

# LHSCO V2.00 RÉGLEMENT

## Président, Vice-président, Commissaires, Comité et Agent de la ligue

**Patrick Rail**: **Président** responsable de la programmation du site web et du simulateur et des questions techniques sur ce dernier

**Maxime Gagnon-Daniel**: **Vice-président** responsable de tout ce qui a trait à l'administration et réglementation de la ligue

**En cas de désaccord entre le président et le vice-président de la ligue, la décision du président est celle qui prévaut.**

**Comité des échanges** : Comité composé de 3 dg (2 réponses nécessaires pour refuser ou accepter une offre) composé du président, vice-président et deux autres dg qui révise les demandes d'échanges afin d'assurer la pérennité de la ligue.

**Commissaire aux suspensions** : Impose les suspensions après la demande d'un DG, s'il y a lieu

**Commissaire au développement des Prospects** : Responsable de la création des prospects pour la ligue. Se base, sur les joueurs recrutés au repêchage de la NHL de l'année précédente, Divise les recrues en deux groupes (impair et pair, selon leur ordre au repêchage). Puis leur attribue des côtes.

**Agent des joueurs** : DG responsable de déterminer quelles équipes remportent les enchères pour les UFA (groupe 3)

## **SAISONS PRO ET FARM**

Une saison comporte 47 parties. La répartition des matchs est la suivante :

- 3 parties contre les équipes de votre division
- 2 parties contre les équipes de l'autre division.

## **SÉRIES PRO ET FARM**

À la fin de la saison, comme dans la LNH, des séries éliminatoires suivront pour l'obtention de la Coupe Stanley (8 de l'Est et 8 de l'Ouest)

Un total de 16 équipes participe aux séries éliminatoires. Le format des séries est des 4 de 7 pour chaque ronde.

## **JOUEURS**

Bien que les équipes de la ligue soient fictives, les joueurs qui la composent sont réels.

**Pour l'équipe PRO et FRAM Les côtes seront réévaluées après qu'une équipe est été sacrée championne de la coupe Stanley.** Les côtes seront automatiquement changées par le simulateur. **Noter que pour les joueurs dans l'équipe FARM, les côtes évolueront au cours de la saison aussi.**

Cependant tout **gardien de 27 ans et moins auront leurs côtes protégées** (à réévaluer après la première saison si le bug de l'ancien sim est réglé)

## **SALAIRES**

Les salaires seront déterminés par l'agent des joueurs du portail. Lorsqu'un joueur évolue dans l'équipe PRO, il reçoit 100% du salaire inscrit à son contrat. Lorsqu'il évolue dans l'équipe FARM, il reçoit 10% de son salaire.

**Tous les joueurs de 26 ans et plus ayant un salaire de 2 000 000 et plus doivent jouer dans l'équipe Pro.**

Pour les choix au repêchage voici les salaires selon la ronde :

1<sup>re</sup> : 750 000\$   2<sup>e</sup> : 600 000\$   3<sup>e</sup> : 500 000\$   4<sup>e</sup> : 300 000\$

## **Durée des contrats**

Les contrats seront d'une durée maximale de quatre (4) saisons, à l'exception des joueurs qui signent leur premier contrat où la durée sera de cinq (5) saisons

## **AGENTS LIBRES et Resignature**

Il existe deux catégories d'agents libres :

- 30ans et moins RFA – 31 et plus UFA

L'âge des joueurs sera augmenté dans le simulateur avant de débiter le processus des agents libres. Donc, un joueur qui a 27 ans durant la saison aura 28 ans au prochain processus et fera partie du groupe 2

## **Resignature ( étapes avec image en Annexe 1)**

### **Groupe 1- Agents libres AVEC restriction (27 à 30 ans)**

Vous pouvez signer tout vous RFA à n'importe quel temps pendant la saison (sur le portail régulière). **Si vous n'avez pas signer un RFA pendant la saison il tombe agent libre après les séries**

### **Groupe 2 - Agents libres sans restriction 31 et plus**

#### **UFA Privilège**

Chaque DG peut signer **UN (1) UFA pendant la saison régulière (Sur le portail)**. Les autres UFA tombent Agents Libres après les séries.

## **Agent Libre Processus**

Le processus des agents libres fonctionnera ainsi :

**Les joueurs disposeront de 48h pour prendre leur décision:**

- Jour 1 réception de la première offre au joueur (chaque équipe peut faire une offre à un joueur)
- Jour 2 réceptions des contre- offres (chaque DG peut faire trois contre-offre)
- Jour 3 à 00:00 signature avec l'équipe choisit par le joueur et son agent
- jour 3.1 Nouvelle Série de premières offres ( 1 offre par DG )

**Donc si un joueur reçoit une offre lundi, il signera mercredi matin**

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

**Trois critères ont été établis :**

- Le montant total du contrat (salaire annuel X nombre de saisons)
- Le nombre de saisons offertes

- Le salaire annuel

**Une pondération sur 10 pts a été établie :**

- Le salaire total compte pour 3 pts

- Le salaire moyen compte pour 3 pts

- Le nombre d'années compte pour 4 pts.

**La formule sera la suivante :**

$(\text{Salaire total} / 1\,000\,000\$ \times 3) + (\text{Salaire moyen} / 1\,000\,000\$ \times 3) + (\text{Durée du contrat} \times 4)$

La méthode pour classer les offres sera la suivante :

1. La plus haute note

2. Le plus haut salaire total

3. Le plus haut salaire moyen

4. L'équipe ayant terminé le plus bas au classement

**Pour déterminer le salaire minimal d'un joueur de ce groupe, veuillez-vous référer au tableau**

Ov gardien	Ov joueur	Salaire
75 et moins	65 et mois	500 000\$
76 à 79	66-69	900 000\$
80-81	70-71	1 500 000\$
82-83	72-73	2 500 000\$
84-85	74-75	4 500 000\$
86 et +	76 et +	6 500 000\$

**FINANCES**

Nous avons fixé le plafond salarial à 70 000 000\$ par équipe afin d'éviter que certains directeurs généraux n'abusent au niveau des contrats. Ce montant est sujet à changements d'une année à l'autre. Un plancher salarial sera fixé à 45 000 000\$ afin que des équipes ne fassent pas exprès pour avoir un club avec des joueurs "minables" afin de terminer en bas du classement. De plus, un directeur général qui voit son équipe se retrouver dans le rouge n'importe quand durant une saison verra ses meilleurs joueurs se faire suspendre jusqu'à ce que le problème soit réglé.

**Les franchises génèrent des profits de diverses façons :**

- Ventes de billets

- Partage des revenus

### **Il y a quatre facteurs qui attirent les foules :**

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

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

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

### **DÉPENSES**

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

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

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

### **ARÉNAS**

Vous pouvez rénover votre aréna pour augmenter le nombre de sièges disponibles à chaque saison morte. Le nombre de sièges de départ est de 18 000. Le nombre maximal de sièges que l'on peut ajouter par année est fixé à 500. Le coût de chaque siège est de 5 000\$. Le nombre maximal de sièges par aréna est de 22 000.

### **PARTAGE DES REVENUS**

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

- Le maximum d'argent qu'une équipe « riche » pourra perdre au profit des équipes « pauvres » sera de 10% de ses fonds actuels.

## **GESTION DES ÉQUIPES**

### ALIGNEMENTS

Vous devrez avoir un minimum de 40 joueurs dans votre club réparti de la manière suivante (minimum) :

- 18 attaquants
- 12 défenseurs
- 4 gardiens

Il sera permis d'avoir un maximum de 55 joueurs possédant un contrat.

Il est permis d'avoir un maximum six (6) gardiens possédant un contrat

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

De plus, au cours de la saison régulière, chaque club devra accorder au moins 8 parties de repos à son gardien partant. Si un club ne respecte pas cette règle, son gardien #1 sera suspendu pour le nombre de matchs manquant pour atteindre les 8 parties de repos. Les matchs seront purgés dès le début des séries éliminatoires. Si la suspension n'est pas complétée en séries, elle sera complétée au début de la saison suivante à raison de trois (3) parties pour chaque match restant.

Un club école non complet aura des joueur UNKNOW avec 50 OV

### **Capitaine et Assistants**

– Avant le début de chaque saison, un D.G. peut nommer un nouveau capitaine et 2 nouveaux assistants pour son équipe.

– L'unique façon de changer de capitaine ou d'assistants au cours d'une saison, est si l'un d'entre eux fait partie d'une transaction l'envoyant dans une nouvelle équipe. À ce moment le D.G. pourra nommer un nouveau capitaine et/ou assistant dépendamment de qui (capitaine et/ou assistant) est échangé.

## **ÉCHANGES (étapes en annexe 2)**

Tous les directeurs généraux impliqués dans un échange doivent remplir le formulaire sur le site : <http://lhsco.ca/trade.php> .

**Notez que dans la zone considération future vous devez indiquer la raison de votre échange.**

Les échanges seront alors soumis au **comité des transactions composées de 3 DG**. Si la transaction est simple, elle sera acceptée sans trop d'inspection (exemple. LW de 73 ov 32 ans pour un RW 73 de 33 ans). Par contre si elle comprend plusieurs pièces elle sera discutée en comité. Vous pouvez échanger des

joueurs, des choix au repêchage pour les deux (2) prochains repêchages et ajouter des considérations financières (seulement en ajout), mais doivent être conformes aux règlements de la ligue. Dans le cas où un échange fait en sorte que vous contrevenez à certains règlements (plancher ou plafond salarial, minimum ou maximum de joueurs permis, etc.), celui-ci sera automatiquement refusé.

## **DATE LIMITE aux transactions et signature de UFA**

Nulle équipe ne pourra conclure de transactions/signatures après **la date limite déterminée par le jeu, soit après 80% des parties**. À l'approche de la date limite, le responsable des échanges publiera la date limite pour envoyer des échanges.

**TOUTES LES CONFIRMATIONS REÇUES APRÈS CETTE HEURE SERONT CONSIDÉRÉES COMME NULLES ET LES ÉCHANGES SERONT REFUSÉS.**

## **Ballotage**

Voici un tableau résumant les conditions de renvoi d'un joueur dans l'équipe FARM versus le ballottage. Tous les joueurs âgés de 25 ans et plus qui ont joué 10 parties et plus dans l'équipe PRO doivent passer par le processus du ballottage. Les joueurs de 26 ans et plus ayant un contrat de 2 millions et plus ne peuvent pas être affectés à l'équipe-école, mais peuvent passer par le processus des ballottages pour être réclamés par une équipe qui désire l'utiliser dans son équipe pro uniquement (compensation de 500 000\$). Lorsqu'un joueur est relégué au ballottage les équipes de la ligue dispose de 48h pour signaler leur intérêt, si plus d'une équipe sont intéressés l'équipe qui a terminé la plus basse au classement la dernière saison aura la priorité sur le joueur (cette priorité peut être utilisée qu'une fois par saison par équipe)

## **RACHAT DE CONTRAT**

Les DG peuvent racheter le contrat de leur joueur, cependant si le rachat se fait en cours de saison l'équipe doit payer la totalité du contrat au joueur (salaire \* année restante). Si le rachat se fait hors saison, il doit payer 50% de la valeur restante du contrat (salaire \* année) /2.

## **LOTÉRIE et Repêchage**

-Le repêchage consistera de 4 rondes **Notez que les Centres une fois recruté peuvent être changer en RW ou LW ( Avant le début de la saison et seulement l'année de sa sélection au repêchage**

-Pour la première ronde, les équipes qui ne font pas les séries participeront à une loterie pour déterminer leur ordre de sélection. Les équipes qui participent aux séries seront classées de l'équipe la plus basse au classement à la meilleure équipe en saison régulière. **20<sup>e</sup> place = 40% 19<sup>e</sup>=30% 18<sup>e</sup>=20% 17<sup>e</sup>=10%**

-Pour les rondes conséquentes, les équipes seront classées de l'équipe la plus basse au classement à la meilleure équipe en saison régulière

-Le repêchage se fera par groupe de 4 équipes. Groupe A, groupe B, groupe C, groupe D et groupe E **-Dans chaque groupe il y aura une équipe #1, #2, #3, #4**

- l'équipe #1 doit faire un choix, l'équipe #2 doit indiquer ses deux préférences en ordre, l'équipe #3 indique 3 préférences, #4 indique 4 préférences

-Les DG recevront un courriel leur indiquant que c'est à leur groupe de choisir. Ils disposeront de 24h pour répondre au courriel en indiquant leurs choix en ordre de préférence

-les équipes recevront le joueur disponible le plus élevé dans leurs préférences.

Ex : A1 crosby

A2 crosby – Karlsson

A3 Karlsson – Malkyn –Crosby

A4 price- Karlsson – Malkyn –Crosby

Résultats: A1 repêche Crosby - A2 repêche Karlsson - A3 Malkyn et - A4 Price

## **RETRAITE**

Pour déterminer si un joueur part à la retraite. Tout d'abord le joueur ne doit pas avoir de contrat actif. Puis un roulement de dé virtuel aura lieu avec les probabilités suivantes:

**-35 ans – 5% de chance de retraite.**

**-36 ans- 25%**

**-37 ans- 45%**

**-38 ans- 75%**

**-39 ans- 90%**

**-40 ans- 100%**



## **Suspensions :**

Les suspensions seront gérées par le Sim. Si **jamais votre joueur est blessé par un joueur d'une autre équipe qui écope d'une pénalité suite à la blessure, vous pouvez demander qu'une suspension soit imposée au joueur fautif.** La suspension du joueur fautif sera proportionnelle à la condition du joueur blessé. Le **calcul de la suspension se fera ainsi : (100-condition du joueur) /10 = Durée de la suspension du joueur fautif.** Le résultat sera **arrondi à la hausse** facteur de 2,4 équivaut à 3 parties de suspension. Cependant, il faut **que le joueur blessé ait une condition de 94 ou moins pour faire une demande de suspension.**

## **Entraîneurs**

Chaque équipe doit avoir un entraîneur Pro et un entraîneur Farm. L'entraîneur a un effet positif ou négatif sur son équipe. Toutefois, leur influence n'est pas très apparente. L'entraîneur détient un contrat annuel qui se renouvelle automatiquement tous les ans, sauf en cas d'avis contraire d'un D.G.

Un D.G. a la période s'étalant de la fin des séries éliminatoires jusqu'à la date limite des transactions de la saison qui suit pour congédier son entraîneur. **Le D.G. qui congédie son entraîneur doit lui verser le montant de son contrat en totalité comme compensation peu importe le nombre de matchs restant à la saison.** Un D.G. doit avoir embauché un nouvel entraîneur avant de congédier celui en place. Un entraîneur congédié se retrouve maintenant sur la liste de disponibilité et peut être embauché par n'importe quelle équipe de la LHSCO.

### **Abréviation Entraîneur**

PH = Physique DF = Défense OF = Offensif PD = Discipline des joueurs EX = Expérience LD = Leadership PO = Potentiel

**Note Importante** - La cote Potentielle des joueurs et entraîneurs est utilisée seulement que par la fonction re-cote du simulateur. Ça n'affecte PAS les performances d'un joueur.

## **PARTICIPATION**

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

## LA POLITESSE

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

## LES COURRIELS

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

## TRIOS

### FAIRE SES TRIOS (étapes avec image en annexe 3)

Ici, on va vous énumérer les étapes à suivre pour faire un bon alignement. À la toute première utilisation, **il faut bien sûr télécharger la plus récente version du logiciel STHS Client.** <http://sths.simont.info/DownloadFiles.php?id=STHS-V3-Client-3-1-9.zip>

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

8. Dernière étape et non la moindre, il faut uploader ce fichier sur le site pour que vos nouveaux trios soient effectifs.

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

## **TROPHÉS INDIVIDUEL**

Chaque dg doit nommer des gagnants dans leur équipe PRO et FARM pour les catégories suivantes (il est recommandé d'expliquer votre choix) :

- Joueur le plus utile à son équipe en saison régulière
- Gardien de but le plus utile à son équipe en saison régulière
- Meilleur Gardien de but en saison régulière
- Meilleur défenseur en saison régulière
- Meilleure recrue en saison régulière
- Meilleur attaquant défensif en saison régulière

-Les individus nominés par les DGs seront les finalistes pour les trophées individuels de la ligue.

-Les commissaires de la ligue utiliseront les finalistes pour déterminer les trois joueurs les plus méritants par catégorie. La décision des commissaires est finale et non négociable, cependant chaque équipe peut fournir un courriel expliquant pourquoi chaque joueur a été choisi par son équipe.

- Par la suite les dg voteront pour le gagnant de chaque catégorie

-Pour les trophées reliés aux statistiques, les gagnants seront choisis automatiquement.

-Pour les vainqueurs des trophées de mvp en série ils seront choisis par les commissaires de la ligue.

En cas d'égalité entre deux joueurs, les commissaires de la ligue prendront la décision finale.

## **Club PRO**

<b><u>Liste des Trophées et description</u></b>	<b>Bonus équipe</b>	<b>Bonus joueur</b>
<b>Stanley Cup:</b> Remis à la formation ayant remporté les séries éliminatoires	3 000 000,00 \$	VIDE
<b>President Cup:</b> Remis à l'équipe qui a fini la saison avec le plus de points au classement général	2 500 000,00 \$	VIDE
<b>Prince Of Whales Trophy:</b> Remis au club de l'Est qui a réussi à aller en grande finale des séries	2 000 000,00 \$	VIDE
<b>Clarence S. Campbell Trophy:</b> Remis au club de l'Ouest qui a réussi à aller en finale des séries	2 000 000,00 \$	VIDE
<b>Conn Smythe Trophy:</b> Remis au MVP des séries	1 000 000,00 \$	5 pts LD et 5 pts EX
<b>GM of the Years Trophy:</b> DG de l'année selon les DG	1 000 000,00 \$	VIDE
<b>Art Ross Trophy:</b> Remis au meilleur pointeur en saison régulière	1 000 000,00 \$	1 à PA;SC;PH et 2 pts LD
<b>Maurice Richard Trophy:</b> Remis au meilleur buteur en saison régulière	1 000 000,00 \$	2 pts SC et LD
<b>Hart Memorial Trophy joueur:</b> Remis au joueur le plus utile à son équipe en saison régulière -	1 000 000,00 \$	1 à PA;SC;PH et 2 pts au LD
<b>Hart Memorial Trophy Goaler:</b> Remis au Gardien le plus utile à son équipe en saison régulière -	1 000 000,00 \$	1 à RT;SK;HS et 2 au LD
<b>James Norris Trophy:</b> Remis au meilleur défenseur en saison régulière -	1 000 000,00 \$	1 à CHK;ST;PA;PH;SC;DF et 2 pts LD
<b>George Vezina Trophy:</b> Remis au meilleur gardien de but de la ligue en saison régulière	1 000 000,00 \$	1 au SC;HS;RT ET 2 LD
<b>W. M. Jennings Trophy:</b> Remis au gardien de but ayant concédé le moins de buts durant la saison	1 000 000,00 \$	1 SK;SZ;AG
<b>Calder Memorial Trophy:</b> Remis à la meilleure recrue en saison régulière	1 000 000,00 \$	2 pts au choix et 2 pts LD
<b>Jack Adams Trophy:</b> Remis au meilleur entraîneur-chef en saison régulière	1 000 000,00 \$	VIDE
<b>Ted Lindsay Award:</b> Remis au joueur qui selon les DGs est le meilleur joueur du circuit	1 000 000,00 \$	2 pts au choix et 2 pts LD
<b>Frank J. Selke Trophy:</b> Remis au meilleur attaquant défensif en saison régulière	1 000 000,00 \$	2 pts de Def, 2pts de PH et 2 pts LD
<b>Mark Messier Award:</b> Remis au capitaine de sa formation qui fut le plus important durant la saison	1 000 000,00 \$	2pts LD et 2 pts EX
<b>Lady Byng Memorial Trophy:</b> Remis au joueur le plus gentilhomme du circuit	500 000,00 \$	5 pts de Discipline

## Club-école

<u>Liste des Trophées et description</u>	Bonus équipe	Bonus joueur
<b>Calder Cup:</b> Remis à la formation AHL ayant remporté les séries éliminatoires	2 000 000,00 \$	VIDE
<b>Macgregor Kilpatrick Trophy:</b> Remis à la formation AHL championne de la saison régulière	1 500 000,00 \$	VIDE
<b>Richard F. Canning Trophy:</b> Remis au club de l'Est qui a réussi à aller en finale des séries AHL	1 000 000,00 \$	VIDE
<b>Robert W. Clarke Trophy:</b> Remis au club de l'Ouest qui a réussi à aller en finale des séries AHL	1 000 000,00 \$	VIDE
<b>Frank Mathers Trophy:</b> Remis à la formation AHL terminant 1er de l'Est durant la saison	500 000,00 \$	VIDE
<b>Norman R.Poile Trophy:</b> Remis à la formation AHL terminant 1er de l'Ouest durant la saison	500 000,00 \$	VIDE
<b>Jack A. Butterfield Trophy:</b> Remis au meilleur joueur (MVP) de la AHL en série éliminatoire	500 000,00 \$	5 pts LD et 5 pts EX
<b>Les Cunningham Award joueur:</b> Remis au meilleur joueur (MVP) de la AHL en saison régulière	500 000,00 \$	1 à PA;SC,PH et 2 pts au LD
<b>Les Cunningham Award Goaler:</b> Remis au meilleur Goaler (MVP) de la AHL en saison régulière	500 000,00 \$	1 à RT;SK;HS et 2 au LD
<b>John B. Sollenberger Trophy:</b> Remis au meilleur pointeur de la AHL en saison régulière	500 000,00 \$	1 à PA;SC;PH et 2 pts LD
<b>Willie Marshall Award:</b> Remis au joueur ayant marqué le plus de buts de la AHL en saison régulière	500 000,00 \$	2 pts SC et LD
<b>Eddie Shore Award:</b> Remis au meilleur défenseur de la AHL en saison régulière	500 000,00 \$	1 à CHK;ST;PA;PH;SC;DF et 2 pts LD
<b>Aldege "Baz" Bastien Memorial Award:</b> Remis au meilleur gardien de la AHL en saison régulière	500 000,00 \$	1 au SC;HS;RT ET 2 LD
<b>Harry "Hap" Holmes Memorial Award:</b> Remis au gardien AHL ayant la meilleure moyenne en saison	500 000,00 \$	1 SK;SZ;AG
<b>Louis A.R. Pieri Memorial Award:</b> Remis au meilleur entraîneur AHL en saison régulière	500 000,00 \$	VIDE
<b>Dudley (Red) Garrett Award:</b> Remis à la meilleure recrue AHL durant la saison régulière	500 000,00 \$	2 pts au choix et 2 pts LD

# TOUTE PIGE ÉLECTRONIQUE SERA EFFECTUÉE SUR LE SITE DRAFTPICKLOTTERY.COM

## ANNEXE 1 Resignatures des joueurs



Connecter-vous au site web avec vos identifiants par défaut il

s'agit du nom de votre équipe dans les deux cas exemple :

user : Islanders

Password : Islanders

Ensuite cliquer sur l'icône qui représente votre équipe sur le haut de la page web :



Ceci vous amènera sur la page de votre équipe. Par la suite, Sélectionner la section finance



Il vous sera alors possible de choisir l'équipe Pro ou Farm. Pour résigner un joueur son contrat doit prendre fin l'année suivante, le tableau des finances vous permettra de visualiser rapidement quels joueurs peuvent être résignés. Par exemple nous allons résigner James Melindy. Alors cliquer sur son nom dans la liste de joueurs

**Finances**

Pro Team Payroll **Farm Team Payroll** Coaching Payroll Attendance

**FINANCES - FARM TEAM PAYROLL**

Players	Position(s)	Age	2019-20	2020-21	2021-22
<a href="#">Austin Wagner</a>	LW	23	\$2,250,000	\$2,250,000	\$2,250,000
<a href="#">Dante Salituro</a>	C	23	\$1,750,000	\$1,750,000	\$1,750,000
<a href="#">James Melindy</a>		29	\$1,500,000	RFA	-
<a href="#">Pavel Zacha</a>	C	23	\$1,440,000	\$1,440,000	\$1,440,000

La page du joueur s'ouvrira et une option d'extension de contrat sera disponible

**VEGAS GOLDEN KNIGHTS**

Home Pro Team Farm Team Depth Chart Finances Transactions League Français Vegas Golden Knights 0 0

**JAMES MELINDY** EDIT PLAYER CONTRACT EXTENSION

Position(s): Defence Status: Farm Team

Après avoir cliquer sur celle-ci la page de négociation s'ouvrira



N/A

## CONTRACT EXTENSION : JAMES MELINDY

RFA

Current Salary: **\$1,500,000**      Age: **29**      Morale : **40**

Salary Cap: **\$70,000,000**      Next Seasons Projected Payroll: **\$51,065,000**      Available Funds For Payroll: **\$18,935,000**

### PLAYER RATINGS

CK	FG	DI	SK	ST	EN	DU	PH	FO	PA	SC	DF	PS	EX	LD	PO	Overall
69	48	73	78	73	69	69	71	74	76	73	77	73	62	47	35	68

### CONTRACT OPTIONS

Contract Length: 1 Year ▼

Salary Distribution:  Even  Front-Load

No Trade:  None  Include

Signing Bonus:  10% of Contract

Bargain with agent: 100% current market value. ▼

Contract Details:      2020-21 = \$1,293,000  
 Total Contract = \$1,293,000

RESIGNING ODDS

55%

Send Offer

You have **\$18,935,000** left for player contracts next season.


### SUMMARY

The market value for his services is currently a **2-year** contract worth a total of **\$2,396,000**, which equals **\$1,198,000** per season.

You are offering **29-year** old Defence the following contract. The contract runs over **1** guaranteed years. The total guaranteed value of the contract is **\$1,293,000**, which equals an average value of **\$1,293,000** per season.

#### AGENT FEEDBACK

- You have made **0 contract extension offer(s)**. You have up to **3 more** opportunities remaining.
- My client is currently happy with his status with the team.
- My client is expecting to make **at least \$2,396,000**.
- James Melindy is concerned about his ice time with his position with the franchise next season.



Jay Grossman

Plusieurs renseignements sont disponibles sur cette page comme : pourcentage de chance que le joueur résigne, les demandes salariales et contractuelle du joueur, ainsi que les commentaires de l'agent de ce dernier.

Il est possible de modifier le contrat offert au joueur à la hausse, à la baisse, d'offrir de 1 à 4 ans, de donner un bonus de signature ou une clause de non-échange. Utiliser de créativité pour Resigner les joueurs en question. **ATTENTION : Vous disposer de 3 essaie pour résigner un joueur qui sera UFA du groupe 2 Si vous êtes incapable de vous entendre avec le joueur et son agent il testera le marché des agents libre!!! Donc soyez vigilant**

Lors d'une entente fructueuse vous apercevrez le message suivant

AGENT FEEDBACK

OFFER ACCEPTED

Your final score of 80% was within the range of 0 - 95%.



Jay Grossman

Le nouveau contrat de votre joueur sera immédiatement affiché dans la section finance de votre équipe :

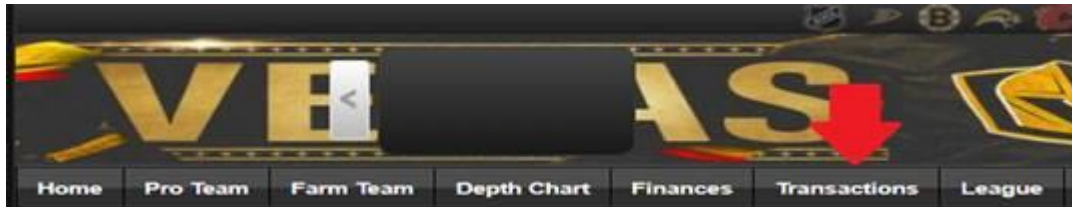
## Finances

Pro Team Payroll	Farm Team Payroll	Coaching Payroll	Attendance	Balance Sheet				
FINANCES - FARM TEAM PAYROLL								
Players	Position(s)	Age	2019-20	2020-21	2021-22	2022-23	2023-24	2024-25
<a href="#">Austin Wagner</a>	LW	23	\$2,250,000	\$2,250,000	\$2,250,000	\$2,250,000	RFA	-
<a href="#">Dante Salituro</a>	C	23	\$1,750,000	\$1,750,000	\$1,750,000	\$1,750,000	RFA	-
<a href="#">James Melindy</a>	D	29	\$1,500,000	\$1,512,000 *	\$1,512,000 *	\$1,512,000 *	\$1,512,000 *	UFA
<a href="#">Pavel Zacha</a>	C	23	\$1,440,000	\$1,440,000	\$1,440,000	\$1,440,000	RFA	-

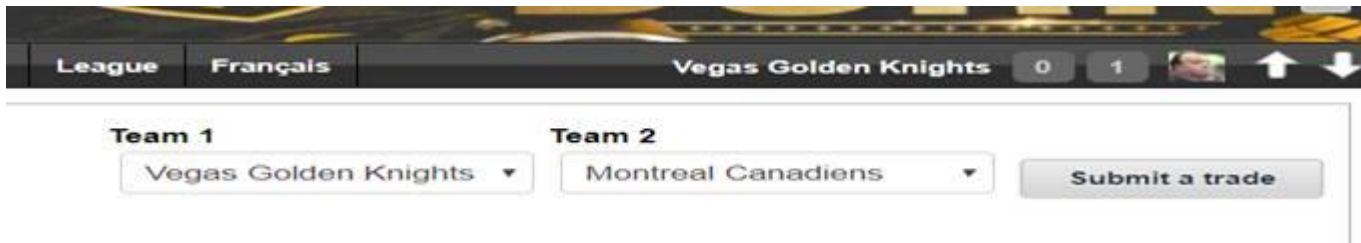
Félicitation vous venez de resigner votre joueur

## ANNEXE 2- ÉCHANGE

Lorsque vous êtes connecté à la page de la ligue sélectionner l'option transaction :



La page des demandes de transaction s'ouvrira il faut alors choisir avec quel équipe vous voulez faire une transaction par exemple Vegas va transiger avec Montréal lorsque les deux équipes sont choisi il faut appuyer sur submit a trade:



Ensuite il faut choisir les Pièces pour l'échange. Pour ce faire vous devez cliquer sur la pièce et cliquer par la suite sur l'option add.

Lorsque toutes les pièces sont choisit il faut cocher l'option Check here if.... Ensuite il faut expliquer notre transaction au comité des échanges dans la section Future Considerations puis cliquer sur submit a trade.

**Trade**

TEAM 1 - VEGAS GOLDEN KNIGHTS

TEAM 2 - MONTREAL CANADIENS

Assets Trade Offers Assets Trade Offers

Vladislav Kara  
Zachary Werenski  
Prospect:  
Year 2 - VGK - Round 2  
Year 2 - VGK - Round 3  
Year 2 - VGK - Round 4  
Year 3 - VGK - Round 1  
Year 3 - VGK - Round 2  
Year 3 - VGK - Round 3  
Year 3 - VGK - Round 4

Year 2 - VGK - Round 1

Vitek Vanecek  
Yakov Trenin  
Prospect:  
Year 2 - MTL - Round 2  
Year 2 - MTL - Round 3  
Year 2 - MTL - Round 4  
Year 3 - MTL - Round 1  
Year 3 - MTL - Round 2  
Year 3 - MTL - Round 3  
Year 3 - MTL - Round 4

Year 2 - MTL - Round 1

Add >> << Remove Add >> << Remove

Check here if the GM of team 1 agrees to the terms of this trade. The G.M. of Team 2 must log in and accept this trade before it will be submitted to the commissioner.

**FUTURE CONSIDERATIONS**

Vegas échange son 1st et son 4ieme pick de la saison 2 pour le 1st de Montréal afin de recruter un joueur de meilleur qualité

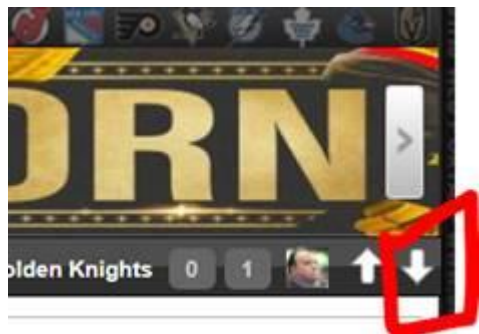
Submit Trade

Ensuite l'équipe a qui vous avez envoyé une demande devra répondre de la même façon a votre demande en expliquant elle aussi la transaction en question.

## Annexe 3 – Trio

Ici, on va vous énumérer les étapes à suivre pour faire un bon alignement. À la toute première utilisation, il faut bien sûr télécharger la plus récente version du logiciel STHS Client. <http://sths.simont.info/DownloadFiles.php?id=STHS-V3-Client-3-1-9.zip>

1. Téléchargez le plus récent fichier des trios (lhsco.stc) sur le site.



2. Dans le STHS Client, cliquez sur "Files" ... "Open" et ouvrez le fichier correspondant à la ligue (lhsco.stc).



3. Double-cliquez sur votre équipe. Allez dans "Roster".

SimonT Hockey Simulator Client - LHSCO v2.0 - Golden Knights

**Pro Name :**

Team Name : Golden Knights

Division : Division 4      Conference : Conference 2

Team Abbreviation : VGK    Team Overall : 73    Morale : 40

General Manager : Maxime Gagnon-Daniel

Email : gdmx3d9@gmail.com

Messenger ID : \_\_\_\_\_

City : Vegas

Arena Name : \_\_\_\_\_

Coach : \_\_\_\_\_   

Number of Load Lines : 2

**Farm Team :**

Team Name : Wolves

Division : Division 4      Conference : Conference 2

Team Abbreviation : CHW    Team Overall : 67    Morale : 40

City : Chicago

Coach : \_\_\_\_\_   

Full Farm



4. Cette boîte est divisée en 3 parties. La partie de gauche est votre alignement de départ (Pro Roster). Au milieu, ce sont ceux qui ne feront pas partie de l'alignement partant (blessés, suspendus, laissés de côté), mais qui sont tout de même considérés dans le Pro (Scratch). À droite, c'est votre équipe mineure (Farm Roster). Pour que tout fonctionne comme sur des roulettes, il faut ABSOLUMENT 20 joueurs PAS PLUS, PAS MOINS dans votre "Pro Roster". Si vous descendez des joueurs de votre "Pro Roster" dans votre "Farm Roster", assurez-vous qu'ils sont dans le barème pour ne pas aller directement au ballottage. Si en haut à droite ce n'est pas écrit "ROSTER IS COMPLETE", c'est qu'il y a quelque chose qui cloche! Ensuite, après avoir fait votre "Pro Roster" et qu'il est complet, cliquez sur "EXIT".

SimonT Hockey Simulator Client - LHSCO v2.0 - Golden Knights - Roster

**Roster for Golden Knights**

**Roster is Incomplete. Why?**

< > **Next Day Information Unavailable**

Show :  Center     Left Wing     Right Wing     Defense     Goalie

Pro Players = 20	Pro Players Scratched = 0	Farm Players = 19	Farm Players Scratched = 4
Alexis Vanier Andreas Athanasiou Brody Wilms Dillon Fournier Jacob Peterson Jason Wilson Jeremy Price Kyle Palmeri Magnus Hellberg Mathew Dumba Matt Buckles Mikhail Grigorenko (A) Nicholas Petrecki (A) Nick Bjugstad Nick Leddy Nikolay Prokhorin (C) Patrik Westerholm Phillip Danault Sebastian Collberg Vladislav Kara		Alex Lintuniemi Alfons Malmström Austin Wagner (A) Boris Katchouk Brendan Lemieux Chase De Leo Dante Salituro (A) Deven Sideroff Eetu Luostarinen Filip Gustavsson James Melindy Jesse Pujjarvi Julius Bergman Nick Magyar (C) Nikolai Chebykin Oskar Lindblom Pavel Zacha Shayne Gostisbehere Zachary Werenski	David Farrance Noah Gregor Tanner Kaspick Urho Vaakanainen
<input type="button" value="To Pro"/>	<input type="button" value="To Pro Scratch"/>	<input type="button" value="To Farm"/>	<input type="button" value="To Farm Scratch"/>

Available for Trade

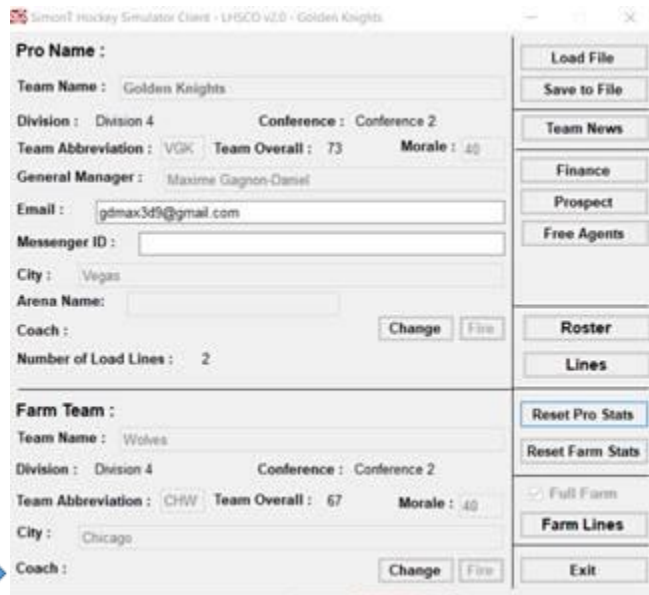
Protected

**Total Protected Players: 0**



6. Ensuite, cliquez sur "Lines" et faites vos trios comme bon vous semble. Quand vous avez terminé, cliquez sur "EXIT". Cliquez ensuite sur "Farm Lines" et faites les trios de votre club-école de la même manière que ceux de votre Pro. Faites encore "EXIT" lorsque vous avez terminé.

7. Sauvegardez le tout en appuyant du "Save To File". Par défaut, il sauvegardera votre fichier dans le répertoire où est installé votre STHS Client sous le nom de votre équipe (ex : Chiefs.shl).



The screenshot shows the 'SimonT Hockey Simulator Client - LHSCO v2.0 - Golden Knights' window. It is divided into two main sections: 'Pro Name' and 'Farm Team'.  
**Pro Name Section:**  
- Team Name: Golden Knights  
- Division: Division 4, Conference: Conference 2  
- Team Abbreviation: VGK, Team Overall: 73, Morale: 40  
- General Manager: Maxime Gagnon-Daniel  
- Email: gdmx3d9@gmail.com  
- City: Vegas  
- Arena Name: (empty)  
- Coach: (empty) with 'Change' and 'Fire' buttons.  
- Number of Load Lines: 2  
**Farm Team Section:**  
- Team Name: Wolves  
- Division: Division 4, Conference: Conference 2  
- Team Abbreviation: CHW, Team Overall: 67, Morale: 40  
- City: Chicago  
- Coach: (empty) with 'Change' and 'Fire' buttons.  
On the right side, there is a vertical menu of buttons: Load File, Save to File, Team News, Finance, Prospect, Free Agents, Roster, Lines, Reset Pro Stats, Reset Farm Stats, Full Farm, Farm Lines, and Exit. A blue arrow points to the 'Lines' button.

8. Dernière étape et non la moindre, il faut uploader ce fichier sur le site pour que vos nouveaux trios soient effectifs.



## Upload Lines

SIM Hockey League uses [SimonT Hockey Simulator \(STHS\)](#).

Each GM is required to download and install the [STHS Client](#) (Windows only). Each time the GM wishes to update their team's lines, they will have to download with the [STHS Client](#) software.

Once the GM is finished adjusting their lines and saving the changes to an external file, they can then come to this page and upload that file to the server.

Select a file on your computer  No file chosen

Il faut choisi le fichier Chiefs.shl par exemple et ensuite cliquer sur upload

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