

Règlements du Pool de Hockey

(Les Légendes)

Mise à jour : Avril 2026 - **Nouveaux règlements, spécifications ou ajustements**

2026-2027 Clubs d'expansion	1
Formation de l'équipe	1
Club Pro	2
Club-école (limité à 30 joueurs)	2
Joueurs à deux volets VS joueurs amateurs	2
Qu'est-ce qu'un joueur à deux volets ?	3
Qu'est-ce qu'un joueur amateur dans notre pool ?	3
Masse salariale	3
Échanges et changements de formation	4
Échanges	5
Échange avec retenue de salaire	5
Nouvel ajout majeur - Liste des blessés à long terme (LTIR)	6
Contestation sur un échange	7
Changements de formations	8
Heures limites Trade	8
Pénalités sur le non-respect de la masse et alignement illégal.	8
Les agents libres et droits des joueurs de votre équipe	9
Repêchage amateur et Agents libres	10
Ballotage, rachat et agent libre (en saison)	12
Rachat gratuit	12
Ballotage et rachat	12
Pénalités rachat de joueur	14
Les agents libres en cours de saison	14
Situations particulières	14
Situations particulières	15
Spécifications aux règlements actuels – en cours de saison	15

2026-2027 Clubs d'expansion

Le nouveau directeur général sélectionnera parmi tous les joueurs disponibles afin de composer une formation régulière de 23 joueurs qui devra contenir :

- 12 attaquants
- 6 défenseurs
- 2 gardiens (dont 1 réserviste)
- 3 joueurs de réserves (les positions sont à la discrétion du dg)

*** Le dg pourra sélectionner que 3 joueurs à deux volets durant leur repêchage d'entrée. Les joueurs considérés amateurs ne pourront être sélectionnés durant ce draft.

*** Une équipe d'expansion pourra piger qu'une seule fois dans chaque équipe.

ATTENTION !! La formation des nouvelles équipes sera basée sur les contrats et statut des joueurs de la saison 2025-2026.

Dans votre sélection de 23 joueurs, il sera évidemment important de respecter la masse salariale, ainsi que le plancher salarial.

Pour votre draft, ce sont les salaires de 2025-2026 qui seront considérés.

Donc en résumé :

- 23 joueurs à drafter pour votre expansion (12 attaquants – 6 defs – 2 gardiens – 3 réservistes)
- Maximum de 3 joueurs à deux volets.
- Les joueurs amateurs sont exclus du draft d'expansion
- Masse salariale de 104 millions maximum devra être respecté durant le draft pour éviter les abus.
- Plancher salarial de 77 millions
- Draft basé sur les contrats 25-26 (les salaires 26-27 seront pris en considération comme d'habitude, au début de la prochaine saison ou date déterminée par la direction).

Formation de l'équipe

Club Pro

Votre équipe pro doit avoir absolument (minimum et maximum) 23 joueurs, qui compteront tous sur votre masse salariale.

***** Tous les joueurs doivent avoir joué minimum 1 match AHL ou NHL pour pouvoir être admissibles dans votre alignement partant ou dans votre réserve.**

De ces 23 joueurs, votre équipe doit absolument avoir : 2 gardiens de but, 12 attaquants, 6 défenseurs et 3 « réserves ». Ces derniers peuvent être au choix des attaquants, défenseurs ou gardiens de but.

Les 3 joueurs de réserve ainsi qu'un des deux gardiens ne compteront pas au niveau des points accumulés, mais compteront au niveau de la masse salariale.

Tous joueurs à 2 volets qui est à résigner, reste un 2 volets jusqu'à ce que la saison commence.

Club-école (limité à 30 joueurs)

Chaque équipe aura un « club-école ». Les joueurs dans le club-école ne comptent pas sur votre masse salariale et ne peuvent pas accumuler de points pour votre équipe durant ce temps. **Tous les joueurs du club école doivent être à 2 volets ou être considérés comme étant un joueur amateur.** Ils seront indiqués par un * ou un ** dans le fichier Excel.

* = joueurs à deux volets pouvant jouer dans votre club pro

** = Joueurs à 2 volets qui n'ont jamais joué AHL ou NHL, donc doivent rester dans votre club-école.

- Le contrat des joueurs dans votre « club école » doit absolument être à deux volets.
- Un joueur qui a un contrat à un volet ne peut pas se retrouver dans votre « club école »
- Un joueur avec un contrat à deux volets n'est pas obligatoirement affecté à votre « club école », vous pouvez l'assigner à votre équipe principale ou dans vos 3 scratches.
- Vous pouvez avoir un maximum de 30 joueurs dans votre ((club-école))
- Si, lors d'un échange, vous dépassez cette limite, vous allez devoir IMMÉDIATEMENT libérer un joueur à 2 volets et payer la pénalité salariale du joueur qui sera libéré. L'option de mettre au ballotage ne sera donc pas valide.

Joueurs à deux volets VS joueurs amateurs

Il y a quelques petites subtilités entre le joueur à deux volets et le joueur amateur.

Qu'est-ce qu'un joueur à deux volets ?

- Un joueur avec un contrat valide.
- Un joueur sans contrat valide, mais qui a déjà eu un contrat NHL valide auparavant.
- Un joueur qui ne fait pas partie de la cuvée amateur actuelle ou future.
- Un joueur ayant joué au moins 1 match NHL ou AHL (sinon voir joueur amateur, plus bas)
- Un joueur exempté du ballottage à cause de son contrat, selon PuckPedia.com. Pour ce faire, vous devez aller dans le profil de l'équipe avec lequel le joueur joue, cliquer sur FULL ROSTER BREAKDOWN et descendre jusqu'au joueur en question. Vous verrez, il y aura un petit icône qui indique s'il est two-way.



age24 posC	
Di Giuseppe, Phillip	\$775,000 ↓
age30 posLW	Two-way contract
Blueger, Teddy	UFA

Qu'est-ce qu'un joueur amateur dans notre pool ?

- Un joueur sans point dans la AHL/NHL
- Qui n'a jamais eu de contrat valide par le passé
- Qui n'appartient à aucun dg
- Joueur de la cuvée actuelle ou passée
- En résumé, dès qu'un joueur joue 1 seul match AHL ou NHL, que cela soit en saison ou en séries, celui-ci perd son statut amateur.

Dans votre équipe (fichier Excel), les joueurs amateurs sont notés par **

Les joueurs amateurs de votre club sont automatiquement signés lorsqu'ils reçoivent leur contrat NHL. Il n'y aura donc pas de délais de 24hrs d'appliquer.

Évidemment, si vous constatez que votre joueur n'a plus le statut de joueur amateur, vous pouvez le monter dans votre club pro. Le gestionnaire fera la modification nécessaire ensuite dans le fichier Excel.

Masse salariale

Masse salariale 2026-2027 => 104 millions

Plancher salarial 2026-2027 => 77 millions

Votre masse devra respecter la composition d'une équipe de 23 joueurs ([voir formation équipe](#)) et les contrats sont basés à partir du site Puckpedia.com. Seuls les 19 joueurs dans votre alignement pro (12 avants, 6 défenseurs, 1 gardien) comptent dans les points. Les 3 autres joueurs et le gardien n'évoluant pas dans votre formation pro comptent tout de même dans votre masse.

Les joueurs à 1 volet que vous décidez de garder, n'ayant pas encore de contrat valide NHL, en plus d'être obligatoirement intégrés dans votre alignement pro de 23 joueurs, auront un salaire temporaire de 1 million \$ d'affiché jusqu'à la signature de son nouveau contrat ou départ de la nhl/retraite. Les joueurs considérés à 2 volets sont placés dans le club-école jusqu'à la signature du nouveau contrat. Nous voulons éviter que certains utilisent cette stratégie afin de trafiquer leur masse salariale. Évidemment, les joueurs n'ayant joués un match dans la NHL ou AHL, identifiés par ** dans le fichier Excel, ne sont pas inclus dans cette clause. Ils ne peuvent jouer pro, donc c'est logique. De plus, comme spécifié plus loin dans la section agents libre, dès que le joueur signe son nouveau contrat, vous aurez 24 heures pour décider de le garder ou non. Pour les joueurs amateurs, ce contrat est automatiquement validé.

La masse salariale de votre équipe de 23 joueurs sera la même que le montant de la masse salariale dans la LNH arrondie à la hausse. Le montant variera donc chaque année. Il en sera de même pour le plancher salarial.

Échanges et changements de formation

Échanges

***** Dans l'entre saison, vous ne pourrez qu'effectuer des échanges qu'à l'ouverture de la période des transactions et lorsque vous aurez acquitté le paiement de votre inscription de la saison suivante. *****

Une limite de 12 transactions par dg

Cette limite est valide à partir du jour 1 du début de saison jusqu'à la date limite des transactions. Vous serez limité également à 3 transactions avec le même dg durant la saison et la saison morte. Il n'y a pas de limite durant la saison morte. Les transactions de la future saison seront débloquées environ une semaine avant le début de la saison et une fois tous les alignements conformes seulement.

Vous pouvez qu'échanger les choix (amateur et agent libre) de l'année actuelle. Ceux-ci seront débloqués lors de l'ouverture des transactions. Par exemple, les choix de **draft 2027** seront admissibles aux échanges à l'ouverture des trades de la saison **2026-2027**. Il est donc impossible de les échanger durant la saison morte 😊 **Un maximum de 5 joueurs par DG (incluant les choix au repêchage) pourra être impliqué dans un échange.**

*** Après un échange, vous devrez attendre l'ouverture des changements d'alignements pour finaliser le trade et ensuite faire vos changements de lignes en conséquence.

*** Interdiction de faire quelconque échange ou entente avec les nouveaux venus (DG) avant leur repêchage d'entrée. Une période de transaction sera consacrée ensuite, durant la saison morte.

***** Un joueur que vous échangez ne pourra pas être récupéré la saison même ainsi que la saison suivante via transaction. Cela a pour but d'éviter « les ententes à l'amiable ». Cela inclut le ballottage. Par exemple, si vous échangez un joueur à une autre équipe et que celui-ci le met au ballottage ensuite, vous ne pourrez pas le réclamer.**

Cependant, le joueur en question peut être récupéré via le marché des agents libres. Si la règle n'est pas respectée et que personne ne s'en rend compte, tant mieux pour vous. Dans le cas contraire, il y aura une pénalité d'appliquée pour alignement illégal, tant que la situation n'est pas résolue.

*** Si un échange oblige le rachat d'un joueur, il devra se faire immédiatement soit en prenant la pénalité du rachat ou en prenant un rachat gratuit (Saison morte seulement).

Échange avec retenue de salaire

Afin de se rapprocher de la “réalité” vous aurez la possibilité d’effectuer des transactions avec retenue de salaire durant la saison. Voici les règles à respecter :

- 1- Ces transactions seront comptabilisées à la limite permise de transactions par saison (12).
- 2- Elles seront permises durant une période déterminée seulement (du 3 décembre à la date limite des transactions).
- 3- Durant cette période, vous aurez le droit d’échanger 1 joueur avec retenue de salaire et/ou recevoir 1 joueur avec retenue de salaire. La retenue de salaire sera clairement identifiée dans le fichier Excel.

Exemples :

Question. Si j’ai acquis un joueur avec retenue, aie-je le droit d’en échanger un moi aussi ?

Réponse. Oui, à condition que ce ne soit pas le joueur avec retenue que tu échanges, car tu en es maintenant responsable jusqu’à la fin de la saison (voir le point 6).

- 4- Cependant, il ne sera pas possible d’échanger un joueur avec retenue de salaire versus un autre joueur avec retenue de salaire. Par exemple, vous ne pouvez pas faire: (Daccord + 20% vs Duchene + 33%). Cela devra se faire sous 2 transactions indépendantes.
- 5- La retenue de salaire ne peut être appliquée qu’à un seul joueur qui en est à sa dernière année de contrat. Vous ne pouvez donc pas diviser le % permis à plus d’un joueur. Par exemple, vous ne pourrez pas faire ce type de transaction : Dobson avec retenue de 30% + Kaliyev avec retenue de 10% versus VS Jake Sanderson et 2e choix.
- 6- Si vous obtenez un joueur avec une retenue de salaire, il sera impossible de l’échanger durant la saison. Vous en serez donc responsable jusqu’à la fin de la saison. Puisqu’il vous appartient, c’est donc vous qui aurez à accepter ou non son futur contrat.
- 7- Comme le stipulent les règlements concernant les transactions, vous ne pourrez pas aller récupérer le joueur que vous avez échangé **via transaction**, la saison même et suivante. Si ce joueur se retrouve libre via les agents libres, vous pourrez le réclamer.
- 8- Voici les limites permises pour la retenue de salaire.
 - 4 000 000 et moins : 50% de retenue
 - 4 000 001 à 8 000 000 : 40% de retenue
 - 8 000 001 et plus : 30% de retenue
- 9- Vous ne pouvez mettre au ballottage/racheter un joueur avec une retenue de salaire.

Nouvel ajout majeur - Liste des blessés à long terme (LTIR)

Dès la saison 2026-2027, un DG pourra décider de placer un joueur sur la liste des blessés à long terme (LTIR).

Un joueur admissible à être transféré sur votre LTIR doit répondre à l'une des 2 conditions suivantes :

1. Avoir la mention LTIR dans puckpedia

Forbort, Derek
age 34 pos LD shot L



\$2,000,000

UFA

Ou

2. Avoir manqué 7 matchs consécutifs lors de l'envoi de votre mise à jour lineup.

Pour la situation 1, vous pouvez faire la demande dès le premier match de la saison.

- Un joueur placé sur la LTIR ne comptera plus sur la masse salariale active et ne prendra aucune place dans l'alignement partant ni sur le banc. En contrepartie, le DG accepte que ce joueur soit considéré comme perdu pour le reste de la saison.
- La période d'utilisation de la LTIR débute le premier jour officiel de la saison régulière et se termine le même jour que la date limite des transactions. Aucune nouvelle inscription sur la LTIR ne sera autorisée après cette date.
- Un joueur placé sur la LTIR ne pourra pas être réactivé, échangé ou placé au ballotage avant la fin de la saison, même s'il redevient médicalement apte.

Exemple concret

Si un joueur comme Martin Necas (11.5 M\$) subit une blessure à long terme et est placé sur la LTIR, le DG bénéficie d'un allègement salarial temporaire. Toutefois, il serait contraire à l'esprit du règlement d'utiliser cet espace pour acquérir un joueur de salaire équivalent ayant encore plus d'une année de contrat.

N.B. Vous êtes en droit d'acquérir un joueur au salaire élevé restant à plus d'une année de contrat. Cependant, calculez bien vos choses pour ne pas vous retrouver en difficultés pour les années suivantes. Si nous constatons qu'il pourrait y avoir des difficultés pour les années suivantes, le commissaire se donne le droit de vous questionner concernant vos mouvements afin de protéger le pool pour les années suivantes et intervenir s'il y a lieu.

Une telle pratique pourrait entraîner des difficultés majeures lors de la saison suivante, lorsque le joueur blessé redevient actif et que son salaire complet réapparaît, notamment lors du renouvellement de contrats de jeunes joueurs clés.

Contestation sur un échange

Chaque dg a 24 heures pour demander une contestation sur une transaction qu'il juge louche ou abusive. Si vous avez une contestation sur un échange, vous devez aviser Stephan Denis, commissaire de la ligue, pour que ça reste en privé. Lors de votre contestation, vous devrez alors mentionner le motif de votre protêt. **Si ce motif est jugé recevable**, une demande d'explications de la transaction sera demandée aux 2 dgs. Le commissaire se donne le droit de demander plus d'explications au motif de protêt et ne pas y faire suite, s'il juge le tout insuffisant. L'explication sera ensuite envoyée au dg voulant faire protêt. Celui-ci jugera alors s'il veut aller de l'avant ou non.

Si le protêt est officialisé, un vote sera alors réalisé au sein de la ligue, afin de valider ou non la transaction. Le vote implique tous les dgs qui ne sont pas impliqués dans la transaction, incluant le commissaire. Chaque dg sera alors mené à voter, en privé, lorsque le commissaire le contactera pour le faire. Le résultat du vote sera ensuite affiché. **Prenez note que le tout reste confidentiel**, le motif du protêt sera envoyé aux dgs sans mentionner de qui il provient, ainsi que les explications des 2 dgs impliqués dans la transaction. Les dgs qui votent pourront expliquer la raison de leur vote, s'ils le désirent.

Notez qu'il doit y avoir 5 refus, incluant celui qui a fait le protêt, afin d'annuler une transaction.

Changements de formations

Heure limite pour l'envoi : dimanche 15h00

Période de validation : 15h00 à 18h00

Correctifs autorisés : 18h00 à 21h00**

** implique seulement les dgs ayant fait un changement.

Si votre changement n'est pas légal, il ne sera simplement pas appliqué.

Heures limites Trade

L'heure limite pour transiger sera le samedi 23h59. Attention !!! Cela n'empêche pas les transactions après cette heure. Cela veut simplement dire que toutes transactions réalisées après cette heure limite seront valides pour la semaine suivante.

Exemple : si une transaction a lieu le dimanche 12 janvier à 1h32 du matin, celle-ci sera applicable pour le changement d'alignement du dimanche suivant, donc le 19 janvier.

Pénalités sur le non-respect de la masse et alignement illégal.

Tout dépassement du plafond salarial sera automatiquement signalé et entraînera des sanctions progressives jusqu'à la régularisation complète de la situation.

Première semaine : Retraitement de 25 points au classement.

Deuxième semaine : Retrait, à la semaine suivante, des points du joueur le plus productif de la semaine précédente. Cette sanction s'appliquera de façon récurrente tant que la situation persiste.

Troisième semaine : Perte d'un choix de première ronde. Si le DG possède plus d'un choix, le meilleur choix après la loterie sera retiré. Une fois cette sanction tombée, le dg devra obligatoirement garder au minimum un 1er choix dans sa banque.

Disposition obligatoire : Si le DG ne possède déjà plus de choix de première ronde au moment de la sanction, il perdra automatiquement son choix de première ronde de l'année suivante. Il ne sera donc pas possible pour lui de l'échanger à l'ouverture des échanges.

Les agents libres et droits des joueurs de votre équipe

- Environ 1 semaine avant le début de chaque nouvelle saison (date prévue à l'échéancier de la saison morte), chaque équipe devra décider s'il conserve ou non les droits des joueurs, toujours agent libre de son équipe. Si vous décidez de conserver les droits de votre joueur, lorsqu'il signera son nouveau contrat, vous aurez le choix d'accepter ou non son nouveau contrat.
- Une fois cette date passée, vous aurez jusqu'au 31 octobre 23h59 pour vous libérer d'un contrat de joueur à 1 volet qui n'a pas encore de contrat dans la NHL. Après cette date, même s'il quitte pour l'Europe ou que AHL (comme Calen Addison l'an passé) vous serez responsable de son contrat par défaut à 1 000 000 jusqu'à la fin de la saison à moins que celui-ci signe finalement un contrat. À ce moment-là, c'est la règle du 24 heures qui s'applique. Évidemment, si le joueur prend "officiellement" sa retraite ou décède, c'est la règle d'exception qui s'applique.
- Dès que le joueur signe son nouveau contrat, vous aurez 24 heures maximum, dès que vous en avez reçu la demande, pour décider si vous conservez ses droits ou non. Si vous ne conservez pas les droits de votre joueur, il deviendra disponible à tous lors de la signature des agents libres aussitôt que le premier match de la saison sera commencé.
- Si un de vos joueurs a signé une extension de contrat précédemment pendant l'année, vous avez jusqu'à une semaine avant le début de la saison suivante afin de décider si vous le conservez ou non dans votre équipe. Il peut y avoir certaines exceptions dans l'échéancier s'il y a de nouveaux clubs d'expansion. Dans le cas échéant, c'est l'échéancier établi qui prédominera.
- Si lorsque vous allez chercher un joueur, soit via échange, via agent libre, via repêchage ou via ballottage et que celui-ci avait signé une extension de contrat avant qu'il se joigne à votre équipe, vous avez le choix de conserver ou non dans votre équipe, jusqu'au début de son nouveau contrat.
- En cours de saison, si un joueur prend sa retraite ou décède, il sera retiré de votre équipe sans pénalité.

Repêchage amateur et Agents libres

Nouveauté ! Il sera permis de faire 3 transactions durant le repêchage. Puisqu'elle tombe saison morte, elle n'est pas comptabilisée à la limite de 10. En revanche, la restriction des joueurs échangés de votre équipe reste applicable. L'échange doit impliquer un choix du draft actuel.

Repêchage amateur (ronde 1 à 5)

- Chaque année, chaque équipe aura à la base, 5 choix au repêchage amateurs.
- L'ordre de sélection de la première ronde du repêchage se fait selon une loterie. Les équipes ayant terminé dans les bourses sont exclues de la loterie ronde 1.
- Seule la première ronde sera effectuée dans cet ordre. Pour les rondes 2 à 5, le tout se fera dans l'ordre inversé du classement de la dernière saison. Il y aura un total de 5 rondes et seuls les joueurs à 2 volets ou considérés joueurs amateurs pourront être sélectionnés.

Repêchage agents libres (ronde 6 à 10)

- À la fin de chaque année, chaque équipe aura le droit de sélectionner des agents libres. Chaque équipe a 5 choix à la base.
- Chaque équipe aura le droit de sélectionner jusqu'à **2 joueurs à deux volets maximums et cela peut importe le nombre de choix qu'il a.**
- Attention !! Les joueurs considérés amateurs ne sont pas admissibles pour ce draft. Cela a pour but de protéger le bassin de joueurs pour d'éventuelles expansions.
- Vous avez également le droit de ne pas drafter. Pensez que la majorité des joueurs drafter à ce niveau devront être dans vos 23 joueurs pros, comptés dans la masse.
- Lors de la signature d'agents libres, chaque équipe a le droit de signer des joueurs qui jouent présentement dans une ligue européenne (Exemple : KHL, Ligue en Suisse, etc..). Il est en revanche important que ce joueur n'ait pas le statut de joueur amateur.

***** Attention, quand vous repêchez un joueur, vous êtes immédiatement responsable de son salaire, même s'il n'a pas de contrat lorsque vous le repêchez. De ce fait, même s'il signe quelque temps plus tard, le contrat sera automatiquement accepté. Vous n'aurez pas le droit de refuser le contrat. Le tout est logique, quand vous repêchez, vous prenez la responsabilité du contrat. Si vous ne l'aviez pas fait, un autre l'aurait peut-être fait.**

De plus, comme vous le savez, vous avez le droit de ne pas repêcher. Cependant, si vous le faites, cela implique également les choix suivants que vous aviez. Vous ne pourrez pas revenir sur votre décision.

***** Attention*****

Tous les joueurs considérés à volet 1 que vous décidez de garder sans contrat valide dans la NHL devront être dans votre alignement de 23 joueurs et un salaire fictif de 1 000 000\$ sera établi comme il est stipulé dans la [section masse salariale](#). Les joueurs considérés à doubles volets que vous décidez de garder devront rester dans votre club école, le temps d'être signé. Ils ne peuvent être en aucun temps dans votre alignement de 23 joueurs.

Ballotage, rachat et agent libre (en saison)

***** Attention *****

- 1- Vous ne pouvez pas mettre un joueur à 2 volets ou amateur au ballotage.**
- 2- Vous ne pouvez pas aller chercher un joueur à deux volets dans les agents libres !!!**
- 3- Vous ne pouvez pas mettre un joueur sans contrat NHL au ballotage pour aller chercher un agent libre.**

Rachat gratuit

Vous aurez le droit à 1 rachat de contrat gratuit par saison, sauf exception établie lors d'un draft d'expansion(s). **Vous ne pourrez qu'utiliser ce rachat gratuit que pendant la saison morte.** La date limite pour le faire sera le 30 août, 23h59. Le tout restera à votre guise.

Ballotage et rachat

- Durant une saison, vous pourrez placer 2 joueurs maximum au ballotage. Il s'agit également du maximum que vous pouvez avoir dans votre club. De ce fait, les espaces déjà occupés par des joueurs rachetés, ayant des contrats sur plusieurs années, vous limiteront sur votre nombre de rachats.
- Lorsque vous rachetez le contrat d'un joueur, il ne pourra pas refaire partie de votre équipe tant que vous serez responsable de son contrat racheté.
- Les ballotages seront permis à partir du 1er novembre de la saison en cours à midi.

Lorsqu'un joueur est placé au ballotage, les autres DG ont 24h pour décider de le réclamer. Vous devez envoyer votre demande de ballotage à Stephan. Dès qu'un joueur tombe au ballotage, vous devrez manifester votre intérêt en répondant directement au message du groupe.

Évidemment, cela ne veut pas dire qu'il est à vous. C'est l'ordre inversé du classement qui prédomine. Afin de décider qui a priorité pour réclamer le joueur, l'ordre sera déterminé ainsi : le dernier au classement aura la priorité, et le premier au classement sera le dernier qui pourra réclamer le joueur. Afin d'éviter toute confusion, lorsqu'un joueur est placé au ballotage (lors de l'annonce officielle), le classement avant le premier match de la journée sera le classement qui décidera qui a priorité pour réclamer le joueur (Ex : Si quelqu'un place un joueur un samedi à 4h PM, le classement sera celui du samedi matin. Si quelqu'un place un joueur au ballotage le dimanche à 11h00 AM, le classement sera celui de dimanche matin s'il a un match à midi)

Si votre joueur est réclamé au ballotage

- Vous n'aurez aucune pénalité sur votre masse salariale. Vous aurez alors accès aux agents libres.

Si votre joueur n'est pas réclamé, vous aurez alors deux options :

- Vous pouvez conserver le joueur dans votre équipe (pas d'accès aux [agents libres](#))
ou
- Vous pouvez racheter le contrat du joueur. Vous aurez alors accès aux [agents libres](#).

De plus....

- Un joueur que vous avez laissé aller via le ballottage ne sera pas comptabilisé comme un échange. Cependant, ce joueur fera partie de votre liste d'exclusions à l'échange. Vous ne pourrez donc pas aller récupérer ce joueur via transaction durant la saison en cours ou la suivante. Dites-vous que ce joueur est fâché après vous 😡!!
- Le 24hrs doit s'écouler au complet pour valider la réclamation, même si c'est le dg à la dernière position qui le réclame.
- La règle concernant l'heure limite d'échange s'applique au ballottage/rachat. Si la finalisation de la réclamation se finalise après le 23h59 du samedi, elle sera appliquée la semaine suivante.
Par exemple : Stéphan post qu'Arvidsson est au ballottage le samedi à 6h00. Puisque le temps écoulé complet du 24hrs sera après le samedi 23h59, le joueur changera de statut ou d'équipe que la semaine suivante.

Pénalités rachat de joueur

Si vous rachetez le contrat, voici les pénalités encourues sur votre masse salariale.

- S'il s'agit d'un contrat d'un 1 → Une pénalité de 50% du cap hit du joueur sera imposé sur votre masse salariale pour la saison.
- S'il s'agit d'un contrat de 2 ans et + → C'est une pénalité de 33% par année du cap hit du joueur qui sera imposé à votre masse salariale, et cela pour la durée de son contrat.

Par exemple, si vous rachetez Jack Hughes à 8 millions par années valide jusqu'en 2029-2030, c'est 2 640 000\$ par année jusqu'en 2029-2030 que vous serez pénalisé sur votre masse.

Les agents libres en cours de saison

Si votre joueur est réclamé au ballottage ou que vous rachetez le contrat du joueur, vous aurez l'opportunité d'aller chercher un joueur dans les agents libres.

Attention, il est impossible d'aller piger dans les agents libres tant que votre joueur n'a pas été réclamé ou racheté.

Vous aurez 24h à la suite de l'annonce que votre joueur a été réclamé pour aller chercher un agent libre. L'agent libre que vous allez chercher ne peut pas être un joueur qui a un contrat à deux volets. Il doit donc s'agir seulement d'un joueur à 1 volet.

Si 2 dgs annoncent la même journée un ballottage, le premier DG à faire la demande de ballottage choisira en premier son agent libre. L'autre DG devra attendre 24h de l'autre ensuite, il pourra choisir.

Situations particulières

La section situation particulière est une forme d'annexe aux règlements actuels. Elle sert à mettre en place des situations particulières ou des ajouts aux règlements actuels qui aurait pu être oubliés et/ou à spécifier dans les règlements éventuellement.

Situations particulières

Spécifications aux règlements actuels – en cours de saison