STFL - Règlement (MAJ 02/2023)

**CRÉATION ET INTERPRÉTATION**

*Le livre des règlements de la Season Ticket Football League a été écrit par l'administrateur et les conseillers de la ligue pour assurer le bon fonctionnement des activités qui y sont reliées. Toute règle d'appoint servant à faire disparaitre une ambiguïté sur l'une ou l'autre de ses interprétations pourra être ajoutée en tout temps, l'ensemble des membres de la STFL en ayant été informé au préalable.*

**1.0 RÉGLEMENTS**

Chacun des membres de la STFL peut, à tout moment, soumettre de nouveaux règlements pour assurer, préserver et améliorer la qualité de la ligue. Il leur suffit d'envoyer un mail à l'intention de l'administrateur et ce dernier jugera, après discussion au besoin, de la pertinence de cette proposition.

SOUMISSIONS DE NOUVELLES RÈGLES

A la fin de chaque saison, les propositions ayant été retenues par l'administrateur / comité administratif seront soumises à l'ensemble de la communauté STFL, via le forum, pour leur approbation. Celles-ci seront retenues et acceptées par les GM si au moins 51% des votants donnent leur accord.

RÉGLEMENTS D'USAGE DE LA NFL vs SIMULATEUR

La ligue se base sur un simulateur de football nommé ACTION PC FOOTBALL ou encore, SEASON TICKET FOOTBALL 2003 dans sa version québécoise. Ce dernier possède les règles de base utilisées par la National Football League et y correspond fidèlement en tous points.

APPLICATION ET INTERPRÉTATION DES RÉGLEMENTS

La gestion et l'application des règles visant au bon fonctionnement des opérations/activités de la ligue sont la responsabilité de l'administrateur. Ce dernier verra à régler tous les points de litige pouvant survenir entre les membres ainsi que l'interprétation finale de certains règlements pouvant être incomplets ou obscurs. Ses décisions sont finales et irrévocables.

ADMINISTRATEUR-ADJOINT

L'administrateur peut s'attribuer un adjoint dans l'exercice de ses tâches. Cet adjoint bénéficiera des mêmes pouvoirs décisionnels et assurera l'objectivité si elle s'avère nécessaire.

REGLEMENTS (NOUVELLES SOUMISSIONS)

Ici sont affichés les règlements proposés par les GM, le comité d'administration ou une tierce partie. Notez bien que le no. du règlement affiché n'est attribuable que pour l'année de la soumission. Il sera ensuite annexé à l'endroit approprié dans la section entière de la page. Ces soumissions en attente seront affichées EN VERT.

PROCÉDURES POUR LA SOUMISSION D'UNE NOUVELLE RÈGLE

La soumission d'une nouvelle règle doit se faire officiellement par courriel, à l'administrateur ou son adjoint s'il y a lieu. Il est possible que la proposition soumise sur le forum soit retenue par le comité administratif, mais préférablement, assurez-vous qu'il ait été lu et enregistré. Le mail vous le certifiera. Chaque fois qu'une règle sera ajoutée à l'ordre du jour des votes à la fin de la présente saison, elle s'affichera à la suite dans cette section. Lorsque votre proposition est rejetée par l'administrateur (soit la règle est déjà soumise, soit elle va à l'encontre de la philosophie de la ligue ex.: trades illimités, etc.) vous recevrez aussitôt un mail de retour.

**2.0 STRUCTURE DE LA LIGUE**

CONSTRUCTION DE LA LIGUE

La ligue comporte 24 équipes réparties dans deux conférences (ou associations) : la conférence Pacifique et la conférence Atlantique. Les 12 équipes de chaque conférence sont ensuite réparties en 3 divisions de 4 équipes (Nord, Sud, Centre), en cherchant autant que possible à garder une cohérence géographique.

PROPRIÉTAIRES ET CO-PROPRIÉTAIRES.

Une équipe doit posséder un seul GM. Cela étant, un GM peut se voir proposer ou faire la demande de la Gestion d’une seconde Franchise laissée libre, le temps qu’un nouveau GM soit nommé et seulement sur décision de l’Administrateur de la STFL.

NOMS D'ÉQUIPES, LOGOS, ETC

Les noms de ville et d'équipes ainsi que les logos sont la propriété de la ligue et ils ne pourront être modifiés sans le consentement de l'administrateur ainsi qu'une excellente motivation. Seules les couleurs d'uniformes peuvent être modifiées occasionnellement, sous la supervision de l'administration.

INTERVENTION DU COMMISSAIRE DANS LES SIMUS (SUR DEMANDE)

Le commissaire pourra s'assurer que le simulateur respecte bien le plan de jeu du GM, si ce dernier a envoyé des directives précises au commissaire à cet effet.

Ces directives devront être limitées à 3 ou 4 consignes afin d’être réalisables lors des Simus.

CALENDRIER

Le calendrier est créé par l'administrateur. Il respecte le principe des règles de la NFL, à la différence qu'il n'y a pas de bye week, la saison régulière durant 16 semaines. Il n'est donc pas forcément possible de s’adapter aux règles de forces de calendrier ou au nombre de matchs extra-conférences.

En l'état, chaque équipe jouera 2 fois contre les équipes de sa division, 6 matchs contre des équipes des 2 autres divisions de même conférence, 4 matchs contre les équipes d'une division de l'autre conférence.

NORMES DU CALENDRIER

Il n'est pas impossible que certaines équipes doivent disputer 3 matchs consécutifs soit à domicile, soit à l'étranger. Par contre elle n'en disputera jamais plus de 3 (sauf cas très exceptionnel). De plus, chaque GM pourra faire parvenir une (et une seule) demande à la ligue concernant son calendrier de match. Elle sera autorisée dans la mesure du possible et selon les disponibilités de chacune d'entre elles.

**3.0 DEROULEMENT DE LA SAISON**

Une saison est composée de 16 journées de saison régulière suivie d'une phase de play-offs. Viens ensuite une période appelée "intersaison".

DEROULEMENT DE LA SAISON REGULIERE

Une semaine commence dès la fourniture du fichier ZIP, compilant tous les résultats, classements mis à jour.

Les GM ont jusqu’au Mercredi soir 23h59 suivant pour envoyer au commissaire le fichier COA qui sera utilisé pour simuler le match.

A mesure qu'ils sont joués, les matchs sont mis en ligne sur le forum. Lors de la dernière journée, tous les matchs sont mis en ligne en même temps.

Quand tous les matchs sont joués, un fichier ZIP est mis à disposition pour téléchargement. Cette action officialise le début de la semaine suivante.

QUALIFICATIONS AUX PLAY-OFFS

10 équipes se qualifient pour les séries de la STFL selon les mêmes critères que la NFL.

Ainsi, la meilleure équipe de chaque division est automatiquement qualifiée pour les play-offs. Elles obtiennent les seed 1 à 3 selon les bilans comparés de ces 3 équipes.

Les deux places restantes sont attribuées aux meilleurs bilans des équipes encore non qualifiées. Elles obtiennent les seed 4 et 5 selon leurs bilans.

Les critères retenus pour départager une éventuelle égalité sont, dans l'ordre :

1. Fiche entre les équipes (Uniquement si toutes les équipes à égalité se sont rencontrées).

2. Meilleur dossier contre les équipes de leur division. (Uniquement si les équipes à égalité sont dans la même division)

3. Meilleur dossier contre les équipes de leur conférence (Uniquement si les équipes à égalité sont dans la même conférence)

4. Meilleur différentiel de points marqués et accordés.

5. Fiche à domicile.

6. Tirage au sort.

DEROULEMENT DES PLAYOFFS

Les équipes qualifiées en playoffs sont réparties dans des tableaux opposés, composés par conférence (Atlantique et Pacifique).

Le premier tour des playoffs est appelé "Wild card". Les oppositions ont lieu de manière suivante :

- l'équipe ayant le seed #4 reçoit l'équipe ayant le seed #5

Le vainqueur se qualifie pour le tour suivant.

Le deuxième tour est appelé "Divisionals". A partir de là, les seed n'entrent plus en compte et on se base sur les bilans de chaque équipe pour composer les matchs.

Ainsi l'équipe ayant le meilleur bilan (donc le champion de conférence) reçoit l'équipe ayant le moins bon bilan parmi les équipes restantes. L'autre match voit s'affronter les 2 équipes restantes, celle ayant le meilleur bilan recevant l'autre.

Les vainqueurs de chaque match se qualifient pour la finale de sa conférence.

Pour les finales de conférence, là aussi, c'est l'équipe ayant le meilleur bilan qui reçoit l'autre équipe.

Les vainqueurs de ces deux matchs s'opposeront ensuite pour la STFL Cup.

STFL CUP

La ville recevant la STFL Cup, sera toujours annoncée 3 saisons à l'avance, selon le résultat du vote des candidatures envoyées à l'administrateur via le forum dans la catégorie VOTES STFL CUP.

CARACTÉRISTIQUES DE LA VILLE REPRÉSENTANTE

La ville qui accueillera la STFL CUP bénéficiera d'une somme CASH de 2,000,000$ de dollars et offrira, si son équipe y participe, un rating de 5 dans la catégorie STADIUM / AVANTAGE au lieu du 3 ou 4 en saison régulière. Dans le cas où l'équipe de la ville n'est pas en finale, l'équipe considérée comme jouant à domicile sera celle jouant dans la même conférence. Cependant, aucun avantage lié au stade ne lui sera accordé. Le rating sera mis à 0 pour ce match.

INTERSAISON

Lorsque le match de la STFL CUP est joué, l'intersaison peut débuter. Celle-ci se répartie en 3 phases :

1- FA1 : 1ère période pendant laquelle les GM peuvent envoyer des offres aux joueurs libres (détails en 4.2).

2- La draft (détails en 5.0).

3- FA2 : 2ème période pendant laquelle les GM peuvent envoyer des offres aux joueurs libres (détails en 4.2).

MODIFICATION DE LA POSITION D'UN JOUEUR

Un joueur peut être muté à une autre position au cours de l'intersaison, si le GM en fait la demande auprès de l’administrateur. Cette demande doit être complétée AVANT la fin de la FA2.

Modalités :

Un joueur ne peut pas accéder à une double position.

Un joueur à double position (C/G - DE-LB, DL, LB, etc.) peut à l'inverse n'avoir qu'une position.

Un OL ne peut se déplacer de 2 postes sur la ligne.

Ainsi, peuvent uniquement être changé entre eux :

DE ↔ DT, ILB ↔ OLB, CB ↔ S, C ↔ G, G ↔ T, et uniquement TE → RB

LIMITES PERMISES

Les Rookies ne sont pas concernés.

BONUS TRAINING CAMP

Le "Bonus Training Camp" s'adresse aux équipes avec GM actifs et ne concerne pas les équipes sous tutelle.

Il offre la possibilité de déplacer un point lié au profil d'un joueur à "niveau". Ainsi, seuls les joueurs de ligne offensive et défenseurs peuvent prétendre à cette modification.

Seule la répartition sera modifiée, le niveau général du joueur n'évoluera pas.

Exemple :

* un OL niveau 7, avec une répartition à 7-7, pourra passer à 8-6 ;
* un DE niveau 7, à 4-0-3, pourra passer à 5-0-2.

La modification doit être demandée sur le forum, dans le sujet prévu à cet effet (rubrique INTER-SAISON, progression des joueurs), avant la fin de la FA2.

LIMITES PERMISES

- les Rookies ne sont pas concernés ;

- la note de Motivation du joueur doit être A ou B ;

- les équipes sous tutelle ne sont pas concernées.

**4.0 RENOUVELLEMENT DE CONTRATS ET AGENTS LIBRES**

 **4.1 Renouvellement de contrats**

NÉGOCIATIONS DE CONTRATS

Chaque GM est responsable de la négociation de tous les contrats dans son équipe. Chaque joueur dans la STFL possède un agent et doit renégocier sa valeur lorsque son contrat vient à échéance.

RENOUVELLEMENT ET DISCUSSIONS DE CONTRATS

Il ne sera permis de re-signer des contrats de joueurs qu'à partir de la semaine #7 en saison régulière jusqu'à la date limite des re-signatures telle qu'annoncée chaque année sur le forum.

Ceci étant établi, un joueur en DERNIÈRE année de contrat pourra être tradé jusqu'à la semaine #1 de l'année en question.

Un joueur à sa PREMIÈRE année de contrat ne pourra être tradé lors de l'année en question.

Les GM et agents ont jusqu'à une date annoncée dans le forum, pour compléter leurs négociations, faute de quoi les joueurs non signés deviendront Unrestricted Free Agent (UFA). Un contrat peut être construit sous plusieurs clauses et posséder un boni de signature préalablement entendu entre les deux parties (détails en 3.2).

MÉTHODOLOGIE

Les GM doivent prendre contact par mail avec les agents et assurer par eux-mêmes le bon déroulement des négociations. Une fois l'entente approuvée par les deux partis, le GM doit envoyer une confirmation par mail au responsable des finances, lui spécifiant les modalités de la nouvelle entente. Il n'est pas nécessaire de recevoir les deux confirmation (soit le GM et l'agent). Celle du GM suffit, mais elle est indispensable.

PAIEMENTS DES BONIS EN CASH (BONI DE SIGNATURE)

Une équipe peut offrir des bonis à la signature en CASH pour alléger son cap salarial. Toutefois, elle doit posséder cette liquidité au moment de la signature dudit boni.

Il est par contre **interdit** d'offrir des bonis payables en CASH selon la performance des joueurs.

RENÉGOCATION DE CONTRATS

Il n'est pas possible de renégocier un contrat dont l'échéance n'arrive pas à terme à la fin de la présente saison.

RECOURS À L'ARBITRAGE

Un GM qui ne parviendrait pas à s'entendre, avec l'agent, sur le montant et/ou la durée d'un contrat peut faire parvenir au commissaire un total annuel de 2 contrats, charge à ce dernier de trancher la question. Lors de ces situations, le contrat est automatiquement valable pour l'année suivante seulement.

 **4.2 Agents libres (Unrestricted Free Agent - UFA)**

DÉFINITION UFA

Un joueur devient automatiquement UFA si son contrat arrive à échéance l'année même sans qu'il n'y ait eu de nouvelle entente avant la date limite des signatures.

Un joueur UFA qui ne reçoit aucune offre pendant l'intersaison demeure dans le bassin des UFA jusqu'à ce qu'il soit réclamé (en cours de saison, ou lors d'une intersaison postérieure).

A noter qu’un joueur ayant passé la saison en tant que UFA n’évoluera pas lors de l’intersaison et débutera la saison suivante dans le bassin des UFA avec les mêmes ratings / statistiques.

Un joueur pourra se retirer des UFA (et donc disparaitre de la STFL s'il le désire), selon les critères suivants : âge, rating, blessure…

Par ailleurs, un joueur ayant passé 3 saisons consécutives dans le bassin des UFA sera mis à la retraite lors de l’intersaison suivante.

RÉCLAMATION D'UN AGENT LIBRE DURANT LA SAISON REGULIERE

Le GM doit poster le nom du joueur réclamé directement sur le forum, rubrique "MOUVEMENTS DES JOUEURS - Acquisitions UFA".

A noter que le contrat sera d'une année seulement, pour un salaire à minima égal au salaire indiqué sur la fiche du joueur.

Le joueur réclamé sera disponible la semaine suivante, et ne pourra donc pas jouer le match de la semaine en cours.

RÉCLAMATION D'UN AGENT LIBRE DURANT L'INTERSAISON

Le GM doit envoyer à l'administrateur sous le titre NOM DE L'ÉQUIPE - UFA le(s) nom(s) et prénom(s) du (des) joueur(s) réclamé(s) ainsi que le montant offert. En plus de l'offre principale, les GM peuvent adresser une offre secondaire à **un** autre joueur qui sera prise en compte uniquement si l'offre principale n'aboutit pas.

L'offre secondaire peut être adressée pour un joueur ne jouant pas au même poste spécialisé que le joueur ciblé par l'offre principale. Ex : offre principale = OT, offre secondaire = CB.

CONTRATS DES AGENTS LIBRES

Pendant l'intersaison, il est permis d'offrir un contrat d'une durée maximale de 4 ans à un joueur UFA.

Il sera interdit d'offrir à un joueur UFA un plateau dont l'écart est supérieur à 1M$ de dollars.

Ex : un GM ne pourra pas offrir à un joueur UFA un contrat du style 3M$ - 4,5M$ - 6M$ pour un total de 13,5M$ ou encore 1M$ - 5M$ pour la somme de 6M$ afin de soulager son cap salarial la première année.

L'offre en plateau doit ABSOLUMENT être en multiples de 100,000$ sans quoi elle sera non considérée

Exemple : Il est donc interdit d'offrir par exemple 2,000,000$ et 2,150,000$

Cependant, pour une seule saison, il est permis d'offrir 475,000$

**Si plusieurs offres sont offertes à un joueur, il ira dans la franchise qui lui offrira le meilleur salaire moyen par saison**. Si deux ou plusieurs offres ont le même salaire moyen, le joueur privilégiera le contrat le plus long.

Ex : Entre un contrat d'une saison à 5M et un contrat de 2 ans à 4.8/5M (4.9M de moyenne), le joueur choisira l'offre d'une saison à 5M. Si la 2ème offre avait été de 4.9/5.1M (moyenne de 5M), le joueur aurait choisi cette dernière.

Si plusieurs offres sont identiques, les GM concernés seront avertis et il leur sera possible de faire une contre-offre.

RACHAT DES CONTRATS / VÉTÉRANS

Un GM peut couper un joueur sans frais lors de chaque intersaison.

De même, il est possible de racheter avec du cash le contrat d'un joueur selon le barème suivant :

* 32ans et + : rachat à 33% de la valeur totale du contrat ;
* 30-31ans : rachat à 50% de la valeur totale du contrat ;
* Moins de 30 ans : rachat à 100% de la valeur totale du contrat.

Le joueur coupé devient immédiatement agent libre.

**5.0 LA DRAFT**

DRAFT DE RECRUES

En milieu d'intersaison, une rookie-draft aura lieu pour la sélection des meilleurs espoirs. Ces derniers sont issus directement de la STCFL (voir section 8.0). L'ordre de sélection est exactement inverse à celui des meilleures équipes de la STFL :

- selon les fiches pour les 14 éliminés de la saison régulière

- selon l’ordre d’élimination en playoffs, en tenant compte de la fiche de chaque équipe pour départager.

Ex : les équipes éliminées en Wildcards seront classées à la 15ème place et 16ème place, en fonction de la fiche de chaque équipe.

Par ailleurs, le finaliste de la STFL CUP aura le 23ème choix, le vainqueur aura le 24ème choix.

NOMBRE DE RONDES DE LA ROOKIE-DRAFT

Un nombre maximal de 7 rondes compose la rookie-draft. Toutes les équipes doivent drafter au minimum 6 rondes, sauf avis contraire.

SYSTÈME DE SÉLECTION

La rookie-draft se fera de préférence sur le forum et tous les GM sont invités à y participer (les Drafts dites « Live » seront annoncées si elles sont envisageables).

La liste des joueurs disponibles ainsi que leur rating sera diffusée quelques jours auparavant.

S'il n'est pas possible pour un GM d'être présent lors de la draft, il devra privilégier l'envoie d'une liste de sélections à l'administrateur (et/ou un GM présent en qui vous avez confiance) pour éviter de retarder la draft, voire d'être pénalisé.

SÉLECTIONS AUTOMATIQUES

Lors des 2 premiers tours, aucun délai n'est prévu pour annoncer son choix sur le forum.

En revanche, à partir du tour 3, un délai maximal d'une heure pour effectuer son choix est instauré.

Si aucune instruction particulière n'est envoyée pour la rookie-draft et si le GM n'est pas présent le jour même, l'administrateur où un GM expérimenté sélectionnera pour l'équipe absente.

GRILLE D'ÉVOLUTION DES ROOKIES (AMD)

Voici les définitions des trois catégories qui caractérisent les Rookies au moment de leur Draft en plus de leurs notations statistiques :

APTITUDES

Les habiletés naturelles du joueur.

Un joueur "A" aura beaucoup plus de potentiel à développer au cours de sa carrière qu'un joueur "E"

MOTIVATION

L'intérêt du joueur à s'impliquer dans son développement.

Un joueur "A" en motivation sera plus enclin à développer ses habiletés qu'un joueur "E".

DÉVELOPPEMENT

La capacité du joueur à développer rapidement ou progressivement ses aptitudes.

Un joueur "A" atteindra plus rapidement son plein potentiel de développement qu'un joueur "E" par exemple.

CONTRATS DES ROOKIES

Tous les joueurs à leur première année dans la ligue doivent se soumettre à la grille de réglementation établie. Un joueur rookie qui n'a pas été réclamé lors des SEPT tours de draft par aucune des équipes de la STFL se retrouvera dans le bassin des joueurs UFA, avec un montant salarial minimal de 200,000$, et sera soumis aux mêmes règles que ces derniers.

GRILLE DES SALAIRES PERMIS POUR LES ROOKIES

Voici la grille détaillée afin de déterminer la valeur d'un joueur rookie. Les agents et les GM doivent s'en servir comme modèle et sont tenus de respecter le montant fixe attribuable.

Les salaires sont fixes à 3 ans pour les joueurs des tours 1-2-3 et 2 ans pour les joueurs des tours 4-5-6-7

**1- 4000
2- 3800
3- 3700
4- 3600
5- 3500
6- 3400
7- 3300
8- 3200
9- 3100
10- 3000
11- 2800
12- 2750
13- 2650
14- 2550
15- 2500
16- 2475
17- 2450
18- 2425
19- 2400
20- 2375
21- 2350
22- 2300
23- 2275
24- 2250

2è tour : 1400$
3è tour : 900$
4è tour : 750$
5è tour : 500$
6è tour : 350$
7è tour : 200$**

MODALITÉS DE PAIEMENT DES ROOKIES

Un joueur rookie peut recevoir un montant **CASH équivalent au maximum à 40% de la 1ère année de son contrat**.

Exemple : un rookie de 1000$ pourra donc recevoir 400$ CASH et 600$ de salaire pour la 1ère année, puis son salaire entier pour les années suivantes.

Un joueur ne peut jamais recevoir un contrat sous le salaire minimum de 200,000$ par saison.

**6.0 TRADES**

La STFL se refuse à devenir une ligue où toutes les équipes changent de visage tous les 10 matchs en échangeant 15 joueurs par semaine. Plus encore, le foot US est un sport où les mouvements de personnel sont limités et où le repêchage et le développement prennent toute son importance.

TERMES ET CONDITIONS

La semaine limite pour les trades est la 6ème de la saison régulière. Aucune exception.

Les trades peuvent ensuite reprendre leur validité à compter de l'ouverture des signatures des agents libres, quelques jours suivant le match de la STFL CUP.

VALIDITÉ DES CONTRATS ÉCHANGÉS

Un joueur échangé appartient à sa nouvelle équipe qui doit respecter les termes du contrat pour la saison entière, même s'il arrive à la semaine #6. L'équipe qu'il quitte est ainsi libérée de toute obligation envers ce joueur.

MÉTHODOLOGIE POUR LA VALIDATION D'UN TRADE

Les DEUX GM doivent écrire un topic sur le forum (section TRADES) les modalités et détails des joueurs impliqués dans la transaction. Sauf dans des cas extrêmes, tous les trades seront automatiquement acceptés.

VALIDATION D'UN TRADE

Un trade ne sera pas valide tant et aussi longtemps qu'UN seul des GM annonce la transaction.

LES PERMISSIONS

Il est autorisé d'échanger des joueurs ou encore de l'argent CASH dans vos trades.

On peut échanger un Tour de Draft contre du Cash à hauteur de la valeur du Tour échangé à partir du 4ème Tour de la Draft.

Par ailleurs, un joueur tradé lors d’une l’intersaison ne peut être de nouveau échangé lors de la même intersaison. Le joueur échangé ne sera éligible à un nouveau trade qu’à compter de l’intersaison suivante.

Ex : Lors de la même intersaison, un joueur échangé d'une équipe A vers une équipe B ne pourra pas faire l'objet d'un trade immédiat de l'équipe B vers une équipe C.

INTERVENTION DU COMMISSAIRE

Un trade peut être refusé si le commissaire le trouve trop inégal. L'entente sera ainsi soumise à un comité formé pour l'occasion qui déterminera si le trade est valable ou pas.

DISPONIBLITÉ DES JOUEURS ÉCHANGÉS

S’agissant des trades effectués lors de l'intersaison, le joueur est disponible dès le début de la nouvelle saison régulière. Le salaire du joueur tradé reste donc à la charge de l'ancienne franchise pour la saison écoulée, et devient à la charge de sa nouvelle franchise pour la saison à venir.

Ex : Joueur X tradé entre la saison 38 et 39, le salaire S38 reste à la charge de l'ancienne franchise, le salaire 39 sera à la charge de la nouvelle franchise.

Concernant les joueurs échangés en cours de saison (avant la 6ème semaine), ils pourront jouer dans leur nouvelle équipe dès la mise à disposition du zip suivant l’officialisation du trade.

**7.0 FINANCES**

Le plafond salarial est fixé à 94,000,000$ de dollars.

LES CARACTÉRISTIQUES DU PLAFOND SALARIAL

Ce plafond n'est pas négociable ni transférable. En aucun cas une équipe qui, par exemple, n'atteindrait que 75% de ce montant limite pourra l'utiliser pour majorer sa masse salariale de 25% la saison suivante. De plus, il est strictement interdit d'utiliser le CASH pour augmenter la masse salariale.

PLAFOND SALARIAL

En aucun cas la masse salariale d'une équipe ne peut franchir le plafond imposé par la ligue, auquel cas elle se verra soumise à rembourser la somme de 1 million de dollars ET perdra les services de son joueur au salaire le plus élevé pour chaque match disputé au-dessus de la limite permise.

REMBOURSEMENT DE LA PÉNALITÉ

Le montant punitif de 1,000,000$ de dollars par match au-dessus de la limite sera imputé au CASH de l'équipe prise en faute. Si elle ne dispose pas de cette somme, elle devra alors le rembourser au moment où elle fera le moindre profit, jusqu'à concurrence de la somme complète.

TRANSACTIONS FAUTIVES

Tout mouvement de personnel, trade, agents libres, etc. qui pourrait faire dépasser la masse salariale au-delà de la limite permise sera automatiquement refusé.

FINANCES ET BLESSURES

Il est permis pour une équipe de placer le nom d'un joueur blessé sur la liste de réserve (IR= Injury Reserve) et ainsi ne pas devoir assumer son salaire pour toute la saison. (Ce sont les assurances du joueur qui s'en chargeront).

Par contre, ce joueur ne pourra être de retour pour le reste de la saison régulière, incluant les séries éliminatoires.

OBLIGATIONS DE LA INJURY RESERVE

Un joueur doit obligatoirement se trouver déjà sur la liste des blessés pour utiliser l'option de la IR.

Avant la week 11, un joueur doit obligatoirement être blessé pour un minimum de six matchs consécutifs afin que l'équipe puisse se prévaloir du droit à l'injury reserve.

A compter de la 11ème semaine, un joueur peut être mis en IR pour toute blessure qui l'empêcherait de pouvoir re-participer à un match de saison régulière.

Son salaire ne pourra être déduit du cap salarial. Cependant, son salaire pourra être utilisé pour recruter un ou plusieurs joueurs dans la limite du salaire du joueur placé en IR.

CASH ou LIQUIDITÉ

L'argent CASH est simplement la différence entre le plafond imposé par la ligue et la masse salariale d'une équipe (Par exemple une équipe qui a 84$ de masse contrairement à 90$ de plafond possède donc 6$ CASH). Cette liquidité sera très utile pour offrir des bonis de signature aux joueurs dans d'éventuelles négociations.

BONIS (REVENUS AUX ÉQUIPES)

Outre celle de simplement détenir une masse inférieure à la limite imposée, il y a également les revenus engendrés par une présence en séries éliminatoires. Voici la grille des revenus.

**Champion 2500$**

**Finaliste 2000$**

**Eliminés en Finale de conférence 1500$**

**Eliminés en Divisional Playoffs 1000$**

**Eliminés en Wild card 500$**

**Champion de Division 500$**

**Match à domicile lors des séries 500$**

Chaque équipe se fera attribuer une somme en début de saison selon les performances de la saison dernière.

Lors des matchs, les sommes des 2 équipes seront additionnées puis divisées en 2 et réparties équitablement entre chaque équipe. Pour les valeurs :

**Champion : 250$
Finaliste : 200$
Fiche 16-0 : 180$
15-1 : 170$
14-2 : 160$
13-3 : 150$
12-4 : 140$
11-5 : 130$
10-6 : 120$
9-7 : 110$
8-8 : 100$
7-9 : 90$
6-10 : 80$
5-11 : 70$
4-12 : 60$
3-13 : 50$
2-14 : 40$
1-15 : 30$
0-16 : 20$**

A.J.S.T.F.L

L'Association des Joueurs de la STFL est un mandat des agents pour représenter tous les joueurs de la ligue. Leur objectif est d'assurer le bon fonctionnement des négociations et ne doit jamais servir leurs propres intérêts. En aucun cas un agent peut représenter un joueur de sa propre équipe.

NOMINATIONS ET DÉMOTIONS

L'administrateur a la possibilité et la responsabilité de voir au bon fonctionnement du système de négociations de contrats. Un agent dont les agissements seraient douteux ou incompétents sera aussitôt remplacés.

**8.0 LIGUE UNIVERSITAIRE (STCFL)**

Une ligue universitaire (collégiale) a été mise sur pied pour le développement des rookies qui évolueront prochainement dans la STFL. Cette ligue se compose de 16 équipes totalisant environ 600 joueurs divisés en trois catégories (Sophomore, Junior et Senior). La STCFL répond aux mêmes règles de base de simulation que la STFL et se gère d'elle-même, sauf en de rares occasion où le commissaire ou un adjoint nommé spécifiquement à cette tâche pourra intervenir.

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES DE LA LIGUE UNIVERSITAIRE

Le bassin des rookies de la STFL se vide chaque lendemain de draft (les rookies non réclamées deviennent soit UFA, soit des laveurs de vitres (!) et l'ensemble des joueurs de la STCFL progresse d'une année dans la hiérarchie. Sophomore - Junior - Senior - non réclamé -- UFA ou retiré de la STCFL.

Pour reconnaitre un rookie admissible à la prochaine draft, il suffira de lire son numéro à la droite du nom, relié à l'année de la draft. Ex : draft 38 = Henderson8 draft 39 = Yzerman9.

ÉVOLUTION DES ROOKIES DE LA STCFL

Toutes les joueurs STCFL ont leurs qualités et leurs ratings qui permettront de les évaluer durant leur 3 ans universitaire. Cependant, leurs performances sur le terrain peuvent faire évoluer leurs statistiques prévues à leur sortir du College. Mais ces cas sont rares.

Au moment d'amorcer l'inter-saison STFL, les joueurs admissibles à la prochaine rookie-draft seront alors transférés dans le fichier stfl.zip. De nouveaux rookies seront créés pour la STCFL.

**9.0 LES BLESSURES**

Dans le but d'accroître encore davantage le réalisme de ses activités, la STFL a choisi de modifier le système de blessures inclus initialement dans le simulateur Action PC Football afin de le rendre encore plus performant et détaillé. Tous les joueurs sont évalués sur les mêmes bases, soit DUR 4, sauf quelques exceptions, les joueurs les plus fragiles, à DUR 3.

NOTE : Désormais, le DUR servira seulement à la fréquence des blessures, non plus à sa gravité...

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES RELIÉES AUX BLESSURES

Un joueur blessé pendant un match doit apparaitre sur la feuille des résultats (ex : INJURY : nom du joueur (-1) pour être sujet au nouveau simulateur de blessures. Seuls les joueurs inscrits seront insérés dans le système d'évaluation. Un joueur peut se blesser pendant un match, mais s'il n'est pas inscrit sur la feuille du match, sa blessure est donc jugée superficielle et il sera à son poste pour le match prochain. A noter que les joueurs dont la blessure est (-0) à la fin du match n'est pas sujet au simulateur de blessure et sera disponible la semaine suivante.

ÉVALUATION DE LA GRAVITÉ D'UNE BLESSURE

Les joueurs inscrits sur les feuilles de matchs sont retransmis à une nouvelle grille d'évaluation, basée sur Excel, qui déterminera la gravité de la blessure infligée et donc du temps d’indisponibilité.

Cette indisponibilité pourra aller de 0 match (guéris) à la saison entière.

Il n'existe plus de possibilité d'une fin de carrière.

PUBLICATION DES BLESSURES

Les blessures visibles dans les Pbp des matchs mis en ligne sur le forum sont les durées de blessures officielles.