

BIENVENUE DANS LE MONDE MERVEILLEUX DU JEWEL CHAMPIONSHIP !

Vous êtes un expert dans la gestion de votre joueur sur SdF ? Vous êtes le roi sur le terrain ?

Mais savez-vous de quoi vous êtes capable depuis le banc ? Venez tester vos compétences dans le JEWEL CHAMPIONSHIP et prenez une équipe en main !

Prouvez que même en tant que manager, vous êtes le meilleur !

Amenez votre équipe au sommet de la Diamond League et soulevez le plus prestigieux des trophées.

Mais c'est quoi ce jeu ?

Dans JC (Jewel Championship), vous prenez les rennes d'une équipe. A vous de répartir les talents de votre team dans les différents secteurs de jeu (défense, milieu, attaque), de choisir quels secteurs vous voulez voir progresser et quelles améliorations vous souhaitez apporter à votre équipe !

Mais attention, pour gagner dans JC, il vous faudra du talent mais aussi beaucoup de CHANCE !

Lucky or not lucky ?

Les trucs à savoir !

- Monnaie du jeu : Digital Diamond = dd

Lorsque vous débutez avec votre équipe, vous ne possédez aucun dd. Vous pouvez en gagner en jouant et gagnant des matchs et vous toucherez une certaine somme en fonction de votre classement final dans la ligue.

- Points du jeu : Talent Point = tp

Les Talent Points sont les points que vous répartissez entre les trois secteurs de jeu de votre équipe et qui déterminent le niveau de votre team. Cette répartition influence le résultat des matchs. Lorsque vous débutez la partie, vous devrez répartir 300 tp entre l'Attaque, le Milieu et la Défense. A vous de faire les bons choix !

- Les dés : 1d6 / 2d6 etc

Ces abréviations correspondent au moment où les dés sont utilisés pour établir le résultat d'un match ou d'un entraînement. Vous en verrez par la suite si vous continuez à lire ce pavé. Le premier chiffre correspond au nombre de dés lancés. Le second chiffre correspond au plus grand chiffre faisable avec le dé. Dans ce jeu, seuls des dés classiques (1 à 6) sont utilisés. Le résultat du lancer correspond à la somme du chiffre sur chaque dé.

Exemple : 3d6 → 3 dés (1à6) sont lancés. Le résultat final peut varier entre 3 et 18.

- JC : Jewel Championship
- NAT : Nombre totale d'actions de but dans un match
- NAE1 : Nombre d'actions de but pour l'équipe 1 (Domicile)
- NAE2 : Nombre d'actions de but pour l'équipe 2 (Extérieur)
- NBE1 : Nombre de buts pour l'équipe 1
- NBE2 : Nombre de buts pour l'équipe 2

Comment ça fonctionne ?

Dans JC, vous faites vos propres choix pour faire progresser votre équipe et la mener à la victoire dans les différents championnats. Mais le résultat de ces choix dépend toujours d'un lancer de dés (Logiciel Lancer de dés mis au point dans un lycée à Bordeaux). Points gagnés à l'entraînement, résultats des matchs, à vous d'orienter, aux dés de décider.

Comment je m'inscris ?

Pour vous inscrire, il faut remplir une petite fiche d'inscription et la poster sur le topic d'inscription au Jewel Championship (lien : ...). Si un championnat est en cours ou s'il n'y a pas assez d'équipes pour créer une nouvelle division, vous serez mis sur liste d'attente (liste d'attente visible au début du topic d'inscription). Si votre équipe entre dans la compétition, vous serez prévenu par mp !

La répartition dans les ligues au départ se fait dans l'ordre d'inscription !

Fiche d'inscription :

- Nom de l'équipe : à vous de créer votre nom, laissez faire votre imagination !
- Description : deux, trois lignes pour décrire rapidement votre équipe
- Attaque : nombre de tp que vous souhaitez mettre dans le secteur Attaque
- Milieu : nombre de tp que vous souhaitez mettre dans le secteur Milieu
- Défense : nombre de tp que vous souhaitez mettre dans le secteur Défense
- Niveau total : somme des tp en Attaque, Milieu et Défense

Le titre du message doit être Fiche d'inscription comme ci-dessus et tous les champs de la fiche doivent être obligatoirement remplis. Le total des tp répartis dans les trois secteurs ne doit pas dépasser 300 ! Si ces conditions ne sont pas remplies, l'inscription sera purement et simplement ignorée sans préavis. Juste pour vous prévenir, deux mots ne constituent pas une courte description d'équipe. ;)

Voici un exemple de fiche correctement remplie :

Fiche d'inscription :

- Nom de l'équipe : FC SuperSox
- Description : Le FC SuperSox est un rassemblement d'anciens fabricants de chaussettes ayant décidé de mettre les pieds dans le plat et de tenter leur chance dans le football ! Attention aux odeurs, les chaussettes débarquent !
- Attaque : 120
- Milieu : 120
- Défense : 60
- Niveau total : 300

Au commencement !

Une fois votre équipe correctement inscrite et intégrée à une ligue, votre partie débute.

Vous commencez donc la partie avec :

Niveau : 300 td (que vous avez réparti à l'inscription entre les 3 secteurs)

Argent : 0 dd (vous en gagnerez au fur et à mesure)

Stade : Niveau 0 (aucun bonus)

Entraîneur : Niveau 0 (aucun bonus)

Et qu'est-ce que je fais-moi en tant que manager ?

Vous dirigez votre équipe. A vous de surveiller les finances et le niveau de votre team qui sont rappelés en première page par division et par ordre alphabétique dans chaque division !

En fonction de ça, faites vos choix d'entraînement ou d'autres actions !

Chaque jour (même en absence de match), vous disposez d'une SEULE ET UNIQUE action à réaliser que vous pouvez choisir dans la liste suivante :

- **Entraînement d'un secteur de jeu (gratuit) :** +1 à 4 tp sur le secteur choisi (2d6)

Permet d'améliorer gratuitement un des secteurs de jeu de votre équipe !

- **Agrandissement Stade (payant) :** 6 Niveaux (+ 1 à 6 actions de but en plus par match)
Coût = 1000 dd pour le niveau 1 (+1000 dd par niveau)

Le stade permet d'obtenir un avantage certain sur son adversaire lors des matchs à domicile. Poussée par la foule, votre équipe est à même de se créer plus d'occasion de buts.

- **Embaucher un meilleur Coach (payant)** : 6 niveaux (+1 à 6 sur les lancers de dés à l'entraînement)
Coût = 1000 dd pour le niveau 1 (+1000 dd à chaque niveau supérieur)

Le Coach permet de faire des entraînements plus performants. Votre équipe a plus de chance d'obtenir beaucoup de tp lorsqu'elle s'entraîne.

- **Stage d'équipe (payant)** : Entraînement sur tous les secteurs de jeu (+ 1 à 4 tp sur tous les secteurs (2d6))
Coût = 500 dd

Le stage d'équipe permet d'entraîner tous les secteurs du jeu en une seule journée !

- **Modifier mon équipe (gratuit à l'intersaison – 200 dd en cours de saison)**

Cette action vous permet de changer la répartition des tp de votre équipe dans les différents secteurs afin de mieux gérer les matchs. Les modifications ne peuvent pas dépasser 200 tp.

Pour réaliser une action, il vous suffit de poster un message suivant le modèle ci-dessous :

Nom d'équipe
Nom de l'action

Exemple :

FC SuperSox
Agrandissement Stade

Pour l'entraînement classique, il vous faut préciser en plus le secteur que vous souhaitez améliorer.

Pour la modification d'équipe, il vous faut préciser les échanges de tp précis que vous souhaitez faire.

Si le message n'est pas clair ou si votre équipe n'a pas les fonds pour réaliser l'action ou si vous avez déjà réalisé une action dans la journée, votre message sera tout simplement ignoré.

Les actions de la journée sont prises en compte en fin de soirée après les matchs (si match il y a) et les récapitulatifs d'équipe (première page du topic) sont mis à jour dès que possible en fonction des

disponibilités des gérants du jeu. Un message récapitulatif des actions de la journée est normalement posté dans la soirée. Une journée s'étale de 20h à 20h le jour suivant (heure du forum).

Comment fonctionne le championnat ?

Chaque division est normalement composée de 20 équipes et se déroule comme un demi-championnat classique européen. Chaque équipe rencontre un adversaire une SEULE fois à domicile ou à l'extérieur selon le tirage.

Il y a donc 19 matchs par saison et en fonction de votre chance au tirage, votre équipe aura 9 ou 10 matchs à domicile et inversement pour les matchs à l'extérieur.

Le tirage et l'ordre des matchs est déterminé avec le logiciel AmiFoot.

Une victoire donne 3 points, un match nul 1 point et une défaite 0 point.

A la fin des 19 journées, le champion de la division est sacré, les 3 premiers montent en division supérieur (si division supérieure il y a) et les 3 derniers descendent (si division inférieure il y a).

Pour les divisions incomplètes, le fonctionnement est le même avec une rencontre entre chaque adversaire. Une fois le championnat terminé, des matchs amicaux aléatoires sans influence sur le classement sont organisés en attendant la fin des championnats complets.

Le nombre de divisions dépendra du nombre d'inscrits mais voici le nom des ligues théoriques et leur ordre :

1 – Diamond League

2 – Ruby League

3 – Emerald League

Les gains de dd pour le classement final dans chaque ligue varient chaque saison en fonction du nombre de ligues et d'équipes inscrites.

Les matchs se déroulent le plus rapidement possible selon les disponibilités des gérants. C'est assez long de faire tous les lancers pour une journée en ayant en tête tous les bonus etc.

Il n'y a donc pas de calendrier précis ! Un grand message qui récapitule les résultats est posté quand une journée a eu lieu.

Gains de match

En fonction des résultats d'un match, votre équipe progresse et gagne plus ou moins d'argent.

Victoire : 100 dd + 4 tp (dans un seul secteur de jeu choisi aléatoirement (1d6))

Nul : 50 dd + 2 tp (dans un seul secteur de jeu choisi aléatoirement (1d6))

Défaite : 20 dd + 1 tp (dans un seul secteur de jeu choisi aléatoirement (1d6))

Comment se déroulent les matchs ?

Les matchs se déroulent en 5 grandes étapes :

1. Détermination du nombre total d'action de buts dans le match sans le bonus Taille du Stade :

$NAT = 4d6$ (entre 4 et 24)

2. Calcul du nombre d'actions par équipe

$NAE1 = (tp \text{ Milieu } E1 / tp \text{ Milieu } E1+E2) * NAT + 1d3 + \text{Bonus Taille du Stade}$

$NAE2 = NAT - NAE1 + \text{Bonus Taille du Stade}$ (si inférieur à 2, valeur prise = 2)

3. Calcul du nombre de buts de l'E1 (équipe à domicile)

Si $NAE1 > 16$:

$NBE1 = (NAE1 - 16) + 16 * (tp \text{ attaque } E1 / tp \text{ défense } E2 - 0,2 - 0,05d6)$ (si inférieur à 0, valeur prise = 0 / si supérieur à 1, valeur prise = 1) (valeur finale arrondie au nombre de but inférieur)

Si $NAE1 \leq 16$:

$NBE1 = NAE1 * (tp \text{ attaque } E1 / tp \text{ défense } E2 - 0,2 - 0,05d6)$ (si inférieur à 0, valeur prise = 0 / si supérieur à 1, valeur prise = 1) (valeur finale arrondie au nombre de but inférieur)

4. Calcul du nombre de buts de l'E2 (équipe à l'extérieur)

Si $NAE2 > 16$:

$NBE2 = (NAE2 - 16) + 16 * (tp \text{ attaque } E2 / tp \text{ défense } E1 - 0,2 - 0,05d6)$ (si inférieur à 0, valeur prise = 0 / si supérieur à 1, valeur prise = 1) (valeur finale arrondie au nombre de but inférieur)

Si $NAE2 \leq 16$:

$NBE2 = NAE2 * (tp \text{ attaque } E2 / tp \text{ défense } E1 - 0,2 - 0,05d6)$ (si inférieur à 0, valeur prise = 0 / si supérieur à 1, valeur prise = 1) (valeur finale arrondie au nombre de but inférieur)

5. Résultat final