



Table des matières

1. Préliminaires	4
1.1. Présentation rapide	4
1.2. Mots-clés.....	4
1.3. Déroulement du jeu	5
1.4. Chronologie d'un cycle Idemfoot	5
1 Exemple pour une journée type.....	6
1.5. Règles de bonnes conduite.....	6
1 Ghostage	6
2 Sanctions	6
2. Définitions principales des phases du jeu : Gel / Fixing / Dégel	7
2.1. Gel.....	7
2.2. Fixing.....	7
2.3. Dégel.....	7
3. Portefeuille de joueurs.....	8
3.1. Définition	8
3.2. Composition initiale	8
1 Conseils	9
3.3. Modifications du portefeuille	9
1 Remplacements.....	9
2 Transferts	9
Nombre autorisé	9
Limite de joueurs de la même équipe.....	10
Coût d'un transfert en période de fixing(définition du fixing paragraphe 1.2)	10
Coût d'un transfert hors période de fixing	10
Nouveauté 2016-2017sur les taxes	11
Paramètres compétition internationale	11
Exemple de possibilité de transfert hors période de fixing.....	11
Cas de trésorerie négative après le fixing	12
Pourquoi faire des transferts ?	12
3 Capitaine	12
4. Détails sur les phases de jeu : Gel / Fixing / Dégel	13
4.1. Gel.....	13
4.2. Fixing.....	13
1 Passage d'un ordre	13
2 Exécution des ordres et nouvelles valeurs des joueurs	14
3 Exemples :	14
Passage d'ordre	14

Exécution des ordres et nouvelles valeurs des joueurs.....	15
4.3. Dégel	16
5. <i>Matches reportés</i>	17
6. <i>Valeur des joueurs</i>	18
6.1. Valeur initiale	18
1 Championnat de France	18
Au début de la saison	18
Joueur ayant participé à la saison précédente	19
Promus.....	19
Néo-pros.....	19
Nouveaux joueurs ajoutés dans le championnat	19
Joueurs non star.....	19
Joueurs star.....	19
Lors du mercato d'hiver.....	19
Joueurs non star.....	19
Joueurs star.....	19
2 Compétition entre nations (Coupe du Monde, Euro)	20
6.2. Valeur réelle / valeur Idemfoot	20
Valeur réelle	20
Valeur Idemfoot	21
6.3. La demande	21
7. <i>Dividendes</i>.....	22
7.1. Principe	22
7.2. Barème.....	22
1 Bonus.....	22
Joueur	22
Equipe.....	23
2 Malus.....	23
Joueur	23
Equipe.....	24
7.3. Capitaine	24
8. <i>Pronostics</i>.....	25
8.1. Principe	25
8.2. Gains	25
8.3. Matches reportés.....	26
8.4. Pronostics anticipés	27
9. <i>Compte bloqué</i>	28
9.1. Championnat de France	28
9.2. Compétions par nation.....	28
10. <i>Classements</i>.....	29
10.1. Classements généraux.....	29



1 Super gamer	29
2 Performance.....	29
3 Portefeuille	29
4 Dividendes.....	29
Total.....	29
Moyenne	29
5 Pronos	29
Total.....	29
Moyenne	29
10.2. Classements à la journée.....	30
1 Dividendes.....	30
2 Pronos	30
10.3. Classements saisonniers.....	30
11. Trophées Idemfoot et indice de performance.....	31



1. Préliminaires

1.1. Présentation rapide

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

Fan de sport, de football (Championnat de France, Coupe d'Europe/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 le championnat de France le week-end ou lors d'un tournoi international. 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.



Selon le type de compétition, le compte bloqué peut être 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 fixing est la 1^{ère} 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 du 11 titulaire,
- 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



1 Exemple pour une journée type

- vendredi 18h30 : gel progressif des équipes participant au 1er match
- vendredi 20h30 : 1er match
- Dimanche 19h : gel total
- Dimanche 21h : début dernier match
- Lundi 17h30 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

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. Définitions principales des phases du jeu : Gel / Fixing / Dégel

2.1. 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.**

2.2. Fixing

Le fixing est la 1^{ère} 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 y a une commission fixe pour les transferts réalisés pendant le fixing d'un montant de 100 000 €.

2.3. 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 fixing précède le dégel.



3. Portefeuille de joueurs

3.1. 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.

3.2. 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 CHAMPIONNAT= coefficient de difficulté initial = 0.8

COEFF_INIT INTERNATIONALE= coefficient de difficulté initial = variable selon difficulté (pour la CDM 2018 le coefficient décidé est de 1.0)

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 (ce nombre est réévalué pour les tours à élimination directe des compétitions internationales).

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.

3.3. 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

Championnat de France :

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

Compétitions par nation :

Le nombre de transferts est limité à **5** entre 2 journées de phases de poules.

Le nombre de transferts passe à **6** à partir des tours à élimination directe (soit dès la fin de la 3^{ème} journée).



Limite de joueurs de la même équipe

Championnat de France :

Le nombre de joueurs d'une même équipe est limité à **4**.

Compétitions par nation :

Le nombre de joueurs d'une même équipe est limité à **4 en phase de poule**.

Le nombre de joueurs d'une même équipe est limité à **6 en 1/8eme, 7 en 1/4 et 8 en 1/2 finale**.

Le nombre de joueurs d'une même équipe est limité à **9 en finale pour l'Euro (6 pour la Coupe du Monde étant donné qu'une petite finale se joue et est prise en compte sur Idemfoot)**.

Coût d'un transfert en période de fixing (définition du fixing paragraphe 1.2)

A chaque transfert, votre trésorerie est débitée de :

7 % de la valeur du joueur acheté au titre de la commission variable

+ 100 000 € de trésorerie au titre de la commission fixe pendant le fixing

Coût d'un transfert hors période de fixing

A chaque transfert, votre trésorerie est débitée de :

7 % de la valeur du joueur acheté au titre de la commission variable

+ 200 000 € de trésorerie au titre de la commission fixe si pas en période de fixing

Sachant qu'un joueur coûte au minimum 500 000 €, la commission est au minimum de 135 000 € en période de fixing et de 235 000 € en période hors fixing.



Variation des taxes en cours de saison

Au lancement du top Hiver, c'est-à-dire après les versements de la Journée 19, la taxe variable passera de 7% à 6%.

Au lancement du top Printemps, c'est-à-dire après les versements de la Journée 28, la taxe variable passera de 6% à 4% et la taxe fixe hors fixing sera réajustée de 200 000 € à 150 000 €

Paramètres compétition internationale

A chaque transfert, votre trésorerie est débitée de :

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

+ 100 000 € de trésorerie au titre de la commission fixe pendant et hors fixing

Exemple de possibilité de transfert hors période de fixing

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

$$TRESORERIE + VALEUR JOUEUR VENDU \geq VALEUR JOUEUR ACHETE + COMMISSION + 7 \% \text{ de VALEUR JOUEUR ACHETE}$$

Exemple :

Trésorerie : 200 000 €

Joueur acheté : 1 200 000 €

Joueur vendu : 1 000 000 €

Commission : 200 000 €

200 000 + 1 000 000 < 1 200 000 + 200 000 + 84 000 donc ce transfert n'est pas possible.



Cas de trésorerie négative après le fixing

Dans le cas d'une trésorerie négative après le fixing il quand même possible d'effectuer des transferts à partir du moment où la trésorerie après ce transfert devient moins négative.

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.



4. Détails sur les phases de jeu : Gel / Fixing / Dégel

4.1. 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.

4.2. Fixing

Le fixing est la 1^{ère} 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 y a une commission fixe pour les transferts réalisés pendant le fixing d'un montant de 100 000 €.

Pendant le fixing, les pronostics sont possibles.

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

$$TRESORERIE + SOMME(VALEUR JOUEUR A VENDRE) \geq SOMME(VALEUR JOUEUR A ACHETER) + ((NB ORDRE) * COMMISSION_FIXE_FIXING) + \%age \text{ de } SOMME(VALEUR JOUEUR A ACHETER)$$

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.

$$Valeur \text{ joueur après fixing} = Valeur \text{ joueur avant fixing} + (Nombre \text{ d'achats} - Nombre \text{ de ventes}) * (10000/2)$$

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.

La valeur de 10000 dans la formule représente l'augmentation ou la baisse de valeur par achat/vente des joueurs.

Attention ! selon le nombre de gamers inscrits en début de compétition ce montant peut varier mais il restera fixe durant toute la compétition.

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. Toutefois, 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.

Les transferts en période de fixing permettent d'obtenir 50 % de la PV/MV du joueur acheté/vendu.

3 Exemples :

Soient les joueurs :

- J1, valeur 3.000.000 €
- J2, valeur 1.000.000 €
- J3, valeur 2.000.000 €
- J4, valeur 1.000.000 €

Passage d'ordre

Le fixing commence.



Le gamer G1 veut passer deux ordres.

Sa trésorerie est de 3.300.000 €.

1er ordre

Passage d'ordre de transfert de J2 pour J1.

Dans notre cas : $3.300.000 + 1.000.000 \geq 3.000.000 + 100.000 + 210.000$

La "trésorerie fixing" devient 990.000 €.

-> le passage d'ordre est accepté.

2ème ordre

Passage d'ordre de transfert de J4 pour J3.

Dans notre cas : $990.000 + 1.000.000 \geq 2.000.000 + 100.000 + 140.000$

La "trésorerie fixing" devient -250.000

-> 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 valeur d'achat/vente : $3.000.000 + (5 - (22-2)) * (10000/2) = 2.925.000$

J2 a 5 ordres d'achat

J2 a 20 ordres de vente

J2 a pour valeur d'achat/vente : $1.000.000 + (5 - 20) * (10000/2) = 925.000$

Pour G1, l'ordre est exécuté.

Sa trésorerie devient :

$3.300.000 + 925.000 - (2.925.000 + 0.07 * 2.925.000) = 1.095.250$

Scénario 2 : (la trésorerie devient négative)

J1 a 300 ordres d'achat



J1 a 5 ordres de vente

J1 a pour valeur d'achat/vente : $3.000.000 + (300 - 5) * (10000/2) = 4.475.000$

J2 a 5 ordres d'achat

J2 a 200 ordres de vente

J2 a pour valeur d'achat/vente : $1.000.000 + (5 - 200) * (10000/2) = 25.000$

Pour G1, l'ordre est exécuté.

Sa trésorerie devient :

$3.300.000 + 25.000 - (4.475.000 + 0.07 * 4.475.000) = -1.463.250$

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

4.3. 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 fixing précède le dégel.



5. Matchs reportés

Un joueur participant à un match reporté voit sa valeur augmenter à hauteur de ses dividendes comme pour un match classique.

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.

En cas de matchs reportés dans votre équipe au moment du gel, les joueurs concernés ne pourront pas vous rapporter de dividendes dans le cadre du classement journée dividendes.

Les dividendes de ces joueurs vous seront versés lorsque le match en retard sera joué, même si vous décidez de les remplacer entre temps.

Exemple :

Le match Marseille – Nice comptant pour la journée 12 est reporté à une date ultérieure. Vous disposez dans votre « 11 » d'un attaquant marseillais et d'un défenseur niçois. Ces 2 joueurs sont enregistrés au gel de la dernière équipe disputant la journée 12.

Vous décidez de revendre ces 2 joueurs avant la journée 14 par exemple. Le match Marseille – Nice est décalé après la journée 15. A la fin du match vous bénéficiez tout de même des dividendes de vos 2 joueurs enregistrés.

Ces gains seront versés à votre trésorerie à hauteur de 70% et à votre compte bloqué à hauteur de 30%, comme pour des dividendes classiques.



6. Valeur des joueurs

6.1. Valeur initiale

1 Championnat de France

Considérons :

- NbPtsClub : nombre de points obtenus au cours de la saison précédente de championnat 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
- VM : valeur marchande définie par le site <http://www.transfermarkt.de/>
- VMeq : moyenne des valeurs marchandes des joueurs d'un club.
- Un joueur est considéré comme « star » si sa VM > VMeq.

Au début de la saison

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

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

Si NbJCompetN-1 / 38 est < ou = 0.6 alors :

$$\text{DivN-1} = \text{TotalDividendesN-1} * 38 / \text{NbJCompetN-1} * 0.7$$

Valeur dividendes :

Si participation uniquement à N-1 : DivN-1

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

Si participation à N-1 et N-2 et DivN-2 < DivN-1 : DivN-1

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

Valeur club : $55000 * NbPtsClub$

Valeur initiale = Valeur club + Valeur dividendes

Promus

Valeur club : $30000 * NbPtsClub$

Valeur initiale = Valeur club + Valeur dividendes

Néo-pros

*Valeur initiale = Valeur club * 0,75*

Nouveaux joueurs ajoutés dans le championnat

Joueurs non star

Valeur initiale = Moyenne des joueurs du nouveau club du joueur

Joueurs star

Valeur initiale = Moyenne des joueurs du nouveau club du joueur + 25% (VM - VMeq)

Lors du mercato d'hiver

Joueurs non star

Valeur initiale = Moyenne des joueurs du nouveau club du joueur (uniquement ceux qui ont joué au moins un match lors de la compétition courante)

Joueurs star

Valeur initiale = Moyenne des joueurs du nouveau club du joueur (uniquement ceux qui ont joué au moins un match lors de la compétition courante) + 25% (VM - VMeq)



2 Compétition entre nations (Coupe du Monde, Euro)

$$\text{VALEUR INITIALE} = \text{IndFifa_norm} * 4\,000\,000 + 2\,000\,000 + (\text{NbSel} * 5000) + (\text{NbButSel} * \text{IndPoste}) + 1\% \text{VM}$$

Avec

$$\text{IndFifa_norm} = (\text{IndFifa} - \text{IndFifa}(\text{inf})) / (\text{Indfifa}(\text{sup}) - \text{Indfifa}(\text{inf}))$$

NbSel : nombre de sélections

NbButSel : nombre de buts en sélection

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

** attaquant = 20 000

milieu = 25 000

défenseur = 30 000

gardien = 35 000

6.2. 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 :

$$\text{Valeur} = i + a * 10\,000 - v * 10\,000 + d$$

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 €.

6.3. La demande

Un joueur vendu voit sa valeur diminuée de 10 000 € sauf s'il a été acheté dans le portefeuille initial.

Un joueur acheté par un gamer voit sa valeur augmentée de 10 000 €.

L'équipe se réserve la possibilité de modifier cette valeur avant le début de la compétition en fonction du nombre de gamers inscrits.

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.



7. Dividendes

7.1. 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%.

Pour les compétitions internationales 100% des gains sont reversés à la trésorerie.

7.2. Barème

Sources des données :

- But : whoscored
- CSC : whoscored
- Cartons : whoscored
- Passe décisive : whoscored
- Pénalties réussis/manqués : whoscored
- Arrêts du gardien : whoscored

*en cas d'erreur manifeste l'équipe de modération se réserve le droit de faire valoir son bon sens pour une saisie correcte. Ce principe est valable s'il est indéniable que le site source s'est trompé en confondant deux joueurs.

1 Bonus

Joueur

	Gardien	Défenseur	Milieu	Attaquant
Titulaire	90 000 €	90 000 €	90 000 €	90 000 €
But inscrit	190 000 €	170 000 €	150 000 €	130 000 €

Pénalty réussi	100 000 €	100 000 €	100 000 €	100 000 €
Passe décisive	170 000 €	150 000 €	130 000 €	120 000 €
Défense invaincue	50 000 €	100 000 €	40 000 €	10 000 €
Hat trick*	100 000 €	100 000 €	100 000 €	100 000 €
Arrêt du gardien	15 000 €	15 000 €	15 000 €	15 000 €
Bonus 8 arrêts et +*	100 000 €	100 000 €	100 000 €	100 000 €

Les bonus « joueur » sont pondérés sur le temps de jeu. Les formules suivantes reprennent les pondérations appliquées :

Temps de jeu : Nombre de minutes jouées x 1000 €

Bonus individuels : $(2 - (\text{Nb de minutes jouées} / 90)) \times \text{barème}$

*les bonus Hat trick et 8 arrêts ne sont pas pondérés.

Equipe

	Barème
Championnat de France	
Victoire à l'extérieur	150 000 €
Victoire à domicile	110 000 €
Nul à l'extérieur	60 000 €
Nul à domicile	0 €
Terrain neutre (compétition internationale)	
Victoire	110 000 €
Nul	40 000 €
Victoire après prolongation	80 000 €
Défaite après prolongation	20 000 €
Victoire aux tirs aux buts	60 000 €
Défaite aux tirs aux buts	50 000 €

Bonus équipe : $(\text{Nb de minutes jouées} / 90) \times \text{barème}$

2 M a l u s

Joueur

	Gardien	Défenseur	Milieu	Attaquant
Match non joué	- 200 000 €	- 200 000 €	- 200 000 €	- 200 000 €
Carton rouge	- 150 000 €	- 150 000 €	- 150 000 €	- 150 000 €
Carton jaune	- 70 000 €	- 70 000 €	- 70 000 €	- 70 000 €
But contre son camp	- 80 000 €	- 80 000 €	- 80 000 €	- 80 000 €



But encaissé <i>(applicable au 2ième but encaissé)</i>	- 30 000 €	- 30 000 €	- 20 000 €	- 10 000 €
Pénalty manqué	- 50 000 €	- 50 000 €	- 50 000 €	- 50 000 €

Malus individuels : $(2 - (\text{Nb de minutes jouées} / 90)) \times \text{barème}$

Equipe

	Barème
Championnat de France	
Défaite à l'extérieur	- 60 000 €
Défaite à domicile	- 130 000 €
Terrain neutre (compétition internationale)	
Défaite	- 60 000 €

7.3. Capitaine

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

Les dividendes de ce joueur seront doublés (en négatif ou en positif).



8. Pronostics

8.1. 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

Les résultats sont ceux à la fin de la prolongation s'il y en a une (pour les compétitions internationales).

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

ATTENTION INFORMATION IMPORTANTE : chaque pronostic oublié sera considéré comme faux. Un gamer ayant oublié volontairement ou non de pronostiquer le premier match de la journée et qui obtiendrait le sans faute sur les 9 autres pronostics n'obtiendra plus un taux de réussite de 100% mais de 90%.

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 – Paris 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 - Paris.

8.2. 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%.



Pour les compétitions internationales 100% des gains sont reversés à la trésorerie.

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 = 24

La somme obtenue : $((0.008 * 24^3) + 8 * 24 + 400) * 1200 = 702.592 \text{ €}$

Pour les compétitions internationales les gains sont limités à – 200 000 € et à + 800 000 € pour les 1/2 finales et pour la finale si un match pour la 3^{ème} place se joue. S'il n'y a pas de match pour la 3^{ème} place les gains sont de 500 000 € si le pronostic de la finale est bon et de – 200 000 € s'il est faux.

8.3. Matches reportés

Les matches reportés ne sont pas pronostiquables et ne rentrent pas en compte dans le calcul. Si vous avez anticipé le pronostic sur ces matches, pas de panique ils ne seront pas pris en compte comme pour l'ensemble des gamers.



8.4. 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.



9. Compte bloqué

9.1. **Championnat de France**

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.

9.2. **Compétions par nation**

Les gains (dividendes + pronostics) obtenus lors d'une journée seront versés intégralement dans la trésorerie.



10. Classements

10.1. 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. 11 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.



10.2. 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.

10.3. Classements saisonniers

Afin de maintenir des objectifs pour des gamers un peu en retrait au classement général, il existe des classements saisonniers qui récompensent les 10 meilleurs gamers sur ces plages de temps.

Les saisons sont les suivantes :

- Été : de la journée 1 à la journée 10
- Automne : de la journée 11 à la journée 19
- Hiver : de la journée 20 à la journée 28
- Printemps : de la journée 29 à la journée 38



11. 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 1 ^{er} du classement Super Gamer	30
	Finir dans les places 2 à 10 du classement Super Gamer	20
	Finir dans les places 11 à 20 du classement Super Gamer	15
	Finir dans les places 21 à 30 du classement Super Gamer	10
	Finir dans les places de 31 à 100 du classement Super Gamer	5
	Finir 1er du classement "Top Dividendes à la moyenne"	12
	Finir dans les places 2 à 10 du classement "Top Dividendes à la moyenne"	4
	Finir 1er du classement "Top Pronos à la moyenne"	6
	Finir dans les places 2 à 10 du classement "Top Pronos à la moyenne"	2
	Finir 1er du classement "Top Spéculation "	12
	Finir dans les places 2 à 10 du classement "Top Spéculation "	4
	Finir 1er du classement "Top Dividendes à la journée"	3
	Finir 1er du classement "Top Pronos à la journée"	1
Saison	Finir 1 ^{er} du classement Top saisonnier	5
Saison	Finir dans les places 2 à 10 du Top Saisonnier	2



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.