

VERSION 2.0

23/11/2019



# ELITE SIMULATED HOCKEY LEAGUE

CONVENTION COLLECTIVE

ÉMIS PAR : BRUNO ROY  
ESHL  
[WWW.ESHL.CA](http://WWW.ESHL.CA)

## Mot de Bienvenue

Directeurs Généraux de l'ESHL,

Je vous souhaite la bienvenue au sein de notre organisation dans laquelle nous souhaitons représentée la réalité d'un Directeur Générale de la Ligue Nationale de Hockey. L'ESHL est une ligue simulée basée entièrement sur les règlements de la LNH.

Afin de vous submerger dans votre rôle et pour obtenir des résultats les plus près de la réalité, aucune cote de joueurs ne sera visible. Vous devrez donc vous fiez à vos instincts et vos connaissances des joueurs pour améliorer vos formations.

Afin d'assurer une implication de nos membres, la ligue demande une contribution de 20\$ annuellement pour payer les frais encourus par les membres de la direction. Une partie de la somme obtenue seront remis sous forme de bourse.

Une page Facebook regroupant les membres de l'ESHL a été créée dans le but d'interagir sur l'ensemble des activités de la ligue. De plus, la grande majorité des publications de la ligue se trouve sur le groupe.

Les règlements dans ce document ne représentent que les grandes lignes de l'ESHL et peuvent être sujet à changement sans préavis.

Nous vous souhaitons une belle carrière au sein de l'ESHL.

Au plaisir,



La Direction

## Table des matières

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Informations Générale.....       | 7  |
| 1.1 Informations ESHL .....      | 7  |
| 1.2 Code de Conduite .....       | 7  |
| 1.3 Déroulement d'une année..... | 8  |
| 1.4 Simulations.....             | 8  |
| Alignements .....                | 9  |
| 2.1 Pro .....                    | 9  |
| 2.2 Farm.....                    | 9  |
| 2.3 Nombre de Contrats.....      | 9  |
| 2.4 Stratégies .....             | 9  |
| 2.5 Temps de Glace .....         | 9  |
| 2.6 Trios.....                   | 9  |
| 2.7 Changement de Position.....  | 9  |
| 2.8 Blessures.....               | 9  |
| 2.9 Fatigue .....                | 10 |
| 2.10 Récupération.....           | 10 |
| 2.11 Suspension.....             | 10 |
| 2.12 Liste de Réserve .....      | 10 |
| Finances .....                   | 11 |
| 3.1 Générale.....                | 11 |
| 3.2 Revenues .....               | 11 |
| 3.3 Dépenses.....                | 11 |
| 3.4 Aréna .....                  | 11 |
| 3.5 Amendes .....                | 11 |
| 3.6 Partage des Revenues .....   | 11 |
| 3.7 Commanditaires.....          | 12 |
| 3.8 Faillite.....                | 12 |
| Système de Cotation.....         | 13 |
| 4.1 Général .....                | 13 |
| 4.2 Pondération.....             | 13 |
| 4.3 Occurrence.....              | 13 |
| Transaction .....                | 14 |
| 5.1 Général .....                | 14 |

|   |    |
|---|----|
| 5.2 Procédure.....                            | 14 |
| 5.3 Retained Salary.....                      | 14 |
| 5.4 Conditional Draft Pick.....               | 14 |
| 5.5 Verdict.....                              | 14 |
| 5.6 Future Draft Picks .....                  | 15 |
| Repêchage .....                               | 16 |
| 6.1 Général .....                             | 16 |
| 6.2 Durée .....                               | 16 |
| 6.3 Joueurs Éligible .....                    | 16 |
| 6.4 Ordre de Sélection .....                  | 16 |
| 6.5 Loterie .....                             | 16 |
| 6.6 Sélection .....                           | 17 |
| 6.7 Droits.....                               | 17 |
| 6.8 Éligibilité de Jouer.....                 | 17 |
| Négociation de Contrats .....                 | 18 |
| 7.1 Général .....                             | 18 |
| 7.2 Signature d'un prospect - ELC.....        | 18 |
| 7.3 Agents Libre sans restriction - UFA.....  | 18 |
| 7.4 Agents Libre avec restriction - RFA ..... | 19 |
| 7.5 Offre Qualificative - RFA .....           | 19 |
| 7.6 Offre Hostile - RFA.....                  | 19 |
| 7.7 Arbitrage - RFA.....                      | 20 |
| Contrats .....                                | 21 |
| 8.1 Générale.....                             | 21 |
| 8.2 Salaire Minimum.....                      | 21 |
| 8.3 Salaire Maximum .....                     | 21 |
| 8.4 Type de Contrat .....                     | 21 |
| 8.5 Bonis de Performance .....                | 21 |
| 8.6 Durée .....                               | 21 |
| 8.7 Variation de Salaire .....                | 21 |
| 8.8 Rachat de Contrat .....                   | 22 |
| 8.9 Limite de Contrat.....                    | 22 |
| 8.10 Entry Level Slide.....                   | 22 |
| 8.11 Contrat 35 ans et + .....                | 22 |

|   |    |
|---|----|
| 8.12 Clauses.....                               | 22 |
| 8.13 Bonis de Signature.....                    | 22 |
| Ballotage .....                                 | 25 |
| 9.1 Période effective.....                      | 25 |
| 9.2 Joueur Éligible.....                        | 25 |
| 9.4 Ordre de Priorité.....                      | 25 |
| 9.5 Sélection d'un Joueur au Ballotage.....     | 25 |
| 9.6 Compensation.....                           | 25 |
| 9.7 Transiger un Joueur Réclamé.....            | 25 |
| 9.8 Période de Gel .....                        | 25 |
| Saison ESHL et Tournoi IIHF .....               | 26 |
| 10.1 Calendrier Saison Régulière.....           | 26 |
| 10.2 Présaison.....                             | 26 |
| 10.3 Parties des Étoiles.....                   | 26 |
| 10.4 Séries ESHL et EAHL.....                   | 26 |
| 10.5 Tournoi WJC IIHF .....                     | 26 |
| 10.6 Championnat Mondiale IIHF .....            | 26 |
| Départs .....                                   | 27 |
| 11.1 Retraite .....                             | 27 |
| 11.2 Joueur Quittant vers une Autre Ligue ..... | 27 |
| 11.3 Joueur Sans Contrat.....                   | 27 |
| Masse Salarial .....                            | 28 |
| 12.1 Masse Salarial.....                        | 28 |
| 12.2 Plancher & Plafond .....                   | 28 |
| 12.3 Exemption .....                            | 28 |
| 12.4 Joueurs Blessés.....                       | 28 |
| 12.5 Buried Contract .....                      | 28 |
| 12.6 Pénalités.....                             | 28 |
| Repêchage d'Expansion .....                     | 29 |
| 13.1 Général .....                              | 29 |
| 13.2 Sélections des Joueurs.....                | 29 |
| 13.3 Liste de Protection.....                   | 29 |
| 13.4 Prérequis pour les Non-Protégés .....      | 29 |
| Simulateur.....                                 | 30 |



|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 14.1 Général .....               | 30 |
| 14.2 Envois des Trios .....      | 30 |
| 14.5 Entraîneur .....            | 30 |
| Réputation .....                 | 31 |
| 15.1 Réputation DG.....          | 31 |
| 15.2 Effet Négatif .....         | 31 |
| 15.3 Effet Positif.....          | 31 |
| Dates Importantes .....          | 32 |
| 16.1 Général .....               | 32 |
| Frais & Bourses .....            | 33 |
| 17.1 Coût de participation ..... | 33 |
| 17.2 Bourses .....               | 33 |

# Informations Générale

## 1.1 Informations ESHL

Président – Bruno Roy

Vice-Président – Étienne Perrault

Vice-Président – Patrick Binette

Email de la Ligue – [executives@eshl.ca](mailto:executives@eshl.ca)

Simulateur utilisé – STHS V3 *Engin 1.5*

## 1.2 Code de Conduite

Le Code de Conduite se veut une politique de respect des directives de la ligue, le non-respect de ces lignes directrices entraînera une pénalité. Cette section est séparée en 3 volets; Volet Comportement, Volet Gestion, Volet Participation.

### Volet Comportement :

Chaque DG se doit de rester poli avec ces pairs en tout temps. Un manquement à ce niveau est catégorisé comme grave puisqu'en aucun cas la ligue ne tolère ce type d'agissement.

### **Pénalité pour ceux qui ne respecteront pas le Code de Conduite: Volet Comportement**

**5\$** pour la Première offense

**10\$** pour la Deuxième offense

**Congédiement** pour la Troisième offense

*\* Le refus de payé l'amende dans un délais de 7 jours, entraînera un congédiement immédiat.*

*\*\* La gravité des propos peut entraîner un congédiement sans respecter la chronologie des sanctions.*

*\*\*\* Un DG congédié suite à un manquement au Volet Comportement ne peut réintégrer la ligue.*

### Volet Participation :

Chaque DG doit s'assurer de participer sur une base régulière aux diverses activités de la ligue. De plus, le DG doit envoyer ses trios sur une base régulière.

### **Pénalité pour ceux qui ne respecteront pas le Code de Conduite: Volet Participation**

**5\$** pour la Première offense

**10\$** pour la Deuxième offense

**Congédiement** pour la Troisième offense

*\* Le refus de payé l'amende dans un délais de 7 jours, entraînera un congédiement immédiat.*

*\*\* Le montant sera crédité sur la prochaine saison dans le cas que le DG a démontré une amélioration dans son niveau de participation.*

*\*\*\* Un DG congédié suite à un manquement au Volet Participation peut être réengagé, par contre, il sera en période d'essai pour une durée de 30 jours.*

## **Volet Gestion :**

Afin d'assurer la pérennité de la ligue, chaque DG doit assurer une gestion saine de son organisation que ce soit tant au niveau des finances qu'au niveau de la gestion des effectifs.

### **Pénalité pour ceux qui ne respecteront pas le Code de Conduite: Volet Gestion**

**Voir section 3.5** pour la Première offense

**Voir section 3.5** pour la Deuxième offense

**Risque de Congédiement** pour la Troisième offense

*\* Le congédiement sera évalué en fonction de la sévérité du manquement au Volet Gestion.*

*\*\* Un DG congédié suite à un manquement au Volet Gestion peut être réengagé, par contre, il sera en période d'essai pour une durée de 30 jours.*

## **1.3 Déroulement d'une année**

Paiement de la Saison

Tournoi des Recrues

Présaison

Saison Régulière

Séries Éliminatoires

Remise des Bourses et Trophées

Repêchage

Agents Libre

## **1.4 Simulations**

Les simulations sont effectuées par le commissaire de la ligue chaque jour selon le calendrier établi. La ESHL s'engage à suivre le calendrier exact de la LNH en saison régulière. Le calendrier présaison ainsi que celui de la AHL seront également, dans la mesure de possible, le même que la réalité.



# Alignements

## 2.1 Pro

Votre alignement partant doit être composés de 18 patineurs et 2 gardiens. Vous pouvez avoir un maximum de 23 joueurs dans votre formation Pro.

## 2.2 Farm

Votre alignement partant ne possède aucun nombre de joueurs requis. Vous pouvez avoir autant de joueurs désirés dans votre formation Farm.

## 2.3 Nombre de Contrats

Vous pouvez avoir un maximum de 50 joueurs sous contrats dans votre formation. Tous les joueurs créés font partie du calcul à l'exception des joueurs retournés junior ayant la mention **HO**.

## 2.4 Stratégies

Vous devez utiliser les 5 points de stratégies, sans quoi vos trios ne seront pas enregistrés.

## 2.5 Temps de Glace

La ligue s'autorise à surveiller les équipes qui pourraient volontairement modifier leurs trios dans le but de perdre des rencontres. Les Directeurs Généraux recevront un avertissement avant d'être sous au code de conduite.

## 2.6 Trios

La ligue met à la disposition de ses Directeurs Généraux deux méthodes pour compléter leurs alignements, soit via le site web ou avec le STHS Client.

## 2.7 Changement de Position

Vous pouvez demander à tout moment un changement de position sur le forum du site web. Vous devez inclure les informations nécessaires ainsi qu'un lien du site EliteProspects.

## 2.8 Blessures

Un Joueur sous **70.00 de CD** sera jugé comme étant sur la Liste des Blessé de Longue Durée et son salaire ne comptera plus dans la Masse Salarial. Un Joueur sous **95.00 de CD** sera jugé incapable de jouer. Vous pouvez faire une demande afin de placer un joueur sur la LTIR si sa condition est légèrement au-dessus de **70.00 de CD**. Le joueur sera à nouveau disponible à jouer lorsqu'il aura atteint une condition minimale de 95.00.

## 2.9 Fatigue

Les joueurs ont un niveau de fatigue différents basés sur leur cote d'endurance. Un joueur ayant une condition de **100.00** est considéré comme étant en pleine forme. Cependant, une condition de **95.00** est considérée comme un joueur étant épuisé. L'épuisement du joueur se fait sur le temps de jeux au cours d'une partie. Les gars, tant qu'à eux, s'épuise selon le nombre de lancers reçues au cours d'une rencontre. Il est important de comprendre que les paramètre du simulateur sur la fatigue est basé sur un joueur ayant 100 d'endurance.

### Joueurs

- 15 minutes : - 0,5 condition
- 20 minutes : -1 condition
- 25 minutes : -2 condition
- Bonus de + 5 minutes par palier pour les défenseurs

### Gardiens

- 20 lancers : - 1 condition
- 30 lancers : -2 condition
- 40 lancers : -3 condition

## 2.10 Récupération

Dans le pro et dans le farm, lors de chaque journée, les joueurs récupèrent 1 de condition. Ces paramètres sont établis sur un joueur ayant 100 de durabilité.

## 2.11 Suspension

Les suspensions sont décernées par le simulateur lors des parties. Il est possible d'effectuer une demande de révision, vous devez alors démontrer devant un comité les raisons pour laquelle vous contester la suspension.

## 2.12 Liste de Réserve

La limite de joueurs autorisés dans une équipe est de **90**, ce qui inclue tous les joueurs sous contrat ainsi que les prospects.

## Finances

### 3.1 Générale

Les équipes doivent s'assurer du bon fonctionnement des finances de l'organisation. Chaque formation a débuté avec un montant de 100,000,000\$ dans son compte en banque.

### 3.2 Revenues

Vos revenus proviennent principalement de la vente de billets. Chaque partie à domicile, vous pouvez également retirer des profits de la vente de marchandise.

### 3.3 Dépenses

Les dépenses de votre organisation proviennent de plusieurs sources, mais principalement du salaire annuel verser à vos joueurs. Le salaire de vos entraîneurs sont également considérés comme une dépense. De plus, lorsque vous congédiez un entraîneur, vous devez payer 100% de son salaire restant. Lors de vos parties à domicile, vos équipes peuvent également avoir des dépenses.

### 3.4 Aréna

Les Arénas de la ESHL possèdent les mêmes capacités de sièges que ceux de la NHL. L'ensemble des équipes débutent avec **30%** de détenteur de billets de saison. La ligue remet l'entière responsabilité d'établir le prix de vos billets aux équipes. Afin d'assurer une bonne santé financière, les membres peuvent effectuer des campagnes publicitaires qui augmentera le nombre de billets de saison vendues. Ce montant sera automatiquement retiré de vos finances. Chaque campagne publicitaire coûte **10,000,000\$** et augmente votre nombre de détenteurs de **5%**. La limite établie de détenteurs de billets est de **75%**.

### 3.5 Amendes

Afin d'assurer un bon fonctionnement des simulations et de la santé de la ligue, des amendes seront remis aux équipes qui ne respecte pas le code de conduite. Ces montants sont automatiquement retirés de votre Compte des Commanditaires.

- Violation du Cap Salariale : Voir section Cap Salariale 12.6
- Erreur d'alignement exigeant une intervention du commissaire : **500,000\$**
- Dépassement du nombre de joueurs autorisés : **500,000\$**
- Aucun entraîneur sous contrat : **1,000,000\$**
- Omission d'envoyer une liste ou absence au repêchage : **2,500,000\$**
- Omission d'envoyer des offres à ses joueurs autonomes : **5,000,000\$**

### 3.6 Partage des Revenues

Afin d'assurer un certain équilibre financier parmi les différentes formations, les 10 équipes les plus riches partageront selon un calcul complexe aux équipes les plus pauvres de la ligue.

### **3.7 Commanditaires**

La ligue offre la possibilité aux différentes équipes de signer des contrats avec des commanditaires qui permet aux équipes d'accumuler des montants servant à attirer les agents libres. Les montants sont acquis seulement en cas de réussite des objectifs choisis avant le début de la saison régulière.

Parmi les différents commanditaires, vous avez plusieurs objectifs disponibles rapportant différentes sommes selon le niveau de difficulté. La réussite vous permet de toucher des lots variants entre 100,000\$ à 1,000,000\$.

La participation aux différents tournois tel que le tournoi des recrues EA Sports, le championnat mondiale junior moins de 20 ans ainsi qu'au championnat mondiale de l'IHF, vous offre la possibilité de toucher divers lots offerts par les commanditaires des événements.

Tous les montants obtenus représentent un fond de bonis de signature. (Voir article 8.13)

### **3.8 Faillite**

Toute équipe dont le compte en banque atteint 0\$ sera automatiquement relevé de ces fonctions. Avant d'arriver à une faillite, la ligue s'engage à effectuer un suivi rigoureux et s'assurera d'avoir émis plusieurs avertissements auprès du membre fautif.

# Système de Cotation

## 4.1 Général

La ESHL est une ligue unique en son genre puisque les cotes des joueurs demeurent cachées afin d'augmenter le réalisme et l'immersion du rôle d'un Directeur Gérant.

## 4.2 Pondération

Les cotes des joueurs sont établies en fonctions de leurs statistiques NHL de la saison précédente pour une pondération de 100%.

## 4.3 Occurrence

Tous les joueurs sont cotés 2 fois au cours d'une année. La première à lieu avant le repêchage, et, la deuxième à lieu le 31 Décembre.

# Transaction

## 5.1 Général

La date limite des transactions est établie à environ 80% de la saison régulière. Généralement, cela représente le 40<sup>e</sup> jours précédant la fin du calendrier régulier. Les équipes ne peuvent compléter de transaction après cette période jusqu'à la dernière partie des séries éliminatoires.

## 5.2 Procédure

Afin de compléter une transaction, vous devez d'abord vous rendre sur le site web de la ligue. Ensuite, une seule personne doit compléter la section **Trade Room** et il doit ensuite entrer son mot de passe. Lorsque cette étape est complétée, vous pouvez demander à votre collègue de confirmer la transaction. Pour ce faire, il doit d'abord se rendre sur le site web de la ligue. Par la suite, il doit appuyer sur **Confirmed Trade Already Enter By First GM**. Finalement, il sélectionne sa formation dans la liste déroulante et entre son mot de passe à l'endroit désigné.

## 5.3 Retained Salary

La ESHL permet l'ajout de plusieurs éléments qui peuvent être ajoutés à une transaction dont la possibilité de retenir du salaire (Cap Hit) d'un joueur. Cependant, le montant retenu ne peut être supérieur à 50%. Les équipes disposent d'un maximum de 3 salaires retenues par saison. Les équipes ne peuvent retenir plus de 15% du plafond salariale. Finalement, le joueur ne peut voir son salaire être retenu par plus de deux équipes.

Le montant retenu lors de transactions s'applique sur la durée complète du contrat. Une page web a été créée afin d'effectuer un suivi à cet effet. Les Retained Salary sont également calculé dans la section Special Salary Cap.

## 5.4 Conditional Draft Pick

Vous avez la possibilité d'ajouter des choix au repêchage conditionnel lors de vos transaction. Vous devez toutefois spécifier la condition; par exemple : Le choix au repêchage est protégé de la loterie, le choix est conditionnel à la signature d'un tel joueur, etc.

## 5.5 Verdict

Après avoir pris connaissance d'une transaction, la ligue se réserve le droit de prendre un 24 heures d'analyse afin de s'assurer que la transaction est conforme. Le comité désigné analysera la transaction en prenant considération plusieurs facteurs et déterminera si la transaction est approuvée.

## 5.6 Future Draft Picks

### Tableau des avancements monétaire

| Saison | Ronde 1 | Ronde 2 | Ronde 3 à 7 |
|--------|---------|---------|-------------|
| 2021   | 0\$*    | 0\$*    | 0\$         |
| 2022   | 10\$    | 5\$     | 0\$         |
| 2023   | 10\$    | 5\$     | 0\$         |
| 2024   | 10\$    | 5\$     | 0\$         |
| 2025   | 10\$    | 5\$     | 0\$         |

\*Échanger vos choix de l'année suivante ne demande pas d'avancement financier de votre part, qui vous sera créditer lors de cette dîtes saison, sauf lors de 2 situations :

#1 : Vous transiger un choix de l'année suivante en retour d'un agent libre.

#2 : Vous effectuer une offre hostile impliquant ce choix.

# Repêchage

## 6.1 Général

Le repêchage de l'ESHL à lieu tous les ans après la sortie des côtes. La date officielle est déterminée en fonction des disponibilités de la direction.

## 6.2 Durée

Le Repêchage compte 7 Rondes et 1 Ronde bonus aux Directeurs Généraux ayant été présent pour l'ensemble du repêchage.

## 6.3 Joueurs Éligible

Tous les joueurs qui auront 18 ans avant le 15 Septembre et pas plus de 20 ans avant le 31 Décembre de l'année de repêchage sont éligibles pour la sélection de repêchage **sauf**:

- Un joueur ayant déjà joué dans la ligue étant devenue Agent Libre;
- Un joueur ayant déjà été repêché à deux reprises;
- Un joueur de 21 ans et plus

## 6.4 Ordre de Sélection

Les 14 Équipes éliminés des séries seront classés selon l'ordre inverse du classement final. Trois tirages parmi ces équipes permettront de déterminer le 1er-2e et 3e choix au Repêchage. Les probabilités de la loterie sont déterminées par la LNH.

Les 12 Équipe éliminés en Rondes 1 et 2 des Séries seront classé selon l'ordre inverse du Classement Général. Les 2 Équipes éliminés en final de conférence seront classé selon l'ordre inverse du Classement Général. L'équipe Finaliste de la Coupe Stanley repêchera **29e**. L'équipe Championne de la Coupe Stanley repêchera **30e**.

## 6.5 Loterie

L'ensemble des équipes n'ayant pas participer aux séries éliminatoires participeront à la loterie pour déterminer les 3 premières positions.

**Procédure** : Chaque équipe se verra attribué un nombre de combinaisons en fonction de leur classement finale. Le boulier contient 14 boules identifier de 1 à 14. Au total, 4 boules sont sélectionnées aléatoirement pour former une combinaison sur une possibilité de 1001. Seul la combinaison 11-12-13-14 n'est pas attribué. Si c'est la combinaison gagnante, un autre tirage devra être effectuée. La première combinaison gagnante aura le 1<sup>er</sup> Choix, la deuxième aura le 2<sup>e</sup> choix et la troisième aura le 3<sup>e</sup> rang.



## 6.6 Sélection

La sélection du joueur peut se faire directement lors de son tour de sélection ou par une liste envoyée à la ligue. Chaque membre est responsable d'envoyer sa liste au courriel de la ligue **avant** le début du repêchage. Pour la 1ère Ronde, chaque équipe dispose de 5 minutes pour faire sa sélection. Pour les 2e et 3e Rondes, chaque équipe possède 3 minutes pour faire sa sélection. Finalement, pour la 4e-5e-6e-7e Ronde du Repêchage, chaque équipe possède 1 minute pour faire sa sélection.

Il est également possible de demander un temps d'arrêt afin de compléter une transaction. Le temps d'arrêt est de 5 minutes et peut-être utilisé qu'une seule fois par ronde.

Les Équipes qui ne repêcheront pas dans le délai attribué repêcheront selon l'ordre de la LNH.

## 6.7 Droits

**LHJMQ/OHL/WHL** : L'équipe garde les droits du joueur pour **2 ans** après le repêchage.

**Autres** : L'équipe garde les droits du joueur pour **4 ans** après le repêchage.

## 6.8 Éligibilité de Jouer

**LHJMQ/OHL/WHL** : Possibilité de jouer **ESHL** ou **PROSPECTS** / Éligible à jouer **EAHL** à **20 ans**.

**Autres** ; Possibilité de jouer **ESHL** ou **EAHL** ou **PROSPECTS**.

**Joueurs quittant Europe ou Collégial/Universitaire** pour la **CHL**; Possibilité de jouer **ESHL** ou **EAHL** ou **PROSPECTS**

# Négociation de Contrats

## 7.1 Général

Tous joueurs n'ayant aucun contrat ou écoulant leur dernière année de contrat sont considérés comme agents libre en date du 1<sup>er</sup> juillet. Vous pouvez trouver deux types d'agents libre dans la ESHL, soit les agents libres sans restriction, appelé **UFA**, et les agents libres avec restrictions, appelé **RFA**. Vous pouvez également trouver des Prospects sans contrats puisqu'ils n'ont jamais été repêchés ou parce qu'ils n'ont pas signés de contrat avec leur organisation. Ils seront donc considérés comme UFA. Les Prospects dont vous souhaitez signer auront un contrat appelé **ELC**.

## 7.2 Signature d'un prospect - ELC

La signature du prospect vous permet de conserver les droits sur vos joueurs repêchés, mais attention, ces contrats font partie du calcul du 50 contrats maximal autorisés sauf s'il est retourné dans la CHL.

La durée de contrat pour un ELC est de :

- 3 ans pour les 21 ans et moins.
- 2 ans pour les 22-23 ans.
- 1 an pour les 24 ans.
- Aucun nombre d'année déterminée pour les joueurs de 25 ans et plus.

Le salaire maximal pour un contrat d'entrée est de 925,000\$.

**ATTENTION** : La date limite de signature d'un prospect écoulant sa dernière année des droits, est le 1<sup>er</sup> juin (CHL + Europe) et le 15 août pour les joueurs issus des collèges/universités. Après cette date, le joueur sera considéré comme agent libre sans restriction.

## 7.3 Agents Libre sans restriction - UFA

Un joueur agent libre sans restriction est considéré étant UFA. Tout joueurs de **27 ans et +**, en date du 1<sup>er</sup> Juillet, seront considérés comme **UFA**. De plus, tout joueurs **RFA** en Date du 1<sup>er</sup> Juillet, n'ayant pas reçu d'offre qualificative seront considérés **UFA**. Finalement, les joueurs Non-Repêché de **21 ans et +** seront également considérés comme **UFA**.

Vous pouvez négocier avec vos agents libres sans restriction à n'importe quel moment au cours de la dernière année de contrat.

Vous pouvez entrer en négociation avec les agents libres à venir à compter du lendemain de la dernière journée du repêchage sans toutefois signer de contrat.

## 7.4 Agents Libre avec restriction - RFA

Tout joueurs de **26 ans et** – en date du 1<sup>er</sup> juillet, seront considéré comme des **RFA**.

Vous pouvez négocier avec vos agents libres sans restriction à n'importe quel moment au cours de la dernière année de contrat. Les équipes qui ne parviennent pas à trouver d'entente contractuel peuvent demander l'arbitrage si le joueur est éligible. Cependant, si le joueur n'est pas éligible à l'arbitrage, vous avez jusqu'au 1<sup>er</sup> décembre pour trouver un terrain d'entente, sans quoi, le joueur ne pourra prendre part à la saison.

Vous pouvez entrer en négociation avec les agents libres avec restriction à venir à compter du 26 juin afin de déterminer si vous comptez faire une offre hostile.

## 7.5 Offre Qualificative - RFA

Une offre qualificative est une offre de contrat qui doit être d'une durée de 1 an qui peut être éligible à l'arbitrage si le joueur se qualifie à la situation. En cas d'offre hostile, cette offre de contrat vous permet de protéger votre joueur de la pleine autonomie et également de pouvoir égaliser ou refuser l'offre et ainsi recevoir une compensation.

L'offre qualificative doit être une offre de contrat basé sur le salaire précédant du joueur :

- **110%** pour les salaires de 660,000\$ et moins.
- **105%** pour les salaires de 660,000\$ à 1,000,000\$.
- **100%** pour les salaires de 1,000,000\$ et plus.

**ATTENTION** : Vous avez jusqu'au 25 juin afin d'envoyer une offre qualificative à vos RFA, sans quoi, ils seront considérés comme UFA le 1<sup>er</sup> Juillet.

## 7.6 Offre Hostile - RFA

Tout joueurs ayant reçu une offre qualificative par l'équipe auquel il appartient, est éligible à recevoir une offre hostile par les différentes équipes de la ligue.

Un joueur ayant reçu une offre hostile peut accepter ou refuser l'offre, cependant, il ne peut revenir sur sa décision dans le cas où il acceptait l'offre.

L'équipe ayant les droits du joueur peut égaliser l'offre hostile ou obtenir une compensation et ainsi conserver les droits. L'équipe dispose de 7 jours afin de prendre une décision. Elle doit communiquer avec la direction de la ligue dès qu'elle aura pris une décision.

## Tableau des compensations (sujet à changement)

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| \$1,339,575 or less         | No compensation                            |
| \$1,339,576 to \$2,029,659  | Third-round pick                           |
| \$2,029,660 to \$4,059,322  | Second-round pick                          |
| \$4,059,323 to \$6,088,980  | First and third-round picks                |
| \$6,088,981 to \$8,118,641  | First, second and third-round picks        |
| \$8,118,642 to \$10,148,302 | Two firsts, a second and third-round picks |
| Over \$10,148,302           | Four first-round picks                     |

**Attention** : Les choix au repêchage doivent être les propres choix de l'équipe faisant l'offre hostile.

**Attention** : Les choix des années suivantes implique que vous devez faire un avancement sur les futures saisons impliquant ces choix, voir section

### 7.7 Arbitrage - RFA

En cas de litige entre les deux parties, vous, ou le joueur, pouvez demander une audience en arbitrage. Cependant, la demande doit être faite avant le **5 juillet**.

Les deux parties doivent soumettre une offre, et doivent expliquer leurs raisonnements. Après avoir pris en considération les deux parties, l'arbitre a 48 heures pour prendre une décision. Advenant que le joueur ait demandé une audience, l'arbitre ne pourra lui octroyer moins de 85% de son salaire précédent. Toutefois, l'équipe peut refuser le résultat de l'arbitre, mais le joueur sera alors UFA.

**ATTENTION** : Vous ne pouvez pas refuser le résultat de l'arbitre si vous avez demandé l'arbitrage.

## Contrats

### 8.1 Générale

Les contrats des joueurs sont négociés par le directeur générale de l'équipe en collaboration avec un membre de la direction de la ligue.

### 8.2 Salaire Minimum

Le salaire minimal des joueurs de la ESHL est établi selon celui de la NHL.

- 2018-2019 : 650,000\$

- 2019-2020 : 700,000\$

- 2020-2021 : 700,000\$

- 2021-2022 : 750,000\$

### 8.3 Salaire Maximum

Le salaire maximal représente 20% du plafond du Cap Salarial

### 8.4 Type de Contrat

**Contrat One-Way** : Tous joueurs ayant un cap hit supérieur à 925,000\$ aura automatiquement un contrat de type One-Way. De plus, le joueur aura le même salaire s'il joue dans la EAHL. Il comptera également sur la masse salariale de votre équipe Pro. Le calcul pour déterminée sont impact sur votre masse est :

$$\text{Cap Hit} - (\text{Salaire minimale} + 375\,000\$) = \text{Nouveau Cap Hit}$$

**Contrat Two-Way** : Le joueur touchera 10% de son salaire ESHL lorsqu'il jouera dans la EAHL. Cependant, le contrat ne comptera pas sur la masse salariale.

### 8.5 Bonis de Performance

Vous pouvez offrir un boni de signature aux joueurs de 35 ans et + signant un contrat de 1 saison. Les détails des bonis de performance doivent être indiqué lors de l'offre de contrat.

### 8.6 Durée

Les contrats peuvent être d'une durée maximale de **7 ans** et de **8 ans** si le joueur signe une prolongation de contrat avec son équipe.

### 8.7 Variation de Salaire

Le salaire du joueur ne pourra pas varier de **+ de 35%** de la 1ère année du contrat. Le salaire du joueur ne pourra pas varier de **+ de 50%** entre le plus gros salaire du contrat et toutes autres saisons.

## 8.8 Rachat de Contrat

Les rachats de contrats sont déterminés de la même façon que la LNH. La période de rachat de contrat débute 48 heures après la dernière partie des séries éliminatoires et se termine le 30 juin. Les montants des rachats sont inclus dans la section Special Salary Cap des finances.

## 8.9 Limite de Contrat

Les équipes ont droit à un maximum de **50 Contrats**. Tous les joueurs créés avec un contrat **Pro & Farm** ou **Pro Only**. Également, tous les **Prospects** avec un contrat Pro, c'est à dire un Entry-Level Contract, à l'exception faite pour les prospects de la CHL de **18-19 ans**.

## 8.10 Entry Level Slide

Vous pouvez effectuer une demande auprès de la ligue afin d'envoyer un de vos joueurs éligible à retourner jouer dans le junior avant qu'il n'atteigne les 10 parties afin d'économiser 1 année de contrat. Ce joueur sera indiqué dans le simulateur par les lettres HO.

## 8.11 Contrat 35 ans et +

Cette clause particulière touche les joueurs âgés de 35 ans et plus ayant signés un contrat de plusieurs saisons. Cette clause signifie donc que le cap hit du joueur compte sur la masse salariale peu importe le statut du joueur.

## 8.12 Clauses

Il existe 4 termes de clauses qu'un joueur peut avoir rattaché à son contrat. Il est important de savoir que seuls les joueurs ayant 27 ans et plus sont éligible à avoir une clause à leur contrat.

- **No-Trade Clause** : Le joueur ne peut seulement pas être échangé.
- **No-Mouvement Clause** : Le joueur ne peut ni être échangé, ni envoyer farm, ni envoyer au ballottage.
- **Limited**: Le joueur dresse une liste d'équipes où il ne veut pas évoluer.
- **Modified**: Le joueur dresse une liste d'équipes où il veut jouer.

**Attention** : Si le joueur est échangé avant que la clause ne prenne effet, l'équipe acquérant peut décider d'annuler la clause.

## 8.13 Bonis de Signature

Chaque équipe peut utiliser des montants gagnés au cours des saisons en commandites afin d'offrir des Bonis à n'importe quel moment lors de la signature d'un joueur. Le boni doit être indiqué dans l'offre de contrat dans la section approprié. Il est également important de comprendre que dans la ESHL, le Boni offert est seulement pour la première année de contrat du joueur.

**Attention** : Les Bonis de Signature sont calculés dans le Cap Hit de vos joueurs.

Il existe plusieurs façons de débloquer des montants au cours d'une saison :

**Montant de Base** : Chaque formation obtient un montant en fonction des performances au cours de la saison.

| Résultats                | Montant      |
|--------------------------|--------------|
| Champion Coupe Stanley   | 5 000 000 \$ |
| Finaliste Coupe Stanley  | 2 500 000 \$ |
| Participation aux Séries | 1 000 000 \$ |
| Ratés les Séries         | 500 000 \$   |

**Participation au Tournoi d'Été** : Divers montants distribués aux équipes ayant atteint au minimum la première ronde des séries du Tournoi.

| Résultats              | Montant      |
|------------------------|--------------|
| Gagnant                | 1 000 000 \$ |
| Finaliste              | 750 000 \$   |
| 3 <sup>e</sup> Ronde   | 500 000 \$   |
| 2 <sup>e</sup> Ronde   | 250 000\$    |
| 1 <sup>ère</sup> Ronde | 100 000 \$   |

**Contrat Télévisuel** : Votre télédiffuseur vous offre un montant en fonction de votre objectif visés et de sa réussite.

| Résultats    | Montant      |
|--------------|--------------|
| 50 Victoires | 1 000 000 \$ |
| 45 Victoires | 750 000 \$   |
| 40 Victoires | 500 000 \$   |
| 35 Victoires | 250 000\$    |
| 30 Victoires | 100 000 \$   |

**Commanditaires** : Vous pouvez sélectionner 3 commanditaires qui vous distribueront un montant en cas de réussite des objectifs.

| Commanditaire Principale | Commanditaire d'équipe | Commanditaire Joueurs | Montant      |
|--------------------------|------------------------|-----------------------|--------------|
| 50 Victoires             | 110 points             | 100 points            | 1 000 000 \$ |
| 45 Victoires             | 100 points             | 40 buts               | 750 000 \$   |
| 40 Victoires             | 90 points              | 80 points             | 500 000 \$   |
| 35 Victoires             | 80 points              | 30 buts               | 250 000\$    |
| 30 Victoires             | 70 points              | 60 points             | 100 000 \$   |

**Participation au Week-End des Étoiles :**

| <b>Catégorie</b>          | <b>Montant par participant</b> |
|---------------------------|--------------------------------|
| Head Coach                | 25 000 \$                      |
| Capitaine                 | 100 000 \$                     |
| Participant               | 50 000 \$                      |
| Équipe Gagnante           | 100 000 \$                     |
| Game MVP                  | 250 000 \$                     |
| Gagnant Fastest Skater    | 150 000 \$                     |
| Gagnant Premier Passer    | 150 000 \$                     |
| Gagnant Save Streak       | 150 000 \$                     |
| Gagnant Puck Control      | 150 000 \$                     |
| Gagnant Hardest Shot      | 150 000 \$                     |
| Gagnant Accuracy Shooting | 150 000 \$                     |

**Remporter un Trophée Individuel :**

| <b>Catégorie</b> | <b>Montant par Gagnant</b> |
|------------------|----------------------------|
| Art Ross         | 500 000 \$                 |
| Maurice Richard  | 500 000 \$                 |
| Hart             | 500 000 \$                 |
| Calder           | 250 000 \$                 |
| Vézina           | 250 000 \$                 |
| Norris           | 250 000 \$                 |
| Selke            | 250 000 \$                 |
| Ted Lindsay      | 500 000 \$                 |
| Lady Bing        | 250 000 \$                 |
| King Clancy      | 250 000 \$                 |
| Jennings         | 250 000 \$                 |
| Bill Masterton   | 250 000 \$                 |
| Jack Adams       | 250 000 \$                 |
| Mark Messier     | 250 000 \$                 |
| GM               | 500 000 \$                 |
| Conn Smythe      | 500 000 \$                 |



# Ballotage

## 9.1 Période effective

Le ballotage devient effectif **12 Jours** avant le début de la saison régulière

## 9.2 Joueur Éligible

Un joueur de **25 ans et +** devra passer par le Ballotage.

Un joueur de **24 ans et -** ne devra pas passer par le Ballotage.

## 9.3 Durée

Un joueur au Ballotage à **24 heures** pour se faire réclamer, sans quoi il ira dans les mineurs.

## 9.4 Ordre de Priorité

L'équipe la plus basse au classement a priorité sur les joueurs au Ballotage. Nous établissons donc la liste selon l'ordre inverse du Classement Général. Si la réclamation du joueur a lieu avant le 1<sup>er</sup> novembre, nous utilisons le classement de la saison précédente.

## 9.5 Sélection d'un Joueur au Ballotage

Vous devez réclamez le joueur avec le STHS Client dans la section Waivers de celui-ci. L'équipe prend 100% du salaire restant du joueur.

## 9.6 Compensation

Une équipe qui réclame un joueur au ballotage doit payer 50,000\$ en frais de compensation à l'équipe perdant son joueur.

## 9.7 Transiger un Joueur Réclamé

Une équipe voulant transiger un joueur acquis via le ballotage doit soumettre ledit joueur aux équipes ayant démontré de l'intérêt avant de pouvoir l'échanger.

## 9.8 Période de Gel

Après la date limite des transactions, et ce, jusqu'à la fin des série éliminatoires, aucune équipe ne peut céder un joueur dans le club école, sauf si le joueur avait été rappelé d'urgence en cas de blessure.

## Saison ESHL et Tournoi IIHF

### 10.1 Calendrier Saison Régulière

L'ESHL possède un calendrier de 82 parties basés sur celui de la NHL. Le calendrier contient un minimum de 184 jours.

### 10.2 Présaison

La Présaison sera d'environ **8 Parties** par équipe. Dans la mesure du possible, la ligue va tenter d'avoir le même calendrier préparatoire que la NHL.

### 10.3 Parties des Étoiles

L'ESHL tient chaque saison une partie des Étoiles constituant les meilleurs joueurs de la ligue. Les joueurs seront sélectionnés par un comité qui sélectionneront au moins 1 joueur par formation.

### 10.4 Séries ESHL et EAHL

Les Séries de l'ESHL et EAHL détermine les Équipes Championne de l'ESHL et EAHL. Le format des séries est respectif à chacune des ligues. Nous avons choisi d'utilisés les formats de la NHL pour le pro et celui de la AHL pour le farm.

### 10.5 Tournoi WJC IIHF

Durant la période des fêtes, la ligue tiendra le WJC ESHL. Dans ce tournoi regroupant les meilleurs joueurs de moins de 20 ans, 8 équipes prendront part au tournoi.

Les équipes ESHL auront la décision d'autorisé ou non la participation de leurs joueurs au tournoi WJC, ce qui entrainera qu'ils ne pourront plus disputer leurs matchs de saison durant le tournoi.

Les membres voulant participer au tournoi en tant que Directeur Général pourront le faire et courrons ainsi la chance de gagner des Bonis qui serviront à attirer des agents libres. (Voir Article 8.13)

### 10.6 Championnat Mondiale IIHF

Durant la période des séries éliminatoires, la ligue tiendra le championnat mondial. Dans ce tournoi, seuls les joueurs étant éliminés des séries éliminatoires ESHL et EAHL peuvent y participer. Tout comme pour le tournoi WJC, les membres voulant participer au tournoi, auront la possibilité d'être Directeur Général d'une des formations internationales.

Les membres voulant participer au tournoi en tant que Directeur Général pourront le faire et courrons ainsi la chance de gagner des Bonis qui serviront à attirer des agents libres. (Voir Article 8.13)

## Départs

### 11.1 Retraite

Au cours de la saison morte, tout joueur ayant annoncé leur retraite seront automatiquement retirés.

### 11.2 Joueur Quittant vers une Autre Ligue

Tout joueur qui quitte la NHL durant la saison régulière sera retiré de sa formation à la fin des séries. Si un joueur quitte la NHL durant la Saison Morte, il sera **AUTOMATIQUEMENT** retiré de son club.

### 11.3 Joueur Sans Contrat

Tout joueur qui n'a pas de contrat NHL et AHL durant la dernière saison sera enlevé de sa formation à la fin des séries.

# Masse Salarial

## 12.1 Masse Salarial

Aucune équipe n'aura le droit de dépasser le plafond ou d'être sous le plancher salarial au cours de la saison régulière. Durant la saison morte, les équipes peuvent excéder le plafond de 10%, tandis que durant les séries éliminatoires, il n'y a aucun plafond et plancher salarial.

Il est important de rappeler qu'un joueur avec un contrat **One-Way** dans la EAHL compte sur la Masse Salarial ESHL :

$$\text{Cap Hit} - (\text{Salaire Minimum} + 375\,000\$) = \text{Nouveau Cap Hit}$$

## 12.2 Plancher & Plafond

La plancher Salarial est déterminé par la LNH : **60,2M\$**

Le plafond Salarial est déterminé par la LNH : **81,5M\$**

## 12.3 Exemption

Un joueur avec un contrat de type Two-Way qui est dans votre club école ne figure pas dans votre masse salariale. De plus, un joueur retourné dans son club junior (**HO**) avant d'atteindre 10 parties ne compte pas sur la masse salariale et n'écoulera pas une année de contrat. Il s'agit d'un Entry Level Slide.

## 12.4 Joueurs Blessés

Un joueur sous **70.00 de CD** sera jugé comme étant sur la Liste des Blessé de Longue Durée et son salaire ne comptera plus dans la masse salariale.

## 12.5 Buried Contract

Un joueur avec un contrat de type One-Way qui est envoyé dans votre club école compte sur votre masse salariale selon le calcul suivant :

$$\text{Cap Hit du joueur} - (\text{Salaire Minimum} + 375\,000\$) = \text{Nouveau Cap Hit}$$

## 12.6 Pénalités

Quiconque qui violera la masse salariale aura une pénalité immédiate de 5 000 000\$, une pénalité sur la masse salariale de l'année suivante et la perte d'un choix au repêchage.

# Repêchage d'Expansion

## 13.1 Général

Étant une ligue suivant les activités de la LNH, la ESHL se conforme également au repêchage d'expansion et tous les règlements qui en découlent.

## 13.2 Sélections des Joueurs

L'équipe de Seattle devra suivre une liste de règlement sur la sélection des joueurs :

- Ils devront sélectionner un joueur par formation sauf des Golden Knights pour un total de 30 joueurs.
- Ils devront sélectionner un minimum de 14 attaquants – 9 défenseurs – 3 gardiens.
- Ils devront sélectionner un minimum de 20 joueurs sous contrat pour la saison 2021-2022.
- Ils devront totaliser un cap hit qui représente 60 à 100% du plafond de la saison précédente.
- Ils ne pourront racheter de contrat avant l'été 2022.

## 13.3 Liste de Protection

Les équipes de la ESHL auront 2 options pour les joueurs qu'elles souhaitent protéger;

- a) 7 attaquants, 3 défenseurs, 1 gardien.
- b) 8 joueurs (attaquants/défenseurs) et 1 gardien.

Tous joueurs ayant une clause de non-mouvement valide au moment du repêchage devront être protégés par leur formation. À moins que ceux-ci acceptent de lever leur clause. Un joueur possédant une NMC devenant UFA en 2021 n'a pas l'obligation d'être protégé.

Tous joueur étant à leur première ou deuxième année professionnel (10 parties et + équivaut à une année), ainsi que tous les choix au repêchage non-signés seront exclus de la sélection.

## 13.4 Prérequis pour les Non-Protégés

Les équipes devront absolument se conformer aux conditions minimales suivantes pour la liste des joueurs disponible à la nouvelle franchise;

- 1 Défenseur qui est a) sous contrat pour la saison 2021-022 et b) qui a joué plus de 40 parties la saison précédente ou 70 parties les deux dernières saisons combinés.
- 2 Attaquants qui sont a) sous contrat pour la saison 2021-022 et b) qui a joué plus de 40 parties la saison précédente ou 70 parties les deux dernières saisons combinés.
- 1 Gardien qui est sous contrat pour la saison 2021-022 ou qui sera joueur autonome avec compensation. L'équipe doit s'assurer d'avoir offert une offre qualificative au gardien RFA.

**Attention :** Tous les joueurs n'étant pas sur la liste de protection sont disponible au repêchage.

# Simulateur

## 14.1 Général

Les DG doivent installer la version la plus récente du Simulateur;

[http://sths.simont.info/Download\\_En.php](http://sths.simont.info/Download_En.php)

## 14.2 Envois des Trios

Les trios doivent être envoyés via le simulateur au serveur FTP. De plus, la ligue n'est pas responsable des problèmes liés aux trios envoyés par les DG.

## 14.3 Capitaine et Assistants

Les DG peuvent choisir le Capitaine et les Assistants de leur club via le STHS.

## 14.4 Agents Libre

Les DG doivent envoyer leur offre aux agents libre avec l'aide du Simulateur.

## 14.5 Entraîneur

Chaque équipe peut changer d'entraîneur quand bon lui semble. Lorsqu'une équipe congédie un entraîneur, ils doivent payer la totalité du contrat. Ce montant sera automatiquement retiré de votre compte en banque.

## 14.6 Prospects

Les DG peuvent voir les droits de leur Prospects dans le STHS.

## 14.7 Fichier

Les DG doivent télécharger le fichier ESHL sur le site web afin d'effectuer leurs trios.

# Réputation

## 15.1 Réputation DG

Les directeurs généraux au cours de leur carrière poseront différents gestes qui influenceront leur réputation, tant négative que positive. Votre réputation à une influence lors de la signature d'agents libres.

## 15.2 Effet Négatif

Transiger un agent libre nouvellement acquis.

Transiger un joueur nouvellement acquis.

Volontairement vouloir perdre.

Retirés des éléments clés de l'alignement.

Mauvaise gestion des finances incluant la masse salariale.

Autres

## 15.3 Effet Positif

Participation exemplaire.

Loyauté envers les agents libres signés.

Loyauté envers les joueurs acquis.

Respect du livre des règlements.

Démontre des belles habiletés de gestion. (Transaction, signatures, finances)

Autres

## Dates Importantes

### 16.1 Général

Afin de faciliter la tâche de tous, nous avons décidé d'établir un calendrier des dates importantes au cours d'une année de simulation. Chaque événement sera annoncé sur le forum un minimum de 7 jours à l'avance pour aviser les membres. Il est toutefois de votre responsabilité de faire un suivi.

**1<sup>er</sup>-14 Septembre** : Tournoi des Recrues.

**15-30 Septembre** : Début du calendrier préparatoire.

**21 Septembre** : Début de la période d'effectivité du Ballotage.

**3 Octobre** : Début de la saison régulière.

**1<sup>er</sup> Décembre** : Date limite de signature des agents libres avec restriction.

**1-23 Décembre** : Période de vote pour les joueurs du All-Star Game.

**19-27 Décembre** : Roster Freeze, aucune transaction durant cette période.

**24-26 Décembre** : Aucune simulation de la saison régulière.

**26-5 Janvier**: Championnat Mondiale Junior.

**1<sup>er</sup> Janvier** : Winter Classic.

**3-5 Janvier**: Évaluation de la programmation du simulateur.

**24-27 Janvier** : All-Star Game.

**25 Février** : Trade Deadline.

**6 Avril** : Dernier jour de la saison régulière.

**10 Avril** : Début des séries éliminatoires.

**11-15 Avril** : Période de signature des joueurs collégiaux agents libres.

**À déterminer** : Loterie en vue du repêchage.

**10-26 Mai** : Championnat Mondiale de l'IIHF.

**1<sup>er</sup> Juin** : Dernier jour possible de la finale de la coupe Stanley.

**1<sup>er</sup> Juin** : Date limite de signature des prospects repêchés en 2017 de la CHL.

**1<sup>er</sup> Juin** : Début de la période de rachat de contrat.

**À déterminer** : Remise des honneurs, trophées et bourses.

**25 Juin** : Date limite pour déposer une offre qualificative à un futur agent libre avec restriction.

**27-28 Juin** : Repêchage de la ESHL.

**29-30 Juin** : Négociation possible avec les futures Agents Libres.

**30 Juin** : Fin de la période de rachat de contrat.

**1<sup>er</sup> Juillet** : Début de la période de signature des Agents Libres.

**5 Juillet** : Date limite pour qu'un joueur demande l'arbitrage.

**6 Juillet** : Date limite pour qu'une équipe demande l'arbitrage.

**15 Juillet** : Offre qualificative aux agents libres avec restrictions expire.

**20-27 Juillet** : Résultats des causes devant l'arbitre.

**15 Août** : Date limite de signature des prospects repêchés en 2015 provenant des collèges et Europe.

**20-25 Août** : Période de signature des joueurs non-repêchés toujours éligible au repêchage.



## Frais & Bourses

### 17.1 Coût de participation

Afin d'aider les membres de la direction d'alléger les coûts qu'engendre le simulateur et l'hébergement du site web, chaque membre doit payer un montant de 20\$ par saison. Le montant est non-remboursable. De plus, afin de pouvoir transiger des choix au repêchage des années suivantes, vous devez payer l'ensemble de la saison suivante. Ce montant est également non-remboursable.

### 17.2 Bourses

- Trophée du Président – 20\$
- Premier de Division – 5\$ (20\$)
- Champion de la Coupe Stanley – 80\$
- Finaliste de la Coupe Stanley – 50\$
- Finaliste Conférence de l'Est – 40\$
- Finaliste Conférence de l'Ouest – 40\$
- Équipes éliminées en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> ronde des séries éliminatoires – 10\$ (120\$)
- Champion de la Coupe Calder – 20\$
- Finaliste de la Coupe Calder – 10\$

Total des Bourses offertes : 400\$