

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 et la grandeur du joueur et le nombre de mises en échec versus matchs joués »
- DI = **Discipline** - Plus la cote est haute, moins de pénalités il va prendre
« 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
« ONLY manual rate, done by diverse committee »
- 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 + Nombre de combat du joueur »
- 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 par Parties »
- DU = **Durability** - Plus la cote est haute, moins il y a de chance de blessures
« Le nombres de Parties joués dans les 2 dernières Années »
- 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
« Moyenne de temps de glace en PP par Parties + ZS = (ZS% = offensive zone starts / (offensive + défensive zone starts)) + SatRel60 »
- 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 Parties joués, (calculé différent selon 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 Parties joués, (calculé différent selon 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 en PK par Parties + Tirs bloqués par Parties + ZS = ((ZS% = offensive zone starts / (offensive + défensive zone starts) ZS calculé différent selon la position du joueur pour la cote DF) »
- 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 en Carrière »
- 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 totale de Parties joués en carrière dans la NHL »
- LD = **Leadership** - Plus la cote est haute, meilleur le moral du joueur et le moral de l'équipe vont être élevés
« Le totale de Parties joués en carrière dans la NHL + ajout d'un léger bonus pour Parties joués en Séries en carrières NHL »

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)
« Parties joués + % de tirs arrêtés en ES + % tirs arrêtés »

DU = **Durability** - Plus la cote est haute, moins il y a de chances de blessures
« Le nombres de Parties joués dans les 2 dernières Années »

EN = **Endurance** - Utilisé dans la fatigue post-match
« Le nombres de Parties joués dans les 2 dernières Années + Le nombres de Parties joués en carrières »

SZ = **Size** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Secondaire)
« Grandeur et Poids du gardien »

AG = **Agility** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Secondaire)
« % de tirs arrêtés en ES »

RB = **Rebound Control** - Plus la cote est haute, moins il y a de chances de rebond
« % tirs arrêtés + Parties joués »

SC = **Style Control** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Principale)
« % tirs arrêtés en PK + Moyenne de But Accordés »

HS = **Hand Speed** - Plus la cote est haute, plus de chances d'arrêter un tir. (Principale)
« % de tirs arrêtés en ES + % de tirs arrêtés + Parties joués + % de tirs de Pénalités »

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

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
« % de tirs arrêtés en ES + % de tirs arrêtés + Parties joués »

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
« Le totale de Parties joués en carrière dans la NHL + ajout d'un léger bonus pour Parties joués en Séries en carrières NHL »

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

MAJ : 21 Avril 2019
Source : Bryce Chuck

*** 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