Оглавление

[Обозначения и сокращения 2](#_Toc145955585)

[1 Форматы участия 3](#_Toc145955586)

[1.1 Бесплатный формат 3](#_Toc145955587)

[1.2 Платный формат 3](#_Toc145955588)

[2 Правила лиги 4](#_Toc145955589)

[2.1 Основные правила лиги 4](#_Toc145955590)

[2.1.1 Количество команд 4](#_Toc145955591)

[2.1.2 Формат игр 4](#_Toc145955592)

[2.1.3 Плейофф 4](#_Toc145955593)

[2.2 Драфт 4](#_Toc145955594)

[2.2.1 Тип драфта 4](#_Toc145955595)

[2.2.2 Сроки проведения 5](#_Toc145955596)

[2.2.3 Дата и время проведения драфта определяются всем составом участников лиги в ходе обсуждения. 5](#_Toc145955597)

[2.3 Ростер 5](#_Toc145955598)

[2.3.1 Состав ростера на 2022/23 5](#_Toc145955599)

[2.3.2 Размер ростера 5](#_Toc145955600)

[2.3.3 Стартовый состав 5](#_Toc145955601)

[2.3.4 Ростерлок 5](#_Toc145955602)

[2.4 Начисление очков 5](#_Toc145955603)

[2.4.1 Система начисления очков 5](#_Toc145955604)

[2.5 Состав дивизионов 6](#_Toc145955605)

[2.5.1 Разбиение на дивизионы 6](#_Toc145955606)

[2.6 Трейды, подписания 6](#_Toc145955607)

[2.6.1 Система подписания FA 6](#_Toc145955608)

[2.6.2 Трейды 7](#_Toc145955609)

[3 Полезные Ресурсы 8](#_Toc145955610)

# Обозначения и сокращения

| Сокращение | Расшифровка сокращения |
| --- | --- |
| H2H | Head-to-Head |
| F | Forward |
| C | Center |
| LW | Left Wing |
| RW | Right Wing |
| D | Defender |
| G | Goalkeeper |
| UTIL | Универсальный слот |
| IR | Injury Reserved |
| FA | Free Agents |
| Bench | Лавка запасных |

# Форматы участия

## Бесплатный формат

* + 1. Бесплатный формат предполагает под собой участие в лиге <https://fantasy.espn.com/hockey/league?leagueId=484910394> без стартового взноса.

## Платный формат

TBA

# Правила лиги

## Основные правила лиги

### Количество команд

* + - 1. Количество команд для первого дивизиона составляет 16 участников. Количество команд для второго дивизиона составляет 14 участников.
      2. По результатам сезона финалисты второго дивизиона переходят в первый. Два участника, занявшие последние места в первом дивизионе уходят на понижение.

### Формат игр

* + - 1. Игры в лиге проходят в формате H2H. Каждую неделю (в исключительных случаях в больший срок) проходит матчап с оппонентом. Победа в матчапе присуждается игроку, набравшему наибольшее количество очков в рамках недельного противостояния.
      2. В некоторых случаях, согласно автоматически генерируемому календарю ESPN, продолжительность матчапа может быть более 2-х недель. Например, во время паузы на матч всех звёзд. Календарь предварительно, т.е. до старта сезона, доступен для просмотра каждому участнику лиги.
      3. В регулярном сезоне проводится 20 матчапов.

### Плейофф

* + - 1. Плейофф внутри ESPN проводится для всех участников лиги без исключения. В последние недели регулярки реальной НХЛ по итогам регулярки ESPN лиги проходит плейофф для 2-х сеток: сетки победителей и сетки проигравших.
      2. В сетку победителей плейофф проходят 8 команд: гарантировано победители дивизионов и 6 лучших команд по H2H Record.
      3. Матчапы в плейофф длятся 2 недели.
      4. Длительность плейофф – 3 раунда.

## Драфт

### Тип драфта

* + - 1. Процесс драфта игроков НХЛ происходит в режиме онлайн.
      2. Очередность выбора в первом раунде определяется:
         1. В сезоне 23/24 согласно установленной очередности, сформированной по результатам сезона 22/23.
         2. В дальнейших сезонах рандомно, платформой ESPN за час до начала драфта. В следующем раунде очередность выбора меняется на противоположную, т.е. в случае первого выбора в первом раунде во втором раунде игроку предстоит выбирать только 20-м (т.е. последним), а в третьем раунде снова первым и т.д.

### Сроки проведения

### Дата и время проведения драфта определяются всем составом участников лиги в ходе обсуждения.

## Ростер

### Состав ростера на 2022/23

* + - 1. В состав ростера входят: минимум по 3 нападающих с каждого амплуа (LW, C, RW), 4 защитника (D), 1 вратарь (G), и 1 универсальный слот (UTIL). Согласно стартовому составу. (п. 2.3.3). А также 5 игроков замены в расположении (Bench).

### Размер ростера

* + - 1. Размер ростера составляет 20 игроков.
      2. Размер ростера в платной лиге устанавливается по итогам обсуждения участниками, в случае, если такая лига будет организована.
      3. Количество IR всегда 3 слота.
      4. Максимальное количество голкиперов всегда 3.

### Стартовый состав

* + - 1. Стартовый состав представляет следующее сочетание: **9F+4D+1G+1UTIL.**
      2. Параметры стартового состава в платной лиге устанавливаются по итогам обсуждения участниками, в случае, если такая лига будет организована.
      3. Требования к форвардам в стартовом составе прямо пропорционально их общему количеству в стартовом составе: **9F = 3C+3RW+3LW.**
      4. Форварды могут иметь несколько позиций, например, C+LW, RW+LW, C+RW+LW.
      5. В слоте UTIL может находиться любой игрок кроме голкипера.

### Ростерлок

* + - 1. Ростерлок наступает вместе с началом первого матча игрового дня.

## Начисление очков

### Система начисления очков

* + - 1. Система начисления очков приведена в Таблица 2.1 – Система начисления очков.

Таблица 2.1 – Система начисления очков

| Действие | Очки | Основное действие (ОД)/Бонус\*(Б) |
| --- | --- | --- |
| Skaters | | |
| Goals | 5 | ОД1 |
| Assists | 3 | ОД2 |
| Plus/Minus | 1 |  |
| Penalty Minutes | -0,3 |  |
| Power Play Goals | 0,5 | Б1 |
| Power Play Assists | 0,3 | Б2 |
| Short Handed Goals | 2 | Б1 |
| Short Handed Assists | 1 | Б2 |
| Game-Winning Goals | 1 | Б1 |
| Faceoffs Won | 0,1 |  |
| Faceoffs Lost | -0,05 |  |
| Hat Tricks | 4 | Б1 |
| Shots on Goal | 0,3 |  |
| Hits | 0,55 |  |
| Blocked Shots | 0,55 |  |
| Defensemen Points | 0,65 | Б1; Б2 |
| Goalies | | |
| Games Started | 1,5 |  |
| Wins | 2,5 | ОД |
| Losses | -1 |  |
| Goals Against | -1,8 |  |
| Saves | 0,35 |  |
| Shutouts | 8 | Б |
| Overtime Losses | 0,3 |  |

\* - добавляется к соответствующему ОД

## Состав дивизионов

### Разбиение на дивизионы

* + - 1. Разбиение на дивизионы происходит случайным образом. В случае, если по итогам обсуждения участников лиги необходимо изменить составы дивизионов, то участники с правами администратора лиги вправе внести изменения.

## Трейды, подписания

### Система подписания FA

* + - 1. Каждый участник лиги имеет начальный бюджет в 1000 У.Е. При необходимости подписания в ростер FA, участник делает ставку, т.е. сумму, за которую подписывается FA. Если ставка оказался единственной или наибольшей из предложенных, то ростер игрока пополняется подписанным FA.
      2. Если по одному FA сделаны ставки от разных участников, но одинаковы по сумме, то FA будет зачислен в ростер к участнику, сделавшему предложение первым.
      3. Минимальная сумма подписания – 5 У.Е.
      4. Лимит подписаний FA – 3 FA в течение одного матчапа.
      5. Время зачисления FA в ростер 18:00 по Москве.

### Трейды

* + - 1. Лимит трейдов для участников – 10 в течение сезона.
      2. Трейд дедлайн наступает в тот же момент, когда он наступает в реальной НХЛ.
      3. Время рассмотрения трейда – 2 дня. В течение этого срока все участники лиги имеют возможность проголосовать в отношении заключенного трейда: согласовать трейд или же наложить на него вето.
      4. Трейд блокируется самой платформой ESPN, если 50 или более % участников накладывают вето на трейд.
      5. Трейд блокируется администраторами лиги, если за несколько часов до окончания времени рассмотрения трейда, он одновременно удовлетворяет следующим условиям:
* Не все участники лиги приняли участие в голосовании;
* Из проголосовавших участников более 50% наложили вето.

# Полезные Ресурсы

1. FAQ ESPN - <https://support.espn.com/hc/en-us/categories/360000005411-Fantasy-Hockey>
2. Draft Strategies - <https://youtu.be/ApqDcrrTUhc?t=666>
3. IR - <https://www.cbssports.com/nhl/injuries/>
4. Starting Goalies - <https://leftwinglock.com/starting-goalies/>
5. ESPN Mobile App - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.espn.fantasy.lm.football>
6. ESPN Mobile App на богатом - <https://apps.apple.com/us/app/espn-live-sports-scores/id317469184>
7. Апробация драфта - <https://fantasy.espn.com/hockey/mockdraftlobby?addata=fhl_2024_right_rail_mock>