

ÉTAPE UN:

Additionnez les « Niveaux de puissance » des six joueurs partants. (*SI VOUS N'AVEZ PAS SIX JOUEURS PARTANTS – par exemple, vous avez seulement un défenseur – ADDITIONNEZ LES NIVEAUX DE PUISSANCE DES JOUEURS PARTANTS QUE VOUS AVEZ*).

La différence déterminera l'avance du pointage dans la partie.

Si la marge est de 1 à 3, le DG avec le plus haut niveau de puissance prend une avance de 1-0.

Marge de 4 à 6, c'est une avance de 2-0.

Marge de 7 à 9, c'est une avance de 3-0.

Marge de 10 ou plus, c'est une avance de 4-0.

ÉTAPE DEUX:

Les DG qui jouent la partie jettent chacun un dé de match blanc. Le total est ajouté à l'avance ou la marge initiale. Le DG qui met au défi va en premier suivi de l'autre DG. Vous aurez chacun trois jets de dé.

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE: Si c'est égal après trois, chaque DG jette le dé de match blanc une fois. Ceci continue jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Donnez un jeton de match bleu au gagnant afin de garder un suivi des victoires.

RÈGLEMENT OPTIONNEL : LES TIRS DE PÉNALITÉ: Comme alternative au temps supplémentaire, vous et votre DG rival choisissez trois joueurs provenant de votre alignement, de vos six joueurs partants ou de vos joueurs non blessés. Les gardiens sont, bien sûr, non éligibles. Déterminez l'ordre dans lequel ces joueurs vont participer aux tirs de pénalité.

Voici comment les tirs de pénalité fonctionnent : chaque DG place son joueur, dans l'ordre prédéterminé, au milieu du plateau. Ils jettent chacun un dé de match. Le plus haut niveau de puissance PLUS le dé jeté gagne cette ronde. Le premier DG à gagner deux rondes gagne les tirs de pénalité.

Voici un règlement alternatif aux tirs de pénalité: ajoutez votre gardien à l'équation. C'est maintenant le total du niveau de puissance du tireur moins le niveau de puissance du gardien adverse (jusqu'à un minimum de zéro) additionné au jet du dé de match!

Certains DG sautent la première partie du système de pointage et décident toutes leur parties uniquement par les tirs de pénalité.



