REGLEMENTS OFFICIELS UKP

INTRODUCTION

FONDEMENTS ET ESPRIT DU POOL

L'Ultimate Keeper Pool (UKP) est un pool de type « keeper ». Chaque participant forme une équipe à partir d'un repêchage qui ressemble à celui d'un pool classique. Cependant, dans un pool keeper, les participants conservent une partie de leur équipe à la fin de la saison et libèrent une partie de leurs joueurs qui deviennent agents libres.

La formule keeper demande un certain engagement à long terme de ses participants. L'UKP est à la recherche de participants qui veulent s'investir, suivre la LNH de manière encore plus excitante et avoir du plaisir.

TABLE DES MATIÈRES

- Section 1: Finances
    - 1.1 Coût annuel
    - 1.2 Bourses annuelles
    - 1.3 Dépenses de la ligue (budget)
- Section 2: Fonctionnement du pool
    - 2.1 Système de pointage
    - 2.2 Points au classement général
        - 2.2.1 Bris d'égalité
    - 2.3 Masse salariale
- Section 3: Les formations
    - 3.1 Composition des équipes
    - 3.2 Recrues
        - 3.2.1 Attaquants et défenseurs
        - 3.2.2 Gardiens
        - 3.2.3 Particularités applicables aux recrues

3.2.4 Échange des recrues

3.2.5 Protection des recrues

3.2.6 Rappels temporaires et permanents des recrues

- Section 4 : Repêchages
    - 4.1 Repêchage général annuel
        - 4.1.1 Loterie pour les trois premiers choix
        - 4.1.2 Nombre de joueurs acquis avant le début du repêchage annuel
        - 4.1.3 Choix compensatoire pour la perte subite d'un joueur
        - 4.1.4 Joueurs éligibles au repêchage
    - 4.2 Repêchage d'expansion
    - 4.3 Repêchage de mi-saison
- Section 5 : Transactions
    - 5.1 Règles générales pour les transactions
    - 5.2 Les points des équipes impliquées dans une transaction
    - 5.3 Les points des joueurs échangés
    - 5.4 Interdiction pour un joueur d'être rééchangé à son ancienne équipe
    - 5.5 Coût d'une transaction
    - 5.6 Date limite des transactions
- Section 6 : Ballotage
    - 6.1 Joueur soumis au ballotage
    - 6.2 Signature d'un joueur dans la LNH après le repêchage général
- Section 7 : Tutelle
- Section 8 : Changement d'équipe
    - 8.1 Départ d'un DG
    - 8.2 a) La revente de l'équipe à un nouveau DG
    - 8.2 b) La dissolution de l'équipe et le repêchage spécial
    - 8.3 Possibilité d'acquérir l'équipe du DG qui quitte
    - 8.4 Changement d'équipe représentant la franchise
- Section 9 : Pénalités
- Section 10 : Expansion
- Section 11 : Nouveaux règlements et modifications

COMITÉ EXÉCUTIF UKP

Marco Normandin Commissaire
Patrick Leboeuf Assistant-Commissaire/Trésorier
Steeven Cauchon Assistant-Commissaire

SECTION 1 – FINANCES

1.1 Coût annuel

a) Le coût annuel est de **350$** pour une équipe avec un DG seul et de **450$** pour une équipe avec un DG et un assistant-DG (séries incluses).

b) Cette cotisation annuelle est obligatoire et inclut toutes les dépenses reliées au weekend UKP (location du terrain pour le Challenge UKP, location de la maison et plus).

c) Le coût annuel de la saison doit être entièrement payé avant la fin de la saison précédente. À défaut, la pénalité prévue à la section 9 sera appliquée.

1.2 Bourses annuelles

a) Au début de chaque saison, le Commissaire déterminera les bourses qui seront remises à la fin de la saison et des séries.

b) Notamment, des bourses sont remises aux trois premiers au classement de la saison régulière, aux trois premiers au classement des séries, au gagnant de chaque division et au DG dont l'équipe gagnera la Coupe Stanley.

1.3 Dépenses de la ligue (budget)

a) L'UKP a des frais à couvrir à chaque année, soit les dépenses pour le party de repêchage, le site officepools.com (environ 50 $), le trophée remis au gagnant de la saison régulière et les frais annuels du comité exécutif.

b) Le tout est supervisé par le trésorier de la ligue et par le Commissaire.

SECTION 2 – FONCTIONNEMENT DU POOL

2.1 Système de pointage

a) Attaquants et Défenseurs

But	1 point
Passe	1 point
But en fusillade	1 point
Tour du chapeau	1 point
En séries : but en prolongation	1 point additionnel

b) Gardiens

But	10 points
Passe	1 point
Victoire	2 points
Défaite en prolongation/fusillade	1 point
Blanchissage	3 points additionnels*
*donc : Victoire par jeu blanc =	5 pts au total
Défaite en fusillade avec jeu blanc =	4 pts au total

NB : En séries, la défaite en prolongation ne donne pas de point

c) Équipe

Victoire	2 points
Défaite en prolongation/fusillade	1 point

NB : En séries, la défaite en prolongation ne donne pas de point

2.2 Points au classement général

a) Les point qui sont additionnés et qui comptent au classement général pour la franchise sont les suivants : les points accumulés par les dix (10) meilleurs attaquants, par les quatre (4) meilleurs défenseurs, par le meilleur (1) gardien ainsi que les points au classement de la LNH accumulés par l'équipe que représente la franchise.

b) Les points des autres joueurs réguliers et des joueurs du club-école sont comptabilisés mais ne comptent pas au classement général pour la franchise.

c) Lors des séries éliminatoires, TOUS les joueurs d'une formation sont éligibles, incluant les joueurs recrues du club école. Si leur équipe joue en séries, les recrues passent automatiquement dans le club régulier lorsque les séries commencent. Cela n'est pas comptabilisé comme un rappel. À la fin des séries, ils retournent dans le club-école.

Pour les séries, la formule des dix (10) meilleurs attaquants, des quatre (4) meilleurs défenseurs, du meilleur (1) gardien ainsi que des points au classement de la LNH accumulés par l'équipe que représente la franchise continue de s'appliquer.

2.2.1 Bris d'égalité

a) Égalité au classement de saison ou de division

S'il y a égalité au classement de fin de saison ou au classement de division, les équipes sont départagées de la façon suivante :

1. L'équipe ayant le plus de points en ajoutant tous les joueurs non-comptabilisés l'emporte.

   S'il y a toujours égalité :

2. L'équipe ayant le joueur non-comptabilisé avec le plus de points l'emporte.

   S'il y a toujours égalité :

3. Division de la bourse entre les 2 DG

b) Égalité à la fin des séries

S'il y a égalité à la fin des séries, les équipes sont départagées comme suit :

1. L'équipe ayant le moins de joueurs participant aux séries dans sa formation l'emporte. Un joueur doit jouer au moins un match pour être considéré comme participant.

   S'il y a toujours égalité :

2. Équipe avec la meilleure fiche en séries l'emporte (l'équipe qui a le plus de victoires puis celle qui a le moins de défaite si nécessaire).

   S'il y a toujours égalité :

3. Division de la bourse entre les 2 DG

2.3 Masse salariale

a) Le plafond salarial est de 85M$ par équipe.

b) Le plancher salarial est de 40M$ par équipe.

c) Le salaire réel (incluant les bonis de signature) des joueurs pour l'année en cours est utilisé et non le salaire moyen (cap-hit). Les bonis de performance ne sont pas comptés dans le salaire.

d) En cas d'ambiguïté, le Comité exécutif se référera aux chiffres indiqués par www.nhlnumbers.com ou tout autre site qu'il jugera approprié.

e) Il n'y a pas de restriction quant à la masse salariale entre la fin des séries et le début de la saison.

f) Le plafond salarial de l'UKP augmentera de 5M$ chaque fois, que le plafond salarial de la LNH dépassera celui de l'UKP.

g) Le plancher salarial de l'UKP évoluera de la même façon que le plafond salarial.

h) Durant la saison régulière, toute formation qui ne respecte pas la masse salariale requise a vingt-quatre (24) heures pour se conformer ;

SECTION 3 - LES FORMATIONS

3.1 Composition des équipes

a) Du début de la saison jusqu'à la fin des séries, chaque DG doit avoir de 20 à 22 joueurs dans sa formation régulière et/ou dans son club-école.

b) Du début jusqu'à la fin de la saison, chaque DG doit avoir dans sa formation régulière un minimum de 10 attaquants, 4 défenseurs et 1 gardien de but.

c) Du début jusqu'à la fin de la saison, le nombre maximal de joueurs dans le club-école est de 6. Il n'est toutefois pas obligatoire d'avoir de joueurs dans le club-école.

d) Durant les séries, il n'y a pas de minimum d'attaquants, de défenseurs et de gardiens de but;

e) Considérant l'application du règlement 2.2 c), le nombre maximal de joueurs recrues dans le club école ne s'applique pas durant les séries;

f) De la fin des séries jusqu'à la remise de la liste de protection, il n'y a pas de limite quant à la taille et la composition des formations.

g) Au plus tard le 15 juillet, toutes les formations doivent remettre leur liste de protection. Ils protègent alors obligatoirement 7 joueurs réguliers avec l'option de conserver entre 0 et 6 recrues. La protection d'une recrue entraînera la perte d'un choix au repêchage général annuel, le tout tel que décrit à **3.2.5**.

h) De la date de la remise de la liste de protection jusqu'au début de la saison, il n'y a pas de limite sur la taille et la composition des formations.

3.2 Recrues

3.2.1 Attaquants et défenseurs

a) Tout attaquant ou défenseur qui joue en vertu de son premier contrat dans la LNH (Entry-level contract ou ELC) est un joueur recrue pour l'UKP.

   Conformément à ce qui est appliqué dans la LNH, selon l'âge du joueur à la signature du contrat, la durée du contrat de recrue (ELC) est de :

Âge	Durée
18-21	3 ans
22-23	2 ans
24	1 an

b) Si un joueur de 18 ou 19 ans, qui n'a pas joué 10 parties dans la LNH, voit son contrat être différé (« slider ») dans la LNH, il est sera de même dans l'UKP.

3.2.2 Gardiens

a) Tout gardien qui joue en vertu de son premier contrat dans la LNH (Entry-level contract ou ELC) est une recrue pour l'UKP.

b) Tout gardien ayant disputé, avant le début de la saison, moins de 60 parties en saison régulière dans la LNH est une recrue pour l'UKP.

c) Si un gardien atteint son 60^{e} match durant la saison, il ne perdra son statut de recrue qu'après la fin des séries de l'année en cours.

3.2.3 Particularités applicables aux recrues

a) Le salaire annuel prévu au contrat de tout joueur recrue, qu'il joue dans la LNH ou non, compte sur la masse salariale.

b) Les recrues ne cumulent pas de points pour l'équipe à moins qu'ils ne soient activés durant la saison par un rappel temporaire ou permanent.

c) Tout DG peut décider de monter une recrue de façon permanente dans son alignement. Le joueur perd alors son statut de recrue pour ce DG.

3.2.4 Échange d'un joueur recrue

Si un joueur recrue est acquis par une équipe dans une transaction, le DG qui l'acquiert aura l'option de le mettre dans sa formation régulière ou dans son club-école, même s'il avait été monté de façon permanente par le DG de son ancienne équipe.

3.2.5 Protection des recrues

a) Au jour de la remise de la liste de protection, chaque DG doit identifier quelles recrues il garde dans son club-école.

b) Un maximum de six (6) recrues peuvent être protégées dans le club-école d'une formation.

c) Toutes les recrues non protégées deviennent agents libres et pourront être choisies par n'importe quelle équipe au prochain repêchage ou au repêchage d'expansion, s'il y en a un.

d) La protection de chaque recrue dans le club-école entraînera la perte d'un choix au repêchage lors du prochain repêchage général annuel.

e) Les choix qui seront « perdus » en vertu de 3.2.5 d) doivent être des choix de rondes différentes.

f) En application de 3.2.5 d), pour une (1) recrue protégée, il y aura perte d'un choix de la dernière ronde où la formation devait sélectionner.

   Pour chaque recrue additionnelle protégée, il y aura perte d'un choix d'une ronde précédente où la formation devait sélectionner.

   Ainsi, pour deux (2) recrues protégées, il y aura perte d'un choix de la dernière ronde et d'un choix de l'avant dernière ronde où la formation devait sélectionner.

   Le même principe s'appliquera jusqu'au maximum de six (6) recrues protégées et ce, pour six (6) rondes différentes.

g) Si une formation ne remet pas sa liste de protection au plus tard le 15 juillet, elle perdra un joueur sur la liste de protection.

   Le joueur « perdu » sera remplacé par un choix supplémentaire à la fin de la dernière ronde du repêchage annuel.

   Ce choix au repêchage ne sera pas échangeable.

h) Si, après le 16 juillet, la formation en défaut en vertu du paragraphe g) n'a toujours remis sa liste de protection avec un joueur en moins, le Comité exécutif de l'UKP établira la liste de protection de la formation.

3.2.6 Rappels temporaires et permanent des recrues

Lorsqu'il annonce un rappel d'un joueur recru du club école, le DG doit annoncer s'il s'agit d'un rappel permanent ou temporaire.

3.2.6 a) Rappel temporaire

a) À tout moment (même après la date limite des transactions), il est possible de rappeler temporairement un joueur du club-école pour remplacer un joueur du club régulier de même position (A/D/G) qui est blessé.

b) Aucun frais n'est applicable pour ce type de mouvement.

c) Pour pouvoir rappeler un joueur de façon temporaire, le joueur régulier blessé devra avoir raté une partie complète en plus du match où il s'est blessé.

d) Le joueur du club-école qui remplace un joueur régulier, accumulera des points pour le joueur blessé durant le rappel temporaire.

e) Le remplacement temporaire prend fin immédiatement le jour où le joueur blessé revient au jeu ou si le joueur blessé est échangé dans l'UKP.

f) Un joueur recrue peut être rappelé pour un maximum de deux (2) rappels temporaires par saison, par un même DG, sans perdre son statut de recrue.

   Au troisième (3e) rappel durant la même saison, le joueur recrue doit obligatoirement être rappelé de façon permanente. Il perd alors automatiquement son statut de recrue pour ce DG.

g) Il est interdit de soumettre au ballotage un joueur de la formation régulière qui est blessé et qui se trouve temporairement dans le club-école.

h) Exceptionnellement, pour le dernier samedi et le dernier dimanche de la saison régulière, un joueur recrue qui n'a pas cumulé son nombre maximal annuel de rappels temporaires peut être temporairement rappelé pour remplacer un joueur régulier non blessé mais qui est retranché de sa formation dans la LNH (« healthy scratch »).

i) Si le message envoyé par un DG pour confirmer un rappel n'est pas reçu avant le début du premier match du jour, le rappel sera effectif à partir du lendemain, même s'il ne s'agit pas d'un match impliquant le joueur rappelé.

3.2.6 b) Remplacement permanent d'un joueur à soumettre au ballotage

a) Il est possible de rappeler de façon permanente un joueur recrue sur un joueur régulier que ce dernier soit blessé ou non.

b) Le joueur régulier doit alors être soumis au ballotage et doit être racheté si non-réclamé par un autre DG.

c) Avec ce type de remplacement, la recrue perdra automatiquement son statut de recrue pour ce DG et devra être protégé à la fin de la saison comme un joueur régulier.

d) Le joueur recrue continuera la saison avec le nombre de points du joueur qu'il remplace à cette date.

g) Le remplacement d'un joueur à soumettre au ballotage est sujet à l'approbation des instances de la ligue et ne peut être effectué dans le but de descendre au classement («tanker »).

3.2.6 c) Activation de façon permanente sur un poste vacant

a) Une recrue peut être montée dans la formation régulière dans un poste vacant.

b) Le joueur perd alors automatiquement son titre de recrue pour ce DG et doit être protégé à la fin de la saison comme un joueur régulier.

c) Le joueur recrue activé sur un poste vacant débutera avec les points qu'il aura accumulé depuis le début de la saison.

Toutefois une correction manuelle sera effectuée afin que le DG ne puisse bénéficier d'une augmentation (« boost ») de points.

d) Ainsi, le joueur pourra compter immédiatement dans la formation sans que ses points cumulés plus tôt dans la saison ne soient comptabilisés.

SECTION 4 – REPÊCHAGES

4.1 Le repêchage général annuel

a) Le repêchage général se déroule chaque année lors du dernier dimanche de septembre ou à toute autre date choisie par le Commissaire.

b) Chaque DG doit se présenter au repêchage officiel arborant un chandail de la formation qu'il représente. Une sanction de 10$ sera appliquée au DG fautif.

c) Le repêchage comporte 14 rondes.

d) Toutefois, conformément à 3.2.5, chaque recrue protégée lors de la remise de la liste de protection entraînera la diminution du nombre de choix d'une équipe au repêchage.

e) Le repêchage général se déroule dans l'ordre inversé du classement de la saison régulière précédente, soit du dernier au classement jusqu'au premier.

f) Une loterie est effectuée pour les trois (3) premiers choix au repêchage, tel que décrit à 4.1.1.

g) La loterie n'affecte que l'ordre de sélection de la 1ère ronde. Les rondes subséquentes suivent simplement l'ordre du classement inversé de la saison précédente.

h) À moins qu'elles n'obtiennent un des trois premiers choix lors de la loterie, les équipes d'expansion repêcheront au 6e rang et 7e rang, s'il y en a deux, et ainsi de suite s'il y en avait plus.

i) Lors du repêchage, chaque DG a droit à un temps d'arrêt de cinq (5) minutes pour permettre de compléter un échange ou pour réfléchir plus longuement à son choix.

j) Le temps alloué pour chaque sélection est de deux (2) minutes.

4.1.1 Loterie pour les trois premiers choix

a) Quatorze (14) équipes ont l'opportunité de participer au tirage pour déterminer les trois (3) premiers choix au repêchage. Les équipes d'expansion participent à ce tirage. Les autres équipes qui participent à la loterie sont celle qui ont terminé les plus basses au classement général de la dernière saison.

b) Les équipes d'expansion ont un nombre fixe de boules, équivalent à une équipe qui aurait terminé 5e au classement inversé de la dernière saison.

c) En vertu du classement inversé de la dernière saison, un total de cent (100) boules sera réparti de la façon déterminée par le Commissaire.

4.1.2 Nombre de joueurs acquis avant le début du repêchage annuel

a) Avant le début du repêchage annuel, un DG ne peut avoir que 3 joueurs de plus que le nombre de joueurs qu'il a protégé le 15 juillet (line up régulier et farm additionnés).

b) Avant le début du repêchage annuel, un DG ne peut avoir plus de 10 joueurs dans son line up régulier.

4.1.3 Choix compensatoires pour la perte subite d'un joueur

a) Si carrière d'un joueur appartenant à une franchise de l'UKP prenait fin avant l'âge de 30 ans (et ce, peu importe la raison), un choix de 3e ronde au prochain repêchage général sera octroyé au DG de la franchise.

   Ce choix compensatoire aura lieu au début de la 3e ronde.

   Si la carrière du joueur prenait fin avant la remise de la liste de protection, ce choix compensatoire remplacera le dernier choix au repêchage appartenant à la franchise.

   Si le joueur était protégé par la formation et que la carrière du joueur prenait fin entre la date de la remise de la liste de protection et le repêchage général, l'équipe recevra le choix compensatoire et conservera son dernier choix.

   Ce choix compensatoire n'est pas échangeable.

b) Si carrière d'un joueur âgé de plus de 30 ans et protégé par la formation prenait fin entre la date de la remise de la liste de protection et le repêchage général, un choix de 5e ronde au repêchage général sera octroyé au DG de la franchise.

   Ce choix compensatoire aura lieu au début de la 5e ronde.

   Ce choix compensatoire n'est pas échangeable.

4.1.4 Joueurs éligibles au repêchage général

Tout joueur ACTIF ayant déjà été repêché dans la LNH ou ayant déjà signé un contrat avec une équipe de la LNH peut être sélectionné lors du repêchage général annuel.

4.2 Repêchage d'expansion

a) Le repêchage d'expansion a lieu le plus tôt possible après la soumission des listes de protection, à une date fixée par le Commissaire.

b) Lors du repêchage d'expansion, les nouveaux DG réclament le nombre de joueurs requis pour compléter leur formation régulière de sept (7) joueurs.

c) Si un nouveau DG a acquis des joueurs par le biais de transactions avant le repêchage d'expansion, il perd un nombre de choix équivalent au nombre de joueurs acquis.

d) Pour pouvoir être réclamé au repêchage d'expansion un joueur doit avoir joué un minimum d'un (1) match dans la LNH.

e) S'il y a plus d'une expansion au cours d'un été, un tirage au sort départagera l'ordre de sélection.

f) Ce tirage au sort déterminera aussi l'ordre de sélection du repêchage général annuel.

g) Il est permis d'échanger les choix au repêchage d'expansion uniquement après le 16 juillet (après que tous les DGs aient remis leur liste de protection).

4.3 Repêchage de mi-saison

a) À une date à déterminer annuellement par le Commissaire, aura lieu un repêchage de mi-saison.

b) Chaque DG pourra repêcher un agent libre lors du repêchage de mi-saison.

c) Tout joueur dont les droits appartiennent à une équipe de la LNH peut être sélectionné lors du repêchage de mi-saison.

d) L'ordre du repêchage sera déterminé selon le classement inversé (du dernier au premier) au matin du jour du repêchage.

e) Chaque DG pourra soumettre un joueur au ballotage, sans frais, pour faire une place dans son équipe au nouveau joueur repêché.

f) Un joueur acquis au repêchage de mi-saison commencera avec ses propres points accumulés depuis le début de l'année.

g) Par contre, l'acquisition d'un joueur au repêchage de mi-saison ne procure aucun changement immédiat au niveau des points du DG (« *boost* » de points).

Le pointage de la formation sera corrigé pour le remettre à ce qu'il était avant le repêchage d'expansion.

h) Il est permis d'échanger son rang de sélection pour le repêchage de mi-saison dans les dix (10) jours précédant la date du repêchage.

SECTION 5 – TRANSACTIONS

5.1 Règles générales pour les transactions

a) Il est permis d'échanger des joueurs ou des choix au repêchage.

b) Les échanges à trois (3) équipes sont permis.

c) Les équipes de la LNH qui représentent chaque formation de l'UKP ne peuvent être échangées.

d) Les choix au repêchage des trois (3) années à venir peuvent être échangés.

e) Les transactions « en deux volets » sont tolérées.

La transaction « en suspend » demeure un « gentlemen agreement ».

Par contre, chacun des volets d'une transaction « en deux volets » sera analysé de façon séparée, comme s'il s'agissait de deux transactions distinctes.

Chacun des volets d'une transaction « en deux volets » devra être conforme aux règlements et aux intérêts de l'UKP.

Chacun des volets d'une transaction « en deux volets » pourra faire l'objet d'un protêt distinct.

L'annulation d'un volet d'une transaction « en deux volets » n'aura aucun effet sur la validité des autres volets de la transaction. En conséquence, ces autres volets de la transaction ne seront pas annulés.

f) Pour qu'un échange soit considéré officiel, les deux (2) DG doivent transmettre séparément un message au Commissaire.

g) Le message envoyé pour confirmer une transaction doit préciser les joueurs impliqués et/ou, dans le cas des choix au repêchage, la ronde, l'année et le nom de l'équipe d'origine de ce choix (ex : 7^{e} LA 2017).

h) Si un des messages envoyés par les DG pour confirmer une transaction n'est pas reçu, par le Commissaire, avant le début du premier match du jour, l'échange sera effectif à

partir du lendemain, même s'il ne s'agit pas d'un match impliquant les joueurs échangés.

i) Toute transaction est sujette à approbation du Commissaire pour s'assurer qu'il n'y ait aucun contournement des règlements, collusion ou tout agissement allant à l'encontre des intérêts de l'UKP.

j) Lorsqu'une transaction est annoncée officiellement, les autres DG de la ligue ont 48 heures pour contester sa validité (protêt).

k) Le Commissaire a le pouvoir d'annuler toute transaction qui ne respecte pas les règlements ou les intérêts de l'UKP.

Le Commissaire a aussi le pouvoir de nommer un comité composé des DG de son choix afin de l'assister dans la prise d'une décision sur la validité d'une transaction.

La décision rendue sera finale et sans appel.

5.2 Les points des équipes impliquées dans une transaction

a) Aucun échange ne peut affecter immédiatement le nombre de points au classement d'une formation. Ainsi, le nombre de points d'une équipe reste le même avant et après une transaction.

b) Si une transaction fait en sorte d'augmenter ou diminuer les points d'une formation, une correction manuelle du pointage total du DG sera effectuée pour le ramener à ce qu'il était avant l'échange.

5.3 Les points des joueurs échangés

a) Un joueur échangé ne conserve pas les points qu'il a accumulés avant d'être échangé.

b) Si un joueur régulier est échangé contre un autre joueur régulier, il débutera dans la nouvelle équipe avec les points accumulés sur le « spot » qu'occupait le joueur contre qui il est échangé.

c) Si un joueur régulier est échangé contre une recrue qui était dans le club-école ou contre un choix au repêchage, le joueur régulier commencera, dans sa nouvelle équipe, avec ses points accumulés depuis le début de la saison.

Par contre, conformément à 5.2, une correction manuelle sera effectuée sur officepools empêcher un « boost » de points.

d) Si une transaction implique un nombre de joueurs régulier qui n'est pas le même pour les deux équipes, par exemple deux joueurs contre un, les DG devront préciser quelle place (« spot ») prendront les joueurs dans leur alignement.

5.4 Interdiction pour un joueur d'être rééchangé à son ancienne équipe

a) Si un joueur est échangé par un DG, il ne peut pas être rééchangé à ce DG pendant 365 jours (1 an).

b) Un joueur peut toutefois retourner dans une équipe avec qui il a évolué dans la dernière année s'il n'a pas été protégé et qu'il a été repêché à nouveau lors d'un repêchage ou s'il a été repêché dans un repêchage spécial faisant suite à la dissolution d'une équipe.

5.5 Coût d'une transaction

a) Chaque transaction coûte deux dollars (2$) à chaque DG impliqué.

b) Toutefois, les transactions effectuées la journée du repêchage général sont gratuites.

5.6 Date limite des transactions

a) La date limite des transactions est à minuit le lendemain de la date limite des transactions dans la LNH ou à toute autre date déterminée par le Commissaire.

b) Toute transaction effectuée à la date limite sera acceptée si elle est confirmée par l'envoi d'un message des deux (2) DG au Commissaire, avant minuit, le jour de la date limite des transactions.

c) Aucune transaction n'est permise entre la date limite des transactions et la fin de la saison régulière.

d) Après la saison régulière, il est permis d'échanger des joueurs dès que leur équipe est éliminée des séries.

Par contre, les échanges effectués durant les séries seront considérés « en suspend » jusqu'à la fin des séries.

Les échanges effectués durant les séries ne peuvent avoir aucun impact sur les points cumulés durant les séries, ne peuvent avoir aucun impact sur les joueurs utilisés durant les séries et ne peuvent pas servir de stratégie pour utiliser un joueur qui ne comptait pas avant l'échange mais qui est toujours actif dans les séries.

Pour ces raisons, les échanges effectués durant les séries ne seront pas mis à jour sur officepools tant que les séries ne seront pas terminées.

SECTION 6 : BALLOTAGE

6.1 Joueur soumis au ballotage

a) Chaque formation peut, à tout moment durant la saison, soumettre un joueur au ballotage.

b) Pour soumettre un joueur au ballotage, un DG doit envoyer un message privé au Commissaire, indiquant quel joueur soumet au ballotage.

c) Les autres DG ont vingt-quatre (24) heures pour réclamer le joueur mis au ballotage une fois que le Commissaire en fait l'annonce.

d) Pour réclamer un joueur, un DG doit envoyer un message privé au Commissaire.

e) Un joueur ne peut être échangé pendant la période où il est soumis au ballotage.

f) Si le joueur est réclamé par une autre formation, son salaire ne compte plus pour sa formation d'origine.

Le DG qui acquiert un joueur au ballotage indiquera dans un message au Commissaire s'il soumet à son tour un joueur au ballotage.

g) Si plusieurs formations réclament un joueur, l'équipe la plus basse au classement au moment où la période de vingt-quatre (24) heures prend fin obtiendra le joueur.

En cas d'égalité au classement entre les deux équipes qui réclament le joueur, le Commissaire procédera à un tirage au sort.

h) Un DG qui a soumis un joueur au ballotage ne pourra pas le récupérer par transaction avant une période d'un (1) an (365 jours) sauf s'il n'a pas été protégé et qu'il a été repêché à nouveau avant la transaction.

i) Si aucune formation ne réclame le joueur, le DG a le choix de conserver le joueur et son salaire ou de racheter le contrat du joueur.

j) Le rachat du contrat d'un joueur coûte 5$ si le joueur n'est pas réclamé. Il n'y a aucun frais si le joueur soumis au ballotage est réclamé par une autre formation.

k) Si un DG réclame un joueur au ballotage, il ne pourra pas resoumettre ce joueur au ballotage avant l'expiration d'un délai de deux (2) semaines

l) Si un DG acquiert un joueur au ballotage, il sera relégué, pour une période d'une semaine, au dernier rang de priorité du processus de ballotage.

6.2 Signature d'un joueur dans la LNH durant la saison

Tout joueur n'appartenant à aucune équipe de l'UKP qui signe, après le repêchage UKP, un contrat dans la LNH qui entre vigueur dès la saison en cours, passe automatiquement au ballotage et peut être réclamé par n'importe quel DG.

La procédure prévue à 6.1 pour réclamer le joueur s'applique alors.

SECTION 7 : TUTELLE

a) À tout moment, si le Comité exécutif juge, à son entière discrétion, qu'un DG a délaissé son équipe, s'est conduit de façon inconciliable avec les intérêts de l'UKP ou a fait défaut de respecter les règlements de l'UKP, sa formation sera automatiquement mise sous tutelle.

b) Lorsque l'équipe est mise sous tutelle, le DG perd tous ses privilèges et est automatiquement exclu de l'UKP.

c) Le Comité exécutif prend alors le contrôle de la formation jusqu'à ce qu'un nouveau DG soit trouvé pour s'occuper de l'équipe.

d) Une équipe sous tutelle ne peut effectuer aucun échange.

e) Si, le 15 juillet, une formation est toujours sous tutelle, le Comité exécutif sélectionnera d'un commun accord les joueurs à protéger.

f) Si, au repêchage général, une formation est toujours sous tutelle, le Comité exécutif recrutera une personne indépendante pour faire les sélections pour l'équipe sous tutelle.

g) Si, au repêchage de mi-saison, une formation est toujours sous tutelle, le Comité exécutif sélectionnera le joueur qui, d'un commun accord, profitera le plus à la formation.

h) En tout temps et à son entière discrétion, le Comité exécutif peut dissoudre une équipe sous tutelle.

SECTION 8 : CHANGEMENT D'ÉQUIPE

8.1 Départ d'un DG

a) Dans l'éventualité où un DG désirait quitter l'UKP, il devra aviser le plus tôt possible le Commissaire.

b) Toute dette due à l'UKP devra être acquittée avant que le pooler ne quitte l'UKP.

c) Si un DG quitte l'UKP, son équipe sera mise sous tutelle et gérée par le Comité exécutif jusqu'à ce qu'un nouveau DG soit trouvé.

d) À l'entière discrétion du Comité exécutif, il pourra être appliqué toute mesure alternative à la vente de l'équipe incluant notamment et non limitativement la dissolution de l'équipe aux conditions dont le Comité exécutif décidera.

8.2 a) La revente de l'équipe à un nouveau DG

a) Si le Comité exécutif décide de mettre une franchise déjà existante dans l'UKP en vente, elle sera vendue par mise aux enchères, aux conditions déterminées par le Commissaire, entre des candidats DG sélectionnés par le Commissaire.

b) Le nouveau propriétaire pourra changer l'équipe de la LNH qui représente son équipe moyennant des frais de 10 $ et ce, sans perdre de choix au repêchage. Cette exemption a pour but de permettre à l'acheteur d'apposer sa marque à son acquisition.

c) La ligue conservera tous les revenus provenant de la revente de la franchise.

8.2 b) La dissolution de l'équipe et le repêchage spécial

a) Si le Comité exécutif décide de dissoudre une franchise déjà existante dans l'UKP, il déterminera toutes les conditions de la dissolution;

b) Notamment, un repêchage spécial incluant les joueurs de l'équipe dissoute pourra être organisé aux conditions que déterminera le Comité exécutif;

8.3 Possibilités d'acquérir l'équipe de la LNH du DG qui quitte l'UKP

a) En cas de départ d'un DG durant la période estivale, les autres DG pourront tenter d'obtenir l'équipe de la LNH que sa franchise représente.

b) Les DG auront quarante-huit (48) heures à partir de l'annonce officielle du Commissaire pour annoncer leur intérêt à acquérir l'équipe. Une fois ce délai échu, les DG ne pourront plus acquérir l'équipe.

c) Le coût pour un changement d'équipe est de 20$ plus un choix 3e ronde du prochain repêchage général qui est remplacé par le dernier choix au total du repêchage.

Ce choix au repêchage devient non-échangeable.

d) Le choix de 3e ronde doit absolument être le choix original octroyé à la franchise en vertu de son rang au classement. Si le DG ne possède plus ce choix, il ne pourra pas changer d'équipe.

e) Si plusieurs DG désirent acquérir la même équipe, il y aura mise à l'enchère « à l'aveugle ». Le DG qui offrira la plus grosse somme obtiendra l'équipe

8.4 Changement d'équipe représentant la franchise

a) Tant que les équipes de la LNH ne seront pas toutes représentées dans l'UKP, un DG pourra changer l'équipe de la LNH que sa franchise représente.

b) Ce changement d'équipe pourra être fait durant la période estivale, avant le repêchage annuel.

c) Le coût pour un changement d'équipe est déterminé par mise aux enchères plus un choix 3e ronde du prochain repêchage général qui est remplacé par le dernier choix au total du repêchage.

   Ce choix au repêchage devient non-échangeable.

d) Le choix de 3e ronde doit absolument être le choix original octroyé à la franchise en vertu de son rang au classement. Si le DG ne possède plus ce choix, il ne pourra pas changer d'équipe.

e) La ligue conservera tous les revenus tirés de ce changement.

f) De façon exceptionnelle, si l'équipe de la LNH d'une formation de l'UKP déménagerait, le DG aura l'option de conserver les nouvelles couleurs de l'équipe ou de changer de franchise pour la somme de 10$, sans perdre de choix au repêchage.

SECTION 9 : PÉNALITÉS

a) Toute équipe qui ne respecte pas un règlement de l'UKP au niveau du plancher salarial, du plafond salarial, de toute disposition relative à la composition des formations aura vingt-quatre (24) heures pour se conformer aux règlements.

b) Sous réserve des pénalités spécifiques qui sont prévues dans les présents règlements, toute équipe qui ne respecte pas un règlement de l'UKP, à l'expiration d'un délai prévu, verra la pénalité suivante être appliquée :

   1er jour : choix de 3e ronde remplacé par le dernier choix du prochain repêchage.

   2e jour : choix de 2e ronde remplacé par le dernier choix du prochain repêchage.

   3e jour : choix de 1e ronde remplacé par le dernier choix du prochain repêchage.

   4e jour : mise sous tutelle automatique de l'équipe.

   Le comité exécutif choisira, à son entière discrétion, l'année du choix au repêchage perdu à titre de pénalité;

c) La procédure prévue à 9 b) est non-cumulative.

d) Par contre, si le DG n'a plus le choix au repêchage qui s'applique à la pénalité du jour où il se conforme aux règlements, les pénalités des deux jours précédents lui seront appliquées et ce, de façon cumulative.

e) Si le DG n'a plus de choix de 1ère, 2e et 3e ronde, le meilleur choix au repêchage du DG, au jour du repêchage annuel, sera remplacé par le dernier choix au repêchage.

f) La présente section n'empêche pas le Comité exécutif de mettre l'équipe sous tutelle à tout autre moment.

g) Si un DG ne paye pas les frais entiers de la saison suivante (frais prévus à 1.1 et ceux à 5.5) avant la fin de la saison en cours, il n'aura pas droit de faire les transactions qui sont autorisées durant les séries.

Si un DG ne paye pas les frais entiers de la saison suivante (frais prévus à 1.1 et ceux à 5.5) avant la fin des séries en cours, son équipe tombera immédiatement en tutelle et le DG perdra automatiquement tous ses droits liés à la formation qu'il gère et à l'UKP.

SECTION 10 : EXPANSION

a) L'UKP a un plan d'expansion pour les années à venir. Ceci demeure un plan d'expansion et non une obligation d'expansion.

b) À cet effet, chaque année, les candidatures pour les franchises d'expansion disponibles sont étudiées par le Commissaire.

c) Le coût d'achat d'une franchise d'expansion est fixé par le Commissaire (non remboursable). Si plusieurs personnes veulent acquérir une équipe d'expansion, le Commissaire peut décider d'appliquer une mise à l'enchère à l'aveugle et attribuer l'équipe au plus offrant.

d) La date limite annuelle pour ajouter des équipes d'expansion et sélectionner les DG est le 31 août.

e) Le nouveau DG sélectionnera en premier lieu l'équipe de la LNH qui va représenter sa franchise dans l'UKP parmi les équipes toujours disponibles.

f) Si plusieurs expansions ont lieu au même moment, la priorité pour sélectionner l'équipe de la LNH qui va représenter la franchise sera établie par tirage au sort.

SECTION 11 : NOUVEAUX RÈGLEMENTS ET MODIFICATIONS

Le Commissaire a le pouvoir d'adopter tout nouveau règlement et toute modification.

Les DG sont toujours les bienvenus à proposer leurs idées de règlements.