

Test N°5 - Validation du RPL sur très grands fields (historique + analyse + conclusion WSOP)

Ce test est né d'une interrogation naturelle :

👉 *le RPL reste-t-il cohérent, stable et juste lorsqu'on l'applique à des fields gigantesques ?*

Jusqu'ici, toutes les simulations avaient été faites sur des clubs ou des tournois de 30 à 100 joueurs.

Mais qu'en serait-il pour un tournoi de 5 000 ou 10 000 joueurs ?

Ce test raconte :

1. **le problème rencontré,**
 2. **la réflexion menée,**
 3. **la solution retenue,**
 4. **la validation finale via la simulation du WSOP Main Event.**
-

1 Le point de départ : la simulation à 5 000 joueurs

En simulant un tournoi de **5 000 joueurs**, une question importante est apparue :

📌 ***Le score S (basé sur la place) devenait rapidement trop élevé pour les très bons résultats.***

En effet, sans limitation, un joueur terminant 1er sur 5 000 aurait un S colossal par rapport à un tournoi de club ce qui engendrerait un gain de plus de mille points !

Or la philosophie du RPL n'a jamais été d'exploser les scores en fonction de la taille du field.

La philosophie est simple :

 **Récompenser la performance pure, dans une échelle contrôlée, neutre et universelle.**

Pas question, donc, de transformer un gros field en machine à créer des sauts de 500 points.

C'est là qu'est née la réflexion.

La réflexion : respecter l'ADN de l'équation


Le cœur du RPL repose sur plusieurs principes :

- le classement doit être **sportif**, pas financier, pas corrélé au buy-in, ni au prizepool,
- l'échelle doit être **universelle**, applicable partout,
- la variation du RPL doit être **méritocratique**,
- mais aussi **raisonnée**, sans inflation.

Pour respecter ces principes, le score S doit :

- valoriser les très grandes performances,
- sans exploser au-delà de ce qui reste cohérent avec l'écosystème.

C'est pour cela que j'ai introduit une limite :

 **S est capé à 10**, ce qui équivaut à un top 1 % environ d'un field de 100.

L'objectif du Test N°5 était alors de vérifier :

 *Est-ce que ce cap reste pertinent sur un tournoi massif ?*

Analyse du field géant : découverte surprenante

La vraie réponse est arrivée en simulant un tournoi de **10 000 joueurs**, comme un Main Event des WSOP.

Et là, surprise :

👉 **Même avec 10 000 joueurs, seuls 10 joueurs atteignent $S = 10$.**

C'est extrêmement faible — et c'est une excellente nouvelle.

Pourquoi ?

- Le cap ne dénature pas le field.
- La majorité des joueurs reste dans une zone S très fine, proche du réel.
- Les *vraies* performances (top 0,1 % du tournoi) sont les seules récompensées au maximum.

En clair :

✓ **Le S capé à 10 reste parfaitement adapté,**

✓ **même pour un tournoi 100 fois plus gros qu'un tournoi de club.**

4 Effet sur le RPL d'un champion

Prenons maintenant un cas extrême :

- un joueur très fort (RPL 2100),
- qui gagne un tournoi de 10 000 joueurs,
- field moyen ~ 1700 ,
- $K = 16$.

Résultat :

- ➡ gain d'environ **+150 points**,
- ➡ nouveau RPL proche de **2250**.

Avec $K = 24$ ou 32 , la logique reste la même : le gain augmente, mais reste réaliste et cohérent avec l'exploit accompli.

C'est important de le souligner :

■ Le Main Event est l'un des exploits les plus difficiles du poker mondial.

■ Le RPL le récompense fortement, mais sans dérailler.

5 Le verdict final : le RPL est robuste et scalable

À travers ce test, plusieurs conclusions fortes émergent :

✓ **Le cap S = 10 fonctionne même dans des fields énormes**

Seuls 10 joueurs sur 10 000 atteignent le cap.

✓ **Le système ne sature pas**

Il conserve sa granularité pour les top-places.

✓ **Le RPL reste fidèle à son ADN**

La performance pure est récompensée, mais dans une échelle stable et universelle.

✓ **Le système est scalable**

Il fonctionne tout aussi bien :

- pour un club de 25 joueurs,
- pour un tournoi régional de 300 joueurs,
- pour le Main Event des WSOP.

Exemple :

- sur 10 000 joueurs → **seuls les 10 premiers** atteignent le cap
- sur 5 000 joueurs → **seuls les 7 premiers**
- sur 1 000 joueurs → **seuls les 3 premiers**
- sur 500 joueurs → **seuls les 2 premiers**

- sur 100 joueurs → **seul le 1^{er} l'atteint**

Donc :

👉 Le cap protège le système...

👉 ...tout en récompensant plus fortement les performances rares.

Conclusion générale du Test N°5

Cette étape était un stress-test crucial.

Elle prouve que :

- l'équation est saine,
- les garde-fous sont bien à leur place,
- le modèle reste cohérent dans tous les cas,
- et que le RPL **est réellement universel**, capable de comparer des joueurs de n'importe quel niveau, sur n'importe quel tournoi.