

À propos de la LCH	2
Responsabilités des DG	2
Participation obligatoire	2
Échappatoire	3
Forum LCH.....	3
Joueur personnalisé	4
STHS	5
Version du STHS	5
STHS Client	5
Recotation	5
Définitions des termes du STHS	5
Lignes de Conduite STHS.....	8
Saison-LCH	9
Durée Saison	9
Pause du Match D'étoiles.....	9
Séries Éliminatoires.....	9
Repêchage	9
Horaire et fonctionnement des RFA	10
Marché public des UFA	11
Repêchage Intra-Ligue.....	12
Joueurs-LCH	13
Suspensions.....	13
Statut des Recrues.....	13
Joueurs Non Assignés	13
Rachat de Contrat	13
Joueurs franchise	14
Contrat Double Sens	14
Ballottage	15
Capitaine et Assistants.....	15
Docteur.....	15
Trophées	16
Équipe LCH	18
Échanges	18
Période d'échange	18
Camps de Hockey	19
Aréna.....	20
Entraîneurs.....	20
Site Web D'équipes.....	21
Publicités - Commanditaires.....	21

À propos de la LCH

Responsabilités des DG

1. Les DG ne sont pas obligés de soumettre leurs trios à tous les jours, mais ils sont dans l'obligation de les soumettre lorsqu'il y a blessure(s) et/ou suspension(s) de joueurs.
2. Les DG se doivent de répondre au(x) courriel(s) et au messages privés provenant des autres membres de la LCH ou du Président dans les plus brefs délais.
3. La LCH s'attend à ce que ses DG restent actifs, ce qui veut dire: envoyer ses trios, participer aux différents forums de discussion et venir voir les résultats des parties sur le site régulièrement. Envoyer ses trios à toutes les 2 semaines n'est pas considéré comme actif, je dois en voir plus que cela de la part d'un DG pour qu'il garde son poste dans la LCH.
4. Un DG qui s'absente pour plus de 14 jours sans préavis a de grandes chances d'être renvoyé. Si vous prévoyez vous absenter pour une longue période, vous devez laisser un message dans le forum conçu à cet effet sinon vous risquez de perdre votre équipe.
5. Les DG doivent en tout temps afficher une attitude professionnelle.
6. Les DG ne doivent en aucun cas et en aucune manière ridiculiser ou rabaisser un autre DG dans le forum de discussion sur le site de la LCH.
7. Aucun argument ne doit dégénérer en conflit entre les DG de la LCH.
8. Les DG ont l'obligation de respecter un plafond salarial de 62 millions pour la saison 7, puis sera réévalué pour la saison 8.
9. Les DG ont l'obligation de respecter un plancher salarial de 42 millions.
10. Les DG seront tenus de respecter le plafond et le plancher salarial à partir du début de la saison régulière. Si un DG dépasse le plafond salarial, le président suspendra le meilleur joueur de l'équipe fautive pour quelques jours.
11. Si le problème de dépassement de plafond n'est pas réglé, le président se réserve le droit de résoudre lui-même la situation et de prendre des mesures disciplinaires contre l'équipe fautive.
12. La direction de la LCH se réserve le droit de refuser une transaction qui ferait qu'une équipe dépasserait le plafond salarial ou qui mettrait l'avenir d'une équipe en péril.
13. Tout changement de position se fera directement sur l'adresse courriel du président de la LCH. Une preuve de la nouvelle position du joueur est nécessaire pour que le joueur soit changé de position à la sim suivante.

Participation obligatoire

En tant que DG dans la LCH vous devez participer à quelques-uns des événements obligatoires pour conserver votre poste, plus spécialement durant le repêchage, les agents libres et la soumission de trios. Des sanctions sont prévues pour tout manquement à ces événements.

Envoi de trios:

1. Les trios doivent être soumis au moins 2 fois à toutes les semaines.
2. Les trios sont effacés après chaque simulation.
3. Les trios doivent être soumis quand une équipe subit une blessure ou une suspension.

Repêchage:

1. La participation au repêchage est obligatoire pour tous les DG.
2. Si un DG ne se présente pas au repêchage en direct et ne soumet pas de liste, celui-ci risque un renvoi si aucune entente avec le président n'a été prise.

Agents libres:

1. La participation aux agents libres est obligatoire pour tous les DG.
2. Si une équipe souhaite ne pas soumettre d'offre durant n'importe quelle ronde de pré signature, il doit en aviser la LCH par courriel.
3. Si une équipe ne soumet pas d'offre et n'envoie pas de courriel pour aviser qu'il ne désire pas soumettre d'offre, celui-ci risque un renvoi si aucune entente avec le président n'a été prise.

Échappatoire

À n'importe quel moment un DG peut :

1. Informer la LCH d'une échappatoire.
2. Essayer de prendre avantage d'une échappatoire trouvée.

La LCH et son Président se réservent le droit de modifier la dite échappatoire sans préavis.

Forum LCH

En tant que DG dans la LCH, vous devez participer au forum de discussion pour conserver votre poste. En tout temps, les DG doivent garder une attitude professionnelle sur tous les forums de la LCH.

Nouvelle d'équipe

1. Chaque DG a l'OBLIGATION de soumettre une (1) nouvelle sur son équipe, par semaine, sur le forum Nouvelles d'Équipes.
2. Les DG doivent mettre un minimum d'effort dans leur nouvelle, seulement écrire le nouveau prix des billets et l'alignement du soir dans une nouvelle ne sera pas considéré comme un minimum d'effort.

Nouvelle de la ligue:

1. Chaque nouvelle de la ligue écrite par un DG rapportera 250 000\$ à son équipe.
2. Chaque DG peut soumettre une (1) nouvelle sur la ligue, par semaine.
3. Les DG doivent mettre un minimum d'effort dans leur nouvelle, seulement écrire le nouveau prix des billets et l'alignement du soir dans une nouvelle ne sera pas considéré comme un minimum d'effort.

Joueur personnalisé

Chaque DG, à son entrée dans la LCH, peut créer un joueur personnalisé pour son équipe.

1. Les DG utiliseront le forum pour la création de leur joueur personnalisé.
2. Vous devez choisir une position pour votre joueur (C, AG, AD, D). Cette position ne pourra être changée par la suite, sauf en cas spécial.
3. Si votre joueur personnalisé est un ailier, sa position pourra être changée UNE SEULE FOIS durant la carrière de votre joueur.
4. Vous devez fournir un poids et une grandeur pour votre joueur.
5. Vous aurez 730 points à répartir parmi 11 catégories (CK, FG, DI, SK, ST, DU, FO, PH, PA, SC, DF).
6. La cote minimale pour chaque habileté est de 30.
7. Les cotes d'habiletés pour l'EX, le LD et le PO ne font pas parties de ces points à distribuer.
8. La différence entre n'importe quelle cote d'habileté ne peut jamais être supérieure à 50 points. (excluant le FO)
9. Chaque cote a un maximum de 99.
10. L'âge minimal pour les joueurs personnels est de 20 ans.
11. Un DG peut augmenter l'âge d'un joueur en échange de points d'expériences et de leadership. Chaque augmentation d'un an donne 5 points de plus à distribuer entre le EX et le LD de votre joueur.
12. Lors de la création, vous devrez dire à quelle catégorie vous lui donnez les points supplémentaires (EX ou LD) si votre joueur est âgé de plus de 20 ans.
13. L'âge d'un joueur ne peut être augmenté plus haut que 29 ans à sa création.
14. Une fois le joueur personnalisé créé, il ne sera pas possible de le modifier.
15. Le salaire des joueurs personnalisés sera décidé par le Président de la LCH selon une chartre uniforme selon l'âge des joueurs.
16. L'envoi du joueur personnalisé se fait sur le forum dans la section Joueur Personnalisé.
17. Consultez l'exemple dans la section du forum pour savoir à quoi doit ressembler votre demande.
18. L'âge de votre joueur personnalisé sera remis à 20 ans dès qu'il atteindra 36 ans.

STHS

Version du STHS

La version présentement utilisée par la LCH est STHS Simulator 1.1.13

STHS Client

La version présentement utilisée par la LCH est STHS Client 1.1.8

Recotation

1. Tous les joueurs faisant parti d'une équipe de la LCH sera recoté tout d'abord par le STHS.
2. Ensuite, il y aura des recotes NHL permises. Une liste officielle et unique sera alors disponible afin de guider les DG dans leur choix de recotes.
3. Le système de recotes sera assez permissif. Vous aurez une certaine latitude quant aux recotes de vos joueurs. Le système va comme suit
 - Vous pourrez recoter selon la NHL n'importe quel joueur de 25 ans et moins de votre équipe (Pro et Farm)
 - Pour les joueurs de votre Farm qui ont joué **PLUS** de 75% des matchs dans votre Farm (donc au moins 61 matchs), vous aurez le choix de le recoter NHL s'il a moins de 31 ans au moment de la période de recotes (donc, 30 ans ou moins).
 - Pour les autres joueurs (plus de 25 ans dans le Pro, et plus de 30 ans dans le Farm), voici la chartre de recotes NHL.
 - **Entre 1er et 4e de sa conférence en saison régulière** : 2 recotes NHL
 - **Entre 5e et 8e de sa conférence en saison régulière** : 3 recotes NHL
 - **Entre 9e et 12e de sa conférence en saison régulière** : 4 recotes NHL
4. La participation aux recotes est obligatoire pour TOUS les DG.
5. Tout DG ne participant pas aux recotes NHL sans avoir préalablement averti la direction de son absence risque un congédiement s'il ne s'explique pas avec le Président.

Définitions des termes du STHS

Abréviation Joueurs "Complets"

CK = Mise En Échec

FG = Bataille

DI = Discipline

SK = Patinage

ST = Force
DU = Durabilité
PH = Contrôle de Rondelle
FO = Mise en Jeu
PA = Passe
SC = Buteur
DF = Défense
EX = Expérience
LD = Leadership
MO = Morale
PO = Potentiel
OV = Total

Abréviation Statistique Joueurs

GP = Partie Joué
G = But
A = Assiste
P = Points
+/- = Plus/Minus
PIM = Puntition
HIT = Mise en Échec
HTT = Mise en Échec Reçu
SHT = Lancé
SHT% = Pourcentage sur les Lancé
SB = Lancer Bloqué
PP = But en Avantage Numérique
SH = But en désavantage Numérique
GW = But Gagnant
GT = But Égalisateur
EG = But dans un filet désert
HT = Tour du Chapeau
MP = Minute sur la glace
P/20 = Points par 20 Minutes
FO% = Pourcentage de mise en jeu
FOT = Nombre de mise en jeu Total
PSG = But sur un lancé de Pénalité
PSS = Lancé de Pénalité
GS = Partie avec au moins 1 but
PS = Partie avec au moins 1 point
WG = Partie sans but
WP = Partie sans but point

Abréviation Gardiens "Complets"

SK = Patinage
DU = Durabilité
ST = Force

SZ = Grandeur
AG = Agilité
RB = Direction des Retours
SC = Contrôle du Style
HS = Vitesse de la Main
RT = Temps de Réaction
EX = Expérience
LD = Leadership
MO = Morale
PO = Potentiel
OV = Total

Abréviation Statistique Gardiens

GP = Partie Joué
W = Victoire
L = Défaite
OTL = Défaite en prolongation
PCT = Pourcentage d'arrêt
AVE = Moyenne
MP = Minute sur la glace
PIM = Puntition
SO = Jeu blanc
GA = But contre
SA = Lancé contre
A = Assiste
EG = But dans un filet désert

Abréviation Entraîneur

PH = Physique
DF = Défense
OF = Offensif
PD = Discipline des joueurs
EX = Expérience
LD = Leadership
PO = Potentiel

Lignes de Conduite STHS

1. Vous pouvez avoir jusqu'à 25 joueurs dans votre club PRO et jusqu'à 55 au total avec le Farm. Par contre, seulement 20 joueurs (incluant obligatoirement deux gardiens) peuvent participer aux parties.
2. Un maximum de 30 joueurs est en vigueur pour le FARM.
3. L'alignement partant doit obligatoirement être composé de 20 joueurs, dont un minimum de 2 gardiens de but, 6 défenseurs, 3 centres, 3 ailiers droits et 3 ailiers gauches.
4. En cas d'égalité entre 2 équipes pour l'obtention d'une place en série, les c'est le simulateur qui se chargera de tout calculer. Je ne connais pas sa programmation, j'ai aucune idée de comment il le calcule.

Saison-LCH

Durée Saison

1. Chaque équipe joue un total de 80 parties par saison.
2. Les équipes joueront 8 parties contre chacune des équipes de sa division, 4 parties contre les autres équipes de sa conférence et 2 parties contre les autres équipes de l'autre conférence.
3. Nous simulerons 1 jour de saison par soir tous les jours de la semaine.
4. Les parties seront généralement simulées entre 19h et 23h, sauf exceptions.

Pause du Match D'étoiles

1. Il y aura annuellement une pause pour le Match des Étoiles.
2. Les DG voteront pour les alignements partants ainsi que pour les coachs des 2 conférences avec une liste prédéfinie.
3. Les DG en tête de chaque conférence auront le privilège de composer l'alignement final.

Séries Éliminatoires

1. Les séries seront composées des 8 meilleures équipes de chaque conférence.
2. Les premiers de chaque division seront classés avant les autres équipes.
3. Pour être éligible à jouer dans les mineures en séries, un joueur doit avoir joué au moins 50% des matchs de son équipe avec l'équipe mineure en saison.

Repêchage

1. Le repêchage aura lieu après la fin des séries. La date exacte sera affichée sur le site en temps et lieu.
2. Le repêchage sera probablement fait LIVE sur MSN.
3. Les DG ne pouvant se présenter devront soumettre une liste au Président.
4. Si un fichier n'est pas soumis à temps pour une ronde, le Président choisira au hasard un joueur pour cette équipe.
5. Je ne choisirai aucun joueur pour les DG. Si je reçois un courriel genre : "Si je n'ai pas ce joueur prend-moi un LW" ou tout autre courriel de ce genre, je traiterai tout simplement ces messages comme un pourriel. Ce n'est pas le travail du Président de choisir les joueurs pour les DG à moins qu'aucune liste n'aie été envoyée.

6. Si la liste de votre fichier n'est pas assez longue et que tous les joueurs de celle-ci sont pris, je traiterai cette liste comme si je ne l'avais pas reçue.
7. Toutes les équipes ne prenant pas part aux séries éliminatoires seront admissibles à la loterie du repêchage pour déterminer leur rang.
8. Lors de cette loterie, les équipes peuvent monter de 1, 2 ou 3 positions, ou descendre de maximum 2 positions.
9. Toutes les autres équipes en séries seront classées selon leur rang au classement général.
10. La participation au repêchage est obligatoire pour tous les DG.
11. Si un DG ne soumet pas de liste, celui-ci se verra attribuer une amende (sauf s'il n'a pas de choix dans la(les) ronde(s)).
12. Tout DG ne participant pas au repêchage sans avoir préalablement averti la direction de son absence risque un congédiement s'il ne s'explique pas avec le Président.

Horaire et fonctionnement des RFA

1. La période des agents libres se sépare en 2 phases : les RFA et les UFA
2. Lors de la ronde des RFA, les DG devront faire leurs offres à tous les RFA (30 ans et moins avec 0 an de contrat) qu'ils veulent garder.
3. De même, ils devront aussi signer le ou les UFA qu'ils désirent garder (selon la charte qui figure au point 6 de ce présent règlement)
4. Il est possible qu'un joueur veuille absolument tester le marché des joueurs autonomes, quoique rarissime.
5. Lors des RFA, le Président répondra à vos offres dans un délai de 48 heures. Le Président fera un maximum de 2 contre-offres à chaque joueur. Après 2, si vous n'acceptez pas la contre-offre, votre joueur deviendra automatiquement UFA.
6. Les équipes auront le droit de signer un nombre différent d'agents libres (UFA) de leur propre équipe selon leur position au classement de leur conférence **en saison régulière**. Voici la charte.
 - o Entre 1er et 4e : **un** agent libre de votre équipe
 - o Entre 5e et 8e : **deux** agents libres de votre équipe
 - o Entre 9e et 12e : **trois** agents libres de votre équipe
7. La période des agents libres se sépare en 2 phases : les RFA et les UFA
8. Une fois les RFA des équipes signées (ainsi que le ou les UFA que l'équipe veut garder), tous les joueurs restants deviendront UFA.
9. Lors des offres de contrat aux UFA, les équipes devront avoir l'équivalent d'une année de contrat du joueur dans leur compte en banque. Un boni équivalent à un an de salaire sera donné automatiquement à chaque UFA signé par les équipes sur le marché public.
10. Toute équipe faisant une offre à un UFA et n'ayant pas les fonds nécessaires en banque verra son offre automatiquement rejetée.
11. Le Président se réserve toujours le droit de refuser une offre **très** nettement exagérée à un joueur marginal (5 millions à Aaron Asham par exemple)

12. Un UFA signé pour 3 millions ou plus par saison devra automatiquement jouer dans le PRO, à moins de passer par le ballottage.
13. La participation aux agents libres est obligatoire pour tous les DG.
14. Le salaire minimal d'un joueur est de 350 000 \$ par saison.
15. Le salaire maximal d'un joueur est de 9 000 000 \$ par saison.
16. La durée maximale du contrat offert peut être de 3 ans, sauf dans le cas des contrats aux joueurs franchise (voir section Joueurs Franchise)
17. Tout DG ne participant pas aux agents libres sans avoir préalablement averti la direction de son absence risque un congédiement s'il ne s'explique pas avec le Président.

Marché public des UFA

1. Durant la phase des UFA, les DG pourront faire une offre jusqu'à 5 agents libres par ronde (UFA et RFA qui n'ont pas reçu d'offre de contrat). Il y aura un total de 5 rondes de signatures.
2. Après une ronde lors de laquelle très peu de joueur ont trouvée preneurs, le Président peut décider d'annuler les rondes subséquentes et de passer aux étapes suivantes de l'entre-saison.
3. Chaque ronde lors des UFA durera 48 heures. Vous aurez donc un délai de 48 heures pour soumettre un maximum de 5 offres dans le même courriel.
4. Chaque début et fin de ronde sera annoncé par courriel.
5. Chaque DG ne doit envoyer qu'un seul courriel par ronde. Tous les courriels supplémentaires seront refusés.
6. Toutes les offres seront traitées en même temps à la fin du délai alloué.
7. Chaque joueur qui signera un contrat lors des UFA recevra un an de salaire en boni de signature pour que ça aille un effet sur les Current Funds des équipes.
8. Évidemment, chaque équipe qui désire soumettre une offre à un joueur se devra d'avoir en banque l'argent nécessaire au paiement du boni de signature.
9. Une équipe qui n'a pas l'argent pour payer le boni dû à un joueur verra son offre refusée et le joueur signera avec l'équipe qui soumis la meilleure offre suivante.
10. Un joueur va toujours privilégier un contrat d'un an à 2.25 millions par année qu'un contrat de 3 ans à 2 millions par année.
11. De même, à valeur annuelle égale, il va préférer un contrat de 3 ans à un contrat d'un an, car la valeur totale est plus élevée (ex. 1 an pour 2 millions par année + 2 millions boni signature = 4 millions total vs 3 ans pour 2 millions par année + 2 millions boni signature = 8 millions total)
12. En cas d'égalité dans les valeurs totales des contrats, si 2 DG ou plus offrent un contrat identique au joueur, le hasard (avec un lancé de dé) déterminera à quelle équipe le joueur ira.

Repêchage Intra-Ligue

À Venir ...

Joueurs-LCH

Suspensions

1. Les suspensions sont prises en charge par le programme STHS.
2. Une suspension pourra être donnée par le Président de la ligue advenant un cas spécial.
3. Les DG peuvent demander une révision d'un dossier dans lequel ils pensent qu'il y a matière à suspension via le forum Demande de Suspension. Le Président décidera alors s'il y a matière à suspension.
4. Le nombre de demandes est limité à une par année par DG, et seulement avec une équipe qui fait parti de vos Rivalités.

Statut des Recrues

1. Tout joueur qui en sera à sa première année sera considéré comme une recrue. Tout joueur qui aura joué plus de 25 parties ne sera plus considéré comme une recrue.
2. L'âge des joueurs augmentera de 1 an à chaque saison complétée.

Joueurs Non Assignés

1. Pour commencer la procédure, vous devez envoyer un courriel au Président de la LCH avec le nom et prénom du joueur ainsi que le salaire et le nombre d'année de contrat que vous désirez verser.
2. À la fin de chaque journée (une journée dure de 20h00 à 20h00 le lendemain) je traiterai toutes les offres en même temps.
3. L'équipe qui offrira le plus haut contrat total à un joueur l'emportera. (Ex. : 3M\$/2ans = 6M\$ l'emportera sur 2M\$/3ans = 6M\$).
4. Aucun boni de signature ne peut être offert.
5. Aucun nombre maximal de joueur ne peut être signé.

Rachat de Contrat

1. Si une équipe désire racheter le contrat d'un joueur, celle-ci doit en déboursier 50% de la totalité restante.
2. Si les fonds d'une équipe sont insuffisants, celle-ci ne pourra effectuer de rachat de contrat.
3. Pour racheter le contrat d'un joueur, vous devez en faire la demande dans la section du forum : "Rachat de contrat".
4. Une fois le contrat racheté, le joueur devient libre comme l'air.

Joueurs franchise

1. Depuis l'entre-saison 6, il est maintenant possible d'offrir des contrats d'une durée plus longue à des jeunes joueurs.
2. La durée minimale d'un contrat est de 4 ans
3. La durée maximale d'un contrat est de 10 ans.
4. Le nombre maximal d'offres de contrats « franchise » est de un par année par équipe.
5. Chaque équipe pourra avoir droit d'avoir signé un maximum de 14 ans de contrat « franchise ».
6. Seuls les joueurs de 80OV ou plus (ou gardiens de 76OV ou plus) d'une équipe peuvent bénéficier du statut « franchise ».
7. L'âge maximal du joueur à qui les équipes peuvent faire une offre « franchise » est de 30 ans avec un statut RFA, c'est-à-dire avec 0 an de contrat restant.
8. Les contrats « franchise » offerts aux joueurs devront se terminer à maximum 35 ans. Donc, si le joueur a 29 ans, un contrat d'une durée maximale de 6 ans peut être offert.
9. Le droit de signer un contrat « franchise » d'une équipe lors d'une année ne peut être échangé.
10. Le joueur qui signe un contrat « franchise » obtient automatiquement une clause de non-échange, qui est cependant rachetable par l'équipe au coût d'une année complète de salaire du joueur.
11. Si une équipe obtient un joueur « franchise » d'une autre équipe, elle ne sera plus tenue de respecter le plafond d'années de signature, car celui-ci s'applique uniquement sur les joueurs que l'équipe a signé, et non qu'elle possède.
12. Cependant, l'équipe ne pourra résilier d'autres contrats « franchise » tant que le nombre d'années total ne descendra pas sous la barre de 14 pour l'ensemble de tous les joueurs franchise de l'équipe.
13. Le joueur « franchise » obtenu d'une autre équipe verra sa clause de non-échange rétablie une fois dans sa nouvelle équipe.
14. Chaque joueur « franchise » commandera un moins gros salaire que s'ils signaient un contrat ordinaire.
15. TOUS les joueurs franchises sans exception devront jouer dans le PRO des équipes. Je ne connais pas une équipe qui a son joueur franchise signé pour 6 ou 7 ans qui joue dans les mineures !
16. Les équipes ne sont pas forcées de signer ce genre de contrats. C'est à la discrétion des DG.

Contrat Double Sens

1. Dans les mineures, un joueur touche 10% de son salaire Pro.
2. La seule exception, c'est quand un joueur est passé par le ballottage et retourné à son équipe mineure. Il touchera alors son plein salaire.

Ballottage

1. Le ballottage est réglé à 20 parties depuis la saison 3, ce qui veut dire qu'aussitôt qu'un joueur a joué 20 parties, il devra absolument passer par le ballottage s'il est renvoyé au club école (farm).
2. Ce règlement s'applique aux joueurs de 24 ans et plus.
3. Si vous désirez réclamer un joueur au ballottage vous devez envoyer un courriel au Président de la LCH avec comme sujet : "ballottage" et le nom du joueur réclamé.
4. Si vous êtes le premier sur la liste, le joueur ira automatiquement à votre équipe. Si votre équipe est plus basse dans la liste, les équipes vous précédant auront 48 heures pour faire une offre sans quoi le joueur ira à votre équipe.
5. Les équipes ne seront en aucun cas averties des réclamations des autres équipes ou des joueurs passant par le ballottage.
6. Les DG devront porter une attention à la liste de ballottage pour en prendre avantage.
7. Pour connaître la liste, vous devez inverser le classement général de la ligue au moment de l'offre. L'équipe avec le moins de points au classement aura priorité et ainsi de suite.
8. Après la date limite des transactions, les équipes peuvent monter et descendre les joueurs comme bon leur semble. Le ballottage est automatiquement désactivé.
9. Un UFA signé pour 3 millions ou plus par saison devra obligatoirement passer par le ballottage pour redescendre dans le Farm la 1^{ère} saison de son entente.

Capitaine et Assistants

1. Chaque équipe doit nommer 1 capitaine et 2 assistants.
2. Cette sélection se fait entièrement via le Client STHS
3. Les assignations dureront tant que les joueurs seront en poste.
4. Si un joueur nommé est changé d'équipe, celui-ci verra son assignation retirée.
5. Les gardiens ne peuvent être nommés capitaine ou assistant.
6. Les capitaines ou assistants n'ont pas de hausse de cotes à cause de leur statut.

Docteur

1. Chaque point de condition (CD) à recouvrir coûte à une équipe 50 000\$.
2. Un maximum de 5 points peut être ajouté à la condition du joueur.
3. À chaque fois qu'un joueur voit le docteur, celui-ci ne pourra faire appel à ses services pour 7 jours du calendrier de la ligue.

4. Pour les soins d'un docteur, vous devez en faire la demande par courriel à l'adresse president@lch.xzombi84.com.
5. Les joueurs de 80 CD et plus ne peuvent bénéficier des soins d'un docteur.
6. Un nombre maximal de 3 demandes de docteur peuvent être faites par joueur durant une saison entière.

Trophées

<i>Nom du trophée et description</i>	<i>Récompense</i>
<p style="text-align: center;">Coupe Stanley</p> <p>Remis à l'équipe qui remporte les séries éliminatoires</p>	5 000 000 \$
<p style="text-align: center;">Trophée du Président</p> <p>Remis à l'équipe qui amasse le plus de points en saison régulière</p>	1 500 000 \$
<p style="text-align: center;">Champion de Conférence</p> <p>Remis aux 2 équipes qui terminent au premier rang de leur conférence</p>	1 000 000 \$
<p style="text-align: center;">Hart</p> <p>Remis au joueur jugé le plus utile à son équipe en saison régulière</p>	750 000 \$
<p style="text-align: center;">Maurice Richard</p> <p>Remis au meilleur buteur en saison régulière</p>	750 000 \$
<p style="text-align: center;">Conn Smythe</p> <p>Remis au joueur jugé le plus utile à son équipe en séries éliminatoires</p>	750 000 \$
<p style="text-align: center;">Art Ross</p> <p>Remis au meilleur pointeur en saison régulière</p>	750 000 \$
<p style="text-align: center;">Calder</p> <p>Remis à la recrue jugé le meilleur en saison régulière</p>	750 000 \$
<p style="text-align: center;">Norris</p> <p>Remis au défenseur jugé le meilleur en saison régulière</p>	750 000 \$

Règlements LCH

Vézina	750 000 \$
Remis au gardien jugé le meilleur en saison régulière	
Selke	500 000 \$
Remis à l'attaquant jugé le meilleur défensivement en saison régulière	
Lady Bing	500 000 \$
Remis au joueur jugé le plus gentilhomme de la LCH	
Jack Adams	250 000 \$
Remis au DG qui a le plus contribué aux succès de son équipe	
Masterton	250 000 \$
Remis au DG qui a le plus fait preuve de persévérance avec son équipe	
Lester B. Pearson	250 000 \$
Remis au DG ayant apporté la plus grande contribution à la LCH	
LCH	250 000 \$
Remis au joueur créé qui s'est le plus démarqué en saison régulière	
Jennings	0 \$
Remis au gardien ayant maintenu la meilleure moyenne de buts alloués	
Bud Ice	0\$
Remis au joueur ayant conservé la meilleure fiche + / - de la LCH	

Équipe LCH

Échanges

1. Vous devez faire parvenir votre échange sur la section du forum prévue à cet effet.
2. Les 2 DG impliqués dans l'échange doivent poster un message dans la section appropriée.
3. Vous pouvez échanger des joueurs, des choix au repêchage ou encore de l'argent aux autres équipes.
4. Tous les échanges devront passés par le Comité des échanges.
5. Si un échange met en péril l'avenir d'une équipe, le Président ou le comité se réserve le droit de refuser cette échange.
6. À noter que lorsque vous postez votre échange, dans le titre, vous devez indiquer CLAIEMENT les 2 équipes impliquées.
7. Les éléments importants sont : le titre, les joueurs que les équipes donnent, les raisons du pourquoi de la transaction.
8. Une fois une échange postée, elle est finale et ne peut pas être modifiée, à moins que l'échange soit refusé. Si tel est le cas, les DG ont toujours le droit de retravailler la transaction et proposer une solution au président directement qui décidera alors de l'issue de la transaction.

Période d'échange

1. La date limite pour les échanges se situe à 80% de la saison régulière.
2. Le marché des échanges sera rouvert pendant la saison morte, après la fin des séries.

Camps de Hockey

1. Tous les DG qui désirent inscrire des joueurs à un camp de hockey doivent le faire sur le forum de la ligue dans la section : "Inscription au camp".
2. Chacun des camps coûte 500 000\$ par habileté.
3. Chaque joueur a un maximum de 2 habiletés qui peuvent être augmentées pendant la saison morte.
4. Chacune de ces 2 habiletés augmentées doit être différente. Augmenter une habileté 2 fois n'est pas permis.
5. Les camps seront traités tous en même temps donc personne ne verra les résultats avant la date limite.
6. À partir de la saison 5 et jusqu'à nouvel ordre, les camps ne sont pas disponibles, car les cotes montent bien assez vite comme ça.

Âge 17-25

Cote de l'Habilité	Augmentation
25-29	6
30-39	5
40-49	4
50-59	3
60-69	2
70-79	1

Âge 26-33

25-29	4
30-44	3
45-60	2
60-75	1

Âge 34 et +

25-29	3
30-49	2
50-70	1

Aréna

1. Une équipe peut améliorer son aréna une fois par saison morte.
2. Une équipe peut améliorer son aréna de 2000 sièges, par multiple de 100.
3. Le prix par siège augmenté dépend de la section.

Section 1 : 2 500 \$ du siège supplémentaire

Section 2 : 1 750 \$ du siège supplémentaire

Section 3 : 1 000 \$ du siège supplémentaire

Section 4 : 750 \$ du siège supplémentaire

Loges : 4 000 \$ du siège supplémentaire

4. Une amélioration apportée durant la saison morte sera prête pour la nouvelle saison.
5. Chaque section a un nombre maximal de sièges.

Section 1 : 9 000 sièges

Section 2 : 7 000 sièges

Section 3 : 3 000 sièges

Section 4 : 5 000 sièges

Loges : 2 000 sièges

6. La grandeur maximale d'un aréna est donc de 26 000 sièges.
7. Pour pouvoir améliorer votre aréna, vous devez en faire la demande dans le forum : "Amélioration d'aréna".
8. Vous pouvez vous même faire les changements de prix aux différents niveaux à l'aide du STHS Client.
9. Nouveauté. Vous pouvez remodeler votre aréna en changeant des bancs de section. Le tout peut être fait gratuitement à condition que la nouvelle section coûte moins cher que celle d'origine. Exemple : J'ai 2000 sièges dans mes loges. Je peux en prendre 500 pour mettre dans la section 3 sans frais. Je ne récupère cependant pas la différence de coût de ces bancs. Ce que je ne peux cependant pas faire, c'est en prendre 500 dans la section 4 et les mettre dans la section 3, car les bancs de la section 3 sont plus chers que ceux de la section 4.

Entraîneurs

1. La re-cotation des entraîneurs est basé sur les performances de son équipe la saison précédente.
2. Les recotes sont entièrement générées par le simulateur.
3. La signature des contrats, pour les entraîneurs déjà en poste, est automatisée.
4. Lorsque vous voulez changer d'entraîneurs, vous devez en embaucher un avant de limoger votre ancien coach.

5. Vous devez offrir un contrat (3 ans max) à l'entraîneur que vous souhaitez engager. Celui-ci prendra 48 heures pour évaluer ses options, et vous donnera une réponse par après.
6. L'entraîneur a tout à fait le droit de refuser toutes les offres si aucune n'est suffisante. Ce n'est pas parce qu'il reçoit une offre qu'il va nécessairement signer.

Site Web D'équipes

1. Un DG qui se surpasse en créant un site web pour son équipe verra celle-ci recevoir une bourse de 2 000 000\$.
2. Un DG qui met à jour son site régulièrement se verra accordé 1 000 000\$ à la fin de la saison.
3. Le changement d'une photo ne sera pas considéré comme une mise à jour.
4. Il est peut-être préférable d'avoir de petites pages sur son site web car il est plus facile de voir les changements apportés pour ceux qui y naviguent.
5. Afin de recevoir un bonus pour votre site web, vous devez en informer la ligue dans la section du forum : "Site Web".
6. À chaque fois qu'une mise à jour majeure est effectuée sur votre site, vous devez répondre à votre message avec les détails de cette mise à jour.
7. J'offre la possibilité aux DG d'héberger leur site web directement sur le serveur de la LCH. C'est un serveur que je paye annuellement plus de 100\$. Donc par conséquent, j'ai espace et transfert illimité. Inutile de dire qu'il est sans aucune publicité.

Publicités - Commanditaires

1. Nouveauté de la saison 6. Les équipes ont le droit de signer avec des commanditaires.
2. Chaque équipe a droit à 2 commanditaires au maximum.
3. Chaque commanditaire peut supporter un maximum de 3 équipes.
4. Une équipe ne peut signer 2 contrats dans la même catégorie (exemple, avec Microsoft et WalMart).
5. L'équipe paie le coût dès la signature, et recevra la récompense uniquement si l'objectif du commanditaire est atteint à la fin de la saison.
6. À noter que la direction de la ligue sera très sévère si vous prenez un contrat trop facile, ce ne sera pas accepté. Si vous avez fini dans le Top 5 de la ligue les 3 dernières saisons, et que vous prenez un contrat « faire les séries » malgré une équipe semblable, ce sera refusé.
7. La participation à cette étape est optionnelle, vous n'êtes pas obligé de signer de contrats de publicité. C'est votre choix.
8. Toute demande se fait par courriel à l'adresse du président.