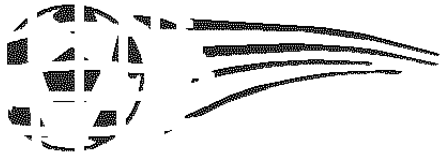
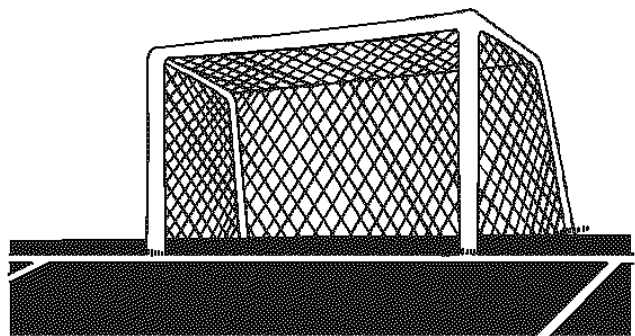
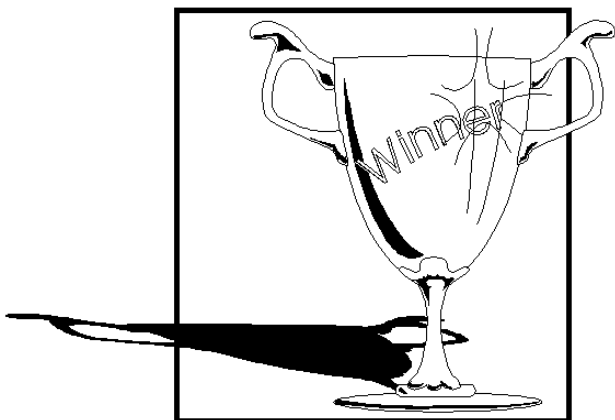


**GOAL!**



# FOOTBALL MANAGER



J L Brunet - v5.2

## Sommaire

Principe du jeu -	1- Le football	page 4
	2 - Le tour de jeu. Les sessions	page 4
	3 - Les structures	page 5
Les joueurs	1 - Généralités	page 7
	2 – Caractéristiques et Polyvalence	page 8
	3 - Achat et ventes de joueurs	page 9
Les compétitions		page 13
Résolution des matchs		page 15
Les tactiques		page 17
Les Bonus	1 - Le Jeu Dur Les Penalties	page 21
	2 - Domicile	page 24
	3 - Capitaine	page 24
Les buts marqués		page 25
Les indisponibilités	1 – Suspensions	page 26
	2 – Blessures	page 26
	3 - Remplacements	page 27
La fatigue		page 28
Les entraînements	1 – Stage de l'équipe	page 29
	2 – Entraînement habituel	page 30
	3 – Entraînement tactique	page 30
Gestion du Club	1 – Les finances	page 31
	2 - Le loto sportif	page 32
La popularité		page 34
Les coupes		page 36
Divers	1 - Remarque sur le 14ème tour	page 37
	2 - Trêve d'hiver	page 37
	3 – Addenda	page 37
Manuel du GO	1 – Règles d'ONR	page 38
	2 – Procédures automatiques	page 38
	3 - Problèmes divers	page 40

## Les annexes

Annexe 1	Ordres des joueurs
Annexe 2	Résolution d'un tour
Annexe 3	Blessures. Amélioration. Staff technique
Annexe 4	Calendrier de la saison
Annexe 5	Feuille d'ordres des joueurs
Annexe 6	Nombre des spectateurs
Annexe 7	Tactiques des équipes
Annexe 8	Liste des joueurs de Football Manager
Annexe 9	Modifications depuis la version 4.
Annexe 10	Vérifications à faire par le GO.

Toutes les annexes de cette version sont indexées v5.2.

# Football manager

## Principe du jeu

Une nouvelle fédération de football vient de voir le jour. Elle propose à 8 villes de participer à ses compétitions et en tant qu'ancien joueur, on vous propose la gestion et l'entraînement d'une de ces équipes. Le but du jeu est de devenir le meilleur manager en points de popularité. Pour cela, les résultats sportifs sont pris en compte (coupes, championnat) mais également la santé financière et le prestige du club.

### 1- Le football :

Si, si, il y a des choses à préciser. Le principe pour gagner un match est de marquer plus de buts que l'adversaire. Une équipe de football doit comporter 11 joueurs dont un et un seul GB. Une victoire rapporte 3 points, un nul 1 point et une défaite 0 point. Le départage se fait ensuite par la différence de nombre de buts, puis par le nombre de buts marqués, puis par le nombre de victoires. Dans le cas de la coupe, pour les matchs aller - retour, les buts marqués à l'extérieur comptent double en cas d'égalité des points acquis et du nombre des buts marqués sur l'ensemble des 2 matchs.

### 2- Le tour de jeu. Les sessions :

Chaque tour de jeu est composé de plusieurs phases de gestion et de un ou deux matchs :

Un ordre conditionnel ne peut prendre en compte qu'un (ou plusieurs) élément(s) d'une phase précédente (à quelques rares exceptions décrites ci-dessous).

Le tour comprend donc 6 phases successives.

- 1- Vente à la banque, Vente à un autre manager, Achat à un autre manager  
Aucun ordre conditionnel admis (pas de phase précédente).

*Ceci implique que si l'on possède 20 joueurs, on ne peut programmer un achat que si une vente à la banque s'effectue. C'est en effet le seul ordre qui ne subisse pas de condition.*

- 2- Subvention

Le montant peut être conditionné à la réussite d'une vente.

De toute façon, si le joueur n'a pas prévu de montant suffisant, le GO doit obligatoirement affecter une subvention du minimum nécessaire.

- 3- Première session de championnat:

Stade et staff technique  
Entraînement et stage  
Loto des joueurs  
Match de Championnat

Seuls des éléments des phases 1 & 2 peuvent permettre des ordres conditionnels. On peut donc prévoir un remplacement pour un entraînement ou un match si un joueur acheté en début de tour est inclus des dans les entraînements ou la composition de l'équipe.

#### 4- Deuxième session:

Repos, entraînement tactique, match amical, coupe

Seuls des éléments des phases 1, 2 & 3 peuvent permettre des ordres conditionnels.

Exception : il est permis de faire un ordre conditionnel dans le cas d'un match amical pour lequel l'adversaire fait défaut (quel que soit le motif). Cet ordre conditionnel ne peut être qu'un entraînement tactique, un match international (si autorisé dans l'alternance des adversaires) ou une session de repos (ce dernier choix sera celui par défaut).

5- Enchères voir les ordres conditionnels au chapitre des enchères.

6- Marché des transferts voir les ordres conditionnels au chapitre des enchères.

### 3- Les structures :

En arrivant dans vos nouveaux locaux de fonction, vous prenez en charge un stade de 13 000 places, une trousse à pharmacie, et l'équipe de Régional 3 qui pourra vous fournir un nombre illimité de joueurs volontaires mais de valeur très faible. Vous recevez aussi le chéquier "magique" de 55 000 ou 63 000 Luds (£) qui vous permettra d'engager le staff technique nécessaire, d'améliorer le stade, d'engager des vedettes et de payer leurs salaires. Vous arrivez en contre partie avec un joueur amateur de forte valeur. Les managers ACEG disposent de 55 000 £, les managers BDFH disposent de 63 000 £ puisque les rentrées d'argent plus tardives leur feront payer plus d'intérêts négatifs. Les managers n'apprendront la somme dont ils disposent exactement qu'avec le compte-rendu du tour 0A, ainsi que la lettre qui leur est attribuée (A à H) et le calendrier de la partie. Vous devrez fournir avec vos enchères, staff et amélioration de stade du tour 0A une liste de 8 noms d'équipe par ordre préférentiel. Le Lud (abréviation £) est la monnaie de l'ensemble du jeu.

#### a. Le stade :

Actuellement, il est de 13 000 places et de confort Base. Vous pouvez augmenter le nombre de places, par tranche de 1 000 places pour un coût de 5 000 £. Le nombre maximum de places est de 25 000 (où voulez-vous trouver plus de spectateurs ???). Néanmoins, augmenter de façon raisonnable la capacité est une nécessité si vous voulez éviter de refuser des entrées. Vous pouvez également augmenter le confort du stade, ce qui permettra d'augmenter le prix des places. Il existe 5 niveaux de confort qui correspondent chacun à un tarif de places.

Les modifications de taille et de confort ne peuvent être faites qu'au tour 0A et durant la trêve d'hiver avant le tour 8.

A la fin du tour 7, tous les stades perdent un cran de confort du fait de l'utilisation intensive et de l'agitation des spectateurs (ah ces hooligans parisiens !!!).

Les stades de Luxe sont plus sensibles à ces dégradations et perdent 2 crans de Confort. Il est également à noter que le Luxe ne rapporte pas de PP en fin de partie.

Les revenus des entrées sont le produit du prix des places multiplié par le nombre de spectateurs en nombre entier en £ arrondi par excès.

La taille du stade rapporte des PP en fin de partie (+15 par 1000 places en sus des 13 000 de départ)

Le niveau de confort Minable ne rapporte aucun PP en fin de partie.

Le niveau de confort Luxe ne rapporte aucun PP en fin de partie.

Les autres niveaux de confort rapportent 10 PP chacun (Base = 10, Moyen = 20, Bon = 30).

Confort	Prix des billets	Coût en £
Minable	1	0
Base	1,25	(+ 2 000 )*
Moyen	1,5	+ 4 000
Bon	1,75	+ 6 000
Luxe	2	+ 8 000

\* Le prix du confort de base n'est utilisé qu'au tour 8 pour les managers ayant un stade déclassé "Minable".

Ainsi, au début du jeu, un manager qui veut obtenir un bon confort devra déboursier 10 000 £.

#### b. Le staff médical :

Il est composé de l'équipe médicale, des préparateurs physiques et des différents responsables de la bonne santé des joueurs. Au début du jeu, vous ne disposez que de la cantine municipale et d'une trousse de premier secours. Il est bien entendu qu'il est possible de vivre dans ces conditions, mais un bon environnement permettra à vos joueurs de récupérer plus vite des différentes blessures, de la fatigue et autres désagréments.

Le staff technique est unique, engagé et payé au tour 1 pour la totalité de la saison.

Un changement de Staff est néanmoins possible à la Trêve d'Hiver avec les ordres de gestion du stade.

Dans ce cas, le coût financier est le même que lors de l'acquisition du tour 1.

Staff	Effet soins immédiats*	Effet long terme***	Coût en £
Trousse de secours	0	0	0
Kiné	- 3	0	1 500
Infirmierie	- 5	0	3 000

\* Les effets « soins immédiats » correspondent à la diminution du temps d'indisponibilité d'un joueur blessé et est affecté immédiatement après le tirage de la blessure (nombre de sessions).

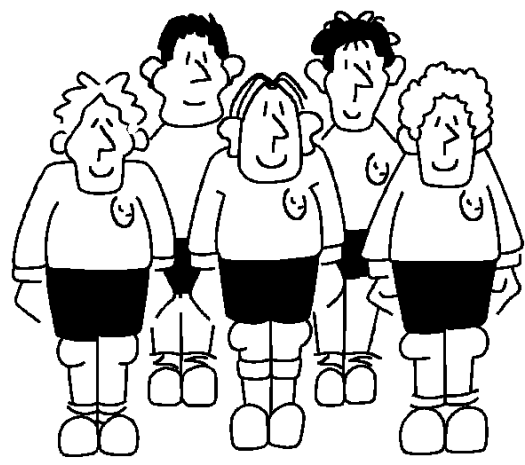
\*\*\* Les effets « long terme » *non concerne*

Aucune blessure tirée sur les tables 2 et 3 ne peut avoir une durée (après ajustement « Effet soins immédiats) inférieure à 1. Autrement dit, on ne peut pas obtenir qu'un joueur soit immédiatement disponible grâce à son staff technique si la blessure a été obtenue par tirage sur les tables 2 et 3.

Exemple : un joueur 7/7 subit une « Entorse des ligaments » (Annexe3-v5 table 2 dé 2).

Il sera donc blessé pour 4 sessions et subira -1/-2. Il sera donc de valeur 6/5.

## Les joueurs



### 1. Généralités :

Tous les joueurs de Football Manager sont définis par leur Qualité. Cette Qualité se compose de 2 caractéristiques chiffrées de 1 à 15 pour les GB et de 1 à 20 pour les DF, ML et AV présentée sous la forme D/A.

La somme de ces deux caractéristiques d'un joueur est appelée Qualité.

Dans l'ensemble de la règle, quand il est question du meilleur joueur, il s'agit de celui ayant la Qualité la plus élevée, puis en cas d'égalité de choix, la caractéristique A la plus élevée.

Aucune caractéristique ne peut devenir double de l'autre sauf suite à diminution (pour blessure). Il est impossible de faire bénéficier un joueur d'un bonus permanent (stage ou point d'entraînement (sauf point de Buteur)) qui amènerait ou modifierait une caractéristique au double de l'autre.

#### Les Gardiens de Buts (GB) :

La première caractéristique est la compétence pour arrêter les tirs de penaltys.

**Dans toute la règle, elle sera nommée D (comme Détourné).**

La seconde caractéristique est la compétence pour arrêter les tirs durant les matchs.

**Dans toute la règle, elle sera nommée A (comme Arrêt).**

#### Les autres joueurs (DF, ML, AV) :

La première caractéristique est la compétence de jeu de défense.

**Dans toute la règle, elle sera nommée D (comme Défense).**

La seconde caractéristique est la compétence de jeu d'attaque.

**Dans toute la règle, elle sera nommée A (comme Attaque).**

Les DF sont les défenseurs de l'équipe.

Les ML sont les milieux de terrain de l'équipe.

Les AV sont les attaquants de l'équipe.

#### Le joueur Amateur :

Ce petit génie du football que vous avez découvert dernièrement vous est tout dévoué. Vous devrez avec vos ordres du tour 1 choisir :

- sa zone (GB, DF, ML, AV),

- son nom en fournissant une liste préférentielle de 8 choix pour éviter la similitude avec vos adversaires (les noms déjà utilisés par la banque de joueurs sont interdits) et

- ses 2 caractéristiques D/A sachant que le total de points dont vous disposez pour lui est de 14 et qu'aucune caractéristique ne peut être inférieure à 5.

Les valeurs autorisées sont donc 7/7, 6/8, 8/6, 5/9, 9/5.

En cas d'erreur ou d'oubli du manager, voir « Le manuel du GO ».  
 Ce joueur ne peut jamais quitter votre club, est de salaire nul et est géré comme tous les autres.  
 Nota : le joueur amateur est créé avant les stages et entraînements. Il peut donc en bénéficier.

### Les joueurs sous contrat :

Bien que disposant au début du jeu d'une équipe complète de joueurs de Régional 3, il est certain que cette équipe ne pourra jamais vous mener au plus haut niveau. Vous devrez donc recruter de nombreux joueurs de renom. Les joueurs sont caractérisés par leur position qui est définitive (presque), leurs caractéristiques (de 1/1 à 15/15 pour les GB, de 1/1 à 20/20 pour les autres joueurs), leur coût d'achat et leur salaire.

Ainsi les joueurs de Régional 3 dont vous disposez actuellement sont de valeur 3/3 et de coût et salaire nul (c'est beau, les amateurs !), à l'exception des GBs amateurs de valeur 5/5.

La liste fournie en annexe des règles est celle de tous les joueurs disponibles pour la saison. Tous ne seront donc pas proposés aux enchères.

## **2. Caractéristiques des joueurs et polyvalence :**

Les caractéristiques d'un joueur évolueront tout au long de la saison en fonction de l'entraînement, des différents stages, des blessures et de la fatigue (avec un maximum de 15/15 pour les GB et 20/20 pour les autres joueurs) et un minimum de 1/1 pour tous les joueurs.

Le bonus de Capitaine peut faire dépasser, pour le match, le maximum de caractéristique à un joueur. Aucun point de caractéristique n'est temporaire, mais tous peuvent être perdus suite à blessure(s).

Normalement, un joueur ne peut être utilisé que dans sa zone. Il est néanmoins possible à un manager de positionner un joueur avec 1 ou 2 zones de décalage (Les GB ne peuvent jamais changer de zone).

Un DF qui joue AV perd 3 points dans la caractéristique D et 1 dans la caractéristique A.  
 Un DF qui joue ML perd 2 points dans la caractéristique D et 1 dans la caractéristique A.  
 Un ML qui joue DF perd 2 points dans la caractéristique D et 1 dans la caractéristique A.  
 Un ML qui joue AV perd 1 point dans la caractéristique D et 2 dans la caractéristique A.  
 Un AV qui joue ML perd 1 point dans la caractéristique D et 2 dans la caractéristique A.  
 Un AV qui joue DF perd 1 point dans la caractéristique D et 3 points dans la caractéristique A.  
 Un joueur (DF, ML, AV) qui joue GB aura une valeur fixe de 4/4. (sauf si le joueur est fatigué, auquel cas la valeur 4/4 sera ajustée par la fatigue selon la règle habituelle)  
 Ces pertes de points sont infligées durant la seule période du changement de poste.

La valeur ne peut jamais être inférieure à 1 (sauf en cas de Pressing ou de fatigue).

Après application de tous les malus, la valeur ne peut être inférieure à 0.

Les joueurs de Régional 3, de valeur 3/3 (ou 5/5 dans le cas des GB), ne subissent jamais de malus, de points disciplinaires ou de blessures ( on prend un nouveau joueur).

<b>Horizontal type de joueur</b>		<b>Vertical position de jeu</b>		
<b>D/A</b>	<b>GB</b>	<b>DF</b>	<b>ML</b>	<b>AV</b>
<b>GB</b>	ok	Interdit	Interdit	Interdit
<b>DF</b>	Valeur 4/4	ok	-2/-1	-3/-1
<b>ML</b>	Valeur 4/4	-2/-1	ok	-1/-2
<b>AV</b>	Valeur 4/4	-1/-3	-1/-2	ok



### 3. Achats et ventes de joueurs :

Au tour 0A, 49 joueurs sont proposés aux enchères ( 7 GB, 15 DF, 15 ML, 15 AV).

Au tour 0B, 49 joueurs sont proposés aux enchères ( 7 GB, 15 DF, 15 ML, 15 AV).

A la fin de chacun des tours 2, 4 et 6, 17 joueurs sont proposés aux enchères ( 2GB, 5DF, 5ML, 5AV)

Les joueurs sont mis aux enchères en commençant par les GB, puis les DF, les ML et les AV.

Dans chaque catégorie, ils sont mis aux enchères par ordre décroissant de Qualité.

En cas d'égalité de Qualité, en ordre décroissant de caractéristique A.

En cas de nouvelle égalité, en ordre décroissant de caractéristique D.

En cas d'égalité subsistante, par ordre alphabétique.

Pour les enchères des tours 0A, aucun manager ne pourra acquérir plus d' 1 GB, 2 DF, 2 ML, 2 AV. Les managers ayant déjà ce maximum ne participent plus aux enchères de ce tour 0A.

Les enchères du tour 0B seront limitées de façon à ce qu'à la fin des enchères 0B, aucun manager n'ait à sa disposition plus de 14 joueurs et par catégorie un maximum de 2 GB, 4 DF, 4 ML, 4 AV. Les managers ayant déjà ce maximum ne participent plus aux enchères de ce tour 0B, ainsi qu'au marché des transferts éventuel du tour 0B.

Il n'y a pas de limitations pour les tours d'enchères des tours 2, 4, 6.

Le joueur amateur n'est pas comptabilisé pour les restrictions de nombre.

#### **Système d'enchère :**

Pour acheter un joueur, chaque manager devra proposer une somme de base et une somme maximum. La somme de base est le début de l'enchère, la somme maximum est l'arrêt de cette enchère.

La somme maximum ne peut être supérieure au double de l'enchère de base.

Le GO compare les enchères de base des managers intéressés par un joueur et augmente de 1 en 1 jusqu'à ce qu'un joueur soit le seul enchérisseur.

Il obtiendra donc le contrat pour la valeur du 2ème enchérisseur +1.

S'il est seul enchérisseur valide, il obtiendra le joueur à sa somme de base.

Le GO ne prendra pas en compte une enchère de base inférieure ou égale à la Qualité du joueur multiplié par 250 £ (arrondi par excès).

Par exemple, une enchère de base de 5 000 pour un joueur de qualité 20 (somme A+D égale à 20) ne sera pas traitée. Une enchère de base de 5001 sera traitée.

Dans le cas où les liquidités d'un joueur lui interdiraient une enchère, celle-ci serait ramenée à la somme maximum disponible sous réserve des 50% minimum.

Si un manager ne propose qu'une somme de base, elle sera considérée comme somme de base et somme maximum.

Si un manager propose une somme de base ou une somme maximum non respectueuse des règles, son enchère ne sera pas traitée.

Aucune enchère minimale ne peut dépasser 15 000.

Exemple: Soit un ML 6/7 donc Qualité 13 D = 6 A = 7.

A mise 3001/5800 B mise 4500/8100 C mise 5200/11 000 D mise 3501/6750

Les enchères de A et C ne seront pas prises en compte. (A minimum insuffisant, C maximum supérieur au double du minimum). L'achat sera réalisé par B, pour une mise de 6751.

Aucun ordre conditionnel n'est autorisé pour les enchères, à l'exception de ceux prenant en compte les achats déjà réalisés par le manager. Autrement dit, je ne peux modifier une enchère qu'en fonction des joueurs que j'ai acquis précédemment, pas en fonction du prix auquel un autre manager a obtenu un joueur précédent.

Un ordre conditionnel faisant référence à la somme restant en caisse du manager (pas de ces adversaires !) est possible. Les ordres d'enchères doivent être clairs.

En cas de non - départage entre 2 ou plusieurs managers, l'acheteur (parmi ceux à égalité !) est le manager ayant acheté le moins de joueurs de la catégorie concernée ce tour, puis celui ayant acheté à ce moment des enchères le moins de joueurs de quelque catégorie que ce soit, puis celui ayant le moins d'argent en caisse. La valeur d'achat est alors de la somme maximum +1. En cas d'égalité ultime, par exemple si le paiement du +1 est impossible( ! ), le joueur n'est pas attribué et est placé sur le marché des transferts, le joueur ayant provoqué l'égalité n'a pas la possibilité du paiement de la somme maximum +1

Si un joueur n'a pas d'acquéreur, il est placé sur le marché des transferts après détermination de ses caractéristiques réelles. (avec des joueurs sérieux, cela ne devrait jamais arriver (hors égalité) !)

### Contrats des joueurs :

Les joueurs sont acquis pour la saison complète (sauf si vous choisissez de les vendre ! ) .

Une équipe ne peut pas posséder plus de 20 joueurs professionnels (y compris le joueur Amateur). Elle dispose d'un nombre infini de joueurs de Régional 3.

Les joueurs rejoindront l'équipe offrant le maximum, somme qui devra être payée immédiatement, et recevront tous les tours à partir du tour 1 un salaire de 10% du contrat (arrondi par excès).

Il n'y a pas de paiement de salaire au tour 0B.

### Cas particulier de la première vente d'un joueur :

Cette règle ne concerne pas le marché des transferts

Les caractéristiques des joueurs de la liste en annexe sont approximatives.

C'est à dire que lorsqu'un joueur est acheté aux enchères des tours 0A, 0B, 2, 4 et 6, le GO tire 1D à 6 faces pour obtenir les 2 caractéristiques réelles du joueur selon les modificateurs du tableau ci dessous.

Ces caractéristiques réelles ne sont donc connues qu'après l'achat.

A vous de savoir engager un Cascarino plutôt qu'un Dely Valdes.

Aucun joueur sous contrat ne peut avoir de caractéristique A ou D inférieure à 4 ou égale après les enchères des tours 0A, 0B, 2, 4 et 6. C'est un jet de dé unique qui détermine les caractéristiques réelles.

Aucune caractéristique ne peut atteindre ou dépasser le double de l'autre suite à ce tirage.

Dé	Caractéristique D	Caractéristique A
1	-1	+1
2	-1	0
3	0	+1
4	+1	0
5	0	-1
6	+1	-1

Exemple :

Joueur 5/7

Dé 1	-1/+1	Dé non affecté car valeur résultante 4/8
Dé 2	-1/0	valeur 4/7
Dé 3	0/+1	valeur 5/8
Dé 4	+1/0	valeur 6/7
Dé 5	0/-1	valeur 5/6
Dé 6	+1/-1	valeur 6/6

## **Revente de joueurs :**

Aucun joueur ne peut être revendu à la banque au tour 0B, au tour 1 et au tour 14.

Aucune transaction entre managers n'est autorisée au tour 0B et au tour 1.

Un joueur acheté doit obligatoirement rester 1 tour dans l'équipe qui l'a acquis, c'est à dire qu'un joueur acheté, par exemple, au tour 3 ne pourra être revendu qu'au tour 5, qu'il ait été acquis aux enchères, sur le marché des transferts ou par transaction individuelle.

Un manager ne peut obtenir qu'un seul et unique joueur par transaction avec ses adversaires par tour de jeu (pour l'ensemble de ses adversaires).

Un manager ne peut revendre un joueur qui le laisserait avec moins de 2 candidats par zone DF, ML, AV.

Aucun transfert de joueur entre managers n'est possible après le tour 8.

Un effectif trop faible (inférieur ou égal à 15 joueurs) a un effet négatif sur la popularité du manager.

## **REMARQUE :**

Il est essentiel de posséder au moins 8 joueurs (DF, ML, AV) et 1 GB dès le tour 1, même avec une faible valeur. Ils seront toujours meilleurs que les R3. Le simple fait d'avoir une mise valide sur tous les joueurs (hors GB) permet d'éviter de diriger une équipe de basketeurs s'étant trompée de terrain.

Les joueurs peuvent être revendus entre les managers, mais aucun n'acceptera d'aller dans un club où son salaire sera inférieur à son club de départ.

Le salaire d'un joueur est donc définitif ou sera augmenté. C'est à dire qu'un joueur revendu une somme supérieure à son premier contrat verra son salaire réévalué à la hausse. Il ne pourra jamais être diminué.

Aucun joueur ne pourra être transféré pour moins de 80% de sa qualité multiplié par 500£. Dans ce cas, le salaire reste inchangé.

Les transferts financiers entre managers sont strictement prohibés (magouille ???).

Un joueur peut être revendu à la banque uniquement s'il est en bonne santé et pour une somme fixe de 500 £ par point de qualité. Dans ce cas uniquement, le salaire du joueur revient à zéro.

Exemple : Un joueur qualité 14 est acheté 6 000 £ par le manager A. Son salaire est de 600 £.

Il est revendu 5600 £ au manager B (c'est le prix minimum pour un joueur de qualité 14). Son salaire restera de 600 £ par tour.

Il est revendu au manager C pour 8 000 £. Son salaire sera de 800 £ par tour.

Le manager C peut le revendre à la banque pour 7 000 £ car sa qualité (14) n'a pas changé.

Sur le marché des transferts, il peut par exemple être racheté 5700 £ avec un salaire de 570 £ par tour par n'importe quel manager, même l'un de ceux l'ayant déjà engagé à un prix différent.

## **Les échanges de joueurs ne sont pas possibles.**

Toute transaction de transfert d'un joueur est donc un achat ou une vente et doit se conformer aux règles ci-dessus. Il n'y a pas d'ordre conditionnel possible. C'est un problème de confiance entre managers et de parole donnée (humour !! !.....)

Les joueurs revendus à la banque retombent à 0 pour la fatigue.

Les points disciplinaires sont par contre conservés jusqu'à ce qu'ils aient été purgés dans un club.

Toutes les reventes ont lieu en début de tour avant le calcul des salaires.

Un joueur vendu ne coûte donc aucun salaire.

L'acquéreur d'un joueur doit payer son salaire s'il s'agit d'une transaction entre managers.

C'est la Qualité réelle au moment de la vente qui est prise en compte (non ajustée par la fatigue).

Aucun joueur blessé ne peut être revendu à la banque.

Les joueurs suspendus peuvent être revendus à la banque.

### **Marché des transferts :**

Les joueurs n'ayant pas été achetés ou ayant été revendus à la banque sont placés sur le marché des transferts et sont disponibles dès le tour suivant à l'achat. Le marché des transferts est différent des enchères des tours 2, 4, 6. Il a lieu après les enchères (les tours où elles existent) ou à leur place les tours sans enchères. Le système de résolution est le même que pour les enchères.

Nota : Le maximum de 14 joueurs est bloquant pour le marché des transferts du tour 0B.

On peut acheter à tous les tours des joueurs sur le marché des transferts (s'il y en a de disponibles!) mais ne pas oublier qu'un club est limité à 20 joueurs et que les ventes ont lieu en début de tour et les achats (aux enchères) ou sur le marché des transferts en fin de tour.

Il n'y a pas de marché des transferts au tour 0A. Par contre, il peut exister au 0B si des joueurs n'ont pas été acquis au tour 0A..

#### A partir de la fin du tour 7 (après le marché du tour 7) :

Les joueurs sur le marché des transferts sont limités à 2 par catégorie (GB à 3). Les joueurs en surplus de plus faible qualité, quelque soit leur tour d'arrivée sur le marché des transferts (même s'il s'agit du tour en cours), sont reversés à la banque.

#### A partir de la fin du tour 10 (après le marché du tour 10) :

Les joueurs sur le marché des transferts sont limités à 1 par catégorie (GB à 2). (idem ci-dessus)

## Les compétitions



Les équipes participeront à 3 compétitions officielles:

- le Championnat : tous les managers se rencontreront en match aller - retour. (tour 1 à 14).
- la Coupe Nationale. (système de coupe avec élimination directe). (tour 8-11-13).
- la Coupe de la Ligue. (système de coupe avec match aller - retour puis Finale). (tour 7/9 10/12 14).

Les équipes peuvent également participer à des matchs amicaux.

Pour un match amical, un manager ne peut pas sélectionner plus de 1 et un seul joueur de Régional 3.

### Matchs amicaux

Il existe 2 types de matchs amicaux : les matchs contre une équipe étrangère, et les matchs contre un autre manager.

#### Condition commune à tous les matchs amicaux :

Pour un match amical, un manager ne peut pas sélectionner plus de 1 et un seul joueur de Régional 3.

Deux équipes ne peuvent pas prévoir un match amical ensemble sans que chacune en ait fait au moins un avec un autre adversaire (en dehors du premier !).

Les matchs à l'étranger sont considérés comme joués contre un adversaire unique, il est donc interdit d'enchaîner 2 matchs à l'étranger de suite.

<b><u>Exemple</u></b>	Tour 2	Match amical A-B
	Tour 3	Rien
	Tour 4	Match amical A-C
	Tour 5	A et B ne peuvent refaire un match amical, A étant le dernier adversaire de B. Match amical A-D et B-F
	Tour 6	A et B peuvent rejouer ensemble s'ils le désirent

#### Les matchs amicaux entre managers :

Le jeu dur est limité à 7 points en match amical entre managers.

Ces matchs apportent des blessures (rarement),  
des points de popularité (selon le résultat),  
de l'argent (souvent),  
de la fatigue (toujours) et aucun point d'entraînement !

Pour participer à un match amical, les points suivants doivent être conformes pour les 2 participants :

- lieu du match (obligatoirement le stade de l'un des participants au match amical)
- partage de la recette (entre 40% et 60% chacun avec total = 100%), les pourcentages doivent être des entiers (42,5% interdit !)

Les bonus à domicile doivent être utilisés pour les matchs amicaux. Les joueurs blessés ne peuvent pas participer à un match amical. Par contre, les joueurs suspendus peuvent participer à un match amical.

Il n'y a pas de Carton Jaune ou Rouge distribué lors d'un match amical.

Les blessures résultant d'un match amical ne peuvent être obtenues que sur la table 1 des blessures.

C'est le classement après le match de championnat qui est pris en compte pour déterminer le nombre de spectateurs (sauf tour 1 et 2).

### **Match amical avec une équipe étrangère :**

il est possible de rencontrer des équipes étrangères, Dans ce cas :

Le nombre de spectateurs est fixe (13 000).

Les revenus sont également fixes (7 500 £).

Les matchs ont toujours lieu à l'extérieur, ce qui donne automatiquement le bonus de domicile à l'équipe étrangère et la victoire.

Il n'y a pas de Jeu Dur pour un match amical avec une équipe étrangère.

Un point d'entraînement est attribué à toute équipe participant à un match avec une équipe étrangère.

Ces matchs permettent à un manager de conclure un match alors que tous ses adversaires ont déjà défini leur option ou à être certain d'obtenir 1 point supplémentaire.

Ils sont moins intéressants du fait des revenus plus faibles. Par contre, ils fournissent automatiquement 1 point d'entraînement. Le manager désirant jouer ce type de match amical doit fournir avec ses ordres la liste des joueurs y participant, la tactique utilisée étant automatiquement Défense.

Chaque match amical avec une équipe étrangère vaut 1 point de fatigue par joueur y participant.

## Résolution des matchs



Pour chaque rencontre, le joueur doit remplir une feuille de match indiquant les joueurs, leurs positions, leurs valeurs, la tactique de jeu ainsi que les divers bonus par zone (domicile, jeu dur, capitaine). Chaque équipe doit contenir un seul GB, entre 2 joueurs et 5 joueurs dans chacune des autres zones ( 2 à 5 DF, 2 à 5 ML, 2 à 5 AV) et 11 joueurs exactement.

Pour chacune des zones DF, ML, AV, on calcule le total de la caractéristique D des joueurs. On y ajoute les bonus de tactique, de domicile, de jeu dur. (voir Chapitre 9) et éventuellement de Capitaine. On obtient ainsi une valeur **Déf**.

Pour chacune des zones DF, ML, AV on calcule le total de la caractéristique A des joueurs. On y ajoute les bonus de tactique, de domicile, de jeu dur. (voir Chapitre 9) et éventuellement de Capitaine. On obtient ainsi une valeur **Att**.

Une valeur **Att** ou **Déf** négative est ramenée à zéro.

On calcule ensuite le nombre d'actions que va obtenir chaque équipe.

- Att de la zone **AV** de l'équipe A est comparée à Déf de la zone **DF** de l'équipe B. Le nombre de tirs est égal à la moitié de la différence arrondie par excès (si la différence est positive).
- Att de la zone **ML** de l'équipe A est comparée à Déf de la zone **ML** de l'équipe B. Le nombre de tirs est égal au tiers de la différence arrondie par excès (si la différence est positive).
- Att de la zone **DF** de l'équipe A est comparée à Déf de la zone **AV** de l'équipe B. Le nombre de tirs est égal au quart de la différence arrondie par excès (si la différence est positive).

Ensuite la même chose pour B contre A.

Si la différence est négative ou nulle, 1 tir est obtenu dans le cas de la zone AV, aucun pour les autres zones.

### Détermination de la réussite d'un tir :

Pour savoir si un tir est réussi, on ajoute la caractéristique A du GB (ajustée des bonus éventuels de domicile, Capitaine, Jeu Dur) et 1 dé à 10 faces.

On tire 2 fois 1 dé à 10 faces pour le tir.

Si la somme des 2 dés à 10 faces est supérieure à la somme de la caractéristique A (ajustée) et du dé à 10 faces du GB, le but est marqué.

Si la somme des 2 dés à 10 faces est égale à la somme de la caractéristique A (ajustée) et du dé à 10 faces du GB, le poteau renvoie le tir.

Après chaque échec, le tireur bénéficie d'un bonus de +1.

Après le premier but marqué, le GB bénéficie de +3.

Après chaque autre but, le GB bénéficie d'un bonus de +2.

Le 5ème but donne un bénéfice de +5 au lieu de +2.

Chaque tir est testé successivement à raison de 1 par zone, en commençant par les AV. Soit

donc, un tir des AV, puis un tir des ML, puis un tir des DF, puis à nouveau les AV, etc....

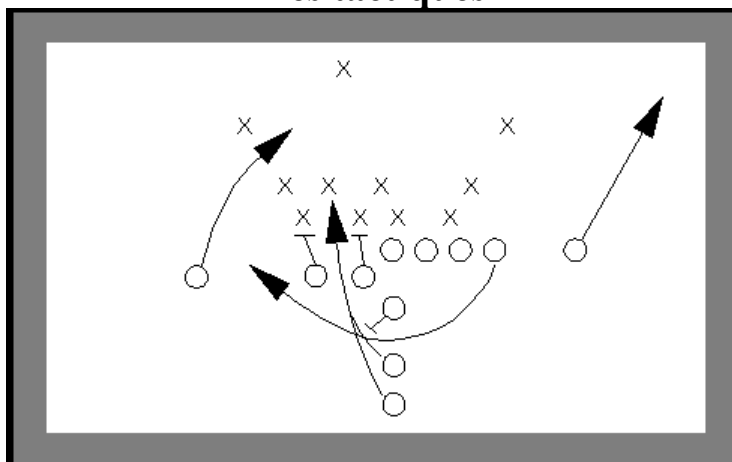
Si une zone ne doit pas tester de tirs, on passe à la suivante.

Les changements de joueurs en cours de matchs ne sont pas gérés et aucun changement tactique ou d'attitude n'est possible durant un match. Si un joueur est blessé ou expulsé durant un match, cela ne modifie en rien le système de calcul.

Les joueurs de Régional 3 ne sont pas concernés par les blessures ou les points disciplinaires. (ils reçoivent bien la blessure ou les points disciplinaires, mais ceux-ci ne sont pas comptabilisés car on sélectionne simplement un autre joueur pour le match suivant).



## Les tactiques



### Tactiques de jeu :

Principe général :

(M = Malus, B = Bonus)

Les tactiques sont classées en 3 groupes :

Défensive : Défense, Hors-Jeu, Jeu Opportuniste)

Mixte : Contrôle, Marquage

Offensive : Jeu Hollandais, Jeu Nantais, Jeu Irlandais, Jeu Auxerrois et Pressing

Chaque tactique fourni des ajustements contre une tactique adverse. L'adversaire bénéficie des ajustements de sa propre tactique.

Chaque tactique Défensive reçoit des bonus contre une ou 2 tactiques adversaires (Mixte, Défensive et Offensive). Elle subit des malus contre un seul adversaire, mais de plus cet adversaire recevra des bonus contre elle. Peu de tactiques adverses (une seule en général) recevront un bonus contre une tactique défensive.

Chaque tactique Mixte reçoit des bonus contre 2 tactiques adverses (Mixte, Défensive et Offensive). Elle subit des malus contre 2 tactiques adverses, une recevant de plus un bonus contre elle. Peu de tactiques adverses (une seule en général) recevront un bonus contre une tactique Mixte.

Chaque tactique Offensive reçoit des bonus contre 2 ou 3 tactiques adverses (Mixte, Défensive et Offensive). Elle subit des malus contre 2 ou 3 tactiques adverses. Une tactique Offensive est l'opposite fort d'au moins une tactique adverse (sauf Pressing). C'est à dire qu'elle obtient un Bonus alors que l'adversaire reçoit un Malus (effet dévastateur !).

		DEFENSIVES			MIXTES		Offensives					Recoit	Adverse
		Defense	Hors-Jeu	Opportuniste	Marquage	Contrôle	Hollandais	Nantais	Irlandais	Auxerroix	Pressing		
D e f	Defense						/B	M/B	B/	/M	B/	2B1M	1M2B
	Hors-Jeu				/M		M/B	B/	/M	/M		1B1M	3M
	Opportuniste					/M				M/B	B/	1B1M	1M
M x	Marquage		M/			B/		B/	M/B			2B2M	1B
	Contrôle			M/	/B		B/		B/	M/B		2B2M	1B
O f f e n	Hollandais	B/	B/M			/B		M/B	B/M		M/	3B2M	1B2M
	Nantais	B/M	/B		/B		B/M		M/B	M/	B/	3B2M	3B1M
	Irlandais	/B	M/		B/M	/B	M/B	B/M		M/	B/	3B2M	2B2M
	Auxerroix	M/	M/	B/M		B/M		/M	/M		M/	3B3M	4M
	Pressing	/B		/B			/M	/B	/B	/M		***	4B2M

A gauche , l'effet obtenu - A droite l'effet obtenu par l'adversaire

M=Malus

B= Bonus

Le Pressing ne donne pas d'ajustements spécifiques. Par contre les tactiques qui lui sont opposées peuvent avoir des effets.

### Effets des tactiques :

On affecte à chaque équipe les modificateurs de sa tactique par rapport à celle de l'adversaire (cf Annexe 7). Par exemple, si l'équipe A joue un jeu Auxerrois et l'équipe B un Jeu Hollandais, on a :

*Pour l'équipe A 0/+1 par AV*

*Pour l'équipe B -3/0 par zone en ML et 0/-3 par zone en AV.*

Si un joueur omet d'établir la tactique de son équipe, c'est la tactique Défense qui est utilisée (avec modification ouverte éventuelle par le GO).

Il existe 10 tactiques de jeu que peuvent apprendre les managers. Au début du jeu, toutes les équipes peuvent utiliser la tactique Défense.

**Au tour 0B**, avant la deuxième série d'enchère, le manager choisit sa première tactique gratuitement. Les autres seront apprises lors des deuxièmes sessions. On commence donc la saison avec Défense et une tactique connue de ses adversaires.

Une tactique gratuite est également donnée pendant la Trêve hivernale.

### Une équipe doit obligatoirement jouer avec une tactique.

Si une équipe omet de choisir sa tactique gratuite, c'est la tactique la plus défensive non connue qui est choisie par le GO. En cas d'erreur ou d'oubli du manager, voir « Le manuel du GO ».

De la plus défensive à la plus offensive:

Défense, Hors Jeu , Jeu Opportuniste , Marquage, Contrôle , Jeu Hollandais, Jeu Nantais, Jeu Irlandais, Jeu Auxerrois, Pressing.

<b>Pré - Requis commun à toutes les tactiques : 2 à 5 joueurs par zone</b>
--

#### - Défense

#### Pré - requis : Max 3 AVs

Avec cette tactique, toute l'équipe joue en défense. C'est le jeu « béton » aussi appelé « Jeu Norvégien ». Les tirs des DF ne sont pas effectués mais diminuent, un pour un, le nombre de tir des AV adverses. Si les DF avaient plus de tirs que les AV adverses, le reliquat est déduit des tirs des ML adverses. Les tirs des ML de l'équipe qui joue en défense diminuent le reliquat de tir des AV adverses, puis des ML adverses. Si un reliquat existe, il est affecté aux DF. Les tirs des AV de l'équipe qui joue Défense sont affectés de la même façon d'abord aux tirs restants des DF, puis des ML, puis des AV adverses. L'équipe qui joue Défense n'obtiendra un tir que si l'adversaire n'en a aucun après application des diminutions et qu'il lui en reste!! Cette tactique possède maintenant des bonus spécifiques.

Exemple:

A jouant la tactique Défense obtient

1 occasion par ses DF                      2 par ses ML                      1 par ses AV.

B jouant une autre tactique obtient

3 occasions par ses AV                      1 par ses ML                      1 par ses DF.

Après application de la tactique, B obtiendra

3-1(DF de A)-2(ML de A) soit 0 pour ses AV                      1-1(AV de A) soit 0 pour ses ML

et donc seulement 1 occasion de but par ses défenseurs puisque A ne peut plus empêcher ce tir.

Par contre, A n'obtiendra aucun tir.

Dans le cas de Défense - Défense, on applique ce principe aux 2 équipes, donc seule celle ayant le plus d'occasions avant diminution en obtiendra (supérieure - inférieure).

C'est la seule tactique qui permet à un match de se terminer sans occasions.

Spécial :

C'est la tactique utilisée dans le cas d'un manager ONR ou si le manager choisit une tactique incompatible avec sa formation (pré - requis non satisfait).

Dans le cas d'un ONR, d'une erreur ou d'une impossibilité, voir également « Le manuel du GO ».

Dans le cas d'une tactique incompatible avec la formation prévue par le manager, le GO ajustera le nombre d'AVs le cas échéant en le ramenant à 3. Les AVs possédant la caractéristique A la moins élevée sont placés en MLs. Le GO déplacera prioritairement les MLs positionnés en AV, puis les DFs.

C'est le seul cas où le GO fait une modification ouverte sur une formation.

Le GO, par contre ne modifie pas les bonus prévus par le manager, ce qui peut avoir des effets dévastateurs.

La Défense obtient un bonus contre le Jeu Irlandais et le Pressing. Elle subit un malus contre le **Jeu Nantais**. Le **Jeu Nantais** et le Jeu Hollandais reçoivent un bonus contre la Défense. Le jeu Auxerrois reçoit un malus contre la Défense. **Le Jeu Nantais est donc son opposite fort.**

#### - Le Hors - Jeu

**Pré - requis : Max 3AV**

C'est une tactique de défense simple. La valeur (hors bonus) D du GB est ajoutée à la Déf de la zone DF. **Le Jeu Hollandais est son opposite fort.**

#### - Jeu Opportuniste

**Pré - requis : 4DF, 3 ML, 2AV minimum**

C'est une tactique défensive avec des pré-requis importants, mais qui ne subit pas de malus sauf contre le **Jeu Auxerrois, son opposite fort.**

#### - Marquage à la culotte

**Pré - requis :**

A la limite des tactiques défensives. Contre le Jeu Nantais et le Contrôle, cette tactique fatigue l'adversaire. Chaque match compte pour 2 sessions d'activité pour un joueur (autre que GB) utilisant une tactique de Contrôle ou Jeu Nantais contre un Marquage. Attention, la fatigue ne sera effective qu'à la session suivante ! Seule tactique Mixte sans pré-requis spécifique. **Le Jeu Irlandais est son opposite fort.**

#### - Contrôle

**Pré - requis : 3ML au minimum**

L'équipe qui joue cette tactique mixte reçoit un bonus par ML supplémentaire par rapport à son adversaire. **Le Jeu Auxerrois est son opposite fort.**

#### - Jeu Hollandais

**Pré - requis : 2 à 5 joueurs par zone**

Dans ce système de jeu, aucune zone (sauf GB) n'est déterminée car tous les joueurs attaquent et défendent. Chaque zone doit néanmoins être composée d'au minimum 2 joueurs et d'au maximum 5 joueurs de chaque catégorie.

La somme totale des valeurs A des joueurs ML et AV est divisée par 2 (arrondi par défaut) et le match est résolu avec cette valeur théorique pour chaque zone DF, ML, AV.

La somme totale des valeurs D des joueurs ML et DF est divisée par 2 (arrondi par défaut) et le match est résolu avec cette valeur théorique pour chaque zone DF, ML, AV.

Les MLs d'un jeu Hollandais subissent une fatigue aggravée de 1.

**Le Jeu Nantais est son opposite fort.**

**- Jeu Nantais**

**Pré - requis : 3 joueurs min par zone**

Cette tactique offensive requiert 3 joueurs par zone. Le **Jeu Irlandais est son opposite fort.**

**- Jeu Irlandais (balle longue)**

**Pré - requis : 2 MLs**

Cette tactique offensive interdit d'avoir plus de 2 ML. Le **Jeu Hollandais est son opposite fort.**

**- Jeu Auxerrois**

**Pré - requis : 4 AVs**

C'est une tactique offensive avec 4 AV, ni plus, ni moins. Cette tactique n'a pas d'opposite fort, mais en plus de son pré-requis ne reçoit que 2 bonus et subit 3 malus.

**- Pressing (Jeu Allemand)**

**Pré - requis : max 4 AVs**

Lorsqu'une équipe utilise le Pressing, elle essaie d'obtenir plus de tirs plutôt que de défendre son GB. Ainsi donc, pour chaque zone (sauf GB), la caractéristique A de chaque joueur est augmenté de 1, la caractéristique D est diminuée de 1. Cette tactique n'a pas d'opposite fort, ne recevant pas de bonus spécifique. Par contre, 4 tactiques adverses reçoivent des bonus contre le Pressing.

# Les Bonus

## 1 - Le Jeu Dur :

Pour renforcer son équipe, un manager peut choisir de promouvoir un jeu plus dur. Cela lui donne un bonus pouvant aller jusqu'à 15 points de valeur à répartir entre les zones et le GB et en les partageant en bonus de D et de A. Le GB ne peut recevoir qu'un maximum de 2 points de ce bonus dans la caractéristique A uniquement et aucun dans la caractéristique D.

Le jeu dur favorise les blessures et les expulsions. Aucune zone DF, ML, AV ne peut recevoir plus de 8 points (total D+A).

Le total des points de Jeu Dur est limité à 7 en match amical avec un autre manager, à 0 en match amical contre une équipe étrangère.

En match amical, les cartons ne sont pas comptabilisés.

En match amical, les blessures ne peuvent être obtenues que sur la table 1.

Le points de Jeu Dur ne sont pas affectés à un joueur, mais à la zone (GB, DF, ML, AV). Tous les joueurs de la zone peuvent donc être affectés.

Attention, chaque point de bonus affecté à la caractéristique A du GB compte pour 2 dans le total des 15 points disponibles. Ainsi, en match officiel, donner un bonus Jeu Dur de A+2 au GB ne laisse que 11 points pour les autres zones et est comptabilisé pour 4 points pour le risque de carton et de blessure. En match amical, cela ne laisse que 3 points pour les autres zones.

**Une zone (y compris GB) recevant plus de points de jeu dur (total D+A) qu'il n'y a de joueurs dans cette zone fait subir une fatigue d'un point supplémentaire à chacun de ses joueurs.**

Cette fatigue se trouve donc être de 3 dans le cas Marquage / Contrôle ou Marquage / Jeu Nantais ou pour des ML en Jeu Hollandais. On considère le nombre de points affectés et non leur coût dans le cas du GB.

En cas de dépassement du nombre de points autorisés, le GO affecte dans l'ordre : (« Manuel du GO »)

les points affectés en A du GB

les points affectés en D des DFs, puis les points affectés en A des DFs

les points affectés en D des MLs, puis les points affectés en A des MLs

les points affectés en D des Avs, puis les points affectés en A des AVs

### Résolution :

Pour chaque match, l'arbitre fait la somme des points de jeu dur utilisés par les 2 équipes.

Pour les résolutions ci-dessous, on considère une zone supplémentaire pour le GB.

Pour ces résultats, 4 zones GB, DF, ML, AV sont prises en compte à égalité de choix pour peu qu'1 point ait été affecté à cette zone.

Le GB ne peut être obtenu par l'un des tirages au sort que si des points de jeu dur lui ont été attribués.

Pour la détermination des cartons jaunes, seuls les zones où ont été affectés des points de jeu dur par le manager concerné sont prises en compte.

Pour la détermination des blessés, on prend en compte l'ensemble des zones des 2 joueurs ayant bénéficié de points de jeu dur.

Exemple:	Joueur A	GB	0/0	DF	2/2	ML	0/0	AV	2/0
	Joueur B	GB	0/1	DF	0/1	ML	3/3	AV	1/1

Si le joueur A reçoit un carton jaune ou rouge, seuls les joueurs des zones DF et AV seront concernées. Dans le cas du joueur B, tous les joueurs sont concernés.

Si le joueur A doit avoir un blessé, tous ses joueurs (sauf le GB) seront concernés.

Si le joueur B doit avoir un blessé, tous ses joueurs (même le GB) seront concernés.

La zone DF d'une équipe correspond à la zone AV de son adversaire, ML à ML et AV à DF. La probabilité qu'un joueur d'une des zones soit affecté est indépendant du nombre de points de jeu dur de la zone.

Un classement « Carton Bleu » est donné par l'ordre décroissant des points de Jeu Dur utilisé. Les points de Jeu Dur (ne pas oublier que ceux mis sur un GB sont doublés) sont comptabilisés sur l'ensemble de la saison en match de championnat et de Coupe.

En cas d'égalité pour les matchs de coupe, le jeu dur et les points disciplinaires sont un des facteurs de départage.

### **Risque de Penalty:**

Un gardien recevant A+1 de jeu dur a 15% de provoquer un penalty.

Un gardien recevant A+2 de jeu dur a 30% de provoquer un penalty par point (donc 2 fois 30%).

Un point de Jeu Dur affecté à la zone DF a 10% de plus de provoquer un penalty

Chaque point supplémentaire (jusqu'à 8) donne +5% de risque de penalties.

Chaque point est testé successivement pour la valeur maximum dans le cas des DF.

Par exemple un GB A+2 et une DF +5 donneront :  
un test à 30% pour le premier point de gardien  
un test à 30% pour le deuxième point de gardien  
un test à 60% pour le premier point de DF  
un test à 60% pour le deuxième point de DF etc....

Par exemple GB A+0 et une DF +4 donneront :  
un test à 25% pour le premier point de DF  
un test à 25% pour le deuxième point de DF etc....

Après le premier penalty sifflé, on ajuste avec un malus de -30% sur les tests suivants.

Après le deuxième penalty sifflé et chacun des suivants, on ajuste avec un malus de -20% (total -50% après le deuxième, -70% après le troisième....) sur les tests suivants.

Peu importe que ce bonus ait été affecté à la caractéristique D ou A de la zone.

Pour savoir si un tir est réussi, on ajoute la caractéristique 2\*D du GB et les bonus éventuels (domicile, Capitaine) et 1 dé à 10 faces.

On ajoute la caractéristique A du tireur et 2 dés à 10 faces pour le tir.

Si la somme est supérieure à la somme de la caractéristique D (ajustée) et du dé à 10 faces du GB, le but est marqué.

Si la somme est égale à la somme de la caractéristique D (ajustée) et du dé à 10 faces du GB, le poteau renvoie le tir.

Le GB bénéficie pour les penalties suivants d'un bonus de +2 par penalty encaissé. Aucun bonus n'est affecté au tireur pour des penalties ratés.

Une zone GB qui reçoit 1 point de jeu dur en A en bénéficie pour tous les tirs du match.

Exemple :

Mon GB est 6/10. La valeur de la zone GB pour la résolution des tirs est donc 10. Si j'ai affecté 1 point de Jeu dur à la zone GB, la résolution sera faite avec une valeur 11. Si j'ai affecté 2 points de Jeu Dur, la résolution sera faite avec une valeur 12.

## Effet du jeu dur (somme des points de jeu dur des 2 équipes)

- 0-3 Ras
- 4-9 1 joueur de l'équipe jouant un jeu dur (donc il est possible que les 2 équipes soient concernées) reçoit un carton jaune. Ces joueurs seront pris au hasard dans les zones où des points de jeu dur ont été attribués. (Rappel ; pas de cartons en match amical)  
Match amical uniquement : l'équipe jouant le plus de jeu dur subit un blessé.
- 10-15 2 joueurs de l'équipe jouant un jeu dur (donc il est possible que les 2 équipes soient concernées) reçoivent un carton jaune. Ces joueurs seront pris au hasard dans les zones où des points de jeu dur ont été attribués. Si le hasard fait que le même est tiré 2 fois, le carton est rouge. De plus, 1 joueur de l'équipe jouant le moins dur est blessé, dans l'une des zones où des points de jeu dur ont été attribués (il peut s'agir d'un joueur recevant un carton jaune, mais pas un carton rouge). En cas d'égalité, les 2 équipes sont considérées comme jouant le jeu le moins dur. (Rappel : pas de cartons en match amical)
- 16-20 2 joueurs de l'équipe jouant un jeu dur (donc il est possible que les 2 équipes soient concernées) reçoivent un carton jaune. Ces joueurs seront pris au hasard dans les zones où des points de jeu dur ont été attribués. Si le hasard fait que le même est tiré 2 fois, le carton est rouge. De plus, 1 joueur de l'équipe jouant le moins dur est blessé, dans l'une des zones où des points de jeu dur ont été attribués (il peut s'agir d'un joueur recevant un carton jaune, mais pas un carton rouge). En cas d'égalité, les 2 équipes sont considérées comme jouant le jeu le moins dur.
- 21-25 3 joueurs de l'équipe jouant le jeu le plus violent reçoivent un carton jaune. Ces joueurs seront pris au hasard dans les zones où des points de jeu dur ont été attribués. Si le hasard fait que le même est tiré 2 fois, le carton est rouge. 1 joueur de l'équipe jouant le jeu le moins violent reçoit un carton jaune. De plus, 1 joueur de chaque équipe est blessé, dans l'une des zones où des points de jeu dur ont été attribués (il peut s'agir d'un joueur recevant un carton jaune, mais pas un carton rouge). En cas d'égalité, les 2 équipes sont considérées comme jouant le jeu le plus dur.
- 26-30 C'est Verdun. 2 joueurs de chaque équipe reçoivent un carton jaune et un joueur de chaque équipe un carton rouge. Ces joueurs seront pris au hasard dans les zones où des points de jeu dur ont été attribués. Un joueur recevant un carton rouge ne peut pas recevoir un carton jaune. Si l'un des joueurs reçoit 2 cartons jaunes, il est transformé en carton rouge. 1 joueur de chaque équipe est blessé, dans l'une des zones où des points de jeu dur ont été attribués (il peut s'agir d'un joueur recevant un carton jaune, mais pas un carton rouge). En cas d'égalité, les 2 équipes sont considérées comme jouant le plus dur.

**Pour un total de 4 à 15 points de jeu dur, la blessure est tirée sur la table 1.**

**Pour un total de 16 à 20 points de jeu dur, la blessure est tirée sur la table 2.**

**Pour un total de 21 à 25 points de jeu dur, la blessure est tirée sur la table 3.**

**Pour un total de 26 à 30 points de jeu dur, la blessure est tirée sur la table 3 avec +1 au dé.**

## 2 - Domicile :

L'équipe jouant à domicile reçoit 18 points de bonus de valeur à répartir entre les zones et le GB.

Le GB ne peut recevoir que 3 points pour ce bonus avec un maximum de 2 dans une caractéristique. Attention, chaque point de bonus affecté à la caractéristique A du GB compte pour 2 dans le total des 18 points disponibles. Ainsi, donner un bonus Domicile de D+1/A+2 au GB ne laisse que 13 points pour les autres zones.

Chaque zone DF, ML, AV ne peut recevoir que 8 points de bonus Domicile (Total A+D).

En cas de dépassement, d'oubli, voir « Le Manuel du GO »

En cas de dépassement du nombre de points autorisés, le GO affecte dans l'ordre :

les points affectés en A du GB

les points affectés en D des DFs, puis les points affectés en A des DFs

les points affectés en D des MLs, puis les points affectés en A des MLs

les points affectés en D des AVs, puis les points affectés en A des AVs

Si un joueur n'a pas affecté ses points de domicile, le GO les affectera:

GB A+2

DF D+4

ML D+3 A+3

AV A+4

Si un joueur a affecté en partie seulement ses points de domicile, le GO augmentera en priorité :

la valeur A des AVs jusqu'au maximum autorisé

la valeur A du GB jusqu'au maximum autorisé

la valeur A des MLs jusqu'au maximum autorisé

la valeur D des DFs jusqu'au maximum autorisé

## 3 - Capitaine :

Chaque manager doit également choisir un joueur qui sera le Capitaine pour ce match.

Le bonus de capitaine permet à un joueur de dépasser les limites théoriques (1 à 15 pour les GB et de 1 à 20 pour les DF, ML et AV) pour la durée du match.

Ce joueur, s'il est DF, ML ou AV bénéficiera d'un bonus de 2 points de valeur dans chacune de ses caractéristiques (D et A) et donnera à son équipe un bonus pour la tactique utilisée de +1 par + de la zone. C'est à dire qu'une équipe obtenant un +2/+1 par ML avec un Capitaine ML verra son avantage transformé du fait de son capitaine ML en +3/+2 par ML.

Si le bonus avant été de -1/+3, le Capitaine l'aurait transformé en -1/+4. Les malus ne sont pas affectés (on ne prend en compte que les valeurs positives).

Si le GB a été choisi Capitaine, son bonus est de +1/+1 et il n'affecte pas la tactique de jeu. Il bénéficiera de sa valeur ajustée pour la tactique Hors - Jeu, mais n'affectera pas les bonus de tactique.

Si un manager oublie de nommer un capitaine, le GB est nommé Capitaine.

Un R3 ne peut pas être nommé Capitaine. Le nombre maximum de R3 hors GB est donc de 9.

Dans ce cas, c'est le meilleur DF qui est nommé Capitaine, puis le meilleur ML, puis le meilleur AV.

### Spécial:

- Dans le cas du Jeu Hollandais, il s'agira d'un +4/+4 pour la zone du Capitaine (hors GB) si la tactique rend une valeur positive non nulle.

- Dans le cas du Pressing, le -1 en D n'est pas infligé aux joueurs de la zone du Capitaine. Le +1 en A des joueurs de la zone du Capitaine devient +2.



## Les buts marqués

### **Pour les matchs de Championnat uniquement :**

Pour chaque but réussi, le GO identifie le buteur en comptabilisant la probabilité pour chaque joueur. Par exemple, une attaque avec un AV 6/5 , AV 6/8 et AV 9/12 marque 1 but. Il y a 5 chances sur 25 que ce soit AV1, 8 chances sur 25 pour AV2 et 12 chances sur 25 pour AV3.

Chaque manager doit également prévoir un et un seul tireur de penalty qui sera l'exécuteur des hautes oeuvres de son équipe.

Le tireur de penalties ne peut pas être un R3, ni un GB.

Les buts et penalties marqués sont comptabilisés pour le joueur et après 5 réalisations (penaltys ou buts « normaux »), le joueur gagne 1 point dans sa caractéristique A sous réserve d'une augmentation de 5% (arrondi par excès) du salaire.

Si le tireur de penalty n'a pas été prévu, c'est le meilleur joueur en A qui tire les penaltys.

Un tireur de penaltys pour les matchs de coupe ou amicaux n'est utilisé que pour déterminer la réussite du penalty, les buts n'étant pas comptabilisés pour le classement des buteurs.

L'augmentation du salaire ne peut être retardée et le point ne peut pas être conservé pour utilisation ultérieure, la décision devant au plus tard intervenir à la phase entraînement du tour suivant. La prime au bon élément en quelque sorte. Dès acquisition de ce point, le compteur du joueur est remis à valeur -5 ce qui interdit d'acquérir 2 points de cette façon dans le même tour mais permet de conserver les buts supplémentaires.

Par exemple, avant le tour de championnat, un joueur possède un compteur de 4 buts. Il en marque 6 dans le même match. Son compteur passe à 10, mais il ne pourra gagner qu'un seul point de bonus de buteur et son compteur de bonus repassera à zéro pour le match de championnat suivant.

Pour le bonus de buteur comme pour les primes de fin de partie de meilleur buteur, meilleure attaque, meilleure défense, seul le championnat compte.

Un joueur blessé peut bénéficier de ce bonus, plus mental que réel. C'est le seul type de point d'entraînement pour lequel n'est pas vérifié le rapport des 2 caractéristiques.

Exemple :    joueur 7/13                    Buteur A+1                    joueur 7/14

Mais par la suite, aucun point d'entraînement ne pourra être affecté à ce joueur tant que la caractéristique D n'aura pas été augmentée. Le fait d'avoir été de valeur strictement double à un moment quelconque de la partie n'autorise pas à y revenir pour une raison autre qu'un point d'entraînement de Buteur.

Dans le cas d'un joueur déjà de caractéristique 7/14, le point de Buteur permettrait 7/15. Les restrictions précédentes s'imposent néanmoins.

## Les indisponibilités

Le jeu dur peut donc permettre d'améliorer grandement une équipe, mais les risques de se trouver privé d'un joueur essentiel sont importants. De plus, les points disciplinaires sont un malus pour le manager en coupe (faible mais existant) et les blessures peuvent être catastrophiques pour une équipe ayant un effectif un peu juste.

### 1 - Suspensions :

Les cartons jaunes et rouges sont comptabilisés sur la saison. Chaque carton jaune vaut 7 points, un carton rouge 13 points. Par dizaine de points acquis, le joueur est suspendu pour 1 match officiel (le tour suivant). Ainsi, un joueur ayant reçu un carton jaune (7) au tour 1 et un carton rouge (13) au tour 8 sera suspendu pour les 2 sessions du tour 9 (s'il s'agit de 2 matchs officiels coupe ou championnat, sinon pour la première session du tour 9 et la première du tour 10). S'il n'avait reçu qu'un carton jaune au tour 8 (en plus de celui du tour 1), il n'aurait été suspendu qu'au premier match du tour 9 et il aurait conservé 4 points.

Lorsqu'un joueur obtient 10 points disciplinaires, il est automatiquement suspendu pour la première session **du tour suivant**. Si un même joueur reçoit au cours du même match, un carton jaune et un carton rouge, seul le carton rouge est comptabilisé.

A chaque session de match officiel (championnat ou coupe) pour laquelle l'équipe doit jouer (pas pour les tours de coupe si l'équipe est éliminée), le GO enlève 10 points disciplinaires à tous les joueurs suspendus ayant un total égal ou supérieur à 10.

En cas de transfert d'un joueur ou de revente à la banque, il conserve ses points disciplinaires. Il ne les perdra pas jusqu'à ce qu'il ait été racheté et les purge dans un club.

Les suspensions ne sont effectives que lors des matchs officiels (championnat et coupe). Il est donc tout à fait possible de faire jouer un joueur suspendu pendant n'importe quel match amical.

### 2 - Blessures :

Quand un joueur est blessé, l'arbitre tire au sort la blessure et le manager connaîtra le nombre de sessions que manquera le joueur et le malus éventuel qui lui est affecté. Si le joueur est blessé au cours de la première session d'un tour, en cas de match prévu pour la deuxième session le GO remplacera automatiquement le blessé par le meilleur joueur de la zone disponible, sans tenir compte de la fatigue, puis par un joueur de Régional 3 de valeur 1 (sauf si le joueur a prévu un ordre conditionnel de remplacement).

Lorsqu'un joueur est blessé, l'arbitre pensera à affecter le bonus « effets immédiats » du staff médical après le tirage au sort de la durée de la blessure.

Un joueur pourra être de nouveau sur le terrain ou s'entraîner dès que son compteur de blessures sera à zéro. Chaque session diminue le compteur de blessure de 1. Un joueur encore blessé en 1ère session mais plus en 2ème session peut être utilisé pour cette deuxième session.

Un joueur subissant une blessure d'une durée ajustée par le staff médical à 0 (ou moins!) est disponible immédiatement uniquement si le tirage de la blessure a eu lieu sur la table 1.

La fatigue d'un joueur blessé évalue comme celle d'un joueur valide.

Un joueur ayant subi une blessure affectant ses caractéristiques peut parfaitement ne plus observer la règle de ratio des ses caractéristiques. Par contre, l'attribution de points d'entraînement ne sera possible que si elle tend à faire respecter ce ratio.

Exemple      joueur 7/13 subissant une blessure -2/-1      -> joueur 5/12

Les seuls points d'entraînement autorisés (hors Buteur) seront ceux qui affectent la caractéristique D.

### 3 - Remplacements :

Pour la deuxième session, le manager a la possibilité de prévoir des ordres conditionnels de remplacement pour pallier aux blessures. (Un seul joueur peut être devenu indisponible suite à la première session, celui qui a été blessé le cas échéant.)

Il est également possible de définir le cas d'utilisation d'un joueur de R3.

Les ordres conditionnels peuvent prendre en compte les points disciplinaires reçus lors de la première session.

Il est possible de donner 2 Capitaines et 2 tireurs de penalties en ordre préférentiel pour éviter une indisponibilité par blessure.

Il est également possible de définir que le tireur de penalties est le meilleur joueur en A.

Procédure automatique de remplacement : (en cas d'erreurs, blessures ou suspensions)

le GO remplacera automatiquement le joueur manquant par le meilleur joueur de la zone disponible, sans tenir compte de la fatigue, puis par un joueur de Régional 3 (sauf si le joueur a prévu un ordre conditionnel de remplacement).

#### **Exemple à éviter (il est véridique et présenté tel que reçu !!!)**

1- Si FELLER a pris un carton, il joue à la place de TASSI (qui fera office de remplaçant à la place de FELLER pour les cas ci-dessous). Si FERRANI a pris un carton, il joue à la place de BATACLE (qui fera office de remplaçant pour les cas ci-dessous)

2- En cas d'indisponibilité par blessure LEGUIZET remplace un DF, BATACLE remplace un ML et TASSI remplace un autre AV

3- En cas de perte de valeur, LEGUIZET remplace DELASSY si la blessure est -2 en D

TASSI remplace un AV sauf MBOMA s'il est blessé

4- Un remplaçant doit avoir une valeur après ajustement de fatigue et de décalage de zone supérieure ou égale au joueur remplacé.

**Face à ce genre (total ou partiel (sauf 2-)) d'ordre, le GO appliquera la procédure automatique.**

**Mode de rédaction correct :** (ne pas oublier que le premier match ne peut donner qu'un seul joueur indisponible !)

Pour chaque zone : GB, DF, ML et AV , le joueur peut préciser 2 choses :

la liste préférentielle des remplaçants du blessé GB : toto, DF : tata, ML : titi et AV : tutu

si le GB est blessé dans le premier match, toto le remplace

si un DF est blessé dans le premier match, tata le remplace

si un ML est blessé dans le premier match, titi le remplace

si un AV est blessé dans le premier match, tutu le remplace

Il est également possible de définir le cas d'utilisation d'un joueur de R3.

la possibilité à l'arbitre d'effectuer l'entrée d'un joueur suspendu pour la prochaine journée de championnat (non blessé) qui n'était pas retenu dans l'équipe :

si un suspendu est GB, l'arbitre remplace le GB mentionné par le joueur

si un suspendu est DF, l'arbitre remplace le 1er DF mentionné par le joueur

si un suspendu est ML, l'arbitre remplace le 1er ML mentionné par le joueur

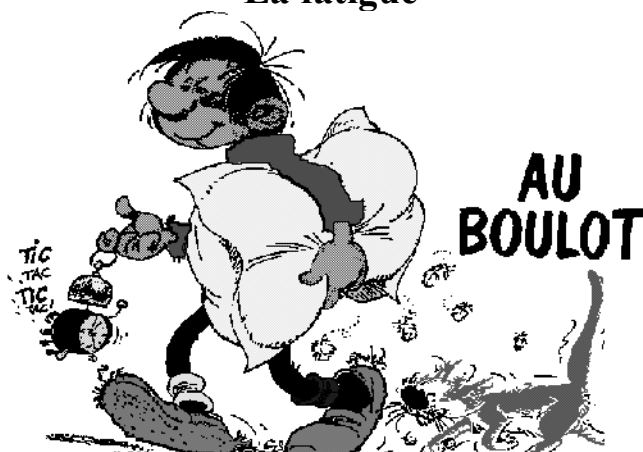
si un suspendu est AV, l'arbitre remplace le 1er AV mentionné par le joueur

si plusieurs joueurs d'un poste (DF/ML ou AV) sont suspendus, le Go effectue ces traitements par ordre décroissant de qualité. Après avoir procédé au remplacement du 1er joueur d'une zone, il procède au suivant...

Si dans l'équipe retenue pour le match il y a moins de joueurs que de joueurs de ce poste suspendus dans l'effectif du club, il n'y a pas de transfert de joueurs d'une zone à l'autre, les joueurs suspendus en trop ne sont pas sélectionnés.

En cas de doute, le GO applique la procédure automatique. Voir « le Manuel du GO »

## La fatigue



Tout joueur participant à une session d'activité enregistre au moins 1 point de fatigue. Une session d'activité est un match (amical ou officiel), ou un entraînement tactique de l'équipe. Ce point est marqué à la fin de la session concernée.

Attention : le Jeu Dur ou les tactiques peuvent augmenter la fatigue.

Une session de repos diminue le compteur de fatigue du joueur de 3.

Dès que la fatigue d'un joueur atteint 4, ses caractéristiques sont diminuées. Elles sont alors égales à la valeur théorique moins la fatigue +3. Ainsi un joueur 7/8 avec une fatigue de 4 aura sur le terrain une valeur de 6/7. Si un joueur est blessé durant un match, ce match compte dans la série néanmoins.

Si un joueur reçoit un carton rouge durant un match, ce match compte dans la série néanmoins.

En cas de transfert d'un joueur entre managers, il conserve ses points de fatigue et disciplinaires.

Les points de fatigue d'un joueur sur le marché des transferts diminuent de 3 par session.

La valeur minimum d'un joueur n'est jamais inférieure à 0 même s'il est très fatigué ou/et que l'on joue avec Pressing!!!!

Les joueurs de Régional 3 ne sont pas concernés par les règles de fatigue (on prend un nouveau joueur).

## Les entraînements

Le terme valeur désigne toujours la valeur hors fatigue du joueur.

L'ensemble de la phase d'entraînement comprend les stages, les points d'entraînements habituels et les points de Buteur.

Lors de la phase d'entraînement d'un même tour, le bonus maximum que peut obtenir un joueur est de +2/+2 (+3/+3 au tour 1).

**Tout point d'entraînement qui amènerait une caractéristique à +3 serait perdu (sauf au tour 1).**

**Tout point d'entraînement (acquis par stage ou normalement) qui amènerait une caractéristique au double de la plus faible serait perdu.**

**Les stages ont lieu avant l'entraînement habituel.**

### **1 - Stage de l'équipe: (pendant la 1ère session):**

Suite à un stage, aucun joueur ne peut avoir une caractéristique double de la plus faible. Le cas échéant, la caractéristique supérieure est bloquée à la valeur avant stage.

Deux fois avant le tour 8 (jusqu'au tour 7 inclus!) et deux fois après le tour 7 (à partir du tour 8!), vous pouvez envoyer votre équipe en stage. Les managers ne peuvent prévoir qu'un seul stage par tour. Il n'est pas possible de faire plusieurs fois le même stage, durant les tours 1 à 7 et durant les tours 8 à 14.

Par contre, il sera possible de refaire un stage déjà choisi pendant les tours 1 à 7 durant les tours 8 à 14. Plusieurs types de stage sont possibles. Le coût est de 6 000 £ pour l'équipe (maximum 20 joueurs) pour chacun des stages. Seuls les joueurs non blessés participent au stage. Les joueurs suspendus peuvent y participer.

Les joueurs de Régional 3 ne bénéficient d'aucun bonus de stage ou d'entraînement.

**Stage en Italie:** Le bonus est de +1 point de valeur en caractéristique D par joueur (y compris les GBs). Les DFs gagnent également A+1.

**Stage au Brésil:** Le bonus est de +1 point de valeur en caractéristique A par joueur (sauf les GBs). Les GBs et les AVs gagnent en plus D+1.

**Stage en Norvège:** Le bonus est de +1 point de valeur en caractéristique D des joueurs DF et ML et de +1 en caractéristique A des joueurs MLs et GBs.

**Stage au Paraguay:** Tous les GBs de l'équipe qui participent à ce stage reçoivent un bonus de +1 dans la caractéristique D et de +2 dans la caractéristique A. Chaque DF de l'équipe reçoit également un bonus de +2 pour sa caractéristique D et de +1 en caractéristique A.

**Stage à Clairefontaine:** Le bonus est de +1 point de valeur en caractéristique A des ML et AV. Les ML reçoivent également +1 en caractéristique D.

**Stage au Club Med:** La fatigue des joueurs passe à 0. Les joueurs blessés de l'équipe ne participant pas au stage bénéficient d'une diminution de la durée de blessures de 2 sessions pendant la phase d'entraînement. Tous ces effets sont immédiats, ce qui peut rendre disponibles un joueur que l'on pensait blessé. Cela ne modifie pas les éventuels bonus de « Long Terme » de fin de session. De plus, les GBs de l'équipe gagnent +1/+1 et les AVs +1/0. Les bonus en valeur sont affectés avant l'effet médical, ce qui fait qu'un joueur blessé n'en bénéficiera pas.

**Stage en Angleterre:** Le bonus est de +1 point de valeur en caractéristique D et A des DF et les AV.

**Stage au Pays-Bas:** Le bonus est de +1 en caractéristique A et +2 en caractéristique D des MLs. Les AVs reçoivent également +1 en caractéristique D.

### Tableau récapitulatif des stages

	Italie	Brésil	Norvège	Paraguay	Clairefontaine	Club Med	Angleterre	Pays-Bas
GB	+1/0	+1/0	0/+1	+1/+2		+1/+1		
DF	+1/+1	0/+1	+1/+1	+2/1			+1/+1	
ML	+1/0	0/+1	+1/0		+1/+1			+2/+1
AV	+1/0	+1/+1			0/+1	0/+1	+1/+1	+1/0
Sp						fat = 0 Bless -2		

## 2 - Entraînement habituel: (pendant la 1ère session)

Suite à l'attribution de points d'entraînement, aucun joueur ne peut avoir une caractéristique double de la plus faible. Ne pas oublier que la phase d'entraînement habituel a lieu après le stage éventuel !

Avant chaque tour, la période d'entraînement de vos joueurs peut être particulièrement bénéfique. Chaque tour, vous avez 4 points de valeur à attribuer à 1 ou plusieurs de vos joueurs dans l'une des caractéristiques D et/ou A.

Chaque **victoire en match officiel** (coupe et championnat) vous donne **1 point** de valeur à utiliser de la même façon. Les matchs nuls et les défaites ne donnent aucun point. Les **matchs à l'étranger** donnent également **1 point** d'entraînement.

Avant le tour 1, vous avez **9 points** à utiliser de cette façon au lieu des points habituels.

Les points ne peuvent pas être conservés d'un tour à l'autre. Seuls les joueurs non blessés peuvent bénéficier d'un entraînement (hors Buteur).

Seules les valeurs 0/+1, +1/0, +1/+1 peuvent être données à un joueur par entraînement habituel et ce, une seule fois par tour de jeu. Les points dépensés pour des valeurs différentes sont réduits et perdus.

Par exemple, un entraînement de +2/+1 pour un coût de 3 points sera réduit à +1/+1 et le point restant sera perdu.

### Cas général (DF, ML, AV):

Pour un coût de 1 point d'entraînement, votre joueur peut bénéficier de 0/+1 ou +1/0.

Pour un coût de 2 points d'entraînement, votre joueur peut bénéficier de +1/+1.

### Cas particulier (GB):

Pour un coût de 1 point d'entraînement, votre joueur peut bénéficier de +1/0.

Pour un coût de 2 points d'entraînement, votre joueur peut bénéficier de 0/+1.

Pour un coût de 3 points d'entraînement, votre joueur peut bénéficier de +1/+1.

## 3 - Entraînement tactique (deuxième session) :

A son arrivée au club, chaque manager ne dispose que de la tactique Défense et d'une seule tactique de jeu à définir avec ses ordres du tour 0B. Par la suite, pour chaque deuxième session utilisée en entraînement tactique, il obtient au choix une nouvelle tactique de jeu. Cette deuxième session coûte un point de fatigue à chaque joueur de l'équipe non blessé. Le nombre de tactiques que peut avoir un manager n'est pas limité. Un manager ne peut utiliser qu'une tactique qu'il possède. Si un manager oublie de choisir une tactique gratuite, c'est la plus défensive non connue qui lui est affectée par le GO.

## Gestion du Club

### 1 - Les finances :

Un joueur blessé, suspendu ou non utilisé doit toujours être payé. Le paiement des salaires des joueurs est une dépense prioritaire et est effectuée automatiquement par le GO. Il n'y a pas de paiement des salaires des joueurs au tour 0B.

### A - Généralités :

Les seuls revenus réguliers des managers sont les places payées par les spectateurs.

Seul le club recevant perçoit des revenus. Le calcul du nombre de spectateurs est le suivant:

$$11\ 000 * (\text{Nbre} + 1 - \text{Class Rec}) / \text{Nbre} + 9\ 000 * (\text{Nbre} + 1 - \text{Class Vis}) / \text{Nbre}$$

Nbre est le nombre de managers en jeu (normalement 8).

Class Rec est le classement de l'équipe receveuse

Class Vis est le classement de l'équipe visiteuse

A ce résultat est ajouté 3 000 spectateurs si le premier du championnat joue ce match.

A ce résultat est ajouté 1 000 spectateurs si le deuxième du championnat joue ce match.

A ce résultat est ajouté 2 000 spectateurs, le noyau dur des supporters inconditionnels.

Ainsi un match entre le premier à domicile et le deuxième du championnat donnera le résultat suivant:

$$11\ 000 * ((8+1-1) / 8) + 9\ 000 * ((8+1-2) / 8) + 3\ 000 + 1\ 000 + 2\ 000 = 24\ 875 \text{ spectateurs.}$$

Les matchs de coupe sont joués sur terrain neutre sauf ceux joués en match aller-retour.. Le nombre de spectateurs est fixe (Annexe 6) et les recettes sont partagées à égalité entre les managers avec un prix de place de 2 £ pour les matchs sur terrain neutre. Pour les matchs aller/retour, le nombre de spectateurs est de 16 000 pour les ¼, de 21 000 pour les ½ si le stade le permet (ou le maximum possible si inférieur) et le prix des places est celui habituel du stade considéré.

Aux tours 1 et 2, toutes les équipes ont un classement de 4<sup>ème</sup> pour égaliser les ressources.

Pour les matchs amicaux, c'est le classement après le match de championnat qui est pris en compte (sauf aux tours 1 et 2 où toutes les équipes sont considérées comme étant Quatrième).

### B - Sponsors :

Afin d'obtenir un jeu plus plaisant (et contrer de vils calculateurs....), toute équipe n'utilisant pas plus d'1 (un) et un seul joueur de R3 par match de championnat bénéficie d'une prime de 5 000 £ que le match ait lieu à domicile ou à l'extérieur. Il n'y a pas de prime pour les matchs de coupe.

Cette prime versée par les sponsors de l'équipe s'ajoute aux recettes éventuelles.

### C - Compensations :

Toute équipe jouant un match de Championnat à l'extérieur et en complément d'une prime de Sponsors éventuelle reçoit un dédommagement de 4 000 £. Cette prime n'a pas de pré-requis.

### D - Subventions municipales :

Dès qu'un manager dépasse les 100 000 £ de dettes et est obligé de revenir sous cette barre, plutôt que d'être obligé de revendre un joueur, il peut demander une subvention municipale de XX milliers de £. La subvention est une somme multiple de 1 000, non remboursable et qui ne peut pas être de plus de 2 fois le dépassement par rapport à 100 000. Par exemple, un manager avec un solde débiteur de 112 580 £ peut demander une subvention de 1 000 à 26 000 £. Cette subvention a un aspect très négatif sur la popularité du manager (ce sont encore les impôts qui partent parce qu'il est mauvais gestionnaire, voire pire...). Par tranche de 1 000 £ de subvention, le manager perd 2 PP. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une subvention est accordée. Ne pas oublier qu'un manager ne peut pas revendre un joueur qui le laisserait avec moins de 2 candidats pour les zones DF, ML ou AV. Seuls les joueurs jouant sans malus dans ces zones sont comptabilisés, mais sans tenir compte des blessures ou suspensions. **Le montant maximum à chaque tour d'une subvention est de 99 000 £.**

## E - Primes :

Des primes sont versées également en fin de championnat et pour les vainqueurs de coupe:

1 <sup>er</sup> du championnat	30 000 £
2 <sup>ème</sup> du championnat	15 000 £
3 <sup>ème</sup> du championnat	5 000 £
Vainqueur de la coupe Nationale	20 000 £
Vainqueur de la coupe de la Ligue	15 000 £
Meilleure attaque (championnat)	8 000 £
Meilleure défense (championnat)	8 000 £

En cas d'égalité, les primes et points de popularité sont accordés en totalité à tous les managers.

## F - Découvert :

La comptabilité des clubs autorise un découvert bancaire d'un maximum de 100 000 £, mais un intérêt de 10 % est perçu chaque tour, y compris au tour 1. Cet intérêt est calculé en fin de tour n-1 et est perçu immédiatement après les ventes et achats entre managers du tour n. Au tour 0B, le GO n'attribuera donc pas d'intérêts négatifs. Par contre, un intérêt positif sera fourni le cas échéant.

Un avoir bancaire rapporte un intérêt de 5 % qui est calculé dans les mêmes conditions que le découvert. Les intérêts positifs et négatifs sont toujours arrondis en défaveur du manager, comme dans le système bancaire que nous connaissons tous.

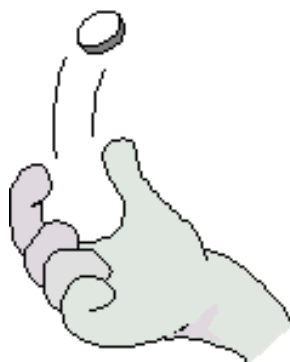
Ce laxisme financier est un leurre dans le sens où le classement de popularité des managers tient compte de la santé financière du club. Dans cette santé financière ne sont pris en compte que les améliorations du stade et non pas la valeur des joueurs.

Un club qui dépasse le plafond de dettes de 100 000 £ à la fin du tour "à domicile" jusqu'au tour 10 doit obligatoirement repasser sous la barre des 100 000 avant le match suivant. Si le joueur n'a pas remédié à ce déficit, l'arbitre affecte d'office une subvention du minimum nécessaire. Après le tour 10 (tour 10 non inclus), c'est à chaque tour que l'on vérifie la solvabilité du manager.

**La subvention maximum lors d'un tour est de 99 000 £.**

La vérification du dépassement des 100 000 n'est faite que pendant les enchères, le marché des transferts et en fin de tour. Un manager peut donc dépasser ce maximum au cours d'un tour (sauf pour une acquisition de joueur!).

## 2 - Le loto sportif :



Pour améliorer les finances du club, les managers peuvent tenter leur chance à la roulette, (non, M Courbis, je plaisante!) au loto sportif. Il est ouvert sur les matchs de championnat uniquement. Chaque joueur peut miser un nombre multiple de 1 000 £ sur les 4 rencontres du tour et tenter de prévoir les résultats (1N2). La mise maximum est de 3 000 £.



Chaque joueur ne peut jouer qu'un loto sportif.  
Le GO multiplie le total des mises par 3.

1- Il y a des gagnants à 4 bons résultats:

Les gagnants à 4 résultats se partagent 75% de ce total au prorata des enjeux avec un maximum de 10 fois la mise. Les 25% restants ainsi que les sommes écrêtées des gagnants à 4 résultats sont partagées de la même façon entre les gagnants à 3 matchs avec la limitation suivante: un joueur gagnant à 3 numéros ne peut obtenir que la moitié de ce qu'un gagnant à 4 numéros avec la même mise aurait encaissé. Les sommes non perçues entrent dans les caisses de la fédération (merci!).

Exemple: A mise 3 000 (4 bons)      B mise 2 000 (3 bons)      C mise 2 000 (rien)      D mise 3 000 (3 bons)

Résolution:

Total des enjeux:  $1\ 0000 * 3 = 30\ 000\ \text{£}$

A encaisse 75% soit 22500

B et D se partagent 25% soit 7500 au prorata des mises avec un écrêtement éventuel. Tous les arrondis sont fait par défaut. (ici B reçoit 3 000, D 4500)

2-Il n'y a pas de gagnant à 4 résultats:

Les gagnants à 3 résultats se partagent 50 % du pactole avec un maximum de 5 fois la mise.

Exemple: A mise 3 000 (3 bons)      B mise 2 000 (3 bons)      C mise 2 000 (rien)      D mise 3 000 (2 bons)

Résolution:

Total des enjeux:  $1\ 0000 * 3 = 30\ 000\ \text{£}$

A encaisse 9 000, B 6 000.

Les sommes non perçues entrent dans les caisses de la fédération (merci!).

Il n'y a aucun paiement pour 1 ou 2 bons résultats. Les sommes non perçues entrent dans les caisses de la fédération (encore merci!).

Le paiement a lieu immédiatement après la résolution des matchs et donc avant les enchères !

Il est à noter que le fait de miser gros (3000) donne des gains substantiels au gagnant. Il peut donc être intéressant d'éviter de générer une grosse cagnotte en limitant sa mise...



### A partir du tour 3 et jusqu'à la fin du championnat :

Le manager marque en plus (Nbre - Class)\*5 points de popularité.

Soit le 1er 35 pts, le 2ème 30 pts, le 3ème 25 pts, le 4ème 20 pts, le 5ème 15 pts, le 10ème 8 pts, le 7ème 5 pts.

A chaque vente de joueur qui amènerait l'effectif à 15 joueurs ou moins - 10  
(Ce malus ne s'affecte qu'à la vente, pas au fait de ne jamais avoir eu plus de 15 joueurs)

### Fin de partie (après la résolution du tour 14 ou la clôture d'une compétition) :



La victoire en coupe Nationale	+ 80
La victoire en coupe de la Ligue	+ 70
La victoire en championnat	+ 100
Deuxième du championnat	+ 50
Troisième du championnat	+ 20
Par point marqué en championnat	+ 2
Finaliste perdant en coupe Nationale	+ 40
Finaliste perdant en coupe de la Ligue	+ 30
Meilleure attaque en championnat	+ 25
Meilleure défense en championnat	+ 25
Meilleur buteur en championnat	+ 20
Vainqueur « Carton Bleu »	+ 35
Deuxième « Carton Bleu »	+ 25
Troisième « Carton Bleu »	+ 10

En cas d'égalité, les primes et points de popularité sont accordés en totalité à tous les managers.

Bon gestionnaire	+ 15 par 1 000 places (>13 000) du stade
	+ 10 par niveau de confort (Minable =0/ Bon=3)

Remarque : Luxe ne rapporte aucun point de Popularité.

Compte bancaire	+ 1 par tranche complète de 1 000 £ en solde positif
	- 1,5 par tranche complète de 1 000 £ en solde négatif

Un solde en fin de partie de 8 952 £ donnera donc +8 points. Un solde de -8125 £ donnera -12 points.

Le classement des managers est le total des points de popularité.

En cas d'égalité, c'est celui ayant la masse salariale la moins élevée (total des salaires des joueurs).

Ne pas oublier que la vente de joueurs est interdite au tour 14.

## Les coupes



Pour les tirages au sort de ¼ de finale, l'arbitre veillera à ce que des équipes se rencontrant en ¼ Finale de la Coupe de la Ligue ne puissent pas être à nouveau opposées en ¼ de Finale de la Coupe Nationale.

Si un match de coupe sur terrain neutre se termine par un match nul, le vainqueur est le joueur :

- (par ordre)
- ayant eu le moins de cartons rouges. (dans le match!)
  - ayant eu le moins de cartons jaunes. (idem)
  - ayant eu le plus de tirs.\* (idem)
  - ayant eu le moins de bonus (jeu dur et tactique seulement) (idem)
  - ayant le plus mauvais classement en championnat.

\* Il est à noter pour les amateurs de la tactique Défense que c'est le nombre d'occasions avant application de la tactique Défense à l'adversaire qui est considéré. Ainsi, un joueur choisissant la Défense et en arrivant au critère 3 (le plus de tirs) devra pour gagner avoir eu plus d'occasions après application de la tactique qu'il n'en a enlevé à son adversaire!!! Autrement dit, mission impossible!!

Dans le cas de match de coupe en aller - retour, c'est le bilan des 2 matchs qui est pris en compte. Si les 2 équipes ont obtenu chacune une victoire, ou si les 2 matchs se sont soldés par 2 résultats nuls, c'est le nombre de buts marqués qui déterminera le qualifié. En cas d'égalité au nombre de buts marqués, ceux inscrits à l'extérieur comptent double. En cas d'égalité persistante, on applique l'ordre ci-dessus des matchs sur terrain neutre pour le match retour exclusivement. Celui qui est désigné vainqueur par cette méthode est qualifié pour le tour suivant.

## Divers

### 1 - Remarque sur le 14ème tour :

Au 14ème et dernier tour, pendant les 2 sessions, aucune équipe ne peut utiliser un bonus de jeu dur supérieur à l'un des bonus de jeu dur utilisé depuis le tour 8 **en championnat**. Ceci afin de ne pas fausser le dernier match en jouant à outrance puisque les points disciplinaires et les blessures ne seront pas appliqués.

**Aucune revente de joueur n'est possible au tour 14.**

### 2 - Trêve d'hiver :

Entre les tours 7 et 8, une trêve hivernale permet les améliorations du stade. Elle remet également à zéro le compteur de fatigue de tous les joueurs. Pour les joueurs blessés, elle compte pour 3 sessions de récupération (+ éventuellement trois fois le bonus du staff médical en nombre de sessions). Tous les managers peuvent également acquérir une tactique supplémentaire pendant cette trêve sans générer de fatigue pour l'équipe.

### 3 – Addenda

#### Le Programme de Gestion de FM (PGFM) :

La liste des vérifications à faire par le GO est en annexe 10. En cas de problème pour leur mise en œuvre, contactez-moi.

#### Propositions non prises en compte :

Je suis preneur de toutes remarques et propositions d'amélioration du jeu.

Refusé à ce jour :

Stage à Saint-Etienne :	-2/0 par DF	0/+5 par AV
Stage à Marseille :	risque de pénalty multiplié par 2	
Stage au PSG	+1/+1 par joueur dès qu'il est vendu à un autre manager	
Tactique PSG	si l'adversaire est moins bien classé	+1/0 par ML -5/-5 par GB
	si l'adversaire est mieux classé	+2/0 par ML
	en match amical	+1/0 par DF 0/+3 par AV

# Manuel du GO

## 1 - Règles d'Ordres Non Reçus (ONR):

Dans le cas désagréable où un joueur est ONR, l'arbitre procédera comme suit :

- Les points d'entraînements disponibles seront perdus.
- Aucun transfert n'aura lieu. Aucun stage ne sera effectué.
- L'équipe comprendra le meilleur gardien (le moins fatigué si 2 ont la même valeur) jusqu'à 4 défenseurs (les meilleurs sans tenir compte de la fatigue. En cas d'égalité de valeur, les moins fatigués) jusqu'à 4 milieux (conditions idem aux défenseurs) 2 AVs (conditions idem aux défenseurs).

Si moins de 4 DF ou ML sont disponibles, le GO complétera jusqu'à 4 avec des joueurs de Régional 3. Aucun point de jeu dur n'est affecté.

Les points de domicile sont affectés selon le barème ci dessous:

GB	A+2	DF	D+8	ML	D+6
----	-----	----	-----	----	-----

Le GB sera capitaine. (ou en cas de R3, le meilleur DF.)

La tactique Défense sera choisie par le GO.

Le tireur de penalties sera le Capitaine (ou le meilleur en caractéristique A si le GB est Capitaine).

La deuxième session sera une session de repos.

En cas de match de coupe, appliquer la même règle que ci-dessus.

Un joueur ONR ne participe pas aux enchères.

Si un joueur est ONR 2 fois, il sera remplacé. Il sera inutile de contacter les autres joueurs pour leur fournir les coordonnées du remplaçant avant de jouer le premier tour de remplacement (ce jeu n'est pas un jeu diplomatique!!). C'est le temps de transfert de la prise en main. Aucun match amical avec un autre manager ne pourra être organisé au tour de prise en compte du remplacement. (Les autres options sont possibles (si autorisé dans le cas du match à l'étranger).

## 2 – Procédures automatiques :

### a- Feuille de match avec plus de 11 joueurs :

Le GO diminue le nombre de joueurs de la zone en comportant le plus, puis en cas d'égalité, d'abord dans la zone AV, puis ML, puis DF en enlevant les joueurs de plus faible qualité (sans tenir compte de la fatigue), puis en cas d'égalité de qualité, par ordre alphabétique de A à Z.

### b- Feuille de match avec moins de 11 joueurs :

Le GO complète le nombre de joueurs en accord avec les pré-requis de la tactique avec des R3, d'abord dans la zone DF, puis dans la zone, ML et enfin dans la zone AV.

### c- Absence de feuille de match pour un match de championnat ou de coupe :

Mise en place de l'équipe selon la règle concernant l'ONR.

### d- En cas d'absence de choix d'une tactique à l'acquisition (tactique gratuite ou entraînement

La tactique la plus défensive non connue est choisie.

### e- Joueur Amateur non défini ou illicite :

Si le manager a choisi sa zone, il sera 9/5 pour un DF, 7/7 pour un ML, 5/9 pour un AV.

Si le manager n'as pas choisi sa zone : (par ordre suivant)

a- si le manager n'a pas de GB, .GB valeur 6/8

b- si le manager possède au moins 1 GB, ML valeur 7/7.

f- Utilisation d'un joueur suspendu ou blessé (ou non possédé par le manager ! !):

C'est un plus lorsque le GO spécifie dans la liste des joueurs par clubs, les indisponibilités. Ce n'est pas une obligation et il ne peut être tenu responsable d'un oubli. Le programme indiquera correctement l'indisponibilité par un nombre de points disciplinaires supérieur à 10 ou une valeur de blessure supérieure à 0. Dans le cas où le GO omettrait de souligner, surligner, passer en gras ou tout autre marquage spécifique, un joueur indisponible et que le manager le sélectionne pour un match où il normalement indisponible, le GO remplacera automatiquement le joueur manquant par le meilleur joueur de la zone disponible, sans tenir compte de la fatigue, puis par un joueur de Régional 3 (sauf si le joueur a prévu un ordre conditionnel de remplacement).

g- Points de domicile omis ou non affecté en totalité :

Si un joueur n'a pas affecté ses points de domicile, le GO les affectera :

GB A+2

DF D+4

ML D+3 A+3

AV A+4

Si un joueur a affecté en partie seulement ses points de domicile, le GO augmentera en priorité :

la valeur A des AVs jusqu'au maximum autorisé

la valeur A du GB jusqu'au maximum autorisé

la valeur A des MLs jusqu'au maximum autorisé

la valeur D des DFs jusqu'au maximum autorisé

h- Trop de points de Domicile ou de jeu dur affecté :

Si une zone dépasse le maximum autorisé, le GO diminue la valeur en A, puis la valeur en D jusqu'au maximum autorisé.

Sinon, le Go diminue les points placés en A de la zone AV, puis de la zone ML, et enfin de la zone DF. Ensuite même chose avec les valeurs D.

Dans le cas où des points de domicile resteraient ainsi non affectés, ils sont perdus.

i- Tactique non définie pour un match ou non respect d'un pré-requis :

La tactique utilisée sera Défense. Dans le cas d'une composition incompatible avec l'équipe prévue par le manager, le GO ajustera le nombre d'AVs le cas échéant en le ramenant à 3. Les AVs possédant la caractéristique A la moins élevée sont placés en MLs. Le GO déplacera prioritairement les MLs positionnés en AV, puis les DFs.

C'est le seul cas où le GO fait une modification ouverte sur une formation.

Le GO, par contre ne modifie pas les bonus prévus par le manager, ce qui peut avoir des effets dévastateurs.

j- Erreur ou omission pour les points d'entraînement :

Les points non utilisés ou impossible à utiliser sont perdus.

k- Staff et stade non précisé au tour 0 ou 8

Aucune modification est effectuée.

l- Montant d'un subvention obligatoire non indiqué

Le Go affectera la subvention minimale obligatoire.

### **3 – Problèmes Divers**

pour ordre

## Tour 0A:

Choix du nom du club, stade, staff technique  
Enchères sur les joueurs

## Tour 0B (Ventes interdites)

Enchères sur les joueurs  
Marché des transferts  
Tactique

## Tour 1 (Ventes interdites)

Stage - Utilisation des points Entraînement normal  
Joueur amateur (nom, catégorie, caractéristiques) Loto  
1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]  
2ème session : repos / entraînement tactique / match amical [Composition d'une équipe (domicile, tactique, capitaine, penalty)]  
Marché des transferts

## Tour 2-4-6

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]  
2ème session : repos / entraînement tactique / match amical [Composition d'une équipe (domicile, tactique, capitaine, penalty)]  
Enchères sur les joueurs  
Marché des transferts

## Tour 3-5

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]  
2ème session : repos / entraînement tactique / match amical [Composition d'une équipe (domicile, tactique, capitaine, penalty)]  
Marché des transferts

## Tour 7

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]  
2ème session : ¼ Finale Aller Coupe de la Ligue [Composition d'une équipe (capitaine, domicile, tactique, jeu dur, penalty)]  
Marché des transferts  
Trêve hivernale

## Tour 8

Stade (taille et confort) - Staff technique (optionnel) - Tactique acquise supplémentaire.  
Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]  
2ème session : ¼ Finale Coupe Nationale [Composition d'une équipe (capitaine, tactique, jeu dur, penalty)]  
Marché des transferts



#### Tour 9

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]

2ème session : ¼ Finale Retour Coupe de la Ligue [Composition d'une équipe ( capitaine, domicile, tactique, jeu dur, penalty)]

Marché des transferts

#### Tour 10

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]

2ème session : ½ Finale Aller Coupe de la Ligue [Composition d'une équipe ( capitaine, domicile, tactique, jeu dur, penalty)]/ repos / entraînement tactique / match amical [Composition d'une équipe (domicile, tactique, capitaine, penalty)]

Marché des transferts

#### Tour 11

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]

2ème session : ½ Finale Coupe Nationale [Composition d'une équipe ( capitaine, tactique, jeu dur, penalty)]/ repos / entraînement tactique / match amical [Composition d'une équipe (domicile, tactique, capitaine, penalty)]

Marché des transferts

#### Tour 12

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]

2ème session : ½ Finale Retour Coupe de la Ligue [Composition d'une équipe ( capitaine, domicile, tactique, jeu dur, penalty)]/ repos / entraînement tactique / match amical [Composition d'une équipe (domicile, tactique, capitaine, penalty)]

Marché des transferts

#### Tour 13

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]

2ème session : Finale Coupe Nationale [Composition d'une équipe ( capitaine, tactique, jeu dur, penalty)]/repos / entraînement tactique / match amical [Composition d'une équipe (domicile, tactique, capitaine, penalty)]

Marché des transferts

#### Tour 14 (Ventes interdites)

Stage - Entraînement - Loto - 1ère session : Championnat [Composition d'une équipe (domicile, tactique, jeu dur, capitaine, penalty)]

2ème session : Finale Coupe de la Ligue [Composition d'une équipe ( capitaine, tactique, jeu dur, penalty)]/repos / entraînement tactique / match amical [Composition d'une équipe (domicile, tactique, capitaine, penalty)]

**1<sup>ère</sup> phase**

- 1- Calcul des intérêts ( positif à partir du tour 0B inclus, négatif à partir du tour 1)  
**par rapport à l'encaisse de fin de tour précédent**
- 2- Vente de joueurs à la banque
- 3- Vente et Achat (simultanés) entre managers (jusqu'au tour 8 inclus) (**débit maximum 100 000 £**)

**2<sup>ème</sup> phase**

- 4-Subvention (**débit maximum 100 000**)\*
- 5- Calcul et décomptes des salaires des joueurs ( à partir du tour 1 inclus)

**3<sup>ème</sup> phase**

- 6- Stade ( tour 0A et 8)      Staff technique (tour 0A et 8(optionnel))      Tactique gratuite (0B et 8)
- 7- Stage (vérification des pré-requis)
- 8- Entraînement individuel (vérification des pré-requis)
- 9- Entraînement de Buteur (**pas** de vérification des pré-requis)
- 10- Loto des joueurs (enregistrement des mises)
- 11- 1<sup>ère</sup> session :
  - Vérification des équipes de championnat
  - Résolution du match
    - Calcul des tirs
    - Calcul des cartons
    - Calcul des blessés et durée
    - Enregistrement des blessures et de la fatigue.
- 12- Ajustement de la fatigue et de la durée des blessures (sauf pour les joueurs blessés cette session)
- 13- Paiement des gains de loto
- 14-Mise à jour du championnat

**4<sup>ème</sup> phase**

- 15- 2<sup>ème</sup> session
  - Si repos
    - ajustement de la fatigue et de la durée des blessures
  - Si entraînement tactique
    - acquisition nouvelle tactique,
    - ajustement de la fatigue et de la durée des blessures
  - Si match amical
    - résolution comme 1<sup>ère</sup> session (sauf jeu dur et cartons)
    - ajustement de la fatigue et de la durée des blessures
  - Si match de coupe
    - Vérification des équipes de coupe
    - Gestion des remplacements suite blessure en championnat
    - Résolution du match
      - Calcul des tirs
      - Calcul des cartons
      - Calcul des blessés et durée
      - Enregistrement des blessures
      - Enregistrement des points disciplinaires (des 2 sessions).
      - détermination du qualifié (le cas échéant).
    - ajustement de la fatigue et de la durée des blessures

### **5<sup>ème</sup> phase**

16- Attribution des points entraînement supplémentaires (1 à 4)

17- Enchères sur les joueurs (tour 2-4-6). **(débit maximum 100 000 £)**

GB en ordre de Qualité décroissante

DF en ordre de Qualité décroissante

ML en ordre de Qualité décroissante

AV en ordre de Qualité décroissante

### **6<sup>ème</sup> phase**

18- Marché des transferts **(débit maximum 100 000 £)**

GB en ordre de Qualité décroissante

DF en ordre de Qualité décroissante

ML en ordre de Qualité décroissante

AV en ordre de Qualité décroissante

19- Gestion de la popularité du manager

20- Calcul de l'Encaisse fin de tour (pour les intérêts du tour suivant)

21- Merci l'arbitre et le GO.

Aucune donnée n'est secrète.

**(débit maximum 100000) pour la subvention uniquement (2<sup>ème</sup> phase 4-)**

le maximum de -100 000 n'est vérifié à cette phase que si l'équipe a joué à domicile ou si le tour 10 a déjà été joué (tour 10 non compris).

**Aucune acquisition de joueur ne peut abaisser les finances sous -100 000 £.**

## Blessures des joueurs

Table 1

Tirage	Blessure	Durée en session	Valeur
1	Coup douloureux	1	-1/-1
2	Problème musculaire	1	-1/-1
3	Entaille à la cheville	3	-1/0
4	Déboîtement du coude	3	0/-1
5	Fracture d'une côte	1-4	0
6	Blessure à la tête	1-4 + 1	0

Table 2

1	Déchirure musculaire	4	-2/-1
2	Entorse des ligaments	4	-1/-2
3	Déchirure ligamentaire	5	-1/-1
4	Entorse à la cheville	5	-1/-1
5	Contusion des tendons	1-4 + 3	0/-1
6	Fracture d'un orteil	1-4 + 4	-1/0

Table 3

1	Fracture de la clavicule	5	-2/-2
2	Lumbago	6	-2/-2
3	Légère commotion	7	-1/-2
4	Déchirure à la cuisse	7	-2/-1
5	Foulure de la cheville	1-4 + 1-4 + 3	-1/-1
6	Sérieuse commotion	1-4 + 1-4 + 4	-1/-1
7	Fracture du tibia	1-4 + 6	-3/-3

## Amélioration du stade, Staff

Confort	Prix des billets	Coût
Minable	1	0
Base	1,25	(+ 2 000) *
Moyen	1,5	+ 4 000
Bon	1,75	+ 6 000
Luxe	2	+ 8 000

Staff	Effet soins immédiats*	Effet long terme**	Coût
Trousse de secours	0	NA	0
Kiné	- 3	NA	1 500
Infirmierie	- 5	NA	3 000

## I. Polyvalence

D/A	GB	DF	ML	AV
GB	ok	Interdit	Interdit	Interdit
DF	Valeur 4/4	ok	-2/-1	-3/-1
ML	Valeur 4/4	-2/-1	ok	-1/-2
AV	Valeur 4/4	-1/-3	-1/-2	ok

Tour 1	A-B	C-D	E-F	G-H
Tour 2	B-C	D-E	F-G	H-A
Tour 3	A-D	C-F	E-H	G-B
Tour 4	B-E	D-G	F-A	H-C
Tour 5	A-C	B-D	E-G	F-H
Tour 6	C-E	G-A	D-F	H-B
Tour 7	A-E	B-F	C-G	D-H
Tour 8	E-A	F-B	G-C	H-D
Tour 9	C-A	D-B	G-E	H-F
Tour 10	E-C	A-G	F-D	B-H
Tour 11	C-B	E-D	G-F	A-H
Tour 12	B-A	D-C	F-E	H-G
Tour 13	E-B	G-D	A-F	C-H
Tour 14	D-A	F-C	H-E	B-G

Les matchs de coupe sont déterminés par tirage au sort et annoncés au tour 7 pour le tour 8, au tour 8 pour le tour 9, etc.....

Equipe :

Manager :

1<sup>ère</sup> Phase : (Achat/ Vente de joueurs)2<sup>ème</sup> Phase : (Subvention)3<sup>ème</sup> Phase : (Première session Match de Championnat)

Stade et Staff (tour 8) :

Stage :           oui/non           .....

Entraînement Normal (+1/0, 0/+1, +1/+1) :

Loto sportif:

Mise: (bien indiquer les matchs)

-	1	N	2
-	1	N	2
-	1	N	2
-	1	N	2

Match de championnat :

Tactique :

Capitaine :

Pénalty :

Liste des joueurs sélectionnés (1+10) **Aucune zone à 6 et pré-requis de la tactique !**

GB :

DF :

ML :

AV :

Jeu Domicile           GB ( / )           DF ( / )           ML ( / )           AV ( / )

Jeu Dur                 GB ( / )           DF ( / )           ML ( / )           AV ( / )

4<sup>ème</sup> phase : (2<sup>ème</sup> session : Amical, Coupe, Tactique ou Repos)

(Adversaire, Lieu et pourcentage)

Match:

Tactique :

Capitaine :

Pénalty :

Liste des joueurs sélectionnés (1+10) **Aucune zone à 6 et pré-requis de la tactique !**

GB :

DF :

ML :

AV :

Jeu Domicile           GB ( / )           DF ( / )           ML ( / )           AV ( / )

Jeu Dur                 GB ( / )           DF ( / )           ML ( / )           AV ( / )

5<sup>ème</sup> phase : (Enchères)6<sup>ème</sup> Phase : (Marché des transferts)

## Exemple de feuille d'ordres

Equipe : ANGELOS

Annexe 5-2-v5

Manager : Chris La Chougne

1<sup>ère</sup> Phase : (Achat/ Vente de joueurs)

Vente de Djetour à la banque

2<sup>ème</sup> Phase : (Subvention) non concerné

3<sup>ème</sup> Phase : (Première session Match de Championnat)

Stade et Staff (tour 8) :

Stage : oui/~~non~~ ...Clairefontaine.....

Entraînement Normal (+1/0, 0/+1, +1/+1) :

Batacle 0/+1 Grand +1/0

Couvent 0/+1 Zitelli +1/+1

Loto sportif:

## II. Mise: (bien indiquer les matches) 2000

YAKA - WARRIORS 4 N 2

YSOMFIER - ANGELOS 1 ~~N~~ 2

TNT - FC POTAGER 1 ~~N~~ 2

CANNES - ASNL 4 ~~N~~ 2

Match de championnat : Extérieur contre YSOMFIER

Tactique : Irlandais 3/2/5

Capitaine : Zitelli

Pénalty : Zitelli

Liste des joueurs sélectionnés (1+10) **Aucune zone à 6 et pré-requis de la tactique !**

GB : Chaumiste

DF : Grand, Bertreau, Razzomili

ML : Vaux, Guerrier

AV : Couvent, Batacle, Zitelli, Fout, Radar

Jeu Domicile GB ( / ) DF ( / ) ML ( / ) AV ( / )

Jeu Dur GB ( / ) DF ( / ) ML ( / 2 ) AV ( / 5 )

4<sup>ème</sup> phase : (2<sup>ème</sup> session : Amical, Coupe, Tactique ou Repos)

(Adversaire, Lieu et pourcentage)

Match: Amical Domicile contre YSOMFIER partage 50/50

Tactique : Hors-Jeu 2/3/5

Capitaine : Zitelli (Batacle remplaçant)

Pénalty : Meilleur en A

Liste des joueurs sélectionnés (1+10) **Aucune zone à 6 et pré-requis de la tactique !**

GB : Letare

DF : Razzomili, Piston

rempl : Guerrier

ML : Allo, Dutruelle, Lapin

rempl : Guerrier

AV : Lesflandres, Nramdam, Nanard, Batacle, Zitelli

rempl : Fout

Jeu Domicile GB ( / 1 ) DF ( / ) ML ( 8 / ) AV ( / 8 )

Jeu Dur GB ( / ) DF ( 2 / ) ML ( / ) AV ( / 3 )

Spécial : Condition annexe : Si le match ne peut se faire, meme équipe contre Etrangers.

5<sup>ème</sup> phase : (Enchères)

6<sup>ème</sup> Phase : (Marché des transferts)

Min Max

Pirée 3751 4201

## Nombre de spectateurs

### Championnat

Visiteur	Club recevant							
	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème
1er	28000	24625	22250	20875	19500	18125	16750	15375
2ème	24875	21500	19125	17750	16375	15000	13625	12250
3ème	22750	19375	17000	15625	14250	12875	11500	10125
4ème	22625	18250	15875	<b>14500</b>	13125	11750	10375	9000
5ème	21500	17125	14750	13375	12000	10625	9250	7875
6ème	20375	16000	13625	12250	10875	9500	8125	6750
7ème	19250	14875	12500	11125	9750	8375	7000	5625
8ème	18125	13750	11375	10000	8625	7250	5875	4500

Rappel: pour les tours 1 et 2, tous les clubs sont considérés comme étant Quatrièmes (14 500).  
Les valeurs en italique ne devraient logiquement jamais être utilisées, car elles correspondent à une égalité totale entre 2 équipes qui n'ont pu être départagées ni au classement, ni au résultat particulier.

### Coupes

	Coupe de la Ligue	
1/4 finale Aller	16000	si le stade le permet
1/4 finale Retour	16000	si le stade le permet
1/2 Finale Aller	21000	si le stade le permet
1/2 Finale Retour	21000	si le stade le permet
Finale	40000	terrain neutre

Pour la Coupe de la Ligue, il s'agit d'un maximum. La taille du stade du club recevant peut diminuer ce nombre de spectateurs. En cas de terrain neutre, le règle de la Coupe Nationale s'applique. Un terrain neutre permet 40000 spectateurs maximum. Le prix des places est celui habituel du stade du club recevant.

	Coupe Nationale	
1/4 Finale	18000	terrain neutre
1/2 Finale	22000	terrain neutre
Finale	40000	terrain neutre

Pour la Coupe Nationale, le nombre de spectateurs est fixe. Le prix des places en Coupe Nationale est de 2 écus. Un terrain neutre permet 40 000 spectateurs maximum. Les recettes sont partagées à égalité en Coupe Nationale.





**Jeu Hollandais**

Pré-requis Non Bonus Jeu Irlandais, Hors Jeu, Défense  
 Registre Offensif Malus Jeu Nantais, Pressing

	Hors-Jeu	J Auxerrois	Contrôle	J Irlandais	Jeu Nantais	Marquage	Pressing	J Hollandais	J Opport	Défense
DF	-	-	-	-	-	-	-3/0	-	-	+1/+3
ML	+1/+2	-1/+2	+2/0	+3/+5	0/-3	+1/+2	-4/+1	-	+2/+2	0/+3
AV	-	0/+1	0/+1	0/+5	0/-3	+2/-1	-2/0	-	0/+2	0/+2

Tous les Bonus et Malus du Jeu Hollandais concernent la zone et non le nombre de joueurs

**Jeu Nantais**

Pré-requis au moins 3 joueurs par zone Bonus Pressing, Défense, Jeu Hollandais  
 Registre Offensif Malus Jeu Irlandais, Jeu Auxerrois

	Hors-Jeu	J Auxerrois	Contrôle	J Irlandais	Jeu Nantais	Marquage	Pressing	J Hollandais	J Opport	Défense
DF	0/+1 par DF	-1/0 par DF	-	-1/0 par DF	-	-	+1/0 par DF	+2/+1 par DF	-	+1/0 par DF
ML	-	-	+1/0 par ML	0/-2 par ML	-	-	+1/+2 par ML	+1/+2 par ML	-	+1/+1 par ML
AV	0/+1 par AV	+1/-1 par AV	0/+1 par AV	0/+1 par AV	0/+1 par AV	+1/-1 par AV	+1/+2 par AV	0/+1 par AV	+1/+1 par AV	0/+1 par AV

**Jeu Irlandais**

Pré-requis max 2 ML Bonus Marquage, Jeu Nantais, Pressing  
 Registre Offensif Malus Hors Jeu, Jeu Auxerrois

	Hors-Jeu	J Auxerrois	Contrôle	J Irlandais	Jeu Nantais	Marquage	Pressing	J Hollandais	J Opport	Défense
DF	-1/0 par DF	-1/0 par DF	-	-	+1/0 par DF	-	+1/0 par DF	-	-	+1/0 par DF
ML	-1/-1 par ML	-1/0 par ML	-1/0 par ML	-	+1/+2 par ML	+3/+4 par ML	+3/+1 par ML	+2/0 par ML	-	-
AV	-	0/-1 par AV	-	+1/+1 par AV	0/+2 par AV	0/+1 par AV	+1/+2 par AV	-	+1/+2 par AV	-

**Jeu Auxerrois**

Pré-requis 4 AV Bonus Jeu Opportuniste, Contrôle  
 Registre Offensif Malus Defense, Hors Jeu, Pressing

	Hors-Jeu	J Auxerrois	Contrôle	J Irlandais	Jeu Nantais	Marquage	Pressing	J Hollandais	J Opport	Défense
DF	-	-	-	-	-	-	-1/0 par DF	-	-	-1/0 par DF
ML	-	-	+1/+1 par ML	-	-	-	-	-	+1/+1 par ML	-
AV	0/-2 par AV	-	0/+2 par AV	0/+1 par AV	0/+1 par AV	0/+1 par AV	0/-1 par AV	0/+1 par AV	+2/+1 par AV	-

**Pressing**

Pré-requis Max 4AV Bonus  
 Registre Offensif Malus  
 Resolution spécifique

Annexe 8 (v5.2) – LISTE DES JOUEURS DE FOOTBALL MANAGER

NOM	CATEGORIE	D	A	NOM	CATEGORIE	D	A
ABAMCZYK	AV	8	10	VALDEZ	AV	8	10
ANWERTSON	AV	7	10	VIGNOLI	AV	6	10
ATCHOU	AV	7	7	VIRUAHO	AV	7	7
BANCAL	AV	8	8	VOCHTEL	AV	6	6
BATACLE	AV	7	8	VUZ	AV	9	9
BOUGNAFIA	AV	8	8	WAOUH	AV	6	11
BRALI	AV	8	9	WOLFRICHT	AV	6	9
CAMEARA	AV	7	9	ZADIM	AV	6	11
CASCADINO	AV	6	8	ZAFIC	AV	7	6
CLEMENTIN	AV	7	10	ZARATELLI	AV	6	11
CLOUEC	AV	6	6	ZITELLI	AV	7	12
COCARDE	AV	6	7				
COUVENT	AV	7	8	NOM	CATEGORIE	D	A
DE ABEVEZZO	AV	6	6				
DIOGENE	AV	8	10	ARBI	GB	5	8
DJARKIEFF	AV	6	8	AUVERGNAT	GB	6	10
DUGRY	AV	7	7	BARTOZ	GB	6	11
FAFONO	AV	6	6	BOREL	GB	6	7
FERRANI	AV	6	7	CAGRANDE	GB	9	8
FOURBIER	AV	8	10	CHARBON	GB	6	10
FOUT	AV	7	9	CHAUMISTE	GB	6	8
GARCON	AV	8	9	COSSART	GB	7	7
GONALI	AV	6	6	COUPERET	GB	6	7
GOSPHEL	AV	8	9	DELAROQUE	GB	11	7
HILOLLES	AV	7	7	DROLMETA	GB	8	8
HUGH	AV	5	6	HIC	GB	6	10
KELSTER	AV	6	7	HUREAUD	GB	7	9
LEPAYS	AV	6	7	KOKKI	GB	6	8
LESFLANDRES	AV	5	8	LETARE	GB	6	8
MANDE	AV	6	6	LOMONIER	GB	6	9
MARAICET	AV	5	7	MALA	GB	7	9
MAURICEL	AV	7	9	MARTEAU	GB	6	7
MBOMA	AV	6	7	MARTINEAU	GB	7	8
MEISSONIER	AV	6	8	MILANO	GB	12	7
MILAINE	AV	5	7	PANTILEC	GB	10	8
MOUGEAUX	AV	6	6	PIVEAU	GB	6	10
NDAYEM	AV	7	7	ROBINSON	GB	6	9
NKOLO	AV	7	12	SONGA	GB	5	9
NOUMEA	AV	7	9	SPINOZA	GB	7	7
NRAMDAM	AV	6	8	TANOKI	GB	6	9
OUKELELE	AV	7	9	WEBERN	GB	6	7
PAKEPI	AV	6	6	WESSEL	GB	7	9
PETERSON	AV	8	10				
PIREE	AV	6	9	NOM	CATEGORIE	D	A
PLATINA	AV	7	9				
POUGEZ	AV	5	7	AMATEUR A	?	?	?
PROST	AV	6	6	AMATEUR B	?	?	?
RADAR	AV	7	7	AMATEUR C	?	?	?
REQUIEM	AV	7	8	AMATEUR D	?	?	?
RIVET	AV	7	8	AMATEUR E	?	?	?
ROUEN	AV	7	9	AMATEUR F	?	?	?
SOLEIL	AV	5	8	AMATEUR G	?	?	?
SOLITREZ	AV	7	9	AMATEUR H	?	?	?
TSIASOIN	AV	6	6				
TWIRLING	AV	9	6				

NOM	CATEGORIE	D	A	NOM	CATEGORIE	D	A
ABDI	ML	8	7	AZRAEL	DF	9	5
ALLO	ML	7	8	BAILLIT	DF	11	6
ALMANACH	ML	6	7	BAUDOY	DF	7	6
ARTUTO	ML	7	5	BERTREAU	DF	9	7
AVA	ML	9	8	BLANCHET	DF	7	6
BARROT	ML	7	6	BLEUET	DF	6	6
BEYRO	ML	7	10	BLONDEL	DF	11	6
BID	ML	7	9	CARTER	DF	10	6
BROVA	ML	8	7	CASINO	DF	6	7
CAHUET	ML	8	12	CHAPERON	DF	7	5
CALUS	ML	7	7	CIECHEZWIK	DF	7	5
CHEVILLET	ML	6	11	COLLIER	DF	8	6
CRAVSZYK	ML	7	10	CORBEAU	DF	9	8
CROCHET	ML	7	10	COSSIS	DF	10	6
DALECOURT	ML	7	10	CROIX	DF	6	6
DANNY	ML	6	11	CUERTIO	DF	9	6
DE WOUF	ML	11	6	DE WRIEF	DF	11	6
DELACOTE	ML	10	10	DEBONNEGUERRE	DF	7	5
DEPLECH	ML	8	6	DELACROIX	DF	8	6
DJETOUR	ML	9	6	DI PICO	DF	9	8
DUPOND	ML	8	11	DONG	DF	8	7
DUTRUELLE	ML	7	6	DONJON	DF	9	8
FELLER	ML	6	6	DUMOS	DF	10	7
FERAR	ML	11	8	GARDEL	DF	7	6
FUEL	ML	8	8	GILLEAU	DF	7	7
GERMINOT	ML	7	9	GIMONDI	DF	6	6
GNAK	ML	6	7	GRAND	DF	8	7
GUERRIER	ML	8	7	ISHAR	DF	7	7
GUERTIN	ML	8	7	JAMBON	DF	6	9
GUYEAU	ML	7	8	KACHEDEN	DF	9	6
HELLA	ML	7	7	KARRADSZUM	DF	8	8
HELLON	ML	7	6	KOMMARRE	DF	7	7
ITCHOU	ML	8	6	LANGER	DF	6	8
KABREM	ML	7	9	LE GUIZET	DF	7	6
KALAPOV	ML	8	7	LEBISON	DF	8	6
KRAUZEE	ML	8	7	LIZAZURI	DF	8	8
LAMOUCHE	ML	6	8	LLACET	DF	7	7
LAPIN	ML	6	7	MAGOO	DF	10	7
LE BUEN	ML	7	10	MARCHEPIED	DF	9	7
LEZWINKY	ML	8	7	MARQUIT	DF	8	6
MARESU	ML	8	6	MATHE	DF	7	6
MARTINUS	ML	8	6	MIALISI	DF	9	8
MIRCEIEV	ML	6	9	MOILONG	DF	10	7
OYE	ML	10	7	MORO	DF	11	6
POULICHON	ML	9	6	NORTH	DF	12	7
RAIZ	ML	8	6	OUEST	DF	10	7
RAZDEVIC	ML	7	6	PENDENTIF	DF	8	7
ROUGE	ML	6	9	PEREZZI	DF	8	8
SAHIL	ML	8	6	PERK	DF	9	9
SANTOS	ML	9	6	PERPIGNAC	DF	8	6
SCIAFFIO	ML	11	6	PIERROT	DF	10	8
SECHOIR	ML	6	11	PISTON	DF	8	6
TASSI	ML	8	6	POMMIER	DF	8	6
TREPLIEV	ML	6	8	PORTILLON	DF	9	7
VALDA	ML	11	7	PUJOL	DF	8	8
VAUX	ML	7	8	RAMONOS	DF	7	6
VIOLON	ML	9	7	RAVARIBONY	DF	8	7
WHISZSKE	ML	7	10				

NOM	CATÉGORIE	D	A
RAZZOMILI	DF	9	8
REGLISS	DF	5	8
RICHARDO	DF	7	7
RIZETTA	DF	8	8
ROCHER	DF	10	8
ROMINET	DF	11	6
SALIVELIC	DF	8	9
SANG	DF	12	7
SANSUE	DF	11	7
SCHREIBER	DF	8	7
SCHRICHTER	DF	8	7
SEGNOR	DF	9	6
SEVRAC	DF	7	6
SOUPO-PIN	DF	7	7
SZWIKBIEW	DF	11	6
TETRIS	DF	10	7
THOIS	DF	10	8
TURAND	DF	8	7
TUYOT	DF	9	7
VALERIEN	DF	7	6
VROLIIT	DF	9	8
WEBZIR	DF	8	7
WOUCOMBE	DF	8	6
ZERNANDEZ	DF	10	7

**Version 2010.04 : on utilise toujours la version 5.2**

**Voici la liste des principales modifications de Football Manager (version 5.2-04/2006) :**

Suppression de l'Hôpital, Hôpital de campagne et Clinique du Sport

**Voici la liste des principales modifications de Football Manager (version 5.1-06/2004) :**

Modification de la valeur de R3 (3/3 en DF, ML et AV, 5/5 en GB)

Choix de la première tactique au tour 0B.

Modification du nombre de joueurs mis aux enchères au tour 0A (+1DF + 1ML + 1AV)  
et 0B (+1DF + 1ML + 1AV)

Intégration des matchs à l'étranger pour l'enchaînement des matchs amicaux.

Modification générale des tactiques (pré-requis, tactique opposite)

Modification de la table des Blessures

Modification de l'acquisition des points d'entraînement.( début de partie, automatique et victoire)

Modification du tableau des stages

Modification des points de popularité

Suppression du malus des occasions en coupe

Modification de la bonification Taille et Confort de fin de partie

Ajout d'un « Manuel du Go » qui regroupe les procédures automatiques utilisées par le GO

Modification de la Table des Blessures.

Cette liste est indicative et pour mémoire seulement ! La règle prime sur cette liste.

**Liste des points à vérifier par le GO :**

En cas d'arbitrage de plusieurs parties, il est impératif d'utiliser autant de dossiers (répertoires) contenant les programmes que de parties arbitrées.  
(Sinon, les données de chaque partie se cumulent)

1<sup>ère</sup> phase :

2&3- Le programme ne vérifie pas que le joueur ait passé un tour complet dans son club.

2&3- Le programme ne vérifie pas que le manager garde 2 joueurs par zone de champ.

3<sup>ème</sup> phase :

7- Le programme ne vérifie pas le nombre de stage déjà effectué par l'équipe.

9- Le programme propose tous les joueurs ayant plus de 5 buts marqués. Le GO doit vérifier que le bonus est acquis pour ce tour.

4<sup>ème</sup> phase :

15- Pour la purge des points disciplinaires des joueurs ayant effectué une deuxième session officielle, le GO doit vérifier si les points doivent être purgés ou non (réponse à question)

5<sup>ème</sup> phase :

17- Le programme ne bloque pas à 20 joueurs et à -100 000. Il annonce les finances simplement. C'est au GO de refuser l'achat.

6<sup>ème</sup> phase :

18- Le programme ne bloque pas à 20 joueurs et à -100 000. Il annonce les finances simplement. C'est au GO de refuser l'achat.

Bien vérifier le nombre de joueurs sur le marché des transferts (diminution) à partir du tour 7.

Cette liste est indicative et pour mémoire seulement ! La règle prime sur cette liste.

Recu par mail le 09/04

Salut Jean Luc!!!

OUF!!! J'ai enfin fini de lire les règles !!!!! je suis pas sûr de me rappeler à la fin ce qu'il y avait de dit à la première page huhu ceci dit personnellement je ne vois rien à redire, tout ça me semble très clair et précis (genre de règles que j'aimerais voir plus souvent à Transludie quant à la qualité de rédaction et aux exemples fournis). Bon je ne suis pas un expert du jeu, des détails m'ont sans doute échappé mais pour ce qui me concerne cette nouvelle mouture me plait bien!

Bon boulot!

bxxxx

ps: a quand un manuel spécial « comment gagner au moins une fois à Transludie pour plus avoir l'air d'un con » que tu rédigerais pour moi tout seul?????

Suite à ce message de désespoir, voici quelques pistes :

### **Tour 0A et OB :**

Pour ne pas rater les enchères, il est utile avant tout d'avoir des enchères valides et sur tous les joueurs vendus (de toute façon on ne peut pas se retrouver avec plus de 2 ou 4 joueurs par zone). Il vaut mieux avoir des joueurs moyens que pas de joueur pour faire ses stages (l'investissement d'un stage pour 6 joueurs seulement est moins intéressant généralement que pour 10 !). Et retarder jusqu'au tour 4 ou 5 les stages est très discutable ! Attention également à ne pas acheter que des vedettes à 15 000 ou 20 000£ (même au kilo, ils ne seront pas rentables et la faillite sera proche !)

### **Les autres tours :**

Le gaspillage des points d'entraînement ou la mauvaise utilisation des stages n'aide pas...

Les points de domicile sont plus efficaces quand ils sont placés par le manager que par la procédure automatique.

On ne joue qu'avec les tactiques que l'on connaît et on respecte les pré-requis....

Un bon GB ça aide... Même si son entraînement est plus cher...

Le placement du capitaine fait souvent la différence.

Quand un joueur atteint 5 de fatigue, il devient totalement inefficace (mieux vaut le laisser reposer).

Dans un match amical, on peut utiliser les joueurs suspendus (cela aide à faire tourner l'effectif).

Pour un match amical, on indique les remplacements et les conditions du match avec l'adversaire (Cela évite l'annulation du match).

Connaitre plus de 4 tactiques est généralement inutile, très fatigant et ne rapporte ni point d'entraînement, ni argent)

Jouer de grosses mises au Loto permet au gagnant d'obtenir un gros pactole (mais ce sera qui le gagnant ?)

Bon jeu !