

## Matrix Hockey – Règles en vigueur

### Table des matières

1.Présentation.....	1
2.Principes de base.....	2
2.1.Déroulement d'un match (Temps réglementaire).....	2
2.1.1.La matrice.....	2
2.1.2.Les extra-buts (+).....	3
2.1.2.1.Gain d'extra-buts.....	3
2.1.2.2.Utilisation des extra-buts.....	3
2.1.3.Les super-arrêts (#).....	4
2.1.3.1.Gain de super-arrêts.....	4
2.1.3.2.Utilisation des super-arrêts.....	4
2.1.4.Le But Bonus (*).....	4
2.2.Prolongations et tirs au but.....	4
3.Les différentes compétitions de Matrix Hockey.....	5
3.1.Le championnat.....	5
3.1.1.Organisation.....	5
3.1.2.Règles spécifiques.....	5
3.1.3.Ordres non rendus.....	5
3.1.4.Exemple complet de journée de championnat.....	6
3.1.5.Calculs des points et bris d'égalité.....	7
3.1.6.Promotions / Relégations.....	7
3.2.La coupe Klaus-Dieter Hoffmann.....	7
3.2.1.Organisation.....	7
3.2.2.Règles spécifiques.....	7
3.2.3.Ordres non rendus.....	8
3.3.La coupe Wayne Gretzky.....	8
3.3.1.Organisation.....	8
3.3.2.Règles spécifiques.....	8
3.3.3.Ordres non rendus.....	9
4.Divers.....	9

#### 1.Présentation

Matrix Hockey est une simulation simple de championnat de Hockey sur Glace. Saison après saison, les équipes (gérées par les joueurs) vont s'affronter pour le titre ou une des coupes, pour être promues dans la division supérieure ou éviter la relégation en division inférieure.

Une saison s'organise autour de 3 évènements majeurs :

- le championnat
- la coupe Klaus-Dieter Hoffmann (ou coupe ou coupe KDH)
- la coupe Wayne Gretzky (ou supercoupe ou coupe WG)

Une saison dure à peu près deux mois à raison d'un tour par semaine. Jouer chaque semaine revient à envoyer un jeu d'ordre pour chaque compétition où votre équipe est engagée. C'est faisable en dix minutes (même si les plus calculateurs peuvent y passer plus longtemps...).

Notez bien qu'il n'y a rien à gagner si ce n'est la gloire de pouvoir ajouter le titre de champion de Matrix Hockey sur sa carte de visite. Mais bon, comme c'est un jeu gratuit (ou à peu près, on ne va pas jusqu'à rembourser les connexions quand-même...), nous espérons que vous ne nous en tiendrez pas rigueur...

## 2.Principes de base

### 2.1.Déroulement d'un match (Temps réglementaire)

#### 2.1.1.La matrice

Le **score de base** d'une équipe va être déterminé à l'aide de l'élément central de ce jeu : la matrice.

Ce sera plus simple à expliquer à l'aide d'un exemple. La matrice ci-dessous pourrait être utilisée pour un championnat composé de 12 équipes (chacune d'entre elles devant rencontrer toutes les autres une fois)

	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>K</i>
<i>1° journée</i>	3	3	1	4	3	5	1	1	4	3	2
<i>2° journée</i>	3	3	1	2	6	2	6	3	6	2	5
<i>3° journée</i>	2	3	3	1	4	4	5	2	5	5	1
<i>4° journée</i>	2	1	3	3	4	1	4	6	3	4	3
<i>5° journée</i>	6	6	6	5	2	5	6	4	5	6	6
<i>6° journée</i>	1	5	3	5	2	2	2	2	2	1	4
<i>7° journée</i>	1	1	6	6	1	4	4	3	2	4	2
<i>8° journée</i>	4	1	4	3	6	1	1	1	5	2	5
<i>9° journée</i>	5	2	3	2	1	1	3	4	1	3	1
<i>10° journée</i>	4	3	5	2	1	5	2	2	1	4	6
<i>11° journée</i>	3	1	5	2	4	6	2	2	1	4	3

A chaque tour, les coach des différentes équipes devront choisir un colonne.

*Supposons que nous jouons pour la 5° journée. Les Huskies ont choisi la colonne D et marquent 5 buts. Les Bonzommes de Neige ont choisi la colonne C et marquent 6 buts. Si ces deux équipes se rencontraient, les Bonzommes de Neige auraient gagné sur le score de 6-5.*

Avouez que ce serait un peu trop simple... Ca, c'est la base. Il faut y ajouter les restrictions et règles additionnelles suivantes :

- chaque colonne ne peut être choisie qu'une fois par saison (*Dans notre exemple, les Huskies n'avaient pas encore choisi la colonne D et ne pourront plus la jouer.*)
- Pour chaque équipe (en plus de la première) d'une même division ayant choisi pour ce tour la même

colonne, un but sera retiré (*Si, dans notre exemple, 3 autres équipes avaient choisi la colonne C, les Bonzommes de Neige n'auraient plus marqué que 3 buts et donc perdu 5-3*). Si le résultat modifié de la colonne donne une valeur négative, celui-ci sera ramené à 0.

### 2.1.2. Les extra-buts (+)

Chaque équipe dispose d'un capital d'**extra-buts** pour la saison. Ceux-ci peuvent être utilisés dans toutes les compétitions du jeu : championnat et coupes.

Pour chaque **extra-but** joué, un but sera ajouté au **score de base** de l'équipe

#### 2.1.2.1. Gain d'extra-buts

Le nombre d'**extra-buts** dont dispose une équipe pour la saison est fonction de ses résultats lors de la saison précédente.

- 1 point par match de championnat gagné
- 1 point par match gagné en Coupe Klaus-Dieter Hoffmann
- 1 point pour le vainqueur de la Coupe Klaus-Dieter Hoffmann
- 4 points pour chaque équipe première de sa division
- 3 points pour chaque équipe deuxième de sa division
- 2 points pour chaque équipe troisième de sa division
- 1 point pour chaque équipe quatrième de sa division
- 6 points pour une équipe reléguée (ça peut surprendre, mais c'est pour simuler l'écart de niveau entre les divisions)
- retrait de 6 points pour une équipe promue (même explication que ci-dessus)
- 3 points pour une équipe ayant joué la saison précédente (bonus vétéran). Les équipes sur liste d'attente avant la fin de la saison, mais n'ayant pas pu jouer faute de place bénéficient également de ce bonus
- 4 points pour le vainqueur de la Coupe Wayne Gretzky
- 3 points pour le deuxième de la coupe Wayne Gretzky
- 2 points pour le troisième de la coupe Wayne Gretzky
- 1 point pour le quatrième de la coupe Wayne Gretzky

En fin de saison, on fait la somme de ces points, on divise le résultat par 3 (en arrondissant si besoin à l'entier inférieur) et on obtient le nombre d'extra-buts de l'équipe pour la saison suivante.

Attention, les extra-buts non utilisés au cours d'une saison ne peuvent pas être reportés sur la suivante. Ils sont perdus...

#### 2.1.2.2. Utilisation des extra-buts

Chaque coach peut choisir d'ajouter un ou plusieurs **extra-buts** à son **score de base**. *Dans notre*

*exemple de tout à l'heure, nous avons laissé les Bonzommes de Neige en fâcheuse posture puisqu'ils perdaient 5-3. Si leur coach avait décidé d'utiliser deux **extra-buts**, il aurait ramené le score à 5-5.*

Il est important de noter que les extra-buts sont ajoutés après le calcul du score de base et donc après qu'il soit ramené à 0 s'il est négatif. Exemple : *Toujours en 5<sup>o</sup> journée, les Culs Gelés rencontrent les Nounours. Les deux équipes ont choisi la colonne E et c'est aussi le cas pour 2 autres équipes. Le score de base des 4 équipes est de 0 (2-3 = -1 -> 0), mais les Culs Gelés ont eu la bonne idée de jouer un **extra-but** et ils l'emportent donc 1-0.*

### 2.1.3. Les super-arrêts (#)

Chaque équipe dispose aussi d'un capital de **super-arrêts** pour la saison.

Contrairement aux **extra-buts**, ils ne peuvent être utilisés qu'en championnat.

Pour chaque **super-arrêt** joué, un but sera retranché au **score de base** de l'équipe adverse.

#### 2.1.3.1. Gain de super-arrêts

En début de saison, chaque équipe dispose d'une base de deux **super-arrêts**, auxquels vient s'ajouter un **super-arrêt** pour chaque match de championnat de la saison précédente où l'adversaire n'aura pas réussi à mettre la rondelle au fond de la cage.

Attention, les **super-arrêts** non joués au cours d'une saison ne peuvent être reportés sur la suivante. Ils sont perdus.

#### 2.1.3.2. Utilisation des super-arrêts

Chaque coach peut choisir de jouer un ou plusieurs **super-arrêts** lors d'un match de championnat. Il s'agit alors d'exploits de son gardien de buts, chaque **super-arrêt** joué annulant un des buts de l'adversaire.

Il est important de noter que les **super-arrêts** sont comptabilisés après les **extra-buts** et surtout, qu'ils ne peuvent pas faire descendre un score en dessous de 0. *Si en 5<sup>o</sup> journée, les Nounours avaient joué un **super-arrêt**, l'**extra-but** des Culs Gelés aurait été annulé. Le score aurait donc été 0-0, et ce même si les Culs Gelés avaient aussi joué (et donc gâché) un **super-arrêt**.*

### 2.1.4. Le But Bonus (\*)

Le **but bonus** est l'élément incontrôlable de ce jeu. Il n'est utilisé qu'en championnat.

Au cours de l'arbitrage, une équipe de chaque division est désignée au hasard et marque un but en plus, le **but bonus**.

Attention, le **but bonus** est ajouté en dernier lieu et ne peut donc pas être annulé par un super-arrêt.

## 2.2. Prolongations et tirs au but

Si deux équipes n'ont pas réussi à se départager à l'issue du temps réglementaire (autrement dit après que les extra-buts, super-arrêt et but bonus auront été pris en compte), il y aura des prolongations. C'est pour cela qu'il est demandé aux équipes de choisir une valeur en plus de la colonne à chaque journée et pour chaque événement.

La valeur en question peut être 0, 1, 2, 3 ou X (X ayant une valeur aléatoire entre 0 et 3). Le nombre de fois où chaque valeur peut-être choisie dépend de la compétition, un choix est consommé à chaque journée, que le match aille au prolongation ou pas.

L'équipe ayant choisi la valeur la plus élevée marque le but en or et remporte le match.

En coupe KDH, si l'égalité persiste on procède à une séance de tirs au but. Cette séance fonctionne de la même façon que les prolongations mais les valeurs autorisées sont 0, 1, 2, 3, 4, 5 ou X (X ayant une valeur aléatoire comprise entre 0 et 5).

### 3. Les différentes compétitions de Matrix Hockey

#### 3.1. Le championnat

##### 3.1.1. Organisation

Le championnat est organisé en 7 divisions de 12 équipes :

- l'Elite au sommet,
- 2 groupes de 2° division
- 4 groupes de 3° divisions

Au cours du championnat, chaque équipe rencontre toutes les autres équipes de sa division une fois.

##### 3.1.2. Règles spécifiques

Sur un match de championnat, on peut jouer **extra-buts** et **super-arrêts**.

La règle du but bonus s'y applique également.

En cas d'égalité après le temps réglementaire on passe aux prolongations. On peut alors choisir X une fois, 0 et 3 deux fois, 1 et 2 trois fois.

Si l'égalité persiste, le match nul est validé.

Les deux dernières journées du championnat sont jouées en même temps.

NB : Une page d'information sur les équipes pour le championnat permet de jouer ses ordres en fonction des colonnes qui restent aux autres équipes.

##### 3.1.3. Ordres non rendus

En cas d'ordres non reçus (ONR), l'arbitre tirera au sort l'une des colonnes et l'une des valeurs de prolongation encore disponibles de l'équipe. 1 but lui sera de plus retiré du résultat de la colonne éventuellement modifié par les choix des autres équipes. Par contre, la valeur de cette colonne ne sera pas modifiée pour les autres équipes. L'équipe ONR ne pourra bénéficier du **but bonus** (S'il lui avait été attribué, il sera refusé pour hors-jeu).

De plus, après le premier ONR, un **extra-but** et un **super-arrêt** seront retirés à l'équipe ; après le deuxième ONR : l'équipe perdra le reste de ses **extra-buts** et **super-arrêts** elle ne pourra pas être promue ; après le 3° ONR, l'équipe sera remplacée par une équipe bidon (choix aléatoires) jusqu'à la fin de la saison et sa dissolution s'il s'agit d'une équipe d'Elite ou de D2. S'il s'agit d'une équipe de D3, elle

pourra être immédiatement remplacée par une équipe de la liste d'attente qui conservera le bénéfice des résultats de l'équipe remplacée en terme de calcul d'**extra-buts** et de **super-arrêts**

Une équipe nouvelle ONR lors de la première journée pourra être immédiatement remplacée par un joueur de la liste d'attente.

Notez que le calendrier complet est connu dès le début de la saison et qu'il est toujours possible de jouer en avance (même plusieurs semaines avant) pour éviter l'ONR. Il est possible de jouer plusieurs fois pour la même journée, seul le dernier jeu d'ordres est pris en compte.

### 3.1.4.Exemple complet de journée de championnat

Prenons la première journée de championnat de la matrice qui nous sert d'exemple.

- Huskies : F+(2)
- Bonzommes de Neige : I(3)
- Cybériens : ONR : F(X)
- Flocons : F(0)
- Nounours : D(1)
- Grizzlies : F(2)
- Culs Gelés :D++\*(1)
- Vins chauds : B(X)
- Igloos : F#(3)
- Icebergs : I(3)
- K-Ribou : J(1)
- Free Riders : K(3)

Le tirage au sort donne le **but bonus** (\*) aux Culs Gelés

Les cybériens sont ONR (colonne F et valeur X tirées au sort, 1 but de pénalité et pas d'influence pour les autres équipes ayant choisi la même colonne)

Les Bonzommes et les Nounours sont à égalité 3-3 à l'issue du temps réglementaire. Les Bonzommes ayant choisi la valeur la plus élevée, ils marquent le but en or et l'emportent 4-3.

Le signe + signifie que l'équipe joue un extra-but

Le signe # signifie que l'équipe joue un super-arrêt

On obtient les résultats suivants :

Huskies [F+(2)]	–	Flocons [F(0)]	:	3-2
Cybériens [ONR : F(X)]	–	Grizzlies [F(2)]	:	1-2
Bonzommes [I(3)]	–	Nounours [D(1)]	:	4-3 AP
Culs Gelés [D++*(1)]	–	Vins Chauds [B(X)]	:	6-3

Igloos [F#(3)]	–	Icebergs [I(3)]	:	2-2 AP
K-Ribou [J(1)]	–	Free Riders [K(3)]	:	6-7 AP

### 3.1.5. Calculs des points et bris d'égalité

Une victoire (avec ou sans prolongations) rapporte 2 points ; un match nul (avec ou sans prolongations) rapporte 1 point ; une défaite après prolongations rapporte 1 point et une défaite dans le temps réglementaire n'en rapporte aucun

Au classement, en cas d'égalité aux points, on départage les différentes équipes comme suit :

- Plus grand nombre de victoires
- Plus grand nombre de victoires dans le temps réglementaire
- Plus petit nombre de défaites
- Plus grand nombre de défaites après prolongations
- Plus grand nombre de buts marqués
- Plus grande différence de buts

Si malgré tout l'égalité persiste, un tirage au sort sera effectué.

### 3.1.6. Promotions / Relégations

Les 4 dernières équipes de l'Elite en fin de saison sont reléguées en D2.

Les deux premiers de chaque D2 sont promus en Elite.

Les 4 derniers de chaque D2 sont relégués en D3.

Les deux premiers de chaque D3 sont promu en D2.

## 3.2. La coupe Klaus-Dieter Hoffmann

### 3.2.1. Organisation

La coupe se joue avec une matrice spécifique.

Un premier tour qualificatif oppose 40 équipes. Ces équipes sont celles de D3 ayant un code compris entre 03 et 12. Les 20 vainqueurs retrouvent les autres équipes en 32<sup>èmes</sup> de finale.

A chaque tour on procède à un tirage au sort pour déterminer les matches.

### 3.2.2. Règles spécifiques

Sur un match de coupe, on peut jouer des **extra-buts** mais pas de **super-arrêts**.

La règle du but bonus ne s'applique pas à la coupe.

En cas d'égalité après le temps réglementaire on passe aux prolongation. On peut alors choisir X une fois et les autres valeurs deux fois sauf 3 qui n'est pas utilisé.

Si l'égalité persiste, on procède aux tirs au buts (chaque valeur pouvant être choisie une fois) ; puis, si nécessaire, à un tirage au sort.

NB : Une page d'information sur les équipes encore en course pour la coupe KDH permet de jouer ses ordres en fonction des colonnes qui restent aux autres équipes.

### 3.2.3. Ordres non rendus

Une équipe ONR perd son match.

Lorsque deux équipes qui se rencontrent sont ONR, le meilleur perdant des autres matches est repêché. Les critères pour déterminer cet heureux veinard sont dans l'ordre : plus petite différence de buts marqués lors des TAB, plus grand nombre de buts marqués lors de ces TAB pour ces dernières, plus grand nombre de buts marqués par les équipes ayant perdu en prolongations, plus petite différence de buts pour les équipes ayant perdu dans le temps régulier, nombre de buts marqués par ces dernières et enfin tirage au sort.

## 3.3. La coupe Wayne Gretzky

### 3.3.1. Organisation

La supercoupe se joue avec une matrice spécifique.

Douze équipes sont qualifiées pour participer à cette coupe :

- le vainqueur de chaque division de la saison précédente,
- les deux finalistes de la coupe KDH de la saison précédente,
- le tenant du titre,
- l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts en championnat (toutes divisions confondues)
- l'équipe ayant encaissé le moins de buts en championnat (toutes divisions confondues)

La première phase consiste en matches de poules. Les douze équipes sont réparties en 3 poules de quatre et affrontent chaque autre membre de leur poule deux fois (aller/retour).

A l'issue des 6 journées de poules, le premier de chaque groupe est qualifié pour les demies-finales ainsi que le meilleur second. Le tirage au sort des demies-finales sera effectué de manière à ce que les deux équipes issues de la même poule ne puissent pas se rencontrer.

### 3.3.2. Règles spécifiques

Sur un match de supercoupe, on peut jouer des **extra-buts** mais pas de **super-arrêts**.

La règle du but bonus ne s'applique pas à la coupe.

Pour les matches de poules, on procède comme pour le championnat, les valeurs pour les prolongations étant 0, 1, 2 et X deux fois. Les points et les bris d'égalité sont les mêmes qu'en championnat.

En phase finale, si l'égalité persiste après les prolongations, l'équipe gagnante sera celle qui a marqué le plus de buts lors des matches de poule. Si l'égalité persiste il sera procédé à un tirage au sort.

NB : Une page d'information sur les équipes pour la supercoupe permet de jouer ses ordres en fonction



des colonnes qui restent aux autres équipes.

### 3.3.3. Ordres non rendus

En cas d'ONR en match de poule, on procède comme pour le championnat. Par contre, si une équipe est ONR pour les deux compétitions (ce qui arrive le plus souvent), les sanctions en **extra-buts** et en **super-arrêts** ne sont appliquées qu'une fois.

En cas d'ONR lors de la phase finale, l'équipe ONR aura match perdu.

## 4. Divers

La semaine est rythmée par les évènements suivants :

- le mercredi (en général le matin), tous les joueurs reçoivent un mail listant les équipes n'ayant toujours pas rendu leurs ordres.
- Le vendredi (en général le matin aussi), les joueurs qui n'ont toujours pas joué reçoivent un dernier mail de rappel
- le vendredi à 17h, le site n'accepte plus les ordres. Pour ceux qui aiment vivre dangereusement, il est toujours possible de nous envoyer un mail contenant le jeu d'ordres. Si l'arbitrage de votre groupe n'a pas été fait, il est possible qu'il soit pris en compte (mais il n'y a aucune garantie). Quoiqu'il en soit, simplifiez nous la tâche, jouez à temps via le site...
- Dans le courant du week-end, les différents arbitrages sont effectués. Chaque arbitre envoie un mail à tous les joueurs une fois qu'il a terminé son arbitrage (si le mail tarde, rien ne vous empêche d'aller voir, les résultats de votre groupe sont peut-être déjà en ligne).

Si vous attendez que l'arbitrage soit effectué pour jouer, le système vous empêchera de choisir une valeur déjà jouée. Par contre, si vous jouez en avance, méfiez-vous. En cas de problème une colonne serait prise au hasard parmi celles restantes mais aucune pénalité ne serait appliquée (par contre, le résultat obtenu entrera en compte pour la valeur finale de la colonne).

De même si vous jouez plus d'extra-buts qu'il ne vous en reste (soit en jouant en avance, soit en jouant sur différentes compétitions), ils seront attribués en priorité au championnat puis à la supercoupe et enfin à la coupe.

Dans l'intérêt du jeu, merci de respecter les points suivants :

- Une seule équipe par joueur
- Pas d'entente entre joueurs (communication sur les colonnes jouées). On n'a aucun moyen de vérifier, mais vous conviendrez que ça va contre l'esprit du jeu.
- Evitez d'abandonner en cours de saison, ça pourrait fausser le championnat. Si vraiment vous n'aimez pas le jeu, faites un effort jusqu'à la fin ou envoyez vos ordres en une seule et dernière fois.