

RÈGLEMENTS LHGMQ



1. Fonctionnement de la ligue

1.1

Logiciel

La LHGMQ fonctionne avec le logiciel STHS Client. C'est ce logiciel que les directeurs généraux devront utiliser pour faire leurs rosters et leurs trios.

Le logiciel (STHS V3 Client) peut être téléchargé [ici](#).

Avant chaque match, le GM doit s'assurer de la validité de ses rosters et ses lines. Il peut envoyer ses trios par FTP à l'aide du logiciel ou les faire directement sur le site web via le Web Client.



1.2 Simulation

La LHGMQ suivra du mieux possible le calendrier de la LNH. Le début de la saison se fera en même temps que celui de la LNH et il y aura une simulation par jour. Sauf exception, les simulations se feront le matin, suivant l'horaire des matchs NHL de la veille. Il est possible que les simulations soient retardées, mais elles seront éventuellement rattrapées.

Les résultats de la journée seront publiés sur la page Facebook et seront accessibles sur l'onglet "[Scoreboard](#)".

2. Alignements

2.1 Formation Pro & Farm

Chaque équipe doit absolument compter dans son alignement pro et farm **12** attaquants, **6** défenseurs et **2** gardiens de buts.

Un joueur peut évoluer à plusieurs positions mais l'alignement des club pro et farm doit être complet. Un maximum de **20** joueurs peuvent être "habillés" pour une partie. Un maximum de **23** joueurs peuvent être **PRO** et un maximum de 60 joueurs peuvent être activé.

2.2 Cotes et recotes

Les cotes des joueurs sont révisées lors de chaque saison morte selon le système de [Showtime](#).

Des recotes sont toutefois permises au cours de la saison, Il vous sera permis d'envoyer vos recotes par Emails au lhgmq@hotmail.com en fournissant le nom du joueur désirant être recoté. Les recotes devront être significative pour être accepter et la direction de la LHGMQ se garde le droit de recoté à la baisse un jour sur le déclin. Les cotes seront toujours basées sur les versions 164 et 82 games de [Showtime](#).

À noter que les recotes sont basées strictement sur les statistiques de la LNH et de l'AHL
Les recottes estivales seront basé sur les 2 saisons passées. Lorsqu'un joueur est recoté selon la version 82 games, les commissaires se donne le droit de révisé les cotes sans préavis si les cotes 82 games venait à diminuer drastiquement. Il est de la responsabilité des DGs de surveillé les cotes de leurs joueurs, un peu comme il serait de la responsabilité d'un coach de savoir lequel de ses joueurs est sur une moins bonne passe.

2.3 Prospects et activation

Il vous est possible de faire activer des prospects de votre organisation (les faire créer afin qu'ils paraissent dans votre alignement). En début de saison, les joueurs d'âge junior (19 ans et moins) qui ont percé leur formation dans la LNH pourront être activés.

Toutefois, s'ils sont retournés au niveau junior à quelconque moment de la saison, ils seront désactivés et donc inutilisables dans vos rosters. Ils pourront être réactivé lorsqu'ils joueront pro à nouveau.

Les joueurs âgés de 20 ans et plus et qui évoluent pro (NHL ou AHL) mais qui font encore partie de votre liste de prospects pourront également être activés.

Il est impossible d'activé un joueur sans contrat sur [Capriendly](#).

2.4 Européens, retraites et blessures à long terme

Il n'y a pas de blessures dans la LHGMQ.

Un joueur suspendu pour des raisons autres que des événements survenus sur la glace sera aussi suspendu dans la LHGMQ (ex : violence conjugale et autres). Il en va de même pour les maladies long-terme/carreer ending.

Un joueur qui prend sa retraite avant la saison sera supprimé du simulateur. S'il prend sa retraite en cours de saison, il le sera aussi. Même chose pour un joueur qui décide de quitter vers l'Europe ou qui n'a pas de contrat pro Nord-Américain. Le cas échéant, et s'il est âgé de 27 ans et moins, il sera considéré indisponible, mais demeurera tout de même votre propriété dans le cas où il déciderait de revenir dans la LNH. Un joueur de 27 ans et plus qui quitte pour l'Europe sera réputé UFA.

Lorsqu'un échange est confirmé et approuvé par les deux directeurs généraux et que tout est OK pour le comité des transactions, il devient officiel. Si un joueur transigé prend sa retraite le lendemain, deux semaines ou six mois plus tard, il est maintenant possession de l'équipe qui a payé pour le recevoir.

2.5 Fatigue des gardiens de but

Afin de maintenir le réalisme étant donné que les blessures ne sont pas activées, il ne vous serait pas permis d'utiliser un gardien de but pour plus de **67** matchs dans une saison régulière (les séries sont exclues de cette règle). Advenant un échange, que le gardien ait joué 67 parties avec vous ou pas importe peu, tout gardien ayant **STARTER (ST)** plus de **67** parties sera **suspendu** pour le reste de la saison et des séries éliminatoires. Il est donc de la responsabilité des DGs de s'assurer du nombre de parties ST par un gardien avant de procéder à un échange.

2.6 Entraîneurs

Chaque équipe devra compter dans ses rangs un entraîneur pro et un entraîneur farm.

Il vous est possible, en cours de saison, de congédier votre entraîneur et d'en engager un qui n'a pas de contrat.

Vous pouvez également demander à une autre équipe la permission de s'entretenir avec l'entraîneur de leur club-école, afin de le signer pour qu'il devienne votre entraîneur pro. Le DG en question peut refuser la demande. Toutefois, si son entraîneur farm est un entraîneur **pro** dans la **NHL**, le DG possédant l'entraîneur devra déterminer s'il en fait un entraîneur pro ou le laisse aller à l'équipe qui le demande.

3. Transactions et repêchage

3.1 Transactions

Les transactions sont conclues de bonne foi entre deux directeurs généraux. Chaque transaction sera révisée par le comité composé des cinq commissaires et 2 DG's de notre ligue. Le but de la ligue sera d'avoir du plaisir mais également de conserver une certaine parité. Le comité pourra se montrer strict sur certaines transactions. Le but est de ne pas créer une trop grande disparité entre les formations après seulement deux ans d'existence de la ligue. Le comité sera donc **flexible**, étant protégeant d'avantage les clubs **faibles**.

Quand un échange sera refusé, les deux directeurs généraux en question seront avisés et il leur sera possible de tenter de remodeler la transaction.

3.2 Clauses de non-échange

Il n'y a pas de clause de non-échange dans la LHGMQ. Toutefois, le comité prends en considération les DG qui ont tendance à faire des sign and trade avec des UFA ou des ELC et en tienne compte lors de la prochaine tentative de signature de ce type de joueur.

3.3 Confirmation

Chaque transaction doit être confirmée par les deux directeurs généraux concernés par le biais de commentaires dans l'onglet "Transaction".



Lors de chacune des transactions, il est important de suivre l'ordre :

- Un premier dg rentre le trade en sélectionnant son équipe dans « Team #1 » et l'équipe avec qui il souhaite faire l'échange dans « Team #2 »
- Le deuxième DG doit aller confirmer l'échange dans « Confirmed trade already enter by first GM » avant 11h59 de la même journée.

Nous vous invitons également à publier vos transactions sur la page Facebook afin d'ajouter de la vie à la ligue.

À noter qu'en cas de litige, un post Facebook pourra être utilisé comme preuve. Donc une fois une transaction confirmée sur Facebook par les deux directeurs généraux, elle est considérée comme officielle, mais elle ne sera pas rentrer dans le simulateur tant qu'elle n'est pas sur l'onglet "Transaction".

3.4 Repêchage annuel

Afin d'ajouter du suspense et de forcer les directeurs généraux à faire leurs devoirs, les deux premières rondes du repêchage sera tenue annuellement quelques jours avant celle de la LNH.

Le reste du repêchage (rondes 3 à 7) s'échelonna une fois le repêchage de la LNH terminé. La

LHGMQ utilise le même système de loterie que celui utilisé dans la LNH pour déterminer du rang de repêchage des équipes éliminées des séries. Le «tanking» n'est donc pas favorisé.

Le repêchage annuel aura lieu en ligne en plus du draft live pour ceux qui peuvent y être présent. Les détails seront divulgués à chaque année. La première ronde aura lieu lors d'un soir déterminé à l'avance, tandis que les autres rondes se dérouleront lors des jours suivants.

La façon de procéder vous sera expliquée à chaque année.

3.5 Tanking

Le tanking intentionnel n'est pas toléré dans la LHGMQ.

Par tanking intentionnel, nous voulons dire : une équipe qui fait exprès pour perdre soit en y allant avec des stratégies ridicules, en envoyant certains de ses bons joueurs dans le farm, en utilisant ses meilleurs joueurs sur le 4e trio, etc.

Une équipe qui perd parce que le sim a décidé qu'il perdait mais qui utilise quand même son lineup complet de façon intelligente, aucun problème ici! La règle s'applique juste aux cas « extrêmes ». Il est donc correct de liquider une équipe, mais pas de tricher avec une équipe viable.

Donc, à la première offense, le DG sera **averti**. Si le DG refait le coup, le moral de son équipe sera augmenté de **50%**. Si l'offense continue, le DG pourrait être renvoyés.

4. Signatures et contrats

4.1 Agents libres

Pour être RFA, un joueur devra être âgé de 27 ans ou moins le 1er juillet de la saison en cours. S'il est âgé de 28 ans ou plus le 1er juillet, il sera UFA.

Les joueurs qui n'appartiennent à aucune équipe de la LHGMQ et signe un ELC peuvent recevoir les offres pendant une semaine et prendront une décision par la suite. Le même système s'applique aux Buyout en cours de saison.

4.2 Processus de signatures

Les offres de contrats seront envoyées à lhgmq@hotmail.com.

Il vous est impossible d'offrir une clause de non-mouvement à un agent libre ni d'offrir des bonus de signature. Plusieurs périodes de signature RFA et UFA-Garantis auront lieu au cours de la saison.

Une liste de joueur sera établie parmi les UFA's et pour en faire la signature, vous devrez user de créativité et de jugement car vous allez devoir vanter votre équipe à ce joueur ainsi que de démontrer le pourquoi de votre intérêt envers ce joueur.

Tout autre joueur optera pour les meilleures conditions contractuelles ainsi que les opportunités de jouer pro.

Il est en tout temps possible d'offrir une offre à un joueur sous contrat dans la NHL mais sans contrat dans la LHGMQ. Lorsqu'un joueur reçoit une offre en dehors de la période estivale, il prendra 7 jours pour considérer ses offres et prendra la meilleure au bout des trois jours.

4.4 Marché des joueurs autonomes

À partir du 1er août, les offres aux joueurs libres seront acheminées directement par l'entremise Email. Il n'y aura pas de négociations en tant que tel. Le comité cumulera les offres reçues pour chaque joueur et prendra une décision ensuite. Si aucune offre ne convient, le joueur demeurera tout simplement libre en attente d'une meilleure proposition.

4.5 Contrats et durée

Comme dans la LNH, il n'est pas permis d'offrir un contrat de plus de huit saisons à un joueur dont les droits vous appartiennent. Pour les joueurs qui sont libres comme l'air (donc qui n'ont pas signé avant le 1er août), le maximum d'années permises est 7 ans.

Il n'y a pas de contrats one-way ou two-way. Par contre, le salaire maximum pour envoyer un joueur dans les mineurs sera de 1,25M\$. Donc tous les joueurs payés sous ce montant pourront être renvoyés en bas sans problème mais les commissaires se réservent le droit de refuser un envoi dans les mineurs si une certaine logique n'est pas suivie.

Exemple : une équipe qui voudrait perdre et envoient un jeune de haut niveau comme Rasmus

Dahlin en farm vue son salaire d'entrée.

Tous les autres devront passer par le ballottage, avant d'être envoyés en bas. Les joueurs au ballottage seront annoncés à chaque fois sur Facebook.

La ligue se réserve le droit d'écarter une offre reçue jugé inadéquate.

Exemple : Matt Duchene, contrat offert 12M / 7 ans.

4.6 Masse salariale

Le plafond et le plancher salarial de la LHGMQ suit celui de la LNH.

4.7 Éviter les UFA's pour vos joueurs (Garantis)

Les équipes disposeront des 2 protections UFA, renouvelable aux deux ans. Ces **UFA-Garanti** ne s'applique que sur des contrats de 5M\$ et plus. Lorsqu'un DG utilise cet close, il est impossible que son joueur devienne UFA, mais il devra tout de même s'entendre avec lui pour un contrat. Des offres sans garantis pourront être faites, mais les chances de signer sont faible à moins d'une véritable offre inégalable. Les offres sont évaluées par un simulateur externe.

La créativité, l'aspect contractuel, le rôle prévu pour le joueur et la direction de la franchise entrepris par le DG seront des facteurs à considérer.

Les Garantis peuvent également être utiliser afin de de racheter un joueur, ou changer le contrat d'un joueur pour copier celui de la NHL.

5. Participation

La LHGMQ a été créée par Pierrick Côté et Francis Delisle. Maxim Grimard, Jean-François Barrette, Jean-François Claes, Félix Fortier et Yannick V-R agissent à titre de co-commissaire. Elle se veut une ligue récréative qui tente, dans la mesure du possible, de conserver le réalisme de la LNH tout en étant simple.

Évidemment, la participation est un élément-clé d'une ligue en santé et il vous sera demandé de demeurer à l'affût, de répondre aux autres directeurs généraux dans un délai raisonnable, d'envoyer vos trios de façon régulière et de participer du mieux possible aux activités de la LHGMQ (repêchage annuel, marché des agents libres, etc). La direction de la ligue se garde le droit de congédié tout DG qui ne démontrera pas assez d'intérêt envers la ligue.