



# IDEMFOOT Présentation, principe et règles du jeu

v. 3.4

## Table des matières

- 1.1. Présentation rapide.....3**
- 1.2. Mots-clés.....3**
- 1.3. Déroulement du jeu.....4**
- 1.4. Chronologie d'un cycle Idemfoot.....4**
  - 1 Exemple pour une journée type.....4
- 1.5. Règles de bonnes conduite.....5**
  - 1 Ghostage.....5
  - 2 Sanctions.....5
- 1.6. Définition.....6**
- 1.7. Composition initiale.....6**
  - 1 Conseils.....7
- 1.8. Modifications du portefeuille.....7**
  - 1 Remplacements.....7
  - 2 Transferts.....7
    - Nombre autorisé.....7
    - Coût.....7
    - Pourquoi faire des transferts ?.....8
  - 3 Capitaine.....8
- 1.9. Gel.....9**
- 1.10. Fixing.....9**
  - 1 Passage d'un ordre .....9
  - 2 Exécution des ordres et nouvelles valeurs des joueurs.....10
  - 3 Exemples :.....10
    - Passage d'ordre.....10
    - Exécution des ordres et nouvelles valeurs des joueurs.....11
- 1.11. Dégel.....12**
- 1.12. Valeur initiale.....14**
  - 1 Ligue 1.....14
    - Au début de la saison.....14
      - Joueur ayant participé à la saison précédente.....14
      - Promus.....14
      - Néo-pros.....15
      - Nouveaux joueurs ajoutés dans le championnat.....15
    - Lors du mercato d'hiver.....15
  - 2 Compétition entre nations (Coupe du Monde, Euro).....15
- 1.13. Valeur réelle / valeur Idemfoot.....15**
  - Valeur réelle.....15
  - Valeur Idemfoot.....16
- 1.14. La demande.....16**
- 1.15. Principe.....17**



<b>1.16. Barème.....</b>	<b>17</b>
1 Bonus.....	17
Joueur.....	17
Equipe.....	17
2 Malus.....	18
Joueur.....	18
Equipe.....	18
<b>1.17. Capitaine.....</b>	<b>18</b>
<b>1.18. Principe.....</b>	<b>19</b>
<b>1.19. Gains.....</b>	<b>19</b>
<b>1.20. Pronostics anticipés.....</b>	<b>20</b>
<b>1.21. Classements généraux.....</b>	<b>22</b>
1 Super gamer.....	22
2 Performance.....	22
3 Portefeuille.....	22
4 Dividendes.....	22
Total.....	22
Moyenne.....	22
5 Pronos.....	22
Total.....	22
Moyenne.....	22
<b>1.22. Classements à la journée.....</b>	<b>23</b>
1 Dividendes.....	23
2 Pronos.....	23

## 1. Préliminaires

---

### 1.1. Présentation rapide

IDEMFOOT, c'est le jeu de simulation dans l'univers du football.

Fan de sport, de football (Ligue 1, Coupe du Monde), IDEMFOOT est pour vous !

Les cours à la FAC ou la vie des entreprises, c'est pas franchement sexy. Venez plutôt spéculer sur un sujet qui fait rêver : le foot ! IDEMFOOT vous donne l'occasion de démontrer que vous êtes un(e) vrai(e) golden boy (girl) dès lors qu'il s'agit de ballon rond.

Vous investissez dans la carrière de joueurs de foot, vous faites des pronostics pour gagner du cash. Le tout s'appuie sur les résultats sur le terrain lors du vrai championnat. Inscrivez-vous à IDEMFOOT et vous regarderez désormais l'actualité footballistique d'un œil encore plus intéressé.

IDEMFOOT a vu le jour en janvier 2005 et fait déjà figure de site référence dans le domaine sportif du jeu on-line, type jeu de l'entraîneur, gestion d'équipe de sport.

Devenez le propre entraîneur de votre équipe. Anticipez les performances de vos joueurs. Faites valoir vos dons de pronostiqueur sur les matches proposés par la L1 le week-end ou lors d'un tournoi mondial. Mouillez le maillot de votre équipe préférée et évitez de vous retrouver en short à la fin de la saison !

Le sport, le foot, le jeu : c'est IDEMFOOT !

---

*Avertissement : IDEMFOOT est un jeu à but purement ludique. Il ne sera en aucun cas rémunérateur pour les participants.*

---

### 1.2. Mots-clés

La monnaie utilisée dans IDEMFOOT est l'Euro idemfoot. Il s'agit d'une monnaie virtuelle.

Les gamers sont les participants au jeu IDEMFOOT.

Ceci, par opposition, aux "joueurs" de football, acteurs des compétitions sur le terrain.

Le portefeuille est l'ensemble des joueurs détenus par un gamer. La valeur du portefeuille est égale à la somme des valeurs des joueurs de ce portefeuille.

La trésorerie représente les revenus dont peut disposer un gamer (=argent de poche). Cette somme est à utiliser pour réaliser des transferts.

La « trésorerie fixing » est la trésorerie (virtuelle) modifiée par les ordres de transferts. Sa pérennité est réduite à la période de fixing.

Le compte bloqué est crédité d'une partie des gains (dividendes + pronostics) de chaque journée. Comme son nom l'indique, cette somme n'est pas utilisable pour réaliser des transferts. Cette valeur est prise en compte dans le classement Super gamer.

Le gel est la période pendant laquelle aucune transaction (création de portefeuille, transferts, remplacements, pronostics) n'est possible.

Par opposition, le dégel est la période (hors fixing) pendant laquelle les transactions (création de portefeuille, transferts, remplacements, choix capitaine, pronostics) sont possibles. Le dégel light est équivalent au dégel sauf que les fiches et classements joueurs sont inaccessibles. Le dégel light précède le dégel.

Le fixing est la 1<sup>ère</sup> période de jeu qui suit une journée. Il est alors possible de passer des ordres de transferts. Les pronostics sont possibles. Les remplacements, les transferts et le choix du capitaine sont impossibles.

### 1.3. Déroulement du jeu

Le but pour le gamer est de devenir le plus riche possible (valeur du portefeuille + trésorerie + compte bloqué).

Lors de la création de son compte, le gamer se voit attribuer une trésorerie initiale.

Il doit alors constituer un portefeuille initial de 19 joueurs en utilisant sa trésorerie.

Par la suite, le gamer peut améliorer son portefeuille en remplaçant certains de ses joueurs par des nouveaux : ce sont les transferts.

Les transferts ne sont évidemment possibles que si la trésorerie du gamer est suffisante.

La trésorerie est créditée ou débitée à partir des sources suivantes :

- les dividendes des joueurs,
- les pronostics,
- la différence entre le joueur acheté et le joueur vendu lors des transferts.

### 1.4. Chronologie d'un cycle Idemfoot

1. Gel progressif (2h avant le match)
2. Début des matches d'une journée
3. Fin des matches d'une journée – Gel total
4. Saisie des feuilles de matches, calcul des valeurs des joueurs, distribution des gains, mise à jour de la trésorerie, des classements
5. Fixing
6. Mini-gel – Exécution des ordres de transfert, calcul des valeurs des joueurs, mise à jour de la trésorerie, des classements
7. Dégel light
8. Dégel

#### 1 Exemple pour une journée type

- Samedi 17h : gel progressif des équipes participant au 1er match
- Samedi 19h : 1er match
- Dimanche 19h : gel total
- Dimanche 21h : début dernier match

- Lundi 12h env. : saisie des feuilles de matches, calcul des valeurs des joueurs, distribution des gains, mise à jour de la trésorerie, des classements
- Lundi 18h30 : fixing
- Mardi 19h30 : mini-gel, exécution des ordres de transfert, calcul des valeurs des joueurs, mise à jour de la trésorerie, des classements
- Mardi 20h30 : dégel light
- Mardi 23h30 : dégel

## 1.5. Règles de bonnes conduite

### 1 Ghostage

Chaque personne physique peut s'inscrire à IDEMFOOT. Pour donner un peu d'attrait au jeu, il est fortement recommandé d'encourager ses amis, sa famille mordue du ballon rond à se mesurer à vous. Après validation d'une inscription, vous obtenez le statut de gamer et avez accès à la totalité du site !

Pour assurer l'égalité des chances entre tous les participants, nous interdisons catégoriquement à une personne de créer plusieurs comptes dans le but de faire déjouer la concurrence. Ce stratagème est communément nommé par la communauté Idemfoot : ghostage. Si nous nous apercevons que de telles pratiques ont lieu, nous nous réservons le droit de procéder à une régularisation de la situation de la personne concernée... A noter que nous considérons illégales, les pratiques qui consistent à jouer de la même manière au sein de la même entité géographique, pour au final obtenir une équipe équivalente.

**En jouant à Idemfoot, vous acceptez de suivre ces règles et de laisser la liberté aux administrateurs d'étudier et d'agir sur votre compte, s'ils le jugent nécessaire, pour l'esprit du jeu. Aucune contestation ne sera recevable.** *Nous restons toutefois à votre entière disposition pour discuter de tout litige.*

### 2 Sanctions

Pour les gamers coupables, les actions suivantes seront effectuées :

- suppression des comptes secondaires
- remise à zéro (portefeuille de joueur à recomposer, conservation des gains des pronos) du compte principal

## 2. Portefeuille de joueurs

---

### 1.6. Définition

Votre portefeuille est constitué de 19 joueurs répartis comme ceci :

- 3 gardiens de but
- 6 défenseurs
- 5 milieux
- 5 attaquants

Tous les portefeuilles des gamers sont constitués à partir du schéma de jeu :

**1-4-3-3.**

Il y a donc 11 titulaires plus 2 remplaçants pour chaque poste.

Un portefeuille ne peut contenir plus de 4 joueurs d'un même club.

### 1.7. Composition initiale

La composition initiale de votre portefeuille de joueurs est primordiale pour la suite du jeu. Il faut y passer un certain temps (30 min environ). Ensuite, IDEMFOOT ne vous prendra plus que quelques minutes par semaine pour faire les remplacements, transferts et pronostics.

Pour débiter, vous disposez d'une trésorerie initiale calculée selon la règle suivante :

---

$$\text{Trésorerie initiale} = \text{MOY} * 19 * \text{COEFF\_INI} + (\text{NB\_JOURNEE} * \text{COEFF\_PAS})$$

Avec :

*MOY = moyenne des valeurs Idemfoot des joueurs participant à une compétition au moment de la création du portefeuille*

*NB\_JOURNEE = nombre de journées déjà effectuées pour la saison courante*

*COEFF\_INIT = coefficient de difficulté initial = 0.8*

*COEFF\_PAS = coefficient de difficulté différentiel = 0.02*

---

Choisir 19 joueurs avec cette petite trésorerie initiale est délicat.

Règles à respecter lors la composition initiale :

- la valeur du portefeuille de joueurs que vous souhaitez acquérir doit être inférieure ou égale à votre trésorerie
- un maximum de 4 joueurs d'une même équipe

## 1 Conseils

Choisissez au moins 11 joueurs qui sont quasi certains de jouer. Vous pourrez ensuite vous acheter des bons remplaçants quand votre trésorerie sera plus importante.

Surveillez les retours de blessures de joueurs. Ils ne sont pas chers et pourront potentiellement enrichir votre trésorerie par leurs dividendes.

Surveillez les blessures des titulaires. Ceux qui les remplacent ne sont en général pas chers.

Évitez de prendre des joueurs trop chers. Vous n'aurez pas assez d'argent pour acheter les autres.

## 1.8. Modifications du portefeuille

### 1 Remplacements

11 des 19 joueurs de votre portefeuille sont considérés comme titulaires. Seuls ces titulaires vous rapporteront des dividendes lors de chaque journée.

Ainsi, faites des remplacements en fonction des matches auxquels participent les joueurs de votre portefeuille (club à l'extérieur, à domicile, adversaire à priori faible), des blessures, des performances récentes ou de la côte des joueurs auprès de leur entraîneur.

Cette opération est gratuite, votre trésorerie n'en sera pas affectée.

### 2 Transferts

Le gamer peut améliorer son portefeuille en achetant des joueurs sur le marché pour remplacer des joueurs de ce portefeuille: ce sont les transferts.

#### Nombre autorisé

Le nombre de transferts est limité à 4 entre 2 journées.

#### Coût

---

*A chaque transfert, votre trésorerie est débitée de :*

*100 000 € de trésorerie au titre de commission fixe*

*+ 5 % de la valeur du joueur acheté au titre de la commission variable.*

---

Un joueur vendu voit sa valeur diminuée de 4 000 € sauf s'il a été acheté dans le portefeuille initial.

Un joueur acheté voit sa valeur augmentée de 4 000 €.

Ainsi à chaque transfert, votre portefeuille est valorisé de 4 000 €.

Sachant qu'un joueur coûte au minimum 500 000 €, la commission est au minimum de 125 000 €.

Vous ne pouvez réaliser un transfert qu'à la condition suivante :

---

$$TRESORERIE + VALEUR JOUEUR VENDU \geq VALEUR JOUEUR ACHETE + COMMISSION + 5 \% \text{ de VALEUR JOUEUR ACHETE}$$

---

Exemple :

Trésorerie : 200 000 €

Joueur acheté : 1 200 000 €

Joueur vendu : 1 000 000 €

Commission : 100 000 €

$200\,000 + 1\,000\,000 < 1\,200\,000 + 100\,000 + 60\,000$  donc ce transfert n'est pas possible.

## Pourquoi faire des transferts ?

Vendre un joueur pour en acheter un plus cher -> augmenter la valeur de son portefeuille.

Vendre un joueur pour en acheter un moins cher -> combler un déficit de trésorerie.

Certains joueurs peuvent être dans votre portefeuille mais :

- n'appartenir à aucun club (transféré dans un championnat étranger)
- appartenir à une équipe éliminée d'une compétition à élimination directe

Transférez-les, ils ne peuvent plus vous rapporter de dividendes et leur valeur va obligatoirement chuter puisqu'ils ne jouent plus.

## 3 Capitaine

Le gamer peut choisir un des joueurs titulaires de son portefeuille pour en faire son capitaine.

Les dividendes de ce joueur seront doublés.

### 3. Gel / Fixing / Dégel

---

#### 1.9. Gel

Le gel est la période de jeu pendant laquelle aucune transaction (création de portefeuille, transferts, remplacements, pronostics) n'est possible. Il n'est alors pas possible de réaliser des transactions sur des joueurs qui doivent participer ou ont participé à un match pour une journée donnée.

Pour éviter que les gamers attendent le dernier moment pour s'assurer de la titularisation des joueurs, **le gel débute 2 heures avant le début du match.**

Dans le cas où les matches d'une journée ne sont pas en même temps, le gel est progressif et partiel.

Exemple :

Un match avancé au vendredi 21h00 pour cause de retransmission : Paris – Marseille.

A 19h00, tous les joueurs parisiens et marseillais seront gelés. Il devient impossible de faire des changements et transferts liés à ces joueurs. Ce qui n'est pas le cas des autres joueurs participant aux matches du lendemain.

Le gel devient total lorsque toutes les équipes ont participé à une journée.

La distribution des gains (dividendes et pronostics) et la réévaluation des valeurs des joueurs ne peuvent avoir lieu que lors d'un gel total. En général ces opérations ont lieu le lendemain du dernier match de la journée.

#### 1.10. Fixing

Le fixing est la 1<sup>ère</sup> période de jeu qui suit une journée.

Il est alors possible de passer des ordres de transferts. Ces ordres sont placés dans un carnet d'ordres et sont exécutés à la fin du fixing.

La "trésorerie fixing" est la trésorerie modifiée par les ordres de transferts. Sa pérennité est réduite à la période de fixing.

Il n'y a pas de commission fixe pour les transferts réalisés pendant le fixing.

Pendant le fixing, les pronostics sont possibles. Les remplacements, les transferts et le choix du capitaine sont impossibles.

##### **1 Passage d'un ordre**

Au moment de l'ajout d'un ordre dans le carnet d'ordre, la règle de gestion est la suivante : un ordre ne peut être accepté que si la "trésorerie fixing" reste positive

---

$$TRESORERIE + SOMME(VALEUR JOUEUR A VENDRE) \geq SOMME(VALEUR JOUEUR A ACHETER) + 5\% \text{ de } SOMME(VALEUR JOUEUR A ACHETER)$$

---

Les valeurs des joueurs sont celles avant fixing.

## 2 Exécution des ordres et nouvelles valeurs des joueurs

Les ordres sont exécutés en tenant compte des valeurs de joueurs actualisées suite à l'ensemble des ordres passés lors du fixing.

---

$$\text{Valeur joueur après fixing} = \text{Valeur joueur avant fixing} + (\text{Nombre d'achats} - \text{Nombre de ventes}) * 4000$$

*Les achats et ventes sont ceux effectués par l'ensemble des gamers sur le joueur au cours du fixing.*

*Les ventes de joueurs acquis dans le portefeuille initial ne sont pas prises en compte.*

---

Si à l'issue du fixing, il s'avère que le gamer n'a pas une trésorerie suffisante pour réaliser le transfert avec les valeurs actualisées, le transfert est quand même réalisé mais sa trésorerie devient négative.

Dans ce cas, le prochain transfert (hors fixing) ne sera possible que s'il permet d'obtenir une trésorerie moins négative.

## 3 Exemples :

Soient les joueurs :

- J1, valeur 3M
- J2, valeur 1M
- J3, valeur 2M
- J4, valeur 1M

### Passage d'ordre

Le fixing commence.

Le gamer G1 veut passer deux ordres.

Sa trésorerie est de 3.3M.

1er ordre

Passage d'ordre de transfert de J1 pour J2.

Dans notre cas :  $3.3 + 1 \geq 3 + 0.15$

La "trésorerie fixing" devient 1,15M.

-> le passage d'ordre est accepté.

### 2ème ordre

Passage d'ordre de transfert de J3 pour J4.

Dans notre cas :  $1.05 + 1 \geq 2 + 0.1$

La "trésorerie fixing" devient -0,05M.

-> le passage d'ordre n'est pas accepté.

Le carnet d'ordre ne contient donc que le 1er ordre.

Le fixing se termine.

## **Exécution des ordres et nouvelles valeurs des joueurs**

### Scénario 1 :

J1 a 5 ordres d'achat

J1 a 22 ordres de vente (dont 2 ventes de joueurs acquis dans le portefeuille initial)

J1 a pour nouvelle valeur :  $3 + (5 - (22-2)) * 0.004 = 2.94M$

J2 a 5 ordres d'achat

J2 a 20 ordres de vente

J2 a pour nouvelle valeur :  $1 + (5 - 20) * 0.004 = 0.94M$

Pour G1, l'ordre est exécuté.

Sa trésorerie devient :  $3.3 + 0.94 - (2.94 + 0.05 * 2.94) = 1.153M$

### Scénario 2 : (la trésorerie devient négative)

J1 a 180 ordres d'achat

J1 a 5 ordres de vente

J1 a pour nouvelle valeur :  $3 + (180 - 5) * 0.004 = 3,7M$

J2 a 5 ordres d'achat

J2 a 110 ordres de vente

J2 a pour nouvelle valeur :  $1 + (5 - 110) * 0.004 = 0,58M$

Pour G1, l'ordre est exécuté.

Sa trésorerie devient :  $3.3 + 0.58 - (3.7 + 0.05 * 3.7) = -0.005M$

Dans ce cas, le prochain transfert (hors fixing) ne sera possible que s'il permet d'obtenir une trésorerie moins négative.

## 1.11. Dégel

Le dégel est la période (hors fixing) pendant laquelle les transactions (création de portefeuille, transferts, remplacements, choix capitaine, pronostics) sont possibles.

Le dégel est général : tous les joueurs peuvent alors faire l'objet de transactions.

Il s'effectue une fois la distribution des gains (dividendes et pronostics) et la réévaluation des valeurs des joueurs effectuées.

Le dégel light est équivalent au dégel sauf que les fiches et classements joueurs sont inaccessibles.

Le fixing précède le dégel.

Le dégel light précède le dégel.

#### 4. Matches reportés

---

Les joueurs que vous avez titularisés lors d'une journée qui contient un match reporté sont mémorisés. Lorsque ce match aura eu lieu, vous recevrez les dividendes correspondants à ces joueurs mémorisés.

## 5. Valeur des joueurs

---

### 1.12. Valeur initiale

#### 1 Ligue 1

Considérons :

- NbPtsClub : nombre de points obtenus au cours de la saison L1 ou L2 précédente par le club dans lequel le joueur évolue au début de la nouvelle saison
- TotalDividendesN-1 : total des dividendes obtenus par un joueur ayant participé à la saison N-1
- TotalDividendesN-2 : total des dividendes obtenus par un joueur ayant participé à la saison N-2
- NbJCompetN-1 : nombre de journées effectuées (non joué compris) par le joueur lors de la saison N-1
- NbJCompetN-2 : nombre de journées effectuées (non joué compris) par le joueur lors de la saison N-2
- 
- NbJCompetCourante : nombre de journées déjà effectuées lors de la saison courante

#### Au début de la saison

$$\text{DivN-1} = \text{TotalDividendesN-1} * 38 / \text{NbJCompetN-1}$$

$$\text{DivN-2} = \text{TotalDividendesN-2} * 38 / \text{NbJCompetN-2}$$

Valeur dividendes :

Si participation uniquement à N-1 :  $\text{DivN-1}$

Si participation à N-1 et N-2 et  $\text{DivN-2} > \text{DivN-1}$  :  $0.5 * \text{DivN-1} + 0.5 * \text{DivN-2}$

Si participation uniquement à N-2 :  $0.8 * \text{DivN-2}$

Si Valeur dividendes < 0, Valeur dividendes = 0

#### Joueur ayant participé à la saison précédente

$$\text{Valeur club} : 55000 * \text{NbPtsClub}$$

---

$$\text{Valeur initiale} = \text{Valeur club} + \text{Valeur dividendes}$$

---

#### Promus

$$\text{Valeur club} : 30000 * \text{NbPtsClub}$$

---

*Valeur initiale = Valeur club + Valeur dividendes*

---

## Néo-pros

---

*Valeur initiale = Valeur club*

---

## Nouveaux joueurs ajoutés dans le championnat

---

*Valeur initiale = Moyenne des joueurs du nouveau club du joueur*

---

## Lors du mercato d'hiver

---

*Valeur initiale = Moyenne des joueurs du nouveau club du joueur. Uniquement ceux qui ont joué au moins un match lors de la compétition courante*

---

## 2 Compétition entre nations (Coupe du Monde, Euro)

---

$VALEUR\ INITIALE = (IndFIFA * 3000) + (NbSel * 20000) + (NbButSel * IndPoste)$

Avec

*IndFIFA : indice FIFA*

*NbSel : nombre de sélections*

*NbButSel : nombre de buts en sélection*

*IndPoste\*\* : coefficient affecté aux buts marqués selon le poste du joueur*

---

\*\* attaquant = 3000

milieu = 5000

défenseur = 7000

gardien = 10000

## 1.13. Valeur réelle / valeur Idemfoot

### Valeur réelle

Chaque joueur participant au championnat voit sa valeur évoluer en fonction de :

- ses performances avec son club lors du championnat, ce sont les dividendes,
- la demande qu'il génère auprès des gamers.

Il s'agit de la valeur réelle.

La valeur réelle est calculée comme suit :

---

$$\text{Valeur} = i + a * 4\,000 - v * 4\,000 + d$$

Avec :

*i* : valeur initiale

*a* : nombre de fois que le joueur a été acheté

*v* : nombre de fois que le joueur a été vendu

*d* : somme des dividendes

---

La valeur réelle ne peut être inférieure à 0 €.

### **Valeur Idemfoot**

La valeur Idemfoot d'un joueur est la valeur à laquelle il est acheté ou vendu.

La valeur Idemfoot ne peut être inférieure à 500 000 €.

## **1.14. La demande**

Un joueur vendu par un gamer voit sa valeur diminuée de 4 000 €.

Un joueur acheté par un gamer voit sa valeur augmentée de 4 000 €.

Les compositions initiales ne génèrent pas de plus-value sur les joueurs.

La vente d'un joueur acheté lors d'une composition initiale ne génère pas de moins-value sur ce joueur.

## 6. Dividendes

### 1.15. Principe

La performance d'un joueur est valorisée pour chaque journée de championnat : ce sont les dividendes.

Les dividendes font varier la valeur des joueurs.

Les dividendes réalisés par les joueurs titularisés dans le portefeuille du gamer sont versés dans sa trésorerie à hauteur de 70%.

Les dividendes réalisés par les joueurs titularisés dans le portefeuille du gamer sont versés dans le compte bloqué à hauteur de 30%.

### 1.16. Barème

Sources des données :

- But : LFP
- CSC : LFP
- Cartons : LFP
- Passe décisive : L'Equipe

#### 1 Bonus

#### Joueur

	Gardien	Défenseur	Milieu	Attaquant
Titulaire	70 000 €	70 000 €	70 000 €	70 000 €
Remplaçant	30 000 €	30 000 €	30 000 €	30 000 €
But inscrit	190 000 €	160 000 €	140 000 €	130 000 €
Passe décisive	170 000 €	150 000 €	130 000 €	110 000 €
Défense invaincue	40 000 €	80 000 €	25 000 €	10 000 €
3 buts inscrits	100 000 €	100 000 €	100 000 €	100 000 €

#### Equipe

	Barème
Victoire à l'extérieur	120 000 €
Victoire à domicile	90 000 €
Nul à l'extérieur	50 000 €
Nul à domicile	20 000 €
Terrain neutre	

Victoire	100 000 €
Nul	30 000 €
Victoire après prolongation	80 000 €
Défaite après prolongation	40 000 €
Victoire aux tirs aux buts	60 000 €
Défaite aux tirs aux buts	50 000 €

## 2 Malus

### Joueur

	Gardien	Défenseur	Milieu	Attaquant
Match non joué	- 170 000 €	- 170 000 €	- 170 000 €	- 170 000 €
Carton rouge	- 220 000 €	- 220 000 €	- 220 000 €	- 220 000 €
Carton jaune	- 80 000 €	- 80 000 €	- 80 000 €	- 80 000 €
But contre son camp	- 120 000 €	- 120 000 €	- 120 000 €	- 120 000 €

### Equipe

	Barème
Défaite à l'extérieur	- 30 000 €
Défaite à domicile	- 90 000 €
<b>Terrain neutre</b>	
Défaite	- 20 000 €

## 1.17. Capitaine

Le gamer peut choisir un des joueurs titulaires de son portefeuille pour en faire son capitaine.

Les dividendes de ce joueur seront doublés.

## 7. Pronostics

---

### 1.18. Principe

Le principe est le même que celui du jeu Loto Foot de la Française des Jeux.

Vous devez choisir pour chacun des matches proposés l'une des possibilités suivantes :

- 1 : l'équipe qui reçoit gagne
- N : match nul entre les 2 équipes
- 2 : l'équipe qui joue à l'extérieur gagne

Il n'y a pas de malus en cas de mauvaises réponses. Le hasard peut donc être votre allié.

Le résultat est celui à la fin des prolongations, s'il y en a.

Vous ne pouvez pronostiquer sur un match que s'il n'a pas encore débuté. S'il a débuté ou s'il est terminé, il sera impossible pour vous de changer votre pronostic.

Mais vous pouvez changer vos pronostics jusqu'au dernier moment.

Exemple :

Nous sommes le 13/12 à 15h.

Bordeaux – Caen a lieu le 12/12 à 20h.

Le reste de la journée a lieu le 13/12 à 20h.

Vous pouvez encore changer tous vos pronostics jusqu'à 19h59 excepté celui de Bordeaux - Caen.

### 1.19. Gains

Les gains sont versés dans la trésorerie du gamer à hauteur de 70%.

Les gains sont versés dans le compte bloqué à hauteur de 30%.

Les gains générés par les pronostics sont calculés à partir d'une fonction mathématique. Elle fait perdre ou gagner au gamer autant d'argent que son résultat est éloigné de celui de la moyenne des gamers.

---

*soit  $x$  = résultat du gamer – résultat moyen pour la journée (en pourcentage)*

*$x$  correspond à l'écart par rapport à la moyenne.*

$$G = ( (0.008 * x^3) + 8 * x + 400 ) * 1200$$

---

$G$  est limité par un plancher et un plafond. Un gamer ne pourra pas perdre ou gagner plus de 2 000 000 €.

Si le gamer a 0% de bons résultats et que cette somme est positive, le gamer ne gagne rien.

Exemple :

Moyenne pour la journée : 56%

Résultat du gamer : 70%

Ecart = 26

La somme obtenue :  $( (0.008 * 26^3) + 8 * 26 + 400 ) * 1200 = 640\,742 \text{ €}$

### **Pourquoi un pourcentage de bons résultats plutôt qu'un nombre ?**

Tout simplement pour gérer les journées avec des matches reportés ou décalés à une date trop éloignée de celles des autres matches d'une journée.

Ainsi, si lors d'un WE, seul 7 matches sont joués lors d'une journée et que vous avez 4 bons résultats, votre pourcentage sera de 57 %.

## **1.20. Pronostics anticipés**

Il est possible de pronostiquer pour des journées qui se dérouleront plus tard. C'est très pratique pour prévenir de départs en vacances ou lorsqu'on le sait que l'on aura plus d'accès Internet pendant un certain temps.

8.

## Compte bloqué

---

Les gains (dividendes + pronostics) obtenus lors d'une journée seront versés comme suit :

- 70% dans la trésorerie
- 30% dans le compte bloqué

Les gains négatifs seront affectés à 100% à la trésorerie.

### 1.21. Classements généraux

#### 1 Super gamer

Les gamers sont classés suivant la somme de la trésorerie, du compte bloqué et de la valeur de leur portefeuille à un instant précis.

Ce classement est le plus prestigieux d'IDEMFOOT puisqu'il tient compte à la fois des qualités de manager, de pronostiqueur et de boursicoteur du gamer.

#### 2 Performance

Les gamers sont classés suivant la somme des points attribués par trophées remportés (cf. 2 trophées Idemfoot et indice de performance).

#### 3 Portefeuille

Les gamers sont classés suivant la valeur de leur portefeuille à un instant précis.

#### 4 Dividendes

##### Total

Les gamers sont classés suivant la somme des dividendes récoltés par les joueurs titularisés de leur portefeuille lors de chaque journée de championnat.

##### Moyenne

Les gamers sont classés suivant la moyenne des dividendes récoltés par les joueurs titularisés de leur portefeuille lors de chaque journée de championnat.

Seuls les gamers ayant participé à au moins 2 tiers des journées possibles apparaissent dans ce classement.

#### 5 Pronos

##### Total

Les gamers sont classés suivant la somme des gains réalisés grâce à leurs pronostics lors de chaque journée de championnat.

##### Moyenne

Seuls les gamers ayant participé à au moins 2 tiers des journées possibles apparaissent dans ce classement.

## 1.22. Classements à la journée

### 1 Dividendes

Les gamers sont classés suivant les dividendes récoltés par les joueurs titularisés pour une journée de championnat donnée.

### 2 Pronos








Les gamers sont classés suivant les gains réalisés grâce à leurs pronostics pour une journée de championnat donnée.

## Trophées Idemfoot et indice de performance


Pour chaque performance significative, le gamer reçoit un trophée virtuel.  
Ces trophées sont visibles dans la fiche profil du gamer.

L'indice de performance permet de déterminer le niveau de chaque gamer dans le jeu. Il est calculé à partir des trophées glanés depuis la création du jeu.

A chaque trophée est attribué un nombre de points.

Trophée	Ce qu'il faut faire pour l'obtenir	Nombre de points
	Finir dans les places 1 à 10 du classement Super Gamer	10
	Finir dans les places 11 à 20 du classement Super Gamer	7
	Finir dans les places 21 à 30 du classement Super Gamer	5
	Finir 1er du classement "Top Dividendes à la moyenne"	4
	Finir 1er du classement "Top Pronos à la moyenne"	3
	Finir 1er du classement "Top Dividendes à la journée"	2
	Finir 1er du classement "Top Pronos à la moyenne"	1

L'indice de performance est la somme des points attribués par trophée.

Il est représenté sous forme d'une barre  remplie en fonction de l'écart du gamer avec le meilleur gamer de tous les temps.

Elle apparaît dans la fiche profil du gamer et dans les classements gamers.