

Règlements 2017-2018

AMHRIKI

1- Obligations des DGS

A- Demeurer dans la zone suivante : la province de Québec.

B- Répondre à vos courriels concernant la ligue et ce, dans un délai respectable (quelques jours). Certains dgs passent du temps à concocter des offres donc il est normal d'y répondre.

C- Avertir la direction si vous vous absentez car cela pourra vous éviter des mauvaises surprises au retour.

D- Rester poli avec tous les membres de la ligue aussi bien dans les courriels que sur le forum.

E- Envoyer ses trios au simulateur avant 18 heures (les simulations sont effectuées en soirée à moins d'imprévues) au moins UNE FOIS PAR 2 SEMAINES sinon il y aura des sanctions allant de l'avertissement, à la suspension et même à l'exclusion de la ligue. Il y aura un « rest day » après chaque vendredi de simulation.

F- Les DGS qui montreront une trop faible connaissance du hockey seront avertis puis remplacés. La ligue délèguera un dg ou le président pour gérer l'équipe ayant perdu son directeur. Elle pourra ainsi prendre des décisions pour le bien et l'avenir de cette concession pendant la période requise pour trouver un nouveau dg.

G- Tout nouveau DG devra passer par une période de probation d'une durée de 2 semaines et ce, peu importe le moment où sa nomination sera effective. Cela veut dire que ses compétences seront vérifiées ainsi que sa participation à la ligue. Aucun échange ne sera permis à ce DG pendant sa probation. Le dg aura donc le temps d'analyser sa formation et prendre, par la suite, les meilleures décisions en ce qui concerne l'avenir de sa nouvelle concession.

H- Si la direction juge qu'un dg ne respecte pas un des critères, elle pourra l'expulser ou le suspendre et ce, à sa discrétion. Pour les besoins de la ligue, les dgs doivent fournir leur adresse rurale, adresse électronique et numéro de téléphone à Dany St-Pierre (danystp2@gmail.com).

2- Déficit

Si un club finit la saison et les séries avec un déficit financier, le dg fautif aura jusqu'à la fin de la saison suivante pour corriger la situation. S'il ne parvient pas à redresser ses finances, le dg sera remplacé et son successeur prendra alors la concession sans déficit avec des finances de 30 millions.

3- Joueurs par équipe

A- Minimum de joueur

Le club AMH-Riki doit toujours avoir un minimum de 20 joueurs habillés soit : **3C, 3 AG, 3AD, 6 Defs, 2 gardiens et 3 autres joueurs au choix.**

Le nombre maximum de joueurs est fixé à 25 (20 habillés et 5 rayés de l'alignement). C'est la règle du simulateur. La ligue n'y peut rien.

Chaque équipe devra avoir en tout temps 14 joueurs côtés en haut de 70 ou plus d'OV (dont un gardien), de façon à ne jamais avoir à faire un grand ménage perpétuel. La cote minimum dans votre alignement normal de jeu de 20 joueurs est de 68 d'OV. Le non-respect de cette règle coûtera 5 000 000\$ par semaine jusqu'à ce que l'équipe se conforme au règlement. Si la cote minimum n'est pas atteinte après deux semaines d'amende, l'équipe se verra confisquer le plus haut choix de repêchage de l'année en cours, à partir du 1er jusqu'à ce que l'alignement normal de jeu de 20 joueurs avec une cote en haut de 67 (dont 14 en haut de 70 d'ov) soit atteinte.

Un centre peut jouer à l'aile et vice-versa même si sa position écrite n'est pas la même (seulement les avants).

IMPORTANT : si vous ne parvenez pas à faire vos lignes par manque de joueurs à une position, vous devrez signer un joueur désigné par la ligue pour 1 an (ce joueur à un contrat pro seulement et possède une clause de NON-ÉCHANGE). Il aura un salaire de 1 million.

B- Cotation d'un joueur

Un joueur sera coté (quand il est prospect) s'il joue un minimum de 1 match dans la NHL lors de la dernière saison. Il sera disponible dans l'AMH-Riki la saison suivante soit à la sortie des nouvelles cotes.

Un joueur ayant joué 15 parties et moins (ça inclus le 15) dans la nhl ne pourra pas avoir une cote égale ou supérieure à 70 d'ov (sauf pour les joueurs qui ont de l'expérience de la NHL et qui font un retour, ex : Radulov). Sa cote tiendra compte de ses stats à vie dans la nhl.

Les cotes sont basées sur les formules de Damien Dumas. Ces formules sont basées sur les statistiques des joueurs de l'année précédente et vous ont été acheminées au début de chaque saison.

C- Alignement minimum d'une équipe

Chaque équipe devra fournir un alignement avec neuf joueurs d'avants et six défenseurs différents sur ses quatre trios. Un joueur ne pourra pas jouer sur les deux premiers trios. Si le simulateur constate une anomalie dans l'alignement, il fera autolines et avertira le dg concerné.

D- Line-up du début de saison

Lorsque nous débutons une nouvelle saison, le simulateur « vieillit » l'âge des joueurs d'un an (pour lui, ils sont tous nés le 1er jour de la nouvelle saison). C'est à vous, dgs, de bien valider que l'année de naissance de vos joueurs soient la même que l'âge indiqué dans le simulateur. La ligue se dégage de toutes responsabilités concernant un âge erroné dans le simulateur (qui est vérifié par la ligue seulement lors du renouvellement de contrat dudit joueur), c'est à vous de le vérifier. Lorsque vous faites une transaction, c'est à vous de vérifier que l'année de naissance et celle du simulateur du joueur soit la bonne et non au comité transaction ou à ligue.

4- Gardiens

Aucun gardien de la NHL n'est apparu dans plus de 82 parties. Lorsqu'un gardien aura atteint plus de 4140 minutes jouées, il sera descendu dans le club-école jusqu'à la fin de la saison. Le gardien qui le remplacera dans le roster de l'Amhriki (Club pro) aura le salaire de celui descendu. Ex : Luongo 6 millions est descendu dans les mineures. Moss que je monte verra son salaire augmenté à celui de Luongo soit 6 millions pour le reste de la saison.

5- Nombre maximal de joueurs Pro et Farm

Le maximum de joueurs cotés est fixé à 50 (excluant les prospects). Si vous dépassez ce nombre, vous devrez libérer des joueurs pour atteindre le nombre requis et ce avant le draft. La libération de ces joueurs est à la discrétion du dg et ceux-ci seront soumis au ballottage.

6- Joueurs de mineur+prospects

A- Mineures

Le minimum de joueurs des mineures est de 12 joueurs dont 2 par position sauf dans les buts pour respecter le nombre de joueurs requis en cas de joueurs pro blessés. Une équipe doit avoir le nombre de joueurs requis avant le début de la saison.

Le non-respect de cette règle coûtera 5 000 000 \$ par semaine jusqu'à ce que l'équipe se conforme au règlement. Si le minimum de joueur dans le farm roster n'est pas atteint après quatre semaines d'amende, l'équipe se verra confisquer le plus haut choix de repêchage de l'année en cours, à partir du 1er jusqu'à ce que le nombre de joueur minimum soit atteint.

AUCUN JOUEUR DE COTE 70 OU PLUS NE PEUT JOUER DANS LES MINEURES.

Advenant le cas d'un joueur en haut de 70 d'ov n'est pas réclamé après le ballottage, son contrat sera automatiquement racheté par l'équipe qui l'a soumis et il deviendra autonome sans compensation.

B- Prospects

Maximum : illimité

Minimum : 10 prospects

Le non-respect du nombre minimum fera en sorte qu'aucun nouveau joueur ne sera coté pour ce club tant et aussi longtemps que le nombre de 10 prospects ne sera pas atteint.

C- Ménage des mineurs+prospects

Avant le début la nouvelle saison la ligue éliminera des prospects et/ou des joueurs des mineures considérés comme des corps-morts dans le simulateur.

Tout joueur de plus de 25 ans qui n'aura pas de statistiques professionnelles (le semi-pro n'entre pas dans cette catégorie) selon Hockey Database depuis deux (2) ans sera effacé du simulateur.

C'est à chaque dg de bien vérifier si un joueur ne fait plus partie de son roster ou de ses prospects au début de chaque saison. La durée de contrat d'un joueur effacé ne compte plus. Vous avez jusqu'à la pause des Fêtes pour ramener ce joueur dans vos prospects. Passé ce délai, le joueur deviendra éligible au repêchage et vous n'aurez plus aucun droit dessus.

7- Changement de position

Il vous sera possible de changer un joueur de position : **(avec preuve à l'appui)**

-Pendant les parties pré-saison et l'entre-saison;

-Une semaine durant la pause du temps des fêtes;

-Un joueur impliqué dans une transaction pourra être changé de position;

Ce changement sera donc irréversible pour la durée de l'année.

Seuls 2 sources seront considérées valables pour ce changement. Hockey news : <http://forecaster.thehockeynews.com/hockeynews/hockey/teamindex.cgi>. Cliquer sur roster de l'équipe du joueur et les positions de ce joueur apparaîtront. Le site de la nhl: <http://www.nhl.com>

Coûts:

a) pré-saison et entre-saison : gratuit

b) à la suite d'un échange : gratuit

c) période de gel des activités (Pause des Fêtes) : 3 millions par joueurs 2 changements MAX soit 6 millions.

8- Masse salariale

Les montants pour les plafonds et planchers seront connus au mois de juin de chaque année pour la saison qui aura lieu deux ans plus tard. Donc au mois de juin 2013, les montants pour le plancher et le plafond de la saison 2014-2015 seront connus.

En 2017-2018, Plafond à 73 millions et plancher à 36 millions.

Au début de la saison, si une équipe ne respecte pas le plafond, la ligue mettra l'équipe sur auto-lines. Si l'équipe est encore fautive, la ligue suspendra le joueur le plus haut coté de l'équipe tant et aussi longtemps que l'équipe ne sera pas de retour sous le plafond. Pour le plancher, il y aura une amende de 5 000 000\$ par semaine jusqu'à ce que l'équipe se conforme audit plancher. Si le plancher n'est pas atteint après quatre semaines d'amende, l'équipe se verra confisquer le plus haut choix de repêchage de l'année en cours à chaque semaine supplémentaire sous le plancher.

En aucun temps durant la saison, une équipe ne pourra descendre sous le plancher ou être au-dessus du plafond (sauf en cas de blessures où une équipe pourra être au-dessus du plafond si elle y est obligée=auto-lines avec des blessés). Lors d'une blessure, une équipe qui se retrouvera au-dessus du plafond devra prendre des joueurs de son farm club. Elle ne pourra pas aller chercher un joueur côté en haut de 70 d'ov via un échange, le ballottage ou les joueurs non-signés qui lui feraient défoncer le plafond. Elle pourra aller chercher via un échange un joueur sous les 70 d'ov en tout temps.

Toute équipe devra respecter ce budget lors des échanges.

Le plancher se calcule avec le nombre de joueur que le simulateur aligne dans votre roster. Si le simulateur vous en met 20 en faisant auto, on calcule le plancher avec ses 20 joueurs. Vous pouvez faire une substitution (en changeant un joueur qui est dans votre farm roster et que le simulateur n'a pas monté un haut (en autant qu'il aille une cote en haut de 68 d'ov) pour en mettre un qui gagne plus cher pour vous permettre d'atteindre le

plancher. Le plafond se calcule avec tous les joueurs de votre roster principal. Si vous avez 25 joueurs dans votre roster principal, les 25 joueurs font partie de votre plafond.

9- Salaires

Le salaire de tout joueur AMHRIKI est celui du joueur NHL. Le salaire (**et non le cap-hit**) est celui indiqué sur du site <http://www.capgeek.com/index.php>

Le salaire d'un joueur est de 10% dans la East Coast League (nos mineures)

Le salaire et la durée des contrats des nouveaux joueurs cotés seront aussi ceux qui sont inscrits sur ce site.

10- Revenus des clubs

Les assistances seront la PRINCIPALE source de revenu. Les assistances sont déterminées par le simulateur à chaque match et les dgs encaissent les montants générés à chaque match.

Les revenus provenant des assistances sont calculés par le simulateur FHL (nombre de spectateurs X le prix des billets) Chaque dg détermine le prix de ses billets. Un bon montant se situe entre 30 et 35 dollars. Ces prix ne pourront être changés à chaque tranche de 20 parties (20, 40, 60) en saison régulière. Pour les matchs éliminatoires, le prix pourra être ajusté à chaque nouvelle série. Pendant les parties pré-saison, les prix peuvent varier à chaque match. **Le maximum du prix du billet pour les séries est fixé à 75\$.**

Le ratio des revenus/dépenses sera de 2 pour 1 pour la saison 2007-2008. À partir de 2008-2009, la ligue évaluera à chaque année si le ratio doit être ajusté (à la hausse ou à la baisse) ou maintenu à ce niveau. Vous serez informé avant le début de la saison.

Chaque récipiendaire de trophée AMH-RIKI recevra une bourse de 250,000\$ sauf pour les trophées Wayne Gretzky (joueur le plus utile selon les votes des dgs) 500,000\$ et le club gagnant de la Coupe AVCO 3 millions.

11- Arénas

La capacité de chaque amphithéâtre sera égale pour tous 20,000 sièges. L'agrandissement d'un amphithéâtre coûte 5,000\$ par siège. Le maximum de sièges est fixé à 22,000 places

****les travaux d'agrandissement se feront à la saison morte.****

12- Dépenses (salaire)

Saison régulière : payés à chaque match par le simulateur.

Séries : aucun salaire et dépenses ne comptent. Les revenus vont directement dans vos finances.

Pré-saison : Aucun revenu et aucune dépense ne comptent.

13- Rachat de contrat

Si un dg désire se départir d'un de ses joueurs pendant la saison (interdit de racheter un contrat en séries), il devra payer 75% du montant total du contrat restant (à son salaire de la nhl même si c'est un joueur de vos mineurs) et ce, pour la durée complète de ce contrat. Donc, le calcul se fait pour une année entière, peu importe quand vous mettez fin au contrat dans l'année. Le joueur (dont le contrat est racheté) devient autonome.

Ex : Reggie Dunlop 2 ans à 720,000\$=1,44 million-75%= 1,080 million donc le prix à payer pour racheter ce contrat.

Il est strictement interdit de racheter un contrat de joueur pour pouvoir ensuite le re-signer à son salaire NHL et ainsi sauver de l'argent.

14- Simulation

Les cotes servant à la simulation seront calculées par le comité de direction et la charte de calcul sera remise au Dg. Ces cotes sont faites en fonction du rendement de chaque joueur dans la NHL l'année précédente. Elles vont fluctuer à la hausse ou à la baisse selon le rendement du joueur NHL.

15- Repêchage amateur

Le repêchage aura lieu le premier vendredi du mois d'août, à 18h00 à Rimouski.

Chaque club de l'AMH-RIKI se verra remettre 6 choix pour chaque année. Ils sont échangeables mais chaque club devra avoir en tout temps 2 choix dans ses réserves (dont un dans les 2 premières rondes).

La limite de sélection par repêchage est fixée à 14. Elle ne pourra être franchie en aucun temps.

Les échanges de choix se font pour l'année en cours et pour l'année suivante seulement.

Chaque dg est responsable de monter une liste pour le draft (le recrutement est une tâche importante dans ce rôle).

Si le dg ne peut être présent au repêchage, il peut donner sa liste au président ou encore lui donner les directives à suivre (suivre le Red Line Report, le Scouting Report ou autre).

Si le président ne reçoit aucune directive et aucune liste, les choix de l'équipe en question seront placés à la fin de chaque ronde.

L'ordre du draft se fait ainsi : les clubs exclus des séries (du plus faible total de point au plus haut), puis les clubs dans les séries (du plus faible total de point au plus haut). Les choix au nom de l'équipe gagnante de la Coupe Avco se retrouvent à la fin de chaque ronde. Donc si le dg gagnant possède un choix d'une autre équipe, il repêche à son rang à elle. Chaque équipe qui possède un choix du nom de l'équipe gagnante, aura le dernier choix de la ronde.

Un boulier déterminera l'équipe qui bénéficiera du premier choix de première ronde. Tous les clubs n'ayant pas fait les séries aura une boule mais ne pourront avancer de plus que de 4 positions. Le nombre de boules pour chaque club sera un pourcentage déterminé des 75 boules d'un boulier de bingos. Le tirage se fait dans un bar de la ville à une date déterminée à l'avance.

À partir de la 2ième ronde, le draft se fait selon les positions au classement sauf pour le vainqueur de la Coupe Avco qui sera dernier.

Répartition des boules (pour une ligue à 30 équipes)

30ième= 14 balles 27ième=8 balles 24ième= 5 balles 19, 18 et 17ième= 1 balle

29ième=12 balles 26ième=7 balles 23 et 22ième= 3 balles

28ième= 10 balles 25ième= 6 balles 21 et 20ième= 2 balles

À chaque 3 ans, un choix de ronde 7 sera remis à chaque dg. Ce choix n'est pas comptabilisé avec les 6 autres choix donc ne pourra pas être échangé en aucun temps. Un dg n'est pas obligé de se servir de ce choix. Si ce choix est employé, il coûte le choix de 6ième ronde de l'année suivante ou 3 millions par année pendant 3 ans. Le président demandera, à chaque dg n'ayant pas utilisé son choix, s'il veut le faire après chaque repêchage. Ce choix de 7ième ronde ne sera reconduit que l'année 4, 7, 10 etc. L'ordre de sélection sera la même que celui des rondes 1 à 6 de l'année en cours

Les joueurs éligibles pour le repêchage amateur sont les joueurs de 18 ans et plus (au 15 septembre), les joueurs que l'on ne retrouve pas dans l'AMH-RIKI et le joueur déjà repêché

À partir du repêchage 2008, une équipe qui repêchera un joueur déjà repêché qui aura échappé à la direction de la ligue (mal orthographié etc...) se verra remettre le choix identique lors du repêchage de l'année suivante. Donc, si la ligue fait une erreur avec le choix 49 de l'année 2008, l'équipe se verra attribué le choix 49 de l'année 2009. Exception faite de la première ronde. Une équipe qui prendra un joueur déjà repêché en 1ère ronde

se verra attribué le 31e choix de l'année suivante. La raison, le dg alerte qui repêche 1er se verrait remettre le 1er de l'année prochaine et un joueur supérieur à celui de cette année.

16- Recrue

Pour avoir une chance de gagner le trophée Réal Cloutier (recrue de l'année), un joueur de l'AMH-RIKI devra avoir 25 ans et moins.

17- Ballottage

Un joueur sera soumis au ballottage s'il est redescendu dans la East Coast League et qui répond aux 2 conditions suivantes :

Il a 26 ans et plus et qu'il a joué 16 matchs et plus dans la AMH-RIKI.

Les joueurs de 25 ans et moins (ayant une cote inférieure à 70 d'OV) peuvent en tout temps être redescendu dans les mineures.

Vous avez jusqu'à la prochaine simulation (17h) pour confirmer si le retour du joueur en question est une erreur (on est humain quoi!). Si c'est une erreur vous devez le remonter dans votre club PRO avant la prochaine partie.

Si la ligue n'a pas eu aucune nouvelle ou que vous n'avez pas envoyé vos lignes, ce joueur passera automatiquement au ballottage pendant 2 jours. N'importe quelle équipe pourra faire alors la demande pour le réclamer.

L'ordre de sélection se fait avec le classement général de la fin de la saison précédente.

L'équipe qui réclame un joueur au ballottage passe au dernier rang de la liste et verse 1 million en compensation à l'équipe qui vient de le céder. L'équipe qui le réclame le signera pour le reste de son contrat original.

Une équipe ne peut réclamer qu'un seul joueur par jour.

Le simulateur enverra un courriel à tous pour annoncer qu'un joueur est disponible. Ce choix pourra être sélectionné dans les 48 heures. Si le joueur n'est pas réclamé après ce délai, le joueur verra son contrat racheté par l'équipe qui l'a mis sur le ballottage.

18- Grévistes (NHL), joueur en Europe, nulle part et retraités

Ses cotes seront ajustées selon les formules du cote master et de son comité.

19- Agents libres et renouvellement de contrat

L'AMH-RIKI se basera sur les salaires de la NHL du site <http://www.capegeek.com/index.php>

À la fin de la première saison, il sera donc possible de signer les joueurs à leur dernière année de contrat pour une durée de 1 à 5 ans. Les dgs enverront donc au simulateur la durée du nouveau contrat pour chacun des joueurs à renouveler.

Si vous ne parvenez pas à trouver le salaire de votre joueur, veuillez le mentionner à la ligue.

La date limite pour remettre vos contrats sera déterminée après le repêchage.

Depuis l'année 2010-2011 vous pouvez signer un seul (1) joueur de 27 ans et plus appartenant à votre équipe comme joueur autonome sans compensation (UFA). Durant la saison 2017-2018, l'année de naissance des joueurs autonomes sans compensation (UFA) est 1990. Vous pourrez donc signer seulement un joueur (1) né 1990 ou avant.

De l'été 2014 à l'été 2018 inclusivement, il vous sera possible une seule (1) fois de signer un 2e joueur autonome sans compensation (UFA) respectant les mêmes critères énumérés précédemment. Veuillez vous référer au paragraphe suivant pour mieux comprendre cette clause.

Vous pourrez signer 2 UFA à une seule reprise durant l'été 2014, 2015, 2016, 2017 ou 2018. Le choix de l'année reste à votre discrétion. Ces joueurs ne seront plus considérés comme des joueurs concession. Il sera donc possible de les échanger sans aucune restriction. La clause de 2 signatures de joueurs autonomes sans compensation (UFA) n'est donc plus rattachée aux joueurs signés mais plutôt à l'équipe qui aura utilisé son droit. Cela veut donc dire que si en 2014 je signe 2 UFA, je dois signer seulement 1 UFA de 2015 à 2018 inclusivement. Même si j'échange 1 ou 2 de ces joueurs signés. Mon privilège aura été utilisé et me sera rendu lors du prochain bloc de cinq (5) années (c.-à-d. 2019 à 2023 inclusivement). Je peux aussi attendre à l'été 2018 pour signer 2 UFA durant le même été et je pourrai le refaire en 2019 puisque le bloc de 5 ans n'est pas lié à l'année où j'utilise mon privilège, il est le même pour tout le monde. Dans le même ordre d'idée, si mon privilège n'est pas utilisé avant le début de la saison 2018-2019, je perds mon droit, tout simplement.

En résumé:

Quatre (4) années où l'on signe 1 UFA et une (1) année où l'on peut en signer 2. On peut les échanger sans restriction. Le privilège est rattaché à l'équipe qui l'a utilisé, pas aux joueurs signés. Les blocs sont fixes et les mêmes pour toutes les équipes. Les 2 premiers blocs seront de la saison 2013-2014 à la saison 2017-2018 (l'été 2014 à l'été 2018) et ensuite de la saison 2018-2019 à la saison 2022-2023 (l'été 2019 à l'été 2023).

Joueur-concession

Présentement, presque toutes les équipes ont un joueur-concession. Une équipe pourra le trader à une équipe qui n'aura plus de concession. Une équipe ne peut avoir deux joueur-concessions en même temps. Le titre de joueur-concession s'éliminera de lui-même lorsque le joueur sera à la fin de son contrat de concession et signera un nouveau contrat. VOUS NE POUVEZ PAS ENVOYER VOTRE JOUEUR-CONCESSION AU BALLOTTAGE OU LE RACHETER (QUESTION DE LOGIQUE TOUCHANT CETTE RÈGLE LORSQU'ELLE A ÉTÉ ADOPTÉE).

20- Joueurs autonomes

La période de signature sera du 1er au 30 septembre. Tout joueur autonome signé par un club (exception des joueurs provenant de sa propre équipe) ne pourra être inclus dans AUCUN ÉCHANGE AVANT UN AN. Le maximum de joueurs autonomes acquis (d'une autre équipe) par une formation est de 5.

Procédure pour les agents libres

UFA

Vous n'êtes pas obligé de signer aucun joueur. C'est à votre discrétion. Sauf que vous devez avoir au moins 32 joueurs sous contrat pour le début de la saison (dont un ou deux joueurs à toutes les positions dans vos mineurs).

Le salaire du joueur ne peut pas être touché. C'est seulement sur le boni (par tranche de 100 000\$) et sur la durée du contrat (maximum cinq ans) que vous pouvez faire des offres. Vous ne pouvez pas offrir plus que 50% de votre currend funds. L'offre minimum est de 100 000\$.

Vous devez envoyer un seul courriel par vague de joueur autonome (avec un maximum de cinq offres dedans dont une seule par joueur), à Kazzz. De cette façon François n'aura que 30 courriels à éplucher. Votre 1er courriel fera fois de vos offres. Si vous changez d'idée et que vous envoyez un 2e courriel, il sera pas considéré et détruit. Donc pensez-y comme il faut avant d'envoyer votre courriel.

Le premier critère pour la signature sera l'argent. L'offre la plus haute en dollars sera acceptée. Si jamais deux équipes offrent le même montant, l'équipe qui aura offert le plus d'années sera choisie. Une offre sans durée (de contrat) sera considérée comme une offre d'une durée d'un an.

Vous pouvez signer un maximum de cinq joueurs. Donc si vous avez signé un joueur durant la vague I, vous ne pouvez pas faire plus de quatre offres dans la vague II. Une vague, c'est

l'heure limite pour déposer vos offres. Tous les joueurs qui ne recevront pas d'offre à la première date limite, tomberont dans la deuxième vague.

À la date limite, l'agent prend en considération les trois meilleures offres et leur donne 48 heures de plus pour majorer leur offre dans le but de signer le joueur. Vous ne pouvez pas vous désister si vous êtes dans les trois finalistes. Vous pouvez toutefois ne pas renchérir sur le joueur. Si vous êtes le seul dg à faire une offre à un joueur, il sera automatiquement à vous.

UN JOUEUR AUTONOME (D'UNE AUTRE ÉQUIPE) QUI SERA SIGNÉ NE POURRA PAS ÊTRE ÉCHANGÉ AVANT UN AN. IL POURRA ÊTRE ÉCHANGÉ APRÈS LES SÉRIES.

LE 20H00, C'EST L'HEURE DE KAZZ (ET NON LA VÔTRE)

PREMIÈRE VAGUE

EX : Voici mes cinq offres (selon mon currend finances, à la fin du document, j'ai 18 millions de dispo, SOIT LA MOITIÉ DE MON COMPTE DE BANQUE) :

Cale Hulse, 500 000\$ pour deux ans

Alexandre Daigle, 1 million pour un an

Marius Czerkowski, 1 million pour trois ans

Dave Andreychuk, 2 millions pour cinq ans

Colin Forbes, 2 millions pour cinq ans.

Suite à l'épluchage de François, voici mes résultats (qui seront rendus public à tout le monde, le soir même ou le lendemain) :

Je suis le seul à avoir fait une offre à Alexandre Daigle, donc il est à moi automatiquement.

CALE HULSE : Voici les trois finalistes :

San Diego, 500 000\$ pour deux ans

New England, 750 000\$ pour trois ans

Los Angeles 1 million pour cinq ans

Donc, Kazz, Dom et moi avons jusqu'à la date fixée par Kazzz (18H00), pour majorer notre offre. J'augmente ma mise à 2 millions pour 4 ans. Vous ne pouvez pas vous retirer mais vous pouvez ne pas majorer votre offre.

DAVE ANDREYCHUK : Voici les trois finalistes :

San Diego, 2 millions pour cinq ans

New England, 10 millions pour trois ans

Los Angeles 1 million pour cinq ans

Je ne ferai pas de majoration. Y'a un dg qui lui a offert 10 millions. Trop cher pour moi.

Il me reste donc 15 millions de dispo puisque je ne ferai pas de nouvelle offre à Andreychuk (veuillez toutefois avertir Kazzz que vous ne déposez pas de nouvelle offre au joueur à lequel vous êtes finaliste lors de vos offres pour la vague II).

Je ne suis pas dans les finalistes pour les autres.

Suite à la première vague, il reste 5 joueurs qui n'ont pas eu d'offres :

Shelley, Sleg, Norton, Pirjeta et Darche.

Donc ils font partie de la 2e vague.

Comme je viens de signer Daigle et que je suis dans les finalistes pour Hulse et Andreychuk (même si je ne fais pas de nouvelle offre pour les signer), je ne peux faire d'offre qu'à deux du lot.

DEUXIÈME VAGUE :

Voici mes offres :

Sleg, 1 millions pour deux ans

Shelley, 3 millions pour cinq ans

JODY SHELLEY : Voici les trois finalistes :

San Diego, 3 millions pour cinq ans

New England, 7 millions pour trois ans

Los Angeles 10 millions pour cinq ans

Je suis dans les finalistes pour Shelley. Donc, Je peux majorer ou ne pas majorer mon offre. Désolé Kazzz, j'offre 13 millions pour cinq ans.

Pour Sleg, pas dans les finalistes.

Suite à la deuxième vague, il reste un joueur qui n'a reçu aucune offre : Brad Norton.

La troisième vague (ceux qui resteront) sera « premier arrivé-premier servi ». Donc le premier qui mise dessus le signe. Le début de cette dernière vague sera à 18 heures, le

lendemain de la publication des dernières signatures de la vague 2. Le boni à la signature sera d'un million à tous les joueurs qui seront signés dans cette vague.

AUCUNE OFFRE POUR UN AUTRE DG SERA ACCEPTÉE. LES TÉLÉPHONES (PETIT PAPIER) NON-PLUS. SI VOTRE INTERNET OU ORDI EST PLANTÉ, ALLEZ DANS UN CAFÉ INTERNET.

Les salaires étant ceux de la NHL, seul le boni de signature pourra faire monter les enchères qui n'auront AUCUNE LIMITE.

Le montant disponible que vous possédez pour la chasse aux joueurs autonomes est la moitié de votre CURRENT FUNDS suivant le dernier match de la Coupe Avco. L'argent des trophées, des échanges et les dettes du choix #7 seront comptabilisés APRÈS les rondes des UFA-RFA-NDFA. Advenant le cas où vos offres seraient supérieures au 50% prévus, toutes vos offres seront annulées.

*** Il est impossible de retirer une mise. Donc il faut s'assurer de ne pas défoncer son 50% et d'avoir les moyens de payer TOUS les agents libres pour lequel que vous espérez obtenir (5 MAX) ***

RFA

Pour les RFA, Joueurs autonomes AVEC compensation. **Ne JAMAIS** oublier que l'ancienne équipe de ce joueur peut égaler votre offre.

Si son ancien club n'égale pas l'offre, le club en question recevra, en compensation,

Un joueur ayant un OV de 5 et moins par rapport au joueur signé, Une entente est possible entre les 2 dg relatif à la compensation (joueurs des mineures, prospects, choix) mais le DG à qui appartient le RFA a le dernier mot. Donc, Pensez-y bien ou assurez-vous que vos négociations soient complétées avant de le réclamer sinon, c'est à vos risques et périls.

Si l'équipe qui signe le RFA ne possède pas un joueur de 5 OV et moins, un choix au repêchage sera alors donné sans autre négociation selon ce barème.

Joueur à donner de 62 et moins : 6IÈME RONDE

Joueur à donner de 63 à 66 : 4IÈME RONDE

Joueur à donner de 67 à 69 : 3IÈME RONDE

Toutes les compensations DOIVENT ÊTRE RÉGLÉES avant le début de la saison et ne PEUVENT, EN AUCUN TEMPS, ÊTRE INCORPORÉES DANS UNE TRANSACTION. Donc avant de signer un RFA, regardez bien votre club et pensez à tous les joueurs de 5 Ov et moins que vous risquez de perdre. Le dg adversaire aura l'embarras du choix et vous ne pourrez alors rien faire pour l'empêcher de choisir le joueur qu'il veut.

Après cette période, tous les RFA non signés deviennent UFA et sont donc libre de signer avec n'importe quelles équipes et ce, bien sûr, sans aucune compensation. La journée suivante, la meilleure offre pour ces joueurs sera retenue. Les demandes doivent arriver avant 18 :00.

NDFa

Tout joueur ayant joué une partie NHL et qui n'a pas été repêché Amh-Riki, tout joueur n'ayant pas été signé dans les trois phases de signatures UFA-RFA. Les joueurs RFA perdent ce statut et l'ancien dg n'aura donc plus de compensation relativement à ce joueur et tout joueur non actif NHL (signé Europe ou ailleurs) âgé de 27 ans et plus (pour l'instant) dont le contrat amh-riki est terminé et qui n'est pas signé par aucune équipe lors de la période des agents-libres et qu'il fait un retour NHL l'année suivante. (ex : JaromirJagr.)

La formule de signature des contrats des NDFa est la même que pour les FA sauf que lorsque nous arriverons à la période « premier arrivé, premier servi ». Il en coûtera un million de boni par signature.

21- Échanges et comité transaction

Le comité de transactions sera composé de 5 personnes. Jean-François Dumais, Jérôme Bérubé, Fred Gagnon, François Dumas et Serge Desrosiers. Si une égalité persiste après le vote de ses membres, c'est le simulateur qui tranchera l'imbroglio. Les décisions du comité sont SANS APPEL. Si un membre du comité ou 2 de ses membres transigent ensemble, le simulateur devient alors membre du comité pour cet échange s'il besoin se fait sentir.

Une transaction doit être claire et précise et être la même par les 2 parties.

Exemple

To Océanic

Joueurs X+ Joueur Y+ choix de 5 2006+ 1 million

To Drakkar

Joueur Z+ choix de 2 2006

Cette transaction me permet de.....

Éléments d'un échange

Des joueurs, des prospects, des choix au repêchage de l'année en cours et JAMAIS le choix 7, de l'argent mais seulement en complément de transaction. La limite monétaire dans un échange est de 15% de votre current fonds. **Donc, JAMAIS D'ACHAT DE JOUEURS OU DE CHOIX.**

Un joueur, prospect ou choix NE PEUT RETOURNER à l'équipe qui l'a échangé avant 24 MOIS. Un agent-libre ne peut être échangé dans l'année suivant sa signature de son contrat. **Les considérations futures, les ententes de principe concernant le rendement du joueur dans l'AMHRIKI sont strictement prohibées.**

Ententes de principe sur blessures ou rendement NHL

Il est possible de s'entendre et d'inclure de telles clauses dans l'échange. Le tout doit être clairement indiqué ainsi que les conséquences que cela entraîne sur l'échange. Elles feront donc parti de l'analyse de cet échange.

Divulgence d'une transaction par les dgs

Une transaction ne sera analysée que lorsque le comité aura reçu la confirmation IDENTIQUE de l'échange par les parties. **AUCUN ÉCHANGE À PLUS DE 3 DG NE SERA ANALYSÉ.** Suite à l'analyse, le comité donnera sa décision sur cet échange.

Si l'échange est accepté, il sera inscrit sur le forum du site internet (www.amhriki.com).

S'il est refusé, le comité vous donnera les raisons du refus. Vous pourrez alors modifier l'entente ou laisser tomber la transaction.

Motifs de refus:

Il contrevient à un règlement en vigueur. Il met en danger l'avenir d'une concession. Il est nettement à l'avantage d'un des partis (joueur de 78 contre un choix ou prospect par exemple). Il n'est pas conforme (les deux versions différent). Il arrive APRÈS l'heure limite du 60e match des Sharks de Los Angeles.

22- Déroulement des séries de la Coupe Avco

Selon le simulateur. Donc, 1 vs 8 de chaque conférence. Le premier de chaque division est assuré de terminer parmi les trois premiers au classement général. Suite à la première série, le plus haut semé reçoit le plus bas et ainsi de suite.

23- Pré saison

Ces matchs ne sont que pour des tests. Donc, aucun des blessés de ces matchs ne le sera lors du début de la saison

La direction se garde le droit de trancher tout litige qui porte à confusion quant à l'application d'un règlement. Elle tentera de trouver la meilleure solution possible si de tels cas se présentent. Elle se garde le droit aussi de modifier, si besoin est, le livre de règlements sans pré-avis.

24- Draft d'expansion

Les règles se retrouvent dans la section « EXPANSION » site le site web de la ligue (www.amhriki.com).

Règlements revus et corrigés le 19 octobre 2017.

LÉGENDE

CD= CONDITION PHYSIQUE

IT= INTENSITÉ

SP= VITESSE D'EXÉCUTION

ST= FORCE

EN= ENDURANCE

DU= DURABILITÉ

DI= DISCIPLINE

SK= COUP DE PATIN

PA= HABILITÉ À FAIRE DES PASSES

PC= CONTRÔLE DE LA RONDELLE

DF= HABILITÉ DÉFENSIVE DU JOUEUR

SC= HABILITÉ À COMPTER DES BUTS

EX= EXPÉRIENCE

LD= LEADERSHIP

OV= ÉVALUATION GLOBALE DU JOUEUR.