

Ce qu'il faut savoir sur la VHL

1. Cote Overall

Il y a 4 types de Joueurs dans la VHL, les « Offensive Forward » (avants de puissance), les « Defensive Forward » (les avants défensifs), les « Defensive Defenseman » (défenseurs défensifs) et les « Offensive Defenseman » (défenseurs offensifs). Pour Définir de quel type est le joueur, voici ce qu'il faut savoir:

Pour les avants: si le (Scoring + Passing) / 2 est plus haut que la cote de DF, c'est un « Offensive Forward », sinon c'est un « Defensive Forward ».

Pour les défenseurs: si le Scoring est plus élevé que la DF, c'est un « Offensive Defenseman », sinon c'est un « Defensive Defenseman ».

La cote Overall est calculée différemment pour ces 4 types de joueurs.. Plus bas, le Tableau du Calcul pour l'Overall en Pourcentage.

	Offensive Forward	Defensive Forward	Defensive Defenseman	Offensive Defenseman	Goalies
CK	3	4	7	6	SK 6
FG	0	0	0	0	DU 6
DI	1	1	1	1	EN 4
SK	11	11	13	13	SZ 10
ST	5	5	7	7	AG 10
EN	5	5	7	6	RB 10
DU	5	5	6	5	SC 10
PH	12	11	8	9	HS 10
FO	1	1	0	0	RT 10
PA	13	12	6	7	PH 7
SC	13	12	4	11	PS 0
DF	11	13	20	14	EX 5
PS	1	1	0	0	LD 6
EX	3	3	4	4	PO 0
LD	4	4	5	5	MO 1
PO	0	0	0	0	
MO	1	1	1	1	
Fights Option	1	1	1	1	0
Goals Option	3	3	3	3	2
Injuries Option	1	1	1	1	1
Morales Option	1	1	1	1	0
Penalties Option	2	2	2	2	0
Shots Option	2	2	2	2	2
Hits Option	1	1	1	1	0
Total	: 100	: 100	: 100	: 100	: 100

2. Définitions des cotes de joueurs, leur utilité et statistiques utilisées pour « Définir la cote ».

- CK = **Checking** - Plus la cote est haute, plus de chance de donner des mises en échec
« Nombre de mises en échec versus matchs joués »
- FG = **Fighting** - Plus la cote est haute, plus de chances de participer à des batailles
« Nombre de combats versus matchs joués, le poids du joueur »
- DI = **Discipline** - Plus la cote est haute, moins de pénalités il va prendre
« Moyenne de temps de glace, le nombre de minutes de pénalité versus matchs joués »
- SK = **Skating** - Plus la cote est haute, moins de mises en échec il va recevoir. Utilisé dans la prise de décision
« Moyenne de temps de glace, le total des points versus matchs joués, le poids (+ léger le joueur + rapide il va être) »
- ST = **Strength** - Plus la cote est haute, moins de mises en échec il va recevoir. Effet limité dans les mises en jeu
« Le poids, la grandeur et l'âge du joueur (+ vieux le joueur + fort il va être, Min 22 ans Max 34ans) »
- EN = **Endurance** - Affecte toutes les cotes au début du match. Quand un joueur est envoyé sur la glace fatigué, cette cote est utilisée pour décider si toutes les cotes pour cette présence seront plus basses que normales. Aussi utilisée dans la fatigue post match
« Moyenne de temps de glace, cote de DU influence aussi la cote EN, la position du joueur »
- DU = **Durability** - Plus la cote est haute, moins il y a de chance de blessures
« Moyenne de temps de glace, nombre de blessures, total de matchs manqués dû à des blessures, cote de EN influence aussi la cote DU, la position du joueur »
- PH = **Puck Handling** - Plus la cote est haute, moins de mises en échec il va recevoir / moins de chance de perdre le contrôle de la rondelle / plus de chance de bloquer des tirs ou faire une déflexion. Utilisé dans la prise de décision
« Giveaways, points versus matchs joués, nombre de rondes joués dans les séries et la position du joueur »
- FO = **Face Offs** - Plus la cote est haute, plus de chance de gagner une mise en jeu
« Total de mises au jeu et % de mises au jeu gagnées »
- PA = **Passing** - Plus la cote est haute, plus de chance d'avoir une passe réussit. Utilisé dans la prise de décision
« Passes versus matchs joués, cote de PH influence aussi la cote PA, la position du joueur »
- SC = **Scoring** - Plus la cote est haute, plus de chance de compter sur un lancé ou déflexion. Utilisé dans la prise de décision
« Buts versus matchs joués, cote de PH influence aussi la cote SC, la position du joueur »
- DF = **Defense** - Plus la cote est haute, mieux il va jouer en défensive / plus de chances de bloquer des lancers / plus de chances de récupérer des rondelles libres. Utilisé dans la formule de prise de décision
« Moyenne de temps de glace par match et en désavantage numérique, nombre de "Last Minutes" jouées, giveaways, tirs bloqués, Plus et Moins, Plus et Moins de l'équipe, la position du joueur »
- PS = **Penalty Shot** - Plus la cote est haute, plus de chance de compter sur un tir de pénalité
« Tirs de pénalité total, % de réussite de tirs de pénalité, la position du joueur »
- EX = **Experience** - Plus la cote est haute, meilleure le moral du joueur et la morale de l'équipe sera. Effet limité dans les mises en jeu « le joueur commence à 50 EX, et 1 point est ajouté pour chaque année jouée, de Junior à Pro, pour chaque IIHF Team (Ex: Team Canada JR) Junior Inclus et pour chaque année où il a joué dans les séries junior inclus »
- LD = **Leadership** - Plus la cote est haute, meilleur le moral du joueur et le moral de l'équipe vont être élevés
« Années jouées Pro, porte un C ou A, Compétition gagnée au niveau junior inclus, trophées individuels gagnés Junior Inclus, cotes de SC, CK, FG et DF influencent aussi la Cote LD, totales de rondes éliminatoires jouées en carrière, junior inclus »

PO = **Potential** - Seulement utilisé pour la re-cote dans le STHS

« Âge du joueur, ronde et rang ou il a été repêché , L'effet de cette cote est désactivé dans VHL Rimouski. »

MO = **Moral** - Affecte toutes les cotes au début du match. Plus la cote est haute, meilleure sera la performance du joueur. C'est combiné avec la moyenne du moral de l'équipe. « L'effet de cette cote est désactivé dans VHL Rimouski. »

3. Définitions des cotes des gardiens, leur utilité et les statistiques utilisées pour « Définir la Cote »

SK = **Skating** - Plus la cote est haute, plus de chance d'arrêter un tir. (Secondaire)

« Le poids (+ léger le gardien, + rapide il va être). Cote de SZ influence aussi la cote SK »

DU = **Durability** - Plus la cote est haute, moins il y a de chances de blessures

« Minutes jouées, nombre de blessures, Total de matchs manqués à cause des blessures, Matchs comme 2ieme gardien »

EN = **Endurance** - Utilisé dans la fatigue post-match

« Minutes fouées, Matchs comme 2ieme gardien »

SZ = **Size** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Secondaire)

« Grandeur du gardien »

AG = **Agility** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Secondaire)

« La moyenne de buts accordés, le % d'arrêt, blanchissages, matchs joués, efficacité sur les tirs de pénalité, ajusté par le style du gardien (Stand-up, Butterfly ou Hybrid) »

RB = **Rebound Control** - Plus la cote est haute, moins il y a de chances de rebond

« La moyenne de buts accordés, le % d'arrêt, blanchissages, matchs joués, efficacité sur les tirs de pénalité, ajusté par le style du gardien (Stand-up, Butterfly ou Hybrid) »

SC = **Style Control** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Principale)

« La moyenne de buts accordés, le % d'arrêt, blanchissages, matchs joués, efficacité sur les tirs de pénalité, ajusté par le style du gardien (Stand-up, Butterfly ou Hybrid) »

HS = **Hand Speed** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Principale)

« La moyenne de buts accordés, le % d'arrêt, blanchissages, matchs joués, efficacité sur les tirs de pénalité, ajusté par le style du gardien (Stand-up, Butterfly ou Hybrid) »

RT = **Reaction Time** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Principale)

« La moyenne de buts accordés, le % d'arrêt, blanchissages, matchs joués, efficacité sur les tirs de pénalité, ajusté par le style du gardien (Stand-up, Butterfly ou Hybrid) »

PH = **Puck Control** - Plus la cote est haute, plus de chances d'intercepter la rondelle quand elle est tir dans le fond de la zone

« La moyenne de buts accordés, le % d'arrêt, blanchissages, matchs joués, efficacité sur les tirs de pénalité, ajusté par le style du gardien (Stand-up, Butterfly ou Hybrid) »

PS = **Penalty Shot** - Plus la cote est haute, plus de chance d'arrêter un tir de pénalité

« Total de tirs de pénalité reçu, % de réussite d'arrêt sur les tirs de pénalité »

LD = **Leadership** - Plus la cote est haute, meilleur le moral du gardien et le moral de l'équipe vont être

« Années jouées, porte un C ou A, compétition gagnée junior Inklus, trophées individuels gagnés junior inclus, total de rondes éliminatoires joués en carrière, junior inclus »

La définition des cotes EX, PO et MO pour les gardiens est la même que celle du joueur décrite plus haut.

*** Quand un joueur a la rondelle, il doit prendre une décision quoi faire avec elle. Il y a 3 résultats possibles: patiner, passer ou tirer au but. La valeur des cotes d'un joueur (50 ou 99) n'a pas d'importance pour cette formule parce que les cotes du joueur sont comparées entre elles pour cette formule.

La décision est basée sur 5 cotes:

- *Skating (Primaire) et Puck Handling (Incidence limitée) sont utilisés pour décider si le joueur patine.*
- *Passing (Primaire) et Défense (Incidence limitée) sont utilisés pour décider si le joueur passe la rondelle.*
- *Scoring (Primaire) est utilisé pour décider si le joueur tire au but.*

Ainsi, un joueur avec les 5 cotes à 99 a le même % de chance de tirer au but qu'un joueur qui a 50 dans les 5 mêmes cotes. ***

4. Fonctionnement du plafond salarial et les Finances dans la version 2

- Les joueurs sont payés sur une base quotidienne. Leur salaire journalier est leur salaire annuel divisé par le nombre de jours dans la saison.
- Le plafond salarial est calculé comme dans la LNH. Chaque jour, vos joueurs sont payés et l'argent est ajouté au plafond salarial. Avec une formule, le Simulateur calcule le salaire total estimé de votre équipe et c'est ce chiffre qui est vérifié versus l'option du plafond salarial.
- Le plafond salarial est calculé en utilisant l'année "en cours" du salaire et non pas en utilisant le salaire moyen de la durée du contrat des joueurs.
- Les joueurs sont payés, même s'ils sont soumis à une suspension.
- Les joueurs sont payés, même s'ils sont blessés.

Roye