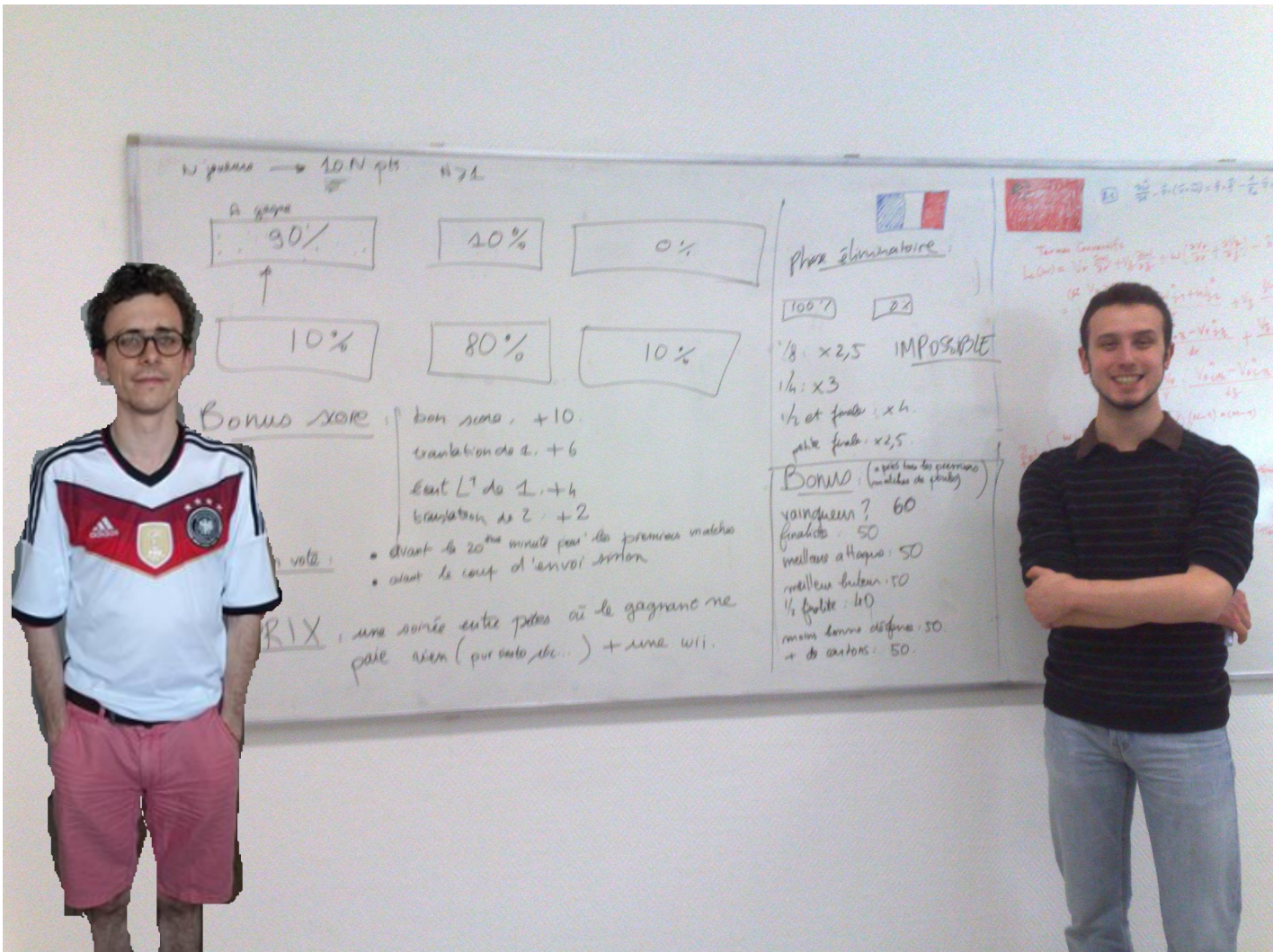


# Règlement officiel du Girauldbet® (version 2022)

(Quality pronostic rules since 2010)

par François Giraud et Laurent Dietrich

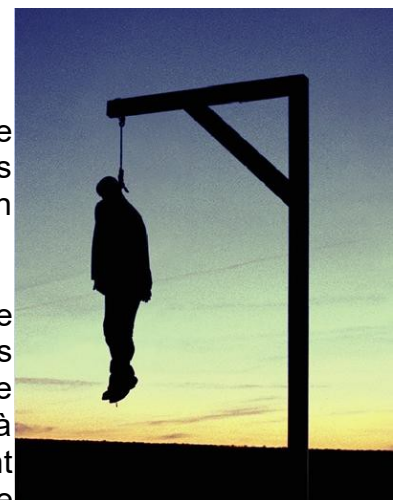


Juin 2010, naissance du Girauldbet® dans l'open space de l'IMB peu après une défaite de la France face à la Chine 1-0.

## 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, y gagner est la garantie d'une gloire éternelle.

Son système de fonctionnement, le Girauldbet®, 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 Girauldbet® 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 Girauldbet®.*

# 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, voire de tirs aux buts.

Remarque : La deadline pour proposer son vote est le coup d'envoi du match, exception faite sur les 12 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	Quarts de finale	Demi-finale	Petite finale	Finale
Coeff = 1	Coeff = 1,5	Coeff = 2	Coeff = 3	Coeff=2	Coeff = 4

A la fin de la compétition, le score finale 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 qui sont distribués, selon le résultat du match, de la façon suivante.

	Partisans de A	Partisans du match nul	Partisans de B
Victoire de A (hors tirs aux buts)	100%	0%	0%
Victoire de A aux tirs aux buts	60%	(aucun sens vu qu'un match qui finit aux tab est un match éliminatoire, qui ne peut donc pas se conclure sur un match nul)	40%
Match nul (dans un match de poule)	0%	100%	0%

Le partage des points entre les personnes d'une même catégorie est équitable. Par exemple, dans la 1ère ligne du tableau, les partisans de A se partagent équitablement les 100% du pot, c'est-à-dire les 10N points.

### **Règle supplémentaire du *bouclier fiscal* :**

Quel que soit le cas de figure, les « points bon gagnant » d'un joueur sont toujours plafonnés à 60 points. Ce plafonnement est opéré au moment du partage du pot, donc avant tout le reste (bonus score, bonus/malus prolong-tab, application du coefficient).

## Bonus score

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

Bon score pile poil	15 points	
Translation de 1	9 points	Bonne différence de but, avec un décalage de 1 (ex : 3-2 au lieu de 2-1)
Différence L <sup>1</sup> de 1	9 points	Bon score à 1 but près. (ex : 1-1 au lieu de 2-1)
Translation de 2	3 points	Bonne différence de but, avec un décalage de 2 (ex : 4-3 au lieu de 2-1)
Match de ouf	5 points	Tu as prévu à raison qu'il y aurait au moins 4 buts dans le match.
Branlée	9 points	Tu as prévu à raison que l'équipe sur laquelle tu as parié allait gagner avec au moins 3 buts d'avance.

## 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.

	Le match ne va pas aux prolongations	Le match va aux prolongations	
		Sans t.a.b	Avec t.a.b
J'ai rien mis	0	0	0
J'ai mis prolong (sans t.a.b)	-7	14	14
J'ai mis t.a.b	-10	5	34

Remarque : l'hypothèse derrière ces points est qu'un match sur 3 va aux prolongations, et que parmi eux, 1 sur 2 va aux t.a.b. C'est à peu près ce qu'on observe sur les dernières compétitions. De là, 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 12 premiers matchs, les joueurs émettent des **super pronos**, en pariant sur les 8 questions ci-dessous, qui concernent l'ensemble de la compétition. Chaque super prono qui s'avère correct rapporte son lot de points (le **super bonus**) à la fin de la compétition.

Quel sera le gagnant	50 points
Quels seront les finalistes	50 points par bon finaliste
Quels seront les demi-finalistes	50 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

Ces super pronos doivent être **cohérents**, au sens où si une équipe est citée à un certain stade de

la compétition (par exemple comme finaliste), elle doit l'être dans tous les stades inférieurs (dans cet exemple : demi-finaliste).

En revanche, ils n'ont pas à être possibles. Par exemple, on peut parfaitement parier sur 4 demi-finalistes alors qu'au vu de l'organisation du tournoi, il est mathématiquement impossible que ces 4 équipes soient effectivement les 4 demi-finalistes.

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  $40 + 40 + 40 = 120$  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 et cotisations

**Cotiz hébergement du site** : tous les participants (gagnants comme perdants) payent à LLD une cotiz de 8,50 € pour payer les frais d'hébergement du site.

**Prix pour les vainqueurs** : le gagnant de la FAWCUP se voit remettre un maillot de l'équipe vainqueur, 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 précisément, s'il y a  $N > 4$  participants, les prix à la fin de la compétition sont les suivants :

1er	Paye rien, et gagne un maillot.
2ème	Paye rien, et gagne une écharpe.
3ème	Paye rien, et gagne un ballon.
4ème	Paye rien.
5ème	Paye et reçoit rien.
...	...
(N-1)-ème	Paye et reçoit rien.
N-ème	Paye et reçoit une paire de chaussettes.

Les 4 premiers ne payent donc que 8,50 €, alors que les autres payent non seulement les 8,50 €, mais aussi leur cotiz pour payer les prix des vainqueurs (et des chaussettes).