

FINT FM

1 февраля 2012 года

Содержание

1. Введение	3
1.1. О проекте	3
1.2. Управление проектом.....	3
1.3. Участие в проекте.....	3
1.4. Порядок разрешения спорных ситуаций	3
1.5. Статус документа	4
2. Получение клуба	4
2.1. Если у вас нет клуба	4
2.2. Если у вас уже есть клуб	4
2.3. Бонусы.....	4
2.4. Обязанности менеджера.....	5
3. Игроки	5
3.1. Национальность	5
3.2. Возраст	5
3.3. Позиция.....	6
3.3.1. Общие сведения	6
3.3.2. Тренировка совмещения позиций	6
3.4. Физическая готовность	6
3.4.1. Травмы	7
3.5. Мораль.....	7
3.6. Силлы	7
3.7. Номинал.....	8
3.8. Контракт	8
4. Соревнования	9
4.1. Клубные соревнования	9
4.1.1. Национальные соревнования.....	9
4.1.2. Международные соревнования.....	10
4.1.3. Товарищеские турниры	12
4.1.4. Товарищеские матчи	12
4.2. Соревнования сборных	12
4.2.1. Чемпионат мира.....	12

4.2.2. Молодёжный чемпионат мира.....	13
5. Управление клубом	13
5.1. Игровые дни	13
5.2. Отправка состава на матч.....	14
5.2.1. Тактики.....	14
5.2.2. Командные установки	14
5.2.3. Индивидуальные установки	14
5.2.4. Смена настроек по ходу матча.....	15
5.2.5. Исполнители стандартных положений.....	16
5.2.6. Сыгранность.....	16
5.3. Тренировки.....	16
5.4. Финансы.....	18
5.4.1. Доходы.....	18
5.4.2. Расходы.....	21
5.5. Инфраструктура клуба	21
5.5.1. Стадион	21
5.5.2. Спортивная школа.....	22
5.5.3. Другая инфраструктура.....	24
6. Переходы игроков.....	24
6.1. Трансфер.....	24
6.2. Свободный трансфер.....	25
6.3. Аренда.....	25
7. Футбольные федерации	25
7.1. Функции ФФ.....	25
7.2. Президент ФФ	26

1. Введение

1.1. О проекте

FINT FM – один из многочисленных онлайн-овых многопользовательских игр в жанре футбольного менеджера, где любой пользователь (называемый менеджером) может получить себе в управление виртуальный футбольный клуб и каждый сезон участвовать в различных турнирах против клубов, управляемых другими менеджерами.

История FINT FM ведётся с 18 апреля 2006 года. Организатором проекта является push (Александр Разгадаев).

Официальный адрес проекта – www.fintfm.ru

Официальный язык проекта – русский, поэтому для полноценного участия в нём желательно знание данного языка. Умышленное и систематическое использование иного языка, а также неуважение к официальному языку, наказуемо, ибо доставляет большие неудобства при чтении, как для менеджеров, так и для администрации.

1.2. Управление проектом

Основными участниками проекта являются менеджеры команд, но общее управление осуществляет администрация в составе:

- push, АРО – соруководители проекта, финансирование финансовые вопросы, постановка задач, реклама;
- ? – президент проекта;
- x-Zzz – реализация идей, создание интерфейсной части;
- s1271tvG – проведение генераций, написание отдельных скриптов;
- naurzum – разработка генератора;
- vladislav88, Miran5500 – выдача клубов, модерация переходов игроков, контроль над президентами ФФ, модерация форума.

1.3. Участие в проекте

К участию в проекте приглашаются все желающие. Регистрация на сайте означает, что менеджер прочитал правила FINT FM (данный документ), правила общения на форуме, и согласен с ними.

Большая часть возможностей сайта (и естественно, все возможности, связанные с управлением клубом) доступны только зарегистрированным пользователям сайта.

Для регистрации на сайте выберите пункт меню «Регистрация», затем на открывшейся странице введите логин, пароль и ответьте ещё на несколько вопросов. По техническим причинам в настоящее время доступна регистрация логинов, состоящих только из латинских букв, цифр и символа подчёркивания.

После регистрации выберите свой любимый клуб, при подаче заявки на который вы получите небольшие дополнительные привилегии среди других равных претендентов.

1.4. Порядок разрешения спорных ситуаций

Менеджеры несут ответственность за своё поведение на сайте проекта. В случае, если администрация сочтёт действия менеджера выходящими за рамки правил, она может применить к нарушителю следующие наказания (возможна комбинация из нескольких наказаний):

- предупреждение;
- запрет занимать должность президента футбольной федерации;
- запрет руководить сборной;

- бан на форуме проекта **на срок от суток до года**;
- лишение клуба и/или сборной;
- бан ника;
- бан по IP.

Вся полнота власти принадлежит администрации, наделённой особыми полномочиями. Решения и требования администраторов обязательны к выполнению.

Разрешение споров начинается в личных сообщениях на форуме.

Действия модераторов форумов обжалуются у администраторов.

Действия администраторов обжалуются у руководителей проекта push или АРО.

Нарушение приведённого порядка разрешения спорных ситуаций наказуемо.

1.5. Статус документа

В данном документе мы постарались изложить правила FINT FM по состоянию на **1 февраля 2012** года. Любые изменения и дополнения к ним публикуются на главной странице сайта (новости под рубрикой «Правила» или «Менеджерам проекта») и имеют статус правил до выхода обновлённой версии этого документа, поэтому для менеджера проекта важно следить за новостями FINT FM на главной странице.

Администрация оставляет за собой право в любой момент изменять данные правила.

2. Получение клуба

2.1. Если у вас нет клуба

Для подачи заявки на команду необходимо:

1) ознакомиться со списком свободных клубов (если у вас никогда не было клуба в FINT FM, то обращайте внимание только на раздел «клубы для новичков»), оттуда перейти в ростер понравившейся вам команды и нажать «Предложить свою кандидатуру»;

2) зайти на форум в раздел «Связь с руководством» и в теме «Заявки на свободные команды» оставить сообщение по форме, приведенной в заголовке темы.

При выполнении этих условий ваша заявка будет рассмотрена в течение трёх дней или быстрее.

Администрация оставляет за собой право не комментировать причины назначения или неназначения того или иного менеджера в клуб.

2.2. Если у вас уже есть клуб

Менеджер, уже имеющий команду, может сменить её на другую только один раз в течение одного сезона (**началом сезона считается старение игроков**) при условии, что он управляет нынешним клубом не менее 20 официальных матчей. Для этого достаточно подать заявку в ростере клуба. Дублировать заявку на форуме нет необходимости.

По прошествии четырёх календарных дней с момента подачи первой заявки клуб переходит под руководство менеджера, имеющего наивысший рейтинг.

После назначения менеджера его старый клуб выставляется в свободные.

2.3. Бонусы

Подача заявки на свой любимый клуб, указанный при регистрации, на время рассмотрения заявки на получение/смену клуба увеличивает рейтинг менеджера на 50.

Подача заявки на любой клуб из той же страны, что и текущий клуб, на время рассмотрения заявки на смену клуба увеличивает рейтинг менеджера на 100.

2.4. Обязанности менеджера

Менеджер обязан:

- своевременно отправлять составы на матчи. Неотправка составов на три матча **клуба или на два матча сборной** подряд наказывается лишением клуба **или сборной соответственно**;

- следить за изменениями или дополнениями в правила.

Менеджеру запрещается:

- управлять более, чем одним клубом;

- регистрировать более, чем один ник;

- **использовать ошибки в функционировании отдельных модулей для получения незаслуженного преимущества над другими менеджерами;**

- управлять клубом при помощи мобильного устройства.

Наказание за мультыводство – удаление с проекта / бан по IP.

3. Игроки

3.1. Национальность

Каждый игрок имеет одну уникальную национальность. На основании национальностей игроки могут вызываться менеджерами сборных команд для участия в матчах за свою страну (как в национальную сборную, так и в молодёжную, в зависимости от возраста игрока). Игроки могут иметь национальности, соответствующие странам, входящим в реальность в FIFA.

Национальность футболиста FINT FM должна соответствовать той сборной, за которую игрок заигран в реальности. Даже если в играх FINT FM игрок успел провести матчи за другую сборную, ошибка исправляется в пользу реального положения дел.

В случае смены гражданства игроком или перехода в другую сборную, национальность игрока в FINT FM также меняется.

В случае, если игрок не заигран ни за одну сборную, он должен иметь национальность, на которую указывают авторитетные источники о реальном футболе. Авторитетность источника определяет администрация проекта. Все споры по данному вопросу разрешаются в порядке, указанном в пункте 1.4. данных правил.

Если вы обнаружите ошибку (или реальный прототип игрока сменил футбольное гражданство), обязательно сообщите об этом на форум в раздел «Связь с руководством», тема «Смена национальности и переименования» **в соответствии с размещённым в первом сообщении этой темы шаблоном.**

3.2. Возраст

Каждый игрок имеет определённый возраст, минимальная планка для которого установлена в 16 лет. Возраст игрока влияет на его номинал, усталость во время матча, скорость его тренировки, игровой опыт, мораль, лидерские качества, рост/падение скиллов.

В конце каждого сезона происходит старение и возраст игроков увеличивается на один год. Полевые игроки старше 31 года и вратари старше 33 лет по окончании сезона могут уйти на пенсию независимо от срока действия контракта. **Вероятность уйти на пенсию зависит от возраста игрока, его силы и игровой практики (при этом матчи, проведённые в аренде, учитываются с понижающим коэффициентом).** О таком своём решении они сообщают по окончании первого круга, при этом в ростере команды напротив имени такого игрока появляется специальный значок.

3.3. Позиция

3.3.1. Общие сведения

Каждый игрок имеет одну или несколько характерных для него позиций. Они обозначаются следующим образом:

- L (Left) – футболист умеет играть на левом фланге;
- C (Center) – футболист умеет играть в центре;
- R (Right) – футболист умеет играть на правом фланге.
- GK (Goalkeeper) – вратарь;
- SW (Sweeper) – либеро;
- DF (Defender) – защитник;
- DM (Defensive Midfielder) – опорный полузащитник;
- MF (Midfielder) – полузащитник;
- AM (Attacking Midfielder) – атакующий полузащитник;
- FW (Forward) – нападающий.

Сочетание (совмещение) позиций означает, что игрок одинаково хорошо умеет играть на всех перечисленных позициях, например:

L/C/R DF – защитник, который умеет играть справа, слева и в центре обороны.

C DF/DM – игрок одинаково хорошо умеет играть как на позиции центрального защитника, так и на позиции центрального опорного полузащитника.

Игроки, выставленные на «чужие» позиции, теряют некоторым образом свои способности в зависимости от того, на какую позицию их ставят. «Штраф» за неправильную позицию тем больше, чем дальше игрок находится от «родной» позиции. Таким образом наибольший «штраф» получит фланговый защитник, играя на позиции форварда на другом фланге и наоборот. «Штраф» по горизонтали больше, чем по вертикали, т.е. С AM потеряет меньше на позиции С FW или С MF, чем на позиции L AM или R AM.

3.3.2. Тренировка совмещения позиций

Игрок может приобрести навыки игры на другой позиции. Такое возможно, если игрок будет играть не на своей позиции достаточное количество матчей.

Совмещения тренируются отдельно по линии (DF ... FW) и по стороне (L, C, R). Как только какое-то совмещение достигает 100 процентов, оно включается в список позиций игрока в ростере.

Скорость тренировки совмещения зависит от следующих факторов:

- возраст игрока;
- количество текущих позиций игрока (чистый С DF будет тренировать позицию L DF лучше, чем С DF/DM);
- количество сыгранных на «чужой» позиции минут;
- оценка в матчах на «чужой» позиции;
- «штраф» на «чужой» позиции (С DF будет тренировать L FW медленнее, чем С MF).

Расчёты показывают, что за один матч игрок набирает от 1 до 5 процентов в зависимости от факторов, указанных выше. Тренировка совмещения отображается в отдельной вкладке в карточке игрока.

3.4. Физическая готовность

Изменяется от 0 до 100. Характеризует степень физической готовности футболиста в данный момент. Может изменяться только после матчей или тренировок.

Изменение физической готовности после матча зависит от настроек прессинга в матче, участия футболиста в игровых моментах, а также от величины его скилла «выносливость».

Физическая готовность восстанавливается во время тренировок.

В начале сезона у всех футболистов физическая готовность равна 100.

3.4.1. Травмы

Во время матчей игроки могут получать травмы. Травмы происходят в результате жёстких единоборств в борьбе за мяч: грубые подкаты, столкновения и т.п. Травму можно получить в верховой борьбе, в борьбе за мяч и даже на ровном месте.

Вероятность получения травмы футболистом зависит от таких факторов, как травматичность самого игрока (скрытый скилл), физической готовности, а также от грубости игроков соперника и установки «грубость». Установка прессинга влияет на частоту контактов между игроками, а значит опосредованно и на частоту травм.

Продолжительность травмы – от 1 до 70 ИД, в среднем – около 7 ИД.

Получение травмы обозначается в ростере красным крестом в столбце с физической готовностью. Около креста указывается количество игровых дней, которые должен пропустить игрок.

Выпускать травмированного игрока на поле нельзя.

Посмотреть историю травм каждого футболиста можно в его карточке.

3.5. Мораль

Изменяется от 10 до 100. Чем выше значение морали, тем стабильнее играет футболист – на его действия уменьшается влияние случайности.

Мораль игроков изменяется в зависимости от командных и личных результатов: растёт из-за побед, забитых мячей, падает из-за поражений, долгого отсутствия игровой практики.

Перед началом официальных матчей сезона мораль всех игроков выставляется на уровне 60.

Перед началом второй половины сезона мораль устанавливается по формуле: (текущая мораль + 60) / 2.

При выставлении игрока на трансферный рынок его мораль падает по формуле: (текущая мораль + 10) / 2. При выставлении игрока в аренду и взятии игрока в аренду его мораль не изменяется.

3.6. Скиллы

У каждого футболиста есть свой набор умений и способностей, которые мы будем называть скиллы. Часть из них скрыта.

- выносливость – определяет скорость падения и восстановления физической готовности;
- скорость – показывает как быстро игрок перемещается по полю. Важна для все полевых игроков и используется практически во всех компонентах игры;
- дриблинг – умение обыграть соперника один в один;
- точность удара – умение нанести точный удар по воротам;
- штрафные – умение исполнять штрафные удары;
- видение поля – тактический скилл отвечающий за созидательность и понимание игры, очень полезен в сочетании с пасом;
- игра головой – умение играть на "втором этаже";
- навесы – показывает насколько точно игрок делает навесы. В комбинации с пасом и видением поля определяет способность делать прострелы;
- мощь – физическая мощь игрока, способность продавить и оттеснить противника;
- лидерство – ментальная характеристика. Важна для всех, а особенно для капитана;
- техника – умение обращаться с мячом, принять мяч;
- сила удара – насколько сильно игрок бьет по мячу. Важно для ударов издали, длинных передач, ударов со стандартов;

- угловые – способность подавать угловые;
- выбор позиции – тактический скилл показывающий насколько игрок хорошо играет без мяча, очень полезен в совокупности с отбором, для нападающих позволяет эффективно играть на грани офсайда, а для защитников использовать офсайдные ловушки;
- отбор мяча – определяет качество отбора мяча;
- пас – умение дать точную передачу.

Вратарские скиллы:

- реакция – один из важнейших скиллов вратаря. Определяет насколько быстро голкипер способен среагировать на удар оппонента;
- ввод мяча в игру – определяет насколько точно вратарь вводит мяч в игру;
- игра на выходах – умение голкипера побороться за верховой мяч, важен при угловых и штрафных соперника;
- игра руками – способность зафиксировать мяч.

Скрытые скиллы:

- талант – влияет на скорость роста игрока на тренировках;
- жадность – влияет на контрактные ожидания игрока;
- грубость – влияет на действия игрока против соперника пропорционально установке на матч;
- травматичность - ?

Скиллы имеют значение от 0 до 100. В базе хранятся их значения с точностью до двух знаков после запятой, но менеджерам к просмотру доступны только с точностью до четверти балла. Для этого в карточке игрока около целой части значения скилла отображается часть круга (три четверти – от 75 до 99 сотых, половина – от 50 до 74 сотых, четверть – от 25 до 49 сотых).

3.7. Номинал

Параметр, определяющий ориентировочную стоимость футболиста. На величину номинала влияют сила (учитывается позиция игрока и значения профильных скиллов для этой позиции), а также возраст футболиста. Среди двух игроков с абсолютно одинаковыми скиллами дороже будет стоить тот, который моложе.

3.8. Контракт

Каждый игрок получает зарплату и бонусы за достижения (выход на поле, забитый гол, отданная голевая передача, сухой матч) согласно контракту. По окончании контракта игрок становится свободным агентом, покидает клуб и отправляется на рынок свободных агентов.

Продлить контракт можно только с футболистами, у которых срок текущего соглашения заканчивается по окончании текущего сезона.

Переговоры о новом контракте с игроком проходят в несколько раундов (от 2 до 4), количество которых определяется при первой попытке продлить контракт. Попыткой считается клик на опцию «продлить контракт». В зависимости от задействованности игрока в клубе в текущем и прошлом сезонах рассчитывается вероятность того, что игрок выдвинет свои требования. Она зависит от возраста игрока, его относительной силы в клубе и игровой практики на протяжении текущего и предыдущего сезонов. Если она сработает, футболист выдвигает свои требования к контракту: зарплата в ИД, бонусы и срок действия, если нет – сообщит, что раунд переговоров прошёл безрезультатно. При этом вероятности выдвинуть требования в каждом раунде равны, а исход очередного раунда никак не зависит от исходов предыдущих.

Для продления контракта достаточно согласиться с условиями игрока.

Каждую из попыток продления можно предпринять один раз в сутки. Время между попытками переговоров исчисляется от предыдущей попытки. По истечении суток раунд переговоров, в котором

игрок выставил свои условия, а менеджер не продлил контракт, признаётся закончившимся безрезультатно.

Если все попытки продлить контракт провалились, около имени игрока в ростере появляется красный восклицательный знак. Это означает, что по истечении сезона игрок покинет команду.

В разделе «финансы», «контракты игроков» указаны условия контрактов всех игроков клуба.

4. Соревнования

4.1. Клубные соревнования

4.1.1. Национальные соревнования

4.1.1.1. Чемпионаты стран

Чемпионаты стран проходят по системе, приближенной к реальным турнирам.

Все чемпионаты стартуют одновременно и проходят в 2, 3 или 4 круга. В некоторых случаях (Азербайджан, Кипр, Шотландия) применяется более сложная схема розыгрыша.

За победу команде начисляется 3 очка, за ничью – 1 очко. В случае равенства очков при распределении мест в первую очередь учитывается количество побед, далее – очные встречи (количество очков в очных встречах, разница мячей в очных встречах, количество забитых мячей в очных встречах), разница мячей во всех встречах, затем количество забитых мячей во всех встречах. В случае равенства всех показателей чемпион определяется в золотом матче.

По итогам выступления команд в чемпионате происходит обмен командами между дивизионами согласно схеме:

- Англия, Германия, Испания, Италия, Франция – команды занявшие три последних места в первом дивизионе меняются местами с командами, занявшими три первых места во втором дивизионе;

- Россия, Швейцария – команды занявшие два последних места в первом дивизионе меняются местами с командами, занявшими два первых места во втором дивизионе.

4.1.1.2. Кубки стран

Все раунды кубка проходят в один матч, жеребьёвка проходит вслепую. В связи с тем, что в разных странах разное количество команд, кубки в разных странах стартуют с 1/8, 1/16 или 1/32 финала.

В первом раунде кубка стартуют команды, занимающие последние на момент жеребьёвки места в низшем дивизионе страны. Количество таких команд определяется исходя из соображения, что во втором раунде кубка к ним должны присоединиться все остальные команды этой страны таким образом, чтобы общее число участников второго раунда составило 8, 16 или 32.

4.1.1.3. Суперкубки стран

В начале каждого сезона в каждой стране проводится суперкубок, играют в котором чемпион страны и победитель национального кубка. В случае, если чемпион страны является и победителем Кубка страны, то матч проводится между чемпионом страны и серебряным призером чемпионата. Формально матч проводится на стадионе обладателя кубка (серебряного призёра) с распределением денег за билеты поровну между участвующими командами. В случае ничьей в основное время и дополнительное время назначается серия послематчевых пенальти.

4.1.2. Международные соревнования

В международных соревнованиях принимают участие команды всех чемпионатов. Участники международных соревнований определяются по результатам чемпионатов и кубков стран предыдущего сезона, с учетом рейтингов чемпионатов, который рассчитывается по аналогии с реальным.

При создании новых чемпионатов формат международных соревнований и квоты на участие в них пересматриваются.

Разыгрываются два международных соревнования – Лига чемпионов и Лига Европы.

Общепринятый порядок квалификации в международные соревнования по итогам национальных турниров следующий:

- чемпион страны предыдущего сезона попадает в самый поздний из доступных для этой страны этапов Лиги чемпионов;

- если квота на участие в Лиге чемпионов не исчерпана, то в неё попадает соответствующее количество команд, занявших в предыдущем чемпионате места, начиная со второго;

- обладатель кубка страны попадает в самый поздний из доступных для этой страны этапов Лиги Европы. Если обладатель кубка страны квалифицировался в Лигу чемпионов, то его место занимает финалист кубка. Если и финалист уже является участником Лиги чемпионов, то его место занимает команда, финишировавшая в предыдущем сезоне на наиболее высоком месте среди не попавших в Лигу чемпионов;

- если квота на участие в Лиге Европы не исчерпана, то в неё попадает соответствующее количество команд, занявших в предыдущем чемпионате наивысшие места среди тех, которые пока не были отобраны для участия в международных соревнованиях.

Кроме того, победители международных турниров предыдущего сезона автоматически получают место в соответствующем соревновании. Если эти команды обеспечили себе место в международных турнирах через свои национальные турниры, то в сетке розыгрыша международных турниров происходят незначительные сдвиги, вследствие которых некоторые команды стартуют на раунд позже.

В Лиге чемпионов не может быть заявлено более четырёх клубов от одной страны. Если Лигу чемпионов выигрывает представитель стран, которые делегируют в Лигу чемпионов четыре команды, не попавший при этом в следующий розыгрыш Лиги чемпионов через национальный чемпионат, команда, занявшая четвёртое место в чемпионате этой страны, стартует в Лиге Европы вместо Лиги чемпионов.

4.1.2.1. Лига чемпионов

Регламент розыгрыша кубка Лиги Чемпионов подразумевает участие 32 клубов в финальной сетке турнира.

Квалификационный раунд. Проводятся два квалификационных раунда. В каждом из них команды делятся на пары и играют между собой два матча (дома и на выезде). Проигравшие в первом квалификационном раунде попадают во второй квалификационный раунд Лиги Европы, проигравшие во втором квалификационном раунде – в групповой турнир Лиги Европы. Победители второго квалификационного раунда выходят в групповой этап Лиги чемпионов.

При жеребьевке будут соблюдаться следующие условия:

- команды изначально делятся на 2 корзины согласно рейтингу участников еврокубков;
- в квалификационном раунде между собой не могут играть команды из одной страны.

Групповой раунд. Команды, прошедшие в групповой раунд Лиги чемпионов путем жеребьевки будут разделены на 8 групп по 4 команды в каждой, и проведут с каждым соперником по группе 2 матча (дома и в гостях).

При жеребьевке будут соблюдаться следующие условия:

- команды изначально делятся на 4 корзины согласно рейтингу **участников еврокубков**;
- в одной группе не сыграют между собой представители одной страны.

Команды, занявших первое и второе места в своих группах, проходят в 1/8 финала турнира.

Команды, занявшие третьи места в группах переходят в стадию 1/16 финала розыгрыша Лиги Европы.

В случае, если две или более команд по итогам наберут одинаковое количество очков, то места определяются при помощи дополнительных критериев: очные встречи (количество очков, разница мячей, количество забитых мячей, количество забитых мячей в гостях), разница мячей во всех матчах, количество мячей во всех матчах, **участников еврокубков**.

Плей-офф. При жеребьевке матчей 1/8 финала будут соблюдаться следующие условия:

- в 1/8 финала команды, занявшие первые места в группах играют с командами, занявшими вторые места;
- в 1/8 финала не сыграют между собой представители одной страны;
- в 1/8 финала не сыграют между собой соперники по групповому этапу.

Жеребьевка 1/4 и 1/2 финала проводится по окончании матчей 1/8 финала. В ней никаких ограничений на встречи команд между друг другом нет.

4.1.2.2. Лига Европы

Регламент розыгрыша Лиги Европы подразумевает участие 48 команд в официальной сетке турнира..

Квалификационный раунд. Проводятся два квалификационных раунда. В каждом из них команды делятся на пары и играют между собой два матча (дома и на выезде). Победители второго квалификационного раунда выходят в групповой этап Лиги чемпионов.

При жеребьевке будут соблюдаться следующие условия:

- команды изначально делятся на 2 корзины согласно рейтингу ФИФА ФМ;
- в квалификационном раунде между собой не могут играть команды из одной страны.

Групповой этап. 48 клубов, прошедших в основной турнир Лиги Европы по результатам жеребьевки будут разделены на 12 групп по 4 команды в каждой и проведут с каждым соперником два матча.

При жеребьевке будут соблюдаться следующие условия:

- команды изначально делятся на 4 корзины согласно рейтингу **участников еврокубков**;
- в одной группе не сыграют между собой представители одной страны.

Команды, занявшие первые 2 места в группах, переходят в 1/16 финала розыгрыша кубка. К ним добавляются 8 команд, занявшие третьи места в группах Лиги чемпионов.

В случае, если две или более команд по итогам наберут одинаковое количество очков, то места определяются при помощи дополнительных критериев: очные встречи (количество очков, разница мячей, количество забитых мячей, количество забитых мячей в гостях), разница мячей во всех матчах, количество мячей во всех матчах, рейтинг **участников еврокубков**.

Плей-офф. Для жеребьевки матчей 1/16 финала команды делятся на две корзины. В первую попадают победители групп ЛЕ и четыре лучшие команды из числа занявших третьи места в группах ЛЧ (количество очков, разница мячей, количество забитых мячей, рейтинг **участников еврокубков**), во вторую – все остальные команды.

При жеребьевке будут соблюдаться следующие условия:

- в 1/16 финала не сыграют между собой представители одной страны;

- в 1/16 финала не сыграют между собой соперники по групповому этапу.
Вместе с жеребьёвкой 1/16 финала проводится жеребьёвка 1/8 финала, в которой никаких ограничений на встречи команд между друг другом нет.
Жеребьёвка 1/4 и 1/2 финала проводится по окончании матчей 1/8 финала.

4.1.2.3. Суперкубок Европы

В тот же день, что и первые отборочные матчи международных соревнований, проводится суперкубок Европы, играют в котором победители Лиги чемпионов и Лиги Европы прошлого сезона. Формально матч проводится на стадионе победителя Лиги Европы с распределением денег за билеты поровну между участвующими командами.

4.1.3. Товарищеские турниры

По окончании национальных и международных соревнований, во время чемпионатов мира проводятся товарищеские (межсезонные, коммерческие) турниры, регламент которых определяется непосредственно перед их началом.

4.1.4. Товарищеские матчи

Команды, не участвующие в товарищеских турнирах, могут проводить между собой товарищеские матчи в те же дни, что и матчи товарищеских турниров. Чтобы назначить товарищеский матч, необходимо зайти в ростер команды соперника и кликнуть на ссылку «игра», расположенную рядом с названием команды. После этого в ростере команды соперника появится приглашение на товарищеский матч, которое он может подтвердить или отказать. **Если менеджер соперника не подтверждает товарищеский матч, он не играется.**

Товарищеские матчи назначаются на ближайший игровой день.

4.2. Соревнования сборных

4.2.1. Чемпионат мира

4.2.1.1. Отборочный турнир

В **четвёртом** сезоне формат проведения отборочного турнира к чемпионату мира подразумевает существование двух регионов: Европа (43 сборные) и остальной мир (19 сборных), которые разыгрывают 32 путёвки на чемпионат мира (соответственно, 23 команды от Европы и 9 от остального мира).

Европейские сборные делятся на 8 групп (5 групп по 5 команд, 3 группы по 6 команд), в которых играют по два матча с каждым из соперников (дома и в гостях). Команды, занявшие 1 и 2 места, выходят на чемпионат мира напрямую. Также попадают на чемпионат мира семь команд, занявших третьи места, кроме худшей (дополнительные показатели: количество очков, разница мячей, количество забитых мячей, везде учитываются только матчи с командами, занявшими 1-5 места, рейтинг **сборных**).

Остальной мир (11 африканских сборных, 7 американских и Австралия) делится на 4 группы: 3 по 5 команд и одна из 4 команд. Из каждой группы выходят команды, занявшие 1 и 2 места. К ним добавляется лучшая команда из числа занявших третьи места (дополнительные показатели: количество очков, разница мячей, количество забитых мячей, везде учитываются только матчи с командами, занявшими 1-4 места, рейтинг **сборных**).

При равенстве очков в группе для распределения мест используются следующие дополнительные показатели: личные встречи (количество очков, разница мячей, количество забитых мячей), разница

мячей во всех матчах, количество забитых мячей во всех матчах, результат матча с лидером группы (в случае, если эти команды не претендуют на первое место), рейтинг **сборных**.

4.2.1.1. Финальный турнир

Играется по аналогии с реальным.

Групповой турнир. 8 групп по 4 команды проводят по одному матчу между собой. Команды, занявшие первое и второе места, выходят в плей-офф. При равенстве очков используются следующие дополнительные показатели: разница мячей во всех матчах, количество забитых мячей во всех матчах, личная встреча, жеребьёвка.

Плей-офф. В 1/8 финала встречаются 1А-2В, 1С-2D, 1Е-2F, 1G-2H, 1В-2А, 1D-2С, 1F-2Е, 1H-2G (цифра – занятое место в группе, буква – группа), в 1/4 финала играют победитель первой из перечисленных пар против победителя второй и т.д.

4.2.2. Молодёжный чемпионат мира

4.2.2.1. Отборочный турнир

Формируются 4 группы по 4 команды и 2 группы по 5 команд. В финальный турнир попадают команды, занявшие 1 и 2 в группах, и команды, занявшие третьи места (дополнительные показатели: количество очков, разница мячей, количество забитых мячей, везде учитываются только матчи с командами, занявшими 1-4 места, рейтинг **сборных**).

4.2.2.1. Финальный турнир

Играется по аналогии с финальным турниром взрослого чемпионата мира.

Групповой турнир. 4 групп по 4 команды проводят по одному матчу между собой. Команды, занявшие первое и второе места, выходят в плей-офф. При равенстве очков используются следующие дополнительные показатели: разница мячей во всех матчах, количество забитых мячей во всех матчах, личная встреча, жеребьёвка.

Плей-офф. В 1/4 финала встречаются 1А-2В, 1С-2D, 1В-2А, 1D-2С (цифра – занятое место в группе, буква – группа), в 1/2 финала играют победитель первой из перечисленных пар против победителя второй и т.д.

5. Управление клубом

5.1. Игровые дни

Каждый сезон состоит из 75-80 игровых дней (ИД), которые обычно проводятся по понедельникам, средам и пятницам. Кроме матчей в игровые дни проводятся финансовые операции: трансферы, аренды (если открыто трансферное окно), начисление денег за продажу билетов на матчи (в случае домашнего матча), выплата зарплат и бонусов игрокам, списание денег за содержание инфраструктуры, клуба и стадиона (независимо от наличия непосредственно игры) и т.д.

Обычное время начала генерации – **19 часов московского времени**. Отправка состава на матч должна быть завершена до 20:00. В случае неотправки состава, из игроков команды формируется автосостав, который проводит матч расстановкой 4-4-2, без замен (кроме травм) и смен тактики. Игроки для автосостава выбираются следующим образом: сначала ищется левый защитник, затем из оставшихся – два центральных, потом правый. **При этом более сильные и физически готовые игроки имеют несколько больше шансов попасть в состав (определяющий показатель – произведение силы и физической готовности)**. Аналогичным образом подбираются игроки в полузащиту и нападение. Если игрока на данную позицию не находится, то из всех ещё не задействованных игроков, **включая вратарей**, выбирается произвольный **(без учёта силы и физготовности)**.

Продолжительность генерации как правило составляет около двух часов и зависит в основном от числа матчей, запланированных на этот ИД.

5.2. Отправка состава на матч

5.2.1. Тактики

Во вкладке «Стартовый состав» вы можете выбрать 11 игроков стартового состава: вратаря и 10 полевых игроков, а также 7 игроков, которые займут место на скамейке запасных.

Для изменения позиции игрока основного состава необходимо последовательно кликнуть на этого игрока на поле, а потом – на желаемую новую позицию. Для перевода игрока из основного состава на скамейку запасных необходимо последовательно кликнуть мышкой на имена этих игроков.

Во вкладках «тактика 1», «тактика 2» и так далее можно выставить любую другую расстановку.

5.2.2. Командные установки

В каждой из тактик доступны командные настройки на матч:

- командная тактика – регулируется бегунком от 0 до 100. Положение 0 соответствует установке «все в оборону» - при потере мяча все игроки команды будут стремиться на свою половину поля. Положение 100 – «все в атаку» - игроки команды будут стремиться на половину поля соперника;
- направление атак – задается двумя бегунками. Ниже можно отследить процентное соотношение атак (левый фланг – центр – правый фланг);
- тип паса – короткий, средний и длинный (можно выбрать один, два или все типы);
- диспетчер – игрок, через которого будут строиться атаки команды;
- грубость – чистая игра, умеренная, грубая игра. (при грубой игре футболисты будут больше мешать атакам соперника, однако вероятность получения желтых карточек и удалений увеличивается);
- офсайдные ловушки – использование этой опции эффективно при игре защиты «в линию» при этом нападающие соперника будут чаще попадать в офсайды;
- затыжка времени – эффективна, когда команда старается играть на удержание счета;
- штрафные – бить или навешивать;
- прессинг – на чужой половине, в центре, на своей половине. Использование прессинга приводит к резкому снижению физической готовности ваших игроков, при этом заставляет чаще ошибаться игроков соперника (делать неточные передачи, наносить удары мимо ворот и т.п.)

5.2.3. Индивидуальные установки

Тип паса – по умолчанию для всех игроков стоит использование командной установки, однако если вы захотите, чтобы ваш игрок использовал только один тип паса, то можете выбрать какой именно.

Подключение к атакам – можно выбрать из трех вариантов: часто, иногда, редко. Определяет смещение при атаке к чужим воротам от позиции, указанной на расстановке.

Помощь в обороне – можно выбрать из трех вариантов: часто, иногда, редко. Определяет смещение при атаке соперника к своим воротам от позиции, указанной на расстановке.

Подключение к стандартам – в атаке или обороне. Стандартные положения – это угловые и штрафные. Выгодно ставить «да» игрокам с хорошим выбором позиции и умением играть головой.

Дальние удары – установка игроку наносить удары издали.

Идти в обводку – установка игроку идти в обыгрыш с помощью дриблинга.

Пасы вразрез – установка игроку отдавать неожиданные пасы.

Играть на грани офсайда – настройка характерна для нападающих. Если выбрано «часто», то футболист будет стараться находиться на одной линии с последним защитником соперника.

Свободная роль – установка игроку перемещаться по полю на свое усмотрение, не придерживаясь строго определенной позиции, роль «свободного художника». При этом игнорируются все командные и индивидуальные установки.

Персонально опекать – установка игроку опекать определенного игрока команды. Этого игрока можно выбрать в выпадающем окошке. При отправке состава список потенциально опекаемых футболистов будет составлен из команды, с которой вы играете ближайший матч (в расписании).

Индивидуальные настройки игроков выполняются для любой из семи сохраненных тактик.

5.2.4. Смена настроек по ходу матча

5.2.4.1. Смена тактики

При отправке состава можно сохранить до семи различных расстановок игроков и тактик на матч. По ходу матча ваша команда может переходить с одной тактики на другую, например, в случае победы 1:0 к 80-й минуте вы сможете перейти к оборонительной тактике и играть на удержание счета.

Для задания перехода с одной тактики на другую необходимо выбрать вкладку «смены установок». Здесь вы увидите 20 строк, в каждой из которых можно задать условия перехода с одной тактики на другую. Для того чтобы задать условие нужно кликнуть по одной из строк и указать условия: счет и время. Они могут применяться по отдельности и одновременно. Для того чтобы включить условие нужно поставить галочку напротив него.

При задании условий счета учитывайте, что вам доступна разница в счете. Например, счет «= -3» будет говорить о том, что условие выполнится, когда команда будет проигрывать с разницей в 3 мяча (0:3, 1:4, 2:5 и т.п.), соответственно с разницей «= 4» (4:0, 5:1, 6:2 и т.д.)

Выполнять перестановку: если «да», то расстановка игроков изменится на ту, которая указана в новой тактике. Если «нет», то расстановка игроков не изменится.

Смена установок: если «да», то командные установки на матч изменятся, если «нет», то не изменятся.

Не забывайте нажимать кнопку «сохранить и свернуть» - только в этом случае ваша настройка будет учитываться при сохранении состава при помощи кнопки «сохранить состав».

Ниже приведены примеры, которые помогут вам понять принцип работы отправки состава.

Пример 1. Стартовая расстановка игроков вашей команды 4-4-2. Расстановка, указанная в тактике 2 более оборонительная, например 5-4-1 и командные настройки этих тактик различны. Ваша задача перейти на эту тактику после 75-й минуты в случае, если ваша команда выигрывает. Для выполнения этой задачи нам потребуются следующие настройки:

Минута > 75, Счет >0, переход на «тактику 2», выполнять перестановку «да», смена установок «да».

Пример 2. Стартовая расстановка вашей команды 3-5-2. Расстановка, указанная в тактике 5 более атакующая 3-4-3, но командные настройки этих тактик не отличаются. Ваша задача перейти на тактику 5 в случае, если команда не выигрывает после первого тайма. Для выполнения этой задачи нам потребуются следующие настройки:

Минута =45, Счет <1, переход на «тактику 5», выполнять перестановку «да», смена установок «нет».

Смена командной расстановки может произойти в любую минуту независимо от остановок в игре.

Вариантов расстановок и командных настроек великое множество и перечислить все существующие варианты не представляется возможным. Надеемся, что общий смысл перехода с одной тактики на другую вам понятен. Если возникают вопросы, не стесняйтесь задавать их в форуме, для этого в разделе «Помощь новичкам» просто создайте новую тему.

5.2.4.2. Замены игроков

При отправке состава можно сохранить до двадцати различных вариантов замен. Для настройки замен необходимо выбрать вкладку «замены». Здесь вы увидите 20 строк, в каждой из которых можно задать условия. По аналогии с переходами с одной тактики на другую, чтобы задать условие замены, нужно кликнуть по одной из строк.

Условия счета и времени абсолютно идентичны условиям перехода с одной тактики на другую. Однако важное отличие состоит в том, что при задании условий минуты учитывайте, что замена игроков (в отличие от смены установок) происходит только во время паузы в игре. Поэтому если вы зададите переход на тактику 2 ровно на 55-й минуте, то условие может не сработать, т.к. на 55-й минуте пауз может не быть. Старайтесь использовать опции > (больше) или < (меньше).

Далее в двух окошках вы можете выбирать игрока, которого надо заменить и игрока, который выйдет на замену. Учтите, что эти игроки уже должны быть включены в сохранённый состав. Ещё ниже вы можете выбрать позицию, на которую выйдет ваш игрок.

5.2.5. Исполнители стандартных положений

В верхней части страницы отправки состава находится ссылка «Назначить исполнителей стандартных положений». Пройдя по ней, вы можете указать игроков, исполняющих штрафные, угловые и пенальти (соответственно, столбцы «Ш», «У» и «П»), а также игроков, исполняющих роль капитанов команды (столбец «К»). Числа означают приоритеты игроков в выполнении соответствующих функций (1 – наиболее приоритетный). В каждый момент игры функции капитана команды или исполнителя стандартных положений выполняет игрок с наименьшим значением соответствующего приоритета из находящихся на поле.

Вратари не могут исполнять штрафные и угловые удары.

5.2.6. Сыгранность

При отправке состава над списком игроков есть цифра в процентах, отображающая насколько сыгран выставленный на матч состав. Чем выше сыгранность игроков, тем лучше они будут понимать друг друга на поле. Сыгранность зависит от того, насколько часто в таком сочетании игроки выходят на матч в определённом количестве последних матчей.

При редактировании состава процент сыгранности изменяется **только** при нажатии на кнопку «Сохранить состав».

Сыгранность в сборной не рассчитывается и во всех матчах сборных принимается равной какому-то фиксированному значению.

5.2.7. Дисквалификации

Существует три типа дисквалификаций:

- в национальных турнирах (чемпионаты и кубки стран);
- в международных соревнованиях (Лига чемпионов, Лига Европы);
- в турнирах сборных (отбор и финальная часть взрослого и молодёжного чемпионатов мира).

Игрок, дисквалифицированный только в национальных турнирах, может принимать участие в матчах еврокубков и сборных, аналогично – с другими типами дисквалификаций.

Если игрок получает красную карточку или определённое количество жёлтых карточек (четыре – для национальных турниров, две – для остальных), он пропускает один следующий матч. При этом не важно, какая по счёту у него красная карточка в этом турнире.

Дисквалифицированные игроки отмечаются красным цветом при отправке состава на матч. Если навести на такого игрока указателем мыши, появится подсказка, в каких турнирах дисквалифицирован этот игрок. Дисквалифицированный в определённом турнире игрок может

присутствовать в сохранённом составе на матч этого турнира, однако в таком случае на поле выходит автосостав.

Полученные дисквалификации распространяются на все соревнования одного типа (например, игрок, дисквалифицированный в матче второго дивизиона чемпионата Италии после перехода в команду высшего дивизиона чемпионата Эстонии всё равно должен будет пропустить матч) и сохраняются при переходе от сезона к сезону. Жёлтые карточки, не приведшие к дисквалификации, при этом аннулируются.

5.3. Тренировки

Тренировки проводятся на следующий день после игровых дней – т.е. обычно по вторникам, четвергам и субботам. Время тренировок соответствует времени генерации.

Режимы тренировок, доступные для того или иного игрока, зависят от его позиции. Ниже приведены возможные режимы тренировок и скиллы, на рост которых они влияют.

Общие виды тренировок (для вратарей и полевых игроков):

- восстановление – игроки не развиваются, но интенсивно восстанавливают физическую готовность;

- тренажерный зал – развивает мощь, выносливость

- гандбол – влияет на скорость, выбор позиции

- спринт – развивает скорость, выносливость.

Только для вратарей:

- отражение ударов – реакция, игра руками;

- стандарты – игра на выходах, выбор позиции;

- ввод мяча в игру – ввод мяча в игру, игра на выходах;

- один на один – скорость, реакция, выбор позиции.

Только для полевых:

- отбор мяча – соответственно, выбор позиции, мощь и скорость (слабо);

- квадраты – пас, видение поля, отбор, скорость (слабо);

- ведение мяча – дриблинг, техника;

- удары по воротам – точность удара, сила удара, навесы (слабо);

- штрафные – штрафные, выбор позиции, угловые и техника (слабо);

- угловые – угловые, игра головой, штрафные и техника (слабо);

- передачи с фланга – видение поля, навесы, сила удара, точность удара, игра головой;

- стеночки – техника, пас, скорость;

Каждому типу тренировки можно задать необходимую интенсивность, которая влияет на рост умений игрока и его физическое состояние.

Степень изменения скиллов зависит от:

- позиции игрока;

- возраста (для разных позиций определён разный возраст, в котором игроки наиболее восприимчивы к тренировкам);

- игровой практики;

- интенсивности тренировки (оптимальная интенсивность зависит от возраста и игровой практики);

- таланта (скрытый скилл);

- численного значения скилла;

- типа скилла (в разном возрасте разные скиллы качаются по-разному, например, скиллы, связанные с физической подготовкой, будут быстрее расти у молодых).

Не забывайте, что установка неоптимального режима тренировки может привести к обратному эффекту – снижению скилла, т. е. постоянное, без смен на повышение других скиллов прокачивание одного и того же скилла в некоторых случаях может привести даже к снижению его.

Во время тренировок также будет происходить восстановление физической готовности игроков в зависимости от их нагрузок на тренировках.

Любой скилл, который не тренировался 12 (у вратарей – 8) тренировок подряд, имеет вероятность упасть. Эта вероятность тем выше, чем меньше талант игрока. Но после 24 (у вратарей – 16) нетренировок подряд скилл упадёт безусловно у любого игрока. Учитываются только фактически проводимые тренировки, т.е. длинное межсезонье без тренировок не означает автоматического падения многих скиллов после первого матча нового сезона.

После падения за нетренировку отчёт нетренировок начинается заново. Информация о времени последней тренировки каждого скилла доступна на странице настроек тренировок при нажатии на плюс слева от имени каждого игрока.

С четвёртого сезона большее значение в матче имеют физические скиллы, такие как выносливость, скорость и реакция (статья об этом - в выходные). Поэтому у возрастных игроков (30 лет и старше) эти (и ещё один случайный) скиллы будут падать после каждой тренировки (итого будет получаться у 30-летних - примерно на 4 в сезон, у 40-летних - на 12). Если эти скиллы тренировать, "эффект старения" естественно замедлится. При этом не стоит забывать о правиле потери скиллов за нетренировки.

Рост или снижение целой части скилла на последней тренировке отображается соответственно с помощью зелёного плюса или красного минуса в ростере рядом с фамилией.

Примеры

- скилл до тренировки – 49.99, после тренировки – 50.01 – отображается плюс;
- скилл до тренировки – 52.03, после тренировки – 52.20 – ничего не отображается;
- скилл до тренировки – 55.04, после тренировки – 54.93 – отображается минус;
- скилл до тренировки – 56.20, после тренировки – 56.18 – ничего не отображается;

5.4. Финансы

5.4.1. Доходы

5.4.1.1. Спонсоры

У каждой команды одновременно может быть не более трёх спонсоров.

Спонсорские выплаты могут меняться от сезона к сезону в зависимости от выступлений команды и подписанных контрактов между клубом и спонсором.

Набор спонсоров фиксирован для каждого дивизиона. Спонсоры «находят» свою команду самостоятельно. Срок действия договора между спонсором и клубом определяется спонсором. В течение срока действия договора его условия не изменяются.

Деньги от спонсоров поступают в клуб следующим образом:

- (обязательно) каждый ИД поступает определенная сумма денег. Эта сумма предназначена для покрытия операционных расходов в ИД, т.е. зарплат игроков и содержания инфраструктуры;
- (необязательно) перед стартом сезона, спонсор выплачивает определенную сумму, которая предназначается для укрепления команды перед сезоном. Сумма определяется спонсором в зависимости от задач, поставленных клубу, от турниров, в которых предполагается участие клуба будет участвовать клуб и от других параметров;
- (необязательно) в середине сезона спонсор также может пополнить казну клуба, если, по его мнению, такая поддержка необходима для выполнения поставленной на сезон задачи.

Последние два вида выплат назначаются случайным образом (до сих пор не применялось).

- модернизация стадиона – изменение вместимости путем реконструкции трибун;
- строительство нового стадиона – на месте старого стадиона строится новый стадион.

Модернизация необходима для небольшого увеличения вместимости (кроме маленьких стадионов). Стоит достаточно дорого. Чем меньше начальная вместимость стадиона, тем больший эффект можно получить от модернизации. Например, стадион на 4000 зрителей можно модернизировать до 8000, а емкость стадиона на 30000 не может быть вообще увеличена с помощью модернизации. Модернизация длится, как правило, около 1/3 сезона. Лучше всего модернизацию проводить в межсезонье.

Если модернизация проводится во время сезона, то посещаемость домашних матчей может падать на 50 и более процентов. При этом, болельщики, купившие сезонные абонементы, будут недовольны Вами и Вашими действиями, что может привести к уменьшению количества купленных абонементов в дальнейшем.

Строительство нового стадиона – очень дорогое мероприятие и менеджер должен грамотно рассчитать бюджет на строительство. При строительстве вместимость стадиона падает до 0, т.е. дохода от домашних матчей не будет. Длительность работ, как правило, около 1 сезона.

Стадион можно увеличивать 1 раз в 5 сезонов. Начало строительства стадиона одобряет президент ФФ страны.

5.5.2. Спортивная школа

Важное место в системе каждого клуба занимает школа. От того, насколько бережно и тщательно менеджер клуба будет следить за своей школой и вкладывать деньги в её развитие, зависит общий уровень школы.

Существует 10 различных уровней школ, исчисляемых звездами:

- 1 звезда – самый низкий уровень школы. Требуется минимальные затраты на содержание;
- промежуточные уровни, 2-9 звезд. Чем выше количество звезд в школе, тем больше денег требуется на содержание школы и ее постройку;
- 10 звезд – школа топ-уровня. Требуется значительного вложения денежных средств как на постройку, так и содержание.

Основная функция школы – выпуск молодых футболистов, которые могут пополнять состав клуба.

Этот процесс протекает в соответствии со следующими правилами:

- каждая школа, независимо от уровня раз в сезон (обычно в конце сезона) выпускает по 5 футболистов;
- общий уровень умений школьников (скиллы) существенно зависит от уровня школы (чем выше уровень, тем выше скиллы футболистов);
- возраст выпускников лежит в пределах от 16 до 19 лет включительно;
- вероятность появления вратаря – 1/11, полевого – 10/11.
- национальность выпускников определяется принадлежностью клуба к стране. В российский клуб приходят русские игроки, в английский – англичане. При этом из школы уровня 9 звезд и выше выпускается игрок без национальности. В этом случае менеджеру клуба самостоятельно предлагается выбрать национальность молодого дарования.

Позицию полевого игрока, пришедшего из школы, не всегда определяет менеджер. Возможны следующие варианты:

- позиция явно определяется скриптом;
- линия явно (и оптимальным образом с учётом скиллов) определяется скриптом, сторону выбирает менеджер;
- линия и сторона выбираются менеджером (как было раньше);

- линия и сторона выбираются менеджером + при подписании контракта добавляется совмещение (только одно и на случайную соседнюю позицию).

Более жёсткие условия (жёсткое задание позиции) более вероятно устанавливаются у сильных среди прочих возможных игроков, более мягкие - у более слабых.

Для имени и позиции игрока, пришедшего из школы, сначала необходимо выбрать реального игрока, согласно условиям:

- игрок играет за ваш клуб в реальном футболе;
- игрок старше или младше вашего школьника не более, чем на 4 года;
- играет в той линии, позицию в которой вы собираетесь заказать (допускается отклонение по сторонам - левый, центр, правый);
- имеет соответствующую национальность (в случае двойного гражданства реального игрока национальность школьнику присваивается исходя из заигранности игрока за национальную команду.);
- отсутствует в FINT FM (для проверки пользуемся поиском).

При регистрации имени и позиции школьника:

- имя и фамилия должны быть написаны по-русски, начиная с заглавной буквы, например Артём Сидоров;
- позиция и национальность (для школ высокого уровня) выбираются из списка;
- ссылка для проверки обязательна. В качестве источника информации может быть официальный сайт клуба (в ростере команды есть специальная ссылка на него);
- вы можете безвозмездно отказаться от юниора и не губить ему и инспектору жизнь, для чего просто поставьте галочку в нужном месте.

После того, как всё проверили и правильно заполнили, школьника необходимо отправить на проверку инспектору.

В случае возврата инспектором школьника, он в комментариях к отказу указывает причину его отклонения. Изучив эту причину, менеджер должен изменить данные школьника с указанием новой ссылки на нового реального игрока. Регулярное отсылание обратно на модерацию отклонённого инспектором школьника приведёт к менее лояльному отношению инспектора к вашему клубу.

В случае одобрения юниора инспектором, в скором времени вы сможете ознакомиться с финансовыми запросами юниора и предложить ему его первый профессиональный контракт. Юниор потребует от вас контракт с фиксированной зарплатой и сроком действия. После вашего согласия игрок переводится в ростер клуба и может участвовать в матчах. В случае, если юниор не был переведён в основной состав (т.е. не был отправлен на проверку инспектору, не одобрен им или контракт с ним не был подписан) до окончания первого круга нового сезона, он завершает карьеру. Некоторые из невостребованных школьников выставляются администрацией на свободный трансфер.

Таким образом, при подписании школьника ваш клуб получит игрока, способного участвовать в матчах, имеющего свою физическую готовность и мораль. Единственное ограничение для таких игроков состоит в том, что игрок, пришедший из школы, не может быть продан в другой клуб (но может быть отдан в аренду) до достижения им возраста 18 лет.

Уровень школы пересчитывается по итогам каждого сезона. Для того, чтобы уровень школы увеличился, вам надо вложить в неё за сезон больше средних значений по командам лиги, обладающим на единицу большим уровнем школы, чем ваша команда, как в абсолютных, так и в относительных величинах. Соответственно, уровень школы уменьшится, если вы вложите меньше абсолютных и относительных средних значений среди команд, уровень школы которых на единицу меньше уровня школы вашей команды.

Максимальное изменение уровня школы за сезон – 1 звезда.

5.5.3. Другая инфраструктура

Данная функция находится в разработке.

6. Переходы игроков

Переходы игроков происходят во время трансферных окон. В каждом сезоне предусмотрены два трансферных окна: перед началом сезона и в середине сезона.

6.1. Трансфер

Трансферы игроков происходят по следующей схеме:

1. Менеджер-продавец выставляет игрока на трансферный рынок (для этого нужно зайти в карточку игрока и в разделе «Действия» выбрать опцию «Выставить игрока на продажу»). После этого открывается окно с настройками продажи игрока, где менеджер указывает сумму, за которую он готов расстаться с игроком. После выставления игрока на трансфер рядом с его именем в ростере команды появляется символ евро.

2. Игрок попадает на трансферный рынок, где на него поступают заявки от других менеджеров. При этом покупатель сразу знакомится с зарплатными требованиями игрока, и может либо согласиться с ними, либо отказать в сделке. Также при подаче заявки соблюдается ряд ограничений, описанных ниже. Срок нахождения игроков на трансфере составляет 2 полных ИД с момента получения первой заявки + часть ИД, в который была сделана заявка. По прошествии этого срока игрок попадает к инспекторам трансферов, которые отсеивают неразумные ставки (как правило – чересчур завышенные).

3. Игрок переходит в тот клуб, который предложил за него наибольшую цену. При этом игрок стремится удовлетворить и личные амбиции. Введен некий пороговый коэффициент близости ставки. Например, ставки в 20 млн и 20,1 млн будут рассматриваться как равноценные и игрок перейдет в тот клуб, который ему будет привлекательнее. Например в случае если одинаковые ставки сделали «Трудовые Резервы» и «Манчестер Юнайтед», то он предпочтет «МЮ», даже если он заплатил несколько меньше.

После перехода игрока продавец получает в кассу клуба 90% от ставки покупателя, а еще 10% перечисляются на содержание школы клуба.

Ограничения, соблюдаемые при подаче заявки на игрока:

1. Игроку должен быть интересен потенциальный клуб-покупатель. Попросту на Криштиану Роналду «Трудовые резервы» подать заявку не смогут (**функция в разработке**).

2. В казне клуба должна быть необходимая сумма для трансфера, а сумма всех одновременных ставок должна быть не больше текущей казны клуба. Одновременные ставки – это заявки на игроков, находящихся на трансферном рынке одновременно.

3. У клуба-покупателя не должно быть сделок с клубом-продавцом в это трансферное окно. Максимально допустимое число сделок между клубами – одна в одно трансферное окно. Здесь же считаются и аренды между клубами.

Ограничения при выставлении игрока на трансферный рынок:

1. В команде после продажи игрока должно оставаться не менее 16 игроков, один из которых - вратарь.

2. Запрашиваемая сумма должна быть не меньше суммы, указанной в настройках (эта сумма рассчитывается автоматически)

В случае трансферных махинаций и чистерства (специального ослабления своего клуба) менеджер удаляется с проекта руководством.

6.2. Свободный трансфер

Игроки могут становиться свободными агентами в следующих случаях:

- контракт игрока истекает и не продлевается менеджером клуба;

- менеджер досрочно расторгает контракт с игроком, при этом выплачивается денежная компенсация в размере, зависящем от зарплаты игрока и срока контракта.

Любой клуб может предложить свободному агенту контракт. При этом игрок предъявляет определенные **минимальные** требования к продолжительности и сумме контракта. Зарплата не должна значительно превышать максимальную зарплату в клубе (не более чем в 1,5-2 раза).

Подписывать свободных агентов можно только в период трансферного окна.

6.3. Аренда

Футболисты могут быть отданы в аренду в другой клуб для получения постоянной игровой практики. Отдавать игроков в аренду можно в течение трансферных окон.

Менеджеру клуба разрешается:

- отдавать любое количество игроков в аренду, однако в команде должно быть не менее 16 игроков (учитываются только собственные игроки клуба, не включая арендованных);

- брать в аренду не более четырёх игроков. При этом зарплата игрока не должна превышать средней зарплаты лидеров команды;

Менеджеру клуба запрещается:

- отдавать первых 5 игроков в порядке убывания номинала или лидеров команды (их фотографии отображаются в ростере);

- брать в аренду более четырёх игроков.

Выставленные на арендный рынок игроки обозначаются в ростере буквой «А» около имени игрока.

Арендные следки модерируются, поэтому могут быть заблокированы модераторами. На время нахождения игрока в аренде зарплату ему выплачивает клуб-арендатор, поэтому следите, чтобы финансовое состояние вашего клуба смогло удовлетворить аппетиты игрока.

По истечении первого или второго круга арендованные игроки возвращаются в свои клубы.

Существует возможность выплаты зарплаты арендованного игрока арендодателем и арендатором в пропорции 50/50 или 33/67. При этом бонусы выплачивает арендатор полностью.

Арендовать одного и того же игрока менеджер (независимо от команды, которую возглавляет) может только раз в сезон.

7. Футбольные федерации

7.1. Функции ФФ

Футбольные федерации (далее ФФ) сортируются по национальному признаку и управляются Президентом ФФ.

7.2. Президент ФФ

Президент ФФ выбирается из числа менеджеров, входящих в эту федерацию. Выборы Президента ФФ, как правило, проводятся в начале сезона. Инициировать процесс выборов может любой менеджер федерации.

Наличие президента в ФФ не является обязательным. Если у федерации нет президента, то его функции будет выполнять администрация.

Функции, выполняемые президентом ФФ:

- назначение тренера в сборные страны (критерии назначения президенты могут выбирать почти любые (главное – не препятствовать возникновению конкуренции), но не могут назначать себя тренером в сборные своей ФФ **иначе как в результате выборов**);
- взаимодействие с менеджерами ФФ по различным вопросам;
- контроль автосоставов менеджеров ФФ;
- оспаривание задач на сезон для клубов своей ФФ;
- контроль за состоянием клубов ФФ (трансферы, финансовая политика) и недопущение развала клубов;
- ходатайства об увольнении менеджеров ФФ за невыполнение задачи на сезон, развал клубов, трансферные махинации;
- помощь в поиске имён школьников для клубов своей ФФ, контроль за заказом школьников;
- популяризация своей ФФ на проекте, привлечение менеджеров в свободные клубы;
- модерация форума ФФ с соблюдением правил общения;
- пресечение мультыводства и договорных матчей в турнирах под эгидой ФФ.

В случаях ненадлежащего выполнения своих функций Президент может быть отстранен от занимаемой должности администрацией. Также менеджеры ФФ могут вынести обоснованный вотум недоверия президенту на форуме и сообщить об этом администрации.