurs joueurs dans certaines catégories. Ces trophées ne donnent aucun bonus en termes de ratings, mais ça rajoute du fun et du réalisme au hockey simulé. Vous recevrez un courriel quand le temps viendra de voter !

## 20 - Utilisation des gardiens

Un gardien ne peut pas jouer plus que 3900 minutes par saison, ce qui équivaut à 65 matchs réguliers. Dès que votre gardien aura dépassé les 3900 minutes, il sera suspendu jusqu'à la fin de la saison, et vous devrez vous débrouiller avec votre second violon jusqu'aux séries. Utilisez donc vos 2 gardiens, car je vous vois mal dans une course aux séries avec votre gardien substitut.

## 21 - Remerciements

La "nouvelle" SHL roule depuis 2004, année où on a fait un reset des rosters à cause d'une trop grande disparité de talent entre les bons et mauvais clubs. On est toujours là en 2021 plus forts que jamais, et ceci n'aurais pas été possible sans le support, la passion et le temps investi de plusieurs personnes:

Francis Roby: règlements de base (pre-2004)

Mario Duclot : camps de perfectionnement (pre-2004)

Patrick Boivin : webmaster (pre-2004)

Maxime Brière : président (pre-2004)

Jacki Lamontagne : président (2004)

Sébastien Malette : président (2014-2017)

Mihu Popa : président (2004 - 2014, 2017 - présent)

Daniel Goulet : VP créations

Gabriel Gauthier : VP Transactions

Et surtout, merci à vous, DGs des 4 coins du monde, sans quoi la SHL ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui !



# ***SIMULATED HOCKEY LEAGUE***

## 22 - Mot de la fin

Aucun manque de respect ne sera toléré dans la SHL. On est une famille, et des accrochages peuvent arriver. Rappelez-vous qu'on est ici pour s'amuser avant tout !