

Livre des règlements VHL Rimouski 2018-2019

SimV3. 2^{ieme} Saison (2017-18)

SimV2. 5 Saison (2012-13 à 2016-17)

SimV1. 9 Saison (2004-05 à 2011-12)



Vous trouverez ici l'essentiel des règlements de la ligue. En raison de la complexité de ces règlements et de la transition due au nouveau simulateur SIMONT (version 3), ceux-ci peuvent être modifiés légèrement pour corriger certaines erreurs.

Les administrateurs (VHL_Opération) ont le droit de trancher tout litige si jamais un règlement ne pouvait s'appliquer en tout ou en partie, et ce, dans le meilleur intérêt de la ligue ou des DG's. Have fun !

INDEX

-Contact et Responsabilités	Page 3
-Intégration des nouveaux DG	Page 4
-Obligations d'un DG et des administrateurs	Page 4
-Finances, revenus et agrandissements d'arénas	Page 5
-Plancher et plafond salarial	Page 6
-Gestion du grand club	Page 7
-Gestion du club école	Page 8
-Gestion des prospects	Page 8
-Transactions	Page 9
-Repêchage	Page 10
-Contrats des joueurs (généralités)	Page 11
-Signatures des joueurs protégés	Page 12
-Signatures des agents libres sans restriction	Page 13
-Traitement des bonis	Page 14
-Signature des entraîneurs	Page 14
-Récompenses et cadeaux	Page 15

Contact et Responsabilités

VHL_Opérations :

Christian Proulx, François Rioux, Dom St-Pierre



Comité Transaction :

Christian Charette, Phil. Lafortune, Kevin Gauthier, Jay Fillion, Dom St-Pierre



Préfêt :

Dom St-Pierre



Finances :

Christian Charette



Comité Conseil :

Joffry Plante, Kevin Gauthier, Claude Charest, Dom St-Pierre, Francois Rioux



Simulateurs :

Steeve Roy, Francois Rioux, François Martel, Joffry Plante



Communications :

Christian Proulx



Intégration des nouveaux DG's

Lors de la sélection d'un nouveau DG, la ligue avantagera fortement un candidat montrant un vif intérêt, une bonne maturité et une excellente connaissance du Hockey. Si Plusieurs candidats sont Ex-Equos lors de la sélection, les candidats de Rimouski seront avantagés.

Un DG qui parraine un nouveau sera responsable de lui pour la première saison. Il doit s'assurer que son poulain comprend bien les règles, qu'il sera familier avec le portail, que l'éditeur de ligne fonctionne correctement, etc...

Les fichiers nécessaires à l'installation sont disponibles sur le portail VHL Rimouski dans la section ligue / STHS Client v3. Suivez les deux étapes d'installation. On vous suggère également d'avoir la plus récente version d'Internet Explorer.

Obligations d'un DG et des administrateurs

1. Être respectueux avec tous les DG de cette ligue, dans les courriels et sur le forum.
2. Si vous devez vous absenter pendant plus de 3-4 jours, inscrivez votre absence sur le portail. Les jours de fin de semaine ne comptent pas à moins qu'il y ait des simulations.
3. Répondre à vos courriels dans un délai raisonnable. Durant les périodes d'échange, vous avez trois jours pour accuser réception et cinq jours pour accepter ou refuser l'échange ou faire une contre-proposition. Cette règle ne s'applique pas si le DG a indiqué son absence.
Si vous n'obtenez pas de réponse, **vous devez porter plainte au Préfet.**
 - 1ère offense: Avertissement;
 - 2ème offense: Amende de 10M\$;
 - 3ème offense: Suspension du DG et mise en tutelle du club pour un temps indéterminé. Les administrateurs se réservent le droit à ce moment d'expulser le DG fautif.
4. Les trios doivent être envoyés sur le site avant 15h00 au moins UNE fois par 2 semaines et lorsqu'une blessure engendre une modification à votre alignement. S'il y a des blessés et que le DG n'a pas renvoyé ses lignes par négligence, un AUTO-line sera fait automatiquement et ceci fait perdre du temps au responsable des simulations. Si vous ne pouvez le faire, trouvez un remplaçant ou avertissez les administrateurs de la ligue. Vous pouvez également faire des lignes à l'avance par l'éditeur de lignes, cependant cela ne remplace pas les blessés automatiquement.
Si un DG ne respecte pas ce règlement, nous imposerons avec discrétion les pénalités suivantes:
 - 1ère offense: Avertissement;
 - 2^{ème} offense : Amende de 10M\$;
 - 3ème offense: Suspension du DG et mise en tutelle du club pour un temps indéterminé. Les administrateurs se réservent le droit à ce moment d'expulser le DG fautif.
5. Les directeurs qui auront une trop faible connaissance du hockey en général et/ou du fonctionnement de la ligue seront remplacés. La ligue n'est pas un pool de hockey traditionnel statique, la ligue change et évolue en cours de saison et il est important pour la santé de la ligue de conserver des DG's actifs et impliqués.

6. La ligue prendra en charge une équipe devenue orpheline en attendant de lui trouver un nouveau DG. Elle pourra ainsi prendre des décisions pour le bien et l'avenir de la concession (le ballottage et les transactions par exemple en cas de nécessité). On parle à ce moment de tutelle.

7. Lors de sa nomination à la tête d'une équipe, un nouveau directeur-gérant devra subir une période de probation de 1 mois afin de vérifier ses compétences, son intérêt et sa participation. Durant cette période, cette personne ne pourra effectuer aucune transaction. Le nouveau DG aura le temps d'analyser son équipe et prendre de meilleures décisions en ce qui concerne l'avenir de son club. **De plus, la première année ou il sera en poste, le DG devra conserver au moins 1 choix de première ronde, celui de son Club, ou un autre, peu importe, pour sa première expérience au draft.**

8. La cotisation dans la ligue est de 20\$, payable annuellement et non remboursable (voir page 14). Si un DG quitte en cours d'année, son remplaçant doit acquitter ce montant lui aussi par souci d'équité avec les autres DG. Le paiement de la cotisation devra être fait avant le premier match de la saison à défaut de quoi les sanctions suivantes seront prises :

- Accès révoqué sans délai du club (plus d'échanges, plus de lignes, accès révoqués...)
- Après un délai d'une (2) semaine, le DG sera renvoyé et son club attribué à un successeur.

9. Très important, 1 DG = 1 club. Advenant le cas où un DG aurait plus d'un (1) club, la VHL procédera à l'expulsion de ce dernier sans délai.

Finances, revenus, agrandissements d'arénas

10. Les finances d'un club ne peuvent être négatives. Si cela se produit, le club du DG fautif sera placé sous tutelle. Si les fonds projetés deviennent négatifs, le DG devra agir le plus rapidement possible afin de rectifier la situation.

11. Dans le cas où un DG est remplacé parce que les finances sont négatives, un nouveau budget de départ de 5 millions sera attribué par la ligue pour couvrir l'ancien déficit.

12. Les assistances constituent votre principale source de revenus. Les assistances sont déterminées par le simulateur à chaque match. Les revenus générés par les foules sont calculés par le simulateur (nombre de spectateurs par classe de gradins multiplié par le prix des billets pour chacun des classes). Chaque directeur détermine le prix de ses billets par classe. Ces prix peuvent être changés à n'importe quel moment par le DG dans l'éditeur de ligne.

13. Le ratio des revenus-dépenses sera de 60%. Par exemple, si la moyenne des dépenses par partie est de 450 000\$, la moyenne des revenus par partie sera de 1 170 000\$ car on a 41 matchs à domicile pour payer 82 matchs. Le ratio peut être affecté en partie par la compétitivité du club, le nombre de super vedettes, et aussi par les rivalités inter-divisions. Malgré le plafond salarial, chaque DG a pour responsabilité de suivre l'évolution financière de son club durant la saison.

14. L'agrandissement d'un aréna coute, par classe et par siège ajouté:

Niveau 1 : 8000\$, Niveau 2 : 5000\$, Niveau 3 : 3000\$, Niveau 4 : 2000\$, Loge : 15 000\$

Attention : L'aréna peut être agrandi jusqu'à concurrence de 23 000 sièges. Un agrandissement peut avoir lieu seulement durant la saison morte et en pré-saison.

15. Aucun revenu ou dépense ne seront générés durant les matchs pré-saison. Par contre, lors des séries les revenus seront comptabilisés. Bonne nouvelle, les joueurs jouent gratuitement en séries.

Plafond salarial et plancher salarial (excluant le club-école)

16. Le plafond salarial est fixé à 75 millions.

17. Le plancher salarial est fixé à 55,4 millions. Si un joueur autonome doit être signé à gros salaire pour qu'une équipe puisse dépasser le plancher, ce dernier devra avoir une cote PRO.

Chaque DG devra s'assurer de respecter le plancher et le plafond salarial en vigueur **pour le premier match de la saison régulière**. Pendant la période de signature des agents libres sans restriction et pendant la saison morte, ces règles ne s'appliquent pas.

Si un DG ne respecte pas ce règlement, nous imposerons les pénalités suivantes:

- Au 1^{er} jour de simulation si le club n'est pas règlementaire, le DG fautif perdra 10 millions.
- Si au 7^{ième} jour de simulation le club n'est toujours pas règlementaire, le DG fautif perdra son premier choix.
- Si au 12^{ième} jour de simulation le club n'est toujours pas règlementaire, il y aura suspension du DG pour une période indéterminée et les administrateurs de la ligue décideront si le DG doit être renvoyé.

Gestion du grand club

18. Combinés, le grand club et le club-école ne peuvent avoir plus de 55 joueurs cotés (excluant les prospects). Au-delà de ce nombre, vous devrez obligatoirement libérer des joueurs. **De plus, 4 de ces joueurs cotés doivent être des gardiens.**

19. Une équipe Pro doit avoir un minimum de 20 joueurs habillés (2G, 3C, 3RW, 3LW, 6D, et 3 au choix).

20. Une équipe Pro ne peut avoir plus de 25 joueurs Incluant Gardiens (20 habillés et 5 "scratchés").

21. Lors de l'assemblage des lignes, on peut changer la position d'un joueur. Cependant, dans le calcul des joueurs habillés, tel qu'indiqué au règlement 19, ce sera sa position "naturelle" qui sera considérée. Par exemple, un joueur de centre peut être muté à l'aile gauche, mais il comptera quand même pour un joueur de centre.

21b. Il est possible de faire un changement de position durant la période indiqué par la Ligue, en utilisant la procédure qui est sur le site internet de la ligue, dans le menu *Ligue - Modifications_Joueurs_VHL*. Vous devez fournir une preuve à partir de 1 des 3 sites référence qui sont dans la fiche descriptive du joueur. Un Joueur peut avoir plus qu'une position.

22. Si vous ne parvenez pas à faire vos trios par manque de joueur à une position, vous devrez signer un joueur pour 1 an (contrat pro seulement et clause de non-échange) et ce joueur sera payé **\$750 000**.

23. Un directeur-gérant doit s'assurer d'avoir une équipe compétitive en tout temps.

Le DG devra faire jouer les meilleurs attaquants (OV) et les meilleurs défenseurs (OV) sur les meilleurs trios et meilleures paires. Il doit en être de même pour les unités spéciales et le gardien #1 devra jouer le plus souvent possible. Si l'alignement est fait par auto line et qu'il ne correspond pas à ces critères le DG en sera responsable. Il est possible de nous avertir par le biais d'une plainte si certains alignements ne sont pas règlementaires et nous nous gardons le droit de juger du fondement de celle-ci.

Si un DG ne respecte pas ce règlement, nous imposerons les pénalités suivantes:

-1ère offense: En premier lieu le DG verra son choix de première ronde directement être déplacé vers la fin de la ronde, c'est-à-dire que si suite au tirage il avait droit au choix 4 OV, il verra son choix être déplacé vers le choix 31 OV

-2^{ème} offense : Le DG verra son choix de deuxième ronde directement être déplacé vers la fin de la ronde, il verra son choix être déplacé vers le choix 62 OV

-3^{ème} offense: Suspension du DG et mise en tutelle du club pour un temps indéterminé. Les administrateurs se réservent le droit à ce moment d'expulser le DG fautif.

24. Un club doit avoir en tout temps un minimum de 9 joueurs au sein de son équipe professionnelle qui ont des cotes de 65+ d'overall . Les cotes doivent être réparties ainsi : 6 avants, 2 défenseurs, 1 gardien.

Si un DG ne respecte pas ce règlement, nous imposerons les pénalités suivantes:

-1ère offense: Avertissement;

-2^{ème} offense : Amende de 10M\$;

-3ème offense: Suspension du DG et mise en tutelle du club pour un temps indéterminé. Les administrateurs se réservent le droit à ce moment d'expulser le DG fautif.

Gestion du club école

25. Le club-école doit avoir un minimum de 10 joueurs dont au moins 1G, 2C, 2RW, 2LW, et 2D. Ce quota doit être atteint avant le début de la saison.

Si un DG ne respecte pas ce règlement, nous imposerons les pénalités suivantes:

- 1ère offense: Avertissement;
- 2^{ème} offense : Amende de 10M\$;
- 3ème offense: Suspension du DG et mise en tutelle du club pour un temps indéterminé. Les administrateurs se réservent le droit à ce moment d'expulser le DG fautif.

26. Un joueur ayant une cote de 65 et/ou plus ne peut pas faire partie du club-école, et ce sous aucune circonstance. Pour vous en départir, le Joueur devra être échangé, ou son contrat être racheté.

Gestion des prospects

27. Une organisation doit avoir un minimum de 12 prospects et un maximum de 30. Le non-respect de cette clause, peu importe le moment de l'année, entraînera le retrait d'un choix au repêchage par tranche de 2 joueurs, en commençant par le dernier choix, et ainsi de suite jusqu'au meilleur.

28. Vous pourrez, demander à la ligue d'éliminer des prospects ou joueurs des mineurs considérés comme des "corps morts". La Ligue vous mentionnera quand sera le moment venu, et la date limite.

29. Un prospect sera fort possiblement coté dès qu'il aura joué dans les rangs professionnels, soit dans la LNH ou dans la ligue américaine (la saison précédente). **Il se peut que certains joueurs ne soient pas cotés par notre fournisseur et dans ce cas, il s'agit généralement de joueurs qui n'ont pas terminé la saison dans la LNH ou l' AHL, ou n'ayant pas joué 10 parties. Si il a Erreur, la Ligue se réserve le droit de ne pas coté le joueur si celui-ci est manquant. Les erreurs vont être traité cas par cas.**

30. Une recrue est un joueur nouvellement coté et joue sa première saison dans la ligue virtuelle.

31. Un joueur n'ayant pas joué au moins 10 parties dans la LNH ou l' AHL dans la dernière année sera remplacé dans vos prospects.

Les transactions

32. Les transactions sont permises dès la reprise des activités jusqu'à la date limite qui se situe environ à 80% de la fin de celle-ci. Une période de transaction sera aussi permise une semaine avant le repêchage.

33. Le comité de transaction a pour rôle d'évaluer et dans certains cas, valider les transactions pour qu'elles soient relativement équitables pour les deux équipes impliquées et pour l'ensemble de la ligue. De plus le comité refusera une transaction qui ne respecte pas les règlements **16,17,18,24,25,27,37,39,41,43 et 45**. **Lors de l'arrivée d'un nouveau DG, le comité de Transaction sera particulièrement sur le qui-vive si ce dernier fait une transaction.**

SVP vérifiez-vous car vous risquez de perdre vos échanges pour des détails.

34. Le comité de transaction est composé de **5** juges. Un échange est considéré accepté quand **3 avis positifs** sont donnés. Si **3 avis négatifs** sont donnés, un retour aux 2 DG sera fait leur mentionnant les raisons et leur demandant de reconfirmer leur volonté.

35. Pour qu'une transaction soit considérée, vous devez utiliser le lien transaction sur le portail. L'un des deux DG's doit remplir la transaction et l'autre devra l'accepter pour que le comité puisse l'étudier.

36. Les "considérations futures" de toutes sortes ne sont pas supportées par la ligue.

37. La ligue se donne le droit de regard sur certaines transactions qui lui sembleront douteuses. Entre autres choses, un joueur ne peut être échangé à son ancienne équipe avant 365 jours.

38. Il est possible d'échanger uniquement les choix de l'année courante.

39. L'argent peut être utilisé en compensation dans une transaction. Cependant, le montant donné ne peut dépasser le total de tous les salaires des joueurs impliqués.

40. Il est possible de s'entendre sur une « Performance LNH ». Exemple : j'échange JoeBinne avec une clause spéciale, s'il ne joue pas 40 parties dans la LNH l'équipe reçoit un choix de 3^{ième} ronde compensatoire. Le tout doit être clairement identifié au comité de transaction et les DG en cause seront responsables de faire appliquer la clause de performance le moment venu. Pas de compensation sur les performances virtuelles et si l'un des DG's quitte la ligue avant que la compensation soit effectuée, elle sera annulée.

41. Il est impossible d'échanger un JA nouvellement signé avant la pause des fêtes. Ceci afin d'éviter des ententes obscures entre DG permettant la location de joueurs.

Le repêchage

42. Le repêchage aura lieu quelques jours/semaines avant celui de la NHL.

43. Pour le repêchage amateur chaque club aura 6 choix en début d'année et doit conserver en tout temps un minimum de 2 choix au repêchage, dont 1 dans les 2 premières rondes.

44. Il sera possible à compter de la fin de la saison d'acheter jusqu'à 3 choix de repêchage supplémentaires. Ces choix seront considérés comme des choix de 7^{ième}, 8^{ième} et 9^{ième} ronde. Chaque choix sera disponible au coût de 5 millions. L'ordre de sélection sera le même que celui des autres rondes.

45. Une équipe ne peut avoir plus de 12 choix au repêchage. (Incluant ceux qui furent achetés)

46. Chaque DG est responsable de monter sa liste de choix potentiels. Le recrutement est une des principales tâches d'un DG. La ligue va vous fournir une liste venant de International Scouting Services (ISS) et cela, dès que possible.

47. Pour être éligible, un joueur doit avoir 18 ans ou plus et ne pas appartenir à une autre équipe. Il est donc possible de repêcher d'autres joueurs que ceux figurants sur la liste ISS. **Si le Joueur apparaît sur le Site VHL Rimouski, il doit avoir 26 ans et moins lors la journée du repêchage.**

48. Ordre du repêchage :

- De manière condensée, l'ordre du repêchage se fait comme suit :
 1. Équipes exclues des séries éliminatoires
 2. Équipes admissibles aux séries éliminatoires
 3. Champions de division
 4. Demi-finalistes perdants
 5. Finaliste perdant
 6. Champion de la coupe
- Équipes exclues des séries éliminatoires
L'ordre des équipes est établi selon le classement général inversé de la fin de la saison régulière, l'équipe ayant terminé au dernier rang récoltant le premier rang de chaque ronde, sauf pour la première ronde où le gagnant du tirage pourra avancer d'un maximum de quatre positions, chaque équipe le précédant au classement inversé devant reculer d'une position (voir les règlements du tirage à la section suivante).
- Équipes admissibles aux séries éliminatoires
L'ordre des équipes admissibles à la première ronde des séries éliminatoires mais éliminés avant la troisième ronde est établi selon le classement général inversé.
- Champions de division

L'ordre des équipes terminant au premier rang de leur division mais éliminées avant la troisième ronde des séries éliminatoires est établi selon le classement général inversé.

- Demi-finalistes perdants

L'ordre des deux équipes éliminées lors de la troisième ronde des séries éliminatoires est établi selon le classement général inversé. Ces deux équipes récoltent les 27^{ème} et 28^{ème} rangs de chaque ronde.

- Finaliste perdant

L'équipe éliminée lors de la finale récolte le 29^{ème} rang .

- Champion de la coupe

Le champion des séries récolte le 30^{ème} rang de chaque ronde.

- L'équipe ayant acquis le choix d'une autre équipe par le biais d'une transaction choisira à la place de cette dernière lorsque son tour viendra.

- Les 14 équipes exclues des séries à la fin de la saison régulière sont admissibles à un tirage permettant au gagnant d'améliorer d'un maximum de quatre positions son rang lors de la première ronde du repêchage de la même façon que dans la NHL.

Contrat des joueurs (généralités)

49. Le salaire minimum est de 750 000. Un joueur jouant dans le club-école recevra 10% de son salaire régulier.

50. Il est possible de racheter le contrat d'un joueur en payant 75% des années restantes à son contrat, incluant l'année en cours, peu importe que le contrat soit racheté en début ou en fin de saison. Celui-ci deviendra alors "joueur autonome sans compensation" ou "joueur disponible pour être repêché" dans le cas où il aurait 26ans et moins.

51. Aucun rachat ne peut être fait pendant les séries éliminatoires.

52. Il sera possible pour chaque DG d'ouvrir le contrat de n'importe quel joueur lui restant 1 an de Contrat, durant la saison et jusqu'à 2 semaines avant la date limite des transactions. La réouverture d'un contrat permettra de signer le joueur pour une période de **1 à 3 ans (+ l'année en cours)** et de lui donner son salaire **"Cap Hit"** LNH. Cela pourra être utile aux DG désirant échanger un joueur important qui sera par exemple joueur autonome.

Il sera aussi possible pour chaque DG d'ouvrir le contrat de n'importe quel joueur lui restant 1 an de Contrat, après la date limite des transactions, et jusqu'au temps indiqué par la Ligue. La réouverture d'un contrat permettra de signer le joueur pour une période de **1 à 4 ans (+ l'année en cours)** et de lui donner son salaire **"Cap Hit"** LNH. Cela pourra être utile aux DG désirant conserver un joueur important qui sera par exemple joueur autonome, ou encore tenter de bénéficier d'une réduction de salaire LNH dans la VHL afin d'alléger la masse salariale.

Par contre, l'ouverture de contrat coûtera à l'équipe la somme de 29 millions par contrat ouvert. Du 29 millions, 500 000\$ seront retournés dans chacun des autres clubs de la ligue à titre de partage des revenus. Note : Cette clause n'est pas applicable aux joueurs de moins de 27 ans et ayant un salaire de moins de 1 million par année.

Signature des joueurs protégés

53. Lors du renouvellement de son contrat, la ligue utilisera le salaire annuel attribué au joueur sur <http://nhlnumbers.com/>.

54. Après la date limite des transactions, et jusqu'au temps indiqué par la Ligue, les directeurs généraux devront envoyer à la ligue un seul joueur de 27 ans et plus qui sera signé au salaire "**Cap Hit**" LNH. La ligue vous contactera le moment venu.

55. Après la date limite des transactions, et jusqu'au temps indiqué par la Ligue, les directeurs généraux devront envoyer à la ligue tous les joueurs de moins de 27 ans qu'ils voudront signer au salaire "**Cap Hit**" LNH. La ligue vous contactera le moment venu.

56. Les nouveaux salaires seront effectifs lors de la modification de ceux-ci. Si le délai indiqué par la Ligue n'est pas respecté, un choix à compter de la 3^{ième} ronde en remontant vous sera retiré pour chaque semaine de retard.

57. Il est impossible de signer un joueur de **24 ans et moins** pour **plus d'un an de contrat** si son salaire est inférieur à **1M\$ "Cap Hit"** LNH.

58. La durée maximale d'un contrat sera de 4 ans

59.a) Un joueur nouvellement coté va être automatiquement signé pour 1 année au salaire minimum de la ligue 750 000\$.

Nb : La ligue acceptera de faire une modification sur l'âge d'un joueur que si l'on observe une grande différence (3 ans et plus) entre les données du simulateur et celles sur NHL, TSN etc ...

Signature des agents libres sans restriction (JA)

60. Un JA peut être signé pour une période de 1 à 4 ans seulement avant la date limite des transactions.

-Pour faire une offre, vous devrez passer par le site internet de la VHL dans la section transactions/agents libres.

-Il n'y a aucune limite sur le nombre de joueurs qu'une équipe peut signer à condition qu'elle respecte tous les autres règlements.

61. Un JA prendra 24h (après la dernière offre) pour prendre une décision basée sur l'intelligence artificielle du portail VHL Rimouski. Une offre peut être retirée à tout moment.

Les offres des autres DG ne seront pas affichées sur le site internet et il sera impossible pour le comité d'y avoir accès. Le portail fut bâti pour empêcher certaines personnes d'être favorisées. Seule l'offre acceptée par le joueur sera dévoilée.

62. Le calcul pour la décision du JA se fait comme suit:

Pour vous aider, voici 4 offres différentes ainsi que le choix du joueur. Le Joueur prendra sa décision selon un calcul : $(1 * \text{Année 1}) + (0.60 * \text{Année 2}) + (0.40 * \text{Année 3}) + (0.30 * \text{Année 4}) = \text{Valeur de calcul}$

En mode "Even" (salaire égal à chaque année)

-2 ans à 8 millions = $(1 * 8\,000\,000) + (0.60 * 8\,000\,000)$
= **12 800 000** Valeur de calcul

-4 ans à 6 millions = $(1 * 6\,000\,000) + (0.60 * 6\,000\,000) + (0.40 * 6\,000\,000) + (0.30 * 6\,000\,000)$
= **13 800 000** Valeur de calcul

Le calcul fait en sorte que le joueur choisira la dernière offre.

Clause non échange 5% année 1

$(1 * \text{Année 1}) * 0.05 = \text{Clause de non échange ajoutée à la Valeur de calcul}$

Vous pouvez ajouter une clause de non échange. Cette stratégie n'est pas conseillé, puisqu'elle n'ajoute que 5% à l'année 1 dans le calcul du joueur. C'est la valeur minimale du portail et nous ne voulons pas nous retrouver avec plusieurs joueurs dans la VHL qui ne peuvent changer d'équipe. Nous voulons une ligne active avec plusieurs échanges.

Traitement des bonis

63. Les DG pourront offrir des bonis de signatures une fois le joueur signé. Les DG's auront jusqu'au temps indiqué par la ligue pour bonifier des signatures. Le boni maximal pouvant être offert sera un boni équivalent au fonds en banque de l'équipe. L'application du boni permettra de diminuer tout simplement le salaire annuel du joueur venant affecter la masse salariale. Par contre, seul un pourcentage du boni viendra affecter le salaire, cela étant déterminé par le nombre d'années de contrat du joueur. Selon le tableau suivant :

Nombre d'années de contrat	% du boni applicable en réduction de salaire
1 an	30%
2 ans	25%
3 ans	20%
4 ans	15%

Exemple 1 :

J'ai signé un joueur à 10 millions, contrat de 1 an. J'applique un boni de 20 millions. Le salaire qui sera considéré sera 4 millions par année pour la durée du contrat (20M * 30%).

Exemple 2 :

J'ai signé un joueur à 10 millions, contrat de 4 ans. J'applique un boni de 20 millions. Le salaire qui sera considéré sera 7 millions / année pour la durée du contrat (20M * 15%).

Signature des entraîneurs

64. La signature des entraîneurs suivra la même procédure que celle des joueurs autonomes mais sans les bonis. Un entraîneur ne peut pas être signé après la date limite des transactions.

65. Le congédiement d'un entraîneur est possible en tout temps, avant le limite des transactions, mais vous devrez payer le salaire total de la saison courante en guise de compensation.

65b. Aucun entraîneur ne peut être Échangé.

65c. Le mouvement d'un Entraîneur du Pro au Farm, ou du Farm au Pro, peut être fait en avant le Jour1 de la saison régulière. Par Contre, un montant de 250 000\$ sera déduit, par Contrat modifié, dans les Fonds en Banque de l'équipe, en guise de pénalité pour modification de Contrat.

Récompenses et cadeaux

Avec le coût de participation à la ligue fixé à 20\$, la ligue effectuera annuellement les dépenses suivantes :

1. Gravure annuelle de la coupe VHL (+-15\$);
2. Achats de la liste ISS ou autre servant au repêchage annuel(+80\$);
3. Un cadeau offert au gagnant de la coupe VHL(+150\$);
4. Un cadeau offert au finaliste de la coupe VHL(+40\$);
5. Hébergement du site web (+-75\$);
6. Licences SimonT (45\$)
7. Le reste des revenus sera redistribué sous forme d'achats divers lors de 5à7 ou lors du repêchage annuel;

Toutes les dépenses seront effectuées jusqu'à concurrence des fonds disponibles – 100\$. La ligue par précaution désire garder en tout temps un minimum de 100\$ dans ses coffres pour palier à tout imprévu. Tout montant excédentaire sera redistribué dans les activités de la VHL

Nous espérons que ceci permettra de souligner l'événement d'une finale de la coupe. Nous espérons aussi que les règles concernant les dépenses de la ligue seront claires pour le futur.