

LES RÈGLES GÉNÉRALES

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

1. Les règlements sont sujets à changements en cours de saison.
2. Ce qui est en rouge représente les derniers changements de la réglementation.
3. Ce qui débute par une étoile (*) représente une nouvelle réglementation qui entrera en vigueur à la prochaine saison.
4. Une équipe par Directeur Général.
5. La Ligue PowerPlay00 est une ligue sérieuse qui a débuté 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 leurs sont envoyés, tout en demeurant dans un esprit de participation. Cette dernière (la participation) est essentielle. Donc, si vous êtes apte à répondre à ces critères et avoir assez de temps pour participer, vous êtes les bienvenus dans cette ligue où vous allez être dans la peau d'un vrai Directeur général en remplissant toutes ses fonctions.
6. La Ligue est simulée par le commissaire avec le logiciel STHS.
7. Une journée de calendrier sera simulée par jour réel du lundi au Dimanche inclusivement. Cette façon de procéder peut changer en fonctions des fêtes, jours fériés etc. Les doubles simulations seront éviter le plus possible, mais lorsque celles-ci seront faites, tous les DG seront avisés la journée précédente.
8. La Ligue PowerPlay00 est une ligue de hockey simulée qui tient compte à 100% des résultats complets de la LNH avec une saison de retard. Les statistiques des joueurs, les retraites et salaires suivent les données de la LNH avec une année de retard.
9. L'utilisation de notre forum (babillard) est fortement conseillée pour améliorer la participation des tous les directeurs.
10. 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 ou la personne morale qu'est l'organisation générale.

Récapitulation des événements

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

1. Dévoilement des nouvelles cotes des joueurs
2. Mise à jour du site et des règlements
 1. Âges des joueurs et contrats
 2. Retraites
 3. Partage des revenus
3. Repêchage
4. Agents libres
 1. Signature des agents libres du groupe 1 (Recrues) et du groupe 2 (RFA)
 2. Loterie pour les agents libres du groupe 3 (UFA)
 3. Signature des joueurs restants (joueurs non-signés)
5. Mise à jour du site
6. Pré-saison
7. Saison
 1. Partie d'étoiles
 2. Date limite des transactions
8. Remise des trophées et bourses pour la saison régulière
9. Séries éliminatoires
10. Remise des trophées et bourses pour les séries éliminatoires
11. Réouverture de la période des transactions

Traduction des habiletés

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

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

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 (Habilité 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)
EX - Experience (Expérience)
LD - Leadership (Qualités de meneur d'homme)
MO - Morale (Moral du joueur)
PO - Potentiel (Aptitude à se développer)
OV - Overall (Cote globale)

*L'overall n'est pas considéré par le simulateur lors des simulations.
Ce dernier fait plutôt un agencement des autres statistiques.*

Gardiens :

SK - Skating (Habilité et vitesse du patin)
DU - Durability (Durabilité)
ST - Strength (Force)
SZ - Size (Grandeur et grosseur)
AG - Agility (Agilité)
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'homme)

MO - Morale (Moral du joueur)

PO - Potentiel (Aptitude à se développer)

OV - Overall (Cote globale)

*L'overall n'est pas considéré par le simulateur lors des simulations.
Ce dernier fait plutôt un agencement des autres statistiques.*

Joueurs :

Pos - Position

Age - Âge

Height - Grandeur

Weight - Poids

Salary - Salaire

Contract - Années au contrat

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)

La cote du Potentiel n'est pas en fonction dans la Ligue PowerPlay00, elle sert uniquement lors du recotage automatique du simulateur, ce que la Ligue PowerPlay00 n'utilise pas.

Mise à jour des habiletés

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

La Ligue ne tient absolument pas compte des performances de ses joueurs dans la Ligue PowerPlay00. L'entièreté des statistiques est basée et recalculée à chaque saison en fonction des performances de l'individu au sein de la LNH la saison précédente. La période de calcul se fait pendant la saison morte (période estivale) et la publication et la mise à jour des nouvelles statistiques des joueurs est faite juste avant le début de la nouvelle saison. Les nouvelles statistiques sont dévoilées avant que tous les différents repêchages soient débutés. Le calculateur est un outil informatique précis qui, à partir d'une multitude de données, permet de générer des statistiques fidèles aux toutes dernières performances du joueurs 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.

Âge

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

- Les joueurs vieilliront d'une année à chaque fin de saison de la Ligue PowerPlay00, lors de la mise à jour initiale du site au début de chaque saison, après le dévoilement des nouvelles cotes.
- L'âge des joueurs suit le plus fidèlement possible celui des joueurs réels dans la LNH. Si une disparité existe dans les données, il est du devoir du directeur à qui appartient le joueur d'en aviser le commissaire afin que la situation soit modifiée.
- Il faut noter cependant que l'âge du joueur est normalement 1 an plus jeune que l'âge réel du joueur, puisque l'on se base toujours sur la saison précédente dans la LNH (en date du 1^{er} octobre).

Discipline

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

La Ligue PowerPlay00 sera très stricte face à la discipline à l'intérieur de la Ligue. L'application de la réglementation générale et le respect des autres sont des choses essentielles pour pouvoir fonctionner et évoluer dans la Ligue PowerPlay00. La discipline et son application seront laissées à la discrétion du commissaire de la Ligue.

Alignement

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

1. Un minimum de 30 joueurs doivent être dans l'organisation (club pro + club ferme).
2. Un minimum de 3 gardiens est nécessaire dans votre organisation en tout temps.
3. Vous devez mettre toujours au moins 1 gardien dans les mineures (sauf en cas de mesure d'urgence ou aux blessures).
4. Tout alignement partant dans le club PRO doit avoir obligatoirement 18 patineurs (minimum de 3C, 3RW, 3LW, 6D) et 2 gardiens. Les trois positions qui restent peuvent être des joueurs de n'importe quelle position (C, LW, RW, D). Sur les 4 premiers trios, vous devez respecter la position naturelle du joueur. **Tous les joueurs de chaque trio doivent être différents. La seule exception est lorsque 11 attaquants sont en uniforme pour permettent d'habiller un 7^e défenseur. Dans ce cas, un des attaquants peut être répété sur le 4^e trio. Pour les défenseurs c'est le même principe, les 3 premiers duos de défenseur doivent être différents.** 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.
5. Si jamais un DG ne se conforme pas aux règlements du point 4, des amendes lui seront imposées. À la première offense, avertissement écrit. À la deuxième offense, une amende de 1M\$. À la troisième offense, une amende de 5M\$. 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. De cette façon, si chacun fait son travail, la Ligue ne s'en portera que mieux.

6. 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. 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!
7. Si lors d'une partie, un de vos joueurs se blesse et qu'il doit s'absenter pour le prochain match, l'ordinateur refait automatiquement vos trios en fonction du nouveau joueur qu'il va mettre dans le club Pro. À chaque fois, il mettra le gardien #1 comme partant (sauf indication contraire). 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.
8. Les joueurs qui sont dans le club PRO mais qui ne sont pas dans l'alignement partant, sont appelés "SCRATCH". Ils reçoivent cependant le salaire d'un PRO. Ces joueurs resteront dans les estrades tant qu'ils ne sont pas assignés dans l'alignement partant (en cas de blessure d'un régulier par exemple).
9. Dans les "SCRATCH", vous disposez d'une limite de 5 joueurs qui éligibles au ballottage s'ils sont descendus dans le club école. Sinon, aucune limite.
10. 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.
11. Un logiciel (STHS Client), que vous devrez télécharger, vous permettra de faire les modifications voulues à votre équipe (changements de trios, envoyer un joueur dans le club école, envoyer un joueur dans le club PRO, ne pas habiller un joueur, etc.).
12. Le fichier contenant toutes les informations de la Ligue (pp00.sts) sera disponible sur le site sous la rubrique « Fichier de la Ligue ». Il est fortement suggéré de télécharger ce fichier sur une base quotidienne pour obtenir la version la plus récente des données de la Ligue.
13. Une fois dans le STHS Client et que vos trios sont complétés, vous appuyez sur le bouton "SAVE LINES". Un fichier sera créé sur votre ordinateur. Vous devez envoyer uniquement ce fichier (nom_equipe.shl) où « nom_equipe » fait référence au nom de VOTRE équipe.
14. Votre fichier d'alignement doit être envoyé par courriel à l'adresse officielle de la Ligue, soit admin@powerplay00.com.

Changements de position

Dernière mise à jour : *Janvier 2011*

Les changements de position doivent être justifiés dans la Ligue PowerPlay00. Une preuve doit être apportée à chaque demande de changement de position. Plusieurs joueurs ne sont pas à leur position d'origine. Ces joueurs pourront garder leur position tant qu'elles ne seront pas modifiées, après quoi, ils ne pourront revenir à cette position, à moins bien sûr qu'ils jouent à cette position dans la NHL. Voici les règles essentielles aux changements de position :

1. Toute demande de changement doit être accompagnée d'une preuve. Seule les sources officielles telle que ESPN, NHL.com, TSN.com, RDS.ca, hockeydb.com, etc. seront acceptées.
2. Les défenseurs ne peuvent pas changer de position. Aucun défenseur n'a le droit d'être muté à l'avant ou dans les buts, à moins que se soit le cas dans la NHL.
3. Les gardiens ne peuvent en aucun cas changer de position.
4. Les changements de position sont effectués via le formulaire sur le site officiel de la Ligue PowerPlay00.
5. ~~Les joueurs ayant 64 d'OV et moins peuvent être changés de position sans justification.~~ (depuis la saison 2010-2011).

Entraîneurs

Dernière mise à jour : *Septembre 2011*

Par souci d'équilibre, tous les entraîneurs ont le même nombre de points (75) dans les catégories EX et LD. Cependant, les cotes OF et DF peuvent être modifiées par le DG en respectant un total de 155 points pour ces deux cotes. Le changement peut être fait en tout temps en envoyant un courriel à la Ligue.

L'option des entraîneurs est présentement désactivée dans le simulateur.

Gardiens

Dernière mise à jour : Janvier 2011

1. Chaque équipe est obligée en tout temps d'avoir au moins trois gardiens de disponibles. En tout temps, deux gardiens sont nécessaires dans la formation professionnelle et un gardien au minimum dans le club-école. Les gardiens en question ne doivent pas être blessés ou suspendus. Il est fortement suggérer d'avoir 4 gardiens dans votre organisation.
2. Un gardien ne peut pas jouer plus 70 parties (donc 70 parties MAX) par saison régulière. Aussitôt qu'un gardien atteint cette limite, le gardien est automatiquement suspendu pour le reste de la saison régulière.
3. Lorsqu'un gardien est acquis d'une formation, son nombre de minutes jouées avec son ancienne formation le suit, donc vous devez en tenir compte.

Contrats, signatures et agents libres

Dernière mise à jour : Septembre 2011

Voici la réglementation qui se rapporte aux contrats des joueurs en général ainsi que le processus de signature des agents libres.

1. Tous les joueurs de la Ligue PowerPlay00 ont un contrat dont la durée varie entre 1 et 4 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.
2. Il existe trois 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 (UFA) 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. Les détails des 3 groupes sont décrits plus bas.
3. À chaque saison, chaque équipe a le droit de résigner un joueur en dernière année de contrat et qui fait partie du groupe 3. Cette signature ne s'effectue que durant la période en question. En aucun cas un droit de signature peut être utilisé pour prolonger un contrat valide, seul un joueur sans contrat peut être signé avec ce droit.
- 4- Les salaires de renouvellement sont établis en fonction de l'overall du joueur. Donc, dépendamment de son overall, le joueur se verra offrir un salaire moyen qui correspond aux autres joueurs de son calibre dans la Ligue PowerPlay00. Ce salaire reflétera par la même occasion celui de la NHL le plus possible. De plus, un boni de signature sera exigé pour chaque signature de joueurs. Le bonus varie en fonction de l'overall du joueur, du groupe et de la durée du contrat.

5- La durée du contrat peut varier de 1 à 3 ans pour les joueurs du groupe 1; et entre 1 et 4 ans pour les joueurs des groupes 2 & 3. La durée du contrat est à la discrétion du DG qui offre le contrat. Cependant, plus on signe pour longtemps, plus les salaires élevés.

Grilles salariales

Grille salariale pour le groupe #1 (Recrues)

Salaire minimum : 525 000 \$

Salaire maximal : 850 000 \$

Grille salariale pour le groupe #2 (RFA)

Salaire minimum : 525 000 \$

Salaire maximal : 12 860 000 \$ (20% du plafond salarial)

Grille salariale pour le groupe #3 (UFA)

Salaire minimum : 525 000 \$

Salaire maximal : 12 860 000 \$ (20% du plafond salarial)

Description des groupes

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.

Une application est mise à la disposition des DG pour signer les joueurs de ce groupe.

Groupe 2 : Agent libre avec compensation (RFA)

Joueurs de 28 ans et moins n'étant pas éligible au statut de recrue dans la Ligue PowerPlay00.

Une application est mise à la disposition des DG pour signer les joueurs de ce groupe.

Groupe 3 : Agents libres sans compensation (UFA)

Joueurs de 29 ans et plus dans la Ligue PowerPlay00. La signature de ces joueurs ce fait au moyen d'une loterie qui avantagera les équipes les moins bien nanties.

Principe de la loterie :

- Chaque joueur du groupe 3 (UFA) pourra être signé via une loterie. Dépendamment de l'overall du joueur, 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. Voici donc les prix des billets en fonction de l'overall des joueurs.

Prix des billets/overall	
Overall	Prix/billet
75 et plus	Variable*
74	
73	
72	
71	
70	
69	
68	
67	
66	
65	
64	
63	
62	
61	
60 et moins	

- Les 30 équipes de la Ligue PowerPlay00 seront divisées en 6 classes de 5 équipes. Les équipes seront séparées en fonction du classement de l'année précédente, envoyant les 5 plus fortes dans la classe 1 et les 5 plus faibles dans la classe 5. Une équipe de classe 5 peut signer jusqu'à 10 joueurs autonome, tandis qu'une équipe de classe 1 ne pourra qu'en signer deux. Voici le nombre de billets par joueurs et le nombre de joueur pouvant être signé par les différentes classes :

Nombre de billets autorisés par joueur en fonction de la classe		
Classe	Nb maximal billets/joueur	Nb max joueurs à signer
1	2	2
2	4	4
3	6	6
4	8	8
5	10	10

- Il est aussi très important de préciser que, par soucis de loyauté, l'équipe qui avait les droits sur le joueur voit son nombre de billets doublé et ce gratuitement, peu importe la classe ou l'équipe se situe. De plus, AUCUNE ÉQUIPE NE PEUT DÉPENSER PLUS DE 80% DE SON BUDGET EN ACHAT DE BILLETS AU MOMENT DES SIGNATURES DU GROUPE 3. Cette règle va 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 du groupe 3 pour la période désirée.
- 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 leur 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.
- De cette manière, la parité entre les équipes sera ramenée à un niveau plus équitable à chaque année.

Blessures et suspensions

Dernière mise à jour : *Novembre 2011*

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, vous ne pouvez pas placer un joueur blessé sur un de ceux-ci.
4. Si le joueur se blesse lors d'une partie, à la partie suivante, il sera remplacé 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, l'ordinateur prendra automatiquement un joueur du club école. Donc, c'est à vous de prévoir les imprévus.
5. Lorsque le joueur sera rétabli de sa blessure, dans la section « Transactions », il sera inscrit que le joueur revient de sa blessure. Il se réinséra automatiquement dans l'alignement partant lors de son retour au jeu.
6. Il existe aussi des suspensions. Ces dernières sont traitées dans le simulateur comme si c'était une blessure.
7. **Les joueurs dont la condition est sous 80 ne comptent pas dans la masse salariale.**

Échanges

Dernière mise à jour : Janvier 2011

1. Quand deux directeurs décident d'échanger entre eux, ils peuvent opérer des transactions à partir de trois moyens : - des joueurs, - des choix de repêchages, - de l'argent (virtuel évidemment). Les demandes de transactions doivent se faire par le biais du « formulaire de transaction ». Les deux directeurs impliqués dans l'échange doivent remplir tous les deux le formulaire et les objets d'échange doivent être exactement les mêmes. Les deux formulaires sont automatiquement dirigés au commissaire. Le commissaire juge le bien fondé de l'échange et le procède dans le simulateur par la suite. Le délai pour opérer tous les changements dans le simulateur est de 72 heures à partir du moment où les demandes des deux parties sont parvenus par courriel au commissaire. **Si le commissaire juge que l'échange en question est VRAIMENT déraisonnable et remet en question l'intégrité et la parité de la Ligue, l'échange pourra être bloqué par ce dernier.**
2. **Les locations de joueurs sont interdites** : si la direction de la Ligue soupçonne qu'une équipe loue des joueurs à une autre équipe, avec l'intention d'aller rechercher ces mêmes joueurs dans un avenir plus ou moins rapproché, la transaction peut être annulée par la Ligue.
3. La seule exception à cette règle est si le joueur loué tombe UFA à la fin de la saison en cours. Alors ce joueur peut être échangé temporairement à une autre formation, en informant la Ligue qu'il s'agit d'une location, et en indiquant quel seront les modalités de l'échange de retour.

Finances

Dernière mise à jour : Septembre 2011

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%. Il aura jusqu'au 20e match de la saison suivante pour rembourser son prêt et remettre son budget à « 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 64,3 millions pour la saison 2011-2012.**
5. **Le plancher salarial s'élève à 44,3 millions pour la saison 2011-2012.**
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 ou d'être en dessous du plancher salarial durant la saison régulière et les séries éliminatoires.**
8. **Une équipe qui dépasse le plafond salarial verra son joueur le mieux payé se faire suspendre jusqu'à temps que le DG règle la situation.**
9. Il est permis de modifier le prix de vos billets en tout temps. Vous pouvez le faire à l'aide du STHS client.
10. Vous ne pouvez pas agrandir votre aréna pendant la saison. Le nombre de sièges initial pour tous les arénas est de 18000. Le prix pour ajouter des bancs à votre aréna est de \$10 000 par siège. Ceci ne peut-être fait que lors de la saison morte. Le maximum de sièges par aréna est de 24000. Toutefois, vous ne pouvez ajouter que 2000 sièges par année. La demande d'augmentation de siège peut être faite n'importe quand durant la saison morte via le courriel : admin@powerplay00.com.
11. 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.
12. Conseil : les joueurs de 70 OV et plus attirent de plus grosses foules.

Saison régulière & Séries éliminatoires

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

1. **8 places par conférence sont disponibles pour les séries éliminatoires. Chaque équipe qui termine au premier rang de leur division terminera automatiquement dans les trois premières places au classement de leur conférence.** Les places 4 à 8 de chaque conférence seront les équipes qui termineront la saison avec le plus de points (les 3 divisions confondues).
2. Toutes les séries sont des 4 de 7.
3. La saison régulière comporte 82 parties.
4. En cas d'égalité au nombre de points, c'est l'équipe avec le plus de victoire, un meilleur différentiel (buts pour vs buts contre) et le plus de buts pour est favorisé.

Ballotage et Club-école

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

- 1) **Tout joueur de 65 OV et plus ne peuvent pas jouer dans le Farm Team, ils doivent être dans le pro obligatoirement.**
- 2) **Les joueurs de 23 ans et moins peuvent être rappelés et renvoyés dans leur club-école sans passer par le ballotage.**
- 3) **Les joueurs de 24 ans et plus doivent avoir joué un minimum de 10 parties dans le PRO avant d'être éligibles au ballotage lorsque renvoyés dans les mineures.**
- 4) Lorsque vous voulez réclamer un joueur au ballottage, formulez votre demande en envoyant un courriel à admin@powerplay00.com
- 5) Si plus d'une équipe réclame le même joueur au ballottage, le joueur sera attribué au courriel de demande le plus rapide en fonction de la date et de l'heure de réception.
- 7) Si une équipe veut un joueur dans la liste de ballottage, elle doit en faire part dans les 2 jours suivant la mise au ballottage.
- 8) Si jamais, pour une raison ou une autre vous voulez essayer de vous départir d'un joueur en le faisant passer au ballottage, vous pouvez le placer sur la liste de ballottage (en le signalant au commissaire. Si aucune équipe ne le récupère, vous devez absolument racheter son contrat (voir section « Rachat de contrat »)

Rachat de contrat, congédiement

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

1. Pour congédier un joueur (n'importe quel dans votre organisation à condition qu'il ne soit pas sur la liste des blessés) et ne plus avoir son contrat, vous devez lui offrir un montant de départ, qui est déterminé par le salaire du joueur et le nombre d'années au contrat.
2. Vous devez payer 40% de la première année, 30% de la 2e, 20% de la 3e et 10% de la 4e année.
3. Si le joueur est congédié au milieu de la saison, le montant de départ pour la première année est calculé avec le pourcentage de matchs joués.
4. Le joueur congédié devient un AGENT LIBRE SANS COMPENSATION. Le joueur s'en va sur la liste des joueurs non-signés (Agents libres). L'équipe qui vient de congédier ce joueur ne pourra lui faire une offre durant la saison courante.
5. Pour congédier un joueur, le DG doit envoyer un courriel à cet effet au commissaire.

Retraites

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

Dans la Ligue PowerPlay00, les retraites sont en fonction de celles de la LNH avec une année de retard. Donc, un joueur qui ne joue plus une certaine année en jouera une de plus avec la Ligue PowerPlay00 pour ensuite se voir retirer du simulateur. Le processus de retraite des joueurs est effectué au début de chaque nouvelle saison de la Ligue PowerPlay00. 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 le possédait avant qu'il quitte le simulateur. Si le joueur n'appartenait à personne ou si le directeur à qui il revient de droit le refuse, il est envoyé aux agents libres.

Repêchage

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

1. Au début de chaque saison, un repêchage des joueurs aura lieu. **Le repêchage se fait immédiatement avant les signatures des agents libres.**
2. La liste des joueurs disponible au repêchage vous sera dévoilée au moins une semaine avant le début de ce repêchage.
3. **Le repêchage comprend 6 rondes.**
4. L'ordre de sélection se fait de la façon suivante. Votre rang de sélection sera à l'inverse du classement. Par exemple l'équipe qui aura terminé au premier rang aura le dernier choix. **Cependant, une loterie pourra changer l'ordre des sélections pour les 14 équipes les plus faibles.**
5. L'ordre de sélection sera toujours le même (à moins de transactions) pour toutes les rondes. Exemple : l'équipe qui repêche 30e à la ronde 1 repêchera encore 30e aux rondes suivantes. Il n'y a pas d'ordre croissant ou décroissant.

Partage des revenus

Dernière mise à jour : 7 septembre 2008

1. Une équipe comme les Nordiques de Québec dans le début des années '90 dans la LNH gagnait 10 parties par année et le Colisée était plein quand même, ce qui apportait de l'eau au moulin financièrement. Par contre, dans la Ligue PowerPlay00, les revenus dépendent largement du nombre de victoires et des vedettes dans une équipe. Bref, si tu ne gagnes pas, tes revenus sont faibles. Pour donner un coup de main à ces équipes qui ne peuvent pas attirer de foules dans les victoires, la Ligue PowerPlay00 instaure un système de partage des revenus. On ne veut pas que les équipes plus pauvres tombent dans un cercle vicieux de ce genre : pas d'argent, pas d'investissement, liquidation de bons joueurs, etc. Il faut aider un peu ces équipes. L'idée du partage de revenus permet de donner un peu d'argent au pauvre et de redistribuer la richesse des mieux nantis.
2. Le partage des revenus se fait entre les 6 équipes qui ont généré le plus de revenus et les 6 équipes qui en ont généré le moins. Donc les 6 équipes qui ont le montant le plus élevé et les 6 plus faibles sur la ligne "Avg. Revenue/Game" de la page des Finances seront en interaction pour le partage des revenus. Ce partage se produit au début de chaque nouvelle saison par rapport aux données de la saison précédente. Voici un tableau qui illustre le transfert d'argent que les 6 mieux nantis envoient aux 6 moins nantis.

Équipe qui donne	Équipe qui reçoit	Montant transféré
Équipe avec le plus de revenu #1	L'équipe avec le moins de revenu #30	15 000 000 \$
#2	#29	10 000 000 \$
#3	#28	7 500 000 \$
#4	#27	5 000 000 \$
#5	#26	2 500 000 \$
#6	#25	1 000 000 \$