

XVMManager

XVMManager



Manuel Utilisateur



INDEX

Introduction	5
1. Principe.....	6
1.1 - De quoi avez-vous besoin pour jouer ?.....	6
1.2 - Règles de base.....	6
2. Inscription.....	7
2.1 - Acceptation de la charte.....	7
2.2 - Création d'une nouvelle équipe.....	7
2.3 - Reprise d'une équipe.....	8
2.4 - Confirmation email.....	8
3. Première connexion.....	9
3.1 - Surnom, nom et prénom.....	9
3.2 - Poste.....	9
3.3 - Points bonus.....	9
4. Fonctionnement du jeu	10
4.1 - Les Joueurs.....	10
4.1.1 Généralités.....	10
4.1.2 Evolution des caractéristiques.....	12
4.1.3 Le niveau de forme.....	12
4.2 - Les matchs	12
4.2.1 Généralités.....	12
4.2.2 Les comptes rendus	13
4.2.3 Les résumés	13
4.3 - Calendrier et fonctionnement des groupes.....	13
4.3.1 Calendrier	13
4.3.2 Fonctionnement des groupes.....	14
4.3.3 Attribution des points	14
4.4 - Eléments financiers	15
5. Menu de gestion d'équipe	15
5.1 - Le clubhouse	15
5.1.1 Evènements	15
5.1.2 Les inscrits/pays	15
5.2 - Equipe	16
5.2.1 Votre effectif	16
5.2.2 Transferts.....	17
5.2.3 Joueurs évalués.....	17
5.2.4 Modifier vos joueurs	17
5.2.5 Vos Adversaires	17
5.3 - Entraînements	18
5.3.1 Ce qu'il faut savoir.....	18
5.3.2 Entraînement Collectif	19
5.3.3 Entraînement perso.....	19



5.3.4 Entraînements planifiés	19
5.3.5 Entraînements collectifs / planifiés Espoir	19
5.3.6 Historique des entraînements	20
5.3.7 Fatigue et entraînement	20
5.4 – Matches	21
5.4.1 Calendrier des matches	21
a) Présentation	21
b) actions possibles.....	21
5.4.2 Tournois et coupes	22
5.4.3 Demandes publiques	22
5.4.4 Feuille de match / Feuille de match type.....	23
5.4.6 Historique des matches	23
5.5 - Matériel	24
5.5.1 Votre matériel.....	24
5.5.2 Matériel neuf	25
5.5.3 Matériel d'occasion	30
5.5.4 Matériel en vente	30
5.6 – Infrastructures.....	30
5.6.1 Stade	30
a) L'état du terrain.....	31
b) Agrandir le stade	31
5.6.2 Spectateurs	32
5.6.3 Staff	32
5.6.4 Sponsors	33
5.6.5 Centre de formation.....	34
5.6.6 Banque.....	34
a) Votre compte	34
b) Paiement des salaires des joueurs	34
c) Paiement des salaires du staff	35
5.7 – Statistiques	36
5.7.1 Statistiques détaillées	36
5.7.2 Statistiques Globales	36
5.7.3 Meilleurs marqueurs.....	36
5.7.4 Meilleurs buteurs.....	36
5.7.5 Vos Meilleurs matches.....	36
5.8 – Communication	36
6. Menu secondaire	37
6.1 - Profil	37
6.1.1 Informations personnelles	37
6.1.2 Personnalisation de l'équipe.....	37
6.1.3 Site public.....	38
6.1.4 Supprimer	38
6.2 - Sites Publics	38
6.3 – FAQ / Aide	38
6.4 - Forum	39
6.5 – Signaler une erreur	39
6.6 – Déconnexion.....	40



7. divers	40
8. Remerciements	41
9. Conclusion.....	41
A1. La charte XVManager	42
A2. Le guide du rugby.....	47
Un peu d'histoire	47
Déroulement du jeu	48
Phases de jeu	50
Quelques règles	50



Introduction

XVManager est un jeu de simulation de management d'équipe de rugby jouable gratuitement sur internet.

Il est réalisé et maintenu par la société Web-idées, EURL au capital social de 2000 euros. Après une longue série de tests le site est désormais accessible à tous.

Réalisé sur le modèle des simulations PHP, XVManager se veut à la fois simple et complet, permettant ainsi aux plus pressés d'entre vous de n'y passer que quelques minutes par semaines, tout en offrant la possibilité aux plus perfectionnistes d'y passer des heures.

XVManager ne prend jamais fin. Votre équipe monte en division supérieure lorsqu'elle termine premières de sa poule, il y a 3 saisons par an.

Etes-vous prêt à lutter pour le titre de champion?



1. Principe

1.1 - De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Vous avez simplement besoin d'un ordinateur, d'une connexion Internet, d'une adresse email valide et d'un navigateur récent pour jouer à XVManager (Internet Explorer 6.x ou plus, Opéra, Firefox). Vous ne devez installer aucun logiciel supplémentaire sur votre PC.

De plus, votre navigateur doit accepter l'utilisation des cookies et supporter le javascript.

1.2 - Règles de base

Pour que le jeu se déroule bien, il est nécessaire de respecter certaines règles de vie en communauté. Veuillez lire attentivement l'avertissement ci-dessous :

- Il est interdit d'activer ou d'utiliser plusieurs équipes, vous ne pouvez manager qu'une équipe par personne.
- Il est également interdit de jouer à la place d'un autre joueur ou de tenter de pirater le compte d'un autre utilisateur.
- Il vous est interdit de tricher.
- Un minimum de politesse est requis
- Vous ne devez jamais user des moyens de communications mis en place à des fins illégales ou nuisant à la bonne ambiance du site.
- Il se peut que certaines des informations fournies sur le site soient inexactes ou insuffisamment précises par rapport à la réalité. Une quelconque expérience dans le management d'équipe de Rugby ne pourra pas forcément être une référence exacte pour votre réussite dans le jeu.



2. Inscription

L'inscription à XVManager est accessible via le menu « inscription » prévu à cet effet. Elle s'effectue 3 étapes : acceptation de la charte, création de l'équipe, activation de vos données.

2.1 - Acceptation de la charte

La participation au Jeu implique de la part des joueurs l'acceptation sans aucune réserve du règlement et du principe du Jeu. Cette condition est indispensable pour pouvoir créer une équipe.

2.2 - Création d'une nouvelle équipe

Le formulaire de création d'une équipe ne devient disponible qu'après l'acceptation du règlement (cf. ci-dessus). Tous les champs sont obligatoires.

Voici leur descriptif :

- *Login* : votre identifiant XVManager
- *Password* : mot de passe que vous utiliserez (associé au login) pour vous connecter à XVManager
- *Password (confirmation)* : vérification du mot de passe choisi (doit être identique au précédent)
- *Nom* : votre nom
- *Prénom* : votre prénom
- *Mail* : adresse email ou sera envoyé la demande de confirmation d'inscription (veillez à entrer une adresse correcte faute de quoi votre équipe ne pourra pas être activée)
- *Mail (confirmation)* : vérification de votre adresse e-mail, afin d'être bien certain d'avoir bien renseigné la bonne adresse e-mail, sans quoi vous ne recevrez pas l'e-mail de confirmation indispensable à la création d'une équipe.
- *Pays* : votre pays de résidence (par extension lieu de résidence de votre club)
- *Région* : région au sein du pays sélectionné
- *Nom de votre équipe* : Le nom de votre club
- *Nom du stade* : Nom du stade de votre équipe

Les onglets « Login existants » et « équipes existantes » ne sont là qu'à titre informatif. Ils servent à vous aider, le cas échéant, à choisir un login et un nom d'équipe libre. De plus, sachez qu'à l'exception du nom de votre équipe et de votre login, tous les champs seront modifiables par la suite.

La création de votre nouvelle équipe s'effectue en cliquant sur le bouton « valider » en bas de la page.

Une fois cette étape passée, il vous faudra attendre qu'une place se libère avant de recevoir l'e-mail de confirmation.



2.3 - Reprise d'une équipe

Lorsqu'une saison de championnat est déjà commencée, il arrive que certains managers inscrits à ce même championnat ne jouent plus. Dans ce cas, leur compte est supprimé mais pas leur équipe. Il vous est alors possible de reprendre une de ces équipes via deux codes audiotel.

Vous pouvez re-nommer l'équipe en question et récupérez tout son staff, ses joueurs, son stade etc ... Vous débutez alors avec un budget de départ de 2000 ovalies.

2.4 - Confirmation email

Lors de la création de votre équipe, une demande de confirmation d'inscription sera envoyée à l'adresse email indiquée. Aussi, attention à ce que cet email ne soit pas considéré comme du Spam par votre système de messagerie.

Cet e-mail vous sera envoyé automatiquement dès qu'une place se sera libérée.

Suivez les instructions et cliquez sur le lien afin de rendre votre équipe active.

Vous ne pourrez pas vous connecter sur XVmanager sans avoir effectué cette étape !



3. Première connexion

Lors de l'activation de votre équipe vous serez automatiquement redirigés vers votre clubhouse (cf. 5.1).

Votre équipe étant nouvelle, vous obtiendrez alors un message d'alerte vous invitant à créer vos joueurs : cette étape est très importante pour bien débuter sur XVManager, ne la négligez pas !

3.1 - Surnom, nom et prénom

Ces champs sont pré remplis aléatoirement mais il est bien entendu conseillé de les personnaliser. Si vous ne le faites pas lors de votre première connexion il vous sera néanmoins possible de les modifier par la suite.

3.2 - Poste

Correspond au poste qu'occupera votre joueur sur le terrain. Si vous ne connaissez pas les règles du rugby nous vous conseillons fortement de lire notre guide « les joueurs et leurs postes » disponible en annexes.

Pour les autres voici un petit récapitulatif :

- *Avants* : numéros 1 à 8
- *Charnière* : numéros 9 et 10
- *Trois quarts* : numéros 11 à 14
- *Arrière* : numéro 15

Veillez à créer une équipe homogène !

3.3 - Points bonus

En fonction du poste occupé chaque joueur devra acquérir des compétences particulières. C'est ce que vous obtiendrez grâce à vos entraînements.

Cependant lors de votre première connexion vous disposez d'une sorte de cadeau vous permettant d'attribuer 5 points « bonus » à chacun de vos joueur dans les caractéristiques de votre choix. Cette sélection se fait via les menus déroulants accessibles à côté de chaque joueur. Chaque menu déroulant équivaut à un point de bonus, il n'y a pas d'importance particulière en fonction de la colonne.

Vous avez maintenant la possibilité d'attribuer les bonus plus tard, il est cependant conseillé de le faire dès le début.

Pour finaliser la création de votre équipe cliquer sur le bouton « créer joueurs ».

4. Fonctionnement du jeu

En tant que manager, vous allez devoir prendre toutes les décisions relatives à la vie de votre club. Cela implique des choix sportifs (tactiques de jeu, entraînement optimal, etc.) et financiers (sponsoring, gestion du budget, achat de matériel, etc.).

4.1 - Les Joueurs

4.1.1 Généralités

Les joueurs sont répartis en deux catégories : les espoirs (moins de 21 ans) et les seniors (cf. 5.2). Votre club ne pourra disposer que d'un total de 50 joueurs au maximum.

Chaque joueur possède 14 caractéristiques de base (chacune notée sur 100) qui décrivent ses capacités :

- **Mêlée** : C'est la force du joueur lors des phases de mêlée, elle comprend à la fois sa technique, son poids et sa force. Elle ne concerne bien évidemment que les participants à la mêlée, soit tous les avants !
- **Touches** : La dernière phase de jeu particulière aux avants. Il s'agit de leur capacité à lancer, sauter, réceptionner correctement une touche. Mais aussi à chaparder la balle sur un lancé adverse. Cette phase ne s'arrête pas là et doit s'enchaîner parfaitement sur un maul ou du jeu plus au large par le biais de la charnière.
- **Maules** : Le maul étant la progression d'un groupe debout autour du porteur du ballon (communément appelée cocotte), il rassemble un peu les mêmes compétences que la mêlée tout en étant très différent. Cette phase de jeu concerne principalement les avants mais il n'est pas rare que n'importe quel autre joueur soit à l'origine du maul (porteur) ou simplement mis à contribution.
- **Plaquages** : Seconde capacité de base, c'est l'action qui consiste à mettre un adversaire au sol afin d'en arrêter sa progression. Une telle action ne pouvant bien entendu être effectuée que sur le joueur porteur du ballon.
- **Rafuts** : Il s'agit là du nom donné à une action de la main permettant à l'attaquant d'écartier son adversaire, l'empêchant ainsi de le stopper par un plaquage. Si les avants en font souvent leur spécialité, ce mouvement est utilisé par tous les joueurs, plus ou moins avec succès.
- **Course** : Comme son nom l'indique, c'est la vitesse, l'accélération et l'endurance du joueur en course.
- **Crochets** : Plus adapté aux joueurs de 9 à 15 mais pouvant concerner aussi les avants, c'est la capacité de celui-ci à éviter le plaquage adverse par un changement brusque de direction.
- **Passes** : Capacité universelle de quiconque veut un jour jouer au rugby. Qui ne sait pas faire une passe ne peut jouer au rugby. En rugby, lorsqu'une passe



est mal effectuée, le joueur qui réceptionne risque de la laisser tomber devant lui, entraînant ainsi une mêlée pour l'adversaire.

- **Coups de Pied :** Le coup de pied en rugby est, soit une action de dernière minute, permettant de se dégager après une forte pression adverse. Soit une action de conquête permettant au joueur spécialiste du fait de trouver une touche bien placée à proximité de la ligne d'en but adverse
- **But :** C'est la force, la technique et la précision du buteur lorsqu'il doit taper une pénalité entre les deux poteaux adverses, ce pour marquer 3 points de plus. Les demis et arrières en sont généralement spécialistes.
- **Drops :** De la même manière que le tir au but, il s'agit ici d'un coup de pied entre les poteaux, effectué dans le feu de l'action après rebond du ballon sur le sol et permettant le gain de 3 points à un moment critique du match. Très difficile à réaliser il nécessite des conditions parfaites généralement provoquées par les autres joueurs, dégageant ainsi le champ au buteur maison.
- **Défense :** Il s'agit de la capacité de l'équipe à s'organiser en défense, à former une ligne infranchissable, à se relever rapidement pour se replacer à son poste et à glisser harmonieusement d'un côté à l'autre du terrain afin de resserrer la ligne à l'endroit de l'action adverse.
- **Physique :** Il s'agit là du physique du joueur, de sa résistance en match, sa capacité à tenir 80 minutes d'affilée et à récupérer entre les phases de jeu.
- **Discipline :** Cette compétences rassemble à la fois la discipline à proprement parler, le respect du joueur et de l'arbitre, mais aussi la discipline dans le jeu, le soin mis à la tâche afin d'éviter toute erreur technique ou tactique pouvant entraîner la moindre sanction.

La répartition des compétences d'un joueur doit être en adéquation avec le poste qu'il occupe.



4.1.2 Evolution des caractéristiques

Les 14 caractéristiques peuvent changer et peuvent être améliorées par un entraînement spécifique, ou lorsque les joueurs jouent un match. La rapidité de ces évolutions est proportionnelle à votre niveau dans l'exercice ainsi qu'à la qualité du matériel que vous utilisez.

Il est à noter que vos joueurs, s'ils évoluent dans les caractéristiques travaillées, régressent dans les exercices délaissés trop longtemps (plus d'une semaine), en fonction de leur niveau dans celui-ci. Il n'est donc pas rare que la force moyenne de l'équipe diminue, parfois même si vos joueurs sont à l'exercice dans une compétence plus faible que celles délaissées.

4.1.3 Le niveau de forme

La forme des joueurs varie considérablement au fil des jours. Elle évolue en fonction de l'intensité de votre entraînement (ex : certains exercices fatiguent plus vite), mais peut-être améliorée par des phases de repos ou avec un staff adapté (cf. 5.6.3).

Le niveau de forme de chaque joueur est exprimé en pourcentages, et il est visible sur sa fiche personnelle. Tous les joueurs se reposent le week-end, les jours de non-match.

4.2 - Les matchs

4.2.1 Généralités

XVManager vous propose 2 types de matchs :

- *Les matchs amicaux* : Ce sont les matchs que vous proposez à d'autres équipes ou que vous acceptez via la section "Matches" (cf. 5.4).

- *Les matchs officiels* : Ce sont les matchs de coupe et de championnat. Ils sont générés automatiquement et sont prioritaires sur tout autre match. Cela signifie que si vous avez un match amical de planifié durant une période de championnat, il sera automatiquement supprimé lors de la création du calendrier (si vous deviez jouer en championnat et en amical le même jour).

Chaque match disputé est une confrontation de force, de forme, de tactique, de compétences et de moral, le tout orchestré par la réussite. Trouver la meilleure feuille de match possible sera donc votre plus grand défi tactique sur XVManager.

Vous devez cependant savoir qu'une force supérieur à l'adversaire ne vous garantie pas la victoire pour autant, aidez vous des résumés et statistiques de match pour régler votre équipe. Dans tous les cas, faites très attention à bien valider votre feuille de match (cf. 5.4.4) ou vous serez forfait.



4.2.2 Les comptes rendus

Les comptes rendus de matchs ne sont disponibles que le lendemain d'une rencontre.

Ils fournissent divers éléments que vous pouvez analyser en vue de préparer vos prochains matchs. Vous pourrez y voir :

- Le score final du match
- La force des deux équipes
- Le niveau de forme des deux équipes
- la performance individuelle de vos joueurs (noté de 0 à 10, ½ boule verte comptant pour 1)
- La force des packs
- Le pourcentage de réussite des buteurs
- La réussite en touche
- Les plaquages manqués
- Les attaques avortées
- Le nombre de spectateurs
- Les marqueurs
- Les buteurs

Les flèches vertes et rouges permettent de comparer votre performance actuelle par rapport à votre précédent match.

4.2.3 Les résumés

Les résumés de match vous montrent le déroulement de votre match seconde par seconde, action par action. Ils vous seront très utiles pour en comprendre le score et effectuer les réglages nécessaires à de meilleures prestations.

4.3 - Calendrier et fonctionnement des groupes

4.3.1 Calendrier

La vie de XVManager est rythmée à raison de trois championnats par an, entrecoupés d'intersaisons durant lesquelles il est possible de participer à des tournois amicaux. (Ex : « coupe du manoir »).

Les dates de ces championnats sont les suivantes :

- saison 1 : de début janvier à mi-mars,
- saison 2 : de début juin à mi-août,
- Saison 3 : de début septembre à mi-novembre.

Pour le reste vous pouvez gérer le calendrier de votre club comme bon vous semble, en acceptant des demandes publiques de matchs ou en proposant vous-même un défi à une autre équipe. (cf. 5.4)

4.3.2 Fonctionnement des groupes

Les règles :

- Au début de chaque saison les poules (par division) sont définies de façon aléatoire, peu importe le niveau.
- Lorsque vous débutez vous commencez forcément au niveau le plus bas, c'est-à-dire en série (Amateur si le championnat n'est pas encore débuté ou qu'il est en cours).
- Les matchs se jouent en aller/retour
- Le nombre d'équipe par division est figé.

- A l'issue d'un championnat seules le premier de chaque poule sera promu en division supérieure.
- Les deux derniers de chaque poule seront relégués en division inférieure.
- En fonction du nombre de places laissées par les équipes fantômes, les meilleurs seconds sont susceptibles de monter.

- En série personne ne descend (c'est le plus bas niveau)
- En cas d'égalité les équipes sont départagées à la différence de points puis au nombre de points marqués.
- Les divisions sont les suivantes (de la plus faible à la plus élevée):

Amateur (hors championnat),

*Série (1024 poules de 6),
Honneur (512 poules de 6),
Fédérale 3 (256 poules de 6),
Fédérale 2 (128 poules de 6),
Fédérale 1 (64 poules de 6),
Pro D2 (32 poules de 6),
Pro D1 (16 poules de 6),
ELITE (8 poules de 6).*

- En division ELITE, des phases finales sont organisés entre les premiers de chaque poule afin de désigner LE champion de XVManager.

4.3.3 Attribution des points

Le système d'attribution des points est le suivant :

- Victoire : 4 points
- Nul : 2 points
- Défaite : 0 point
- Forfait : -2 point (plus une indemnité à payer à l'équipe adverse)

Il y a deux cas où votre club sera forfait : pas de feuille de match validée ou terrain impraticable (cf. 5.6.1.a).

Vous pouvez également obtenir un point de Bonus offensif si vous marquez au moins 3 essais **de plus** que votre adversaire. Ou un bonus défensif pour une défaite de 7 points d'écart ou moins.



4.4 - Eléments financiers

Sur XVManager la monnaie est l'Ovalie. Comme tout dirigeant de club vous allez pouvoir intervenir sur le plan financier, et votre champ d'action en la matière est très vaste : achat de matériel, agrandissement du stade, paiement des salaires, recrutement de l'encadrement, achat de joueurs, sponsoring, définition du prix des places, etc.

Vous obtiendrez un descriptif de toutes les actions possibles dans les différentes sous rubriques du chapitre « menu de gestion d'équipe » (cf. 5) - principalement dans la partie « infrastructures ».

5. Menu de gestion d'équipe

C'est la partie centrale du site : il vous permet de prendre les différentes décisions relatives au management de votre club.

5.1 - Le clubhouse

Sorte de siège social virtuel de votre club, c'est ici que vous arriverez à chacune de vos connexions sur site.

Sur la page d'accueil du clubhouse sont affichés les derniers évènements liés à votre club (vente de joueur ou de matériel, recette d'un match, évolution de votre force moyenne, etc.), ainsi que l'activité en temps réel de vos joueurs (entraînement, match, etc.).

5.1.1 Evènements

Cette partie vous permet de consulter l'historique de tous les évènements qui se sont déroulés dans votre club. Vous pouvez utiliser les flèches de navigations pour remonter plus ou moins loin dans le temps.

5.1.2 Les inscrits/pays

Statistiques générales sur le nombre d'inscrits par pays et le nombre d'utilisateurs actifs. Possibilité de consulter la fiche de la meilleure équipe de chaque pays.



5.2 - Equipe

Menu de gestion de votre effectif.

Sur XVManager vos joueurs sont divisés en deux groupes distincts : les seniors et les espoirs (moins de 21 ans). Cette particularité vous permet de gérer vos deux équipes séparément, c'est pourquoi le sous-menu « équipe » fait apparaître une partie « seniors » et une partie « espoirs ».

Disposer d'une équipe espoir est cependant facultatif, elle ne favorise pas l'équipe senior, vous pouvez donc faire le choix de n'avoir qu'une équipe senior si vous le voulez. D'ailleurs il n'est pas prévu que les équipes de bas de tableau puissent s'offrir un tel luxe. Mais notez bien que l'âge de vos premiers joueurs est fixé entre 22 et 30, vous n'aurez donc pas d'Espoirs au début. En revanche, l'âge des joueurs sortis du centre de formation va de 18 à 21 ans, ils seront donc automatiquement placés en Espoir, libre à vous de les promouvoir en senior ou non par la suite (cf. point suivant).

5.2.1 Votre effectif

Permet de consulter la liste de vos joueurs par poste (la sélection s'effectue via le menu déroulant).

Diverses informations vous sont proposées :

- *Pays* : nationalité (elle est fonction du pays où évolue le club d'origine du joueur)
- *Pseudo* : celui que vous avez donné lors de la création de l'équipe (modifiable en utilisant le lien « modifier vos joueurs ». (cf. 5.2.4)
- *Age* : attribué aléatoirement lors de la création de l'équipe. Il augmente d'un an à chaque saison. L'âge de la retraite est aléatoire et comprise entre 32 et 36 ans. Elle dépend du niveau du joueur et du hasard.
- *Poste* : celui que vous avez donné lors de la création de l'équipe (non modifiable)
- *Force moyenne* : niveau du joueur
- *Salaire* : statut salarial (seuls les joueurs de plus de 30pts de force ont un salaire, les autres sont bénévoles)
- *Forme* : exprimée en pourcentage elle varie selon vos entraînements, matchs, etc.

Les actions possibles :

- *Reposer* : permet de mettre un joueur au repos (par simple clic sur le bouton correspondant)
- *Promouvoir en senior* : uniquement disponible pour les espoirs. Cette action est irréversible. Elle s'effectue en cochant les cases des joueurs concernés, puis en cliquant sur « promouvoir en senior les espoirs sélectionnés »
- *Fiche détaillée du joueur* : s'obtient en cliquant sur le pseudo du joueur concerné. Vous pourrez alors :
 - *Voir ses caractéristiques*



- *Voir ses statistiques* (points marqués, etc.)
- *Vendre ce joueur* : Seuls les joueurs de présents au club depuis plus de 31 jours peuvent être vendus. De plus cette option n'est pas disponible si votre joueur est sélectionné sur une feuille de match. Choisissez un prix adapté, le prix de vente moyen qui vous sera donné n'est là qu'à titre indicatif.
- *Prêter ce joueur* : Vous pouvez prêter jusqu'à deux joueurs en même temps, à condition que vous ne l'ayez jamais prêté auparavant.

5.2.2 Transferts

Correspond au marché des transferts. Les joueurs y sont classés par postes (la sélection s'effectue à l'aide du menu déroulant) et différents tris sont possibles : par force moyenne, prix et poste.

Pour acheter un joueur vous devez avoir les fonds nécessaires et cliquer sur le bouton « acheter ». Un message d'alerte vous demandera de confirmer votre choix.

Vous avez donc encore la possibilité d'annuler votre achat en cliquant sur « annuler ». Si vous ne le faites pas le transfert sera finalisé et définitif et « Transfert du joueur correctement effectué » s'affichera sur votre écran.

Si vous avez un joueur en vente vous avez également la possibilité de le retirer du marché des transferts. Il rejoindra alors votre effectif.

5.2.3 Joueurs évalués

Rubrique disponible que si vous avez engagé un recruteur.

Lorsque c'est le cas, vous disposerez d'une petite icône à côté de chaque joueur en transfert, en cliquant dessus et moyennant 200 ovalies, vous pourrez envoyer votre recruteur observer le joueur en question. L'observation d'un joueur dure 1 journée, à la suite de quoi vous aurez accès à toutes les caractéristiques du joueur !

5.2.4 Modifier vos joueurs

Permet de modifier les pseudos, noms et prénoms de vos joueurs.
Aucune modification concernant le poste n'est possible. Idem pour les points bonus.

5.2.5 Vos Adversaires

Cet outil sert à obtenir la liste des joueurs de vos adversaires. Il est possible de sélectionner directement le nom d'une équipe, ou alors un niveau (amateur, honneur, etc.), puis une poule. Cette sélection s'effectue à l'aide des menus déroulants.

Note : à l'intersaison seul le premier choix est actif, les groupes n'ayant pas encore été redistribués.



5.3 - Entraînements

Modules de gestion de vos entraînements.

5.3.1 Ce qu'il faut savoir

Seul l'entraînement permettra à vos joueurs de gagner en expérience dans les divers secteurs de jeu, et donc à votre équipe d'améliorer sa force moyenne. Un entraînement régulier et judicieux est la clé du succès.

Il est à noter que plus vos joueurs sont bon dans un exercice, plus ils progressent vite dans ce même exercice. Votre force moyenne augmentera donc de plus en plus vite !

Vous n'êtes pas obligé de vous entraîner tous les jours mais, si vos joueurs s'améliorent lorsqu'ils s'entraînent, ils régressent lorsqu'ils ne travaillent pas du tout. Votre progression pourra donc être négative.

Un bonus de 5 points de force moyenne est également attribué à l'équipe en fonction de la cohérence des entraînements. Concrètement, si vous cliquez sur votre force moyenne (en haut à droite), vous verrez s'afficher votre écart type. Celle-ci correspond à l'écart de points moyen entre les notes de forte pertinence. Plus l'écart est bas et plus votre entraînement est cohérent !

Par ailleurs un même type d'entraînement sur un joueur n'est intéressant qu'à un maximum de deux fois par semaine. Au delà la progression est infime. Vous pouvez aussi acheter et utiliser du matériel adéquat (cf. 5.5) pour progresser plus rapidement.

Trois solutions sont à votre disposition pour vous entraîner:

- L'entraînement collectif par type de poste,
- L'entraînement Personnalisé par joueur (toujours prioritaire sur les deux autres types d'entraînement),
- La planification des entraînements sur 5 jours

Gardez toujours à l'esprit que l'entraînement choisi aujourd'hui sera effectué demain ; et que vous n'en verrez les résultats que le surlendemain !

A noter également qu'il n'est pas possible de séparer entraînement des seniors et entraînement des espoirs !



5.3.2 Entraînement Collectif

Vous permet de choisir pour chaque poste l'exercice que les joueurs devront travailler à l'entraînement du lendemain.

Attention : si vous choisissez cette solution pour définir vos entraînements, vous devrez réaliser cette étape avant chaque entraînement (donc la veille) ou vos joueurs ne s'entraîneront pas!

Les sélections s'effectuent à l'aide des menus déroulants. La page doit se recharger après chaque sélection en affichant le type d'entraînement que vous venez de choisir pour le poste en question. Si ce n'est pas le cas recommencez l'opération.

Si vous choisissez un entraînement collectif pour le lendemain et que vous aviez déjà planifié un entraînement, le premier prendra le pas sur le second.

5.3.3 Entraînement perso

Cette solution vous offre la possibilité de personnaliser vos entraînements sur de chaque joueur. Il est toujours prioritaire sur les autres entraînements. Cela signifie que si vous avez déjà planifié des entraînements par poste (via « entraînement collectif » ou « entraînements planifiés »), ces derniers ne seront pas pris en compte.

Il est possible de modifier l'entraînement de chaque joueur à l'aide des menus déroulants correspondants. Aucune planification de ce type n'est possible, vous devrez donc renouveler la manip chaque jour si vous choisissez cette solution.

Par ailleurs on ne peut pas assigner d'entraînement perso à des exercices ne pouvant se travailler seul (ex : mêlée, touche...).

Cet entraînement prendra est prioritaire sur les deux autres types d'entraînement. Un joueur entraîné individuellement ne participera donc pas à l'entraînement collectif ou à l'entraînement planifié.

5.3.4 Entraînements planifiés

Ce module est assez similaire à « l'entraînement collectif » puisqu'il permet de définir un type d'entraînement par poste. La différence réside dans le fait qu'il vous offre la possibilité de planifier ces derniers jusqu'à J+5 pour plus de flexibilité.

Vous devez choisir vos entraînements à l'aide des menus déroulants, puis les valider à l'aide du bouton « planifier ».

5.3.5 Entraînements collectifs / planifiés Espoir

Si vous n'attribuez pas d'entraînement collectif ou planifié à vos Espoir, ceux-ci effectueront les mêmes exercices que les Senior, cependant, vous avez par le biais de ces deux options, la possibilité de faire différer les entraînements des Espoir de ceux des Seniors.



5.3.6 Historique des entraînements

Cette rubrique vous permet de consulter les entraînements déjà effectués par votre équipe.

Les jours en vert correspondent aux entraînements effectués dans la semaine en cours, les jours en blanc correspondent aux entraînements du jour correspondant, la semaine passée.

5.3.7 Fatigue et entraînement

Voici approximativement le coefficient de fatigue lié aux différents exercices:

- *Mêlée* : très fatiguant
- *Physique* : très fatiguant
- *Maule* : très fatiguant
- *Plaquage* : très fatiguant
- *Course* : fatiguant
- *Crochets* : fatiguant
- *Passe* : fatiguant
- *Défense*: fatiguant
- *Rafûts* : fatiguant
- *Touches* : peu fatiguant
- *Cp pieds* : peu fatiguant
- *But* : Peu fatiguant
- *Drop* : peu fatiguant
- *Discipline* : peu fatiguant



5.4 – Matches

5.4.1 Calendrier des matchs

a) Présentation

Il s'agit d'un calendrier virtuel sur lequel vous allez gérer le planning de vos matchs. Vous pouvez y naviguer de mois en mois (à l'aide des flèches), ou sélectionner le jour de votre choix afin de consulter vos résultats enregistrés ou matchs à venir.

Par défaut c'est le mois en cours qui s'affiche lorsqu'on accède à cette rubrique.

Pour faciliter la visualisation du calendrier un code couleur a été défini :

- En vert : jours de matchs (pas de match possible les lundis, mardis, jeudis et vendredis)
- En jaune : match en attente de confirmation (aucune équipe n'a encore acceptée votre demande de match)
- En bleu : Match de championnat
- En orange : Match de coupe
- En rouge : Match amical

b) actions possibles

Lorsque vous cliquez sur une date du calendrier différentes actions sont possibles :

- *Un match est déjà programmé* : dans ce cas l'affiche du jour vous sera communiquée (vous ne pouvez pas annuler un match programmé)
- *Aucun match n'est programmé* : Vous pouvez effectuer une demande de match amical (1) à tout le monde (votre demande apparaîtra alors dans les demandes publiques) ou (2) à un adversaire particulier (vous devrez attendre sa réponse)
- *Vous êtes en attente d'une réponse* : vous pouvez annuler votre demande de match en cliquant sur le bouton correspondant.
- Un match a déjà lieu le même week-end : vous ne pouvez rien faire (un seul match par week-end est autorisé)

Dans le cas des dates antérieures à la date du jour vous avez juste la possibilité de consulter le détail du match (cf. 4.4.2)



5.4.2 Tournois et coupes

Permet de consulter la liste des coupes et tournois organisé(e)s sur XVManager. Pour chacun(e) d'entre eux (elles) vous disposez des informations suivantes : nom, organisateur, dates de début et de fin, nombre d'inscrit, statut.

En cliquant sur l'icône , vous pouvez consulter le détail de son déroulement ainsi que la liste des participants.

En cliquant sur l'icône , vous pouvez consulter le détail et les résultats de chaque phase.

Sur cette page, vous verrez que les coupes débutées et les coupes non débutées auxquelles vous pouvez participer ainsi que toutes les autres coupes pour lesquelles vous ne remplissez pas les conditions d'inscription.

Pour vous inscrire à une coupe, il vous suffit de cliquer sur le bouton « S'inscrire » à côté de la coupe choisie. Dans ce cas, les autres coupes non débutées mais se déroulant en même temps que la coupe choisie passeront dans les coupes non disponibles. Vous aurez donc compris que vous ne pouvez participer qu'à une seule coupe à la fois !

5.4.3 Demandes publiques

C'est ici qu'apparaissent les demandes publiques de matchs amicaux effectuées par les autres équipes. Seules s'affichent les demandes pour des dates auxquelles vous êtes disponible.

Diverses informations vous sont proposées pour vous aider à faire votre choix : Niveau (de la division), Force moyenne, Prix des places, pourcentage de places visiteurs, Date du match.

C'est l'équipe qui effectue la demande qui reçoit. En conséquence si vous acceptez une demande publique vous jouerez obligatoirement le match à l'extérieur.

Lorsqu'un adversaire accepte une proposition de match ou vous propose un match, cela apparaît dans votre clubhouse (cf. 5.1). Si vous déclinez une offre nous vous conseillons de vous expliquer via le système de messagerie (cf. 5.8)



5.4.4 Feuille de match / Feuille de match type

La feuille de match est un outil essentiel dans XVManager, vous ne pourrez pas effectuer de matchs sans l'avoir validé ou alors vous serez forfait (défaite 35-0 plus indemnités à payer à l'équipe adverse)!

La feuille de match vous permet de sélectionner vos joueurs, de définir votre tactique ainsi que votre buteur et capitaine d'un match à venir.

XVManager vous offre deux possibilités : Préparer une feuille de match type que vous utiliserez lors de tous vos matchs à venir (en ayant pris soin de cocher le bouton « utiliser feuille de match type » sur le calendrier), ou préparer une feuille de match spécifique pour un match à venir.

Dans le second cas vous devez la faire la semaine qui précède le match (et décocher « utiliser feuille de match type » sur le calendrier).

Comment faire votre feuille de match ?

Que ce soit lors de la préparation d'une feuille de match type ou d'une feuille de match classique le processus de création est identique :

- 1) Sélectionnez vos 2 joueurs espoirs (facultatif)
- 2) Choisissez un joueur pour chaque poste (à l'aide de la liste déroulante correspondante)
- 3) N'oubliez pas de sélectionner un no.16 (remplaçant « avant » obligatoire)
- 4) Choisissez vos autres remplaçants (facultatif)
- 5) Définissez une tactique (Privilégiez la tactique qui fera majoritairement intervenir vos joueurs les plus solides)
- 6) Choisissez votre capitaine (celui qui possède le plus d'expérience du jeu, qui sera capable de diriger les joueurs sur le terrain et de les galvaniser !)
- 7) Définissez votre buteur (C'est le joueur qui possède la meilleure capacité à effectuer un bon coup de pied, rectiligne, puissant et précis. Il tape à la fois les pénalités, les Transformations et les Drops.)
- 8) Prévoyez vos remplacements (facultatif)
- 9) Vérifiez que vous n'avez pas sélectionné deux fois le même joueur !
- 10) Validez

Si tout est correct une synthèse de votre feuille de match s'affiche à l'écran. Dans le cas contraire vous devrez recommencer.

5.4.6 Historique des matchs

Permet de consulter l'historique de vos matchs. Seulement quelques informations vous y sont proposées : résultats des matchs, dates, types de match.



5.5 - Matériel

Le matériel est l'outil indispensable d'un club de Rugby qui aspire à grandir. Bien entendu, rien ne vous empêche de continuer à travailler le physique les fesses dans la boue ou la mêlée contre un tronc d'arbre...

Le panel du matériel disponible à l'achat augmente au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Vous pouvez cependant voir tout le matériel disponible en magasin, même celui que vous ne pouvez pas acheter.

Chaque type de matériel est classé dans une catégorie spécifique (but, course, crochets, discipline, mêlée, physique, plaquage) et possède des caractéristiques qui lui sont propres (durée de vie, apport dans l'entraînement, etc.).

Lorsque vous achetez du matériel vous achetez toujours un lot. (Ex : vous n'achetez pas 1 tee mais un lot de plusieurs tee). Rien ne sert d'avoir plusieurs fois un objet de la même catégorie, leurs avantages ne se cumulent pas. Vous ne pouvez en utiliser qu'un seul à la fois.

5.5.1 Votre matériel

Liste tout le matériel dont vous disposez. Si vous n'avez rien acheté, cette page sera vierge.

Deux actions sont possibles :

- *Vendre votre matériel* : Choisissez un prix adapté puis mettez-le en vente (vous recevrez l'argent quand il sera vendu)
- *Utiliser votre matériel* : Lorsque vous achetez du matériel celui-ci n'est par défaut pas utilisé par vos joueurs. C'est à vous de l'activer en cliquant sur le lien « utiliser » correspondant. Tant que vous ne le faites pas il ne sera pas utilisé lors de l'entraînement !

5.5.2 Matériel neuf

Voici tout le matériel « neuf » qu'il vous est possible d'acheter à la boutique (sélection du type de matériel via le menu déroulant):

- Matériel « crochet » :

	Nom	Durée de vie (1)	Apport (2)	Prix	Niveau mini. (3)
	Barres	100	+0.5	90	6.11
	Plots	100	+0.8	140	6.28
	Piquets	100	+1	290	6.73

(1) Durée de vie calculée en nombre d'entraînements

(2) Apport sur l'exercice entraîné

(3) Niveau de force minimum requis pour acheter le matériel

▪ Matériel « but » :

	Nom	Durée de vie	Apport	Prix	Niveau mini.
	Tee	100	+0.2	40	6.02
	Tee	100	+0.5	50	6.06
	Tee	100	+1	90	6.23
	Tee	100	+1.2	190	6.57
	Tee	100	+1.4	290	7.02
	Tee télescopique	100	+2	590	8.95
	Tee télescopique	100	+2	990	10.95

▪ Matériel « course » :

	Nom	Durée de vie	Apport	Prix	Niveau mini.
	Cerceaux	100	+0.5	140	6.18
	Echelle	150	+0.5	140	6.18
	Tapis	110	+1	1990	10.98
	Tapis	110	+1.2	2290	14.97
	Tapis	110	+1.5	4490	22.84
	Tapis	110	+2	5990	35.95

▪ Matériel « discipline » :

	Nom	Durée de vie	Apport	Prix	Niveau mini.
	Livres Découverte	1000	+0.1	300	6.08
	Livres Fondamentaux	1000	+0.2	600	6.3
	Livres Perfectionnement	1000	+0.3	1200	6.9
	Livres Tactiques	1000	+0.5	3000	9.75
	Livres Expertise	1000	+0.8	4500	15

▪ Matériel « mêlée » :

	Nom	Durée de vie	Apport	Prix	Niveau mini.
	Joug	104	+0.2	2990	7.05
	Joug	106	+0.5	3490	10.36
	Joug	106	+1	4490	17.23
	Joug	106	+1.2	4990	20.97
	Joug Alu.	108	+2	5990	35.95
	Joug Alu.	110	+2.2	6990	44.45
	Joug sur roues	108	+2.5	9000	62.65
	Joug individuel	110	+3	10000	81

▪ Matériel « mêlée » :

	Nom	Durée de vie	Apport	Prix	Niveau mini.
	Corde à sauter	102	+0.2	140	6.07
	Corde à sauter	103	+0.3	209	6.22
	Stepper	102	+0.4	340	6.34
	Rameur	105	+0.5	390	6.49
	Stepper	120	+0.5	440	6.55
	Appareil de muscu.	110	+0.4	590	6.59
	Machine à abdos.	110	+0.5	1170	7.46
	Vélo d'intérieur	104	+0.6	1690	8.54
	Machine à abdos.	120	+0.6	1890	8.84
	Stepper	104	+0.8	2090	10.18
	Rameur	110	+0.8	2190	10.38
	Machine à abdos.	120	+0.8	2490	10.98
	Appareil de muscu.	150	+0.8	2990	11.98
	Rameur	106	+1	3490	14.73
	Appareil de muscu.	115	+1.2	3990	17.97
		110	+1.5	4490	22.84
	Appareil de muscu.	120	+1.5	4990	24.71

- Matériel « plaquage » :

	Nom	Durée de vie	Apport	Prix	Niveau mini.
	Bouclier	105	+0.2	990	6.5
	Lot de Vestes	105	+0.3	1190	6.89
	Lot de Vestes	105	+0.4	2990	8.99
	Bouclier	105	+0.5	4990	12.24
	Lot de vestes	110	+0.5	5090	12.36
	Sac	140	+0.5	5490	12.86
	Bouclier incurvé	108	+0.6	5990	14.99
	Grand bouclier	115	+0.6	6090	15.14
	Boudin	105	+0.7	6990	18.23
	Lot de vestes	108	+0.8	7990	21.98

Pour les autres types d'entraînement il n'existe pas de matériel.

L'achat d'un objet se fait en passant l'ordre « acheter ». Vous ne pouvez pas acheter le matériel nécessitant une force moyenne d'équipe que vous n'avez pas ou ayant un coût trop important par rapport à votre budget !



5.5.3 Matériel d'occasion

C'est ici que vous pouvez acheter du matériel d'occasion, souvent à un prix plus avantageux, mais dont la durée de vie sera moindre.

Les quantités disponibles varient en fonction du nombre d'objets mis en vente par les autres équipes. Elles sont indiquées dans la colonne du même nom.

En cliquant sur l'objet de vos désirs, vous obtiendrez la liste de tous les objets correspondants actuellement en vent, vous pourrez ainsi préciser lequel d'entre eux vous souhaitez acquérir. Tenez bien compte du prix mais aussi de la durée de vie restante.

Pour acheter ce type de matériel, cliquez sur « acheter » en face de l'objet désiré.

Rappel : pour tout achat de matériel il est nécessaire de passer l'ordre « utiliser » sur la page « votre matériel » pour l'utiliser lors des entraînements !

5.5.4 Matériel en vente

C'est dans cette rubrique qu'apparaît le matériel que vous avez mis en vente, ce jusqu'à ce qu'une équipe vous l'achète ou que vous le retiriez de la vente.

5.6 – Infrastructures

Cette partie regroupe une grande partie des éléments financiers liés à votre club : stade, sponsoring, encadrement, banque, centre de formation, etc.

5.6.1 Stade

Votre club commencera avec un stade assez petit, avec la possibilité de l'agrandir au fur et à mesure que les résultats de l'équipe le permettent. Vous pouvez choisir de construire différents types de construction, à des coûts différents.

Chaque type de construction vous rapportera des revenus supplémentaires.



a) L'état du terrain

Au fur et à mesure que vos joueurs s'entraînent ou que vous disputez des matchs votre terrain se détériore. Cette détérioration peut être plus ou moins rapide en fonction de l'intensité de votre entraînement ou du nombre de matchs que vous y jouez.

La qualité de votre pelouse est exprimée en pourcentages, et sa régénération est plus en moins longue en fonction du niveau de dégâts atteint.

Vous ne serez plus autorisés disputer de matchs si celle-ci devient inférieure à 20%.

Pour améliorer l'état de votre terrain vous avez deux solutions : la réparer conséquemment moyennant un coût variable (en fonction de votre niveau et de l'état de dégradation), ou en engageant un jardinier qui ralentira la vitesse de détérioration de celui-ci (cf. 5.6.3)

Une solution plus simple consiste également à laisser vos joueurs au repos, et le terrain par la même occasion !

b) Agrandir le stade

Votre club commencera avec un stade assez petit (100 places), avec la possibilité de l'agrandir au fur et à mesure que les résultats de l'équipe le permettent. Vous pouvez choisir de construire différents types de constructions, à des coûts différents, et des délais plus ou moins longs.

Chaque type de construction vous rapportera des revenus supplémentaires.

Voici la liste des constructions possibles :

Type de construction	Prix (1)	Capacité (2)	Gains/Spec. (3)	Délai (4)	Emplacement (5)
Bancs	500	50	1	1	G - D
Ecran	1000	0	1	2	H - B
Buvette	1500	0	2	2	HG-HD-BG-BD
Estrade	5000	300	2	3	G - D
Petite tribune découverte	10000	2500	5	10	H - B
Tribune d'angle découverte	10000	2500	5	10	HG-HD-BG-BD
Petite tribune couverte	20000	2500	8	30	H - B
Tribune d'angle couverte	20000	2500	10	30	HG-HD-BG-BD
Grande tribune découverte	30000	5000	10	30	G - D
Grande tribune couverte	40000	5000	15	60	G - D

(1) Coût de construction

(2) Capacité d'accueil de l'infrastructure (en nombre de spectateurs)

(3) Gains supplémentaires dont vous bénéficierez par spectateur (cf. 5.6.2)



- (4) Délai de construction d'une structure. Le temps restant est indiqué en survolant le chantier correspondant sur l'image. Vous ne bénéficiez pas des avantages liés à une construction (capacité supplémentaire, gain/spectateur) tant que celle-ci n'est pas achevée !
- (5) Emplacements disponibles pour un type de construction. Vous ne pouvez pas placer vos constructions ou bon vous semble, les endroits sont prédéfinis pour chaque élément :

HG	H	HD
G	Terrain	D
BG	B	BD

Attention : vérifiez qu'il n'y a aucune structure à l'emplacement où vous voulez construire votre nouvelle structure, sinon la précédente sera détruite !

5.6.2 Spectateurs

C'est ici que vous fixez le prix des places (entre 0 et n ovalies, en fonction de votre niveau) et que vous définissez le pourcentage de places réservées à vos adversaires (entre 10 et 50%).

Pour vous aider, différentes indications vous sont proposées :

- *Popularité du club* : elle est fonction de la force, du nombre de matchs joués, de la moyenne de spectateurs par match, et de la force des adversaires rencontrés.
- *Gains d'infrastructures* : Ils s'ajoutent aux prix des places. Les spectateurs remplissent d'abord les meilleures tribunes. (ex : si vous avez un bonus d'infra. total à +10 vous ne toucherez pas 10 ovalies de plus par spectateur, mais uniquement le bonus de l'infra ou aura été le spectateur). On touche également les bonus d'infra. des spectateurs adverses (sauf buvette).

Vous pouvez modifier le nom du stade dans votre profil (cf. 6.1)

5.6.3 Staff

Votre club peut recruter différents spécialistes. Ils aident à l'amélioration de votre équipe, mais ne sont pas tous disponibles selon votre niveau (force moyenne). Chaque spécialiste remplit une fonction particulière.

Voici la liste du staff disponible :

- *Kinésithérapeute* : Intervient sur vos Joueurs avant et après l'entraînement, leur permettant ainsi de se récupérer plus vite lors des phases de repos.
- *Préparateur physique* : Accompagne vos Joueurs dans leur préparation sportive, influe sur le physique des joueurs.
- *Jardinier* : il est chargé de l'entretien de votre Terrain et permet que la pelouse s'abîme moins rapidement.

- *Entraîneur d'avants* : Est chargé de l'entraînement des Avants et de la charnière.
- *Entraîneur Trois Quart* : Est chargé de l'entraînement des Trois Quarts et Arrières
- *Encadrement espoir* : Encadre vos jeunes joueurs Espoirs afin de compléter chacun de leurs entraînements par des exercices fondamentaux tels que Passes, Plaquages, etc.
- *Psychologue* : Aide vos Joueurs à garder le moral, ce qui influe directement sur leur forme.
- *Recruteur* : Le recruteur vous permet d'évaluer les joueurs de la liste de des transferts afin d'en connaître toutes les caractéristiques.

Vous ne pouvez pas recruter plusieurs spécialistes du même type.

Les noms grisés correspondent aux spécialistes que vous ne pouvez pas engager (soit par manque d'argent, soit vous n'avez pas le niveau nécessaire)

5.6.4 Sponsors

Les sponsors sont un très bon moyen pour financer votre club. Assez nombreux ils se divisent en deux catégories :

- *Les sponsors maillot* : 3 emplacements disponibles. Vous ne pouvez les renouveler qu'au début de chaque saison (en janvier et juillet).
- *Les sponsors stade* : 8 emplacement publicitaires disponibles. Ils sont renouvelables tous les mois.

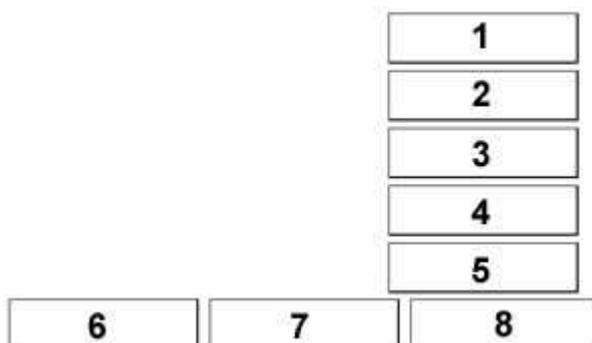
Pour les signer un sponsor jusqu'à la fin de la saison ou du mois vous devez cliquer sur le bouton « signer » correspondant. Le montant de la subvention est plus ou moins importante selon votre niveau. Le premier tableau concerne les sponsors disponibles pour les emplacements « maillot » et le second ceux des emplacements « stade ».

Voici les emplacements qu'occuperont les logos de vos sponsors en fonction de leur ordre de signature :

- *Les sponsors maillot* :



- *Les sponsors stade* :



5.6.5 Centre de formation

Vous pouvez donner la chance à un jeune d'intégrer votre équipe première en le sortant de votre centre de formation. Hormis la taille de votre effectif qui ne peut pas dépasser 50 joueurs, il n'y a aucune limite concernant le nombre de joueurs que vous pouvez sortir de votre centre de formation. Cette opération a un coût de 1000 ovalies par joueur. Sur la page de votre centre de formation vous pouvez visualiser le nombre total de joueurs formé dans votre club (ce chiffre inclue vos joueurs de départ).

Quelques précisions concernant votre futur joueur :

- Il prendra la nationalité du pays où est installé votre club (à vie)
- Son âge à la sortie du centre est aléatoire (entre 18 et 21 ans)

Lors de la création d'un joueur tous les champs sont obligatoires. Attention : vous ne pourrez pas modifier son poste ultérieurement !

5.6.6 Banque

a) Votre compte

L'argent est le nerf de la guerre, et vous avez besoin de moyens pour la réussite de votre équipe.

Sur cette page vous pouvez :

- Consulter vos débits/credits ainsi que le solde de votre compte depuis la création de l'équipe
- Consulter vos débits/credits ainsi que le solde de votre compte du mois précédent
- Consulter la masse salariale de votre équipe
- Demander un emprunt (s'effectue via un système d'audiotel ou via Paypal). Chaque utilisation de ce service vous rapportera 1000 ou 10 000 ovalies, en fonction du montant choisi.

Vous ne pouvez pas dépenser d'argent si votre compte est vide.

b) Paiement des salaires des joueurs



Depuis cette page, vous pouvez voir la liste des joueurs réclament un salaire. Les joueurs en questions sont tous ceux ayant dépassé les 30Pts de force moyenne. Les salaires sont remis à niveau avant et après chaque saison de championnat ou au moment du transfert du joueur.

Les salaires sont à payer toutes les mois entre le 25 du mois (au matin) et le 4 du mois (au soir) suivant.

Vous avez la possibilité d'automatiser le paiement des salaires en cochant les joueurs à automatiser puis en cliquant sur « Automatiser ». Les salaires des joueurs en question seront alors automatiquement payés le 28 de chaque mois, que vous ayez le budget ou non.

Si vous choisissez de payer manuellement, vous pouvez le faire que vous ayez le budget ou non, cependant, si le 5 au matin les joueurs ne sont pas payés, ils le seront d'office, que vous ayez le budget ou non !

c) Paiement des salaires du staff

Au-delà de 30Pts de force moyenne, une équipe doit salarier son staff, celui-ci l'est en fonction de son importance, de la force de l'équipe et de la division dans laquelle elle joue.

Les salaires sont mis à jour avant et après chaque saison (soit 4 fois par ans) ou au moment de l'embaucher si l'équipe a plus de 30Pts de force moyenne.

Les salaires du staff sont payés automatiquement le 28 de chaque mois, après ceux des joueurs, que vous ayez le budget ou non !

c) Les impôts

Des impôts sont prélevés automatiquement tous les 1^{er} du mois, ils ne concernent que les équipes de plus de 5000 ovalies de budget et ne vous seront pas prélevés le mois de votre inscription.

La grille d'imposition est la suivante :

- 10% du solde pour les équipes de moins de 500 000 Ovalies de budget,
- 20% pour les équipes entre 500 000 et 1 000 000,
- 30% pour les équipes entre 1 000 000 et 10 000 000,
- 40% pour les équipes de plus de 10 000 000 d'Ovalies de budget.



5.7 – Statistiques

5.7.1 Statistiques détaillées

C'est ici que sont stockées les statistiques de votre équipe. Elles vous indiquent vos performances générales contre vos adversaires déjà rencontrés.

Vous pouvez aussi consulter les statistiques détaillées des autres équipes en utilisant les menus déroulants.

5.7.2 Statistiques Globales

Permet de consulter les statistiques générales de vos adversaires : Force moyenne, nombre de matchs joués, nombre de victoires/défaites/nuls, nombre de points pour/contre, différence, pourcentage de victoires. Différents tris de colonnes sont possibles. Vous pouvez également requêter les équipes par niveau via le menu déroulant.

5.7.3 Meilleurs marqueurs

Top 15 des Marqueurs Senior.

5.7.4 Meilleurs buteurs

Top 15 des Buteurs Senior

5.7.5 Vos Meilleurs matchs

Liste les vos 5 meilleurs matchs réalisés à l'extérieur et à domicile en vous fournissant les informations suivantes : nom de l'adversaire, date du matchs, score final.

5.8 – Communication

Système de messagerie interne de XVManager.

Vous pouvez :

- Créer un nouveau message
- Consulter vos messages reçus
- Consulter vos messages envoyés.

Il n'y a pas de durée limite de stockage au delà de laquelle vos messages seront effacés.



6. Menu secondaire

6.1 - Profil

Zone de gestion de vos paramètres personnels.

Vous pouvez modifier toutes les informations vous concernant à l'exception de votre nom d'utilisateur. Tous les changements que vous effectuez doivent être validés par la saisie (puis vérification) de votre mot de passe.

6.1.1 Informations personnelles

Correspondent aux informations que vous avez saisies lors de l'inscription. Vous pouvez toutes les modifier.

Attention à bien mémoriser votre nouveau mot de passe si vous le changez !

6.1.2 Personnalisation de l'équipe

XVManager vous permet deux types de personnalisations, celles liées à votre équipe :

- *Nom du stade* : Vous pouvez à tout moment changer le nom de votre stade en modifiant les informations contenues dans le champ texte correspondant
- *Logo du club* : Vous pouvez définir l'emblème de votre club en chargeant une image sur le serveur du site (fonction « pourcourir »). Il sera visible de tous les autres joueurs.
- *Maillot de face* : Le maillot de votre équipe. Sa mise à jour fonctionne de la même façon que le logo du club.

...et celles liées à l'environnement du jeu :

- *Type de menu* : vous pouvez définir la façon dont apparaissent les sous-menus. Si vous choisissez « Menu à déroulement automatique » (sélection par défaut) les sous menus apparaissent automatiquement lors du survol du menu duquel ils dépendent. Si vous choisissez « Menu à déroulement sur Click » vous devrez cliquer sur les menus pour faire apparaître les sous-menus correspondants.
- *Couleur de font* : permet de changer la couleur des menus ainsi que des traits du site.
- *Couleur de texte* : Permet de changer la couleur de la police de caractères.



6.1.3 Site public

Il s'agit d'un mini site web que vous pouvez personnaliser à votre guise pour présenter votre club aux autres joueurs. Cette fonction est accessible sur la partie gauche de XVManager.

Outils à disposition:

- *Choix du menu de navigation* : Vous pouvez choisir les éléments du menu de navigation en sélectionnant les rubriques que vous voulez faire apparaître parmi les choix possible (Afficher la liste de mes joueurs, Afficher mon stade, Afficher le prix des places, Afficher mes statistiques, Afficher mes matchs).
- *Body du site*
- *Texte de la page d'accueil*
- *Bandeau supérieur du site* : C'est celui qui remplacera celui de XVManager sur votre site. Sa mise à jour fonctionne de la même façon que l'ajout d'un logo ou d'un maillot (fonction « parcourir »)

Cliquez sur « modifier » pour valider vos modifications. Vous pouvez à tout moment visualiser votre site public à l'adresse de type :

<http://www.xvmanager.com/Equipe/?Equipe=votre%20equipe>

Attention à bien valider vos changements avant de visualiser votre site ou les dernières modifications effectuées n'apparaîtront pas !

6.1.4 Supprimer

A utiliser uniquement si vous souhaitez supprimer votre équipe du jeu ! Toutes vos informations seront détruites et **irrécupérables** !!

En cours de championnat, votre équipe sera mise sur la liste des équipes à reprendre via le système audiotel.

6.2 - Sites Publics

Recense tous les sites publics créés par les joueurs, triés par date de dernière mise à jour. Il vous est possible de trier les sites par nom d'équipe et de naviguer sur les différentes pages à l'aide des flèches.

6.3 – FAQ / Aide

Regroupe les éléments suivants :

- Plan du site
- Foire aux questions : Ce n'est bien sûr pas une liste exhaustive de toutes les questions que vous pouvez vous poser concernant le jeu, mais les principales sources d'interrogations ont été traitées.



6.4 - Forum

Vous vous connectez au forum en utilisant les mêmes codes d'accès que sur le site.

Avant de poster, voici quelques règles de base à respecter:

- Veuillez à poster au bon endroit,
- Tous vos sujets doivent être clairs et précis afin d'assurer une bonne lisibilité du forum et faciliter les recherches des membres,
- Le langage SMS est strictement interdit!
- Un minimum de politesse est demandé lors de la rédaction de tout nouveau message,
- Interdiction de poster des messages injurieux, obscènes, vulgaires, diffamatoires, menaçants, sexuels ou tout autre message qui violerait les lois applicables,
- Aucun lien publicitaire ayant pour simple objectif le "spam indexing" ne sera toléré,,
- Pour des raisons de fluidité de l'affichage du forum nous vous demandons de ne pas surcharger votre signature.

Les administrateurs et modérateurs de ce site s'efforceront de supprimer ou éditer tous les messages à caractère répréhensible aussi rapidement que possible. Toutefois, il leur est impossible de passer en revue tous les messages. Vous admettez donc que tous les messages postés sur ces espaces de discussions expriment la vue et opinion de leurs auteurs respectifs, et non pas des administrateurs, ou modérateurs (excepté les messages postés par eux-mêmes) et que, par conséquent, ils ne peuvent en être tenus pour responsables.

Le respect de l'ensemble de ces règles permettra au forum d'être convivial, de trouver rapidement la réponse aux questions que vous vous posez, et de partager votre passion.

6.5 – Signaler une erreur

Permet d'envoyer un rapport d'erreur concernant la page en cours de visualisation. Un formulaire s'affiche et vous devez compléter le champ « description » en essayant d'être le plus précis possible.



6.6 – Déconnexion

A utiliser pour vous déconnecter. Si vous ne le faites pas vous serez automatiquement déconnecté du site après 10 minutes d'inactivité.

7. divers

Le serveur de jeu est ouvert 24h/24 7j/7 sauf périodes de maintenances très occasionnelles.

XVManager est en constante évolution, de nouvelles fonctions peuvent être ajoutées à n'importe quel moment, cela concerne principalement l'ajout de nouvelles options et des ajustements mineurs (modification des formules de calcul...).

Pour finir notez bien que les webmasters ont toute autorité pour décider si quelqu'un n'a pas respecté ces règles. Vous jouez à XVManager pour vous amuser. Les autres joueurs aussi.



8. Remerciements

Nous tenons à remercier tout particulièrement les personnes qui ont testé le site et traqué le moindre bug durant presque 6 mois, apportant leurs remarques, critiques, idées et encouragements :

- | | | |
|----------|------------|----------|
| - Arnaou | - Gitou | - Patou |
| - Oliv | - PhilDab | - Mazou |
| - Zevak | - LLaum | - Geddou |
| - Coke | - Cjo | - TDC |
| - Titof | - Vaillant | - Asher |

La plus grande récompense aura été de les voir se découvrir, se lancer des défis pour finalement totalement se prendre au jeu pour qu'il devienne finalement notre principal sujet de conversation !

Des remerciements également aux personnes qui travaillent au jour le jour à trouver de nouvelles idées, découvrir de nouveaux bugs ou organiser des compétitions amicales.

- | | | |
|----------|-----------|--------|
| - Arnaou | - Oliv | - TDC |
| - dl | - guyom33 | - romu |
| - Patou | - kicom | - sun |

Et bien d'autres ...

9. Conclusion

Nous espérons de tout cœur que notre site vous fera passer de bons moments seul ou entre amis. Plus que les messages d'erreurs, vos idées et encouragements sont bien entendus les bien venus !



ANNEXES

A1. La charte XVManager

Bienvenue sur XVManager,

Vous vous apprêtez à vous inscrire à XVManager.

La participation au Jeu implique de la part des joueurs l'acceptation sans aucune réserve du présent règlement et du principe du Jeu. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera privé de la possibilité de participer au Jeu.

Les organisateurs

Le terme "Les organisateurs" désigne pour le moment la personne physique propriétaire du nom de domaine www.xvmanager.com

Participation

Ce jeu est ouvert à toute personne physique sans limite d'âge ou de position géographique. Cependant, les personnes mineures engagent la responsabilité de leurs parents quand aux actes répréhensibles qu'ils pourraient effectuer sur le site.

Configuration conseillée

Avant de commencer à participer au Jeu, il est conseillé au joueur de s'assurer de la bonne configuration de son ordinateur et qu'il dispose d'un des navigateurs Internet suivants :
Internet Explorer 6.x et supp, Opéra, Firefox, afin de ne pas nuire à la bonne exécution du Jeu.

Le joueur doit également s'assurer que son webmail ne redirige pas automatiquement les messages en provenance de @xvmanager.com dans sa boîte de spam. Sans quoi il ne pourra valider son inscription.

Enfin, le navigateur du joueur doit absolument accepter l'utilisation de cookies.

Le site

XVManager est avant tout un jeu. Bien que nous nous efforçons de suivre la réalité en matière de Rugby, il se peut que certaines des informations qui sont fournies sur ce site soient inexactes ou insuffisantes pour la vie réelle. Si vous avez ou avez eu une



quelconque expérience dans le management d'équipe de Rugby, cela ne pourra pas forcément être une référence exacte pour votre réussite dans le jeu.

En validant votre inscription vous acceptez aussi de ne jamais user des moyens de communications mis en place à des fins illégales ou nuisant à la bonne ambiance du site. Nous nous réservons le droit de suspendre ou de supprimer sans préavis tout compte dont l'utilisateur ne respecterait pas cette règle permettant au jeu de se dérouler dans la bonne humeur.

L'équipe de XVManager s'engage aussi à faire de son mieux pour garantir le bon fonctionnement du site, toutefois, ses membres ne sauraient être poursuivis pour des dysfonctionnements internes au site ou dus à l'hébergement.

Fonctionnement du jeu

XVManager est un jeu de simulation de management d'équipe de rugby. L'inscription est gratuite et aucune obligation d'achat n'y est associée.

Le jeu est accessible en continu mais pourra être fermé entre 2H00 du matin et 6H00 du matin pour raisons techniques.

L'arrivée dans le jeu avant les phases de championnat vous assure la participation au dit championnat à condition d'avoir créé tous vos joueurs et d'avoir effectué au moins un entraînement !

L'arrivée dans le jeu au cours d'une phase de championnat ne vous permet pas d'y participer, vous devrez attendre la prochaine saison (soit 3mois environs + 2 mois d'inter-saison) pour être inscrit au championnat suivant. En attendant, vous pouvez effectuer des matchs amicaux contre d'autres adversaires.

La monnaie du site est l'OVALIE, il s'agit d'une monnaie virtuelle qui ne pourra en aucun cas être échangée contre une monnaie réelle (hors services proposés par le site). Au commencement du jeu, le joueur dispose de 5000 ovalies, les gains d'ovalies pourront être facilités par des appels sur des serveurs vocaux, des envois de SMS ou paiements Paypal !

Les achats d'ovalies et les services SMS ne peuvent en aucun cas être remboursés en cas d'erreur (code erroné etc...) du joueur.

Modifications du règlement

Les organisateurs se réservent la possibilité de modifier le présent règlement en cas de besoin, à prendre toutes décisions qu'ils pourraient estimer utiles pour l'application et l'interprétation du règlement, sous réserve d'en informer les joueurs. Toutes modifications, substantielles ou non, au présent règlement peuvent éventuellement être apportées pendant le déroulement du Jeu, lesquelles seront alors portées à la connaissance des joueurs qui devront s'y soumettre en tant qu'annexes aux présentes.



Responsabilités et réserves

Il est rappelé que le simple fait de participer au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Vous autorisez les organisateurs à utiliser et diffuser vos nom et prénom et/ou identifiant dans le cadre du tableau de classement des participants ainsi que pour la participation au dialogue en direct. Du seul fait de la participation au Jeu, vous autorisez les organisateurs à utiliser vos pseudos dans toute manifestation publicitaire, sur le site des organisateurs et sur tout site ou support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération.

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

Les organisateurs ne peuvent être tenus pour responsable du mauvais fonctionnement du ou des site(s) et/ou du Jeu pour un navigateur donné. Les organisateurs ne garantissent pas que le site et/ou le Jeu fonctionne sans interruption ou qu'il ne contient pas d'erreurs informatiques quelconques, ni que les défauts constatés seront corrigés. En cas de dysfonctionnement technique du Jeu, les organisateurs se réservent le droit si il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler la Session de Jeu au cours de laquelle le dit dysfonctionnement a eu lieu. Aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

Les organisateurs ne pourront être tenus responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenait pas pour une quelconque raison dont elle ne pourrait être tenue responsable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, une défaillance momentanée de nos serveurs pour une raison quelconque, etc.) ou lui arriveraient illisibles ou impossible à traiter (par exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription, etc.).

Les organisateurs ne pourront être tenus responsable d'une déficience de l'outil du forum. Cet outil ne détermine pas le bon fonctionnement du Jeu et sa déficience n'est pas de nature à léser le Joueur de quelque façon que ce soit. Les organisateurs ne pourraient être tenus responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un joueur au Jeu.

Noms des joueurs et des équipes

Tout joueur faisant le choix de créer une équipe dont le nom existe réellement ou des joueurs au nom et prénom identiques à des personnes physiques, déclare assumer entièrement ce choix.

En conséquence, les organisateurs du jeu ne pourront être tenus pour responsables de l'utilisation illicite et/ou abusive de tels Noms.

Règlement des espaces de discussions



Les administrateurs et modérateurs de ce site s'efforceront de supprimer ou éditer tous les messages à caractère répréhensible aussi rapidement que possible. Toutefois, il leur est impossible de passer en revue tous les messages. Vous admettez donc que tous les messages postés sur ces espaces de discussions expriment la vue et opinion de leurs auteurs respectifs, et non pas des administrateurs, ou modérateurs (excepté les messages postés par eux-mêmes) et que, par conséquent, ils ne peuvent en être tenus pour responsables. Vous consentez à ne pas poster de messages injurieux, obscènes, vulgaires, diffamatoires, menaçants, sexuels ou tout autre message qui violerait les lois applicables ici. Le faire peut vous conduire à être banni immédiatement de façon permanente (et votre fournisseur d'accès à internet en sera informé). Votre adresse IP ainsi que votre HOST peuvent être enregistrés afin d'aider à faire respecter ces conditions. Vous êtes d'accord sur le fait que le webmestre, l'administrateur et les modérateurs de ce site ont le droit de supprimer, éditer, déplacer ou verrouiller n'importe quel sujet de discussion à tout moment.

Les consignes des modérateurs

Voici quelques consignes à suivre afin de jouer en toute tranquillité, sans perturber le site et les autres joueurs. Si vous ne respectez pas ces règles de SAVOIR-VIVRE, vous pourrez être bannis sans sommation, car vous avez accepté et êtes censés avoir LU le règlement lors de votre inscription. /!\ Vous ne devez en aucun cas communiquer votre mot de passe à qui que ce soit. L'équipe ne pouvant être tenue pour responsable d'éventuels vols de compte. 1. Les ressources, joueurs, matériel etc. du jeu ne pourront faire l'objet de marchandages dans une autre monnaie que celle du site !

2. Les demandes de codes ALLO PASS

Toute demande ou proposition de code audiotel contre un compte ou autre, sera punie. Ne faites pas payer aux autres joueurs des choses qui sont gratuites !

3. Cherche mari, femme :

XVManager n'est pas un site de rencontres amoureuses, vous êtes donc prié de vous rendre sur des sites spécialisés pour de tels actes.

4. Caractères spéciaux

L'utilisation de caractères spéciaux tels que (= { '+ - | \$ £ & etc. dans le nom de votre équipe pourrait entraîner des dysfonctionnements de celle-ci. Bien que travaillant à éviter ce genre de désagréments, l'équipe du site ne pourra être tenue pour responsable de telles gênes.

5. Le flood, les blancs, les dessins, les smileys

Sur le forum, inutile de poster le même message sur tous les forums ou dans plusieurs posts différents, choisissez celui qui est approprié. Vous pourrez être bannis pour les messages "vides" qui ne contiennent que du blanc, bien évidemment inutiles.

6. Sites non partenaires

La publicité pour des sites Internet non partenaires est interdite.

7. Utilisation de la messagerie inter-Equipes

La messagerie entre équipe ne doit pas être un outil de règlement de comptes ou d'insultes. Toute plainte du receveur avérée exacte sera suivie du bannissement de l'expéditeur.



De plus, les organisateurs du site se réservent le droit de consulter la messagerie d'un joueur soupçonné de tricherie.

8. Questions déjà traitées

Nous invitons tous les joueurs à lire le manuel utilisateur, la page des questions/réponses ainsi qu'à effectuer une recherche sur le forum avant de poser toute question.

Données et informations - Loi informatique et libertés

En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les joueurs inscrits au Jeu disposent des droits d'opposition (art. 26 de la loi), d'accès (art. 34 à 38 de la loi), de rectification et de suppression (art. 36 de la loi) des données les concernant. Pour l'exercer, les joueurs peuvent accéder à leur "profil" aux heures d'ouverture du jeu.

Les joueurs sont informés que les données les concernant enregistrées dans le cadre du Jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation. Toutefois, et sous réserve des droits qui sont accordées à toute personne et/ou entité, en vertu de la Loi du 6 janvier 1978, le joueur autorise XVManager pendant la durée du Jeu, à utiliser les données personnelles, et ce dans le cadre du jeu.

Décisions des organisateurs

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure de la participation au présent Jeu toute personne troublant le déroulement du Jeu. Ils se réservent le droit de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le présent règlement ou aurait tenté de le faire. Ils pourront être amené à consulter les messages de la messagerie interne d'un joueur soupçonné de tricherie. Ils se réservent également le droit de modifier tout ou partie du présent règlement et des règles du jeu sans préavis quelconque.

Les organisateurs ne pourraient être tenus responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un joueur au Jeu. Les organisateurs se réservent le droit, notamment en cas de raison impérieuse, d'écourter, de prolonger ou d'annuler le présent Jeu en partie ou dans son ensemble si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Ces changements pourront faire toutefois l'objet d'une information préalable par tous les moyens appropriés, notamment via le jeu lui même.

Les organisateurs se réservent le droit de suspendre à tout moment, tout ou partie du jeu, et ce quelle qu'en soit la raison.

Droit applicable

Le présent règlement est soumis à la loi française. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation de ce règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal compétent de La Paris.



A2. Le guide du rugby

Un peu d'histoire

Il est dit qu'un jour d'automne 1823, sur le terrain « big side » de la Public school de Rugby, dans le centre de l'Angleterre, un jeune garçon du nom de William Webb Ellis, s'empara du ballon lors d'un match de football au mépris des règles fondamentales de ce sport et l'emporta derrière les buts.

Au milieu du XIX siècle, le rugby n'est qu'une forme particulière de football, dont les règles varient d'un établissement à l'autre.

Il se différencie par la possibilité de porter le ballon, qui n'est pas encore ovale, de former de gigantesques mêlées impliquant tous les joueurs, et par la capacité de stopper l'adversaire par un coup de pied (hacking) ou un croc en jambe (tripping).

Pour se démarquer des hérétiques, les tenants du jeu au pied créèrent en 1863 la Football association (FA), qui proscrit l'usage de la main et les contacts.

En réponse, la Rugby football union (RFU) fut créée en janvier 1871 dans un restaurant de Londres. Dans la foulée, on organisa la première rencontre internationale de l'histoire, entre l'Ecosse et l'Angleterre, disputée le 27 mars 1871 à Edimbourg, seulement deux mois après la fondation de la RFU. Puis le premier Tournoi, réunissant quatre nations, l'Angleterre, l'Ecosse, l'Irlande et le pays de Galles fut joué en 1884 et l'International board (IRB, autorité suprême) fondé en 1887.

Sport d'essence bourgeoise et aristocratique, pratiqué dans les Public Schools et les universités, le rugby trouva également un terrain fertile dans les milieux ouvriers, en particulier dans le Yorkshire et le Lancashire, dans le nord de l'Angleterre. Rompus aux travaux physiques, notamment dans les mines, les ouvriers trouvèrent dans le rugby un terrain d'expression idéal, où ils imposèrent rapidement leur domination aux "white collars", les cols blancs, intellectuels du sud aux mains lisses, issus des universités. Ces deux mondes différents devinrent rapidement antagonistes.

Laissés libres par leurs employeurs le samedi pour pratiquer le rugby, les ouvriers du Nord furent rapidement taxés de professionnels.

La scission entre les deux parties fut entérinée le 22 août 1895, lorsque 22 clubs du Nord de l'Angleterre, réunis au George Hotel d'Huddersfield, créèrent la Northern Union, ancêtre de la Rugby League, professionnelle et treiziste.

Pendant ce temps, la RFU refusait toute référence à l'argent, estimant que le sport devait constituer un simple divertissement pour gentlemen.

Le rugby resta longtemps imprégné de cette philosophie puisque l'officialisation de la pratique professionnelle n'intervint qu'en 1995. Un siècle après le schisme d'Huddersfield. William Webb Ellis était loin d'imaginer toutes les conséquences de son geste fou sur le terrain "big side" de la Public school de rugby. Il se détourna d'ailleurs bien vite de son invention, pour intégrer les ordres anglicans. On perdit même la trace du géniteur, jusqu'en 1959, où sa tombe fut découverte dans le vieux cimetière de Menton, dans le midi de la France.



Déroulement du jeu

Un match de rugby se déroule en 2 fois 40 minutes.

Le but du jeu est que deux équipes de quinze joueurs chacune, jouant loyalement, conformément aux règles et dans un esprit sportif, puissent marquer le plus de points possible, en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre dans l'en-but adverse, l'équipe marquant le plus grand nombre de points étant le vainqueur du match.

Le terrain fait 100m de long entre les deux lignes d'en but. Les poteaux sont situés sur cette ligne d'en but, de par et d'autre du terrain.

Les poteaux :

- La distance entre les poteaux de but est de 5,6 mètres.
- La barre transversale se trouve entre les deux poteaux de but et est placée de telle sorte que sa partie supérieure se trouve à 3 mètres du sol.
- La hauteur minimum des poteaux de but est de 3,4 mètres, quand c'est réalisable.

Mode de jeu :

Un match commence par un coup d'envoi, après lequel tout joueur qui est en jeu, et pourvu qu'il soit en accord avec les règles peut tout le temps :

- attraper ou ramasser la balle et courir avec
- passer, lancer ou frapper la balle à un autre joueur.
- frapper au pied ou sinon propulser la balle
- plaquer, pousser ou pousser de l'épaule un adversaire tenant le ballon
- se coucher sur la balle
- participer à une mêlée*, une mêlée ouverte*, un maul* ou à une touche*
- mettre en terre (aplatir*) la balle dans un en-but*.

Deux façons de marquer :

Essai: un essai est marqué en mettant en terre (aplatissant) le ballon dans l'en but adverse (5 points), le mouvement de pression devant aller de haut en bas avec la main sans échapper le ballon.

A noter: un but est tenté après chaque essai (nommée transformation) et vaut 2 points supplémentaires.

But: un but est marqué en frappant la balle au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de buts de l'adversaire (pénalité ou drop), rapportant ainsi 3 points.

Les joueurs et leur poste :

Avants : Joueurs évoluant aux avant-postes de l'équipe qui s'affrontent sur les phases de conquête du ballon: mêlées, touches, regroupements. Ils portent les numéros de 1 à 8. Il y a deux piliers (1,3) et un talonneur (2) qui forment la première ligne, deux deuxième lignes (4,5), deux troisième lignes aile (6,7) et un troisième ligne centre (8). Les premières lignes sont chargées de conquérir et de conserver le ballon dans les regroupements. Les deuxième lignes, bien souvent les plus grands joueurs sont les



sauteurs pour la conquête en touche. Tandis que les troisièmes lignes, puissants et mobiles, jouent en percussion pour créer des points de fixation. Ils sont aussi de vaillants défenseurs.

Charnière : Ils portent les numéros de 9 et 10, on les appelle « Demi de mêlée » (9) et « Demi d'ouverture » (10), ce sont les stratèges de l'équipe. On les retrouve souvent d'ailleurs souvent dans le rôle de capitaine et quasi systématiquement en buteur.

Le demi de mêlée est appelé comme cela car c'est lui qui va être chargé de récupérer la balle en sortie de mêlée ou de regroupement. Il effectue alors une longue passe à son demi d'ouverture, ou une courte passe à l'un de ses avants pour percer au raz du regroupement. Le demi de mêlée est par essence un filou qui n'hésitera pas parfois à getter son petit gabarit dans un trou de souli repéré en sortie de mêlée. Il a une passe parfaite et un bon coup de pied, il décide du sens qu'il va donner au jeu et de quel côté l'attaque va être menée en fonction de la position de la défense adverse.

Le demi d'ouverture est la seconde personne décidant de la véritable orientation du jeu, il réceptionne toujours sa balle du 9 et personne ne doit jamais se trouver entre eux deux en sortie de regroupement, sans quoi la liaison est mal effectuée et la balle perdue. Il doit avoir les mêmes des compétences de 9 + des compétences de trois quart. Il n'est pas rare qu'il prenne la place du 9, soit parce que ce dernier est blessé, soit parce qu'il est pris dans le regroupement en cours.

Il faut garder en mémoire que les périodes de possession de la balle par le 9 et le 10 sont les plus critiques, c'est à ce moment que tout se joue, c'est eux qui jouent le rôle de liens (Charnière) entre les avants et les trois quarts. Ils sont d'ailleurs généralement la première cible des 3èmes lignes en sortie de mêlée. Ce sont LES joueurs les plus importants du jeu.

Trois Quarts : Les centres (12,13) puissants et rapides, sont chargés de gagner du terrain en créant des brèches. Leur rôle est soit de faire circuler la balle rapidement vers les ailes, soit de créer un décalage dans la défense, faisant leur passe au dernier moment et permettant à leur coéquipier de passer dans un trou intentionnellement créé par eux. Les ailiers (11,14) rapides et agiles, doivent déborder la défense adverse et conclure les offensives. Ce sont les sprinters de l'équipe, insaisissables ils se dérobent sous les doigts des défenseurs. Contrairement aux avants qui passent plutôt en force, eux passent tout en glisse, crochétant et débordant. Leur habilité à faire et à réceptionner des passes est importante, ils sont généralement le dernier maillon d'une longue chaîne de passes et les voir rater une réception met toute une action à terre. Le rôle est critique car une faute de leur part peut permettre à l'adversaire de s'emparer du ballon à un endroit nu de toute défense.

Arrière : L'arrière (15), joue en couverture, il sert de dernier rempart défensif, mais doit aussi apporter le surnombre dans les phases offensives en s'intercalant. Il est très bon en défense et surtout en plaquage tout en sachant dégager son camp d'un magistral coup de pied. Il pourrait être assimilé à un Centre resté en couverture.

Généralités :

Maintenant les rôles spécifiques définis, voici les règles applicables à tous :
Tout joueur sait faire une passe correcte, plaquer un adversaire et tenir physiquement 80 minutes sans jamais contredire les décisions arbitrales. En rugby, si l'attaque est très stratégique et fait entrer en jeu les joueurs suivant leurs spécialités, la défense est la même pour tous, ou presque.



Explication de la défense :

La défense en rugby s'effectue en ligne. Tous les joueurs formants une ligne indestructible se resserrant par endroit afin de contenir l'attaque. Seul l'arrière est resté en couverture, les centres et trois quarts sont côte à côte dans l'ordre de leur poste et les avants naviguent en groupe d'un côté à l'autre du terrain formant le noyau DUR de la défense.

Phases de jeu

Mêlée :

Les avants des deux équipes forment un cercle autour du ballon. La mêlée est formée par trois lignes de joueurs, chacun des postes étant nommés par rapport au placement dans la mêlée. La première ligne comprend 3 joueurs (les deux piliers encadrant le talonneur), la seconde ligne 2 joueurs, et la troisième ligne 3 joueurs (deux 3emes ligne aile, et un troisième ligne centre). Lorsque le ballon est introduit (par le demi de mêlée), les talonneurs de chaque équipe tentent de l'envoyer vers leur camp, il atterri alors dans les pieds du dernier élément de la mêlée (le troisième ligne centre), et ramassé par le demi de mêlée qui décide alors de la tactique à utiliser.

Mêlée ouverte et Maul :

Contrairement à la mêlée (autrement appelée mêlée fermée) qui résulte d'une faute dans le jeu sanctionnée par l'arbitre, la mêlée ouverte et le maul sont des phases de jeu choisies par les équipes, sans intervention de l'arbitre.

La mêlée ouverte et le maul sont deux aspects importants du jeu ouvert et se produisent assez fréquemment. Dans une mêlée ouverte, un ou plusieurs joueurs de chaque équipe forment un cercle autour du ballon en gardant les deux pieds au sol, généralement à la suite d'un plaquage ou d'un maul écroulé.

Un maul se forme de la même manière mais les joueurs (trois de chaque équipe au minimum) encerclent le porteur du ballon. Le maul se termine lorsque le ballon touche le sol, lorsque le ballon ou un porteur du ballon sort du maul ou lorsqu'une mêlée est ordonnée, ce que fait l'arbitre lorsqu'il n'est plus possible de jouer le ballon.

Enchaînement classique :

- pressing défensif des avants pour récupérer le ballon
- travail des avants en percussions individuelles successives ou à l'aide d'un groupé pénétrant (maul).
- lorsque la progression est stoppée, le ballon est sorti de ce point de fixation pour les trois quarts qui ont une possibilité de surnombre.
- une fois stoppés par la défense, les trois quart aidés par les avants débutent une nouvelle phase de jeu.

Quelques règles

L'avantage :

Il s'agit d'une règle très utilisée dans le rugby, permettant aux phases de jeu d'aller plus facilement à leur terme. Si une infraction est suivie d'un avantage en faveur de l'équipe non incriminée, l'arbitre ne siffle pas la faute et laisse l'avantage. Après quelques secondes, il peut décider de revenir à la faute s'il voit que l'équipe non incriminée n'a pas profité de l'avantage. Un avantage obtenu peut être soit une progression territorial soit une possession de la balle qui constitue un avantage tactique évident. L'arbitre est le seul juge pour savoir si un avantage a été obtenu.

Les pénalités :

Elles font suite à une faute grave ou volontaire. L'équipe non fautive peut alors choisir en fonction de l'emplacement de la faute et de la tactique de l'équipe de :

- Tenter un but (pour marquer 3 points),
- Taper en touche directement (pour gagner du terrain), le lancé revenant à l'équipe qui a botté
- De jouer à la main (jouer rapidement pour surprendre l'adversaire).

L'en avant :

Règle de base du rugby, il est interdit d'envoyer la balle vers l'avant autrement qu'avec le pied. Ainsi une on pourra avoir des « en-avant de passe » ou de simples « en-avant » souvent après avoir échappé la balle. Tout en avant entraîne immédiatement une mêlée en faveur de l'adversaire à l'endroit de la faute (au minimum à 5 mètre de l'en but ou de la ligne de touche).

Touche :

Si le coup de pied est une compétence importante, elle est devenue tactique au fil des années et surtout depuis la règle du coup de pied direct. Tout ballon envoyé au pied en direction de la touche doit effectuer au moins un rebond dans la zone de jeu avant d'en sortir. Un ballon sorti directement entraîne, non pas une touche à l'endroit de sa sortie mais à l'endroit où il a été frappé. Une telle erreur de coup de pied entraîne généralement un total renversement de jeu.

Une seule exception à cette règle permet un coup de pied direct quand le joueur est situé dans ses 22 mètres (à au moins 22m de sa ligne d'en but) au moment de l'effectuer. Dernière précision, une touche est lancée par l'équipe qui n'est pas à l'origine de la sortie du ballon. Elle est effectuée par le talonneur qui lance à la main le ballon entre deux lignes de joueurs constituées par les avants des deux équipes.

Ici encore, des exceptions existent dans deux cas :

- Une touche à la suite d'une pénalité (choix de taper en touche) revient logiquement à l'équipe qui a bénéficiée de la pénalité et qui du même coup est à l'origine de ce coup de pied en touche.
- Une touche rapidement récupéré par l'adversaire peut être jouée rapidement (lancé à plus de 5 mètre du bord de touche puis récupération par un joueur) à condition que le ballon n'ai rien touché entre temps et que personne de l'équipe à l'origine de la touche n'ai eu le temps de venir se positionner à l'endroit de la sortie en touche.