

# RUGBY UNION

TEAM/MANAGER

3

## PLAYER GUIDE



#MAKEITYOURUNION

# CONTENTS

<b>01</b>	.....	<b>JOUEURS</b>
<b>02</b>	.....	<b>STAFF</b>
<b>03</b>	.....	<b>ENTRAINEMENT</b>
<b>04</b>	.....	<b>TACTIQUE - ATTAQUE</b>
<b>05</b>	.....	<b>TACTIQUE - DEFENSE</b>
<b>06</b>	.....	<b>TRANSFERT</b>

# PLAYERS

## PRIMARY & SECONDARY POSITIONS

Chaque joueur a un poste préférentiel et secondaire. Les joueurs seront plus performants à leur poste de prédilection, et moins à leur poste secondaire. Certains joueurs ont «Arrière Polyvalent» comme position principale et secondaire. Ses joueurs n'ont pas de position principale, mais 4 positions secondaires (Ailier, 1er Centre, 2ème Centre et Arrière). Les postes de pilier gauche, talonneur, et pilier droit ne peuvent être occupés que par des joueurs ayant ses positions dans leurs attributions.

## CALIBRE

Chaque joueur est d'un certain calibre, en fonction des notes de leurs attributs. Le calibre d'un joueur fait une évaluation rapide du niveau globale d'un joueur. Ce calibre est divisé en 7 niveaux Mondiale, Internationale, Nationale, Professionnel, Semi-Professionnel, Amateur. Certains joueurs sont des stars dans leurs calibres respectifs. Par exemple un joueur de calibre «nationale» performera mieux qu'une star «professionnel».

## POTENTIAL

Chaque joueur a une note de potentiel. Cela détermine le taux de changement d'attribut dû à l'entraînement. Les joueurs ayant un potentiel plus élevé augmenteront leurs attributs plus vite lorsqu'ils s'entraînent. Les jeunes joueurs ont tendance à avoir un potentiel plus élevé que les joueurs approchant de la retraite. Les joueurs ayant un faible potentiel peuvent subir une perte d'attributs même lorsqu'ils s'entraînent.

# STAFF

## COACHES

Les entraîneurs sont utilisés lors de la formation. Une session d'entraînement impliquera plusieurs entraîneurs spécialisés. Plus la qualité des entraîneurs est élevée, plus elle aura d'effet sur les joueurs et leurs attributs. Les entraîneurs ont aussi une expertise sur le positionnement des joueurs. Les entraîneurs peuvent être utilisés pour changer les positions de joueurs de leurs positions initiale.

## DOCTORS

Les médecins peuvent être assignés à des joueurs blessés. Plus la qualité du médecin assigné est haute, plus la durée d'indisponibilité du joueur sera courte.

## PHYSIOS

Les kinés peuvent être assignés à des joueurs blessés. Les kinés empêchent les joueurs blessés de perdre leur forme physique pendant leur convalescence, ce qui permet aux joueurs une fois rétablis de retourner plus vite sur le terrain.

## ASSISTANTS

Les assistants peuvent être affectés à des équipes. Un assistant assigné gèrera l'équipe, en sélectionnant le XV de départ et assistera au match pour que le manager n'est pas besoin de s'en occuper. Le jeu contournera les matchs des équipes auxquelles un assistant est affecté, générant automatiquement le résultat. Il est courant d'attribuer un assistant aux équipes U21 et U19, laissant au manager seulement la gestion de l'équipe première.

## STAFF DELEGATION

Sur «Personnel» -> «Aperçu», un entraîneur principal, un médecin principal, un kiné principal, et des assistants principaux peuvent être affectés. Une fois l'entraîneur principal est désigné, s'il est coché «établi le calendrier d'entraînement» l'entraîneur complètera l'entraînement tous les quinze jours. Une fois qu'un médecin en chef est attribué, s'il est coché «affectera automatiquement les médecins» le médecin principal attribuera des médecins aux joueurs lorsqu'une blessure surviendra. De même pour les kinés.

NAME	SPECIALISATION	POS	WAGE	LEVEL	END
Reuben Parfrey	General Feeds		£ 700	1 star	2020
Logan Gullies	Track		£ 2,100	5 star	2022
Artan Rugaj	Flare		£ 2,100	5 star	2021
Herman Gullies	Flare		£ 1,000	2 star	2020
Levan Gullies	Developing Potential		£ 1,700	4 star	2022
Gabriel Vignud	Set Piece		£ 2,000	5 star	2022
Noah Lister	Attack		£ 1,300	4 star	2020

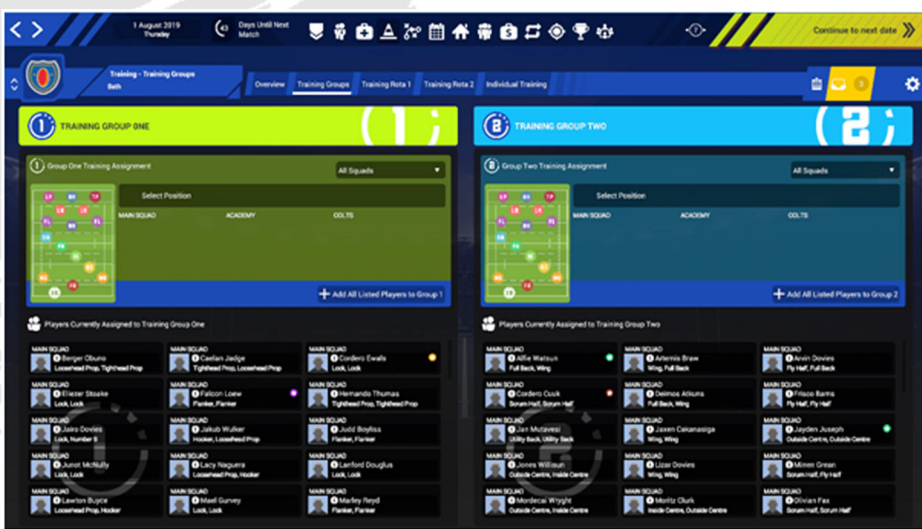
NAME	SPECIALISATION	WAGE	LEVEL	END
Dr Paul Lawson	Healing Injuries	£ 750	1 star	2020

NAME	ASSIGNED TO	WAGE	LEVEL	END
Andrew Ramudale		£ 1,150	3 star	2021

# TRAINING

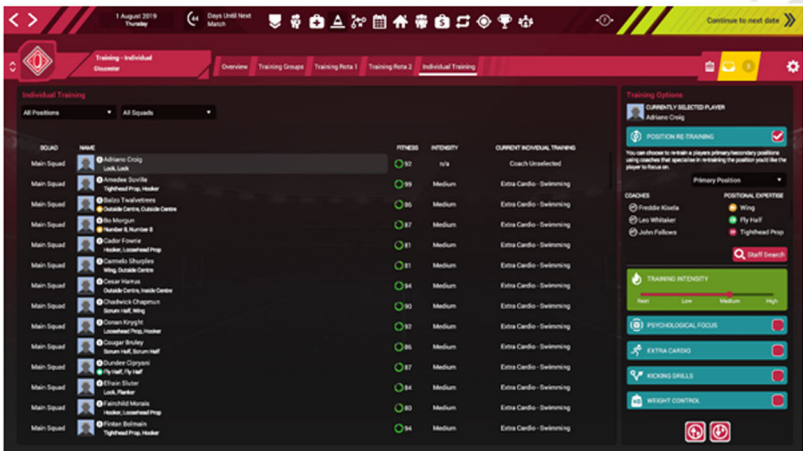
## TRAINING GROUPS

Il y a 2 groupes d'entraînement à la disposition du manager. Chaque groupe effectue des plans d'entraînement différent. Le groupe d'entraînement 1 réalisera le plan d'entraînement 1 de même pour le groupe d'entraînement 2 réalisera le plan d'entraînement 2. Cela signifie que les joueurs peuvent être séparés par le manager, généralement les avants dans un groupe et les arrières dans l'autre.



## SETTING TRAINING ROTAS

Tous les quinze jours, un plan d'entraînement doit être validé. Si un entraîneur principal est sélectionné, il peut être délégué à la tâche de remplir et de valider les plans d'entraînement. Faites un clic droit sur une session d'entraînement dans le plan pour l'annuler, puis faites glisser la nouvelle session voulue dans le plan pour l'attribuer au jour souhaité. La session peut être sélectionnée par un clic gauche. Une fois sélectionnée, des informations telles que les entraîneurs impliqués et les effets sur les attributs peuvent être observés à droite.



## INDIVIDUAL TRAINING

Plus l'intensité de l'entraînement individuel est élevée, plus l'effet sur les attributs est élevé, mais le risque de blessure augmente aussi.

## PLAYER DEVELOPMENT

Les joueurs développent leurs attributs tout au long de la saison grâce aux entraînements et au temps de jeu. La variation moyenne d'attribut pendant la saison est reportée à un changement permanent à la fin de la saison.



# TACTICS - ATTACKING



## ATTACKING STYLE

Il y a 2 types d'attaque :

L'attaque structurée, qui se trouve dans le menu tactique, ou vous pouvez choisir «expansive», «équilibré», et «conservatrice» sur chaque zone du terrain.

L'attaque d'équipe pendant le match, pour appliquer des mouvements à la file d'attente de déplacement, en match pendant le cours du jeu.

# TACTICS - DEFENSIVE



## DEFENSIVE STYLE

Il y a 2 types de défense :

La défense structurée, choisissez une tactique défensive pour chaque zone du terrain. Selon la zone du ballon, une tactique défensive différente est utilisée.

La défense d'équipe pendant le match, sélectionnez une tactique défensive en match pendant le cours du jeu.

## DEFENSIVE TACTICS

Il y a 4 tactiques défensives :

- Inversée, les plaqueurs repousseront le porteur du ballon en le plaquant, mais dépenseront de l'énergie.
- Glissée, défense traditionnelle déplacent les défenseurs vers les ailes lorsque le ballon part au large.
- Parapluie, monter rapidement sur les ailes pour forcer l'adversaire à jouer au centre du terrain.
- Conserver, les plaqueurs subiront le placage, mais ils conserveront leurs énergies.

## HALVES SETTINGS

Il y a 3 paramètres pour le demi de mêlée et le demi d'ouverture :

- Meneur de jeu
- Opportuniste
- Attaquer

Ses paramètres déterminent la probabilité que le joueur dépasse le mouvement actuel et adopte lui-même la ligne défensive.

# BUYING A PLAYER

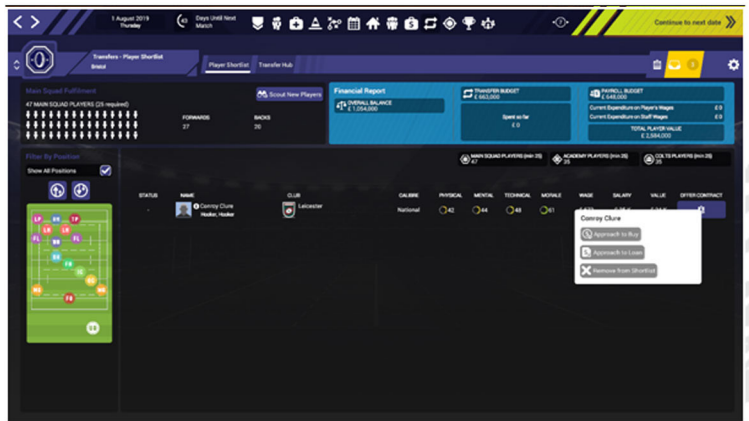
## DEFENSIVE STYLE

Il y a 4 étapes pour acheter un joueur.

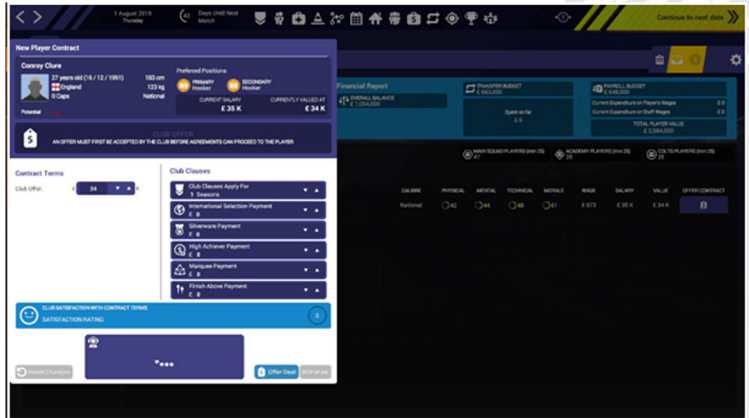
1) Naviguez dans «Recruteur» -> «Recherche de joueur» et utilisez les différents critères pour trouver le joueur à acheter. Cliquer sur le joueur voulu et cliquer sur «ajouter à la liste de présélection».



2) Naviguez dans «Transfert» -> «Présélection de joueurs» passez le curseur sur l'icône «Offre de contrat» et cliquez sur «Approche en matière d'achat» ou «Approche en matière de prêt»



3) Utilisez les commandes de la fenêtre pour créer votre offre au club auquel le joueur est sous contrat. Plus la «Cote de satisfaction» est élevée, plus le club est susceptible d'accepter votre offre. Si le joueur n'est actuellement sans contrat, cette étape est ignorée



4) Si le club accepte votre offre, ou si le joueur est actuellement sans contrat, utilisez maintenant les commandes de la fenêtre pour créer votre offre au joueur. Plus la «Cote de satisfaction» est élevée, plus le joueur est susceptible d'accepter votre offre. Si le joueur accepte votre offre, il rejoindra votre club et sera immédiatement disponible pour la sélection.

