

راهنمای های سایت هت تریک در مورد بازی هت تریک

دستور کار

هت تریک، بازی ای است که در آن می‌توانید تیم مجازی خود را در رقابت با دیگر کاربران از سراسر جهان، به سمت موفقیت و افتخار رهنمون سازید.

هت تریک بازی ساده‌ای است؛ به راحتی می‌توانید اصول بازی را بفهمید. حتی با یک یا دو بار سرزدن در هفته نیز، می‌توانید آنرا ادامه دهید (اما امیدواریم شما را بیشتر ببینیم). هدف، شکست دادن نیست، بلکه رقابت با دیگر شرکت کنندگان است. البته در این حین، ممکن است با آنها طرح دوستی نیز بریزید. این مسأله، هت تریک را تبدیل به یک بازی اجتماعی می‌کند.

وظایف کلی شما

شما مالک و مربی باشگاه هستید. می‌توانید تاکتیک و استراتژی تیم را مشخص کنید؛ تعیین کنید بازیکنانان چه تمرینی ببینند یا چه بازیکنانی باید بازی کنند؛ به خرید و فروش بازیکن می‌پردازید، ورزشگاه خود را گسترش می‌دهید و خیلی چیزهای دیگر. پند اول: از قدیم لایام گفته‌اند «خشت اول چون نهد معمار کج / تا ثریا می‌رود دیوار کج» اگر می‌خواهید موفق شوید، بهتر است یک استراتژی خوب و برنامه‌ی بلندمدت داشته باشید. موفقیت و افتخار، به‌سادگی به‌دست نمی‌آید.

تیم جدید شما

وقتی اختیار تیمی را به‌دست می‌گیرید، یک جای خالی در یکی از دو دسته‌ی پایین کشورتان در سیستم هت تریک به شما داده می‌شود. برای پیش‌روی و صعود به دسته‌های بالاتر، تعدادی بازیکن (که ممکن است مهارت کافی داشته باشند یا نداشته باشند) و یک ورزشگاه که در کسب در آمد به شما کمک می‌کند، در اختیارتان قرار می‌گیرد؛ حال نوبت شما است! نشان دهید چند مرده حلاجید!

استان و آب و هوا

تیم شما باید متعلق به یک استان باشد؛ احتمالاً استانی که به نوعی به آن تعلق خاطر دارید. استان‌ها برای این هستند که بتوانید هم‌استانی‌های خودتان را پیدا کنید. یکی دیگر از عوامل تأثیرگذار، آب‌و‌هواى هر منطقه است. با این حال، هیچ‌کدام از استان‌ها، برتری آب‌و‌هوایی نسبت به دیگری ندارند و همه مانند یکدیگر هستند؛ پس نگران تصمیم گرفتن نباشید.

آب و هوا نیز بر بازی تأثیر می‌گذارد و مهم‌ترین اثرش بر تعداد تماشاگران است (وقتی هوا بارانی است، طبیعتاً جمعیت کمتری به ورزشگاه می‌آیند). در صفحه‌ی «استان» می‌توانید از شرایط جوی امروز مطلع شوید و اینکه فردا احتمالاً وضع آب و هوا چگونه خواهد بود. اگر امروز هوا آفتابی باشد، احتمالش بسیار زیاد است که فردا نیز وضع به همین منوال باشد (در مقایسه با سایر وضعیت‌های جوی)؛ لذا می‌توان نتیجه گرفت که شرایط آب و هوایی زیاد هم اتفاقی نیست.

Rial بین دو فصل می‌توانید در صورت تمایل، استان خود را عوض کنید. اما به‌هرحال باید هزینه‌ای معادل 100 000 000 را برای این منظور بپردازید و سه درصد هواداران تیم نیز با این جابه‌جایی، باشگاه را ترک می‌کنند.

بهترین توصیه

بهترین توصیه‌ای که می‌توانیم بکنیم این است که راهنما را بخوانید. لازم نیست همه‌اش را یک‌باره بی‌لحظه؛ کافی است اولین بخش آن را بخوانید تا دیدی کلی راجع به نحوه‌ی بازی پیدا کنید. در ضمن، هر سوالی که داشتید می‌توانید در انجمن‌های ما مطرح کنید. در واقع، در سایت هتتریک انجمن‌هایی برای پرسش و پاسخ طراحی شده‌اند که در آن می‌توانید بر داشته‌های خود بیفزایید.

بازیکنان: مهارت‌ها

هر بازیکن، هشت مهارت اصلی دارد؛ علاوه بر آنها چند عامل دیگر نیز در عملکرد او در موقعیت‌های متفاوت تاثیرگذارند. ابتدا نگاهی کوتاه به مهارت‌های مختلف می‌اندازیم:

مشخص می‌کند که توان بدنی بازیکن در جریان یک بازی، چقدر است:	قدرت بدنی
توانایی کنترل توپ و تبدیل آن به موقعیت‌های گلزنی	بازی‌سازی
توانایی به ثمر رساندن موقعیت‌های گل	گلزنی
توانایی نفوذ و گلزنی از جناحین	بازی در جناحین
قدرت جلوگیری از ورود توپ به دروازه	دروازه‌بانی
توانایی ارسال پاس‌های دقیق	پاس
توانایی متوقف کردن حملات حریف	دفاع
مهارت لازم در زدن ضربات آزاد، کرنر و پنالتی	ضربات ایستگاهی

بازیکن شما چقدر خوب است؟

در واقعیت وقتی مهارت یک بازیکن فوتبال را می‌بینید، می‌گویید او «هافبک کنار خوبیه» یا «مدافع واقعا خوبیه». ما هم برای توصیف اینکه یک بازیکن چقدر خوب است، همین کار را می‌کنیم. برای این کار از اسامی طبقه‌بندی شده استفاده کرده‌ایم (البته نه فقط برای بازیکنان) که از بدون مهارت شروع شده و تا کهکشانی ادامه می‌یابد. لیست کامل این اسامی را مشاهده کنید می‌توانید در قسمت [بیوست](#)

بازیکنان مختلف، نیازمند مهارت‌های متفاوتند

لازم نیست یک بازیکن در همه‌ی مهارت‌ها خوب باشد، اما قدرت بدنی برای همه‌ی بازیکنان لازم است. گاهی اوقات داشتن کافی است، ولی با داشتن قدرت لازم در چندین مهارت، مسلماً عملکرد و کارایی بهتری (یک مهارت) (علاوه بر قدرت بدنی) را از یک بازیکن مشاهده خواهید کرد. مهارت‌هایی به غیر از قدرت بدنی که برای بازیکنان مفید است، بستگی به پستی دارد که در آن بازی می‌کنند:

آنها همچنین از مهارت دفاعی نیاز به توضیح نیست که مهارت دوازده‌بانی تنها برای دروازه‌بان‌ها مفید است: **دروازه‌بان‌ها** خود به‌خوبی استفاده می‌کنند.

طبیعتاً مدافعان باید مهارت دفاعی زیادی داشته باشند. مهارت بازی‌سازی نیز برای آنها مفید بوده و توانایی **مدافعان میانی** (پاس دادنشان، برتری چشمگیری را در هنگام ضدحمله ایجاد می‌کند. (فصل تاکتیک را ببینید

مهمترین مهارت برای آنها، دفاع است اما از مهارت بازی در جناحین نیز بهره‌ی زیادی می‌برند. با **مدافعان کنار** بازی‌سازی، بسیار کم سروکار دارند ولی مهارت پاس دادن آنها به ضدحمله کمک می‌کند

بازی‌ساز خوب بودن در پست هافبک وسط، عامل کلیدی موفقیت تیم‌هاست. آنها همچنین از مهارت دفاع و **هافبک‌های وسط** پاس دادن خود، بسیار استفاده می‌کنند.

طبیعتاً برای آنها مهارت بازی در جناحین بسیار سودمند است؛ از طرفی بازی‌سازی نیز اهمیت ویژه‌ای **هافبک‌های کنار** برای این پست دارد. به علاوه، پیستون‌ها از مهارت دفاع و پاس دادن خود نیز بهره می‌برند.

وظیفه‌ی اول یک مهاجم، گلزنی است؛ پس گلزنی مهارت اصلی است. پاس دادن و توانایی بازی در جناحین نیز **مهاجمان** برای آنها باارزش است.

تغییر در مهارت‌ها

مهارت‌ها با گذشت زمان به کندی تغییر می‌کنند. تمامی مهارت‌ها را تا هر زمان دلخواه می‌توان با تمرین افزایش داد اما تمرین «مراجعه» هرچه بازیکن پیرتر شود، کم‌کم شروع به از دست دادن مهارت خود می‌کند. برای جزئیات بیشتر به فصل کنید.

بازیکنان: سایر ویژگی‌ها

سن:

شما می‌توانید سن دقیق هر بازیکن را در صفحه‌ی خود بازیکن ببینید. یک سال هت‌تریک برابر با ۱۱۲ روز است؛ بنابراین سن هر بازیکن با دو عدد (مثلاً ۲۳ سال و ۵۶ روز)، که عدد دوم از ۰ تا ۱۱۱ می‌باشد، نشان داده می‌شود.

شخصیت بازیکن

هر بازیکن، ویژگی‌های شخصیتی مختص به خود را دارد و می‌تواند بد اخلاق یا خوش اخلاق، رهبر یا گوشه‌گیر و عصبی یا آرام باشد. در حال حاضر شخصیت بازیکن تاثیر زیادی در بازی ندارد. ولی برای مثال عقلمندتر این است که کاپیتان را کسی انتخاب کنید که قدرت رهبری خوبی داشته باشد. اطلاعات بیشتر راجع به تأثیر شخصیت بازیکنان در بازی را می‌توانید در صفحه‌ی روانشناسی ببینید.

تجربه:

تجربه باعث می‌شود کارایی بازیکنان مسن‌تر در بازی، تنها و به طور مستقیم به مهارت‌هایشان وابسته نباشد.

برآیند مهارت‌ها

برآیند مهارت‌ها معیاری برای دیدن مقدار مهارت بازیکن شماست. برآیند مهارت‌ها می‌تواند با تمرین، زیاد شود. همچنین با تغییر فرم، این معیار افزایش (یا کاهش) می‌یابد.

فرم:

هرچه فرم بازیکنی بهتر باشد، بازی بهتری به نمایش خواهد گذاشت. این مشخصه ربطی به قدرت فیزیکی او یا اینکه چقدر خوب تمرین داده شده است، ندارد. فرم در هت‌تریک، بیانگر مجموعه‌ای از واقعیت‌هاست که باعث می‌شود بازیکن همیشه

در اوج نباشد. مانند مسائل خانوادگی و مواردی از این قبیل، که بازی وی را تحت الشعاع قرار می‌دهد.

در صفحه‌ی هر بازیکن می‌توانید «فرم ظاهری» او را مشاهده کنید. هر بازیکن با فرمی که دارد، در بازی حاضر خواهد شد. برای نمونه یک بازیکن «عالی» با فرم «اسفبار» معمولاً ضعیف‌تر از یک بازیکن «قابل قبول» با فرم «خوب» بازی می‌کند. تمرین قدرت‌بدنی تأثیر منفی روی فرم می‌گذارد. هرچه درصد تمرین قدرت بدنی بیشتر باشد، تأثیر منفی آن نیز بیشتر خواهد شد. از طرفی دیگر، تمرین عمومی (فرم) باعث بهبود فرم بازیکنان می‌شود.

علاوه بر فرم ظاهری، یک «فرم ذاتی» نیز وجود دارد، که برای محاسبه‌ی حرکت فرم به سوی بهتر یا بدتر شدن به کار گرفته می‌شود. در واقع فرم هر بازیکن به سمت فرم ذاتی او میل می‌کند. فرم ظاهری، یکباره به فرم ذاتی نمی‌رسد؛ بلکه هر هفته پله‌پله به سمت فرم ذاتی حرکت می‌کند. هرچه فرم بازیکن فاصله‌ی بیشتری از فرم ذاتی داشته باشد، با سرعت بیشتری به سمت آن خواهد رفت.

هر هفته بعد از تمرینات، هنگامی که فرم بازیکنان تغییر می‌کند، احتمال تغییر فرم ذاتی نیز وجود دارد. این احتمال برای همه‌ی بازیکنان برابر است و برای تغییر آن، هیچ کاری از دست شما بر نمی‌آید. اگرچه در تغییر فرم ذاتی بازیکن، «شانس» تعیین کننده است؛ ولی چند عامل مهم وجود دارد که می‌تواند در فرم ذاتی جدید او تأثیرگذار باشد:

- اینکه آیا بازیکن در طول هفته بازی کرده است یا نه، این مسئله خیلی مهم است.
- هرچه شدیدتر تمرین کنید، فرم بهتری خواهید داشت.
- هرچه مربی‌تان مهارت بیشتری داشته باشد؛ فرم‌های بازیکنان، بالاتر خواهد بود.
- کمک‌مربی‌ان نیز به افزایش فرم کمک می‌کنند.

تخصص:

تقریباً نیمی از همه‌ی بازیکنان، مشخصه‌ای دارند که «تخصص» آن بازیکن نامیده می‌شود و در بازی‌ها، تأثیر دارد. پنج تخصص مختلف برای بازیکنان داریم: «تکنیکی»، «سرعتی»، «سرزن»، «قدرتی» و «غیرقابل پیش‌بینی». هر تخصص اصلی، یک جنبه‌ی خوب و یک جنبه‌ی بد دارد؛ که در فصل رخدادهای ویژه توضیح داده شده است. تخصص‌ها همچنین می‌توانند برای بعضی از انواع تاکتیک‌ها مفید واقع شوند که در فصل تاکتیک‌ها به این موضوع می‌پردازیم.

بعضی از انواع نادر تخصص‌ها نیز وجود دارد که اثر آنها کم و بیش ناشناخته است و کشف آن، به خود شما بستگی دارد.

مصدومیت‌ها:

گاهی اوقات بازیکنان مصدوم می‌شوند، اگر چنین اتفاقی رخ دهد بازیکن برای دو بازی تحت درمان قرار می‌گیرد؛ مگر اینکه مصدومیتش ناچیز باشد. هنگامی که شدت تمرین زیاد باشد، احتمال مصدومیت نیز بالا می‌رود. از طرفی می‌توانید برای کاهش احتمال مصدومیت، فیزیوتراپ استخدام کنید.

بازیکنان مسن‌تر، به زمان بیشتری برای بهبودی نیاز دارند و استخدام دکتر می‌تواند این زمان را کاهش دهد. بازیکنان نزدیک چهل سال، دوران بسیار سختی را برای بهبودی می‌گذرانند. همچنین به یاد داشته باشید که زمان مشخص شده، تنها یک تخمین است. اگر مهاجم اول تیمتان یک هفته مصدوم شده است، بهبود کامل وی ممکن است ۸ یا ۹ روز طول بکشد.

کارت‌های زرد و قرمز:

بازیکنانی که در بازی، بیشتر از دیگران اخطار می‌گیرند و یا اخراج می‌شوند، خلق و خوی بدی دارند. (به‌ویژه وقتی که در ستکاری آنها کم و تجربه‌شان پایین باشد) دریافت دو اخطار در یک بازی، باعث اخراج بازیکن خواهد شد. اخراج بازیکن به این معنی است که او از حضور در بازی رسمی بعدی، محروم است. همچنین اگر بازیکنی سه اخطار در بازی‌های

رسمی طول فصل دریافت کند، از بازی رسمی بعدی محروم می‌شود. اخطارهای لیگ، جام خلیج فارس و بازی‌های انتخابی به صورت یکجا محاسبه می‌شوند. مثلا اگر يك بازیکن دو بار در لیگ اخطار گرفته باشد و اخطار دیگری در بازی جام خلیج فارس دریافت کند، از بازی رسمی بعدی محروم خواهد بود.

شما می‌توانید قبل از هر بازی در فهرست بازیکنان، تعداد کارت‌هایی را که گرفته‌اند، ببینید. بازیکنی که سه اخطار گرفته یا در بازی قبل اخراج شده است، در فهرست بازیکنان، با کارت قرمز نشان داده می‌شود و محرومیت او مشخص است. بعد از انجام يك بازی رسمی، اخطارهای بازیکنان محروم که نمی‌توانستند در آن بازی حاضر شوند، حذف می‌شود. همچنین در انتهای هر فصل، همه‌ی کارت‌ها حذف می‌شوند. به یاد داشته باشید که محرومیت بازیکنان (یا کارت‌های گرفته شده) با انجام بازی‌های دوستانه، حذف نمی‌شود.

ترکیب چیدن

As the manager for your team you decide how your team will play and which formation to use. Before each match you submit your decision – your match order – through the order form found in the match list. Your match order needs to be submitted at least 15 minutes before the game starts. You can also make a match order a “standard setup” (which we recommend you to do for precautionous reasons). This means that Hattrick will assume this setup for future games but you can always adjust your setup according to the particular circumstances affecting matches ahead.

Starting line-up and substitutes

For each match you select your starting eleven players, your substitutes, your set pieces taker and your team captain. In the simple 4-4-2 order form you choose which player goes where from a scrolling list. In the advanced order form you choose which player goes where by drag and drop.

If one of your players gets injured, the substitute for that position will enter the pitch. If you don't have a substitute assigned to a certain position, or if the substitute is injured as well, one of the other substitutes will automatically get selected to play. If you don't have any able substitutes you'll have to continue the game with 10 players. If you're out of subs and your goalkeeper gets injured (or if you haven't named any), an outfield player will move to that spot. Remember that you must start your games with at least 9 players to avoid a walk over, which will lose you a week's training for all players in your squad, as well as a portion of your club's supporters.

Choosing team formation

Hattrick is built around a traditional 4-4-2 formation, but you can choose to play with another formation if you wish. To change formation you move a player to a new position on the field, you reposition him. To reposition a player, you choose his new position (extra inner/forward/central defender) in the drop down for that player. For example, if you want to play 3-5-2 you reposition a defender to “extra inner” and if you want to play 5-4-1 you reposition a forward to “extra central defender”. Worth knowing is that a repositioned player will contribute a bit less than other players.

In the advanced match order form you choose formation in the dropdown at the top (or drag and

drop a player to the position you fancy). Any repositioned player will automatically be marked in yellow for your knowledge.

Individual orders

You can give all your players on the pitch (apart from repositioned players) individual orders. You can for example order your inner midfielder to play "defensive". This means he's still an inner midfielder, but he concentrate more on the defensive side than normal, and less on attacking. There are four individual orders, see this (LINK)table/(LINK) for full details what they mean for each position.

پست بازیکن	تاکتیک ها	تأثیر
مدافع کنار	تهاجمی	بازی در کنار بیشتر، تاحدودی بازی سازی بیشتر، دفاع کمتر
	تدافعی	دفاع بیشتر، بازی در کنار کمتر، تا حدودی بازی سازی کمتر
	متمایل به وسط	دفاع بیشتر در وسط، دفاع کمتر در کناره ها، بازی در کنار کمتر
مدافع وسط	تهاجمی	تا حدودی بازی سازی بیشتر، دفاع کمتر
	متمایل به کنار	دفاع بیشتر در جناحین، دفاع کمتر در وسط، مقدار قابل توجهی بازی در کنار، تا حدودی بازی سازی کمتر
هافبک کنار	تهاجمی	بازی در کنار بیشتر، تا حدودی پاس بیشتر، دفاع کمتر، تا حدودی بازی سازی کمتر
	تدافعی	دفاع بیشتر، بازی در کنار کمتر، تا حدودی بازی سازی و پاس کمتر
	متمایل به وسط	بازی سازی بیشتر، بازی در کنار کمتر، دفاع بیشتر در وسط، دفاع کمتر در کناره ها، پاس بیشتر در عمق، پاس کمتر به جناحین
هافبک وسط	تهاجمی	پاس بیشتر، دفاع کمتر، تا حدودی بازی سازی کمتر
	تدافعی	دفاع بیشتر، پاس کمتر، تا حدودی بازی سازی کمتر
مهاجم	متمایل به کنار	مقدار زیادی بازی در کنار، تا حدودی بازی سازی کمتر، پاس و دفاع بیشتر در جناحین، پاس و دفاع کمتر در عمق
	تدافعی	مقدار قابل توجهی بازی سازی، پاس بیشتر (اگر بازیکن تکنیکی باشد، این مقدار بیشتر هم می شود)، گلزنی کمتر، تا حدودی بازی در کنار کمتر
	متمایل به کنار	بازی در کنار بیشتر، گلزنی و پاس بیشتر در جناحین، گلزنی و پاس کمتر در عمق

Tactics and team attitude

In the order form you can also set your team's tactic (if any) and the team's attitude for that particular match. The different tactic types are described in the Match: Tactics chapter and team attitude are explained in the Psychology chapter.

مسابقه: مقدمات

یافتن ترکیب مناسب، بزرگترین مأموریت شما در هت‌تریک است. در این بخش و بخش‌های دیگر مربوط به مسابقه، به این موضوع که چگونه مهارت بازیکنان در یک مسابقه به کار می‌آید، می‌پردازیم. همچنین مقدمات و مهم‌ترین چیزهایی که باید بدانید را خواهیم گفت.

اصول شبیه‌سازی یک مسابقه

در نیمی از حمله‌هایی که رخ می‌دهند، نقش هافبک‌ها کاملاً مشهود است. تیمی با هافبک‌های قوی‌تر (و طبیعتاً مالکیت توپ بیشتر) حملات بیشتری روی دروازه‌ی حریف خواهد داشت. وقتی تیمی حمله می‌کند، تصمیم گرفته می‌شود که حمله از چه نوعی باشد. سه نوع حمله داریم (سمت راست، سمت چپ، وسط) و همچنین ضربات ایستگاهی (ضربات آزاد و پنالتی). تیم مهاجم در هر منطقه تلاش می‌کند بر حریف غلبه کند.

یک مسابقه ۱۰ نوع حمله‌ی اساسی دارد

رخ می‌دهد. بیشتر آنها در گزارش بازی گفته (در هر مسابقه، ۱۰ نوع حمله‌ی اساسی (همان‌طور که در بالا توضیح داده شد رخ داده‌ای) می‌شوند اما آنهایی که تا رسیدن به گل خیلی فاصله دارند، گزارش نخواهند شد. همچنین ممکن است از طریق ویژه» یا ضدحمله به حمله‌های بیشتری برسید. این حمله‌های اضافی، در دو بخش دیگر از قوانین مربوط به مسابقه، توضیح داده می‌شوند.

امتیازات میزبانی

تیم میزبان از حمایت هوادارانش برخوردار است. یعنی معمولاً در بازی‌های خانگی، مالکیت بیشتری بر توپ دارید تا وقتی که هر دو تیم از یک استان هستند (باز هم تیم میزبان از شرایط میزبانی سود) بازی‌های خارج از خانه. در یک دربی خواهد جست در حالی که تیم میهمان از نصف این مزیت برخوردار است. اگر بازی در زمینی بی‌طرف برگزار شود، هیچ‌کدام از دو تیم از این مزیت برخوردار نخواهند بود.

روانشناسی و اندیشه‌ی مربی

روحیه، اعتماد به نفس و نگرش تیمی، تعیین‌کننده‌ی میزان کارایی تیم خواهد بود. برای اطلاع از چگونگی شبیه‌سازی این روان‌شناسی» را مطالعه کنید» موضوع در هت‌تریک، بخش نوع تفکر مربی (که تهاجمی، دفاعی یا خنثی باشد) نیز در بازی مؤثر است. در این‌باره به بخش «مربی» مراجعه کنید.

عملکرد تیمی، مسأله‌ای است که باید به آن توجه کنید

پس از پایان مسابقه، عملکرد خطوط مختلف تیم را مشاهده خواهید کرد. این امتیازات علاوه بر نشان دادن میزان کارایی تیمتان، در محاسبات واقعی مسابقه نیز نقش مهمی دارند.

امتیازبندی مسابقه (که محدوده آن از بدون مهارت تا کهکشانی است) خود دارای چهار سطح فرعی است: خیلی کم، کم، زیاد، خیلی زیاد خوب» و خیلی زیاد. با این روش، راحت‌تر می‌توانید بفهمید که امتیاز شما در هر بخش چقدر خوب است. مثلاً خیلی کم قابل قبول» خواهد بود» فقط کمی از «خیلی کم عالی» فاصله دارد اما بسیار بهتر از

Star rating

After a match your players receive a star rating for their performance in the match. This is what they mean:

The total amount of stars shows a player's average performance in the match.

The yellow stars show his performance in the last minute of the match.

The brown stars show how much capacity he lost because of tiredness.

Sometimes (but very rarely) a player performs better than his average at the last minute of the match, this is shown with red stars.

Please note that the star rating only rates the individual player performance on his particular position and is useful for comparing different players playing in the same position. It's not an ideal way to measure team strength. To know how your whole team performed (and compare with other teams), look at the team ratings.

Please also be aware about that a repositioned player receives a rating as if he would have been non-repositioned, despite contributing less than a normal player (see basic lineup chapter).

حالت عادی

سایر بخش‌های تیم در تبدیل این موقعیت‌ها به طور خلاصه، وضعیت هافبک‌ها تعیین کننده‌ی تعداد موقعیت‌های گلزنی است. به گل نقش دارند.

جدول زیر به شما در انتخاب ترکیب تیمتان تا حدودی کمک خواهد کرد. توجه کنید که این تنها یک تقریب است. سطوح مهارت‌های متوالی تفاوت چندانی از لحاظ کارایی با یکدیگر ندارند ولی برای سایر موارد، این تفاوت بیشتر خواهد بود. (دستورات فردی در نظر گرفته نشده‌اند. (بخش مربوط را ببینید

(عوامل تأثیرگذار (به ترتیب اهمیت ناحیه‌ی تیم

	بازی‌سازی هافبک‌های وسط
خط میانی	بازی‌سازی هافبک‌های کنار
	بازی‌سازی مدافعان
	بازی‌سازی مدافعان کنار
	بازی در کنار هافبک چپ
حمله از جناح چپ	بازی در کنار مدافع چپ
	گلزنی مهاجمان
	پاس هافبک چپ
	پاس هافبک وسط چپ
	بازی در کنار مهاجمان
دفاع از سمت چپ	پاس مهاجمان
	دفاع مدافع چپ
	دروازه‌بانی دروازه‌بان
	دفاع مدافع وسط چپ
	دفاع هافبک چپ

	دفاع دروازهبان
	دفاع هافبک وسط چپ
	گلزنی مهاجمان
حمله از وسط	پاس مهاجمان
	پاس هافبک‌های وسط
	پاس هافبک‌های کنار
	دفاع مدافعان وسط
	دروازه‌بانی دروازه‌بان
دفاع از وسط	دفاع مدافعان کنار
	دفاع هافبک‌های وسط
	دفاع دروازهبان
	دفاع هافبک‌های کنار
	بازی در کنار هافبک راست
	بازی در کنار مدافع راست
حمله از جناح راست	گلزنی مهاجمان
	پاس هافبک راست
	پاس هافبک وسط راست
	بازی در کنار مهاجمان
	پاس مهاجمان
	دفاع مدافع راست
	دروازه‌بانی دروازهبان
دفاع از سمت راست	دفاع مدافع وسط راست
	دفاع هافبک راست
	دفاع دروازهبان
	دفاع هافبک وسط راست

تمرینات

هر هفته می‌توانید تعیین کنید که بازیکنان شما در جلسه‌ی تمرینی پایان هفته چه تمرینی را انجام دهند. تأثیر تمرین با توجه به کشور شما در روزهای پنجشنبه یا جمعه مشخص می‌شود (در کشور ایران جمعه). بنابراین باید نوع تمرین هفتگی را تا قبل از آن انتخاب کنید. تغییر در فرم فعلی و فرم ذاتی بازیکنان نیز در همین زمان صورت می‌گیرد.

سن بازیکن و سطح مهارت

به‌طور کلی بازیکنان جوان نسبت به مسن‌ترها استعداد بیشتری برای یادگیری دارند. البته میزان این یادگیری به سطح هر چه سطح مهارت پایین‌تر باشد، تمرینات زودتر اثر می‌کنند. تمرین در سطوح مهارت فعلی بازیکن نیز بستگی دارد. مهارت پایین، خیلی سریع‌تر از سطوح مهارت متوسط و به همین ترتیب در سطوح مهارت متوسط، خیلی سریع‌تر از سطوح مهارت بالا اثر می‌کند.

علاوه بر سن و سطح مهارت، چهار عامل دیگر نیز تأثیر تمرینات را تعیین می‌کند: شدت تمرین، نوع تمرین، درصد تمرین (سرمرپی و دستیارانش) قدرت بدنی و کادر مربیگری.

شدت تمرین

به‌طور کلی هر چه سخت‌تر تمرین دهید، تأثیر تمرین افزایش یافته و بازیکنان به فرم بهتری می‌رسند. با تعیین عددی میان ۰ و ۱۰۰ شدت تمرین را مشخص می‌کنید. اشکال بالا بودن شدت تمرینات، افزایش خطر آسیب‌دیدگی است. باید برای (انتخاب شدت مناسب تمرین، بیشتر تحقیق کنید (در این خصوص می‌توانید از دوستانتان در انجمن‌ها، کمک بگیرید).

هنگامی که دوباره به بازیکنان دستور کاهش قابل توجه در شدت تمرین، سبب افزایش یکباره‌ی روحیه‌ی تیمی می‌شود می‌دهید با شدت بیشتری تمرین کنند، روحیه‌ی تیمی به وضوح افت خواهد کرد. اگر قصد دارید شدت تمرینات تیم خود را تغییر دهید، به یاد داشته باشید که درصد جدید باید قبل از آخرین به‌روزرسانی تمرینات وارد شده باشد.

نوع تمرین

نوع تمرین برای انتخاب وجود دارد که هر کدام باعث افزایش مهارتی در بازیکن می‌شود. در جدول زیر انواع مختلف ۱۲ تمرینات نشان داده شده است.

کادر مربیگری

هرچه مربی تیمتان بهتر باشد، اثربخشی تمرینات بیشتر خواهد بود. دستیاران مربی نیز در افزایش تأثیر تمرین موثر هستند.

تمرین قدرت بدنی

بنابراین هرچه درصد تمرین اصلی بیشتر. تمرین قدرت بدنی باید هر هفته به عنوان درصدی از کل تمرین تیم برگزار شود باشد، سرعت افت قدرت بدنی بازیکنان نیز بیشتر می‌شود. بهتر است میزان این تمرین کم ولی مداوم باشد؛ تا اینکه با شدت زیاد و در فواصل بلند اجرا شود. بازیکنان مسن‌تر نیاز بیشتری به تمرین قدرت بدنی در هر هفته دارند تا بتوانند سطح مناسبی از قدرت بدنی را حفظ کنند؛ بنابراین باید میانگین مناسبی را برای درصد تمرین قدرت بدنی خود مشخص کنید تا برای همه‌ی بازیکنان تیمتان مناسب باشد. بازیکنانی که در طول هفته حداقل ۹۰ دقیقه بازی کرده‌اند، ۱۰۰ درصد بخش قدرت بدنی تمرین را دریافت می‌کنند. بازیکنانی که کمتر از ۹۰ دقیقه بازی کرده‌اند (مثلاً بازیکنانی که به عنوان یار تعویضی وارد زمین شده‌اند) ۷۵ درصد تأثیر تمرین قدرت بدنی را دریافت می‌کنند و ۲۵ درصد باقیمانده بر اساس دقایق حضور بازیکن در بازی محاسبه می‌شود. سایر بازیکنان (شامل بازیکنان ذخیره‌ای که بازی نکرده‌اند) تنها ۵۰ درصد تأثیر تمرین قدرت بدنی را دریافت می‌کنند.

به طور کلی تمرین قدرت بدنی تأثیری منفی روی فرم بازیکنان دارد؛ هرچه درصد این تمرین بیشتر شود، میزان کاهش فرم نیز بیشتر می‌شود. توجه داشته‌باشید که تنها فرم فعلی بازیکنان تحت تأثیر تمرین قدرت بدنی یا دیگر انواع تمرین تیم قرار می‌گیرد نه فرم ذاتی.

قوانین اصلی

مقدار تمرینی که یک بازیکن خواهد دید به مقدار دقایق و پستی که در طول هفته در آن قسمت بازی کرده، بستگی دارد. بازیکنی که بازی نکرده که قاعدتاً نباید پیشرفت کند. به قول معروف «به عمل کار برآید، به سخندانی نیست». در طول هفته، یک بازیکن حداکثر می‌تواند به میزان ۹۰ دقیقه تمرین ببیند. پس بازی بیش از ۹۰ دقیقه در طول هفته در پست تمرینی سبب دریافت تمرین بیشتر نخواهد شد. بازی کمتر از ۹۰ دقیقه، مثلاً ۵۰ دقیقه، باعث تمرین کمتر بازیکن می‌شود. در این حالت بازیکن به نسبت ۵۰ به ۹۰، از تأثیر تمرین برخوردار می‌شود.

بازیکنان جابه‌جا شده (مانند انتقال یک مدافع به میانه‌ی میدان برای تبدیل سیستم از ۴-۲-۴ به ۳-۵-۲) با توجه به پست مانند هافبک دفاعی (جدیدی که در آن قرار می‌گیرند، تمرین خواهند کرد. همچنین بازیکنی که در بازی، دستورات انفرادی یا مدافع کنار تهاجمی) دریافت کرده باشد، همان تمرین عادی پست خود را دریافت خواهد کرد و نهایتاً اگر بازیکنی در

طول هفته در دو پست متفاوت بازی کرده باشد، پستی که بیشترین تأثیر تمرین را پوشش دهد، محاسبه خواهد شد.

تفاوتی ندارد که بازیکن در بازی لیگ، جام حذفی یا دوستانه بازی کرده باشد؛ از لحاظ میزان تمرین، همه‌ی بازی‌ها به یک مقدار تأثیر دارند. اگر شما در بازی حاضر شده ولی حریفان حاضر نشود، برنده‌ی بازی خواهید بود و بازیکنان شما نیز تمرین کامل را همانند دیگر بازی‌ها، انجام خواهند داد.

اسامی درون پرانتز، نشان دهنده‌ی تأثیر کم و درون دو پرانتز، نشان دهنده‌ی تأثیر خیلی کم هستند.

انواع تمرین	تأثیر بر	برای
(عمومی فرم)	(فرم) (دروازه‌بانی)	تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند (بازیکنان داخل میدان))
ضربات ایستگاهی	ضربات ایستگاهی	همه‌ی بازیکنان حاضر در زمین، ۲۵ درصد تمرین اضافی برای زننده‌ی ضربات ایستگاهی و دروازه‌بان
دفاع	دفاع	((مدافعان)) (تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند
گلزنی	گلزنی	((مهاجمان)) (تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند
سانتر از جناحین (بازی در کنار)		((هافبک‌های کنار (مدافعان کنار)) (تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند بازی در کنار
شوتزنی	(گلزنی) (ضربات ایستگاهی)	تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند (تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند))
پاس کوتاه	پاس	هافبک‌های کنار، وسط و مهاجمان ((تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند))
بازی‌سازی	بازی‌سازی	هافبک‌های وسط (هافبک‌های کنار) ((تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند))
دروازه‌بانی	دروازه‌بانی	دروازه‌بانان
پاس در عمق	پاس	هافبک‌های کنار، وسط و مدافعان ((تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند))
آرایش‌های دفاعی	دفاع	دروازه‌بانان، مدافعان، هافبک‌های کنار و هافبک‌های وسط) ((تمام)) دفاع (بازیکنانی که بازی می‌کنند
حمله از جناحین	بازی در کنار	((مهاجمان و هافبک‌های کنار)) (تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند
انفرادی (فقط برای آکادمی جوانان)	مهارت‌های مفید برای بازی در آن پست	تمام بازیکنانی که بازی می‌کنند

مثال

فرض کنید تیم‌تان این هفته «سانتر از جناحین» (بازی در کنار) تمرین می‌کند. توجه کنید که روز بازی در کشور شما ممکن است متفاوت با آنچه باشد که در این مثال ذکر شده. در مثال‌های زیر، یکشنبه به بازی لیگ و چهارشنبه به بازی جام خلیج فارس یا بازی دوستانه اشاره دارد.

- محسن کامرانی روز یکشنبه ۹۰ دقیقه در پست هافبک کنار بازی کرده ولی بازی چهارشنبه را از دست داده است.
- پس به مقدار ۹۰ دقیقه، تمرین بازی در کنار انجام می‌دهد.
- سعید ایمنی روز یکشنبه ۹۰ دقیقه به عنوان هافبک کنار و روز چهارشنبه ۹۰ دقیقه به عنوان مهاجم بازی کرده.
- او نیز به میزان ۹۰ دقیقه، بازی در کنار تمرین خواهد کرد.

- فرزانه فرهی روز یکشنبه ۵۰ دقیقه در پست هافبک کنار و روز چهارشنبه ۹۰ دقیقه به عنوان مدافع کنار بازی کرده است. او به اندازه‌ی ۵۰ دقیقه بازی در کنار کامل و ۴۰ دقیقه بازی در کنار با تأثیر کم، تمرین خواهد کرد.
- رضا گندمی‌کان روز یکشنبه ۴۰ دقیقه به عنوان هافبک کنار و روز چهارشنبه ۹۰ دقیقه در پست مهاجم بازی کرده است. او ۴۰ دقیقه بازی در کنار کامل و ۵۰ دقیقه بازی در کنار با تأثیر بسیار کم تمرین خواهد کرد.
- امین خواجهمپور، یکشنبه و چهارشنبه ۹۰ دقیقه به عنوان مدافع کنار بازی کرده است. پس تنها به اندازه‌ی ۹۰ دقیقه تمرین بازی در کنار با تأثیر کم را انجام خواهد داد.
- محمد بیگی نه یکشنبه بازی کرده و نه چهارشنبه، بنابراین مهارت بازی در کنار او افزایش نمی‌یابد.

افت مهارت

وقتی یک بازیکن به مرز ۳۰ سالگی نزدیک می‌شود، هر هفته کمی از توانایی خود را از دست می‌دهد. مقدار این افت مهارت، به سن و سطح مهارت بازیکن بستگی دارد. هر چه سطح مهارت بالاتر باشد، میزان افت بیشتر خواهد بود. بازیکنان مسن‌تر، افت مهارت بیشتری نسبت به جوان‌ترها دارند. بازیکنان با بالاترین سطح مهارت (نزدیک کهکشانی) ممکن است حتی در سنین پایین‌تر، افت مهارت را تجربه کنند. که این امر، میل به تمرین بیشتر روی آن مهارت را کمتر می‌کند.

مربی

مربی شما شخص مهمی است که وظیفه‌ی تمرین دادن و ایجاد انگیزه در بازیکنان را بر عهده دارد.

توانایی‌های مربی

مهارت: یک مربی ماهر، روش‌های تمرینی مناسب برای بهبود وضعیت بازیکنان را می‌داند. هر چه مربی ماهرتر باشد، تمرینات مؤثرتر خواهد بود. درجه‌ی مهارت یک مربی هیچ وقت بیشتر از عالی نخواهد بود؛ به علاوه تیم‌های جدید برای شروع، یک مربی با درجه‌ی ضعیف خواهند داشت.

رهبری: علاوه بر برنامه‌ریزی فعالیت‌های تمرینی، مربی منبعی برای ایجاد انگیزه در بازیکنان است. اگر او رهبر خوبی باشد، عموماً روحیه‌ی تیمی هم بهتر خواهد بود.

تاکتیک‌ها: مربی ممکن است تفکرات هجومی، دفاعی یا خنثی داشته باشد؛ این تفکر تنها بر عملکرد تیم در حین مسابقه اثر دارد. یک مربی با تفکرات هجومی، حمله را با کم کردن از دفاع بهبود و مربی با تفکرات دفاعی، دفاع تیمی را با کم کردن از حمله بهبود می‌بخشد. مربی با تفکرات دفاعی، اندکی بیشتر از آنچه یک مربی با تفکرات هجومی حمله را بهبود می‌بخشد، دفاع را بهبود می‌بخشد. یک مربی خنثی، نه تفکرات هجومی و نه تفکرات دفاعی دارد؛ به این معنی که نه موجب کمک به بخش خاصی از تیم و نه باعث ضرر به آن می‌شود.

افت توانایی

هنگامی که یک فصل از حضور یک مربی در باشگاه‌تان بگذرد، قدرت رهبری او به آرامی شروع به کاهش می‌کند. وقتی که مهارت رهبری به درجه افتضاح رسید، کاهش مهارت تمرین‌دهی او آغاز می‌شود.

تغییر مربی

اگر از مربی خود راضی نیستید، می‌توانید یک مربی دیگر استخدام کنید یا یکی از بازیکنان خود را به عنوان مربی انتخاب کنید. در منوی «باشگاه»، صفحه‌ی تمرینات، می‌توانید مربی تیم را عوض کنید.

توجه داشته باشید که همه‌ی مربی‌های جدید که سطح مهارت مشابهی دارند، با هم برابر هستند. برای مثال اگر یک مربی با درجه مهارت قابل قبول در تمرین‌دهی بخرید، همیشه «به‌طور متوسط» قابل قبول از آب در خواهد آمد. (با این حال یک مربی با درجه‌ی تمرین‌دهی عالی، فقط به اندازه‌ی نیم رتبه از یک مربی درجه‌ی خوب، بهتر است).

وقتی یک مربی جدید استخدام می‌کنید، مربی قبلی به عنوان بازیکن در تیم شما باقی می‌ماند. او دیگر هرگز نمی‌تواند مربی شود و همین‌طور نمی‌توانید او را بفروشید. اگر تصمیم ندارید وی را نگه دارید، می‌توانید اخراجش کنید.

استخدام مربی

هنگام استخدام یک مربی جدید، در ابتدا تصمیم می‌گیرید چه تفکری داشته باشد و سپس انتخاب می‌کنید که در چه سطحی باید باشد. هر ترکیبی از درجه‌های مختلف رهبری و مهارت تمرین‌دهی، قیمت مشخصی دارد. مربی هر چه تمرین‌دهنده‌ی بهتری باشد، قیمت بالاتری نیز دارد.

تبدیل یک بازیکن به مربی

وقتی که یک بازیکن را به عنوان مربی انتخاب می‌کنید، مهارت رهبریش ثابت می‌ماند. تجربه‌ی او، تعیین می‌کند که قابلیت تبدیل به چه سطح از تمرین‌دهی را داراست و البته برای رسیدن او به سطح مهارت مورد نظر، چقدر باید هزینه کنید. بنابراین اگر یک بازیکن خیلی باتجربه و با مهارت رهبری بالا دارید، مربی شدنش می‌تواند برایتان معامله‌ای پرسود باشد. البته برای آنکه یک بازیکن بتواند مربی شود باید حداقل یک فصل (شانزده هفته) از حضورش در باشگاه گذشته باشد.

حسابداری

به عنوان مدیر باشگاه، مسئولیت اقتصاد باشگاه نیز بر عهده‌ی شماست. هر هفته درآمد باشگاه را جمع‌آوری کرده و مخارج (را می‌پردازید (برای آگاهی از زمان پرداخت هزینه‌ها، به فعالیت‌های آتی لیگتان مراجعه کنید. If you for example buy a player for 100 000 000 Rial the player is accessible immediately, and your "temporary costs" entry is increased by 100 000 000 Rial. On the economy page you can see your cash founts (and in parenthesis what they look like when taking the current week's entries into calculation).

Revenues and expenses

On the economy page you can see your budget for this week and last week's financial status.
This is what the entries mean:

Revenue

Crowd: Your income from league matches at home and mid-week matches. See the arena chapter for more information on crowd income.

Sponsors: Each week you get a sum of money from your sponsors. Check the "Fans and sponsors" chapter for more info.

Financial: If you have an economist on the payroll, he will earn you some financial income. Note that maximum weekly sum you can get is 250 000 000 Rial (no matter how much money and how many economists you got).

Temporary: All your one-off incomes are accumulated here, such as player sales, membership fees from supporters and price money.

Expenses

Arena: The weekly cost for running and servicing your arena. See the arena chapter form more info.

Wages: Each week you pay your players' salaries. For each player you pay 2 500 000 Rial plus a certain amount based on his skills and age. You pay 20% extra for players who are playing abroad.

Interest: If you're in debts you will have to pay some interest.

Temporary: All your one-off costs are accumulated here, such as player purchases, specialist firing and promoting youth players to your senior team.

Youth expenses: The weekly costs for your youth academy, or your weekly investment in your junior squad.

Debts and bankruptcy

There's nothing to keep you from spending money even if your balance is zero. You have a line of credit for 5 000 000 000 Rial at the bank, but you're going to have to pay some heavy interest on this borrowed money. If you run up debts amounting to 5 000 000 000 Rial you'll be given a bankruptcy warning. If you do not return your balance to within the 5 000 000 000 Rial debt limit within two weeks of your bankruptcy warning, you will be forced to leave the Hattrick series system! However, long before you reach this limit your interest costs will have become insurmountable, so stay clear of that limit! Also remember that economists don't credit interest over 5 000 000 000 Rial, so don't count on them saving you.

هواداران و حامیان مالی

این دو گروه تأثیر زیادی در میزان درآمد شما دارند؛ بنابراین توصیه می‌شود روابط خوبی با آنها داشته باشید و سعی کنید از شما راضی باشند؛ در پایان نتیجه‌اش را خواهید دید.

وضعیت هواداران

تعداد اعضای باشگاه هواداران، نقش زیادی در میزان درآمد باشگاه دارد. هر چند آنها مبلغی را به عنوان حق عضویت در ابتدای هر فصل پرداخت می‌کنند، ولی مهم‌تر از همه، روحیه‌ی آنهاست که تأثیر زیادی بر درآمد حاصل از بلیت‌فروشی بازی‌های خانگی دارد.

آسان‌ترین راه بالا نگه داشتن رضایت هواداران و جذب بیشتر آنها، این است که توقعات آنان را برآورده کنید. میزان رضایت هواداران را می‌توانید در صفحه‌ی هواداران ببینید.

انتظارات فصل

در ابتدای هر فصل، هواداران انتظارات خود را از تیم بیان می‌کنند. توقع آنها به نتایج شما در فصل قبل و البته به اینکه چه می‌خواستند و چه شد نیز بستگی دارد.

اگر به دسته‌ی بالاتر صعود، یا به دسته‌ی پایین‌تر سقوط کنید، هواداران کم و بیش با موقعیت جدید کنار می‌آیند. در صورت صعود، توقع زیادی نخواهند داشت. اما اگر فصل‌های متمادی در یک دسته بمانید و صعود نکنید، کم‌کم انتظار آتشان بیشتر خواهد شد.

انتظارات بازی

در صفحه‌ی هواداران می‌توانید انتظار آنها. توقعات هواداران برای کل فصل، بر توقع آنها در هر بازی هم تأثیر می‌گذارد. برای هر بازی را ببینید.

اگر نتیجه‌ی بازی بر وفق مرادشان باشد، خوشحال می‌شوند و طبیعتاً اگر نتیجه‌ای فراتر از انتظار هواداران به‌دست آورید، خوشحال‌تر نیز خواهند شد. ولی اگر انتظارشان را برآورده نکنید، اثری منفی بر روحیه‌ی آنها خواهید گذاشت.

در ابتدای فصل، انتظار هواداران از هر بازی، بر اساس انتظارات فصل هواداران دو تیم (شما و حریفان) خواهد بود. به مرور زمان و با سپری شدن لیگ، مکان تیم‌ها در جدول و امتیازهایی که به دسته آورده‌اند، اهمیت پیدا می‌کند. در بازی‌های (شامل سطح گروه) دو تیم است (جام حذفی، انتظار بازی فقط بر اساس انتظارات فصل

میزان اندوخته‌ی مالی باشگاه و همچنین نگرش تیمی‌ای که برای هر بازی انتخاب می‌کنید، بر رفتار هواداران تأثیر می‌گذارد.

اگر به بازیکنانتان بگویید «خونسرد بازی کنید» یا «مهم‌ترین بازی فصل را انجام دهید» بر واکنش هواداران به نتیجه‌ی تیم، مهم‌ترین بازی «تأثیرگذار است. اگر نتیجه طبق یا فراتر از انتظار هواداران باشد، «بازی خونسرد»، باعث کاهش و فصل»، سبب افزایش اثر مثبت بر هواداران خواهد شد. باعث افزایش و «مهم‌ترین بازی فصل» منجر «اگر نتیجه بدتر از چیزی باشد که هواداران انتظار داشته‌اند، «بازی خونسرد» به کاهش اثر منفی بر هواداران خواهد شد.

اگر اندوخته‌ی مالی زیادی داشته باشید، از آنجایی که هواداران احساس می‌کنند پول پس‌انداز شده باید برای موفقیت خرج به عبارت دیگر هواداران تیم‌های ثروتمند نسبت به تیم‌های فقیر، واکنش شدیدتری به شود، سخت‌تر خوشحال می‌شوند باخت و واکنش ضعیف‌تری به پیروزی نشان می‌دهند. هرچه پول بیشتری پس‌انداز کرده باشید، اهمیت این قبیل برخوردهای هواداران، نمایان‌تر خواهد بود.

حامیان مالی

حامیان مالی ترجیح می‌دهند از تیمی پشتیبانی کنند که «تصویر» خوبی از آنها به نمایش بگذارد. هرچه تیم موفق‌تر و تعداد اعضای باشگاه هواداران بیشتر باشد، تصویر باشگاه شما بهتر (و در نتیجه پولی که حامیان مالی می‌دهند بیشتر) خواهد بود.

ورزشگاه

باشگاه شما با یک ورزشگاه کوچک شروع به کار می‌کند که در طول فعالیت در هت‌تریک، می‌توانید آن را توسعه دهید. در صفحه‌ی ورزشگاه، جزئیات بیشتری در این خصوص مشاهده خواهید کرد.

درآمدها و هزینه‌ها

ورزشگاه شما دارای چهار نوع جایگاه است که هر کدام درآمد و هزینه‌ی نگهداری مربوط به خود (که هر هفته باید پرداخت شود) را دارند.

هزینه‌ی هفتگی درآمد

سکوها	65 000 Rial	5 000 Rial
صندلی‌های اصلی	95 000 Rial	7 000 Rial
صندلی‌های قسمت سرپوشیده	180 000 Rial	10 000 Rial
جایگاه ویژه	325 000 Rial	25 000 Rial

در گزارش بازی‌های خانگی، می‌توانید ببینید که چه تعداد از صندلی‌ها از هر نوع جایگاه در ورزشگاه شما به فروش رفته است. درآمد حاصل از بلیت‌فروشی با توجه به نوع مسابقه، به روش‌های مختلفی بین دو تیم تقسیم می‌شود.

تمام درآمد بازی نصیب تیم میزبان می‌شود: *مسابقات لیگ*

دو سوم پولی که از بلیت‌فروشی به‌دست می‌آید به تیم میزبان و یک سوم آن به تیم: *(مسابقات جام حذفی (جام خلیج فارس میهمان می‌رسد)*

درآمد بازی به طور مساوی بین دو تیم، تقسیم می‌شود: *مسابقات دوستانه و انتخابی*

Your crowd appearance

How many spectators that visit your arena largely depend on your fans. Your fans' mood and the size of your fans club are the most important crowd factors. Your current position in your league, and the difference between your position and your opponent's position are also of importance (for league games).

To some extent your opponents' fans (mood and fan club size) matters, as some of them might like to come too. Worth knowing is that people get more interested to visit your arena as the season goes by. You will in general get bigger crowds at the end of the season than in the beginning of it.

The weather then naturally also matters. Less spectators will visit your arena in bad weather, but those who come will on the other hand be more interested in buying more expensive tickets and sit under roof. It is therefore possible that your total income may be about the same for any weather, given that there enough appropriate stands.

توسعه‌ی ورزشگاه

برای آنکه ورزشگاه خود را توسعه دهید، باید بازسازی ورزشگاه را به یک شرکت عمرانی سفارش دهید. این موضوع با بابت هر Rial توجه به میزان تغییرات، مدتی در حدود یک هفته یا بیشتر طول خواهد کشید. شما باید مبلغ 100 000 000 بار تغییر علاوه بر هزینه‌ی تخریب یا اضافه کردن هر نوع جایگاه بپردازید.

هزینه‌ی تخریب هزینه‌ی ساخت

سکوها	450 000 Rial	60 000 Rial
صندلی‌های اصلی	750 000 Rial	60 000 Rial

صندلی‌های قسمت سرپوشیده 900 000 Rial 60 000 Rial
جایگاه ویژه 3 000 000 Rial 60 000 Rial

بهترین حالت، ایجاد ترکیبی از انواع جایگاه‌ها برای ارائه به طرفداران است. اغلب مردم مایلند که بلیت‌های سکوها را بخرند. بنابراین این نوع جایگاه باید بیشترین تعداد را در ورزشگاه شما داشته باشد. بعضی از افراد تنها وقتی به دیدن مسابقات می‌آیند که یک مکان راحت برای نشستن داشته باشند و تعدادی حتی دوست دارند که مکان نشستن آنها سقف هم بنابراین باید از این دو نوع جایگاه هم داشته باشید. عده‌ای از تماشاگران تشریفاتی هم وجود دارند که فقط مایلند داشته باشند در جایگاه تجملاتی اشخاص خیلی مهم بنشینند؛ اگرچه تعدادشان زیاد نیست اما احتمالاً نمی‌خواهید آنها را فراموش کنید. آب و هوای بد، صندلی‌های قسمت سرپوشیده و جایگاه ویژه را به اندازه‌ی سایر جایگاه‌ها تحت تأثیر قرار نمی‌دهد.

کارکنان

بدین منظور متخصصان کارکنان به شما کمک می‌کنند که مسائل مختلفی را در باشگاه خود مدیریت کرده و پیشرفت کنید. گوناگونی وجود دارند که می‌توانند به تیم کمک کنند.

اثر تمرین را برای بازیکنان به‌غیر از دروازه‌بان، افزایش می‌دهد: **کمکمربی**

باعث پیشرفت فرم دوازده‌ه‌بانی‌های شما شده و تأثیر تمرین دوازده‌بانی را بیشتر می‌کند: **مربی دروازه‌بان‌ها**

باعث کاهش احتمال مصدومیت می‌شود: **فیزیوتراپ**

به بهبودی سریع‌تر بازیکنان مصدوم کمک می‌کند: **دکتر**

اعتماد به نفس و تا حدی سطح روحیه‌ی تیم را افزایش می‌دهد: **روانشناس**

رفتار اسپانسرها و حامیان را نسبت به تیم، بهبود می‌بخشد: **سخنگو**

نرخ سود و امی که گرفته‌اید را کاهش می‌دهد و هنگامی که پول زیادی در حساب داشته باشید، آن را برایتان **حسابدار** سرمایه‌گذاری می‌کند.

تأثیر کارکنان

اگر بیش از ۱۰ کارمند در یک تخصص داشته باشید (مجموع کمکمربی‌ها و مربیان دوازده‌ه‌بان‌ها روی هم، یک تخصص محاسبه می‌شود) در همکاری آنها با هم مشکل به وجود می‌آید. این مشکلاتی تأثیری منفی بر روحیه‌ی تیم یا درآمد باشگاه دارد و حتی ممکن است باعث از دست رفتن تمرین شود. احتمال خطر و تأثیر منفی، با افزایش هر کارمند به جمع ۱۰ نفر اولیه، بالاتر می‌رود.

مدیریت کارکنان و هزینه‌ها

در هفته برای شما هزینه دارد و اگر بخواهید کارمندی را اخراج کنید، مقدار هزینه‌ی آن Rial هر کارمند 18 000 000
برای مدیریت کارکنان به صفحه‌ی «باشگاه» مراجعه کنید. خواهد بود Rial نیز 18 000 000

ترکیب: تجربه و سازگاری

Formation experience

Your team can play any formation you wish, but your players might get confused and play below their ordinary capacity if you use a formation they aren't experienced with. To get the formation experience up and avoid confusion your team simply needs some practice. Apart from 4-4-2 which you always have full formation experience in, your team can get formation experience for six formations (4-3-3, 5-3-2, 3-5-2, 4-5-1, 3-4-3, 5-4-1). You gain some experience for a formation every time you use it (friendlies and competitive games counts just as much). If you don't play with a certain formation, it will decrease over time.

Confusion

If your team isn't enough experienced with a formation they risk getting confused, which negatively affects their performance. If your players' accumulated individual experience (see below) is high, the risk decreases though. So, if you want to use a formation you don't have any experience in, your players' total experience is what may save you from confusion.

If your players get confused, a text showing the current level of your team organisation will be displayed in the match report. A confusion event saying that your team organisation fell to "wretched" means that it was very bad, while a drop to "solid" only had a very limited effect. If your players are confused at half-time your coach can improve the situation somewhat by giving an extra briefing.

Extreme formations may cause loss of training

If you use an extreme formation (for example 7 defenders) the confusion caused might be so total that the training for the whole week, and any possible experience gains, from the match are lost. Note that this risk only occurs when you have at least 2 players more than the default in one part of the team, like four central defenders or four inner midfielders. The greater the overcrowding, the bigger the risk. (This is to avoid teams getting boosted training effects for strikers, for example, by playing 0-0-10).

Players' individual experience

Experience positively affects a player's actions on the field. The players get their experience through playing matches. Cup matches give about double the amount of experience compared to league games. An International friendly match gives about a fifth of the experience that a league match gives and a friendly within your own country gives about half as much as an international friendly. National team matches give the most experience, followed by Hattrick Masters matches.

League matches give a slightly random amount of experience, so you may see some short term variation in how fast a player's experience increases. This variation is random and not based on the division the game is played in.

Team captain and total experience

You can appoint a team captain for each match. Experience and leadership are important abilities for the team captain, as the captain's level in those abilities give a bonus when calculating your team's total experience – which can prevent your team from both confusion and from getting nervous in important and dramatic matches. Note that only the team with the lowest amount of experience can get nervous, and it only happens in cup matches and qualifiers.

The team captain has to be in your starting lineup. If you haven't appointed a team captain, the players will do so by drawing lots just before the game.

Penalty takers

Cup and qualifier matches can end in a penalty shoot-out if there is still a draw after extra time. Each team will at least shoot five penalties each. Your ordinary set pieces taker will take the first penalty and you choose the rest of your penalty takers through a sub-page to the order form. When choosing the order please remember that nothing is more nerve-wracking than a penalty contest, and at every penalty (not during regular match time, though) a test of the shooter's experience is made. Apart from experience, the shooter's scoring and set pieces skills (as well as technical specialty) are taken into consideration. For keepers the keeper skill is all that matters.

مسابقه: ضربات ایستگاهی و اتفاقات ویژه

در این بخش با دو عامل تأثیرگذار در مسابقه بیشتر آشنا می‌شویم: اینکه چگونه می‌توان از ضربات ایستگاهی به گل رسید و چطور باید از «اتفاقات ویژه» در طول بازی، به سود خود بهره جست.

ضربات ایستگاهی

بعضی از موقعیت‌ها در طول بازی از روی ضربات ایستگاهی خلق می‌شوند. مانند فوتبال واقعی اگر بازیکنان تیمتان در ضربات ایستگاهی مهارت داشته باشند، می‌توانید امتیازات زیادی را از این طریق جمع کنید. دو نوع ضربه‌ی ایستگاهی داریم: مستقیم و غیرمستقیم.

ضربات ایستگاهی مستقیم

بازیکنی که پشت ضربات آزاد مستقیم و پنالتی‌ها، ضربات ایستگاهی مستقیم، همان پنالتی‌ها و ضربات آزاد مستقیم هستند می‌ایستند از مهارت ضربات ایستگاهی خود برای گل زدن به حریف استفاده می‌کند و در بازه‌هایی که درون دروازه ایستاده نیز از همین مهارت برای شیرجه زدن و مهار چنین توپ‌هایی استفاده می‌کند اما خود دروازه‌بان را نمی‌توان به‌عنوان ضربه‌آزادزن تیم انتخاب کرد.

ضربات ایستگاهی غیرمستقیم

در هر مسابقه، حدود یک‌سوم ضربات ایستگاهی، غیرمستقیم خواهد بود. ضربات ایستگاهی غیرمستقیم شامل ضربات آزاد غیرمستقیم می‌شود و نتیجه‌ی آن به تلاش تیمی بستگی دارد. هنگام حمله (به ترتیب اهمیت) میانگین مهارت گلزنی بازیکنان، میانگین مهارت ضربات ایستگاهی‌شان و مهارت ضربات ایستگاهی ضربه‌آزادزن تیم، از جمله موارد تأثیرگذارند.

هنگام دفاع (به ترتیب اهمیت) میانگین مهارت دفاع بازیکنان، میانگین مهارت ضربات ایستگاهی‌شان، مهارت دروازه‌بانی دروازه‌بانان و مهارت ضربات ایستگاهی‌شان، اهمیت دارند.

اتفاقات ویژه

اتفاقات ویژه «نیز بهره ببرید. اتفاقات» علاوه بر حملاتی که به‌طور معمول در یک بازی نصبیتان می‌شود، می‌توانید از ویژه‌ای که در بازی رخ می‌دهد به تخصص بازیکنانتان مربوط است و باعث می‌شود کاربران به داشتن تیمی مرکب از تعداد قابل قبولی بازیکن متخصص و بازیکن معمولی ترغیب شوند. اگر در نبرد میانه‌ی میدان پیروز باشید، شانستان برای اینکه یک اتفاق ویژه (چه از نوع مثبت و چه منفی) در بازی رخ دهد، کمی بیشتر است. اما نسبت به حملات معمولی، میانه تأثیر کمتری دارد. دو نوع اتفاق ویژه داریم: اتفاقات منجر به گل که بیشتر روی می‌دهد و می‌تواند بر تعداد حملات شما بیفزاید؛ و اتفاقات آب و هوایی که کمتر رخ می‌دهد و روی عملکرد فردی بازیکنان، تأثیرگذار است. هر اتفاق ویژه‌ای که در بازی روی می‌دهد، شانس اینکه اتفاق ویژه‌ی بعدی نیز رخ دهد را کاهش می‌دهد؛ به عبارت دیگر، این‌طور نیست که در یک بازی چندین اتفاق ویژه رخ دهد.

وضع آب و هوا

استفاده از بازیکنانی با تخصص خاص، برای آب و هوایی خاص توصیه می‌شود. در شرایط آب و هوایی خاص، هر بازیکن بر اساس تخصصش، در افت و خیز بازی تأثیرگذار است.

بازیکنان **تکنیکی** در هوای آفتابی از مهارت گلزنی و بازی‌سازی خود بهتر استفاده می‌کنند و وقتی شرایط بارانی باشد، عکس این موضوع اتفاق می‌افتد.

قدرتی این بازیکنان در هوای بارانی از مهارت‌های گلزنی، دفاع و بازی‌سازی خود به نحو احسن استفاده می‌کنند اما در هوای آفتابی کمی در گلزنی مشکل خواهند داشت و بیشتر از حالت معمول، خسته می‌شوند. بازیکنان **سرعتی** در هوای بارانی کمی توان دفاع و گلزنی خود را از دست می‌دهند و همچنین در هوای آفتابی نیز در دفاع، کمتر از حد انتظار ظاهر می‌شوند.

اگر یک اتفاق ویژه‌ی مربوط به آب و هوا در مسابقه رخ دهد، در گزارش بازی آن را خواهید دید و ستاره‌ای که بازیکن در آن بازی می‌گیرد، نشان‌دهنده‌ی عملکردش بر اساس این موضوع است.

اتفاقات ویژه منجر به گل

تخصص‌ها (و سایر ویژگی‌های بازیکنان) می‌تواند برایتان حملات بیشتری به‌همراه داشته باشد. بر طبق آنچه که در زیر فهرست شده، بازیکنانی که در موقعیت‌های حساس صاحب توپ می‌شوند (اغلب، اما نه همیشه، همان بازیکنی که موقعیت را خلق کرده) به کمی مهارت گلزنی نیاز دارند تا از این نوع حملات، گل بسازند.

بازیکنان **غیرقابل پیش‌بینی** می‌توانند از مهارت پاس خود برای دادن پاس‌های بلند ناگهانی استفاده کنند و از مهارت گلزنی خویش برای مهار توپ. این بازیکنان چون اصولاً غیرقابل پیش‌بینی‌اند، ممکن است موقعیت‌های گل غیرمنتظره‌ای خلق کنند و اگر مهارت دفاع یک مدافع یا هافبک وسط غیرقابل پیش‌بینی مناسب نباشد، شاید در اثر بی‌احتیاطی و اشتباه بچه‌گانه، توپ را به حریف تقدیم کرده و در پایان شاهد خوردن یک گل تلخ باشید. هافبک‌های کنار و مهاجمان **سرعتی** می‌توانند با یک استارت سریع و حرکت انفجاری، موقعیت‌های خطرناکی خلق کنند. تیم حریف می‌تواند با استفاده از هافبک‌های وسط و مدافعان دفاعی سرعتی، این حرکات را خنثی کرده یا از شدتشان بکاهد. مهاجمان و هافبک‌های کناری که **تکنیکی** هستند می‌توانند موقعیت‌های خوبی خلق کنند در صورتی که مدافعان یا هافبک‌های وسط حریف، سرزن باشند.

هافبک‌های کناری که مهارت بازی در کنار کافی دارند، می‌توانند موقعیت‌هایی خلق کنند که با ضربه‌ی یک مهاجم یا هافبک کنار دیگر به گل تبدیل شوند. اگر آن بازیکنی که ضربه‌ی آخر را به توپ می‌زند، سرزن باشد یا مهارت گلزنی کافی نداشته باشد، احتمال گل شدن توپ، بیشتر خواهد بود.

برای رسیدن به گل از روی ضربات کرنر، بازیکنی که مأمور زدن ضربه است، باید مهارت ضربات ایستگاهی **کرنر**

مورد نیاز را داشته باشد و بازیکنی که توپ به وی می‌رسد، باید مهارت گلزنی کافی را داشته باشد. هر چه تعداد بازیکنان سرزن بیشتری داشته باشید (بدون احتساب کسی که پشت ضربه‌ی کرنر ایستاده) و هر چه تیم حریف بازیکن سرزن کمتری داشته باشد، شانس گلزنی شما روی ضربات کرنر افزایش می‌یابد. اگر اصلاً بازیکن سرزنی در تیمتان نداشته باشید، روی ضربات کرنر حریف بسیار متزلزل خواهید بود و احتمال اینکه خودتان نیز از روی ضربات کرنر به گل برسید، خیلی کم است.

مدافعان و هافبک‌های وسط. هافبک‌های کنار و مهاجمان باتجربه، می‌توانند با استفاده از تجربه‌ی خود به گل برسند: **تجربه** بی‌تجربه ممکن است موقعیت‌های خطرناکی را دودستی به حریف تقدیم کنند و موجب فرو ریختن دروازه شوند. بازیکنان تدافعی خسته (مدافعان و هافبک‌های وسط) که دیگر رمقی در ساق‌هایشان باقی نمانده، ممکن است: **خستگی** مرتکب اشتباه شوند و فرصت‌های خطرناکی در اختیار تیم مقابل قرار دهند؛ مگر اینکه بازیکنان حمله‌کننده‌ی حریف نیز نای بازی کردن نداشته و خیلی خسته باشند.

Other additional match events

There are also some additional events you can get in a match. The chance to get these events is not depending on midfield strength, so the chance doesn't increase if you're dominating the midfield.

Counter-attacks: Even if you don't use the counter-attack tactic there is a slim chance that your team gets to counter. These "tactic-independent" counter-attacks do not require your team to have an inferior midfield (which otherwise is necessary to counter). See the chapter about tactics for more info about counter-attacks.

Long shots: Even if you don't use the long shot tactic there is a slim chance that your team gets a long shot opportunity. Read the tactics chapter for more info about long shots.

مسابقه: تاکتیک‌ها

For each match you can order your team to use a certain tactic. Each tactic has its advantage, but also disadvantage – so choose carefully. There are five tactic types (and normal) available. If you don't specify a tactic you will play "normal". Please note that you can't set a default tactics, tactics much be specified for each game.

Tactical skill

How well you master a tactic depends on the tactical skill for that particular tactic. This skill is calculated from different players' skills together with an experience bonus for each involved player. Secondly, the effect of your tactical skill is also depending on the main skill of your players and your opponent's players. A "solid" tactical rating will for example be more effective if your (and your opponent's) players' average main skill is "solid" than if the average main skill is "titanic".

Pressing

Pressing means that your players put pressure on your opponent and focus more on breaking your opponent's attacks than creating their own. Pressing could be a good option when you feel

inferior and want to keep the numbers down.

Advantage: You can reduce the number of potential chances (for both teams) in a match.

Disadvantage: It will drain the stamina of your players faster than normal.

Tactical skill is made of: The total defending skill and the total stamina of all your outfield players. If a player has the "Powerful" specialty, his defence skill counts as double. The more tired your players get, the less able they are to put pressure on their opponents.

Whenever a potential chance is foiled by a team using the pressing tactic, it is reported in the match report. You will never find out which team could have benefited from the chance. If both teams play pressing the effect is, on average, doubled.

Counter-attacks

Counter-attacks mean you deliberately let your opponent control the ball, and as soon as they fail with an attack you try to make a fast counter-attack. Playing counter-attacks could be a good option if you got a very good defence and attack (but a bad midfield), and especially in combination with your opponent having an ineffective attack.

Advantage: You can gain additional attacks (you get the chance to counter-attack when your defense has managed to stop an opponent's attack).

Disadvantage: You lose 7% of your midfield capacity.

Tactical skill is made of: The total sum of your defenders' passing and defending skills. Passing is twice as important as defending.

Only the team that is not dominating the midfield at the time of a failed attack is able to make use of the advantage of this tactic. If you dominate the midfield, then you will just suffer the disadvantage. All counter-attacks are reported in match report. There is also a slim chance that any team gets to counter, even if they don't select that tactic. These "tactic-independent" counter-attacks do not require the team to have an inferior midfield.

Attack in the middle

Attacking in the middle (AIM) means your team focuses on attacking down the centre of the pitch, at the expense of attacks on the wings. In other words, you trade wing attacks for attacks in the middle.

Advantage: You get around 20-40% more attacks in the middle.

Disadvantage: Your wing defense (on both sides) gets somewhat worse.

Tactical skill is made of: The total passing skill of all your outfield players.

You will not get any particular match event when using AIM. The only indication that a team is using AIM is at the start of the game report and in the match ratings. The game, however, keeps adding a modifier throughout the match.

Attack on wings

This works in the same way as “Attack in the middle”, only in reverse; meaning you trade middle attacks for attacks on the wings. As you normally get most of your attacks on the wings, the advantage of this tactic is percentage-wise lower than for AIM.

Advantage: You get around 15-30% more attacks on the wings.

Disadvantage: Your central defence gets somewhat worse.

Tactical skill is made of: The total passing skill of all your outfield players.

Play creatively

Play creatively means your players try to make more use of their specialties, and other attributes.

Advantage: You increase the chance for special events (both positive and negative) occurring during the match.

Disadvantage: Your players will lose some of their defensive skill.

Tactical skill is made of: There is no tactical skill for playing creatively, but to make good use of it a SE-optimized team (i.e. have many players with specialties) is recommended.

Long shots

When playing long shots your players are instructed to rather go for a long shot than playing the whole attacking sequence through. In other words, you trade middle and wing attacks for long shots. A long shot then pit the shooter against the goalkeeper. This can be useful if you have a hard time to score on your middle/wing attacks, and have decent shooters.

Advantage: Long shots tactic converts up to around 30% of side and middle attacks.

Disadvantage: Your wing and middle attack, as well as your midfield, get a little bit worse.

Tactical skill is made of: Your outfielders scoring and set pieces skills. Scoring is three times more important than set pieces.

When an attack has been converted to a long shot, any defending team using the pressing tactic has a chance to steer off the shooting opportunity. If the shot is not steered off, an outfielder (inners and wingers are twice as likely) takes the shot. The quality of the shot depends on the appointed shooter’s scoring and set pieces skills, and then the goalkeeper can attempt to save the shot using his goalkeeping and set pieces skills. For both shooter and keeper: A bit of both skills is needed, and it’s better to have some of both skills than much of one.

All long shots are reported in the match report, including any steered off opportunities.

تعويض

همان‌طور که در بخش «ترکیب چیدن» ذکر شد، اگر یکی از بازیکنانتان مصدوم شود، بازیکن جایگزین، به‌صورت خودکار وارد زمین می‌شود. اما می‌توانید پیش‌شرط تعویض نیز برای بازی تعیین کنید.

تعویض‌های از پیش تعیین شده

می‌توانید برای تغییر تاکتیکی یا فقط برای جایگزین کردن یک بازیکن خسته با بازیکنی تازه نفس، دست به تعویض بزنید. برای مثال می‌توانید یک مهاجم بیرون کشیده و یک مدافع به خط دفاعی اضافه کرده تا نتیجه را حفظ کنید؛ و یا اگر عقب هستید، می‌توانید یک مدافع کم کرده و مهاجمی تازه‌نفس وارد زمین نمایید. همچنین می‌توانید به بازیکنان، دستورات فردی بدهید.

تعیین پیش‌شرط تعویض

برای تعیین تعویض، باید در قسمت چیدمان بازی، به صفحه‌ی «دستورات بازیکنان» بروید؛ حال بازیکنی که می‌خواهید از زمین خارج شود را انتخاب کنید. می‌توانید تعیین کنید که تعویض در دقیقه‌ی خاصی از بازی انجام شود و نیز بر اساس نتیجه‌ی بازی. همچنین می‌توانید دستوراتی تعیین کنید برای وقتی که یکی از بازیکنان شما یا حریفان از بازی اخراج می‌شود.

تعیین تغییر رفتار

باز هم مانند قسمت تعویض، یک بازیکن تغییر رفتار بازیکنان را نیز باید از منوی «دستورات بازیکنان» تعیین کنید. انتخاب کرده و شرایط را برای زمانی که می‌خواهید رفتارش تغییر کند، تعیین کنید. لطفاً بسیار دقت کنید وقتی رفتار یک بازیکن تغییر موقعیت داده را تغییر می‌دهید؛ زیرا ممکن است با سیستمی غیرطبیعی بازی را به پایان برید. برای این منظور قسمت زیر را مطالعه کنید.

قبل از شروع بازی می‌توانید پنج دستور تعیین کنید

برای پنج بازیکن مختلف، می‌توانید پیش‌شرط تعیین کنید (اعم از تعویض و تغییر رفتار). اما به یاد داشته باشید داور بازی به شما اجازه نخواهد داد که بیش از سه تعویض در یک مسابقه داشته باشید.

این دستورات وقتی عملی می‌شوند که شرایط موردنظر شما ایجاد شده باشد.

دستوراتی که تعیین کرده‌اید، به محض اینکه شرایطش به‌وجود آمد، در زمین اجرا می‌شوند. اما اگر شرایط ایجاد نشد، دستورات موردنظرتان اعمال نخواهند شد. If you order a substitution in the 65th minute at any standing, the substitution will be carried out in the 65th minute. If you order a substitution in the 70th minute if you're in the lead, the substitution will be carried out at any time after the 70th minute when/if the condition is met. So if you get into the lead in the 80th minute, your substitution will be carried out first then.

If you set up two orders for the 70th minute, one if you're in the lead and the other if you're in the lead by more than one, and is in the lead with 3-0 when that time comes – both orders will be issued.

After the match you can see (but not your opponent) a list over all your player orders via a link

on the star rating page, together with information when they were issued or why they weren't issued.

You can't react on injuries

It's not possible to set up any condition for injuries. If one of your players gets injured during a match, the automatic system deals with it. This also means that an injury can mess up your substitution plans, just like in real life football. To save you from ending up with a strange lineup (if you for example would do a formation change by making two substitutions, and the first one isn't issued because of an injury), all formation changes orders having the same conditions (minute, standing etc) are canceled if one of the orders can't go through.

Watch out for illegal formations

When making up your substitutions plans, please take extra caution so you don't end up playing with an illegal formation (and thus risk losing training). It's especially important when changing the behaviour for a repositioned player (extra inner, forward or defender). If you then want him to play in any non-repositioned behaviour (for example normal or offensive) the player will start playing in his original position – and by doing that you will also change the team formation. Please see the lineup chapters for more info about repositioned players.

Hard to add a winger

If you haven't got any wingers from the start of the match, it's unfortunately hard to add a winger in the middle of it. The only way is to order one of your repositioned players (who has his original position on the wing) to start playing normal (or offensive, defensive or towards middle).

روانشناسی

Managing a football team is not only about training and tactics, it's about psychology as well. Your team has to want to win and they have to believe in themselves. Your team psychology affects your match results, and in return your match results also affect your team psychology.

Team spirit

How much your squad enjoys the atmosphere in the club is of great influence. The team spirit affects your playmakers' performance on the pitch, and as a result of that how much ball possession you will get. The higher team spirit you got, the better your midfield will perform – which is reflected in the midfield sector rating. Team spirit itself can be affected by a lot of things, but in particular your coach's leadership, the team attitude you set for each match, transfers and psychologists.

Confidence

Your players have to believe in themselves to perform well. A team with a low amount of confidence has trouble putting their opportunities away. High confidence is normally a good thing, but if it gets too high players may underestimate teams not as good as themselves. Team confidence is reflected in the attack sector ratings. Confidence is largely dependent on the results of previous games, but psychologists are also known to boost it.

Team attitude

Before each competitive match you tell your squad how important the match is. Your team attitude setting affects how much ball possession you will get. You have three alternatives:

Match of the season: Your players will do anything to win this one. However, directly after the match the team spirit will fall, which means your players will not perform at their best the following matches.

Normal: The players perform as usual.

Play it cool: Your players are instructed to take it easy, as there are other more important games to focus on later. Directly after the match, team spirit will increase and your players will perform better in the next match.

Player personality

All players have a personality. Dishonest and aggressive players tend to get booked and sent off more often. Leadership is important for your appointed team captain and for your coach.

Psychological match events

Events during a game may affect your team's performance. These events won't affect team spirit or confidence - only the match played. It's not unusual for a team with an enormous lead to lose their momentum or start to back off. Also, a team performing unusually badly in the first half might get a telling off from the coach during the break, making them pull themselves together.

نقل و انتقالات

The transfer is where you acquire new players and try to sell those players you don't want to keep. The bid page gives you an overview over all the players you're either selling or buying.

Selling a player

To sell a player you place him on the transfer list, which you do from the page of that particular player. You choose under what category you want him to be "advertised" and also what you're asking for him. The player will be on the transfer list 3 days before going to the club that has

offered the most for him, provided somebody has bid over your reserve price.

A sold player disappears off to his new club immediately after the bidding is over. Until then you can select him for matches. If a buyer isn't found he stays at your club. Remember, once you transfer list a player you can't change your mind. If you do change your mind, the only safe way to keep the player is to buy him yourself.

Buying a player

To buy a player you visit the player market, the transfer, under the Tools menu or via the bid page. You search for what kind of player you want and to make an offer you enter the page of player by clicking on his name. You must raise the bid by 1000 € or 2%, whichever is greater. Note that the sum of your bids plus the wages of the players you are bidding on (you always pay a player's first salary immediately after the purchase) cannot put you more than 200 000 € into debt.

You may bid on a player right up until the deadline. If someone places an offer less than 3 minutes before the deadline, the deadline will be extended for another 3 minutes.

A great help when buying players is the information concerning his abilities, personality etc. You can also use the 'Transfer Compare' to see what a similar player has recently been sold for on the market.

The agent, the mother club and transfer fees

Placing a player on the transfer cost 1000 €. After the completed deal the player's agent, mother club, and previous club will all take their cut of the sale price. On the player page you can always see how much you will keep if you sell a player. Here are the basics:

How much the *agent* takes depends on how long the player has been in your team. The *mother club* always takes 2% of the selling price. When you're the mother club you always receive 2% each time that player is sold.

The *previous club* fund always takes 3% of the selling price. When you're the previous club the money you receive depend on how many matches the player played for your team.

See [these tables](#) for more info.

When you sell a youth player you are not considered the previous club. But next time he's sold you are considered previous club, provided he has played a match for your team.

Transfers may affect team spirit

Whenever you sell or buy a player you risk a drop in team spirit. The risk increases when you sell a nice player and when you buy a nasty player. If you sell a youth player you don't risk any team spirit drop if you sell him within 6 days.

Server shutdowns

Transfer deadlines can be extended (in the fairest possible way) in case of server shutdowns. Also keep in mind that the server might be down just as the deadline approaches. You'll be taking a chance by waiting until the last minute before making your move.

Fair Play in the Transfer Market

Good players and money are key aspects in Hattrick, which makes it very important that no teams benefit from abnormal activities on the transfer market. This means that buying players at inflated prices is prohibited. The Game Masters are fully authorized to cancel or adjust abnormal prices, hand out fines to teams or even ban the users involved.

بازیکنان جوان

شما می توانید با استخدام بازیکن های جوان، بازیکن های جدیدی را در دسته منظم تان به دست بیاورید. این کار می تواند با دو راه مختلف انجام شود.

- استخدام یک بازیکن جوان از محیط بیرون به دسته بزرگسال تان بوسیله استعداد یاب تیم بزرگسال
- اکادمی جوانان تان را شروع کنید، استعداد ها را استخدام کنید و ان ها را پرورش دهید. در مقابل دیگر تیم های جوانان به صورت لیگ های شخصی و عمومی بازی کنید و سرانجام استعداد های تان را به تیم اصلی ارتقا دهید.

ارتقا دادن یک بازیکن تصادفی از محیط بیرون به دسته بزرگسالان، ساده ترین و تاثیر گذار ترین راه برای بدست آوردن بازیکنان جدید است. استفاده از اکادمی جوانان بیشتر رقابتی است اما ممکن است لذت بخش تر نیز باشد.

شما می توانید به هر دو سیستم پردازید و اختیارانتان را باز نگه دارید، برای اینکه کدامیک را هر هفته استفاده کنید، اما شما به طور کلی می توانید فقط یک بازیکن هر هفته برای تیم تان بدست بیاورید. هم می توانید یک بازیکن جدید را مستقیماً پیدا کنید یا هم می توانید از اکادمی جوانانتان یکی بیابید.

تیم جوانان

هر هفته شما می توانید از تیم جوانان خود یک بازیکن به تیم اصلی اضافه کنید. هر چه فعالیت و سرمایه گذاری بر روی تیم جوانان بیشتر باشد، شما بازیکن بهتری را از این تیم دریافت می کنید. شما نمی توانید بنابه میل خود بازیکنی از تیم جوانان بگیرید و این کار به صورت یک قرعه کشی می ماند، شما تنها می توانید دروازه بان یا غیر دروازه بان بودن بازیکن انتخابی را تعیین کنید! شما نباید هر هفته انتظار یک سوپر استار از تیم جوانان خود داشته باشید، بیشتر بازیکنانی که از تیم جوانان تحویل می گیرید در حد و اندازه های تیم شما نخواهند بود. این درست به مانند همان اتفاقی است که در فوتبال واقعی رخ می دهد. تیم جوانان هیچ باشگاهی در فوتبال دنیا مدام سوپر استار تحویل نمی دهد. بهتر است کمی تحمل داشته باشید،
< BR >!بالاخره بازیکن مورد نظرتان را می یابید

اکثر باشگاه های هت تریک مبلغ بسیاری را خرج تیم جوانان می کنند، البته عده ای هم ترجیح می دهند که کمتر خرج این تیم کنند و به جای آن سرمایه شان را در بازار نقل و انتقالات به کار اندازند. به هر حال اگر علاقمند هستید که بر روی تیم پایه سرمایه گذاری کنید، باید این را نیز بدانید که ممکن است مدتی طول بکشد تا این تیم پولی که بابت آن خرج شده را با
< BR >تحویل دادن یک بازیکن خوب به حساب شما باز گرداند

پول ([Price 3]) ، یا مقدار کمی ([Price 2])، مقدار معمولی ([Price]) هر هفته به شما اجازه داده میشود که مقدار زیادی در تیم جوانان خود سرمایه گذاری کنید. سرمایه گذاری ها کوچک ولی زیاد از سرمایه گذاری های بزرگ ولی کم بهتر است. در واقع، اگر برای تیم جوانان خود برنامه بلند مدت دارید، بهتر است سرمایه زیادی روی تیم جوانان بگذارید و نتیجه را سریعتر بگیرید. اما اگر میخواهید آرام آرام تیم جوانان خود را بسازید، بهتر است از سرمایه گذاری ها کوچکتر استفاده کنید، چرا که پول کمتری مصرف میکنید. البته پادتان باشد باید هر هفته باید سرمایه گذاری خود را انجام دهید. برپا نگاه داشتن تیم جوانان به طور خودکار از بودجه شما پول کسر نمیکند، بلکه اگر شما مراقب مقدار سرمایه گذاری در تیم جوانان و بودجه خود نباشید و مقدار سرمایه گذاری را مرتب تغییر دهید، درجه تیم جوانان افت میکند و زمان زیادی صرف میکند تا مجددا شروع به افزایش نماید.

شما مجاز هستید که هر هفته تنها یک بازیکن را از تیم جوانان به خدمت بگیرید. اگر در هفته ای هزینه را تعیین نکنید، همان هزینه ای که در هفته قبل برای تیم جوانان تعیین کردید، لحاظ خواهد شد.

< از حساب شما کم خواهد کرد Rial همچنین اضافه شدن هر بازیکن از تیم جوانان به تیم اصلی به میزان 20 000 000
>BR

اطلاعات مورد نیاز در رابطه با تیم جوانان را می توانید، در صفحه "باشگاه شما" و تحت گزینه "باشگاه" ببینید. اینجا همان صفحه ای است که در آن می توانید بودجه تیم جوانان را تعیین کنید و از این تیم هر هفته یک بازیکن بگیرید.

آکادمی جوانان

داشتن آکادمی جوانان به معنی آنست که شما تیم جوانان تان را فعالانه اداره خواهید کرد. شما استعداد یاب ها را استخدام می کنید، تمرین را طراحی می کنید و در مورد ترکیب و تاکتیک ها تصمیم می گیرید. تیم جوانان شما در لیگ جوانان انتخابی تان رقابت خواهد کرد؛ شما می توانید برای مثال در یک لیگ با دوستانتان یا همکارانتان بازی کنید. چه الان و چه بعدا تیم جوانان شما می تواند در مقابل دیگر تیم های جوانان در جهان بازی دوستانه برگزار کند.

شروع آکادمی جوانان

شما آکادمی جوانان تان را در فهرست "باشگاه شما" زیر عنوان "باشگاه" به کار می اندازید. شما یک تمرین دهنده و یک نماینده استعداد یابی برای تیم می گیرید. شما همچنین بلافاصله تعدادی بازیکنان جوان برای اجازه دادن به تیم جوانان، برای انجام بازی می گیرید. آن بازیکنان به هر حال، پسرهای به صورت تصادفی انتخاب شده از مدرسه محلی و دور از استعداد هستند.

لیگ جوانان

تیم جوانان شما به لیگ جوانان انتخابی شما می پیوندد، یا اینکه شما خودتان می توانید لیگی بسازید. سازنده لیگ همچنین می تواند زمانی را که لیگ می بایست برگزار شود را انتخاب کند. لیگ های شخصی و همچنین لیگ هایی با ظرفیت تیم تنها برای حامیان مالی سایت در دسترس هستند. هنگامی که لیگ با تیم ها پر شد، به صورت خودکار شروع می 12/16 شود.

استعداد یاب ها

هنگامی که شما آکادمی جوانانتان را دایر می کنید، شما فوراً یک نماینده استعداد یابی جوانان می گیرید. شما انتخاب می کنید در چه کشوری و چه منطقه ای برای استعداد ها او می بایست جستجو کند، و همچنین شما ممکن است به او بگویید برای یک نوع بازیکن خاص جستجو کند. اگر شما به او بگویید، برای یک نوع بازیکن خاص (برای مثال هافبک های کناری) جستجو

کند، او تمام وقتش را برای بازیکن پیشنهاد شده می‌گردد. ولی ممکن است بازیکنی پیدا نکند. از طرف دیگر، شانس بیشتری وجود دارد که او یک بازیکن خارق العاده در یک جستجوی تخصصی پیدا کند.

اگر می‌خواهید، اما شما نمی‌توانید بیش از سه استعداد یاب، شما همچنین ممکن است، استعداد یاب‌های اضافی استخدام کنید داشته باشید. هر استعداد یاب یک بار در هفته هنگامی که با او تماس می‌گیرید، تلاش می‌کند به شما ((و کمتر از یکی پیشنهادی بدهد - اگر شما تخصصی در تقاضایان داشته باشید او ممکن است هیچ بازیکنی را پیشنهاد ندهد.

اگر شما بیش از یک استعداد یاب داشته باشید و اگر شما به انتخاب اول نه بگویید، می‌توانید انتخاب دومی داشته باشید. اما به یاد داشته باشید، اگر شما پیشنهاد اول را انتخاب کنید، هرگز قادر نخواهید بود آن تصمیم را برگردانید. هنگامی که شما به یک پیشنهاد نه بگویید، آن موضوع روشن است.

بازیکن‌های عضو شده در اکادمی جوانان. اکادمی جوانان شما در همان هنگام، می‌تواند میزبان حداکثر 16 بازیکن باشد شما 15-16 ساله خواهند بود. مهارت‌های آن‌ها باید کشف شود، بنابراین شما مهارت‌ها یا خصوصیت شخصی‌شان را مثل بازیکنان تیم بزرگسالان نخواهید دید. برای کشف کردن بازیکنان تان شما باید آن‌ها را در پست‌های مختلف آزمایش کنید، تا ببینید کجا بهترین پست برای آن‌ها است. به عنوان کمک شما درجه بندی ستاره‌ها، تفسیر استعداد یاب و گزارش تمرین دهنده را دارید. شما همچنین تذکرات اضافی را در گزارش بازی پیدا می‌کنید.

بازی‌ها

تیم جوانان یک بار در هفته بازی می‌کند، هم بازی لیگ و هم هر سه هفته یک بازی دوستانه اضافی دارد. شما سفارش هایتان را برای جلو بردن و انتخاب تاکتیکی که دقیقاً می‌خواهید بازی کنید قرار می‌دهید، درست مثل آنچه که در دسته بزرگسالان انجام می‌دادید.

تمرین

بازیکنان جوان در یادگیری‌ها سریع هستند، که این بستگی به صفاتشان دارد. آن‌ها می‌توانند مرکز توجه دو نوع تمرین در یک زمان قرار بگیرند، یک اصلی و یک فرعی. تمرین اصلی تأثیر بیشتری از فرعی دارد. شما می‌توانید چیز یکسانی (برای مثال دفاع) برای تمرین اصلی و فرعی انتخاب کنید، اما شما نمی‌توانید تمام تأثیر تمرین فرعی را با انجام آن بگیرید.

پست بازیکنان جوان در میدان در آخرین بازی، برای تمرین مهم است، درست مثل بازیکنان بزرگسال یکبار در هر هفته تمرین دهنده به شما درباره آنچه که آن هفته اتفاق افتاده است، با تذکرات بسیار خوب درباره پیشرفت بازیکنان، گزارش می‌دهد.

ارتقا به تیم بزرگسال

برای هر استعداد جوانی، صحبت قدم برداشتن از تیم جوانان به تیم بزرگسال سخت است، به طوری که آن‌ها احساس می‌کنند نیاز دارند به مربی بازیکنان بزرگسال و هواداران کیفیتشان را نشان بدهند. بعضی استعدادها یک زمان مشکلی برای از عهده بر آمدن بر این فشار دارند، مخصوصاً اگر آن‌ها در سن نوجوانی ارتقا داده شوند و یا یک صفات بدی داشته باشند، و ممکن است به پتانسیل کامل‌شان به خاطر این نرسند.

یک بازیکن جوان قبل از اینکه شما بتوانید او را به دسته بزرگسال تان ارتقا بدهید، می‌بایست حداقل 17 ساله و یک عضو از اکادمی جوانان شما برای حداقل یک فصل باشد. شما می‌بایست یک بازیکن را قبل از نوزدهمین سال تولدش ارتقا بدهید، وگرنه او چیز دیگری را برای انجام در زندگی‌اش پیدا می‌کند.

هزینه ها

پیگیری اکادمی جوانان با یک استعداد یاب در هر هفته 100,000,000 ریال هزینه دارد و هر استعداد یاب اضافی 50,000,000 ریال هزینه برمی دارد. اکادمی هیچ متخصصی ندارد، ان ها روی توجه والدین ها برای حمل و نقل، ضرب همچنین همزمان، اکادمی های جوانان دیدگی ها، مصدومیت ها و غیره تکیه دارند - که ان ها هیچکدام هزینه اضافی ندارند. درآمدی ندارند، تنها تماشاگرها معمولا فقط والدین و دوستان بازیکنان جوان هستند

ارتقا بازیکن اکادمی به دسته بزرگسال شما 20,000,000 ریال هزینه می برد. جدا از ان، فقط افزایش هزینه زمانی است که، اگر شما به استعداد یاب تان بگوئید بازیکنانی را در دیگر کشور/منطقه جستجو کند، سپس شما مجبور هستید بلیط هوایمای او را بپردازید

Closing the academy

If you want to deactivate your youth academy you can do that in between youth seasons or if your youth team is not a member of any youth league.

قوانین دسته ها

A Hattrick season is 16 weeks long: 14 league rounds (8 teams in each series who play each other twice), one week for qualifiers and one week with no league activity.

The division tree

The number of league levels can differ from one country to another, but the basic structure is always the same. For instance, the Dutch series system looks like this:
1 Eredivisie (Premier League) 4 Division II (II.1, II.2, II.3, II.4) 16 Division III (III.1, III.2, etc to III.16) 64 Division IV (IV.1, IV.2, etc to IV.64) 256 Division V (V.1, V.2, etc to V.256) 1024 Division VI (VI.1, VI.2, etc. to VI.1024) 1024 Division VII (VII.1, VII.2, etc. to VII.1024) 2048 Division VIII (VIII.1, VIII.2, etc. to VIII.2048) 2048 Division IX (IX.1, IX.2, etc. to IX.2048) 4096 Division X (X.1, X.2, etc. to X.4096) 4096 Division XI (XI.1, XI.2, etc. to XI.4096)

Please note that beginning with league level VI, the series size doubles at every second level.

Promotion, relegation and qualifiers

If you win your series you will either advance directly to a higher division, or play a qualifier to promote. In div I-VI the series winners with the most points promote directly, the other winners have to qualify. In lower divisions all winners promote directly. In odd-numbered divisions (VII, IX etc) also the runner-ups promote directly.

Series winners who have to qualify will face a team who finished 5th or 6th in the division above. The best series winner who gets the qualify meets the worst 6th place team, and the worst one meets the best 5th place team. The team from the higher division plays at home. If the series

winner wins, the two teams swap places in the league system. If the higher division team wins, they stay in their respective series.

If you end up in place 7 or 8 you will be relegated to the division below (except for the lowest division). Similar to how qualifiers work, the worst relegated team in the division swap place with the best series winner from the division below.

League position and ranking

Which league position you get is determined by, in order of importance, league points, goal difference and goals scored. The league position in turn decides your ranking, which is used to determine who meets who in qualifiers and cup games. The ranking is based on, in order of importance: place in the series, points, goal difference and goals scored. For both ranking and league position: if all of these things are equal a coin toss decides.

Price money

If you finish first, second, third or on fourth place you will get some price money. How much you get depends on your place and in which division you play:

Series Level	1	2	3	4
Division I	12 750 000 000 Rial	4 950 000 000 Rial	3 750 000 000 Rial	1 880 000 000 Rial
Division II	5 500 000 000 Rial	3 600 000 000 Rial	2 700 000 000 Rial	1 350 000 000 Rial
Division III	3 750 000 000 Rial	2 400 000 000 Rial	1 800 000 000 Rial	900 000 000 Rial
Division IV	2 400 000 000 Rial	1 500 000 000 Rial	1 200 000 000 Rial	600 000 000 Rial
Division V	1 500 000 000 Rial	900 000 000 Rial	750 000 000 Rial	380 000 000 Rial
Division VI	900 000 000 Rial	600 000 000 Rial	450 000 000 Rial	230 000 000 Rial
Other divisions	600 000 000 Rial	450 000 000 Rial	300 000 000 Rial	150 000 000 Rial

There is also a 10 000 € bonus paid for having the top scorer in a series. The money is paid out after the last match of the season. If two players tie for this award, both current owners of the players will receive the award; however, if two of your own players tie, then you only receive one prize.

Promotion bonus

If you promote to a higher division you get a promotion bonus on top of the price money. Moreover, promotion will also boost your supporter club; you get 10% more supporters (similarly, if you demote you will lose 10% of your supporters).

Series Level	Auto-Promoted series winners	Auto-promoted runner-ups	Promoted after qualifier
Division I	-	-	-

Division II	3 800 000 000 Rial	1 200 000 000 Rial	1 200 000 000 Rial
Division III	2 600 000 000 Rial	800 000 000 Rial	800 000 000 Rial
Division IV	1 700 000 000 Rial	500 000 000 Rial	500 000 000 Rial
Division V	1 000 000 000 Rial	300 000 000 Rial	300 000 000 Rial
Division VI	600 000 000 Rial	200 000 000 Rial	200 000 000 Rial
Other divisions	400 000 000 Rial	100 000 000 Rial	100 000 000 Rial

جام حذفی

It's a lot of prestige to win the cup, and for your fans the cup is just as important as the league.

The cup is also a good opportunity to make some extra money. The big money is in the crowd revenue, so just advancing a few rounds can be a real bargain if you play in a lower division. All teams are not able to participate in the cup though. The number of teams accepted into the cup ranges from the 128 best ranked teams to the 32,768 best ranked teams, depending on how big the league is. For example, in a league with 680 teams, 512 will play in the cup. In a league with 10,920 teams, 8192 will play in the cup.

Cup fixtures

The cup is always played midweek, see the league details for the exact time in your league. The first round always takes place the week before the first league game of the season. Your opponent is announced one week in advance, for the next rounds your opponent is announced right after each cup game. The highest-ranked teams are always seeded to meet the lowest-ranked teams, and the higher-ranked team always plays away (neutral ground is used in the semifinals and final though). Rankings are based on the league positions at the end of the previous season and stay the same for the duration of the cup.

All cup games not settled during normal time go to extra time, and then to a penalty shoot-out if the extra time doesn't settle the game. To select your penalty takers, see the basic lineup chapter.

Cup income

The home side gets 2/3 of the crowd revenue and the away side gets 1/3. In the semi-finals and final the teams split the revenue 50/50. In general, fans aren't very interested in the first couple of rounds of the cup, but their interest will increase as it goes on. It's also true that the fans of a lower division team will want to see a game against a higher division side, but that is not true the other way around.

The best teams in the cup also get some prize money. The cup winner gets 800 000 €, the runner-up gets 400 000 € and the two losing semi-finalists each get 200 000 €. The losing quarter-finalists each get 100 000 € and the losing last-sixteen teams each get 50 000 €. There is no top scorer award for the cup.

بازی های دوستانه

To give all your players training in their right positions, practice games are always an option if you're not playing in the cup. Often it is used to let the reserves play and train, but it can also be a good way to test and train new tactics. Or why not challenge your best friend for a matter of honour.

Getting a friendly

The easiest way to get a friendly is to add your team to the friendly pool. Choose what kind of match and opponent you would like, and then the pool will automatically match your team against another team and book a friendly (as long as a team matching your criteria can be found).

To challenge a team on a friendly, first find a team you want to play. You can have a look, or post, in the forum ads section for example. If the team is not playing the cup, and doesn't have a previous friendly commitment (the same goes for you), you can issue a challenge. All your challenges (including teams who have challenged you) are shown under the "Challenges" caption. As soon as a challenge is accepted the game is created, and you can select your team from the orders list.

Friendly match types

There are two types of friendly games: friendly game (normal) and friendly game (cup rules). With cup rules the match is decided after extra time (and perhaps penalties) if there's a draw after full time.

International friendlies

You can choose to play abroad, or invite a team from another country to your arena. If you are playing abroad, the game will be played at the arena's local match time. For example, if you are playing in Portugal, the game will be played at the regular Portuguese Wednesday match time (i.e. 9.45pm Central European Time CET). Regardless of where you'll be travelling your team will be leaving at 6:00pm (CET) on Tuesday and return by 8:00am (CET) on Thursday. International friendlies must be booked by Tuesday at the latest, and you can't book a new one until your team has returned home on Thursday.

Each travel abroad will cost you 6000 €, but international friendlies tend to attract more spectators on the other hand.

Miscellaneous

The crowd turnout for a friendly is considerably less than for a competitive game. Friendlies with cup rules attract more than normal friendlies, and international friendless attract even

more. Confidence and team spirit are not affected, nor are supporters or their mood. Moreover, the injury risk isn't reduced just because it's a friendly.

Playing on neutral ground

If you want to play a friendly without any of the team getting the home team advantage, you can choose to play on neutral ground. But if you play in an arena in your own region, you will still get the home team advantage (even if you are listed as the away team). The arena's owner will not earn any money from these friendlies.

No matter where you choose to play, any match played against a foreign team is considered to be an international friendly. Please note that matches played on neutral grounds will not earn a flag for either of the participating teams, unless the match is held in the home team's country but in a different stadium. In that case, the away team does earn a flag for its collection.

تیمهای ملی

In Hattrick, just like in the real world, there are national teams competing against each other. But in Hattrick the coach of your country's national squad is elected by you!

Each Hattrick country has a national A squad, but also an U-20 team featuring players 20 years old or younger. This means each country got two national coaches, both elected by the community.

The world cup format

The World Cup begins every second season and starts with a qualification round. 32 teams advance from this round to the playoff rounds. There are five playoff rounds, culminating in the World Cup Final. The U-20 World Cup begins a season after the World Cup, and follows the same format.

Seeding for the World Cup Qualification Round is based on ranking, which is determined by previous World Cup results. When no World Cup matches are scheduled, the national teams can play friendlies.

Elections

Elections are held in the beginning of the season, starting the day after the world cup final. Every second season you elect national coach and every second season you elect U-20 coach. Each coach is elected for 2 seasons, ending his term after the World Cup Final.

The national team squad

The national coach picks up to 25 players (from teams with real owners) freely from those players with the same nationality as the team he is representing. Once picked, the coach can see the same data for the national team players as you do for your own team.

Having a national team player

If one of your players is on the national team, his ability to play for your team will be unaffected.

National games and club games are played on separate days, so you can always use him. But matches for the national team will not give your player any training. However, he does run the risk of being injured while playing for the national team.

If your player gets to play a match with the national team there are several benefits for your club:

- You will get a salary reduction of 33 or 40% of the player's salary, depending on whether he is playing in a foreign team or his home country respectively.
- The player gains a lot of experience
- If a player gets injured and has to leave the field in a match for his national team, instead of the regular salary reduction, the club will get a compensation amounting to 100% of his base salary times the estimated number of weeks the injury is expected to last.

If you consider to run for office, or if you just want more information, we recommend you to read the [rules for national teams](#).

لیگ قهرمانان

The Hattrick Masters is the international tournament for all Cup and League winners. It is played for four weeks, starting after round 4 each season. Matches are played at 20.00 Mondays and Thursdays.

Fixtures

256 teams can participate in the Masters and it is played as a straight cup with 8 rounds. The draw for each round is completely randomized, and the semifinals and the final are played on neutral grounds.

If there are not enough teams to fill up the first round completely, some lucky teams (selected randomly) will skip the first round and join the action in the second round. If any of the cup or league winners have become ownerless (or changed owner), they may not participate in the Masters.

Special tournament rules

There are some special rules that apply to the Masters:

Card and Injuries: Cards do not matter (except red cards in the game, of course), but injuries are recorded as normal.

Team Attitude: Playing "Match of the Season" (MOTS) or "Play it Cool" (PIC) will not lower/higher your team spirit as much as after a regular match. The effect during the match is the same as during a regular match though.

Training: Masters games do not count towards a player's training. But if you use an extreme formation (see chap 13), you still risk losing training.

Masters income

The home and the away team split the crowd revenue 50/50. The best teams also get some price money. The sums are exactly the same as for the national cups and are awarded to the eighthfinalists and upwards.

تهیه شده توسط اورچین هفت

با هت تریک مربی آنلاین فوتبال شوید