



PRONO F1 2014 TEASER

Bonjour à tous !!!

Vous avez bien lu, PronoF1 est de retour après un an d'absence !!
Pour cette saison 2014, PronoF1 va évoluer et fusionner avec le concours existant de Damien, nous avons décidé de nous associer pour vous proposer ce nouveau millésime de notre sympathique concours de pronostics sur la F1 !!

Pour les habitués du concours de Damien, on conserve le système de pronostics par SMS uniquement, un pronostic étant composé du pilote en pole, du temps de pole et des 3 premiers de la course. Pour le classement, la méthode de classement du concours PronoF1 est appliquée (voir ci-après) et les résultats seront publiés sur une page internet.

Pour les habitués de PronoF1, le logiciel disparaît, le pronostic se fait donc par SMS (temps de pole, poleman et trois premiers), la règle de calcul est identique à celle de la saison 2012.

Sans plus attendre, je vous propose les règles du jeu Prono F1 2014.

RÈGLES DU JEU

ARTICLE 1 : PRINCIPE DU CONCOURS

ARTICLE 1.1 : Le concours PronoF1 permet aux personnes inscrites de pronostiquer gratuitement sur les résultats des Grands-Prix FIA de la saison en cours de Formule 1 (Séance de qualifications et course)

ARTICLE 1.2 : Le jeu comporte autant de manches que de Grands-Prix au cours de la saison. L'annulation d'un Grand-Prix par la FIA verra automatiquement l'annulation de la manche correspondante du concours PronoF1.

ARTICLE 1.3 : Chaque participant pronostique, avant chaque course, le pilote en pole position, le temps réalisé pour l'obtention de la pole position ainsi que les 3 premiers pilotes pour la course.

ARTICLE 1.4 : Après chaque Grand-Prix, les points de chacun des pronostiqueurs en fonction des résultats de la séance de qualification et de la course seront calculés selon la règle décrite plus bas et un classement sera mis en ligne.

ARTICLE 1.5 : Chaque participant a la possibilité de valider ses pronostics et de les soumettre à volonté à condition que les dates et heures limites de pronostics ne soient pas dépassées. Un joueur peut ainsi soumettre autant de pronostics qu'il le souhaite, seul le dernier pronostic valide sera pris en compte pour le calcul des points.

ARTICLE 1.6 : Les pronostics doivent être envoyés sous la forme d'un SMS au numéro 06.xx.xx.xx.xx. (Le numéro vous sera communiqué par retour d'inscription)

ARTICLE 1.7 : Les pronostics doivent être envoyés au plus tard 5 minutes avant le début de la séance de qualifications. Tout pronostic reçu après cette limite ne sera pas pris en compte.

ARTICLE 1.8 : La participation au concours PronoF1 est libre et totalement gratuite. Tout joueur inscrit n'a pas l'obligation de participer à toutes les manches de la saison. Cela limitera évidemment ses chances de bien figurer au classement du concours.

ARTICLE 1.9 : L'inscription au concours se fera obligatoirement par l'envoi d'un email à l'adresse suivante : inscriptions.pronof1@free.fr
Ce mail devra contenir vos noms, prénom, adresse email et numéro de téléphone portable.

ARTICLE 1.10 : Tous les joueurs inscrits au concours recevront dès lors les courriels d'informations sur le concours émis par le webmaster. Ces courriels concernent l'annonce des prochaines courses, l'annonce de la mise en ligne des résultats, l'annonce d'un événement concernant la F1 ou le concours, et enfin le message de rappel d'envoi des pronostics, envoyés uniquement aux joueurs n'ayant pas encore validés leurs pronostics.

ARTICLE 1.11 : Au cours de la saison, chaque joueur disposera de 3 niveaux de KERS (ou boost de points). Au cours de la saison, il suffira au joueur de préciser KERS ou BOOST dans son pronostic pour que les points gagnés sur la manche en question soient doublés ! Attention, après 3 utilisations, la pile de KERS sera vide !!

ARTICLE 1.12 : Tout pronostic reçu incomplet (pilote manquant, temps de pole manquant, etc...) ne sera pas pris en compte. A la demande du joueur, il sera possible de reprendre le pronostic précédent mais un temps de pole forfaitaire de 3'00.00 sera attribué.

ARTICLE 2 : RÉSULTATS DES GRANDS-PRIX ET ATTRIBUTION DES POINTS

ARTICLE 2.1 : Les résultats des qualifications et de la course tiendront compte des éventuelles disqualifications et/ou rétrogradations.

ARTICLE 2.2 : Chaque joueur recevra des points en fonction des combinaisons gagnantes que remplit son pronostic. Les combinaisons rapportant des points sont :

1. Nombre maximum de pilotes dans les points : le joueur a donné le plus grand nombre de pilotes dans les 3 premiers.
2. Pole Man : le joueur a donné le pilote en pole position
3. Points pour le temps de pole : le joueur marquera des points en fonction de l'écart entre son temps de pole joué et le temps de pole réalisé : 35 points pour un "tout pile", 25 points pour un écart < 1 dixième, 20 points pour un écart < 2 dixièmes, 15 points pour un écart < 3 dixième, 10 points pour un écart < 4 dixièmes, 5 Points pour un écart > 5 dixièmes. Enfin, le joueur marquera 10 points s'il est le joueur à avoir trouvé l'écart le plus faible avec la pole réelle.
4. Points du 1er parié : le joueur marque des points en fonction de la position d'arrivée du pilote joué 1er

5. Points du 2ième parié : le joueur marque des points en fonction de la position d'arrivée du pilote joué 2ième
6. Points du 3ième parié : le joueur marque des points en fonction de la position d'arrivée du pilote joué 3ième

Le détail de l'attribution des points est expliqué dans la rubrique Classements.

ARTICLE 2.3 : Un classement général des joueurs sera établi en sommant la performance de chaque joueur à chaque manche disputée. Ce classement sera mis en ligne par le Webmaster sous forme de tableaux de résultats (captures d'écran) sur le site web PronoF1, permettant ainsi aux joueurs de consulter les résultats de n'importe quel terminal.

ARTICLE 2.4 : La parution des résultats d'une manche du concours intervient la plupart du temps dans les heures qui suivent la course. Cependant, il arrive durant les périodes de congés que les résultats d'une manche ne soient publiés que plusieurs jours après une course. En aucun cas le Webmaster ne sera tenu de publier les résultats d'une course sitôt le Grand Prix terminé.

ARTICLE 2.5 : La publication des résultats sera faite sur 3 medias, permettant à tous d'accéder facilement aux classements :

- Sur le site PronoF1 à l'adresse suivante : <http://webmaster.pronof1.free.fr/portail>
- Sur Facebook: <https://www.facebook.com/Fourwheelspassion>
- Sur TWITTER: <https://twitter.com/PronoF1>

ARTICLE 3 : LE GAGNANT DU CONCOURS

ARTICLE 4.1 : Le vainqueur du concours n'aura comme récompense que le mérite de figurer dans le « Hall of Fame » du site. Aucune récompense particulière n'est prévue pour le gagnant du concours autre que les félicitations du Webmaster ! A titre exceptionnel, le gagnant du concours pourra se voir remettre un lot par le webmaster. La remise de ce lot est au bon vouloir du webmaster, sans aucun engagement.

ARTICLE 4.2 : En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur sera celui ayant la meilleure place moyenne obtenue sur l'ensemble des manches disputées. Dans le cas d'une nouvelle égalité, la victoire sera attribuée sur le nombre de victoires de manches, puis de secondes places, etc. jusqu'à départager l'ensemble des joueurs.

ARTICLE 4.3 : Le gagnant du concours gagnera... le droit d'être admiré par les autres !! Les organisateurs du concours prévoient un trophée qui sera remis au vainqueur, ce trophée sera conservé par le vainqueur sortant lors de la saison suivante et sera passé (ou conservé !!) au vainqueur de la saison suivante. (pour les candidats hors Toulouse, prévoir une petite expédition du trophée, 5.9€ en Colissimo...).

ARTICLE 5 : LIMITATIONS, RISQUES ET ANNULATIONS

ARTICLE 5.1 : Tout joueur souhaitant annuler son inscription au concours est prié de contacter le Webmaster du concours (webmaster.pronof1@free.fr), afin qu'il soit retiré de la liste de diffusion des courriels du concours.

ARTICLE 5.2 : Malgré l'absence d'obligation de participation à toutes les manches du championnat, un joueur ne participant pas à 4 manches consécutives verra son inscription

suspendue. Il ne recevra plus les courriels du concours, mais apparaîtra toujours dans la liste des joueurs inscrits au concours, ses résultats (s'il a joué au moins une fois) apparaîtront toujours. Les pronostics d'un joueur dont l'inscription a été suspendue ne seront pas pris en compte. Le joueur sera averti par courriel de la suspension de son inscription.

ARTICLE 5.3 : Tout joueur dont la participation au concours ayant été suspendue devra contacter le webmaster du concours pour demander explicitement la réactivation de son inscription, sans quoi il ne recevra plus les courriels du concours.

MÉTHODE DE CLASSEMENT DU CONCOURS

Tout d'abord, le principe général, il s'agit de pronostiquer les 3 premiers de chaque Grand Prix ainsi que le nom du pilote en pole et le chrono de la pole position.

Les pronostics devront impérativement être envoyés via un SMS avant le début de la séance de qualifications du samedi, attention aux décalages horaire ! Il est donc préférable de m'envoyer les pronostics le vendredi avant chaque dimanche de course.

A chaque Grand Prix, le joueur cumule les points marqués lors des manches précédentes.

Jusqu'en 2010, le calcul est indexé sur le nombre de paris réellement pris en compte, par exemple, sur 17 inscrits, si seulement 12 jouent, le calcul des points sera fait à partir de 12, et non 17. En résumé, plus il y a de joueurs qui pronostiquent, et plus on marque de points ! A partir de 2011, changement de règle : chaque combinaison rapporte un nombre de points fixes. Ce classement récompense ainsi plus la précision du pronostic que la surprise ou la combinaison unique comme les années précédentes.

PRONOSTICS DES JOUEURS POUR LA MANCHE

Pilotes	Equipes	Arrivée	Points	ACE	AME	AVA	CPR	DMA	FDU	FVA
S.Vettel	RBR Renault	2	18	1	2	1	1	1	2	1
M.Webber	RBR Renault	4		2				3		
J.Button	McLaren Mercedes	1	25	3		2	2		3	
L.Hamilton	McLaren Mercedes	3	15		3		3	2	1	3
F.Alonso	Scuderia Ferrari	5				3				2
F.Massa	Scuderia Ferrari	17								
M.Schumacher	Mercedes AMG	DNF			1					
N.Rosberg	Mercedes AMG	12								

Ce tableau représente les résultats de chaque participant pour la manche en cours.

Dans la colonne Arrivée, les résultats officiels de l'arrivée de la course, et dans la colonne Points, les points attribués à chaque pilote au championnat du monde FIA.

Une colonne est ajoutée pour chaque joueur ayant participé à la manche sélectionnée. Le joueur se reconnaîtra par son trigramme (première lettre du prénom, deux premières lettres du nom). Cette colonne représente les pronostics de chaque joueur, le chiffre indique l'ordre d'arrivée du pilote pronostiqué par le joueur.

Les joueurs ayant donné un pilote bien placé verront la case s'afficher sur fond jaune, permettant une identification rapide des pilotes bien placés.

Dans l'exemple ci-dessus, AME a pronostiqué Vettel 2 (bien placé), Hamilton 3 (bien placé) et Schumacher 1 (mal placé)

RÉSULTATS DES QUALIFICATIONS

Pilotes	Equipes	Place	Temps	ACE	AME	AVA	CPR	DMA	FDU	FVA
S.Vettel	RBR Renault	6	1'25.668	1432		966	1467	1663		522
M.Webber	RBR Renault	5	1'25.651							
J.Button	McLaren Mercedes	2	1'25.074							
L.Hamilton	McLaren Mercedes	1	1'24.922		803				241	
F.Alonso	Scuderia Ferrari	12	1'26.494							
F.Massa	Scuderia Ferrari	16	1'27.497							

Le chiffre affiché pour chaque joueur et l'écart absolu en millisecondes qui sépare son chrono pronostiqué du temps réellement réalisé en qualification par le poleman. Ce chiffre étant inscrit sur la ligne du pilote que le joueur a pronostiqué comme étant le poleman.

Le chiffre affiché en vert sur fond jaune correspond au plus petit écart entre le pronostic d'un joueur et le temps réellement réalisé : il s'agit du joueur qui marquera les points pour avoir trouvé le temps de pole le plus proche.

Dans l'exemple ci-dessus, FDU a pronostiqué Hamilton en pole (poleman juste) avec un chrono à 241 millièmes du temps réalisé de 1'24.922.

ATTENTION : Le nom du poleman et temps de pole sont dissociés, vous pronostiquez en fait le nom du pilote en pole, ainsi que le temps qui sera effectué par le poleman, ainsi, vous pouvez avoir des points si vous donnez le temps de pole le plus proche, même sans avoir donné le bon poleman.

ATTRIBUTION DES POINTS POUR LA MANCHE

Résultats	ACE	AME	AVA	CPR	DMA	FDU	FVA
Nombre max de pilotes dans les points				15,00		15,00	
Pole man		10,00				10,00	
Points marqués pour le temps de pole						25,00	
Points du 1er parié	18,00		18,00	18,00	18,00	15,00	18,00
Points du 2ième parié		24,00	17,00	17,00	17,00	24,00	
Points du 3ième parié	13,00	23,00		23,00		13,00	23,00
Points Marqués	31,00	57,00	35,00	73,00	35,00	204,00	41,00
Place pour la manche	7	3	5	2	5	1	4
Place au classement général	7	3	5	2	5	1	4

La colonne de gauche présente les combinaisons rapportant des points, les autres colonnes présentent les combinaisons remplies par les différents joueurs ainsi que les points rapportés par chacune de ces combinaisons.

Les colonnes affichées sur fond vert indiquent que le joueur de la colonne a utilisé son boost doublant ses points lors de cette course.

La signification de chacune des combinaisons est :

- Nombre max de pilotes dans les points : le joueur a donné le plus grand nombre de pilotes dans les 3 premiers.
- Pole Man : le joueur a donné le pilote en pole
- Points pour le temps de pole: barème de points appliqué en fonction de l'écart entre le temps pronostiqué et le temps réellement réalisé en pole du GP : 35 points pour un « tout pile », 25 points pour un écart < 0.1 sec, 20 points pour un écart < 0.2 sec, 15 points pour un écart < 0,3 sec, 10 points pour un écart < 0,4 sec, 5 points pour un écart < 0.5 sec. De plus, le joueur (ou les joueurs) ayant trouvé le temps de pole le plus proche de celui réellement réalisé se verra (verront) attribuer un bonus supplémentaire de 10 points.
- Points pour 1er parié à sa place : points attribués pour le pilote joué en 1ère place en fonction de sa place réelle à l'arrivée de la course.
- Points pour le 2nd parié à sa place : points attribués pour le pilote joué en 2ième place en fonction de sa place réelle à l'arrivée de la course.
- Points pour le 3ième parié à sa place : points attribués pour le pilote joué en 3ième place en fonction de sa place réelle à l'arrivée de la course.
- La ligne " Points marqués " totalise les points marqués dans les différentes combinaisons pour chaque parieur
- La ligne " Place pour la manche " donne la place qu'occupe le parieur à l'issue de cette course avec le nombre de points qu'il a marqué.
- La Ligne " Place au classement général " donne la place qu'occupe le parieur au classement général, par addition de tous les points qu'il a marqué après les épreuves déjà disputées.

Le calcul des points s'effectue de la manière suivante :

- La combinaison « Nombre Max de pilotes dans les points » rapporte 15 points à tout joueur qui remplira cette condition.
- La combinaison « Pole Man » rapporte 10 points à tout joueur qui remplira cette condition.
- La combinaison « Points attribués au temps de pole » rapporte :
 - o 35 points si le joueur donne le temps de pole exact
 - o 25 points si le joueur donne le temps de pole avec un écart < 0.1 sec
 - o 20 points si le joueur donne le temps de pole avec un écart < 0.2 sec
 - o 15 points si le joueur donne le temps de pole avec un écart < 0.3 sec
 - o 10 points si le joueur donne le temps de pole avec un écart < 0.4 sec
 - o 5 points si le joueur donne le temps de pole avec un écart < 0.5 sec
 - o 0 point si le joueur donne le temps de pole avec un écart > 0.5 sec
 - o 10 points de plus (ajoutés à l'une des combinaisons précédentes) si le joueur possède le temps le plus proche de celui réalisé par le poleman
- Points du Nième joueur parié : pour ces 3 combinaisons, le mode de calcul est le suivant : **PTS = PTS[POSITION JOUEE - POSITION ARRIVEE] - (POSITION JOUEE - 1)**. PTS est un tableau dont les valeurs sont : 25,18,15 (points attribué par la FIA aux 3 premiers pilotes de la course depuis 2009).

Pour chaque position, le tableau ci-dessous donne les points obtenus par le joueur :

Place jouée	Place arrivée		
	1	2	3
1	25	18	15
2	17	24	17
3	13	16	23

Dans ce tableau, il faut lire par exemple :

- J'ai joué Vettel 1, il arrive 2 : 18 points
- J'ai joué Vettel 2, il arrive 2 : 24 points
- J'ai joué Vettel 3, il arrive 1 : 13 points
- J'ai joué Vettel 1, 2 ou 2, il arrive au-delà de la troisième place : pas de point.

Quatre tableaux permettront également de consulter le détail des classements et les statistiques du concours :

TABLEAU POINTS MARQUÉS

Points/Course	ACE	AME	AVA	CPR	DMA	FDU	FVA	GDU	JBO	JJL	JLI	LPI	MME	PPA	PSV	PVA	RMA	SLA	VBO	Somme	Moyen	Meille	Pire	
Australie	31,00	57,00	35,00	73,00	35,00	204,00	41,00													476,00	68,00	204,00	31,00	
Malaisie																								
Chine																								
Bahrein																								
Espagne																								
Monaco																								
Canada																								
Europe																								
Angleterre																								
Allemagne																								
Hongrie																								
Belgique																								
Italie																								
Singapour																								
Japon																								
Coree																								
Inde																								
Abu Dhabi																								
Etats Unis																								
Bresil																								
Moyenne	31,00	57,00	35,00	73,00	35,00	204,00	41,00	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***					
Meilleur	31,00	57,00	35,00	73,00	35,00	204,00	41,00	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***					
Pire	31,00	57,00	35,00	73,00	35,00	204,00	41,00	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***					

- o La colonne “ Somme ”, affiche....devinez....la somme des points attribués pour le Grand Prix de la ligne
- o La colonne “ Moyenne ” affiche le score moyen des parieurs lors de la manche
- o La colonne “ Meilleur ” affiche le meilleur score de la manche
- o La colonne “ Pire ” affiche le moins bon score de la manche.
- o La ligne “ Somme ” indique la somme des points marqués par chaque parieur.
- o La ligne “ Moyenne ” indique la moyenne des points marqués par chaque parieur.
- o La ligne “ Meilleure ” indique le meilleur score réalisé par chaque parieur
- o La ligne “ Pire ” indique le moins bon score réalisé par chaque parieur.
- o Les plus gros scores par manche sont affichés en vert sur fond jaune, les plus petits scores par manche sont affichés en rouge sur fond orange.
- o Les joueurs pourront utiliser un boost 3 fois par saison, ce boost permettra au joueur qui l'a utilisé de doubler son score lors de la manche en question. Ce tableau permettra donc, à tous les joueurs, de voir quel joueur a utilisé combien de boost.
- o Tout joueur ayant utilisé son boost au cours d'une manche verra son score encadré de rouge.

TABLEAU DES POINTS CUMULÉS

Point Cumulés	ACE	AME	AVA	CPR	DMA	FDU	FVA	GDU	JBO	JJL	JLI	LPI	MME	PPA	PSV	PVA	RMA	SLA	VBO	Somme	Moyen	Meilleu	Pire	
 Australie	31,00	57,00	35,00	73,00	35,00	204,00	41,00													476,00	68,00	204,00	31,00	
 Malaisie																								
 Chine																								
 Bahrein																								
 Espagne																								
 Monaco																								
 Canada																								
 Europe																								
 Angleterre																								
 Allemagne																								
 Hongrie																								
 Belgique																								
 Italie																								
 Singapour																								
 Japon																								
 Coree																								
 Inde																								
 Abu Dhabi																								
 Etats Unis																								
 Bresil																								

- La colonne “ Somme ” indique le nombre total de points attribués depuis le début de la saison tous parieurs confondus.
- La colonne “ Moyenne ” indique à chaque course le nombre moyen de points marqués par les parieurs depuis le début de la saison
- La colonne “ Meilleur ” indique le plus grand nombre de points marqués depuis le début de la saison, soit le leader du concours.
- La colonne “ Pire ” indique le plus petit nombre de points marqués depuis le début de la saison, soit la lanterne rouge du concours.
- Le meilleur score cumulé manche après manche est affiché en vert sur fond jaune, le moins bon score cumulé manche après manche est affiché en rouge sur fond orange.

TABLEAU DES PLACES CUMULÉES

Places	ACE	AME	AVA	CPR	DMA	FDU	FVA	GDU
 Australie	7	3	5	2	5	1	4	8
 Malaisie								
 Chine								
 Bahrein								
 Espagne								
 Monaco								
 Canada								
 Europe								
 Angleterre								
 Allemagne								
 Hongrie								
 Belgique								
 Italie								
 Singapour								
 Japon								
 Coree								
 Inde								
 Abu Dhabi								
 Etats Unis								
 Bresil								
Moyenne	7	3	5	2	5	1	4	8
Pire	7	3	5	2	5	1	4	8
Meilleur	7	3	5	2	5	1	4	8

- La ligne “ Moyenne ” indique la place moyenne au classement général de chaque parieur
- La ligne “ Meilleur ” indique la meilleure place occupée au classement général pour chaque parieur
- La ligne “ Pire ” indique la moins bonne place occupée au classement général pour chaque parieur.
- La meilleure place cumulée manche après manche est affiché en vert sur fond jaune, la moins bonne place cumulée manche après manche est affiché en rouge sur fond orange. Ce tableau permet donc de suivre facilement l'évolution du leader du concours, mais également de la lanterne rouge !

TABLEAU DES MEILLEURS PRONOSTIQUEURS

Meilleurs pronostiqueurs	ACE	AME	AVA	CPR	DMA	FDU	FVA	GDU
Nombre max de pilotes dans les points				1		1		
Pole man		1				1		
Temps parié le plus proche du temps réalisé						1		
1er parié à sa place								
2ième parié à sa place		1				1		
3ième parié à sa place		1		1			1	
1er parié dans les Points	1		1	1		1		
2ième parié dans les Points	1	1	1	1	1	1	1	
3ième parié dans les Points		1		1	1	1	1	
Nombre de pilotes bien placés		2		1		1	1	

Ce petit tableau permet d'identifier les meilleurs « performers » du concours.

- Les plus gros scores de chaque combinaison sont affichés en vert sur fond jaune.
- La combinaison « Nombre de pilotes bien placés » est intéressante, elle somme sur l'ensemble des manches la totalité des pilotes bien placés pour les joueurs
- Nième parié à sa place : ces 3 combinaisons permettent de connaître le nombre de fois où le joueur a pronostiqué un pilote à la bonne place.
- Nième parié dans les points : ces 3 combinaisons permettent de connaître le nombre de fois où le joueur a pronostiqué un pilote qui a bien terminé la course dans les 3 premiers (sans forcément le donner à la bonne place).

Voilà, vous savez tout, ou presque !! ;-)

Pour ceux qui découvrent cette méthode de classement et ces résultats, cela peut paraître très (trop) complexe, mais vous verrez au cours de la saison que l'on s'y fait très vite et pire, qu'on y prend goût très vite!!

Je terminerai en vous disant que ce petit concours de pronostics PronoF1, né en 2000 entre collègues de bureau, m'a donné l'opportunité de connaître pleins de passionnés et également de garder contact avec des amis éloignés. Ci-dessous, une petite photo du Team PronoF1 présent lors du GPF1 de Barcelone en 2009 et 2012, nous y serons également en 2014 !!

