

COACH LIGUE 1 SAISON

2019/2020

INTRODUCTION – LE PRINCIPE

Coach Ligue 1 est un jeu de management de football sur Internet basé sur le Championnat de France de Ligue 1.
Le site est : www.coachligue1.fr

Le jeu rassemble des Divisions composées de 15 membres au minimum et de 20 membres au maximum.

Les Divisions devront être créées avant le début du championnat de France de L1. Le jeu démarre environ deux semaines avant le début de championnat.

Au sein d'une Division, chaque joueur dispose d'un nombre de points (son « budget ») afin de constituer son équipe. Celle-ci doit être complète avant le début du championnat. Des jokers sont disponibles pour modifier son équipe tout au long de l'année.

En fonction de leurs performances réelles (voir chapitre 2.2), les joueurs rapportent un certain nombre de points à leur équipe. Chaque journée du Championnat donne donc lieu à un classement entre les 20 participants d'une Division. A l'issue de la 38ème journée, le participant ayant le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

Sommaire :

1/ L'Avant-saison

1.1/ Les Enchères du Mercato d'Été

1.2/ Déroulement des Enchères

2/ Déroulement de la saison

2.1/ Choix des Titulaires

2.2/ Calcul des Points

2.3/ Les Jokers

2.4/ Le Mercato d'Hiver

2.5/ Changement de postes

2.6/ Gains - Montées/Descentes

3/ La Coupe

3.1/ Coupe Coach Ligue 1

4/ Les Cotisations

5/ Forum - Facebook

1/ L'avant-saison

1.1/ Les enchères du mercato d'été

Lorsque des joueurs sont réunis au sein d'une Ligue, le jeu peut démarrer.

Chaque participant dispose d'un capital de 130 points

Le jeu débute courant Juillet. A l'instar des équipes réelles, les équipes virtuelles sont constituées durant l'été. Le recrutement va s'effectuer par *rounds* successifs d'enchères fermées jusqu'à ce que chaque participant ait complète son équipe de 13 joueurs (dont 11 seront sélectionnés comme titulaires).

Avant de composer son groupe de 13 joueurs il est fondamental de connaître les contraintes ci-dessous :

Lors de chaque journée, le « onze type » devra comporter :

- - **1 gardien.**
- - **Au minimum 3 défenseurs.**
- - **Au minimum 3 milieux.**
- - **Au minimum 1 attaquant et au maximum 3 attaquants.**

=> Lorsque l'on construit son effectif durant la période de mercato, il faudra par exemple prendre au moins 3 défenseurs. Dans le cas contraire, le participant ne pourra pas titulariser 11 joueurs lors de chaque journée.

La classification « défenseurs / milieux de terrain / attaquants » est déterminée par le site internet de L'Equipe au moment des enchères et sera définitive pour toute la saison (www.lequipe.fr).

Lorsqu'un joueur est transféré, l'Équipe.fr modifie le nom du club. C'est lorsque cette modification est faite que nous créons la nouvelle fiche joueur avec le poste défini. Il ne changera plus jusqu'à la fin de la saison.

Soyez attentifs lors de vos choix de joueurs en vérifiant la classification au moment d'envoyer vos enchères.

1.2/ Déroulement des enchères

Lors du premier tour d'enchères, chaque participant **mise ses points sur 13 joueurs** issus du championnat de France et envoie (en utilisant le fichier excel reçu au préalable) sa liste avant la date butoir à l'administrateur.

ATTENTION :

- Il ne sera pas possible de participer aux enchères sans être à jour de sa cotisation.
- Toute enchère non reçue en Excel ne sera pas prise en compte.

Notez bien qu'il n'est pas obligatoire de miser l'intégralité de ses points lors de chaque tour d'enchères.

En revanche, **il est OBLIGATOIRE de miser sur 13 joueurs** (en prenant en compte les joueurs obtenus lors des tours d'enchères précédents) sous peine de voir son enchère annulée !

Une fois qu'ils auront reçu les fichiers d'enchères de tous les participants, les admins compileront ceux-ci selon le principe d'une enchère fermée :

- lorsque plusieurs participants ont misé sur le même joueur, celui qui a misé le + obtient le joueur.

- en cas de mises égales, le joueur n'est attribué à personne et est remis en jeu pour le tour suivant. **Notez bien que le participant récupère ses points.**
- les points misés sur des joueurs non obtenus sont récupérés pour le tour suivant.

Exemple d'enchères :

Au premier tour, le participant a sélectionné les joueurs ci-dessous avec les mises suivantes :

Première Division	luc	
JOUEUR	ÉQUIPE	MISE
<i>Gardien</i>		
SUBASIC	Monaco	43
<i>Defenseurs</i>		
SIDIBÉ	Lille	1
ARMAND	Rennes	2
THOMAS	Angers	1
HILTON	Montpellier	2
ROUSSILLON	Montpellier	2
BASA	Lille	1
<i>Milieux</i>		
BOUFAL	Lille	36
BOUDEBOUZ	Montpellier	36
THOMASSON	Nantes	2
LARBI	Ajaccio	2
<i>Attaquants</i>		
BEN YEDDER	Toulouse	1
JEANNOT	Lorient	1
Total		130

Sur le fichier récapitulatif des résultats du 1^{er} tour dans lequel vous pourrez voir les tableaux d'enchères de tous les participants, chacun verra **en blanc les joueurs obtenus, en rouge les joueurs non obtenus et en jaune les joueurs non obtenus mais remis en jeu** au tour suivant pour cause de mises égales.

Première Division		luc
JOUEUR	ÉQUIPE	MISE
<i>Gardien</i>		
SUBASIC	Monaco	43
<i>Defenseurs</i>		
SIDIBÉ	Lille	1
ARMAND	Rennes	2
THOMAS	Angers	1
HILTON	Montpellier	2
ROUSSILLON	Montpellier	2
BASA	Lille	1
<i>Milieux</i>		
BOUFAL	Lille	36
BOUDEBOUZ	Montpellier	36
THOMASSON	Nantes	2
LARBI	Ajaccio	2
<i>Attaquants</i>		
BEN YEDDER	Toulouse	1
JEANNOT	Lorient	1
Total		130

Le coach ligueur obtient 7 joueurs. Sidibé, Armand, Hilton, Thomasson et Jeannot sont pris par d'autres joueurs grâce à une mise plus importante et Ben Yedder est remis en jeu car mise équivalente. Il récupère donc $1+2+2+2+1+1 = 9$ points pour les tours d'enchères suivants. Il devra obtenir encore 6 joueurs.

Attention: Lors des tours ultérieurs, ne misez pas sur des joueurs déjà pris.

Pensez donc à consulter la liste des joueurs de chaque club pour vérifier leur disponibilité ! http://coach-ligue1.fr/list_equipe_public.php

Dernière chose : A partir du 6^{ème} tour d'enchères (si nécessaire), il ne sera pas possible de miser deux fois de suite sur un même joueur.

1.3/ Création d'une commission décisionnaire

Un sondage sera créé pour désigner les membres de cette commission (nombre impair) qui pourra être sollicitée en cas de litiges. A suivre sur Facebook.

2/ Déroulement de la saison

2.1/ Choix des titulaires

Avant chaque journée de championnat, les participants doivent choisir

11 titulaires parmi l'effectif de 13 joueurs en respectant les contraintes énoncées plus haut, c'est-à-dire :

1 gardien, au moins 3 défenseurs, au moins 3 milieux et entre 1 et 3 attaquants.

D'une manière générale, l'heure limite pour le choix des titulaires est 2h avant le 1^{er} match de la journée. Après cet horaire, l'accès à la sélection de l'équipe sera fermé. Si ce n'est pas le cas, nous invitons les participants à respecter l'esprit du jeu et ne pas transgresser cette règle pour profiter d'infos de dernière minute.

Exemple :

	Nom	Prénom	Equipe	Poste	Buts	Passes	Notes	Journées	Scores
Gardien									
☒	Bernardoni	Paul	Bordeaux	Gardien	0	0	0		0
Defenseur									
☒	Fabinho	Fabio	Monaco	Defenseur	0	0	0		0
☒	Carvalho	Ricardo	Monaco	Defenseur	0	0	0		0
☒	Toure	Zargo	Lorient	Defenseur	0	0	0		0
☒	Bellugou	Francois	Lorient	Defenseur	0	0	0		0
☐	Kerbrat	Christophe	Guingamp	Defenseur	0	0	0		0
☐	Sorbon	Jeremy	Guingamp	Defenseur	0	0	0		0
Milieu									
☒	Pastore	Javier	Paris	Milieu	0	0	0		0
☒	Moura	Lucas Armando	Paris	Milieu	0	0	0		0
☒	Diaby	Abou	Marseille	Milieu	0	0	0		0
☒	Diarra	Lassana	Marseille	Milieu	0	0	0		0
Attaquant									
☒	Caddy	Dorian	Nice	Attaquant	0	0	0		0
☒	Hadji	Yousseuf	Nancy	Attaquant	0	0	0		0

Ici, le participant a sélectionné ses 11 joueurs en respectant les conditions du nombre de défenseurs, milieux et attaquants. Il a choisi de mettre Kerbrat et Sorbon sur le banc. Si ces joueurs jouent et sont notés, leurs points ne seront pas attribués.

Attention : Vérifiez bien que votre sélection est validée. Tout problème à ce sujet entraînera automatiquement la reconduction de la sélection de la journée précédente et aucune réclamation ne sera acceptée. De même, en cas d'absence de sélection 2x de suite, le coachligueur obtiendra «0 » pour l'ensemble de la journée, sans prime ni sanction.

Dans l'hypothèse où un coachligueur ne fait pas 10x sa sélection durant la phase aller, son équipe sera totalement libérée pour le mercato d'hiver. Il récupère 130 points (pas plus) pour ses enchères d'hiver.

Si une fraude est révélée ou constatée, la sélection de la semaine précédente sera automatiquement reconduite.

2.2/ Calcul des points

Les points obtenus correspondent aux **NOTES** des joueurs et aux diverses **PRIMES*** (l'Equipe) :

Remarques :

- Un joueur ayant joué moins de 45 minutes est en général non noté dans L'Equipe.

Il a tout de même participé au match et il lui sera donc attribué la note « forfaitaire » de 2.

- Cartons rouges : un joueur ayant reçu un carton rouge sera crédité de 0 point même si L'Equipe a noté le joueur. Les cartons rouges seront vérifiés sur la feuille de match officielle, visible sur le site www.lfp.fr.

Et ce, même si la commission de discipline le retire postérieurement.

 But marqué: 2 points

 Passe décisive : 1 point

 Pénaltys arrêtés ou ratés : 2 points pour le gardien et - 2 points pour le tireur

 But contre son camp : - 1 point

 But inviolé : 2 points pour le gardien et pour les défenseurs ayant obtenu une note

 Par tranche de 3 buts encaissés par l'équipe : -2 points pour le gardien et -1 point pour les défenseurs ayant obtenu une note.

Exemple : 6 buts encaissés par une équipe :

- Le gardien verra son score amputé de 4 points
- Les défenseurs de 2 points

*PRIMES : en cas d'absence de notes dans l'Équipe papier, on utilisera dans l'ordre France Football puis Maxifoot.

2.3/ Les Jokers :

Afin de maintenir l'intérêt du jeu, il sera possible de continuer à modifier son équipe en cours de saison.

Au début du championnat, après établissement des équipes, **chaque participant dispose de :**

- 1 joker«Août»*

- 1 joker«Avril»**

- 4 jokers « Saison »

- 2 jokers « Gardiens »

- * : Le 1^{er} joker utilisé pendant cette période sera considéré comme joker août peu importe le poste du joueur.
- ** : Un groupe WhatsApp sera créé en prévisions pour ce nouveau joker. Il sera utilisable entre le 1^{er} et le 30 Avril.

Le 1^{er} joker pourra être utilisé dès la fin du dernier tour d'enchères à minuit.

Un joker permet de changer un joueur de son équipe contre un joueur libre (sur le site du jeu, la liste des joueurs permet de voir en permanence quels joueurs sont « libres », club par club).

Pour utiliser un joker, le participant doit se rendre sur le Groupe WhatsApp : « Jokers Coach Ligue 1 »

Afin d'être validés et donc « actifs » pour une journée de championnat, les jokers doivent être signalés au plus tard la veille du premier match de la journée de championnat avant 18h00. L'heure sur l'appli faisant foi. Tout poste est définitif et sera validé par les admins, soyez attentifs. Si tel n'est pas le cas, il ne sera pris en compte que lors de la journée suivante.

Attention : pendant la trêve hivernale et le mercato d'hiver (cf ci-dessous) les jokers ne peuvent pas être utilisés.

2.4/ Le Mercato Coach Ligue 1

Parallèlement au mercato d'hiver du Championnat de France, un mercato Coach Ligue 1 est organisé. Celui-ci fonctionne aussi selon un système d'enchères fermées. L'intérêt principal est de permettre à des joueurs mal classés de modifier leur équipe pour revenir dans le jeu.

Chaque participant recevra un nombre de points en fonction de son classement au soir de la 19^{ème} journée :

- - 15 points du 1^{er} au 5^{ème}
- - 30 points du 6^{ème} au 10^{ème}
- - 50 points du 11^{ème} au 15^{ème}
- - 80 points du 16^{ème} au 20^{ème}

Par ailleurs, il sera possible de gonfler son « capital Mercato ». C'est la période pré-mercato.

En effet, après la 19^{ème} journée et durant une semaine, chaque participant pourra libérer (via le forum) un joueur (et pas plus) afin de récupérer les points des enchères d'été correspondants. Vous n'y comprenez rien, c'est normal !

Exemple : Nissababa est 9^{ème} à la fin des matches allers. Le mercato lui offre 30 points. Par ailleurs, lors des enchères d'été, il a obtenu Di Maria pour 20 points. Ce dernier se blesse gravement. Il choisit donc de le libérer durant cette fameuse période de pré-mercato. Résultat : 30 + 20 = 50 points.

Pour déclarer son joueur libéré, un topic spécifique sera créé sur Whatsapp.

Attention : avec ce procédé, vous aurez un joueur supplémentaire à récupérer...

Les enchères peuvent commencer. Lors de chacun des tours, les participants désigneront le ou les joueurs dont ils souhaitent se séparer et ceux, **libres au moment de l'enchère**, qu'ils souhaitent acquérir avec le budget consacré.

Le premier tour d'enchères du mercato d'hiver interviendra avant la 20^{ème} journée du championnat.

Si un participant a libéré un joueur en pré-mercato, le premier joueur obtenu aux enchères (ligne la plus haute du fichier excel) viendra automatiquement remplacer le joueur libéré.

Soulignons qu'il n'est pas obligatoire de participer à ce mercato hivernal.

Exemple :

Participant	Joueurs choisis	Club	Poste	Mises	Joueurs libérés	Club	Poste	Points restants
nissababa	Fekir	Lyon	Milieu	10	Di Maria	Paris	Milieu	25
	Yambéré	Bordeaux	Défenseur	7	Sané	Bordeaux	Défenseur	
	Boga	Rennes	Attaquant	3	Saivet	Bordeaux	Attaquant	
	Diagne	Rennes	Défenseur	5	Lautoa	Lorient	Défenseur	

Lors de ce premier tour de mercato d'hiver, le participant dispose d'un budget de 50 points. 25 sont joués.

Il décide de se séparer de Sané, Saivet, Lautoa et Sané (pré-mercato).

Par ailleurs, il a choisi de miser respectivement 10, 7, 3 et 5 points sur Fekir, Yambéré, Boga et Diagne.

Il obtient les joueurs en « blanc » mais une enchère plus importante a été faite sur Fekir. Il ne l'obtient pas. Il récupère donc les 10 points. Pour les tours suivants il lui restera $25+10=35$ points !

2.5/ Changement de postes

Après les matches allers et si l'Equipe modifie le poste d'un joueur, nous procéderons sur demande d'un Coach-Ligueur à cette modification sur notre site.

2.6/ Gains - Montées/Descentes

En fin de saison, les récompenses de chaque Division (cf partie cotisations plus bas) seront réparties entre les 5 premiers. Pour favoriser le brassage entre les Divisions et motiver les joueurs tout au long de la saison, un système de montées/descentes existe. Les 5 premiers de chaque Division monteront en Division supérieure et les 5 derniers, seront rétrogradés (sous réserve de Divisions supplémentaires).

Attention : Les 3 premiers du championnat ainsi que les vainqueurs de coupe sont réinscrits automatiquement pour la saison suivante...

3/ La Coupe

3.1/ Coupe Coach Ligue 1

Pour alimenter un peu plus le jeu, une coupe est organisée au sein de chaque ligue. Pour cela, nous mettons en place cinq poules de 4 participants. Durant les matches allers de Ligue 1, chacun va faire 6 matches (3 matches aller-retour). Les 3 premiers de chaque poule ainsi que le meilleur 4^{ème} seront qualifiés pour la phase finale qui commencera au stade des 1/8èmes de finale. Le meilleur joueur de la phase de poules (nombre de points) affrontera le dernier (16^{ème}), le 2ème affrontera le 15ème et ainsi de suite.

Encore cette année : pour permettre aux plus mal classés de tirer leur épingle du jeu, la phase de finale de la coupe comprendra une consolante.

Voici comment cela va se dérouler :

A l'issue des 1/8 de finales, les éliminés seront reversés avec les 4 losers des poules.

Pour obtenir seulement 8 qualifiés pour les 1/4 de finale de la consolante, il y aura un match aller-retour intercalé (23^{ème} et 24^{ème} journée).

Les 4 meilleurs scores (parmi les éliminés) des 1/8^{ème} de finales du tableau principal seront exemptés.

Le 5^{ème} score (toujours parmi les éliminés des 1/8èmes du tableau principal) affrontera le dernier des poules, le 6^{ème} l'avant-dernier et ainsi de suite.

Chaque tour correspond à une journée de championnat. Une victoire rapporte 3 points, le match nul 1 point.

Point average particulier en cas d'égalité.

Le calendrier de la compétition se déroulera comme suit :

- - 1^{ère} journée des matches de poules : 3^{ème} journée de championnat
- - 2^{ème} journée des matches de poules : 6^{ème} journée de championnat
- - 3^{ème} journée des matches de poules : 9^{ème} journée de championnat
- - 4^{ème} journée des matches de poules : 12^{ème} journée de championnat
- - 5^{ème} journée des matches de poules : 15^{ème} journée de championnat
- - 6^{ème} journée des matches de poules : 18^{ème} journée de championnat
- - 1/8 Finale aller : 20^{ème} journée de championnat
- - 1/8 Finale retour : 22^{ème} journée de championnat
- - 1/8 Finale aller Consolante : 23^{ème} journée de championnat

- - **1/8 Finale retour Consolante : 24^{ème} journée de championnat**
- - **1/4 Finale aller : 26^{ème} journée de championnat**
- - **1/4 Finale retour : 28^{ème} journée de championnat**
- - **1/2 Finale aller : 30^{ème} journée de championnat**
- - **1/2 Finale retour : 32^{ème} journée de championnat**

FINALES : 34^{ÈME} ET 36^{ÈME} JOURNÉE DE CHAMPIONNAT

**Le vainqueur du tableau principal recevra un lot d'une valeur de 40 euros, le finaliste 10 euros.
Le vainqueur de la consolante recevra un lot d'une valeur de 10 euros.**

4/ Les cotisations

Coach Ligue 1 est un jeu entre « amis » mais pour maintenir l'assiduité, pimenter les débats et surtout féliciter les vainqueurs, une récompense sous forme de lots est prévue à la fin de chaque saison.

Chaque participant doit donc s'acquitter d'une cotisation de 40 euros. Les inscriptions ne seront validées qu'une fois le paiement effectué, par chèque ou virement.

Sur ces 40 euros :

- 30 euros seront redistribués en fin d'année sous forme de lots pour le championnat et la coupe : d'une valeur de 300€ au 1^{er}, 140€ au 2^{ème}, 70€ au 3^{ème}. Les 4^{ème} et 5^{ème} et sous réserve d'une participation de 20 personnes par Division, se verront attribué un lot d'une valeur globale de 30€.
- 10 euros sont destinés à couvrir les frais notamment l'améliorations du site, le nom de domaine et l'hébergement du site.

5/ Whatsapp - Facebook

Whatsapp et Facebook seront les deux endroits d'animation du jeu. Nous invitons tous les participants à s'y connecter et à y participer! Chambrage et discussions footballistiques pointues sont évidemment les bienvenues !

Deux sujets sont très importants sur Whatsapp :

« **Jokers CL1** » : exclusivement réservé à cet effet ! Ne le polluez pas avec des discussions car cela nuit à sa visibilité. *Exemple d'utilisation d'un joker* : « Merci de remplacer **REKIK** par **MARQUINOS**. »

« **Réclamations CL1** » est exclusivement consacré à souligner les erreurs dans les notes ou points attribués à vos joueurs, ce qui arrive car les notes sont rentrées à la main. Toute réclamation doit être postée sur le groupe « Réclamations » au plus tard avant le jeudi suivant la journée concernée à 18h00.