



Livre des règlements 2018-2019

1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1.1. La WCHL se réserve le droit de modifier les règlements mentionnés ci-dessous à tout moment de l'année pour le bien commun de la ligue. Les Directeurs Généraux sont invités à soumettre leurs idées au commissaire, mais également à la ligue par Facebook.

Aucun nouveau règlement ne peut avoir d'effet rétroactif à moins d'une mention spécifique au règlement. Un règlement pourra avoir un effet rétroactif uniquement si le commissaire l'estime nécessaire pour le bien-être de la ligue.

1.2. Les parties seront simulées tous les soirs de la semaine à partir de 18 h, sauf avis contraire. Les parties de la fin de semaine peuvent être simulées à tout moment, si bien que les DG doivent envoyer leur alignement la veille de la simulation.

1.3. Tous les propriétaires doivent avoir une adresse courriel et un compte Messenger sur Facebook pour participer aux activités de la ligue. Il n'y a aucune obligation à la participation active, mais un minimum est tout de même requis. La participation est l'essence d'une ligue simulée, il en va de votre propre plaisir et du mien!

1.4. Une inscription annuelle de 40 \$ est requise afin de participer à la WCHL. Ce montant sert notamment à compenser les nombreuses heures investies par le commissaire, l'hébergement Internet du site et autres dépenses. Ce montant pourra être révisé annuellement.

1.5. La West Coast Hockey League utilise le simulateur STHS depuis la saison 2006-2007. Merci au simulateur FHL pour les 4 premières saisons de simulations dans l'histoire de la ligue.

1.6. Vous pouvez télécharger le logiciel pour gérer votre équipe sur le site web : http://sths.simont.info/Download_En.php Vous devez télécharger le logiciel Client.

1.7. Un envoi d'un minimum de 3 fichiers par mois est exigé par les gouverneurs faute de quoi des sanctions pourraient être imposées, allant de la probation jusqu'au congédiement. La participation d'un DG est entre autres évaluée par l'envoi des fichiers envoyés, mais également sur plusieurs autres critères dont notamment, la participation du DG à la communauté WCHL.

2. LES ÉQUIPES

2.1. La WCHL est formée de 31 équipes de la côte Ouest réparties dans 2 conférences et 4 divisions. Chaque équipe possède un club école situé sur la côte Est.

2.2. Les divisions sont formées afin de respecter une certaine rivalité naturelle entre les équipes, tout en s'assurant d'un certain équilibre entre les divisions et les conférences.

2.3. Chaque équipe recevra un calendrier de 82 parties. Pour l'instant le nombre intra et extra division varie puisqu'il y a un nombre inégal d'équipes dans chacune des conférences.

2.4. Le système de pointage est de 2-0-1-1.

2.5. Les champions de divisions sont assurés de terminer 1^{er} et 2^{ème} au classement de la conférence. Les 3 premières équipes de chaque division se classe automatiquement pour les séries. Les positions 7 et 8 (wildcard) de la conférence sont déterminées selon le plus grand nombre de points obtenus toutes divisions confondues.

2.6. La première ronde des séries se déroulera comme suit : Le champion de division ayant le plus de points affrontera l'équipe #8 et l'autre champion l'équipe #7. Les deux autres

confrontations seront intra-division.

2.7. Pour la deuxième ronde des séries : Le gagnant des séries 1-8 et 2-7 affronteront le gagnant de la série intra-division de chaque division. Advenant le cas qu'un Wild Card gagne contre un champion d'une autre division que la sienne, il « appartient » à cette division pour la deuxième ronde.

2.8. En cas d'égalité, le nombre de victoire en temps réglementaire et le ratio but pour / but contre serviront de bris d'égalité pour déterminer le classement final.

2.9. Chaque équipe doit être constituée d'un minimum de 40 joueurs avec un contrat valide avant chaque début de saison. Dans le cas contraire, une sanction de 1 000 000\$ par jour sera décernée à l'équipe fautive jusqu'à ce que la situation soit rétablie. Pendant la saison, si le commissaire doit signer des joueurs pour que l'équipe soit complète, la sanction sera de 500,000\$ par signature additionnelle.

2.10. Un maximum de 55 joueurs sous contrat PRO et FARM est exigé par la ligue. Une transaction ou une signature sera annulée en cas de dépassement du nombre maximal de joueurs sous contrat. De plus, une sanction monétaire de 500 000 \$ sera imposée pour un tel manquement et, en cas de récidive par le même DG dans la même saison, une sanction monétaire de 1 000 000 \$ sera imposée. Le montant est pris à même le fond courant du club.

2.11. Les blessures sont fréquentes, surtout chez les défenseurs, c'est pourquoi la WCHL suggère d'avoir 50 joueurs sous contrat, soit 28 attaquants, 17 défenseurs et 5 gardiens. Un alignement incomplet empêche le commissaire de procéder à la simulation de la journée.

2.12. Dans le cas d'un alignement incomplet pour la simulation, les sanctions suivantes peuvent être appliquées :

2.12.1. Le meilleur joueur du club (en terme d'OV) sera suspendu 1 partie s'il est impossible pour le DG de signer un joueur dans la liste des joueurs sans contrat, obligeant ainsi le commissaire à créer un joueur.

2.12.2. Le meilleur joueur du club sera suspendu 2 parties si le commissaire doit lui-même faire les corrections lors de la simulation.

2.12.3. Le meilleur joueur du club sera suspendu 3 parties s'il est impossible pour le DG de régler la situation par lui-même lorsqu'il manque plus d'un joueur, obligeant ainsi le commissaire à créer plusieurs joueurs.

2.12.4. Le meilleur joueur du club sera suspendu 4 parties si le commissaire doit lui-même faire les corrections lorsqu'il manque plus d'un joueur lors de la simulation.

2.12.5. Le meilleur joueur du club sera suspendu 5 parties et l'équipe recevra une amende de 1 000 000\$ lorsqu'elle est à sa deuxième offense de la saison

2.13. Vous ne pouvez avoir plus de 25 joueurs dans votre équipe PRO, dans le cas où le règlement ne serait pas respecté, la ligue soumettra le joueur le plus faible au ballottage.

3. LES JOUEURS

3.1. Les joueurs ayant une cote dans le simulateur sont les joueurs ayant disputés au moins 1 match dans la LNH ou, avec des cotes plus basses, au moins 1 match dans la AHL. Les cotes sont attribuées selon des calculs précis de statistiques réelles. À noter qu'avec les joueurs AHL, c'est plus difficile plus qu'il y a peu de statistiques comptabilisées par cette ligue. Voici l'explication des abréviations des cotes :

CK = Plus la cote est élevée, plus le joueur distribuera des mises en échec

FG = Plus la cote est élevée, plus le joueur entamera des combats

DI = Plus la cote est élevée, moins le joueur écoperà de pénalités

SK = Vitesse du patin

ST = Force du joueur

EN = Plus la cote est élevée, moins le joueur se fatiguera lors des parties

DU = Plus la cote est élevée, moins le joueur aura tendance à se blesser

PH = Plus la cote est élevée, plus le joueur contrôlera la rondelle
FO = Plus la cote est élevée, meilleures seront les chances de remporter la mise au jeu
PA = Capacité de faire une passe précise
SC = Capacité de marquer des buts
DF = Plus la cote est élevée, meilleur sera le joueur en situation défensive
PS = Plus la cote est élevée, plus le joueur aura de chance de marquer en fusillade
EX = Expérience du joueur
LD = Leadership du joueur
SP = Plus la cote est élevée, plus le joueur aidera l'équipe à vendre des billets par son talent

LES GARDIENS

SK = Patin
DU = Plus la cote est élevée, moins le gardien a de chance de se blesser
EN = Plus la cote est élevée, plus le gardien pourra jouer des matchs consécutifs sans se fatiguer
SZ = Grosseur du gardien dans son filet
AG = Agilité générale du gardien
RB = Plus la cote est élevée, plus le gardien aura le contrôle des retours
SC = Plus la cote est élevée, plus le gardien aura le contrôle des lancers
HS = Vitesse de la mitaine
RT = Les réflexes du gardien
PH = Maniement de rondelle du gardien
PS = Plus la cote est élevée, plus le gardien performera en fusillade
EX = Expérience du gardien
LD = Leadership du gardien
SP = la cote est élevée, plus le joueur aidera l'équipe à vendre des billets par son talent

- 3.2. Le changement de position est inutile depuis la V2 du logiciel puisque le joueur pouvant évoluer à plusieurs positions selon www.eliteprospects.com pourra déjà évoluer à ces positions dans la simulation. Cependant, il se peut que des erreurs se glissent lors de la recote, veuillez les communiquer à la ligue qui fera les changements nécessaires.
- 3.3. Tout joueur de 24 ans ET plus qui a joué plus de 10 parties dans la WCHL et qui est retourné dans les mineurs devra passer par le ballottage. Un joueur passe 2 jours de simulation au ballottage et s'il n'est pas réclamé, il passera dans les mineurs. S'il est réclamé, il en coûtera 250,000\$ à l'équipe qui le réclamera et ce montant sera versé à l'équipe qui perd le joueur. L'ordre du ballottage est déterminé à chaque jour en fonction du classement actuel à l'inverse de la WCHL. Au début de l'année, il prend le classement de la dernière saison en compte.
- 3.4. Tout joueur de 24 ans ET plus ayant un contrat one way et gagnant plus de 1.5M\$ devra automatiquement passer par le ballottage avant d'être envoyé dans les mineurs.
- 3.5. Les joueurs(OV 63+) ou gardien(OV 65+) ayant des cotes jugées trop élevées ne peuvent évoluer dans le FARM. Un message du logiciel CLIENT vous indiquera si vous ne pouvez envoyer un joueur dans le club mineur.
- 3.6. Un joueur qui prend sa retraite dans la LNH prendra sa retraite à l'entre-saison dans la WCHL seulement si ce dernier n'a pas joué la dernière saison dans la NHL, donc si le joueur n'a pas de cotes. Un joueur retraité NHL est donc autorisé à jouer une dernière saison WCHL s'il reçoit des cotes lors de la recote estivale. Un seul match joué dans la NHL, AHL ou ECHL sera suffisant pour lui attribuer des cotes. Un rachat de contrat s'applique à un joueur qui prend sa retraite WCHL avec un contrat valide. Voir article 13.9.
- 3.7. À l'entre-saison, l'équipe ayant les droits d'un joueur de 28 ans qui est sans cote et qui a quitté jouer dans une autre ligue devra payer le 2/3 de la totalité du salaire restant du joueur. De plus, si le joueur en question revient jouer dans la LNH, il devra passer par le marché des UFA pour revenir dans la WCHL.
- 3.8. À l'entre-saison, l'équipe ayant les droits d'un joueur de moins de 25 ans qui quitte jouer ailleurs

que dans la AHL sera placé dans les prospects. Son contrat sera inscrit dans un registre de la WCHL en cas de retour dans la WCHL. L'équipe n'aura pas à débours le salaire restant du joueur.

3.9. À la mi-saison WCHL, la ligue permet aux équipes de recoter 2 joueurs de leur équipe ainsi que 1 prospect se retrouvant dans la section prospect des équipes.

3.10. La WCHL recote seulement les joueurs ayant disputés au moins 1 partie dans la LNH. Les joueurs évoluant dans la AHL ne seront pas considérés pour la recote de mi-saison.

3.11. La recote s'applique à toutes les cotes, c'est-à-dire qu'il est possible que les cotes de votre joueur baissent comparativement aux anciennes ou qu'elles montent.

3.12. Le droit de recote ne peut être échangé.

4. REPÊCHAGE ET PROSPECTS

4.1. Une loterie est utilisée pour déterminer l'ordre de sélection du repêchage

4.2. Abrogé.

4.3. Le système de loterie est identique à celui de la NHL et peut être consulté ici : <https://www.nhl.com/news/2018-nhl-draft-lottery-odds-announced/c-297409174>. La WCHL s'ajustera afin de se rapprocher le plus possible du système de loterie de la LNH.

4.4. Le repêchage est l'activité de l'année à ne pas manquer. Cette activité est un regroupement de DG au même endroit pour faire le repêchage.

4.5. À compter de 2014, les 15 équipes exclues des séries auront une chance d'obtenir le tout premier choix du repêchage.

4.6. Pour améliorer la participation au repêchage, un choix de 8^{ème} ronde additionnelle sera donné aux équipes présentes du début de la 1^{ère} ronde à la fin de la 7^{ème} ronde. Le commissaire pourra choisir de suivre l'ordre du classement pour établir l'ordre ou pourra décider de procéder par une pige.

4.7. Les joueurs disponibles pour le repêchage sont tous les joueurs repêchés par une équipe NHL la même année ET tous les joueurs de 23 ans ET moins qui se retrouvent dans la section des joueurs sans contrat sur le site de la WCHL.

4.8. Les équipes qui ne peuvent être présentes au repêchage doivent soumettre une liste par courriel avec le logiciel CLIENT à partir de la liste des joueurs disponibles.

4.9. Tout prospect âgé de 28 ans et plus sera automatiquement libéré par l'équipe ayant les droits sur le joueur.

5. ENTRAÎNEURS

5.1. Chaque équipe professionnelle et mineure doit avoir un entraîneur sous contrat avant le début de saison.

5.2. À la fin du contrat de l'entraîneur, l'équipe n'a pas de droit sur lui, s'il reçoit une ou plusieurs offres, il signera avec l'équipe lui offrant les meilleures conditions salariales.

5.3. Pendant la période des signatures des entraîneurs, un entraîneur de club mineur peut recevoir une offre d'une équipe WCHL afin d'évoluer dans la ligue PRO même si ce dernier possède un contrat valide avec l'équipe FARM.

5.4. Un coach ayant reçu une offre lors des signatures de contrat devra permettre à l'équipe à laquelle il appartient la possibilité d'égaliser l'offre et de conserver ses services.

5.5. Explication des cotes des entraîneurs :

PH = Jeu physique

DF = Défense

OF = Offense

PD = Discipline

EX = Expérience

LD = Leadership

5.6. Une somme de 75% du salaire restant d'un entraîneur congédié devra être versée par son équipe

6. FINANCES

6.1. Chaque partie engendre des dépenses et des revenus que vous pouvez suivre dans le volet FINANCES de votre équipe. Les revenus sont générés par la vente des billets à domicile ainsi que la vente aux concessions.

6.2. Pour la saison 2018, le changement des prix des billets pourra se faire tout au long de la saison, mais l'ajout de sièges supplémentaires devra se faire avant le début de la saison en fonction du tableau suivant. Le prix pour l'ajout de sièges supplémentaires sera révisé annuellement afin de suivre le marché.

LEVEL	AJOUTER (\$)	ENLEVER (\$)	MAXIMUM	MINIMUM
Level 1	10,000\$/siège	5,000\$/siège	10,000	6,000
Level 2	7,000\$/siège	3,500\$/siège	8,000	4,000
Level 3	5,000\$/siège	2,500\$/siège	5,000	2,000
Level 4	2,500\$/siège	1,250\$/siège	6,000	1,000
Luxury Box	100,000\$/siège	50,000\$/siège	1,500	500

6.3. La capacité d'un aréna ne peut dépasser 25,000 places.

6.4. Il est possible d'enlever des sièges à la condition de respecter le maximum et le minimum pour chaque LEVEL.

6.5. Il est possible de déménager un club dans une autre ville. Cependant, il en coûtera 5 000 000\$ de franchise et 15 000 000\$ pour un nouvel aréna de 18 000 places. Vous ne pouvez déménager votre aréna actuel dans une autre ville. Seulement les nouveaux venus pourront amener une équipe dans leur ville sans frais, sous l'approbation du commissaire. La ville doit être située sur la côte Ouest Canadienne et Américaine en ce qui concerne la WCHL et sur la Côte Est en ce qui concerne la ligue ECHL.

6.6. Les villes où il y a des arénas de 18,000 places disponibles pour accueillir une équipe de la WCHL sont : Salt Lake, Kamloops, Berkeley.

6.7. Un changement de logo et de nom d'équipe est également possible, sous approbation de la WCHL, au coût de 7 000 000\$ pour frais administratifs. La WCHL peut décider unilatéralement de changer le logo d'une équipe, sans frais administratif dans un tel cas.

6.8. Une équipe ayant un fond courant négatif se verra suspendre le meilleur joueur de la formation pour 7 matchs dès la première journée où les finances sont négatives. Une période de probation de 7 jours est donnée au DG fautif pour redresser la situation, ce qu'il pourra faire de la façon qu'il jugera approprié, dans le respect des présentes règles. Après 7 jours de simulation sans changement, le DG sera congédié. S'il y a des changements majeurs, sans que les fonds ne soient pour autant devenus positifs, le DG pourra être congédié ou encore la ligue pourra prendre les mesures appropriées qu'elle jugera nécessaire pour redresser la situation et mettre le DG sous probation, en ce que chacun de ses mouvements de personnels devra être soumis à l'approbation de la ligue.

6.9. Puisqu'il est impossible d'effectuer des transactions après la date limite des échanges, une équipe en difficulté financière se verra suspendre automatiquement un joueur par semaine jusqu'à ce que la situation soit rétablie. Le DG pourra être congédié si la situation n'est pas redressée deux (2) jours avant le repêchage.

6.10. Abrogé.

6.11. Il n'y a pas de revenus associés à la ligue mineure autre que les bonis reliés aux différents honneurs annuels.

6.12. Un système de partage des revenus est instauré et peut être consulté à l'adresse suivante : <http://www.wchlsim.com/revenuesharing.php> 1.5% du total des revenus de la WCHL sera payé par le top 10 des équipes ayant les meilleurs revenus de la ligue. Cet argent sera remis, sans condition, aux 10 dernières équipes au chapitre des revenus.

7. BLESSURES ET SUSPENSION

7.1. Un joueur / gardien ne peut plus jouer s'il tombe à 94 de condition.

7.2. La fatigue peut amener un joueur / gardien à descendre jusqu'à 94 de condition.

7.3. Voici un tableau expliquant de quelle façon la fatigue est prise en compte dans le simulateur

Fatigue For 100 Endurance			
Pro Players		Minutes	Remove
Level 1 :	19	0,55	
Level 2 :	23	1,55	
Level 3 :	27	2,55	
Defense Bonus :	3		
Farm Players		Minutes	Remove
Level 1 :	19	0	
Level 2 :	24	1	
Level 3 :	28	2	
Defense Bonus :	4		
Pro Goalies		Shots Received	Remove
Level 1 :	30	0,55	
Level 2 :	40	1,55	
Level 3 :	50	2,55	
Farm Goalies		Shots Received	Remove
Level 1 :	28	0	
Level 2 :	38	1	
Level 3 :	53	2	
Pro Injury Recovery Speed :		0,55	
Farm Injury Recovery Speed :		1	

7.4. Les suspensions sont déterminées aléatoirement par le simulateur. Par contre, vous pouvez soumettre une plainte à la ligue en lien avec un incident qui serait passé inaperçu dans la partie, ou peu sanctionnée par un arbitre. Contactez le préfet de discipline de la ligue, Monsieur Joël Bouchard.

8. TRANSACTION

8.1. Les transactions seront toujours effectuées après les simulations de la journée, sans aucune exception, pour ne pas entrer en conflit avec les alignements des équipes pour la simulation.

8.2. Pour qu'une transaction entre deux ou plusieurs équipes soit légale, elle se doit d'être approuvée par chacun des DG concernés par l'envoi d'un formulaire qui sera automatiquement acheminé au commissaire.

8.3. Vous ne pouvez échanger des choix qui ne figurent pas sur la page prospects de votre équipe (EX : un choix de l'année 2112)

8.4. Vous ne pouvez échanger un joueur venant d'être signé comme UFA à moins que ce dernier ait disputé un minimum de 55 parties avec sa nouvelle équipe ou sinon à la date limite des transactions.

8.5. Vous ne pouvez soumettre au ballottage un UFA que vous avez signé avant que ce dernier ait disputé un minimum de 55 parties avec sa nouvelle équipe ou à la date limite des transactions.

8.6. L'argent peut être impliqué dans les transactions à condition qu'elle vienne compenser le salaire d'un joueur ou plusieurs joueurs acquis dans la transaction. Exemple : Un joueur gagne 5 000 000\$ pour 3 ans, l'équipe qui reçoit ce joueur pourrait recevoir un maximum de 15 000 000\$ en plus dans la transaction.

8.7. Une équipe peut retenir le salaire d'un joueur qu'elle désire échanger selon la procédure suivante :

8.7.1. Une équipe ne peut retenir plus de 50% total du contrat.

8.7.2. Une équipe ne peut retenir plus de 3 contrats.

8.7.3. Une équipe ne peut retenir plus que 15% par année du salary cap de la ligue.

8.7.4. Une équipe peut choisir de retenir une partie seulement du contrat sans obligation de retenir le contrat total. (Exemple : les deux premières années d'un contrat de 6 ans).

8.7.5. L'équipe qui retient du salaire pour un joueur doit amorcer la retenue dès la présente année et pour les années successives, sans obligation cependant de retenir du salaire pour l'entièreté des années restantes. (entrée en vigueur au 19 novembre 2018)

8.7.6. La retenue de l'équipe qui se fait sur plusieurs saisons doit être au même montant pour chaque année. (entrée en vigueur au 19 novembre 2018)

8.7.7. Puisqu'il est impossible dans le logiciel de modifier le CAP HIT d'un joueur pour une seule saison sur un contrat de plusieurs années, voici deux exemples qui expliquent comment la WCHL va procéder :

EXEMPLE 1 : Joueur X contrat de 1M\$ pour un an. L'équipe qui l'échange peut garder 500K maximum et le CAP HIT du joueur sera diminué à 500K max.

EXEMPLE 2 : Joueur X contrat de 1M\$ pour 3 ans. L'équipe qui l'échange peut garder un maximum de 1.5M\$ sur 3 ans ou 500K pour une seule saison (50% du CAP HIT ou du total du contrat). Si elle retient une 500K sur une seule saison le salaire retenu sera divisé par le nombre d'année restante pour construire un nouveau CAP HIT. Donc dans ce cas si $1M\$ - (500K / 3) = 833K$ CAP HIT pour 3 ans. L'équipe qui échange a 500K de retenu sur son CAP pour 1 an et 0\$ pour les deux autres années.

Si l'équipe choisie de retenir 1.5M\$ sur 3 ans le calcul se fait comme ceci : $1M\$ - (1.5M\$ / 3 \text{ ans}) = 500K$ de CAP HIT sur 3 ans et l'équipe qui échange le joueur a une retenue de 500K pour 3 ans sur son CAP.

8.8. Vous ne pouvez échanger des choix contre uniquement de l'argent.

8.9. Vous ne pouvez échanger un joueur contre uniquement de l'argent.

8.10. Le commissaire se réserve le droit de refuser toute transaction qu'il trouve douteuse, affecte sérieusement un club à très long terme, qui remet en doute le réalisme ou la crédibilité de la ligue ou qui ne correspond pas aux règlements cités ci-haut.

9. NÉGOCIATIONS DES CONTRATS

9.1. Le salaire maximum d'un joueur est fixé à 12 000 000\$

9.2. Le salaire minimum d'un joueur est fixé à :

- \$650,000 in 2017/18 and 2018/19;
- \$700,000 in 2019/20 and 2020/21; and
- \$750,000 in 2021/22

9.3. La durée maximum d'un contrat est de 7 ans (8 ans si le joueur signe avec son équipe actuelle)

9.4. Le CAP NUMBER sur <https://www.capfriendly.com/> servira de base de négociations comme illustré ci-bas :

> LENGTH: 15 YEAR(S) VALUE: \$100,000,000 TYPE: STANDARD EXPIRY STATUS: UFA					
SEASON	AHL SALARY	NHL SALARY	P. BONUSES	S. BONUS	CAP HIT
2010-11	\$6,000,000	\$6,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2011-12	\$6,000,000	\$6,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2012-13	\$11,000,000	\$11,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2013-14	\$11,300,000	\$11,300,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2014-15	\$11,300,000	\$11,300,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2015-16	\$11,600,000	\$11,600,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2016-17	\$11,800,000	\$11,800,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2017-18	\$10,000,000	\$10,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2018-19	\$7,000,000	\$7,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2019-20	\$4,000,000	\$4,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2020-21	\$1,000,000	\$1,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2021-22	\$1,000,000	\$1,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667
2022-23	\$1,000,000	\$1,000,000	\$0	\$0	\$6,666,667

9.5. Pour les Entry Level Contract, c'est le Cap hit qui sera pris en compte pour la masse salariale, mais les finances seront débitées du montant du AAV, soit le salaire et les boni.

9.6. Il n'y aura aucune négociation pour des RFA gagnant moins de 1 000 000\$ par saison. La signature du joueur se fera automatiquement. Le joueur signera au montant du NHL SALARY (les bonus s'il y a lieu seront déduits du compte en banque de l'équipe) pour le nombre de saison restante à son contrat NHL + 1.

9.7. Si le salaire du joueur n'est pas disponible, le montant de son dernier contrat officiel connu sera considéré et le joueur signera pour 1 an.

9.8. Vous pouvez spécifier dans vos négociations si le contrat est un contrat ONE WAY ou TWO WAYS. Une offre de contrat ONE WAY a plus de valeur aux yeux d'un joueur qu'un contrat TWO WAYS. Un joueur dans le FARM avec un contrat ONE WAY sera payé à 100% de son salaire, mais ne comptera qu'à 50% sur le plafond salarial.

9.9. Pour les contrats à échelon, la variation maximum en salaire entre chaque saison ne peut dépasser 35%. De plus, la différence salariale de la première à la dernière année du contrat ne peut excéder 50%. Exemple : un contrat de 7 ans, 10M\$ à la saison 1, le salaire minimum de la saison 7 sera de 5M\$ (50%). La saison 2 ne pourra être inférieure à 6.5M\$ (35%).

9.10. Les négociations des RFA de plus de 1 000 000 \$ en salaire se font selon deux (2) options au choix du DG. L'option faite par le DG est irrévocable (elle ne peut être changée après votre décision initiale) et il devra suivre le processus prévu jusqu'à la fin :

9.10.1 OPTION A: vous pouvez opter pour négocier par courriel avec un agent virtuel pour les joueurs (theonlygolden@hotmail.com). Utilisez l'option "reply"/"répondre" dans le courriel afin que l'agent puisse assurer un suivi des négociations depuis le début.

9.10.1.1 Le commissaire a toujours un droit de regard sur toutes les négociations ainsi que les signatures avant qu'elles ne soient officielles.

9.10.1.2 Il s'agit d'une négociation avec un agent, donc qui représente les intérêts de son joueur. L'agent vise le plus haut salaire entre le cap hit NHL ou WCHL lors de la dernière saison du joueur, la durée maximale étant la durée NHL + 1.

9.10.1.3 Le DG qui opte pour l'option A peut également décider de négocier directement avec le commissaire pour les joueurs "High Popularity", ce qui signifie qu'il sera possible de s'éloigner des règles usuelles pour les RFA et de la durée du contrat NHL + 1.

9.10.2 OPTION B: vous pouvez opter pour un processus de signature automatique. Quatre (4) étapes sont alors possibles.

9.10.2.1 Première étape: de la fin des séries jusqu'au 30 juin, vous pouvez signer votre RFA automatiquement pour la même durée que son contrat NHL + 1 en ajoutant un montant de 10% par rapport à son salaire NHL. Le joueur recevra également les mêmes conditions

connues que son contrat NH comme, notamment, les bonis et les clauses de non-échange ou de non-mouvement. À cette étape, aucune offre hostile ne peut être reçue par le RFA.

9.10.2.2 Deuxième étape: si vous n'avez pas signé votre RFA à la première étape, le commissaire annoncera une durée de quelques joueurs pour que les autres clubs aient l'opportunité de présenter des offres hostiles aux RFA non signés. Dans l'éventualité où votre RFA a reçu une offre hostile, vous aurez une période allouée par le commissaire pour égaler l'offre ou non.

9.10.2.3 Troisième étape: Si le RFA n'a pas reçu d'offre hostile, jusqu'au jour qui précède le début de la saison, vous pouvez signer votre RFA pour le même salaire et durée que la NHL+1. Le RFA recevra également les mêmes conditions connues que son contrat NHL comme, notamment, les bonis et les clauses de non-échange ou de non-mouvement.

9.10.2.4 Si votre RFA n'est toujours pas signé lorsque la saison débutera dans la WCHL, vous devrez négocier avec l'agent (theonlygolden@hotmail.com).

9.10.2.5 Si les négociations achoppent, il est possible de libérer votre RFA qui deviendra UFA.

9.11. Pendant la saison, il est possible de faire des offres aux joueurs sans contrat. Notez que le joueur pourra être signé AVANT la simulation de la journée. L'offre doit se faire avec le logiciel CLIENT.

9.12. À aucun moment vous pouvez retirer une offre déposée à un joueur si cette dernière est acceptée par celui-ci.

10. RFA

10.1. Un joueur est considéré comme RFA lorsqu'il est âgé de plus de 23 ans et de moins de 28 ans au 1^{er} juillet de chaque année.

10.2. Vous pouvez commencer les négociations avec vos RFA dès la fin des séries éliminatoires.

10.3. La WCHL considère que tous les RFA des équipes reçoivent des offres qualificatives automatiquement. Un DG aura ainsi l'opportunité d'égaliser une offre hostile ou d'accepter la compensation pour l'un de ses joueurs RFA.

10.4. Si un DG ne souhaite plus avoir un RFA dans son club, il doit le mentionner spécifiquement au responsable des contrats, Hubert Harvey, au courriel suivant: donnesybilly@hotmail.com

10.5. Définition d'offre qualitative : Pour les joueurs âgés de 28 ans ET moins et gagnant moins que 660 000\$, l'offre du DG se doit d'être au minimum supérieur de 10% son présent salaire. 5% si le joueur gagne entre 660,000\$ et 1 000 000\$. Le même salaire doit être offert au minimum pour les joueurs de plus de 1 000 000\$.

10.6. Aucun joueur n'acceptera une offre salariale de moins de 10% la valeur du CAP HIT NHL dans la première étape des négociations.

10.7. Le nombre d'année au contrat ne peut dépasser le nombre d'année restant au contrat NHL + 1. Si le contrat NHL est terminé, le contrat sera de 1 an maximum.

10.8. Pour les joueurs exceptionnels (Popularity : HIGH dans le profil du joueur) il sera possible de faire abstraction du règlement 10.7 pour négocier à plus long terme si l'équipe le désire.

10.9. Seulement à compter du 1^{er} juillet et moyennant une compensation expliquée ci-après, une équipe peut faire une offre à un joueur RFA d'une autre équipe. Cette offre ne doit en aucun cas être inférieure au CAP HIT NHL et devra respecter le règlement 10.7 sauf si le joueur est un joueur exceptionnel.

Offre de contrat

Compensation donnée

1 239 226\$ et moins

Aucune compensation

Plus de 1 239 226 \$ à 1 877 615 \$

3^{ème} choix

Plus de 1 877 615 \$ à 3 755 233 \$	2ème choix
Plus de 3 755 233 \$ à 5 632 847 \$	1er et 3ème choix
Plus de 5 632 847 \$ à 7 510 464 \$	1er, 2ème et 3ème choix
Plus de 7 510 464 \$ à 9 388 080 \$	2 x 1er choix, 2ème choix et 3ème choix
Plus de 9 388 080 \$ et plus	4 x 1er choix

10.10. Lors de la compensation, il s'agit toujours du choix de l'équipe faisant une offre qui est impliqué. Lorsque plus d'un choix de la même ronde est impliqué (2 X 1^{ère} ronde), c'est le choix de la présente saison et de la suivante que l'équipe devra prendre en compensation. Si une équipe n'a que des choix appartenant aux autres équipes, l'équipe pourra choisir le meilleur choix disponible en compensation.

10.11. Si une équipe n'a plus de choix de l'année en cours, elle ne peut offrir un contrat à un RFA d'un autre club.

10.12. Les équipes peuvent inclure des bonis de signatures, de performances ainsi qu'une clause de non-échange dans leur offre de contrat au joueur.

10.13. Que vous optiez pour l'Option A ou B, les RFA qui n'auront pas signé d'entente au début de la saison WCHL pourront négocier à la baisse leur contrat. Des impasses peuvent se produire lorsque le contrat WCHL est beaucoup plus grand que celui du CAP HIT NHL. L'équipe pourra donc offrir au joueur en question un montant inférieur à son dernier contrat WCHL. Cette règle s'applique seulement pour les joueurs âgés entre 24 et 27 ans.

11. PROLONGATION D'UN UFA

11.1. Tout joueur avec 1 année de contrat restante, ayant 28 ans avant le 1^{er} octobre, peut être prolongé.

11.2. Le club devra identifier son joueur se qualifiant à la prolongation pour UFA au cours du mois de décembre, suivant un avis du commissaire.

11.3. Dès le 1^{er} janvier, mais avant le début des séries de chaque année, le processus de signature de l'UFA débutera.

11.4. Le joueur doit au minimum avoir joué les deux dernières saisons au sein de votre équipe sans pour autant avoir joué tous les matchs comme dans l'exemple suivant

SAISON	LIGUE	ÉQUIPE	SEASON S			
			MJ	B	A	PTS
2011-2012	WCHL	KELOWNA ROCKETS	79	28	28	56
2010-2011	WCHL	KELOWNA ROCKETS	46	9	18	27

11.4.1. Abrogé

11.5. Vous pouvez échanger votre droit de négociation avec le futur UFA de votre équipe. Ce faisant, vous perdez votre droit de négociation et l'équipe qui reçoit le droit doit négocier uniquement avec ce joueur. De plus, l'équipe qui reçoit n'obtient pas un droit supplémentaire, mais une occasion de négocier avec un joueur d'une autre équipe. Elle perd donc son droit de négocier avec un joueur de son équipe.

11.6. Une équipe peut, après avoir amorcé des négociations infructueuses avec son joueur, échanger ce dernier avec son droit de négociation. Les mêmes paramètres de l'article 11.5 s'appliquent.

11.7. Le joueur prolongé recevra un contrat ONE WAY.

11.8. Les prolongations se font par courriel auprès du commissaire à l'adresse thibeault19@hotmail.com

11.9. Le commissaire consultera alors trois (3) DG, lesquels établiront chacun les exigences salariales du joueur. Le commissaire peut être parmi les trois (3) DG consultés.

11.10. Le commissaire fera ensuite une moyenne des exigences salariales des trois (3) DG.

11.11. Le commissaire se réserve le droit de rejeter une exigence salariale illogique. Il pourra alors

-
- ajouter sa propre évaluation en remplacement, faire une moyenne avec les deux (2) offres restantes ou remplacer l'offre illogique par celle d'un autre DG choisi par hasard.
- 11.12. Le commissaire communique la **valeur du contrat recherché par le joueur** au DG.
- 11.13. **La valeur du contrat recherché sera communiqué uniquement au DG concerné et sera gardé confidentielle par la ligue. Un DG n'a pas l'obligation d'indiquer le montant du contrat demandé par le joueur à l'occasion de négociation.**
- 11.14. Entre le 1er janvier et le début des séries, le DG pourra décider de signer le joueur, l'échanger, avant la date limite des échanges, avec ou sans son droit de négociation, ou encore le laisser devenir UFA.
- 11.15. Si le DG décide de signer le joueur, il pourra aménager le contrat comme il le veut, en autant qu'il atteigne le montant exigé et qu'il respecte l'ensemble des règlements en vigueur.
- 11.16. **Un tel contrat reçoit automatiquement une clause de non-échange de 55 matchs ou jusqu'à la dernière journée de la période des échanges de la première saison du contrat.**
-

12. UFA

- 12.1. L'âge d'un UFA est de 28 ans ET plus
- 12.2. Vous pouvez dépasser le plafond salarial pendant la période des UFA, mais vous devez avoir l'argent offert en bonus de signature.
- 12.3. Voici la procédure pour faire des offres aux joueurs :
- 12.3.1. Vous devez faire votre offre à partir du logiciel CLIENT et envoyer le fichier par le logiciel. Aucune offre sans fichier ne sera acceptée.
- 12.3.2. Les UFA fonctionnent par période de 4 jours dans laquelle les équipes peuvent faire des offres à 4 joueurs maximum. Ces offres sont malléables donc les équipes peuvent ajouter/modifier/effacer en autant qu'elle demeure dans les 4 joueurs maximum par période de 4 jours.
- 12.3.3. Après le 3^{ème} jour de chaque période, il sera impossible de déposer une offre à un nouveau joueur ou à un autre joueur que les 4 qui en ont reçu de leur équipe au 3^{ème} jour. Les équipes pourront toujours modifier ou effacer leur offre à un joueur. Donc cartes sur table pour tout le monde à la fin du jour #3.
- 12.3.4. La page des signatures sera mise à jour une seule fois par jour selon l'horaire annoncé par le commissaire par courriel et Facebook. Si vous envoyez vos offres à la dernière minute, elle pourrait être comptabilisée le lendemain.
- 12.3.5. Vous ne pouvez offrir plus d'argent en bonus que le salaire annuel du joueur. Exemple : Vous offrez 4M\$ à un joueur pour 3 ans, vous pouvez lui offrir 4M\$ en bonis maximum.
- 12.3.6. Le nombre d'offres reçues par un joueur sera affiché sur le site à chaque jour de même que l'équipe ayant la meilleure offre, l'équipe ayant la pire et l'équipe ayant offert le meilleur salaire moyen par saison. Les montants ne seront pas dévoilés.
- 12.3.7. Le joueur signera avec le club ayant fait la meilleure offre au terme de chaque période de 4 jours.
- 12.3.8. Il n'y a pas de limites de signatures en autant que vos finances vous le permettent.
- 12.3.9. Les joueurs n'acceptent pas les offres automatiquement. S'il n'est pas satisfait, il se réserve le droit de refuser et d'attendre qu'une équipe lui fasse une offre convenable.
- 12.3.10. Les joueurs qui signent un nouveau contrat dans les 8 premiers jours de la période des UFA se verront attribuer automatiquement un contrat ONE WAY.
- 12.3.11. Aucun joueur de 23 ans ET moins ne pourra recevoir un contrat de plus de 3 ans.
- 12.3.12. Les joueurs de 23 ans ET moins ne sont pas disponibles pour la période des signatures jusqu'à ce que le repêchage soit complété.
- 12.3.13. Advenant le non-respect des règles ci-dessus, le commissaire peut annuler toutes les offres d'une équipe sans pré-avis.
- 12.3.14. Le commissaire pourra modifier les règles pour la période des UFA sans préavis en informant les DG des nouvelles règles par courriel et par Facebook avant la première

période de 4 jours.

13. PLAFOND SALARIAL

- 13.1. Le plafond salarial 2018-2019 est fixé à 79 500 000 \$.
- 13.2. Le plancher salarial 2018-2019 est fixé à 58 800 000 \$.
- 13.3. Le calcul du plafond salarial se fait à chaque jour. Il est calculé à partir du salaire sommaire (CAP HIT) des joueurs dans le pro et le pro scratch au moment de la simulation y compris les joueurs suspendus et les joueurs blessés, divisé par le nombre de jours au calendrier. Ce montant est par la suite ajouté au montant payé depuis le début de la saison.
- 13.4. Aucune équipe ne peut dépasser le plafond salarial à aucun moment pendant la saison. En cas de dépassement, la ligue fera le nécessaire pour corriger la situation à sa guise (ballotage d'un gros salarié) et une amende de 5 000 000\$ sera imposée à l'équipe.
- 13.5. Pour une équipe ne respectant pas la plancher salarial, une amende de 1 000 000\$ par jour sera imposée à l'équipe. Si après 7 jours la situation n'est toujours pas réglée, l'équipe perdra son premier choix au repêchage de l'année en cours ou la suivante si le choix n'est pas disponible.
- 13.6. Il n'y a pas de plafond et de plancher pendant les séries éliminatoires.
- 13.7. Lors du paiement du boni performance à la fin de la saison, une équipe est autorisée à dépasser le plafond de 7.5% sa valeur. Si une équipe dépasse ce pourcentage, la balance se verra ajouter au CAP HIT de l'équipe la saison suivante.
- 13.8. La période des rachats de contrat est à partir de la fin des séries éliminatoires jusqu'au 1^{er} juillet. Il ne sera dorénavant plus possible de racheter un contrat à n'importe quel moment.
- 13.9. Le rachat de contrat d'un joueur sera calculé de la façon suivante sur le cap :
 - 13.9.1. Salaire total restant * 66.66 %
 - 13.9.2. Étalaé sur le nombre d'année restant au contrat, multiplié par 2
 - 13.9.3. Exemple : Un joueur est signé 5M\$ sur 2 ans. Le rachat coûtera 6 666 666\$ et sur le cap 1,333,200\$ pour les 4 prochaines années sera calculé.
- 13.10. Pour les joueurs ayant pris leur retraite avec un contrat WCHL encore valide, l'article 13.9 s'applique.

14. HONNEURS

- 14.1. Pour les différents honneurs individuels dans la WCHL, reprenant essentiellement ceux de la LNH, 1 000 000\$ sera remis à l'équipe en question et 500 000\$ au second joueur en lisse. Pour la ECHL, veuillez diviser tous les montants par 2.
- 14.2. Les champions de divisions recevront 500 000 \$ et 250 000\$ pour les seconds.
- 14.3. Les champions de la saison régulière (trophée du président) recevront 1 000 000 \$. 500 000\$ sera remis aux deuxièmes.
- 14.4. En séries, les vainqueurs en quart de finale recevront 500 000\$, les vainqueurs en demi-finales 1 000 000\$, les champions de conférences 2 000 000\$ et les champions de la Coupe Stanley 4 000 000\$.
- 14.5. S'il y a un match des étoiles, le MVP du match des étoiles recevra 1 000 000\$, la deuxième étoile 500 000 \$ et la troisième étoile 250 000\$. Les joueurs ayant été votés sur la formation partante du match recevront 500 000\$
- 14.6. Pour les honneurs des DG, 1 000 000\$ sera remis au lauréat et 500 000\$ aux seconds. Des honneurs peuvent être ajoutés ou supprimés sans préavis.

15. REPÊCHAGE EXPANSION

- 15.1. Il y aura expansion d'un seul club dans la WCHL pour la saison 2018-2019
- 15.2. Chaque équipe actuelle de la WCHL ne pourra perdre plus d'un joueur.
- 15.3. Les équipes ont deux choix de protection
- 7 F, 3D, 1G
 - 8 patineurs peu importe la position, 1G
- 15.4. Les joueurs ayant des NTC full ou modifié en vigueur à la fin de la saison 2017-2018 doivent obligatoirement être inclus dans la liste de protection. (ce qui inclus les UFA que vous prolongerez en janvier 2018 et qui seront NTC pour 55 parties)
- 15.5. Les joueurs ayant 2 ans d'expérience et moins (profil du joueur) ainsi que les prospects sont protégés automatiquement (ne compte pas dans la liste de protection)
- 15.6. Les clubs doivent obligatoirement laisser 3 catégories de joueurs disponibles pour le repêchage :
- 1 Def qui a un contrat valide à la fin 2017-2018 et qui a joué au minimum 40 parties dans la saison 2017-2018 NHL ou 70+ parties de 2016 à 2018.
 - 2 Attaquants avec un contrat valide à la fin 2017-2018 et qui a joué au minimum 40 parties dans la saison 2017-2018 NHL ou 70+ parties de 2016 à 2018.
 - 1 Gardien qui a un contrat valide WCHL ou qui tombe RFA à la fin 2017-2018.
- 15.7. L'article 16.6 a préséance sur l'article 16.5. Une équipe ne pouvant respecter l'article 16.6 devra choisir un joueur ou plusieurs joueurs protégés par l'article 16.5 et qui correspond aux nombres de matchs requis à l'article 16.6
- 15.8. Les joueurs qui ont subi une possible blessure qui mettra fin à leur carrière ou hors de la ligue pour une longue période ne peuvent être utilisés pour satisfaire les exigences de disponibilités ci-dessus à moins d'en avoir eu l'autorisation de la WCHL. Exemple : Voynov
- 15.9. Le club d'expansion choisi un joueur par club pour un total de 30. Il doit au minimum choisir 14 attaquants, 9 défenseurs et 3 gardiens. Il doit respecter au minimum 60% du cap salarial en vigueur pour la saison 2017-2018 dans sa sélection.

16. SANCTIONS

- 16.1. Pour toutes contraventions aux présents règlements où aucune sanction spécifique n'est prévue, un DG pourra faire l'objet d'une sanction pécuniaire allant de 500 000 \$ à 5 000 000 \$. Une sanction administrative de probation.
- 16.2. Pour évaluer le cas, un comité formé de deux (2) DG sera formé afin de déterminer s'il doit y avoir une sanction et quelle est la sanction appropriée.
- 16.3. Pour déterminer la sanction, les DG évalueront le cas selon une série de critères dont notamment mais non limitativement ceux-ci:
- l'ancienneté du DG;
 - la gravité du geste;
 - le caractère malicieux du geste;
 - l'impact du manquement sur la crédibilité de la ligue;
 - le temps perdu par l'administration;
 - l'intention du DG;
 - les sanctions rendues par le passé pour des manquements à la réglementation.
- 16.4. Un DG insatisfait de la décision pourra porter la décision en appel pour le coût de 1 000 000 \$ auprès du commissaire, lequel pourra intervenir uniquement si la décision est manifestement déraisonnable ou encore si le comité a excédé ses pouvoirs en rendant un jugement sans entendre la version du ou des DG fautifs ou en rendant une sanction autre que celles permises aux règlements.