



Livre des règlements 2020-2021

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, notamment si l'objectif est de favoriser une diminution de la charge de travail pour le commissaire. Les Directeurs Généraux sont invités à soumettre leurs idées au commissaire, mais également à la ligue par Facebook.

1.1.1 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.

1.1.2 Les règlements s'interprètent pour leur donner un sens logique et équitable. Ils ne doivent en aucun temps s'interpréter de façon littérale afin de tenter de déceler une faille pour profiter d'un avantage par rapport aux autres DG. Il faut trouver un sens aux dispositions du règlement qui favorise l'équité et le "fair play".

Le commissaire se réserve le droit de sanctionner un directeur général qui tente abusivement de détourner le sens des règlements ou qui a un comportement désagréable à son égard.

1.1.3 Le traitement de situations passées peuvent servir de guide à la prise de décision en présence d'une difficulté d'interprétation d'une règle, mais ne constitue pas la solution automatique à appliquer. En effet, les règlements doivent s'interpréter de façon évolutive, afin de tenir compte de nouvelles réalités et de situations qui n'auraient pas été prévues à l'avance aux règlements. Le bon sens et l'équité priment dans la prise de décision sur l'application d'un règlement.

1.1.4 Pour une règle non-prévue au présent règlement, au choix du Commissaire, il est possible de:

- a) s'inspirer de ce qui est fait dans la LNH ;
- b) de demander un vote aux DG pour établir une règle adéquate qui s'appliquera à la situation;
- c) le Commissaire impose la solution la plus juste et équitable si les recours aux méthodes des paragraphes a) et b) apparaissent inappropriés ou trop lourdes eu égard aux circonstances.

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. Il y a aussi un 5\$ demandé par équipe servant à la bourse pour l'équipe championne des séries.

- 1.5. La West Coast Hockey League utilise le simulateur STHS depuis la saison 2006-2007.
- 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. À un moment jugé opportun par le commissaire, il sera possible d'effectuer une modification complète ou partielle des divisions et des 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 **des mineurs**, 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 écoperera 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 [sa page de joueur sur www.eliteprospects.com](#) pourra déjà évoluer à ces positions dans la simulation.
- 3.2.1. **Il se peut que des erreurs se glissent lors de la recote de l'entre-saison. Dans un tel cas, du DG doit aviser la ligue dans les 48 heures qui suivent la sortie des cotes, soit lors de la période de révision.**
- 3.2.2. **Lors de la recote de mi-saison pour les 2 joueurs désignés, le DG doit aviser le commissaire s'il souhaite un changement de position de son joueur si la page du joueur sur le site de référence [eliteprospects.com](#) le permet.**
- 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 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 coûtera 250,000\$ à l'équipe qui le réclamera et ce montant sera versé à l'équipe qui perd le joueur. L'ordre du ballotage 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 ballotage 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. **À chaque année, le commissaire procédera à la vérification de la liste des joueurs retraités en date du 1^{er} juillet en vue de la préparation de la prochaine saison. Ce joueur prendra sa retraite de la WCHL s'il n'a pas de cote et qu'il a pris sa retraite à la période de référence du 1^{er} juillet au 30 juin de l'année précédente. Un joueur retraité est donc autorisé à jouer une dernière saison WCHL s'il se qualifie pour avoir des cotes lors de la recote estivale et prendra sa retraite de la WCHL uniquement en vue de la saison subséquente.**

Un joueur se qualifiera pour se voir attribuer des cotes dès qu'il jouera un match dans la LNH ou la AHL.

Le site de référence pour valider si un joueur a pris sa retraite est <https://www.eliteprospects.com/team/598/retired/transfers>

Un joueur qui ne se qualifie pas pour recevoir des cotes, mais qui n'a pas pris sa retraite, se voit attribuer le statut de prospect jusqu'à l'expiration de son contrat WCHL, à moins que le commissaire constate qu'il a pris sa retraite à l'une des périodes de vérification annuelle ou qu'il a quitté pour une autre ligue à compter de 28 ans.

Un joueur retraité selon les critères de la présente disposition, même s'il est devenu prospect, constituera un rachat de contrat pour l'équipe en fonction de l'article 13.9.

- 3.7. **À titre d'exception à l'article 3.6 pour le rebuy par la retraite, au 1^{er} juillet de chaque année, l'équipe ayant les droits d'un joueur de 28 ans et plus qui est sans cote et qui a quitté jouer dans une autre ligue, à part à ECHL, 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 **27 ans et moins** qui quitte jouer ailleurs que dans la LNH ou 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 ou à toute autre date déterminée par le Commissaire qui doit être proche de la mi-saison, 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. Un ajustement à la baisse peut être faite pour tout joueur ayant joué moins de 15 matchs.
- 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 et il ne peut y avoir d'entente afin de prêter un joueur pour qu'il soit recoté et ensuite retourné à son club d'origine. Un tel échange sera annulé.

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 : http://www.tankathon.com/nhl/pick_odds. La WCHL s'ajustera afin de se rapprocher le plus possible du système de loterie de la LNH. La WCHL n'utilisera pas la loterie de la LNH de l'année 2020.
- 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, donc s'il reçoit une ou plusieurs offres, il signera avec l'équipe lui offrant les meilleures conditions salariales, sous réserve de l'article 5.4.
- 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 **en saison**, le DG **pourrait être** 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.

7.1.1. **Un gardien ne peut plus être le gardien partant s'il a atteint 72 départs dans une même saison. Il pourra être en uniforme, mais comme gardien substitut. Le DG qui contrevient à cette règle verra son gardien partant suspendu, par la suite, pour 3 matchs.**

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	
Pro Injury Recovery Speed :	0,55		
Farm Goalies		Shots Received	Remove
Level 1 :	28	0	
Level 2 :	38	1	
Level 3 :	53	2	
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 commissaire de la ligue au besoin...

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 2032)

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 **au 1er février. Pour la saison 2020-2021, ce sera au 1er mars.**

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 **et un joueur ne peut avoir plus de 50% de son contrat initial retenu cumulativement par plusieurs clubs.**

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.

8.7.8 Peu importe le sort du joueur qui a vu un club faire une retenue sur son contrat, soit qu'il **prenne sa retraite, qu'il quitte pour une autre ligue ou qu'il devienne un prospect, la retenue demeure enregistrée aux livres du club jusqu'à la fin.**

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. Vous ne pouvez échanger un droit de recote.

8.11.1 Un DG qui juge qu'une transaction est très inéquitable, qu'elle affecte sérieusement une équipe à long terme, qu'elle remet en doute le réalisme ou la crédibilité de la ligue ou qu'elle ne correspond pas aux règlements cités ci-haut peut demander une révision de transaction. Le DG en fait la demande par «Messenger» au commissaire. Une telle demande doit être déposée avant la simulation suivant celle qui a officialisé la transaction sur le site. Le commissaire informe le Responsable des transactions (RT) qui annonce ensuite la demande sur le mur Facebook de la WCHL. La demande doit ensuite être appuyée par quatre autres DGs pour qu'on y donne suite.

8.11.2 Une demande de révision de transaction appuyée par au moins quatre DG entraîne la formation d'un comité d'analyse de transaction (CAT). Le commissaire désigne au hasard un DG par division pour former le CAT. Le RT en fait également parti, pour un total de 5 membres. Le DG qui a fait la demande et les 4 DGs qui ont appuyés la demande ne peuvent pas faire partie du CAT. Bien entendu, aucun des DGs impliqués dans la transaction à analyser ne peut faire partie du CAT également. Dans l'éventualité où il est impossible de former un CAT avec un DG par division, le RT forme un CAT avec le commissaire.

8.11.3 Le CAT a comme mandat d'analyser la transaction et de déterminer si l'annulation de celle-ci est nécessaire pour préserver l'intégrité des équipes impliquées et/ou de la ligue. Les simulations sont suspendues jusqu'à ce que la décision du CAT soit rendue, sauf si la prochaine simulation ne comporte pas de match des équipes impliquées dans la transaction analysée. Les DGs impliqués dans la transaction litigieuse ont le droit de présenter leur vision de la situation au CAT. Lorsqu'une majorité des membres du CAT prend position pour ou contre l'annulation, la décision du CAT est appliquée automatiquement, sans autre discussion possible. Aucun amendement ne doit être attendu du CAT. La transaction est acceptée OU refusée, point.

8.11.4 Outre les éléments présents dans la transaction, voici d'autres critères analysés par le CAT pour prendre une décision : historique de transaction des deux DG, banque de prospects, banque de choix, position des équipes au classement, etc.

8.11.5 Dans le cas où c'est l'équipe du RT qui est impliquée, c'est le commissaire qui désigne les membres du CAT et qui y siège. Si ce sont les équipes du RT ET du commissaire qui sont impliquées, un DG doit se porter volontaire pour désigner les membres du CAT et y siéger.

8.11.6 Il n'y a normalement pas de limite de demandes et d'appuis de CAT. Par contre, si un CAT se solde par le maintien de la transaction litigieuse, le DG ayant fait la demande et les 4 DGs ayant appuyé la demande perdent leur droit de demande et d'appui pour 2 ans.

8.11.7 La veille ou le matin du trade deadline, un CAT SPÉCIAL est formé pour passer en revue toutes les transactions en direct.

8.11.8 (Clause Seattle). Si un DG quitte son poste moins de 24h après avoir effectué une ou plusieurs transactions, un CAT est automatiquement formé pour déterminer si cette/ces transactions est/sont annulées ou maintenues.

9. NÉGOCIATIONS DES CONTRATS

9.1. Le salaire maximum d'un joueur est fixé à 12 000 000\$ à moins que pour un RFA ou un joueur de 23 ans et moins, son caphit NHL soit supérieur à 12 000 000 \$.

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

- \$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 pour laquelle il évolue depuis plus d'une saison)
- 9.4. Il n'est pas possible d'accorder un bonus pour le nombre de matchs joués.
- 9.5. À compter de la saison 2019-2020, aucune clause de non-échange ne peut être accordée autre que celle prévue de 55 matchs pour a signature d'un UFA de son club ou sur le marché des agents libres.
- 9.6. Malgré la clause 9.5, les clauses de non-échange en vigueur le demeurent.
- 9.6.1 Il n'y a plus de bonus dans la négociation des RFA.
- 9.7. 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. BONUS	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

- 9.8. 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.
- 9.9. 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.
- 9.10. 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.
- 9.11. 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.
- 9.12. 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%).
- 9.13. 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 :
- 9.13.1 OPTION A:** vous pouvez opter pour négocier par courriel avec un agent virtuel pour les joueurs (theonlygolden@hotmail.com). Il est recommandé d'aviser Charles Turcot sur messenger si vous optez pour cette option, mais les négociations se feront généralement par courriel. Utilisez l'option "reply"/"répondre" dans le courriel afin que l'agent puisse assurer un suivi des négociations depuis le début.
- 9.13.1.1** Le commissaire a toujours un droit de regard sur toutes les négociations ainsi que

les signatures avant qu'elles ne soient officielles.

9.13.1.2 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.

9.13.1.3 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.

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

9.13.2.1 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.

9.13.2.2 Deuxième étape: si vous n'avez pas signé votre RFA à la première étape, le commissaire annoncera une durée de quelques jours 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 égaliser l'offre ou non.

9.13.2.3 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.

9.13.2.4 Si un joueur coté de plus de 20 ans n'est toujours pas signé par son équipe après la simulation du Jour 1 de la saison, il devient libre et tous les DGs peuvent lui faire une offre. La meilleure offre est acceptée par le joueur lors de la simulation du Jour 2. Les joueurs de moins de 21 ans demeurent dans leur équipe respective même s'ils ne sont pas signés.

9.14. 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.

9.15. 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 ou un U24 qui n'est pas signé dans son club, il doit le mentionner spécifiquement au responsable des contrats, Hubert Harvey, au courriel suivant: donneesybilly@hotmail.com. Les joueurs ainsi libérés deviennent automatiquement des joueurs sans contrat et deviennent ainsi disponibles pour les autres équipes selon les règles déjà établies.

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
1 395 053 \$ et moins	Aucune compensation
Plus de 1 395 053 \$ à 2 133 716 \$	3ème choix
Plus de 2 133 716 \$ à 4 277 437 \$	2ème choix
Plus de 4 277 437 \$ à 6 341 152 \$	1er et 3ème choix
Plus de 6 341 152 \$ à 8 454 871 \$	1er, 2ème et 3ème choix
Plus de 8 454 871 \$ à 10 568 589 \$	2 x 1er choix, 2ème choix et 3ème choix
Plus de 10 568 589 \$ 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. **Abrogé.**

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 **ou janvier**, 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 la même organisation** 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. **Un droit de recoter peut être échangé une seule fois.**

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 auprès du commissaire **par messenger.**

11.9. Le commissaire consultera alors trois (3) DG, lesquels établiront chacun les exigences salariales du joueur **sans pouvoir accorder une diminution salariale au joueur par rapport au caput du contrat en vigueur.** Le commissaire peut être parmi les trois (3) DG consultés.

11.10. Le commissaire fera ensuite une moyenne **approximative** 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 **ou le salaire annuel, la recherché.**

11.13. La valeur du contrat recherché sera communiquée 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 **dès la signature jusqu'au 1er février de la saison suivante.**

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 2020-2021 est fixé à 81 500 000 \$.
- 13.2. Le plancher salarial 2020-2021 est fixé à 60 200 000 \$.
- 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 partir du day#1. 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. Étale 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 (trophée Jason Pominville) 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 à la fin de la saison 2021-2022.
- 15.2. Chaque équipe actuelle de la WCHL ne pourra perdre plus d'un joueur.
- 15.3. Les équipes ont deux choix de protection (pourrait changer selon la formule NHL)
 - 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 2021-2022 doivent obligatoirement être inclus dans la liste de protection. (ce qui inclus les UFA que vous prolongerez en janvier 2021 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 : (à valider)
 - 1 Def qui a un contrat valide à la fin ... et qui a joué au minimum 40 parties dans la saison ... NHL ou 70+ parties de ...
 - 2 Attaquants avec un contrat valide à la fin ... et qui a joué au minimum 40 parties dans la saison ... NHL ou 70+ parties de ...
 - 1 Gardien qui a un contrat valide WCHL ou qui tombe RFA à la fin
- 15.7. L'article 15.6 a préséance sur l'article 15.5. 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 15.6
- 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 31. 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 2021-2022 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.
