

Règles NHL-SIM.Net Rules

[Version Française, cliquez ici](#)

Click on desired item to get redirected to it

CONTENT

1. Preamble	3
1.1 Basic stuff	3
1.2 Code of conduct	4
1.3 Fines	4
2. Finances & salary cap	5
2.1 Salary restrictions	5
2.2 Financial system	6
2.2.1 Revenues generated by GMs participation	6
2.2.2 Fines	6
3. Roster	7
3.1 Trades	7
3.2 Unrestricted Free Agents (UFA)	
3.3 Restricted free Agents (RFA)	
3.3.1 Qualifying offers and compensations	9
3.4 Rookies	10
3.5 Prospects	11
3.5.1 Prospects' activation	11
4. Schedule	12

4.1 <u>Pre-season</u>	12	4.2
<u>Regular Season</u>	12	4.3 <u>Play offs</u>
.....	13	
5. <u>Managing Rosters/Line up</u>	13	
5.1 <u>Players' positions</u>	13	5.2
<u>Submitting lines</u>	14	5.3 <u>Waivers</u>
.....	14	5.4 <u>Buy outs</u>
.....	14	5.5 <u>Non active</u>
<u>players' rates</u>	15	5.6 <u>Re activating a</u>
<u>player</u>	15	
6. <u>Entry Draft</u>	16	
7. <u>Players and coaches' rating</u>	16	

1. Preamble

This document represents the rules and code of conduct of the Nhl-Sim.net. They will be modified or changed to add to the realism of the league. If you have any ideas that would improve the league, please email the Commissioner.

1.1 Basic Stuff

League Email – steevecyr050@gmail.com

Last Update:
July, 2025

Commissioner:

Steeve Cyr

Web site: **nhl-sim.net**

We also use Discord

1.2 Code of Conduct

- **GMs are expected to respond to ALL e-mail directed to them within 48 hours. If you will not be available for more than 48 hours, please edit your team status to let us know.**
- GMs are expected to either attend all drafts or make sufficient arrangements to have your team taken care of for that draft if you cannot attend. **Substantial fines for GMs who won't take any dispositions for their team during the drafts. Fines can lead to bankruptcy and losing your team (see section 2.2.1)**
- GMs are expected to send in lines after any injuries to your team or after any trades made. We always sim after 7PM ET. If we can't sim because of your team, there's a \$500k fine, it doubles up every 48 hours if problem is not corrected.
- GMs are expected to keep their team financially viable. **GMs will be fired if they go bankrupt; no questions asked (see section 2 about the Finances).**
- GMs are expected to make trades that are in the best interest of their team. They must dress their best line-up absolutely NO TANKING. **If TANKING occurs the GM will lose his top 2 draft picks. Any repeat offenders will be fired from the league.**
- GMs are expected to be courteous in all dealings with their fellow GMs.

1.3 Fines

NOTE: You must use the e-mail page on the NHL-Sim.net website. If you use your own email software like Hotmail, Gmail or Outlook, your complaint will be void because we have no records to go by.

2. Finances and salary cap

2.1 Salary Restrictions

- 2025-26: The payroll will be \$70.6 million at the lower limit and \$95.5 million at the **upper limit**. Each club's payroll will **never** be permitted to be below the minimum or in excess of the maximum at any point during the regular season. **NOTE:** On the portal, salary cap is about 15% over the real salary cap found in the league's rules. This is to let you sign contract extensions for the following year as the portal won't let you do so if you are too close of the salary cap. During the off-season and pre-season there is no upper or lower limit to your clubs payroll. Any team in violation of the ceiling limit will have an initial fine of **\$500,000** and that fine **will double every 48 hours** until either the GM goes bankrupt. Any team in violation of the floor limit will have an initial fine of **\$500,000** and that fine **will double every 48 hours** until either the GM goes bankrupt.
- Individual contract floor is \$750,000.
- The maximum player salary is 20 % of the club's maximum upper limit of \$95.5 million.

\$19.1 Million all other amounts are to be considered signing bonuses. Any amounts above

the max will be doubled and multiplied by the length of the contract.
~~have enough funds they can't sign the player.~~

- Max contract length, 3 years. Signature bonuses count toward the salary cap. If a player receives a signature bonus on a contract extension, it will be applied to the team's salary cap on the first year of the contract. If the player is traded before the first year of the contract, the team who offered him the bonus still pays for it. If a no trade clause is offered to a player on a contract extension, it will only be effective on July 1st. **Reminder: bankruptcy means losing your team, so be smart when offering contracts.**
- Ticket prices can be changed at any time by simply using the STHS Client software.
- All arenas have been set to the same amount of seats, 20 000.

2.2 Financial system

The majority of your revenues are generated by selling tickets for your home games, this is affected by how good is your team and the price you fixed for your tickets.

2.2.3 Fines

GMs who have draft picks and who won't be present to the draft and won't take dispositions for the draft (create list, ask somebody else to take care of it for them) will be fined \$10M or could also lose his team.

Of course, a GM who doesn't have any pick left doesn't have to show up at the draft.

3. Roster / Line Up

ROSTER REQUIREMENTS

- There are roster minimums and maximums that the STHS simulator requires. There are also some requirements that the league requires. The roster requirements are:

	Organization	Professional	Minors	Prospects
Maximum Roster	40 Players	25 Players	No Farm	unlimited
Minimum Roster	25 Players	20 Players	No Farm	2
Maximum Salary Cap	\$95.5 Million	\$19, 100,000	1,799,999	N/A
Minimum Salary Cap	\$70.6 Million	\$750,000	\$750,000	N/A

- Everyone is responsible for their own team. If you do not meet the outlined number of players, the simulation will create automated lines for you at your expense.
-

3.1 Trades

- The trade deadline will be after 80% of the regular season. Three-way trades cannot be submitted as the simulator has no way to enter them, you can still try to arrange a three-way trade by submitting 2 separate trades on the portal. But remember that once the first trade has been processed, we don't have the power to force a GM to complete the second one, so be careful! All trades will be handled through a form on the website. The league can decline a transaction if it's judged too unfair for a team.
- All trades made by a new GM will have to be approved by the trade committee until the league considers the new GM capable of properly manage his team.
- Trades may involve any combination of:
 - o Players
 - o Prospects

- o Draft Picks (up to 2 years away)
 - o Cash (to complete a transaction or to trade AHLers, can't be used to acquire pick(s))
- **The GM is expected to do the research to make sure it's a good deal. You may ask around to get others' opinions. No deal will be reversed. So do your homework.**

Contract extensions are NOT showing up on players' profiles unless you click the "contract" tab down below on a profile or by viewing his team's finances page. Be careful when trading, check this first, you might go get a player with an awful contract extension that could hurt your team in the future.
- All transactions must be approved by the league. After it has been approved by the league, a trade cannot be cancelled.
- You can trade pick(s) over the next 2 years allowed if they are conditional picks and that the condition will only be filled when the pick(s) will be available (next 2 draft years).
- prorate 1/4 (no more than 4 elements; players, pick, prospect, against 1 element from the other team)
- Fire sale: the league might ask a GM to justify a trade, the league can void any transaction if it doesn't seem right, but that would be under extreme situation only.

ALL TRADES NOT RESPECTING THE RULES ABOVE WILL BE DENIED

3.2 Unrestricted Free Agents (UFA)

- Any player age 27 or older with an expiring contract is to be considered an unrestricted free agent.
- All UFA players not signed by the end of the playoffs will be completely free on July 1st.
- We use the CONTRACT EXTENSION option on the portal to sign the players (**3 attempts**). You can only renegotiate a contract on their final year. If all attempts to sign a player failed, the player automatically **becomes UFA on July 1st (he'll still provide a list where he would accept to be traded because that's how the portal works, but no matter what, he'd still become UFA and if traded to another team, any extension contract signature would be declined by the league)**. If a UFA is traded before his team used the 3 attempts, his new team will only have 2 attempts to sign him. If his new team fails to sign him on those 2 attempts, he'll become UFA on July 1st. Signing odds usually start at **35%** but if you trade for a free agent who already received one or 2 offers from his GM, that % goes down by 10%, so you would have a first chance of signing them starting at **25%** and if you fail, a second chance starting at **15%**. Players' demands are higher after the end of the regular season.
- Unrestricted free agents are available via the portal on July 1st. Each team may place a bid on the player.
- Maximum contract length: 3 years

Note: you cannot sign a UFA player in the portal's unrestricted free agent list (players without a team) after the last day of the regular season. You can't sign players from the UFA or RFA list at an exorbitant price just to raise your cap hit to the floor limit. For example, the league will deny a contract of \$4M/year offered to a career AHLer.

3.3 Restricted Free Agents (RFA)

RESTRICTED FREE AGENTS

- Any player age 26 or younger with an expiring contract is to be considered a restricted free agent.
- To keep your rights on your RFAs, you must submit at least one (1) offer to his agent by the last day of the playoffs.
- You will be allowed three (3) attempts to resign your RFA. Signing odds usually start at **50%** but if you trade for a RFA who already received one or 2 offers from his GM, that % goes down by 10%, so you would have a first chance of signing them starting at **40%** and if you fail, a second chance starting at **30%**. Players demands are higher after the end of the regular season.
- If all attempts to sign a player failed, the player will submit a list of teams where he would accept to sign a contract with. The player can still be traded to a team not on the list, but he won't sign with that team. If the player is not traded, the team who owns him can still match all offers the player will receive after July 1st.
- Maximum contract length: 3 years
- July 1st, all GMs can make offers to RFAs, the team who originally own the player has 2 days to match or not the offer received. Teams can't bid on their own RFAs on July 1st. On July 15th, teams can start bidding on their own RFAs left. On July 18th, all RFAs who didn't get an offer will automatically become UFA.

No Trade Clause: At the beginning of the regular season you can ask a player every 24 hours if he'd accept to be traded. There's 20% of chance he'll accept. He if agrees, he'll provide a list of 1 to 8 team(s) where he'd like to be traded.

ALL FREE AGENTS SIGNED WILL AUTOMATICALLY RECEIVE A NO TRADE CLAUSE THAT WILL BE LIFT ON JANUARY 1ST OF THE FOLLOWING YEAR. GMs WILL BE LIMITED TO 7 OFFERS AT THE SAME TIME

3.3.1 Qualifying offers

- If a team decides to make a qualifying offer for an RFA on another team during the off - season (before the next season) this is the compensation owed to that team by the qualifying team:

USE CHART THAT WILL BE PROVIDED ON PORTAL YEARLY BEFORE FREE AGENCY

New Salary (per season)	Compensation
\$	None
Over	Third-round choice
Over	Second-round choice
Over	First-round and third-round choice
Over	First-round, second-round and third-round choice
Over	Two first-round choices, one second- and one third round choices
Over	Four 1 st round picks

- o **The team offering the compensation must have their picks available prior for the deal to go through (in the next two years).** If the team making the offer has more draft picks than needed for the compensation, the team making the offer will decide what picks will be sent to the other team. The team owning the player's rights will have up to 2 days to match the offer or they can choose to receive the compensation. If you make an offer to a RFA, win the bid but do not have the picks needed as a compensation, you lose the bid and lose your 1st round pick (3rd season from now). So for example if you bid with season 9 and 10 picks, you lose S11 1st round pick.

3.4 Rookies

- Any skater aged 26 or younger who has never played more than 10 games in any NHL-Sim season is classified as a rookie.

3.5 Prospects

HOW LONG CAN YOU KEEP A PROSPECT?

- You can keep the prospect till the age of 27. Afterwards if he is still not activated by your team, you must release him.

WHAT IF MY PROSPECT ENDS UP ON FREE AGENCY BY ACCIDENT?

- It can happen when the league is making a massive ratings Import that your prospect can end up being created. The league will ask you to check the free agent list to make sure your prospect is not in there. If he is, you have the option of ACTIVATING him to your roster or have him removed altogether. If you fail to notify us, another team can sign that player without any of us knowing. If you do so notice afterwards that you have the rights to that prospect, we will remove him from the other team. **But you will have to pay the other team \$2,000,000 out of your team's bank if notified before October 1st. After this date you can still get him back for \$2 M, but the other GM has to accept to let him go. If the player in question got signed and traded, you have no rights on him anymore.**

PROSPECT CONTRACTS (3 years)

Prospects will get their current NHL contract value

3.5.1 Prospects activation

ACTIVATE DURING SEASON:

- Prospect activations can occur any time. The prospect must have played at least his 10th AHL/NHL game in a season in the real world. If the GM wishes to activate the prospect he must notified the commissioner. They will start with a salary from section "Prospect contracts" for three years.

ACTIVATE DURING OFF-SEASON:

- Any prospect that played 10 games (AHL) or more / 1 game (NHL) or more during the previous season will automatically be activated by the league.

If a prospect is activated and has played less than 10 games in the NHL, the GM can ask the league to deactivate him.

4. Schedule

4.1 Pre Season Schedule

- The length of the preseason schedule will be 10 to 14 games.

4.2 Regular season schedule

REGULAR-SEASON SCHEDULE

- The length of the regular-season schedule will remain at 82 games (or 84). We will follow the NHL schedule.

TIEBREAKER

- 1- Wins (Regulation): Most total wins among the tied teams, EXCLUDING games won in OT and shootout.
- 2- Wins (Regulation and OT – ROW) Most total wins among the tied teams, EXCLUDING games won in shootout.
- 3- Total Wins (Regulation, OT and Shootout)
- **4-The greater number of points earned in games against each other among two or more tied clubs. The greater number of points earned in games against each other among two or more tied clubs.**
- 5. For the purpose of determining standing for two or more Clubs that have not played an even number of games with one or more of the other tied Clubs, the first game played in the city that has the extra game (the 'odd game') shall not be included.
- 6. When more than two Clubs are tied, the percentage of available points earned in games among each other (and not including any 'odd games') shall be used to determine standing.
 - **6. The greater differential between goals for and against (including goals scored in Overtime or awarded for prevailing in Shootouts) for the entire regular season.**
 - **7. The greater number of goals scored (including goals scored in Overtime or awarded for prevailing in Shootouts) for the entire regular season.**

6.2 Playoffs

- Same Playoffs format as the NHL

7. Managing Rosters/Line up

Every season starts in June after the rerates and ends after the playoffs (May). All extension contract offers have to be done before the last day of the playoffs. Players who signs with the KHL (or other Pro League) after June 30th are eligible in the Sim league at their regular rate for the following year.

7.1 Players' Positions

- The web sites considered valid for position change referencing are:
 - o TSN.ca: <http://www.tsn.ca/nhl/teams/players/>
 - o NHL.com: <http://www.nhl.com/players/index.html>
 - o ESPN.com: http://espn.go.com/nhl/players/_/search/
 - o HockeyDB: <http://www.hockeydb.com/ihdb/stats/findplayer.php>
- In order to request a position change you must send an email to the commissioner

requesting the change and listing a link to the page you are referencing for the position change.

5.1 Submitting Lines

- You will be able to upload your lines through a form on the website. If you have invalid lines, the STHS simulator will auto fix your lines. If you have too many injuries that prevent the auto fix to happen, the league will auto-create a player with a 50 rating to allow the simulation to proceed. Then you will be fined for not taking care of your team. See fines at the beginning of the document. Send lines by 7 PM ET. They can be sent after 7 PM but there's no guarantee they'll be used that evening.
-

5.2 Waivers

- If you attempt to place a waiver eligible player in the minors other GMs will have until 48 hours from the time to claim the player off waivers. The team who makes a claim with the lowest winning % at the end of the 48 hours will win the rights to the player. All players, 27 or older have to go through the waivers to be sent to the minors. **All players with a contract of \$1.8 million or more can NOT be sent to the minors**

5.3 Buy-outs

- If a team wishes to terminate a player's contract they will have to buy-out 100% the remainder of the money the player is signed for, this goes toward the salary cap This can be done between July 1st and the trade deadline ONLY). Before the start of the regular season of your team, you can't buyout the contract of a player you signed after the last July 1st (artificially raise your cap hit by buying out newly acquired players).
- In the Month of June, the teams may buy out players at a lower percentage.
 - Under the age of 26 at the time of termination, the buyout amount is 1/3rd the remaining value
 - 26 or older at the time of termination, the buyout amount is 2/3rd the remaining value

You can select to put the entire amount toward the current season or the next 2.

RETIREMENTS

- Any players who retire before July 1st will receive the inactive rate for the following season.
- If the player after July 1st, he'll keep his regular rate until the end of the following season.
- **Even if a player retires, he stays in your line up for all the remaining seasons to his contract unless you buy him out.**
- **Retired players buy-outs also count toward the salary cap.**
You will have to pay a % of the remaining contract. It should be noted that this amount will be added on the team payroll for the next season.
 - o 32 yo or less, 0%
 - o 33 to 36 yo, 50%
 - o 37 or older, 100%

A player who retires before July 1st and who doesn't have a contract for the following season is deleted from the league.

5.5 Non Active players' rates

- Any player who leaves the NHL and does not return to the NHL by the next season will become an in-active player. If that player does not have their contract extended by the general manager, he will be erased from the league. If the player still has 1 or more years left on their contract, the league will set their ratings to the default of below 20 overall and the team will have the choice to keep him on the payroll and wait for their return or they may buy out their contract. Inactive players can only be used as spare players, they should never be part of the regular line up of an NHL or AHL team.

5.6 Re Activating a Player

- Any player who has at least three NHL seasons played and is only away for one season and returns, can have ratings built based on his previous three NHL seasons at 80%. Any player who does not meet the above criteria, can be added to the league but with a default rating of below 20 for all ratings.

8. Entry Draft

- The Entry Draft will consist of 5 rounds. It always falls after the NHL's annual Entry Draft is completed.
- Picks will be in reverse order of the year ending standings with the Stanley Cup Champion being bumped down to the last pick (32nd), the Stanley Cup finalists 31st, followed by the conference finalists (30 and 29) and the division winners.
- In the first round, a lottery will determine which teams will draft 1st overall, will be based on the real NHL. As an example, if the team that was supposed to draft 3rd overall in the real NHL wins the lottery, the team that was supposed to draft 3rd overall in our league, will draft 1st too.
- Any player who was taken in the previous NHL entry draft is eligible to be drafted. The league will draft for any unmanaged teams by picking the next highest drafted player for that unmanaged team.
- Each season, each team is eligible to receive 5 draft picks.

DRAFT ATTENDANCE

- GMs are required to attend the Entry Draft or make arrangements for another GM to draft for them or send in a list to the commissioner to draft from. **Not taking care of your team for a draft is grounds for immediate removal from the league.**

9. Re-rates

- Much like the player activations, all the players within the league will have their ratings updated at the beginning of each season.

Rerates are based mainly on real NHL-AHL performance but there is also a smaller portion of the ratings calculation based on proven history and overall talent. Some anomalies are possible

with the re-rate tool and the commissioners reserve the right to modify any rate they see fit. Rerates are based on real NHL performances.

HIRING COACHES

- Hiring of coaches starts on August 1st every season. You don't need to renew their contract, a coach is yours until you decide to fire him. You can't fire/hire coaches between the last day of the playoffs and July 31st. When firing a coach, the salary for one year will be paid out. Coaches' salaries do not count toward the salary cap.

[Back to top](#)

VERSION FRANCAISE

Cliquez directement sur la section désirée dans le menu pour être redirigé au bon endroit

CONTENU

1. Préambule	20
1.1 Informations de base	20
1.2 Code de conduite	21
1.3 Amendes	21
2. Finances et plafond salarial	22
2.1 Restrictions salariales	22
2.2 Système de revenus	23
2.2.1 Revenus générés par la participation des DGs	24
2.2.2 Amendes	24
3. Alignements	25
3.1 Les échanges	25
3.2 Joueurs autonomes sans compensation (UFA)	26
3.3 Joueurs autonomes avec compensations (RFA)	27
3.3.1 Offres qualificatives et compensations	28
3.4 Recrues	29
3.5 Prospects	29
3.5.1 Activation des prospects	30
4. Le calendrier	30
4.1 Pré-saison	30 4.2
Saison régulière	31 4.3
Séries éliminatoires	31
5. Gérer les alignements	31
5.1 Position(s) des joueurs	32

	20
5.2 <u>Changements de trio</u>	32
5.3 <u>Ballottage</u>	33
5.4 <u>Rachats de contrat</u>	33
5.5 <u>Cotes des joueurs non-actifs</u>	34
5.6 <u>Cotes des joueurs ré-activés</u>	34
6. <u>Repêchage annuel</u>	35
7. <u>Cotes des joueurs et entraîneurs</u>	35

1. Préambule

Ce document présente le code de conduite et les règlements de la Nhl-Sim.Net. Il établit la marche à suivre recommandée par la direction de la ligue pour tous ses directeurs-généraux et expose les différents règlements adoptés par la direction concernant le fonctionnement de la ligue.

1.1 Informations de base

Courriel de la Ligue: steevecyr050@gmail.com

Dernière Mise à jour:
July 2025

Commissaires:

Steeve Cyr

Site Web: nhl-sim.net

Pour le bon fonctionnement de la ligue, les règles suivantes sont sujettes à modifications, de nouvelles règles peuvent être adoptées, des anciennes modifiées ou abolies. Si vous avez des suggestions qui pourraient améliorer le fonctionnement de la ligue, faites en part aux commissaires. Merci.

1.2 Code de Conduite

- **Les DGs doivent répondre à tous leurs courriels dans un délai de 48 heures. Si vous devez vous absenter pour plus de 48 heures sans avoir accès à un ordinateur, indiquez votre absence dans la section Statut de votre équipe.**
- Les DGs sont responsables d'être présents lors des repêchages ou de prendre des dispositions en cas d'absence (fonction de repêchage automatique selon une liste que vous avez créée, quelqu'un qui vous remplace pour le repêchage, etc.). **Amendes sévères seront servies à ceux qui ne prendront pas les dispositions nécessaires pour le repêchage, amendes qui pourraient vous mener vers la faillite et la perte de votre équipe (voir section 2.2.1).**
- Les DGs sont responsables d'envoyer leur alignement à temps pour les parties et sont aussi responsables de modifier leur alignement lors de blessure, suspension et/ou échange. Toutes les simulations sont faites après 19h (Heure de l'Est). Si nous ne pouvons simuler dû à une erreur dans votre alignement une amende de \$500 000 est accordée, l'amende doublera à toutes les 48 heures si l'erreur n'est pas corrigée.
- Les DGs sont responsables de la santé financière de leur équipe, si votre équipe devait faire faillite, **vous devrez céder votre équipe (Voir section 2 sur les Finances).**
- Les DGs doivent faire des échanges dans le meilleur intérêt de leur équipe. Ils devront mettre leur meilleur alignement lors des parties et ne rien faire pour tenter de perdre délibérément. **Si un DG est pris tentant de perdre délibérément, il perdra ses 2 meilleurs choix au repêchage, si la situation se reproduit, le DG pourra être remercié de la ligue.**
- Les DGs doivent demeurer courtois envers les autres membres de la ligue, en tout temps.

1.3 Amendes

NOTE: Pour porter plainte envers un autre DG, vous devez utiliser le lien à cet effet directement sur le site au bas de la page d'accueil sinon la plainte sera automatiquement rejetée.

2. Les finances et plafond salarial

2.1 Restrictions salariales

- **Saison 2025-26 : Le plafond salarial est de \$70.6 millions, et le plancher sera quant à lui fixé à \$95.5 millions. Les équipes n'auront pas le droit d'être** audessus du plafond ou au dessous du plancher salarial. **NOTE** : Sur le site web, vous verrez un plafond salarial environ 15% supérieur à celui indiqué dans les règles, ceci est pour vous permettre de signer des prolongations de contrat pour la saison suivante. Durant l'entre saison (fin des séries jusqu'au premier match de la saison régulière) il n'y a aucun plancher ou plafond salarial.
Chaque équipe qui sera au-dessus du plafond ou au-dessous du plancher recevra une amende de \$500,000. Cette amende doublera à tous les 48 heures, soit jusqu'à ce que le DG règle le problème de sa masse salariale ou que son équipe fasse faillite.
Le salaire minimum individuel est de \$750,000.
- Le salaire maximal individuel est de \$19.1 millions (20% du plafond salarial). Il vous sera possible de faire des offres supérieures au salaire maximal individuel.
-

- La différence entre le maximum et votre offre sera considérée comme un boni de signature mais vous devrez alors payer une amende selon une formule pré établie (Formule : la différence entre l'offre et le salaire maximal X 2 X le nombre d'années au contrat). (si l'équipe n'a pas ce montant dans son compte de banque, il ne peut signer ce joueur à ces conditions).
- La durée maximale des contrats est de 3 ans. Les bonis de signature comptent via la masse salariale. Si un boni de signature est offert lors d'une prolongation de contrat et que le joueur est échangé avant le début du nouveau contrat, l'équipe qui lui a accordé le boni de signature devra le comptabiliser à sa masse salariale même si le joueur ne joue plus là. Si une clause de non échange est accordée à un joueur lors d'une prolongation de contrat, elle n'entrera en vigueur que le 1^{er} Juillet qui suivra.
- Rappel : Les DGs qui feront faillites perdront leur équipe, alors négociez vos contrats raisonnablement.
- Les prix des billets de votre aréna peuvent être changés via votre outil de simulation. Tous les arénas ont 20 000 sièges.

2.2 Système de revenus

- Vos revenus sont générés par la vente de vos billets lors des matchs à domicile ce qui est influencé par la qualité de votre équipe et le prix que vous avez fixé pour vos billets.

2.2.2 Amendes

En plus des amendes pour non respect du code de conduite (section 1.3), les DGs qui ont des choix au repêchage et qui seront absents et ne prendront pas de disposition pour le repêchage recevront des amendes sévères.

- 10\$ M d'amende ou expulsion de la ligue

Bien entendu, un DG qui n'a pas de choix lors d'une de ses soirées n'est pas exposé à recevoir une amende.

3. Alignements

- Voici le minimum et la maximum de joueurs que vous pouvez avoir à votre alignement

	Organisation 40 Joueurs	Pro – NHL	Mineurs	Prospects
Maximum		25 Joueurs	Aucun	illimité
Minimum	25 Joueurs	20 Joueurs	Aucun	2
Salaire Maximum	\$95.5 Million	\$19,100,000	1, 799, 999	-
Salaire Minimum	\$70.6 Million	\$750,000	\$750,000	-

- Chaque DG est responsable de son alignement. Lors de la simulation, si votre alignement n'est pas conforme, le simulateur le modifiera automatiquement sans votre approbation.
- Une fois la saison terminée ou votre équipe éliminée des séries, il vous sera impossible d'envoyer des joueurs dans la AHL.

3.1 Les échanges

- La date limite des transactions est située à 80% du calendrier. Les échanges à 3 équipes ne peuvent pas être soumis puisque le portail n'est pas structuré pour les accepter. Toutefois, vous pouvez le faire en soumettant 2 échanges séparés. Cependant, soyez prudents car nous ne pouvons pas forcer un DG à procéder au 2^e échange s'il ne le désire pas. Tous les échanges se font via un formulaire sur le site et devront être approuvés par la ligue. Ceci est pour protéger la ligue contre une affiliation entre 2 ou plusieurs DGs et protège les équipes contre une dévaluation de son alignement et choix au repêchage. Si un échange est refusé par la ligue, les DGs auront le droit de faire valoir leur point de vue pour tenter de faire renverser la décision.
- Tous les échanges concernant un nouveau DG devront être approuvés par le comité des échanges jusqu'à ce que la ligue juge que le DG en question est capable de gérer adéquatement son équipe.

- Joueurs, prospects, argent et les choix au repêchage (2 années à venir) peuvent être utilisés dans les échanges. Dans le cas de l'argent, il peut servir à finaliser une transaction ou obtenir des joueurs de calibres AHL, on ne peut obtenir des choix au repêchage contre de l'argent.
- Les prolongations de contrat n'apparaissent pas immédiatement sur le profil du joueur, vous devez cliquer sur l'onglet «contrat » un peu plus bas ou aller sur la page Finances de son équipes pour voir s'il a déjà signé une prolongation de contrat. Attention d'obtenir par échange un joueur qui a signé une prolongation de contrat longue et couteuse qui pourrait vous nuire dans le futur, c'est votre responsabilité de le vérifier avant d'accepter un échange.
- **Prenez le temps d'étudier la situation avant de faire un échange, faites vos devoirs. Une fois approuvé par la ligue, un échange ne peut être renversé.**
- Il est possible d'échanger un choix dans une ronde plus lointaine si c'est un choix CONDITIONNEL et que la condition ne sera remplie qu'au moment où se choix sera disponible (2 prochaines années de repêchage).
- Ratio ¼ (pas plus de 4 éléments; joueur, choix, prospect contre un élément d'une autre équipe).
- Vente de feu : la ligue se réserve le droit de demander à un DG de justifier un échange. Elle peut aussi rejeter l'échange si nécessaire, ce qui ne devrait en principe être fait que dans les cas extrêmes.

TOUT ÉCHANGE NE RESPECTANT PAS CES RÈGLES SERA REJETÉ.

3.2 Joueurs autonomes sans compensation (UFA)

- Tous les joueurs de 27 ans et plus qui arrive au terme de leur contrat deviennent joueurs autonomes sans compensation.
- Tous joueurs UFA qui n'ont pas re-signé avec leur équipe au plus tard au dernier match des séries, deviendront libres comme l'air au 1^{er} juillet.
- Vous pouvez utiliser le formulaire sur le site pour les prolongations de contrats. On ne peut renégocier avec un joueur que lors de sa dernière année de contrat. Trois (3) tentatives sont accordées, si les 3 tentatives sont rejetées, **le joueur devient automatiquement UFA à la fin de la saison** (le portal soumettra une liste d'équipes ou le joueur accepterait de signer, mais nous ne tenons pas

compte de cette liste, Si les 3 chances sont utilisées, qu'il est échangé et que ça nouvelle équipe le signe, la signature sera tout simplement annulée). Si un UFA est échangé avant d'avoir utilisé les 3 chances de le signer, sa nouvelle équipe aura 2 occasions de le signer. Si sa nouvelle équipe est incapable de le re signer, il deviendra UFA au 1^{er} Juillet suivant.

Les chances de départ de signer un UFA sont de 35%, si vous échouez à la première occasion, elles seront ensuite de 25% et de 15% au dernier essaie. Si vous recevez un joueur UFA lors d'un échange et qu'il a déjà reçu au moins une offre par son équipe originale, les chances de le re signer débiteront à 25%. Les demandes des joueurs augmentent après la fin de la saison régulière.

Les joueurs autonomes sans compensations deviendront disponibles sur le site à partir du 1^{er} juillet (ou date fixée par la ligue). Chaque équipe pourra faire une mise sur les joueurs en question. Les autres DGs auront **24** heures pour renchérir.

- Offres de contrats d'une durée maximale de 3 ans.

Note : il est impossible de signer un joueur autonome de la liste des joueurs autonomes (joueurs sans équipe) après le dernier match de la saison régulière). Vous ne pouvez pas signer des joueurs de la liste UFA/RFA a des prix exorbitants pour artificiellement augmenter votre masse salariale. Par exemple, un contrat de \$4 M par année à un joueur de la ligue américaine serait refusé.

3.3 Joueurs autonomes avec compensation (RFA)

- Tous les joueurs de 26 ans et moins qui arrive au terme de leur contrat deviennent joueurs autonomes avec compensation.
- Pour conserver vos droits sur vos joueurs autonomes avec restriction, vous devez leur faire au minimum une (1) offre avant a fin des séries.
- Vous allez avoir 3 tentatives pour resigner votre joueur. La renégociation se fait uniquement lors de la dernière année de contrat. Les chances de départ de signer un RFA sont de 50%, si vous échouez à la première occasion, elles seront ensuite de 40% et de 30% au dernier essaie. Si vous recevez un joueur RFA lors d'un échange et qu'il a déjà reçu au moins une offre par son équipe originale, les chances de le re signer débiteront à 40%. Les demandes des joueurs augmentent après la fin de la saison régulière. i vous ratez vos 3 tentatives, le joueur vous fournira une liste d'équipes ou il accepterait de signer. Vous pouvez toujours échanger le joueur à une équipe qui n'est pas sur la liste, mais cette équipe ne pourra pas lui faire d'offre de contrat, mais pourra égaler toute offre faite au joueur. S'il n'est pas échangé, l'équipe pourra toujours égaler l'offre faite au joueur en question après le 1^{er} Juillet.

- Offres de contrats d'une durée maximale de 3 ans
- À partir du 1^{er} Juillet, toutes les équipes peuvent faire des offres de contrats aux joueurs autonomes avec restrictions, l'équipe qui possédait les droits sur le dit joueur à 2 jours pour égaler l'offre ou non. Les équipes ne peuvent miser sur leurs propres joueurs autonomes. À partir du 15 juillet, les équipes peuvent miser sur leurs propres joueurs autonomes restants. À partir du 18 juillet, tous les joueurs autonomes avec restrictions qui n'auront reçu aucune offre deviendront automatiquement joueurs autonomes sans compensations (UFA).

Clause de non-échange : À partir du début de la saison régulière vous pouvez demander à chaque 24 heures à un de vos joueurs en particulier de lever sa clause de non-échange, les % de réussite sont de 10%. S'il accepte, il donnera une liste de 1 à 8 équipes ou il acceptera d'être échangé. TOUS LES JOUEURS SIGNÉS LORS DE LA PÉRIODE DES AGENTS LIBRES RECEVRONT AUTOMATIQUEMENT UNE CLAUSE DE NON ÉCHANGE QUI SERA LEVÉE LE 1ER JANVIER DE L'ANNÉE SUIVANTE. UN SEUL JOUEUR SIGNÉE POURRA ETRE ÉCHANGÉ MALGRÉ LA CLAUSE DE NON ECHANGE. UNE ÉQUIPE PEUT OFFRIR UN CONTRAT À UN MAXIMUM DE 7 JOUEURS AUTONOMES AU MÊME MOMENT.

3.3.1 Offres qualificatives et compensations

o Pendant la saison morte, si une équipe soumet une offre qualificative à un joueur autonome avec compensation, voici la compensation qu'elle devra verser si l'équipe qui possédait le joueur décide de ne pas égaler l'offre soumise.

VERIFIEZ SUR LE SITE ANNUELLEMENT POUR UNE MISE A JOUR DE LA NOUVELLE CHARTE. CELLE CI EST DÉSUETTE.

Nouveausalaire(parsaison)	Compensation
\$1,439,820oumoins	Aucune
+de\$1,439,820à\$2,181,545	Choixde3eronde
+de\$2,181,545à\$4,363,095	Choixde2eronde
+de\$4,363,095à\$6,544,640	Choixde1 ^{ère} rondeet3eronde
+de\$6,544,640à\$8,726,188	Choixde1 ^{ère} ronde,2erondeet3eronde
+de \$8,726,188 à \$10,907,636	2choixde1 ^{ère} ronde,unchoixde2erondeetun choix de 3e ronde
Plusde\$10,907,636	4choixde1 ^{ère} ronde

- o **L'équipe faisant l'offre doit avoir ses choix de disponibles au moment de faire l'offre (au cours des deux prochaines années).** Si l'équipe a plus de choix disponible que ce qui est demandé, l'équipe faisant l'offre sélectionne les

choix qui serviront de compensation. Si une équipe remporte une mise sur un RFA mais ne possède pas les choix en guise de compensation, il perd la mise et son 1er choix lors qu'il recevra ses choix de la saison suivante après le repêchage. Exemple, mise avec les choix saisons 9-10, perd le 1er choix s11.

- L'équipe qui détient les droits sur le joueur en question à **2 jours** pour égaler l'offre.

3.4 Recrues

- Tout joueur de 26 ans ou moins qui n'a jamais joué plus de 10 parties dans une saison de la NHL-sim.net est considéré une recrue.

3.5 Prospects

Combien de temps pouvez-vous conserver un Prospect?

- Vous pouvez conserver un Prospect jusqu'à l'âge de 27 ans. À ce moment, il redevient libre s'il n'a toujours pas été activé.

Qu'arrive-t-il si mon prospect se retrouve sur la liste des agents libres?

- Il peut arriver lorsque la ligue fait une importation massive des cotes qu'un de vos Prospects ait été activé par accident. La ligue demandera au DGs de vérifier la liste pour voir si l'un de leurs prospects s'y retrouve. Si c'est le cas, vous avez le choix de l'ajouter à votre alignement ou de le faire retirer de la liste des joueurs actifs. Si vous négligez de vérifier la liste et d'en avertir les commissaires, un autre DG pourra signer le joueur en question. Si vous vous rendez compte du problème une fois qu'un autre DG ait signé votre Prospect, vous pouvez le racheter pour la somme de **\$2,000,000** avant le 1^{er} Octobre. Après le 1^{er} Octobre vous pouvez toujours le racheter pour le même montant, mais le DG qui l'a signé doit accepter. Si un joueur est signé par une autre équipe et échangé, vous perdez tous vos droits sur lui.

Contrats des Prospects (3 ans)

- o Les recrues reçoivent le même salaire octroyé dans la NHL.

3.5.1 Activation des prospects

Durant la saison :

- o L'activation d'un prospect peut se faire à tout moment. Le prospect doit avoir joué un minimum de 10 parties dans la AHL et/ou LNH dans la réalité. À ce moment, il est considéré un professionnel. Si le DG désire activer son prospect, il doit le faire savoir au commissaire de la ligue. Leur salaire de base sera celui indiqué dans la section des salaires des Prospects et le contrat sera d'une durée de 3 ans.

Pendant la saison morte :

- o Tout joueur qui va avoir joué 10 parties ou plus (AHL) ou 1 partie ou plus (NLH) sera automatiquement activé par la ligue.

Si un prospect est activé et a joué moins de 10 parties dans la LNH, le DG peut demander que le prospect en question soit désactivé.

4. Le Calendrier

4.1 Calendrier pré-saison

- ☐ Calendrier de **10 à 14** parties

4.2 Saison régulière

- 82 parties (ou 84) au calendrier. Nous suivrons le calendrier régulier de la NHL.

En cas d'égalité, nous utilisons les mêmes règles que la LNH.

- 1- Victoires en temps régulier seulement
- 2- Victoires en temps régulier + victoires en prolongation (ROW). Les victoires en tirs de barrage ne sont pas comptabilisées.
- 3- Victoires totales.
- 4- Le nombre de points accumulés contre un ou des autres équipes au même total de points. Si le nombre de match est impair, le match additionnel joué au domicile d'une des équipes n'est pas comptabilisé.
- 5- Différentiel entre les buts pour et les buts contre
- 6- Différence entre les buts pour et les buts contre.
- 7- Le nombre de buts pour comptés

4.3 Séries Éliminatoires

- Même format éliminatoires que la NHL.

5. Gérer les alignements

Chaque saison débute le 1 juillet et se termine fin mai. Par la suite, Re cotes, rachats de contrats, corrections apportés aux joueurs et re cote du nouveau fichier ainsi que l'activation ou non des nouveaux prospects actifs. Donc toutes les signatures et prolongations de contrat doivent être faites avant le dernier jour des séries éliminatoires. Les joueurs qui signent avec la KHL (ou autres ligues Pro) après le 30 juin sont éligibles à leur cote régulière pour la saison qui suivra.

5.1 Position(s) des joueurs

- Chaque joueur de votre alignement doit jouer à la position ou il évolue officiellement. Voici les sites sur lesquels nous nous basons pour les positions de chaque joueur.
 - o TSN.ca: <http://www.tsn.ca/nhl/teams/players/>
 - o NHL.com: <http://www.nhl.com/players/index.html>
 - o ESPN.com: http://espn.go.com/nhl/players/_/search/
 - o HockeyDB: <http://www.hockeydb.com/ihdb/stats/findplayer.php>
- Si vous voulez faire une demande de changement de position pour un joueur en particulier, vous devez envoyer un courriel à la ligue ou le faire via le forum avec le lien direct du site où on lui attribue officiellement cette position.

5.2 Changements de trio

- Vous allez pouvoir envoyer vos trios automatiquement via un formulaire sur le site web. S'il y a une erreur à votre alignement, le simulateur la corrigera automatiquement. Si vous avez trop de joueurs blessés pour pouvoir compléter votre alignement au complet, le simulateur créera automatiquement un joueur avec une cote de 50 pour être de votre alignement. Ensuite, vous recevrez une amende pour ne pas avoir rempli vos obligations (section 1). Les trios doivent être envoyés au plus tard à 19H (Heure de l'Est), vous pouvez les envoyer plus tard, mais il n'y a aucune garanti qu'ils seront utilisés.

5.3 Ballottage

- Lorsque vous placez un joueur au ballottage, les autres équipes ont 48 heures pour le réclamer. Au bout de 48 heures, l'équipe le plus loin au classement (% points) qui aura réclamé le joueur, en prendra possession.
- Tout joueur de 27 ans et plus doit passer par le ballottage pour être renvoyé dans les mineurs.
- **Tout joueur ayant un salaire de \$1.5 millions ou plus ne peut PAS être envoyé dans les mineurs.**

5.4 Rachats de contrats

Joueurs non retraités

- Si une équipe désire racheter le contrat d'un de ses joueurs non retraités, elle peut le faire en payant 100% la valeur du contrat. Tous les joueurs comptent via la masse salariale (Ceci peut seulement être fait entre le 1^{er} juillet et la date limite des échanges). Avant la première partie de la saison régulière, il est interdit de racheter le contrat d'un joueur qui a été acquis après le 1^{er} juillet précédent.
- Pendant le mois de Juin, les équipes peuvent racheter certains contrats à un coût moindre.
 - Pour les joueurs de moins de 26 ans, le contrat peut être racheté à 33% de sa valeur.
 - Pour les joueurs de 26 ans et plus, le contrat peut être racheté à 66% de sa valeur.

Vous pouvez mettre la totalité du montant sur une ou 2 saison(s).

Retraités

- Si un joueur se retire après le 1^{er} Juillet, il conservera sa cote jusqu'à la fin de la prochaine saison.
- Si un joueur se retire avant le 1^{er} Juillet, il recevra la cote des joueurs inactifs lors de la prochaine saison.
- **Même si un joueur se retire, il reste dans votre formation pour toutes les années restantes à son contrat à moins que vous rachetiez son contrat.**
- Rachat des contrats de joueurs retraités : Il est à noter que ce montant va aussi être ajouté sur la masse salariale de l'équipe pour l'année suivante.
- Pour les joueurs de 32 ans et moins, 0% o
- Pour les joueurs de 33 à 36 ans, 50% o
- Pour les joueurs de 37 ans et plus, 100%

Un joueur qui prend sa retraite avant le 1^{er} Juillet et qui est sans contrat pour la saison suivante sera supprimé de la ligue.

5.5 Cotes des joueurs non-actifs

- Les joueurs cédés aux ligues inférieures à la LAH ou qui signent en Europe/Russie deviennent automatiquement joueurs non-actifs. Si ils quittent après le 1^{er} Juillet, ils conserveront leur cote pour la saison. Si ce joueur ne reçoit pas de prolongation de contrat de la part de son DG, il est supprimé de la ligue. Si le joueur a encore une ou plusieurs année(s) à son contrat, la ligue va lui donner une cote inférieure à 20 et le DG a le choix de le garder et d'attendre son retour potentiel ou de racheter son contrat. Les joueurs non actifs peuvent seulement être utilisés en cas de blessure, ils ne devraient jamais faire partie de l'alignement régulier d'une équipe de la NHL ou AHL.

5.6 Cotes des joueurs ré-activés

- Un joueur qui a joué un minimum de 3 saisons dans la LNH et qui revient dans la LNH après une seule saison passée ailleurs, recevra 80% de la cote basé sur ses 3 saisons dans la LNH.
- Tout joueur qui revient dans la LNH mais qui ne rencontre pas les critères ci-haut recevra une cote inférieure à 20 à sa première saison dans la LNH.

6. Repêchage annuel

- Le repêchage aura 5 rondes et se déroulera après celui de la NHL.

- Les choix se feront dans l'ordre inverse du classement général. De plus, les champions de la Coupe Stanley seront relégués au dernier rang (31^e rang), les finaliste de la Coupe Stanley 30^e suivis par les 2 finalistes de finales de conférence (28^e et 29^e), suivis des champions de divisions.
- **Lors de la 1^{ère} ronde, une loterie déterminera les équipes qui repêcheront 1^{er}, et sera basée sur la LNH. Par exemple, si l'équipe qui était supposée**

repêcher 3^e dans la LNH gagne la loterie et repêche au premier rang, l'équipe qui était supposée repêcher 3^e dans notre ligue nhl-sim.net vaaussi repêcher 1^{er}

- Tout joueur qui a été repêché dans le dernier repêchage de la LNH est éligible au repêchage.
- Si une ou des équipe(s) ne devai(en)t pas avoir de DG au moment du repêchage, la ligue repêchera pour elle/eux en choisissant le joueur le mieux coté.
- • À chaque saison, chaque équipe reçoit 5 choix au repêchage.

Participation au repêchage

- Chaque DG est responsable d'être présent au repêchage, de demander à un autre DG de repêcher pour lui ou d'envoyer une liste de ses choix à la ligue pour le repêchage. Cette règle est primordiale et obligatoire, **les DGs qui ne respecteront pas cette règle perdront leur équipe.**
-

7. Cotes des joueurs et entraîneurs

Cotes des joueurs

- Les joueurs sont déjà cotés d'après un système de calcul préétabli. À chaque début d'une nouvelle saison, tous les joueurs seront re-cotés d'après leurs performances de la saison précédente et de leur historique en carrière dans la vraie LNH/LAH. Le système de cote automatique n'est pas parfait. La ligue se réserve le droit d'ajuster une cote en cas d'erreur flagrante. Les re-cotes sont basées sur les performances des joueurs dans la vraie LNH.

Embauche des entraîneurs

- Les entraîneurs seront embauchés à partir du 1^{er} Août de chaque saison. Un entraîneur vous appartient jusqu'au moment où vous décidez de le congédier. Vous devrez payer le salaire d'une saison pour son congédiement. Le salaire de l'entraîneur ne compte pas via la masse salariale de l'équipe.

[Retour en haut](#)

