



Bienvenue dans **Tennis Web Manager**! Ce jeu vous donne la chance de gérer la carrière d'une joueuse et d'un joueur dans un univers virtuel.

Vous incarnez le coach de ces deux protagonistes, décidant de leurs entraînements, leurs inscriptions aux tournois, leurs tactiques à utiliser en match, etc...

Vous avez aussi la possibilité d'incarner les communications de vos joueurs avec la presse, et vous êtes autorisé à faire parler aussi bien le coach que les joueurs sur le forum.

Ce jeu n'a pas de vainqueur : vous choisissez vos objectifs, les adaptez en fonction de vos performances, dans un unique but: faire en sorte que vos protégés puissent laisser une trace indélébile dans l'histoire du circuit de **Tennis Web Manager**.

Au fil des tournois, le classement des joueurs varie. D'une année sur l'autre de nouveaux noms s'inscrivent au palmarès des tournois.

C'est donc tout votre rôle de coach de fixer des objectifs à vos élèves et de leur donner les moyens de les remplir.

Ici vous trouverez l'ensemble des **règles du jeu** que vous devez parfaitement assimiler pour bien débiter à **Tennis Web Manager**. Indispensable pour tout numéro 1 mondial en devenir !

Bonne lecture et à très bientôt sur le circuit !



Généralités sur le déroulement du jeu

Contenu

Ce jeu est un jeu en tour par tour jouable depuis un site web. Les coaches accèdent à un espace personnel sur le site, depuis lequel ils peuvent gérer leur joueur, rendant notamment des ordres avant une heure limite. Ils peuvent également consulter les informations concernant leur joueur: indications chiffrées, calendrier à venir, résultats passés...

Depuis le forum ils peuvent adresser des messages à un coach en particulier (messages privés) ou bien à l'ensemble de la communauté, en réagissant sur les sujets.

Rythme du jeu

Le jeu est divisé en semaine de jeu dites « Ingame », c'est à dire des semaines de jeu simulées.

Pour garantir le dynamisme du jeu, une semaine « Ingame » n'équivaut pas à une semaine « IRL » (In Real Life, c'est à dire, dans la réalité). En effet, chaque semaine réelle équivaut à deux semaines ingame jouées.

Comme chaque tournoi dure généralement une semaine ingame, on pourra trouver au moins deux tournois en une semaine réelle.

Le découpage généralement adopté veut qu'une semaine Ingame se déroule du lundi matin au mercredi matin alors que la semaine suivante ingame se déroulera du jeudi matin au samedi matin.

Attention : les tournois à 7 tours (Grands Chelems et certains M1000) se jouent sur 2 semaines Ingame, soit du lundi au mercredi pour les tours 1 à 3 puis du jeudi au samedi pour les tours 4 à 7.

Les « pauses » entre le mercredi matin et le jeudi matin puis le samedi matin et le lundi matin sont réservées à la saisie d'ordres d'entraînements et de toute prise de décision pouvant influencer sur la carrière de votre joueur.



Votre joueur et votre joueuse

Pour des besoins de simulation, le niveau de votre joueur est décrit au moyen de huit caractéristiques, sept dispositions, une condition et des automatismes.

Chacune de ces caractéristiques est évaluée entre 0 (très mauvais) et 100 (exceptionnel), à l'exception du mental. Les dispositions sont elles évaluées de 0 (totalement indifférent) à 10 (sur-motivé). La condition mesure l'état de santé du joueur, elle peut aller de « Blessé » à « En pleine forme ». Les automatismes varient de 0 (aucun automatisme) à 30 (adaptation parfaite).

Les caractéristiques techniques

Huit caractéristiques « de surface » évaluent la qualité du jeu d'un joueur selon la surface. Le tableau ci-dessous indique un coefficient pour chacune de ces neuf caractéristiques en fonction de la surface. Elles progressent par le biais des points d'expérience.

Caractéristique	Ciment	Gazon	Terre Battue
Coup Droit/Revers	2	1	2
Effets	1	2	2
Résistance	1	1	2
Déplacement	1	1	2
Puissance	2	1	1
Volée	1	2	1
Service	2	2	1
Retour	2	2	1

Ces caractéristiques peuvent évoluer de 0 à 100. Au fil du temps, les bénéfices des entraînements passés disparaissent progressivement. Pour modéliser cela, chaque caractéristique observe une "érosion" et perd 4% de sa valeur à chaque fin de semaine ingame. L'arrondi de la perte ainsi calculée est réalisé par défaut.

Exemple: Si Aftalion possède 65 en déplacement, il perdra en deux points d'expérience de déplacement à la fin du tour (4% de 65 vaut 2,6 arrondis à 2).

Un joueur possède d'autres indicateurs : sa forme et son énergie, décrites à la page suivante.



Les caractéristiques physiques

La **forme** mesure l'état physique du joueur. Elle intervient dans le calcul du niveau de jeu et elle a un coefficient égal à 1 quelle que soit la surface, mais n'est pas prise en compte sur les points importants, les tie-break, les balles de break, de set et de match.

La forme diminue de **0,10 point à la fin de chaque jeu** disputé. Au fur et à mesure des matchs joués dans la saison, sa valeur maximale diminue après l'impact de l'usure. Elle revient donc à $(100 - (\text{usure}/10)) + 3$ après une semaine de repos. La forme maximale ne peut être supérieure à 100.

Exemple : Aftalion dispute lors du tournoi de New Delhi quatre rencontres. Il gagne la première 6/0 6/4, la deuxième 7/5 6/7 6/3 et la troisième 6/1/6/4. Il s'incline lors de la quatrième 2/6 6/1 4/6. Sa forme baisse donc de 1,6 points lors du premier match, puis de 3,4 points lors du suivant. Au total du tournoi Aftalion a perdu 9,2 points de forme.

L'**énergie** mesure la **motivation** du joueur. Cette caractéristique a un rôle un peu spécial. Intrinsèquement elle a un coefficient de 1 (comme la **forme**) quelle que soit la surface. Mais il est également possible de **sacrifier** (=miser) des points d'énergie pour obtenir un bonus sur une semaine de tournoi. Ces points ont alors un coefficient de 5 dans le calcul du niveau de jeu, mais seront retirés à la fin du tournoi.

A chaque participation de tournoi, l'énergie du joueur est diminuée de 1, pour le prix des efforts consentis durant les matchs.

*Exemple : Aftalion qui possède 50 points d'énergie au début du tournoi, n'a pas particulièrement attaché d'importance au tournoi de New Delhi qui se joue sur gazon. Il perd donc en fin de semaine un point d'énergie et se retrouve à 49 points d'énergie. Son niveau de jeu global à la fin du tournoi est donc de 258 (niveau de jeu) + 90 (forme) + 49.
Son grand rival anglais Barker (forme 100, niveau de jeu technique de 200 pts, énergie de 50 pts) avait sacrifié cinq points d'énergie au cours de ce tournoi. En supposant que Barker aie une forme de 100 et un niveau de jeu technique de 200, l'Anglais a eu un niveau de jeu durant le tournoi de $200 + 100 + (1 \cdot 50 + 5 \cdot 5)$ A l'issue de ce tournoi, Flint perdra $(5PE \text{ misés} + 1 PE \text{ de participation}) = 6 \text{ points d'énergie}$.*

Chaque joueur récupère de l'énergie régulièrement tout au long de la saison: ainsi, automatiquement, l'énergie augmente de 5 points toutes les 4 semaines (semaine 4, 8, 12...) à la fin du tour.

Conseil : Attention à ne pas dépenser vos points d'énergie inutilement !
L'énergie est importante dans le calcul du niveau de jeu. L'énergie n'est pas remise à 50 à l'inter-saison !



Les caractéristiques mentales

Le **mental** mesure la capacité du joueur à contrôler ses émotions lors des moments clefs d'une rencontre. Dans le calcul du niveau de jeu, le mental a un coefficient égal à 1 quelle que soit la surface, mais **n'est pris en compte que sur les points importants**, les tie-break, les balles de break, de set et de match. Contrairement aux autres caractéristiques le mental n'a pas un maximum à cent. On distingue donc deux valeurs pour cette caractéristique : la valeur courante et la valeur maximale. C'est la valeur courante qui est utilisée en match.

La valeur maximale croît au fur et à mesure qu'un joueur dispute des points importants. Toute balle de break, de set ou de match accroît la valeur maximale de la caractéristique mental d'un dixième de point (0,1 points).

Exceptions : une valeur maximale ne s'accroît pas au-delà de 140 lors d'un match du premier tour, ni de 150 lors d'un match du deuxième tour.

Pour éviter que le mental des joueurs augmente indéfiniment, la valeur maximale du mental de tous les joueurs est par ailleurs réduite à l'issue du tournoi de Miami, de Roland-Garros et de l'US Open. A ces trois occasions les deux tiers (2/3) des points au-delà de 100 sont perdus. Si, à l'issue de cette diminution, le mental courant est supérieur au mental maximal, le mental courant diminue jusqu'au mental maximal. A l'inter-saison la valeur maximale revient automatiquement à 100.

La valeur courante, quant à elle, diminue au fur et à mesure qu'un joueur dispute des matchs, au titre de l'usure mentale. La diminution dépend du tournoi joué et du tour (quarts de finale, demi finales etc) joué.

Type de tournoi	1ers Tours	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
GC	1,5	2,5	4	6
M1000, Finals	1	1,5	2	3
500	0,5	1	1,5	2
250	0,5	1	1	1,5



*Exemple : Lors de son premier tour au tournoi de New Delhi Aftalion a obtenu neuf balles de break, deux balles de set et une de match. Son adversaire a obtenu deux balles de break. Au total quatorze points importants ont été disputés. La valeur maximale de son mental augmente de 1.4.
Un peu plus tard dans la saison, Aftalion atteint la demi-finale de Wimbledon. Sa valeur courante de mental diminue de $1.5+1.5+1.5+1.5+2.5+4= 10.5$*

Le mental courant revient à sa valeur maximale après une semaine de repos.





Les dispositions

Chaque joueur est plus moins ou prêt dans sa carrière à se surpasser sur certains matchs. Pour

le symboliser chaque joueur dispose de dix rangs de **dispositions**. Chaque rang est à placer dans l'une des cinq catégories existantes. Le joueur obtient un bonus à son niveau de jeu pour les matchs relevant de la catégorie concernée. Ce bonus dépend du rang total dans la catégorie.

Si un match correspond à plusieurs catégories, les effets des rangs sont cumulés (attention, ce ne sont pas les rangs qui sont cumulés, mais leurs effets).

À la création , chaque joueur répartit ses dix rangs parmi les différentes catégories. La possibilité de faire évoluer ses dispositions sera disponible dans les prochaines saisons.

Conseil: Attention, **le choix des dispositions est important**, le bonus obtenu dans un niveau de jeu peut impacter grandement l'issue d'un match dans certaines situations !

Rang	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bonus	+0	+5	+10	+15	+20	+25	+29	+33	+36	+38	+40

Aire d'application des catégories des dispositions

Bête noire : le bénéfice s'applique lorsque le joueur rencontre un adversaire qui l'a battu au moins deux fois sur trois, à condition de l'avoir affronté au moins deux fois.

Coupeur de têtes : le bénéfice s'applique lors de tous les matchs aux cours desquels le joueur non tête de série affronte un joueur tête de série.

Dernier carré : le bénéfice s'applique aux demi-finales et aux finales en tournoi.

Premiers tours : le bénéfice s'applique lors des deux premiers tours de chaque tournoi.

Tête de Turc : le bénéfice s'applique lorsque le joueur rencontre un adversaire qu'il a battu au moins deux fois sur trois, à condition de l'avoir affronté au moins deux fois.



Les automatismes

Au fur et à mesure des matchs les joueurs acquièrent des automatismes. Ces automatismes diffèrent d'une surface à l'autre. Chaque joueur peut avoir trois automatismes, un par surface.

Progression des automatismes

- À chaque match disputé un joueur gagne 3 points d'automatisme sur la surface concernée.
- Un entraînement de surface permet à un automatisme de progresser de 15 points.

La valeur maximale d'un automatisme est de 30. Tout effet amenant un automatisme à une valeur supérieure à 30 l'amène à 30.

Diminution des automatismes

Chaque semaine les automatismes de surface diminuent de **5** points (minimum 0), à l'exclusion de ceux correspondant à une surface où le joueur a joué durant la semaine en simple.

Effets des automatismes

Les automatismes augmentent d'autant le niveau de jeu du joueur. Elles ont un coefficient de 1.

Remise à zéro

Tous les automatismes sont perdus à l'intersaison.

Exemple : Aftalion dispute le tournoi de Halle, où il parvient en quart de finale. Il gagne 9 (trois matchs joués) en automatisme gazon, et perd 5 en automatismes terre et ciment. La semaine suivante il ne joue pas : il perd 5 ses automatismes terre, ciment et gazon. Aftalion arrive donc à Wimbledon avec 4 d'automatisme en herbe qui seront ajoutés à son niveau de jeu sur herbe.



La gestion des pépins physiques

Principe général : la condition physique

Pendant chaque match, et ce à chaque point, un joueur est testé pour savoir si son corps répond négativement au stress physique. Si un test est malheureusement réussi, la condition du joueur se dégrade d'un cran selon l'évolution suivante :

En forme ↔ Fatigué ↔ Diminué ↔ Blessé

Les conditions

Lorsqu'un joueur est en pleine **forme** les règles normales s'appliquent. Un joueur **fatigué** subit un malus de 50 points à son niveau de jeu. Un joueur **diminué** subit un malus de 100 points.

Enfin un joueur **blessé** est contraint à l'abandon et déclare forfait pour ses éventuels autres matchs de la semaine. Un joueur contraint à l'abandon est par ailleurs contraint à déclarer forfait pour les tournois à venir tant que son énergie est égale à 0 ou que sa forme est inférieure à 80. Durant les semaines qui suivent la blessure, le joueur doit absolument se reposer pour retrouver la possibilité de jouer en tournoi ou s'entraîner. En l'absence d'ordre spécifique de son entraîneur, le joueur broie du noir, se lamente sur son sort et se morfond sans rien faire dans sa chambre.

Un joueur **blessé** ne bénéficie d'**aucun** point d'expérience pour la semaine durant laquelle il s'est blessé.

En cas de dégradation de sa condition un joueur perd 1 point de caractéristique. Ce point est déterminé par un tirage au sort entre l'ensemble de ses points de caractéristiques de surface.

Une fois acquise une condition n'évolue qu'en se dégradant suite à un test malheureusement réussi, ou bien en revenant à « En pleine forme » suite à un repos.

Attention, un joueur qui se blesse semaine X alors qu'il s'est inscrit à un tournoi semaine X+1 ne recevra donc aucun xp pendant ces deux semaines !



En cours de match

Deux circonstances peuvent provoquer une dégradation de la condition d'un joueur en court de match. Si elles sont réunies la chance de dégradation est égale à la somme des deux chances.

- 1) **Points d'énergie à 0.** Lorsqu'un joueur n'a plus d'énergie il a 1 % de « chances » par jeu d'avoir une alerte.
- 2) **Forme en-dessous de 80.** Lorsqu'un joueur a une forme inférieure à 80 il a des chances de plus en plus importantes d'avoir une alerte par jeu : le pourcentage exact est $(80 - \text{forme})$ (exprimé en **pour mille**).

Cas particulier : un joueur dont la condition se dégrade alors que sa forme est strictement inférieure à 60 **passé directement à la condition « Blessé »**.

L'usure du joueur

Au fil de la saison le corps des joueurs a de plus en plus de mal à supporter la répétition des matchs. L'usure est introduite pour le simuler. À chaque début de saison, l'usure est réinitialisée à 0.

Chaque match disputé accroît l'usure de 1 point. Au fur et à mesure de l'année, l'usure entraîne une diminution permanente de la forme maximale d'un joueur suivant le calcul suivant:

$$\text{Forme maximale du joueur} = (100 - (\text{usure}/10)) + 3$$

Exemple: Aftalion a disputé 80 matchs depuis le début de la saison. Son usure est donc de 80. Avant Bercy, il se repose. Sa forme revient à sa valeur maximale, c'est à dire:

$(100 - (80/10)) + 3 = 95$. Sa forme pour le début du tournoi, après repos sera donc de 95.



La gestion du match : les styles de jeu

Au cours d'un match, un joueur peut adapter son attitude et son comportement pour faire basculer le score en sa faveur... et arracher une victoire au finish ! **Au début de chaque tournoi**, le joueur définit la manière dont il participera et se comportera à chaque tour. De prendre des risques jusqu'à la rupture ou se préserver en vue d'une échéance plus importante, les **styles de jeu** permettent au coach d'adapter le comportement de son poulain.

Liste des styles de jeu

Les joueurs ont à leur disposition les styles de jeu suivants :

Style de jeu "Sprinter" : Le niveau de jeu du joueur augmente de + 20 lors de la première manche de la partie, puis de + 13 lors de la deuxième et de + 6 lors de la troisième. Il diminue de -1 lors de la quatrième et de -8 lors de la cinquième manche.

Style de jeu "Prudence" : Un joueur qui joue la prudence décide de lever le pied volontairement pour moins se fatiguer. Son niveau de jeu diminue de -20 tout le long du match mais grâce à ce relâchement, il ne perd que 0,08 points de forme par jeu au lieu de 0,10.

Style de jeu "En Avant" : Un joueur qui n'a rien à perdre, décide de tout donner sur un match, quitte à se fatiguer plus que de raison. Son niveau de jeu augmente de +20 tout le long du match mais en contrepartie, il perd 0,12 points de forme par jeu au lieu de 0,10.

Style de jeu "Marathonien" : Le joueur fait visiter le terrain à son adversaire pour le fatiguer. Il gagne un bonus de +7 pour chaque manche au-delà de la première (respectivement +0/+7/+14 /+21/+28). De plus la perte de forme de son adversaire est accrue de 50 %.

Style de jeu "Mental d'acier" : Un joueur qui joue avec un mental d'acier tirera bien plus des points importants qu'un joueur normal, une fois le match fini. Au cours du match, l'augmentation du mental max est accru de 50% sur les points importants (gain de 0,15 au lieu de 0,1) mais en contrepartie, son niveau de jeu sur les points importants est calculé en ne considérant que 80% de son mental courant.



Utilisation des styles de jeu

Au cours d'un tournoi, le joueur peut utiliser des styles de jeu modifiant son attitude et son niveau de jeu . A chaque tournoi joué, il n'est pas possible d'utiliser un style de jeu déjà utilisé au cours de la précédente semaine au cours de laquelle il était engagé dans un tournoi.

Il est donc impossible d'utiliser, lors des tournois sur deux semaines (comme les Grands Chelems), des styles de jeu identiques semaine 1 et semaine 2.





Faire progresser vos joueurs : l'entraînement et la planification

Chaque tour les coaches peuvent donner trois types d'ordre : les ordres de programmation, les ordres d'inscription et les ordres de progression. Chacun sont destinés à un but bien précis:

- Les ordres de programmation permettent d'organiser la motivation de votre joueur et de planifier les entraînements et les semaines de repos de vos protégés.
- Les ordres d'inscriptions permettent de déposer des demandes de participation aux tournois, permettant de grimper au sein de la hiérarchie mondiale.
- Enfin, les ordres de progression vous permettent de récolter le fruit de vos entraînements (xp) et enseignements glanés de la défaite (ou victoire) en tournois.

Les ordres de planification

Miser des points d'énergie : Lors d'un tournoi les coaches décident si leur joueur sacrifie des points d'énergie lors de la semaine à venir. Un joueur ne peut évidemment pas sacrifier plus de point d'énergie qu'il n'en possède. De plus en fonction de la catégorie du tournoi il existe un maximum de points pouvant être dépensés, comme montré dans le tableau ci-dessous.

Type de tournoi	GC, Finals	M1000	500	250
Nombre de PE sacrificiable	10	10	5	5



Planification de la semaine

Au contraire, lorsque le joueur ne dispute pas de tournoi, le coach décide si le joueur s'entraîne ou se repose.

L'entraînement générique apporte **8** points d'expérience que le joueur pourra dépenser la semaine suivante. Il pourra placer ces points dans les caractéristiques de son choix.

Le repos ne rapporte aucun point d'expérience, mais la forme revient à sa valeur maximale tandis que la valeur courante de mental devient égale à la valeur maximale.

L'entraînement de surface permet d'augmenter l'automatisme sur une surface de 15 points, et d'éviter toute perte d'automatisme sur la surface pour la semaine en cours. Si pour la surface sélectionnée l'automatisme est déjà supérieur à quinze, il atteint alors trente.

Les ordres d'inscription

Les coaches peuvent **inscrire** leurs joueurs aux tournois à venir. De la même manière ils peuvent les désinscrire. Il n'est toutefois pas possible de désinscrire un joueur d'un tournoi qui se tient dans la semaine à venir ou d'un tournoi dont le tableau est déjà tiré. Les tableaux sont tirés le premier jour de la semaine Ingame précédant la semaine du tournoi.

Chaque joueur peut donc en semaine S, s'inscrire aux tournois entre S+2 et S+5 inclus.

Si jamais votre joueur se fait éjecter des inscriptions d'un tournoi pour un classement technique trop faible, vous pouvez lui prévoir un entraînement.

Attention aux dead lines, par conséquent !

Il n'est pas non plus possible d'inscrire son joueur à plusieurs tournois la même semaine!



Les ordres de progression

Les coaches répartissent les points d'expérience gagnés par leur joueur. Les points sont obligatoirement répartis sur les caractéristiques suivantes : coup droit /revers, effets, résistance, déplacement, puissance, volée, service ou retour.

Il n'est pas possible de répartir plus de points que le joueur n'en a gagné.

Enfin il n'est pas possible de dépasser 100 dans une de ces caractéristiques.

Les points d'expérience peuvent se gagner de différentes façons, dont certaines ont déjà été évoquées. Tout d'abord, une semaine d'entraînement générique permet de gagner 8 XP, ce qui constitue la façon la plus simple d'acquérir des points.

Enfin, lorsqu'un joueur participe à un tournoi, son résultat final détermine le nombre de points d'expérience que le joueur a pu engranger au cours de la semaine. Ce nombre de points dépend de la longueur du tableau et du résultat du joueur, comme précisé dans le tableau ci après.

Nbre de tours	R128	R64	R32	R16	¼ Finale	½ Finale	Finale
5 (32 j)	-	-	10	10	10	9	9
6 (64 j)	-	10	10	11	10	9	9
7 (128 j)	10	10	11	7+10*	7+10*	7+9*	7+9*

N.B : (*) Lors d'un tournoi sur deux semaines, les joueurs qualifiés pour la deuxième semaine reçoivent 7 XP en fin de première semaine et 10 ou 9 XP en fin de deuxième semaine.



Les matches

Détermination du vainqueur d'un match

Un match est simulé comme une succession de jeux. Les manches et les matches sont remportés selon les conditions usuelles du tennis. Seule la simulation au niveau des jeux nécessite donc d'être précisée.

Au début de chaque jeu des tests aléatoires sont effectués pour déterminer si les joueurs se blessent. Si un joueur est blessé il abandonne aussitôt, et perd le match. Si les deux joueurs sont blessés un tirage aléatoire équiprobable détermine lequel abandonne. Si aucun joueur ne se blesse (cas, de très loin, le plus fréquent), on détermine le **niveau de jeu** de chaque joueur en fonction de ses caractéristiques et du coefficient associé à chacune, des points d'énergie, de la forme, du mental et des automatismes.

En fonction de la différence entre les niveaux de jeu, une loi détermine la probabilité de chacun de remporter le tirage. Cette loi est une loi linéaire qui passe par les valeurs suivantes :

Même valeur : 50 % de chances

Valeur supérieure de 25 points : 54 % de chances

Valeur supérieure de 50 points : 56,5 % de chances

Valeur supérieure de 100 points : 59 % de chances

La loi progresse ensuite de 2,5% par palier de 100 points d'écart. Quatre cas peuvent alors se produire:

- Le serveur remporte le tirage, il ne sert pas pour la manche, encore moins pour le match : il remporte le jeu. On change ensuite de serveur.
- Le serveur remporte le tirage, mais il sert pour la manche (respectivement le match) : il obtient une balle de set (respectivement de match).
- Le receveur remporte le tirage : il obtient une balle de break. S'il reçoit pour la manche (respectivement le match) : il obtient une balle de set (respectivement de match)



- Lors d'un **tie-break** le joueur qui remporte le tirage obtient un point. Les tie-breaks sont gérés point par point. Pour remporter un tie break, il est nécessaire de marquer au moins 7 points et d'avoir deux points de plus que son adversaire. Le premier joueur remplissant les deux conditions simultanément obtient alors le jeu.

Le cas 1 clôt le jeu, les cas 2 et 3 demandent un nouveau tirage, qui utilise la caractéristique « mental » (car le point est important). Si ce nouveau tirage est remporté par le même joueur il remporte le jeu (éventuellement la manche ou le match). Sinon les deux joueurs reviennent à égalité, et l'on reprend la procédure juste après les tests de blessure.

Classement des Nations

Le classement des nations est égale à la somme des ratios de simple.

Le ratio de simple se calcule en additionnant deux fois le nombre de points au classement technique du joueur le mieux classé de la nation au nombre de points au classement technique des deux joueurs suivant. Cette somme est divisée par le nombre de points au classement technique du numéro un mondial.

Un classement mondial TWM sera également mis en place. Calculé sur la somme des ratio de simple ATP et WTA, il permet de déterminer les têtes de série lors des futures compétitions inter-nations.



Création du joueur

À la création un joueur dispose d'un certain nombre de points d'expérience à répartir entre ses caractéristiques. Ce total de points est indiqué sur la fiche d'inscription et dépend du niveau moyen des joueurs encore en activité.

Afin de "dédommager" les arrivées tardives sur le circuit, nombre de points d'expérience de départ est susceptible d'être modifié en fonction du calendrier.

Il démarre pour finir avec une forme et un mental (valeur courante comme valeur maximale) à **100**, et une énergie à **50**.

Changement de saison

Chaque changement de saison peut-être accompagné de modifications de règles pour pallier les défauts (et les dérives) constatés.

De plus une procédure dite de **moulinette** pourra être appliquée de manière à réduire les caractéristiques des joueurs et à rétrécir l'écart de niveau entre les joueurs les plus anciens et les derniers arrivés.

Les changements seront systématiquement indiqués aux coaches quelques semaines avant l'inter-saison.





Les classements

Classement de simple

Pour chaque circuit, il existe un classement technique qui permet de refléter la performance du joueur sur une saison entière glissante.

Ainsi, pour une semaine donnée, sont pris en compte dans le classement l'ensemble des points marqués depuis le début de la saison mais également les points marqués la saison précédente pour des semaines ultérieures à celle en cours.

Exemple: En début de semaine 12 de la saison 1, Aftalion pourra compter sur les points marqués lors des semaines 1 à 11 de la saison 1 et des semaines ultérieures à la semaine 12, au cours de la saison 0. A l'issue de la semaine, Aftalion bénéficiera désormais des points marqués lors des semaines 1 à 12 de la saison 1 et des semaines ultérieures à semaines 13, au cours de la saison 0. Les bénéfices de la saison 0 s'estompent donc avec le temps !

Au sein du classement technique, sont pris en compte les 18 meilleurs résultats dans l'année glissante, tous tournois compris. Attention cependant, si un joueur joue un M1000 ou un GC, les points de ce dernier seront comptabilisés automatiquement dans les 18 même avec 0 point (sauf Monte-Carlo). Les points d'une éventuelle participation aux Finals comptent en bonus.

Sur le circuit WTA, seuls les 16 meilleurs tournois sont pris en compte (et non 18 comme sur le circuit ATP). Le reste des règles s'applique comme en ATP.



L'enchaînement des tours

Rythme des tournois

Les tournois sont joués régulièrement chaque semaine consécutivement. Comme l'indiquent les calendriers, plusieurs tournois sont joués par semaine et c'est à vous de faire le choix des tournois auxquels vous souhaitez jouer. Un tournoi InGame (c'est à dire dans le jeu) se déroulera IRL (In Real Life, c'est à dire la durée réelle) en une demi semaine. Ainsi, par semaine réelle, sont joués deux tours dans le jeu (deux semaines de jeu).

☞ Une semaine est ainsi simulée entre le **Lundi matin** et le **Mercredi matin** et la semaine suivante est jouée entre le **Jeudi Matin** et le **Samedi matin**. Profitez donc des inter-tours pour vérifier vos inscriptions futures et vos programmations. A savoir que la plupart du temps, les tournois comportent cinq tours.

Un tournoi du Grand Chelem se déroule sur deux semaines InGame. Il sera alors joué en une semaine IRL !

Quand rendre ses ordres ? Si je joue un tournoi

Entre chaque semaine de tournoi, suite à une élimination précoce dans un tournoi (qui vous permet de gagner des XP) par exemple, vous avez la possibilité de répartir les XP que vous avez désormais à disposition dans les caractéristiques de votre joueur. Ces modifications doivent être réalisées au plus tard avant le passage au tour suivant (avant le Jeudi matin ou avant le Lundi matin).

Par exemple, si vous gagnez 10 XP suite à votre élimination en tournoi le Lundi, vous avez jusqu'au Jeudi matin suivant (début de la semaine ingame suivante) pour répartir ces XP gagnés.



Si je ne joue pas un tournoi :

Si vous ne jouez pas en tournoi, vous pouvez vous reposer ou vous entraîner. Pour chaque semaine sans compétition, vous devez avoir défini les ordres pour cette semaine avant le passage d'une semaine précédente à la semaine concernée.

Par exemple : La semaine 6 Ingame se joue du Jeudi matin au Samedi Matin. Comme d'habitude, le tour 7 commencera le Lundi matin. Vous avez donc jusqu'au Lundi matin pour définir un entraînement pour le compte de la semaine 7.

Pour chaque entraînement défini pour le compte d'une semaine S, les effets de l'entraînement sont pris en compte à la fin de la semaine S.

