



Le Règlement est **l'ELEMENT INDISPENSABLE** pour le bon fonctionnement de notre Franchise JVCom. Il se compose des règles ETAT D'ESPRIT & FAIR-PLAY, des règles du Game, ainsi que des règles de Management et d'Option de Jeu. Ces règles représentent ensemble le socle commun de notre communauté de joueurs. En cas de non-respect de ces règles, la situation sera analysée et le joueur concerné sera alors sanctionné, en allant du simple avertissement, à une suspension d'un ou plusieurs joueurs, d'un ou plusieurs match(s) ou d'une exclusion définitive de la ligue.

Afin de ne pas trop brider le jeu mais tout en ayant la volonté d'être au plus près de la réalité, nous avons avec votre aide, ajouté/repensé certaines règles... Nous demandons à chaque joueur de prendre connaissance et de respecter impérativement ces règles. 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.

Notre objectif est toujours le même à savoir réunir des joueurs qui ont envie de partager et de pratiquer un jeu qui se veut proche de la réalité. Pour cela nous avons des règles spécifiques afin de rendre le jeu FUN mais en restant COHERENT avec le Foot US. A contrario nos règles sont également mises en place pour ne pas avoir un jeu qui ne ressemble plus du tout au Foot US ; et des joueurs qui cherchent exclusivement à exploiter les failles du jeu.

Nous demandons à tout le monde d'**ACCEPTER** et **RESPECTER** ce règlement qui est le garant du bon déroulement de notre **Franchise JVCom**

Merci !



**I. Règles Etat d'Esprit & Fair-Play**

**II. Règles du Game**

**III. Règles de Management**

**IV. Règles Options de jeu**

## I. Règles ETAT D'ESPRIT & FAIR-PLAY

Les règles **FAIR-PLAY & ETAT D'ESPRIT** sont les plus importantes de la **Franchise JVCom** puisque ce sont celles qui vont être garantes du bon fonctionnement de notre ligue. Lorsque vous décidez d'intégrer notre communauté de joueurs JVCom, vous vous engagez à respecter ce fair-play et vous décidez donc d'adhérer à notre ETAT D'ESPRIT ainsi qu'à la VISION qu'on a d'une Ligue de joueurs français sur Madden.

- ✚ **Investissement et Participation**
- ✚ **Disponibilité**
- ✚ **Variation**
- ✚ **Ecart de Point**
- ✚ **Utilisation manuelle du Linebacker**
- ✚ **Play Book Custom**
- ✚ **Utilisation de la vidéo**



### ✚ **Investissement et Participation**

Madden est pour nous tous un loisir qui occupe notre temps libre, et les priorités personnelles et/ou professionnelles sont et seront toujours privilégiées. Cependant pour que la communauté JVCom continue de fonctionner comme c'est le cas depuis plusieurs années, il est indispensable d'avoir un minimum d'investissement et de participation.

On ne demande pas de participer à fond...chacun fait comme il peut avec le temps dont il dispose. Mais pour que la ligue fonctionne on demande à chaque joueur de se tenir au courant des Posts sur le Forum et de participer en réagissant aux résumés, aux débats, vidéos ... C'est cela pour nous la participation. D'autant que c'est très simple et rapide de discuter, réagir, montrer qu'on est présent, depuis la mise en place du groupe de discussion sur l'application « Discord ».

Concernant l'investissement, cela rejoint la participation mais il est primordial de sentir que le joueur est investi et impliqué aussi bien dans le management de son équipe, que dans les différentes décisions que l'on prend tous ensemble au sein de la ligue.

L'investissement et la participation donnent l'assurance au joueur de garder son équipe entre deux opus. A contrario si on constate qu'un joueur ne participe pas et s'investi très peu dans la communauté, il se verra retiré cette priorité et devra participer au tirage au sort pour récupérer son équipe. Tirages au sort où là aussi l'implication du joueur est récompensée (Cf règle du tirage au sort).

Si la JVCom est aujourd'hui ce qu'elle est à savoir une ligue fun, avec 32 joueurs qui prennent plaisir à jouer, c'est avant tout car une grosse partie des joueurs l'a font vivre, et sans cela il n'y aurait pas de Ligue JVCom.

## **Disponibilité**

Le rythme des Week est d'une Week tous les 4 jours. Cela permet de pouvoir faire 3 saisons consécutives, ce qui est d'autant plus intéressant dans la gestion de sa franchise. Cela fait maintenant plusieurs saisons que ce fonctionnement est un succès ; mais nous faisons aussi preuve de souplesse en donnant la possibilité aux joueurs de jouer lors d'un 5<sup>ème</sup> jour si c'est le seul créneau commun qu'ils ont.

A chaque passage de Week, l'ensemble des joueurs est prévenu (via Forum & Discord), il est donc impératif de contacter votre adversaire le plus rapidement possible au passage de week (ou même avant) afin de pouvoir programmer la rencontre. L'idéal est ensuite de communiquer sur le forum ou Discord la date de votre rencontre, cela permettant d'avoir une vue d'ensemble sur la week en question.

En cas d'absence, il est très important de le communiquer afin que l'adversaire et l'ensemble des joueurs n'attendent pas pour rien car l'adversaire n'a pas prévenu de son absence. En cas de non réponse d'un joueur et pour une week sur 4 jours, le joueur adverse aura le droit de jouer contre le CPU à partir du 3<sup>ème</sup> jour.

Si aucun créneaux en commun entre les deux joueurs n'est trouvé, c'est aux deux joueurs de s'entendre sur la suite à donner : *Simulation* ou *l'un des deux joue le CPU*. Si aucun accord possible entre les deux joueurs, c'est nous qui prendront une décision.

Si un joueur ne se rend pas disponible durant 2 Week consécutives sans avoir au préalable prévenu de son absence, Il sera considéré comme ayant quitté notre franchise et un remplaçant lui sera trouvé. Il perdra sa priorité sur l'équipe.

## **Variation**

C'est un point sur lequel on va se permettre d'insister, car c'est une règle qui va aussi se retrouver dans les règles DU GAME. Il est impératif d'avoir en tête l'importance de **varier son jeu aussi bien offensivement que défensivement**.

En **Defense**, c'est moins criant mais nous demandons aux joueurs de varier les concepts en ne défendant pas systématiquement de la même manière. Il est inconcevable de voir un joueur faire **QUE** de la MAN ou **QUE** de la ZONE, de BLITZER 90% du temps, ou d'utiliser que de la Cover 3.

En **Offense**, c'est encore plus important et dans le même esprit, il est obligatoire de varier son jeu, aussi bien en termes de FORMATION, TRACE, STRATEGIE (pass/run), mais également en termes de CIBLES. Si la différence de réception entre les receveurs (WR et TE/RB) est totalement déséquilibrée et apparaît démesurée, alors le joueur sera sanctionné par une suspension du joueur trop ciblé pour une ou plusieurs rencontres. Attention, évidemment nous savons tous que chacun à sa cible favorite au sein de l'équipe (Jurisprudence OBJ) et l'idée n'est pas de faire des calculs savants, mais il apparaît obligatoire de ne pas encourager l'excès.

Ces aspects sont extrêmement importants à respecter et c'est pour cela que maintenant tout abus sera sanctionné. Premièrement car dans l'esprit, c'est inintéressant de jouer contre un joueur qui va toujours chercher à faire le même Play ou surtout le même tracé (Slant/Drag surtout). Et deuxièmement car les statistiques sont comptabilisées notamment pour la remise des prix (MVP, Pro Bowl, OPOY, DPOY...).

Ceci n'est pas mis en place pour brider nos joueurs, mais afin que tout le monde puisse prendre du plaisir, et avec une volonté d'équité afin de ne pas voir des joueurs « jouer la stat » et des joueurs/équipes ayant tellement gagné d'XP que cela devient presque impossible de rivaliser.

Nous rappelons que cette franchise existe pour éviter de jouer comme des « RICAINS » donc évitons de jouer comme eux...

### **Écart de Point**

La règle d'écart de point vise à mettre en place des réflexes en cas de match qui tourne complètement à l'avantage d'un joueur. La volonté est de respecter aussi bien l'adversaire en ne cherchant pas à l'humilier, mais aussi à respecter le jeu et la franchise JVCom, en ne finissant pas avec des statistiques abusives et aberrantes.

**« Un joueur qui MENE au score de 4TD donc 28 points d'écart ; se doit de gérer son match afin de ne pas écraser son adversaire »**

Pour cela vous avez plusieurs **OBLIGATIONS** :

- Vous mettre en CHEW-CLOCK (*accélération automatique du Chrono jusqu'à 10s avant le snap, au lieu de 20 en temps normal*).
- Privilégier le RUN, et des passes exclusivement courtes, INTERDICTION de faire des grandes passes dans le deep
- Entrée des BACK-UP, surtout lors du QT4, lorsque l'avance est de 28pts, vous avez l'OBLIGATION de mettre l'intégralité des remplaçants. (Cela permettra également d'éviter des blessures inutiles des titulaires)
- Mettre vos « Coaching Adjustment » en défense sur CONSERVATIVE ou BALANCED, mais impérativement enlever le mode AGRESSIVE sur *tackles* ou *strip ball*.

Au-delà de 28 pts, il est **INTERDIT de scorer un TouchDown supplémentaire en Offense**. Vous êtes cependant autorisé à mettre des TouchDowns défensifs (*surtout si en face le joueur n'est absolument pas dans la gestion et ne fait que balancer des grandes passes*). Vous avez également le droit à 1 FG supplémentaire, donc un grand maximum de 31 points d'écart. Au-delà vous vous exposez à une sanction.

**« Un joueur qui EST MENE au score de 4TD donc 28 points d'écart ; se doit AUSSI de gérer son match afin d'éviter que le match ne ressemble plus à rien »**

Le joueur qui perd et constate que revenir au score est impossible se doit d'**ACCEPTER** la défaite. C'est un élément indispensable car souvent on remarque qu'un match devient statistiquement « n'importe quoi » lorsque l'écart de point est conséquent assez rapidement et que le joueur qui perd n'accepte pas le fait qu'il ne pourra plus revenir dans le match.

**ATTENTION** c'est différent d'être mené 31/3 en QT2 et 31/3 en QT4, puisque les possibilités de revenir sont possibles dans un cas et nuls dans l'autre et que le temps pour réaliser un comeback n'est pas le même non plus. Mais il y a forcément un moment dans le match où on sait tous que le

comeback est impossible, et c'est à ce moment-là qu'il faut que la gestion entre en vigueur. Lorsque ce moment arrive, c'est d'ailleurs bien que les deux joueurs communiquent durant le match en se disant « bon c'est mort, on se met en mode gestion ».

Les obligations qui suivent pour le joueur mené sont obligatoire en QT4 et souhaitable selon la physionomie du match lorsque c'est plus tôt.

Pour cela vous avez plusieurs **OBLIGATIONS** :

- Vous mettre aussi en CHEW-CLOCK
- Ne pas chercher les BIG PLAYS en envoyant des longues passes dans la profondeur, et privilégier le RUN et du jeu court.
- Interdiction d'utiliser le NO HUDDLE
- Mettre vos « Coaching Adjustment » en attaque sur CONSERVATIVE ou BALANCED, surtout pour le RB afin d'éviter les Fumbles

En cas de non-respect des règles d'écart de points, le joueur qui a gagné se verra sanctionné. Pour le joueur mené et qui n'accepte pas la défaite en n'appliquant pas les obligations qu'on a cités, celui-ci se verra aussi sanctionné.

### **Utilisation manuelle du LineBacker**

On a décidé de le mettre ici, car c'est selon nous un élément ultra important de la bonne conduite de notre ligue et le gage d'une ligue qui se veut proche de la réalité.

Il est **INTERDIT d'utiliser le LB comme un électron libre (essuie-glace)**. Lorsqu'on prend le LB en manuel (80% des joueurs), on doit d'abord avoir en tête de respecter l'assignement pour lequel il est prévu et il est interdit de l'utiliser comme un joueur avec lequel on va aller partout.

*Ex : si le LB doit protéger la zone jaune au milieu, on doit avant tout respecter l'assignement du joueur et ensuite analyser si la situation nous demande de faire autres choses.*

C'est un des éléments important pour que le Foot Us ne soit pas complètement dénaturé, car on ne peut pas avoir un joueur susceptible d'aller n'importe où sur le terrain sans respecter les principes du jeu.

Pour bien comprendre notre point de vue et l'intérêt de cette règle, il vous sera **impératif de vous rendre sur l'article «Utilisation manuel des LineBackers»**. (*Règlement et entraides/Bug,Glitch/Utilisation manuel des LB*).

### **PlayBook Custom**

C'est un sujet qui a souvent donné lieu à débat, et nous avons décidé de continuer sur ce qu'on faisait, à savoir **AUTORISER LES PLAYBOOK CUSTOM**.

Aucune des trois solutions représentent la solution parfaite (obliger à prendre les PB de bases des équipes/obliger de choisir dans PB existant/autoriser les PB custom). Chaque option à des avantages et des inconvénients.

Ce que nous demandons aux joueurs lors de la construction de leur PlayBook, c'est de privilégier une construction lié aux qualités de leurs joueurs, et à l'esprit et l'identité qu'ils ont envie de

donner à leur équipe. Nous ne voulons pas de joueurs qui construisent leur PB en ayant juste pour but d'y mettre tous les plays qu'ils sont allés chercher sur internet. Ce n'est absolument pas l'esprit recherché au sein de notre ligue.

La construction de son PB Custom doit être le fruit d'une réflexion liée aux qualités de son équipe et la volonté de répondre à l'identité qu'on a en tant que joueurs, et non la volonté de réunir tous les plays qui font gagner des Yds. Si nous observons que c'est ce dernier cas qui est privilégié, on n'hésitera pas à sanctionner le joueur concerné.

### **Utilisation de la Vidéo**

C'est un point qu'on retrouve également daEn utilisant la possibilité d'enregistrer votre match grâce à l'enregistrement rétroactif de la Ps4 (tuto forum), vous pouvez par la suite effectuer des résumés vidéo de vos matchs en y incorporant uniquement les « Highlights » et en postant votre vidéo sur le forum. Cela a pour effet de faire vivre le forum et faire réagir l'ensemble de notre communauté.

Mais ce n'est pas l'unique objectif !!!

En cas de litiges entre 2 joueurs par rapport à une action de match ou tout autre point, IL FAUDRA FOURNIR LA VIDEO DE CETTE ACTION afin que nous puissions juger du litige. Nous ne sommes pas flic, ni avocat et encore moins juge. Si il n'y a pas de vidéo c'est alors parole contre parole et nous ne pourrons pas départager les joueurs ce qui peut créer des tensions néfastes à notre état d'esprit.

## II. Règles du GAME

*Ici on retrouve l'ensemble des règles à respecter durant un match aussi bien HUMAIN vs HUMAIN qu'HUMAIN vs CPU.*

1\* Il est strictement INTERDIT de **refuser de jouer un match contre un Human Player**, quelle qu'en soit la raison.

2\* Il est strictement INTERDIT de **quitter un match**. En cas de « RAGE QUIT » vous vous exposez à une exclusion immédiate de la JVCom.

3\* Il est strictement INTERDIT de **recommencer un match contre le CPU**. En cas de déconnexion des serveurs EA vous devrez obligatoirement fournir 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.

4\* Obligation de **varier nos choix offensifs**. Un Play ne peut être fait que **2 fois maximum dans le match** et espacé dans le temps. Attention de ne pas confondre Play et Tracé. Des tracés il n'en existe qu'une dizaine (Slant/Out/Fade/Drag/Post...), nous devons utiliser un panel large de tous ces tracés, et ne pas toujours faire les mêmes.

5\* Il est interdit de **lancer la balle après Scramble** (*Scramble = Sortir volontairement le QB de sa poche*). Aucune passe n'est tolérée après un déplacement du QB sur les côtés ou en arrière de sa Ligne Offensive. Lors d'un jeu de passe le QB doit rester dans sa poche mais s'il en sort, la passe devient alors STRICTEMENT INTERDITE et le QB doit courir ou lancer en touche. Attention les jeux PA roll-out sont différents car le mouvement du QB prévoit une sortie de poche automatique et donc n'est pas intentionnel du joueur, la passe est donc autorisée. Cependant si le déplacement du Qb sur le Roll Out est continué intentionnellement par le joueur, alors la passe est aussi interdite.

*(Si une passe après scramble est lancée, obligation de rendre la balle via un punt)*

[EXCEPTION : La **passe après Scramble est autorisée pour les HAIL MARY** lors de la fin de match ou de la mi-temps, qu'il n'y a plus de temps au chrono (- de 20s) et plus de TO. Nous l'avons testé et notre choix est motivé par le fait que lorsqu'on voit noté Hail Mary, en défense nous avons tous la formation avec 3 safety et en privilégiant le deep, donc pas de Bug de l'IA.]

6\* Il est interdit de **jouer une Play Action en 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> tentative si vous avez plus de 5Yds à parcourir**. Maximum autorisé pour une PA c'est 3rd&5 mais pas au-dessus. Sur les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> tentatives, les PA sont autorisées sans conditions. Il faut seulement avoir en tête utiliser les PA induit obligatoirement un running game présent et efficace. Sinon utiliser beaucoup de PA devient totalement incohérent, et montre une volonté de s'appuyer sur des failles du jeu.

*(Si une PA est appelée en 3& et + de 5, obligation de rendre la balle via un punt)*

7\* Il est interdit de **jouer une PA en 3& 5Yds et ce MEME lorsque vous passez le HB en passe Block**, ce qui normalement annule la PA.

*(Si PA en 3& et + de 5, même obligation de rendre la balle via un punt)*

8\* Pour les **4<sup>èmes</sup> tentatives** et afin de donner plus de liberté aux joueurs (à vos risques et périls) la règle est :

- Possibilité sur les **QT1/2/3** d'effectuer **UNIQUEMENT DEUX 4<sup>èmes</sup> tentatives SI ET SEULEMENT SI :**

- VOUS ETES MENE AU SCORE
- DANS LE CAMPS ADVERSE
- EN 4&1 ou 4&INCHES

**LES TROIS CONDITIONS DOIVENT ETRE REUNI POUR JOUER LA 4EME TENTATIVE.**

- Dans le **QT4** vous pouvez effectuer **AUTANT de 4<sup>èmes</sup> tentatives que vous le souhaitez** (sans restriction de terrain et de Yds) **A CONDITION D'ETRE MENER AU SCORE ET DE POUVOIR REVENIR AU SCORE. (CF règle Fair-Play)**

Les « fake FG » et « fake punt » sont autorisés, ils sont considérés comme des 4<sup>èmes</sup> tentatives et donc régit à cette même règle.

9\* La **conversion à 2 points** est autorisée seulement lorsque le CPU le propose ou que vous pouvez revenir à un compte rond (TD d'écart ou TD + FG d'écart).

10\* Il est strictement INTERDIT de **finir un match sur une conversion à 2pts**. Même si finir sur un 2pts conversion est plutôt fun ; cette décision a été prise dans un souci d'équité. Si on autorise à terminer sur un 2pts conversion, on doit alors autoriser à conclure chaque TD par un 2pts conversion, et cela n'est pas envisageable. (Cf débat dans le topic règlement)

11\* Il est strictement interdit de **lancer un jeu DURANT une Motion lorsque ce jeu prévoit un déplacement du WR/TE/HB d'un coté à l'autre de la ligne offensive**. (Idem lorsque c'est nous qui demandons une Motion intentionnellement). Nous avons



tout à fait le droit de demander une motion, mais **nous devons attendre** que le joueur ai fini de se placer avant de lancer le jeu.

12\* Les **QB peuvent courir maximum 6 fois** dans le match. Cela concerne aussi bien les Plays qui sont prévus pour une course QB (read option/triple option/QB draw...), que pour les courses en sortie de poche pour éviter le sack.  
(Une course QB supplémentaire autorisé en cas d'Overtime)

13\* Il est strictement interdit de **choisir un jeu de passe en sachant qu'on va courir instantanément après le Snap**. Les courses QB sur un jeu de passe doivent seulement avoir lieu afin d'éviter un sack, ou si vous voyez une brèche laissée par la défense. Mais en aucun cas le QB doit courir directement après le snap lors d'un jeu de passe.

14\* Les **Screens HB/FB/WR/TE/** sont autorisés à un total de 6 (Et c'est déjà énorme). Il est autorisé d'effectuer au maximum 3 Screen par poste (3 Screen HB/FB max/3 Screen WR/TE max).

15\* 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)

16\* Les **Onsides Kicks** sont autorisés à partir de la deuxième mi-temps, à la seule condition d'être mené au score et qu'un retour est envisageable.  
(Manipulation rapide défensives des Onsides kicks, pour se déplacer durant le jeu : carré + L1)

17\* Il est interdit de réaliser une **pénalité volontaire**.

### III. Règles de Management

Nous rappelons ici que l'objectif est de modelé sa franchise sur un total de 3 saisons. Pour cela il faut éviter les mauvaises gestions ce qui peut provoquer une démotivation et par la suite un arrêt de la franchise.

*Ici vous retrouverez toutes les règles concernant le management de vos Franchises. Cela concerne aussi bien les règles générales, de Cut, de draft, de Trades...*

- ✚ **Règles de Management générales**
- ✚ **TRADE**
- ✚ **CUT et Signature FA (En saison régulière)**
- ✚ **FREE AGENCY (Off Season) et DRAFT**



#### ✚ **Règles de Management générales**

1\* Chaque Equipe doit **respecter le Salary Cap**, il est formellement interdit de dépasser le montant de celui-ci qui est d'environ 160 Millions. (Pour mieux comprendre le fonctionnement du système



NFL Salary Cap, vous pouvez vous référer au document « Money Management » disponible dans Entraide/Gestion SalaryCap)

2\* 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 (Cut de joueurs ou ajout de joueurs via FA)

3\* Si un GM a la volonté de **changer de franchise** entre deux saisons, il devra remplir l'une des deux conditions suivantes :

- *Opportunité de prendre en main son équipe de cœur.*
- *Bilan à 4 victoires ou moins et ne pas avoir déjà effectué un changement d'équipe. (1 changement par opus Madden)*

Nous nous réservons le droit de refuser un changement d'équipe, si l'équipe que le joueur laisse est dans un état de gestion financière négatif et dû à ses choix.

4\* Si un GM a la volonté de **délocaliser sa franchise**, il devra nous prévenir **AVANT** toute démarche sur le jeu. Ensuite il devra présenter son « Projet » sur le Forum dans le topic « délocalisation », et c'est comme dans la réalité l'ensemble des GM qui devra voter pour ou contre. 75% des voix permettra de valider la délocalisation.

5\* Vous pouvez utiliser vos **XP gagnés pour vos joueurs librement**. Avec l'instauration par EA du nouveau système de dépenses d'XP, le gain d'XP se transforme en Skills Points que vous dépensez librement.

## **TRADES**

1\* En Off Season (après le SB jusqu'à la Draft) vous avez le droit à 3 trades maximum.

2\* En saison régulière (Week 1 à 8), si vous avez fait vos 3 trades en Off season, vous avez seulement le droit à 1 trade supplémentaire en saison régulière. Si vous avez fait 1 ou 2 trades en Off Season vous avez le droit à 2 trades supplémentaires en saison régulière.  
Pas de TRADE en pré-saison.

3\* Les **Trades ne se font qu'entre Hum** et non avec une équipe CPU sauf pour 2 cas :

- Si le trade est effectué en NFL et dans ce cas c'est un cas réel et donc possible. (uniquement en saison 1)
- Si le CPU met un joueur dans son Trade Block, il est, à ce moment-là, possible de proposer un trade que le comité doit valider **AVANT** toute chose.

4\* Tout joueur tradé **ne pourra pas à nouveau l'être pendant la même Off-season et Saison régulière d'après**. (Le joueur doit faire un an de contrat dans son équipe avant d'être de nouveau tradable)

5\* Les TDD (Tour de Draft) récupérés lors de la saison ou de l'Off-Season **peuvent être à nouveau échangés pendant cette même Off-Season**.

6\* **Echanges de Draft Pick :**

- 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)
- Un Pick de 1st Round peut cependant être échangé contre un ou des joueurs entre la week 1 de la pré-saison et la week 8 de la saison régulière précédant la Draft. Le trade

fera là aussi l'objet d'une analyse de la commission pour valider si celui-ci est équitable et réaliste.

- Comme nous partons sur 3 saisons, les TDD des saisons 1 et 2 peuvent être tradés en échanges de TDD ou de joueurs.
- Les picks à partir du 2<sup>nd</sup> tour inclus sont tradables contre des joueurs.
- Il est possible de Trade Up ou Trade Down son First Pick, mais pour cela on doit obligatoirement avoir dans l'offre en face le First Pick de l'autre joueur. (Ex : J'échange mon 1Rd Pick 10 vs le 1Rd Pick 25 + joueurs d'un autre joueur).
- Les échanges de Rookie sont interdit, ils deviennent échangeable après une saison.

7\* Pour discuter d'un Trade entre HUM, chaque équipe discute avec l'équipe adverse (topic de sa franchise ou Discord).

8\* 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 (Lien Daddy League des joueurs) et en argumentant ce choix en quelques mots.

9\* Tous les Trades seront alors examinés par le Comité des Trade (composé de trois joueurs de la ligue). Celle-ci jugera si le trade est Fair (juste) ou pas, et donnera des pistes pour réajuster le trade. Le comité peut également refuser un Trade. Il serait difficile d'accepter un départ de Cam Newton des Panthers, en pleine forme et à son âge...

10\* Une fois validé, vous pouvez réaliser l'échange sur le jeu.

### **CUT et Signatures FA (en saison régulière)**

1\* Il est strictement interdit de **proposer à vos joueurs devant Re-Sign durant la saison, 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 résigne en Off-Season 2017 Cam NEWTON, interdiction de la tradé avant la Off-Season 2018.*

5\* Toutes équipes peut CUT (couper) un joueur lors de la saison régulière (ou même en Off Seasons). Mais si la pénalité dépasse 3M, alors vous **devez demander l'accord du comité**.

6\* 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 cuttez un joueur, soit vous décidez de mettre votre joueur blessé sur **Injury Reserve**. Ensuite vous avez deux cas de figure pour engager le remplaçant en fonction de sa durée d'indisponibilité.

- Pour une blessure inférieure à 6 Week vous devez vous débrouiller avec votre Practice Squad (sauf cas particulier si vous n'avez pas le poste disponible) ou alors d'aller piocher un joueur dans un Practice Squad de n'importe quelle équipe (au même poste).
- Pour une blessure de 6 semaines ou plus, le GM/Owner à la possibilité de faire une demande de FA auprès du comité (au même poste et avec un OVR égal ou inférieur à l'OVR du blessé)

7\* Au début de chaque saison, deux tours de FA auront lieu afin de compléter nos Roster. Cela se fera dans des conditions bien spécifiques et que nous vous communiquerons en temps et en heure. Idem pour la composition de son PS.

## **FREE AGENCY (en off-season) et DRAFT**

1\* Lors de la Free Agency en période Off-Season, nous avons mis en place des règles très spécifiques dans les propositions de contrat. Avant chaque Off Season, nous postons le document avec les explications très précises de l'encadrement des offres. Ainsi qu'une Vidéo tutoriel qui explique tout en détail.

2\* 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.

3\* Lors de la Draft vous allez choisir 7 universitaires qui vont intégrer vos effectifs. C'est un moment très important de la gestion d'une franchise et qui se prépare toute l'année en débloquent les capacités des jeune rookie à l'aide du Scooting. Durant la draft pas de règles spécifiques, hormis que si vous avez l'intention de faire un trade de Pick durant la draft, il faudra être très réactif et prendre les devants en soumettant rapidement votre offre au comité.

## III. Règles Option de jeux

*Ici on va retrouver les règles que vous devrez respecter et définir dans vos options de jeu.*

Information sur les bases de la Franchise :

- *Mode Simulation*
- *Niveau All-Pro*
- *QT 10 minute*
- *Custom Roster (Roster official)*
- *Pre Existing Injury OFF*
- *Active Owner*
- *Playbook Custom autorisé*

Lorsque vous recevrez et accepterez l'invitation à la Franchise, vous aller procéder de la manière suivante :

- 1) Choix de l'équipe
- 2) Vous serez automatiquement en ACTIVE OWNER (pas de Custom Owner avec le choix entre les 3 modes de management).
- 3) League Settings/Team Settings/Fill Roster sur OFF (Ceci empêchera le CPU de remplir automatiquement le Roster).

Ensuite vous allez intégrer la ligue et là il vous faudra également suivre nos directives sur les options suivantes.

1\* Vous avez l'obligation **d'enlever l'option BALLHAWK** en mettant sur OFF. Pour cela rien de plus simple vous allez dans le menu de la franchise, Option/teamSettings/BallHawk sur OFF le BH a pour conséquence d'aspirer le Joueur vers le ballon, et comme on est nombreux à utiliser les LB, couplé à nos mouvements cela a pour conséquence de trop faciliter les interceptions. Cela est d'autant plus efficace quand le joueur en face utilise son LB comme un électron libre (ce qui est interdit par le règlement). Sachez que si vous ne l'enlevez pas cela se remarque dans le jeu, vous serez donc lourdement sanctionné.

2\* Vous avez l'obligation **d'enlever l'option HEAT SEEKER ASSIST** et en mettant sur OFF. Pour cela rien de plus simple vous allez dans le menu de la franchise, Option/teamSettings/Heat Seeker Assit sur OFF.

A l'image de ce qui a été fait pour le Ball Hawk, on veut donner plus de responsabilité aux User de D-Line et également aux autres joueurs au moment des Tackles. Le Heat Seeker est une sorte d'automatisme de l'angle de tacles. Quel que soit la distance et l'angle de poursuit du joueur, le Heat Seaker va automatiser cela. La conséquence notamment sur les User de D-Line c'est qu'il n'ont qu'à se focaliser sur le duel face au O-Line, puis une fois le Bloc Shedding effectué, n'ont qu'à appuyer sur carré (sans prendre en considération l'angle et la distance du QB). Sans le Heat Seeker, il faut prendre en considération la distance du QB et notre angle par rapport à lui, car l'option ne le fait plus automatiquement, et on trouve cela cohérent avec notre intention de donner plus de responsabilité aux User.

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 -**