



REGLEMENT DE LA COUPE DU MONDE LF15 2010

Nombre maximum d'inscrits : 16

1) Déroulement lors des poules :

Chaque participant devra avoir envoyé **TOUTS** ses pronostiques la veille du match d'ouverture de la coupe du monde, soit **LE 10 JUIN 2010 AVANT MJNUJT** sur une adresse mail qui sera créée à cet effet.

Les pronostiques se feront de la manière qui suit :

- Un challenge est mis en place ; tous les participants devront donner 3 équipes qu'ils voient remporter la coupe du monde ; tout pronostique exact remportera 8 points.
- Attribuer 1, N ou 2 à chaque match ; tout pronostique exact remportera 1 point.
- Chaque joueur se verra attribuer une poule par tirage au sort télévisé (le 24 avril 2010) pour laquelle il devra donner tous les scores ; tout pronostique exact remportera 5 points.
- Les défis : chaque joueur donnera un défi à un autre joueur à la manière d'un duel. Pour connaître les différents duels, nous regarderons l'ordre du tirage au sort des poules (par exemple, le joueur tiré en premier défiera et se fera défier par celui tiré en deuxième, le troisième avec le quatrième...)

Attribution ou perte des points lors des défis		
	Gagné	Perdu
Défi donné	+5	-10
Défi reçu	+10	-5

2) Déroulement à partir des huitièmes de finale :

- Les pronostiques devront être envoyé au plus tard 5 minutes avant le début de chaque rencontre ; tout pronostique exact remportera 1 point.
- Pour la finale, seul le score est demandé ; tout pronostique exact remportera 8 points.

DATE LIMITE D'INSCRIPTION : LE SAMEDI 24 AVRIL, DATE DU TIRAGE AU SORT