

Règles de base

Football United est un jeu simulant la gestion d'une équipe de football dont vous êtes l'entraîneur.

0 - Introduction

Les joueurs que nous appellerons les entraîneurs, sont les gourous d'une équipe de football qu'ils vont diriger match après match, tout au long du championnat et de la coupe, jusqu'à la victoire finale... ou la relégation!!! Le système de jeu est en lui-même très simple et très amusant.

La participation au championnat de toute fédération raliée au présent règlement implique l'accord du joueur avec ce règlement. **Chaque participant s'engage moralement à participer au jeu en envoyant ses ordres, et à prévenir les arbitres en cas d'impossibilité ponctuelle ou permanente.**

Cette simulation à été crée par **Alan PARR** (sous le nom originel de United), modifié par **Konrad DOLATA**, pour être utilisé dans un fanzine britannique. La première adaptation française est de **Daniel CLAMOT**, modifiée et précisée ensuite par **Pascal BANET**.

1 - Type de Joueurs

Il y a 5 types de joueurs: Gardien de but(GB), Libéro(LB), défenseur(DF), Milieu de Terrain(MT) et avant (AV)(*Dans la composition initiale de l'équipe, on fait abstraction du libéro.*)

Au début du jeu, chaque entraîneur sélectionne au moins 11 joueurs pour former son équipe. Il leur donne un nom(réel ou fictif) et une des *positions* de jeu susmentionnées(càd GB, LB, DF, MT ou AV). La position signifie que le joueur évoluera dans cette zone de jeu.

L'habileté d'un joueur est représentée par son *niveau*. Le niveau le plus élevé est de 10 et le plus médiocre est 1(exception faite des stagiaires - *règle 6*). Les niveaux peuvent être augmentés grâce à l'entraînement, mais à chaque saison, ils diminuent, à cause du processus normal de *vieillesse* des joueurs(*règle 7*).

Chaque équipe doit *au moins* évoluer avec 1 GB, 2 DF, 2 MT et 2 AV(bien que ceux-ci puissent ne pas être des joueurs spécifiques - *règle 1.5*, joueurs hors position normale). Si l'entraîneur utilise au moins 3 DF, un de ceux-ci peut être un LB(*règle 1.3*).

En vertu de quoi, une équipe consiste toujours en 5 zones différentes de jeu(GB, LB, DF, MT et AV. La zone LB ne devant toutefois pas forcément être occupée.). Vous pouvez utiliser pour votre équipe n'importe quelle formation(4 DF, 3 MT et 3 AV), (4 DF, 2 MT et 4 AV), etc ... aussi longtemps que vous respectez les restrictions ci-dessus.

En addition à cela, les entraîneurs doivent respecter la Règle de Balance de l'équipe. Cela signifie que la somme de tous les niveaux dans une zone DF, MT et AV ne doit jamais être 3 fois supérieure à la plus faible d'une des deux autres zones.

Exemple: Si vous évoluez avec 2 DF 5(total 10), le total des MT et/ou des AV ne pourra dépasser 30.

Les zones GB et LB ne font pas partie de ces restrictions, et peuvent contenir de 0 à 10 niveaux chacune(0 pour un GB ou LB stagiaire)

Cette règle de balance s'applique *après* l'ajout des points de jeu dur, de motivation et l'avantage à domicile (*règle 3 et règle 4*)

Il n'y a pas de remplacements en cours de match, aussi, vous n'avez jamais besoin de plus de 11 joueurs pour livrer un match. Mais certains joueurs peuvent être blessés ou suspendus(*règle 4*) et plus de 11 joueurs

offrant une plus grande variété de choix à l'entraîneur, il est recommandé que vous renforciez votre équipe en engageant(càd en achetant) des joueurs supplémentaires(*règle 8.2*).

En plus de tout ceci, vos joueurs prendront de l'âge au fur et à mesure des saisons, et devront à un certain moment, comme dans la réalité, mettre un terme à leur carrière.

1.1 - Composition initiale d'une équipe

Pour constituer une nouvelle équipe, un entraîneur dispose d'une somme de 6 000 000 d'euros(que l'on abrège en 6000 kEuros... 6000 K). Avec cet argent, il doit acheter(construire) des joueurs selon son propre choix. Chaque DF, MT, AV coûte 100 K *par niveau*, tandis que les GB et LB coûtent 200 K par niveau.

Exemple: un joueur MT de niveau 6(MT6) coûte à l'achat 600K, alors qu'un GB6 coûtera 1200K.

L'entraîneur peut choisir n'importe quelle combinaison de types et de niveaux jusqu'à concurrence de ses 6000 K. Parmi ces joueurs, il peut y avoir des stagiaires(*voir règle 6*)!

Le Maître du Jeu(MJ) contrôlera votre équipe dès que vous l'aurez bâtie. Il est représentant de la Fédération à laquelle appartient votre club. Ces décisions seront finales et sans appel, et toute désobéissance pourra entraîner une suspension, voire une radiation. Il va de soit cependant que le MJ reste ouvert à toute requête raisonnable.... moyennant finances!!! :)

1.2 - Le Gardien de But (GB)

Une équipe doit toujours avoir au moins 1 GB. Le niveau de votre GB sera l'élément qui aidera à déterminer si les tirs au but de votre adversaire sont stoppés ou non. Le MJ tire au sort un nombre entre 1 et 100 et se reporte au tableau ci-dessous: Si ce nombre est égal ou inférieur au pourcentage de chances d'arrêt du GB, alors, le tir est intercepté.

Niveau du GB	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chance d'arrêt	20	26	32	38	44	50	56	62	68	74	80

NB: particularités

- *Aucun autre type de joueur ne peut jouer comme GB.*
- *Dans le cas où l'unique GB d'une équipe est indisponible(suspendu ou blessé), et que l'on a déjà découvert 4 stagiaires, l'entraîneur peut utiliser la règle d'achat supplémentaire(*règle 4.1*) ou se procurer un GB par transfert entre équipes.*

1.3 - Le Libéro (LB)

Si on joue avec au moins 3 DF, alors un, et un seul, d'entre eux peut être un libéro. Mais cela doit être spécifié en lui attribuant cette position(soit lors de la composition initiale, soit comme stagiaire).

A l'inverse des autres joueurs de champ, le LB à un double rôle:

- Il est inclus dans les DF lorsqu'on détermine le nombre de tirs adverses
- Il sert en quelque sorte de 2° GB, en effet, tout tir au but devra d'abord le passer avant d'inquiéter le GB.

De la même façon que pour le GB, le MJ tire au sort un nombre entre 1 et 100 et se reporte au tableau ci-dessous(qui est différent de celui du GB). Si ce nombre est égal ou inférieur au pourcentage de chances d'arrêt du LB, alors le tir est intercepté. Seuls les tirs que le LB n'aura pas pu arrêter seront testés contre le GB.

Niveau du LB	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chance d'arrêt	10	14	18	22	26	30	34	38	42	46	50

NB: particularités

- Lors de la détermination des tirs de vos propres DF(*règle 2.1*) le LB n'est pas pris en compte dans la zone DF
- Pour perfectionner par entraînement un GB ou un LB, 2 PV(*règle 5*) par niveau sont nécessaires

1.4 - Les joueurs du champ

Les DF, MT et AV sont des joueurs "ordinaires" qui n'ont besoin que d'un seul PV pour augmenter par l'entraînement leur niveau de 1, mais ils doivent être spécifiés DF, MT ou AV.

Leur seule, quoiqu'essentielle fonction, est de donner un nombre total pour leur zone, nombre qui sera utilisé pour déterminer le nombre de tirs au but attribué à chaque équipe.

1.5 - Jouer dans une autre surface

A cause des blessures, suspensions ou pour des raisons tactiques, il peut arriver que vous ayez à utiliser des joueurs dans des zones qui ne leur sont pas propres(un AV en DF, ou un DF en MT par exemple). Dans ce cas, le joueur évoluant dans une zone inhabituelle joue à son niveau moins un point pour ce match uniquement(il retrouve son niveau normal avec sa position d'origine).

Pour indiquer ce fait au MJ, un DF 5 jouant en MT sera écrit de cette façon dans la feuille d'ordre: MT 5-1 hors zone(DF)

Etant donné qu'un LB appartient à la défense, il est le seul qui ne perde jamais un niveau lorsqu'il joue en DF. Cependant, s'il joue en qualité de MT ou AV, alors la procédure normale s'applique. En addition, s'il ne joue pas dans la zone LB, il perd sa capacité de second GB.

NB: Les autres joueurs ne peuvent pas évoluer dans la zone LB.

1.6 - Qualification

Si un joueur a, au cours de la même saison, effectué 6 matchs dans une position inhabituelle, il a trouvé les automatismes de cette position et ne perdra plus de niveau s'il joue à cette place dans des matchs ultérieurs. Par contre, s'il n'a joué que 5 matchs de cette façon au cours de la saison, il lui faudra repartir à zéro, et rejouer 6 matchs dans cette position pour être qualifié. Autrement(6 matchs dans la même saison) il restera toute sa carrière un joueur pouvant évoluer dans 2 voire 3 zones différentes sans pénalité. Si un tel joueur est vendu à une équipe n'appartenant pas à la ligue (voir *règle 8.3*), il recevra de l'argent en plus.

2 - Mécanique d'un match

Une équipe consiste toujours en 4 ou 5 zones; ceci dépendant de la présence ou non du LB. Dans les zones DF, MT et AV, il doit toujours y avoir au moins 2 joueurs. Si vous utilisez un LB, il est pris en charge dans sa propre zone(non compté dans le total de la zone DF - ceci ne sera fait que par le MJ pour déterminer les tirs au but.).

La force totale(nombre de niveau) d'une des zones DF, MT ou AV, ne doit pas être plus de 3 fois supérieure aux 2 autres prises séparément(Règle de la balance).

2.1 - Calcul des tirs au but

Le mieux est d'utiliser la règle par un exemple. Pour faciliter les explications, il sera fait abstraction des stagiaires. L'équipe X est résolument offensive((1)-2-3-4), tandis que l'équipe Y est un peu plus défensive(4-3-3).

	Equipe X	Equipe Y
GB	5	10
LB	5	-
DF	5 5	7 7 2 2
MT	3 2 4	5 8 3
AV	5 5 4 7	5 1 1

Pour déterminer l'issue d'un match entre ces deux équipes (en ne tenant pas compte de l'avantage à domicile et des points de jeu dur, toujours par facilités), le MJ compare les zones des deux équipes de la façon suivante :

a. zone AV contre DF:

Si le niveau total de la zone AV d'une équipe est plus grand que celui de la zone DF de son adversaire, alors l'équipe reçoit un nombre de tirs au but égal à la différence(s'il y a un LB, comme dans l'équipe X, il compte en addition de la zone DF).

Exemple:

- $AV(X)$ contre $DF(Y)$: $21 - 18 = 3$ tirs au but pour X
- $AV(Y)$ contre $DF(X)$: $7 - 15 = 0$ tirs au but pour Y

b. zone MT contre MT:

L'équipe avec la zone MT la plus puissante gagne la moitié des tirs au but, ce qui exprime la distance plus grande pour arriver dans la surface de but adverse. Les demi-tirs sont arrondis à l'unité supérieure.

Exemple:

- $MT(Y)$ contre $MT(X)$: $16 - 9 = 7$; $7/2 = 3,5$ soit 4 tirs au but pour Y

c. zone DF contre AV:

Le même système de calcul de la différence est appliqué, mais ici le nombre trouvé est divisé par 4, vu l'augmentation plus importante de la distance vers la surface de but adverse.

Exemple:

- $DF(X)$ contre $AV(Y)$: $10 - 6 = 4$; $4/4 = 1$ tir au but pour X
- $DF(Y)$ contre $AV(X)$: $18 - 21 = 0$ tir au but pour Y

Lorsqu'on fait le total général, X et Y auront 4 tirs au but chacun. Les tirs de l'équipe X se feront directement contre le GB de Y, tandis que l'équipe Y devra d'abord réussir ses tirs contre le LB de X, avant d'affronter son GB.

L'auteur du but est déterminé en vertu de la nature du tir au but(par exemple, si c'est un tir AV qui réussit, le buteur fera parti de cette zone, le buteur est ensuite choisi au hasard par le MJ, en tenant compte de son niveau).

Par exemple, si un but est marqué par les AV de l'équipe X, cette zone étant occupée par des joueurs de niveau 5, 5, 4 et 7; la somme des niveaux est donc de 21, le premier joueur aura 5/21 chance de marquer le but, le second également, le troisième 4/21 et le dernier 7/21.

En addition, la minute à laquelle le but est marqué est décidée par tirage au sort.

3 - Avantage à domicile et points de motivation

L'équipe qui joue à domicile reçoit un bonus de 6 niveaux à répartir dans les zones DF, MT et AV uniquement. Ces niveaux ne sont pas ajoutés aux joueurs en particulier, mais bien au nombre total de la zone choisie (des zones choisies). Les entraîneurs doivent bien entendu faire attention à ce que la règle de la balance 3-1 ne soit pas violée, ni avant, ni après la répartition des 6 niveaux domicile.

Chaque équipe possède en début de saison un bonus de 30 niveaux de motivation, qu'elle peut répartir, comme les avantages à domicile, sur les zones de champs. Un entraîneur ne peut cependant utiliser qu'un nombre limité de niveaux de motivation par match, il ne peut dépasser le maximum de 7 points utilisés dans un match; que l'équipe soit chez elle ou en déplacement. Cette réserve n'étant pas renouvelée au cours de la saison, c'est à l'entraîneur de gérer au mieux cette réserve.

4 - Jeu dur

Pour renforcer encore plus son équipe, un entraîneur peut choisir d'ajouter un nombre de niveaux compris entre 0(jeu propre) et 10(Jeu Très Dur!!!). Mais en jouant dur, les joueurs risquent de recevoir des avertissements et/ou d'être exclus(sans parler des blessures possibles).

Les niveaux de jeu dur peuvent être répartis dans les 5 zones, mais un GB, ou LB a besoin de 2 points de jeu dur pour être augmenté d'un niveau.

Encore une fois, vous devez tenir compte de la règle de la balance 3-1. Si l'avantage à domicile, les points de motivation et le jeu dur sont appliqués simultanément, la règle de la balance doit être respectée après application de tous les niveaux supplémentaires.

4.1 - Risques

Le jeu dur implique tout une série de risques :

- Chaque joueur(même s'il n'y a pas de jeu dur utilisé dans sa zone) dans une équipe utilisant du jeu dur, a 3% de chance(ou de malchance) de recevoir un avertissement de l'arbitre et 0,75% de chance d'être exclu, par point de jeu dur utilisé(par exemple, avec 10 points de jeu dur, chaque joueur a 30% de chance d'être averti, et 8% de chance d'être exclu)!

<i>Jeu dur</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
Avertissement	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
Exclusion	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8

- Pour chaque point de jeu dur utilisé, il y a 7% de chances de concéder un pénalty. La chance qu'a un joueur pour transformer un pénalty est de 100% - 5% par niveau du GB. Ainsi un GB10 a 50% de chances de stopper un pénalty. Bien que les chances de marquer les pénalties soient indépendantes du niveau du joueur les tirant, les entraîneurs sont invités à désigner un botteur pour faciliter l'arbitrage du MJ.

- Lorsque le jeu dur est utilisé dans un match, le risque de blessure et donc d'indisponibilité existe. Le MJ fait la somme des points de jeu dur utilisés par les deux équipes et divise ce total par deux(arrondi au chiffre supérieur). Ce résultat donnera le % de malchance d'être blessé(ce % est appliqué à chaque joueur de chaque équipe)!

Jeu dur	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20
Blessure	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Un joueur blessé termine le match sans perdre de niveaux. La durée de l'indisponibilité d'un joueur blessé est fonction d'un jet de dé à 6 faces :

- 1, 2, 3 : Joueur indisponible le match suivant
- 4, 5 : Joueur indisponible pour les 2 matchs suivants
- 6 : Joueur indisponible pour les 3 matchs suivants.

Notes:

- Le GB n'est susceptible de recevoir un avertissement que si on utilise le jeu dur pour augmenter son niveau.
- GB, LB ne peuvent être augmentés au delà du niveau 10.
- Les auteurs des fautes qui entraînent avertissement et exclusion sont désignés par le sort.
- Si un joueur est exclu, le MJ désigne au hasard la minute d'exclusion. Etant donné que cela peut changer l'efficacité de l'équipe pour déterminer le nombre de tirs au but après la minute d'exclusion. Il est possible, suite à une exclusion, qu'une équipe aie un total plus faible qu'avant utilisation du jeu dur! Pour déterminer la perte, le MJ emploie la procédure suivante : Minute d'exclusion divisée par 90 (durée du match) multipliée par le niveau du joueur.
*Exemple : un AV10 est exclu à la 9^{ème} minute du match : $9 / 90 * 10 = 1$*
La zone dans laquelle évoluait le joueur perd 9 points de son total!!
- Une exclusion peut affecter indifféremment une zone renforcée ou non par du jeu dur.

4.2 - Mesures disciplinaires

Pour chaque avertissement, un joueur reçoit 4 PD(points disciplinaires) et pour chaque exclusion, 10 PD. Pour chaque série de 10 PD accumulés au cours d'une saison, un joueur sera suspendu de la façon suivante :

- 10 PD = Suspension d'1 match
- 20 PD = Suspension de 2 matchs
- 30 PD = Suspension de 4 matchs
- 40 PD et + = Elimination du championnat

Les PD sont attachés au joueur pour la durée minimale d'une demi-saison : Les PD obtenus au cours de la première moitié d'une saison disparaissent en fin de saison, alors que ceux obtenus dans la seconde partie de saison disparaissent à la mi-saison suivante.

Si pour des raisons quelconques(suspensions, blessures...) l'entraîneur ne dispose pas d'une équipe de 11 joueurs au moins, le match est impossible.

L'entraîneur a donc dans ce cas le choix entre 3 possibilités:

1. Forfait (match perdu 5 - 0, pas de rentrée d'argent)
2. Recrutement auprès d'autres clubs(*règle 8.2.1*)
3. Recrutement auprès de la fédération d'un ou plusieurs stagiaires(au prix forfaitaire de 180 K par stagiaire).

Les suspensions prennent leur effet dès le match suivant. Pour l'application des suspensions, les matchs de championnat sont joués avant les matchs de coupe.

5 - Entraînement

Chaque moitié de championnat, un entraîneur a la possibilité de bonifier par l'entraînement certains de ces

joueurs. Cela est rendu par l'utilisation des points de valeur(PV).

Chaque équipe reçoit à chaque moitié de championnat 3 PV, plus 2 supplémentaires par match gagné et 1 par match nul.

Pour améliorer un joueur de champ(DF, MT ou AV) de 1 niveau, 1 PV est nécessaire. Pour améliorer un GB ou un LB de 1 niveau, 2 PV sont nécessaires. Cette amélioration a des effets permanents, jusqu'au moment où, à la fin de saison, l'âge des joueurs sera pris en compte. Tous les PV doivent être utilisés au moment où ils sont à attribuer. Les PV ne sont attribuables aux joueurs qu'à la mi-saison au à la fin de saison. Il n'est pas possible de garder un stock de PV en réserve; les PV non attribués sont donc perdus.

Aucun joueur ne peut être augmenté :

1. de plus de 3 niveaux par mi-championnat(*).
2. de plus de 4 niveaux par championnat(*).
3. Au-delà du niveau 10(exception : c'est possible en fin de saison pour compenser la perte de niveau d'un joueur par son vieillissement, mais en aucun cas un joueur ne peut avoir un niveau supérieur à 10 en début de saison suivante.)

(*). Ces règles ne s'appliquent pas au joueurs stagiaires.

6 - Stagiaires

Un entraîneur peut découvrir jusqu'à 4 stagiaires par saison(bien qu'il puisse en acheter d'autres). Ils peuvent être découverts à n'importe quel moment, mais ils joueront leurs 4 premiers matchs au niveau 0. Après cela, ils passeront au niveau 2 sans utiliser de PV. S'ils jouent dans une autre zone que la leur, ils seront considérés au niveau -1, s'ils sont toujours au niveau 0.

Une fois qu'ils ont atteint le niveau 2, ils peuvent, par entraînement, aller jusqu'au niveau 10, sans être limités par la règle 5 durant leur saison stagiaire(âge 0)

Si un stagiaire n'a pas atteint le niveau 2 en fin de saison, on le laisse tomber. Un stagiaire ne vieillit pas durant sa saison de stage!

Note : Un stagiaire libéro aura besoin de 4 matchs dans cette position pour passer au niveau 2, il sera cependant considéré comme DF 2 après sont 4^{ème} match joué.

7 - Age

En raison de leur vieillissement, les joueurs perdent une partie de leurs capacités. Lors de la composition initiale de l'équipe, les joueurs commencent à l'âge I (les stagiaires sont considérés comme se trouvant à l'âge 0).

Le schéma utilisé pour déterminer les effets du vieillissement est :

<i>Début de saison</i>	<i>Fin de saison</i>	<i>Perte en niveaux</i>
Stagiaire	âge I	0
âge I	âge II	2
âge II	âge III	2
âge III	âge IV	3
âge IV	âge V	4
âge V, VI...	âge VI, VII...	5

Si à la fin d'une saison, un joueur tombe au niveau 0, il est retiré du jeu.

8 - Finances

8.1 - Revenus

Au début de sa première saison, un entraîneur reçoit 500 K. Chaque moitié de championnat, une équipe reçoit un revenu fixe (après les matchs) plus un % sur les recettes du public, qui sont déterminées en fonction de l'attrait des 2 équipes. Ce revenu additionnel est attribué au 2/3 à l'équipe qui reçoit, le reste allant à l'équipe en déplacement.

Pour représenter les différences entre les divisions, le revenu par mi-saison varie comme suit :

- division I 160 K
- division II 130 K
- division III 100 K
- division IV 80 K

Le % additionnel reçu à chaque match est déterminé comme suit :

- Pour chaque point obtenu par les 2 équipes au cours des 2 derniers matchs : +25 K en division I, +20 K en division II, +15 K dans les autres.

En début de saison, chaque équipe est supposée avoir obtenu 3 points au cours des 2 derniers matchs.

En coupe, le revenu est calculé sur la base de 40 K par tour pour chacune des équipes: 1° tour = 40 K; 2° tour = 80 K; 3° tour = 120 K ... etc ...

Le vainqueur de la coupe se voit attribué en plus un bonus de 100 K.

8.2 - Utilisation de l'argent

Dans le jeu, l'utilisation majeure de l'argent est d'acheter et de vendre des joueurs. Les entraîneurs ont à leur disposition un large éventail de possibilités.

8.2.1 - Transactions entre entraîneurs

Si les entraîneurs souhaitent échanger des joueurs, ils sont obligés de s'informer l'un l'autre de tous les détails des joueurs(nom, âge, niveau, situation disciplinaire, ... etc ...). Mais une transaction ne sera acceptée que si le MJ reçoit un avis des deux entraîneurs.

Pour cela, les deux entraîneurs doivent envoyer aux arbitres de la fédération toutes les informations concernant le joueur : **Nom, Niveau, Position, Age, PD**(*si le joueur joue dans l'équipe A la journée j, et B la journée J+1, il ne s'est pas reposé*) **matches hors position.**

Les joueurs obtenus par une telle transaction sont sélectionnables dans l'équipe immédiatement. Par conséquent, ces arrangements peuvent avoir lieu à n'importe quel moment, pendant ou après une saison, aussi longtemps que les joueurs concernés ne jouent pas simultanément dans les 2 équipes(le dédoublement de personnalité est interdit dans ce jeu!!! :) (voir aussi la *règle 8.6*)

Le MJ devra être très attentif à tout signe de déception(par exemple, un entraîneur perdant de l'intérêt pour le jeu pourrait être tenté de brader à ses amis ses meilleurs joueurs pour une bouchée de pain, etc ...).

Si une telle magouille était découverte, cela pourrait aller jusqu'à la démission forcée des deux entraîneurs impliqués(attention à l'affaire VA-OM!!!). Ce jeu étant pendant un jeu de gentlemen, ceci n'arrive évidemment jamais! Néanmoins, et afin d'éviter toute "distraction", aucun entraîneur ne pourra vendre un joueur à autrui pour un pris inférieur à celui qu'il aurait en vendant le joueur hors fédération(voir *règle 8.3*).

De la même manière, la décision finale de l'autorisation du transfert revient exclusivement aux arbitres de la fédération.

Chaque proposition d'échange sera validé pour la journée suivante si elle parvient aux arbitres au moins 3 jours avant la date limite de cette journée, elle sera sinon reportée à la journée suivante

8.2.2 - Vente aux enchères

Après chaque moitié de championnat, le MJ organise une vente aux enchères. Il proposera un certain nombre de nouveaux joueurs de zones bien précises, en précisant niveaux, âge, PD, ... etc ... Les entraîneurs proposent une somme pour chaque joueur qui les intéresse: Le MJ l'accorde ensuite au plus offrant.

Un numéro de référence est attribué à chacun de ces joueurs, et ils sont "vendus" dans l'ordre de la liste. Les entraîneurs peuvent acheter autant de joueurs qu'ils le veulent(et qu'ils le peuvent!!), ils peuvent également remettre des ordres d'achats conditionnels à condition de respecter l'ordre de vente.

Exemple : "J'achète le n° 27 pour 400 K. Sinon, je mets 300 K sur le n° 30" est une procédure valable.

Par contre la procédure "J'achète le n° 30 pour 300 K, sinon, je mets 400 K sur le n° 27". Car le n° 27 est vendu avant le n° 30.

De même, des ordres du type "je mets 350 K pour le n° 11, si quelqu'un met plus, je vais jusqu'à 500 K" ne sont pas valables.

Le joueur acheté aux enchères sera disponible à la vente dès la prochaine moitié de championnat.

8.3 - Transfert Hors Fédération

Histoire de se faire des sous, un entraîneur peut vendre des joueurs en dehors de la fédération (c'est à dire les bazarder en se faisant un peu de pognon!!); mais il n'est pas possible de les revendre au prix d'achat!! Le MJ paiera le transfert hors fédération suivant les valeurs suivantes:

- **Stagiaire : 100 K par niveau**
- **âge I : 80 K par niveau**
- **âge II : 60 K par niveau**
- **âge III : 40 K par niveau**
- **âge IV : 20 K par niveau**
- **âge V : 10 K par niveau**
- **autres : 0 K par niveau**

Cependant, ces quotas sont susceptibles d'être modifiés en raison de PD et/ou des différentes qualifications du joueur :

Pour chaque PD encouru par le joueur, 1 K sera déduit par niveau.

Les joueurs possédant une double/triple qualification vaudront un bonus de 25/50%.

Etant donné que les transferts hors fédération peuvent avoir lieu à n'importe quel moment, et n'obéissent donc pas à la règle 8.6, cela peut permettre à un entraîneur d'augmenter sensiblement son capital en K avant la vente aux enchères, sans que ses adversaires soient au courant!

Les transferts hors fédération intervenant après la dernière journée de championnat se font sur la base d'un vieillissement du joueur.

Le MJ peut très bien reprendre sur la liste des enchères un joueur vendu hors fédération; mais un laps de temps d'au moins ½ championnat devra s'être écoulé avant qu'il n'apparaisse sur cette liste.

8.4 - Liste des transferts

Plutôt que de transférer son joueur hors fédération, un entraîneur peut très bien estimer qu'un de ses collègues paierait plus pour obtenir ce joueur.

En ce cas, il préviendra le MJ qui mettra le joueur sur la liste de vente aux enchères, avec toutes ses références.

Pour éviter qu'un joueur soit vendu pour une bouchée de pain, l'entraîneur vendeur doit fixer un prix minimum au MJ.

Si ce prix n'est pas atteint, ou si le joueur n'intéresse personne, il est alors transféré HF(hors fédération), selon les quotas de la [règle 8.3](#).

8.5 - Offres sans obligations

Les entraîneurs qui veulent essayer d'obtenir un accord privé peuvent présenter leur joueur avec toutes ses références sur la liste des transferts comme dans la [règle 8.4](#), tout en essayant d'obtenir un accord suivant la [règle 8.2.1](#). L'avantage de ceci est que, en cas de non-conclusion d'un accord, le joueur reste dans son club d'origine.

8.6 - Restrictions pour la vente des joueurs

Une équipe ne peut vendre de joueurs que s'il lui reste au moins 11 joueurs(GB y compris); ceci sans tenir compte des éventuelles suspensions qui n'entrent pas en ligne de compte pour déterminer le nombre de joueurs dans un club.

La mise minimum pour acquérir un joueur est de 50 K.

Les prêts d'argent entre clubs ne sont pas autorisés, de même qu'un club ne peut jamais avoir de dettes.

Un joueur arrivant dans un club à la suite d'un transfert ou d'un achat ne peut le quitter qu'après un délai d'une demi-saison. Seul le MJ peut surseoir à cette règle(en cas de vente forcée, ou fin de contrat).

9 - Prospection

Une somme de 80 K payée à la fédération permet de suivre un match entre 2 adversaires(aussi bien en coupe qu'en championnat), ce qui permettra au joueur de connaître les valeurs en niveaux(par zone) des deux clubs visionnés. Les valeurs ajoutées tiennent évidemment compte des avantages qui ont pu être ajoutés : motivation, avantage domicile et jeu dur.

10 - Organisation des saisons

Un entraîneur doit fournir aux MJ un fichier d'ordre correspondant à la rencontre. Le joueur s'avisera de l'exactitude des informations de l'équipe avant de l'envoyer aux arbitres. Sans utilisation du logiciel WFLUtil, le joueur doit respecter scrupuleusement le contenu du mail(voir aide du logiciel à ce sujet).

11 - Hors Jeu

Un entraîneur peut spécifier sur sa feuille d'ordre s'il joue ou pas le Hors Jeu.

Dans ce cas :

- Il ne doit pas avoir de LB dans son équipe, pour ce match
- La somme des tirs des AV adverses est divisée par 2(arrondi au chiffre supérieur)
- La somme des tirs des MT adverses est multipliée par 2.

12 - Sanctions pour ordres non reçus (ONR) à la date limite

Toutes les propositions du club sont annulées, le club perd l'avantage à domicile, le match est joué avec un jeu dur de 0.

Etant donné que le club n'est pas responsable des fautes de son entraîneur, son rôle sera tenu par le MJ.

Cependant, 2 ONR consécutifs ou 3 ONR dans une saison entraînent l'éviction de l'entraîneur fautif, et son remplacement par un autre entraîneur montrant plus de motivation pour le jeu.

13 - Exemple de feuille d'ordre

Pour le contenu du fichier d'ordre, reportez vous à l'aide du logiciel.

Toutes les informations annexes(prospection, échanges...etc...) doivent être fournies dans un mail **DISTINCT** du fichier d'ordre et envoyé directement au MJ.

14 - La Coupe

Cette coupe donnera lieu à des revenus progressifs, et à l'attribution de PV. Les matchs de coupe se déroulent à la victoire directe, dans le cas d'un match entre 2 équipes de divisions différentes, c'est l'équipe de la division la plus faible qui reçoit, si les deux équipes sont dans la même division, l'équipe jouant à domicile est tirée au sort.

Les journées de coupe s'intercalent entre celles du championnat normal.

La suspension d'un joueur peut aussi bien avoir lieu pendant le championnat que pendant la coupe.

Si un match se termine par un nul au bout du temps réglementaire, on passe directement au tir au but. Les buts marqués au cours des matchs de coupe ne rentrent pas en compte pour le calcul du meilleur buteur de la division.

Les tirs au but se déroulent par une succession de séries de 5 tirs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus égalité.

15 - Joueur de remplacement

Un entraîneur de remplacement joue la fin de saison dans le cas du départ d'un entraîneur. Il reprend l'équipe en l'état, sans donc pouvoir changer les noms ou la répartition des niveaux des joueurs, dont la carrière se poursuivra selon la règle générale. Par contre, il pourra comme tout entraîneur, disposer différemment son équipe et conclure tous les transferts qu'il jugera souhaitable.

A la fin de saison, le joueur de remplacement aura le choix entre :

- Garder l'équipe qu'il aura manager une partie de la saison(les noms et les couleurs pourront cependant être changés)
- Former une nouvelle équipe, suivant la règle générale, avec de nouveaux joueurs. Si cette deuxième solution est choisie, la nouvelle équipe débutera dans la division la plus basse, et l'ancienne sera déclarée en liquidation.

16 - Abandon de fin de saison

L'équipe abandonnée est déclarée en liquidation, et remplacée, lors de la constitution des divisions comme lors des montées et des descentes, par l'équipe la suivant immédiatement au classement.

17 - Equipe en liquidation

Une équipe en liquidation est dissoute et retirée du championnat. Les joueurs seront pris en charge par la fédération(modification des niveaux due au vieillissement, attribution des PV) et figureront sur les listes

suivantes de transfert.

18 - Sauvegarde

Une équipe, en fin de saison, après les transferts, ne peut en aucun cas totaliser moins de 30 points, calculés selon la règle générale de formation des équipes. Si un tel cas intervenait, le joueur serait appelé à former une nouvelle équipe avec de nouveaux joueurs, selon la règle générale, mais cette nouvelle équipe ne pourra commencer la saison suivante que dans la division la plus basse. Le "trou" occasionné par cette disparition sera comblé de la même façon qu'à la suite d'un abandon. L'ancienne équipe subira le même sort qu'une équipe en liquidation.

De la même façon, une équipe totalisant moins de 40 points peut également, au choix de l'entraîneur être déclarée en liquidation.

Ceci ne revêt aucun caractère d'obligation.

19 - Avantages de fin de saison

Afin de refléter la satisfaction des municipalités et des sponsors devant les bons résultats de leur équipe, une subvention supplémentaire créditera le compte des clubs classés premier et deuxième de leur division, ou de leur groupe suivant le barème ci-dessous :

- +200K au premier
- +100K au second
- 100K supplémentaire au premier de 1^{ière} division (titre de champion)

Cette somme d'argent sera allouée juste avant les transferts de fin de saison.

Le meilleur buteur de chaque division verra son niveau haussé de 2 PV (dans la limitation de 10PV max.)

20 - Classement

Le classement s'effectue aux points, en cas d'égalité, les critères suivant interviendront dans l'ordre, pour départager les équipes :

- Total des matchs gagnés
- Goal average
- Meilleure attaque
- Match de classement sans bonification ni jeu dur pour lequel il sera tenu compte des joueurs suspendus.

21 - Fair Play

Un classement du Fair Play est organisé pour chaque division et à chaque demi-saison.

Ce classement est effectué en fonction des sanctions que reçoivent les clubs : 4pts par avertissement, 10 pts par exclusion.

Le club totalisant le moins de points est considéré comme le club le plus fair Play, à ce titre, il encaisse la somme de 150 K, somme qui sera partagée avec un minimum de 50K si plusieurs clubs sont premiers.

22 - Matches amicaux

La fédération organise pendant les journées de coupe, des matchs amicaux pour les clubs éliminés de la coupe. Ces matchs sont sans aucun enjeu, les clubs s'arrangent entre eux pour l'organisation (sur quel terrain...etc...) l'utilisation des points de Jeu Dur et de Motivation est proscrite.

Le résultat d'un match amical n'intervient en rien dans le déroulement de la saison normale, c'est à dire qu'il n'y aura aucun gain(ni argent, ni PV) et aucune influence sur l'entraînement de joueurs stagiaires...

Ces matchs amicaux, sans aucune obligation ne permettent que de tester une composition d'équipe, il n'a donc pour but que le Fun !

23 - Montée/descente

Les équipes classées première et deuxième montent en division supérieure, alors que les deux dernières descendent en division inférieure.

Il est à remarquer que cette règle peut être modulée: par exemple, s'il y a 2 divisions III, seuls les premiers de chaque série montent d'office en DII.

24 - Arbitrage

La complexité des règles et le nombre important de paramètres à gérer font que l'arbitre n'est pas à l'abri d'une erreur. Si la correction de cette erreur ne remet pas en cause de trop nombreux facteurs, elle sera corrigée. Mais seul l'arbitre est habilité à prendre cette décision.

Dans l'ensemble, les décisions de l'arbitre seront sans appel. Tout arbitre fait un maximum pour l'intérêt du jeu. Il n'est pas là pour vous chercher les noises, mais pour vous permettre d'avoir du plaisir en jouant. Songez-y le jour où vous estimerez qu'il est allé un peu fort sur les cartons!!!