

# LIGUE DE SIMULÉE QUÉBEC 1 ET 2



CONVENTION COLLECTIVE

ÉMIS PAR : Joel Bourque

LHS1 et LHS2

[www.lhs1quebec.com](http://www.lhs1quebec.com)

[www.lhs2quebec.com](http://www.lhs2quebec.com)

## **Mot de Bienvenue**

Directeurs Généraux de la LHS1 et LHS2,

Je vous souhaite la bienvenue au sein de notre organisation dans laquelle nous souhaitons représentée la réalité d'un Directeur Général de la Ligue Nationale de Hockey. La LHS est une ligue simulée basée en grande partie sur les mêmes règlements de la LNH.

Afin de vous submerger dans votre rôle et pour obtenir des résultats les plus près de la réalité, vous devrez donc vous mettre dans la peau d'un directeur général et d'un entraîneur. Donc, vous devez transiger, repêcher, faire vos trions et 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 30\$ annuellement La totalité de la somme obtenue sera remis sous forme de bourse.

Un forum regroupant les membres de la LHS a été créée dans le but d'interagir sur l'ensemble des activités de la ligue. Le lien du forum se trouve sur la page web des sites de la LHS 1 et 2.

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

Nous vous souhaitons une belle carrière au sein de LHS 1 et 2.

Au plaisir,  
La Direction

# **Table des matières**

## **Informations Générale**

.....	7
1.1 Informations LHS 1 et 2 .....	7
1.2 Code de Conduite .....	7
1.3 Déroulement d'une année.....	7
1.4 Simulation.....	8

## **Alignements**

.....	8
2.1 Pro.....	8
2.2 Farm.....	8
2.3 Nombre de Contrats.....	8
2.4 Stratégies .....	8
2.5 Temps de Glace .....	8
2.6 Trios.....	9
2.7 Changement de Position .....	9
2.8 Blessures .....	9
2.9 Fatigue .....	9
2.10 Récupération .....	10
2.11 Suspension .....	10

## **Système de Cotation**

.....	10
3.1 Général .....	10

3.2 Pondération	10
3.3 Recrue	10
<b><u>Transaction</u></b>	11
4.1 Général	11
4.2 Procédure	11
4.3 Choix Conditionnel	11
4.4 Verdict et Transaction litigieuse	11
<b><u>Repêchage</u></b>	12
5.1 Général	12
5.2 Durée	12
5.3 Joueur Éligible	12
5.4 Ordre de Sélection	12
5.5 Loterie	12
5.6 Sélection	13
<b><u>Ballotage de la saison (envoi dans les mineures)</u></b>	13
6.1 Période effective	13
6.2 Joueur Éligible	13
6.3 Durée	13

6.4	Ordre de Priorité .....	14
6.5	Sélection d'un Joueur au Ballotage .....	14
6.6	Transiger un Joueur Réclamé .....	14
6.7	Période de Gel .....	14
<b><u>Saison LHS 1 et 2</u></b>		
	.....	14
7.1	Calendrier Saison Régulière .....	14
7.2	Présaison .....	14
7.3	Séries LHS 1 et 2.....	15
<b><u>Départs</u></b>		
	.....	15
8.1	Retraite .....	15
8.2	Joueur QUITTANT vers une Autre Ligue .....	15
8.3	Joueur Sans Contrat .....	15
<b><u>Masse Salarial</u></b>		
	.....	15
9.1	Masse Salarial.....	15
9.2	Plancher & Plafond .....	15
9.3	Exemption .....	16
9.4	Pénalités.....	16
<b><u>Repêchage d'Expansion</u></b>		
	.....	16
10.1	Général .....	16

10.2 Sélections des Joueurs .....	16
10.3 Liste de Protection .....	16
10.4 Prérequis pour les Non-Protégés .....	16

**Simulateur**

.....	17
11.1 Général .....	17
11.2 Envois des trios.....	17
11.3 Capitaine et Assistants.....	17
11.4 Entraîneur.....	17
11.5 Prospects.....	17
11.6 Fichier.....	18

**Frais & Bourses**

.....	18
12.1 Coût de participation .....	18
12.2 Bourses .....	18

## **Informations Générale**

### **1.1 Informations LHS 1 et 2**

Président – Joel Bourque

Vice-Président – Marco Bourque

Vice-Président – François Beaulieu

Email de la Ligue – [bourque\\_joel@hotmail.com](mailto:bourque_joel@hotmail.com)

Adresse web de l'ESHL– [www.lhs1quebec.com](http://www.lhs1quebec.com) et [www.lhs2quebec.com](http://www.lhs2quebec.com)

Simulateur utilisé – STHS V3

Engin de Simulation – 1.5

### **1.2 Code de Conduite**

Chaque DG se doit de rester poli avec ces pairs.

Chaque DG doit participer activement.

Chaque DG doit s'assurer d'avoir une formation légale tant au niveau de la formation ou de la masse salariale.

Nous demandons que vous nous informer d'une période d'indisponibilité.

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

Première offense : avertissement verbale et le dg doit se conformer immédiatement au code de conduite

Deuxième offense : Si masse salariale non respecté perte d'un premier choix au repêchage ou perte du plus haut salarié au ballotage.

Troisième offense, risque de congédiement

### **1.3 Déroulement d'une année**

Paiement de la Saison

Repêchage Junior et ballotage

Présaison

Saison Régulière

Séries Éliminatoires

Remise des Bourses et Trophées

## 1.4 Simulation

Les simulations sont effectuées par le commissaire de la ligue chaque deux jours (environs) selon le calendrier établi. La LHS 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 25 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

Il n'y a pas de maximum de contrat dans votre formation.

### 2.4 Stratégies

Vous devez utiliser les 5 points de stratégies, sans quoi vos trios ne seront pas enregistrés, pour ceux qui utilise le simulateur pour faire leur trio.

### 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. **Le gardiens auxiliaire doit garder les filets un minimum de 20 parties durant la saison, sous peine de perdre un choix de repêchage.**

**Gardiens auxiliaire seulement entre 10 et 15 match : perte d'un premier choix**



Gardiens auxiliaire seulement entre 15 et 20 match : perte d'un deuxième choix

## 2.6 Trios

La ligue met à la disposition de ses Directeurs Généraux deux méthodes pour compléter leurs alignements, soit via le forum en message privé 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 hockey pour vérification.

## 2.8 Blessures

Il n'y a pas de blessure pendant la saison mais, un Joueur surutilisé et qui voit sa cote d'énergie descendre en dessous de **95.00 de CD** sera jugé incapable de jouer. Celui-ci devra avoir une journée de repos pour revenir dans l'alignement. Le joueur ou gardien 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 gardiens, 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

- 17 minutes : - 1 condition
- 22 minutes : -2 condition
- 27 minutes : -3 condition
- Bonus de + 5 minutes par palier pour les défenseurs

## **Gardiens**

- 30 lancers : - 1 condition
- 34 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**

Il n'y a pas de suspension durant la saison.

## **Systeme de Cotation**

### **3.1 Général**

La LHS 1 et 2 sélectionne les cotes selon ce que le site de simonT. À chaque année, le président évalue les différents sets de cote et choisit selon son jugement celui qui représente le mieux la NHL.

### **3.2 Pondération**

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

### **3.3 Recrue**

Une recrue sera activée seulement lorsqu'il aura disputé un match en saison régulière dans la NHL. Celui-ci sera disponible la saison suivante avec le nouveau set de cote. **Le DG à jusqu'au 1 juillet de la fin de la saison pour activer ces recrues. Sinon celui-ci va se retrouver dans le farm pour la totalité de la saison et ce même si un DG transige le joueur.**

## **Transaction**

### **4.1 Général**

La date limite des transactions est établie à environ 80% de la saison régulière. Généralement, cela représente le 40e 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.

### **4.2 Procédure**

Afin de compléter une transaction, vous devez d'abord vous rendre sur le site web de la ligue. Dans le forum de la ligue, le DG doit utiliser l'onglet transaction et écrire de la façon la plus détaillée la transaction. Par la suite, le deuxième DG vient confirmer la transaction. La transaction doit être acceptée par la deux DGS avant qu'elle soit entré dans le logiciel.

### **4.3 Choix conditionnel**

Vous avez la possibilité d'ajouter des choix au repêchage conditionnel lors de vos transactions. Vous devez toutefois spécifier la condition; par exemple : Le choix au repêchage est protégé de la loterie, si l'équipe fait les séries etc.

### **4.4 Verdict et Transaction litigieuse**

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 former par le président et les deux vice-présidents analysera la transaction en prenant considération plusieurs facteurs et déterminera si la transaction est approuvée. Le comité peut aussi décider d'annuler une transaction si celle-ci n'est pas équitable pour un DG.

Un DG qui tente de liquider son équipe pour aider une autre, peut se faire annuler toutes les transactions et devra quitter ces fonctions.

## **Repêchage**

### **5.1 Général**

Le repêchage de la LHS 1 et 2 à lieu tous les ans durant le mois de septembre. Le repêchage peut avoir lieu sur le forum ou lors d'une rencontre avec un maximum de DG présent. S'il y a rencontre, la date officielle est déterminée en fonctions des disponibilités de la direction.

### **5.2 Durée**

Le Repêchage compte 7 Rondes pour les juniors et 2 rondes pour le ballotage.

### **5.3 Joueurs Éligible**

Pour le repêchage junior, tous les joueurs qui auront été repêché par les équipes dans la NHL uniquement. Pour le ballotage, tous les joueurs qui auront joué au moins un match la saison d'avant dans la NHL et qui appartient à aucune équipe.

### **5.4 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 et les champions de division seront à la fin. 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. Ce système s'applique pour le repêchage junior et celui pour le ballotage.

### **5.5 Loterie**

L'ensemble des équipes n'ayant pas participer aux séries éliminatoires participeront à la loterie pour déterminer les 3 premières positions. Les gagnants des tirages dans la NHL seront les même pour le junior et le ballotage dans la LHS 1 et 2. Exemple : si dans la NHL Philadelphie remporte la loterie et était classé 8 ieme, dans la LHS l'équipe classé 8 ieme remporte la loterie.

## **5.6 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. S'il y a une rencontre pour le repêchage, le temps alloué pour la 1ère Ronde est 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.

Lorsque le repêchage se fait par le forum, il y a un délai de 24 heures pour faire ces choix pour les 3 premières rondes. Pour ce qui est des rondes subséquentes le temps alloué est de 4 heures.

Les Équipes qui ne repêcheront pas dans le délai attribué repêcheront selon l'ordre de la LNH à la fin de chaque ronde. Le DG peut à tout moment faire son choix lorsque son délai est dépassé pour repêcher. Pour ce qui est du ballotage, si un DG ne fait pas son choix aucun joueur est attribué à l'équipe.

## **Ballotage de la saison (envoi dans les mineures)**

### **6.1 Période effective**

Le ballotage devient effectif dès le premier jour du début de la saison régulière

### **6.2 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.

### **6.3 Durée**

Un joueur mis au Ballotage à 72 heures pour se faire réclamer, sans quoi il ira dans les mineurs et ne comptera plus sur la masse salariale de l'équipe pro.

#### **6.4 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 1er novembre**, nous utilisons le classement de la saison précédente.

#### **6.5 Sélection d'un Joueur au Ballotage**

Vous devez réclamer le joueur via courriel ou par la messagerie du forum. Une équipe ne peut pas réclamer plus qu'un joueur au ballotage par jour. Le joueur réclamé doit rester avec l'équipe pro jusqu'à la fin de la saison et son salaire est compté dans la masse salariale de la nouvelle équipe.

#### **6.6 Transiger un Joueur Réclamé**

Une équipe voulant transiger un joueur acquis via le ballotage doit soumettre ledit joueur aux équipes par le ballotage avant de pouvoir le transiger à une autre équipe.

#### **6.7 Période de Gel**

Après la date limite des transactions, et ce, jusqu'à la fin des séries éliminatoires, aucune équipe ne peut céder un joueur dans le club école.

### **Saison LHS 1 et 2**

#### **7.1 Calendrier Saison Régulière**

La LHS possède un calendrier de 82 parties basés sur celui de la NHL. Le calendrier contient un minimum de 184 jours.

#### **7.2 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.

### 7.3 Séries LHS 1 et 2

Les Séries de la LHS détermine l'équipe Championne de la LHS. Le format des séries est respectif et nous avons choisi d'utilisés le format de la NHL.

## Départs

### 8.1 Retraite

Au cours de la saison morte, tout joueur ayant annoncé leur retraite seront automatiquement retirés la saison suivante. La ligue fonctionne toujours une année en arrière.

### 8.2 Joueur Quittant vers une Autre Ligue

Tout joueur qui quitte la NHL durant la saison régulière sera retiré de sa formation à la fin de la saison suivante. Le joueur se retrouve dans la liste des prospects jusqu'à ce que le club décide de le congédier.

### 8.3 Joueur Sans Contrat

Tout joueur qui n'a pas de contrat NHL sera envoyé la saison suivante dans la liste des prospects de l'équipe

## Masse Salarial

### 9.1 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 et être en dessous du plancher mais doivent être conforme lors de la première partie de la saison régulière. Il est important de rappeler que le contrat d'un joueur est basé sur **le Cap Hit lors du calcul de la masse salariale.**

### 9.2 Plancher & Plafond

La plancher Salarial est déterminé par la LNH : **58,8M\$**

Le plafond Salarial est déterminé par la LNH : **79,5M\$**

Le plafond et le plancher sont toujours fixé selon l'année précédente de la NHL

### **9.3 Exemption**

Un joueur avec un contrat qui est dans votre club école ne figure pas dans votre masse salariale.

### **9.4 Pénalités**

Quiconque qui violera la masse salariale aura une pénalité (voir code de conduite section 1.2)

## **Repêchage d'Expansion**

### **10.1 Général**

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

### **10.2 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 pour un total de 31 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.

### **10.3 Liste de Protection**

Les équipes de la LHS 1 et 2 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 joueur étant à leur première ou deuxième année, ainsi que tous les choix au repêchage non-signés seront exclus de la sélection. Ils ne sont pas comptabilisés dans la liste de protection.

### **10.4 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 : 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 combinées.
- 2 Attaquants qui sont : 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 combinées.
- 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**

### **11.1 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)

### **11.2 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. Les DGS peuvent envoyés leurs trios par courriel ou messagerie du forum

### **11.3 Capitaine et Assistants**

Les DG peuvent choisir le Capitaine et les Assistants de leur club via le STHS ou par courriel ou messagerie du forum.

### **11.4 Entraîneur**

Chaque équipe peut changer d'entraîneur quand bon lui semble. Les entraîneurs ont aucun impact sur l'équipe. C'est juste pour le plaisir de nommer un entraîneur.

### **11.5 Prospects**

Les DG peuvent voir les droits de leur Prospects dans le STHS ou dans le Depth Chart de son équipe sur la page Web

## **11.6 Fichier**

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

## **Frais & Bourses**

### **12.1 Coût de participation**

Chaque membre doit payer un montant de 30\$ par saison. Le montant est non-remboursable et est remis en totalité dans les bourses. De ce montant, le DG reçoit un bloc de 10 transactions pour la saison régulière. Lorsqu'un DG dépasse ce nombre un montant de 2\$ par transaction est exigé au DG. Ce montant supplémentaire est remis en totalité dans la bourse.

### **12.2 Bourses**

- Trophée du Président – 3%
- Premier de Division – 6%
- Champion de la Coupe Stanley – 20%
- Finaliste de la Coupe Stanley – 10%
- Finaliste Conférence de l'Est – 2%
- Finaliste Conférence de l'Ouest – 2%
- Trophée Art Ross 6%
- Dauphin Trophée Art Ross 3%
- Trophée Maurice Richard 6%
- Dauphin Trophée Maurice Richard
- Trophée Norris 6%
- Dauphin Trophée Norris 3%
- Trophée Vézina 6%
- Dauphin Trophée Vézina 3%
- Trophée Conn Smythe 3%

Total des Bourses offertes : 100% total 930\$ (varie selon les transactions excédentaires)