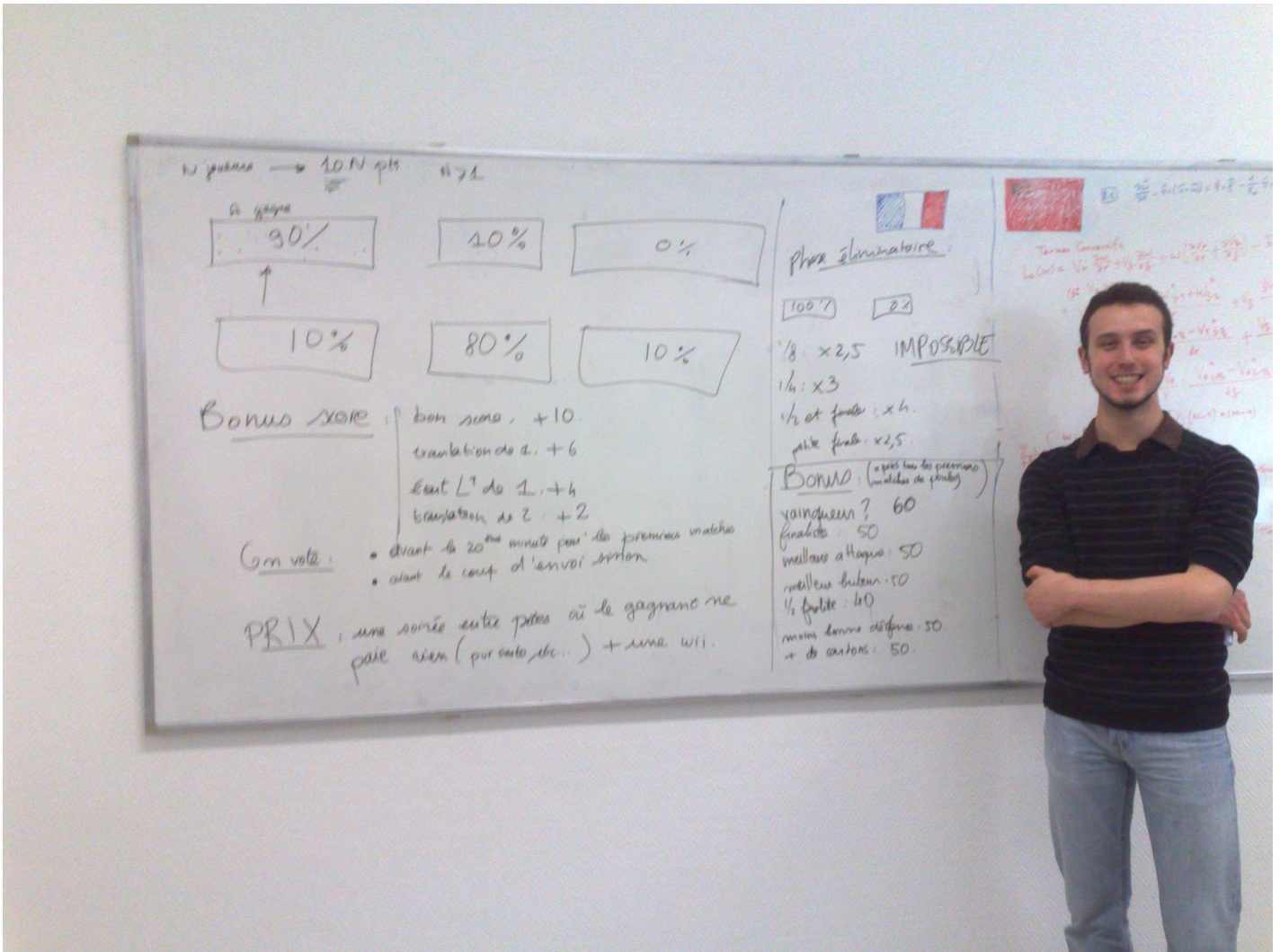


Règlement officiel du Giraudbet®

(Quality pronostic rules since 2010)

par François Giraud

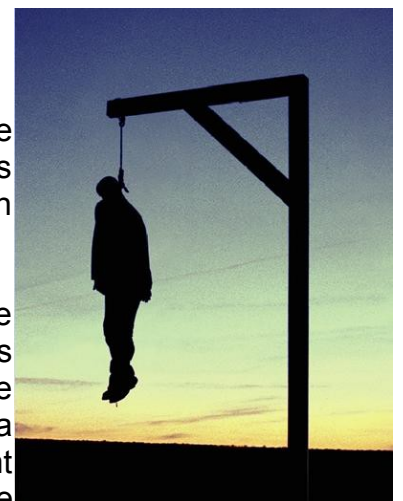


Juin 2010, naissance du Giraudbet® dans l'open space de l'IMB peu après une défaite de la France face à la Chine 1-0.

Introduction

La FAWCUP (Final Allstars World CUP Pronostics) n'est autre que le plus grand tournoi de pronostics jamais organisé, tant par le talent des pronostiqueurs que par la qualité de son organisation. Y participer est un privilège, gagner est la garantie d'une gloire éternelle.

Son système de fonctionnement, le Giraudbet®, est par définition le système maximisant la perfection. On peut prouver de plusieurs manières l'existence d'un tel système. Tout d'abord, en remarquant que le Giraudbet® est un système parfait, et qu'une condition nécessaire à la perfection est d'exister. Ensuite, et c'est bien l'objectif du présent règlement, en explicitant son contenu. Démontrer sa perfection se résume alors à une simple vérification technique laissée au lecteur.



Thierry Boissard, le dernier homme à avoir essayé de trouver un défaut au Giraudbet®.

Vue d'ensemble du système

Pour chacun des 64 matchs, le pronostic se met sous la forme suivante :

- un gagnant : équipe A, équipe B, ou éventuellement match nul ;
- un score : **celui de la fin du match** (donc éventuellement celui à la fin des prolongations) ;
- une éventuelle prévision de prolongations.

Remarque : La deadline pour proposer son vote est le coup d'envoi du match, exception faite sur les 16 premiers matchs, qui correspondent aux premiers matchs de chaque équipe, et pour lesquels on a jusqu'à la 20ème minute après le coup d'envoi pour voter.

A la fin du match, lorsque l'issue est connue, chaque joueur reçoit un nombre de points calculé selon la formule suivante.

$$\text{Points} = \left(\begin{array}{l} \text{Points bon gagnant} \\ + \text{ Bonus score} \\ + \text{ Bonus/malus prolong-tab (si match élim)} \end{array} \right) \times \text{Coeff}$$

où Coeff est un coefficient d'importance du match défini comme suit.

Match de poule	Huitième de finale et petite finale	Quarts de finale	Demi-finale et finale
Coeff = 1	Coeff = 1,5	Coeff = 2	Coeff = 4

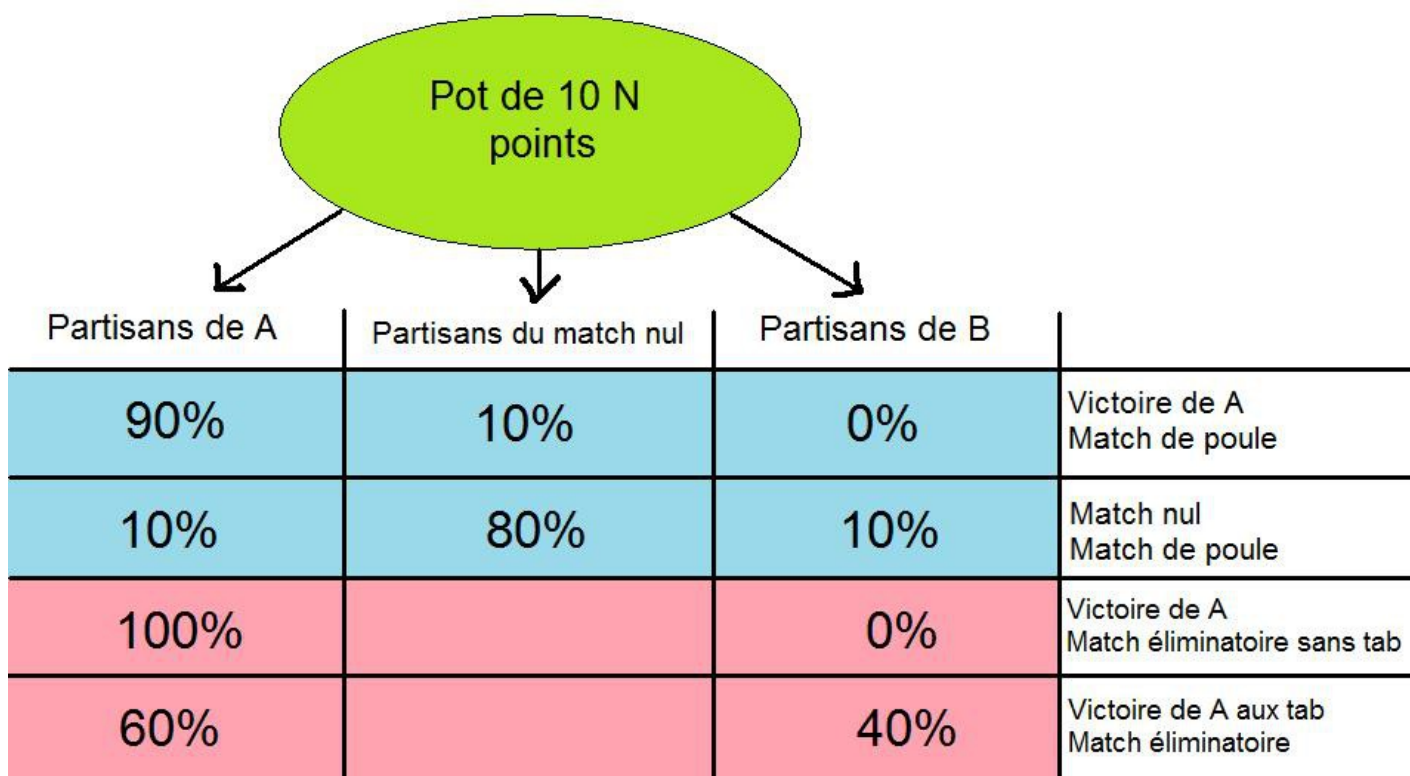
A la fin de la compétition, le score final d'un joueur est

$$\text{Score final} = \text{Points des 64 matchs} + \text{Super Bonus,}$$

les super bonus étant liés à des pronostics qui concernent l'ensemble de la compétition.

Points bon gagnant

Soit N le nombre de joueurs ayant proposé un pronostic. Pour chaque match A contre B est formé un pot de 10N points à redistribuer selon le schéma suivant.



Remarques :

- le partage des points entre les personnes d'une même catégorie est équitable. Par exemple, dans la première ligne du tableau, les partisans de A se partagent équitablement 90% du pot ;
- quel que soit le cas de figure, le gain d'un joueur est **toujours plafonné à 60% du pot** (règle du *bouclier fiscal*).

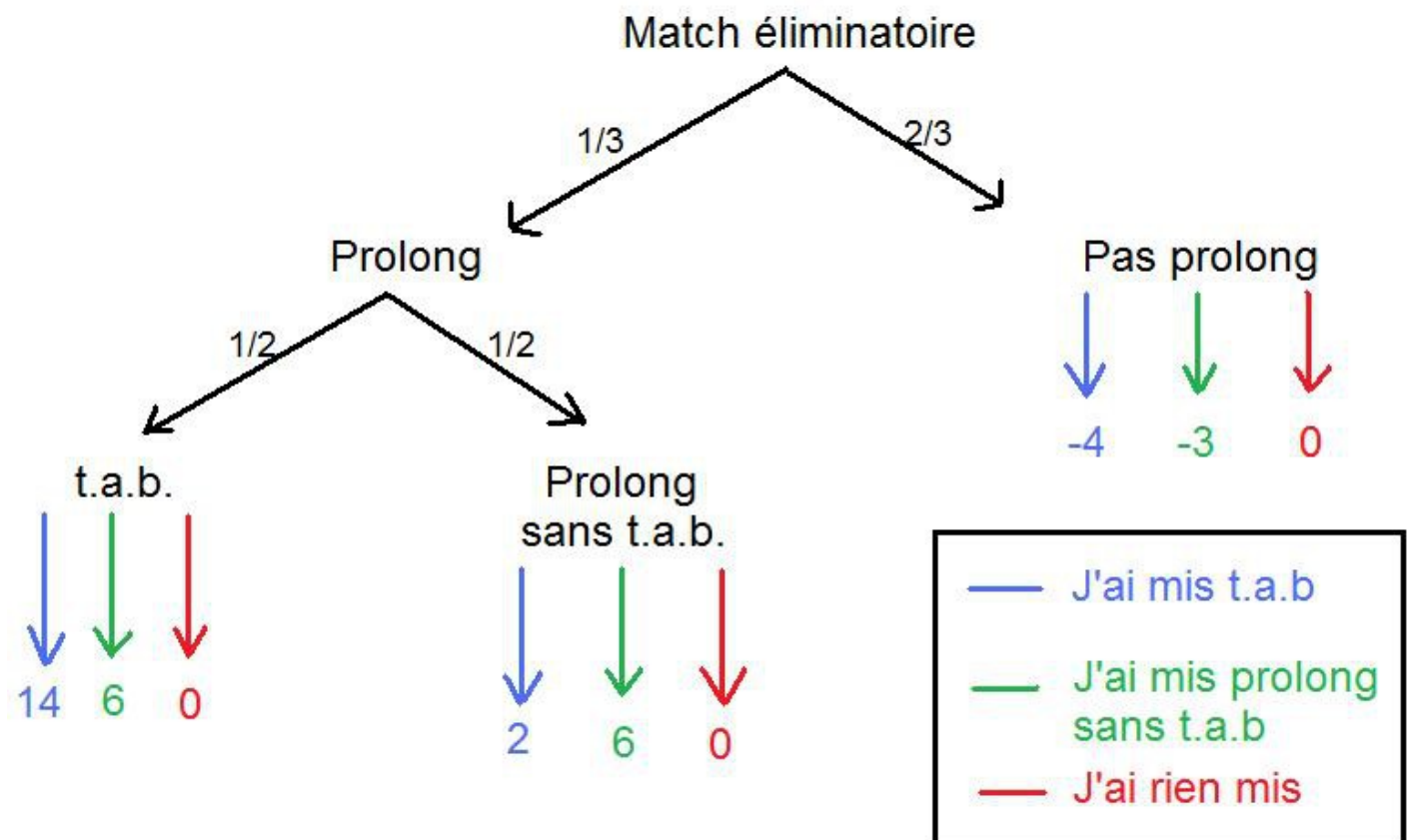
Bonus score

Indépendamment des points définis précédemment sont distribués des points sur les pronostics de score, selon les critères suivants.

Bon score pile poil	10 points	
Translation de 1	6 points	Bonne différence de but, avec un décalage de 1 (ex : 3-2 au lieu de 2-1)
Différence L ¹ de 1	4 points	Bon score à 1 but près. (ex : 1-1 au lieu de 2-1)
Translation de 2	2 points	Bonne différence de but, avec un décalage de 2 (ex : 4-3 au lieu de 2-1)

Bonus/malus prolong et tab

En phase éliminatoire, il est possible de parier sur l'existence ou non de prolongations et de tab. Des points bonus/malus sont alors attribués selon le schéma suivant.



Remarque : les probas dans l'arbre ont été calculées à partir de stats faites sur les 4 ou 5 dernières coupes du monde. Les points ont été calculés de sorte que si quelqu'un fait ses choix au pif, il a une espérance de bonus/malus de 0 points.

Super bonus

À la fin des 16 premiers matchs, les joueurs donnent des pronostics concernant l'ensemble de la compétition, et permettant à chacun de gagner un super-bonus de points selon le système suivant :

Quel sera le gagnant du mondial	60 points
Quels seront les finalistes	50 points par bon finaliste
Quels seront les demi-finalistes	40 points par bon demi-finaliste
Qui sera le meilleur buteur de la compétition	50 points
Quelle équipe aura la meilleure attaque	50 points
Quelle équipe aura la moins bonne défense	50 points
Jusqu'où ira la France	50 points
Quelle équipe aura le plus de cartons	50 points

Pour information, le nombre de cartons est compté de la façon suivante : un carton jaune simple compte comme un carton. Un carton rouge mis directement est compté comme 2 cartons. Un carton rouge qui est somme de 2 cartons jaunes est logiquement compté comme 2 cartons. Une combinaison de un carton jaune puis un carton rouge mis direct (en cas de grosse faute par exemple) est comptée comme 3 cartons.

Remarque : ces bonus sont bien sûr **cumulatifs**, ce qui signifie par exemple qu'un joueur ayant parié sur le bon vainqueur et l'ayant donc logiquement proposé comme finaliste et demi-finaliste gagne automatiquement $60 + 50 + 40 = 150$ points !

Remarque d'LLD : le vote pour les super bonus se fera par courrier électronique sous scellé en présence d'un huissier de justice car il est bien évidemment trop chiant de programmer tout ça.

Prix à gagner

Le gagnant de la FAWCUP se voit remettre un maillot de l'équipe de son choix, floqué à son nom, pour pouvoir se la péter toute sa vie + un respect éternel de la part des autres joueurs et le droit de donner son avis footballistique en toute circonstance, même pour dire de la grosse merde, en étant écouté religieusement par autrui. Plus généralement, s'il y a $n > 4$ participants, les prix à la fin de la compétition sont les suivants :

1 ^{er}	paye rien, et gagne un maillot
2 ^{ème}	paye rien et gagne une écharpe
3 ^{ème}	paye rien et gagne un ballon
4 ^{ème}	paye rien
5 ^{ème}	paye et reçoit rien
...	...
n-1 ^{ème}	paye et reçoit rien
n ^{ème}	paye et reçoit une paire de chaussettes