



CHARTRE

BIENVENUE DANS LA LHSPJC!

Le jeu est basé sur les résultats réels de la Inh. Avant chaque saison LHSPJC, les cotes des joueurs et gardiens sont déterminés avec un système de calcul mathématique précis, basé sur la saison précédente de la Inh. Par conséquent, la LHSPJC a un an de retard sur la Inh avec les contrats, la performance et l'âge des joueurs. Par contre, le repêchage junior est à jour avec la Inh.

1-Direction et personnel

2-Déroulement de la saison

3-La masse salariale

4-Alignement

5-Équipes

6-Les Joueurs

7-Entraîneurs

8-Logiciel sths

9-Les repêchages

10-transaction

11-Participation/interaction sociale

12-Coût de participation

13-Bourse/trophée

1-Direction et personnel

Direction :

Président - Danny Turcotte

Aide à la direction - Dave Turcotte

Comité de discipline

- Danny Turcotte

- Dave Turcotte

Site web

-Guillaume Sirois

Liste Repêchage

-Dave Turcotte

2-Déroulement de la saison

1-paiement de la saison. (Avant le 1^{er} juillet)

2-repêchage junior. (Le 1^{er} juillet à 9h00 a.m)

3-repêchage unassigned. (Le 1^{er} juillet à 9h00 a.m)

4-pré saison. (Début septembre)

5-saison régulière. (Début octobre)

6-série éliminatoire.

7-remise des trophées. (Remise des bourses après le couronnement du grand champion).

3-La masse salariale

Notre masse salariale est basée sur l'année précédente de la Lnh du temps actuel de la LHSPJC. Nous avons 8.5 millions de plus sur le plafond et sur le plancher de la masse salarial. La raison du 8.5 millions supplémentaires est que la LHSPJC comptabilise 24 équipes de hockey comparativement a 31 dans la Lnh. Il ne faut pas oublier que nous n'attribuons ou ne négocions pas les contrats des joueurs, ce sont les contrats Lnh que les joueurs LHSPJC possèdent. Votre masse salariale doit être conforme avant la première simulation de la saison RÉGULIÈRE.

Exemple:

Année 2014 lhspjc

Plafond LNH 2013: 70.2 Millions

Plafond LHSPJC 2014: 78.7 Millions (+8.5)

Année 2014 lhspjc

Plancher LNH 2013: 54.2 Millions

Plancher LHSPJC 2014: 62.7 Millions (+8.5)

4.1-Alignement Légal

Il y a une simulation à tous les jours, les trios doivent être envoyés avant 15h00, la simulation se fait après 15h01. En aucun temps la direction de la LHSPJC effectue des modifications dans votre alignement et vos trios sauf s'il y a un bug d'alignement illégal. La direction se réserve le droit de prendre des journées de congé en tout temps concernant la simulation, mais ils doivent en avertir tous les membres de la ligue, dans la mesure du possible. Un minimum de 20 joueurs et un maximum de 23 joueurs peuvent faire partie de votre Pro roster. Il y a obligatoirement 20 joueurs sur la glace et un jeu de 1 à 3 joueurs scratches. Il faut savoir qu'il y a des joueurs de 1er plan (1er/2eme trios d'attaque, top trois (1 à 3) de défenseurs et gardien #1) et des joueurs de second plan (3eme/4eme trios d'attaque, top 6 (4 à 6) de défenseurs et gardien #2). Il se peut qu'une formation aille des joueurs de premier plan sur un second plan ou vice versa. Cela dépend de la qualité (bonne ou moins bonne) et de la profondeur de la concession. Dans la mesure du possible vous devez mettre vos meilleurs attaquants de premier et second plan sur la patinoire (RW/LW/C), vos meilleurs défenseurs de premier et second plan sur la patinoire. Ainsi que vos gardiens de but de premier et second plan sur la patinoire. Vous pouvez jouer avec 7 ou 8 défenseurs, par contre, vous allez devoir couper le nombre d'attaquants pour leur faire de la place et de respecter le nombre de 20 joueurs sur la glace. Il n'y a pas de restrictions concernant vos joueurs scratches. Un jeu vous est permis pour des essais de trios afin de trouver une combinaison gagnante. À noter aussi qu'aucun avant ne peut jouer sur deux des trois premiers trios. Ce qui veut

dire que pour les trios 1-2-3, ça vous prend un C, RW et LW différent. Il n'y a aucune restriction sur le 4e trio. Quant aux défenseurs, il est interdit d'utiliser deux fois le même défenseur sur les paires 1 et 2. Pour effectuer un changement de position pour un joueur (de LW à RW) envoyez votre demande en message privé au président.

4.2-Comment déterminer un joueur considéré supérieur à un autre

La comparaison de joueur se fait comme suit, attaquants de premier plan entre attaquants de premier plan, attaquants de second plan entre attaquants de second plan, gardiens de premier plan entre gardien premier plan, gardien de second plan entre gardien de second plan, défenseurs de premier plan entre défenseurs de premier plan et défenseurs de second plan entre défenseurs de second plan. Visualiser l'Ov et comparez les joueurs de plan (1^{er} et 2eme plan). Si il y a presque égalité (1 a 3 d'ov) entre deux candidats, vous pouvez garder ou descendre dans les mineurs ou scratches le joueur de votre choix.

4.3-Ballottage

Tous les joueurs envoyé dans les mineurs (farm) âgés de 25 ans et plus, ayant joué au moins une partie dans la Inh dans les années précédentes, passeront au ballottage. Un joueur de plan (premier ou second plan) soumis au ballottage n'ayant pas été réclamé peut rester dans les mineurs. Par le fait même, il contourne la règle du meilleur alignement possible. Car ce joueur n'intéresse plus personne à travers la ligue ou est payé trop cher et empêche les dgs de respecter la masse salariale.

4.4-Comment sélectionné un joueur soumis au ballottage

Dès qu'une équipe soumet un joueur au ballottage, toutes les autres équipes peuvent réclamer ce joueur en avisant le président par message privé (fb/email). Le fonctionnement de sélection du joueur est le même que la Inh. Le joueur soumis au ballottage apparaîtra dans la section ballottage du site.

4.5-Conséquence suite a un alignement illégal

Dans le cas ou une formation na pas un alignement légal a la veille d'une simulation, peu importe la situation, sans en avoir avisé le président, il sélectionnera a l'aide du logiciel de simulation, Auto Partial Line, Auto Line ou Auto Roster. Cette action sera effectuée en raison du message d'erreur trios de l'équipe en question. La ligue n'est pas responsable des conséquences liées suites à cette action, c'est la responsabilité du dg d'avoir un alignement à jour et légal. L'amande d'un alignement illégal est un choix de troisième ronde. Il se

peut également, selon la nature du dossier du dg en question, que le dg fautif se voit relever de ses fonctions.

5-Équipes

Une formation sous tutelle peut transiger. Par contre, cette équipe ne négocie pas, elle accepte ou refuse la transaction. Pour envoyer une offre à une équipe sous-tutelle, envoyez la, par message privé à votre président. À noter que chaque gardien de but numéro #1 pourra jouer un total maximum d'environ 4100 minutes au cours d'une saison régulière. Le gardien ayant approximativement ce nombre de minutes jouer se verra suspendre par la ligue jusqu'à la fin de la campagne et reviendra au jeu pour les séries éliminatoires si il y a lieu. Toutes les équipes de la LHSPJC doivent avoir au minimum 3 gardiens et 2 non blessé en tout temps dans leur alignement (pro et école ensemble). Pourquoi ? Tout simplement pour pallier à des blessures qui pourraient subvenir et de vous empêcher d'avoir un alignement illégal.

6-Les Joueurs

Si un joueur prend sa retraite dans la LNH, il la prendra une saison plus tard dans la LHSPJC. Si un joueur revient d'une retraite, il revient avec sa dernière équipe. Tout prospect ayant joué 1 match LNH en saison régulière sera automatiquement activé pour la prochaine saison LHSPJC suivant son arrivée dans la LNH.

7-Entraîneurs

Tout entraîneur peut être remercié de ses services à n'importe quel moment de la saison. Vous devez aussi avoir engagé un nouvel entraîneur avant de congédier celui de votre équipe. Si un entraîneur vient qu'à ne plus travailler dans le domaine du hockey dans la LNH, il prendra sa retraite dans la LHSPJC avant le début de la prochaine saison. S'il a de nouveaux entraîneurs dans la LNH, ils seront disponibles dans la LHSPJC la saison suivante.

8.1-Logiciel sths

Pour faire votre alignement vous devez télécharger le logiciel sths client à l'adresse suivante: http://sths.simont.info/Download_Fra.php

8.2-Fichier pour le sths

Après l'installation du sths dans votre ordinateur, vous devez aller télécharger le fichier de la ligue sur le site de la LHSPJC. Ensuite, à partir du sths, ouvrez le fichier de la ligue pour avoir accès à votre équipe.

8.3-Faire votre alignement

1.1 - La fenêtre d'équipe

A l'ouverture de la fenêtre de votre équipe, vous verrez certaines informations grisé. Car, ces éléments ne peuvent être changés que par le commissaire de la ligue. Par contre, les informations qui peuvent être changé (adresse de courriel, Messenger ID) par le directeur général seront sauvegardées avec votre fichier trios et mis à jour dans le STHS quand votre fichier trios sera chargé dans le STHS.(avant une simulation par exemple)

1.2 - Finance

Permet de voir les informations financières de votre équipe, masse salariale, etc.

1.3 - Save File

Permet de sauvegarder votre alignement et vos trios. Le programme vous indiquera exactement où votre fichier a été sauvegardé; le même répertoire que vous avez installé le client. En sauvegardant le logiciel vous permet d'envoyer votre nouvelle alignement au commissaire, vous avez juste à accepter.

1.4- Load File

Permet de charger manuellement un alignement. Il suffit d'indiquer l'emplacement sur votre ordinateur du fichier.

1.5 - Team News

- on repassera éventuellement, il y a du nouveau avec la nouvelle version de notre logiciel. Le site web doit être modifié au courant de la prochaine saison. C'est un système d'interaction entre les dg dans le style d'un forum mais sur la page web du site.

1.6 - La fenêtre Rosters

Si vous ouvrez la fenêtre de votre équipe en double-cliquant dessus, vous verrez un bouton 'Roster', en cliquant sur ce bouton ouvre la fenêtre rosters de l'équipe. Dans cette fenêtre, vous trouverez 4 menus défilant, celui de gauche contient les joueurs qui constitueront votre alignement, celui de gauche centre contient les joueurs qui font partie du club pro mais qui ne sont pas en uniforme, celui de droite centre contient les joueurs qui constitueront votre alignement mineur et celui de droite contient les joueurs qui font partie du club mineur mais qui ne sont pas en uniforme.

Pour déplacer un joueur d'une liste à une autre, cliquer simplement sur le joueur à déplacer et cliquer sur le bouton qui correspond au mouvement que vous voulez faire.

Vous pouvez aussi cocher ou décocher Center, Left Wing, Right Wing, Defense et Goalie pour mieux voir une certaine position, chaque case cocher vous montrera les joueurs de cette position dans les 4 menus défilant ainsi que chaque case non cochée enlèvera les joueurs de cette position dans les 4 menus. Lorsqu'un joueur est sélectionné, vous pouvez voir les habiletés de ce joueur au bas de la fenêtre.

Pour avoir une équipe complète, une équipe doit avoir minimum 20 joueurs en santé dans leur alignement, y compris le nombre de joueurs minimum par position. Vous pouvez vérifier si votre équipe sur la liste est complète dans le coin supérieur droit de l'équipe fenêtre.

Vous pouvez aussi vous servir du bouton 'Roster Is Incomplete Why' pour savoir pourquoi vos rosters ne sont pas complets.

Le bouton 'Copy Rosters' situé dans le coin inférieur droit permet de copier des rosters de jour en jour pour ne pas avoir à tout refaire manuellement. Appuyer sur 'Copy Rosters' une fenêtre s'ouvrira et vous demandera vers quelle journée vous désirez copier vos rosters. Notez que les rosters copiés seront ceux de la journée ou vous avez appuyé sur 'Copy Rosters'.

Le bouton 'Copy All Rosters' permet de copier les rosters du jour que vous êtes présentement à tous les autres jours.

Information Importante: - Après chaque simulation, le STHS modifie votre rosters selon que le principe suivant :

- Les rosters de la simulation jour#2 deviennent les rosters de la simulation jour#1. Les rosters de la simulation jour #3 deviennent les rosters de la simulation jour#2, etc. Il est très important de remplir vos alignements pour les jours 2 à 10 sinon, vous allez voir des rosters faits par le simulateur.

Les autres options disponibles dans la fenêtre de votre équipe sont:

1.7- Make Captain

Donne le titre de capitaine au joueur sélectionné. Si le joueur sélectionné dans le pro, il sera mis capitaine du Pro. Si le joueur sélectionné est dans le farm, il sera mis capitaine dans le farm.

1.8 - Make Assistant

Donne le titre d'assistant #1 ou #2 au joueur sélectionné. Si le joueur sélectionné dans le pro, il sera mis assistant du Pro. Si le joueur sélectionné est dans le farm, il sera mis assistant dans le farm.

1.9 - Fenêtre d'alignement

Note – La case Full Farm dans la fenêtre d'une équipe vous permet de décider si votre équipe mineure joue complète (Minimum de 20 joueurs) ou avec des Unknown Players. Si le commissaire n'a pas forcé l'option Full Farm pour toutes les équipes, vous pouvez le sélectionner vous-même si vous avez assez de joueurs pour remplir votre équipe mineure.

Le bouton 'Lines' de la fenêtre de l'équipe vous permet de créer des lignes de votre équipe pro et 'Farm Lines' vous permet de créer des lignes de votre équipe mineure.

Dans cette fenêtre, vous trouverez un menu défilant avec tous les joueurs disponibles, les alignements au centre avec le tableau des trios et stratégie et des boutons à droite. Pour assigner un joueur à une position vous devez le sélectionner à partir du menu défilant de gauche et cliquer sur la position désirée dans les trios (case blanche). Notez qu'une fois sélectionnées, les habiletés du joueur en question seront affichées au bas de la fenêtre de plus, vous devez

remplir toutes les cases blanches de chaque tab pour que vos trios soient complets.

Au centre, il y a 10 tabs;

- * 'Forward' pour vos attaquants à force égal
- * 'Defense' pour vos défenseurs à force égal
- * 'PP' pour votre avantage numérique de 5 joueurs
- * '4vs4' pour votre 4 contre 4 ou votre avantage numérique de 4 joueurs
- * 'PK4' pour votre désavantage numérique de 4 joueurs
- * 'PK3' pour votre désavantage numérique de 3 joueurs
- * 'Others' pour vos gardiens ainsi que les extras et les tirs de barrage
- * 'Strategy' pour la stratégie à utiliser à chaque match
- * 'Last Min' pour votre alignement dans la dernière minute du match (hero lines)
- * 'OT' pour la période de prolongation quand il n'y pas de pénalités pour aucune équipe. L'entraîneur va toujours envoyer 2 attaquants et un défenseur sur la glace. (Note : Si il y a une pénalité, les lignes régulièrement PP, 4vs4 ou PK3 vont s'appliquer.).

Note - Les gardiens ne changeront pas dans les 10 dernières minutes d'un match ou si la différence de but dans les 2 équipes est plus basse que 2.

En dessous de chaque ligne, vous verrez quatre échelles différentes qui peuvent être ajustées. Les trois échelles 'PHY DF and OF' sont que la stratégie de la ligne pendant le match et peut être ajustée avec un maximum de 5 points entre les trois options (plus de points vous mettez sous OF plus cette ligne aura un esprit offensif).

Ci-dessous vous trouverez une échelle '% Temps qui peut être ajustée en fonction de combien de temps de glace vous voulez que la ligne spécifique joue. Le temps de glace le plus élevé doit être à la ligne 1 et la plus faible à la ligne 4.

Vous pouvez utiliser le bouton 'Auto Made Lines' pour effectuer vos trios automatiquement. Vous pouvez aussi utiliser le bouton 'Partial Auto Made Lines' pour effectuer vos trios automatiquement. Cette fonction ne refera pas votre trio de zéro mais va simplement remplir les blancs dans vos trios.

Le bouton 'Copy Lines' situé dans le coin inférieur droit permet de copier des trios de jour en jour pour ne pas avoir à tout refaire manuellement. Appuyer sur 'Copy Lines' une fenêtre s'ouvrira et vous demandera vers quelle journée vous désirez copier vos trios. Notez que les trios copiés seront ceux de la journée ou vous avez appuyé sur 'Copy Lines'.

Le bouton 'Copy All Lines' permet de copier les trios du jour que vous êtes présentement à tous les autres jours.

Le bouton 'Wipe Lines' efface vos trios pour la journée sélectionnée.

Le bouton 'Reset Strategy and Time' va effacer les stratégies de ligne, les échelles 'Time %' et remettre toutes les stratégies aux valeurs par défaut.

Note - Si vos trios de la simulation jour#2 sont complètement vides, les trios ne seront pas modifiés.

Les alignements doivent être créés par le Client. Il est impossible de créer un alignement d'une autre façon. Les fichiers alignements sont nommés en utilisant le nom de l'équipe professionnel avec l'extension shl. Si un fichier shl est renommé, le commissaire sera incapable de charger automatiquement le fichier dans le STHS à moins de charger manuellement depuis la fenêtre de l'équipe.

Une fois les trios complétés, il ne vous reste qu'à appuyer sur 'Exit' pour revenir à la fenêtre de l'équipe afin de sauvegarder votre nouvelle alignement et puis l'envoyer au commissaire "Save File" Permet de sauvegarder votre alignement et vos trios. Le programme vous permet d'envoyer votre nouvelle alignement au commissaire, vous avez juste à accepter.

1.10- La fenêtre Prospect

Vous permet de visionner votre liste de prospect.

9-Les repêchages

Il y a deux types de repêchage, il y a le repêchage junior et le repêchage unassigned. Le règlement est le même pour les deux repêchages à l'exception du nombre de ronde. Il y a 9 rondes pour le repêchage junior et 2 rondes pour le repêchage unassigned. La formule de la pige pour le repêchage junior sera associée avec la Inh afin d'avoir exactement la même formule que la Inh. Nous prenons le classement final de la ligue nationale et notre classement final de notre ligue. Nous jumellerons les équipes de la Inh et celle de la lhspjc selon leurs rangs au classement général final de la saison régulière des deux ligues. Le classement officiel se réajustera après la pige officielle de la Inh et par le fait même, elle réajustera également notre classement en vu du repêchage junior lhspjc. De cette façon nous aurons la même formule que la Inh. Notre repêchage se déroule sur le forum de la ligue, dans le sujet repêchage. A cet endroit vous allez retrouver tout les outils nécessaires concernant le repêchage, le rang de sélection d'équipe, les prospects sélectionné par une autre équipe et les prospects disponibles à repêcher. La ligue déterminera la date et l'heure du repêchage. Le règlement de sélection de votre choix est simple, chaque dg ont 12 heures pour la première ronde pour faire leur sélection et 10 heures pour les rondes 2 a 9. Chaque dg possède 12 heures pour la première ronde pour faire leur sélection et 10 heures pour les rondes 2 a 9. Si vous ne pouvez pas faire votre sélection dans les temps requis a cause de votre manque de présence, vous serez automatiquement placé sur autodraft et cette action sera irrévocable. A partir de la 5eme rondes, si vous ne pouvez pas faire votre sélection dans les temps requis a cause de votre manque de présence, vous perdrez ce choix instantanément et serez également placé sur autodraft pour le reste du repêchage. Cette action sera également irrévocable. Ces règlements sont en place pour accélérer le repêchage. Afin d'éviter les pertes de temps désagréables. Vous savez d'avance que vous serez dans l'impossibilité de faire votre sélection, il y a deux options qui s'offre a vous, l'auto-draft intentionnel (révocable) ou la liste. Le statut auto-draft sélectionne le meilleur prospect disponible selon le rang du repêchage Inh, si cette option vous intéresse, faite le savoir a votre président le plus tôt possible. La liste, envoyez votre liste de sélection de joueurs a un autre dg ou le président de la ligue, il fera votre sélection a votre place jusqu'à votre retour.

10-transaction

Dans la LHSPJC, la date limite des transactions est une semaine plus tard que la date/heure de la LNH. Lors de l'embauche d'un nouveau DG, s'il réalise une première transaction désastreuse, ou encore, quelques mauvaises transactions à ses premiers pas, il peut être congédié et la transaction ou dernière transaction sera annulée sur le champ. Un nouveau DG engagé devra attendre au minimum 10 jours du calendrier avant de pouvoir transiger afin de s'acclimater à la ligue,

en connaître le fonctionnement, avoir le temps de bien analyser son équipe. Il est interdit de "prêter" un joueur pour une courte période, c'est pour cette raison qu'un joueur échangé à un autre directeur gérant ne peut pas revenir à son ancien propriétaire avant 1 an, à moins que le joueur aille changer de GM entre temps. La procédure à suivre après un échange accepté par les deux dgs sera d'envoyer votre confirmation d'échange au président Danny Turcotte. Il effectuera les manipulations nécessaires dans le logiciel afin de compléter votre transaction. Dès la réception de confirmation de votre transaction, elle sera exécutée dans le logiciel dans les prochaines heures, n'oubliez pas d'aller modifier votre alignement après la mise à jour du fichier de la ligue.

11-Participation/interaction sociale

Sera exclu et sans appel tout propriétaire inactif pendant plus de 30 jours durant la saison active (sans en avertir au préalable la direction) et tout propriétaire qui ne respecte pas les règlements. Tous DG doit participer à ces événements ou demandes : lors d'un sondage, lors de votes et lors des repêchages. Vous devez envoyer vos tris. Vous devez répondre aux courriels des dg rentrant en contact avec vous. Si vous avez oublié de répondre à un sondage ou à un vote sur le forum, dans un délai de 20 jours, vous payerez une amende. L'amende pour cette infraction sera votre dernier choix disponible.

12-Coût de participation

Pour participer à la ligue, avant chaque début de saison, vous devez payer 15\$ pour une équipe faisant partie des séries éliminatoires l'année précédente, ou si non, le tarif sera de 25\$ pour une équipe ne participant pas à la danse du printemps. Ces frais serviront à payer l'hébergement annuel du site web, l'entretien du site web, couvrir les dépenses liées à la ligue et la balance du montant servira de bourse aux dg ayants gagné des trophées. Il y a un total de 440\$ de contribution.

13-Bourse/trophée

-trophée des séries (participation aux séries éliminatoires) **crédit de 10\$.**

-trophée des rondes de séries (à partir de la 2eme ronde, il y a une bourse de 5\$ à chaque équipe pour chaque ronde supplémentaire jusqu'à la finale de la coupe Stanley) 70\$.

-Trophée du président (Équipe ayant accumulé le plus de points au classement général) 10\$.

- Trophée prince-de-galles (Vainqueur de l'association de l'Est) 10\$.
- Le trophée Clarence S. Campbell (Vainqueur de l'association de l'Ouest) 10\$.
- trophée finaliste (remis aux équipes finalistes de la coupe Stanley/2 équipes) 50\$. (100\$)
- La coupe Stanley (Équipe championne des séries) 80\$.
- la coupe Calder (équipe championne des séries AHL) 30\$.

Le total des bourses est de 310\$. Donc, 440\$(total des contributions) - 310\$(total des bourses) – 84\$(pour l'hébergement du site web) = 46\$ L'argent restent dans les coffres de la ligue suite au paiement des prix et de l'hébergement, servira de fond pour payer les dépenses supplémentaires reliées à la ligue, entretien du site web, etc.

Modifier le 28/08/18