

# PROCÉDURES DE REPÊCHAGE MOBILE

---

## Information générale

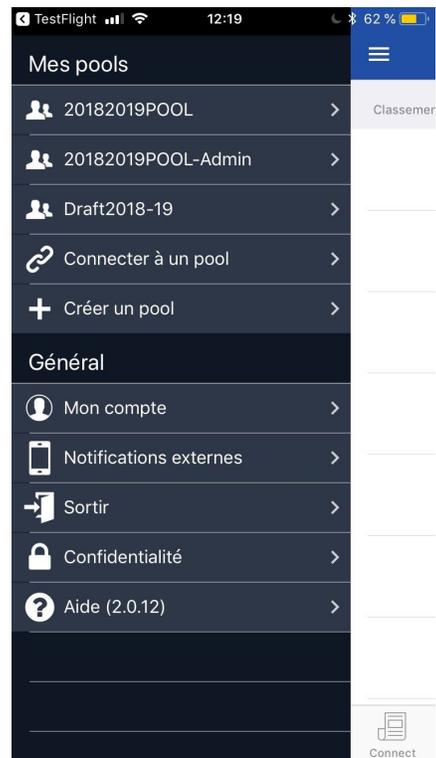
Le REPÊCHAGE EN LIGNE est offert en version MOBILE seulement.

Les caractéristiques suivantes sont disponibles pour la SÉANCE DE REPÊCHAGE:

- a. En groupe ou virtuellement - Repêchage mobile automatisé en temps réel - vous n'avez pas besoin d'être au même endroit.
- b. Diffusez les résultats - Partagez les résultats du repêchage sur écran géant à la maison ou dans un bar!
- c. Démarrage facile - Vous pouvez décider le nombre de rondes, le délai de repêchage, l'ordre de sélection aléatoire ou non et deux options de séquence.
- d. Notifications - Facile et amusant à utiliser, l'application vous informera quand c'est à votre tour de choisir.
- e. Projections de statistiques - Pour ceux qui achètent ou ont acheté le KIT DE REPÊCHAGE, vous aurez accès aux projections de statistiques en TEMPS RÉEL lorsque vous ferez la sélection de vos joueurs. Si vous ne possédez pas le KIT DE REPÊCHAGE vous aurez toujours accès au STATISTIQUES de la dernière saison.

## Étape 1

L'administrateur doit créer un nouveau pool.



## Étape 2

L'administrateur doit ajouter tous les compétiteurs du pool ainsi que lui-même.

Notes :

- Si vous voulez que les compétiteurs soient en mesure de faire leurs choix eux-mêmes dans l'App, l'administrateur doit spécifier l'adresse courriel de chaque participant et leur demander de se connecter à l'App en utilisant la même adresse courriel.
- La catégorie PAYÉ est simplement affichée afin d'indiquer si les compétiteurs ont ou non payé leur contribution au pool.

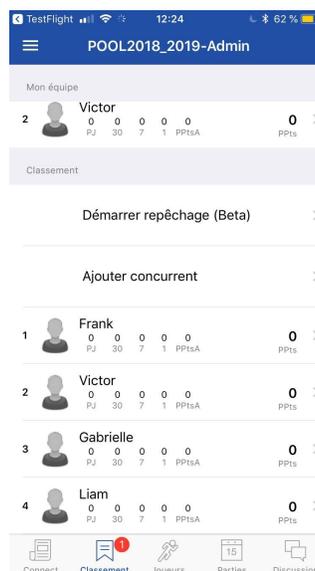
A screenshot of a mobile application interface for adding a competitor. The status bar shows 'TestFlight', signal strength, Wi-Fi, time '12:21', and battery '62%'. The app title is 'Ajouter concurrent'. At the top, there are buttons for 'Annuler', 'Ajouter concurrent', and 'Enregistrer'. Below the title is a section for 'Identification' with fields for 'Prénom' (value: Frank), 'Nom' (value: Nom), 'Courriel' (value: frank@hotmail.com), and 'Téléphone' (value: Téléphone). Below this is a section for 'Général' with fields for 'Ordre de repêchage' (value: 1), 'Points bonis' (value: 0), 'Payé' (toggle switch), and 'Afficher statistiques' (toggle switch, currently on).

## Étape 3

Lorsque tous les compétiteurs ont été ajoutés, l'administrateur doit cliquer sur DÉMARRER LE REPÊCHAGE.

Notes :

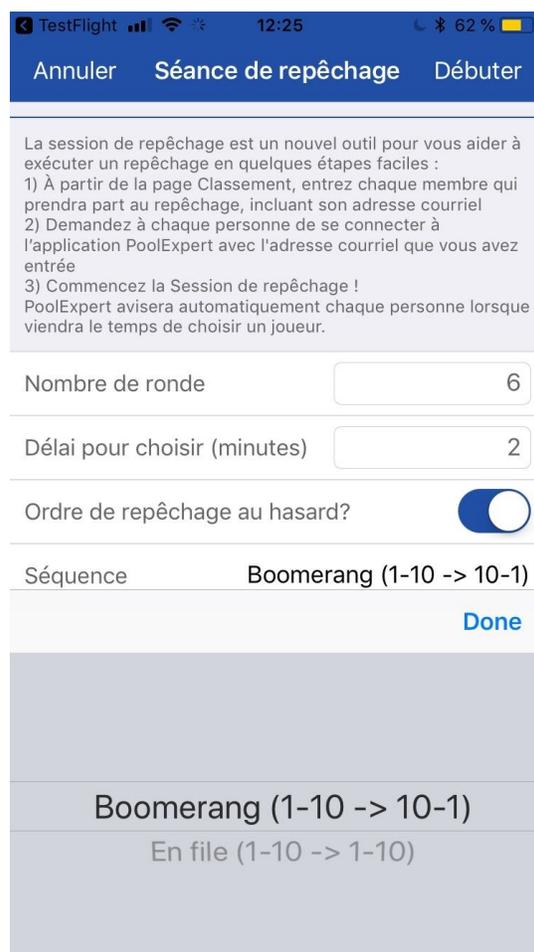
- Une fois que le repêchage a débuté, il n'est plus possible d'ajouter, modifier ou effacer un ou des compétiteurs, et ce jusqu'à ce que le repêchage soit complètement terminé.



## Étape 4

L'administrateur peut régler les règlements comme suit:

- Nombre de ronde désiré : il s'agit du nombre de choix que chaque compétiteur devra faire.
- Délai pour choisir un joueur à chaque ronde, en minutes. Prendre note que le chronomètre est à titre indicatif seulement.
- Ordre de repêchage au hasard - si vous voulez que le repêchage soit dans l'ordre que vous avez enregistré chaque compétiteur, ne choisissez pas cette option. Si vous choisissez cette option, l'ordre de repêchage sera fait au hasard avant que le repêchage ne débute.
- Séquence de repêchage: vous pouvez choisir BOOMERANG (du premier ou dernier, et ensuite du dernier au premier etc.) ou EN FILE (du premier au dernier, ensuite du premier au dernier etc.)

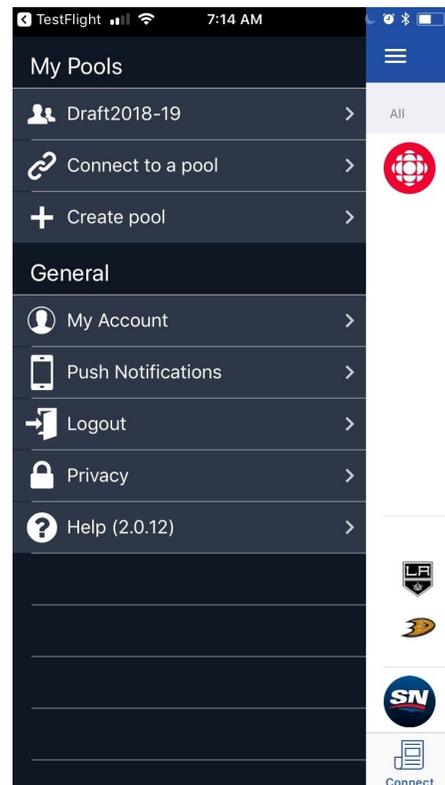


## Étape 5

Les concurrents doivent se connecter au pool créer par l'administrateur. Une fois connecté, l'icône REPÊCHAGE apparaîtra dans l'écran de navigation.

Notes:

- Les compétiteurs doivent fermer et ouvrir à nouveau l'App afin que l'icône repêchage apparaisse dans la barre de navigation.
- L'administrateur doit avoir inscrit les courriels de tous les compétiteurs afin qu'ils puissent voir l'icône REPÊCHAGE dans la barre de navigation et ils doivent être connecté à l'App en utilisant la même adresse courriel.

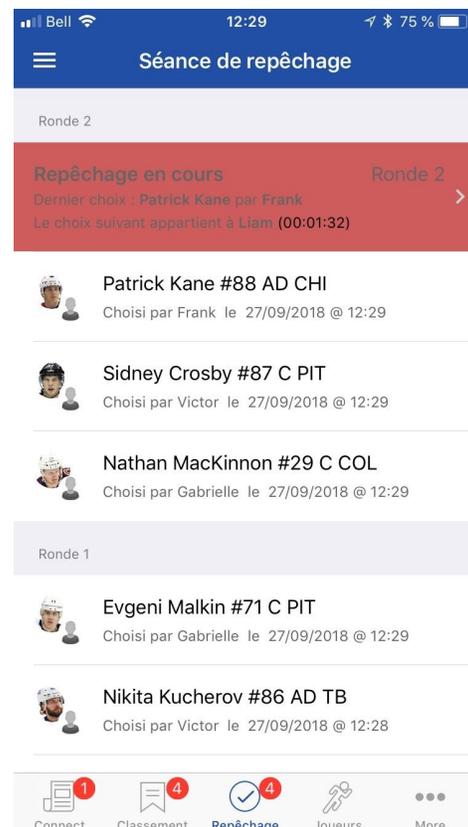


## Étape 6

Le compétiteur pourra voir lorsque son tour arrivera. La section SÉANCE DE REPÊCHAGE deviendra rouge. Le compétiteur devra cliquer sur SÉANCE DE REPÊCHAGE et choisir un joueur.

Vous pouvez utiliser la barre de recherche afin de trouver le joueur désiré.

Chaque compétiteur sera capable de voir en temps réel quels joueurs ont été repêchés.



## Étape 7 (optionnelle)

Lorsque vous sélectionnez votre joueur, cliquez sur VOIR LES STATS PROJÉTÉES pour afficher les projections pour la présente saison pour chaque joueur.

Notes :

- Les projections sont également disponibles toute la saison! Pendant la saison, les statistiques projetées affichent des prévisions pour le reste de la saison. Un outil inestimable pour ceux qui font des changements de liste ou des échanges dans leur pool.
- Des frais supplémentaires s'appliquent.

The screenshot shows the NHL app interface with a search bar and a toggle for 'Voir les statistiques projetées'. Below, a list of players is shown with their projected statistics for the current season. The players listed are:

Player	Pos	Ville	Sal	CapH	PJ	B	P	Pts	PPTs
Nikita Kucherov #86	AD	TB	M\$5,6	M\$4,8	79	37	60	97	97
Sidney Crosby #87	C	PIT	M\$10	M\$8,7	79	32	59	91	91
Patrick Kane #88	AD	CHI	M\$12	M\$10,5	82	35	54	89	89
Nathan MacKinnon #29	C	COL	M\$6,8	M\$6,3	78	34	53	87	87
Taylor Hall #9	AG	NJ	M\$6	M\$6	76	36	48	84	84
Steven Stamkos #91	C	TB	M\$9,5	M\$8,5	77	33	50	83	83
Mathew Barzal #13	C	NYI	M\$0,8	M\$0,9	82	28	55	83	83

## Étape 8

Lorsque le repêchage est complété, chaque participant aura accès à la liste des joueurs repêchés..

Note:

- L'icône REPÊCHAGE demeurera dans l'App pour une période de 48 heures suivant la fin de la séance de repêchage en ligne.

The screenshot shows the 'Séance de repêchage' (Draft Session) interface. It displays the results for Round 6, indicating that the draft is complete. The last pick was Brent Burns by Liam. Below, a list of drafted players is shown:

Player	Pos	Ville	Choisi par	Date	Heure
Brent Burns #88	D	SJ	Liam	27/09/2018	@ 12:34
Mikko Rantanen #96	AD	COL	Frank	27/09/2018	@ 12:34
John Tavares #91	C	TOR	Victor	27/09/2018	@ 12:34
Carey Price #31	G	MON	Gabrielle	27/09/2018	@ 12:33
Patrik Laine #29	AD	WIN	Gabrielle	27/09/2018	@ 12:33