**RETRO MODERN HOCKEY LEAGUE**

**REGLEMENTS SAISON 2021-22**

1- LIGUE

La RMHL est une ligue de hockey simulé. Le concept consiste à construire sa propre équipe, procéder à ses propres transactions tout en jouant avec les trios et stratégies à l'aide du logiciel simulateur STHS. Les cotes des joueurs sont basés sur leurs performances dans la LNH la saison précédente ainsi qu'une part de réputation générale pour leur carrière. Il est difficile de prédire exactement leurs cotes pour la saison à venir puisque nous prenons le pack de cotes d'un tiers parti. Construire un barème et les faire nous même pour 700 joueurs demanderait beaucoup de temps. Donc vaut mieux vivre avec les imperfections.

2- SAISON

Le calendrier de la saison régulière est de 82 matchs et il sera suivi de séries éliminatoires au format quatre de sept. Au cours de la saison, chaque équipe disputera 14 matchs face aux autres équipes de sa division, 6 matchs face aux autres équipes de sa conférence ainsi que 2 matchs face aux équipes de l'autre conférence. Toutes les équipes participeront aux séries éliminatoires, dont chacun des champions de division qui occuperont automatiquement les positions un et deux de chaque conférence.

Lorsque nécessaire, avant les matchs, le DG doit envoyer ses lignes au président de la ligue via Messenger sur Facebook. Pour se faire, il existe un logiciel nommé STHS Client, disponible sur la page d'accueil de la ligue sous le lien "STHS Client". Une fois le programme téléchargé, il suffit de télécharger et ouvrir le fichier "Fichiers de la Ligue" qui se trouve tout juste en-dessous. Vous vous devez de télécharger le fichier qui est mis à jour après chaque simulation si vous désirez effectuer des changements à votre formation puisque les blessures et réglements relatifs au ballottage affectent les choix qui s’offrent à vous.

3- REPÊCHAGE

À la fin de chaque saison la ligue procèdera à son repêchage amateur. Il se tiendra après celui de la LNH puisque seuls les joueurs repêchés lors de celui-ci seront admissibles. Le repêchage de la LNH couvre 224 joueurs, dans la RMHL nous tiendrons dix rondes seulement, ce qui représente 160 joueurs. Dans un premier temps, cela raccourci de beaucoup la durée du repêchage mais il faut aussi se dire qu'avec une ligue à seulement 16 équipes, les alignements seront très relevés et seulement les très bons joueurs réussiront à les percer. Les joueurs non-repêchés dans la RMHL qui parviendront à la LNH, seront ajoutés dans le bassin des agents libres à la fin de la saison suivant leurs débuts.

L'ordre du repêchage sera celui du classement inversé de la saison régulière de la RMHL. Les champions de la coupe Stanley repêcheront derniers, les finalistes 15ie. Les équipes éliminées dans le carré d'as repêcheront 14ie et 13ie selon leur classement en saison régulière. Les quatre équipes éliminées en deuxième ronde repêcheront aux positions 9, 10 11 et 12 selon leur classement en saison régulière. Finalement les huit équipes éliminées en première ronde se retrouvent dans une loterie pour éviter qu'une équipe choisisse de perdre volontairement afin de repêcher le meilleur joueur disponible. La loterie s'effectuera le soir de la simulation des séries éliminatoires en présence du maximum de témoins possibles. Les huit équipes éliminées en première ronde des séries auront les chances suivantes de remporter la loterie:

- Équipe éliminée en première ronde avec le 8ie pire classement en saison - 1 chance (0,39%)

- Équipe éliminée en première ronde avec le 7ie pire classement en saison - 2 chances (0,78%)

- Équipe éliminée en première ronde avec le 6ie pire classement en saison - 4 chances (1,57%)

- Équipe éliminée en première ronde avec le 5ie pire classement en saison - 8 chances (3,14%)

- Équipe éliminée en première ronde avec le 4ie pire classement en saison - 16 chances (6,28%)

- Équipe éliminée en première ronde avec le 3ie pire classement en saison - 32 chances (12,55%)

- Équipe éliminée en première ronde avec le 2ie pire classement en saison - 64 chances (25,10%)

- Équipe éliminée en première ronde avec le pire classement en saison - 128 chances (50,20%)

Le tirage se fera une fois de plus avec le site random.org. Chaque formation aura une entrée par nombre de chances qu’elle possède. On fera d’abord trois clics pour bien mélanger et mieux profiter du hasard que si chaque équipe avait son nombre de chances de façon linéaire. Le premier tirage dévoilera l’équipe gagnante de la loterie et celle qui remportera le premier choix au total. On retirera ensuite cette équipe de la pige pour faire le tirage du gagnant du deuxième choix au total et ainsi de suite pour les positions trois jusqu’à huit.

4- RECRUES

Pas le point qui a le plus d'incidence mais voici les critères pour déterminer si un joueur est toujours considéré comme une recrue. Il doit être âgé de 25 ans maximum et ne jamais avoir disputé 26 matchs dans une saison au niveau de la LNH ou maintenant dans la RMHL.

À compter de la deuxième saison d'existence de la RMHL, vous pourrez demander de créer vos prospects en cours de saison dès qu'ils auront disputer 20 matchs dans la LNH à titre de référence. Pour un gardien, le barême est de 10 matchs. C'est à votre discrétion. Tous les prospects ayant évolués dans la LNH lors de la saison en cours seront à mettre sous contrat lors de la saison morte suivante (s’ils ont joué 10 matchs pour un patineur ou un seul match pour un gardien) sinon ils deviendront agents libres sans compensation. C'est à vous de gérer votre limite de contrats afin d'avoir l'espace nécessaire.

5- CONTRATS

Parlant des contrats. La limite est fixée à 50 contrats par formation. Comme l'alignement pro ne nécessite que 20 joueurs en santé, vous disposez de 30 joueurs de plus. À l'issue du Fantasy Draft, chaque équipe comptera sur 40 joueurs sous contrat. C'est donc à vous de gérer ce nombre en tout temps, lorsque vous procédez à des transactions ou des mises sous contrat.

Dans la RMHL il est impossible de racheter un contrat en cours de saison. Cela est cependant possible lors de la saison morte. Les modalités pour un rachat de contrat sont les suivantes : 5% du salaire annuel du joueur sera appliqué contre le plafond salarial pour la saison suivante uniquement s’il restait deux saisons ou moins à son contrat. 10% du salaire annuel du joueur sera appliqué contre le plafond salarial pour la saison suivante uniquement s’il restait plus de deux saisons à son contrat.

6- TRANSACTIONS

Lorsque deux équipes procèdent à une transaction, en plus de s’échanger des joueurs et des choix au repêchage, il est aussi possible d’inclure des conditions sur les choix au repêchage impliqués de même que de retenir une partie du salaire des joueurs impliqués.

Pour les choix conditionnels, les conditions se doivent d’être très claires et les considérations futures sont interdites. Tous les choix inclus de manière hypothétique selon les conditions sont gelés chez cette formation et il lui sera impossible de les transiger dans une autre transaction tant et aussi longtemps que les variables possibles incluses dans la transaction aient été établies.

Il est également possible de retenir du salaire aux contrats des joueurs mais sous certaines conditions, connues comme la « clause Jean-Michel ». Tout d’abord, il faut savoir que lorsqu’une équipe retient une partie du salaire d’un joueur, c’est pour la totalité des années restantes au contrat. Il est dorénavant impossible de retenir plus de 50% du salaire annuel d’un joueur. Les échanges effectués par le passé seront ajustés pour respecter ce point. Une équipe ne peut en aucun moment avoir retenu des salaires de joueurs représentant plus de 8,7% de la valeur du plafond salarial, soit un montant de 10M$. À l’inverse, une équipe ne pourra en aucun moment profiter d’une retenue salariale d’autres équipes étant supérieure à 8,7% de la valeur du plafond salarial, d’une valeur de 10M$ encore. Donc en aucun cas une formation ne pourra aligner une alignement représentant plus de 125M$ en salaires réels.

Un même joueur ne peut voir une partie de son salaire retenu dans plus d’un échange.

7- AGENTS LIBRES

Tout joueur ayant 30 ans et plus et qui en est à sa dernière saison de contrat, deviendra joueur autonome sans restriction à la fin de la saison. Chaque équipe pourra mettre sous contrat cinq de ses joueurs autonomes sans compensation avant la période de signature des agents libres.

Tous les joueurs de 29 ans et moins seront autonomes avec compensation. Ils pourront tous être re-signés à la discrétion de l'équipe. Les autres formations ne pourront pas faire d'offres qualificatives aux joueurs autonomes avec compensation. Chaque formation pourra signer un joueur autonome avec compensation pour une période de cinq ans, deux joueurs pour une périodes de 4 ans et le reste à leur discrétion pour trois ans ou moins.

Un joueur devenant agent libre sans compensation au cours de la saison morte ne pourra être échangé après la date limite des transactions. Il doit être mis sous contrat avant de pouvoir être échangé. Si son équipe ne le met pas sous contrat, il deviendra agent libre.

L'ouverture du marché des joueurs autonomes sans compensation se tient le 1ier juillet.

Les négociations pour le renouvellement des contrats et les signatures d'agents libres se feront en privé avec le président de la ligue. Les salaires seront fortement inspirés du contrat LNH du joueur avec possibilité de modifier légèrement la structure en jouant avec le salaire et le nombre d'années. Un joueur étant agent libre sans compensation va considérer le salaire annuel, la durée du contrat, la position qu'il peut espérer occuper dans l'alignement et les chances de gagner la coupe Stanley dans le cas d'un joueur âgé de 35 ans et plus pour baser sa décision.

Aucune signature d'agent libre n'est permise en cours de saison pour augmenter le nombre de joueurs disponibles lors de la période estivale des agents libres.

8- BALLOTTAGE

Un directeur général qui souhaite se débarrasser d'un joueur qui semble impossible à échanger peut le placer manuellement au ballottage en informant le président de ce désir. Les autres directeurs généraux auront une période de 48h pour réclamer le joueur en question. Pour se faire ils doivent en faire mention au président de la ligue sur Messenger de Facebook.

On ne veut pas que les demandes de réclamation se fassent publiquement. Si plus d'une équipe se manifeste, l'ordre de priorité sera celui du classement général inversé. Advenant qu'aucune équipe de la ligue n'ait encore atteint la barre des 20 matchs, ce sera le classement de la saison précédente qui sera utilisé.

L'autre fonction du ballottage qui est très importante de prendre au sérieux est lors du rappel et renvoi des joueurs dans les mineurs. Dans une ligue à seulement 16 équipes, de très bons joueurs seront dans nos clubs mineurs et disponibles pour rappel en cas de blessure. Il faut cependant savoir qu'un joueur âgé de 25 ans et plus sera admissible au ballottage après avoir joué son 26ie match dans le club pro. C'est donc à vous d'utiliser des joueurs différents pour éviter que ça ne se produise à moins d'avoir l'espace salarial pour ne pas le retourner dans les mineurs. Chaque équipe se doit d'aligner un minimum de 20 joueurs mais peut en conserver jusqu'à un maximum de 23. Un joueur de 25 ans ou plus, possédant le statut de recrue sera exempt du ballottage peu importe le nombre de matchs disputés.

À compter de la saison 2020-21, tous les joueurs gagnant un salaire de 6 millions et plus seront automatiquement soumis au ballotage s’ils sont envoyés dans les mineurs. Peu importe l’âge, le nombre de matchs joués, qu’il soit une recrue ou non. Cette mesure s’appliquera en début de saison lors de la composition des équipes et en cours de saison lors de chaque renvoi dans les mineurs. Si une équipe réclâme un joueur gagnant un salaire de 6 millions et plus via le ballotage elle doit le conserver avec son équipe pro. Elle ne peut pas l’envoyer directement dans les mineurs. Si un joueur est de nouveau soumis au ballotage après avoir été réclamé déjà lors de la même saison, l’équipe ayant perdu ses services précédemment a priorité sur la dernière équipe au classement à condition de le conserver dans son alignement pro. Un joueur gagnant un salaire de 6 millions et plus n’étant pas réclamé au ballotage peut s’aligner dans l’équipe mineur et il n’y a aucun ballotage de ré-entrée lorsqu’il est rappelé dans le pro.

9- FINANCES

Dans la RMHL, le plafond salarial s'établit à 115 millions vu le nombre d'équipes. Ceci accorde une moyenne de salaire de 6,5 millions par joueur pour un alignement de 20 joueurs, ce qui semble plus que suffisant pour toutes les équipes, tout en laissant une certaine marge de manoeuvre pour acquérir d'avantage de joueurs d'impact. Il n'y a pas de plancher salarial dans la RMHL.

Afin de décourager les équipes qui mettent des joueurs sous contrat à un salaire élevé mais à court terme dans le but de le renouveller à la baisse par la suite, le calcul du plafond salarial avant le match d’ouverture se fera en tenant compte des salaires des 12 meilleurs attaquants, 6 meilleurs défenseurs et 2 meilleurs gardiens de chaque formation en se basant sur l’overall. En cas d’égalité en terme d’overall, ce seront les plus hauts salariés qui seront privilégiés.

La condition physique d'un joueur se note sur 100. Lorsqu'un joueur blessé a une condition sous 95, son salaire sera retiré du plafond salarial jusqu'à ce qu'il se retrouve à 95 de condition. À partir de ce moment son salaire est de nouveau comptabilisé puisqu'il peut jouer mais risque de se blesser à nouveau s'il n'est pas au maximum de sa condition.

Un joueur suspendu ne verra pas son salaire compter sur la masse salariale pendant son absence.

Le salaire des entraîneurs ainsi que des joueurs se retrouvant dans les mineurs n'est pas comptabilisé sur le plafond salarial.

10- ENTRAÎNEUR

Dans notre simulateur, les entraîneurs ont un effet direct sur les performances de votre formation. Vous pouvez le congédier et le remplacer à n'importe quel moment de la saison.

Une formation qui congédie son entraîneur peut engager un entraîneur qui est à l'emploi d'une autre organisation dans la AHL.

Tout comme pour les joueurs, les cotes des entraîneurs changent à chaque saison morte, et sont directement liées aux performances de l'équipe qu'ils dirigent.

11- RETRAITE

Quand un joueur annonce sa retraite dans la LNH, il quittera automatiquement la RMHL à la fin de la saison en cours. Un joueur qui quitte la LNH sans prendre sa retraite (Europe), se verra placer dans la section "prospect" de son équipe. S'il fait un retour dans la LNH, il pourra rejouer dans la RMHL. Il reprendra les années restantes à son contrat RMHL lors de son départ, si c’était le cas. Autrement sa formation pourra le mettre sous contrat selon son nouveau contrat LNH.

Par contre, si un joueur ayant prit sa retraite dans la LNH revient au jeu, il pourra être intégré à la RMHL. S'il a déjà appartenu à une formation de la RMHL, l'équipe pour laquelle il évoluait avant de prendre sa retraite aura le loisir de le remettre sous contrat ou de terminer les années de contrat laissées sur la table selon le cas. Sinon, il sera ajouter au bassin des agents libres et toutes les formations pourront lui soumettre une offre.

La clause Brett Favre: si un joueur n'a toujours pas annoncé sa retraite au 1ier juillet, il pourra évoluer dans la RMHL la saison suivante s'il est sous contrat avec une équipe lorsqu'il annoncera sa retraite passé cette date. Donc, tous les joueurs n'ayant pas annoncé leur retraite au 1ier juillet et étant sous contrat dans la RMHL sont admissibles à disputer la saison peu importe si le joueur prend sa retraite avant le début de la saison ou non.