

SOCCKER MANIA : Manuel des joueurs

1.	TYPES DE JOUEURS :	2
1.1.	COMPOSITION INITIALE D'UNE EQUIPE :	2
1.2.	LE GARDIEN DE BUT (GB) :	2
1.3.	LE LIBERO :	2
1.3.1.	LES TESTS GB/LB :	3
1.4.	LES JOUEURS DE CHAMP :	3
1.5.	JOUER DANS UNE AUTRE SURFACE :	3
1.6.	Qualifications:	3
1.7.	Matches entre division différentes :	4
1.8.	évolution des joueurs.....	4
1.9.	ecole des jeunes (uniquement pour les juniors)	4
1.10.	Prêt de Joueurs	5
1.10.1.	Indemnité de formation	5
2.	MECANISME D'UN MATCH :	6
2.1.	LA FEUILLE DE MATCH :	6
2.2.	LES DECOUPAGES EN PERIODES :	6
2.3.	LA FORME DES JOUEURS :	6
2.4.	CALCUL DES TIRS AU BUT :	7
2.5.	REGLE DE BALANCE 1/3 :	9
3.	ELEMENTS INFLUENCANT LA RENCONTRE :	10
3.1.	LE JEU DUR :	10
3.1.1.	COEFFICIENT DISCIPLINAIRE :	11
3.1.2.	LES BLESSES :	12
3.1.3.	LES REMPLACANTS :	12
3.1.4.	MESURES DISCIPLINAIRES :	12
3.2.	AVANTAGE À DOMICILE :	13
3.3.	PRIMES POUR MATCH IMPORTANT :	13
3.4.	LES HOOLIGANS : (A utiliser avec modération !)	13
3.5.	LE HORS JEU :	14
3.6.	REGLES EN CAS D'ORDRES NON RECUS (ONR) :	14
3.7.	Les équipes sans entraîneurs (E.S.E.).....	14
4.	APRES LE MATCH :	15
4.1.	REVENUS :	15
4.2.	RECETTES :	16
4.2.1.	Modification du prix des places :	16
4.3.	TAXES :	16
4.4.	SALAIRE DES JOUEURS :	17
5.	ENTRE DEUX RENCONTRES DE CHAMPIONNAT :	18
5.1.	TRANSACTION ENTRE ENTRAINEURS :	18
5.2.	TRANSFERT EN DEHORS DE LA FEDERATION :	18
5.3.	OFFRE SANS OBLIGATION :	18
5.4.	VENTE AUX ENCHERES PENDANT LA SAISON :	18
5.5.	LA COUPE :	19
5.6.	MATCHS AMICAUX:	19
6.	FIN DE SAISON :	20
6.1.	CLASSEMENT :	20
6.2.	PROMOTION ET RELEGATION :	20
6.3.	LE STADE :	20
6.4.	ENTRAINEMENT (Points d'expériences en bonus):	20
6.4.1.	Entraînement Européen :	21
6.5.	LE MEILLEUR BUTEUR :	21
6.6.	AGE :	21
6.7.	VENTE AUX ENCHERES :	21
6.7.1.	LISTE DES TRANSFERTS :	22
6.8.	SPONSORS :	22
6.9.	RESTRICTION POUR LA VENTE DE JOUEURS :	23
6.10.	ABANDON EN FIN DE SAISON :	23
6.11.	CREATION D'UNE NOUVELLE EQUIPE :	23
6.12.	JUNIORS :	23
6.13.	ORGANISATION DES SAISONS :	23
7.	SIMULATION :	24
8.	ARBITRAGE :	24
9.	ACCEPTATION :	24

Ceci est un jeu simulant la gestion d'un club de football, dont vous êtes l'entraîneur. Il fut créé par Jean-Louis Delattre. Il voulait en effet créer un jeu largement plus évolué que ce qui existait jusqu'à lors. **GEOFFREY BRAKEL** en 1992 a apporté de nombreuses modifications afin de pouvoir vous proposer une version très intéressante.

1. TYPES DE JOUEURS :

. Il y a 11 types de joueurs : Gardien de but (GB), Libero (LB), Défenseur gauche (DG), Défenseur droit (DD), Défenseur central (DC), milieu gauche (MG), Milieu droit (MD), Milieu central (MC), Avant gauche (AG), Avant droit (AD) et Avant centre (AC).

. Au début du jeu, chaque entraîneur créé au moins 11 joueurs, pour former son équipe. Il leur donne un nom (réel ou fictif) et une des qualifications de jeu sus mentionnée (soit GB, LB, DC, DG, DD, MG, MD, MC, AG, AD ou AC). Il est possible pendant une saison de créer de nouveaux joueurs, mais cela coûte cher et vous êtes limité à 3 joueurs par saison. Il est donc beaucoup plus intéressant de chercher à acheter des joueurs aux autres équipes.

. L'habileté d'un joueur est représentée en niveau. Le plus médiocre étant 1, pour le meilleur, il n'y a pas de limite, mais considérez que 10 est déjà exceptionnel.

1.1. COMPOSITION INITIALE D'UNE EQUIPE :

. Pour se constituer une nouvelle équipe, un entraîneur dispose de 7.000 Mi-Hon. Avec cet argent, il doit créer une équipe avec certaines restrictions :

- L'un des joueurs doit être un gardien de but (GB), celui ci doit être d'un niveau minimum = à 5 lors de la création de l'équipe.
- Le solde restant ne peut-être supérieur à 99 Mi-Hon. Cette somme est directement placée sur le compte en banque du club.
- Lors de la création, tous les joueurs sont d'âge I, excepté les niveaux 1, 9 ou 10, qui sont d'âge II. Il n'est pas possible de créer des joueurs plus haut que le niveau 10

1.2. LE GARDIEN DE BUT (GB) :

. Le prix du gardien de but est le suivant :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
prix création	-	-	-	-	1400	1596	1792	1988	2184	2380
prix hors création	770	1015	1260	1505	1750	1995	2240	2485	2730	2975

.Une équipe doit toujours avoir au moins un gardien de but. Le niveau de votre GB exprimé en %, représente ses chances de base, de rattraper un tir de l'équipe adverse.

NB : - Un gardien étant appelé à évoluer dans le jeu jouera niveau 2. Aucun autre type de joueur ne peut jouer comme GB, sauf exception mentionnée en 3.1.3.

- Le prix de vente hors fédération d'un GB est très inférieur à son prix d'achat.
- En cas de penalty, un gardien à son niveau divisé par 3 (arrondi à l'entier supérieur) chance sur cent de capter le tir.
- Pour se représenter le niveau d'un GB, il y a 15 % de base auquel on ajoute 7% par niveau. Néanmoins pour le GB dont le niveau dépasserait 10, on ajoute plus 7%, mais un pourcentage réduit et celui-ci s'arrête de toute façon à 99%. Au delà, on ne gagne plus de pourcentage.

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
pourcentage	22	29	36	43	50	57	64	71	78	85	88	91	94	95	96	97	98	99

- Quel que soit les bonus attribués au gardien il y aura toujours but si le résultat du dé dépasse 95 (même s'il est intéressant de dépasser ce montant puisque vous verrez plus tard que l'on retire le niveau du shooter).

1.3. LE LIBERO :

. Le prix d'un libero est de 250 Mi-Hon par niveau (200 lors de la création de l'équipe).

. Le libero est un joueur spécifique, il peut jouer indifféremment dans la zone libero ou en défense centrale sans perdre de niveau (voir plus loin).

. Lorsqu'il joue dans sa zone, il agit comme un second gardien. En effet tout tir adverse devra d'abord subir un test pourcentage pour lui avant d'aller inquiéter le GB.

. Les tirs interceptés par le libero (ceux ayant raté le test LB), ne subiront pas de test GB.

. Le pourcentage d'arrêt d'un libero est de 6% par niveau.

. Un libero d'âge I ne pourra être d'un niveau supérieur à 8. Si l'entraîneur crée un libero de niveau 9 ou 10, il sera d'âge II. Son prix d'achat restant inchangé par niveau.

. Attention le prix de ventes hors fédération d'un LB est très inférieur, à son prix d'achat.

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15 & +
pourcentage	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	65	69	72	74	75

1.3.1. LES TESTS GB/LB :

. Il y a Test lorsqu'un tir à lieu. Si l'équipe contre qui il y a test possède un LB présent dans la zone LB, il y a d'abord test LB.

. Pour réaliser un test LB/GB, l'arbitre tir au sort un nombre de 1 à 100, auquel il ajoute le niveau du tireur. On dit que le test est réussi si le nombre est strictement supérieur au pourcentage d'arrêt du LB ou du GB suivant le cas.

. En cas de test LB réussi ou s'il n'y a pas de LB dans la zone LB, on procède au test GB de la même façon que pour le LB.

. En cas de test GB réussi, le tir n'étant pas intercepté, le ballon termine sa course au fond des filets et l'équipe qui tirait est créditée d'un goal.

1.4. LES JOUEURS DE CHAMP :

. DG, DD, DC, MG, MD, MC, AG, AD et AC sont des joueurs ordinaires, leur seule fonction est de donner un nombre total par zone. Ce nombre permettra de calculer le nombre total de tir de chaque équipe.

. Un joueur de champ d'âge I ne pourra être d'un niveau supérieur à 8. Si l'entraîneur créé un joueur de niveau 1, 9 ou 10, il est d'âge II, Le prix d'achat des joueurs varie, en effet, il faut compter 125 Mi-Hon par niveau (100 Mi-Hon lors de la création de l'équipe), pour les DC, MG, MD et AC.

Par contre il passe à 115 Mi-Hon par niveau (90 Mi-Hon lors de la création) pour les DG, DD, AG et AD.

Il reste les MC qui ont un prix de 150 Mi-Hon par niveau (125 Mi-Hon lors de la création).

Le tableau suivant vous donne un récapitulatif des prix des joueurs à la création

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GB					1400	1596	1792	1988	2184	2380
Lb	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000
DC	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
DG	90	180	270	360	450	540	630	720	810	900
DD	90	180	270	360	450	540	630	720	810	900
MC	125	250	375	500	625	750	875	1000	1125	1250
MG	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
MD	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
AC	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
AG	90	180	270	360	450	540	630	720	810	900
AD	90	180	270	360	450	540	630	720	810	900

1.5. JOUER DANS UNE AUTRE SURFACE :

. A cause des blessures, suspensions, ou pour d'autres raisons tactiques, il peut arriver que vous ayez à utiliser des joueurs de champ dans des zones différentes de la leur (un DG en MG, un MC en MD, etc.).

. Plusieurs cas sont possibles avec un résultat différent :

Le plus simple consiste à représenter les 9 positions (donc sans tenir compte du LB et GB) par un carré de 3/3. Il compte donc les neuf positions. Tout déplacement d'une case diminue le niveau effectif du joueur de 1. Attention, on ne peut se déplacer que sur une case adjacente, donc un DG doit se déplacer de deux cases pour jouer en MC

AG	AC	AD
MG	MC	MD
DG	DC	DD

. Pour ce qui est du jeu dans une autre surface, le LB est entièrement assimilé à un DC normal.

. C'est la raison principale pour laquelle les joueurs ont une valeur de création différentes puisque le MC jouera maximum à -2, les (DC, MG, MD et AC) maximum à -3 et les autres pourraient jouer à -4.

1.6. QUALIFICATIONS:

. Un joueur peut à la longue finir par s'habituer à jouer dans une autre zone, et ne plus subir de pénalité, mais un joueur ne pourra jamais être qualifié pour plus d'une nouvelle zone au cours de la même saison (donc il n'existe aucun DG/MG/MC sur une seule saison).

. Ainsi un joueur qui joue 6 matchs entiers (de la première à la dernière période) au cours d'une saison, dans la zone où il ne subissait qu'une pénalité de 1 niveau, acquiert les capacités de cette zone. Donc DG peut devenir DG/DC ou DG/MG, MC peut devenir MC/DC ou MC/MG, MC/MD ou MC/AC. Quand un joueur est bi classé, il peut lors de la saison suivante se tri classer en jouant de nouveau 6 matchs dans la zone pour laquelle il n'est pas qualifié. Un libéro peut également se bi classer comme un autre joueur sans oublier qu'il est déjà considéré comme un DC, donc il peut devenir LB/DC/DG, LB/DC/DD ou LB/DC/MC. Par contre seul un DC peut devenir Lb mais c'est plus

difficile, cela est dû à la particularité du poste de Lb. Le joueur jouera avec son niveau réduit de 1 en ce qui concerne les points qu'il apporte en zone défensive, par contre son pourcentage d'arrêt sera de 60% de moins que ce qu'il peut apporter avec une réduction du malus de 6% par match complet joué au poste de Lb. Ce qui veut dire qu'après 10 matchs, il sera un DC/Lb complet.

1.7. MATCHS ENTRE DIVISIONS DIFFÉRENTES :

Toute équipe qu'elle soit en division 1 ou 4 peut avoir des joueurs de niveaux 10, 11, 12, ..., néanmoins, un niveau 10 de d4, ne vaut pas un niveau 8 de d1. Pour cette raison, quand il y a un match entre des équipes de divisions différentes, l'équipe étant dans la plus basse division se voit attribuer un malus de 1 niveau à tous ses joueurs par division de différence. Exemple en coupe, un club de division 2 joue contre un club de division 4 au premier tour, tous les joueurs de division 4 auront un -2. Au tour suivant l'équipe de division 2 rencontre une autre équipe de division 2. Aucun malus puisque les deux équipes évoluent au même niveau. Au troisième tour cette même équipe joue contre un club de division 1, à ce moment c'est lui (le club de d2) qui subira un malus de 1 niveau à ses joueurs. (Sauf PEE, voir 6.4.1).

Attention quand une équipe est promue, où achète un joueur d'une division supérieure ou inférieure, ses joueurs ne perdent pas automatiquement un niveau, ils s'adaptent à la nouvelle division.

Il en va de même pour les matchs de coupe d'Europe ou de sélection nationale. Il s'agit aussi d'une catégorie supérieure, ce qui fait que les clubs de division 1 auront un malus de 1 niveau par joueur. Ils pourront combler ce malus grâce aux PEE (voir point 6.4.1). Si une équipe de division 2 venait à jouer les coupes d'Europe, le malus serait de 2.

Néanmoins en cas de prêt de joueur, la modification reste de mise. Donc si un club de division 1 prête un joueur de niveau 6 à une division 4, ce joueur jouera comme un niveau 9 (niveau réel : $6 + 1$ par division d'écart : 3).

1.8. ÉVOLUTION DES JOUEURS

Chaque joueur gagne 1 PE (point d'expérience) par match complet joué. Pour qu'il puisse monter de niveau, il lui faut un nombre de PE égal à son niveau +1 (donc pour un joueur niveau 6, il faut 7 PE pour atteindre le niveau 7).

. Cette amélioration a des effets permanents et se fait automatiquement, donc une équipe évoluera pendant la saison.

. Aucun joueur d'âge 0 ne peut commencer la saison suivante avec un niveau supérieur à 8. Les PE excédentaires seront perdus.

1.9. ÉCOLE DES JEUNES (uniquement pour les juniors)

Comme en général les juniors ne joueront pas la majorité des rencontres, ils auront un handicap pour leur développement, pourtant tout le monde sait qu'il est important de pouvoir compter sur les jeunes plutôt que de tout le temps dépendre de transferts souvent coûteux.

Par ce fait, il est possible d'avoir une école des jeunes. Celle-ci a un prix qui est décomposé en plusieurs parties

- Une base de 500 Mi-Hon : cette somme représente la construction des infrastructures et c'est donc un investissement qui ne se fait qu'une seule fois.
- un coût annuel de 250 Mi-Hon : cette somme représente le coût de l'entretien des installations, mais également le paiement des entraîneurs de jeunes et autres matériels. Il faut donc prévoir cette somme, chaque saison ou vous désirez avoir les avantages de votre école des jeunes. Donc si vous désirez une année ne pas avoir recours aux avantages de l'école des jeunes, vous ne payez pas cette somme.
- Enfin une somme de 400 Mi-Hon par joueur qui bénéficie de l'école des jeunes.

L'avantage dont bénéficie un junior faisant partie de l'école des jeunes est de 18 PE (9 à la moitié du championnat et 9 en fin de saison). Cela permet donc d'office à un junior de terminer niveau 6.

Il est bien sûr possible de faire jouer un junior même s'il est en école des jeunes, cela permet de le développer encore plus. Il est également possible de lui attribuer les PE de fin de saison.

Maintenant n'oubliez pas qu'il n'est pas possible de le faire évoluer au-delà du niveau 8 puisqu'un joueur d'âge 1 ne peut pas commencer une saison au-delà du niveau 8 et qu'un junior ne vieillit pas.

Le coût de départ est certes élevé mais, il faut bien sûr prendre en compte qu'une école des jeunes est un placement à long terme.

Donc prenons un exemple sur 5 saisons en plaçant à chaque fois 4 juniors dans une école des jeunes.

500 Mi-Hon pour les infrastructures

1.250 Mi-Hon pour les frais annuels ($250 * 5$ ans)

8.000 Mi-Hon pour 4 juniors pendant 5 ans ($400 * 4 * 5$)

Total 9.750 Mi-Hon

Mais vos juniors que vous avez reçus automatiquement en début de saison, ont eu chacun une valeur minimum en fin de saison de 600 Mi-Hon donc un total de 12.000 Mi-Hon.

Vous gagnez déjà 2.250 Mi-Hon sur 5 saisons.

Attention, les clubs doivent créer leur écoles des jeunes au maximum avant que la journée 3 de championnat ne soit jouée. Faute de quoi il sera impossible d'en avoir les bénéfices. Néanmoins les infrastructures peuvent être construites à n'importe quel moment d'une saison.

1.10. PRET DE JOUEURS

. Une autre alternative au développement des juniors est le prêt de joueurs, même si cette opportunité ne se limite pas uniquement aux juniors. Il est effectivement possible de prêter vos joueurs à d'autres clubs afin que ceux-ci les fassent jouer et donc évoluer. Ces prêts ne sont pas gratuits évidemment puisque cela vous forme vos joueurs et l'équipe qui va se charger de cela ne pourra pas développer un de ses propres joueurs.

Premièrement le salaire du joueur reste à charge de son club réel.

Deuxièmement, dans le contrat liant les deux clubs, on doit indiquer le nombre de matchs que le joueur doit jouer et si le joueur doit être bien classé. Cela permettra de connaître l'indemnité de formation.

Attention un joueur prêté n'évoluera pas de plus que ce qui est imposé, ce qui empêche les petits malins de prêter des joueurs soit disant pour 6 matchs tout en prenant un arrangement avec l'autre équipe pour qu'il joue la saison entière et ainsi bénéficier de beaucoup plus de PE. Il est également impossible de prêter des joueurs entre clubs gérés par le même coach

1.10.1. INDEMNITE DE FORMATION

L'indemnité de formation est égale à 20 Mi-Hon par match que le joueur doit jouer

Une somme de 30 Mi-Hon supplémentaire sera versée si le joueur doit être bien classé (5 Mi-Hon * 6 matchs).

Enfin si le joueur est un DC et qu'il doit être bien classé en Lb, une prime supplémentaire de 150 Mi-Hon (15 Mi-Hon * 10 matchs) s'ajoute au 30 de bien classage.

Il est bien évident que les joueurs prêtés évoluent suivant leur niveau réel donc si un junior (niveau 2) d'une équipe de division 1 évoluent en division 4, il jouera comme un niveau 5 et dès qu'il aura joué 3 matchs, il gagnera un niveau (puisque son niveau réel est 2).

En ce qui concerne les indemnités, elles sont versées au moment où le joueur termine son prêt, car il se pourrait que le contrat ne soit pas rempli.

Si le contrat n'est pas rempli sans que le coach soit en faute (joueur blessé pendant trop de matchs, l'indemnité sera réduite et la fédération jugera de la réduction au cas par cas).

Si le contrat n'est pas respecté de la faute du formateur, l'indemnité ne sera pas due, une amende égale au double de la somme prévue sera due à la fédération. Une partie de cette somme sera versée en dédommagement au club propriétaire en fonction du préjudice subi.

2. MECANISME D'UN MATCH :

. Pour chaque match, il vous faut établir votre feuille de match. Grâce à celle ci, l'arbitre pourra déterminer les événements du match.

2.1. LA FEUILLE DE MATCH :

. Elle est constituée d'un programme composé de plusieurs pages, sur lesquelles sont repris les différentes possibilités de l'équipe pouvant être appliquées avant, pendant et après le match.

NB : - Le minimum de joueurs présents en zone Défensive et Milieu est de 2 (le LB évoluant en zone LB ne pourra pas être considéré comme jouant en Défense). Le minimum en attaque est 1.

- Le maximum de joueurs jouant en zone Attaque est de 5.

De toute façon votre feuille vous indiquera si votre composition est correctement ou mal remplie, puisque suivant le choix tactique, vous devrez placer vos joueurs à des places déterminées.

Ex. : si vous jouer en 4-4-2 sans libéro, vous devrez avoir 1 joueur évoluant au poste de DG, 1 au DD, 2 au DC, 2 au MC, 1 au MG, 1 au MD, 1 AG et 1 AD.

2.2. LES DECOUPAGES EN PERIODES :

. Pour mieux simuler un match avec les évolutions de tactiques dues au score, le match sera découpé en 10 périodes représentant 9 minutes chacune. De cette façon vous avez la possibilité d'inverser le cours d'un match. Vous pourrez jouer le tout à l'attaque si vous êtes mené de 2 buts ou au contraire vous retrancher en défense pour conserver un avantage acquis.

. Pour déterminer la composition d'une équipe, pour la durée d'une période, l'arbitre prendra en considération la colonne correspondant au choix tactique de l'entraîneur.

. Le programme déterminera alors le niveau total de chaque zone et procédera au calcul des tirs au but.

. Pour établir le niveau total de chaque zone, le programme additionne le niveau de chaque joueur évoluant dans la zone et soustrait/additionne les différents bonus/malus de chaque joueur et des différents modificateurs.

2.3. LA FORME DES JOUEURS :

. Les joueurs ont des jours avec et d'autres sans, comme chacun de nous. L'entraîneur peut toutefois détecter les joueurs pleins d'énergie et ceux qui sont mous comme des loukoums, ceci au dernier entraînement d'avant match. Pour calculer ce fait, l'arbitre calcule la forme de chaque joueur, de chaque équipe et communique à chaque entraîneur, l'état de son équipe. Les bonus/malus dus à la forme sont entièrement provisoires et n'affectent en aucun cas la valeur marchande du joueur. Il est certain aussi que les formes de joueurs sont évolutives, un joueur ne peut une semaine jouer à -2, et la semaine suivante à +2. C'est pourquoi l'arbitre se réfère à la dernière forme pour calculer la suivante.

Forme du match	-2	-1	0	+1	+2
Forme précédente -2	01 à 15	16 à 50	51 à 100	-	-
Forme précédente -1	01 à 15	16 à 35	36 à 90	91 à 100	-
Forme précédente 0	01 à 05	06 à 20	21 à 80	81 à 95	96 à 100
Forme précédente +1	-	01 à 10	11 à 65	66 à 85	86 à 100
Forme précédente +2	-	-	01 à 50	51 à 85	86 à 100

. Pour ce qui est des matchs de coupe et coupe d'Europe, puisqu'ils sont intercalés entre 2 journées, les joueurs ont plus de difficultés à rester en forme. Le tableau suivant détermine les formes de joueurs pour les matchs de coupe, coupe d'Europe, ainsi que le match suivant.

Forme du match	-2	-1	0	+1	+2
Forme précédente -2	01 à 20	21 à 65	66 à 100	-	-
Forme précédente -1	01 à 20	21 à 45	46 à 95	96 à 100	-
Forme précédente 0	01 à 10	11 à 30	31 à 90	91 à 98	99 à 100
Forme précédente +1	-	01 à 20	21 à 80	81 à 95	96 à 100
Forme précédente +2	-	-	01 à 65	66 à 90	91 à 100

2.4. CALCUL DES TIRS AU BUT :

. Le mieux est d'illustrer cette règle par un exemple :

Zone	Equipe X		Equipe Y	
	Total des joueurs	Total de zone	Total des joueurs	Total zone
GB	5	50 %	8	71%
LB	5	30 %		/
Défense	8(DC) +8(DC) +5(LB)	21	5(DC) +8(BG) +2(BD)	15
Milieu	6(MC) +5(MG) +5(MD)	16	6(MC) +7(MC) +7(MG) +3(MD)	23
Attaque	6(AC) +7(AC) +1(AG) +4(AD)	18	7(AC) +3(AG) +2(AD)	12

Pour déterminer le score au terme de chaque période, l'arbitre compare les zones des 2 équipes de la façon suivante :

a) Zone Attaque contre Défense :

Si le total de la zone Attaque d'une équipe est plus grand que celui de la zone Défense de son adversaire, alors l'équipe reçoit un nombre de tir au but égal à la différence (s'il y a un libero comme dans l'équipe X, il compte en addition de la zone Défense) entre les deux zones, le résultat étant divisé par 10.

Attaque (X) contre Défense (Y) : $(18 - 15) / 10 = 0.3$ tirs Attaque pour X

Attaque (Y) contre Défense (X) : $(12 - 21) / 10 = 0$ tir pour Attaque Y (total négatif = 0)

b) Zone Milieu contre zone Milieu :

Seule l'équipe avec la zone Milieu la plus forte obtient des tirs au but selon cette opération. On soustrait la zone Milieu de l'équipe la plus faible de la zone Milieu de l'équipe la plus forte, puis on divise le tout par 20.

Milieu (Y) contre Milieu (X) : $(23 - 16) / 20 = 0.35$ tirs Milieu pour Y.

c) Zone Défense contre Attaque :

Le même système que pour le point a) est appliqué mais ici, le résultat est divisé par 40. Attention le libero jouant dans sa zone est comptabilisée dans la zone Défense pour le calcul des tirs.

Défense (X) contre Attaque (Y) : $(21 - 12) / 40 = 0.225$ tirs Défense pour X

Défense (Y) contre Attaque (X) : $(15 - 18) / 40 = 0$ tir Défense pour Y

d) Les comptes des zones :

L'arbitre tiendra une comptabilité pendant le match, on y trouvera l'état de 6 comptes : 3 par équipe, 1 par zone.

Voici l'état des comptes après la première période du match X contre Y :

Défense X : 0,225 Milieu X : 0 Attaque X : 0,3
Défense Y : 0 Milieu Y : 0,35 Attaque Y : 0

e) Quand y a t'il tir réel ? :

Chaque fois qu'un compte atteint l'unité ou la dépasse, il y a tir au but réel. A force de détermination, l'équipe a fini par obtenir une occasion de but ; on décompte alors une unité du compte et on procède au test LB/GB. Dans certains cas, le compte ainsi débité de 1 peut encore être supérieur à 1. Dans ce cas on procède à un nouveau tir, et ainsi de suite jusqu'à ce que le compte soit inférieur à 1.

Dans notre exemple, le score n'ayant pas évolué, on imagine que les entraîneurs n'ont pas voulu changer leur dispositif. A la fin de la deuxième période, nous aurons donc les résultats suivants

Défense X : 0,45 Milieu X : 0 Attaque X : 0,6
Défense Y : 0 Milieu Y : 0,7 Attaque Y : 0

Toujours pas de tir, passons à la troisième période :

Défense X : 0,675 Milieu X : 0 Attaque X : 0,9
Défense Y : 0 Milieu Y : **1.05** Attaque Y : 0

Le compte Milieu Y ayant atteint 1, on procède à un test contre le libero de l'équipe X. Celui-ci étant de niveau 5, il a 30% (moins le niveau du tireur, voir " f ") chance d'intercepter le tir. Supposons qu'il n'y arrive pas, on procède au test GB de l'équipe X. Celui-ci à 50% (- le niveau du tireur, qui est le même que pour le test libero) de chance d'arrêter le tir. Supposons qu'il n'y arrive pas, on crédite l'équipe Y d'un but, sans oublier de diminuer d'une unité le compte Milieu de l'équipe Y (Milieu Y : 0.05). Celui-ci étant maintenant inférieur à 1, il n'y a plus de tir pour cette période.

Le score est maintenant de 0 - 1, l'arbitre consulte la feuille de match de chaque équipe et regarde maintenant les nouveaux choix tactiques des entraîneurs. L'équipe X ayant déterminé que lorsqu'elle était menée d'un but, elle tenterait de renforcer son attaque en

au lieu de jouer en (1-2-3-4), il va jouer en (1-2-2-5) ce qui implique qu'il a besoin d'un AC supplémentaire, par contre en milieu, il a besoin de 2 MC et plus de MG, ni MD) Il déplace le MC 6 vers le poste de AC, le MG 5 vers le MC et le MD 5 vers le MC. Chacun de ces joueurs perd un niveau du au déplacement.

L'entraîneur Y désire lui renforcer sa défense pour préserver son avantage. Au lieu de jouer en 0-3-4-3, il va évoluer en 0-4-3-3. Il déplace donc son MC 6 vers le poste de DC, ou il ne vaut plus que 5 puisqu'il se déplace d'une case.

Zone	Equipe X		Equipe Y	
	Total des joueurs	Total de zone	Total des joueurs	Total zone
GB	5	50 %	8	71%
LB	5	30 %		/
Défense	8(DC) +8(DC) +5 (LB)	21	5(DC) +8(BG) +2(BD) +5(DC)	20
Milieu	4(MC) +4(MC)	8	7(MC) +7(MG) +3(MD)	17
Attaque	6(AC) +7(AC) +1(AG) +4(AD) +5(AC)	23	7(AC) +3(AG) +2(AD)	12

Après le calcul des tirs de chaque zone, on crédite les comptes de zone :

Défense X : $0.675 + 0.225 = 0.9$ Milieu X : $0 + 0 = 0$ Attaque X : $0.9 + 0.3 = 1.2$
 Défense Y : $0 + 0 = 0$ Milieu Y : $0.05 + 0.45 = 0.5$ Attaque Y : $0 + 0 = 0$

Il y a donc un tir réel pour Attaque X. Il n'y a pas de LB, on procède directement au test GB. Le GB Y à 71% (- niveau du tireur X) de chance d'intercepter le tir :

. Si le tir est réussi, les deux équipes sont à égalité. Pour la période suivante, l'arbitre regardera les nouveaux choix tactiques des deux équipes.

. Si le tir est intercepté, le score n'évoluant pas, on passe, à la période suivante en vérifiant malgré tout les choix des entraîneurs.

Dans tous les cas on retire 1 du compte Attaque X.

L'arbitre déterminera aléatoirement la minute où a lieu le goal en tenant compte de la période durant laquelle le goal a eu lieu. Ici par exemple, il s'agit de la période 4, elle va de la 28ème à la 36ème minute.

f) L'auteur du tir :

Une des équipes vient d'avoir un tir, qui est le résultat d'un travail collectif. Toutefois l'histoire ne retiendra que celui qui a poussé le ballon au fond des filets (s'il y arrive ?). Puisque les joueurs évoluant dans cette zone ne sont pas tous du même niveau, il est normal que la chance que ce soit l'un ou l'autre qui ait tiré, soit proportionnelle à son niveau par rapport à celui des autres joueurs. Chaque joueur se verra attribué un pourcentage que ce soit lui qui ait tiré ou pas. Ce pourcentage est calculé de cette façon : Niveau du joueur (il faut tenir compte de tout les bonus/malus) multiplié par 100 divisé par le total de la zone. Il est important de connaître le joueur qui obtient le tir car son niveau est déduit au pourcentage du gardien et le cas échéant, du Lb.

Exemple : La zone Attaque X obtient un tir, les joueurs de cette zone sont :

AC 7, AG 1, AC 6, AD 4, MC (jouant en AC) 6 - 1 = 5, total = 23

AC 7 à donc $7 * 100 / 23 = 30\%$ d'avoir tiré,

AG 1 $1 * 100 / 23 = 04\%$ d'avoir tiré,

AC 6 $6 * 100 / 23 = 26\%$ d'avoir tiré,

AD 4 $4 * 100 / 23 = 17\%$ d'avoir tiré,

MC 6-1=5 $5 * 100 / 23 = 22\%$ d'avoir tiré.

L'arbitre tire un nombre de 1 à 100 :

De 1 à 30 c'est AC 7 qui obtient le tir,

31 à 34, AG 1,

35 à 60, AC 6,

61 à 77, AD 4,

78 à 99, MC 6.

Si le dé donne 100 (on considère qu'il s'agit d'un auto goal. On lance un dé dix pour savoir quel joueur en est à l'origine et on retire son niveau de 10 pour savoir le pourcentage réel du gardien. Exemple, un joueur de niveau 7, retirerait 3 au pourcentage du gardien (10-7 = 3). On prend l'inverse du niveau 10 puisque l'on considère que les meilleurs joueurs sont les moins maladroits. Si nous avions un joueur d'un niveau supérieur à 10, on ne retirerait rien bien entendu.

Imaginons que ce soit AC 6 qui obtient le tir, le GB Y ne possède plus que 65% de chance d'arrêter le tir (71-6 = 65).

2.5. REGLE DE BALANCE 1/3 :

. Lors du calcul des tirs de chaque période, l'arbitre observera chaque équipe et comparera les zones Défense, Milieu, Attaque l'une avec l'autre. Tous les modificateurs sont appliqués, à l'exception des blessures, et juste avant de calculer les tirs en comparant avec l'équipe adverse, l'arbitre vérifiera si la règle de balance 1/3 est respectée. Cette règle dit qu'une zone ne peut pas être trois fois supérieure à une autre. Si cette limite est dépassée, l'arbitre diminue la zone incriminée, jusqu'à ce qu'elle soit réglementaire. Donc une formation qui ne respecterait pas la règle serait valable, mais elle subirait une perte de valeur dans la ou les zones excédentaires.

RAPPEL : Le calcul se fait après tous les modificateurs, exception faite des blessures qui sont prises en compte après pour les tirs. Une balance incorrecte lors de la mise en place des joueurs peut corriger avec l'avantage à domicile par exemple. Ainsi si un joueur est blessé au cours d'un match, on ne tiendra pas compte de sa blessure pour la vérification de la balance.

Exemple : Zone Défense : DC 3 + DC 8 Total 11
 Zone Milieu : MC 5 + MC 5 + MG 6 + MD 6 Total : 22
 Zone Attaque : AC 6 + AC 9 + AG10 + AD 10 Total 35 *

* : La règle de balance annule les deux points excédentaires de la zone AV. Celle ci est donc considérée comme 33.

Imaginons une blessure de 2 points au DC 8 au cours de la 3ème période. Pour la 4ème période, le DC 8 ne vaudra plus que 6 et le total de la zone Défense sera de 9. Toutefois pour ne pas faire perdre 6 points à la zone Attaque à cause de la blessure du DC 8, on exclu sa blessure pour le calcul de la balance. Maintenant si ce même joueur était exclu on comptabiliserait la zone à 3 et donc les deux autres seraient bloquées à maximum 9. Il est donc important de bien faire attention au jeu dur.

3. ELEMENTS INFLUENCANT LA RENCONTRE :

Plusieurs éléments peuvent influencer le cours du match, tous ont une action direct et certain ont une action indirecte en plus (positive ou négative) par l'intermédiaire de jets de dés.

3.1. LE JEU DUR :

. Pour se renforcer encore plus son équipe, un entraîneur peut donner des consignes à chacun de ses joueurs pour qu'ils jouent plus virilement.

. Toujours sur la feuille de match, vous trouverez, deux colonnes JD. Ces colonnes vous permettent de donner ordre aux joueurs que vous avez choisi, de jouer durement. Cochez la case de gauche correspondante, à la ligne du joueur. Une croix donne un bonus de 1 niveau au joueur, 7% pour un GB. Mais celui ci arrêtera de jouer dur s'il reçoit un carton jaune (pour un rouge, on ne se pose plus la question). De cette manière, il réduit fortement ses chances d'être exclu suite à un deuxième carton jaune. Toutefois si l'entraîneur coche la 2ème case; cela veut dire que le joueur continuera à jouer dur même après avoir reçu un carton jaune.

. Jouer dure présente des risques. Au terme de chaque période. Après chaque mise à jour des comptes de zone et des tirs éventuels, l'arbitre procède aux tirages d'événements :

- Test carton : Chaque joueur ayant reçu ordre de jouer dur à 4 chances sur 100 de recevoir un carton, le carton à 1 chance sur 10 d'être rouge. Un second carton, jaune ou rouge, entraînera l'exclusion du joueur.

Attention : Le pourcentage d'avoir un carton pourra être modifié après annonce aux joueurs, ceci pour refléter un ordre d'adoucissement ou de durcissement des arbitres par la fédération. En effet si la fédération se rend compte qu'il y a trop de blesser elle devra prendre des mesures contre les mauvais joueurs.

- Penalty et coups francs: forcément durant un match des fautes sont commises, parfois plus maladroitement qu'autre chose. Celles-ci engendrent des coups francs, voir des pénalties. Il y a 4 types de coups francs (penalty, très bien placés, bien placés, et lointain). Il est évident qu'un Lb jouant dur aura plus de chance de commettre une faute proche de son but qu'au delà de la ligne médiane et inversement un AC aura moins de chance de concéder un penalty. Le tableau suivant montre les chances de chaque type de joueurs de concéder, à chaque période, les différents coups francs.

Zone ou évolue le joueur	Penalty	Coup Franc T.B.P.	Coup Franc B.P.	Coup Franc Lointain	Total
GB	2	1	-	-	3/100
Lb	1	2	1	1	5/100
Défense	1	2	1	1	5/100
Milieu	1	1	2	1	5/100
Attaque	1	1	1	2	5/100

L'ensemble des pour-cent sont additionné pour obtenir le pourcentage réel de chaque coup francs.

Voici un exemple plus concret.

N°	Nom	Place	JD	Pen	CfTBP	CfBP	Cf L
Base				1	2	2	2
1)	Julien	GB	oui	2	1	0	0
2)	Jean-Louis	LB	non				
3)	Rama	DG	oui	1	2	1	1
4)	Olivier	DC	non				
5)	Patrick	DD	oui	1	2	1	1
6)	Laurent	MG	non				
7)	Sylvain	MC	oui	1	1	2	1
8)	Dominique	MD	non				
9)	Christophe	AC	oui	1	1	1	2
10)	Frédéric	AG	oui	1	1	1	2
11)	Denis	AD	non				
Total				1-08	09-18	19-26	27-35

Donc pour la période on lance un dé 100

De 1 à 08 il y a un penalty

De 09 à 18 on obtient un coup franc TBP

De 19 à 26 on obtient un coup franc BP

De 27 à 35 on obtient un coup franc L.

De 36 à 100 : rien ne se passe à ce niveau là.

Un autre exemple :

N°	Nom	Place	JD	Pen	Cf TBP	Cf BP	Cf L
Base				1	2	2	2
1)	Julien	GB	non				
2)	Jean-Louis	LB	non				
3)	Rama	DG	non				
4)	Olivier	DC	non				
5)	Patrick	DD	non				
6)	Laurent	MG	non				
7)	Sylvain	MC	non				
8)	Dominique	MD	non				
9)	Christophe	AG	oui	1	1	1	2
10)	Frédéric	AC	oui	1	1	1	2
11)	Denis	AD	oui	1	1	1	2
Total				0-04	05-09	10-14	15-22

Dans cette situation ou se ne sont plus que les attaquants qui jouent dur, il y a beaucoup moins de risque d'avoir un penalty.

Mais ce n'est pas tout puisque avoir un coup franc c'est bien, mais comment le jouer ?

Deux possibilités, les coups francs tirés directement et ceux tirés indirectement.

A) En cas de coup franc tiré directement, on fait un test de pourcentage suivant le niveau du joueur et le type de coup franc afin de voir si ce tir est cadré.

Pour les coups francs T.B.P. : niveau multiplié par 8.

Les coups francs B.P. : niveau multiplié par 6.

Les coups francs lointains : niveau multiplié par 4.

En cas de réussite (tir cadré), le gardien fait un test pour rattraper le tir comme en match (en retirant le niveau du tireur de son pourcentage). Bien évidemment même s'il y a un LB, on ne fait pas de test pour celui-ci.

B) La deuxième possibilité étant de jouer le coup franc indirectement. Dans ce cas le ballon est lancé dans le grand rectangle en espérant évidemment une bonne tête ou une bonne reprise. Pour cette raison chaque joueur doit noter sur sa feuille 5 joueurs qui se placeront pour reprendre un coup franc. (Les joueurs seront les mêmes pour les coups francs offensifs et défensifs). On détermine au hasard vers quel joueur le ballon arrive (1 d 5) et on compare son niveau avec celui du défenseur. Si l'attaquant est plus fort, il obtient une occasion (résolue normalement), si le défenseur est plus fort, il dégage et le jeu continue normalement.

- Blessés : Chaque joueur qui joue dur, à 2 chances sur 100 de blesser un joueur adverse (tiré au sort). En cas de blessure on tire sur le tableau suivant :

Résultat du dé Gravité de la blessure

1 à 45	Blessure mineure 1 point de dégât
46 à 70	Blessure modérée 2 à 4 points de dégâts (1d3+1)
71 à 85	Blessure importante 3 à 6 points de dégât (1d4+2)
86 à 95	Blessure grave 4 à 8 points de dégâts (1d5+3)
96 à 100	Blessure critique de 5 à 10 points de dégâts (1d6+4)

Les points de dégâts sont immédiatement inscrits sur la colonne BL, reprenant les points de dégâts subis par le joueur. Pour les périodes suivantes, on appliquera un malus au niveau du joueur égal aux points de blessures indiqués dans la colonne BL.

3.1.1. COEFFICIENT DISCIPLINAIRE :

. Certaines équipes jouant trop de jeu dur, les arbitres serreront donc plus facilement la visse avec ses équipes. Cela se traduit par le tableau suivant :

PD totaux	Coefficient	Test carton	Carton rouge
0 à 99	1	4 %	1 / 10
100 à 199	2	6 %	1 / 10
200 à 249	3	6 %	2 / 10
250 à 299	4	10 %	2 / 10
300 & +	5	12 %	3 / 10

. A la fin de la saison, l'équipe qui a atteint un autre coefficient que 1, voit son total divisé par 2 pour commencer la saison au lieu d'être remis à zéro. Exemple, l'équipe X a obtenu 250 PD, elle est de coefficient 3. La saison prochaine, son total commence à 125, donc déjà au coefficient 2. En outre si à la fin de la saison elle n'atteint pas 200 PD, elle reprendra le coefficient 1. Si elle reste à 125, elle débutera néanmoins avec 62 points.

. Si une équipe achète un joueur au cours de la saison, ses PD sont ajoutés au total de l'équipe. Il en va de même en cas de vente.

3.1.2. LES BLESSES :

. Un joueur ayant des points de dégâts affichés dans la colonne BL subit une perte temporaire de niveau équivalente à ses points de dégâts. Les blessures sont prises en considérations dès la période suivante. Un joueur peut néanmoins poursuivre le match, si sa blessure ne lui donne pas un niveau négatif. Les médecins font un maximum pour soigner le joueur au plus vite. Un joueur regagnera un point par journée. S'il est blessé lors de la journée 3, il récupérera un point pour la journée 4. Si un match de coupe était programmé en journée 3½, il n'aura pas encore à ce moment regagné de point. Si un joueur reste au repos une journée entière, il récupérera 2 points au lieu d'un.

3.1.3. LES REMPLACANTS :

. L'entraîneur note sur sa feuille de match quatre remplaçants, pour ce faire, il les place sur le banc.

. En cas de blessure, l'arbitre regardera si l'un des remplaçants ne jouerait pas mieux à la place du blessé. L'arbitre tiendra compte du niveau et de la qualification du joueur avec les malus qu'il subirait éventuellement en jouant hors zone.

. L'arbitre ne remplacera un blessé que si son remplaçant jouit d'un niveau effectif (avec les modificateurs) plus élevé que le blessé.

. Attention : Seul trois remplacements pourront avoir lieu, gardien de but compris, bien sur. Les remplacements ne seront en aucun cas demandé par l'entraîneur. On considère que l'arbitre est assez intelligent pour déterminer le meilleur remplaçant. On préférera le plus vieux, en dernier recours on tirera au sort.

. Attention : Dans le cas où l'entraîneur doit remettre plusieurs feuilles de match en même temps (plusieurs journées arbitrées successivement), l'arbitre remplacera directement, comme dit plus haut, le joueur blessé avant le match. Ce remplacement ne comptera pas dans les trois remplacements possibles par match. De plus l'arbitre complètera le banc avec le meilleur joueur non sélectionné.

. Attention : Pour tout ce qui est de la vérification de la balance, l'arbitre opérera comme si le joueur blessé n'avait pas été remplacé. De cette façon on évite qu'un remplacement ne crée un excédent de balance dans une autre zone et que celle-ci ne subisse une perte lors de la vérification de la balance.

. Si un gardien de but est exclu, on remplace immédiatement le joueur le plus faible sur le terrain par le gardien réserviste. S'il n'y a pas ou si tous les remplacements ont eu lieu. Le plus faible joueur sur le terrain est désigné comme gardien. Un joueur DF, MT ou AV jouant au poste de GB à 15% de capter un tir. La perte de niveau due au remplacement du joueur n'affectera pas la vérification de la balance.

3.1.4. MESURES DISCIPLINAIRES :

. Après que le match ait été arbitré, la fédération comptabilisera les cartons jaunes et rouges de chaque joueur. Le programme tient compte des points disciplinaires pour le championnat et pour toutes coupes auxquelles le joueur participe, ceci indépendamment l'un de l'autre. Il y a donc plusieurs comptes disciplinaires pour chacun des joueurs : un compte championnat, un compte coupe, un compte coupe d'Europe et un compte spécial. Un carton jaune vaut 5 points, un rouge 10.

. Pour les suspensions, nous appliquons les règles normales du Football, à savoir que vous avez un compte « carton jaune » et un compte « carton rouge ».

Une fois que vous avez 3 cartons jaunes votre joueur est suspendu pour un match et votre compte retombe à 0.

Une fois que vous avez un carton rouge, il y a un test sur la gravité de celui-ci.

	Gravité du carton	Matchs de suspensions
0 - 50	faute de jeu classique	1
51 - 75	Mauvais geste vers l'arbitre	2
76 - 88	Faute volontaire	3
89 - 95	Faute Volontaire méchante	4
96 - 99	Geste inadmissible sur un terrain de football	5
100	agression sur l'arbitre	6

. La suspension prend effet le premier match suivant la faute.

Il est aussi à considérer que si un joueur reçoit une carte rouge suite à 2 cartes jaunes, le compte de carte jaune n'est pas augmenté et le joueur à automatiquement 1 match de suspension. Néanmoins si un joueur a reçu un carton jaune et reçoit directement un carton rouge, la gravité de celui-ci est déterminée sur le tableau ci-dessus, mais le carton jaune n'est pas comptabilisé dans le compte « carton jaune ».

. A la fin d'une saison, on remet les comptes à zéro, toutefois un joueur n'ayant pas subi l'entièreté d'une période de suspension, poursuivra cette période au début de la saison suivante. Même s'il change de club.

. Une équipe étant dans l'impossibilité de faire jouer 11 joueurs sur le terrain est déclarée forfait. Le score est de 5-0 et l'équipe doit payer une amende de 100 Mi-Hon.

3.2. AVANTAGE À DOMICILE :

. L'équipe qui joue à domicile reçoit un bonus variant suivant le nombre de spectateurs présent dans le stade (c'est un peu le douzième homme). Donc un stade peu rempli donnera un petit bonus alors qu'un stade bien rempli donnera un meilleur bonus. La base est de 6 niveaux (pour un stade ayant plus de 5/6^{ème} de sa capacité du stade rempli). Ce bonus est à répartir dans les zones Défense, Milieu et Attaque uniquement. Ces niveaux ne sont pas ajoutés à des joueurs en particulier, mais au nombre total de la ou des zones choisies.

3.3. PRIMES POUR MATCH IMPORTANT :

. Un entraîneur peut offrir une prime pour renforcer la motivation des joueurs lors d'un match important. Cette prime consiste à une multiplication du salaire du match pour tous les joueurs par un coefficient de 2. En échange les joueurs vident leurs tripes et sont considérés comme ayant 1 niveau de plus chacun. Attention pour les coupes d'Europe cela va être chère puisque le salaire de base est multiplié 1.5.

. Cette opération est exceptionnelle. Pour éviter un emploi systématique de cette prime, on augmentera de 1 le coefficient de prime à chaque utilisation. Donc le premier match important voit le salaire des joueurs de toute l'équipe (même les réservistes) doublé. A la seconde utilisation, le salaire est triplé, puis quadruplé, et ainsi de suite.

3.4. LES HOOLIGANS : (A UTILISER AVEC MODERATION !)

. L'entraîneur lui-même décide de l'attitude de ses supporters. Plus ceux ci encouragent leur équipe, mieux celle ci joue. Mais plus ils ont de chances d'être déçus si le score tourne à leur désavantage.

. Quand les supporters sont déçus, ils le montrent : Ils cassent tout, sauf si les forces de l'ordre sont assez nombreuses. Pour représenter ceci, voici quelques équations :

- Aussi bien l'équipe à domicile que l'équipe visiteuse peut avoir recours aux supporters. Lorsque l'entraîneur veut avoir recours à cette option, il le note dans la case HOOLIGANS. Dans ce cas, il dispose de trois points à répartir comme les points à domicile.

- Les supporters hooligans sont calmes tant qu'ils ne sont pas menés au score. Mais lorsqu'ils prennent un but qui les place en situation de défaite, il y a risque de débordements :

1 but d'écart : 10 %, 2 buts d'écart : 20 %, 3 buts d'écart et + : 40 %.

- La gravité des débordements est en fonction d'un tirage de 1 à 100 :

01 à 50 : Débordements légers,

51 à 90 : Débordements moyens,

91 à 99 : Débordements graves,

100 : Débordements très graves (1 à 20 morts).

- Les débordements non calmés par les forces de l'ordre causent des dégâts au stade, ces dégâts sont exprimés en nombre de place détruite :

Débordements légers : 05% des places occupées dans le stade.

Moyens : 15%

Graves : 25%

Très graves : 50%

- Les places ainsi détruites pourront être reconstruites immédiatement aux frais du propriétaire du stade : 5 Mi-Hon pour 100 places. Si le propriétaire n'a pas assez d'argent, il peut attendre, mais les places restent indisponibles.

- Le propriétaire du stade peut contrer ces débordements en ayant recours aux forces de l'ordre. Mais leur présence coûte chère :

1 Mi-Hon par 2.000 places (même si le stade n'est pas rempli) = 20% ED.

2 Mi-Hon = 40% ED.

3 Mi-Hon = 60% ED.

4 Mi-Hon = 80% ED.

5 Mi-Hon = 99% ED.

ED : Chance d'empêcher les débordements au moment ou un foyer d'agitation éclate.

- Il peut y avoir plusieurs tentatives de débordements au cours d'un match et chacune est soumise au test de force de l'ordre.

. S'il y a débordement des visiteurs et que l'entraîneur local avait prit des forces de l'ordre, la moitié de l'amende sert à réparer le stade. Attention le stade est immédiatement réparé par les ouvriers communaux et l'argent ne va en aucun cas dans les caisses du club.

- En cas de débordements très graves, le match est immédiatement arrêté. La fédération prendra une décision dès que possible suivant les rapports de police. La fédération prendra des mesures pour condamner l'équipe responsable : amende, suspension, match à huis clos, forfait...

- Points de hooliganisme (PH) :

Chaque fois qu'il y a un débordement au cours d'un match, la fédération attribue des PH aux supporters agitateurs (seul le débordement le plus grave du match est pris en considération) :

Débordements légers : 05 PH,
Moyens : 10 PH,
Graves : 20 PH,
Très graves : 40 PH.

Lorsque le total des PH d'une équipe atteint les paliers suivants, la fédération prend les mesures suivantes :

10 PH 100 Mi-Hon d'amende versée à la fédération.
20 PH 250 Mi-Hon d'amende versée à la fédération.
40 PH 250 Mi-Hon d'amende versée à la fédération et le prochain match joué à domicile sera à huis clos (pas de recette).
80 PH 500 Mi-Hon d'amende versée à la fédération et tous les matchs restant de la saison jouée à domicile seront à huis clos (pas de recettes).

3.5. LE HORS JEU :

. Un entraîneur peut spécifier sur sa feuille d'ordre qu'il joue le hors jeu. Dans ce cas, les points suivants s'appliquent :

- 1) Il lui est interdit de placer un libero au poste libero pour ce match. Le libero prime sur le hors-jeu !
- 2) Lors de chaque période, le nombre obtenu par la zone Attaque de l'équipe adverse est divisé par 2.
- 3) Le nombre de tirs des joueurs évoluant en zone Milieu de l'équipe adverse est multiplié par 2.

3.6. REGLES EN CAS D'ORDRES NON RECUS (ONR) :

. Si l'arbitre ne reçoit pas les ordres pour la date limite, alors les points suivants sont d'application :

- 1) Toutes les propositions du club sont annulées.
- 2) Les joueurs sont démotivés et jouent tous avec un malus de 1.
- 3) L'avantage à domicile est de 2 pour les zones Défense, Milieu, Attaque.
- 4) Aucun joueur ne pratique le jeu dur (sauf si cela est obligatoire (en cas de niveau 0)).
- 5) L'arbitre sélectionne les meilleurs joueurs de chaque zone de façon à obtenir une tactique de base correspondant à l'équipe.
- 6) L'équipe joue le hors jeu si sa zone la plus forte est le milieu et qu'elle ne possède pas de libero.
- 7) Il n'y a pas de hooligans dans son camp.
- 8) Il n'y a pas de forces de l'ordre.

. En cas d'abus, (3 ONR) l'arbitre peut attribuer l'équipe à un autre amateur ou l'a rendre E.S.E.

3.7. LES EQUIPES SANS ENTRAINEURS (E.S.E.)

Afin d'avoir un championnat complet l'arbitre doit avoir plusieurs divisions. Il n'y a pas toujours assez de joueurs pour arbitrer toutes les équipes. De ce fait, les équipes sans entraîneurs sont gérées par l'ordinateur. Ces équipes peuvent donc être reprises à tout moment par un nouveau joueur. La particularité des ESE est qu'elles ne se modifient jamais. Pas de vieillissement, pas de recettes, pas de salaires, pas de transferts, bref elles sont neutres. Les seuls éléments sont les buts inscrits en championnats afin d'avoir un classement du meilleur buteur normal mais également un développement en fonction des points d'expériences. Dès qu'un joueur reprend une équipe il pendant la saison, il l'a reprend telle qu'elle est.

4. APRES LE MATCH :

. C'est dans ce chapitre que vous pourrez calculer ce que vous pourrez gagner. Ce que vous devez dépenser, et ce que l'Etat vous prendra.

4.1. REVENUS :

. Au début de sa première saison un club reçoit 500 Mi-Hon.

. Au cours de chaque match, l'équipe jouant à domicile collecte des recettes suivant le nombre de spectateurs présent dans les tribunes. Celui ci est déterminé par l'arbitre grâce à un savant calcul :

NED = Nombres d'équipes dans la division ou évolue l'équipe.

PC = Place occupée par l'équipe dans sa division

NB : Pour les deux premiers matchs, toutes les équipes seront considérées comme étant à la 5ème place de leur division.

Coéf = Coefficient, représente la renommée du club. Il variera à la fin de chaque saison. Lors de la création de l'équipe, il est de 1. Le L indique qu'il s'agit de l'équipe locale, le V de l'équipe visiteuse.

Division I : base 10000 * coef Div
: équipe locale : 10000 * ((NED + 1 - PC) / NED) * coéfL * coef Div
: équipe visiteuse : 4000 * ((NED + 1 - PC) / NED) * coéfV * coef Div
: équipe locale : 1ère 4000 * coéfL * coef Div
2ème 2000 * coéfL * coef Div
3ème 1000 * coéfL * coef Div
: équipe visiteuse : 1ère 2000 * coéfV * coef Div
2ème 1000 * coéfV * coef Div
3ème 500 * coéfV * coef Div

=====

Total :

. La finale et les demi-finales de la coupe voient les bases passées de 10000 à 20000.

. La base évoluera au fur et à mesure de la saison pour refléter l'augmentation des salaires

. Le nombre établi doit être multiplié par le coefficient de la division afin de représenter le nombre de spectateurs moins important à mesure que l'on descend de division. Toutefois on ne respectera pas un nivellement aussi important que dans la réalité afin de préserver un équilibre dans le jeu.

Coef Div: DIV I = 1 DIV II = 0.75 DIV III = 0.5 DIV IV = 0.25

. Pour les coupes d'Europe,

Type 1 : European Soccer League

Finale (sur terrain neutre) : chaque équipe apportera 300 % de ses spectateurs (donc le triple de la normale). On ne change pas la base elle reste à 10.000.

1/2 finale (aller/retour) : équipe locale : 200% de spectateurs (donc le double de la normale).

Visiteurs : 100 % (affluence normale)

1/4 de finale (aller/retour) : équipe locale : 170 % de spectateurs (gain de 70%)

Visiteurs : 70 % (30% de moins que la normale).

Il ne devrait pas y avoir de 1/8, mais s'il y en a, en aller/retour :

Équipe locale : 160 % (gain de 60%)

Visiteurs : 60 % (60 % de moins que la normale)

Le premier tour (mini championnat en poule de 4, matchs aller/retour) :

Équipe locale : 150 % (gain de 50%)

Visiteurs : 50 % (la moitié de la normale).

Type 2 : Mania Coupe d'Europe

Finale (sur terrain neutre) : chaque équipe apportera 300 % de ses spectateurs (donc le triple de la normale). On ne change pas la base elle reste à 10.000.

1/2 finale (aller/retour) : équipe locale : 200% de spectateurs (donc le double de la normale).

Visiteurs : 100 % (affluence normale)

1/4 de finale (aller/retour) : équipe locale : 170 % de spectateurs (gain de 70%)

Visiteurs : 70 % (30% de moins que la normale).

1/8 de finale (aller/retour) : équipe locale : 155 % (gain de 55%)

Visiteurs : 55 % (45% de moins que la normale)

1/16 de finale (aller/retour) : équipe locale : 140 % (40% de gain)

Visiteurs : 50 % (moitié de la normale)

1/32 de finale (aller/retour) : équipe locale : 120 % (20% de gain)
Visiteurs : 50% (moitié de la normale)
S'il devait y avoir d'autre tour avant les 32ème, équipe locale normale et visiteurs 50%.

Important, pour les coupes d'Europe, les clubs reçoivent une prime de 30 Mi-Hon pour un match nul et 90 Mi-Hon en cas de victoire.

. Attention : le nombre final de spectateurs ne pourra excéder le nombre de place dans le stade.

. A la fin de chaque saison le coefficient de chaque équipe varie comme suit :

- Champion de division I : +0.2
- Vainqueur de la coupe : +0.15
- Vice champion de division I : +0.1
- Equipe reléguée : -0.1
- Equipe promue : +0.1
- Le vainqueur d'une coupe d'Europe obtient également un bonus de +0.2

Pour éviter à nouveau l'effet boule de neige, une équipe ne percevra son bonus ou malus de renommée que pendant 3 saisons. Une fois celles-ci passées, le bonus ou malus est annulé.

4.2. RECETTES :

. L'équipe évoluant à domicile touche 0.01 Mi-Hon par spectateur payant, en coupes d'Europe cela passe à 0.015.

. Les frais pour la présence de forces de l'ordre sont décomptés de la recette avant l'impôt et avant l'éventuelle répartition.

. En cas de match de coupe, 3 cas sont possibles :

- Match aller retour : Comme en championnat.
- Match simple : Equipe à domicile tiré au sort, 60% de la recette pour le club à domicile, 40% pour le visiteur.
- Match sur terrain neutre : Terrain tiré au sort parmi les autres clubs de la division (en cas de division différente, prendre la division supérieure). 20% pour le club propriétaire du terrain et 40% pour chaque équipe.
 - Dans le cas d'un match simple avec équipe à domicile tirée au sort, les deux équipes peuvent se mettre d'accord pour jouer sur l'autre terrain. L'équipe ne jouant plus sur son terrain perd ses 6 points de domiciles, l'autre équipe en bénéficiant bien entendu. Mais tout accord financier pourra être prit en compensation de cette perte avec un maximum de 100% de la recette pour une des deux équipes. Pour les coupes d'Europe, une prime de 30 Mi-hons par point est également versée aux équipes.

4.2.1 MODIFICATION DU PRIX DES PLACES :

Il vous est possible de demander plus que 0.01 Mi-Hon aux spectateurs. Si vous demandez plus, vous aurez potentiellement moins de personnes, si vous demandez moins, vous attirerez plus de spectateurs. Les deux cas ont des avantages et des inconvénients suivant la situation dans laquelle vous vous trouvez.

Prenons en exemple une équipe avec un stade de 20.000 places. Lors d'un match, 24.000 spectateurs voudront assister à la rencontre, mais seulement 20.000 entreront. Il serait intéressant de demander 0.11 et vous auriez toujours 20.000 spectateurs, mais une recette de 220 Mi-Hon au lieu de 200. Vous pourriez même demander 0.025. Cela vous permettrait de percevoir 225 Mi-Hon, mais comme il n'y aurait que 18.000 spectateurs, votre bonus de domicile passera à 5 au lieu de 6.

Dans un autre exemple, vous avez toujours un stade de 20.000 places, mais vous n'êtes pas bien classé et votre adversaire non plus donc seulement 15.000 spectateurs vont se présenter. Vous pourriez demander 0.075 Mi-Hon par spectateur, votre affluence passera à 18.750 ce qui est suffisant pour avoir un bonus de domicile de 6. Par contre votre recette ne sera que de 141 Mi-Hon au lieu de 150.

Vous verrez sur votre feuille de match toutes les possibilités, mais sachez que les prix demandés peuvent être modifié comme suit : +/- 50%, +/-25%, +/-10%.

4.3. TAXES :

. Les recettes lors de toutes rencontres sont taxées par pallier :

De 0 à 150 Mi-Hon	0%
De 151 à 250 Mi-Hon	10% (le solde restant ne pourra être inférieur à 151 Mi-Hon),
De 251 à 400 Mi-Hon	20% (le solde restant ne pourra être inférieur à 251 Mi-Hon)
400 Mi-Hon et plus	40% (le solde restant ne pourra être inférieur à 321 Mi-Hon).

. Les taxes peuvent changer d'une saison à l'autre évidemment.

4.4. SALAIRE DES JOUEURS :

. Les joueurs de division 1 sont payé 1 Mi-Hon par niveau, quel que soit leur âge, leur qualification, qu'ils fassent partie du noyau ou qu'ils soient réservistes.

. Pour les divisions inférieures, multiplié le salaire des joueurs par le coefficient de division.

Néanmoins les joueurs évoluant dans les grandes équipes gagnent plus d'argent, donc, on multiplie le salaire par la moitié de ce qui diffère de 1 dans le coefficient de renommée. Exemple, une équipe ayant un coefficient de renommée (CR) de 1.5 et un salaire de base 80, payera un salaire réel de $80 * 1.25$ ($0.5/2 = 0.25$) donc 100. Une équipe ayant un CR de 0.9 et un salaire de base de 80, payera un salaire réel de $80 * 0.95$ ($-1/2 = -0.05$) donc 76.

. Attention pour les matchs Européen le salaire des joueurs passe à 1.25 par niveau.

5. ENTRE DEUX RENCONTRES DE CHAMPIONNAT :

5.1. TRANSACTION ENTRE ENTRAINEURS :

. Si les entraîneurs souhaitent se vendre des joueurs, ils sont obligés de s'informer l'un, l'autre de tous les détails des joueurs (nom, âge, niveau, comptes disciplinaires, etc.). Cependant, la transaction n'est acceptée que si l'arbitre reçoit un avis favorable des deux entraîneurs concernés. Aucun échange n'est accepté.

. Les joueurs achetés sont sélectionnables dès la journée suivant la dernière journée arbitrée avec les ordres envoyés. Important, quand un joueur change de club il garde son niveau et ce même s'il change de division.

Exemples : Un ordre de transfert a été envoyé à un arbitre en même temps que les ordres des journées 3 & 4. Le joueur sera donc effectivement transféré pour la journée 5. De cette façon l'arbitre pourra communiquer une feuille d'équipe complète à chaque entraîneur.

. Le prix du joueur ne peut en aucun cas être inférieur au prix de vente hors fédération correspondant.

. Il est strictement interdit de réaliser un transfert ou une transaction entre deux ou plusieurs équipes appartenant au même entraîneur.

. Attention voir règle 6.9 pour les restrictions.

5.2. TRANSFERT EN DEHORS DE LA FEDERATION :

. Histoire de se faire un peu d'argent, un entraîneur peut vendre des joueurs en dehors de la fédération, mais il n'est pas possible de les revendre au prix d'achat. Le transfert d'un joueur hors fédération est établi comme suit

Age	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17 & +
Valeur réelle (* niv)	100	90	80	70	60	50	40	30	20	20	20	10	9	8	7	6	5	4
Valeur hors fédé (* niv)	85	76	68	59	51	42	34	25	17	17	17	7	7	6	5	4	3	

. Cependant on applique un malus à cette valeur suivant le nombre de points disciplinaires. L'arbitre additionne tous les comptes disciplinaires du joueur, pour chaque point, il retire 1 Mi-Hon Par niveau.

. Un joueur qualifié pour 2 zones voit sa valeur augmentée de 25%. S'il est qualifié pour les 3 zones, sa valeur est augmentée de 50% et ainsi de suite pour chaque qualification. Un joueur complet (les neuf zones aurait sa valeur augmentée de 200 %, mais bonne chance...) Attention, un Lb vaut automatiquement 25% de plus que l'a norme puisqu'il est déjà LB/DC

. Il gagne également 25 % s'il à un niveau Européen.

. De nouveau voir règle 6.9

Par contre comme il s'agit d'une vente plus facile, la fédération percevra une taxe de 15 % sur le prix de vente réel (voir tableau). Donc il est plus intéressant de trouver un autre club pour revendre un joueur.

5.3. OFFRE SANS OBLIGATION :

. Les entraîneurs peuvent à tout moment proposer l'un ou l'autre joueur à l'ensemble des clubs. Ceci par l'intermédiaire de la feuille de match, échange de mails, du forum ou autre moyen de communication. Les informations mentionnées doivent être complètes et correctes. Ceci sous peine de nullité.

5.4. VENTE AUX ENCHERES PENDANT LA SAISON :

. Afin de mieux représenter les différents championnats, toutes les cinq journées de championnat, l'arbitre proposera des joueurs aux enchères, sur une liste commune à tous les championnats. Si les joueurs ne sont pas achetés, il seront retiré au bout de cette 5ème journée et remplacé par d'autres. Il y a un joueur par tranche de 10 équipes entraînées par des joueurs réels. Pour déterminer les caractéristiques du joueur, on divise le nombre d'équipe dans chaque division par 2. Ce nombre représente, le dé utilisé auquel on rajoute 2. Ce qui veut dire que pour avoir un joueur de niveau 10, il faut au moins 16 équipes dans le championnat. Pour l'âge, on lance un dé 12. Le prix de base, correspond, aux transferts de fin de saison. Pour déterminer le type de joueur proposé, on utilise le même système que pour les juniors). Il est possible d'avoir des joueurs bi classés ou tri classés. En effet lors de la détermination du joueur, l'arbitre lance un dé 100, de 01-05 le joueur est tri classé, de 06 à 15, il sera bi classé. De 16 à 100 uni classé.

. Procédure: journée 1 : dans un championnat de douze équipe, on lance 1 d 6 (on obtient 4) + 2, le joueur est niveau 6, pour l'âge on obtient 3. Le joueur est uni classé. Son prix proposé est de 240 Mi-Hon. Pour le C.R. 2, l'arbitre publie les offres. Lors des journées 2, 3,4, mise à jour et vente au plus offrant (Attention, il est interdit de retirer son offre). Pour la journée 6, un nouveau ou plusieurs joueurs sont proposés. Il est évident que la qualité des joueurs est tirée au hasard (comme pour les juniors).

5.5. LA COUPE :

. La fédération décide souverainement le procédé employé pour les matchs de coupe. Elle veille à en avertir les entraîneurs dans les plus brefs délais. Dans la mesure du possible, les journées de coupe s'intercaleront entre les journées de championnat et porteront un numéro avec $\frac{1}{2}$.

. Les matchs de coupe se font éventuellement avec prolongation de 3 périodes et coups de réparation. Toutes les réglementations en vigueur dans la réalité sont à prendre en compte.

. La finale de la coupe se joue dans le stade ayant le plus grand nombre de places disponibles. Si ce stade est celui d'une des deux équipes finalistes, on prend le suivant par ordre décroissant de nombre de places. En cas d'égalité, il y a tirage au sort.

Coupe d'Europe :

Il y a des coupes d'Europe, l'arbitre annoncera en début de saison, quelles places sont qualificatives et pour quelles coupes. On prend la même base que pour les coupes nationales, prolongations, but en argent,...

Néanmoins il existe deux types de coupe d'Europe

Pour toutes les coupes, la finale se déroule dans le plus grand stade d'Europe pour le type 1 et dans le 2ème plus grand stade pour la coupe type 2. Néanmoins, le stade ne peut pas être celui d'une des équipes.

Le déroulement des coupes d'Europe est également donné par l'arbitre en début de saison.

Attention un entraîneur ne pourra jamais avoir plusieurs de ses équipes dans la même coupe d'Europe. Il faudra en choisir 1. Il est donc possible d'avoir une équipe en M.C.E. et 1 équipe en E.S.L.

5.6. MATCHS AMICAUX:

. Il est possible que deux entraîneurs veuillent tester leurs équipes au travers d'un match amical. C'est possible à condition que les deux entraîneurs soient d'accord, et sous certaines conditions.

. Il n'est pas possible de faire plusieurs actions qui le sont pendant un match normal; à savoir: - Jouer un match important.

- Jouer l'avantage à domicile (on considère que le match se déroule sur terrain neutre).

- Jouer du hooliganisme.

- Percevoir des recettes (tout bénéfice est rétribué à une œuvre de charité).

- Vous ne devez pas payer vos joueurs.

- Qualifier un joueur dans une autre zone.

. Par contre vous pouvez jouer du jeu dur. Vos joueurs ne seront pas suspendus pour le championnat ou la coupe, mais les points de discipline seront inscrits dans la colonne " spécial " et compteront donc pour le coefficient disciplinaire.

. Pour ce qui est des formes de joueurs, si le match à lieu pendant la saison on le considère comme un match de coupe (voir 13.0). A l'entre saison les formes seront tirées normalement.

6. FIN DE SAISON :

C'est à ce moment de l'année que tout se joue quant à la progression de votre club, il faut être bien attentif à toutes les parties de manières à rester dans le coup.

6.1. CLASSEMENT :

. Le classement s'effectue en fonction des points. En cas d'égalité, les critères suivants interviennent dans l'ordre pour départager les équipes :

- 1) Le nombre de victoires en championnat.
- 2) La différence de buts.
- 3) Le plus grand nombre de buts marqués.

Pour l'E.S.L.

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes à la fin des matchs de groupe, les règles suivantes s'appliquent pour déterminer l'ordre de classement :

1. Le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs de Poule entre les équipes à égalité
2. Le meilleur Goal average dans les matchs de Poule entre les équipes à égalités
3. Le plus grand nombre de goals marqués à l'extérieur entre les équipes à égalités
4. Le plus grand Goal average pour TOUS les matchs de poule joués
5. Le plus grand nombre de goals marqués
6. Tirage au sort

6.2. PROMOTION ET RELEGATION :

. Au début de la saison, l'arbitre publie le calendrier et détermine les places offrant une promotion et celle donnant lieu à une relégation.

Il sera possible de monter d'une division même si votre club n'a pas atteint les places montantes pour autant que vous soyez régulier et qu'il y ai besoin de libérer de la place dans les divisions égales ou inférieures, donc jouez sérieusement !

6.3. LE STADE :

. Au départ, chaque équipe de division I possède un stade de 20000 places. Le stade peut subir une augmentation de sa capacité (ce n'est pas le cas lors des réparations) uniquement à l'entre saison.

. Pour les divisions inférieures, multiplié le nombre de places par le coefficient de la division (15000 pour D II, 10000 pour D III, etc.).

. Le prix pour la construction de 1000 places est de 100 Mi-Hon. Mais ce prix peut varier avec l'inflation.

6.4. ENTRAINEMENT (POINTS D'EXPERIENCES EN BONUS):

. Chaque fin de saison, l'entraîneur à la possibilité de bonifier par l'entraînement certains de ses joueurs. Il attribue des points d'expériences bonus (PEB). Le tableau ci-dessous reprend les différentes possibilités de gains de PEB

P.E. (saison)	Div 1	Div 2	Div 3	Div 4	Coupes nationales	Coupes Européennes.
Champion	15	12	10	8	/	/
Vice Champion	9	7	6	5	/	/
Troisième	5	3	2	1	/	/
Vainqueur coupe	/	/	/	/	12	10
Finaliste coupe	/	/	/	/	7	5
½ finalistes coupe	/	/	/	/	3	3
Matches coupe joué	/	/	/	/	2	1

6.4.1. ENTRAINEMENT EUROPEEN :

Avec les coupes d'Europe les équipes gagnent également des points d'expérience, mais ceux ci sont particuliers. Ils sont appelés PEE (points d'expérience Européen). Ils servent à donner le niveau international aux joueurs, ceux-ci perdront 1 niveau de moins lors des matches de niveau différent, voir pour les sélections nationales. Ce qui veut dire qu'un joueur de division 1 garderait son niveau réel alors qu'un joueur de division 2 évoluant en coupe d'Europe serait à -1 au lieu de -2 (néanmoins les joueurs d'un club de d2 bénéficiant d'un PEE ne perdront pas de niveau en jouant la coupe nationale contre une équipe de division 1). En aucun cas les PEE ne peuvent être utilisés pour donner un niveau réel à un joueur. Cela dans le but de ne pas avoir de grosse différence au niveau du championnat et de voir toujours les mêmes équipes jouer la tête du championnat.

Les équipes gagnent 1 PEE par match de coupe d'Europe.
Celui qui remporte une coupe reçoit 3 PEE supplémentaires
Le finaliste en reçoit 2.
Les demi-finalistes perdant en reçoivent 1.

On est obligé d'attribuer les PEE, on ne peut pas les conserver sauf s'il y en a plus que le nombre de joueur dans l'équipe, s'il a un noyau de 14 joueurs et qu'il possède 17 PEE, il en gardera 3 pour la saison suivante.

Attention, les PEE sont définitifs (un peu comme le bi classement), par contre il n'est possible de les attribuer qu'aux joueurs ayant participé à ces compétitions.

6.5. LE MEILLEUR BUTEUR :

. L'arbitre tient la comptabilité des buts inscrits par chaque joueur lors des matches de championnat uniquement. Le meilleur buteur de division 1 voit son compte de PE augmenté de 25 dès la fin de la saison (tout en respectant les limites imposées). Le meilleur buteur des autres divisions gagne 20 PE.

6.6. AGE :

En raison de leur vieillissement, les joueurs perdent une partie de leurs capacités. Lors de la composition initiale de l'équipe, les joueurs commencent à l'âge I (21 ans), sauf pour les joueurs de niveau 9 ou 10 qui seront d'âge II (22 ans), les juniors sont considérés d'âge 0 (20 ans).

. Le tableau suivant détermine les pertes suivant l'âge :
. Si à la fin d'une saison un joueur tombe au niveau 0, il est retiré du jeu.

Age	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17 & +
Nouvel âge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18 & +
Vieillessement	0	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	

6.7. VENTE AUX ENCHERES :

. A la fin de chaque saison, l'arbitre organise une vente aux enchères. Il y a une liste par championnat, pour autant qu'il y ait au moins 12 équipes réelles dans le championnat. L'ensemble des championnats n'ayant pas 12 équipes réelles, aura une liste commune. Le nombre de joueurs par liste est égal à 4 fois le nombre d'équipes réelles dans le championnat concerné. (Il y aura une liste pour chaque pays comptabilisant au moins 12 équipes réelles. L'ensemble des championnats ne totalisant pas ce nombre aura une liste commune égale au nombre d'équipes réelles restantes).

. Les niveaux et qualifications des joueurs sont déterminés à l'avance, seul leur âge est tiré au sort. L'âge est situé entre 1 & 12. Le joueur proposé a une chance sur 12 d'être d'âge 1, etc. L'arbitre veillera cependant à ce qu'une tranche d'âge ne soit pas supérieure au tiers du nombre de joueurs proposés.

. Pour respecter un équilibre, on commence par des joueurs de niveau 5, puis 6, puis 4, puis 7, etc. ... en se faisant succéder un GB, 1 Lb, un joueur attaquant, un joueur Milieu et un joueur Défensif, ensuite on recommence avec un GB 5, puis un LB 5, etc. ... (Exception pour les gardiens 1,2&3 qui sont considérés comme 5,6&7).

. L'arbitre s'arrête lorsqu'il y a 4 fois plus de joueur qu'il y a d'équipes réelles dans le championnat. Il ne peut y avoir de niveau 10 que s'il y a au moins 12 équipes.

GB 5	LB 5	AC 5	MC 5	DC 5	GB 6	LB 6	AG 6	MD 6	DG 6
GB 4	LB 4	AD 4	MG 4	DD 4	GB 7	LB 7	AC 7	MC 7	DC 7
GB 7	LB 3	AG 3	MD 3	DG 3	GB 8	LB 8	AD 8	MG 8	DD 8
GB 6	LB 2	AC 2	MC 2	DC 2	GB 9	LB 9	AG 9	MD 9	DG 9
GB 5	LB 1	AD 1	MG 1	DD 1	GB 10	LB 10	AC 10	MC 10	DC 10
GB 5	LB 5	AG 5	MD 5	DG 5	GB 6	LB 6	AD 6	MG 6	DD 6
GB 4	LB 4	AC 4	MC 4	DC 4	GB 7	LB 7	AG 7	MD 7	DG 7
GB 7	LB 3	AD 3	MG 3	DD 3	GB 8	LB 8	AC 8	MC 8	DC 8
GB 6	LB 2	AG 2	MD 2	DG 2	GB 9	LB 9	AD 9	MG 9	DD 9
GB 5	LB 1	AC 1	MC 1	DC 1	GB 10	LB 10	AG 10	MD 10	DG 10
GB 5	LB 5	AD 5	MG 5	DD 5	GB 6	LB 6	AC 6	MC 6	DC 6
GB 4	LB 4	AG 4	MD 4	DG 4	GB 7	LB 7	AD 7	MG 7	DD 7
GB 7	LB 3	AC 3	MC 3	DC 3	GB 8	LB 8	AG 8	MD 8	DG 8
GB 6	LB 2	AD 2	MG 2	DD 2	GB 9	LB 9	AC 9	MC 9	DC 9
GB 5	LB 1	AG 1	MD 1	DG 1	GB 10	LB 10	AD 10	MG 10	DD 10

- . L'arbitre doit faire attention à ne pas créer de joueur prohibé. Du genre AC 10 âge I (Strictement interdit !).
- . Il est possible d'avoir des joueurs bi ou tri classés. Pour chaque joueur l'arbitre lance un dé 100, de 01 à 05, le joueur est tri classé, de 06 à 15, il est bi classé. Les autres zones sont également déterminées au hasard.
- . Le prix de base d'un joueur est égal au prix ou il serait vendu hors fédération (sans tenir compte de la taxe de 15%).
- . Les joueurs sont proposés dans un ordre aléatoire.
- . L'arbitre s'applique à trouver des noms semblables au genre choisi par les équipes de son championnat. Les entraîneurs peuvent changés (uniquement au moment de l'achat !)
- . Les différentes listes sont proposées sur le forum du site et les joueurs auront un certain temps pour laisser leurs offres
- . Les achats lors de la vente aux enchères sont exonérés d'impôts.
- . Les joueurs achetés sont disponibles dès le premier match de la saison.
- . Les points d'expériences peuvent être attribués avant ou après les enchères, mais si c'est après, les joueurs nouvellement acquis ne pourront recevoir de PE ni de PEE.
- . Si cela est possible, l'arbitre essaie de réaliser une véritable vente aux enchères, en regroupant l'ensemble des entraîneurs d'une même division. Il est également possible que certains joueurs ne soient pas présents, dans ce cas, il y a une connexion Internet afin de pouvoir faire les transferts, via un chat, ou autre élément de communication direct.

6.7.1 LISTE DES TRANSFERTS :

- . Un entraîneur peut proposer pour la vente aux enchères un ou des joueurs de son équipe. Ces joueurs sont proposés avec un numéro de référence dans la liste des transferts. Toutefois, ils sont placés en fin de liste. Si le joueur ainsi proposé n'est pas vendu, il est vendu hors fédération. 15% de la somme sont retenus pour frais administratifs. De cette façon un joueur hésitera à proposer un joueur aux enchères, et on évite une pléthore de joueurs ainsi proposés.

6.8. SPONSORS :

- . A la fin de la saison, les équipes obtiennent un sponsor plus ou moins important suivant les résultats de l'équipe.
- . Leur contribution est en fonction des PV gagnés par l'équipe :

DIVISION I : 25 Mi-Hon par PEB (nombre de PE de fin de saison)

DIVISION II : 20 Mi-Hon par PEB

DIVISION III : 15 Mi-Hon par PEB

DIVISION IV & inférieures: 10 Mi-Hon par PEB.

- . La prime est obtenue après le dernier match de la saison et avant les enchères.
 - . Les équipes promues voient la contribution du sponsor doublée. Le champion de division I n'étant pas promu, il n'y a pas de doublement pour lui.
- Au niveau des coupes d'Europe les sponsors sont de 30 Mi-Hon par PEE.

6.9. RESTRICTION POUR LA VENTE DE JOUEURS :

- . En aucun cas une équipe ne peut vendre de joueurs si cette vente amène le nombre de joueurs de l'équipe à un nombre inférieur à 11.
- . Les prêts d'argent entre clubs ne sont pas autorisés (même des prêts déguisés).
- . Un club ne peut jamais avoir de dettes.
- . Un joueur arrivant dans un club peut-être immédiatement revendu si son nouveau club le désire. Toutefois un joueur ne peut jamais revenir dans un club auquel il a appartenu plutôt dans cette saison.

6.10. ABANDON EN FIN DE SAISON :

- . L'équipe abandonnée devient E.S.E. (équipe sans entraîneur), elle sera gérée par l'ordinateur. Plusieurs équipes sont gérées par l'ordinateur et lorsqu'un nouveau joueur veut prendre en main une équipe il devra passer par une équipe libre en suivant le point 3.7.

6.11. CREATION D'UNE NOUVELLE EQUIPE :

- . Un entraîneur peut soumettre à l'arbitre, pendant l'entre saison, son désir de reprendre une autre équipe. L'arbitre accordera exceptionnellement cette possibilité s'il estime que l'équipe est injouable. De plus si des joueurs s'étaient mis sur la liste d'attente pour créer un nouveau club à la saison suivante, ils sont prioritaires.

6.12. JUNIORS :

- . Au début de chaque saison, chaque entraîneur reçoit 4 juniors. Ceux ci proviennent d'école d'âge du club. Leur qualification sera aléatoire. L'arbitre lance un d10. S'il fait un il relance le dé, un chiffre paire donne un GB, un résultat impair donne un Lb. Voici les autres résultats

2 : DG	3 : DC	4 : DD
5 : MG	6 : MC	7 : MD
8 : AG	9 : AC	10 : AD

- . Ces joueurs sont de niveau 2 dès le début de la saison.
- . Les juniors peuvent être vendu ou transféré pendant la saison. L'entraîneur peut en outre créer un junior de son choix pour le prix de 300 Mi-Hon à n'importe quel moment (+ modificateur pour bi classement, donc 375 pour un Lb/DC).

6.13. ORGANISATION DES SAISONS :

- . Voici ci dessous, la récapitulation des étapes d'une saison. Ceci ne constitue pas un point de règle en soi, mais plutôt une aide de jeu pour l'arbitre (il en à besoin le bougre) qui vérifiera qu'il ne manque rien.

- 1) Création des nouvelles équipes par les nouveaux entraîneurs.
- 2) Vérification des équipes par l'arbitre.
- 3) Adjonction de 4 juniors.
- 4) Etablissement et publication du calendrier complet de la saison.
- 5) Publication des variantes possibles au jeu standard : impôts, etc...
- 6) Calcul du modificateur de forme de chaque joueur pour la session suivante (une session comprend tous les matchs joués entre deux comptes rendus).
- 7) Publication des résultats des matchs de la session en cours sur le site (sauf s'il y a l'entre saison).
- 8) S'il y a une entre saison, publication des prix auxquels les joueurs ont été vendus.
- 9) Chaque entraîneur reçoit son compte rendu (nouvelle feuille de match) : l'état de son équipe avec modificateur de forme que ses joueurs subiront pour l'ensemble d(u)(es) match(s) de la session. L'état des blessures ainsi que l'état de son compte en banque.
- 10) Chaque entraîneur complète ses feuilles de matchs et les renvoie (pour la date limite) à l'arbitre.
- 11) Vérification des feuilles de matchs par l'arbitre.
- 12) Calcul des matchs proprement dit :
Grâce au programme informatique il lance la résolution de celui-ci. Ensuite il comptabilise tous les paramètres de chaque joueur (buts, blessures, etc...) ainsi que de l'équipe (recette, amende,...).
- 13) Si ce n'est pas la fin de la saison, aller au point 6).
- 14) Publication des joueurs proposés à la vente aux enchères.
- 15) Proposition d'achats des entraîneurs et attribution des PV et PVE.
- 16) Publication des prix auxquels les joueurs ont été achetés.
- 17) Retour au point 1) pour le début d'une nouvelle saison.

7. SIMULATION :

. Ce jeu par correspondance électronique tente de simuler un championnat réel, l'arbitre s'efforcera d'appliquer les règlements réels du football.

8. ARBITRAGE :

. La complexité des règles et le nombre gigantesque de paramètres à gérer sont tel que l'arbitre n'est pas à l'abri d'une erreur. Si la correction de celle ci ne remet pas en question trop de paramètres, elle sera corrigée. Mais seul l'arbitre est habilité à prendre cette décision.

. Dans l'ensemble, les décisions de l'arbitre seront sans appel. Tout arbitre fait le maximum pour l'intérêt du jeu en général, pas celui d'un entraîneur en particulier. Il n'est pas là pour embêter, mais pour vous permettre d'avoir du plaisir en jouant.

9. ACCEPTATION :

. La participation au championnat de toute fédération rattachée au présent règlement implique l'accord du joueur avec ce règlement.

Règlement mis en page par **GEOFFREY BRAKEL**.

Soccer Mania - Le site officiel - © auteur Geoffrey BRAKEL, 1992 (soccer mania), tous droits réservés. Ce jeu est protégé par les lois sur les droits d'auteur, toute utilisation du jeu comprenant ses règles et applications est soumise à l'accord préalable et exprès du détenteur des droits.