

Règlements saison 2009-2010

LIGUE NATIONALE QUÉBÉCOISE



DE HOCKEY VIRTUELLE

Table des matières

<u>PHILOSOPHIE DE LA DIRECTION.....</u>	<u>9</u>
<u>OBLIGATION DES PROPRIÉTAIRES.....</u>	<u>10</u>
<u>COURTOISIE :.....</u>	<u>10</u>
<u>ALIGNEMENTS :.....</u>	<u>10</u>
<u>SÉLECTION DES NOUVEAUX PROPRIÉTAIRES :.....</u>	<u>10</u>
<u>ADRESSE INTERNET :.....</u>	<u>10</u>
<u>NUMÉRO D'ICQ :.....</u>	<u>10</u>
<u>PARTICIPATION :.....</u>	<u>11</u>
<u>ALIGNEMENTS :.....</u>	<u>11</u>
<u>RESPECT DES DATES DE TOMBÉES (DEAD LINE) :.....</u>	<u>11</u>
<u>HEURE DES DATES DE TOMBÉES :.....</u>	<u>11</u>
<u>OBLIGATION D'UNE FORMATION.....</u>	<u>12</u>
<u>VILLE DE LA FORMATION :.....</u>	<u>12</u>
<u>NOM DE LA FORMATION :.....</u>	<u>12</u>
<u>NOM DE L'AMPHITHÉÂTRE DE LA FORMATION :.....</u>	<u>12</u>
<u>LOGO DE LA FORMATION :.....</u>	<u>12</u>
<u>PROCÉDURES DE MODIFICATIONS :.....</u>	<u>12</u>
<u>HISTORIQUE DES SAISONS DE LA FORMATION :.....</u>	<u>12</u>
<u>OBLIGATION DE LA DIRECTION DE LA LIGUE.....</u>	<u>13</u>
<u>CALENDRIER DE LA SAISON.....</u>	<u>13</u>
<u>PRÉ SAISON :.....</u>	<u>13</u>
<u>SAISON RÉGULIÈRE :.....</u>	<u>13</u>
<u>DÉPART D'UN PROPRIÉTAIRE.....</u>	<u>14</u>
<u>ÉTAPES POUR LA RE-LOCALISATION DE LA OU LES FORMATIONS :.....</u>	<u>14</u>
<u>TRANSFERT DE FORMATION :.....</u>	<u>14</u>
<u>ADOPTION DES RÈGLEMENTS :.....</u>	<u>15</u>
<u>CONFÉRENCE ET DIVISIONS :.....</u>	<u>16</u>

EXPANSION POUR LES PROCHAINES SAISONS :.....17

COTES DES JOUEURS :.....18

RÉVISION DES COTES DES JOUEURS :.....18

SYSTÈME DE COTATION DES JOUEURS :.....18

BARÈME DES COTES DES JOUEURS :.....19

POSITION DES JOUEURS :.....24

MODIFICATION DE POSITION DES JOUEURS :.....24

COMMUNICATION D’UNE DEMANDE DE MODIFICATION DE POSITION :.....24

ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – MODIFICATION POSITION :.....24

JOUEURS AVEC DES CAS PROBLÈME DANS LA LIGUE NATIONALE.....26

RETRAITES DES JOUEURS :.....26

JOUEURS SANS JOUTE (1) DANS UNE SAISON DE LA LNH EN FIN DE CONTRAT :.....26

CONTRAT VALIDE DES JOUEURS RETRAITÉS OU REJETÉS :.....26

JOUEURS PROSPECTS.....26

CRITÈRES D’ADMISSIBILITÉS POUR UN JOUEUR PROSPECT :.....26

DURÉE DE L’ÉLIGIBILITÉ SUR LA LISTE DES JOUEURS PROSPECTS :.....26

NOMBRE DE JOUEURS MAXIMUM SUR LA LISTE DES PROSPECTS :.....26

SALAIRE DES JOUEURS PROSPECTS :.....26

CAPITAINES ET ASSISTANTS :.....27

NOMINATION EN DÉBUT DE SAISON:.....27

DURÉE DE NOMINATION DU CAPITAINE ET DES ASSISTANTS:.....27

REMPLACEMENT D’UN CAPITAINE OU D’UN ASSISTANT:.....27

TRANSACTION IMPLIQUANT UN CAPITAINE OU UN ASSISTANT:.....27

COMMUNICATION (ANNONCE ET MODIFICATION) DU CAPITAINE ET DES ASSISTANTS AU COMMISSAIRE :.....28

ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL - CAPITAINE :.....28

BLESSURES :.....28

SUSPENSIONS :.....28

COMPOSITION DES FORMATIONS :.....29

NOMBRE DE JOUEURS PAR FORMATION :.....29

SAISON RÉGULIÈRE ET SÉRIES ÉLIMINATOIRES :.....29

SAISON MORTE :.....29

<u>COMPOSITION DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE :</u>	<u>29</u>
<u>COMPOSITION DE LA FORMATION ÉCOLE :</u>	<u>29</u>
<u>JOUEURS PROPECTS :</u>	<u>29</u>
<u>MOUVEMENT DES JOUEURS :</u>	<u>30</u>
<u>COMMUNICATION DU MOUVEMENT DE JOUEUR :</u>	<u>30</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – MOUVEMENT JOUEUR :</u>	<u>30</u>
<u>AUCUN MOUVEMENT DE PERSONNEL FAIT SUITE À UNE TRANSACTION, EMBAUCHE, CONGÉDIEMENT, BALLOTTAGE OU AUTRE :</u>	<u>30</u>
<u>MOUVEMENT DE PERSONNEL ILLÉGAL FAIT PAR LE GM AVEC LE LOGICIEL STHS CLIENT:</u>	<u>30</u>
<u>DÉMÉNAGEMENT :</u>	<u>31</u>
<u>CHANGEMENT DE NOM DE FORMATION OU LOGO :</u>	<u>31</u>
<u>MASSE SALARIALE :</u>	<u>32</u>
<u>PLAFOND SALARIAL :</u>	<u>32</u>
<u>PLANCHER SALARIAL :</u>	<u>32</u>
<u>BOOST DU PLAFOND SALARIAL POUR LA FIN DE L'ANNÉE :</u>	<u>32</u>
<u>DÉPASSEMENT DU PLAFOND SALARIAL DURANT LA SAISON :</u>	<u>33</u>
<u>NON RESPECT DU PLANCHER SALARIAL DURANT LA SAISON :</u>	<u>33</u>
<u>PLAFOND SALARIAL DURANT LA SAISON MORTE :</u>	<u>34</u>
<u>PÉNALITÉ POUR DÉPASSEMENT DU PLAFOND SALARIAL :</u>	<u>34</u>
<u>MODIFICATION DU PLAFOND SALARIAL :</u>	<u>35</u>
<u>AUGMENTATION DU PLAFOND SALARIAL :</u>	<u>35</u>
<u>CALCUL POUR L'AUGMENTATION DU PLAFOND SALARIAL :</u>	<u>35</u>
<u>POURCENTAGE D'AUGMENTATION DU PLAFOND :</u>	<u>35</u>
<u>QU'EST-CE QUE LE SALAIRE MOYEN DES JOUEURS ?:</u>	<u>35</u>
<u>SALAIRES :</u>	<u>36</u>
<u>DÉTERMINATION DES SALAIRES DE BASE :</u>	<u>36</u>
<u>JOUEURS FORMATION PROFESSIONNELLE (PRO) :</u>	<u>36</u>
<u>JOUEURS FORMATION ÉCOLE (FARM) :</u>	<u>36</u>
<u>JOUEURS FORMATION PROSPECTS (PROSPECT) :</u>	<u>36</u>
<u>CONTRAT « TWO WAYS » :</u>	<u>36</u>
<u>JOUEUR RAPPELÉ AVEC LA FORMATION PROFESSIONNELLE (PRO) :</u>	<u>36</u>
<u>SALAIRE MINIMUM POUR LES JOUEURS :</u>	<u>36</u>
<u>SALAIRE MAXIMAL POUR LES JOUEURS :</u>	<u>36</u>
<u>CONTRAT DES JOUEURS :</u>	<u>37</u>

<u>DURÉE DES CONTRATS :</u>	<u>37</u>
<u>RETRAITE DES JOUEURS :</u>	<u>37</u>
<u>COMMUNICATION DES SIGNATURES DE CONTRAT EN DÉBUT DE SAISON :</u>	<u>37</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – CONTRAT JOUEUR :</u>	<u>37</u>
<u>RETARD DANS LA REMISE DE CONTRATS :</u>	<u>37</u>
<u>TRANSACTIONS :</u>	<u>38</u>
<u>QU’EST-CE QU’ON PEUT TRANSIGER ?:</u>	<u>38</u>
<u>COMMUNICATION DE LA TRANSACTION :</u>	<u>38</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – TRANSACTION :</u>	<u>38</u>
<u>CONFIRMATION DES TRANSACTIONS :</u>	<u>38</u>
<u>MODIFICATION DES FORMATIONS :</u>	<u>38</u>
<u>DROIT DE REFUS D’UNE TRANSACTION PAR UN DIRECTEUR GÉNÉRAL :</u>	<u>38</u>
<u>TRANSACTION INEXACTE :</u>	<u>38</u>
<u>PÉRIODE DE TRANSACTIONS :</u>	<u>39</u>
<u>CHOIX AU REPÊCHAGE IMPLIQUER DANS UNE TRANSACTION :</u>	<u>39</u>
<u>ÉCHANGE AVEC CONSIDÉRATION FUTURE :</u>	<u>39</u>
<u>OBLIGATION DES PROPRIÉTAIRES EN RAPPORT AVEC LES TRANSACTIONS :</u>	<u>39</u>
<u>ENTENTE DE NON-ÉCHANGE :</u>	<u>39</u>
<u>CONGÉDIEMENTS :</u>	<u>40</u>
<u>MOMENT DE CONGÉDIEMENT D’UN JOUEUR :</u>	<u>40</u>
<u>PROCESSUS DE CONGÉDIEMENT D’UN JOUEUR :</u>	<u>40</u>
<u>INTERDICTION DE CONGÉDIEMENT D’UN JOUEUR :</u>	<u>40</u>
<u>COMMUNICATION DU CONGÉDIEMENT :</u>	<u>40</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – CONGÉDIEMENT JOUEUR :</u>	<u>41</u>
<u>CONFIRMATION DU CONGÉDIEMENT :</u>	<u>41</u>
<u>EMBAUCHE D’UN JOUEUR CONGÉDIÉ :</u>	<u>41</u>
<u>JOUEUR LIBRE EN SAISON :</u>	<u>42</u>
<u>STATUT :</u>	<u>42</u>
<u>DURÉE DU CONTRAT :</u>	<u>42</u>
<u>SALAIRE DU JOUEUR :</u>	<u>42</u>
<u>PLUSIEURS ÉQUIPES INTÉRESSÉS PAR UN JOUEUR :</u>	<u>42</u>
<u>COMMUNICATION DE LA DEMANDE D’EMBAUCHE :</u>	<u>42</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – EMBAUCHE JOUEUR :</u>	<u>42</u>
<u>BALLOTTAGE :</u>	<u>43</u>
<u>RÈGLES DU BALLOTTAGE :</u>	<u>43</u>
<u>JOUEUR NON RÉCLAMÉ AU BALLOTTAGE :</u>	<u>43</u>
<u>COMMUNICATION D’UNE RÉCLAMATION D’UN JOUEUR AU BALLOTTAGE :</u>	<u>44</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – BALLOTTAGE :</u>	<u>44</u>
<u>AGENTS LIBRES GROUPE 0 :</u>	<u>45</u>

<u>DURÉE DU CONTRAT :</u>	<u>45</u>
<u>STATUT DU JOUEUR À LA FIN DE SON CONTRAT :</u>	<u>45</u>
<u>PLAFOND SALARIAL DES RECRUES :</u>	<u>45</u>
<u>COMMUNICATION DES SIGNATURES DE CONTRAT EN DÉBUT DE SAISON :</u>	<u>45</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – CONTRAT GROUPE 0 :</u>	<u>45</u>
<u>AGENTS LIBRES GROUPE 1 :</u>	<u>46</u>
<u>RENOUVELLEMENT DE CONTRAT DES JOUEURS DU GROUPE 1 :</u>	<u>46</u>
<u>REFUS D’OFFRIR UN CONTRAT À UN JOUEUR DU GROUPE 1 :</u>	<u>46</u>
<u>DURÉE DES CONTRATS :</u>	<u>46</u>
<u>CONTRAT POUR UN JOUEUR NOUVELLEMENT REPÊCHÉ :</u>	<u>46</u>
<u>COMMUNICATION DES SIGNATURES DE CONTRAT EN DÉBUT DE SAISON :</u>	<u>46</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – CONTRAT GROUPE 1 :</u>	<u>46</u>
<u>AGENTS LIBRES GROUPE 2 :</u>	<u>47</u>
<u>RENOUVELLEMENT DE CONTRAT DES AGL2 :</u>	<u>47</u>
<u>DURÉE DES CONTRATS :</u>	<u>47</u>
<u>JOUEUR N’AYANT REÇU AUCUNE OFFRE :</u>	<u>47</u>
<u>COMMUNICATION DES SIGNATURES DE CONTRAT EN DÉBUT DE SAISON :</u>	<u>47</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – CONTRAT GROUPE 2 :</u>	<u>47</u>
<u>AGENTS LIBRES GROUPE 3 :</u>	<u>48</u>
<u>STATUT DU JOUEUR À LA FIN DE SON CONTRAT :</u>	<u>48</u>
<u>DURÉE DES CONTRATS :</u>	<u>48</u>
<u>PROCESSUS D’OFFRE DE CONTRAT :</u>	<u>48</u>
<u>AFFICHAGE DES OFFRES :</u>	<u>49</u>
<u>JOUEURS N’AYANT REÇU AUCUNE OFFRE DE QUALIFICATION :</u>	<u>49</u>
<u>COMMUNICATION DES OFFRES DE CONTRAT AUX AGL3 :</u>	<u>49</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – OFFRES AGL3 :</u>	<u>49</u>
<u>AGENTS LIBRES GROUPE 4 :</u>	<u>50</u>
<u>STATUT DU JOUEUR À LA FIN DE SON CONTRAT :</u>	<u>50</u>
<u>DURÉE DES CONTRATS :</u>	<u>50</u>
<u>PROCESSUS D’OFFRE DE CONTRAT :</u>	<u>50</u>
<u>AFFICHAGE DES OFFRES :</u>	<u>51</u>
<u>JOUEUR N’AYANT REÇU AUCUNE OFFRE :</u>	<u>51</u>
<u>COMMUNICATION DES OFFRES DE CONTRAT AUX AGL4 :</u>	<u>51</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – OFFRES AGL4 :</u>	<u>51</u>
<u>CLAUSE DE LOYAUTÉ :</u>	<u>52</u>
<u>COMMUNICATION DES OFFRES DE CLAUSE DE LOYAUTÉ :</u>	<u>52</u>
<u>ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – CLAUSE DE LOYAUTÉ :</u>	<u>52</u>

PROCESSUS D'ACCEPTION DES OFFRES (AGL3 & AGL4) :	53
FONCTIONNEMENT DE L'ACCEPTION DES OFFRES AUX AGL3 :	53
RAISON DU FONCTIONNEMENT DE L'ACCEPTION DES OFFRES PAR TIRAGE AU SORT :	53
FONCTIONNEMENT DE L'ACCEPTION DES OFFRES AUX AGL4 :	54
RAISON DU FONCTIONNEMENT DE L'ACCEPTION DES OFFRES PAR TIRAGE AU SORT :	54
BUDGET D'OFFRE POUR LES AGL3 ET AGL4 :	55
BUDGET D'OFFRE IMPOSÉ POUR LES AGL3 & AGL4 :	55
MÉTHODE DE CALCUL DU PLAFOND AVANT AGL3 & AGL4 :	55
ALIGNEMENTS :	56
PRÉPARATION DES ALIGNEMENTS :	56
DE QUOI EST COMPOSÉ UN FICHIER D'ALIGNEMENT POUR LE LOGICIEL STHS :	56
JOUEURS SUR PLUSIEURS LIGNES D'ATTAQUES :	56
PROCÉDURE DE TÉLÉCHARGEMENT DES ALIGNEMENTS :	57
FRÉQUENCE D'ENVOI DES ALIGNEMENTS :	57
COMMUNICATION DU NOUVEL ALIGNEMENT :	57
ADRESSAGE DU FICHIER PAR COURRIEL – ALIGNEMENT :	57
AUCUN CHANGEMENT À L'ALIGNEMENT :	57
AUCUN ALIGNEMENT ENVOYÉ SUITE À UNE BLESSURE :	57
AUCUN ALIGNEMENT ENVOYÉ SUITE À UNE TRANSACTION :	57
AUCUN ALIGNEMENT ENVOYÉ SUITE À UN MOUVEMENT DE JOUEUR :	58
AUCUN ALIGNEMENT ENVOYÉ SUITE À UN CONGÉDIEMENT DE JOUEUR :	58
AUCUN ALIGNEMENT ENVOYÉ SUITE À UN EMPLOI DE JOUEUR :	58
AUCUN ALIGNEMENT ENVOYÉ SUITE À UNE RÉCLAMATION D'UN JOUEUR AU BALLOTTAGE :	59
HORAIRE DE REMISE DES ALIGNEMENTS :	59
TÉLÉCHARGEMENT ET INSTALLATION DU LOGICIEL STHS CLIENT:	59
FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL STHS CLIENT :	59
ALIGNEMENT LORS DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES EN DIRECT :	59
JOUEURS OFFENSIF ET DÉFENSIF DE LA SEMAINE :	60
JOUEURS OFFENSIF ET DÉFENSIF DU MOIS :	60
SÉRIES DE FIN DE SAISON:	61
ÉGALITÉ ENTRE DEUX FORMATION AU CLASSEMENT :	61
FORMATIONS PARTICIPANTES AUX SÉRIES DE FIN DE SAISON :	61
LES QUARTS DE FINALES DE LA CONFÉRENCE SONT DÉFINIS COMME SUIVANT :	61
LES DEMI-FINALES DE LA CONFÉRENCE SONT DÉFINIES COMME SUIVANT :	61
LES FINALES DE CONFÉRENCES SONT DÉFINIES COMME SUIVANT :	61
LA FINALE DE LA COUPE STANLEY EST DÉFINIE COMME SUIVANT :	61

LOTÉRIE	62
ORDRE DE SÉLECTION :	62
NOMBRE DE BOULES DANS LE BOULIER :	62
REPÊCHAGE	63
1^{ÈRE} RONDE DU REPÊCHAGE :	63
AUTRES RONDES DU REPÊCHAGE :	63
CHAMPION ET FINALISTE DE LA COUPE STANLEY :	63
CAS D'ÉGALITÉ – DÉPARTAGE DU RANG DE SÉLECTION :	63
DÉROULEMENT DU REPÊCHAGE :	63
SÉLECTION DES HONNEURS INDIVIDUELS :	64
SÉLECTION DES FORMATIONS DES ÉTOILES :	66
1^{ÈRE} ET 2^{IÈME} ÉQUIPE D'ÉTOILES :	66
ÉQUIPE RECRUES D'ÉTOILES :	66
COTISATIONS	67
SALAIRE DU COMMISSAIRE	67
JOUTE DES ÉTOILES :	68
CONCOURS D'HABILETÉS :	69

Philosophie de la direction

La LNQHV est une ligue de hockey simulé qui se veut le plus réaliste possible en comparaison avec la « vraie » Ligue Nationale de Hockey.

Votre travail est de diriger une formation en tant que Directeur Général et d'assumer toutes les tâches en lien avec ce rôle (négociations de contrats, transactions, repêchages, etc.), les matchs en tant que tels étant simulés par un programme appelé : STHS.

Notre but est de créer une ligue ayant comme objectif principal de nous faire suivre les talents actuels dans la LNH et surtout de découvrir les talents de demain pour se bâtir une meilleure formation dans la LNQHV.

Obligation des propriétaires

Le but ultime et unique de la LNQHV est de s’amuser en se mettant dans la peau d’un directeur général d’une formation de hockey de la LNH.

Courtoisie :

En ce sens, les règles les plus élémentaires de courtoisie s’imposent :

Soyez amical en tout temps avec les autres directeurs généraux, même lorsque des offres de transactions vous paraissent grotesques : vous contribuerez ainsi au bon fonctionnement de la Ligue.

Tout commentaire attaquant ou dépréciant personnellement un DG de la ligue, tout commentaire pouvant laisser un doute sur l’intégrité du commissaire n’est pas permis dans la ligue

Alignements :

Les directeurs généraux doivent remettre leurs alignements en temps afin de s’assurer que le commissaire puisse faire les changements avant les matchs de la journée.

Les directeurs généraux ne mettant pas les meilleurs joueurs disponibles afin de perdre délibérément pourrait être puni ou renvoyé par le commissaire.

Sélection des nouveaux propriétaires :

Chaque nouveau propriétaire devra remplir un questionnaire. Par la suite le commissaire peut juger qu’il est nécessaire que le candidat rencontre un groupe de propriétaire avant de l’accepter.

Tout propriétaire sera parrainer par un autre DG (choisi par le Commissaire) pour la durée de la 1^{ère} année dans la ligue. Ce parrainage a pour but de faciliter la compréhension des règlements de plus en plus complexes, faire connaître le déroulement de la ligue.

Ainsi avant chaque confirmation d’échange, le nouveau propriétaire devra faire approuver son intention d’échange par son parrain avant de l’envoyer à la ligue. Les nouveaux propriétaires devront toujours indiquer le nom du parrain consulté dans le formulaire d’échange dans la section compensations futures. Ceci a pour but d’éviter à l’arrivée d’un propriétaire, les abus au niveau des transactions. Il est interdit de conclure toute transaction avec son parrain.

Adresse internet :

Chacun des propriétaires devra posséder une adresse Internet permanente (pas de Hotmail).

Numéro d’ICQ :

Chacun des propriétaires devra posséder un numéro d’ICQ.

Obligation des propriétaires (suite)

Participation :

L'objectif principal de la ligue est d'avoir une participation active et maximale de chacun des directeurs généraux.

Les directeurs généraux devront démontrer de l'intérêt pour la ligue en participant de différentes façons aux activités de la ligue (site internet, journal, réunion etc.), s'impliquer dans les différents rôles ouverts (chroniqueurs, analystes...), être présent sur ICQ de temps à autre, voter pour les trophées annuels, etc.

De plus, les propriétaires doivent absolument répondre à tout e-mail qui leur est envoyé concernant la ligue.

Si une telle participation de votre part vous semble impossible, faites-nous le savoir et nous tenterons de trouver un compromis à la situation.

En cas de non disponibilité (pour quelque raison que ce soit), il est de la responsabilité du directeur général d'en informer les autres directeurs généraux ainsi que le commissaire.

Si un événement important concernant la ligue se produit durant une absence non annoncée, le directeur général de la formation en cause pourrait être expulsé.

Ce n'est donc pas nécessairement l'absence occasionnelle d'un directeur général qui peut justifier son renvoi, mais plutôt le fait qu'il démontre peu d'intérêt pour la ligue.

Alignements :

Les directeurs généraux devront envoyer au moins un fois par deux semaines un alignement.

Respect des dates de tombées (Dead Line) :

Tous les propriétaires doivent respecter les dates pour les événements ou les remises demandés par la ligue

Heure des dates de tombées :

L'heure maximale lors des dates de tombées est à 18 :00 en tout temps, à moins d'avis contraire émis par le commissaire.

Chaque propriétaire devra se conformer à chacun des points de cette section, sous peine de quoi, le propriétaire verra le commissaire étudier son dossier

Le commissaire de la ligue se garde le droit de congédier un DG de la LNQHV, si ce dernier ne fourni aucun effort, parle contre l'organisation de la ligue ou contre tout autre DG.

Si un DG ne participe pas à la ligue, n'envoie pas ses alignements ou ne donne pas de nouvelles au commissaire ou sur le Forum de la ligue durant une période d'un mois, celui-ci pourra être congédié par la ligue et la formation sera mise sous tutelle.

L'avancement de la ligue et sa survie à long terme passe selon nous par une participation active et maximale de chacun des membres impliqués.

Obligation d'une formation

Ville de la formation :

Chaque formation doit au départ choisir un nom de ville pour sa formation professionnelle et aussi un nom de ville pour sa formation école, qui ne fait pas partie de la L.N.H. (formation pro) ou de la Ligue Américaine (formation école), au moment de son introduction dans la ligue.

Nom de la formation :

Chaque formation doit aussi choisir un nom à sa formation professionnelle et à sa formation école. Celui-ci ne doit pas faire partie de la L.N.H. (formation pro) et de la Ligue Américaine (formation école).

Nom de l'amphithéâtre de la formation :

Chaque formation doit aussi choisir un nom pour son amphithéâtre.

Logo de la formation :

Chaque formation doit aussi fournir un logos pour sa formation professionnelle et sa formation école. Tout changement au logos devra être remis à la ligue avant la réunion des assises pour changement l'année suivante.

Procédures de modifications :

Si une formation veut apporter une modification quelconques au points précédents, celle-ci devra présenter une demande au plus tard 14 jours avant la réunion des assises avec les raisons de la demande du changement.

Historique des saisons de la formation :

Chaque formation doit aussi fournir un historique de sa formation, et la mettre à jour à chaque saison.

Chaque historique devra contenir (minimum de 250 mots) un résumé le plus complet possible de la dernière saison de sa formation comportant les sujets suivant :

- Agents Libres
- Repêchage
- Résultats de la saison (équipe)
- Résultats des joueurs (saison)
- Résultats des séries
- Transactions de la saison
- Plan pour la ou les prochaines saisons.

Les modifications pour l'historique devront être remises à la fin juin, sinon tout retard dans la remise de l'historique de votre saison résultera à une suspension (selon le tableau des sanctions) de votre meilleur joueur en cote OV pour un match (au début de la prochaine saison) par jour de retard.

Obligation de la direction de la ligue

De façon à ce toutes les équipes gèrent leur formation en fonction des limites imposées par la charte pour des changements futurs, la ligue (le commissaire) devra annoncer avant le premier match de la saison son intention d'élargir les cadres de la ligue pour l'année suivante.

De cette façon, toutes les formations auront le loisir de « planifier » leur gestion de façon adéquate (lire liste de protection, choix de deux options de protection).

Le Commissaire peut à tout moment annuler, modifié ou rajouté un règlement.

Calendrier de la saison

Pré saison :

Une série de matchs hors concours sera disputée en début de saison en Septembre – Octobre.

Le nombre de match prévu est de 6 matchs et tous seront disputés contre les équipes de leur division.

Saison régulière :

Le nombre de match en saison régulière sera de 82 matchs par année.

La répartition des matchs pour l'horaire se fera selon les paramètres suivants :

Matchs intra division :

8 matchs contre les 3 autres formations de la même division, pour un total de 24.

Matchs extra division :

4 matchs contre les 8 autres formations des deux autres divisions, pour un total de 32.

Matchs inter conférence :

2 matchs contre les 12 autres formations de l'autre conférence, pour un total de 24.

Matchs supplémentaires :

2 matchs au choix du logiciel pour compléter à 82

Départ d'un propriétaire

Aussitôt qu'une ou des équipes sont abandonnées, la ligue reprend possession de la franchise.

Étapes pour la re-localisation de la ou les formations :

- 1- Le commissaire doit se charger d'évaluer les remplaçants potentiels.
- 2- Au moment de la reprise de contrôle par la ligue de la formation abandonnée, aucune transaction n'est permise par cette formation.
- 3- Le contrôle de la formation abandonnée sera maintenu au minimum jusqu'au assises de la ligue.
- 4- Lors des assises de la ligue, la formation sera offerte à tous les propriétaires de la ligue.

Transfert de formation :

Reprise d'une formation par un propriétaire déjà dans la LNQHV :

1. Une formation abandonnée est offerte à tous les propriétaires existants durant les assises de la ligue.
2. La formation qui désire prendre cette formation devra en informer le Commissaire lors des assises de la ligue.
3. Si plus d'un propriétaire sont intéressés, il y aura un tirage au sort.
4. Le propriétaire qui reprend la nouvelle formation prend celle-ci tel quel avec les joueurs, les choix au repêchage etc...
5. Le transfert de la formation se fera à la fin de la saison dans ce cas précis.
6. Le propriétaire qui abandonne sa formation en transfert de l'autre devra laisser sa formation intacte avec les choix et joueurs etc.
7. Lorsque le commissaire confirmera le transfert, le propriétaire concerné ne pourra plus faire aucune modification à sa formation (lire échanges, congédiement etc....)
8. Le propriétaire continuera de gérer sa formation actuelle jusqu'à la fin des séries éliminatoires.
9. La ligue continuera de gérer la formation abandonnée.
10. La formation maintenant libre pour la fin de la saison, sera offerte encore à tous les propriétaires de la ligue.

Reprise d'une formation par un nouveau propriétaire :

1. Si la formation est une formation qui a déjà été abandonnée durant la saison en cours, le nouveau propriétaire pourra prendre le contrôle de sa nouvelle formation immédiatement à la fin de la période des transactions.
2. Le propriétaire reprend la formation telle quel avec les joueurs, les choix etc.
3. Si la formation en est une qui va être laissée par un autre propriétaire à la fin de la saison, alors le nouveau propriétaire ne pourra pas prendre contrôle de sa nouvelle formation avant la fin des séries éliminatoires.

Adoption des règlements :

Les règlements seront instaurés par le commissaire suite à un appel d'idée de changement de règlement auprès des propriétaires (volontaire). Lors de point particulier, le commissaire pourra faire appel aux propriétaires lors de la réunion des assises de la ligue.

Droit de vote :

Pour qu'un propriétaire, puisse enregistré son vote lors d'une réunion, il devra être présent à cette réunion.

Aucun vote par procuration ne sera permis en aucun temps.

Conférence et divisions :

La ligue a une formule de 2 conférences et de trois divisions par conférence.

Conférences :

CONFÉRENCE DE L'EST
CONFÉRENCE DE L'OUEST

Divisions :

CONFÉRENCE DE L'EST :
DIVISION ATLANTIQUE
DIVISION NORD-EST
DIVISION SUD-EST

CONFÉRENCE DE L'OUEST :
DIVISION CENTRALE
DIVISION PACIFIQUE
DIVISION NORD-OUEST

Changement de division :

Les divisions seront remodelées (changées) aux 3 ans (2007-2008, 2010-2011, 2013-2014).

À partir de la saison 2007-2008, les divisions seront remodelées de la façon suivante :

Nous prendrons les points accumulés au court des 3 dernières saisons pour toutes les formations (pour les formations qui seront reprise par d'autres propriétaires, nous prendrons les résultats, dans anciens clubs). Les 6 meilleurs au classement se retrouveront réparties dans chacune des 6 divisions.

Ensuite les positions 7 à 12 du classement seront tirées au hasard (avec le logiciel de la ligue) et la formation décidera dans quelle division elle se retrouvera. Une seule de ces formations par division.

Ensuite nous procéderons de la même façon pour les positions 13 à 18 et de même pour les positions 19 à 24.

Expansion pour les prochaines saisons :

Les formations d'expansion devront choisir 26 joueurs lors du repêchage. Elles devront choisir au minimum 3 gardiens, 8 défenseurs et 13 attaquants. Les deux autres joueurs supplémentaires peuvent jouer à n'importe quelle position.

Les formations de la ligue devront choisir entre deux plans de protection :

1. Max. 15 joueurs = 1 gardien et 14 joueurs.
2. Max. 14 joueurs = 2 gardiens + 12 joueurs.

Les joueurs de 24 ans et moins (peut importe le nombre de matchs qu'ils ont joués dans la LNQHV) sont exempts du repêchage d'expansion. Ils n'ont donc pas à être protégés.

Les formations existantes ne perdront pas plus de cinq joueurs au total.

Une formation qui perd un gardien au repêchage d'expansion ne pourra en perdre un autre s'il y a une autre expansion l'année suivante.

Repêchage de la saison régulière :

Le rang de sélection de la formation sera la première de chacune des rondes, sauf la première où elle devra participer au tirage au sort avec le plus de chance. S'il y a plus d'une formation d'expansion, un tirage au sort entre elles aura lieu pour déterminer leurs positions.

Cotes des joueurs :

Révision des cotes des joueurs :

Les cotes seront révisées durant l'été à la lumière des performances des joueurs dans la LNH au cours des 2 dernières saisons.

Les cotes sont établies en équilibre entre les qualités du joueur et ses performances dans la LNH.

Système de cotation des joueurs :

Le système de cotation est composé de 14 (joueurs) et 11 (gardiens) cotes, variant entre 25 et 99.

POUR TOUS LES JOUEURS :

PO - Position -	Indique la position du joueur.
CON – Condition -	Indique si le joueur est en santé. OK signifie que le joueur est à 100%.
IJ – Blessure -	La durée de la blessure.
EX – Expérience -	Le niveau d'expérience du joueur.
LD – Leadership -	Le niveau de leadership du joueur.
MO – Morale -	Le niveau du moral du joueur.
TA – Trade available –	Le joueur est sur le marché des échanges

JOUEURS:

CK – Checking -	Habilité à faire des mises en échec
FG – Fighting -	Habilité pour les batailles
DI – Discipline -	Tendance à avoir des punitions.
SK – Skating -	Habilités du joueur à freiner, tourner, accélérer et patiner.
ST – Strength -	Indique la force physique du joueur.
DU – Durability -	Tendance à être blessé.
PH – Puck handling -	Habilité du joueur à contrôler la rondelle.
FO – Face offs -	Habilité du joueur pour les mises en jeux.
PA – Passing -	Habilité du joueur à faire des passes.
SC – Scoring -	Habilité du joueur à lancer et a marquer des buts.
DF – Défense -	Habilité à jouer défensivement.

GARDIENS :

SK – Skating -	Habilité de déplacement dans son demi-cercle. Déplacements de gauche à droite.
DU – Durability -	Tendance à être blessé.
ST – Strength -	Indique la force physique du joueur.
SZ – Size -	Espace physique occupé dans le but par le gardien.
AG – Agility -	Agilité du gardien de but.
RB – Rebound control -	Habilité à contrôler les retours et "geler" la rondelle.
SC – Style control -	Style du gardien et efficacité de celui-ci dans son style.
HS – Hand speed -	Vitesse global du joueur. Vitesse de la mitaine et de réaction.
RT – Reaction time -	Vitesse de réaction du gardien dans le match.

Aucun changement dans les cotes individuelles des joueurs ne sera effectué à partir du moment où celle-ci sont affichées sur le site de la ligue.

Cotes des joueurs (suite) :

Barème des cotes des joueurs :

Joueurs :

Cote :	Description du calcul de la cote :
CK	<p>Avants: SELON le calcul mathématique de l'AHSQ Le calcul est fait selon les pénalités des joueurs:</p> <p>Si PUN = 0, CK = 55 SI ((80+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0))>99, CK = 99 SI ((80+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0))<55, CK = 55 SINON CK = 80+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0)</p> <p>Défenseurs: SELON le calcul mathématique de l'AHSQ Le calcul est fait selon les pénalités des joueurs:</p> <p>Si PUN = 0, CK = 55 SI ((75+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0))>99, CK = 99 SI ((75+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0))<55, CK = 55 SINON CK = 75+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0)</p>
ST	<p>Avants: = 65 ST</p> <p>+ ou – 5 ST pour chaque pouce en haut ou en bas de 6"1 + ou – 2 ST pour chaque 5 LBS en haut de 201 LBS</p> <p>*1: Maximum de taille de 6 pieds 9 pouces *2: Maximum de poids de 255 lbs</p> <p>Défenseurs: = 65 ST</p> <p>+ ou – 5 ST pour chaque pouce en haut ou en bas de 6"2 + ou – 2 ST pour chaque 5 LBS en haut de 210 LBS</p> <p>*1: Maximum de taille de 6 pieds 9 pouces *2: Maximum de poids de 255 lbs</p>
DU	<p>Avant: SELON le calcul mathématique de l'AHSQ Le calcul est fait selon les parties jouées des joueurs:</p> <p>PJ : SI (ARRONDI((Parties joué en 05-06+06-07)/164*100;0))>99, PJ = 99 SI (ARRONDI((Parties joué en 05-06+06-07)/164*100;0))<25, PJ = 25 SINON (ARRONDI((Parties joué en 05-06+06-07)/164*100;0))</p> <p>EN : = 99 EN pour une moyenne de 25 minutes joués par partie Diminué 1 EN pour chaque tranche de 15 secondes de moins dans la moyenne</p> <p>Ensuite : DU = (EN + PJ) / 2</p> <p>Défenseurs: SELON le calcul mathématique de l'AHSQ Le calcul est fait selon les parties jouées des joueurs:</p> <p>PJ : SI (ARRONDI((Parties joué en 05-06+06-07)/164*100;0))>99, PJ = 99 SI (ARRONDI((Parties joué en 05-06+06-07)/164*100;0))<25, PJ = 25 SINON (ARRONDI((Parties joué en 05-06+06-07)/164*100;0))</p> <p>EN : = 99 EN pour une moyenne de 30 minutes joués par partie Diminué 1 EN pour chaque tranche de 20 secondes de moins dans la moyenne</p> <p>Ensuite : DU = (EN + PJ) / 2</p>

Cotes des joueurs (suite) :

Barème des cotes des joueurs (suite) :

Joueurs :

DI	<p>Avants & Défenseurs: $(A) = (PIM\ 05-06+06-07)/(Parties\ joué\ 05-06+06-07) \times 82$ $99 - (A/4) = DI$</p>
SK	<p>Avants & Défenseurs: SELON DVHL</p>
PA	<p>Avants: $(Passe\ 05-06+06-07)/(Parties\ joués\ 05-06+06-07) \times 82$ Le total du joueur = la grille des PA sur le lien suivant pour les avants: Grille</p> <p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
	<p>Défenseurs: $(Passe\ 05-06+06-07)/(Parties\ joués\ 05-06+06-07) \times 82$ Le total du joueur = la grille des PA sur le lien suivant pour les défenseurs: Grille</p> <p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
PH	<p>Avants & Défenseurs: $(PA + SC)/2$</p>
	<p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
DF	<p>Avants & Défenseurs: SELON DVHL</p>
	<p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
SC	<p>Avants: $(Buts\ 05-06+06-07)/(PJ\ 05-06+06-07) \times 82$ Le total du joueur = la grille des SC pour les avants</p> <p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
	<p>Défenseurs: $(Buts\ 05-06+06-07)/(PJ\ 05-06+06-07) \times 82$ Le total du joueur = la grille des SC pour les défenseurs</p> <p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
EX	<p>Avants, Défenseurs: On prend le EX de la dernière saison +1 pour avoir joué entre 1 et 27 parties NHL Saison régulière</p> <p>+2 pour avoir joué entre 28 et 55 parties NHL Saison régulière</p> <p>+3 pour avoir joué entre 56 et 82 parties NHL Saison régulière</p> <p>+1 pour avoir joué en 1e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+2 pour avoir joué en 2e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+3 pour avoir joué en 3e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+4 pour avoir joué en FINALE DE LA COUPE STANLEY SÉRIES NHL</p> <p>+5 pour avoir GAGNÉ LA FINALE DE LA COUPE STANLEY SÉRIES NHL</p>
	<p>*1: À Noter qu'un nouveau joueur LNQH V, le EX est calculé selon ses expériences NHL *2: Pour la saison 07-08, la cote passée a été refaite en rapport avec la carrière de chacun des joueurs</p>

Cotes des joueurs (suite) :

Barème des cotes des joueurs (suite) :

Joueurs :

<p>LD</p>	<p>Avants, Défenseurs: On prend le LD de la dernière saison +1 pour avoir joué entre 1 et 27 parties NHL Saison régulière</p> <p>+2 pour avoir joué entre 28 et 55 parties NHL Saison régulière</p> <p>+3 pour avoir joué entre 56 et 82 parties NHL Saison régulière</p> <p>+1 pour avoir joué en 1e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+2 pour avoir joué en 2e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+3 pour avoir joué en 3e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+4 pour avoir joué en FINALE DE LA COUPE STANLEY SÉRIES NHL</p> <p>+5 pour avoir GAGNÉ LA FINALE DE LA COUPE STANLEY SÉRIES NHL</p> <p>*1: À Noter qu'un nouveau joueur LNQH V , le LD est calculé selon ses expériences NHL *2: Pour la saison 07-08, la cote passée a été refaite en rapport avec la carrière de chacun des joueurs</p>
<p>FG</p>	<p>Avants:</p> <p>CK : Le calcul est fait selon les pénalités des joueurs:</p> <p>Si PUN = 0, IT = 55 SI ((80+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0))>99, IT = 99 SI ((80+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0))<55, IT = 55 SINON IT = 80+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0)</p> <p>DI :</p> <p>(A) = (PIM 05-06+06-07)/(Parties joué 05-06+06-07) X 82 99 - (A/4) = DI</p> <p>FG = (CK + (100 -DI)) / 2</p> <p>Défenseurs :</p> <p>CK : Le calcul est fait selon les pénalités des joueurs:</p> <p>Si PUN = 0, IT = 55 SI ((75+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0))>99, IT = 99 SI ((75+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0))<55, IT = 55 SINON IT = 75+ARRONDI(LN(PUN 05-06+06-07/GP 05-06+06-07)*13;0)</p> <p>DI :</p> <p>(A) = (PIM 05-06+06-07)/(Parties joué 05-06+06-07) X 82 99 - (A/4) = DI</p> <p>FG = (CK + (100 -DI)) / 2</p>
<p>FO</p>	<p>Avants & Défenseurs: (MAJ GAGNÉS 07-08 + MAJ GAGNÉS 08-09)/(MAJ TOTALE 07-08 + MAJ TOTALE 08-09) % Le total du joueur = la grille des FO sur le lien suivant pour les joueurs: Grille</p> <p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
<p>PO</p>	<p>Avants & Défenseurs:</p> <p>PO = (34 - AGE) * 7</p>

Cotes des joueurs (suite) :

Barème des cotes des joueurs (suite) :

Gardiens :

Cote :	Description du calcul de la cote :
SC	<p>Gardiens: SELON DVHL</p> <p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
HS	<p>Gardiens: SELON DVHL</p> <p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>
ST	<p>Gardiens: = 65 ST</p> <p>+ ou - 5 ST pour chaque pouce en haut ou en bas de 6"0 + ou - 2 ST pour chaque 5 LBS en haut de 160 LBS</p> <p>*1: Maximum de taille de 6 pieds 9 pouces *2: Maximum de poids de 255 lbs</p>
DU	<p>Gardiens:</p> <p>EN : Le calcul est fait selon les minutes jouées des gardiens:</p> <p>SI $(50 + \text{ARRONDI}(\text{LN}(5 * (\text{Minutes joués en 05-06} + \text{06-07}) / 492) * 10; 0)) > 25$, EN = 25 SINON $(50 + \text{ARRONDI}(\text{LN}(5 * \text{AZ}25 / 492) * 10; 0))$</p> <p>PJ : Le calcul est fait selon les parties jouées des joueurs:</p> <p>SI $((\text{Parties joué en 05-06} + \text{06-07}) / 130) > 99$, PJ = 99 SINON $(25 + ((\text{Parties joué en 05-06} + \text{06-07}) / 130 * 74))$</p> <p>Ensuite : DU = (EN + PJ) / 2</p>
SK	<p>Gardiens: SELON le calcul mathématique de l'AHSQ Le calcul est fait selon les blanchissages et les matchs des gardiens:</p> <p>Gardiens #1: SI $(750 * \% \text{EFF } 05-06 \& 06-07 - 600) > 99$, SK = 99 SI $(750 * \% \text{EFF } 05-06 \& 06-07 - 600) < 50$, SK = 50 SINON SK = $750 * \% \text{EFF } 05-06 \& 06-07 - 600$</p> <p>Gardiens #2 & occasionnels: SI $(735 * \% \text{EFF } 05-06 \& 06-07 - 600) > 90$, SK = 90 SI $(735 * \% \text{EFF } 05-06 \& 06-07 - 600) < 50$, SK = 50 SINON SK = $735 * (\% \text{EFF } 05-06 \& 06-07) - 600$</p>
RB	<p>Gardiens: (HS + SK)/2</p> <p>*Joueurs recrues: Pénalisation de 15% du calcul de la cote</p>

Cotes des joueurs (suite) :

Barème des cotes des joueurs (suite) :

Gardiens :

EX	<p>Gardiens: On prend le EX de la dernière saison +1 pour avoir joué entre 1 et 27 parties NHL Saison régulière</p> <p>+2 pour avoir joué entre 28 et 55 parties NHL Saison régulière</p> <p>+3 pour avoir joué entre 56 et 82 parties NHL Saison régulière</p> <p>+1 pour avoir joué en 1e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+2 pour avoir joué en 2e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+3 pour avoir joué en 3e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+4 pour avoir joué en FINALE DE LA COUPE STANLEY SÉRIES NHL</p> <p>+5 pour avoir GAGNÉ LA FINALE DE LA COUPE STANLEY SÉRIES NHL</p> <p>*1: À Noter qu'un nouveau joueur LNQH V , le EX est calculé selon ses expériences NHL *2: Pour la saison 07-08, la cote passée a été refaite en rapport avec la carrière de chacun des joueurs</p>
LD	<p>Gardiens: On prend le LD de la dernière saison +1 pour avoir joué entre 1 et 27 parties NHL Saison régulière</p> <p>+2 pour avoir joué entre 28 et 55 parties NHL Saison régulière</p> <p>+3 pour avoir joué entre 56 et 82 parties NHL Saison régulière</p> <p>+1 pour avoir joué en 1e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+2 pour avoir joué en 2e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+3 pour avoir joué en 3e RONDE des SÉRIES NHL</p> <p>+4 pour avoir joué en FINALE DE LA COUPE STANLEY SÉRIES NHL</p> <p>+5 pour avoir GAGNÉ LA FINALE DE LA COUPE STANLEY SÉRIES NHL</p> <p>*1: À Noter qu'un nouveau joueur LNQH V , le LD est calculé selon ses expériences NHL *2: Pour la saison 07-08, la cote passée a été refaite en rapport avec la carrière de chacun des joueurs</p>
SZ	<p>Gardiens: = 65 SZ</p> <p>+ ou – 5 SZ pour chaque pouce en haut ou en bas de 6"0</p> <p>+ ou – 2 SZ pour chaque 5 LBS en haut de 160 LBS</p> <p>*1: Maximum de taille de 6 pieds 9 pouces *2: Maximum de poids de 255 lbs</p>
AG	<p>Gardiens :</p> <p>(ST + SK) / 2</p>
RT	<p>Gardiens :</p> <p>(SC + HS + RB) / 2</p>
PO	<p>Gardiens :</p> <p>PO = (34 – AGE) * 7</p>

Cotes des joueurs (suite) :

Position des joueurs :

La source officielle pour déterminer la position d'un joueur est le site de la Ligue Nationale de Hockey.

Les autres sites acceptables pour des changements de position sont les suivants :

- NHLPA (www.nhlpa.com)
- Hockey News (www.thehockeynews.com)
- Fox Sports (www.foxsports.com)
- RDS (www.rds.ca)
- TSN (www.tsn.ca)
- ESPN (www.espn.com)
- Sportsnet (www.sportsnet.ca)

Les joueurs évoluent à une position précise dans la LNH et c'est cette position que nous leur attribuons dans la LNQH.V.

Un joueur peut jouer à une autre position que la sienne mais il ne le fera pas avec son plein potentiel.

Modification de position des joueurs :

Vous pouvez soumettre une demande de changement de position pour un joueur si les sources fiables officielles de la ligue, le mettent à une autre position que celle que nous lui avons attribuée. Ce changement de position sera pour la saison au complet et ce joueur reprendra la position qui lui sera accordé lors de prochaine production des cotes.

Les périodes prévues pour de telle demande sont les suivantes :

- Du 20 au 30 septembre pour tous les joueurs de votre formation existante et ceux que vous venez de repêcher.
- 1^{er} novembre
- Du 24 au 31 Décembre inclusivement.
- 1^{er} février
- Lors de la période des assises de la ligue (fin de semaine du samedi au lundi).

Les conditions pour accepter un changement de position sont les même qu'en début de saison.

Communication d'une demande de modification de position :

Pour faire la demande de modification de position vous devez présenter la demande en utilisant le formulaire prévu à cette fin dans la section GM's, BUREAU LIGUE, FORMULAIRES, CHANGEMENT POSITION.

Adressage du fichier par courriel – Modification Position :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Position LNQHV

Joueurs avec des cas problème dans la ligue Nationale

Retraites des joueurs :

Si un joueur annonce sa retraite dans la LNH (ex 2000-2001), le joueur devra prendre sa retraite aussi dans la LNQHV à la fin de la saison suivante (ex 2001-2002)

Joueurs sans joute (1) dans une saison de la LNH en fin de contrat :

Si un joueur n'a pas joué dans la Ligue Nationale de Hockey la saison précédente, ce joueur disparaîtra des joueurs disponibles de notre ligue.

Si ce joueur à moins de 25 ans, celui-ci pourra être assigné à la catégorie PROSPECT.

Contrat valide des joueurs retraités ou rejetés :

Si un joueur a annoncé sa retraite dans la LNH et que celui-ci à encore un contrat valide, vous devrez racheter le restant du contrat aux mêmes conditions que lors d'un congédiement.

Tout joueur qui n'a pas joué dans la LNH la saison précédente et que vous ne désirez pas garder sur votre liste des PROSPECTS (s'il respecte les conditions), et qui a encore un contrat valide, vous devrez racheter le restant du contrat aux mêmes conditions que lors d'un congédiement.

Joueurs Prospects

Si un joueur de moins de 25 ans, n'a joué aucun match dans la LNH la saison dernière pour lui permettre d'avoir des cotes, vous pouvez décidé d'assigner ce joueur à la catégorie des joueurs PROSPECTS.

Critères d'admissibilités pour un joueur PROSPECT :

- Joueur de votre formation âgé de moins de 25 ans.

Durée de l'éligibilité sur la liste des joueurs PROSPECTS :

Votre joueur peut rester sur cette liste jusqu'à ce qu'il atteigne 25 ans en début de saison de la LNQHV

Nombre de joueurs maximum sur la liste des PROSPECTS :

Vous aurez droit à deux joueurs maximum sur cette liste.

Salaires des joueurs PROSPECTS :

25% du salaire prévu au présent contrat, ou 25% du salaire du dernier contrat valide avec votre formation sera chargé par joueur PROSPECT dans le plafond salarial.

Capitaines et assistants :

Les formations devront nommer un capitaine et 2 assistants.

Le capitaine et les assistants de chaque formation, voient leurs cotes de leadership (LD) être modifiée de la façon suivante :

Capitaine :	Hausse de 10 à la cote LD
Assistants :	Hausse de 5 à la cote LD

Les gardiens ne peuvent pas être capitaine ou assistant.
Le capitaine et les 2 assistants doivent jouer que dans la formation PRO.

Nomination en début de saison:

Votre capitaine et vos assistants doivent être envoyés à la ligue avant le début de la saison régulière.

Un retard dans l'envoi de votre capitaine et de vos assistants, un délai de 24 heures (avertissement) vous sera accordé pour vous conformez à la date de remise, sans quoi un nouveau retard dans l'envoi de votre capitaine et de vos assistants, résultera à une suspension (selon le tableau des sanctions) de votre meilleur joueur en cote OV pour un match par jour de retard.

Durée de nomination du capitaine et des assistants:

Le capitaine et les assistants sont désignés pour une saison complète. Une suspension ou une blessure ne peut pas justifier un changement.

Remplacement d'un capitaine ou d'un assistant:

Un capitaine ou un assistant ne peut se voir remplacer que s'il quitte la formation dans une transaction ou suite à un congédiement.

Transaction impliquant un capitaine ou un assistant:

- Si un Capitaine ou Assistant est échangé, vous devez envoyer le jour même de la transaction le nom de son successeur au commissaire.
 - L'équipe qui oublie d'envoyer le changement, pourra bénéficier d'un délai de 24 heures pour une seule fois durant la saison en cour.
 - L'équipe qui oublie de le faire verra son meilleur joueur en cote OV, suspendu selon le tableau des sanctions.

Capitaine et assistants (suite) :

Communication (annonce et modification) du capitaine et des assistants au commissaire :

Pour faire la nomination d'un capitaine et des assistants, vous devez présenter la demande en utilisant le formulaire prévu à cette fin dans la section GM's, BUREAU LIGUE, FORMULAIRES, CAPITAINE ET ASSISTANTS.

Adressage du fichier par courriel - Capitaine :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Capitaine LNQHV

Blessures :

Tous les joueurs sont susceptibles d'être blessés pendant la saison, y compris les gardiens de but.

Le rapport des blessures présente le type de la blessure et le temps estimé avant le retour au jeu du joueur.

Les joueurs blessés doivent être remplacés dans l'alignement.

Ces changements doivent être faits avant le prochain match de la formation.

Si la condition d'un joueur diminue (exemple à 97 ou 98), il pourra jouer parce qu'il n'est pas blessé mais l'aspect fatigue lui empêchera de performer à son plein potentiel.

Suspensions :

Les suspensions peuvent survenir de façon aléatoire pendant la saison, à ce moment là c'est le simulateur qui détermine au hasard leurs arrivées et leurs durées. Ces suspensions font suite à des gestes disgracieux de la part du joueur impliqué.

D'autres suspensions peuvent être données par le commissaire suite à des infractions aux règles de la ligue.

Composition des formations :

Chaque formation est constituée d'une formation professionnelle (pro) et d'une formation école (farm).

Nombre de joueurs par formation :

Le nombre de joueurs par formation est de 35, dont un minimum de 3 gardiens.

Saison régulière et séries éliminatoires :

Si une formation se retrouve en deçà de 35, elle devra faire signer un contrat d'un an à un autre joueur au salaire prévu dans le tableau des salaires, celui-ci à la fin de la saison redeviendra libre et il sera disponible au prochain repêchage. Par contre s'il est au dessus de 35, il devra congédier immédiatement un joueur.

Saison morte :

Aucune formation ne peut-être en dessous de 20 joueurs durant la saison morte. Toute formation prise en défaut de ce règlement devra remédier à cette situation immédiatement. Sans quoi (délai maximal de 24 heures), le commissaire suspendra le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des sanctions.

Composition de la formation professionnelle :

La formation professionnelle est divisée en 2 parties, soit les joueurs habillés et les "joueurs retranchés".

Le nombre de joueurs habillés doit être de 20 et doit être distribué comme suit:

2 gardiens

12 joueurs d'avant (peu importe le nombre d'ailiers gauche, droit ou de centres)

6 défenseurs.

Le nombre de joueur "retranchés" doit être de 4 joueurs et 1 gardien.

Composition de la formation école :

La formation école doit être composée de 10 joueurs.

Joueurs prospects :

Un maximum de 2 joueurs par formation. (Voir la section PROSPECTS)

Mouvement des joueurs :

Tout mouvement de joueurs d'une formation à l'autre dans la même organisation (formation) doit être fait par le commissaire suite à une demande par courriel. Aucun mouvement de personnel ne peut être fait directement avec le STHS Client, celui-ci ne servant UNIQUEMENT qu'à faire les lignes.

De plus les joueurs qui sont rétrogradés dans la formation école, devront être soumis aux règlements du ballottage.

Communication du mouvement de joueur :

Les mouvements de joueur doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin dans la section GM's, BUREAU LIGUE, FORMULAIRES, FORMULAIRE MOUVEMENT JOUEUR.

Adressage du fichier par courriel – Mouvement Joueur :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca
Sujet : Mouvement LNQHV

Aucun mouvement de personnel fait suite à une transaction, embauche, congédiement, ballottage ou autre :

Si pour une raison quelconque, un mouvement de personnel n'a pas été envoyé au commissaire par une formation avant son prochain match, celle-ci se verra en infraction d'avoir un alignement illégal, le commissaire devra suspendre son meilleur joueur en cote OV selon le tableau des infractions.

Mouvement de personnel illégal fait par le GM avec le logiciel STHS Client:

Tout mouvement de personnel (mouvement de joueur entre les mineures et le PRO et vice-versa) effectué par le propriétaire dans son alignement, verra son propriétaire mis au courant par le commissaire de respecter le règlement et de ne pas faire aucun changement lui-même étant donné que seulement le commissaire peut faire ces mouvements de personnel. Après cet avertissement, si le propriétaire concerné transgresse de nouveau le règlement, le commissaire suspendra immédiatement le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des infractions:

Déménagement :

Toute demande de déménagement de ville d'une formation devra être présentée au commissaire au moins 14 jours avant la réunion des assises. Si l'assemblée des propriétaires accepte le déménagement de la formation, le transfert aura lieu au début de la prochaine saison.

Changement de nom de formation ou logo :

Changement du nom de la formation :

Si un propriétaire veut changer le nom de sa formation il devra présenter une demande de changement au commissaire de la ligue au moins 14 jours avant la réunion des assises, de plus celui-ci devra présenter au même moment le nouveau logo de sa formation. Si l'assemblée des propriétaires accepte le changement, celui-ci sera effectif à partir de la saison suivante.

Changement du logo de la formation :

Si une formation ne veut que changer le logo de sa formation, il devra en faire la demande au moins 14 jours avant la réunion des assises. Si l'assemblée des propriétaires accepte le changement de logo, celui-ci sera changé à partir de la saison suivante.

Un changement de nom de formation ou de logo, ne pourra être représenté pour les 2 prochaines saisons.

Masse salariale :

Plafond salarial :

Le plafond de la masse salariale sera de 47 500 000 \$ total pour votre formation. Ceci inclut les salaires des joueurs de votre formation PRO, plus ceux de votre formation FARM.

Plancher salarial :

Le plancher de la masse salariale sera de 33 250 000 \$ (70% du plafond) total pour votre formation. Ceci inclut les salaires des joueurs de votre formation PRO, plus ceux de votre formation FARM. Celui-ci doit être respecté du premier match de la saison jusqu'à la fin des séries éliminatoires.

Une introduction progressive du plancher salarial sera menée comme suit :

2009-2010 : 26 500 000 \$

2010-2011 : 33 250 000 \$

Boost du plafond salarial pour la fin de l'année :

Lors des assises de la ligue, le commissaire communiquera aux formations le boost de plafond salarial, qu'ils auront droit, entre les assises et les séries éliminatoires.

• **Comment calculons-nous le BOOST ?:**

- Juste avant les assises, nous prendrons le montant en argent que la formation a payé depuis le début de la saison, que nous allons appeler le PLAFOND PAYÉ.
- Ensuite nous prendrons le montant du plafond maximal moins le montant du PLAFOND PAYÉ, ce qui nous donnera un montant que nous appellerons le PLAFOND DISPONIBLE.
- Ensuite nous diviserons le PLAFOND DISPONIBLE par le nombre de match à jouer, des assises à la fin de la saison et ce résultat nous l'appellerons le PLAFOND PAR MATCH FINAL.
- Ensuite nous prenons le PLAFOND PAR MATCH FINAL et nous le multiplions par 82 matchs, ce qui nous donnera finalement le PLAFOND BOOST MAXIMUM de la formation pour la fin de la saison.

• **Qui fera tous les calculs ?:**

- Le Commissaire s'occupera de fournir sur le site de la ligue le CALCUL du BOOST tout au long de l'année.

• **Y aura-t'il un maximum de BOOST de PLAFOND ?:**

- Oui le maximum sera de 7% du présent plafond.

Masse salariale (suite) :

Dépassement du plafond salarial durant la saison :

En aucun cas le plafond ne peut être dépassé.

- Délai de dépassement du plafond salarial de 24 heures seulement.
- Lors des nouveaux salaires pour le groupe 1, la formation aura 48 heures après la fin des signatures pour corriger le tout.
- Lors des signatures des AGL2, AGL3 et les AGL4, la formation aura 48 heures après la fin des signatures pour corriger le tout.

Non respect du plancher salarial durant la saison :

En aucun cas le plancher ne peut pas être respecté.

- Délai pour respecter le plancher salarial suite a une transaction ou autres; 24 heures seulement.
- Si vous ne respectez pas le plancher salarial, vous serez pénalisé à chaque fois en perdant un choix du repêchage de la façon suivante :
 1. 1^{er} choix de 2009
 2. 1^{er} choix de 2010
 3. 1^{er} choix de 2011
 4. 2^{ième} choix de 2009 + 2^{ième} choix de 2010
 5. 2^{ième} choix de 2011 + 3^{ième} choix de 2009
 6. 3^{ième} choix de 2010 + 3^{ième} choix de 2011 + 4^{ième} choix de 2009
 7. Expulsion de la ligue.

Masse salariale (suite) :

Plafond salarial durant la saison morte :

Après les séries éliminatoires tous les joueurs sont rappelés du club ferme.

- La méthode de calcul du plafond salarial durant la saison morte (de la fin des séries éliminatoires au repêchage universel) sera légèrement modifiée étant donné le rappel de tous les joueurs des ligues mineures :
- Méthode de calcul du plafond salarial – saison morte :
Alors nous prendrons les 25 plus hauts salariés de la formation pour le calcul du club PRO, ensuite nous prenons le restant des joueurs et nous ne prenons que 10% de la valeur de leurs salaires.
Nous ajouterons aussi le montant des salaires des PROSPECTS et du TAXI SQUAD selon les termes prévus par leurs sections.
Nous ajouterons aussi le montant des congédiements prévus pour la prochaine saison.
- Les AGL seront calculés dans la masse salariale selon les spécifications suivantes :
 - AGL1 sans contrat, le montant calculé (jusqu'à la signature des nouveaux contrats) sera celui du dernier salaire du joueur.
 - AGL2 sans contrat, le montant calculé (jusqu'à la signature des nouveaux contrats) sera celui du dernier salaire du joueur.
 - AGL3 sans contrat qui n'a pas été signé comme clause de loyauté, le montant calculé sera de 0\$. Par contre après la période d'offre de qualification le montant de l'offre de qualification s'ajoutera au plafond salarial.
 - AGL4, celui-ci sortira immédiatement de votre calcul du plafond salarial.

En une seule occasion le plafond salarial peut ne pas être respecté et c'est entre le repêchage Universel et le début du calendrier régulier.

Pénalité pour dépassement du plafond salarial :

- **Durant la saison :**
 - Le meilleur joueur en cote OV sera suspendu selon le tableau des sanctions.
- **Durant la saison morte (entre les séries et le début de la saison régulière) :**
 - La même sanction existe, alors que les suspensions seront purgées en début de saison régulière.

Le premier jour de suspension commence une minute après le délai de 24 ou 48 heures accordé pour mettre à jour le plafond salarial.

Masse salariale (suite) :

Modification du plafond salarial :

Il a été prévu par le commissaire que le plafond salarial de la ligue sera augmenté par la ligue à tous les 3 ans.

La prochaine augmentation du plafond salarial devra avoir lieu après la saison 2007-2008, pour être en vigueur pour la saison 2008-2009.

Augmentation du plafond salarial :

Saison :	Plafond :	Plancher :	Augmentation \$:	% augmentation :
2004-2005	45 000 000 \$		--	--
2005-2006	47 000 000 \$		2 000 000 \$	4.44 %*
2006-2007	48 000 000 \$		1 000 000 \$	2.00 %* ¹
2007-2008	48 000 000 \$		--	--
2008-2009	47 500 000 \$		<500 000 \$>	<1.04 %>
2009-2010	47 500 000 \$	26 500 000 \$		
2010-2011	47 500 000 \$	33 250 000 \$		
2011-2012	?		?	?

*D'après le calcul, le plafond devait être augmenté de 6.68% soit de 3 000 000 \$, mais avec l'abolition des entraîneurs et de leur salaires, il a été décidé de ne donner qu'une augmentation de 2 000 000 \$, car la partie du salaire de l'entraîneur compensait pour l'autre million.

*¹ : Ajustement du plafond salarial a cause d'un réajustement de certains salaires à la hausse à la fin de la saison.

Calcul pour l'augmentation du plafond salarial :

Pourcentage d'augmentation du plafond :

Donc pour calculer le pourcentage d'augmentation du plafond salarial, nous procéderons de la façon suivante :

Le pourcentage d'augmentation entre le salaire moyen des joueurs de 2004-2005 et le salaire moyen des joueurs de la saison 2002-2003.

Qu'est-ce que le salaire moyen des joueurs ? :

C'est la masse salariale totale payée par les formations, à la fin de la saison et ce diviser par le nombre de joueurs sous contrat cette saison là.

Salaires :

Détermination des salaires de base :

Le salaire de base des joueurs est défini par la COTE OV au moment de la signature du contrat, voir le tableau des salaires.

Joueurs formation professionnelle (PRO) :

Un joueur qui fait partie de la formation professionnelle reçoit le montant total de son contrat.

Joueurs formation école (FARM) :

Un joueur qui est dans la formation école reçoit 10% de son salaire. Sauf que lorsqu'il est retourné aux mineurs et qu'il a disputé 21 matchs dans la saison, son salaire payé dans les ligues mineures sera de 100% de son contrat.

Joueurs formation prospects (PROSPECT) :

Un joueur qui fait partie de la formation prospect reçoit 25% du montant total de son contrat.

Contrat « Two Ways » :

Par contre tout joueur ayant 25 ans et plus, une cote OV de 65 et plus et ayant joué plus de 24 matchs à vie depuis la saison 2002-2003, devra être payé au plein salaire s'il est dans les mineurs à n'importe lequel moment dans la saison.

Joueur rappelé avec la formation professionnelle (PRO) :

Quand un joueur est rappelé, il est payé à nouveau à 100% de son salaire.

Salaire minimum pour les joueurs :

Le salaire minimum dans la LNQHV est de 150 000\$ par année.

Salaire maximal pour les joueurs :

Overall	Salaire Maximum
75 et +	7 800 000 \$
70 et 74	6 000 000 \$
65 et 69	4 000 000 \$
64 et -	2 000 000 \$

Contrat des joueurs :

Durée des contrats :

Âgé de 21 ans et moins :	1 à 3 ans
Âgé entre 22 ans et 27 ans :	1 à 5 ans
Âgé entre 28 ans et 32 ans :	1 à 4 ans
Âgé entre 33 ans et 36 ans :	1 à 3 ans
Âgé de 37 ans et plus :	1 à 2 ans

Retraite des joueurs :

Les joueurs qui prennent leur retraite dans la LNH le font également dans la LNQHV peu importe où en est rendu leur contrat et sans pénalité pour le directeur général.

Communication des signatures de contrat en début de saison :

Les signatures de contrat des joueurs doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin qui vous a été fourni par le commissaire dans un précédent courriel.

Adressage du fichier par courriel – Contrat Joueur :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Contrats LNQHV

Retard dans la remise de contrats :

Si une formation, remet en retard ses signatures de contrats lors du début de la saison, la formation aura un délai de 24 heures, et si à ce moment les contrats ne sont toujours pas entré au bureau de la ligue, les joueurs seront libérer et passer par le ballottage et pourront être réclamer de nouveau par les autres formations, sauf celle qui est en cause.

Transactions :

Qu'est-ce qu'on peut transiger ?:

Un directeur général peut échanger des joueurs (PRO, FARM, PROSPECTS), des choix au repêchage et des compensations futures.

Communication de la transaction :

Les transactions entre les formations doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin dans la section GM's, BUREAU LIGUE, FORMULAIRES, FORMULAIRE TRANSACTION.

Adressage du fichier par courriel – Transaction :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Transaction LNQHVV

Confirmation des transactions :

Les deux formations (ou plus) impliquées dans la transaction doivent confirmer celle-ci au commissaire.

- Un délai maximum de 48 heures entre la réception de la 1^{ière} confirmation et la 2^{ième} confirmation, sinon cet échange sera rejeté.
- Lors de l'envoi par courriel du fichier de transaction une confirmation automatique sera envoyé par le courriel du commissaire vous confirmant la RÉCEPTION de votre formulaire de transaction.
- Une fois la dernière confirmation reçue par le commissaire, celui-ci confirmera la transaction au deux directeurs généraux, ainsi qu'à la ligue en l'affichant sur le site de la ligue.

Modification des formations :

Après la confirmation envoyée par le commissaire aux deux propriétaires concernant la transaction effectuée, celle-ci sera affichée sur le site de la ligue et le fichier de la ligue pour les alignements sera mis à jour. Par la suite les formations impliquées dans la transaction, doivent télécharger le fichier dans leur ordinateur et faire les modifications d'alignements nécessaires et retourner un nouvel alignement au commissaire.

Droit de refus d'une transaction par un directeur général :

Une fois qu'un directeur général a confirmé la transaction par courriel au commissaire, il ne peut revenir sur sa décision.

Transaction inexacte :

Toute confirmation d'échange inexacte, sera rejeté automatiquement et devra être retournée.

Transactions (suite) :

Période de transactions :

De la fin des séries éliminatoires jusqu'à la fin du week end des assises de la ligue*, les formations pourront échanger des joueurs, sans limites, tout en respectant la composition des formations. Dès la fin des séries éliminatoires, les formations pourront transiger à nouveau.

*L'heure de la fin de la période de transaction, lors du week end des assises de la ligue est à 23 :59 le dimanche. Les changements seront sur le site le lundi soir suivant, car il n'y aura jamais de match le lundi suivant le week end des assises.

Choix au repêchage impliquer dans une transaction :

Les formations pourront échanger des choix pour les trois prochains repêchages seulement.

Échange avec considération future :

Les considérations futures sont permises dans les transactions.

Comme condition, celles-ci devront être incluse dans le fichier de transaction et ne devrait pas porter sur des choses plus loin que le début de la saison suivant la transaction.

PAR CONTRE CELLES-CI DEVRONT ÊTRE CLAIRE, ET SEULEMENT LE COMMISSAIRE EST JUGE DE CHOISIR SI CELLES-CI SONT ASSEZ CLAIRE POUR POUVOIR LES ACCEPTÉES.

Obligation des propriétaires en rapport avec les transactions :

Il est demandé aux propriétaires de ne pas effectuer d'échanges "élastiques".

Entente de non-échange :

Aucune entente de non-échange, obligation vis-à-vis un propriétaire concernant un joueur impliqué dans un échange entre deux formations, ne peut-être imposé au nouveau propriétaire du joueur impliquer par l'ancien propriétaire.

Congédiements :

Moment de congédiement d'un joueur :

Tout joueur peut être remercié de ses services à n'importe quel moment de la saison régulière, que ce soit afin de réduire la masse salariale ou simplement pour se départir d'un indésirable.

Durant la saison morte (après les séries éliminatoires), aucun congédiement de joueur n'est autorisé*, sauf si la formation se retrouve avec un surplus de joueurs (35) suite à une transaction, ou encore si la formation se retrouve au dessus du plafond salarial suite à une transaction.

* Moment autorisé pour congédier un joueur durant la saison morte:

1. Pendant deux semaines après les séries de la Coupe Stanley
2. Pendant 2 semaines avant le repêchage Universel

Processus de congédiement d'un joueur :

Pour congédier un joueur, vous devez lui offrir un montant de départ, qui est déterminé par le salaire du joueur et le nombre d'années au contrat.

Affectation de votre masse salariale :

Vous verrez votre masse salariale amputer d'un pourcentage du contrat du joueur congédié pour la durée de son entente. Vous verrez ajouter à votre masse salariale les pourcentages suivant en fonction du nombre d'année au contrat du joueur congédié.

1 ^{ère} année	25 %
2 ^{ème} année	20 %
3 ^{ème} année	15 %
4 ^{ème} année	10 %
5 ^{ème} année	5 %

Si le joueur est relâché au milieu de la saison, le pourcentage pour la première année est calculé avec le pourcentage des matches joués.

Ces montants seront ajoutés automatiquement à votre masse salariale à chacune des saisons suivante.

Interdiction de congédiement d'un joueur :

- On ne peut congédier un joueur blessé.
- On ne peut congédier un joueur suspendu.

Communication du congédiement :

Le congédiement d'un joueur doit parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin dans la section GM's, BUREAU LIGUE, FORMULAIRES, CONGÉDIEMENT JOUEUR.

Congédiement (suite) :

Adressage du fichier par courriel – Congédiement Joueur :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Congédiement LNQHV

Confirmation du congédiement :

- Lors de l'envoi par courriel du fichier de congédiement une confirmation automatique sera envoyé par le courriel du commissaire vous confirmant la RÉCEPTION de votre formulaire de congédiement.
- Lorsque le congédiement sera officiel, un courriel vous sera envoyé par le commissaire, celui-ci confirmera le congédiement du joueur, ainsi qu'à la ligue en l'affichant sur le site de la ligue.

Embauche d'un joueur congédié :

Un joueur congédié doit demeurer sur la liste des joueurs sans équipe durant 48 heures avant d'être réembauché.

Afin d'éviter qu'une équipe congédie un joueur et le repêche immédiatement simplement de se libérer de son contrat, et ce, sans qu'aucune équipe n'est eu la chance de l'embaucher.

Joueur libre en saison :

Statut :

Tous les joueurs qui n'ont pas été repêchés lors du repêchage Universel en début de saison, sont considérés comme des joueurs libres.

Ceux-ci peuvent être embauchés à tout moment durant la saison régulière, par n'importe laquelle des formations.

Durée du contrat :

La durée est pour le restant de la saison en cours.

Salaire du joueur :

On base le salaire du joueur sur la base de sa cote overall, qui correspond à sa juste valeur marchande à ce moment là.

Plusieurs équipes intéressés par un joueur :

La priorité pour l'embauche est accordée à la première formation qui envoie son courriel au bureau de la ligue.

Communication de la demande d'embauche :

La demande d'embauche d'un joueur doit parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin dans la section GM's, BUREAU LIGUE, FORMULAIRES, EMBAUCHE A-L (SAISON).

Adressage du fichier par courriel – Embauche Joueur :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Embauche LNQHV

Ballottage :

Le ballottage est un système visant à limiter le va-et-vient des joueurs entre la formation professionnelle et la formation école.

Avant le début de l'année, lorsque la formation fera ses choix de formation PRO et mineure, tous les qui seront assignés à la formation mineure devront passer par le ballottage si il rencontre les règles du ballottage automatique

Il y aura une liste de priorité pour le ballottage et si vous réclamez un joueur, vous tomberez dernier sur la liste.

Règles du ballottage :

1. Une formation ne peut réclamer plus d'un joueur par session de ballottage.
2. Comme pour les échanges, à 73% de la saison (soit 60 matchs), les joueurs ne sont plus soumis au processus de ballottage (sauf dans le cas des joueurs réclamés au ballottage qui retournent dans les mineures).
3. Une fois que le joueur est placé au ballottage, n'importe quelle formation peut le réclamer dans les 48 heures suivant sa mise au ballottage.
4. A la fin de la période de 48 heures, la formation la plus haute placée dans la liste de priorité de toutes les formations qui ont réclamé le joueur, recevra le joueur en question.
5. Si une formation réclame un joueur, elle doit le placer dans sa formation professionnelle sinon le remettre au ballottage et elle prend charge de son contrat et la formation qui l'a libéré n'a aucune pénalité.
6. En aucun temps durant la saison en court, le joueur réclamé au ballottage n'a le droit d'être placé dans la formation des ligues mineures.
7. N'est pas admissible au ballottage :
 - Un joueur de 24 ans et moins et ayant disputé moins de 24 matchs en carrière dans la LNQHV
 - N'importe quel joueur de 65 et moins d'overall

Joueur non réclamé au ballottage :

Si un joueur n'est pas réclamé dans les 48 heures, il sera alors placé dans la formation école de la formation qui l'a mis au ballottage.

Si votre joueur a joué plus de la moitié de la saison dans votre formation professionnelle (21 match) et qu'après l'avoir soumis au ballottage, personne ne l'a réclamé, il sera payé salaire PRO, peu importe qu'il soit dans les PRO ou dans les mineurs.

Ballottage (suite) :

Communication d'une réclamation d'un joueur au ballottage :

Lorsqu'une formation veut réclamer un joueur elle en fait la demande par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin dans la section GM's, BUREAU LIGUE, FORMULAIRES, RÉCLAMATION BALLOTTAGE.

Par la suite la formation devra aussi faire parvenir par courriel au commissaire de la ligue un fichier de congédiement, car si cette formation remporte le ballottage un joueur de la formation devra être congédié pour répondre au nombre de joueur maximum dans une formation. Pour le congédiement d'un joueur voir la section CONGÉDIEMENT

Adressage du fichier par courriel – Ballottage :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Ballottage LNQHV

**Agents libres groupe 0 :
Joueur recrue
(Signature d'un 1er contrat)**

Durée du contrat :

Ce premier contrat est d'une durée maximal de trois ans et est sujet au plafond salarial des joueurs recrues. Voir le tableau des salaires.

Statut du joueur à la fin de son contrat :

À la fin de ce contrat, le joueur devient de GROUPE I.

Plafond salarial des recrues :

2002-2003 :	\$1 185 000
2003-2004 :	\$1 240 000
2004-2005 :	\$1 295 000
2005-2006 :	\$1 360 000
2006-2007 :	\$ 850 000
2007-2008 :	\$ 875 000
2008-2009 :	\$ 875 000
2009-2010 :	\$ 900 000
2010-2011 :	\$ 900 000
2011-2012 :	\$ 935 000

Communication des signatures de contrat en début de saison :

Les signatures de contrat des joueurs recrues du groupe 0 doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin qui vous a été fourni par le commissaire dans un précédent courriel.

Adressage du fichier par courriel – Contrat Groupe 0 :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Contrats LNQHV

Agents libres groupe 1 : Joueur de 24 ans et moins

Renouvellement de contrat des joueurs du groupe 1 :

Vous pourrez renouveler le contrat de tout joueur qui vient de terminer un contrat avec votre formation en considérant le tableau des salaires.

- On base le salaire du joueur (à la fin de son contrat) sur la base de sa cote overall, qui correspond à sa juste valeur marchande à ce moment là.
- Le tableau des salaires de départ de notre ligue servira d'évaluation de la cote OV.
- En plus nous ajouterons un pourcentage supplémentaire par rapport à la durée de son nouveau contrat.

Contrats	
Ajustement du salaire:	
Contrat de 2 ans:	Nouveau salaire * 102.0%
Contrat de 3 ans:	Nouveau salaire * 104.0%
Contrat de 4 ans:	Nouveau salaire * 105.0%
Contrat de 5 ans:	Nouveau salaire * 106.5%

Refus d'offrir un contrat à un joueur du groupe 1 :

Si vous ne désirez pas renouveler le contrat de ce joueur, celui-ci deviendra disponible au repêchage du début de la prochaine saison.

Durée des contrats :

Âgé de 21 ans et moins : 1 à 3 ans
Âgé entre 22 ans et 24 ans : 1 à 5 ans

Contrat pour un joueur nouvellement repêché :

Voir le paragraphe « Renouvellement de contrat des joueurs du groupe 1 » dans cette section.

Communication des signatures de contrat en début de saison :

Les signatures de contrat des joueurs du groupe 1 doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin qui vous a été fourni par le commissaire dans un précédent courriel.

Adressage du fichier par courriel – Contrat Groupe 1 :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Contrats LNQHV

Agents libres groupe 2 : Joueur de 25 à 29 ans

Renouvellement de contrat des AGL2 :

Vous pourrez renouveler le contrat de tout joueur qui vient de terminer un contrat avec votre formation en considérant le tableau des salaires.

- On base le salaire du joueur (à la fin de son contrat) sur la base de sa cote overall, qui correspond à sa juste valeur marchande à ce moment là.
- Le tableau des salaires de départ de notre ligue servira d'évaluation de la cote OV.
- Tout joueur AGL2 avec une cote de 69 (inclus) OV et moins se verra attribuer 100% du salaire prévu au tableau des salaires.
- Tout joueur AGL2 avec une cote de 70 à 74 (inclus) OV se verra attribuer 105% du salaire prévu au tableau des salaires.
- Tout joueur AGL2 avec une cote de 75 à 79 (inclus) OV se verra attribuer 110% du salaire prévu au tableau des salaires.
- Tout joueur AGL2 avec une cote de 80 (inclus) & + OV se verra attribuer 115% du salaire prévu au tableau des salaires.
- En plus nous ajouterons un pourcentage supplémentaire par rapport à la durée de son nouveau contrat.

Contrats	
Ajustement du salaire:	
Contrats de 2 ans:	Nouveau salaire * 101.00%
Contrats de 3 ans:	Nouveau salaire * 102.25%
Contrats de 4 ans:	Nouveau salaire * 102.75%
Contrats de 5 ans:	Nouveau salaire * 103.50%

Durée des contrats :

Âgé entre 25 ans et 27 ans : 1 à 5 ans
Âgé entre 28 ans et 29 ans : 1 à 4 ans

Joueur n'ayant reçu aucune offre :

Si un joueur ne reçoit pas une offre de sa formation il deviendra AGL4 et ainsi la formation perdra tous ses liens avec son joueur.

Communication des signatures de contrat en début de saison :

Les signatures de contrat des joueurs du groupe 2 doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin qui vous a été fourni par le commissaire dans un précédent courriel.

Adressage du fichier par courriel – Contrat Groupe 2 :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Contrats LNQHVV

Agents libres groupe 3 : Joueur de 30 à 35 ans

Statut du joueur à la fin de son contrat :

Tout joueur qui est âgé de 30 ans à 35 ans lorsqu'il reste 0 année à son contrat.

Durée des contrats :

Âgé entre 30 ans et 32 ans : 1 à 4 ans
Âgé entre 33 ans et 35 ans : 1 à 3 ans

Processus d'offre de contrat :

Un AGL3 doit recevoir une offre de qualification de sa formation si celle-ci désire le garder dans le groupe des AGL3

Offre de qualification :

- On base le salaire du joueur (à la fin de son contrat) sur la base de sa cote overall, qui correspond à sa juste valeur marchande à ce moment là.
- Le tableau des salaires de départ de notre ligue servira d'évaluation de la cote OV.
- En plus nous ajouterons un pourcentage supplémentaire par rapport à la durée de son nouveau contrat.

Contrats	
Ajustement du salaire:	
Contrats de 2 ans:	Nouveau salaire * 102%
Contrats de 3 ans:	Nouveau salaire * 104.5%
Contrats de 4 ans:	Nouveau salaire * 105.5%

Agents libres groupe 3(suite) : Joueur de 30 à 35 ans

Processus d'offre de contrat (suite) :

Marché libre :

- Tous les directeurs généraux peuvent faire des offres à ces joueurs (vous pouvez faire des offres aussi à vos propres joueurs).
- La formation qui désire signer un joueur autonome sans compensation, ne peut lui offrir qu'un maximum de 35% de plus que le salaire prévu selon la valeur de sa cote.
- Lorsque vous faites des offres, ces dernières doivent être faites par tranche de 1 000\$ minimum.
- Vous ne pourrez faire qu'une seule offre par joueur pendant la durée de la période des agents libre.
- Vous pouvez faire autant d'offres que vous voulez, mais le total de vos offres en \$ ne doit pas dépasser le Budget d'offre imposé (voir la section Budget d'offre pour les AGL3 et AGL4).
- Si un joueur ne reçoit aucune offre, autre que celle de qualification de sa formation d'origine, alors celui-ci signera au terme de la période des AGL3 au même montant que l'offre de qualification.

Lorsque la période des offres sera terminée, le processus d'acceptation des offres se mettra en marche.

**** Voir la section procédures d'acceptation des offres.**

Affichage des offres :

Aucune offre (\$), ni le nombre d'offres reçues par un joueur ne sera affichée sur le site de la ligue. L'affichage des offres complètes pour chacun des joueurs se fera à la fin de la période d'offres aux AGL3 sur le site de la ligue.

Joueurs n'ayant reçu aucune offre de qualification :

Si un joueur ne reçoit pas une offre de qualification il deviendra AGL4 (voir la section AGL4), et ainsi la formation perdra tous ses liens avec son joueur.

Communication des offres de contrat aux AGL3 :

Les offres de contrat aux joueurs du groupe 3 doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin sur la page des AGL3.

Adressage du fichier par courriel – Offres AGL3 :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : AGL3 LNQHV

Agents libres groupe 4 :

Statut du joueur à la fin de son contrat :

1. Tout joueur qui est âgé entre 25 ans et 29 ans lorsqu'il reste 0 années à son contrat et que sa dernière formation ne lui a pas fait signer un contrat.
2. Tout joueur qui est âgé entre 30 ans et 35 ans lorsqu'il reste 0 années à son contrat et que sa dernière formation ne lui a pas présenté une offre de qualification.
3. Tout joueur qui est âgé de 36 ans et plus lorsqu'il reste 0 années à son contrat.

Ces joueurs peuvent alors signer avec n'importe quelle formation sans aucune condition ni compensation.

Durée des contrats :

Âgé entre 25 ans et 27 ans :	1 à 5 ans
Âgé entre 28 ans et 32 ans :	1 à 4 ans
Âgé entre 33 ans et 36 ans :	1 à 3 ans
Âgé de 37 ans et plus :	1 à 2 ans

Processus d'offre de contrat :

Le processus du marché libre se déroulera en même temps que celui des AGL3.

- Tous les directeurs généraux peuvent faire des offres à ces joueurs
- La formation qui désire signer un AGL4, doit offrir un maximum de 30% de plus que le salaire prévu selon la valeur de sa cote.
- Lorsque vous faites des offres, ces dernières doivent être faites par tranche de 1 000\$ minimum.
- Vous ne pourrez faire qu'une seule offre par joueur pendant la durée de la période des agents libre.
- Le total de vos offres en contrats ne devra pas dépasser le montant du budget d'offres imposé aux AGL4 (voir la section Budget d'offre pour les AGL3 et AGL4).

Contrats	
Ajustement du salaire:	
Contrats de 2 ans:	Nouveau salaire * 101%
Contrats de 3 ans:	Nouveau salaire * 102.25%
Contrats de 4 ans:	Nouveau salaire * 102.75%
Contrats de 5 ans:	Nouveau salaire * 103.50%

Lorsque la période des offres sera terminée, le processus d'acceptation des offres se mettra en marche.

**** Voir la section procédures d'acceptation des offres.**

Agents libres groupe 4(suite) :

Affichage des offres :

Aucune offre (\$), ni le nombre d'offres reçues par un joueur ne sera affichée sur le site de la ligue. L'affichage des offres complètes pour chacun des joueurs se fera à la fin de la période d'offres aux AGL4 sur le site de la ligue.

Joueur n'ayant reçu aucune offre :

Tout joueur qui ne s'est pas vu offrir de nouveau contrat retournera disponible au prochain repêchage du début de saison.

Communication des offres de contrat aux AGL4 :

Les offres de contrat aux joueurs du groupe 4 doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin sur la page des AGL4.

Adressage du fichier par courriel – Offres AGL4 :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca
Sujet : AGL4 LNQHV

Clause de Loyauté :

La clause ne peut être utilisée qu'une fois par saison pour les AGL3 et AGL4.

Toute formation qui désire mettre sa clause de loyauté sur un de ses joueurs devra le faire après les assises de la ligue. Alors entre la fin des assises de la ligue et la fin du calendrier régulier (82^{ième} match), toutes les formations pourront signer un joueur avec la clause de loyauté aux conditions suivantes :

AGL3 et AGL4 : Salaire de sa cote OV (au moment de la signature) + 25% d'augmentation.

En plus nous ajouterons un pourcentage supplémentaire par rapport à la durée de son nouveau contrat.

Contrats	
Ajustement du salaire:	
Contrats de 2 ans:	Nouveau salaire * 102%
Contrats de 3 ans:	Nouveau salaire * 104.5%
Contrats de 4 ans:	Nouveau salaire * 105.5%

Communication des offres de clause de loyauté :

Les signatures de clauses de loyautés doivent parvenir par courriel au commissaire de la ligue en utilisant le formulaire prévu à cette fin qui vous a été fourni par le commissaire dans un précédent courriel.

Adressage du fichier par courriel – Clause de loyauté :

Adresse d'envoi : lnqhv@videotron.ca

Sujet : Clause Loyaute

Processus d'acceptation des offres (AGL3 & AGL4) :

Fonctionnement de l'acceptation des offres aux AGL3 :

L'acceptation des contrats par les AGL3 se fera par tirage au sort.

Fonctionnement du tirage au sort :

Le tirage se fera avec le logiciel que la ligue utilise depuis des années pour les tirages au sort.

Nombre de chance dans le boulier :

Qu'est-ce qui déterminera le nombre de boule de chacune des formations qui auront fait des offres à un joueur?

1. Le montant total en \$ de l'offre de contrat (\$\$ multiplier par le nombre d'année offert dans le contrat)
 - a. La plus haute aura le plus de boule et ainsi de suite en descendant.
 - i. Exemple : Si 4 formations font une offre à un joueur, alors la plus haute en \$\$ aura 4 boules, la 2^{ème} plus haute 3 boules, etc...
2. L'équipe qui a fait l'offre de qualification sur le joueur aura droit automatiquement à 10% de chance supplémentaire sur le nombre de boules dans le boulier comme décrit au point 1.
 - a. Exemple : Si comme dans le point 1 nous nous retrouvons avec un total préliminaire de 10 boules au total, alors la formation se retrouvera avec 10% de 10 boules soit 1 boule supplémentaire dans le boulier.
 - b. Le minimum supplémentaire de boule dans le boulier est de 1.
 - c. Les fractions de boule calculée, supérieure à 5 inclut, verra cette fraction complétée à 1 boule supplémentaire. (exemple 1.5 = 2 boules & 1.4 = 1 boule)

Tirage au sort :

Le tirage au sort des AGL3 se fera à une journée précise, après la période des AGL3 et à l'endroit déterminé par le commissaire.

Seront présent sur place pour effectuer le tirage :

- Le Commissaire
- Patrick Berniquez (Rebels de Laval)
- Tous les propriétaires qui voudront bien être présent à cette séance.

Raison du fonctionnement de l'acceptation des offres par tirage au sort :

- Par le passé le commissaire s'est abstenu souvent de ne pas faire des offres aux AGL3, car celui-ci ne voulait pas mettre les DG's mal à l'aise.
- Certains DG's contestait le système de pointage du comité des AGL
- Le système du comité d'agent de joueurs défavorisait les équipes faibles et celle de l'expansion au détriment des équipes plus forte.
- Dans ce cas-ci aucun facteur autre que les offres et la chance n'interviendra dans le processus d'acceptation des offres par les AGL3
- Finalement un propriétaire ayant fait une offre moindre que les autres pourrais se retrouver avec le joueur AGL3 suite au tirage.

Processus d'acceptation des offres (AGL3 & AGL4) (suite) :

Fonctionnement de l'acceptation des offres aux AGL4 :

L'acceptation des contrats par les AGL4 se fera par tirage au sort.

Fonctionnement du tirage au sort :

Le tirage se fera avec le logiciel que la ligue utilise depuis des années pour les tirages au sort.

Nombre de chance dans le boulier :

Qu'est-ce qui déterminera le nombre de boules de chacune des formations qui auront fait des offres à un joueur?

1. Le montant total en \$ de l'offre de contrat (\$\$ multiplier par le nombre d'année offert dans le contrat)
 - a. La plus haute aura le plus de boules et ainsi de suite en descendant.
 - i. Exemple : 4 formations font une offre à un joueur, alors la plus haute en \$\$ aura 4 boules, la 2^{ième} plus haute 3 boules, etc..

Tirage au sort :

Le tirage au sort des AGL4 se fera à une journée précise (la même que celle des AGL3), après la période des AGL4 et à l'endroit déterminé par le commissaire.

Seront présent sur place pour effectuer le tirage :

- Le Commissaire
- Patrick Berniquez (Running Rebels de Houston)
- Tous les autres propriétaires qui voudront bien être présent à cette séance.

Raison du fonctionnement de l'acceptation des offres par tirage au sort :

- Par le passé le commissaire s'est abstenu souvent de ne pas faire des offres aux AGL4, car celui-ci ne voulait pas mettre les DG's mal à l'aise.
- Certains DG's contestait le système de pointage du comité des AGL
- Le système du comité d'agent de joueurs défavorisait les équipes faibles et celle de l'expansion au détriment des équipes plus forte.
- Dans ce cas-ci aucun facteurs autres que les offres et la chance n'interviendra dans le processus d'acceptation des offres par les AGL4
- Finalement un propriétaire ayant fait une offre moindre que les autres pourrais se retrouver avec le joueur AGL4 suite au tirage.

Budget d'offre pour les AGL3 et AGL4 :

Budget d'offre imposé pour les AGL3 & AGL4 :

	Plafond salarial de la ligue :	47 000 000 \$
-	Plafond calculé avant AGL3 & AGL4 (fournit par le commissaire)*	?
=	Montant pour le budget d'offre aux AGL3 & AGL4	?

Méthode de calcul du plafond avant AGL3 & AGL4 :

	Montant des contrats existants des joueurs de la formation
+	Montant des nouveaux contrats des AGL2
=	Plafond calculé (les 25 plus haut font partis de la formation Pro et les autres dans les mineures)

Alignements :

Préparation des alignements :

Tous les alignements doivent être faites en utilisant le logiciel STHS Client. Voir la section sur l'utilisation du STHS client.

Voici le nombre de joueurs minimum par positions :

Joueurs d'avants (centre, ailier gauche et droit) – 12

Défenseurs – 6

Gardiens - 2

De quoi est composé un fichier d'alignement pour le logiciel STHS :

Le fichier d'alignement dans le logiciel STHS comprend à l'intérieur de celui-ci les données suivantes :

- Composition de la formation PRO (25 joueurs)
- Composition de la formation FARM (10 joueurs)
- Composition de la formation partante (20 joueurs)
- Composition des joueurs non habillés pour la rencontre (5 joueurs)
- Composition des formations d'attaque (4 formations à 5 joueurs chacune)
- Composition des formations d'avantage numérique (2 formations de 5 joueurs et 2 formations de 4 joueurs)
- Composition des formations de désavantage numérique (2 formations de 4 joueurs et 2 formations de trois joueurs)
- Autres :
 - Nomination du gardien de but partant
 - Nomination du gardien de but substitut
 - Nomination de 5 joueurs d'avant et défense pour les situations de fin de match
 - La liste de 5 joueurs pour la fusillade
 - Stratégie : Style Physique, Style défense, Style offensive, etc...

Joueurs sur plusieurs lignes d'attaques :

Il sera interdit de répéter un joueur sur plus d'une ligne à force égale (sauf pour les défenseurs pour la 4e ligne) ou en désavantage numérique.

Par contre la 4ième ligne pourrait être composée du centre de 1er trio avec 2 ailiers différent ou bien l'ailier gauche de la 1ière ligne avec un centre et un ailier droit différent. Lors des avantages numériques, il sera permis de répéter plusieurs joueurs sur les deux formations de jeu de puissance.

Le logiciel va de toute façon pénaliser les joueurs qui joueront trop souvent.

Si vous contrevenez au règlement, vous recevrez un avertissement du commissaire vous demandant de respecter le règlement. Après cet avertissement, si le propriétaire concerné transgresse de nouveau le règlement, le commissaire suspendra immédiatement le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des sanctions pour les alignements.

Alignements (suite) :

Procédure de téléchargement des alignements :

Avant chaque partie, toutes les formations se verront imposer un "auto line".

Par la suite, les alignements reçus seront téléchargés et les parties pourront être disputées. Donc, il est très important d'envoyer vos alignements. Pour éviter un **CRASH**, un défenseur ne peut jouer en attaque et un attaquant ne peut jouer à la défensive (sauf pour les avantages numériques).

Fréquence d'envoi des alignements :

Toute formation devra envoyer un nouvel alignement (avec modification ou non) au moins une fois par 2 semaines.

Communication du nouvel alignement :

Lorsqu'ils sont faits, veuillez ensuite envoyer un courriel au commissaire pour confirmer les changements en joignant le fichier identifié au nom de votre formation.

Adressage du fichier par courriel – Alignement :

Adresse d'envoi : lnqhv-liveup@videotron.ca

Sujet : Le nom de la ville de votre formation (ex SEATTLE)

Aucun changement à l'alignement :

Si vous ne désirez pas changer votre alignement et que les conditions le permettent (vous n'avez pas de blessés, de suspension...), vous n'avez pas à envoyer d'alignement dans ce cas, sauf si vous ne l'avez pas fait au moins une fois dans les 2 dernières semaines. Tout alignement incorrect ou manquant peut entraîner des modifications (signature d'urgence, rappel d'un joueur, rétrogradation un joueur,...) qui seront faites par la direction de la ligue aux risques de la formation.

Aucun alignement envoyé suite à une blessure :

Les formations sont obligés d'envoyer un alignement lorsque leur formation se retrouve avec un joueur blessé, car le système ne choisi pas de joueur automatiquement, et par le fait même c'est le commissaire qui se retrouve avec cette tâche. Un match de sursis vous sera accordé, par contre au 2^{ième} match, le commissaire suspendra immédiatement le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des sanctions pour les alignements.

Aucun alignement envoyé suite à une transaction :

Lors d'un échange, lorsque le commissaire à confirmé l'acceptation de la transaction, les formations impliquées auront jusqu'au jour suivant ou avant le match suivant, avant l'heure maximum, pour envoyer leur alignement à jour avec les nouveaux joueurs.

Si une formation ne se conforme pas à cette règle, la formation verra son ou ses joueurs impliqués dans cet échange, non impliqué dans la ou les joutes de cette formation, jusqu'à ce qu'elle envoi un nouvel alignement, en plus de voir le commissaire suspendre immédiatement le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des sanctions pour les alignements.

Alignements (suite) :

Aucun alignement envoyé suite à un mouvement de joueur :

Lors d'un mouvement de joueur, le commissaire confirmera l'acceptation du mouvement, la formation impliquée aura jusqu'au jour suivant ou avant le match suivant, avant l'heure maximum, pour envoyer un nouvel alignement à jour. Car même si ce mouvement de joueur ne change aucunement les trios de la formation, il est important de comprendre que l'ancien fichier est automatiquement détruit, car il contient les anciennes informations d'alignement.

Si une formation ne se conforme pas à cette règle, la formation verra son ou ses joueurs impliqués dans ce mouvement, non impliqué dans la ou les joutes de cette formation, jusqu'à ce qu'elle envoie un nouvel alignement, en plus de voir le commissaire suspendre immédiatement le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des sanctions pour les alignements.

Aucun alignement envoyé suite à un congédiement de joueur :

Lors d'un congédiement de joueur, le commissaire confirmera l'acceptation du congédiement, la formation impliquée aura jusqu'au jour suivant ou avant le match suivant, avant l'heure maximum, pour envoyer un nouvel alignement à jour. Car même si ce congédiement de joueur ne change aucunement les trios de la formation, il est important de comprendre que l'ancien fichier est automatiquement détruit, car il contient les anciennes informations d'alignement.

Si une formation ne se conforme pas à cette règle, la formation verra le commissaire suspendre immédiatement le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des sanctions pour les alignements.

Aucun alignement envoyé suite à un embauche de joueur :

Lors d'une embauche de joueur, le commissaire confirmera l'acceptation de l'embauche, la formation impliquée aura jusqu'au jour suivant ou avant le match suivant, avant l'heure maximum, pour envoyer un nouvel alignement à jour. Car même si cette embauche de joueur ne change aucunement les trios de la formation, il est important de comprendre que l'ancien fichier est automatiquement détruit, car il contient les anciennes informations d'alignement.

Si une formation ne se conforme pas à cette règle, la formation verra son ou ses joueurs impliqués dans cette embauche, non impliqué dans la ou les joutes de cette formation, jusqu'à ce qu'elle envoie un nouvel alignement, en plus de voir le commissaire suspendre immédiatement le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des sanctions pour les alignements.

Alignements (suite) :

Aucun alignement envoyé suite à une réclamation d'un joueur au ballottage :

Lors de la réclamation d'un joueur au ballottage, le commissaire confirmera la réclamation au ballottage, la formation impliquée aura jusqu'au jour suivant ou avant le match suivant, avant l'heure maximum, pour envoyer un nouvel alignement à jour. Car même si cette réclamation au ballottage ne change aucunement les trios de la formation, il est important de comprendre que l'ancien fichier est automatiquement détruit, car il contient les anciennes informations d'alignement.

Si une formation ne se conforme pas à cette règle, la formation verra son ou ses joueurs impliqués dans cette réclamation au ballottage, non impliqué dans la ou les joutes de cette formation, jusqu'à ce qu'elle envoie un nouvel alignement, en plus de voir le commissaire suspendre immédiatement le meilleur joueur en cote OV selon le tableau des sanctions pour les alignements.

Horaire de remise des alignements :

Les alignements doivent être soumis avant 7:00 (AM) du lundi au dimanche pour les matchs sur le calendrier.

La ligue se réserve le droit d'accepter ou de rejeter tout alignement soumis après 7:00 (AM) du lundi au dimanche.

Les parties seront jouées entre 8:00 et 18:00 du lundi au dimanche.

Téléchargement et installation du logiciel STHS Client:

Le téléchargement du logiciel STHS Client est disponible à la section ACTIVITÉS LIGUE, DOWNLOAD FICHIERS

Fonctionnement du logiciel STHS Client :

La procédure de fonctionnement du logiciel STHS Client est disponible à la section GM'S, GM's Place, PLACE DES DG'S, EXPL. ALIGNEMENT

Alignement lors des séries éliminatoires en direct :

Lorsque les parties sont jouées avec les proprios sur place, que l'ordre dans lequel les alignements sont remis soit en fonction de celui qui joue à domicile. Autrement dit, l'équipe qui visite doit être la première à faire ses changements.

Joueurs offensif et défensif de la semaine :

Les joueurs seront déterminés par le logiciel STHS à chacune des semaines (7 jours de simulation).

Joueurs offensif et défensif du mois :

Les joueurs seront déterminés par le logiciel STHS à chacun des mois (30 jours de simulation).

Séries de fin de saison

À la fin du calendrier régulier de 82 parties, les séries pour l'obtention de la coupe STANLEY se dérouleront de la façon suivante :

Égalité entre deux formations au classement :

Si l'égalité survenait entre deux formations, celle-ci sera corrigée de la façon suivante: le nombre de victoires déterminera le rang, par contre si l'égalité persiste, ce sera le différentiel entre les buts marqués et les buts accordés qui déterminera le rang, par contre si l'égalité persiste encore, ce sera la fiche entre les deux formations qui sera déterminante.

Formations participantes aux séries de fin de saison :

Les champions de chacune des divisions participent aux séries. Et leur classement dans la conférence se fait de la façon suivante : Le meilleur aux points des deux champions de division obtient le premier rang de la conférence et l'autre se voit attribuer automatiquement le deuxième rang de la division. Peu importe s'il y a d'autre formation dans la conférence qui ont obtenu plus de points que lui, et ceci tout au long des séries éliminatoires.

Les six meilleures formations de chaque conférence participent aussi aux séries éliminatoires.

Les quarts de finales de la conférence sont définis comme suit :

- A- 1^{ère} formation au classement de la conférence vs 8^{ième} formation au classement de la conférence
- B- 2^{ième} formation au classement de la conférence vs 7^{ième} formation au classement de la conférence
- C- 3^{ième} formation au classement de la conférence vs 6^{ième} formation au classement de la conférence
- D- 4^{ième} formation au classement de la conférence vs 5^{ième} formation au classement de la conférence

Les demi-finales de la conférence sont définies comme suit :

Les quatre gagnants des quarts de finales. Pour déterminer les opposants, nous procéderons de cette façon : Le premier au classement de la conférence fait avant les séries, sera opposer au quatrième au classement de la conférence et ainsi de suite.

Les finales de conférences sont définies comme suit :

Les deux gagnants des demi-finales de conférence.

La finale de la coupe STANLEY est définie comme suit :

Les deux gagnants des finales de conférence.

Loterie

Les formations qui ne sont pas qualifiées pour les séries d'après saison ou une formation qui a acquis le 1er choix de repêchage d'une formation non qualifiée pour les séries participeront à la loterie.

Ordre de sélection :

Les formations sont définies comme suit :

1. la 24^{ième} au classement
2. la 23^{ième} au classement
3. la 22^{ième} au classement
4. la 21^{ième} au classement
5. la 20^{ième} au classement
6. la 19^{ième} au classement
7. la 18^{ième} au classement
8. la 17^{ième} au classement

Nombre de boules dans le boulier :

1. 24^{ième} position = 30 boules, soit 30 chances sur 100, donc 30.00%
2. 23^{ième} position = 21 boules, soit 21 chances sur 100, donc 21.00%
3. 22^{ième} position = 15 boules, soit 15 chances sur 100, donc 15.00%
4. 21^{ième} position = 12 boules, soit 12 chances sur 100, donc 12.00%
5. 20^{ième} position = 8 boules, soit 8 chances sur 100, donc 8.00%
6. 19^{ième} position = 7 boules, soit 7 chances sur 100, donc 7.00%
7. 18^{ième} position = 4 boules, soit 4 chances sur 100, donc 4.00%
8. 17^{ième} position = 3 boules, soit 3 chances sur 100, donc 3.00%

A partir de la saison 2006-2007, une formation ne pourra pas améliorer son rang de sélection (suite à la loterie) de plus de 4 positions vers le haut et ne verra pas non plus son rang diminuer de plus de 4 positions.

Le tirage au sort aura lieu le jour des séries éliminatoires après la finale de la coupe Stanley.

Repêchage

1^{ière} ronde du repêchage :

La première ronde de repêchage se fera dans l'ordre du tirage au sort de la loterie tel qu'expliquer dans la section précédente. Toujours pour la première ronde les 16 autres positions seront déterminées par le classement général inversé.

Autres rondes du repêchage :

Les autres rondes s'effectueront, de façon traditionnelle, c'est-à-dire l'ordre inverse au classement général de la saison passée.

Champion et finaliste de la coupe Stanley :

La formation championne de la coupe Stanley repêchera automatiquement au dernier rang et la formation finaliste au 23^{ième} rang de chacune des 9 rondes du repêchage.

Cas d'égalité – Départage du rang de sélection :

Par contre s'il y a une égalité entre deux formations c'est le nombre de victoire qui prévaudra en premier lieu, pour déterminer la position au classement. Si jamais l'égalité persistait toujours, alors le différentiel entre le nombre de buts marqués et le nombre de buts accordés qui fera la différence. Si l'égalité persiste encore c'est la fiche entre les deux formations qui détermineront le rang.

Déroulement du repêchage :

- 1- La liste du repêchage officiel est affichée sur le site internet de la ligue quelques jours précédent le repêchage.
- 2- Il y a 2 façons de participer au repêchage de la LNQHV
 - a. En direct
 - b. En déléguant un autre DG pour repêcher à votre place (vous devez aviser le commissaire au préalable)
 - c. A défaut d'être présent ou de déléguer un autre DG à repêcher pour soi, le commissaire annulera les choix de cette formation.
- 3- Le repêchage est d'une durée de 9 rondes et chaque DG aura une minute par choix, qui sera chronométré par un responsable du chronomètre déterminé par le commissaire. À défaut de repêcher dans le temps prescrit le choix du DG sera annulé.
- 4- Le commissaire et les personnes ayant des mandats de secrétariat au cours du repêchage auront trois minutes pour effectuer leur choix, car ils n'auront pas le temps de bien préparer leur choix.
- 5- Chaque DG aura droit à 1 temps d'arrêt de 5 minutes en 1^{ière} ronde, pour effectuer soit une recherche plus approfondie pour effectuer son choix ou encore pour discuter d'une transaction avec un autre DG. Par la suite 2 autres temps d'arrêt, eux de 2 minutes 30 secondes seront accordés pour les 8 autres rondes.
- 6- La liste de repêchage est l'outil de travail du repêchage. Un DG n'a pas le droit de repêcher tout joueur qui n'apparaît pas sur cette liste.

Sélection des honneurs individuels :

Cette sélection est faite en accord avec le fichier des meneurs, meneurs individuels de la saison régulière, des séries éliminatoires et du classement final de la saison régulière et se lit comme suit :

Trophée du Président :

Formation qui a terminé avec le plus haut total de points dans toute la ligue en saison régulière.

Trophée Prince de Galles :

Le trophée de la conférence Prince de Galles sera remis aux gagnants de la finale de conférence en séries éliminatoires.

Trophée Clarence Campbell :

Le trophée de la conférence Prince de Galles sera remis aux gagnants de la finale de conférence en séries éliminatoires.

Trophée de divisions :

Formation qui a terminé avec le plus haut total de points dans une des divisions en saison régulière.

Conférence de l'Est : Atlantique, Nord-Est et Sud-Est.

Conférence de l'Ouest : Centrale, Pacifique et Nord-Ouest.

Trophée du commissaire :

Formation la plus améliorée en saison régulière (points au classement général).

Trophée Scotty Bowman :

Directeur général qui s'est le plus impliqué dans la ligue. Choix effectué par le commissaire.

Trophée Sam Pollock :

Directeur général de l'année, choisi par les autres directeurs généraux.

Trophée Calder :

Meneur au total de points, chez tous les joueurs recrues, donnés par le logiciel STHS, en saison régulière.

Trophée Robinson :

Meneur au total de points chez les joueurs de défenses recrues, donnés par le logiciel STHS, en saison régulière.

Sélection des honneurs individuels (suite) :

Trophée Parent :

Meneur au niveau de la note avec la moyenne de buts accordée par match (50% de la note) et meneur au niveau du pourcentage d'arrêt (50% de la note) les gardiens de but recrues en saison régulière.

Trophée Hart :

Meilleur joueur de l'année dans la LNQHV. Le commissaire mettra une liste de 10 joueurs disponible pour cette nomination et les directeurs généraux voteront pour le gagnant.

Trophée Wayne Gretzky :

Meneur au total de points en saison régulière.

Trophée Maurice Richard :

Meneur au total de buts en saison régulière.

Trophée James Norris :

Meneur au total de points, chez tous les défenseurs, donnés par le logiciel STHS, en saison régulière.

Trophée Frank Selke :

Meneur au total des buts en désavantage numérique en saison régulière.

Trophée William Jennings :

Les gardiens de la formation ayant accordée le moins de buts en saison régulière, remportent ce trophée. Par contre les gardiens doivent avoir joués un minimum de 20 matchs.

Trophée Vézina :

Meneur au total de points, chez tous les gardiens de but, donnés par le logiciel STHS, en saison régulière.

Trophée Lady Byng :

Joueur ayant obtenu le moins de minutes de pénalité en saison régulière avec un minimum de 65 matchs de joués.

Trophée Bud Ice :

Meneur au total de +/- avec un minimum de 65 parties de jouées en saison régulière.

Coupe Stanley :

Formation qui remporte les séries d'après saison.

Sélection des honneurs individuels (suite) :

Trophée Connie Smythe :

Meilleur joueur des séries dans la LNQHV. Le commissaire mettra une liste de 5 joueurs disponible pour cette nomination et les directeurs généraux voteront pour le gagnant.

Trophée Mike Bossy :

Meneur au total de points chez les joueurs d'avant en séries d'après saison.

Trophée Bobby Orr :

Meneur au total de points chez les joueurs de défenses en séries d'après saison.

Trophée Patrick Roy :

Meneur au niveau de la moyenne de buts accordée par match chez les gardiens de but en séries d'après saison.

Sélection des formations des étoiles :

Cette sélection est faite en accord avec le fichier des meneurs individuels de la saison régulière et se lit comme suit:

1^{ière} et 2^{ième} équipe d'étoiles :

- 1^{er} et 2^{ième} meneur au total de points pour les joueurs de centre.
- 1^{er} et 2^{ième} meneur au total de points pour les joueurs d'ailier droit.
- 1^{er} et 2^{ième} meneur au total de points pour les joueurs d'ailier gauche.
- 1^{er} au 4^{ième} meneur au total de points pour les joueurs de défense.
- 1^{er} et 2^{ième} meneur au pourcentage (%) d'arrêt pour les gardiens.

Équipe recrues d'étoiles :

- Meneur au total de points pour les joueurs de centres recrues.
- Meneur au total de points pour les joueurs d'ailier droit recrues.
- Meneur au total de points pour les joueurs d'ailier gauche recrues.
- 1^{er} et 2^{ième} meneur au total de points pour les joueurs de défenses recrues.
- Meneur au pourcentage (%) d'arrêt pour les gardiens recrues.

Cotisations

La cotisation de base sera collectée le jour du repêchage de la saison.

BASE : \$35.00 par formation.

Si un directeur général n'a pas tout réglé son solde au début du repêchage, celui-ci ne pourra pas participer au repêchage de la ligue, et le comité exécutif devra étudier le dossier de cette formation.

Salaire du commissaire

Un salaire de 200.00\$ par saison est distribué à même l'argent des cotisations, pour dédommager le commissaire pour les nombreuses tâches à effectuées pour administrer la ligue.

Joute des étoiles :

- Le match des étoiles se jouera après le 600^{ième} match de la cédule (avec 24 formations) ou après le 550^{ième} matchs de la cédule, à chacune des saisons.
- Sur les bulletins de vote, les 6 meilleurs gardiens, 8 meilleurs centres, 8 ailiers droits, 8 ailiers gauches et les 12 meilleurs défenseurs de chacune des conférences y sera inscrit.
- Chaque propriétaire, devra voter pour 4 joueurs centre, 4 ailiers gauche, 4 ailiers droit, 6 joueurs de défenses et 3 gardiens dans sa conférence. Ensuite il fera de même pour l'autre conférence.
- Un propriétaire pourra voter pour ses joueurs.
- Le commissaire fera un total de tous les votes reçus, seulement les 2 premiers trios seront retenus, les 3 premiers défenseurs et les deux premiers gardiens. Ensuite le commissaire assisté de M. Brouillette (PAL), M. Berniquez (LAV), M. Legault (MAG) et M. Roberge (SHE), ajouterons les autres joueurs en considérant leurs statistiques dans la LNQH.V. Il est a noter qu'au moins 1 joueur par formation devra y être sélectionnez.
- Les joueurs ayant reçu le plus de vote à chacune des positions, seront les joueurs partant pour le match.
- À tour de rôle les conférences seront les hôtes de la classique.
- L'option des blessures serait mis à OFF pour cette rencontre, car en grande majorité du temps, il n'y a à peut près aucune blessure.
- Les deux finalistes de la coupe de l'an dernier seront en charge de faire les alignements partants de chacune des formations.

Concours d'habiletés :

- Le concours d'habileté aura lieu sur les épreuves suivantes :
 1. Parcours à relais en équipe et individuel.
 2. Patineur le plus rapide par équipe et individuel.
 3. Lancer le plus rapide par équipe et individuel.
 4. Fusillade
 5. Cibles par équipes et individuelles.
 6. Échappés à relais.
 7. Lancer des gardiens dans le filet désert.
 8. Meilleur gardien.

- Les entraîneurs de chacune des conférences décideront des joueurs impliqués dans chacune des épreuves.