



# TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR SUR LE CLASSEMENT HEBDOMADAIRE 2015

## Les principaux modes de calcul du nouveau classement hebdomadaire

Remarque préliminaire : Les coefficients de calcul font encore l'objet de test et seront figés pour la saison à partir du 31 août 2015

### CALCUL DES POINTS

#### 1. Compétition Individuelle

Les points attribués aux joueurs sont en fonction du barème du tableau et du stade atteint dans celui-ci, soit :  $P_i = I \times B$

##### 1.1. Barème du Tableau « B »

Un tableau est valorisé par le calcul suivant :  $B = R \times T_n \times T_c$

##### Niveau de l'instance organisatrice (instance pilote) : $T_n$

- pour une compétition de niveau Fédéral : 2000
- pour une compétition de niveau Régional : 2000
- pour une compétition de niveau Départemental : 2000
- pour une compétition de niveau Club : 1600

##### Type de compétition : $T_c$

- pour un Championnat organisé par une instance Nationale (FFBaD) : 1
- pour un Championnat organisé par une instance Régionale (Ligue) : 1,3
- pour un Championnat organisé par une instance Départementale (Comité) : 1,5
- pour un Circuit Adulte : 0,90
- pour un Trophée Jeune organisé par une instance Nationale (FFBaD) : 0,70
- pour un Trophée Jeune organisé par une instance Régionale (Ligue) : 0,70
- pour un Trophée Jeune organisé par une instance Départementale (Comité) : 0,70
- pour un Tournoi Individuel organisé quelque soit l'instance : 1

##### Nombre de joueurs inscrits pris en compte : Ratio R

R étant le ratio entre la moyenne des n participants de la compétition et la moyenne des N meilleurs français. Ce ratio est pondéré avec  $n/N =$  les 8 meilleurs inscrits + 30% des autres participants. Pour les doubles  $n/N =$  les 16 meilleurs inscrits (soit 8 paires) + 30% des autres participants.

##### 1.2. Stade atteint dans le tableau : Indice « I »

Un joueur, en fonction du stade atteint dans son tableau, se voit attribuer un **indice I**, selon les grilles ci-dessous.

##### Élimination directe (ED)

stade	Vainqueur	Finaliste	1/2 F	1/4 F	1/8 F	1/16 F	1/32 F	1/64 F	1/128 F	1/256 F	participation (0 victoire) 0,0001pt
Rang	1	2	3/4	5/8	9/16	17/32	33/64	65/128	...	...	
Indice I	1	0,83	0,67	0,5	0,33	0,28	0,22	0,19	0,15	0,1	

**Ronde suisse** : On appliquera une clé de répartition en fonction du rang final et du nombre de joueur.

Stade ED	Vainqueur	Finaliste	Clé de répartition 3/4		Clé de répartition 5/8, soit $(0,67-0,50)/4=0,0425pt$			
Rang Ronde	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème
Indice I	<b>1</b>	<b>0,83</b>	0,75	<b>0,67</b>	0,6275	0,585	0,5425	<b>0,50</b>

**Petite finale ou match de classement** : Même principe (ex : 3<sup>ème</sup> I = 0,75, 4<sup>ème</sup> I = 0,67)

##### Poules + Élimination directe

Pour les points des joueurs non sortants de poule on applique les indices I en continuité du tableau final. (ex: Premier de poule en **1/8**, non sortants en 1/16, 1/32 selon leur rang dans la poule).

Format	Élimination directe					Poule		
Stade	Vainqueur	Finaliste	1/2 F	1/4 F	<b>1/8 F</b>	2 <sup>ème</sup> de poule	3 <sup>ème</sup> de poule	4 <sup>ème</sup> de poule
Indice I	1	0,83	0,67	0,5	0,33	0,28	0,22	0,19*si 1v

\*Dans tous les cas de figure un joueur n'ayant aucune victoire se verra attribuer 0,0001 pt

**Qualifications + Élimination directe** : On applique sur les qualifications les indices I en continuité du tableau final.

**Poule unique** : Seule une poule unique de 4 ou 5 joueurs sera prise en compte pour le CPPH selon le RGC.

Valeurs de l'indice I dans une poule de 4 :

Stade	1er	2ème	3ème	4ème
Indice I	1	0,67	0,33	0,15 si au moins 1 victoire 0,0001 si 0 victoire

Valeurs de l'indice I dans une poule de 5 :

Stade	1er	2ème	3ème	4ème	5ème
Indice I	1	0,75	0,50	0,33	0,15 si au moins 1 victoire 0,0001 si 0 victoire

## 2. Compétition par Equipes

Le joueur vainqueur marque la valeur point de l'adversaire calculée selon la formule

**Pe = (seuil adverse / K) + (point adverse - seuil adverse) / K\*2.**

- pour une compétition par équipe de niveau d'organisation Nationale, K étant initialisé à 6
- pour une compétition par équipe de niveau d'organisation Régionale, K étant initialisé à 5,5
- pour une compétition par équipe de niveau d'organisation Départementale, K étant initialisé à 5
- pour une compétition par équipe de niveau d'organisation locale (Club), K étant initialisé à 6

« point adverse » indiqué ci-dessus est la moyenne de l'équipe en cas de double.

Le seuil indiqué ci-dessus est évalué selon la Cote FFBaD, moyenne de seuil en cas de double.

## 3. Compétition Internationale

Actuellement, les Compétitions Internationales sont hiérarchisées selon un Grade (lettre) et un Barème **B** (publiés dans le LOB) celui-ci étant multiplié par l'indice **I** pour attribuer les points aux joueurs. **Pi = I x B**

## 4. Rencontre PromoBaD

Le mode de calcul de l'ensemble des compétitions de type PromoBaD sera sur le modèle des compétitions par équipe ; Cependant, la valeur maximale du barème B d'un tableau PromoBaD sera bornée à 0,8, **B = 0,8, Pp = I x B.**

## CALCUL DU CLASSEMENT PAR POINT HEBDOMADAIRE (CPPH)

### 1. Niveau de jeu et série de classement

Les niveaux de jeu N (National), R (Régional), D (Départemental), P (Promotion) sont subdivisés en séries de classement :

**N1 N2 N3, R4 R5 R6, D7 D8 D9**, puis P1 P2 P3 pour les PromoBaD.

Ainsi en plus du repère du niveau de jeu (N, R, D), nous avons une déclinaison des séries de jeu (1 à 9).

Niveaux	National			Régional			Départemental			Promotion		
Séries	N1	N2	N3	R4	R5	R6	D7	D8	D9	P1	P2	P3
Pts Seuils	2000	1000	600	300	128	64	32	16	8	4	2	0,0001

Dès qu'un licencié atteint les points minimum d'un seuil, il monte immédiatement dans la série du seuil.

L'écart classement d'un licencié dans les trois disciplines ne peut être supérieur à un niveau.

### 2. Nombre de résultats : M

#### Nombre de résultat pris en compte

Le nombre de résultat est fixé à huit (8) pour la saison 2015/2016 sur les 12 (douze) derniers mois

#### Seuil minimal de prise en compte des résultats

Ce seuil minimum est fixé à trois (3) résultats

#### Insuffisance de résultat

S'il n'y a assez de résultats par rapport aux M événements nécessaires, le nombre de points du joueur est ajusté en ajoutant le résultat du calcul suivant :

- \_ 1 événement manquant on ajoute la moyenne des 7 présents \*0.8
- \_ 2 événements manquants on ajoute la moyenne des 6 présents \*1.40
- \_ 3 événements manquants on ajoute la moyenne des 5 présents \*1.80
- \_ 4 ou 5 événements manquants on ajoute la moyenne des 4 ou 3 présents \*2.00
- \_ Moins de trois résultats, le joueur est reclassé dans sa meilleure série de classement .

### 3. Spécificité de la descente

Meilleure catégorie classement = RE Seuil 300

0 à 60 mois → RE Seuil 128 min

61 à 120 mois → RE Seuil 64 min

121 mois à 180 mois → DE seuil 32 min etc.

### 4. Réajustement des performances exceptionnelles : E

Si un licencié obtient, dans un tableau, un nombre de points supérieur à E fois sa moyenne, ces points sont ramenés à E fois sa moyenne. E est un paramètre dont la valeur initiale est fixée à 2.

Dès que ce résultat redevient égal ou inférieur à E fois la moyenne du joueur, il est rétabli dans sa valeur initiale.