

Livre des règlements de la ligue

Commissaire & Statistique

Francis Gingras
6560, Ernest-Lavigne
Montréal (Québec)
H1M 1C2
tél. : (514) 256.9908
cell. : (514) 898-0652
Courriel : francis.gingras@yahoo.ca

Site internet officiel :

www3.sympatico.ca/julie.gravel

Table des matières

Chapitre 1 : Caractéristiques	5
Composition de la ligue.....	5
Composition des équipes	5
Continuité de la ligue	6
Mouvements de joueurs	6
Repêchage	6
Attribution des points.....	7
Système démocratique.....	8
Commissaire de la ligue	8
Support à la communication	9
Coût d'une franchise	9
Chapitre 2 : Système de pointage	10
Franchises	10
Attaquants	10
Défenseurs.....	11
Gardiens de buts.....	11
Chapitre 3 : Bourses aux meilleurs	13
Champion.....	13
Vice-Champion	13
Chapitre 4 : Règlements	14
Franchises	14
Décision de la ligue	15
Repêchage	16
Protection de joueurs.....	17
Rappel d'un joueur du club école	18
Céder un joueur au ligue mineure	18
Transaction.....	21
Balottage	23
Aide-mémoire	26

Introduction

Le présent document renferme toutes les informations relatives à ce supercircuit. Il se divise en quatre chapitres : Le premier chapitre présente les caractéristiques de la ligue ; le deuxième décrit le système de pointage ; le troisième touche les bourses aux gagnants & le quatrième contient tous les règlements de la ligue. N'hésitez pas à consulter notre aide-mémoire à la fin du document pour plus d'information.



Caractéristiques

Les points énumérés ci-dessous ne donnent qu'un bref aperçu des particularités de la **LIGUE**. Pour des renseignements plus précis vous devez consulter la rubrique des règlements qui forme le quatrième chapitre (page 14).

COMPOSITION DE LA LIGUE

La ligue compte neuf organisations. Chacune d'elles dispose d'une équipe principale, qui lutte pour le championnat de la **LIGUE**, et d'une équipe de réserve (club école), dont les performances n'ont aucune incidence sur le classement de la ligue.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chaque organisation est composée d'un maximum de 35 joueurs. Le total des joueurs faisant partie de la **LIGUE** s'élève donc à 305, au plus.

Équipe principale

L'équipe principale compte 20 joueurs, soit obligatoirement :

- ★ 12 attaquants
- ★ 6 défenseurs
- ★ 2 gardiens

Club école

Le club école compte 15 joueurs. Chacune de ces équipes est formée au bon gré de son directeur général et propriétaire. C'est à lui de déterminer la proportion idéale d'attaquants, de défenseurs et de gardiens de but.

¹ L'emploi du masculin a ici pour seul but d'alléger le texte ; il faut donc lire candidat ou candidate. Il en sera de même pour tout le document à chaque fois que le texte fera référence à une personne.

CONTINUITÉ DE LA LIGUE

Permanence des équipes

D'année en année un propriétaire peut conserver sa franchise, à condition de participer activement aux activités de la ligue. Un membre désirant quitter la ligue, pourra vendre les droits sur sa franchise à une personne de son choix et au prix qui lui plaira. Le choix du nouveau propriétaire devra toutefois être approuvé par la ligue. Si la ligue rejette le *candidat*¹ proposé, ou si le départ se fait sans qu'il n'y ait vente de l'équipe, la ligue se chargera de trouver un nouveau propriétaire.

Protection de joueurs

À l'issue d'une saison, chaque directeur général peut d'abord protéger 15 joueurs faisant partie de son organisation. Aussi, tout joueur appartenant à une organisation et n'ayant pas fait partie d'une équipe principale pour plus de six semaines, sera automatiquement protégé, si c'est là le souhait de son dirigeant.

MOUVEMENTS DE JOUEURS

Rappels (ou renvois) de joueurs

Un directeur général peut rappeler des joueurs de son club école, pour pallier aux blessures et aux léthargies, ou pour tout autre raison. Des procédures particulières doivent alors être respectées. Dans certains cas, un joueur devra être soumis au ballottage avant de rejoindre son club école.

Échanges de joueurs

Les directeurs généraux peuvent s'échanger des joueurs ou des choix de repêchage.

REPÊCHAGE

Repêchage initial

Le repêchage initial a eu lieu juste avant le début de la saison 2003-04. L'ordre de sélection a été déterminé aléatoirement. Les sélections se sont faites avec un principe

aller retour. Grâce à cette méthode, celui qui choisissait dernier lors d'une ronde, choisissait premier lors de la ronde suivante et ainsi de suite.

Repêchage annuel

À toutes les années se tient un repêchage qui permet aux directeurs généraux de compléter leurs équipes. En effet, ils ne peuvent protéger la totalité de leurs joueurs à l'issue d'une saison et doivent aligner 35 joueurs au début de chaque campagne. L'ordre de sélection de ce repêchage est donné par le classement de l'année précédente. L'organisation s'étant classée dernière détient automatiquement le premier choix de chaque ronde, sauf pour ce qui est de la première ronde alors qu'une loterie détermine qui des trois dernières équipes au classement bénéficiera du tout premier choix du repêchage. L'équipe championne détient le dernier choix de chaque ronde, ainsi de suite. Chacune des organisations doit compter 35 joueurs dans ses rangs au terme du repêchage.

ATTRIBUTION DES POINTS

Seuls les joueurs de l'équipe principale (attaquants, défenseurs et gardiens de but) peuvent accumuler des points.

Exemple

- ★ Disons que Saku Koivu et Joe Sakic font partie de la même organisation ;
- ★ Koivu fait partie de l'équipe principale pour les dix premières semaines et il accumule alors 30 points (LNH) ;
- ★ Il est ensuite remplacé pour le reste de la saison par Joe Sakic qui réussit 65 points (LNH) durant cette période ;
- ★ À la fin de la saison, Koivu termine avec 68 points (LNH) et Sakic avec 96 points (LNH) ;
- ★ Le directeur général de la LIGUE aura accumulé 95 points (30+65) avec ces deux joueurs.

Une section de ce document explique en détails le système de pointage pour chaque position (page 10).

SYSTÈME DÉMOCRATIQUE

Certaines décisions ou certains changements proposés doivent d'abord être approuvés par les membres de la ligue avant d'être effectifs. Des critères spécifiques d'approbation sont appliqués selon le cas. Entre autres, les décisions touchant les structures de la **LIGUE** doivent recevoir la bénédiction des propriétaires d'équipes. Les transactions entre formations de la **LIGUE** sont également passées au peigne fin et peuvent être contestées. Ce système démocratique contribue à préserver l'intégrité de la ligue et de ses membres.

COMMISSAIRE DE LA LIGUE

Le commissaire, Francis Gingras, demeurera en poste, à moins que le mécontentement soit général et persistant parmi les membres. Dans un tel cas, la ligue élira un autre commissaire ou sera dissoute.

Le commissaire doit veiller au bon fonctionnement de la ligue. Les responsabilités qui lui incombent touchent de nombreux aspects. En plus de superviser le déroulement des activités, il doit notamment s'acquitter des tâches administratives telles que la gestion des fonds et le suivi des mouvements de joueurs. La comptabilisation des points, elle, est assurée par le statisticien Francis Gingras qui doit appuyer le commissaire dans le suivi des mouvements de joueurs. Bien sûr, tous les dirigeants doivent garder l'œil ouvert et seconder le commissaire et le statisticien lorsqu'ils le peuvent. Le commissaire détient un droit de veto qu'il se doit de n'utiliser que lorsque le système démocratique se retrouve dans une impasse ; idéalement, il n'utilisera jamais ce pouvoir.

Le commissaire peut détenir une franchise et participer pleinement aux activités de la **LIGUE**, en tant que directeur général et propriétaire, si bien sûr les autres dirigeants d'équipes ne s'y opposent pas.

SUPPORT À LA COMMUNICATION

Pour assurer son bon fonctionnement, la **LIGUE** communique avec tout ces membres par le biais du courriel. La ligue utilise ce moyen pour émettre ses communiqués officiels ; les directeurs généraux ont la responsabilité de prendre connaissance de l'information transmise. Le système permet également aux dirigeants d'équipes d'informer la ligue de leurs mouvements de joueurs (rappels, renvois, échanges, etc.) Certaines règles relatives à la transmission de l'information sont énoncées plus loin dans ce document.

COÛT D'UNE FRANCHISE

Le coût d'une franchise (coût de conservation des droits) s'élève à 50 dollars annuellement. L'argent est redistribué sous forme de bourses aux trois meilleures organisations. Le coût de conservation des droits sur une franchise sera réévalué d'année en année.



Systeme de pointage

Les points sont comptabilisés de façon hebdomadaire. Une semaine officielle commence avec les parties du lundi, pour se terminer avec celles du dimanche, inclusivement. Toutes les décisions concernant les mouvements de joueurs deviennent effectives à partir des joutes du lundi, si les délais pour effectuer les changements sont respectés. Les points sont tirés du site internet de la LNH à tous les lundi à l'adresse suivante dans la section statistique :

<http://www.nhl.com>

² Pour chaque joueur rappelé du club école, un autre de la formation principale, évoluant à la même position, doit automatiquement prendre le chemin des mineures de façon à ce que l'équipe principale compte toujours 12 attaquants, 6 défenseurs et 2 gardiens de but dans ses rangs.

FRANCHISES

À chaque semaine, une franchise se voit attribuer des points pour les 12 attaquants, 6 défenseurs et 2 gardiens de but de son équipe principale. Ces 20 joueurs doivent être clairement identifiés par le directeur général. Si aucun changement n'est apporté à la formation principale, les mêmes 20 joueurs sont considérés pour l'attribution des points de la semaine suivante. Si par contre le dirigeant effectue un échange qui touche l'équipe principale, ou s'il rappelle un ou des joueurs de son *club école*², une nouvelle liste de vingt joueurs est considérée. Les points comptabilisés dans cette opération n'ont été obtenus que durant la semaine déterminée et viennent s'ajouter aux points des semaines précédentes.

Les points accumulés par un joueur avec une équipe de la **LIGUE**, ne sont pas transférables lors d'un échange avec une autre équipe de la **LIGUE**.

S'il y a égalité à l'issue de la saison, le ou les prix sont partagés entre les gagnants. Un gagnant peut être déterminé au centième près. Les millièmes ne sont pas considérés pour déterminer un vainqueur.

ATTAQUANTS

Un attaquant reçoit 1 point pour chaque but ou assistance obtenu - dans la LNH - alors qu'il s'alignait avec une équipe principale de la **LIGUE**. Il n'est crédité d'aucun point pour

les buts ou assistances obtenus durant les semaines où il évoluait avec un club école d'une formation membre de la **LIGUE**.

DÉFENSEURS

Un défenseur reçoit 2 points pour chaque but et 1 point pour chaque assistance obtenu - dans la LNH - alors qu'il s'alignait avec une équipe principale de la **LIGUE**.

GARDIENS DE BUT

À l'instar des attaquants et des défenseurs, les gardiens de but ne reçoivent des points que pour les parties disputés au sein de la formation principale de leur organisation (**LIGUE**). Des statistiques spécifiques à la **LIGUE** sont donc compilées.

Le calcul des points des gardiens est un peu plus complexe, mais pas vraiment compliqué. Il fait appel aux statistiques qui mettent en valeur le talent du gardien (moyenne de buts accordés, pourcentage d'arrêts, blanchissages) et tient compte de l'ampleur de sa contribution à son équipe (LNH), en terme de minutes jouées. Il aurait été plus facile de créer une formule composée des victoires, défaites et parties nulles, cependant, nous croyons que ces chiffres ne livrent pas l'heure juste quant à l'apport du gardien de but. Les buts marqués donnent des victoires ; il s'agit simplement d'en marquer un de plus que l'adversaire. Par contre, un blanchissage - un exploit remarquable - ne correspond pas nécessairement à une victoire !

Notre formule comprend six éléments :

- Mi** : Minutes jouées
- P** : Pourcentage d'arrêts
- M** : Moyenne de buts accordés
- BI** : Blanchissages
- B** : Buts marqués par le gardien
- A** : Assistances réussies par le gardien

Il suffit d'appliquer la *formule* :

$$\frac{\mathbf{Mi}}{100} (20\mathbf{P} - \mathbf{M} - 13) + 2\mathbf{BI} + 3\mathbf{B} + \mathbf{A} = \mathbf{Points Gardien}$$

Exemple

Lors de la saison 1997-98, Curtis Joseph a obtenu les statistiques suivantes :

- Mi** : 4132 minutes jouées
- P** : 0,905 comme pourcentage d'arrêts
- M** : 2,63 comme moyenne de buts accordés
- BI** : 8 blanchissages
- B** : Aucun but
- A** : 2 assistances

$$\frac{\mathbf{4132}}{100} (20(\mathbf{0,905}) - \mathbf{2,63} - 13) + 2(\mathbf{8}) + 3(\mathbf{0}) + \mathbf{2} = 120$$

Les décimales sont considérées, mais rarement représentées. Aussi, il ne faut pas oublier que les chiffres pris en considération sont ceux de la **LIGUE**.

3

Bourses aux meilleurs

Tout l'argent versé par les propriétaires d'équipes est redistribuée aux organisations les plus performantes, soit celles détentrices des trois premières positions au classement général de la **LIGUE**. Toutes dépenses de la ligue doivent être approuvées par les directeurs généraux.

CHAMPION

La saison de la **LIGUE** correspond à la saison régulière de la LNH ; donc les séries éliminatoires de la coupe Stanley n'en font pas partie. Le champion de la saison dans la **LIGUE**, recevra 250 \$

VICE-CHAMPION

Le vice-champion quant à lui recevra 125 \$

TROISIÈME POSITION

Le participant qui terminera troisième au classement général recevra 50 \$, soit le coût de sa participation pour la saison.

DÉPENSE

La ligue versera 25 \$ à la personne responsable des statistiques et du site internet, ce qui revient à moins de 1\$ par semaine.

4

Règlements

Les présents règlements sont sujets à changements. La **LIGUE** émettra un communiqué pour toute modification aux règlements.

FRANCHISES

Coût

Le coût annuel d'une franchise a été établi à 50 dollars.

Limite temporelle du paiement

Le coût du maintien des droits sur une franchise (50 \$ annuellement) est payable la journée du repêchage.

Pour conserver ses droits sur sa franchise

Année après année, un propriétaire pourra conserver les droits sur sa franchise, à condition de s'acquitter du coût prévu à cet effet. Aussi, le directeur général devra participer activement aux activités de la ligue et suivre de près son équipe. D'aucune façon il ne devra causer préjudice aux autres dirigeants d'équipes.

Limite quant au nombre de joueurs

Un franchise ne peut se composer de plus de 35 joueurs, sauf pour la période allant de la fin de la saison régulière à la fin du repêchage de la **LIGUE**. Cette période représente le seul moment où les organisations peuvent aligner plus de 35 joueurs (*Quand un joueur est-il soumis au balottage ?*, page 23).

Vente d'une franchise

Une franchise peut être vendue en tout temps par son propriétaire. Néanmoins, une telle transaction devrait être préalablement approuvée par la ligue.

³ Chaque organisation doit compléter son alignement de façon à débiter la saison avec 35 joueurs. Les équipes ne réclameront pas toutes le même nombre de joueurs ; si une organisation protège 22 joueurs, elle devra alors en repêcher 13 supplémentaires.

Achat d'une franchise et droits annuels

L'argent versé pour l'achat d'une franchise reste indépendant du montant de 50 dollars versé annuellement pour la conservation des droits sur cette franchise. Cette somme (50 \$) viendra donc s'ajouter à ce que le nouveau propriétaire paiera pour acquérir son équipe, à moins que les droits pour l'année en cours aient déjà été acquittés par l'ancien propriétaire.

Propriétaires d'origine

Les neuf propriétaires originaux n'ont qu'à s'acquitter du montant prévu pour l'obtention d'une franchise (50 \$), lors de la première année d'activités.

Changement de nom et déménagement de la franchise

Une équipe doit conserver son nom pour toute la durée d'une saison et elle ne peut déménager durant la même période, à moins de changer de propriétaire.

DÉCISIONS DE LA LIGUE

Remise en question des décisions

Les décisions de la **LIGUE** seront remises en question si au moins cinq directeurs généraux s'y opposent.

Le pouvoir du commissaire

Le commissaire de la **LIGUE** aura le pouvoir de trancher en cas de litige à l'aide de ses deux assistants.

Dissolution de la ligue en cas d'impasse

S'il n'y a pas d'entente possible entre au moins cinq directeurs généraux et la direction de la ligue, il faudra considérer la dissolution de la **LIGUE**.

REPÊCHAGE

Repêchage initial

Le repêchage initial de la ligue est de type *aller retour* ; c'est à dire que l'équipe qui détient le dernier choix d'une ronde, repêche première au cours de la ronde suivante, ainsi de suite.

Ordre de sélection du repêchage initial

L'ordre de sélection du repêchage initial est déterminé aléatoirement.

Ordre de sélection des repêchages après la saison 2003-2004.

Dès la deuxième année, l'ordre de sélection du repêchage est déterminé par le classement de l'année précédente. La dernière équipe au classement se voit attribuer automatiquement le premier choix de chaque ronde où elle est appelée à *choisir*³, sauf pour la ronde initiale. Les trois premiers choix de la ronde initiale sont attribués grâce à une loterie à laquelle participent les trois dernières équipes du classement de l'année précédente. L'équipe championne se voit attribuer la dernière sélection de chaque ronde, ainsi de suite ; le repêchage de la deuxième année et ceux des années subséquentes ne sont donc pas de type *aller retour*.

Loterie pour le tout premier choix du repêchage

Dès la deuxième année, l'ordre de sélection des trois premiers choix de la ronde initiale est déterminé par une loterie à laquelle participent les trois dernières équipes du classement de l'année précédente. La probabilité que la dernière équipe au classement obtienne le premier choix est de 60 %. La probabilité que ce soit l'avant dernière équipe du classement qui obtienne ce choix est de 30 %. Finalement les chances de voir la sixième équipe du classement sélectionner première sont de 10 % (*Les trois premier choix*, page 17). Les équipes en lice pour l'obtention du tout premier choix du repêchage ne pourront reculer de plus d'un rang dans l'ordre de sélection. Les autres équipes ne peuvent pas participer à cette loterie.

⁴ Rappel : Une organisation compte 20 joueurs dans son équipe principale (12 attaquants, 6 défenseurs et 2 gardiens de but) et 15 joueurs dans son club école.

⁵ Il est ici question des 15 joueurs ayant évolué plus de huit semaines avec une équipe principale.

Les trois premiers choix

LES TROIS PREMIERS CHOIX DU REPECHAGE			
Probabilités	9 ^e équipe	8 ^e équipe	7 ^e équipe
Situation 1 : 60%	1 ^{er} choix	2 ^e choix	3 ^e choix
Situation 2 : 30%	2 ^e choix	1 ^{er} choix	3 ^e choix
Situation 3 : 10%	2 ^e choix	3 ^e choix	1 ^{er} choix

PROTECTION DE JOUEURS

Joueurs ayant évolué plus de six semaines

À l'issue d'une saison, une organisation peut dresser une liste de protection de 15 joueurs ayant évolué plus de six semaines avec une *équipe principale*⁴ de la **LIGUE**.

Joueurs ayant évolué six semaines et moins

S'il le désire, un propriétaire peut ajouter à sa liste de protection de 15 joueurs (*Joueurs ayant évolué plus de six semaine*, page 17) tout autre élément de son organisation ayant évolué six semaines ou moins avec une équipe principale de la **LIGUE**.

Soumission de la liste de protection

Les listes complètes des joueurs protégés doivent être soumises à la ligue au plus tard le 31 juillet à 24h00, sans quoi la ligue réduira le nombre de joueurs pouvant être *protégés*⁵, à raison d'un par jour de retard.

Libération d'un joueur inscrit sur une liste de protection

Un joueur inscrit sur une liste de protection ne pourra pas être libéré avant la conclusion du repêchage, la même année, même si la carrière dudit joueur prend fin. L'équipe détenant les droits sur ce joueur n'obtiendra donc pas de choix supplémentaire lors du repêchage.

Dévoilement des listes de protection par la ligue

La **LIGUE** dévoilera toutes les listes de protection au cours du mois d'août.

RAPPEL D'UN JOUEUR DU CLUB ÉCOLE

Quand peut-on rappeler un joueur ?

Un joueur peut être rappelé de son club école à tout moment durant la saison.

Transmission de l'information à la ligue

Un directeur général qui rappelle un joueur de son club école, doit communiquer l'information à la ligue, grâce à la boîte vocale prévue à cet effet.

Entrée en vigueur du changement

Le rappel d'un joueur devient effectif à partir des parties du lundi.

Heure de tombée

Pour qu'un changement de joueurs prenne effet un lundi x, l'information doit avoir été transmise à la ligue au plus tard ce même lundi à 13h00. Un changement communiqué après 13h00 un lundi, entre en vigueur le lundi suivant.

Pas plus de 20 joueurs avec l'équipe principale

Si un joueur est rappelé du club école, un autre évoluant à la même position au sein de l'équipe principale doit être cédé aux mineures, de façon à ne conserver que 20 joueurs avec l'équipe principale.

CÉDER UN JOUEUR AUX LIGUES MINEURES

Quand peut-on rétrograder un joueur ?

Un joueur peut être envoyé à son club école à tout moment durant la saison.

Transmission de l'information à la ligue

Un directeur général qui renvoie un joueur à son club école, doit communiquer l'information à la ligue, grâce à la boîte vocale prévue à cet effet.

Entrée en vigueur du changement

Le renvoi d'un joueur dans les mineures devient effectif à partir des parties du lundi.

Heure de tombée

Pour qu'un changement de joueurs prenne effet un lundi x, l'information doit avoir été transmise à la ligue au plus tard ce même lundi à 13h. Un changement communiqué un lundi après 13h00, entre en vigueur le lundi suivant.

Séjour minimum de deux semaines

Un joueur cédé aux mineures devra y rester pour un minimum de deux semaines, sauf s'il est échangé à une autre organisation ou s'il est rétrogradé parce que le joueur blessé qu'il remplaçait est rétabli et reprend sa place au sein de l'équipe principale. Aussi, cette règle ne s'applique pas pour un joueur blessé et cédé aux ligues mineures (**LIGUE**) avant le début de la saison régulière de la LNH.

Raison d'une rétrogradation

Un joueur peut être cédé à son club école avec la mention blessure, ou sans aucune mention.

Joueur blessé

Si un joueur blessé est envoyé dans les mineures et si son nom est inscrit sur la liste de blessés la plus récente de la LNH, il sera affecté à son club école sans condition, si ce n'est que d'y rester pour un minimum de deux semaines. Le joueur qui prendra sa place dans l'équipe principale pourra également être rétrogradé sans condition au retour du blessé.

Si le joueur substitut se blesse à son tour, le nouveau remplaçant pourra être rétrogradé sans condition au retour de l'un ou l'autre des blessés impliqués dans ce mouvement de personnel.

Si un substitut ne répond pas aux attentes, il pourra être cédé aux mineures, mais pourrait devoir être soumis au ballottage préalablement (*Ballottage : attaquants et défenseurs*, page 20 et *Ballottage : gardiens de buts*, page 20).

⁶ Au début de la cinquième semaine, toutes les rétrogradations ayant eu lieu préalablement recevront la mention essai et seront interprétées de la même façon que les rétrogradations avec la mention blessure (sans condition).

⁷ Même si le joueur x est échangé à une équipe C, cette dernière ne peut retourner le joueur à l'équipe A via un échange, pour la période prévue au règlement.

Le joueur prenant alors sa place dans l'alignement principal pourra être rétrogradé sans condition, au retour du joueur blessé.

Preuve de la blessure

Si un joueur est cédé à son club école pour cause de blessure, son directeur général doit le spécifier à la ligue (courriel), en précisant la source d'information de la blessure (ex : liste des blessés d'un quotidien, site Internet, etc.), sans quoi le joueur en question sera officiellement rétrogradé sans la mention blessure.

Ballottage : attaquants et défenseurs

Les attaquants et les défenseurs peuvent être cédés au club école sans la mention blessure, sans condition, une seule fois dans une saison avec une même équipe, à moins que la première rétrogradation ait eu lieu avant le début de la cinquième semaine de la *saison*⁶. S'ils sont rétrogradés une deuxième fois sans être blessés - ou une troisième fois si le premier renvoi a eu lieu avant la cinquième semaine - ils devront d'abord être soumis au ballottage.

Ballottage : gardiens de but

Les gardiens de but peuvent être cédés au club école sans la mention blessure, sans condition, deux fois dans une saison avec une même équipe, à moins que la première (ou les deux premières) rétrogradation ait eu lieu avant le début de la cinquième semaine de la saison (*voir la note de marge 6* en page 20). S'ils sont rétrogradés une troisième fois sans être blessés - ou une quatrième ou cinquième fois si un ou deux des renvois préalables ont eu lieu avant la cinquième semaine - ils devront d'abord être soumis au ballottage.

TRANSACTIONS

Période de transactions

À chaque année, les directeurs généraux peuvent s'échanger des joueurs ou des choix de repêchage durant la période débutant avec la fin du dernier match de la saison régulière de la LNH et 24 heures après la limite imposée par la LNH pour effectuer des échanges.

Monnaie d'échange

Seuls les joueurs et les choix de repêchage peuvent servir de monnaie d'échange. Étant donné la controverse, la confusion et les complications qu'elles peuvent entraîner, les considérations futures et les sommes d'argent compensatoires n'ont pas leur place dans la **LIGUE**.

Retour à l'équipe d'origine

Un joueur x, échangé par l'équipe A à l'équipe B, ne pourra retourner à l'équipe A via une transaction - *quelqu'elle soit*⁷ - pour l'année en cours et la suivante. Une saison de la **LIGUE** débute le 1^{er} août à 00h00. Le joueur x, s'il devient à nouveau éligible au repêchage, ou s'il est soumis au ballottage et que l'équipe A n'est pas alors dernière au classement, pourra alors rejoindre l'équipe A avant le délai prévu.

Assignment au club école

Un joueur échangé prend immédiatement le chemin du club école de l'organisation l'ayant obtenu. Cette dernière devra donc rappeler officiellement le joueur pour qu'il fasse partie de sa formation principale.

Entrée en vigueur du changement

Les modifications aux alignements, engendrées par les transactions, prennent effet à partir des parties du lundi.

Heure de tombée

Durant la saison, les transactions devront être communiquées à la ligue par courriel, au plus tard le lundi à 13h00 pour que les changements aux équipes principales entrent en vigueur pour les parties de ce même lundi.

Un maximum de 35 joueurs

Si une transaction porte le total de joueurs d'une ou de plusieurs des organisations impliquées à plus de 35, cette ou ces organisations doivent se départir du ou des joueurs en trop, sur le champ. Ce ou ces joueurs sont alors soumis au ballottage. L'identité du ou des joueurs libérés doit être communiquée à la ligue en même temps que la transaction elle-même.

Annonce des transactions par la ligue

Les transactions et les informations s'y rattachant (joueurs soumis au ballottage) seront annoncées par la ligue aux directeurs généraux par courriel, aussitôt que possible et au plus tard le lundi suivant immédiatement l'échange, à 20h00, ou le même jour à 20h00, si la transaction a lieu un lundi, avant 13h00.

Pour contester une transaction

Si un dirigeant d'équipe s'oppose à une transaction, il doit en informer la ligue au plus tard le mardi suivant l'annonce de l'échange, à minuit. Les raisons poussant un directeur général à s'opposer à une transaction doivent être précisées.

Annulation d'une transaction par la ligue

Si une transaction est contesté par cinq directeur généraux ou plus, la ligue analysera cette transaction controversée et, le cas échéant, l'annulera si elle juge que ses auteurs étaient de mauvaise foi. La **LIGUE** n'annulera aucune transaction, à moins que les arguments motivant une telle action soient outrageusement convainquants.

Annonce de l'invalidation d'une transaction par la ligue

Si une transaction devait être annulée, la ligue émettrait rapidement un communiqué à cet effet, par l'entremise du courriel à tous les participants.

Transfert de joueurs et points accumulés

Les points accumulés par un joueur avec une équipe de la **LIGUE**, ne sont pas transférables lors d'un échange avec une autre équipe de la **LIGUE**.

⁸ Libération délibérée : Un joueur libéré délibérément par une organisation est alors soumis au ballottage.

BALLOTTAGE

Quand un joueur est-il soumis au ballottage ?

Un joueur peut être soumis au ballottage n'importe quand durant la période débutant avec la fin du repêchage annuel de la **LIGUE** et se terminant avec la fin de la saison régulière de la LNH. La période allant de la fin de la saison régulière à la fin du repêchage de la **LIGUE** représente le seul moment où les organisations peuvent aligner plus de 35 joueurs (*Limite quant au nombre de joueurs*, page 14).

Annonce par la ligue de la soumission d'un joueur au ballottage

Si un joueur est soumis au ballottage, la ligue émettra un communiqué à cet effet par courriel, au plus tard le lundi à 20h00.

Heure de tombée pour la réclamation d'un joueur soumis au ballottage

Pour être éligible à l'obtention d'un joueur soumis au ballottage, une organisation doit le réclamer officiellement, par courriel au commissaire, avant le mardi suivant l'annonce, à 24h00.

Conservation des droits sur un joueur soumis au ballottage

Si un joueur est soumis au ballottage pour une raison autre qu'une *libération délibérée*⁸ - par exemple, un renvoi dans les mineures, non motivé par une blessure (*Ballottage : attaquants et défenseurs*, page 20 et *Ballottage : gardiens de buts*, page 20) - et que ce joueur n'est pas réclamé avant le mardi suivant l'annonce, à 24h00, les droits sur ce joueur seront conservés par l'organisation avec laquelle il s'alignait avant d'être soumis au ballottage.

Priorité aux équipes les moins performantes

L'ordre de priorité pour réclamer un joueur soumis au ballottage est donné par le classement de la **LIGUE** pour la semaine précédente. Les organisations les moins performantes au classement ont priorité. L'équipe la moins bien classée parmi celles ayant réclamé le joueur en bonne et due forme, obtiendra les droits sur ce joueur.

Séjour minimum avec la nouvelle équipe

Un joueur réclamé au ballottage et obtenu par une organisation, devra demeurer avec cette organisation pour un minimum de quatre semaines.

Un maximum de 35 joueurs

L'organisation qui obtient un joueur grâce au ballottage, doit obligatoirement en libérer un autre si l'ajout du nouveau joueur porte son total à plus de 35. Le joueur alors libéré ne doit pas nécessairement évoluer à la même position que celui obtenu.

Annonce des développements concernant un joueur soumis au ballottage

L'information selon laquelle un joueur soumis au ballottage a été réclamé ou non et précisant l'équipe l'ayant obtenu, selon le cas, sera divulguée par courriel à tous les directeurs, au plus tard le mercredi à 20h00.

Assignment au club école

Un joueur réclamé au ballottage est automatiquement assigné au club école de l'organisation l'ayant obtenu. Cette dernière devra donc rappeler officiellement le joueur pour qu'il fasse partie de sa formation principale.

Heure de tombée

Une organisation ayant obtenu un joueur au ballottage et devant en libérer un autre, devra transmettre à la ligue (courriel) l'identité du joueur libéré avant 13h00 le lundi suivant l'obtention de son nouvel élément, à défaut de quoi la ligue suspendra un *joueur*⁹ évoluant au sein de son équipe principale, pour une durée minimale d'une semaine.

Libération délibérée

Un joueur libéré délibérément par une organisation est alors soumis au ballottage.

Joueur autonome sans compensation

Un joueur soumis au ballottage délibérément et non réclamé durant la période prévue à cette effet (*Heure de tombée pour la réclamation d'un joueur soumis au ballot-*

⁹ Le joueur suspendu sera celui qui aura le moins de points accumulés (pts LNH) au sein de l'équipe principale. *tage*, page 23), devient joueur autonome sans compensation pour le reste de la saison en cours et pourra s'aligner avec la première équipe qui le réclamera.

Aide-mémoire

Semaine officielle d'activités

- ★ La semaine officielle d'activités dans la **LIGUE** débute avec les parties du lundi (LNH) et se termine avec celles du dimanche.

Transactions

- ★ Les équipes de la **LIGUE** peuvent effectuer des transactions de joueurs ou de choix de repêchage entre la fin du dernier match de la saison régulière de la LNH et 24 heures après la limite imposée par la LNH pour le faire ([Période de transactions](#), page 20).

Listes de protection

- ★ Toutes les équipes de la **LIGUE** doivent soumettre à la ligue leurs listes de protection de joueurs au plus tard le 31 juillet à 24h00 ([Soumission de la liste de protection](#), page 17).
- ★ La ligue dévoile les listes de protection durant le mois d'août ([Dévoilement des listes de protection par la ligue](#), page 17).

Repêchage

- ★ Le repêchage annuel de la **LIGUE** a lieu vers la fin septembre (date à déterminer).

Lundi Heure de tombée : 13h00

- ★ Limite pour rappeler un joueur de son club école ([Heure de tombée](#), page 18).
- ★ Limite pour céder un joueur aux ligues mineures ([Heure de tombée](#), page 18).
- ★ Limite hebdomadaire pour annoncer une transaction ([Heure de tombée](#), page 21).
- ★ Limite pour libérer un joueur suite à une réclamation au ballottage ([Heure de tombée](#), page 24).

Lundi Heure de tombée : 20h00

- ★ Transmission par la ligue d'informations quant aux transactions ([Annonce des transactions par la ligue](#), page 21) et aux joueurs soumis au ballottage ([Annonce par la ligue de la soumission d'un joueur au ballottage](#), page 23).

Mardi Heure de tombée : Minuit (24h00)

- ★ Limite pour s'opposer à une transaction ([Pour contester une transaction](#), page 22).
- ★ Limite pour réclamer un joueur soumis au ballottage ([Heure de tombée pour la réclamation d'un joueur soumis au ballottage](#), page 23).

Mercredi Heure de tombée : 20h00

- ★ Transmission par la ligue d'informations relativement au résultat d'une soumission de joueur au ballottage ([Annonce des développements concernant un joueur soumis au ballottage](#), page 24).