

# Alphasim Hockey

## Règlements Officiels

Version 2.000

Alphasim Hockey

Alphasim.com

Division de

Alpha Technology

## Table des matières

Introduction.....	2
Les Talents .....	2
Création d'une équipe.....	3
Magasin des franchises .....	4
Ligue .....	4
Déroulement d'une saison .....	5
Séries éliminatoires .....	6
Modification .....	6
Entraînement.....	6
Camp d'entraînement .....	8
Ligues Mineurs .....	8
Alignement .....	8
Déroulement d'une partie.....	9
Rapport Stats .....	10
Communiqué de presse.....	10
Agent libre et ballottage .....	11
Transaction .....	11
Finance .....	12
Trophée .....	12
Repêchage .....	13
Coûts.....	14
Extras .....	14
Tricher.....	15

## Introduction

Alphasim est un jeu de simulation où vous devenez le directeur général d'une équipe de hockey. Nous sommes le plus vieux site du genre. Alphasim Hockey est sur le net depuis 1999.

Chez Alphasim vous devez effectuer toutes les tâches de directeur général d'une équipe de hockey. Vous devrez entraîner vos joueurs, faire des transactions avec vos collègues, envoyer et rappeler des joueurs des ligues mineurs, vous pourrez signer des agents libres, faire la composition de vos trios offensifs et de vos duos défensifs, ainsi que la composition de vos unités spéciales. À la fin de la saison vous devrez aussi préparer la liste des joueurs que vous voulez repêcher.

Alphasim a aussi un côté social. Les adeptes du jeu deviennent vite amis. Pour vous aider à vous faire des amis, ou ennemis, selon certains, vous pourrez écrire des communiqués de presse.

Alphasim est un jeu basé sur la dynastie. Votre équipe est votre ligue évoluera saison après saison selon vos talents de directeur général.

## Les Talents

Chez Alphasim vous aurez à composer avec 7 talents par joueur. Dont 3 sont influencés par l'entraînement et 4 autres qui sont influencés par leur jeu pendant une partie.

**Le maniement** : Le maniement est le talent qui sert à manier la rondelle. La puissance et la précision des lancers sont aussi influencées par ce talent.

Le maniement est très utile pour les stratégies offensives. Mais il est aussi utile pour ne pas créer des revirements et gagner des mises en jeu.

**La couverture** : La couverture est un talent plutôt défensif. Il aidera vos défenseurs à bloquer des lancers. Il est aussi très utile pour reprendre la rondelle lorsque vous l'aurez perdu.

La couverture est aussi un talent de sagesse. Un joueur qui couvre bien son adversaire prend nécessairement moins de punition.

**La robustesse** : La robustesse est la capacité de donner des mises en échec. Un joueur robuste aura aussi de meilleur résultat lors des bagarres.

Par contre un joueur robuste pourrait être victime de punition plus souvent et ainsi mettre votre équipe dans le pétrin.

**L'expérience** : La seule façon de contrôler ce talent c'est en faisant jouer vos joueurs. Un joueur qui joue plus de 5 minutes lors d'une partie gagne un point d'expérience. Et un gardien de but doit jouer 10 minutes pour gagner un point d'expérience.

L'expérience est un talent qui sert à faire progresser vos joueurs. À chaque début saison l'expérience revient à un niveau dédié, selon l'âge du joueur. Et les points d'expériences en trop sont redistribués dans les 3 premiers talents précédents, selon leurs répartitions.

**L'attitude** : Vous pourrez avoir une bonne idée de l'attitude d'un joueur en observant sa progression dès sa saison junior. L'attitude du joueur influence sa progression.

Lors de ses années professionnelles, l'attitude influencera son jeu tout au long de sa carrière. Un joueur avec une bonne attitude aura de meilleurs résultats qu'un joueur avec un talent égale qui a une mauvaise attitude.

Le seul contrôle que vous avez sur ce talent c'est de faire jouer vos joueurs. Un joueur qui jouera verra son attitude augmenté. En revanche un joueur qui ne joue pas voit son attitude diminuer.

Un joueur qui n'a pas une bonne attitude pourrait voir ses points de talents vieillir plus vite qu'un joueur qui a une bonne attitude.

L'attitude est un talent caché. Il ne sera affiché nulle part. Mais la rumeur cours depuis quelque temps que la direction d'Alphasim chercherait une façon de former leurs dépisteurs pour qu'ils soient capables de donner un indice aux DG d'Alphasim.

**La popularité** : Les seules façons d'influencer ce talent sont les performances sur la glace. Plus vos joueurs sont populaire, plus vos assistances par match seront augmentées, Le prix de vos billets seront aussi par conséquent augmentée.

**La Capacité d'adaptation** : Les seules façons d'influencer ce talent sont les performances sur la glace. La capacité d'adaptation est la capacité d'avoir du succès avec les autres joueurs. Le seul indice que vous aurez pour ce talent se trouve dans le rapport de statistiques produit après chaque partie.

## Création d'une équipe

Votre carrière commence par la création de votre équipe. Vous disposez de 34 joueurs pour la création de votre équipe d'expansion. 7 centres, 13 ailiers, 10 défenseurs et 4 gardiens de but. Tous d'âge différent et de point de talents total proportionnel à leur âge.

Pour vous aider il y a des générateurs de nom et de points de talent. Mais vous pouvez tout aussi bien nommer les joueurs comme vous le voulez, suivant votre concept d'équipe.

Pour chaque joueur vous aurez à équilibrer les 3 talents principales (Maniement, Couverture et Robustesse).

Vous aurez aussi 1000 points mobiles que vous pourrez répartir en bonus permis tous vos joueurs, à concurrence d'un maximum de 100 points par joueur.

Vous pouvez donc créer de vieux vétérans bien établis ou des jeunes loups qui deviendront vos futurs joueurs étoiles.

Tous les autres talents sont générés aléatoirement par le simulateur.

Créer votre propre équipe aide à avoir un sentiment d'appartenance et ainsi mieux connaître vos joueurs et être un meilleur directeur général.

## Magasin des franchises

Vous pouvez aussi prendre un raccourci et choisir une équipe qui est dans le magasin de franchise. On l'appelle magasin mais tout est gratuit.

Vous y trouverez des équipes qui ont déjà un certain nombre de saisons jouées et parfois même avec un portefeuille bien rempli.

Il vous suffit de réserver une équipe et celle-ci sera renouvelée et placée automatiquement dans une ligue à la saison suivante, si vous ne l'avez pas fait. Un courriel vous sera alors envoyé lorsque la saison débutera.

## Ligue

Après la création de votre équipe vous devrez choisir une ligue dans laquelle votre équipe évoluera.

Les ligues ont 2 caractéristiques :

1. **Une cote de prestige :**  
Qui est contrôlée par la qualité des équipes qui y évoluent.
2. **Une cote de popularité :**  
Qui est essentiellement basée sur l'ancienneté de la ligue

Vous aurez à soumettre votre candidature pour la ligue de votre choix. Vous pouvez soumettre votre candidature pour plusieurs ligues en même temps.

Chaque ligue est composée de 12 équipes.

Choisir une ligue prestigieuse et populaire aidera non seulement à remplir les gradins, mais aidera aussi à vendre vos billets plus cher.

À la fin de chaque saison lorsque vous renouvez votre équipe, celle-ci sera automatiquement placée dans la ligue de la saison précédente. Vous pouvez cependant la quitter pour soumettre votre candidature pour d'autres ligues.

Par contre, si vous quittez votre ligue. La seule façon d'y retourner sera de soumettre votre candidature et d'être choisi.

C'est Alphasim qui décidera de la formation finale des ligues. Probablement sous une grande influence des équipes déjà en place.

Les ligues n'ont plus à être créées saison après saison. Aussi tôt qu'une ligue est activée, elle est en même temps créée pour la saison suivante.

Vous pouvez aussi créer une toute nouvelle ligue avec vos amis et avec le temps peut-être qu'elle deviendra une incontournable chez Alphasim.

Il est maintenant possible d'encore plus personnaliser votre ligue en lui attribuant un logo. Peut-être que votre logo et votre ligue deviendront célèbres dans le monde d'Alphasim.

## Déroulement d'une saison

Chez Alphasim les saisons durent 22 parties. À concurrence de 2 parties par semaine. Chaque équipe s'affronte 2 fois par saison. Une fois à votre domicile et une fois au domicile de votre adversaire.

Ce qui donne 11 semaines de saison régulière. Plus 3 semaines de série éliminatoire.

Il y a aussi une semaine de présaison où vous pourrez effectuer votre camp d'entraînement et des transactions.

Pendant cette semaine de présaison toutes les transactions, qui sont acceptées depuis plus de 48 heures, seront approuvées à 19h00 tous les jours. (heure de l'est)

Contrairement à la LNH, chez Alphasim les victoires en temps régulier valent 3 points. Les victoires en fusillade valent 2 points, les défaites en fusillade valent 1 point et les perdants repartent chez eux avec leurs petits bonheurs.

## Séries éliminatoires

Il y a 2 types de séries éliminatoires.

Il y a les vraies séries et les séries de ceux qui refusent d'admettre qu'ils ont connu une saison misérable.

Les vraies séries sont pour ceux qui ont fini la saison régulière dans les 8 premiers au classement. Les rondes sont des 3 de 5. Ce qui donne une série par semaine (du lundi au vendredi). La composition des séries éliminatoires se décide comme dans la LNH. Ce qui veut dire que l'équipe qui est le mieux classé affronte toujours l'équipe le moins bien classé.

Les séries de la honte t'en qu'a elle se déroule en 2 ronde et sont composé des équipes qui ont terminées de la position 9 à 12 au classement.

Il y a aussi une bourse de 1 000 \$V pour chaque partie joué en série éliminatoire. Que vous gagnez ou perdez.

## Modification

À chaque début de saison vous avez l'opportunité d'effectuer quelque changement à votre formation.

Vous aurez ainsi la chance de changer le nom et la ville de votre équipe.

Vous pourrez aussi changer le nom des joueurs qui ont moins de 30 parties jouées en carrière.

Une autre option vous est aussi disponible lors de cette étape. Vous pouvez envoyer et rappeler des joueurs des ligues mineurs gratuitement. Ce qui est très utile lorsqu'il est temps de faire graduer un jeune joueur.

## Entraînement

L'entraînement de vos joueurs est une étape essentielle à la progression et la prospérité de votre équipe.

Avant chaque partie vous avez le droit d'effectuer un entraînement.

Ces entraînements servent essentiellement à augmenter le nombre de points de talents de vos joueurs.

Il existe 2 types d'entraînement :

- **Les entraînements d'équipe (Gratuit) :**

Qui consiste à effectuer un entraînement général pour tous les joueurs de l'équipe.

Vous devez d'abord décider de l'intensité de l'entraînement, ce qui décidera du nombre de points de talent ainsi que du nombre de point de fatigue donnés lors de l'entraînement.

Par la suite vous devrez décider quel talent entraîner.

Alphasim a quand même assez de ressource pour vous fournir 4 entraîneurs, un pour les centres, un pour les ailiers, un pour les défenseurs et depuis la nouvelle version, vous pouvez utiliser l'entraîneur des gardiens de but 5 fois par saison (avant la partie 4, 8, 12, 16 et 20). Vous pouvez donc utiliser des stratégies d'entraînement différentes pour chaque position.

Depuis la nouvelle version vous pouvez exempter 5 joueurs de l'entraînement d'équipe. Ces joueurs font la grâce matinée et se la coule douce pendant que les autres joueurs de l'équipe trime dure au travail. Ces repos peuvent être essentiels pour les joueurs plus âgés, pour qu'ils puissent finir la saison.

- **Entraînement Individuel (Payant) :**

Alphasim vous permet aussi de louer un entraîneur pour effectuer des entraînements individuels. Vous pouvez ainsi entraîner jusqu'à 5 joueurs individuellement avec l'intensité et le talent que vous voulez. Mais ces entraînements ne sont pas gratuit, vous devrez gérer vos fonds afin d'avoir assez d'argent tout au long de la saison pour vos ambitions d'entraînements.

Pendant les séries éliminatoires votre équipe jouera une partie par jour. Les joueurs sont donc exemptés d'entraînement. Vous n'avez donc pas besoin de planifier d'entraînement pendant les séries éliminatoires.



## Camp d'entraînement

Pendant la semaine de présaison chaque équipe a le droit d'effectuer un camp d'entraînement. Cet entraînement ressemble beaucoup à un entraînement de saison régulière, sauf qu'il est un petit peu plus généreux sur les points de talents donnés et surtout il ne génère pas de fatigue.

Lors de votre camp d'entraînement vous pourrez entraîner autant de joueur individuel que vous le voulez contrairement à un entraînement de la saison régulière.

Cependant, ces entraînements ne sont pas gratuits. Il faut donc prévoir les fonds nécessaire pour remplir vos désire de camp d'entraînement.

L'option du camp d'entraînement disparaîtra après le déroulement de la première partie. Si vous n'avez pas fait de camp d'entraînement avant la première partie de la saison, vous priverez votre équipe d'un atout majeur.

## Ligues Mineurs

Toutes les équipes peuvent envoyer leurs joueurs dans les ligues mineurs. Ils recevront un entraînement à chaque partie, ce qui les fera progresser dans leur évolution.

Mais attention, après 21 ans les ligues mineurs deviennent beaucoup moins efficace.

## Alignement

Une fois votre entraînement fait. Vous aurez à préparer vos trios offensif et duos de défenseur, ainsi que leurs stratégies de match et leurs fréquences de jeu.

Pour les attaquants vous avez le choix entre 7 stratégies :

**Standard** : Cette stratégie est la plus prudente. Elle consiste à ce que tous les joueurs ne prennent pas trop de risque et à ne pas trop faire d'erreur.

**Échec Arrière** : Stratégie défensive; vos ailiers se replient rapidement et profondément.

**Trappe** : Les patineurs s'assoient à cinq sur leur ligne bleue.

**Échappé** : Patiner à fond de train pour tenter de générer des situations de 2-contre-1 ou d'échappées. Les joueurs ne savent même pas qui ils devraient couvrir.

**Jeu de Passe** : Stratégie offensive disciplinée.

**Échec Avant** : Appliquer de la pression avec les ailiers, et envoyer les défenseurs en zone adverse pour supporter l'attaque.

**Intimidation** : Stratégie à la big bad Bruins. Beaucoup de mise en échec, beaucoup de bagarre et souvent aussi beaucoup de punitions, sans oublier le fait que parfois les joueurs perdent la tête et oublient de jouer au hockey.

Pour les défenseurs juste les stratégie suivante sont disponible : Standard, Trappe, Jeu de Passe, Échec Avant et Intimidation.

Vous devrez aussi choisir la fréquence à laquelle vos trios et duos doivent embarquer sur la patinoire. Les fréquences sont de 1 à 4, 1 est le moins souvent et 4 est un tour régulier.

Vous aurez aussi à décider si vous allez retirer votre gardien de but si votre équipe est perdante dans les dernières minutes de la partie. Vous devrez déterminer à combien de minutes de la fin vous voulez retirer votre gardien et avec un retard de combien de but. Les 2 conditions doivent être remplit pour que le gardien de but soit retiré.

**Ligne défensif** : Vous pouvez si vous le voulez désigner un trio défensif. Avant chaque partie vos entraîneurs analyse les joueurs de l'équipe adverse et désigne un des trios adverses comme étant le plus menaçant pour votre équipe. En désignant un trio défensif, l'entraîneur essaiera, du mieux qu'il peut, de l'envoyer sur la patinoire contre le meilleur trio de l'adversaire.

Il est à noter que le trio numéro 1 de l'adversaire n'est pas nécessairement le meilleur trio.

## Déroulement d'une partie

Comme toutes bonnes parties de hockey, les parties chez Alphasim ont aussi 3 périodes de 20 minutes.

Si le pointage est égal après les 3 périodes, il y aura une période de prolongation de 5 minutes. Mais contrairement à la LNH, chez Alphasim nous comptons la prolongation comme du temps régulier. Donc les victoires en prolongation valent 3 points.

La description et les statistiques d'une partie ont beaucoup évolué avec la dernière version du jeu. Tous les lancers, les mises en échec et les lancers bloqués sont comptabilisé.

Vous avez aussi toutes les statistiques sur les mises en jeu. Vous pouvez même savoir si votre joueur est discipliné pendant les mises en jeu. Dans la nouvelle version du simulateur, les centres peuvent être chassés de la mise en jeu. Ce qu'il veut dire que vos ailiers peuvent parfois faire partie de la mise en jeu.

Autre nouveauté : Vous pouvez maintenant savoir combien de temps votre équipe a passé dans chaque zone.

La description des parties est ajustable. Tous les types de description peuvent être désactivés. Ils sont encore comptabilisés, mais vous ne les voyez pas. Vous pouvez donc désactiver plusieurs descriptions et ainsi avoir un compte rendu abrégé. Ou tout activer et ainsi avoir une description presque seconde par seconde.

La description de la page « Jeu par Jeu » est aussi influencée par le choix de vos options.

Le nouveau simulateur est programmé afin de faciliter l'insertion de nouvelle description. Il est fort probable que de temps en temps il va s'en ajouter des nouvelles.

Les assistances aux matchs sont aussi variables. La qualité des équipes qui s'affrontent influenceront le nombre de gens qui se déplaceront pour voir le match. Le prix des billets est aussi variable sous les mêmes critères.

## Rapport Stats

Après chaque partie les experts d'Alphasim vous remettent un rapport vous aidant à faire l'analyse de votre partie. Vous y trouverez une cote d'affinité. Ce qui vous aidera à la composition de vos trios et duos.

## Communiqué de presse

Une des façons de promouvoir vos matchs est de faire un communiqué de presse. Non seulement ils vous donneront 1000 \$V, mais ils augmenteront les assistances de vos matchs.

Les autres DG d'Alphasim peuvent répondre à vos communiqués de presse. Plus vos communiqués seront populaires, plus ils seront efficaces.

Être actif sur le jeu augmente vos chances d'attirer plus de spectateurs à vos matchs. Les communiqués de presse est un bon outil.

## Agent libre et ballottage

Il existe 2 types de ballottage. Un ballottage réservé aux équipes de votre ligue et un ballottage disponible pour tous les DG d'Alphasim.

Un joueur soumis au ballottage reste 7 jours au ballottage de sa ligue avant d'être transféré et être disponible pour tout le monde.

Comme dans la première version d'Alphasim, il y a toujours des agents libres qui seront générés par le simulateur tout à fait aléatoirement au cours de la saison.

Pour signer un agent libre ou un joueur au ballottage, vous devez lui soumettre une offre en argent virtuel. Le joueur acceptera la meilleure offre après le prochain match si le joueur est au ballottage depuis plus de 72 heures.

Alphasim a maintenant engagé des entraîneurs pour entraîner les joueurs qui sont au ballottage. À chaque partie ils recevront un entraînement qui ressemble à l'entraînement des joueurs qui sont dans les ligues mineurs.

Depuis la nouvelle version les joueurs au ballottage vieillissent et reviennent saison après saison. Jusqu'à ce qu'ils soient trop vieux ou pas assez talentueux.

Dans la section Alphasim Monde il y a une page qui illustre la liste des joueurs qui prennent leur retraite.

## Transaction

Un des aspects du jeu qui est des plus intéressants est de pouvoir négocier et conclure des transactions avec les autres DG d'Alphasim. Vous pouvez transiger avec les autres équipes de votre ligue. Ce qui vous permet d'inclure des choix au repêchage dans vos transactions.

Maintenant il est possible de transiger avec les équipes qui sont dans d'autre ligue. Cependant il n'est pas permis de transiger des choix au repêchage avec une équipe qui n'est pas dans votre ligue.

Toutes les équipes de toutes les ligues peuvent protester une transaction. S'il y a trop de protestation, la transaction pourrait être refusée.

Alphasim se réserve un droit de véto en tout temps. Si une transaction semble frauduleuse, Alphasim peut annuler une transaction en tout temps.

Les transactions seront approuvées et complétées après chaque match si la transaction a été acceptée il y a plus de 72 heures.

Cependant Alphasim n'est pas obligé d'approuver les transactions après les matchs, même si celle-ci a été acceptée il y a plus de 72 heures. Si une transaction semble suspecte, Alphasim peut mettre une transaction en attente pour prendre le temps de prendre la bonne décision. La transaction peut être en attente aussi longtemps qu'il en sera jugé nécessaire.

## Finance

Il y a maintenant une page pour vous aider à gérer vos finances. Vous trouverez sur cette page une tonne de statistiques sur vos revenus et dépense.

## Trophée

Il y a présentement 11 types de trophées disponibles chaque saison. Les trophées sont aussi accompagnés d'une bourse. Voici la liste des trophées ainsi que leur bourse.

**Sportegy** : trophée remis à l'équipe qui gagne les séries éliminatoires. (15 000\$V)

**Dynasty** : Trophée remis à l'équipe qui termine la saison premier au classement. (10 000 \$V)

**Wayne Gretzky** : Trophée remis au joueur qui termine la saison avec le plus de point. (7 000 \$V)

**Steve Chiasson**: Trophée remis au meilleur défenseur. (5 000 \$V)

**Grant Fuhr**: Trophée remis au meilleur gardien. (5 000 \$V)

**Raymond Bourque**: Trophée remis au joueur qui termine la saison au premier rang au classement des +/- . (5 000 \$V)

**Star**: Trophée remis au joueur qui termine la saison au premier rang au classement des points pour les étoiles du match. (5000 \$V)

**Tie Domi**: Trophée remis au meilleur bagarreur. (5 000 \$V)

**Scott Stevens:** Trophée remis au joueur qui termine la saison au premier rang au classement des mises en échec. (5 000 \$V)

**Guy Carbonneau:** Trophée remis au joueur qui termine la saison au premier rang au classement des lancers bloqués. (5 000 \$V)

**Slicksly:** Trophée remis au meilleur DG de la ligue. Pour désigner le gagnant de ce trophée, tous les DG de la ligue doivent voter. Le DG qui a le plus de vote gagnera le trophée. Les critères sur lesquelles les DG doivent se baser pour désigner le gagnant sont : Le rendement de l'équipe, la progression de l'équipe au cours de la saison et sur sa participation. (10 000 \$V)

À la création d'une ligue, ou sur demande spéciale, il est possible de changer le nom des trophées pour personnaliser davantage votre ligue.

Sauf le trophée Slicksly. Le trophée Slicksly est le seul qui sera commun à toutes les ligues. Il est donc impossible de le renommer.

## Repêchage

À la fin de chaque saison il y a un repêchage de 3 rondes. L'ordre du repêchage se fait dans l'ordre inverse du classement de la saison régulière.

Sauf pour les 4 qui ont terminés dernier (ou les 4 premiers à repêcher). Pour les 4 premiers à repêcher il y a un tirage au sort. Les 4 équipes ont autant de chance de repêcher premier. Les 4 premiers choix sont décidés tout à fait aléatoirement. Nous mettons les 4 noms d'équipe dans un chapeau et nous en sortons un à la fois.

Les 3 rondes se déroulent pendant les 3 semaines des séries éliminatoires.

Mais tout se prépare dès le début de la saison. Dès l'ouverture de la saison, les joueurs qui seront disponibles pour le repêchage seront affichés. Vous pourrez donc observer leur progression tout au long de la saison.

Avant le repêchage vous devrez préparer une liste des joueurs que vous voulez repêcher. Lors de la séance de repêchage le simulateur utilisera cette liste pour sélectionner votre choix au repêchage.

Les joueurs qui ne sont pas repêchés iront au ballottage pour la prochaine saison.

## Nouvelles équipes

Pour les nouvelles équipes, il est impossible d'échanger vos choix au repêchage. Chez Alphasim nous croyons que les choix au repêchage sont de l'or en barre pour les nouvelles équipes. Donc nous croyons leurs rendre un grand service en interdisant à une équipe d'échanger ses choix au repêchage pendant les 3 premières saisons de leurs existences.

## Coûts

Alphasim est maintenant gratuit. Vous pouvez y jouer saison après saison sans déboursier un sous.

## Extras

Si votre équipe a été médiocre pendant la saison il est possible de compenser en achetant des petits extras.

Par contre, Alphasim impose un plafond. Chaque saison chaque équipe ne pourra pas dépenser plus de 10\$. Et même que certaines équipes y seront exclus.

Les équipes qui auront reçus 40 000\$V et plus en bourse de fin de saison n'auront pas le droit d'acheter des extras.

Les équipes qui auront reçus entre 30 000 \$V et 40 000 \$V en bourse de fin de saison pourront dépenser jusqu'à 5\$.

### Voici les extras :

1,00 \$	2 Points mobiles
2,00 \$	5 000 \$V
3,00 \$	7 Points mobiles
4,00 \$	11 000 \$V
5,00 \$	15 000 \$V
6,00 \$	15 Points mobiles
7,00 \$	22 000 \$V
8,00 \$	25 000 \$V
9,00 \$	30 000 \$V
10,00 \$	35 000 \$V

## Tricher

Évidemment il est strictement interdit de tricher. Un DG qui sera pris à tricher pourrait être bannis du site et voir tous ses équipes saisie par Alphasim.