

Règlement JVCom

En cas de non-respect de ces règles, le joueur fera l'objet d'un vote par le Comité de Direction afin de déterminer sa sanction qui pourra être un simple avertissement, une suspension d'un ou plusieurs joueurs, d'un ou plusieurs match(s) ou une exclusion définitive de la ligue !

Afin de ne pas trop brider le jeu et d'être au plus près de la réalité nous avons repensé certaines règles... Bien sûr nous demandons à chacun d'entre vous de les respecter sans en abuser puisque le règlement est en constante évolution et nous ne nous interdisons pas de revoir certaines règles en cours de saison si nous en sentons l'obligation.

La plupart d'entre vous font partie d'autres ligues avec des règlements parfois similaires et parfois différents. Je demande à tout le monde d'accepter ce règlement tel quel et de le suivre dans CETTE franchise.

Merci !

I. Règle FAIR-PLAY

La règle FAIR-PLAY est la plus importante de la **Franchise JVCom** puisque c'est elle qui va être garante du bon fonctionnement de notre ligue. Elle sera citée en référence dans plusieurs autres règles et permet d'encadrer un minimum les conditions du match. Vous êtes tenus de la respecter afin de maintenir un esprit amical durant les matchs et en dehors.

« Un joueur qui mène au score de plus ou moins 3/4TD donc 21/28 points d'écart ; se doit de gérer son match afin de ne pas écraser son adversaire »

(ceci n'est pas le but de notre ligue)

Pour cela vous avez plusieurs solutions (Entrée des Back-up/Privilégié le Run/Chrono en Chew clock). Au même titre que celui qui gagne, le joueur qui constate que revenir au score est impossible (Ex : 40/20 à 2 minutes de la fin) doit accepter la défaite et éviter de chercher les BigPlay en envoyant des grandes passes dans le Deep. Ce joueur doit également gérer le chrono et faciliter la fin du match sans forcer les interceptions.

Une sanction pourra être prise si un joueur cherche à réaliser un « score maximal » ou réaliser une humiliation alors que la victoire est assurée et dans le même esprit si un joueur abuse alors que le match est totalement perdu.

II. Règles générales

1. On se doit de **varier nos choix offensifs**. Attention de ne pas confondre Play et Tracé !! Un play ne peut être fait que 2 fois Maximum dans le match et espacé dans le temps (beaucoup de play dans le playbook). Des tracés il n'en existe qu'une dizaine (Slant/Out/Fade/Drag...) ... essayez de varier un maximum !!

2. Afin de donner plus de liberté aux joueurs et laisser le choix de faire comme les Coachs IRL en NFL (à vos risques et périls) la règle pour les **4èmes tentatives** est : possibilité sur les **Quart Temps 1/2/3** d'effectuer uniquement **DEUX 4^{èmes} tentatives SI ET SEULEMENT SI, VOUS ETES MENE AU SCORE + DANS LE CAMPS ADVERSE + EN 4&1 ou 4&INCHES**

Dans le **QT4** vous pouvez effectuer **AUTANT de 4^{èmes} tentatives que vous le souhaitez (sans restriction de terrain et de Yds) à condition d'être MENER AU SCORE** et d'avoir la possibilité de revenir. **(CF règle Fair-Play)**

Les « fake FG » et « fake punt » sont autorisés, ils sont considérés comme des 4^{èmes} tentatives et donc régit à la règle ci-dessus.

3. Les **Onsides Kicks** sont autorisés à partir de la deuxième mi-temps, à la seule condition d'être mené au score **(CF règle Fair-Play)**.

Manipulation rapide défensives des Onsides kicks, pour se déplacer durant le jeu : _carré + L1_

4. Les QB peuvent courir environ 5 à 6 fois dans le match, quel que soit votre QB. Cela concerne aussi bien les plays qui sont prévus pour une course QB, que pour les courses en sortie de poche.

ATTENTION /!\ à ne pas confondre jeu pour QB et course du QB. LE SCRAMBLE EST INTERDIT !!

Le Scramble : Lors d'un jeu de passe, il est interdit de faire sortir le QB de sa poche, que ce soit sur les côtés ou de trop le faire reculer. Si, pour une raison ou pour une autre il en sort, la passe devient alors, **formellement INTERDITE** et le QB doit courir. Attention les jeux **roll out** sont différents car le mouvement du QB prévoit une sortie de poche automatique et donc n'est pas intentionnel du joueur.

5. Les **Screens** sont autorisés à un maximum de 6 (Et c'est déjà énorme). Il est autorisé d'effectuer au maximum 3 Screen passe sur HB et 3 Screen WR dans le match.

6. Il est interdit de faire des **Play Actions** en 3^{ème} et 4^{ème} tentative si vous avez plus de 5Yds à parcourir. Maximum autorisé pour une PA 3rd&5 mais pas au-dessus.

7. Il est strictement interdit de refuser de jouer un match contre un Human Player, quelle qu'en soit la raison.

8. Lorsqu'un HUM ne peut jouer son match contre un autre HUM, la personne absente se doit de se mettre en auto-pilot. En cas d'impossibilité, demander au Comité de réaliser cette action via forum ou PSN de la ligue. Si aucun accord possible entre deux joueurs, le match sera simulé. Nous vous demandons également de nous tenir au courant de vos absences sur le forum afin que tout le monde puisse avoir l'information.

9. Il est formellement interdit de recommencer un match contre le CPU et ceci quelle que soit la raison. La seule excuse qui sera tolérée est une déconnexion des serveurs EA ou freeze avec obligatoirement la vidéo comme preuve. Si vous ne souhaitez pas fournir la vidéo, le match sera alors simulé. Une sanction pourra être prise par le comité.

10. Les **pénalités** sont libres d'être acceptées ou non, aucune contestation de l'adversaire ne peut être faite quel que soit l'action et le temps du chrono.

11. Il est interdit de réaliser une **pénalité volontaire**.

12. Il est interdit de réaliser un **punt « bas »** qui provoque le fumble adverse.

13. Interdiction de quitter un match même si la défaite est lourde. Nous sommes là pour le fun, il faut accepter la défaite et admettre qu'il y a meilleur que soi. En cas de « RAGE QUITTE » vous vous exposez à une **exclusion immédiate de la franchise**.

14. Lorsque le match est gagné et que le CPU conseil un Kneel (genoux à terre), on ne doit plus tenter de run ou passes. Obligation de faire le Kneel. **(CF Règle Fair-Play)**

15. Chaque Equipe doit respecter le **Salary Cap**, il est formellement interdit de dépasser le montant de celui-ci (environ 160 Millions). *Pour mieux comprendre le fonctionnement du système NFL Salary Cap, vous pouvez vous référez au document « Money Management » disponible dans Entraide/Gestion SalaryCap.*

16. Vous êtes également obligé d'avoir 53 joueurs dans votre **Roster** avant d'entamer la saison régulière. En cas de non-respect de cette règle, à la Week 1 le comité prendra les mesures nécessaires pour ajuster à 53 joueurs (Expulsion de joueurs ou ajout de joueurs via FA)

17. Vous pouvez utiliser vos **XP** gagnés pour vos joueurs librement.

18. Si un HUM a une volonté de **délocaliser sa franchise**, il devra utiliser le forum et prévenir le comité **AVANT** toute démarche sur le jeu. De même il faudra donner les raisons pour lesquelles vous souhaitez réaliser cette action. Le comité validera cette décision ou non.

19. En cas de litige entre 2 joueurs, veuillez en faire part au comité par message **PRIVE** tout en restant correct. Le forum n'est en aucun cas un lieu de règlement de compte ! Une vidéo du match est **OBLIGATOIRE** pour résoudre les conflits. (Voir règle 22)

20. Il est **OBLIGATOIRE** de fournir une vidéo en cas de réclamation. Nous avons l'avantage d'avoir un enregistrement rétroactif sur la PS4 puisque vous pouvez récupérer les 60 dernières minutes de votre vidéo à tout moment. Votre premier réflex en cas d'évènement négatif doit être d'enregistrer la vidéo comme preuve. (Voir topique vidéo sur forum)

21. Nous vous demandons de ne pas utiliser le langage SMS, faites attention à notre bon vieux français !

III. Règles des échanges (Trade Pick, Trade Players).

1. Les **Trades** ne se feront qu'entre Hum et non avec une équipe CPU sauf pour 2 cas :

- a. Si le trade est réel en NFL et dans ce cas c'est un cas réel et donc possible.
- b. Si le CPU met un joueur dans son Trade Block, il est, à ce moment-là possible de proposer un trade mais à valider avec le comité **AVANT** toute chose.

2. Tout joueur tradé ne pourra pas à nouveau l'être pendant la même Off-season et Saison régulière.

3. Les **tours de Draft** récupérés lors de la saison ou de l'Off-Season peuvent être à nouveau échangés pendant cette même Off-Season.

4. Echanges de Rookies et de Draft Pick :

- a. Un Pick de 1st round ne peut pas être échangé contre un joueur lors de l'Off-Season (à moins que ce 1st Pick corresponde à la Draft de la saison suivante, pas la Draft à venir)
- b. Un Pick de 1st Round peut cependant être échangé contre un joueur entre la week 1 de la pré-saison et la week 8 de la saison régulière précédant la Draft.
- c. Comme nous partons sur 3 saisons, les TDD des saisons 1 et 2 peuvent être tradés en échanges de TDD ou de joueurs.
- d. Les picks à partir du 2nd tour inclus sont tradables contre des joueurs dans la limite du raisonnable.

5. Pour discuter d'un Trade entre HUM, chaque équipe discute avec l'équipe adverse dans le sujet (topic de sa franchise) qui lui est alloué sur le forum. Quand le Trade est alors conclu entre les Players, il sera posté sur le topic « TRADE » du forum et en attente de validation du comité.

6. Lorsque le trade est conclu verbalement entre 2 HUM, il vous faudra obligatoirement poster dans la section « Trade » du forum en respectant le format de proposition des Trades et en argumentant ce choix en quelques mots.

7. Tous les Trades seront alors examinés par le Comité des Transactions et validés par le Comité général, surtout s'ils concernent les joueurs emblématiques des équipes (Il serait difficile d'accepter un départ de Cam Newton des Panthers, en pleine forme et à son âge, mais pourquoi pas ...)

8. Une fois validé, vous pouvez réaliser l'échange sur le jeu.

III. Règles des Re-Signs

1. Il est strictement interdit de proposer, à vos joueurs devant **Re-Sign**, une durée de contrat supérieur à 5 ans. Si vous en avez l'intention faites en part au comité, car cela devra être justifié (Joueurs jeune ou Superstar, et/ou à fort potentiel). Le mieux étant de respecter la durée de contrat prédéfini avec plus ou moins un an.

2. Pour les montants du contrat (Salaire + Bonus), libre à vous de proposer les montants selon vos FOUNDS et votre place dans le SALARY CAP. Cependant **INTERDICTION de proposer plus de Bonus que de Salaire**. Ayez également en tête dans vos propositions que nous partons sur plusieurs saisons...

3. Un joueur qui signe un nouveau contrat lors de la saison (ou Off-Season) ne pourra pas être tradé avant la prochaine saison (ou off-season)

Ex : je resigne en Off-Season 2017 Cam NEWTON, interdiction de la tradé avant la Off-Season 2018.

IV. Cut et Signature FA

1. Toute équipe peut **CUT** (couper) un joueur lors de la saison régulière. Mais si la pénalité dépasse 3M, alors vous devez demander l'accord du comité.

2. Lorsqu'un joueur est blessé et que votre Roster est à 53 joueurs vous avez plusieurs possibilité. Soit vous ne changez rien et garder l'effectif tel qu'il est, soit vous décidez de mettre votre joueur blessé sur **Injury Reserve** et là vous avez deux cas de figure.

a. Depuis M17 et la création des Practices Squad, nous avons la possibilité de piocher dedans en cas de pépin physique d'un joueur. Ces joueurs de PS seront signés en priorité en cas de blessure à court et moyen terme.

b. Au-delà de 8 semaines de blessure, le GM/Owner à la possibilité de faire une demande de FA auprès du comité (mais au même poste et avec un OVR égal ou inférieur à l'OVR du blessé)

3. **ATTENTION** : Quand vous ferez vos Cuts (ou toute autre action dans le jeu !), prendre soin de ne pas faire n'importe quoi. Même si vous vous trompez et cutter un joueur sans faire exprès, ce sera trop tard !! Aucune re-signature spéciale ne sera accepté. Il y aura des tours de FA d'organiser mais il ne sera réservé à personne en particulier et le 1er qui le choisit lors de son tour l'aura.

4. Lors de la Free Agency en période Off-Season, nous avons mis en place des règles très spécifiques dans les propositions de contrat. En temps et en heure nous vous posterons le document avec les explications très précises de l'encadrement des offres.

5. Un joueur récupéré lors de la période de FA de l'off-season ne peut pas être tradé lors de cette même off-season ET pendant la saison qui suit.

Merci d'avoir pris connaissance du règlement dans sa totalité ! ☺

Pour toute question ou proposition, nous vous demandons de poster vos messages dans la rubrique « Amélioration Règlement » du Forum.

- Comité Ligue JVCOM -