

Draft d'expansion

Liste de protection des joueurs cotés

13 joueurs + 1 gardien tous cotés. Aussitôt qu'un club perd un joueur, il pourra ajouter 2 joueurs sur sa liste de protection. Un club ne peut perdre qu'un seul gardien. Pour une expansion à 2 équipes, 3 joueurs seront perdus par club soit 90 joueurs, 45 par équipe d'expansion.

Lors du draft d'expansion, lorsque qu'une équipe perd un joueur, l'équipe pourra remettre 2 joueurs qui n'étaient pas protégés sur sa liste de protection. Chaque DG devra remettre une liste de 7 joueurs cotés dans l'ordre de priorité à remettre sur sa liste de protection. Cette liste sera envoyée à la ligue dès la fin de la saison régulière de façon à permettre à la ligue et aux 2 dgs de préparer le draft.

Liste de protection des prospects

8 prospects seront protégés. Un club ne pourra perdre qu'un seul prospect donc chaque nouveau club aura 15 prospects.

UFA

Étant donné que la plupart des clubs vont laisser plusieurs UFAs dans les joueurs non protégés, chaque club d'expansion pourra signer 3 UFAs pour l'an 1 et 2 pour l'an 2. Ensuite, retour au règlement en vigueur. Une équipe d'expansion pourra en repêcher plus que 3 UFAs selon sa stratégie (échanges éventuels) mais ne pourra qu'en signer 3 lorsque viendra le temps de remettre sa liste de UFAs

NDA

1 par club d'expansion pour 2 ans. Celui qui aura le premier choix une année aurait le 2^{ième} l'année suivante.

Plancher-Plafond

Respect des deux items dès la première année.

Argent

Chaque club recevra 45 millions de dollars

Procédure du draft d'expansion

Pour déterminer le premier dg à drafter, une équipe aura les boules 1 à 37 l'autre 38 à 74. La première boule qui sort détermine le gagnant de la première sélection et le draft se fait 1, 2-3 à l'autre 4-5 et ainsi de suite.

Le draft d'expansion se fera pendant la finale de la coupe Avco afin que les 2 dgs puissent participer à la période d'échanges d'avant draft.

Chaque dg pourra choisir soit un joueur coté soit un prospect selon son bon désir. Le draft aura donc 60 tours.

Aucune entente ne pourra se faire entre les dgs des équipes d'expansion lors du draft.

Endroit et moment du Draft d'expansion

Tenu chez kazzzzzzz avec un témoin.

Draft annuel

Les clubs d'expansion repêcheront 1-2 dans toutes les rondes sauf la première ronde pour laquelle il y aura un boulier d'expansion (draft annuel).

Procédure du boulier d'expansion (draft annuel)

Pour cette année d'expansion, le boulier ne comptera que 7 boules soit les 5 derniers clubs de la saison régulière + les 2 clubs d'expansion. La première boule qui sort détermine le club qui draftera premier!

Si ce n'est pas une équipe d'expansion d'expansion, ceux-ci repêchent 6-7. Le club 6 sera le club qui n'a pas drafté #1 dans le draft d'expansion. Pour le reste du draft, les clubs d'expansion auront les choix 1-2 de chaque autre ronde.

Divisions

4 divisions de 8 clubs comme NHL si le sim accepte des divisions de 8.

Règlements du 13 joueurs de 70 dans le grand club

Ce règlement ne touchera pas les 2 clubs d'expansion pour leurs 2 premières années d'existence de façon à ne pas les mettre dans une situation de pression induite. Il sera déjà assez difficile pour eux de se monter un club potable pour la saison 3 sans leur imposer une telle contrainte.

Voici les noms pour les 2 futures équipes de AMH-RIKI (WHA 2005)



-Icebreakers d'Halifax



-Gladiators de Détroit



-Americans de Dallas

Si le dg veut avoir un gilet, il devra en choisir un dans les clubs NHL des années 1979 ou plus vieux. Faut rester d'époque.