

WBTH – Modèle de calcul des points et de la bankroll

Ce document présente la méthode officielle WBTH pour : (1) la répartition du prizepool et (2) l'attribution des points. Les deux formats sont décrits dans des sections séparées : **MTT** et **MagnEvent**.

Règle	Valeur
Buy-in par joueur	6 000 €WBTH
Places payées (deux formats)	25 % du field, <i>arrondi à l'entier supérieur</i>
Seuil petit/grand field (points)	18 joueurs

Formule mathématique de répartition

La répartition suit une loi de puissance normalisée :

$$\text{Gain}_r = \text{Prizepool} \cdot \frac{r^{-k}}{\sum_{i=1}^P i^{-k}} \quad \text{avec} \quad P = \lceil 0,25 \cdot N \rceil$$

Section A — MTT (Multi Table Tournament)

Coefficient de répartition : $k = 0,9$ (structure équilibrée, payout plus large).

Règles

Élément	Détail
Calcul du prizepool	Prizepool = $N \times B$ (rake supposé nul).
Places payées	$P = \text{ARRONDI.SUP}(N \times 25\%; 0)$.
Part de rang r ($2..P$)	$\text{ARRONDI.SUP}(\text{Prizepool} \times (1/r^k) / \sum (1/i^k); -2)$.
1re place	Reçoit le résiduel : Prizepool – somme des autres gains.

Formules Excel (structure type)

B1 = Nombre de joueurs (N)

B2 = Buy-in (B)

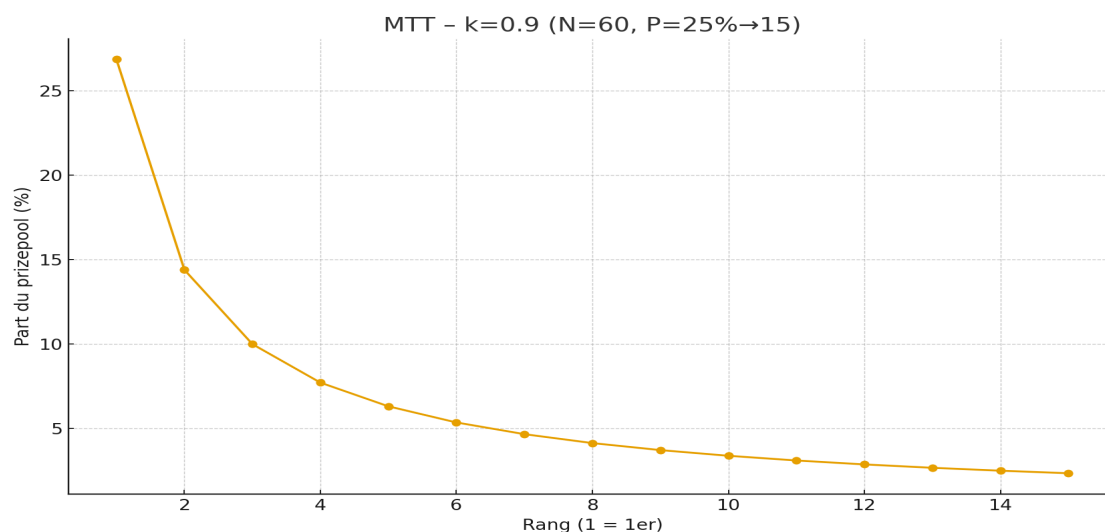
B3 = k (0,9)

B4 = Places payées (P) := ARRONDI.SUP(B1*25%;0)

Colonne D = rangs 1..P | Colonne E = gains

E6 (copier vers le bas) =

```
=SI(D6<=B4;  
  SI(D6=1; MAX(0; B1*B2 - SOMME(E7:INDEX(E:E;5+B4))));  
  ARRONDI.SUP( (B1*B2) * (1/(D6^B3)) / SOMMEPROD(1/(LIGNE(INDIRECT("1:"&B4))^B3)) ; -2 )  
); 0)
```



Section B — MagnEvent

Coefficient de répartition : $k = 1,3$ (structure « top heavy », favorisant le haut du classement).

Règles

Élément	Détail
Calcul du prizepool	Prizepool = $N \times B$ (rake supposé nul).
Places payées	$P = \text{ARRONDI.SUP}(N \times 25\%; 0)$.
Part de rang r (2..P)	$\text{ARRONDI.SUP}(\text{Prizepool} \times (1/r^k) / \sum(1/i^k); -2)$.
1re place	Reçoit le résiduel : Prizepool – somme des autres gains.

Formules Excel (structure type)

B1 = Nombre de joueurs (N)

B2 = Buy-in (B)

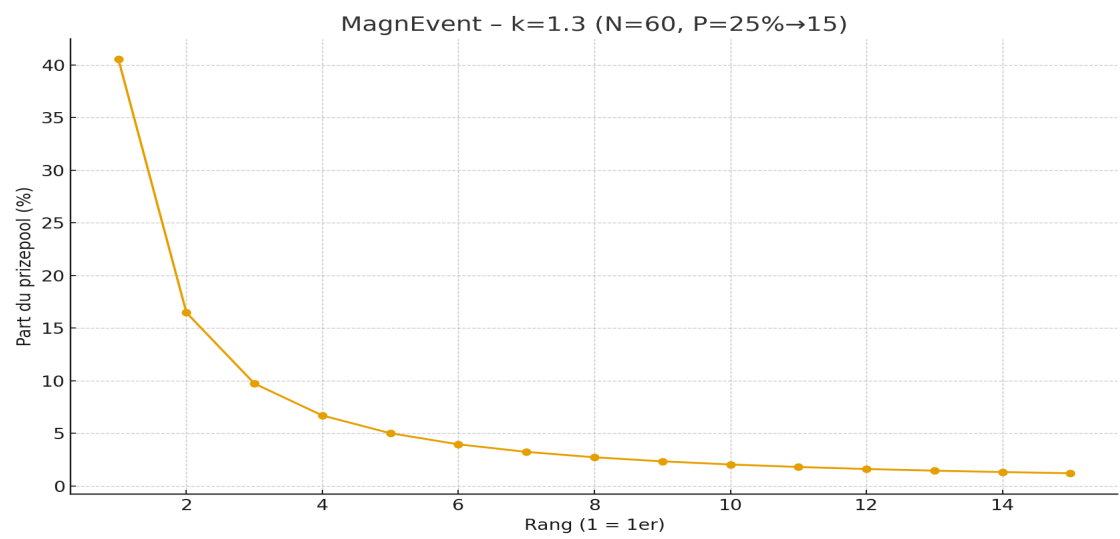
B3 = k (1,3)

B4 = Places payées (P) := $\text{ARRONDI.SUP}(B1 \times 25\%; 0)$

Colonne D = rangs 1..P | Colonne E = gains

E6 (copier vers le bas) =

```
=SI(D6<=B4;
  SI(D6=1; MAX(0; B1*B2 - SOMME(E7:INDEX(E:E;5+B4))));
  ARRONDI.SUP( (B1*B2) * (1/(D6^B3)) / SOMMEPROD(1/(LIGNE(INDIRECT("1:"&B4))^B3)) ; -2 )
); 0)
```



Section C — Modèle de points (classement)

Barème dégressif par « écarts ». Le dernier joueur reçoit 1 point. Petit field (< 18) vs grand field (≥ 18).

Rang	Écart Grand field	Écart Petit field
1	25	20
2	15	13
3	10	8
4	3	3
5	3	2
6	3	2
7	10	5
8	2	2
9	2	2
10	2	2
11	2	2
12	5	5

Formule Excel (plages nommées)

Noms : NB_JOUEURS, SEUIL_PETIT=18, ECARTS_GRAND, ECARTS_PETIT

D5 = rang (1..NB_JOUEURS)

E5 =

```
=SI(D5>NB_JOUEURS;"";
1
+ SI(D5<=MIN(12;NB_JOUEURS-1);
SOMME( DECALER( SI(NB_JOUEURS<SEUIL_PETIT;ECARTS_PETIT;ECARTS_GRAND);
D5-1; 0; MAX(0;MIN(12;NB_JOUEURS-1)-D5+1); 1 ) );
0 )
+ MAX(0; (NB_JOUEURS-1) - MAX(12; D5-1))
)
```

Règle	Détail
Dernier joueur	1 point.
Rangs supérieurs	Somme des écarts correspondants depuis leur rang jusqu'au dernier écart applicable.
Choix des écarts	ECARTS_PETIT si NB_JOUEURS < 18, sinon ECARTS_GRAND.
Au-delà du 12e écart	Ajouter 1 point par rang (progression régulière).
Contrôle prizepool	La somme des gains doit égaler N × B.
Arrondi des gains	À la centaine supérieure ; la 1re place reçoit le résiduel pour égaliser.
Places payées	Toujours 25 % du field (arrondi à l'entier supérieur).

Annexe – Exemple chiffré (N = 60 ; buy-in 6 000 €WBTH ; 25 % payés → 15 places)

A. MTT ($k = 0,9$) – montants arrondis à la centaine ; 1re place = résiduel

Rang	Montant (€WBTH)
1	96 100
2	51 900
3	36 000
4	27 800
5	22 800
6	19 300
7	16 800
8	14 900
9	13 400
10	12 200
11	11 200
12	10 400
13	9 700
14	9 000
15	8 500

B. MagnEvent ($k = 1,3$) – montants arrondis à la centaine ; 1re place = résiduel

Rang	Montant (€WBTH)
1	145 200
2	59 300
3	35 000
4	24 100
5	18 100
6	14 300
7	11 700
8	9 800
9	8 400
10	7 400
11	6 500
12	5 800
13	5 200
14	4 800
15	4 400