Section A : Principes Généraux de fonctionnement

Cette section présente les 10 principes généraux fondateurs qui permettent à la Ligue Powerplay00 et ses DG de fonctionner dans un environnement de saine compétition favorisant le développement de ses membres et l'émancipation de la ligue.

1. La Ligue PowerPlay00 est une ligue sérieuse qui a amorcé ses activités à l'automne 2001. Nous attendons des DG qui font partie de cette ligue qu'ils soient des directeurs actifs et dévoués à leur équipe. Un minimum de temps libre est nécessaire pour bien gérer son équipe. La plus grande marque de respect qu'un DG peut faire envers les autres DG est de toujours répondre aux courriels qui leur sont envoyés, tout en demeurant dans un esprit de participation, d'envoyer son alignement sur une base régulière et de travailler avec les membres de la ligue dans un esprit de collaboration. La participation est fondamentale au bon fonctionnement de la ligue. Si vous êtes apte à répondre à ces critères, vous êtes les bienvenus dans cette ligue à titre de Directeur Général.
2. Le respect des autres est la chose la plus importante dans la Ligue PowerPlay00. Le manque de respect ne sera pas toléré, que ce soit envers les membres de la Ligue, ses dirigeants, la personne morale qu'est l'organisation ou l'esprit des règlements.
3. Le Commissaire est l'autorité supérieur de la ligue. Son mandat est d'assurer le bon déroulement des opérations de la ligue dans un esprit d'intégrité et de parité des équipes. Il dispose du pouvoir discrétionnaire lui permettant le respect de l'intégrité des règlements dans le cadre des activités de la ligue et ce dans une perspective de bienveillance. Le Commissaire peut déléguer certains de ses pouvoirs à un ou plusieurs directeurs généraux de confiance.
4. Une journée de calendrier est simulée par jour réel du lundi au dimanche inclusivement, en suivant le calendrier officiel de la LNH, sauf exception (fêtes, jours fériés, etc). Les doubles simulations seront évitées le plus possible.
5. Ce qui est en rouge représente les changements introduit avant la présente saison. Ce qui débute par une étoile (*) représente une nouvelle réglementation qui entrera en vigueur à la prochaine saison.
6. Les règlements sont sujets à changements en cours de saison.
7. La Ligue est simulée par le biais du logiciel STHS (Version 3.3.9.)
8. La Ligue PowerPlay00 est une ligue de hockey simulée qui tient compte à 100% des résultats complets de la LNH et de la AHL avec une saison de retard. Les statistiques des joueurs, les retraites et salaires suivent les données de la LNH et de la AHL avec une année de retard.
9. Une équipe par Directeur Général.
10. L'utilisation du forum de nouvelle (Voir votre ''Profil'' sur ''Le nouveau site'') est fortement conseillé pour dynamiser l'engouement de vos fans.

Table des Matières

Section A : Principes

- Principes Généraux …… p.1

Section B : Fondements

- Fondement des Opérations …… p.3
  - i. Ordre des évènements …… P.3
  - ii. Traduction des habiletés …… P.4
  - iii. Mise à jour des habiletés …… P.6
  - iv. Âge …… P.7
  - v. Discipline et Pénalités …… P.7

Section C : Règlements

- Les Règlements …… p.8
  1. Alignement (Base) …… P.8
  2. Masse Salariale et types de contrats …… P.10
  3. Entraineurs …… P.12
  4. Gardiens …… P.14
  5. Ajouts de Positions …… P.14
  6. Contrats et Signatures …… P.15
  7. Agents Libres …… P.18
  8. Loterie des Agents Libres …… P.19
  9. Blessure et Suspensions …… P.20
  10. Échanges …… P.21
  11. Rétention Salariale …… P.22
  12. Repêchage …… P.22
  13. Ballotage et Club-École …… P.23
  14. Saison Régulière et Séries Éliminatoires …… P.23
  15. Retraites …… P.24
  16. Finances …… P.24
  17. Rénovations …… P.25
  18. Partage des Revenus …… P.26
  19. Contrat de Diffusion des matchs …… P.26
  20. Rachat de Contrat …… P.27
  21. Indice de Prestige de la Franchise …… P.27

Section B : Fondement des Opérations

Cette section présente l'ordre des opérations et présente un référentiel des données offertes aux DG nécessaire à la bonne gestion de son équipe en cours de saison.

i. Ordre des événements annuels

1. Dévoilement des résultats de la Loterie du repêchage
2. Dévoilement des nouvelles cotes des joueurs
    1. Retraite des joueurs inactifs
    2. Activation des recrues
3. Dévoilement des nouvelles grilles salariales
4. Mise à jour des Âges des joueurs et contrats
5. Partage des revenus et remise des bourses (saison, séries et contrats télé).
6. **Réouverture du marché des échanges**
7. Repêchage
8. Agents libres
    1. Signature des recrues (Rookie) et agents libres avec restrictions (RFA)
    2. Loterie pour les agents libres sans compensations du groupe 2 (UFA)
    3. Signature des joueurs restants (joueurs non-signés)
9. Pré-saison
10. Saison Régulière
    1. Matchs d'Ouverture
    2. ~~Pause Olympique ou Match des Étoiles~~ *(hors fonction)*
    3. Date limite des transactions (*Généralement le weekend suivant la date de la LNH.*)
        a. *L'annuel 5 à 7* pour discussion de transaction "live" (*endroit à déterminer*)
11. Remise des trophées pour la saison régulière
12. Séries éliminatoires *(1 match de série par jour, incluant un jour de repos, donc 1 série =n7 jours max)*
13. Remise des trophées pour les séries éliminatoires

ii. Traduction des habiletés

L'ensemble des joueurs de la Ligue PowerPlay00 voient leurs performances évaluées par une série de chiffres représentatifs de leur(s) dernière(s) saison(s) au sein de la LNH et de la AHL. Voici une explication générale des points vitaux. À noter que plus le chiffre est haut, mieux c'est:

Joueurs:

Pos - Position
Age - Âge
Height - Grandeur
Weight - Poids
Salary - Salaire (voir **Team Players Info** pour les précisions)
Contract - Années au contrat

Attaquants et défenseurs:

CK - Checking (Échec avant et intensité)
FG - Fighting (Aptitude à se battre)
DI - Discipline
SK - Skating (Habileté et vitesse du patin)
ST - Strength (Force)
DU - Durability (Durabilité)
PH – Puck Handling (Évaluation de maniement de bâton)
FO – Face-Off (Habileté aux mises en jeu)
PA - Passing (Évaluation des qualités de passeur)
SC - Scoring (Évaluation des qualités de marqueur)
DF - Defense (Évaluation des capacités en défensive)
PS - Penalty Shot (Évaluation des capacités en tir de barrage)
EX - Experience (Expérience)
LD - Leadership (Qualités de meneur d'hommes)
MO - Morale (Moral du joueur) *(Fixé à 60 pour tous les joueurs)*
PO - Potentiel (Aptitude à se développer) *(non-utilisé dans Powerplay00)*
OV – Overall (Cote globale)

Gardiens:

SK - Skating (Habileté et vitesse du patin)

DU - Durability (Durabilité)

ST - Strength (Force)

SZ - Size (Grandeur et grosseur)

AG – Agility (Agileté)

RB – Rebound Control (Contrôle des retours)

SC – Style Control (Contrôle du style)

HS – Hand Speed (Vitesse de la mitaine)

RT – Reaction time (Temps de réaction)

EX - Experience (Expérience)

LD - Leadership (Qualités de meneur d'hommes)

MO - Morale (Moral du joueur) *(Fixé à 60 pour tous les joueurs)*

PO - Potentiel (Aptitude à se développer) *(non-utilisé dans Powerplay00)*

L'overall n'est pas considéré par le simulateur lors des simulations. Ce dernier fait plutôt un agencement des autres statistiques. Les fonctions PO et MO sont également désactivées. Aucune fluctuation de cote en cours de saison. Les ReCotes se font une fois par année, après chaque saison, à partir des statistiques enregistrées par les joueurs dans la NHL et AHL.

Entraîneurs:

PH – Physical (Utilisation du physique)

OF – Offense

DF - Defense

PD – Player Discipline (Discipline des joueurs)

EX - Expérience

LD - Leadership

PO – Potentiel (Aptitude à se développer)

Les cotes des entraineurs n'ont pas d'impact sur le rendement de l'équipe et ne sont pas en compte lors des simulations. Le coach agit à titre représentatif de la philosophie de l'équipe et du style de jeu préconisé par votre franchise.

iii. Mise à jour des habiletés

L'entièreté des cotes (ex : PA, SC, DF) est basée et recalculée à chaque saison en fonction des performances statistiques du joueur au sein de la LNH et de la AHL la saison précédente. Les performances au sein du circuit Powerplay00 n'ont aucune influence sur les cotes en cours de saison. La période de calcul se fait pendant la saison morte (période estivale). Le calculateur des statistiques (cotes) est un outil informatique précis qui, à partir d'une multitude de données, permet de générer des statistiques fidèles aux toutes dernières performances du joueur dans la LNH. Pour faire ces statistiques, le calculateur exige l'entrée de données réelles telles que :

- Le nombre de parties jouées par le joueur dans la LNH
- Le nombre de points, passes et buts
- Le +/- du joueur
- Le nombre de minutes de punition
- La performance sur la glace lorsqu'il y est
- L'expérience, l'âge, etc.

La publication et la mise à jour des nouvelles cotes des joueurs marquent le début de la nouvelle saison. La séance annuelle de repêchage amateur est l'évènement phare autour duquel s'active la nouvelle saison. Tous les DG sont alors invités à se réunir pour célébrer cet événement. La remise des trophées, dont la remise de la Coupe Levac, se fait en ouverture des célébrations. Les 32 formations de la ligue sont invitées à accueillir l'événement à tour de rôle. Pour accueillir l'événement, simplement en manifester l'intérêt au commissaire par courriel.

Repêchage Annuel PowerPlay00				
2001	n/d		2016	Caroline
2002	Nashville		2017	Anaheim
2003	Nashville		2018	San Jose
2004	Nashville		2019	New York (Long Island)
2005	Nashville		2020	Virtuel (Covid-19)
2006	Nashville		2021	Dallas
2007	Calgary		2022	New York (New York)
2008	Dallas		2023	Edmonton
2009	San Jose		2024	
2010	Anaheim		2025	
2011	New York (Long Island)		2026	
2012	Montréal		2027	
2013	Boston		2028	
2014	Buffalo		2029	
2015	New York (New York)		2030	

iv. Âge

Les joueurs vieillissent d'une année à la fin de chaque saison complète. L'âge des joueurs, calculé en date du 1er Octobre de l'année en cours, suit le plus fidèlement possible celui des joueurs réels dans la LNH. Si une disparité existe dans les données, il est du devoir du DG d'aviser la ligue des correctifs à apporter. À noter que l'âge du joueur est 1 an plus jeune que l'âge réel du joueur (en date du 1er octobre), puisque les statistiques sont basées sur la saison complète précédente.

v. Discipline et Pénalités

La ligue PowerPlay00 est très stricte face à la discipline à l'intérieur de la ligue. L'application de la réglementation générale et le respect des autres DG sont des éléments essentiels au bon fonctionnement et à l'évolution de la Ligue PowerPlay00. La discipline et son application est laissée à la discrétion du Commissaire de la ligue qui demeure l'autorité supérieure de la ligue. Au besoin, le Commissaire peut également faire appel à la collaboration d'un Comité Spécial Powerplay00 lorsqu'un litige important survient, dans un souci de justice et d'équité. Le Commissaire nomme alors un président qui nominera à son tour 5 DG participant au comité. Le Comité a pour mandat de participer à la réflexion relativement aux cas spéciaux et de participer activement à l'émancipation de la ligue.

- Commissaire de la Ligue: Maxime B. Couture (En poste depuis le début de la saison 2014-2015)
- Fondateur de la Ligue: Alex Levac (Commissaire de la Ligue de 2001 à 2014)

De façon générale, une équipe qui n'est pas en mesure de respecter un règlement se verra imposer une pénalité au prochain repêchage (ou repêchage suivant* si le choix n'est pas disponible au moment d'appliquer la pénalité) selon l'ordre suivant :

ⓘP4 : Perte d'un Choix de 4e Ronde (ou de *3e Ronde de l'année suivante)
ⓘP3 : Perte d'un Choix de 3e Ronde (ou de *2e Ronde de l'année suivante)
ⓘP2 : Perte d'un Choix de 2e Ronde
ⓘP1 : Perte d'un Choix de 1ère Ronde (ou congédiement)

Avant d'appliquer une pénalité, le Commissaire contacte le DG fautif qui a dès lors 5 jours pour rectifier la situation. La pénalité est appliquée lorsque la situation ne peut être rectifiée après 5 jours (exception : règlement des gardiens de but, appliquée sur le champ).

Section C : Les Règlements

Cette section présente les règlements permettant le fonctionnement optimal de la ligue. Les DG sont réputés en connaitre l'intégralité et en respecter l'esprit, les dates inhérentes et leur sens.

1. Alignement

1. Un **maximum de 60 joueurs** peut être sous contrat par équipe (club pro + club ferme).
   1.1. Un **minimum de 30 joueurs** doit être dans l'organisation (club pro + club ferme).
   1.2. Un **maximum de 23 joueurs** peut être dans le club pro (dont 3 "*scratched*").
   1.3. Les ''***scratched***'' sont des joueurs qui sont dans le club PRO, mais qui ne sont pas dans l'alignement partant, mais plutôt ''sur la passerelle''. Ces joueurs reçoivent cependant le salaire d'un PRO. La limite est de 3 joueurs '' ***scratched***''.
2. Un **minimum de 3 gardiens** est nécessaire dans votre organisation en tout temps.
   2.1. Si une organisation n'a pas de 3e gardien sous contrat après la fin des matchs préparatoires, l'équipe devra embaucher un gardien parmi la liste des joueurs non-signés. À défaut de procéder, la ligue procédera à des signatures automatiques en engageant le gardien de but le moins prometteur ou un vétéran de la ligue américaine.
   2.2. Un maximum de 2 gardiens est possible dans le club PRO. Pour des raisons de fluidité des simulations quotidiennes, il n'est pas possible d'en conserver un 3e gardien dans les ''*scratched*'' du Club PRO. Le 3e gardien doit jouer dans le FARM.
   2.3. Vous pouvez désigner le gardien partant pour chaque partie jouée. Si votre gardien partant connaît des difficultés, il sera automatiquement remplacé par le gardien substitut par le simulateur. Il est possible de modifier les conditions de ce paramètre via le STHS dont dispose chaque DG Powerplay00, ou le site web. Faites attention, ne vous entêtez pas à laisser votre gardien #1 commencer plusieurs parties consécutives, car les blessures arrivent rapidement. Il lui faut du repos!
   2.4. Les gardiens partants peuvent jouer un maximum de 63 parties durant une même saison régulière. Après 63 matchs joués, un gardien (et son salaire) sera suspendu pour le reste de la saison régulière ⓘP4
3. Tout alignement partant dans le club PRO doit avoir obligatoirement 18 patineurs et 2 gardiens (Roster de 20 joueurs - Maximum 3 joueurs ''scratched''). Sur les 4 trios, vous devez respecter les positions disponibles du joueur (voir la section ajout de positions).
4. **Tous les joueurs de chaque trio doivent être différents.** <u>La seule exception est lorsque 11 attaquants sont en uniforme pour permettre d'habiller un 7e défenseur. Dans ce cas, un des attaquants peut être répété sur le 4e trio. Pour les défenseurs c'est le même principe, les 3 premiers duos de défenseur doivent être différents.</u> Pour les trios ou duos sur les unités spéciales (avantage et désavantage numérique), vous pouvez mettre

n'importe quel joueur à n'importe quelle position, mais un joueur qui ne joue pas à sa position naturelle voit son efficacité diminuée par le simulateur.

4.1. Si jamais un DG ne se conforme pas à ce règlement, des amendes monétaires lui seront imposées.

4.1.1. À la première offense, avertissement écrit.

4.1.2. À la deuxième offense, une amende de 5M$.

4.1.3. À la troisième offense, ⓘP4 ou ⓘP3.

Les DGs fautifs seront avertis par le Commissaire et bénéficieront d'un délai de 5 jours afin de pallier la situation fautive. Advenant que le scénario se répète, la ligue ne procèdera pas à davantage de communication et imposera les actions nécessaires[1].

4.2. Lorsqu'une équipe en affronte une autre, par souci de respect des règles, **chaque directeur devrait toujours vérifier l'intégrité de l'alignement de son adversaire.** Si ce dernier n'était pas conforme lors du dernier match, il est du devoir des directeurs d'en aviser l'administration par courriel afin que la situation soit gérée. La ligue fera alors un *Auto Line* et procédera aux ajustements nécessaires le cas échéant.

5. Si, lors d'une partie, un de vos **joueurs se blesse** et qu'il doit s'absenter pour le prochain match, le STHS refait automatiquement vos trios (*Partial Auto Roster + Partial Auto Line*) avant de simuler le prochain match. Toutefois, cela ne veut pas dire que le STHS agit dans votre meilleur intérêt. Ne vous surprenez pas que les trios qui sont sur le site ne correspondent pas à ce que vous avez fait initialement. Vous devez réorganiser vos lignes dès que vous avez un blessé car le "*partial auto-line*" du STHS ne fait pas toujours le meilleur alignement qui soit (ex: Placé un joueur AHL sur votre 1er trio).

6. **Anti-Tank:** Afin d'éviter que les équipes ''tank'' de façon trop évidente (ex: Mettre son meilleur joueur de Centre sur le 4e trio ou garder son meilleur gardien sur le banc pendant 60 matchs), la ligue effectuera un ''Auto Line'' à tout alignement jugé inacceptable, et ce, sans préavis ou communication auprès de l'équipe concernée. La collaboration de tous est souhaitée en ce sens[2] : admin@powerplay00.com

7. **Ballotage:** Un joueur ayant passé au ballotage une première fois, sera retiré du ballotage s'il est renvoyé dans les mineurs une seconde fois, par la même équipe.

8. Un joueur qui est blessé ou suspendu ne peut pas être envoyé dans le club-école ou dans le club PRO. Il devra rester dans le club PRO mais sans être dans l'alignement partant des 20 joueurs, donc dans les SCRATCH.

9. Les joueurs ayant signé un Contrat Long Terme ne peuvent être soumis au ballotage, ni jouer dans les mineurs.

---

[1] Pour plus d'info, voir la ''Page 1, Point #10'' relativement aux fondements de la ligue et le respect de l'esprit de la ligue.

[2] Pour plus d'info, voir la ''Page 1, Point #10'' relativement aux fondements de la ligue et le respect de l'esprit de la ligue

10. Le logiciel **STHS Client**, que vous devrez télécharger, permet de faire les modifications voulues à votre équipe (nommer ses capitaines, apporter des changements aux trios, modifier le prix des billets, envoyer un joueur au ballotage et/ou dans l'Américaine, etc).

Le **fichier de la ligue** (pp00.stc ou pp00-PLF.stc) contenant toutes les informations powerplay00 est disponible sur le site web sous la rubrique « Fichier de la Ligue ». Il est fortement suggéré de télécharger ce fichier sur une base régulière pour obtenir la version la plus récente des données de la Ligue (voir la section ''Bonus'' du STHS)

Une fois le **STHS Client** ouvert et vos trios **(Roster + Lines)** sont complétés, appuyez sur le bouton "SAVE LINES" pour créer le fichier contenant le nom de votre équipe sur votre ordinateur (ex: Jets.shl). Vous devez envoyer ce fichier par courriel au commissaire à avant la prochaine simulation.

Bien que toutes ces fonctions ne soient pas disponible sous le mode édition du site web, il est possible de modifier l'essentiel de son alignement via la section *mon équipe* du site.

Il fortement recommandé d'envoyer ses lignes avant 18h.

2. Masse Salariale et types de contrats

1. **Le Plafond Salarial** est déterminé une fois par année avant le début de la nouvelle saison. Les équipes ne peuvent dépasser ce seuil. ⓘP4 ⓘP3 ⓘP2 ⓘP1
2. **Le Plancher Salarial** est déterminé une fois par année avant le début de la nouvelle saison. Les équipes ne peuvent aller sous ce seuil. ⓘP4 ⓘP3 ⓘP2 ⓘP1
3. **La masse salariale** est composé de l'ensemble des contrats recrues (RTC), des contrats normaux (STC) des joueurs RFA et UFA, des contrats long terme (LTC), ainsi que des rétentions salariales.
4. **Alignement PRO maximal de 23 joueurs:** Les équipes doivent respecter la masse salariale tout en alignant un maximum de 23 joueurs dans l'alignement PRO[3].

[3] Voir le réglement **#1. Alignement**, p.7

5. **Contrats Recrues (ELC[4]) :** Ces contrats ont une durée fixe de 3 ans et sont inférieur à 1M$. Ils sont attribués aux joueurs faisant leur entrée dans la ligue à moins de 25 ans.
6. **Contrats Normaux (SPC[5]) :** Ces contrats ont une durée variable entre 1 et 4 ans et leur valeur varie entre 500K$ et 15M$. Ils sont attribués aux joueurs RFA/UFA ayant écoulés leur contrat recrue.
7. **Contrats Long Terme (LTC[6]) :** Ces contrat ont une durée entre 4 et 8 ans et leur valeur se situe entre 6M$ et 15M$. Ils sont attribués aux joueurs RFA/UFA qui en respectent les conditions. Ces contrats incluent une clause PRO qui rend l'utilisation du Farm, du ballotage et du rachat de contrat impossible.
8. **Tout joueur qui devient inactif (retour aux prospects) voit son contrat suspendu.** Advenant une réactivation du joueur, les termes de son contrat seront respectés, selon les termes originaux de l'entente. Les détails de sont contrats seront indiqué sous ''.Contrat Nom du Joueur'' (comme les .Retentions). L'utilisation d'un Droit de Signature est requis si le contrat original du joueur est venu à échéance entre temps.
9. **Contrats garantis aux joueurs de 35 ans et plus** :
   Tout contrat octroyé à un joueur de 35 ans et plus doit être honoré par l'équipe qui détient les droits de celui-ci jusqu'à la fin de l'entente. Si ce joueur ne figure plus dans les joueurs actifs de la formation (retraite, *retour aux prospect*), son contrat ne compte pas sur la masse salariale de l'équipe détentrice. La portion de salaire du joueur sera quand même payé intégralement en argent à chaque saison pour la durée restante du contrat. Les droits du joueur ainsi que les obligations salariales qui lui sont attribuables peuvent être transigés à une tierce équipe.
   - 9.1. Le contrat (salaire et durée) d'un joueur de 35 ans et plus à contrat garanti ne peut être fractionné lorsqu'il est transigé.
   - 9.2. Une équipe ayant préalablement retenue une partie du salaire d'un joueur actif de 35 ans et plus devenu inactif pendant la période de validité du contrat doit continuer à honorer sa portion du contrat et ce, jusqu'à la conclusion de celui-ci.
   - 9.3. Les contrats garantis des joueurs de 35 ans et plus se retrouvent au bas de la page « Rétention Salariale» sous l'onglet Finances du site web.

[4] Entry Level Contract
[5] Standard Player Contract
[6] Long Term Contract

10. Respect de la Masse Salariale

Considérant que le Cap Salarial est connu de 2 à 3 mois avant le début de la saison régulière, il est du devoir de chaque DG de respecter la cap salarial imposé aux équipes

10.1. Non-respect de la Masse après le début du calendrier régulier: L'équipe fautive recevra un avertissement de la ligue et aura 5 jours pour s'y conformer. L'équipe doit dès lors démontrer qu'il est mode solution. Le plus haut salarier de l'équipe sera alors suspendu pendant cette période.

10.1.A. Après 5 jours sans rétablir la situation : ⓘP4

10.1.B. Après 10 jours sans rétablir la situation : ⓘP4 + ⓘP3

10.1.C. Après 15 jours sans rétablir la situation : Si le DG ne peut démontrer être activement en train de remédier à la situation après ce délai, le DG sera **congédié** par la ligue et un nouveau DG sera nommé par la suite.

ⓘP4 + ⓘP3 seront maintenu.

11. Solutions pour régler un problème de masse salarial : Si une équipe se retrouve en situation pénalisante, plusieurs moyen s'offre à elle pour remédier rapidement à la situation et se conformer aux exigences salariales:

10.1 Conclure une transaction avec une autre organisation

10.2. Placer des joueurs au ballottage

10.3. Racheter des contrats de joueurs.

3. Entraîneurs

Chaque organisation doit avoir un coach à la barre de ses équipes. Bien que les cotes des entraineurs n'aient pas d'impact sur le rendement de l'équipe et qu'elles ne sont pas prises en compte lors des simulations, le coach agit à titre représentatif de la philosophie de l'équipe et du style de jeu préconisé par votre franchise. Par souci d'équilibre, tous les entraîneurs ont le même nombre de points (70) dans les catégories EX et LD. Les attributs en OF et DF peuvent être modifié entre 70 (min) et 85 (max) par le DG en communiquant avec la ligue à cet effet.

Contrairement aux joueurs, un coach peut accepter une **extension de contrat*** (maximum 4 ans) lorsqu'il est en dernière année de contrat. Cette extension peut être communiquée à la ligue à tout moment durant la dernière année de contrat.

L'embauche des entraîneurs doit se faire avant le début de la saison régulière. Tous les contrats avancent d'un an suite aux séries éliminatoires de la Coupe Stanley. Il est donc du devoir de chaque DG de demander le renouvellement de contrat de son coach avant la fin de la saison. Les

entraineurs deviennent ‘’libres’’ dès la conclusion des Séries Éliminatoires et n’importe quelle équipe peut resigner un entraineur du moment que celui-ci apparait dans la section ‘’*Available*’’ sur la page des Entraineurs.

Dans le cas ou une équipe ne procéderait pas à l'embauche d'un entraîneur avant le début des matchs présaisons, l'équipe sera d'abord avisée par le Commissaire, à défaut de quoi la ligue procédera à l'embauche automatique d'un entraîneur parmi la liste des entraineurs disponibles.

Le salaire des entraineurs est actuellement en croissance de 250K$ par année depuis la saison 2016-2017. Cette croissance se poursuivra jusqu’à nouvel ordre. Pour ce qui est des salaires AHL, ils représentent toujours 10% de la valeur du contrat NHL. Le salaire des coachs ne comptent pas sur la masse salariale, mais sont déduit des dépenses annuelles de l’équipe.

- Salaire 2015 : 500,000 $
- Salaire 2016 : 750,000 $
- Salaire 2017 : 1,000,000 $
- Salaire 2018 : 1,250,000 $
- Salaire 2019 : 1,500,000 $
- Salaire 2020 : 1,750,000 $
- Salaire 2021 : 2,000,000 $
- Salaire 2022 : 2,250,000 $
- **Salaire 2023 : 2,500,000 $**
- Salaire 2024 : 2,750,000 $
- Salaire 2025 : 3,000,000 $
- Salaire 2026 : 3,250,000 $
- Salaire 2027 : 3,500,000 $
- Salaire 2028 : 3,750,000 $
- Salaire 2029 : 4,000,000 $

Si les attributs n’ont officiellement aucun impact sur la simulation des matchs, les stratégies employées par le coach, elles, ont bel et bien un impact sur le comportement de l’équipe et sont tenu en compte par le STHS qui permet de modifier la stratégie de façon globale, ainsi que par trio offensif et par duo défensif. Ces options sont également modifiables via le site web dans la section *mon équipe* sous le mode édition.

4. Gardiens

1. Chaque équipe doit toujours avoir au moins 3 gardiens de disponibles. Un maximum de 2 gardiens est possible dans le club PRO. Pour des raisons de fluidité des simulations quotidiennes, il n'est pas possible d'en conserver un 3e gardien dans les ''*scratched*'' du Club PRO. Le 3e gardien doit jouer dans le FARM. Il est fortement suggéré d'avoir 4 gardiens dans votre organisation.
2. Un gardien ne peut jouer plus de 63 parties (donc 63 parties MAX) par saison régulière. Un gardien qui joue un 64e match sera suspendu. La suspension sera également bonne 1 match de séries. La statistique demeure avec le joueur lors d'un échange. ⓘP4
3. Il est du devoir du DG de s'assurer du respect de ces conditions. Le commissaire ne fait qu'un seul rappel : à cet endroit-ci des règlements.
4. *2024-2025 : Les équipes devront avoir un minimum de 1 gardien coté à 81OV ou plus par équipe PRO. De plus, le gardien no.1 de l'équipe (celui avec le meilleur OV) doit minimalement jouer autant de match que le/les gardien(s) auxiliaire(s) combinés.*

5. Ajout de positions

1. Afin d'ajouter une position à un de vos joueurs, une preuve doit être apportée à la demande d'ajout de position. Les joueurs pourront garder leur position tant qu'elles ne seront pas modifiées.
2. L'ajout de position doit être accompagné d'une preuve.
    - **2.1.** Les preuves acceptées sont :
        - **2.1.1.** ESPN.com
        - **2.1.2.** NHL.com
        - **2.1.3.** TSN.com
        - **2.1.4.** RDS.ca
        - **2.1.5.** hockeydb.com
        - **2.1.6.** dailyfaceoff.com/teams
3. Les défenseurs peuvent jouer plusieurs positions, mais ne peuvent recevoir la mention C/LW/RW. Les défenseurs ont le droit d'être employés à l'avant (dans vos alignements).
4. Les ajouts de position sont effectués via le formulaire sur le site officiel de la Ligue PowerPlay00 sous la section "Formulaires", ou via courriel au commissaire. Le DG doit alors fournir la référence permettant l'ajout de la position désirée.

6. Contrats, Signatures et Agents libres.

1. Tous les joueurs de la Ligue PowerPlay00 ont un contrat dont la durée varie entre 1 et 8 ans. Les joueurs qui sont à 1 année de contrat sont en dernière année courante et sont donc obligatoirement à signer à la fin de la saison actuelle. Il n'y a pas d'extension de contrat en cours de saison.

2. **Types de joueurs :** Il existe 3 groupes d'agents libres dans la Ligue PowerPlay00. Un agent libre est un joueur sans contrat et qui est disponible pour la signature d'une entente. Les joueurs du **groupe 1 (Recrues)** et du **groupe 2 (RFA)** peuvent être signés automatiquement par la formation qui détient leurs droits. Pour les joueurs du **groupe 3 (UFA)**, le processus de signature passe par une loterie, sauf si l'équipe possède un Droit de Signature. Les détails des 3 groupes sont décrits plus bas.

3. **Droit de Signature :** Chaque équipe dispose d'un Droit de Signature par année. Ce droit permet de resigner un joueur UFA dont le dernier contrat est échu, et ce, avant l'ouverture du marché des joueurs autonomes. Ce Droit est échangeable. Le Droit peut également servir à la signature d'un Contrat Long Terme (LTC) d'un joueur RFA/UFA. Lors de la signature d'un LTC, le Droit de Signature est obligatoire.

4. **Recrues et RFA :** Les joueurs en âge recrue ou RFA peuvent être resigner par leur équipe lors de la période estivale suivant la séance de repêchage annuelle. Les recrues sont limitées à la signature d'un Contrat Recrue dont la durée est prédéterminée selon l'âge du joueur (1 à 3 ans), tendis que les joueurs RFA peuvent signer trois types de contrat : Contrat ''Bridge'' (1 ou 2 ans), Contrat RFA (1 à 4ans), Contrat Long Terme (4 à 8ans). Seuls les Contrats Long Terme nécessitent l'utilisation d'un Droit de Signature.

5. **Recrue :** Tout joueur ayant joué un minimum de 40 matchs dans la AHL-NHL sera activé dans votre roster.

   5.1. **Retour aux Prospects :** À la demande d'un DG, un joueur pourra être retourné à son club junior (prospect) s'il respecte TOUTES ces conditions;

   - le joueur est coté moins de 70 OV
   - à jouer moins de 10 parties dans la NHL
   - à jouer moins de 20 parties dans la AHL

   5.2. Exception: Les Joueurs de 18 et 19 ans ayant joués moins de 10 matchs dans la LNH peuvent être retournés dans les prospects, sans égard à leur participation dans la AHL.

5.3. La demande doit être faite **au plus tard** au moment des signatures RFA.

5.4. Un joueur ne peut être retourné dans le junior (dans les prospects) plus d'une fois. Tout joueur étant retourné dans le junior sera donc réactivé à la saison suivante et son contrat Rookie débutera à ce moment-là.

6. **Durée de contrat :** La durée du contrat est de 1 à 3 ans pour les joueurs du groupe 1 (grille 1); entre 1 et 4 ans pour les joueurs des groupes 2, 3 et 4 (grille 2 et 4). Les joueurs éligibles peuvent également signer des Bridge Contract (grille 2b) ou des Contrats Long Terme (grille 8). La durée du contrat est à la discrétion du DG qui offre le contrat. Cependant, plus on signe pour longtemps, plus les salaires élevés.

7. **Salaires :** Les salaires de renouvellement sont établis en fonction de l'overall du joueur. Un overall (OV) élevé commande un salaire élevé également. Ce salaire reflétera par la même occasion celui de la NHL le plus possible. De plus, un boni de signature, variable lui aussi selon l'overall du joueur et le type de contrat signé, sera exigé pour chaque signature de joueurs.

8. **Rétention salariale :** Lors d'un échange, une équipe Powerplay00 peut retenir jusqu'à 50% du salaire d'un joueur**.**

8.1. La rétention peut s'appliquer sur plus d'une année au contrat restant au joueur, mais cette rétention ne peut exclure la ou les premières années du contrat restant.

8.2. Le pourcentage de rétention peut être appliqué en décroissance, mais ne peut s'appliquer de façon croissante sur les années restantes au contrat.

8.3. **La portion de salaire retenue ne peut être transigée à une autre équipe.**

8.4. Une équipe peut retenir jusqu'à **deux salaires de joueurs actifs à la fois** et ce, sans que soit comptabiliser la rétention salariale des joueurs de 35 ans et plus (à contrat garanti) devenus inactifs pendant la période de son contrat.

8.5. Le total des salaires retenus (joueurs actifs ou inactifs de 35 ans et plus à contrat garanti) ne peut dépasser 15% du plafond salarial annuel.

9. **Contrat Long Terme (LTC)** : La durée de ce type de contrat varie entre 4 et 8 ans.

9.1. L'utilisation d'un **Droit de Signature** est nécessaire pour se prévaloir de ce type de contrat. L'année utilisée est variable selon le terme sélectionné, que ce soit (A) l'année de la signature, ou (B) toute perspective qui respecte le principe de contrat *''4ans + X''* ou *''X + 4ans''* (X = nb. d'années additionnelles)

9.2. Les joueurs ayant signé un LTC doivent joueur dans le **PRO**. Leur contrat ne peut être enfoui dans les mineurs.

9.3. Sont **non-éligible** les joueurs dont l'overall a diminué de 3 pts ou plus par rapport à la dernière saison jouée ou dont l'overall ne figure pas sur la grille.

9.4. **Arbitrage Salarial:** Les LTC ne peuvent être arbitré qu'au moment de la signature contrat. Ensuite, il n'est plus possible de le faire.

9.5. Le **Cap Hit** est à titre indicatif de la moyenne salariale annuelle du contrat et ne représente pas la portion du salaire qui pèse contre le Cap Salarial, mais bien de la moyenne salariale du contrat.

9.6. **Variation salariale**: Le contrat peut recevoir une partie plus importante du salaire en début (*Front Loaded)* ou en fin *(Back Loaded*) de contrat.

- **9.6.1.** La variation du salaire est basée sur le Cap Hit.
- **9.6.2.** La variation totale peut représenter de 5% à 25% du Cap Hit, à raison d'un variation maximale de 15% entre chaque année du contrat.
- **9.6.3.** Seul le Salaire Annuel (variable) pèse contre la masse salariale de l'équipe. Le *Cap Hit* n'est là qu'à titre indicatif et ne représente que la moyenne salariale du contrat. Le cap hit est utilisé pour unité de mesure et sert à créer les variations annuelles au contrat (entre 5% et 25%).
- **9.6.4.** Depuis la saison 2021-2022, les contrats *Front Loaded* ne peuvent connaitre une variation plus grande que 35% au total entre l'année la 1ère et la dernière année du contrat (contrairement à un total de 50% antérieurement). Un contrat dont l'année 1 débute à +25% du cap hit ne pourrait donc se terminer plus bas que -10% par rapport au cap hit.
- **9.6.5.** Les DGs peuvent moduler les variations en négociation avec le commissaire selon les paramètres décrit plus haut, pour autant que la moyenne salariale (cap hit) du contrat soit respectée.

9.7. Une équipe peut uniquement offrir un contrat de 8 ans à un joueur qu'elle a repêchée. Pour les autres joueurs, la durée maximale du contrat est de 7 ans.

10. Contrats aux joueurs de 35 ans et plus :

Un contrat octroyé à un joueur de 35 ans et plus doit être honoré par l'équipe.

Voir section *Masse salariale*, règlement 2.9. à la page 11 pour les détails.

11. **La Grille Salariale** attribuée à chacun des groupes de joueur (Recrue, RFA, UFA, Gardiens) est mise à jour à chaque début de saison, soit avant la séance de repêchage et suite à la mise à jour des nouvelles cotes (disponible sur le site dans le menu de gauche sous l'onglet "Agents libres", "Cotes et Salaires" et/ou "Finances").

12. **Arbitrage Salarial:** Le salaire des joueurs éligible à la grille 2, 3, 8 et 33 peuvent être soumis à l'arbitrage salarial. Un seul arbitrage par année (sauf indication contraire), sauf la grille 8 (et 33) qui ne peut être arbitré qu'à la signature. Les LTC ne sont pas comptabilisé dans le total maximum des Droits Arbitrage alloués annuellement.

7. Agents libres: Description des groupes

Les signatures d'agents libres se font à partir des indications du Commissaire de la ligue durant l'entre-saison. Un courriel explicatif est envoyé annuellement en ce sens.

Groupe 1 - Recrues: Joueurs de 21 ans et moins, et/ou joueurs de 28 ans et moins à leur premier contrat dans la Ligue Powerplay00.

Groupe 2: Agent libre avec compensation (RFA — Restricted Free Agent): Joueurs de 27 ans et moins n'étant pas éligibles au statut de recrue au sein du circuit.

Groupe 3: Agents libres sans compensation (UFA — Unrestricted Free Agent): Joueurs de 28 ans et plus dans la ligue Powerplay00. La signature de ces joueurs se fait de deux façons: A) Au moyen d'un Droit de Signature, ou B) Au moyen d'une Loterie qui avantagera les équipes les moins bien nanties.

Groupe 4: Gardiens de Buts - RFA (4A) et UFA (4B): Gardiens âgés de plus de 20 ans qui ne sont pas admissibles au statut de recrue dans la ligue Powerplay00. Pour les gardiens du groupe 4B, la signature s'effectue selon les mêmes modalités énoncées pour le Groupe 3. *Les gardiens recrus sont considérés dans le Groupe 1.*

8. Loterie des UFA

Principe général

Chaque joueur du groupe 3 (UFA) pourra être signé via une loterie. Dépendamment de l'overall du joueur (OV), un prix sera fixé pour chaque billet pour chaque joueur. Plus on achète de billets, plus on a de chances de gagner, c'est tout simple. Mais encore, la vente de billet est limitée en fonction du classement de l'équipe l'année précédente. De cette manière, les équipes moins bien nanties seront celles qui auront le plus de chance de l'emporter.

Classes d'équipes

Les 32 équipes de la Ligue PowerPlay00 seront divisées en 6 classes de 5[7] équipes. Les équipes seront séparées en fonction du classement de l'année précédente, envoyant les 6 plus forte dans la classe 1 et les 5 plus faibles dans la classe 5.

Référence des Classes d'Équipe (déterminé selon le classement de la saison précédente) :
http://www.powerplay00.com/files/Current/Misc/classes.html

Particularités

- Une équipe de classe 5 peut signer jusqu'à 10 joueurs autonomes, tandis qu'une équipe de classe 1 ne pourra qu'en signer que deux.
- Il est aussi très important de préciser que, par souci de loyauté, l'équipe qui avait les droits sur le joueur voit son nombre de billets doublés, et ce, gratuitement (peu importe la classe attribuée à l'équipe).
- De plus, AUCUNE ÉQUIPE NE PEUT DÉPENSER PLUS DE 80% DE SON BUDGET EN ACHAT DE BILLET AU MOMENT DES SIGNATURES DU GROUPE 3. Cette règle vise à éviter qu'un DG se ruine complètement sans pour autant être assuré de signer un joueur.
- Une fois le joueur acquis par loterie, l'équipe concernée peut signer le joueur en question selon la grille appropriée pour la période désirée.
- Les joueurs autonomes du groupe 3 (29 ans et plus) signés aux loteries ne pourront être échangés qu'après la 41e partie jouée de leur équipe.
- Les billets non-gagnants seront remboursés selon un certain niveau dépendant de la classe de votre équipe. Ainsi, les équipes de classe 5 se verront rembourser 50% de leurs billets non-gagnants, les équipes de la classe 4 se verront rembourser 40%, et ainsi de suite jusqu'à 10% pour les équipes de la classe 1.

[7] Sauf les équipes de classe 1 qui regroupe les 7 meilleures formations de la ligue.

Objectif

- Le système des loteries est conçu à ce que la parité entre les équipes soit ramenée à un niveau plus équitable année après année.

Résumé

Voici un résumé des différents paramètres en fonction des classes d'équipes :

Classe	Limite de billets par joueur	Quota de signatures possibles	Remboursement sur les billets non-gagnants	Montant maximal pour l'achat de billets
1	2	2	10%	80%
2	4	4	20%	80%
3	6	6	30%	80%
4	8	8	40%	80%
5	10	10	50%	80%

9. Blessures et suspensions

1. Durant la saison, des joueurs peuvent se blesser. Le rapport des blessures indiquera qui est blessé et une estimation du temps qu'il sera absent.
2. Dans certains cas, vous devrez monter un joueur des mineures pour remplacer votre joueur blessé. Rappelez-vous que vous devrez payer votre joueur des mineures avec son plein salaire pour le temps qu'il sera avec les « PROS » tout en donnant le plein salaire à votre joueur blessé également. N'oubliez pas que lorsque vous retournerez votre joueur dans les mineures, il peut être soumis au ballottage (Voir section Ballottage plus bas).
3. Lorsque vous faites vos trios, il n'est pas possible d'y placer un joueur blessé.
4. Si le joueur se blesse lors d'une partie, il sera remplacé à la partie suivante par un joueur qui est dans le club PRO (s'il y en a) de la même position parmi ceux qui ne sont pas dans l'alignement partant des 20 joueurs. Si aucun joueur n'est disponible dans le club PRO, le STHS prendra automatiquement un joueur du club-école.
5. Lorsque le joueur sera rétabli de sa blessure, dans la section « Transactions », il sera inscrit que le joueur revient de sa blessure.
6. Il existe aussi des suspensions. Ces dernières sont traitées dans le simulateur comme si c'était une blessure.
7. Les blessés et suspensions ne comptent pas contre la masse salariale.

10. Échanges

Principes généraux

1. Pour effectuer une transaction, deux directeurs généraux doivent s'entendre sur les éléments transigés et les modalités de ladite transaction.
2. Seuls les éléments suivants peuvent être transigés :
    1. Un joueur ;
    2. Un choix de repêchage ;
    3. Une somme monétaire (argent virtuel) ;
    4. Un droit de signature ;
3. **Les Choix de repêchage doivent indiquer l'équipe de provenance et la ronde et l'année, selon le modèle suivant** : NYI 1 2021, DET 2 2022, ANA 3 2023, etc
4. **Les joueurs impliqués doivent être inscrit selon leur nom complet (**ex : Kyle Clutterbuck)
5. **Lorsqu'il s'agit d'un prospect, ajouter la mention (P) pour ''prospect''.**
6. Le droit à l'arbitrage salarial est un privilège annuel octroyé par le Commissaire. Ce privilège ne peut être transigé.
7. Les transactions doivent être acheminées à la ligue par le biais du « formulaire de transaction » disponible sur le site Internet de la ligue, ou par courriel au commissaire.
8. Un seul formulaire (ou courriel) de transaction est nécessaire.
9. Le délai de traitement de la transaction est de 24 heures à partir du moment où le Commissaire reçoit le formulaires requis.
10. Le Commissaire dispose d'un droit discrétionnaire relativement aux transactions. Chaque transaction sera analysée par le Commissaire dans un esprit d'intégrité et de parité de la ligue. Au besoin, les DG seront appelés à expliquer la logique de la transaction.
11. Le Commissaire peut annuler une transaction s'il considère qu'il existe un important écart entre la valeur des éléments transigés entre deux partis.
12. Le Commissaire peut également faire appel à un Comité Spécial (Comité PP00) afin d'analyser et fournir une opinion sur une transaction présentant un débalancement important quant à la valeur des éléments transigés entre deux partis avant de rendre décision. Si tel est le cas, le Commissaire doit aviser les Directeurs généraux impliqués dans la transaction. Le délai de traitement est alors d'un maximum de 5 jours.
13. **Toute forme de location de joueurs est interdite**. Le Commissaire peut annuler une transaction s'il suspecte qu'elle a pour but la location d'un joueur. Le Commissaire peut également sanctionner, ⓘP3 ⓘP2 ⓘP1, allant jusqu'au congédiement d'un DG, selon la gravité de l'impact sur l'intégrité et la parité de la ligue.

11. Rétention de Salaire lors d'un Échange

1. Une équipe peut retenir un maximum de **50%** du salaire d'un joueur lors d'un échange.
2. Le salaire total d'un joueur ne peut être divisé en plus de 2 équipes (max. 50% chacun)
3. Une équipe ne peut retenir plus de **deux salaires de joueurs actifs à la fois** et ce, sans que soit comptabiliser la rétention salariale des joueurs de 35 ans et plus (à contrat garanti) devenus inactif pendant la période de validité du contrat.
4. Le total des sommes retenues (joueurs actifs ou inactifs de 35 ans et plus à contrat garanti) par une équipe ne peut dépasser **15%** du plafond salarial annuel.
5. Lorsqu'une équipe retient du salaire, ce montant est ajouté à sa masse salariale.
6. Une somme retenue sur le salaire d'un joueur peut être valide pour la durée du contrat échangé (ex: 3 ans). Il est également possible de retenir du salaire seulement pour la saison en cours. Il n'est toutefois pas possible de sauter des années de rétention (ex : année 1 et année 3 du contrat). De plus, la rétention ne peut aller en augmentant d'une saison à l'autre. Elle peut toutefois aller en décroissance.
7. **Les DGs qui font une telle entente doivent en inclure les détails précis dans le formulaire "Transaction", incluant les saisons affectés (ex : 2020-2021) ainsi que le montant de la rétention (ex : 3,500,000$)**
8. L'équipe qui retient du salaire ne peut pas échanger cette rétention par la suite.

12. Repêchage

Au début de chaque saison, un repêchage des joueurs a lieu. Le repêchage se fait peu de temps après la sortie des nouvelles cotes et précède la période de signature des agents libres. Le repêchage comprend 6 rondes. Le rang de sélection est basé sur le même système que la NHL (résultat des séries de la Coupe Stanley). L'ordre de sélection demeure le même à chaque ronde. Cependant, les 16 équipes n'ayant pas fait les séries éliminatoires sont éligibles à la loterie qui permet de mettre la main sur les 1ère et 2e Sélections au repêchage.

En fin de repêchage, une 7e ronde est créée pour les DGs toujours présents à la séance de repêchage en cours. Ce choix ne peut être échangé. L'ordre de sélection de cette 7e ronde est fixé selon l'ordre au classement général à la fin de la saison régulière. La ligue Powerplay00 est fondée sur des principes de *fair play*, d'intégrité, de saine compétition avec en tête un esprit de camaraderie. Ce sont ces principes qui assurent la prospérité de la ligue. Dans cet esprit, Powerplay00 tient annuellement le repêchage amateur en personne. La participation active est soulignée par la remise de ce Choix de Repêchage additionnel en conclusion du repêchage.

13. Ballotage et Club-école (Farm Team).

1. Les joueurs dotés d'une cote de 79[8] OV et moins peuvent jouer dans le club-école.
2. Les joueurs dotés d'une cote de 80 OV et plus doivent jouer dans le PRO.
3. Les joueurs de 23 ans et moins peuvent être rappelés et renvoyés dans leur club-école (Farm Team) sans passer par le ballottage.
4. Les joueurs de 24 ans et plus doivent avoir joué un minimum de 10 parties dans le PRO avant d'être éligibles au ballottage lorsque renvoyés dans les mineurs.
5. Pour réclamer un joueur au ballottage, complétez le formulaire à cet effet dans la section ''Formulaires''. Si plus d'une équipe réclame le même joueur au ballotage, le joueur sera attribué à l'équipe la plus haute dans le classement (Waiver Order) lors d'une même journée de réclamation. Par contre, la journée de réclamation a priorité sur le rang de classement.
6. La période d'affichage des Waivers est d'un maximum de 48h.
7. Si jamais, pour une raison ou une autre vous voulez essayer de vous départir d'un joueur en le faisant passer au ballotage, vous pouvez le placer sur la liste de ballotage en le signalant au commissaire ou en le faisant vous-mêmes via le STHS et l'envois de vos lignes habituelles.

14. Saison régulière & Séries éliminatoires

1. La saison régulière comporte 82 parties.
2. À la fin de la saison régulière, 8 équipes par conférence se qualifient pour les séries éliminatoires, pour un total de 16 équipes en série. À l'intérieur de chaque division (Atlantic, Metropolitan, Pacific et Central), trois places en séries sont automatiquement attribuées aux trois équipes ayant récolté le plus de points, pour un total de 6 places attribuées par Conférence. Les deux positions restantes sont appelées "Wildcard" et sont attribuées aux deux équipes avec le plus de points, indépendamment de la Division dans laquelle ces équipes évoluent.
3. En cas d'égalité entre deux équipes au classement générale, c'est l'équipe avec le plus de victoire excluant les victoires en tirs de barrage, le meilleur différentiel de buts pour et de buts contre pour l'ensemble de la saison qui a priorité au classement
4. À l'intérieur de chaque division, le gagnant de section avec le plus de points dans chaque association affronte l'équipe "Wildcard" ayant récolté le moins de points; le gagnant de section avec le deuxième plus haut total de points fera face à l'équipe "Wildcard" qui a récolté le plus de points.

[8] À l'exception des Gardiens de Buts qui eux peuvent joués jusqu'à 81 overall

5. La première ronde verra donc s'affronter le Champion de Division contre une équipe "Wildcard", tandis que les équipes ayant terminées 2e et 3e complèteront le tableau des séries.
6. Seuls les équipes Wildcard peuvent changer de Division en première ronde et elles y demeurent jusqu'à la finale Conférence, le cas échéant.
7. Toutes les séries sont des 4 de 7.

15. Retraites

Dans la Ligue PowerPlay00, les retraites sont basées sur la dernière saison jouée par un joueur. Lorsqu'un joueur est inactif pendant une saison complète, il est retiré du circuit. Dans le cas d'un retour au jeu, encore une fois, on agit avec une année de retard sur la LNH. Lorsque le moment est venu de ramener un joueur qui a effectué un retour dans la LNH, ses « cotes » sont refaites en fonction de sa dernière année et le joueur est automatiquement retourné au club qui en détient les droits. Si le joueur n'appartenait à personne ou si le directeur à qui il revient le refuse, le joueur est envoyé aux agents libres. À noter que le salaire des joueurs de 35 ans et plus ne pèse pas contre la masse salariale de son équipe, mais la durée restante au contrat demeure déduite des livres de l'équipe jusqu'à expiration du contrat. Par ailleurs, les joueurs retraités apparaitront dans la banque de Prospect de l'équipe qui détient leur droit.

16. Finances

1. À chaque partie jouée, vous avez des dépenses à assumer (salaires des joueurs). À chaque partie locale, vous avez des revenus qui seront générés (billets d'entrée). S'il y a surplus à la fin de la saison, ce surplus sera ajouté à la saison prochaine. S'il y a déficit à la fin de la saison, ce déficit vous suivra à la prochaine saison. Les équipes qui ont un PROJECTED DEFICIT (déficit prévu) doivent prendre des mesures pour balancer leur budget.
2. Les revenus d'une équipe sont fonction de : -la grandeur de l'aréna, -le prix des billets -la performance de l'équipe durant la saison. Plus l'équipe performe, plus il y aura de monde (si le prix des billets n'est quand même pas trop élevé). Pour chaque billet vendu, il génère un % de son prix en d'autres formes d'entrée d'argent (souvenirs, hot-dog, bières, etc.).
3. En cas de faillite (budget négatif) à la fin de la saison, le directeur général se verra donner une dernière chance. La ligue va lui faire un prêt du montant de la dette tout juste avant le début de la saison. **Le taux d'intérêt sera de 10%**. Une entente sera prise afin que l'équipe puisse rembourser son prêt et remettre son budget à un « projected balance » plus grand que 0. Si cet objectif n'est pas atteint, le directeur général pourrait être relevé de ses fonctions.

4. **Le plafond salarial s'élève à 83.5 millions pour la saison 2023-2024.**
5. **Le plancher salarial s'élève à 61.7 millions pour la saison 2023-2024.**
6. **Les joueurs dont la condition est sous 90 ne comptent pas dans la masse salariale**
7. Il n'est en aucun cas possible de dépasser le cap salarial[9] ou d'être en dessous du plancher salarial durant la saison régulière.

   7.1 Chaque équipe pourra demander un droit d'arbitrage pour un joueur de leur formation (exception : Joueurs gagnés à la Loterie des UFA). Un calcul sera effectué en prenant compte le salaire PP00 et le salaire NHL. Le résultat pourra être à la baisse ou à la hausse. Le droit d'arbitrage est non transférable d'une année à l'autre et non-échangeable.
8. Il est possible de modifier le prix de vos billets en tout temps à l'aide du STHS client.
9. Les contrats télé permettent également d'ajouter des revenus. Les contrats offrent des bonus à la performance que chaque DG peut sélectionner avant le début de la saison.

17. Rénovations

1. Il est possible de procéder à des rénovations de votre aréna pendant la saison estivale. Ceci ne peut être fait durant la saison régulière ou lorsque l'équipe est active en séries éliminatoires. Le nombre de sièges initial pour tous les arénas est de 18 000. Les prix pour ajouter des bancs à votre aréna varient en fonction des sections à rénover:
   - Level 1 : 25 000 $ / siège
   - Level 2 : 15 000 $ / siège
   - Level 3 : 12 500 $ / siège
   - Level 4 : 10 000 $ / siège
   - Luxury Box : 50 000 $ / nouveau siège
   - Investissement annuel maximal: 55 000 000 $

   Le maximum de sièges par aréna est de 24 000. Toutefois, il n'est possible d'ajouter que 5,000 sièges par année. La demande d'augmentation de siège peut être faite n'importe quand après la saison régulière via le courriel : admin@powerplay00.com.
2. Il est également possible de procéder au retrait de sièges dans certaines sections. Les prix pour retirer des bancs à votre aréna varient en fonction des sections à rénover et représentent 50% du prix lié à l'ajout de siège d'une même section (ex: Level 1: 12,500$)
3. Durant les séries éliminatoires, les joueurs ne sont pas payés. Ainsi, il n'y a plus de dépense, seulement des revenus en surplus pour chaque partie locale.

[9] Voir section **2. Masse Salariale**, p.9.

18. Partage des revenus

Les revenus dépendent du nombre de victoires, des vedettes (80 OV et plus) dans une équipe, ainsi que de l'indice de popularité de l'équipe. Pour donner un coup de main aux équipes qui ne peuvent pas attirer de foules dans les victoires, un système de partage des revenus est en place pour redistribuer les gains à travers la ligue. Le partage des revenus se fait entre les 13 ou 14 équipes qui ont généré le plus de revenus et les 13 ou 14 équipes qui en ont généré le moins.

Le partage des revenus est basé sur le pourcentage des gains d'une équipe par rapport aux revenus totaux de la ligue en saison régulière et en séries éliminatoires. L'équipe dont les revenus annuels (ex: 80 678 232$) représentent le haut pourcentage des revenus de la ligue (ex: 3.687% du total) remettra cette portion (2 974 644$) à l'équipe ayant le moins contribué aux revenus totaux de la ligue. Ce partage se produit à la fin de chaque saison.

Nous appliquons ce pourcentage au revenu total pour déterminer les montants en partage qui sont distribués entre 14 à 16 équipes (tie breaker: une équipe qui partage ses revenus ne peut pas avoir reçu, en bout de ligne, moins de revenus qu'une équipe qui la suit dans le classement du partage).

19. Contrat de diffusion des matchs.

Au début de chaque nouvelle saison, les équipes powerplay00 reçoivent les redevances du contrat de diffusion Rogers-NHL ainsi que ESPN. De plus, les équipes peuvent opter pour un diffuseur local qui lui permettra de toucher des gains additionnels. Ces gains sont conditionnels à la réussite d'un objectif. Chaque diffuseur local offre deux options d'objectif à atteindre. Chacun des objectifs offre un bonus à la performance unique. Toutefois, si les objectifs ne sont pas atteints, l'équipe doit dédommager le diffuseur pour la non-atteinte de l'objectif fixé. Le contrat auprès d'un diffuseur local est renouvelable chaque année. Les contrats télé doivent être envoyés par courriel à admin@powerplay00.com

20. Rachat de contrat (congédiement)

1. Pour vous libérer du contrat d'un joueur, vous devez lui offrir une indemnité de bris de contrat qui sera déterminée par le salaire du joueur et le nombre d'années à écouler au contrat.
2. Le montant à défrayer pour s'acquitter d'un rachat d'un contrat est imposé directement à la masse salariale de l'équipe qui détient les droits du joueur.
3. L'indemnité de bris de contrat sera versée sur une période correspondant au double de la durée résiduelle du contrat et le montant à défrayer représentera 50% du salaire annuel qui aurait dû être versé au joueur si le contrat avait été honoré.
    1. Ce 50% peut ensuite être divisé en deux à nouveau afin d'en doubler la durée résiduelle de l'absorption dudit rachat.
4. Le joueur congédié devient un Agent Libre Sans Compensation (UFA). L'équipe ayant racheté son contrat ne peut plus lui consentir un nouveau contrat.
5. Pour congédier un joueur, le DG doit envoyer un courriel au commissaire à cet effet.

21. Indice de Prestige de la Franchise

Chaque franchise a un certain degré de popularité et de prestige auprès de ses fans. Ce degré se mesure notamment en fonction de l'accumulation des victoires ou des défaites d'une saison à l'autre et/ou la compilation des séries de championnats / rondes de golf au printemps. Le tableau suivant démontre les gains et pertes potentiels à accumuler annuellement. Le degré de prestige est ajusté une fois par année, soit avant la séance annuelle de repêchage et selon les performances de l'équipe durant la saison précédente. Cet indice influence les ventes de l'équipe.

Gain		Total		**Perte**		Total
Saison Régulière				**Saison Régulière**		
Champion de Division	**+1**			Manquer les Séries	**-1**	
Champion de Conférence	**+1**	**(+2)**		Terminer 22e à 32e Overall	**-2**	**(-3)**
Remporter le Trophée du Président				Terminer 29e à 32e Overall	**-2**	**(-5)**
				Terminer 32e Overall	**-1**	**(-6)**
Séries Éliminatoires						
Parciticiper aux Séries	**+2**			**Loterie du Repêchage**		
Finale de Conférence	**+1**	**(+3)**		Gagner le 1er Choix Overall	**+1**	
Finale de la Coupe Stanley	**+2**	**(+5)**		Gagner le 2e Choix Overall	**+1**	
Remporter la Coupe Stanley	**+2**	**(+7)**				

Tout les gains / pertes potentiels sont cumulatifs.

LIGUE NATIONALE DE HOCKEY VIRTUEL

POWERPLAY00

20 ANS D'EXCELLENCE

L'EXCELLENCE DEPUIS 2001