

WCHL RULEBOOK



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 le biais du Forum. Tout nouveau règlement devra être entériné par la majorité des DGS de la WCHL avant d'entrer en vigueur.
- 1.2. Les matches sont simulés à tous les soirs, sauf sur avis contraire, entre 21h et 22h.
- 1.3. Tous les propriétaires se doivent avoir une adresse courriel et msn pour participer adéquatement 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 20\$ est requise afin de participer à la WCHL. Ce montant sert à compenser les nombreuses heures investies par le commissaire. Ce règlement a été approuvé à 100% par les DGS lors de la saison 2008-2009.
- 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 devez utiliser le logiciel suivant pour faire vos alignements [ICI](#). Envoyer votre alignement à larouche13@hotmail.com. Si jamais une erreur se produit lors de l'installation du logiciel, télécharger les fichiers de supports disponibles au même endroit.

2. POOL ET CLASSEMENT

- 2.1. La WCHL est formée de 30 équipes réparties dans 2 conférences et 6 divisions.
- 2.2. Les divisions sont formées par un pool à chaque début d'entre-saison. 5 groupes de 6 équipes sont formés et placés dans des chapeaux pour un tirage au sort. Le chapeau #1 constitue les 6 meilleures équipes au classement général la saison précédente et le chapeau #5 les 6 équipes en bas du classement. Chaque division est formée par un tirage au sort, chapeau par chapeau jusqu'au chapeau #5.
- 2.3. Chaque équipe recevra un calendrier de 82 matches dans lequel il jouera 5 fois contre sa conférence, 4 fois contre les 10 clubs de sa conférence, les 17 autres parties étant réparties aléatoirement parmi les 15 équipes formant l'autre conférence.
- 2.4. Le système de pointage est de 2-0-1-1
- 2.5. Les meneurs de chaque division ne sont pas assurés d'une place aux séries. Chaque conférence sélectionne les 8 meilleures équipes après les 82 matches pour les séries 4 de 7.
- 2.6. En cas d'égalité, les nombre de victoire et le ratio but pour / but contre serviront de bris d'égalité pour déterminer le classement final.

3. LES JOUEURS

- 3.1. Les joueurs ayant une cote dans le simulateur sont les joueurs ayant disputés au moins 1 matche dans la LNH ou, avec des cotes plus basse, au moins 1 matche dans la AHL. Les cotes sont attribuées selon des calculs précis de statistiques réelles. 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 écoperera de pénalités

SK = Vitesse du patin

ST = Force du joueur

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

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 reflexes 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 puisque le joueur pouvant évoluer à plusieurs positions selon forecaster pourra déjà évoluer à ces positions dans la simulation. Cependant, vous pourrez faire ajouter une position à votre joueur au prix de 500,000\$ et seulement si le site NHL.com mentionne une position différente que le joueur WCHL ne possède pas déjà. Une preuve doit être envoyée dans le courriel.
- 3.3. Chaque équipe doit être constituée d'un minimum de 45 joueurs 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. Je n'ai pas à devoir gérer vos équipes, c'est votre responsabilité, considéré ces frais comme des frais d'administration de la WCHL.
- 3.4. La WCHL suggère d'avoir 28 attaquants, 16 défenseurs et 6 gardiens pour 50 joueurs au total sous contrat afin d'éviter des alignements incomplets qui empêche le commissaire de procéder à la simulation de la journée.
- 3.5. Dans le cas où une équipe ne peut aligner un alignement complet avant une simulation, diverses sanctions peuvent être appliquées :
 - 3.5.1.1. Le meilleur joueur du club sera suspendu 1 matche s'il est impossible pour le DG de signer un joueur dans la liste des joueurs libres ou des agents libres.
 - 3.5.1.2. Le meilleur joueur du club sera suspendu 2 matches si le commissaire doit lui-même faire les corrections.
 - 3.5.1.3. Le meilleur joueur du club sera suspendu 3 matches s'il est impossible pour le DG de régler la situation par lui-même lorsqu'il manque plus d'un joueur.
 - 3.5.1.4. Le meilleur joueur du club sera suspendu 4 matches si le commissaire doit lui-même faire les corrections lorsqu'il manque plus d'un joueur.
 - 3.5.1.5. Le meilleur joueur du club sera suspendu 5 matches et l'équipe recevra une amende de 1,000,000\$ lorsqu'elle en est à sa deuxième offense de la saison.
- 3.6. Tout joueur de 24 ans ET plus qui a joué plus de 10 matches dans la WCHL et qui est retourné dans les mineurs devra passer par le ballotage. Un joueur passe 2 jours de simulation au ballotage et s'il n'est pas réclamé, il passera dans les mineurs. S'il est réclamé, il en coutera 250,000\$ à l'équipe qui réclamera le joueur. Cette somme sera versée à l'équipe qui cédera les droits du joueur.
- 3.7. Les joueurs ayant un salaire supérieur à 2,500,000\$ ou ayant des cotes jugés trop élevées ne peut évoluer

dans une équipe mineure.

- 3.8. Un joueur qui prend sa retraite dans la LNH prendra automatiquement sa retraite dans la WCHL l'année suivante, même si son contrat n'est pas échu. L'équipe devra même verser 75% de la somme restante au joueur en question. Si le joueur prend sa retraite pendant l'entre-saison de la WCHL, ce joueur prendra immédiatement sa retraite, peu importe s'il vient juste d'être signé par une équipe. Dans le cas contraire, le joueur pourra terminer sa saison WCHL.
- 3.9. 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 sanctionné par un arbitre. Contactez le préfet de discipline de la ligue, Monsieur [Joel Bouchard](#).

4. ENTRAÎNEURS

- 4.1. Chaque équipe professionnelle et mineure doit avoir un entraîneur sous contrat avant le début de saison
- 4.2. À la fin du contrat du coach, 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.
- 4.3. Les cotes sont ajustées, comme les joueurs, à la fin de chaque saison selon le rendement de leur équipe NHL.

PH = Jeu physique
DF = Défense
OF = Offense
PD = Discipline
EX = Expérience
LD = Leadership
- 4.4. Une somme de 75% du salaire restant d'un entraîneur congédié devra être versée par son équipe.

5. TRANSACTION

- 5.1. 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.
- 5.2. Pour qu'une transaction entre deux ou plusieurs équipes soit légale, elle se doit d'être approuvée par chacun des DGS concernés par l'envoi d'un courriel au commissaire dans le format suivant. (inscrivez le nom complet des joueurs SVP)

TO TEAM 1 : Robert Lang, KEL RND 3 2010, 500,000\$
TO TEAM 2 : Maxim Lapierre, SAD RND 1 2012
- 5.3. Vous ne pouvez échanger des choix qui ne figurent pas sur la page AVENIR de votre équipe (EX : un choix de l'année 2112)
- 5.4. 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 à la date limite des transactions.
- 5.5. L'argent peut être impliqué dans les transactions à condition qu'elle vienne compenser le salaire de un joueur ou plusieurs joueurs acquis dans la transaction.
- 5.6. Vous ne pouvez échanger des choix contre uniquement de l'argent.
- 5.7. Vous ne pouvez échanger un joueur contre uniquement de l'argent.
- 5.8. Le commissaire se réserve le droit de refuser toute transaction qu'il trouve douteuse ou qui ne correspond pas aux règlements cités ci-haut.

6. FINANCES

- 6.1. Chaque partie engendre des dépenses et des revenus que vous pouvez suivre dans le volet FINANCES de votre équipe.
- 6.2. Le changement des prix des billets ET/OU l'ajout de sièges supplémentaires devront se faire avant le début de la saison en fonction du tableau suivant. La capacité d'un aréna ne peut dépasser 25,000 places. Il est également possible d'enlever des sièges pour en ajouter dans un autre niveau tout en respectant le

maximum et le minimum indiqué.

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. 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. Seul 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 ECHL.
- 6.4. Un changement de logo et de nom d'équipe est également possible, sous approbation de la WCHL, au coût de 3,000,000\$ pour frais administratifs.
- 6.5. Une équipe ayant un fond courant négatif se verra suspendre le meilleur joueur de la formation jusqu'à ce que la situation soit corrigée. Après 14 jours de simulation sans changement, la ligue suspendra un joueur supplémentaire à chaque 7 jour du calendrier.
- 6.6. Puisqu'il est impossible d'effectuer des transactions après le deadline, une équipe en difficulté financière se verra suspendre automatiquement un joueur par semaine jusqu'à ce que la situation soit rétablie.

7. AGENTS LIBRES

- 7.1. Voici la méthode de classification dans la WCHL en ce qui concerne les agents libres :

UFA : 29 ans ET plus sans contrat

RFA : 24 ans à 28 ans sans contrat inclusivement

- 7.2. Les joueurs de 23 ans et moins inclusivement ne sont pas considérés comme des agents libres.
- 7.3. Le salaire minimum d'un joueur est de 300,000\$ et le salaire maximum de 10,000,000\$.
- 7.4. 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\$.
- 7.5. Si le joueur ne reçoit pas d'offre qualificative, il deviendra disponible pour la période des UFA.
- 7.6. Moyennant une compensation expliquée si après, un équipe peut faire une offre à un joueur RFA d'une autre équipe. Cette offre doit cependant être de 20% supérieure à son présent salaire. Cette offre ne sera pas automatiquement acceptée par le joueur si ce dernier considère que l'offre est en dessous de sa valeur marchande.

NOUVEAU CONTRAT ET COMPENSATION VERSÉE

300,000\$ à 500,000\$: 500,000\$ en compensation.

500,001\$ à 1,000,000\$ (ou offre totale de 5M\$) : Choix de 2^{ème} ronde, de 3^{ème} ronde et 1,000,000\$.

1,000,001\$ à 2,500,000\$ (offre totale de 5.1 à 12M\$) : 1^{ère} ronde, 2^{ème} ronde et 1,500,000\$.

2,500,001\$ à 4,000,000\$ (offre totale de 12.1 à 16M\$) : 2 X 1^{ère} ronde et 2,000,000\$.

4,000,001\$ et plus (offre totale de 16.1M\$ et plus) : 3X 1^{ère} ronde et 3,000,000\$.

- 7.7. 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.

- 7.8. 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.
- 7.9. À la fin de chaque saison, chaque équipe a droit de négocier avec un joueur UFA ayant évolué au sein de son équipe lors des deux dernières saisons. Le seuil de départ des discussions doit être de 20% supérieure au salaire actuel du joueur.
- 7.10. Les DGS peuvent inclure des bonis de signatures, de performances ainsi qu'une clause de non-échange dans leur offre de contrat au joueur.

7.11. Voici la procédure à respecter pour la période des UFA

- Deux offres par jour par équipe. La page des UFA sera mise à jour une seule fois par jour, en fin de soirée (22h00).
- Toute offre reçue après 22h00 sera considérée pour la journée suivante.
- Vous devez utiliser le STHSClient pour faire votre offre, ensuite vous faites parvenir le fichier par courriel au commissaire. Aucune offre sans fichier ne sera acceptée.
- Vous ne pouvez offrir plus de 10,000,000\$ par saison à un joueur.
- Vous ne pouvez offrir plus d'argent en bonis que vous en avez offert en salaire par année au joueur.
Ex : une équipe qui offre 4M\$ par saison à un joueur ne pourra offrir plus que 4M\$ en bonis signature et/ou performance.
- Le nombre d'offres reçues par un joueur sera affiché sur le site à chaque jour.
- Dès qu'un joueur reçoit une offre, la date limite sera également affichée sur le site. Le joueur signera avec sa nouvelle équipe à cette date.
- Il n'y a pas de limites de signatures en autant que vos finances vous le permettent.
- Un joueur n'étant pas satisfait de l'offre après la date limite se réserve le droit de refuser la signature et de demeurer sur le marché des joueurs autonomes

7.12. 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.

8. TAXE DE LUXE

- 8.1. La taxe de luxe pour l'année 2010-2011 est fixée à 59,825,000\$. Le salaire du FARM est inclus mais pas ceux des entraîneurs.
- 8.2. La taxe est payable à chaque jour du calendrier régulier, que votre équipe soit en action ou non.
- 8.3. La taxe est de 120% sur le montant qui dépasse le montant fixé.

9. REPÊCHAGE AMATEUR

- 9.1. Une loterie est utilisée pour déterminer l'ordre de sélection du repêchage amateur.
- 9.2. Les champions de la coupe Stanley repêcheront au 30^{ème} et dernier rang et la progression des 16 équipes en séries détermineront leur rang de sélection
- 9.3. Pour les équipes hors des séries, voici le pourcentage d'obtenir la première sélection :
- | | |
|-----------|-------|
| 30th..... | 25.0% |
| 29th..... | 18.8% |
| 28th..... | 14.2% |
| 27th..... | 10.7% |
| 26th..... | 8.1% |
| 25th..... | 6.2% |
| 24th..... | 4.7% |
| 23rd..... | 3.6% |
| 22nd..... | 2.7% |
| 21st..... | 2.1% |
| 20th..... | 1.5% |
| 19th..... | 1.1% |
| 18th..... | 0.8% |
| 17th..... | 0.5% |
- 9.4. Une équipe ne pourra améliorer sa position de plus de 4 places.
- 9.5. Les joueurs disponibles lors de son repêchage sont ceux que l'on retrouve dans la section joueurs sans contrat ainsi que tous les joueurs sélectionnés lors du dernier repêchage amateur de la NHL.

10. RECOTE DES JOUEURS

- 10.1. Tous les joueurs ayant disputé au moins 1 match dans la LNH recevra une cote pour la prochaine saison WCHL. De plus, tous joueurs ayant disputé au moins 1 match dans la AHL recevra également une cote amoindrie pour la prochaine saison.
- 10.2. À la mi-saison WCHL, la ligue permet aux équipes de recoter deux joueurs de leur rosters ainsi qu'un prospect se retrouvant dans la section avenir des équipes.
- 10.3. La WCHL recote seulement les joueurs ayant disputé au moins 1 match dans la LNH. Les joueurs évoluant dans la AHL ne seront pas considérés pour la recote de mi-saison.
- 10.4. La recote est complète, c'est donc dire qu'il est possible que votre joueur baisse dans certaines cotes comparativement aux anciennes qu'il avait.
- 10.5. Si un joueur n'a pas joué de match dans la LNH ou dans la AHL, il ne sera pas coté pour la prochaine saison. Cependant, si ce joueur est âgé de moins de 29 ans, il demeurera dans votre liste de prospect.
- 10.6. L'équipe ayant les droits d'un joueur de 29 ans et plus qui quitte jouer en Russie ou en Europe devra payer 75% 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 repêchage amateur pour réintégrer la WCHL.

11. HONNEURS

- 11.1. Pour les différents honneurs individuels dans la WCHL, 1,000,000\$ sera remis à l'équipe en question et 500,000\$ au second joueur en lisse. Pour la AHL, veuillez diviser tous les montants par 2.
- 11.2. Les champions de divisions recevront 500,000\$, 250,000\$ pour les seconds.
- 11.3. Les champions de la saison régulière (trophée du président) recevront 1,000,000\$. 500,000\$ aux deuxièmes.
- 11.4. 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\$.
- 11.5. 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\$.
- 11.6. Le MVP du championnat du monde, de même que le meilleur gardien, meilleur défenseur et le meilleur attaquant recevront 1,000,000\$. 500,000\$ pour les seconds.
- 11.7. Pour les honneurs des DG, 1,000,000\$ sera remis au lauréat et 500,000\$ aux seconds.