

Fantasy hockey

Ce type de pool est beaucoup plus dynamique qu'un pool conventionnel ou on comptabilise les points des joueurs sur une année complète. À chaque semaine on compare les statistiques de nos joueurs avec celles d'un autre participant. Cette comparaison nous offre des statistiques pour faire un « match ». Voici la méthode de fonctionnement.

Choix du nom de l'équipe

Notre pool comporte 16 participants, chacun ayant comme identification un nom d'équipe. Comme il s'agit d'un pool de la ligue nationale de hockey, vous pouvez choisir n'importe quel nom d'équipe qui appartient ou qui a appartenu à la LNH.

Repêchage

Lors du repêchage pour un tout nouveau pool, nous faisons une pige qui déterminera l'ordre du repêchage. La première ronde se déroule selon l'ordre de la pige et la deuxième ronde à l'inverse et ainsi de suite, pour un total de 16 rondes de repêchage.

Pour le repêchage d'un pool déjà existant, l'ordre de repêchage est selon l'inverse du classement général de la saison précédente et ce pour toute les 12 rondes du repêchage. Dans ce cas-ci, chacun des participants au pool aura protégé préalablement 4 joueurs qui leur appartenaient la saison précédente.

À la fin d'un repêchage l'alignement complet d'une équipe doit contenir absolument ce nombre de joueurs à chaque position :

7 Attaquants

1 Agresseur ou 6^e Attaquant meilleur que Agresseur

5 Défenseurs

2 Gardiens

1 joueur « Wild card » pouvant être à n'importe quelle position

Repêchage saison continue, au début du repêchage, il y aura une pige afin de déterminer le premier choix par les 3 dernières équipes. 3 billets pour dernière équipe, 2 pour 2^e et 1 seul billet pour la 3^e équipe. La loterie ne permet que pour déterminer le 1^e choix au total. Les 3 équipes ne peuvent bouger de rang qu'une seule position. Les autres rounds de repêchage sont immuables. Il est permis de faire des transactions des choix pendant le repêchage.

Agresseurs

Les agresseurs sont toujours les 80 attaquants les plus pénalisés de la saison précédente et on retire les 80 pts et plus. Ensuite nous ajoutons les mêmes nombres

de joueurs qui ont été retiré par les joueurs suivants dans la liste. S'il y a le même nombre de minute de punition, nous les prenons tous.

Systeme de pointage

Donc une fois le repêchage complété, nous sommes prêt pour la saison régulière. Voici le système de pointage pour un match de notre pool.

Attaquants	But	1 pt
	Assistance	1 pt
	But en infériorité	1 pt de plus
	But gagnant	2 pts de plus
Agresseurs	But	2 pts
	Assistance	1 pt
	But en infériorité	1 pt de plus
	But gagnant	2 pts de plus
	Minute de punition	¼ de point
Défenseurs	But	2 pts
	Assistance	1 pt
	But en infériorité	1 pt de plus
	But gagnant	3 pts de plus
Gardiens	Victoire	3 pts
	Défaite en prol./Fus.	2 pts
	Blanchissage	4 pts de plus
	But	2 pts
	Assistance	1 pt
	But gagnant	3 pts de plus

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule de la façon suivante : elle est composée de trois périodes comme une vraie partie de hockey. Le gagnant de la période marque 1 point en tout premier lieu pour avoir gagné la période et 1 point supplémentaire pour chaque tranche de 3 points de différence en 1^{ère} et 2^e période et 1 point supplémentaire pour chaque tranche de 4 points de différence en 3^e période.

Si le résultat d'une partie est égal après les 3 périodes, le bri d'égalité se fait en premier lieu avec les points fantasy total de la partie et ensuite avec les points des joueurs de banc (ceux qui n'ont pas compté dans les 3 périodes).

Voici les joueurs comptabilisés pour chaque période :

Première Période : Les 3 meilleurs attaquants de chaque équipe.

Deuxième Période : Les 4^{ème} et 5^{ème} attaquants et le meilleur agresseur (ou le 6^e attaquant s'il est meilleur que le meilleur agresseur).

Troisième Période : Les 3 meilleurs défenseurs et le meilleur gardien.

Vous n'avez pas à choisir votre alignement partant à chaque semaine car vos meilleurs joueurs à chaque position seront sélectionnés automatiquement pour votre partie.

Lors du repêchage, vous avez vu qu'on doit respecter un nombre de joueurs à chaque position. Mais, dans la saison tous ce qu'on doit respecter est d'avoir le nombre minimum de joueur pour une partie. Soit,

5 Attaquants
1 Agresseur
3 Défenseurs
1 Gardien

Vous pouvez donc pendant la saison avoir plus de joueurs à une position où vous êtes plus faible et moins à une autre où vous avez de meilleurs joueurs. Vous devez avoir en tout temps 16 joueurs dans votre alignement et la possibilité d'en avoir un 17^{ème} sur une liste de réserve (Voir Liste de réserve).

Saison de fantasy hockey

Les participants seront répartis en 2 conférences. Le calendrier de la saison régulière sera divisé en **22 à 24 semaines pour que, autant que possible. Les matchs sont aléatoirement prédéterminer.** ~~on puisse affronter 8 fois pendant l'année les équipes intra-conférence et 4 fois les équipes de la conférence opposée. Dans une saison écourtée (en raison des Jeux Olympiques par exemple), le calendrier sera divisé de façon à se rapprocher le plus possible du ratio 2-1. (2 fois plus de matchs intra-conférence)~~

À la fin de la saison régulière de notre pool, les 4 premières équipes de chaque conférence participent à nos éliminatoires. En cas d'égalité entre deux équipes, le système de départage suivant sera utilisé : plus de victoires suivi de plus de buts "pour" suivi de moins de buts "contre". Nos éliminatoires se dérouleront pendant les trois dernières semaines de la LNH. (Normalement, ce sont les semaines 25 à 27)

Transactions

Pendant toute la saison jusqu'à la date limite des transactions, vous pouvez transiger avec d'autres participants. Vous pouvez échanger les joueurs que vous voulez, sans nécessairement qu'ils soient de la même position, en autant que le même nombre de joueurs est envoyé de chaque côté de la transaction et évidemment que votre alignement minimum est respecté suite à cette transaction. Vous pouvez également inclure des choix au repêchage pour la prochaine saison dans ces transactions. Évidemment, le nombre de choix échangés aussi devront être les mêmes de chaque côté de la transaction. **Il n'y a pas de contrainte sur les choix de repêchage, un DG peut faire une transaction impliquant son 1^{er} choix du repêchage de l'an prochain, par contre, si le DG en question décide de quitter le pool, il y aura une amende. (30\$ S'il n'a plus de 1^{er} choix, 20\$ s'il n'a plus de 2^{er} choix et 10 s'il n'a plus de 3^{er} choix.)**

Il vous est également possible d'effectuer une transaction impliquant trois équipes. Les mêmes règles s'appliquent à ce moment. Chacune de ces trois équipes doit donner et recevoir le même nombre de joueur et de choix.

Vos transactions doivent être déclarées à votre président par courriel avant minuit le samedi de chaque semaine. Lors d'un échange, les deux ou trois équipes impliquées doivent se manifester au président par courriel.

Durant la saison régulière de notre pool, la période de transaction se termine le samedi suyant la date limite des transactions de la LNH. Elle reprend dès la fin des séries éliminatoires de notre pool.

Refus de transaction :

Lorsqu'il y a un refus, les DG impliqué peuvent renégocier la transaction, si les mêmes joueurs sont impliqués et qu'il y a un 2^e refus, la transaction sera gelée. Les joueurs impliqués ne peuvent plus être transigé. Même avec un autre DG.

Pour éviter les ventes de feu trop tôt, les transactions impliquer les choix ne peuvent être faites qu'à partir de la semaine 11.

Gestion des transactions

A toutes les soirées annuelles de repêchage, il y aura un vote ou une pige pour choisir un comité fixe de 4 personnes et 1 substitut pour toute l'année. Ce comité veillera à « garantir » une stabilité dans les propositions de transactions. Dans le cas d'une sélection par vote, chaque personne doit voter pour une personne, autre qu'elle-même. Ces personnes doivent être capables d'impartialité. Ils doivent être assez disponibles pour lire leur courriel. Et ne pas se vouloir se venger sur les transactions passées. Ceux ayant reçus le plus grand nombre de vote forment le comité. En cas d'égalité, il y a un deuxième tour jusqu'à l'obtention des 5 candidats élus.

Dans le cas d'une sélection par pige, c'est le président qui aura demandé au préalable lesquels des DG sont intéressés à faire partie du comité. Il effectuera alors un tirage au sort parmi ces dits DG.

Fonctionnement :

Lorsqu'une transaction est effectuée par deux ou trois gérants, elle est envoyée au président qui lui l'a retransmet au comité. Si un gérant du comité est impliqué dans la transaction, le substitut le remplacera. Si deux gérants de la transaction font partie du comité, les deux autres gérants et le substitut formeront le comité pour cette transaction. Il faut qu'il y ait toujours 3 réponses similaires pour accepter ou refuser la transaction.

Les gérants du comité non impliqués dans la transaction doivent envoyer leur réponse au président. S'ils acceptent la transaction, aucun argument ne sera nécessaire mais s'ils refusent la transaction, ils devront ajouter à leurs réponses un argument signifiant qui se retrouve avantaagé dans la transaction et/ou une modification souhaitable à la transaction pour qu'elle soit acceptée selon lui.

- Si les 4 gérants acceptent à 4-0 ou 3-1, alors la transaction sera acceptée.
- Si les 4 gérants refusent à 4-0 ou 3-1, alors la transaction sera refusée.
- Si les 4 gérants se divisent le vote 2-2, alors le substitut (s'il ne remplace pas déjà un gérant) ou le président (si le substitut est déjà dans le comité) tranchera (à 3-2 elle sera acceptée mais à 2-3 elle sera refusée ou devra être modifiée).
- Si les 3 gérants acceptent à 3-0, alors la transaction sera acceptée.
- Si les 3 gérants refusent à 3-0, alors la transaction sera refusée.
- Si les 3 gérants acceptent à 2-1, alors le président tranchera (à 3-1 elle est acceptée mais à 2-2 elle sera refusée et devra être modifiée car elle n'aura pas eu 3 acceptations de la part du comité).

Dans le cas où il y a trois gérants de la transaction qui font partie du comité, les deux DG restant sur le comité (substitut inclut) ainsi que le président voteront la transaction. Il faudra une unanimité pour que celle-ci soit acceptée. (3-0)

Ensuite, le président retransmet à tout le monde la transaction acceptée ou advenant un refus du comité, retourne la transaction aux deux ou trois gérants en question pour qu'ils puissent la modifier ou l'abandonner.

Ballotage hebdomadaire

À partir de la deuxième semaine, chaque participant peut aller chercher jusqu'à 3 agents libres à chaque semaine. On doit évidemment éliminer un joueur de notre alignement pour chaque nouveau joueur que l'on veut ajouter pour respecter le nombre obligatoire de 16. Si plus d'un participant demande le même joueur, ce joueur sera toujours accordé à celui qui se trouve le plus bas dans notre classement général. On ne peut pas prendre un joueur qui n'a pas encore été repêché par la LNH. Si désiré, le ballotage de joueurs doit être envoyé par courriel au président au plus tard à 23h59 le samedi de chaque semaine.

La date limite pour utiliser le système de ballotage durant la saison régulière est la fin de semaine suivante de la date limite des transactions de notre pool.

Cependant, durant les séries éliminatoires de notre pool, il est permis de soumettre au ballotage un joueur qui est blessé. C'est d'ailleurs le seul motif valable qui sera accepté. Le retour d'un joueur dans les mineures ne constitue pas une blessure ! Le ballotage de série se fera également une fois par semaine, tout comme en saison régulière.

Liste de réserve

Il est possible de mettre un seul joueur sur ce qu'on appelle la liste de réserve. Par exemple, le participant qui aurait un joueur vedette (protégeable) et qu'il se blesse pour la saison complète. Il pourrait donc le mettre sur la liste de réserve et aller chercher un agent libre sans être obligé d'éliminer un joueur de son alignement. Si on a déjà un joueur sur la liste de réserve on doit réactiver ce joueur afin de pouvoir réserver l'autre. Si on active un joueur de la liste de réserve sans en réserver un autre, on doit évidemment éliminer un joueur de notre alignement.

Pour aller sur la liste de réserve, un joueur doit soit être blessé, suspendu, dans les mineures ou agent libre de la LNH à minuit le samedi soir. On ne peut mettre un joueur qui n'a pas encore été repêché sur la liste de réserve.

Liste de protection

À chaque année, les participants pourront protéger 4 joueurs qu'ils garderont pour la saison suivante. Ces listes de protection doivent habituellement être remises 2 semaines avant le repêchage de la saison suivante.

Bourses et coûts de participation

Chaque participant paie 100\$ pour le pool au moment du repêchage. Un montant de 10\$ est remis au président pour l'aspect administratif du pool et un autre montant de 120\$ est remis au statisticien du pool, ce montant inclut la gestion de la base de donnée, les statistiques ainsi que l'abonnement annuel à Office Pools.

Voici la distribution des bourses pour une ligue de 16 équipes :

Bourse totale :	1470\$
Champion de la saison régulière :	120\$
Champions de conférence :	180\$
Deuxièmes de conférence :	130\$
Troisièmes de conférence :	90\$
Quatrièmes de conférence :	50\$
Champion éliminatoire :	100\$
Finaliste éliminatoire :	50\$
Champion consolation :	30\$
Meilleures semaines :	10\$/semaine (pour les 24 semaines de saison régulière et les 3 semaines des séries)

Bris d'égalité en cas de meilleure semaine:

- 1) Points fantaisie de la semaine
- 2) Points banc
- 3) Fiche de la semaine (V-D-N-DP)
- 4) Meilleur BP de la semaine
- 5) Meilleur BC de la semaine
- 6) Points fantaisie de l'année