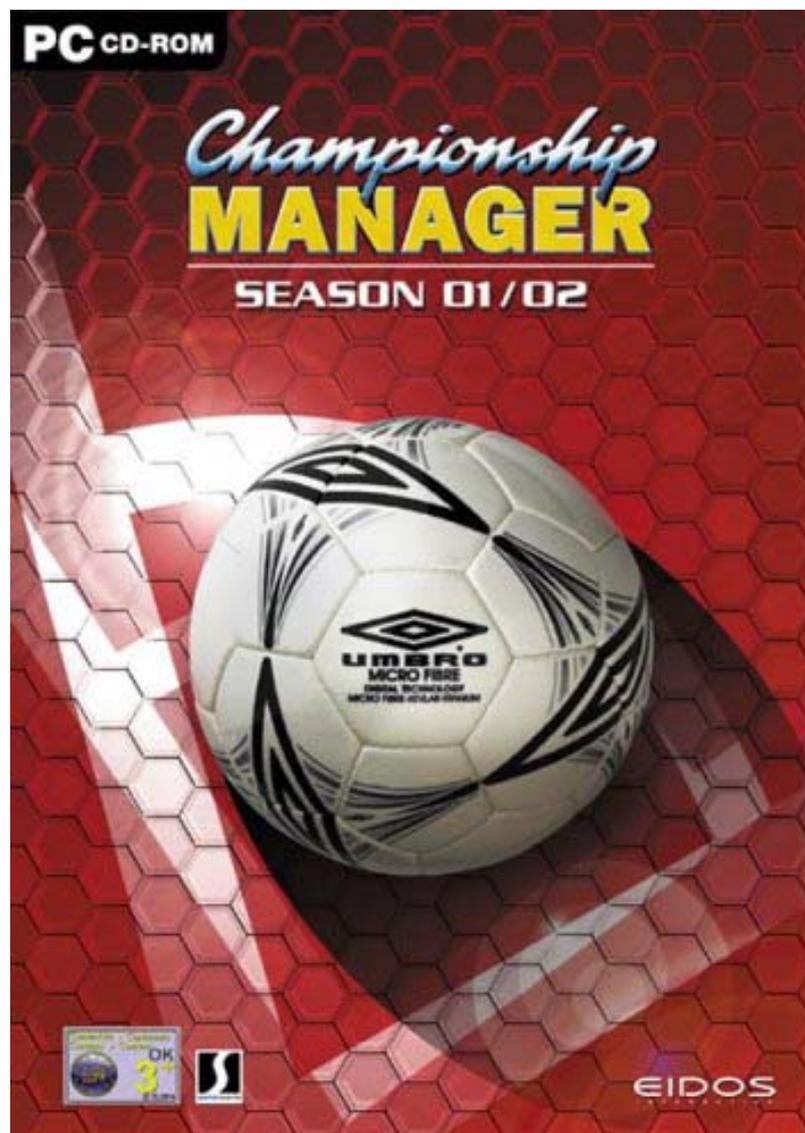


L'ENTRAINEUR 3, SAISON 2001-2002

GUIDE DE JEU

Par Marc Vaughan, programmeur en chef de chez SI Games.

Traduit par le_merlu_frisé, aka Ricardo Ananas. Février 2010.



Avant-propos

« Ce fichier est un guide de jeu pour L'Entraîneur 3, saison 2001-2002.

Il a pour vocation d'être utile à tous les joueurs, quelles que soient leurs connaissances du football. »

(Marc Vaughan)

Notes Du Traducteur :

. J'ai parfois ajouté quelques (rares) précisions, lorsque j'estimais que certains points manquaient de clarté.

. Le « Je » parfois utilisé renvoie à Marc Vaughan.

. Pour des raisons de lisibilité, j'ai respecté quelques règles de typographie, du début jusqu'à la fin du guide :

Indications de navigation : ils indiquent au joueur comment atteindre tel ou tel menu du jeu. Ces indications sont inscrites en gris, entre crochets. Ex :

✓ Pour accéder à l'écran tactique : [« Entraîneur » > « Effectif du club » > « Tactique »]

Attributs : ce sont les notes attribuées aux joueurs dans le jeu, leurs capacités dans différents domaines. Les attributs sont en italique. Ex :

« Idéalement, seuls les joueurs doués en *Créativité* et *Passes* devraient s'essayer aux passes en profondeur. »

Consignes tactiques : ce sont les ordres que vous donnez à vos joueurs, les consignes à appliquer sur le terrain. Les consignes sont notées entre guillemets, et les mots employés pour les désigner sont les termes exacts que vous retrouverez dans le jeu. Ex :

« Si vous jouez avec des attaquants de grande taille (comprendre bons en *Saut* et en *Tête*), essayez de jouer avec des ailiers collés aux lignes de touches et demander leur des « Courses vers l'avant »

Bonne lecture !

SOMMAIRE

PARTIE I : AU SEIN DU CLUB	5
I – LES RELATIONS AVEC LES DIRIGEANTS.....	6
A) Ce qu'ils attendent de vous.....	6
B) Garder votre poste.....	7
C) Ultimatums aux dirigeants.....	9
II – LES FINANCES DU CLUB.....	10
A) Finances et budget transferts.....	10
B) Délocalisation et agrandissement du stade.....	11
III – LE STAFF.....	12
A) Les membres du staff.....	12
Les préparateurs physiques et l'entraîneur adjoint.....	12
Le kiné.....	13
Les recruteurs.....	14
B) Observer les joueurs et les adversaires.....	14
PARTIE II : LE SPORTIF.....	15
I – PREPARER LE MATCH.....	16
A) Les joueurs.....	16
Attributs des joueurs.....	17
B) La tactique	21
Positionnement des joueurs sur le terrain.....	21
Instructions collectives.....	23
Consignes d'équipe.....	25
Instructions individuelles.....	27
Quelques conseils tactiques.....	30
II – LE MATCH.....	33
A) Les statistiques.....	34
B) Le compte-rendu du match.....	35
Pensez-y aussi.....	36

III – L'ENTRAÎNEMENT.....	37
A) Les programmes d'entraînement.....	37
B) L'âge des joueurs.....	40
IV – L'EQUIPE RESERVE.....	41
PARTIE III : LA GESTION DU GROUPE.....	42
I – L'AMBIANCE DU VESTIAIRE.....	43
A) Gérer le moral des joueurs.....	43
Personnalité du joueur.....	43
Gérer les hommes.....	44
Le cas des étrangers.....	45
B) Gérer les comportements négatifs.....	46
Discipline.....	46
Absences injustifiées.....	46
Faire appel d'un carton rouge.....	47
PARTIE IV : CONTRATS ET TRANSFERTS.....	48
I – LE MARCHÉ DES TRANSFERTS.....	49
A) Acheter des joueurs.....	49
B) Vendre des joueurs.....	51
C) Les négociations.....	53
II – PROPOSER UN CONTRAT.....	55
A) Le contrat en détails.....	57
Conditions générales.....	57
Clauses	58
B) Les jeunes du centre de formation.....	59
C) Retraite des joueurs.....	59
BONUS : Keeping the game alive !	60
METTRE LE JEU A JOUR.....	61

PARTIE I

AU SEIN DU CLUB

I – LES RELATIONS AVEC LES DIRIGEANTS

Avant même de faire connaissance avec vos joueurs, votre premier interlocuteur au club est le président. C'est lui qui a pris la décision de vous confier la destinée de son club, à vous de tout faire pour ne pas le décevoir, et, accessoirement, conserver votre poste.

A) Ce qu'ils attendent de vous

Lorsque vous signez votre contrat, le président vous informe de ses exigences. Voici exactement ce qu'il attend de vous :

Défendre sérieusement ses chances en championnat	Etre champion.
Attend une qualification européenne	Se qualifier pour une coupe d'Europe par le championnat ou en gagnant une coupe. Dans ce cas, l'équipe doit quand même terminer à une place respectable en championnat.
Attend la montée	Atteindre au moins la finale des playoffs, si playoffs il y a.
Attend la qualification pour les play-offs	Atteindre au moins les playoffs, mais la pression sera moindre que si le président attendait la montée.
Terminer à une place respectable	Finir dans la première moitié du tableau.
Eviter tout risque de relégation	Finir au milieu de tableau, ou dans le ventre mou.
Se battre avec vaillance contre la relégation	Se sauver, par tous les moyens.
Améliorer l'effectif	Peu importe les résultats, vous pouvez même être relégués. Le président veut que vous reconstruisiez l'équipe.

Pour être sûr de conserver votre poste à la tête de l'équipe, vous devez respecter les attentes du comité directeur en championnat et obtenir des résultats respectables dans les autres compétitions (ex : gagner la Liga avec Barcelone pourrait être insuffisant si vous êtes éliminés au premier tour de la Ligue des Champions). Néanmoins, ça ne veut pas dire que vous serez automatiquement licenciés si vous ne remplissez pas les objectifs. Les dirigeants prendront en compte les éventuelles circonstances atténuantes (finances dans le rouge etc.) et pourraient vous laisser un peu de temps pour vous racheter, surtout si c'est votre première saison au club.

B) Garder votre poste

Vous savez que votre place est en danger lorsque vos dirigeants ne sont pas satisfaits de votre performance. Votre nom est apparu dans la liste des entraîneurs menacés, les supporters ont fait savoir leur mécontentement ou les dirigeants ont procédé au redoutable vote de confiance.

✓ Pour connaître la liste des entraîneurs menacés : [« Entraîneur » > « Postes vacants »]

Pour conserver votre place à la tête de l'équipe, vous devez apprendre à apaiser votre président.

Gestion des transferts

Si vous permettez à un joueur de valeur (ou à un joueur qu'il apprécie) de quitter le club gratuitement, le président sera en colère contre vous, ce qui est compréhensible. Ce qu'un président considère comme un joueur de valeur dépend du statut et des moyens de votre club (ex : si vous entraînez Marseille et que vous laissez partir un joueur qui vaut 100 000 €, le président ne s'en souciera pas vraiment. Faites la même chose à Boulogne et la réaction sera différente).

Classement en championnat

Lorsque vous signez votre contrat, le président vous annonce à quelle place il souhaite que le club termine en championnat. Si vous êtes loin de remplir l'objectif après quelques matches de championnat, il commencera à se poser des questions sur vos capacités.

- Forme du moment

Si le club réalise une série (positive ou négative), elle affectera l'humeur de votre président. Si vous êtes mal classés mais que vous enchaînez plusieurs bons résultats, vous sauverez sûrement votre tête. Si, au contraire, vous étiez en haut du tableau avant de subir plusieurs défaites consécutives, le président pourrait douter de votre capacité à réitérer des résultats positifs.

- Pression des supporters

Les supporters de football sont connus pour leur versatilité. Un entraîneur porté aux nues pour avoir sauvé l'équipe de la relégation et gagné la coupe peut vite devenir impopulaire la saison suivante. Les supporters réagiront violemment en cas de mauvais classement, de séries négatives ou si vous transférez leur joueur préféré.

Suggestion d'un joueur par les dirigeants

A l'occasion, les dirigeants peuvent vous informer qu'ils pensent qu'un joueur serait une bonne signature, ou qu'un joueur est un membre de valeur pour le club. Si vos résultats sont bons, vous pouvez vous permettre de ne pas tenir compte de ces appréciations. Si, au contraire, vous êtes en difficultés, il serait plus raisonnable de les prendre en considération.

Demande des dirigeants

Vous pouvez demander à votre président une rallonge pour les salaires ou les transferts. Si le comité directeur vous fait savoir que vous devriez vous occuper du sportif plutôt que des questions financières, tenez compte de leur remarque. D'autres requêtes pourraient lui faire perdre patience.

- ✓ Pour envoyer une requête à votre président : [« Entraîneur » > « Confiance des dirigeants » > « Requête aux dirigeants »]

Inquiétudes financières

Comme si vous n'aviez pas déjà assez de choses à gérer, le comité directeur peut vous demander de veiller à améliorer les finances du club, ou au moins de ne pas les affaiblir. Si vous améliorez drastiquement la situation, vous pourriez en récolter les fruits avec des retombées à court terme ici ou là (bien que cela dépende de ce que souhaite votre président : gagner des titres ou gagner de l'argent ?).

Amendes aux joueurs

Si vous sanctionnez les joueurs fréquemment, vos dirigeants peuvent vous accuser de mettre en pièce la morale de l'équipe. Les ignorer serait à vos risques et périls. Cependant, si vos résultats sont bons, ils devraient vous laisser gérer votre groupe comme vous l'entendez.

Difficultés pour gérer les médias

Si vous êtes incapables de gérer la pression des journalistes et que cela se ressent sur le moral de vos joueurs, votre image auprès des dirigeants peut en être altérée.

Temps passé au club

Plus vous aurez passé de temps au club, plus votre président attendra de vous. Notez que la personnalité des présidents a son importance. Certains d'entre eux seront très patients, d'autres n'hésiteront pas à vous licencier rapidement si les résultats sont décevants (ex : Jean-Louis Triaud, le président de Bordeaux, n'est pas du genre à licencier sur un coût de tête, alors que Waldemar Kita, à Nantes, userait sept entraîneurs en deux sans que ça n'étonnerait personne).

C) Ultimatums aux dirigeants

Vous pouvez imposer des ultimatums à vos dirigeants.

Si vous estimez que vos dirigeants refusent injustement de vous donner un peu plus d'argent à dépenser, bluffez et imposez leur un ultimatum. Votre place sera en danger, mais la situation pourrait pousser vos dirigeants à accéder à votre requête. Attention, s'ils estiment que vous abusez, ils pourraient aussi choisir de vous licencier.

- ✓ Pour demander plus d'argent à votre président : [« Entraîneur » > « Confiance des dirigeants » > « Requête aux dirigeants » > « Dégager des fonds supplémentaires ... »]

Il vaut mieux éviter de poser un ultimatum si vous n'avez pas encore réalisé de belles choses au club. Vos dirigeants n'auront aucun scrupule à licencier un entraîneur qui n'a encore rien prouvé. Mais si vous avez déjà garni la vitrine à trophées du club, vous devriez pouvoir mettre la pression et en retirer des bénéfices.

II – LES FINANCES DU CLUB

Pour faire tourner un club, il faut de l'argent. Les capacités financières d'un club dépendent de sa réputation, de son stade, de la richesse de son président et de ses résultats.

A) Finances et budget transferts

La somme d'argent que votre équipe génère dépend en grande partie de la réputation du club et de la taille du stade. L'argent supplémentaire pour les investissements (agrandir le stade, développer le centre de formation etc.) relève des capacités d'homme d'affaire de votre président.

La somme que le comité directeur va dégager pour le budget transferts dépend de plusieurs facteurs :

L'argent mis de côté par le comité directeur

Le comité directeur mettra de côté une certaine somme destinée à permettre au club d'assumer ses dépenses courantes pendant un moment. Le montant de cette réserve d'argent dépend des moyens du président. Evidemment, un club avec une masse salariale importante et un grand stade devra mettre plus d'argent de côté qu'un club qui dispose d'une petite enceinte et d'une masse salariale plus légère.

La réputation de l'entraîneur

La réputation de l'entraîneur par rapport à celle du club affecte la somme d'argent que le comité directeur rendra disponible. Ainsi, si un illustre inconnu prend la tête de Manchester United, on ne lui donnera pas les mêmes moyens qu'à Alex Ferguson.

La réputation du club

Le comité directeur fixera l'argent que le club peut dépenser selon la taille de celui-ci et le niveau auquel il évolue. (ex : lorsque Fulham évoluait en deuxième division anglaise, le club était l'un des plus riches du pays mais Kevin Keegan n'était pas autorisé à dépenser autant qu'un club de Premier League).

B) Délocalisation et agrandissement du stade

Les dirigeants peuvent décider d'augmenter la capacité de votre stade à la fin de la saison. Il y a deux raisons qui peuvent les pousser à faire ce choix :

- Si vous venez d'être promu au sein d'un championnat dont les règles requièrent une capacité minimale pour chaque stade, et que le votre ne l'a pas.
- Si le taux de remplissage lors de l'exercice qui vient de se terminer a été suffisamment important (il doit être d'au moins 90 % des capacités totales du stade) et que vous avez l'argent nécessaire à son agrandissement.

Gardez à l'esprit qu'agrandir un stade est coûteux et peut amputer une partie de votre budget transferts. Plus un stade est grand, plus les dépenses pour l'entretenir sont importantes.

Si votre club reste en difficultés financières pendant trop longtemps, les autorités pourront imposer la fermeture de certaines parties du stade jugées mal entretenues et dangereuses.

III – LE STAFF

Vous ne serez rien sans un staff. Vos collègues sont les garants de la forme, de la santé et de la progression des joueurs.

A) Les membres du staff

Il est très important de vous entourer d'un bon staff. Chaque membre du staff a un rôle clairement défini, expliqué ci-dessous.

Les préparateurs physiques et l'entraîneur adjoint

Le rôle des préparateurs physiques est de faire progresser les joueurs à l'entraînement. L'adjoint entraîne aussi les joueurs, mais aura en plus la responsabilité de diriger l'équipe réserve. Si vous n'avez pas d'entraîneur adjoint, recrutez-en un, il vous épaulera et vous informera sur les joueurs en forme et ceux en difficultés. Si vous n'avez pas d'adjoint, le préparateur le plus âgé sera en charge de l'équipe réserve.

- ✓ Pour recruter un adjoint ou un autre membre du staff : [« Entraîneur » > « Recherche de joueurs & staff » > « Recherche de staff »]

Note : Les membres du staff aussi voient leurs attributs, leurs capacités évoluer. Ils peuvent apprendre les langues, et les préparateurs qui peuvent communiquer facilement avec les joueurs seront plus efficaces que ceux qui ne maîtrisent pas encore bien la langue.

Les attributs suivants sont importants pour les préparateurs et l'adjoint :

Travail avec les jeunes

Détection des bons joueurs

Détection du potentiel

Entraînement des gardiens

Joueurs de champ

Direction des hommes

Capacité à motiver

Connaissances tactiques (s'il est en charge de l'équipe réserve)

ESR1011

Mercredi 30-9.09 SOI

Action

Stéphane Moreau (Laval)

Profil | Blessures & Suspensions | Contrat | Transfert | Carrière

Né le 1.1.71 (38 ans). French.

Adaptation	13	Discipline demandée	14
Capacité à motiver	13	Entraînement des gardiens	7
Connaissances tactiques	12	Joueurs de champ	7
Détection des bons joueurs	20	Qualités de kiné	10
Détection du potentiel	20	Travail avec les jeunes	20
Détermination	7	Style d'entraînement	Général
Direction des hommes	12		
Formation privilégiée	4-4-2		
Style privilégié	Préfère un style de jeu patient		
Autres	Aime que ses joueurs étouffent l'équipe adverse		

Préparateur physique

Retour | Suite

Continuer la partie

Entraîneur

Compétitions

Nations & Clubs

Trouver

Changer le joueur

Options du jeu

Demières Infos

Exemple de préparateur : Stéphane Moreau, préparateur de Laval, a la note maximale en *Détection des bons joueurs*, *Détection du potentiel* et *Travail avec les jeunes*. Il est tout indiqué pour s'occuper de la formation de vos jeunes joueurs.

Le kiné

Le kiné s'occupe des joueurs blessés. Un bon kiné permettra aux joueurs de se remettre plus vite d'une blessure.

Parmi les attributs nécessaires à un bon kiné, *Qualités de kiné* est la plus importante. *Direction des hommes*, *Discipline demandée* et *Capacité à motiver* sont aussi un plus pour permettre aux joueurs de revenir plus vite à la compétition.

Les joueurs qui souffrent de blessures persistantes peuvent être envoyés en rééducation.

Cette option est uniquement disponible lorsque le kiné a détecté une blessure récurrente chez le joueur. Sachez que choisir cette solution éloignera le joueur de l'équipe première pendant un moment. Cependant, cela pourrait lui permettre d'encadrer les jeunes et de les aider à atteindre leur potentiel maximal, ce qui n'arriverait peut-être pas sinon.

Lorsqu'un joueur est blessé et qu'il est envoyé en chirurgie, sa durée d'indisponibilité sera le total de ses jours de blessure et de ses jours de rééducation.

Les recruteurs

Les recruteurs parcourent le globe pour trouver des bons joueurs et des jeunes espoirs.

Les attributs les plus importants pour un recruteur sont *Détection des bons joueurs* et *Détection du potentiel*.

B) Observer les joueurs et les adversaires

Le brouillard de stats vous empêche de connaître les caractéristiques des joueurs des équipes qui n'évoluent pas dans votre championnat, sauf si vous les avez fait observer ou si vous les avez affrontés.

- ✓ Pour faire observer un joueur par vos émissaires : [« Nom du joueur » > « Action » > « Observer le joueur »]

Vos recruteurs vous donneront leur avis quelques semaines plus tard, après avoir assisté à plusieurs matches.

Vous pouvez également observer vos prochains adversaires. Votre observateur vous proposera un rapport sur leurs forces, leurs faiblesses et leurs meilleurs joueurs quelques jours avant de les affronter. Si votre émissaire est doué en *Détection des bons joueurs* et *Détection du potentiel*, son rapport sera plus efficace.

- ✓ Pour demander à un recruteur d'observer vos adversaire : [« Entraîneur » > « Recherche de joueurs & staff » > « Recruteur n°X » > « Recherche » > « Assigner le recruteur » > « Prochain adversaire »].

PARTIE II

LE SPORTIF

Un joueur mécontent ou qui n'a pas le moral peut ne pas évoluer à son meilleur niveau. Cela dépend de ses notes en *Capacité à résister à la pression*, *Professionalisme*, *Loyauté* et *Détermination*. A part pour ce dernier, que vous retrouvez sur la fiche du joueur, ces traits de caractère sont cachés. Vous pouvez vous en faire une idée avec les types de messages que vous retrouvez dans la section [« Transfert > Avenir »] de la fiche des joueurs.

Lorsque vous choisissez vos joueurs, il est également important d'avoir à l'esprit votre tactique, si toutefois vous avez choisi de la mettre en place avant de les sélectionner. Par exemple, ce n'est pas forcément une bonne idée de positionner un joueur milieu gauche simplement parce qu'il est le joueur le plus habile pour évoluer à ce poste. Si, dans votre tactique, ce poste requiert de nombreuses courses et que le joueur a une très mauvaise *Endurance*, il sera vite épuisé et risque d'avoir du mal à tenir son rôle.

Attributs des joueurs

9. Kevin Gameiro (Lorient)

Né le 9.5.87 (22 ans). French.

Attribut	Valeur	Attribut	Valeur	Attribut	Valeur
Accélération	17	Dribble	14	Réflexes	2
Agilité	12	Endurance	14	Saut	5
Agressivité	10	Equilibre	12	Tacles	10
Anticipation	14	Finition	12	Technique	12
Appels de balle	14	Flair	14	Tête	10
Apport au collectif	12	Force	7	Tirs de loin	14
Centres	13	Influence	9	Vitesse	15
Coups francs	8	Marquage	9	Meilleur pied	Droit
Courage	11	Opiniâtreté	13	Forme	6-9-7-8-7
Créativité	13	Passes	12	Moral	Excellent
Décisions	13	Positionnement	9	Condition	100%
Détermination	14	Prise de balle	1		

	Apps	Buts	Déc	HdM	Passes %	Tac	Drb	Tirs c.	Moy
Hors compétition	4	1	0	0	-	0.0	0.0	-	6.50
Championnat	7	4	2	0	74%	0.0	1.0	71%	7.43
Coupe	-	-	-	-	-	-	-	-	----
Continent	-	-	-	-	-	-	-	-	----
International	-	-	-	-	-	-	-	-	----
Equipe prem.	7	4	2	0	74%	0.0	1.0	71%	7.43

Buteur (Centre)

Retour Suite

Cette section détaille les attributs des joueurs, leurs capacités techniques, physiques et mentales que vous retrouvez sur leur fiche. Les attributs qui concernent uniquement les gardiens sont indiqués par (GB).

<i>Accélération</i>	La rapidité avec laquelle le joueur atteint sa vitesse maximale après un départ arrêté.
<i>Agilité (GB)</i>	L'agilité d'un gardien lorsqu'il plonge pour arrêter une frappe, et sa faculté à se relever après avoir repoussé un ballon.
<i>Agressivité</i>	L'agressivité du joueur, sa faculté à récupérer le ballon.
<i>Anticipation</i>	La faculté à anticiper où va aller le ballon. Très utile pour les buteurs.
<i>Appels de balle</i>	La faculté à faire de bons appels de balles pour recevoir le ballon en phase offensive. La version offensive de <i>Positionnement</i> , elle permet à l'attaquant d'avoir de l'espace et du temps pour frapper.
<i>Apport au collectif</i>	La capacité à jouer en équipe, avec ses coéquipiers.
<i>Centres</i>	La qualité de ses centres. Important pour les ailiers.
<i>Coups francs</i>	La capacité d'un joueur à bien tirer les coups de pieds arrêtés.
<i>Courage</i>	Le courage du joueur lors de situations dangereuses. Important pour les tacles et les interventions de la dernière chance.
<i>Créativité</i>	La créativité, sa capacité à réussir des passes importantes et décisives, qui mènent à un but. Important pour les milieux offensifs.
<i>Décisions</i>	La capacité à prendre la bonne décision en une fraction de seconde, au bénéfice de l'équipe.
<i>Détermination</i>	La détermination à gagner.
<i>Dribbles</i>	La capacité du joueur à dribbler avec le ballon. N'utilisez la consigne « Emmener le ballon » qu'avec des joueurs doués en dribbles.
<i>Endurance</i>	La capacité du joueur à jouer sans se fatiguer. Si un joueur est bien noté dans cet attribut, il pourra jouer plus longtemps sans trop se fatiguer.
<i>Equilibre</i>	L'équilibre du joueur, sa faculté à rester debout lorsqu'on lui dispute le ballon.
<i>Finition</i>	La capacité du joueur à mettre le ballon au fond, à faire le geste juste pour marquer un but. Son sang-froid. Important pour les buteurs.
<i>Flair</i>	La capacité d'un joueur à faire ce à quoi l'adversaire ne s'attend pas.
<i>Force</i>	La puissance physique. Permet aux joueurs limités techniquement de s'en sortir, surtout dans les petites divisions. Détermine aussi la résistance du joueur lorsqu'il est bousculé.
<i>Influence</i>	La capacité à motiver et haranguer ses coéquipiers, à les inspirer aussi. Important pour toute l'équipe (« on ne gagne rien avec des gamins », Alan Hansen), mais primordial pour le capitaine.
<i>Marquage</i>	La faculté à marquer l'adversaire. Très important pour les défenseurs.
<i>Opiniâtreté</i>	L'abattage du joueur, son volume de travail pendant un match.
<i>Passes</i>	La capacité à faire de bonnes passes, précises. Important pour les milieux créatifs.
<i>Positionnement</i>	Le placement en défense. La version défensive de <i>Appels de balle</i> , aide le joueur à gêner les attaquants.
<i>Prise de balle (GB)</i>	La capacité du gardien à se saisir du ballon.
<i>Réflexes (GB)</i>	La capacité du gardien à faire des arrêts-réflexes.

<i>Saut</i>	La capacité à jouer un ballon de la tête, le timing et la hauteur à laquelle le joueur est capable d'aller chercher le ballon.
<i>Tacles</i>	La capacité du joueur à réussir ses tacles.
<i>Technique</i>	La capacité à réussir les contrôles et à conduire le ballon.
<i>Tête</i>	La capacité à bien placer ses têtes.
<i>Tirs de loin</i>	La capacité à marquer en-dehors de la surface.
<i>Vitesse</i>	La vitesse maximale que peut atteindre le joueur.
<i>Tirs</i>	La qualité de frappe du joueur (= <i>Tirs de loin</i> + <i>Finition</i>)

Les attributs suivants sont cachés :

<i>Polyvalence</i>	La capacité du joueur à s'adapter à une position inhabituelle.
<i>Adaptation</i>	La faculté à s'acclimater dans un nouveau pays.
<i>Résistance à la pression</i>	La capacité à être bon malgré un enjeu important (maintien, montée etc.)
<i>Professionnalisme</i>	La conduite du joueur, sur le terrain et en-dehors.
<i>Loyauté</i>	La tendance du joueur à rester au club même lors des périodes difficiles (ou lorsqu'un grand club le veut).
<i>Sportivité</i>	S'il a une bonne note, il est du genre à mettre le ballon en touche quand un joueur est blessé, et ne simule jamais lorsqu'il est taclé.
<i>Tempérament</i>	La tendance du joueur à perdre ses nerfs, à frapper un adversaire.
<i>Régularité</i>	La capacité du joueur à garder un niveau homogène sur toute la saison.
<i>Corners</i>	La capacité du joueur à bien tirer un corner
<i>Coups-bas</i>	Si la note est haute, le joueur est adepte de coups méchants ou vicieux.
<i>Matches importants</i>	La capacité à être performant lors d'un match décisif (une finale par exemple).
<i>Tendance à la blessure</i>	La tendance du joueur à se blesser (ex : Patrick Vieira, Ernesto Chevanton, Loïc Perrin, moi etc.)
<i>Un contre un</i>	La capacité à effacer un joueur en un contre un.
<i>Penalties</i>	La capacité à réussir ses penalties.
<i>Touches</i>	La capacité à réussir des longues touches.
<i>Vision</i>	La capacité du joueur à voir les espaces, ou le gardien avancé.
<i>Club préféré</i>	Le club qu'il rêve de rejoindre.
<i>Club détesté</i>	Le club qu'il ne voudrait surtout pas rejoindre.
<i>Joueur, entraîneur préféré</i>	Joueur ou entraîneur qu'il respecte (peut être vous si vous permettez à un jeune de percer ou que vous lui permettez de découvrir l'équipe nationale).

<i>Joueur, entraîneur détesté</i>	Joueur ou entraîneur qu'il n'aime pas (peut-être vous si vous avez évincé le joueur de l'équipe première, l'avez licencié ou avez refusé de le transférer)
-----------------------------------	--

Voici la liste des attributs généralement considérés comme les plus importants pour chaque poste :

Gardiens	<i>Réflexes, Prise de balle, Positionnement, Equilibre, Courage.</i>
Arrières latéraux	<i>Tacles, Positionnement, Vitesse, Tête, Anticipation, Force, Marquage.</i>
Défenseurs centraux	<i>Tacles, Positionnement, Vitesse, Tête, Anticipation, Force, Marquage, Courage, Apport au collectif.</i>
Milieux défensifs	<i>Endurance, Tacles, Positionnement, Passes, Tête, Apport au collectif.</i>
Milieux offensifs	<i>Passes, Tirs de loin, Appels de balle, Créativité, Vitesse, Apport au collectif, Anticipation, Dribbles</i>
Ailiers	<i>Passes, Tirs de loin, Appels de balle, Créativité, Vitesse, Centres</i>
Attaquants rapides	<i>Tirs de loin, Anticipation, Vitesse, Accélération, Appels de balle, Finition</i>
Attaquants-cible	<i>Tête, Tirs de loin, Anticipation, Passes, Finition</i>

B) La tactique

- ✓ Pour accéder à l'écran tactique : [« Entraîneur » > « Effectif du club » > « Tactique »]

Positionnement des joueurs sur le terrain

The screenshot displays the tactical interface for FC Lorient Bretagne Sud. At the top, the title "Tactique FC Lorient Bretagne Sud" is shown in orange. Below it, there are dropdown menus for "Tactique" (set to "4-4-2*") and "Voir". To the right, there are buttons for "Dernier match" and "Editer".

On the left side, there is a list of players with their jersey numbers, names, and fitness percentages:

Number	Name	Percentage
16	Fabien Audard	100%
32	Franco Sosa	100%
5	Arnaud Le Lan	90%
22	Laurent Koscielny	100%
29	Sylvain Marchal	100%
37	Arnold Mvuemba	100%
20	Sebastián Dubarblier	100%
18	Morgan Amalfitano	100%
9	Kevin Gameiro	100%
19	Marama Vahirua	100%
7	Olivier Monterrubio	100%
13	Lionel Cappone	100%
6	Grégory Bourillon	100%
3	Jérémy Morel	83%
33	Pierre Ducasse	100%
24	Gabriel Penalba	100%
17	Sigamary Diarra	83%
12	Jonas Sakuwaha	100%

The main part of the screen shows a soccer field with a 4-4-2* formation. The players are positioned as follows:

- Goalkeeper: 16 (Audard)
- Defenders: 5 (Le Lan), 22 (Koscielny), 29 (S. Marchal), 32 (Sosa)
- Midfielders: 7 (Monterrubio), 37 (Mvuemba), 18 (Amalfitano), 20 (Dubarblier)
- Forwards: 9 (Gameiro), 19 (Vahirua)

At the bottom, there are "Annuler" and "OK" buttons. The interface also includes a sidebar on the left with various menu options like "Continuer la partie", "Entraîneur", "Compétitions", "Nations & Clubs", "Trouver", "Changer le joueur", and "Options du jeu".

Pour disposer les joueurs comme vous le souhaitez, vous disposez d'un plan qui en forme de terrain, et de trois options : [« Vue générale » / « Avec le ballon » / « Sans le ballon »].

Sur [« Vue générale »], il vous suffit d'un clic gauche/déplacer pour positionner les joueurs où vous le souhaitez. Un clic droit/déplacer permet de leur attribuer une mentalité plus offensive, plus défensive, ou de leur demander d'aller vers les ailes (flèches). Il y a huit directions. Vous pouvez voir les répercussions précises qu'ont ces flèches sur le positionnement des joueurs en cliquant sur [« Avec le ballon »] et [« Sans le ballon »].

Si vous cliquez sur [« Avec le ballon »] et [« Sans le ballon »], vous verrez exactement où vous avez demandé à vos joueurs de se positionner sur le terrain, selon la zone du terrain où se trouve le ballon. Le terrain est divisé en douze zones.

- ✓ Pour déplacer un joueur : [clic gauche/déplacer]
- ✓ Pour sélectionner une autre zone du terrain : [clic droit sur la zone]

[« Symétrie »] : permet d'appliquer le même positionnement sur l'autre aile, en effet miroir.

[« Montrer les courses »] : montre les courses effectuées par les joueurs

Si vous modifiez le positionnement d'un joueur [« Avec »] ou [« Sans le ballon »], lorsque vous reviendrez sur [« Vue générale »], vous remarquerez que le contour du rond qui représente le joueur est en gras. Cela signifie que le joueur a reçu des instructions individualisées pour son placement sur le terrain.

Instructions collectives

- ✓ Pour accéder aux instructions collectives : [« Tactique » > « Instructions collectives »]



- « Mentalité »

Indique la mentalité générale de l'équipe, si elle a un esprit plutôt défensif ou, au contraire, offensif.

. « Normal »

L'équipe joue un football équilibré, normal.

. « Défensif »

L'équipe est prudente. Les joueurs veilleront à être sûrs de ne pas être en position de se faire contrer avant d'attaquer.

. « Offensif »

L'équipe a un esprit offensif, plus de joueurs vont proposer des solutions vers l'avant. Soyez très prudents lorsque vous jouez comme ça ou vous pourriez bien subir les contre-attaques de vos adversaires.

- « Passes »

Indique le style de passes que votre équipe va essayer d'employer pendant le match. Gardez à l'esprit que toutes les passes qui seront faites ne seront pas du type spécifié. Simplement, les joueurs se baseront sur le type de passes que vous leur demanderez d'effectuer.

. « Toutes »

Le style de passes de l'équipe est laissé à l'initiative des joueurs. Longs ballons, passes courtes, le jeu dépendra du joueur et de la situation.

. « Courtes »

L'équipe va essayer de construire ses attaques patiemment avec une succession de passes courtes. Le FC Barcelone d'aujourd'hui, ou, historiquement, les équipes sud-américaines, clubs ou sélections (ex : « toque », Colombie 90', Brésil 80's, Boca Juniors ...), sont ou étaient adeptes de ce style de jeu.

Pour utiliser cette tactique, l'idéal est que vos joueurs soient doués en *Passes* et *Appels de balle*. Une note correcte en *Endurance* est aussi recommandée puisque, dans ce style de jeu, les joueurs bougeront beaucoup plus que ceux qui se contentent de balancer dans la surface adverse.

. « Directes »

L'équipe attaque rapidement, elle ne fait pas tourner le ballon comme le font certaines équipes qui essaient patiemment de percer la défense adverse. Le jeu direct est souvent adopté par les équipes qui disposent d'un attaquant rapide capable de proposer rapidement une solution en profondeur à la récupération du ballon.

Pour utiliser ce style de passes, il est recommandé que les joueurs qui distribuent le jeu aient de bonnes notes en *Passes* et *Créativité*. Idéalement, les joueurs concernés par les attaques devraient avoir de bonnes notes en *Vitesse* et *Flair*.

. « Longues »

Plutôt que de construire patiemment ses attaques, l'équipe va souvent tenter de sauter le milieu de terrain dans l'espoir de trouver les attaquants avec des longs ballons. C'est le célèbre « Kick'n'Rush » popularisé par les équipes britanniques à la fin des années 70. Un style de jeu prisé par les équipes limitées techniquement et/ou disposant d'attaquants puissants, physiques et endurants (ex : Hull City emploie régulièrement ce style de jeu).

Pour utiliser ce style de passes, il est recommandé que les attaquants soient bons en *Force*, *Anticipation* et *Tête*.

- « Tacles »

Indique l'intensité des tacles des joueurs pendant un match.

« Normaux »

Les joueurs vont jouer dans leur style propre. Wayne Rooney s'arrachera pour sauver n'importe quel ballon quand Karim Benzema ira à peine presser le relanceur adverse.

« Correctes »

Les joueurs se tiendront à l'écart des duels et seront moins enclins aux tacles glissés pendant un match. Ce style de jeu est recommandé pour les matches amicaux et lorsque vous voulez à tout prix préserver vos joueurs des blessures ou des cartons.

« Durs »

Les joueurs ont reçu l'instruction de jouer dur pendant tout le match, ils iront plus facilement à la lutte avec l'adversaire, se donneront à fond dans les duels, et n'hésiteront pas à tenter des tacles risqués. Ce style de tacles est recommandé face aux équipes faibles physiquement ou techniquement supérieures.

Consignes d'équipe

Toujours dans l'écran des [« Instructions collectives »], il y a quatre consignes supplémentaires qui influent sur le style de jeu de votre équipe. Elles viennent se greffer à votre formation tactique et indiquent aux joueurs une façon de jouer, pas seulement en terme de positionnement sur le terrain. Ces consignes sont uniquement collectives, elles peuvent être annulées ou même combinées (mais ce n'est pas toujours approprié).

- « Pressing »

L'équipe pressera les joueurs adverses afin de les gêner dans leurs transmissions, leurs frappes. Le ballon pourra être récupéré plus rapidement et plus haut. Le pressing peut laisser des espaces derrière si les joueurs s'aventurent trop loin de leur position.

Le pressing est particulièrement fatiguant pour les joueurs. Les joueurs concernés par cette consigne auront dans l'idéal une bonne note en *Endurance*.

- « Hors-jeu »

L'équipe essaiera de jouer le hors-jeu, ce qui signifie que les défenseurs tenteront de s'avancer tous ensemble de quelques mètres pour mettre volontairement hors-jeu le(s) attaquant(s) adverse(s) au moment de la passe.

Pour jouer le hors-jeu, il est recommandé que vos défenseurs aient de bonnes notes en *Endurance*, *Condition* (en %, fatigue du joueur pendant le match), *Anticipation* et *Positionnement*.

- « **Contre-attaques** »

L'équipe va essayer d' "aspirer" l'équipe adverse, puis de la prendre rapidement à revers avec une contre-attaque pendant que ses joueurs seront hors de leur position. Beaucoup d'équipes italiennes jouent de cette manière.

Pour jouer la contre-attaque, il est préférable d'avoir une défense solide et des attaquants rapides (*Vitesse*) et endurants (*Endurance*).

- « **Tous derrière** »

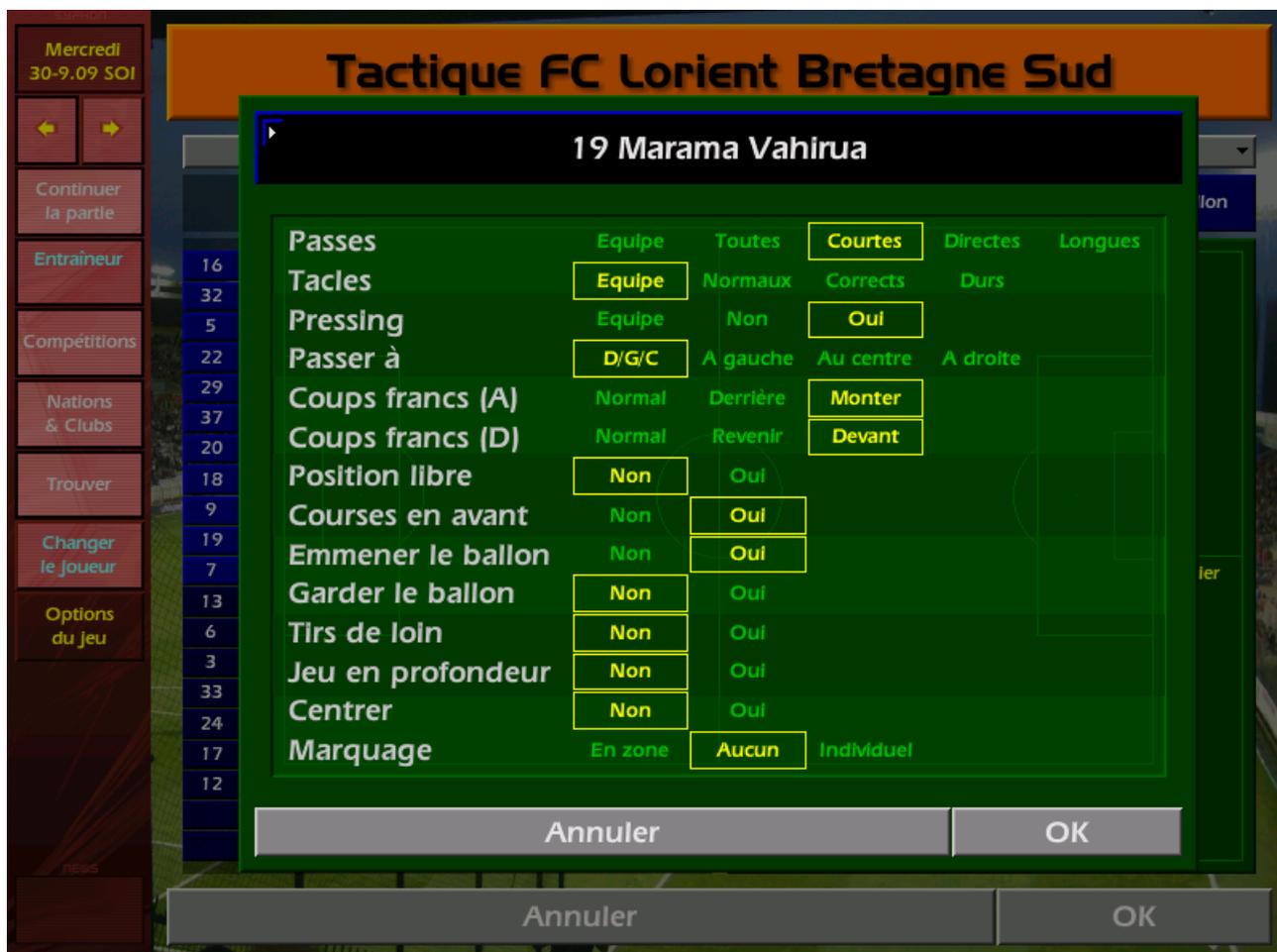
L'équipe va chercher à étouffer le jeu adverse en positionnant le plus de joueurs possibles entre son propre but et le ballon. Beaucoup de petites équipes jouent comme ça lorsqu'elles sont opposées à un adversaire largement meilleur qu'elles.

- « **Tireurs de coups de pied arrêtés** »

Vous pouvez choisir les joueurs qui auront la charge de tirer corners et coup-francs, qu'ils soient situés à gauche ou à droite. Un tireur de coups francs ou de corners efficace devra avoir une bonne note en *Coups francs*.

Instructions individuelles

- ✓ Pour accéder aux instructions individuelles, dans l'écran tactique : [« Nom du joueur » > clic droit] ou [« Voir » > liste des consignes individuelles]



La dernière étape de l'organisation tactique réside dans les instructions individuelles. Elles peuvent être utiles si vous estimez que des joueurs doivent avoir des consignes particulières. Il peut s'agir de demander à Gervinho de tenter des dribbles, à Loïc Rémy de faire des appels dans la profondeur, ou encore à votre stoppeur de prendre Kevin Mirallas en marquage individuel.

Plusieurs des instructions individuelles sont les mêmes que les instructions collectives. Un joueur ayant reçu une instruction individuelle la respectera en priorité et oubliera l'instruction collective si elle est différente. Par exemple, si vous avez demandé à votre milieu défensif de s'inspirer de Jens Jeremies avec des « tacles durs », même si l'instruction collective est de jouer en tacles normaux, votre joueur jouera en « tacles durs ».

Il existe des consignes individuelles supplémentaires :

- « **Coups francs (Attaque / Défense)** »

Indique à votre joueur s'il doit venir se placer dans la surface adverse lors des coups de pieds arrêtés offensifs, s'il doit rester derrière ou s'il doit se maintenir à son poste. De même, indique à votre joueur ce qu'il doit faire en cas de coups de pieds arrêtés adverses proches de vos buts. Vous pouvez ainsi demander à vos défenseurs bon en *Tête* de monter sur les coups francs, ou à vos attaquants bons en *Tête* de venir défendre.

- « **Position libre** »

Cette option donne toute latitude au joueur pour s'affranchir de sa position et se déplacer où bon lui semble sur le terrain. Un joueur qui reçoit cette instruction est généralement un joueur exceptionnel, un nouveau Zidane (ex : Camel Meriem, Mourad Meghni ...) et, plus que tout, doit avoir une excellente note en *Appels de balle*. Il sera ainsi capable d'être au bon endroit au bon moment.

- « **Emmener le ballon** »

Demande au joueur de provoquer les adversaires balle au pied lorsqu'il est en possession du ballon. Les ailiers ou les attaquants, en particulier les joueurs de percussion (Ben Arfa, Baky Koné...) sont en général ceux qui reçoivent cette instruction, étant donné leur position sur le terrain. Idéalement, seuls les joueurs doués en *Vitesse*, *Accélération* et *Dribbles* devrait recevoir cet ordre.

- « **Garder le ballon** »

Demande au joueur de garder le ballon lorsqu'il l'a. Le joueur en question devra avoir de bonnes notes en *Force* et *Equilibre* pour résister aux contacts.

- « **Tirs de loin** »

Le joueur tentera des frappes de loin lorsqu'il en aura l'occasion. Uniquement recommandé aux joueurs efficaces en *Tirs de loin*.

- « **Marquage** »

Vous pouvez demander à un joueur de ne marquer personne (« Aucun »), de couvrir sa zone de jeu (« En zone »), ou de marquer un joueur en particulier (« Individuel »). Par défaut, en « Individuel », le joueur marquera le joueur qui joue le plus souvent dans sa zone (basiquement, le défenseur central droit sera au marquage de l'attaquant central gauche). Vous pouvez cependant définir vous-même le joueur à marquer. Une consigne réservée aux joueurs bien évalués en *Marquage*.

- « Passes en profondeur »

Vous pouvez demander à un joueur de tenter des passes en profondeur, des passes difficiles dosées dans la course des ailiers ou des attaquants. Idéalement, seuls les joueurs doués en *Créativité* et *Passes* devraient s'essayer aux passes en profondeur.

- « Centres »

Vous pouvez demander à un joueur de tenter des centres. Logiquement, seuls les joueurs de couloir avec une note décente en Centres doivent recevoir cette instruction.

Note : Le moteur de jeu de CM 01/02 a été amélioré pour accentuer l'utilité des ailiers, puisqu'ils étaient trop peu efficaces dans les versions précédentes.

Note :

Ma tactique préférée est un 4-4-2 avec les ailiers collés aux lignes de touche et un des milieux axiaux programmé pour percuter avec le ballon. C'est une formation équilibrée, et elle marche mieux avec un attaquant-cible de grande taille devant. En général, j'utilise cette tactique avec des « Passes courtes », et à domicile ou lorsque je considère que l'équipe adverse est plus talentueuse que la mienne, j'utilise le « Pressing » (et si je mène, je passe en « Contre-attaques »).

Cette tactique marche très bien face aux adversaires contrôlés par l'IA, mais les adversaires humains sont susceptibles d'être imprévisibles et peuvent être plus durs à jouer.

Quelques conseils tactiques

Cette section détaille des tactiques que j'ai l'habitude d'utiliser pendant les matches.

- Conditions climatiques

- ✓ Pour connaître les conditions climatiques du prochain match : « Entraîneur » > « Effectif de l'équipe » > « Prochain match »

Le temps affecte le style de jeu des équipes.

Ventoux	Les longues passes sont plus difficiles, les tirs de loin aussi, mais ils sont aussi plus difficiles à arrêter pour les gardiens
Bruine	Le contrôle du ballon est un peu plus compliqué.
Sec	Pas d'effet particulier.
Humide	Le ballon sera plus difficile à contrôler, puisqu'il sera fuyant.
Température chaude	Les joueurs se fatigueront un peu plus vite.
Température froide	Les joueurs mal notés en Opiniâtreté et Motivation (attribut caché) seront un peu moins motivés à courir.

- Vérifiez qui est l'arbitre

- ✓ Pour connaître le nom de l'arbitre qui dirigera le prochain match : [« Entraîneur » > « Effectif de l'équipe » > « Prochain match »], le jour même de la rencontre.

Je déconseille formellement de jouer en « Tacles durs » si le match est arbitré par un homme en noir/jaune fluo/rose/orange/bleu avec une grosse note en *Sévérité* ... mais cela peut marcher (surtout si l'équipe adverse a des joueurs qui ne tiennent pas debout).

- ✓ Pour voir les statistiques des arbitres : [« Compétitions » > « Championnat » > « Stats d'arbitrage »]

Les statistiques des arbitres incluent le nombre de matches dirigés et le nombre de cartons jaunes et rouges distribués. Vous trouverez également une indication sur le degré de sévérité des arbitres (*Indulgent, Juste, Strict* et *Sévère*) et une évaluation de leurs performances. Un arbitre mal noté risque de prendre plus souvent de mauvaises décisions d'avoir du mal à tenir un match qu'un arbitre bien évalué.

- Intimider l'adversaire

Si un joueur adverse contrôle le jeu mais a une petite note en *Courage*, alors vous pourriez envisager de le marquer à la culotte avec un joueur dur sur l'homme (bonnes notes en *Force* et *Agressivité*). Le joueur pourrait éviter les duels, permettant à votre équipe de prendre le dessus sur le match.

- Donner de l'espace aux joueurs créatifs

Je vous déconseille de demander à vos joueurs créatifs de faire un « Pressing ». Si vous le faites, ils auront plus de chance d'être près d'un joueur adverse quand votre équipe récupérera le ballon, et auront moins d'espace.

- Pressing

Ne vous attendez pas à ce que toute votre équipe soit capable de presser pendant un match entier. Le pressing va fatiguer les joueurs plus vite s'ils sont faibles en *Endurance*. A moins d'avoir une équipe extrêmement endurante, j'ai pour habitude d'utiliser le pressing par tranches de cinq minutes pour interrompre la pression adverse.

- Défendre avec les attaquants

Si vous avez des joueurs volontaires, leur dire de mettre la pression sur les défenseurs adverses peut être intéressant. Cela va empêcher les meneurs de jeu défensifs d'avoir le temps de regarder autour d'eux avant de relancer. Cela peut même parfois générer des erreurs qui peuvent se terminer par des buts.

- Maximiser vos chances sur coups de pieds arrêtés

Clairement, je recommande de choisir quels joueurs montent/restent derrière sur les coups de pieds arrêtés. Cela peut valoir plusieurs buts sur une saison. En particulier pour les corners, je recommanderais de faire revenir défendre tous les joueurs avec 15 ou plus en *Saut*. Inversement, sur les situations offensives, faites monter les joueurs à 15 ou plus en *Saut*, ou qui sont bons en *Anticipation* / *Appels de balle* (pour être présents sur les éventuels second ballons).

- Garder le ballon

Je recommande d'utiliser l'option « Garder le ballon » quand un joueur est bon en *Force*, *Dribble* et *Technique* (surtout s'il est lent), s'il est seul en attaque ou milieu défensif (cela permettra au reste de l'équipe de remonter).

- Centrer dans la boîte

Si vous jouez avec des attaquants de grande taille (comprendre bons en *Saut* et en *Tête*), essayez de jouer avec des ailiers collés aux lignes de touche et demander leur des « Courses vers l'avant ». Ils seront plus susceptibles de centrer dans la surface.

- Ailiers

Une chose à laquelle les joueurs pensent rarement : si vos ailiers sont collés à la ligne, votre équipe aura plus de chances d'obtenir une touche s'ils sont taclés.

- Forcer les attaquants à s'infiltrer dans la défense

Si vous voulez forcer un attaquant à s'infiltrer dans une défense avec le ballon, positionnez-le en avant de la ligne défensive (j'ai l'habitude de les positionner juste en face du gardien adverse par rapport à l'endroit où se trouve le ballon dans l'écran [« Avec le ballon »]). Cela va obliger le joueur à se placer plus haut que sa position sur l'écran tactique jusqu'à ce qu'il se rende compte qu'il est hors-jeu. Alors il se replacera et recommencera sa course. Gardez à l'esprit que je le recommande seulement si l'attaquant n'est pas fatigué et qu'il a une bonne note en *Appels de balle*.

II – LE MATCH

C'est lors du match que vous saurez si vos choix ont été payants. Si les choses ne se passent pas comme prévues, il est toujours temps de prouver vos qualités de tacticien en remettant votre équipe sur la bonne voie.

The screenshot shows a football match interface for Auxerre vs Lorient. The score is 2-0 in favor of Auxerre. The match is in the 45th minute. The interface includes a sidebar with navigation options, a main match view with a live camera feed, and various statistics and controls.

45 **Auxerre** **2** **Lorient** **0**

Reprendre le match
Tactique Auxerre
Tactique Lorient
Vitesse du match

MI-temps
Samedi 3 Octobre 2009 Ligue 1 / MT 2-0

Agouazi **pen 33** Audard expulsé **33**
Quercia **45**

5 dernières 68% 32%

Arbitre : Marc Batta 11 063 spectateurs Sec, 8°C

Stats Auxerre Notes des joueurs Autres scores Classement Stats Lorient

Stade de l'Abbé-Deschamps, Auxerre

A) Les statistiques

Les abréviations suivantes sont utilisées sur l'écran de statistiques des joueurs pendant un match.

Pas	Nombre de passes tentées par le joueur
Tac	Nombre de tacles tentés
Têt	Nombre de têtes tentées
P.d	Nombre de passes décisives
Tir	Nombre de tirs tentés
Cad	Nombre de tirs cadrés
For	Condition physique du joueur
Int	Nombre d'interceptions réussies
Drb	Nombre de dribbles réussis
H-J	Nombre de hors-jeu sifflé(s) contre le joueur
Fte	Nombre de faute(s) commise(s)
Cfr	Nombre de faute(s) sur le joueur
Clé	Nombre de passes/tacles/têtes importants réussis

Vous trouverez d'autres stats sur la fiche du joueur, elles concernent l'ensemble de sa saison.

Apps	Nombre de matches joués. Entre parenthèses, le nombre d'entrées en jeu.
Buts	Nombre de buts inscrits.
Déc	Nombre de passes décisives réussies
HdM	Nombre de fois où le joueur a été élu homme du match
Passes %	Pourcentage de passes réussies par le joueur. Ayez en tête qu'un défenseur réussira plus de passes que les milieux ou les attaquants, puisqu'il est moins sous pression lorsqu'il a le ballon.
Tac	Nombre de tacles réussis par match, en moyenne.
Drb	Nombre de dribbles réussis par match, en moyenne
Tirs c.	Pourcentage de tirs cadrés
Enc	Nombre de buts encaissés (pour les gardiens)
TAB	Nombre de penaltys inscrits
Jau	Nombre de cartons jaunes reçus.
Rouges	Nombre de cartons rouges reçus
Vic	Nombre de matches gagnés.
Déf	Nombre de matches perdus.
BP-E	Nombre de buts que son équipe a marqué lorsque le joueur a joué.
BC-E	Nombre de buts que son équipe a encaissé lorsque le joueur a joué.

B) Le compte-rendu du match

Sur cet écran, vous retrouvez tous les commentaires du match. En les relisant, vous pouvez voir quels joueurs ont eu une influence sur le match. Certains messages clés doivent être pris en considération :

- Défenseurs

Les messages sur les tacles réussis (ou ratés) vous donneront une indication sur le niveau de votre joueur comparé à son adversaire direct. Gardez en tête que, parfois, un joueur clé de l'équipe adverse ne peut être muselé par un seul défenseur (cf. Lionel Messi, Ibrahimovic, Roy Contout ...). Dans ce cas, il peut être logique de lui coller deux joueurs en marquage individuel (en général j'utilise un défenseur et un milieu). Si les joueurs adverses frappent au but mais que les commentaires indiquent qu'ils avaient très peu d'espace, cela signifie que votre tactique les gêne vraiment, même si vous ne parvenez pas à leur prendre le ballon.

- Milieux

Les messages à propos des passes qui mènent à une frappe (surtout quand le commentaire mentionne une occasion facile) ou qui soulignent beaucoup de passes manquées. Si l'équipe adverse possède un milieu offensif qui pénètre souvent dans la surface, il peut être profitable de lui coller un milieu de terrain en marquage individuel.

- Attaquants

Les messages sur le gardien qui n'était pas sur sa ligne tend à indiquer un joueur avec une bonne *Anticipation* et une bonne vision du jeu. Si sur tous les tirs tentés par vos attaquants, le commentaire indique qu'ils avaient peu d'espace, alors la défense prend le dessus. Dans ce cas, il faut peut-être trouver des joueurs avec une meilleure note en *Appels de balle* ou leur demander plus de « Courses en avant » et de dribbles (« Emmener le ballon ») pour essayer de mettre en difficulté les joueurs qui les marquent.

- Autres messages

Il y a plusieurs petits messages qui doivent attirer votre attention. Un attaquant qui « prend le dessus » sur votre défenseur signifie que vous êtes à la peine dans les airs ou que l'attaquant prend constamment votre défense de vitesse. Dans le même ordre d'idée, un commentaire peut indiquer qu'un joueur venant du milieu du terrain n'est pas attaqué par les défenseurs.

Si vos joueurs sont particulièrement nerveux (dans les commentaires : discussion avec l'arbitre, adversaire bousculé, ballon dégagé dans les tribunes ...), pensez à les remplacer ou à leur demander de jouer en « Tacles corrects » pour tenter de leur éviter une expulsion.

De plus, quand un message indique qu'une décision est discutable, qu'un penalty sévère a été sifflé, cela peut parfois signifier que le joueur concerné a plongé. A noter si le défenseur est expulsé pour ce fait de jeu, vous pourrez peut-être obtenir l'annulation de la sanction en faisant appel.

Pensez-y aussi

- Si un joueur adverse prend un carton jaune, il sera sûrement plus laxiste en défense, de peur d'en prendre un deuxième. Tirez-en avantage en demandant à son adversaire direct de le provoquer balle au pied.

- Si vous avez des attaquants en bonne condition physique, assez rapides et correctes en *Dribbles*, vous pouvez tenter d'aspirer l'équipe adverse en jouant en « Contre-attaques » si vous menez au score.

- Votre capitaine a une certaine influence sur le style de l'équipe et la mentalité de ses coéquipiers. Ayez ça en tête lorsque vous le choisissez.

- Si vous jouez le hors-jeu et que vos défenseurs sont fatigués, ce sera plus dangereux et moins efficace que s'ils étaient en pleine forme.

- Un jeune enthousiaste et en pleine forme sera parfois plus utile qu'un vieux joueur usé et fatigué.

- Les joueurs avec une petite note en *Endurance* ne sont pas fait pour le pressing. Ils se fatigueront encore plus vite que d'habitude.

- Gardez un œil sur les joueurs qui ont « pris un coup ». Ils peuvent souffrir d'une petite blessure qui pourrait s'aggraver si vous ne le remplacez pas. A moins de 70 % de condition, un joueur est fatigué et quasiment inutile.

III – L'ENTRAÎNEMENT

Une fois votre équipe évaluée en situation de match, vous pourriez décider qu'il est temps d'améliorer les entraînements, afin qu'ils répondent mieux à vos orientations tactiques.

A) Les programmes d'entraînement

Vous pouvez choisir d'ignorer l'entraînement. Dans ce cas, votre entraîneur-adjoint ou un autre membre de votre staff technique (selon la disponibilité) s'assurera que vos joueurs s'entraînent correctement. Notez que si vous n'avez aucun préparateur, le niveau de vos joueurs risque de sensiblement se détériorer.

- ✓ Pour accéder au menu d'entraînement : [« Entraîneur » > « Effectif de l'équipe » > « Entraînement »]

Si vous sélectionnez l'option [« Attributs »] du menu principal d'entraînement, vous remarquerez que les attributs des joueurs sont divisés en trois couleurs.

Entraînement Lorient												
Ensemble		Au repos (0)		Général (27)		Forme (0)		Tirs (0)				
Programme	Voir	Attributs		Préparateurs		Filtrer						
Inf	Nom	App	CFr	Cen	Cré	Drb	Fin	Fla	Pas	T.L	Valeur	
Général	Amalfitano, Morgan	10	12	10	12	13	10	7	15	15	€2.6M	
Gardien	Audard, Fabien	5	2	5	5	5	5	1	11	11	€1.6M	
Général	Méc Baca, Maxime	13	17	12	9	9	8	8	11	8	€475K	
Général	Avn Barthelme, Maxime	10	14	4	2	2	2	13	2	4	€130K	
Général	Bouderbal, Rafik	10	12	11	10	7	6	15	7	10	€1.8M	
Général	Bourillon, Grégory	10	12	9	11	9	9	7	12	12	€1.5M	
Gardien	Avn Cappone, Lionel	5	2	5	5	5	5	1	10	10	€425K	
Général	Diane, Yaya	9	12	8	8	8	9	11	10	9	€1.3M	
Général	Méc Diarra, Sigamary	13	8	12	12	13	10	12	12	11	€3.1M	
Général	Doukouré, Cheick	12	11	10	8	10	10	13	9	12	€900K	
Général	Dubarbier, Sebastián	14	10	13	12	12	10	8	13	13	€800K	
Général	Ducasse, Pierre	13	14	13	12	10	8	9	13	12	€1.7M	
Général	Avn Fanchone, James	11	10	12	10	12	10	12	11	10	€2.1M	
Général	Gameiro, Kevin	14	8	13	13	14	12	14	12	14	€3.4M	
Général	Gbedinyessi, Félicien	18	5	9	8	9	6	12	5	9	€1M	
Général	Avn Genton, Benjamin	8	7	10	9	10	9	5	11	9	€400K	
Gardien	Dem Joinel, Alban	5	2	5	5	5	5	1	9	10	€600K	

- . Le rouge indique que le joueur a baissé dans cet attribut.
- . Le jaune indique que son niveau n'a pas changé.
- . Le vert indique que le joueur a progressé.

Si vous utilisez les programmes d'entraînement par défaut du jeu, je vous recommande de mettre les gardiens dans [« Gardiens »], les défenseurs dans [« Général »], les milieux et les attaquants dans [« Qualités »].

Si vous voulez tirer le maximum de l'entraînement de vos joueurs, vous devrez assigner les bons préparateurs à chaque programme. Pour examiner les points forts d'un préparateur, cliquez sur son nom pour voir sa fiche.

✓ Pour assigner les préparateurs : [« Entraînement » > « Préparateurs »]

Les attributs les plus importants qu'un préparateur doit maîtriser pour chaque style d'entraînement sont listés ci-dessous. Gardez à l'esprit que les notes en *Détection du potentiel* et *Détection des bons joueurs* ont une importance particulière. Si le préparateur n'est pas performant dans ces domaines, il risque de perdre son temps à s'occuper de joueurs qui n'ont aucune chance de progresser suffisamment.

Général	<i>Direction des hommes, Capacité à motiver, Joueurs de champ, Adaptation.</i>
Forme	<i>Direction des hommes, Capacité à motiver, Joueurs de champ, Discipline.</i>
Tirs	<i>Direction des hommes, Capacité à motiver, Joueurs de champ.</i>
Qualités	<i>Direction des hommes, Capacité à motiver, Travail avec les jeunes.</i>
Tactique	<i>Direction des hommes, Capacité à motiver, Connaissances tactiques.</i>
Gardiens	<i>Direction des hommes, Entraînement des gardiens.</i>

Il est possible de créer des programmes d'entraînement personnalisés, en choisissant la combinaison de votre choix. Vous verrez qu'il est possible d'entraîner un joueur à un nouveau poste (par exemple si vous voyez qu'un latéral gauche est bon en *Vitesse* et en *Dribbles*, vous pouvez choisir de le repositionner milieu ou ailier gauche). Sachez qu'apprendre un nouveau poste à un joueur prend du temps.

- ✓ Pour créer un programme personnalisé: [« Entraînement » > « Case vide » > « Editer »], ou édition d'un programme d'origine.



Si un joueur n'a aucune aptitude à évoluer au nouveau poste que vous voulez lui imposer, il sera mécontent de son entraînement. Cette situation limitera l'apport de n'importe quel entraînement sur ce joueur.

Si un programme d'entraînement est beaucoup trop ambitieux (ex : vous avez sélectionné " Intensif " pour toutes les catégories), vos joueurs seront plus susceptibles de se blesser et leur condition physique baissera plus vite que d'ordinaire. Au contraire, si vous proposez un programme léger à vos joueurs, ils auront moins de chance de se blesser à l'entraînement (mais leur progression sera aussi plus limitée). Lorsqu'un joueur est blessé, il est automatiquement absent de l'entraînement jusqu'à ce qu'il soit guérit.

B) L'âge des joueurs

L'âge auquel les joueurs atteignent leur meilleur niveau dépend de leur poste. Avant l'âge indiqué, un joueur sera plus à même de développer ses qualités ; après, il va commencer à régresser en *Endurance* et dans les autres attributs (bien que certaines caractéristiques, comme *Influence*, *Régularité* ou *Décisions* continueront à s'améliorer). Voici l'âge auquel les joueurs atteignent le sommet de leur carrière, évidemment, ces informations sont uniquement indicatives, certains joueurs connaîtront leur meilleur football plus tôt ou plus tard.

Gardiens	33 ans
Défenseurs	31 ans
Milieux	29 ans
Attaquants	28 ans

La période de progression la plus importante pour un joueur se situe en général avant ses 24 ans.

IV – L'EQUIPE RESERVE

Vous pouvez choisir de diriger l'équipe réserve ou de laisser le soin à votre adjoint de le faire.

L'équipe réserve est là pour permettre aux jeunes de se développer ou aux joueurs qui reviennent de blessure de retrouver du rythme.

Les joueurs qui restent en équipe réserve pour une durée assez importante devraient être considérés comme pouvant " rendre des services à l'équipe ", des " très bon espoirs " ou de " bons jeunes éléments ". S'ils jouent en équipe B avec un statut plus important, ils seront rapidement mécontents.

Vous pouvez imposer un joueur dans le onze de l'équipe réserve, même si vous ne la coachez pas. Il vous suffit de le sélectionner en réserve, comme vous sélectionner vos joueurs en équipe première. Cela vous permet de voir le niveau de joueurs susceptibles de monter en équipe A.

PARTIE III

LA GESTION DU GROUPE

I – L'AMBIANCE DU VESTIAIRE

Apprenez à gérer vos hommes, une bonne ambiance au sein de l'équipe peut faciliter les bons résultats.

A) Gérer le moral des joueurs

Les joueurs qui ont le moral seront en général plus performants que ceux qui ne l'ont pas. Il est donc important de veiller à ce que vos troupes se sentent le mieux possible. Pour que vos joueurs gardent le moral, il est important qu'ils se sentent utiles au sein de l'équipe. Vous allez devoir gérer les égos et les sensibilités au sein de vos troupes.

Personnalité du joueur

La personnalité d'un joueur peut affecter son humeur plus ou moins fortement. Certains joueurs sont de nature plus lunatique que d'autres.

Vous pouvez vous en rendre compte en gardant un œil sur la section [« Avenir »] de la fiche des joueurs

- ✓ Pour accéder à la section [« Avenir »] d'un joueur : [« Joueur » > « Transfert » > « Avenir »]

Voici quelques indications pour vous permettre de comprendre l'état d'esprit de vos joueurs :

Indigné	Le joueur se vexe facilement et n'est pas un modèle de professionnalisme.
Déçu	Le joueur ne va pas se donner à fond s'il est contrarié.
Inquiet pour son avenir	Le joueur a du mal à supporter la pression, notamment celle de la concurrence.
Veut impressionner son nouvel entraîneur	Le joueur est travailleur et supporte bien la pression.
Estime que le club est une étape importante pour son avenir	Le joueur est peu loyal et assez peu professionnel.

Gérer les hommes

Comme vous pouvez le voir, il est assez facile de cerner la personnalité d'un joueur à l'aide de ces phrases (elles ne sont pas toutes recensées ici, il en existe plusieurs dizaines).

- Assurez-vous que le rôle du joueur dans l'équipe est approprié. Un joueur ne sera pas content si vous lui dites qu'il est important et que vous ne le faites jamais jouer.

- Ne redéfinissez pas trop souvent son rôle. Si vous modifiez son statut toutes les semaines, le joueur se posera des questions sur sa place au club. Les joueurs indiqueront qu'ils ont été contrariés par un changement de statut avec le message " Estime qu'il a été traité injustement " dans leur profil. Si vous modifiez trop souvent le rôle de vos joueurs, votre réputation sera entachée et vos joueurs pourraient s'indigner du statut que vous leur conférer. En outre, des joueurs pourraient hésiter à signer pour votre club et à jouer sous vos ordres.

Lorsque vous changez le rôle d'un joueur, vous devez prendre plusieurs choses en compte :

1. Quand le joueur a-t-il signé son dernier contrat ? Un joueur n'appréciera pas d'être enrôlé en tant que pièce importante de l'équipe et d'être relégué remplaçant deux semaines plus tard. Mais s'il a un rendement catastrophique depuis neuf mois, il pourrait avoir une approche plus pragmatique de votre décision.
2. L'âge du joueur. Si un joueur a ses plus belles années derrière lui, il acceptera plus facilement un rôle moins important au sein de l'équipe.

- Payez-le comme il le mérite. Si vous achetez votre star alors que vous êtes encore en National et que vous lui faites signer un contrat de cinq ans à 3 000 € / mois, il ne sera pas content de toucher toujours cette somme si vous êtes en Ligue 1 deux ans plus tard.

- Ne faites pas jouer, et n'entraîner pas un joueur à un poste qui ne lui convient pas. Si vous agissez ainsi, il vous dira qu'il est " mécontent de son entraînement ". Sa progression sera ralentie et il pourrait envisager de sécher les entraînements.

- Barrière du langage. Si un joueur ne peut communiquer avec ses coéquipiers ou avec le staff, il sera plus facilement malheureux.

- Inimitiés. Certains joueurs peuvent ne pas s'entendre et ne devraient pas faire partie de la même équipe. Vous ne le saurez que lorsqu'un joueur viendra vous le dire, si la situation se présente.

- Requêtes du joueur. Refuser à un joueur de le placer sur la liste des transferts ou de l'inclure dans l'équipe première peut le rendre mécontent.

- Gagnez des matches. Aucun joueur n'aime perdre, gagner des matches est une des meilleures façons d'améliorer le moral de l'équipe.

- Ne surestimez pas sa valeur marchande. Un joueur ne sera pas content de voir sa valeur surévaluée. Un joueur heureux pourra tolérer que vous multipliez par dix son prix de vente, mais un joueur mécontent qui veut partir pour un plus grand club aura du mal à accepter que vous multipliez son prix de base par 1.5. Le joueur vous fera savoir son mécontentement en indiquant que sa " valeur est surréaliste ".

- Protégez-le des médias. Si vous ne prenez pas la défense de vos joueurs devant les critiques des journalistes, ils pourraient avoir une mauvaise opinion de vous. Mais c'est une arme à double-tranchant. Certains joueurs peuvent profiter de votre réaction bienveillante pour se relâcher. De plus, défendre un joueur qui a critiqué un coéquipier peut mettre en colère le joueur visé.

- Temps passé au club. Certains joueurs estimeront qu'ils ont fait le tour de la question au club et pourront être tentés par un nouveau défi. Si vous forcez ces joueurs à rester, leur moral en sera affecté. Si un joueur d'expérience et respecté est fâché, cela aura un effet sur le reste de l'équipe (ex : si Mamadou Niang est malheureux à Marseille, certains de ses coéquipiers pourraient s'en émouvoir).

Le cas des étrangers

Vous pouvez autoriser un joueur qui a le mal du pays à s'absenter quelques temps pour lui permettre de se ressourcer. Cette option est uniquement disponible lorsqu'un joueur a le mal du pays (section [« transfert »] de sa fiche). N'oubliez pas qu'il existe un risque que le joueur veuille rester chez lui et ne revienne pas à l'entraînement comme prévu à la fin de ses vacances.

B) Gérer les comportements négatifs

Discipline

Vous pouvez signifier à vos joueurs votre colère. Si un joueur vous a énervé pour telle ou telle raison, vous pouvez lui infliger un avertissement officiel ou même suspendre son salaire pendant une ou deux semaines

- ✓ Pour sanctionner un joueur : [«Joueur » > « Action » > « Sanctionner le joueur »]

Vous pouvez expliquer votre décision au joueur, mais vous n'êtes pas obligés. Vous avez plusieurs choix de justification :

Aucune raison	N'apporter aucune explication est très dangereux, et revient à victimiser le joueur gratuitement.
Comportement non professionnel	Lorsque le joueur a manqué de respect au club et/ou à ses coéquipiers, par exemple en cas d'absence injustifiée ou d'entraînement manqué.
Expulsion dans un match précédent	Lorsque le joueur a été exclu au cours du dernier match.
Comportement violent	Lorsque le joueur a été impliqué dans un incident violent au cours du dernier match.
Mauvaise performance	Lorsque vous considérez que le joueur n'évolue pas à un niveau convenable

Si vous pointez trop souvent du doigt les performances d'un joueur, il pourrait être mécontent (et certains de ses coéquipiers aussi). Vos dirigeants aussi pourraient s'en mêler.

Utilisé avec parcimonie, ces critiques peuvent améliorer l'attitude du joueur. S'il manque régulièrement l'entraînement, il pourrait décider de ne plus le faire.

Absences injustifiées

Un joueur peut être si malheureux dans un club qu'il décide de s'absenter sans permission. Dans ce cas, il sera indisponible pour plusieurs matches, jusqu'à ce qu'il se décide à revenir au club. Un joueur qui agit de la sorte va s'attirer le courroux de ses coéquipiers, et probablement celui du président. Un joueur peut s'absenter pour plusieurs raisons. Le plus souvent, il a du mal à s'adapter au nouveau pays ou il estime que sa carrière est en danger après que vous ayez refusé plusieurs offres de transferts.

Faire appel d'un carton rouge

Vous pouvez faire appel d'une suspension si vous estimez qu'elle est injuste. La fédération peut décider de restreindre la sanction, et, parfois, la presse défendra votre démarche.

Vous ne pouvez pas faire appel de toutes les sanctions. Cela dépend de la situation et du championnat dans lequel vous évoluez. S'il est possible de faire appel, vous verrez apparaître un bouton [« [Faire appel de la décision](#) »] en même temps que l'annonce de la sanction dans vos dernières infos.

Vous aurez plus de chance de voir votre requête aboutir si le commentaire qui a accompagné l'action en question indiquait « une décision sévère » ou une tricherie de l'adversaire.

PARTIE IV

CONTRATS ET TRANSFERTS

I – LE MARCHE DES TRANSFERTS

Une fois qu'un entraîneur a évalué son équipe, il va chercher à se séparer des joueurs qu'il ne souhaite pas conserver et trouver ceux qui combleront les faiblesses de l'équipe.

A) Acheter des joueurs

S'ils cherchent un certain profil de joueur, la plupart des entraîneurs vont scruter le marché des transferts pour trouver leur cible

- ✓ Pour accéder au marché des transferts : [« Entraîneur » > « Recherche de joueurs et staff »]

Mercredi 30-9.09 SOI

€5.25M en réserve

Recherche de joueurs & staff

Sélection **Recherche de joueurs** Recherche de staff Recruteur n°1 Recruteur n°2

Recherche Voir Filtres Supprimer

Famous players in your region Pg 1/4

Recherche de joueurs

Inf	Nom	Club	Basé	Position	Valeur
Dem	Argeller, Thierry	Guingamp	Ligue 2	D C	€300K
Dem	Ayté, Floyd	Nancy	Ligue 1	MO DG	€950K
Sup	Bennai, Brahim	Paris FC	National	D DC	€10K
Dem	Brégerie, Romain	Sète	France	D D	€230K
Dem	Camara, Lamine	Libourne-St-Seurin	France	M C	€250K
Dem	Camerling, Basile	Nancy	Ligue 1	M C	€160K
Dem	Darchy, Samuel	Clermont	Ligue 2	B C	€90K
Lst	Delbourg, Romain	Angers	Ligue 2	M C	€40K
Dem	Diarra, Moké	Yzeure	France	MD C	€120K
Lst	Dounfama, Ladislav	Lille OSC	Ligue 1	B C	€60K
Dem	Dragutinović, Ivica	Sevilla	Spain	D GC	€2.2M

37 joueurs trouvés (2854 écartés)

Recruteur n°3 Recruteur n°4 Recruteur n°5 Recruteur n°6 Recruteur n°7

Annuler OK

Lorsque vous voulez acheter des joueurs, je recommande deux méthodes :

1. La première est de régler les filtres sur les attributs importants ([« Recherche de joueurs » > « Filtres »]) pour trouver les joueurs au profil recherché. Ensuite, envoyez des recruteurs sur chaque joueur pour qu'ils puissent vous donner leur opinion. J'ai tendance à utiliser cette méthode quand je cherche un seul joueur à une position bien définie.
2. L'autre méthode est d'envoyer des recruteurs faire une recherche générale, et ensuite d'appliquer les filtres, une fois qu'il a terminé son voyage. Je procède de cette façon quand je cherche plusieurs joueurs à des positions différentes.

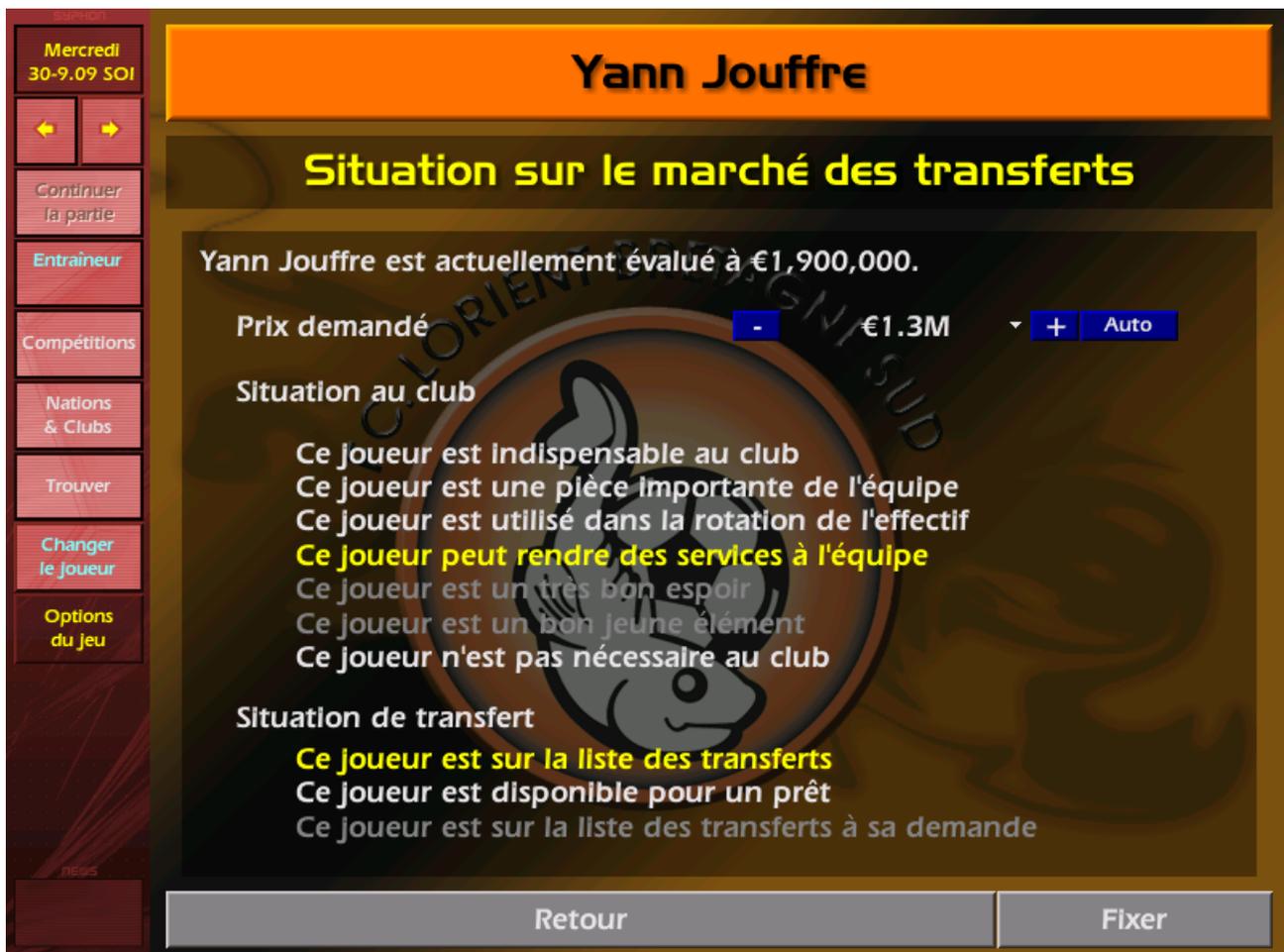
Les joueurs de votre club pourront réagir sur le recrutement, par exemple en se réjouissant de l'arrivée d'un grand nom qui permet au club de passer un palier. Parfois, la réaction est négative, des joueurs peuvent s'inquiéter de leur temps de jeu en voyant arriver de la concurrence. C'est à vous de voir comment vous voulez gérer ce problème.

B) Vendre des joueurs

Pour vendre un joueur, placez-le simplement sur la liste des transferts. Les autres clubs seront au courant qu'il est disponible à la vente. Si vous voulez vous débarrasser rapidement du joueur, ou récupérer de l'argent sans trainer, il pourrait être nécessaire de baisser la valeur du joueur pour attirer plus de clubs.

Si le statut d'un joueur est fixé sur " n'est pas nécessaire au club ", il acceptera plus facilement les offres des autres clubs. Gardez tout de même à l'esprit que cette situation le rendra mécontent. Si un joueur est malheureux dans son club, il pourrait accepter une offre de contrat inférieure à son contrat actuel.

- ✓ Pour placer un joueur sur la liste des transferts : [« Joueur » > « Action » > « Fixer le statut »]



The screenshot shows the game interface for player management. On the left is a sidebar with navigation options: Mercredi 30-9.09 SOI, Continuer la partie, Entraîneur, Compétitions, Nations & Clubs, Trouver, Changer le joueur, Options du jeu, and NEWS. The main area is titled "Yann Jouffre" and "Situation sur le marché des transferts". It displays the player's current value: "Yann Jouffre est actuellement évalué à €1,900,000." Below this is a "Prix demandé" (Asking price) set at "€1.3M" with minus and plus buttons and an "Auto" button. The "Situation au club" (Club situation) section lists several status options, with "Ce joueur peut rendre des services à l'équipe" highlighted in yellow. The "Situation de transfert" (Transfer situation) section lists "Ce joueur est sur la liste des transferts" as the selected option, also highlighted in yellow. At the bottom are "Retour" and "Fixer" buttons.

Si vous placez brusquement un joueur sur la liste des transferts (par exemple juste après l'achat d'un joueur), il pourrait mal le prendre et s'en plaindre dans la presse.

Avant de vous débarrasser d'un joueur non désiré, pensez que les relations entre les joueurs existent. Si vous vendez un joueur adoré de ses coéquipiers, vous pourriez dresser le vestiaire contre vous. Faites-vous une idée des relations entre vos joueurs en jetant un œil à la section [« [Avenir](#) »] de leur fiche. Vous verrez s'ils font un commentaire favorable sur un coéquipier. (ex : Christophe Jallet « pense que Claude Makélélé est un meneur-né »).

Une fois que vous avez cliqué sur [« [Fixer le statut](#) »], vous pouvez changer la valeur que du joueur (le prix que les autres équipes s'attendent à devoir payer pour l'acquérir), le statut du joueur dans l'équipe (le rôle que vous lui indiquez de tenir au sein du groupe) et sa situation de transfert (si vous souhaitez le vendre ou le prêter). Prêter un joueur lui permet, s'il joue dans le club qui l'accueille, de progresser une saison avant de revenir dans votre club.

Si vous recevez une offre d'un club, vous le saurez sur votre page d'infos.

C) Les négociations

C'est ensuite à vous d'estimer si l'offre est suffisante. Vous pouvez l'accepter, la refuser, ou négocier. La négociation permet de demander plus d'argent ou d'ajouter des clauses au transfert. Le procédé est le même que vous achetiez ou que vous vendiez un joueur. Nous prendrons ici l'exemple d'une vente.

The screenshot shows the 'Lorient' negotiation screen for player 'De Freitas'. The interface includes a sidebar with navigation options like 'Continuer la partie', 'Entraîneur', and 'Options du jeu'. The main area displays the player's current value (€1,400,000) and the club's transfer budget (€5,250,000). A table allows adjusting various terms of the offer, such as the transfer amount, payment schedule, and percentage on the next sale. The total offer value is shown as €1,400,000. At the bottom, there are buttons for 'Retour' and 'Offre'.

Option	Current Value	Adjustment
Montant du transfert	€1.4M	+ =
Mensualités de paiement	-	+
Pourcentage sur la prochaine vente	-	+
Prime après 10 apparitions	-	+
Prime après 10 sélections	-	+
Rendre l'offre publique	Non	

Valeur totale €1,400,000

- Montant du transfert

L'argent que vous offrirez au club pour le joueur, et qu'il touchera une fois le transfert conclu.

- Mensualité du paiement

Vous autorise à payer sur plusieurs mois, en plusieurs échéances (de 6 à 24 mois).

- Pourcentage sur la prochaine vente

Si cette clause est activée, le club vendeur recevra un pourcentage sur le transfert du joueur si le vous décidez de le vendre à votre tour (de 5 à 25 %).

- Prime après 10 apparitions

Si cette clause est activée, vous devrez payer une somme d'argent supplémentaire lorsque le joueur aura disputé un certain nombre de matches de championnat dans votre club. Vous pouvez déterminer la somme. Vous pouvez choisir le nombre de matches que le joueur doit disputer en cliquant sur le nombre d'apparitions (1, 10, 15 ou 20 matches).

- Prime après 10 sélections

Ici, vous paierez une somme supplémentaire si le joueur dispute des matches avec sa sélection nationale (dès son prochain match, ou au bout de dix).

- Echanges

En cliquant sur [[« Echanges »](#)], vous pourrez demander d'échanger des joueurs avec le club vendeur. Vous pouvez échanger des joueurs et demander de l'argent en plus.

II – PROPOSER UN CONTRAT

Les négociations de contrat peuvent avoir deux formes : proposer un contrat à un joueur une fois un transfert arrangé avec un club, ou essayer de prolonger le contrat d'un de vos joueurs actuels.

Un entraîneur peut vouloir s'assurer la présence de ses cadres en leur proposant des contrats longue durée. Les négociations avec vos propres joueurs peuvent être interminables, et vous pouvez négocier les clauses avec le joueur pour essayer d'obtenir le meilleur arrangement possible.

Les négociations avec les joueurs que vous essayez de recruter sont souvent plus difficiles. Il existe toujours le risque qu'il signe un nouveau contrat, plus lucratif, avec son club actuel, ou qu'il reçoive une offre plus intéressante de la part d'un autre club.

Lorsque vous proposez un contrat à un nouveau joueur, sachez que vous ne pouvez pas modifier à votre guise le rôle que vous lui proposez au sein de l'équipe. Cette méthode permet de lui proposer un rôle moins conséquent pour un salaire moindre, mais vous devrez attendre deux semaines avant de lui proposer un rôle différent dans l'équipe. Jusque là, le joueurs aura toujours en tête votre première proposition.

Lorsque vous proposez un contrat à un joueur, l'écran de négociation s'affiche.

Vendredi 2-10.09 SOI

William Vainqueur (Nantes)

Offre de contrat

Continuer la partie

Entraîneur

Compétitions

Nations & Clubs

Trouver

Options du jeu

Base	Primes	Clauses
William Vainqueur n'a pas la moindre intention de négocier.		
Le comité directeur autorisera un salaire allant jusqu'à €75,000 p/m.		
Salaire mensuel	€31,500	
Prime à la signature	€300,000	
Fin du contrat	Jun 2013	
Type de Contrat	Temps plein	

Retour Annuler Offre

Le premier écran vous indique si le joueur est intéressé par un contrat dans votre club, et si c'est le cas, quelles sont ses volontés. Sachez que certains joueurs étrangers peuvent demander plusieurs fois leur salaire actuel parce qu'ils devront quitter leur famille et leurs amis pour rejoindre votre club.

Si un joueur indique qu'il n'est " pas intéressé par un rôle de membre de l'effectif ", ou un message similaire, cela signifie que ce joueur envisagera de signer seulement s'il est considéré différemment au sein de l'équipe (en général il veut un rôle plus important, mais certains jeunes ne voudront pas avoir un rôle trop important, inquiets par la pression engendrée).

Si un joueur indique qu'il n'est " pas du tout intéressé " par une signature dans votre club, il est fort peu probable qu'il accepte votre proposition de contrat, sauf peut-être si vous lui proposez un très gros salaire et une porte de sortie vers un plus gros club en incluant une clause libératoire. La clause libératoire est une somme de transfert que vous fixez pour le joueur : si elle est versée par un club, vous êtes obligés d'accepter le transfert et de laisser le joueur discuter avec le club. Vous pouvez évidemment le vendre moins cher si vous le souhaitez.

Ayez à l'esprit que vous ne pouvez pas toujours proposer le salaire que vous voulez à un joueur, vos dirigeants peuvent instaurer un plafond.

A) Le contrat en détails

Voici la liste des paramètres que vous pouvez modifier lors d'une proposition de contrat :

Conditions générales

- Salaire hebdomadaire / mensuel (dépend de ce que vous avez choisi dans les options du jeu)

Le salaire que le joueur va toucher chaque semaine / chaque mois en jouant pour votre club.

Ayez en tête que la masse salariale totale de votre club affecte le montant des salaires que vous pouvez proposer aux joueurs et la somme d'argent que vos dirigeants vous accorderont pour les transferts. Par exemple, si vous avez 20 joueurs dans votre équipe, qui touche chacun environ 140 000 € / mois, vous aurez une masse salariale annuelle d'environ 35 000 000 €, ce qui pourrait pousser vos dirigeants à restreindre les dépenses d'une façon ou d'une autre. Cela marche évidemment dans les deux sens. Régulièrement, vous pouvez libérer de l'argent pour les transferts en vendant les joueurs les mieux payés de votre équipe.

- Prime à la signature

Apparaît uniquement lorsque vous essayez de recruter un joueur. C'est une somme d'argent que le joueur recevra directement en bonus, lorsqu'il signera son contrat.

Cette prime peut parfois persuader un joueur de rejoindre votre club, mais lorsque vous entraînez une petite équipe, n'hésitez pas à vous en passer (surtout pour les joueurs libres, qui cherchent souvent désespérément une équipe).

- Date de la fin du contrat

La date à laquelle le contrat du joueur prendra fin. Il est déconseillé de proposer de longs contrats aux joueurs déjà âgés. Leur niveau et leur forme physique risquent de baisser rapidement vers la fin de leur carrière, et vous pourriez vous retrouver à devoir payer cher un joueur devenu inutile (syndrome Ian Rush).

- Type de contrat

Un contrat à temps plein garantit le contrat du joueur dans votre club. Un contrat à temps partiel lui permet de quitter votre club quand il le souhaite, sans indemnités.

- Poste au club

Certains joueurs âgés pourront avoir un rôle supplémentaire au sein du club. En plus de jouer, ils peuvent parfois entraîner leurs coéquipiers.

- Primes

Vous pouvez offrir aux joueurs des primes en fonction de leurs performances. Les gardiens peuvent recevoir une somme d'argent à chaque fois qu'ils n'encaissent pas de but, les joueurs de champ à chaque but inscrit ou passe décisive réussie.

Cluses

Vous pouvez inclure des clauses dans le contrat, comme une clause de libération, ou la possibilité de quitter le club dans certaines circonstances.

- Clause libératoire

Vous devez laisser partir le joueur si un club vous offre la somme de la clause (voir Négociations de contrat).

- Clause libératoire en cas de relégation

Même principe, mais ici, la clause s'applique seulement si le club est relégué en fin de saison.

- Clause libératoire si le club ne monte pas

Même principe, mais ici, la clause s'applique seulement si le club n'est pas promu en division supérieure en fin de saison. Lorsque cette clause est activée, elle apparaît en rouge.

- Clause libératoire pour devenir entraîneur

Si le joueur décide d'accepter une offre pour devenir entraîneur, vous devrez le libérer gratuitement.

Si vous augmentez la somme de la clause par rapport à celle demandée par le joueur, il risque de se montrer hésitant à signer, même si vous compensez par d'autres manières.

B) Les jeunes du centre de formation

Au cours de la saison (souvent à la fin), vous pouvez recevoir des messages vous indiquant que des jeunes joueurs ont été promus en équipe première afin que vous puissiez les évaluer.

En jetant un œil à votre équipe, vous vous apercevrez que ces joueurs l'ont rejoint et disposent d'un contrat à mi-temps. Si vous estimez qu'ils peuvent être utiles à votre effectif; proposez-leur un contrat. Dans le cas contraire, libérez-les.

Note : Si vous avez déjà cinquante joueurs sous contrat, aucun jeune ne sera promu en équipe première.

C) Retraite des joueurs

L'âge auquel un joueur est susceptible de prendre sa retraite est affecté par son poste. Un joueur qui est encore en grande forme (cf. attribut *Endurance*) et joue en équipe première a moins de chance de mettre un terme à sa carrière qu'un joueur fatigué et relégué en équipe réserve. Voici l'âge minimum de départ en retraite des joueurs selon leur poste :

Gardiens	35 ans
Défenseurs	32 ans
Milieux	31 ans
Attaquants	30 ans

Des joueurs peuvent aussi être obligés de mettre un terme à leur carrière à cause d'une blessure grave, mais les cas sont très rares.

BONUS

Keeping the game alive !

METTRE LE JEU A JOUR

Les fans de L'Entraîneur 3 font un travail fantastique pour garder le jeu en vie. Aujourd'hui, le jeu est disponible légalement et gratuitement sur le net, et c'est en grande partie grâce à eux. Les membres de Champman0102.co.uk proposent des patches et des mises à jour toute l'année. Vous pouvez jouer avec les effectifs actuels de tous les championnats représentés dans le jeu, et même télécharger de nouveaux championnats. Une seule adresse :

<http://www.champman0102.co.uk/forum/>

Petit tutoriel pour installer ces mises à jour. L'opération vous prendra moins de cinq minutes :

1°) Téléchargez le jeu ici, le fichier fait 278 mo :

<http://tinyurl.com/yazhs6e>

2°) Pour l'installer, utilisez Daemon Tools, que vous trouverez ici :

<http://tinyurl.com/pn3pyj>

Une fois Daemon Tools installé, ouvrez l'application. En bas à droite de votre écran, dans la barre de tâches à côté de l'horloge, vous trouverez un petit logo avec un éclair. Faites [clic droit > CD/DVD Rom virtuel > Périphérique > Monter image > choisissez le fichier .iso que vous avez téléchargé]. Ensuite, l'installation démarre classiquement.

3°). Une fois le jeu installé, téléchargez le patch officiel 3.9.68, ici :

<http://tinyurl.com/ydosn7u>

Installez-le, tout se fait tout seul (au pire, vous devez sélectionner le fichier cm0102.exe dans le répertoire où a été installé le jeu, si on vous le demande). Le jeu sera maintenant en français (ou vous pourrez le choisir dans les options du jeu).

4°) Une fois le patch installé, il faut mettre le crack no-cd :

<http://tinyurl.com/ybvuoq9z>

Remplacez "cm0102.exe" et "cm0102_GDI.exe" par les deux fichiers crack dans [c:/program files/championship manager 01-02].

5°) On va maintenant mettre le jeu à jour. Téléchargez la dernière mise à jour de Tapani, qui date de novembre 2009 :

<http://tinyurl.com/yacztow>

Dézippez le contenu de l'archive téléchargée, puis copiez tout son contenu dans le dossier [Data] de votre jeu (logiquement : [c:/program files/championship manager 01-02/data]). Ecrasez tous les fichiers déjà existants, aucune pitié.

6°) . Dans votre dossier "data" allez dans "patchers", puis double cliquez sur cm-patcher-3.10, réglez sur [2009] pour que le jeu commence à la présaison 2009-2010, et [game speed : default], puis patchez.

Puis, toujours dans le dossier "patchers", double cliquez sur zozoa addon 2.29, sélectionnez tout, et installez.

7°) . Faites un clic droit sur votre [cm0102.exe > propriétés > à droite, compatibilité, choisissez windows 98].

8°) Have fun !