

5 Manager
5 Manager



Manuel Utilisateur

INDEX

Introduction	5
1. Principe.....	6
1.1 - De quoi avez-vous besoin pour jouer ?.....	6
1.2 - Règles de base.....	6
2. Inscription.....	7
2.1 - Acceptation de la charte	7
2.2 - Création d'une nouvelle équipe	7
2.3 - Reprise d'une équipe.....	8
2.4 - Confirmation email	8
3. Première connexion.....	9
3.1 - Surnom.....	9
3.2 - Poste.....	9
3.3 - Points bonus	9
4. Fonctionnement du jeu	10
4.1 - Les Joueurs.....	10
4.1.1 Généralités.....	10
4.1.2 Evolution des caractéristiques	11
4.1.3 Le niveau de forme.....	11
4.2 - Les matchs	11
4.2.1 Généralités.....	11
4.2.2 Les comptes rendus	12
4.2.3 Les résumés	12
4.3 - Calendrier et fonctionnement des groupes.....	13
4.3.1 Calendrier	13
4.3.2 Fonctionnement des groupes	13
4.3.3 Attribution des points	14
4.4 - Eléments financiers	14
5. Menu de gestion d'équipe	14
5.1 - Le clubhouse	14
5.1.1 Evènements	14
5.1.2 Les inscrits/pays	14
5.2 - Equipe	15
5.2.1 Votre effectif	15
5.2.2 Transferts.....	16
5.2.3 Joueurs évalués.....	16
5.2.4 Modifier vos joueurs	16
5.2.5 Vos Adversaires	17
5.3 - Entraînements	17
5.3.1 Ce qu'il faut savoir.....	17
5.3.2 Entraînement Collectif	18
5.3.3 Entraînement perso.....	18
5.3.4 Entraînements planifiés	18

5.3.5 Entraînements collectifs / planifiés Espoir	18
5.3.6 Historique des entraînements	19
5.3.7 Fatigue et entraînement	19
5.4 – Matches	20
5.4.1 Calendrier des matchs	20
a) Présentation	20
b) actions possibles.....	20
5.4.2 Tournois et coupes	21
5.4.3 Demandes publiques	21
5.4.4 Feuille de match / Feuille de match type.....	22
5.4.6 Historique des matchs	22
5.5 - Matériel	23
5.5.1 Votre matériel.....	23
5.5.2 Matériel neuf	24
5.5.3 Matériel d'occasion	25
5.5.4 Matériel en vente	25
5.6 – Infrastructures.....	25
5.6.1 Stade	25
a) L'état du terrain.....	26
5.6.2 Spectateurs	26
5.6.3 Staff	26
5.6.4 Sponsors	27
5.6.5 Centre de formation.....	27
5.6.6 Banque.....	28
a) Votre compte	28
b) Paiement des salaires des joueurs	28
c) Paiement des salaires du staff	29
5.7 – Statistiques	30
5.7.1 Statistiques détaillées	30
5.7.2 Statistiques Globales	30
5.7.3 Meilleurs marqueurs.....	30
5.7.5 Vos Meilleurs matchs.....	30
5.8 – Communication	30
6. Menu secondaire	31
6.1 - Profil	31
6.1.1 Informations personnelles	31
6.1.2 Personnalisation de l'équipe.....	31
6.1.3 Site public.....	32
6.1.4 Supprimer	32
6.2 - Sites Publics	32
6.3 – FAQ / Aide	32
6.4 - Forum.....	33
6.6 – Déconnexion.....	34
7. divers	34
8. Remerciements	35



9. Conclusion.....	35
A1. La charte 5Manager.....	36
A2. Le guide du basketball.....	36

Introduction

5Manager est un jeu de simulation de management d'équipe de basket jouable gratuitement sur internet.

Il est réalisé et maintenu par la société Web-idées, EURL au capital social de 2000 euros. Après une longue série de tests le site est désormais accessible à tous.

Réalisé sur le modèle des jeux de management sportif en ligne, XVManager et 11Manager, 5Manager se veut à la fois simple et complet, permettant ainsi aux plus pressés d'entre vous de n'y passer que quelques minutes par semaines, tout en offrant la possibilité aux plus perfectionnistes d'y passer des heures.

5Manager ne prend jamais fin. Votre équipe monte en division supérieure lorsqu'elle termine premières de sa poule, il y a 3 saisons par an.

Etes-vous prêt à lutter pour le titre de champion?

1. Principe

1.1 - De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Vous avez simplement besoin d'un ordinateur, d'une connexion Internet, d'une adresse email valide et d'un navigateur récent pour jouer à 5Manager (Internet Explorer 6.x ou plus, Opéra, Firefox). Vous ne devez installer aucun logiciel supplémentaire sur votre PC.

De plus, votre navigateur doit accepter l'utilisation des cookies et supporter le javascript.

1.2 - Règles de base

Pour que le jeu se déroule bien, il est nécessaire de respecter certaines règles de vie en communauté. Veuillez lire attentivement l'avertissement ci-dessous :

- Il est interdit d'activer ou d'utiliser plusieurs équipes, vous ne pouvez manager qu'une équipe par personne.
- Il est également interdit de jouer à la place d'un autre joueur ou de tenter de pirater le compte d'un autre utilisateur.
- Il vous est interdit de tricher.
- Un minimum de politesse est requis
- Vous ne devez jamais user des moyens de communications mis en place à des fins illégales ou nuisant à la bonne ambiance du site.
- Il se peut que certaines des informations fournies sur le site soient inexactes ou insuffisamment précises par rapport à la réalité. Une quelconque expérience dans le management d'équipe de Basket ne pourra pas forcément être une référence exacte pour votre réussite dans le jeu.

2. Inscription

L'inscription à 5Manager est accessible via le menu « inscription » prévu à cet effet. Elle s'effectue 3 étapes : acceptation de la charte, création de l'équipe, activation de vos données.

2.1 - Acceptation de la charte

La participation au Jeu implique de la part des joueurs l'acceptation sans aucune réserve du règlement et du principe du Jeu. Cette condition est indispensable pour pouvoir créer une équipe.

2.2 - Création d'une nouvelle équipe

Le formulaire de création d'une équipe ne devient disponible qu'après l'acceptation du règlement (cf. ci-dessus). Tous les champs sont obligatoires.

Voici leur descriptif :

- *Login* : votre identifiant 5Manager
- *Password* : mot de passe que vous utiliserez (associé au login) pour vous connecter à 5Manager
- *Password (confirmation)* : vérification du mot de passe choisi (doit être identique au précédent)
- *Nom* : votre nom
- *Prénom* : votre prénom
- *Mail* : adresse email ou sera envoyé la demande de confirmation d'inscription (veillez à entrer une adresse correcte faute de quoi votre équipe ne pourra pas être activée)
- *Mail (confirmation)* : vérification de votre adresse e-mail, afin d'être bien certain d'avoir bien renseigné la bonne adresse e-mail, sans quoi vous ne recevrez pas l'e-mail de confirmation indispensable à la création d'une équipe.
- *Pays* : votre pays de résidence (par extension lieu de résidence de votre club)
- *Région* : région au sein du pays sélectionné
- *Nom de votre équipe* : Le nom de votre club
- *Nom du stade* : Nom du stade de votre équipe

A l'exception du nom de votre équipe et de votre login, tous les champs seront modifiables par la suite.

La création de votre nouvelle équipe s'effectue en cliquant sur le bouton « valider » en bas de la page.

Une fois cette étape passée, il vous faudra attendre qu'une place se libère avant de recevoir l'e-mail de confirmation.

2.3 - Reprise d'une équipe

Lorsqu'une saison de championnat est déjà commencée, il arrive que certains managers inscrits à ce même championnat ne jouent plus. Dans ce cas, leur compte est supprimé mais pas leur équipe. Il vous est alors possible de reprendre une de ces équipes, gratuitement pour les équipes faible, via deux codes audiotel pour les équipes plus fortes.

Vous pouvez re-nommer l'équipe en question et récupérez tout son staff, ses joueurs, sa salle etc ... Vous débutez alors avec un budget de départ de 2000 dunks.

2.4 - Confirmation email

Lors de la création de votre équipe, une demande de confirmation d'inscription sera envoyée à l'adresse email indiquée. Aussi, attention à ce que cet email ne soit pas considéré comme du Spam par votre système de messagerie.

Cet e-mail vous sera envoyé automatiquement dès qu'une place se sera libérée.

Suivez les instructions et cliquez sur le lien afin de rendre votre équipe active.

Vous ne pourrez pas vous connecter sur 5manager sans avoir effectué cette étape !

3. Première connexion

Lors de l'activation de votre équipe vous serez automatiquement redirigés vers votre clubhouse (cf. 5.1).

Votre équipe étant nouvelle, vous obtiendrez alors un message d'alerte vous invitant à créer vos joueurs (sauf pour une reprise d'équipe) : cette étape est très importante pour bien débuter sur 5Manager, ne la négligez pas !

3.1 - Surnom

Ce champ est pré rempli aléatoirement mais il est bien entendu conseillé de le personnaliser. Si vous ne le faites pas lors de votre première connexion il vous sera néanmoins possible de le modifier par la suite.

3.2 - Poste

Correspond au poste qu'occupera votre joueur sur le terrain. Si vous ne connaissez pas les règles du basketball nous vous conseillons fortement de lire notre guide « les joueurs et leurs postes » disponible en annexes.

Pour les autres voici un petit récapitulatif :

- *Meneurs* : numéros 1
- *Ailiers* : numéros 3 et 4
- *Pivots* : numéros 5
- *Arrières* : numéros 2

Veillez à créer une équipe homogène !

3.3 - Points bonus

En fonction du poste occupé chaque joueur devra acquérir des compétences particulières. C'est ce que vous obtiendrez grâce à vos entraînements.

Cependant lors de votre première connexion vous disposez d'une sorte de cadeau vous permettant d'attribuer 5 points « bonus » à chacun de vos joueurs dans les caractéristiques de votre choix. Cette sélection se fait via les menus déroulants accessibles à côté de chaque joueur. Chaque menu déroulant équivaut à un point de bonus, il n'y a pas d'importance particulière en fonction de la colonne.

Vous avez la possibilité d'attribuer les bonus plus tard, il est cependant conseillé de le faire dès le début.

Pour finaliser la création de votre équipe cliquer sur le bouton « créer joueurs ».

4. Fonctionnement du jeu

En tant que manager, vous allez devoir prendre toutes les décisions relatives à la vie de votre club. Cela implique des choix sportifs (tactiques de jeu, entraînement optimal, etc.) et financiers (sponsoring, gestion du budget, achat de matériel, etc.).

4.1 - Les Joueurs

4.1.1 Généralités

Les joueurs sont répartis en deux catégories : les espoirs (moins de 21 ans) et les seniors (cf. 5.2). Votre club ne pourra disposer que d'un total de 22 joueurs au maximum.

Chaque joueur possède 13 caractéristiques de base (chacune notée sur 100) qui décrivent ses capacités :

- **Contre** : C'est la capacité d'un joueur à contrer son adversaire, lors d'un shoot principalement.
- **Vitesse** : C'est la capacité d'un joueur à se déplacer rapidement et aisément avec le ballon. C'est également sa capacité générale à se déplacer rapidement sur le terrain, pour attaquer ou pour défendre.
- **Placement** : C'est la capacité d'un joueur à se placer correctement et intelligemment sur le terrain, favorisant ainsi des positions d'attaque ou de défense.
- **Défense** : Il s'agit du niveau d'un joueur en défense, plus cette capacité est élevée, plus un joueur sera difficile à passer pour l'attaquant adverse.
- **Détente** : Il s'agit là de la détente sèche d'un joueur. Autrement dit, sa capacité à sauter le plus haut possible.
- **3Pts** : Capacité d'un joueur à tenter et réussir un tir à trois points.
- **Shoot** : Capacité d'un joueur à tenter et réussir un tir à 2Pts, un smash ou un dunk.
- **Rebonds** : Capacité d'un joueur à récupérer le ballon après un tir manqué, par lui, l'un de ses coéquipiers ou un joueur adverse.
- **Dribbles** : Capacité d'un joueur à se déplacer naturellement avec le ballon et ainsi pouvoir dépasser un joueur adverse grâce à sa vitesse ou à une figure technique.
- **Passes** : Il s'agit de l'adresse d'un joueur dans la réalisation ou comme dans la réception d'une passe à un autre joueur ou de la part d'un autre joueur. Cette capacité pourra également servir, combinée au placement, pour les interceptions des passes adverses.
- **Technique** : Cette compétence comprends toute la technique nécessaire à un joueur pour évoluer correctement avec le ballon, ne pas faire de fautes idiotes

et effectuer des figures techniques qui, combinées au dribble permettrons de passer un adversaire.

- **Physique** : Il s'agit là du physique du joueur, de sa résistance en match, sa capacité à tenir 40 minutes d'affilée et à récupérer entre les phases de jeu.
- **Discipline** : Cette compétences rassemble à la fois la discipline à proprement parler, le respect du joueur et de l'arbitre, mais aussi la discipline dans le jeu, le soin mis à la tâche afin d'éviter toute erreur technique ou tactique pouvant entraîner la moindre sanction.

La répartition des compétences d'un joueur doit être en adéquation avec le poste qu'il occupe.

4.1.2 Evolution des caractéristiques

Les 13 caractéristiques peuvent changer et peuvent être améliorées par un entraînement spécifique, ou lorsque les joueurs jouent un match. La rapidité de ces évolutions est proportionnelle à votre niveau dans l'exercice ainsi qu'à la qualité du matériel que vous utilisez.

Il est à noter que vos joueurs, s'ils évoluent dans les caractéristiques travaillées, régressent dans les exercices délaissés trop longtemps (plus d'une semaine), en fonction de leur niveau dans celui-ci. Il n'est donc pas rare que la force moyenne de l'équipe diminue, parfois même si vos joueurs sont à l'exercice dans une compétence plus faible que celles délaissées.

4.1.3 Le niveau de forme

La forme des joueurs varie considérablement au fil des jours. Elle évolue en fonction de l'intensité de votre entraînement (ex : certains exercices fatiguent plus vite), mais peut-être améliorée par des phases de repos ou avec un staff adapté (cf. 5.6.3).

Le niveau de forme de chaque joueur est exprimé en pourcentages, et il est visible sur sa fiche personnelle. Tous les joueurs se reposent le week-end, les jours de non-match.

4.2 - Les matchs

4.2.1 Généralités

5Manager vous propose 2 types de matchs :

- *Les matchs amicaux* : Ce sont les matchs que vous proposez à d'autres équipes ou que vous acceptez via la section "Matchs" (cf. 5.4).

- *Les matchs officiels* : Ce sont les matchs de coupe et de championnat. Ils sont générés automatiquement et sont prioritaires sur tout autre match. Cela signifie que si vous avez un match amical de planifié durant une période de championnat, il sera automatiquement supprimé lors de la création du calendrier (si vous deviez jouer en championnat et en amical le même jour).

Chaque match disputé est une confrontation de force, de forme, de tactique, de compétences et de moral, le tout orchestré par la réussite. Trouver la meilleure feuille de match possible sera donc votre plus grand défi tactique sur 5Manager.

Vous devez cependant savoir qu'une force supérieure à l'adversaire ne vous garantit pas la victoire pour autant, aidez vous des résumés et statistiques de match pour régler votre équipe. Dans tous les cas, faites très attention à bien valider votre feuille de match (cf. 5.4.4) ou vous serez forfait.

4.2.2 Les comptes rendus

Les comptes rendus de matchs ne sont disponibles que le lendemain d'une rencontre. (Hormis pour les abonnés au pack supporter).

Ils fournissent divers éléments que vous pouvez analyser en vue de préparer vos prochains matchs. Vous pourrez y voir :

- Le score final du match
- La force des deux équipes
- Le niveau de forme des deux équipes
- la performance individuelle de vos joueurs (noté de 0 à 10, ½ boule verte comptant pour 1)
- Le nombre de shoot de chaque équipe
- Le pourcentage de réussite des équipes
- Le nombre de rebonds de chaque équipe
- Le nombre de contre effectués par chaque équipe
- Le nombre d'interceptions effectuées par chaque équipe
- La cohésion de vos joueurs en match
- La possession de balle
- Les statistiques de shoot, 3Pts, Passes décisives... pour chacun de vos joueurs
- Le nombre de spectateurs
- Les marqueurs

Les flèches vertes et rouges permettent de comparer votre performance actuelle par rapport à votre précédent match.

4.2.3 Les résumés

Les résumés de match vous montrent le déroulement de votre match seconde par seconde, action par action. Ils vous seront très utiles pour en comprendre le score et effectuer les réglages nécessaires à de meilleures prestations.

Ces résumés sont disponible le lendemain de chaque match ou le jour même (visionnable en live) pour les abonnés au pack supporter.

4.3 - Calendrier et fonctionnement des groupes

4.3.1 Calendrier

La vie de 5Manager est rythmée à raison de trois championnats par an, entrecoupés d'intersaisons durant lesquelles il est possible de participer à des tournois amicaux.

Les dates de ces championnats sont les suivantes :

- saison 1 : de début janvier à mi-mars,
- saison 2 : de début juin à mi-août,
- Saison 3 : de début septembre à mi-novembre.

Pour le reste vous pouvez gérer le calendrier de votre club comme bon vous semble, en acceptant des demandes publiques de matchs ou en proposant vous-même un défi à une autre équipe. (cf. 5.4)

4.3.2 Fonctionnement des groupes

Les règles :

- Au début de chaque saison les poules (par division) sont définies de façon aléatoire, peu importe le niveau.
- Lorsque vous débutez vous commencez forcément au niveau le plus bas. (Amateur si le championnat n'est pas encore débuté ou qu'il est en cours).
- Les matchs se jouent en aller/retour
- Le nombre d'équipe par division est figé.
- A l'issue d'un championnat seul le premier de chaque poule sera promu en division supérieure.
- Les deux derniers de chaque poule seront relégués en division inférieure.
- En fonction du nombre de places laissées par les équipes fantômes, les meilleurs seconds sont susceptibles de monter.
- Dans la division la plus basse, personne ne descend.
- En cas d'égalité les équipes sont départagées à la différence de points puis au nombre de points marqués.
- Les divisions sont les suivantes (de la plus faible à la plus élevée):

Amateur (hors championnat),

*Série (1024 poules de 6),
Honneur (512 poules de 6),
Nationale 3 (256 poules de 6),
Nationale 2 (128 poules de 6),
Nationale 1 (64 poules de 6),
Pro N (32 poules de 6),
Pro A (16 poules de 6),
ELITE (8 poules de 6).*

- En division ELITE, des phases finales sont organisés entre les premiers de chaque poule afin de désigner LE champion de 5Manager.

4.3.3 Attribution des points

Le système d'attribution des points est le suivant :

- Victoire : 2 points
- Défaite : 1 point
- Forfait : -1 point (plus une indemnité à payer à l'équipe adverse)

Il y a deux cas où votre club sera forfait : pas de feuille de match validée ou terrain impraticable (cf. 5.6.1.a).

4.4 - Eléments financiers

Sur 5Manager la monnaie est le Dunk. Comme tout dirigeant de club vous allez pouvoir intervenir sur le plan financier, et votre champ d'action en la matière est très vaste : achat de matériel, agrandissement des gradins, paiement des salaires, recrutement de l'encadrement, achat de joueurs, sponsoring, définition du prix des places, etc.

Vous obtiendrez un descriptif de toutes les actions possibles dans les différentes sous rubriques du chapitre « menu de gestion d'équipe » (cf. 5) - principalement dans la partie « infrastructures ».

5. Menu de gestion d'équipe

C'est la partie centrale du site : il vous permet de prendre les différentes décisions relatives au management de votre club.

5.1 - Le clubhouse

Sorte de siège social virtuel de votre club, c'est ici que vous arriverez à chacune de vos connexions sur site.

Sur la page d'accueil du clubhouse sont affichés les derniers événements liés à votre club (vente de joueur ou de matériel, recette d'un match, évolution de votre force moyenne, etc.), ainsi que l'activité en temps réel de vos joueurs (entraînement, match, etc.).

5.1.1 Evènements

Cette partie vous permet de consulter l'historique de tous les événements qui se sont déroulés dans votre club. Vous pouvez utiliser les flèches de navigation pour remonter plus ou moins loin dans le temps.

5.1.2 Les inscrits/pays

Statistiques générales sur le nombre d'inscrits par pays et le nombre d'utilisateurs actifs. Possibilité de consulter la fiche de la meilleure équipe de chaque pays.

5.2 - Equipe

Menu de gestion de votre effectif.

Sur 5Manager vos joueurs sont divisés en deux groupes distincts : les seniors et les espoirs (moins de 21 ans). Cette particularité vous permet de gérer vos deux équipes séparément, c'est pourquoi le sous-menu « équipe » fait apparaître une partie « seniors » et une partie « espoirs ».

Disposer d'une équipe espoir est cependant facultatif, elle ne favorise pas l'équipe senior, vous pouvez donc faire le choix de n'avoir qu'une équipe senior si vous le voulez. D'ailleurs il n'est pas prévu que les équipes de bas de tableau puissent s'offrir un tel luxe. Mais notez bien que l'âge de vos premiers joueurs est fixé entre 22 et 30, vous n'aurez donc pas d'Espoirs au début. En revanche, l'âge des joueurs sortis du centre de formation va de 18 à 20 ans, ils seront donc automatiquement placés en Espoir, libre à vous de les promouvoir en senior ou non par la suite (cf. point suivant).

5.2.1 Votre effectif

Permet de consulter la liste de vos joueurs par poste (la sélection s'effectue via le menu déroulant).

Diverses informations vous sont proposées :

- *Pays* : nationalité (elle est fonction du pays ou évolue le club d'origine du joueur)
- *Pseudo* : celui que vous avez donné lors de la création de l'équipe (modifiable en utilisant le lien « modifier vos joueurs ». (cf. 5.2.4)
- *Age* : attribué aléatoirement lors de la création de l'équipe. Il augmente d'un an à chaque saison. L'âge de la retraite est aléatoire et comprise entre 32 et 36 ans. Elle dépend du niveau du joueur et du hasard.
- *Poste* : celui que vous avez donné lors de la création de l'équipe (non modifiable)
- *Force moyenne* : niveau du joueur
- *Salaires* : statut salarial (seuls les joueurs de plus de 30pts de force ont un salaire, les autres sont bénévoles)
- *Forme* : exprimée en pourcentage elle varie selon vos entraînements, matchs, etc.

Les actions possibles :

- *Reposer* : permet de mettre un joueur au repos (par simple clic sur le bouton correspondant)
- *Promouvoir en senior* : uniquement disponible pour les espoirs. Cette action est irréversible. Elle s'effectue en cochant les cases des joueurs concernés, puis en cliquant sur « promouvoir en senior les espoirs sélectionnés »
- *Fiche détaillée du joueur* : s'obtient en cliquant sur le pseudo du joueur concerné. Vous pourrez alors :
 - *Voir ses caractéristiques*
 - *Voir ses statistiques* (points marqués, etc.)

- *Vendre ce joueur* : Seuls les joueurs de présents au club depuis plus de 31 jours peuvent être vendus. De plus cette option n'est pas disponible si votre joueur est sélectionné sur une feuille de match. Choisissez un prix adapté, le prix de vente moyen qui vous sera donné n'est là qu'à titre indicatif.
- *Prêter ce joueur* : Vous pouvez prêter jusqu'à deux joueurs en même temps, à condition que vous ne l'ayez jamais prêté auparavant.

5.2.2 Transferts

Correspond au marché des transferts. Les joueurs y sont classés par postes (la sélection s'effectue à l'aide du menu déroulant) et différents tris sont possibles : par force moyenne, prix et poste.

Pour acheter un joueur vous devez avoir les fonds nécessaires et cliquer sur le bouton « acheter ». Un message d'alerte vous demandera de confirmer votre choix.

Vous avez donc encore la possibilité d'annuler votre achat en cliquant sur « annuler ». Si vous ne le faites pas le transfert sera finalisé et définitif et « Transfert du joueur correctement effectué » s'affichera sur votre écran.

Si vous avez un joueur en vente vous avez également la possibilité de le retirer du marché des transferts. Il rejoindra alors votre effectif.

Nb : Vous ne pouvez vendre ou acheter un joueur à une équipe ayant jouée depuis la même connexion que vous dans les 30 derniers jours.

5.2.3 Joueurs évalués

Rubrique disponible que si vous avez engagé un recruteur.

Lorsque c'est le cas, vous disposerez d'une petite icône à côté de chaque joueur en transfert, en cliquant dessus et moyennant 200 dunks, vous pourrez envoyer votre recruteur observer le joueur en question. L'observation d'un joueur dure 1 journée, à la suite de quoi vous aurez accès à toutes les caractéristiques du joueur !

5.2.4 Modifier vos joueurs

Permet de modifier les pseudos de vos joueurs.

Aucune modification concernant le poste n'est possible. Idem pour les points bonus.

Permet également de naturaliser vos joueurs formés au club et n'ayant pas la même nationalité que votre équipe (après un changement de pays par exemple). Seuls les joueurs formés au club et y jouant encore pourront passer à la même nationalité que l'équipe, moyennant 2000 dunks/joueur.

5.2.5 Vos Adversaires

Cet outil sert à obtenir la liste des joueurs de vos adversaires. Il est possible de sélectionner directement le nom d'une équipe, ou alors un niveau (amateur, honneur, etc.), puis une poule. Cette sélection s'effectue à l'aide des menus déroulants.

Note : à l'intersaison seul le premier choix est actif, les groupes n'ayant pas encore été redistribués.

5.3 - Entraînements

Modules de gestion de vos entraînements.

5.3.1 Ce qu'il faut savoir

Seul l'entraînement permettra à vos joueurs de gagner en expérience dans les divers secteurs de jeu, et donc à votre équipe d'améliorer sa force moyenne. Un entraînement régulier et judicieux est la clé du succès.

Il est à noter que plus vos joueurs sont bon dans un exercice, plus ils progressent vite dans ce même exercice, jusqu'à atteindre 50Pts, après quoi la progression sera de plus en plus lente.

Vous n'êtes pas obligé de vous entraîner tous les jours mais, si vos joueurs s'améliorent lorsqu'ils s'entraînent, ils régressent lorsqu'ils ne travaillent pas du tout. Votre progression pourra donc être négative.

Un bonus de 5 points de force moyenne est également attribué à l'équipe en fonction de la cohérence des entraînements. Concrètement, si vous cliquez sur votre force moyenne (en haut à gauche), vous verrez s'afficher votre écart type. Celle-ci correspond à l'écart de points moyen entre les notes de forte pertinence. Plus l'écart est bas et plus votre entraînement est cohérent !

Par ailleurs un même type d'entraînement sur un joueur n'est intéressant qu'à un maximum de deux fois par semaine. Au delà la progression est infime. Vous pouvez aussi acheter et utiliser du matériel adéquat (cf. 5.5) pour progresser plus rapidement.

Trois solutions sont à votre disposition pour vous entraîner:

- L'entraînement collectif par type de poste,
- L'entraînement Personnalisé par joueur (toujours prioritaire sur les deux autres types d'entraînement),
- La planification des entraînements sur 5 jours.

Gardez toujours à l'esprit que l'entraînement choisi aujourd'hui sera effectué demain ; et que vous n'en verrez les résultats que le surlendemain !

A noter également qu'il est possible de séparer entraînement des seniors et entraînement des espoirs ! Dans ce cas, l'entraînement pour les espoirs devra être attribué après l'entraînement pour tous.

5.3.2 Entraînement Collectif

Vous permet de choisir pour chaque poste l'exercice que les joueurs devront travailler à l'entraînement du lendemain.

Attention : si vous choisissez cette solution pour définir vos entraînements, vous devrez réaliser cette étape avant chaque entraînement (donc la veille) ou vos joueurs ne s'entraîneront pas!

Les sélections s'effectuent à l'aide des menus déroulants. La page doit se recharger après chaque sélection en affichant le type d'entraînement que vous venez de choisir pour le poste en question. Si ce n'est pas le cas recommencez l'opération.

Si vous choisissez un entraînement collectif pour le lendemain et que vous aviez déjà planifié un entraînement, le premier prendra le pas sur le second.

5.3.3 Entraînement perso

Cette solution vous offre la possibilité de personnaliser vos entraînements sur de chaque joueur. Il est toujours prioritaire sur les autres entraînements. Cela signifie que si vous avez déjà planifié des entraînements par poste (via « entraînement collectif » ou « entraînements planifiés »), ces derniers ne seront pas pris en compte.

Il est possible de modifier l'entraînement de chaque joueur à l'aide des menus déroulants correspondants. Aucune planification de ce type n'est possible (hormis pour les abonnés au pack supporter), vous devrez donc renouveler la manip chaque jour si vous choisissez cette solution.

Cet entraînement est prioritaire sur les deux autres types d'entraînement. Un joueur entraîné individuellement ne participera donc pas à l'entraînement collectif ou à l'entraînement planifié.

5.3.4 Entraînements planifiés

Ce module est assez similaire à « l'entraînement collectif » puisqu'il permet de définir un type d'entraînement par poste. La différence réside dans le fait qu'il vous offre la possibilité de planifier ces derniers jusqu'à J+5 pour plus de flexibilité.

Vous devez choisir vos entraînements à l'aide des menus déroulants, puis les valider à l'aide du bouton « planifier ».

5.3.5 Entraînements collectifs / planifiés Espoir

Si vous n'attribuez pas d'entraînement collectif ou planifié à vos Espoir, ceux-ci effectueront les mêmes exercices que les Senior, cependant, vous avez par le biais de ces deux options, la possibilité de faire différer les entraînements des Espoir de ceux des Seniors.

5.3.6 Historique des entraînements

Cette rubrique vous permet de consulter les entraînements déjà effectués par votre équipe.

Les jours en vert correspondent aux entraînements effectués dans la semaine en cours, les jours en blanc correspondent aux entraînements du jour correspondant, la semaine passée.

5.3.7 Fatigue et entraînement

Voici approximativement le coefficient de fatigue lié aux différents exercices:

- *Contre* : fatiguant
- *Physique* : très fatiguant
- *Vitesse* : très fatiguant
- *Placement* : fatiguant
- *Défense* : fatiguant
- *Détente* : très fatiguant
- *3Pts* : peu fatiguant
- *Shoot* : peu fatiguant
- *Rebonds* : fatiguant
- *Dribbles* : fatiguant
- *Passes* : peu fatiguant
- *Technique* : Peu fatiguant
- *Discipline* : peu fatiguant

5.4 – Matches

5.4.1 Calendrier des matchs

a) Présentation

Il s'agit d'un calendrier virtuel sur lequel vous allez gérer le planning de vos matchs. Vous pouvez y naviguer de mois en mois (à l'aide des flèches), ou sélectionner le jour de votre choix afin de consulter vos résultats enregistrés ou matchs à venir.

Par défaut c'est le mois en cours qui s'affiche lorsqu'on accède à cette rubrique.

Pour faciliter la visualisation du calendrier un code couleur a été défini :

- En vert : jours de matchs (pas de match possible les lundis, mardis, jeudis et vendredis)
- En jaune : match en attente de confirmation (aucune équipe n'a encore acceptée votre demande de match)
- En bleu : Match de championnat
- En orange : Match de coupe
- En rouge : Match amical
- En violet : Match de l'équipe nationale de votre pays

b) actions possibles

Lorsque vous cliquez sur une date du calendrier différentes actions sont possibles :

- *Un match est déjà programmé* : dans ce cas l'affiche du jour vous sera communiquée (vous ne pouvez pas annuler un match programmé)
- *Aucun match n'est programmé* : Vous pouvez effectuer une demande de match amical (1) à tout le monde (votre demande apparaîtra alors dans les demandes publiques) ou (2) à un adversaire particulier (vous devrez attendre sa réponse)
- *Vous êtes en attente d'une réponse* : vous pouvez annuler votre demande de match en cliquant sur le bouton correspondant.
- Un match a déjà lieu le même week-end : vous ne pouvez rien faire (un seul match par week-end est autorisé)

Dans le cas des dates antérieures à la date du jour vous avez juste la possibilité de consulter le détail du match (cf. 4.4.2)

5.4.2 Tournois et coupes

Permet de consulter la liste des coupes et tournois organisé(e)s sur 5Manager. Pour chacun(e) d'entre eux (elles) vous disposez des informations suivantes : nom, organisateur, dates de début et de fin, nombre d'inscrit, statut.

En cliquant sur l'icône , vous pouvez consulter le détail de son déroulement ainsi que la liste des participants.

En cliquant sur l'icône , vous pouvez consulter le détail et les résultats de chaque phase.

Sur cette page, vous ne verrez que les coupes débutées et les coupes non débutées auxquelles vous pouvez. Si une coupe n'apparaît pas, c'est que vous ne remplissez pas les conditions posées par son organisateur ou que vous participez à une coupe ayant des dates en commun avec la coupe indisponible.

Pour vous inscrire à une coupe, il vous suffit de cliquer sur le bouton « S'inscrire » à côté de la coupe choisie. Dans ce cas, les autres coupes non débutées mais se déroulant en même temps que la coupe choisie disparaîtront. Vous aurez donc compris que vous ne pouvez participer qu'à des coupes n'ayant pas de dates en commun !

5.4.3 Demandes publiques

C'est ici qu'apparaissent les demandes publiques de matchs amicaux effectuées par les autres équipes. Seules s'affichent les demandes pour des dates auxquelles vous êtes disponible.

Diverses informations vous sont proposées pour vous aider à faire votre choix : Niveau (de la division), Force moyenne, Prix des places, pourcentage de places visiteurs, Date du match.

C'est l'équipe qui effectue la demande qui reçoit. En conséquence si vous acceptez une demande publique vous jouerez obligatoirement le match à l'extérieur.

Lorsqu'un adversaire accepte une proposition de match ou vous propose un match, cela apparaît dans votre clubhouse (cf. 5.1). Si vous déclinez une offre nous vous conseillons de vous expliquer via le système de messagerie (cf. 5.8)

5.4.4 Feuille de match / Feuille de match type

La feuille de match est un outil essentiel dans 5Manager, vous ne pourrez pas effectuer de matchs sans l'avoir validé ou alors vous serez forfait (**défaite 35-0 plus indemnités à payer à l'équipe adverse**)!

La feuille de match vous permet de sélectionner vos joueurs, de définir votre tactique, de prévoir les changements par quart-temps...

5Manager vous offre deux possibilités : Préparer une feuille de match type que vous utiliserez lors de tous vos matchs à venir (en ayant pris soin de cocher le bouton « utiliser feuille de match type » sur le calendrier), ou préparer une feuille de match spécifique pour un match à venir.

Dans le second cas vous devez la faire la semaine qui précède le match (inutile de décocher « utiliser feuille de match type » sur le calendrier, la feuille de match ponctuelle est toujours prioritaire sur la FDM type).

Comment faire votre feuille de match ?

Que ce soit lors de la préparation d'une feuille de match type ou d'une feuille de match classique le processus de création est identique :

- 1) Sélectionnez vos 2 joueurs espoirs (facultatif)
- 2) Choisissez un joueur pour chaque poste (à l'aide de la liste déroulante correspondante)
- 3) N'oubliez pas de sélectionner un no.6 (remplaçant obligatoire)
- 4) Choisissez vos autres remplaçants (facultatif)
- 5) Définissez une tactique (Privilégiez la tactique qui fera majoritairement intervenir vos joueurs les plus solides)
- 6) Choisissez votre capitaine (celui qui possède le plus d'expérience du jeu, qui sera capable de diriger les joueurs sur le terrain et de les galvaniser !)
- 7) Définissez votre tireur de lancers franc (C'est le joueur qui possède la meilleure capacité à effectuer un tir de loin)
- 8) Prévoyez vos remplacements (facultatif)
Nb : Un joueur peut sortir et rentrer à nouveau plus tard dans la partie
- 9) Vérifiez que vous n'avez pas sélectionné deux fois le même joueur !
- 10) Validez

Si tout est correct une synthèse de votre feuille de match s'affiche à l'écran. Dans le cas contraire vous devrez recommencer.

5.4.6 Historique des matchs

Permet de consulter l'historique de vos matchs. Seulement quelques informations vous y sont proposées : résultats des matchs, dates, types de match.

5.5 - Matériel

Le matériel est l'outil indispensable d'un club de Basketball qui aspire à grandir. Bien entendu, rien ne vous empêche de continuer à travailler le physique les fesses par terre...

Le panel du matériel disponible à l'achat augmente au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Vous pouvez cependant voir tout le matériel disponible en magasin, même celui que vous ne pouvez pas acheter.

Chaque type de matériel est classé dans une catégorie spécifique (Vitesse, dribbles, discipline, physique...) et possède des caractéristiques qui lui sont propres (durée de vie, apport dans l'entraînement, etc.).

Lorsque vous achetez du matériel vous achetez toujours un lot. Rien ne sert d'avoir plusieurs fois un objet de la même catégorie, leurs avantages ne se cumulent pas. Vous ne pouvez en utiliser qu'un seul à la fois.

5.5.1 Votre matériel

Liste tout le matériel dont vous disposez. Si vous n'avez rien acheté, cette page sera vierge.

Deux actions sont possibles :

- *Vendre votre matériel* : Choisissez un prix adapté puis mettez-le en vente (vous recevrez l'argent quand il sera vendu)
- *Utiliser votre matériel* : Lorsque vous achetez du matériel celui-ci n'est par défaut pas utilisé par vos joueurs. C'est à vous de l'activer en cliquant sur le lien « utiliser » correspondant. Tant que vous ne le faites pas il ne sera pas utilisé lors de l'entraînement !

5.5.2 Matériel neuf

Voici les différents types de matériel « neuf » qu'il vous est possible d'acheter dans la boutique (sélection du type de matériel via le menu déroulant):

- Matériel « détente »
- Matériel « discipline »
- Matériel « dribbles »
- Matériel « passes »
- Matériel « physique »
- Matériel « placement »
- Matériel « shoot »
- Matériel « Vitesse »

Pour les autres types d'entraînement il n'existe pas de matériel.

L'achat d'un objet se fait en passant l'ordre « acheter ». Vous ne pouvez pas acheter le matériel nécessitant une force moyenne d'équipe que vous n'avez pas ou ayant un coût trop important par rapport à votre budget !

Il est inutile d'acheter plusieurs fois le même matériel, vous ne pourrez utiliser qu'un seul objet d'une même catégorie à la fois.

5.5.3 Matériel d'occasion

C'est ici que vous pouvez acheter du matériel d'occasion, souvent à un prix plus avantageux, mais dont la durée de vie sera moindre.

Les quantités disponibles varient en fonction du nombre d'objets mis en vente par les autres équipes. Elles sont indiquées dans la colonne du même nom.

En cliquant sur l'objet de vos désirs, vous obtiendrez la liste de tous les objets correspondants actuellement en vent, vous pourrez ainsi préciser lequel d'entre eux vous souhaitez acquérir. Tenez bien compte du prix mais aussi de la durée de vie restante.

Pour acheter ce type de matériel, cliquez sur « acheter » en face de l'objet désiré.

Rappel : pour tout achat de matériel il est nécessaire de passer l'ordre « utiliser » sur la page « votre matériel » pour l'utiliser lors des entraînements !

5.5.4 Matériel en vente

C'est dans cette rubrique qu'apparaît le matériel que vous avez mis en vente, ce jusqu'à ce qu'une équipe vous l'achète ou que vous le retiriez de la vente.

5.6 – Infrastructures

Cette partie regroupe une grande partie des éléments financiers liés à votre club : salle, sponsoring, encadrement, banque, centre de formation, etc.

5.6.1 Stade

Votre club commencera avec une salle assez petite, avec la possibilité de l'agrandir au fur et à mesure que les résultats de l'équipe le permettent. Vous pouvez choisir de construire différents types d'infrastructures, à des coûts différents.

Chaque type de construction vous rapportera des revenus supplémentaires.

a) L'état du terrain

Votre terrain de basket est en parquet, si son état n'est pas très important pour jouer, il reste quand même intéressant de l'entretenir. En effet, un parquet mal entretenu peut devenir glissant et donc dangereux pour vous joueurs.

Au fur et à mesure que vos joueurs s'entraînent ou que vous disputez des matchs votre parquet se détériore. Cette détérioration peut être plus ou moins rapide en fonction de l'intensité de votre entraînement ou du nombre de matchs que vous y jouez.

La qualité de votre parquet est exprimée en pourcentages, et sa régénération est plus ou moins longue en fonction du niveau de dégâts atteint.

Pour améliorer l'état de votre terrain vous avez deux solutions : la réparer conséquemment moyennant un coût variable (en fonction de votre niveau et de l'état de dégradation), ou en engageant un Manutentionnaire qui ralentira la vitesse de détérioration de celui-ci (cf. 5.6.3)

Une solution plus simple consiste également à laisser vos joueurs au repos, et le terrain par la même occasion !

5.6.2 Spectateurs

C'est ici que vous fixez le prix des places (entre 0 et n dunks, en fonction de votre niveau) et que vous définissez le pourcentage de places réservées à vos adversaires (entre 10 et 50%).

Pour vous aider, différentes indications vous sont proposées :

- *Popularité du club* : elle est fonction de la force, du nombre de matchs joués, de la moyenne de spectateurs par match, et de la force des adversaires rencontrés.
- *Gains d'infrastructures* : Ils s'ajoutent aux prix des places. Les spectateurs remplissent d'abord les meilleures tribunes. (ex : si vous avez un bonus d'infra. total à +10 vous ne toucherez pas 10 dunks de plus par spectateur, mais uniquement le bonus de l'infra où se sera installé le spectateur). On touche également les bonus d'infra. des spectateurs adverses (sauf buvette).

Vous pouvez modifier le nom de la salle dans votre profil (cf. 6.1)

5.6.3 Staff

Votre club peut recruter différents spécialistes. Ils aident à l'amélioration de votre équipe, mais ne sont pas tous disponibles selon votre niveau (force moyenne). Chaque spécialiste remplit une fonction particulière.

Vous ne pouvez pas recruter plusieurs spécialistes du même type.

Les noms grisés correspondent aux spécialistes que vous ne pouvez pas engager (soit par manque d'argent, soit vous n'avez pas le niveau nécessaire)

5.6.4 Sponsors

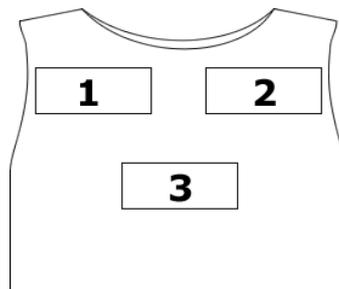
Les sponsors sont un très bon moyen pour financer votre club. Assez nombreux ils se divisent en deux catégories :

- *Les sponsors maillot* : 3 emplacements disponibles. Vous ne pouvez les renouveler qu'au début de chaque saison (en janvier et juillet).
- *Les sponsors stade* : 8 emplacements publicitaires disponibles. Ils sont renouvelables tous les mois.

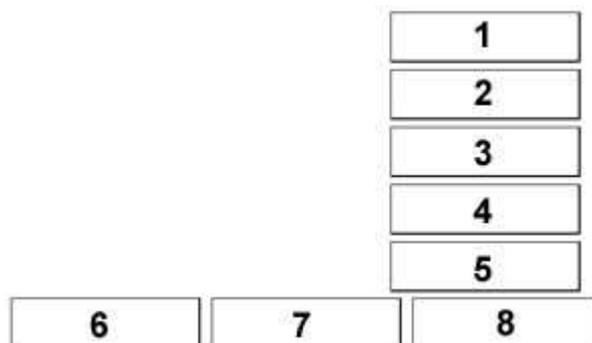
Pour les signer un sponsor jusqu'à la fin de la saison ou du mois vous devez cliquer sur le bouton « signer » correspondant. Le montant de la subvention est plus ou moins importante selon votre niveau. Le premier tableau concerne les sponsors disponibles pour les emplacements « maillot » et le second ceux des emplacements « stade ».

Voici les emplacements qu'occuperont les logos de vos sponsors en fonction de leur ordre de signature :

- *Les sponsors maillot* :



- *Les sponsors stade* :



5.6.5 Centre de formation

Vous pouvez donner la chance à un jeune d'intégrer votre équipe première en le sortant de votre centre de formation. Hormis la taille de votre effectif qui ne peut pas dépasser 22 joueurs, il n'y a aucune limite concernant le nombre de joueurs que vous pouvez sortir de votre centre de formation. Cette opération a un coût de 1000 dunks par joueur.

Sur la page de votre centre de formation vous pouvez visualiser le nombre total de joueurs formé dans votre club (ce chiffre inclue vos joueurs de départ).

Quelques précisions concernant votre futur joueur :

- Il prendra la nationalité du pays où est installé votre club (à vie)
- Son âge à la sortie du centre est aléatoire (entre 18 et 21 ans)

Lors de la création d'un joueur tous les champs sont obligatoires. Attention : vous ne pourrez pas modifier son poste ultérieurement !

5.6.6 Banque

a) Votre compte

L'argent est le nerf de la guerre, et vous avez besoin de moyens pour la réussite de votre équipe.

Sur cette page vous pouvez :

- Consulter vos débits/credits ainsi que le solde de votre compte depuis la création de l'équipe
- Consulter vos débits/credits ainsi que le solde de votre compte du mois précédent
- Consulter la masse salariale de votre équipe
- Demander un emprunt (s'effectue via un système d'audiotel ou via Paypal). Chaque utilisation de ce service vous rapportera 1000 ou 10 000 dunks, en fonction du montant choisi.

Vous ne pouvez pas dépenser d'argent si votre compte est vide.

b) Paiement des salaires des joueurs

Depuis cette page, vous pouvez voir la liste des joueurs réclament un salaire. Les joueurs en questions sont ceux ayant dépassé les 30Pts de force moyenne. Les salaires sont remis à niveau avant et après chaque saison de championnat ou au moment du transfert du joueur.

Les salaires sont à payer toutes les mois entre le 25 du mois (au matin) et le 4 du mois (au soir) suivant.

Vous avez la possibilité d'automatiser le paiement des salaires en cochant les joueurs à automatiser puis en cliquant sur « Automatiser ». Les salaires des joueurs en question seront alors automatiquement payés le 28 de chaque mois, que vous ayez le budget ou non.

Si vous choisissez de payer manuellement, vous pouvez le faire que vous ayez le budget ou non, cependant, si le 5 au matin les joueurs ne sont pas payés, ils le seront d'office, que vous ayez le budget ou non !

c) Paiement des salaires du staff

Au-delà de 30Pts de force moyenne, une équipe doit salarier son staff, celui-ci l'est en fonction de son importance, de la force de l'équipe et de la division dans laquelle elle joue.

Les salaires sont mis à jour avant et après chaque saison (soit 4 fois par ans) ou au moment de l'embaucher si l'équipe a plus de 30Pts de force moyenne.

Les salaires du staff sont payés automatiquement le 28 de chaque mois, après ceux des joueurs, que vous ayez le budget ou non !

c) Les impôts

Des impôts sont prélevés automatiquement tous les 1^{er} du mois, ils ne concernent que les équipes ayant plus de 5000 dunks de budget et ne vous seront pas prélevés le mois de votre inscription.

La grille d'imposition est la suivante :

- 10% du solde pour les équipes de moins de 500 000 Dunks de budget,
- 20% pour les équipes entre 500 000 et 1 000 000,
- 30% pour les équipes entre 1 000 000 et 10 000 000,
- 40% pour les équipes de plus de 10 000 000 de Dunks de budget.

5.7 – Statistiques

5.7.1 Statistiques détaillées

C'est ici que sont stockées les statistiques de votre équipe. Elles vous indiquent vos performances générales contre vos adversaires déjà rencontrés.

Vous pouvez aussi consulter les statistiques détaillées des autres équipes en utilisant les menus déroulants.

5.7.2 Statistiques Globales

Permet de consulter les statistiques générales de vos adversaires : Force moyenne, nombre de matchs joués, nombre de victoires/défaites, nombre de points pour/contre, différence, pourcentage de victoires. Différents tris de colonnes sont possibles. Vous pouvez également requêter les équipes par niveau via le menu déroulant.

5.7.3 Meilleurs marqueurs

Top 15 des Marqueurs Senior.

5.7.5 Vos Meilleurs matchs

Liste les vos 5 meilleurs matchs réalisés à l'extérieur et à domicile en vous fournissant les informations suivantes : nom de l'adversaire, date du matchs, score final.

5.8 – Communication

Système de messagerie interne de 5Manager.

Vous pouvez :

- Créer un nouveau message
- Consulter vos messages reçus
- Consulter vos messages envoyés.

Il n'y a pas de durée limite de stockage au delà de laquelle vos messages seront effacés.

La messagerie interne ne doit pas être utilisée pour :

- Harceler un autre joueur
- Insulter un autre joueur

6. Menu secondaire

6.1 - Profil

Zone de gestion de vos paramètres personnels.

Vous pouvez modifier toutes les informations vous concernant à l'exception de votre nom d'utilisateur. Tous les changements que vous effectuez doivent être validés par la saisie (puis vérification) de votre mot de passe.

6.1.1 Informations personnelles

Correspondent aux informations que vous avez saisies lors de l'inscription. Vous pouvez toutes les modifier.

Attention à bien mémoriser votre nouveau mot de passe si vous le changez !

6.1.2 Personnalisation de l'équipe

5Manager vous permet deux types de personnalisations, celles liées à votre équipe :

- *Nom de la salle* : Vous pouvez à tout moment changer le nom de votre salle en modifiant les informations contenues dans le champ texte correspondant
- *Logo du club* : Vous pouvez définir l'emblème de votre club en chargeant une image sur le serveur du site (fonction « parcourir »). Il sera visible de tous les autres joueurs.
- *Maillot de face* : Le maillot de votre équipe. Sa mise à jour fonctionne de la même façon que le logo du club.

Ps : Si vous ne voyez pas votre nouveau maillot, rafraichissez votre page (touche F5 du clavier) pour obliger votre navigateur à recharger l'image qu'il a gardée en mémoire.

...et celles liées à l'environnement du jeu :

- *Type de menu* : vous pouvez définir la façon dont apparaissent les sous-menus. Si vous choisissez « Menu à déroulement automatique » (sélection par défaut) les sous menus apparaissent automatiquement lors du survol du menu duquel ils dépendent. Si vous choisissez « Menu à déroulement sur Click » vous devrez cliquer sur les menus pour faire apparaître les sous-menus correspondants.
- *Couleur de fond* : permet de changer la couleur de la barre d'en-tête du site

6.1.3 Site public

Il s'agit d'un mini site web que vous pouvez personnaliser à votre guise pour présenter votre club aux autres joueurs. Cette fonction est accessible sur la partie gauche de 5Manager.

Outils à disposition:

- *Choix du menu de navigation* : Vous pouvez choisir les éléments du menu de navigation en sélectionnant les rubriques que vous voulez faire apparaître parmi les choix possible (Afficher la liste de mes joueurs, Afficher ma salle, Afficher le prix des places, Afficher mes statistiques, Afficher mes matchs).
- *Body du site*
- *Texte de la page d'accueil*
- *Bandeau supérieur du site* : C'est celui qui remplacera celui de 5Manager sur votre site. Sa mise à jour fonctionne de la même façon que l'ajout d'un logo ou d'un maillot (fonction « parcourir »)

Cliquez sur « modifier » pour valider vos modifications. Vous pouvez à tout moment visualiser votre site public à l'adresse de type :

<http://www.5manager.com/Equipe/?Equipe=votre%20equipe>

Attention à bien valider vos changements avant de visualiser votre site ou les dernières modification effectuées n'apparaîtront pas !

6.1.4 Supprimer

A utiliser uniquement si vous souhaitez supprimer votre équipe du jeu ! Toutes vos informations seront détruites et **irrécupérables** !!

En cours de championnat, votre équipe sera mise sur la liste des équipes à reprendre via le système audiotel.

6.2 - Sites Publics

Recense tous les sites publics créés par les joueurs, triés par date de dernière mise à jour. Il vous est possible de trier les sites par nom d'équipe et de naviguer sur les différentes pages à l'aide des flèches.

6.3 – FAQ / Aide

Regroupe les éléments suivants :

- Plan du site
- Guide du basket
- Manuel utilisateur

6.4 - Forum

Vous vous connectez au forum en utilisant les mêmes codes d'accès que sur le site.

Avant de poster, voici quelques règles de base à respecter:

- Veuillez à poster au bon endroit,
- Tous vos sujets doivent être clairs et précis afin d'assurer une bonne lisibilité du forum et faciliter les recherches des membres,
- Le langage SMS est strictement interdit!
- Un minimum de politesse est demandé lors de la rédaction de tout nouveau message,
- Interdiction de poster des messages injurieux, obscènes, vulgaires, diffamatoires, menaçants, sexuels ou tout autre message qui violerait les lois applicables,
- Aucun lien publicitaire ayant pour simple objectif le "spam indexing" ne sera toléré,,
- Pour des raisons de fluidité de l'affichage du forum nous vous demandons de ne pas surcharger votre signature.

Les administrateurs et modérateurs de ce site s'efforceront de supprimer ou éditer tous les messages à caractère répréhensible aussi rapidement que possible. Toutefois, il leur est impossible de passer en revue tous les messages. Vous admettez donc que tous les messages postés sur ces espaces de discussions expriment la vue et opinion de leurs auteurs respectifs, et non pas des administrateurs, ou modérateurs (excepté les messages postés par eux-mêmes) et que, par conséquent, ils ne peuvent en être tenus pour responsables.

Le respect de l'ensemble de ces règles permettra au forum d'être convivial, de trouver rapidement la réponse aux questions que vous vous posez, et de partager votre passion.

6.6 – Déconnexion

A utiliser pour vous déconnecter. Si vous ne le faites pas vous serez automatiquement déconnecté du site après 10 minutes d'inactivité.

7. divers

Le serveur de jeu est ouvert 24h/24 7j/7 sauf périodes de maintenances très occasionnelles.

5Manager est en constante évolution, de nouvelles fonctions peuvent être ajoutées à n'importe quel moment, cela concerne principalement l'ajout de nouvelles options et des ajustements mineurs (modification des formules de calcul...).

Pour finir notez bien que les webmasters ont toute autorité pour décider si quelqu'un n'a pas respecté ces règles. Vous jouez à 5Manager pour vous amuser. Les autres joueurs aussi.

8. Remerciements

Nous tenons à remercier tout particulièrement les personnes qui ont testé le site et traqué le moindre bug durant presque 6 mois, apportant leurs remarques, critiques, idées et encouragements :

- Yannick85
- girafe
- Romain63
- roudge
- robino64

9. Conclusion

Nous espérons de tout cœur que notre site vous fera passer de bons moments seul ou entre amis. Plus que les messages d'erreurs, vos idées et encouragements sont bien entendus les biens venus !

ANNEXES

A1. La charte 5Manager

http://vds195.sivit.org/5manager.com/_disclaimer.php

A2. Le guide du basketball

<http://vds195.sivit.org/5manager.com/index.php?page= Histoire.php>