



COMPRENDRE LE CLASSEMENT

Objet :

Je suis : un compétiteur averti souhaitant comprendre les détails de ma côte

Le détail des différents paramètres figure dans l'annexe IV du règlement. Cette fiche en reprend les principaux éléments, en simplifiant quelques formulations. Elle utilise les mêmes notations. Les paramètres présentés ici sont ceux relatifs à la saison 2016/2017. Ils sont susceptibles de subir quelques ajustements d'une saison à l'autre.

VALORISATION DES COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES

La valeur globale d'un tableau (notée B ici) est le résultat de la formule $B = \max(2 ; Iq * (1+S) * C / Dn)$, avec :

- Iq = facteur qui dépend du nombre d'inscrits dans le tableau et qui vaut 0,7 / 0,75 / 0,8 / 0,9 / 1 respectivement pour un nombre de participants égal à 3 / 4 / 5 / 6 ou 7 / 8 et plus ;
- S est une surcote appliquée pour les championnats selon l'instance organisatrice (50 % - 35 % - 20 % respectivement pour FFBad / Ligues / Comités) ;
- C = moyenne arithmétique des cotes des 70 % de participants médians du tableau (pas d'arrondi) ;
- Dn = facteur qui dépend de la discipline et qui vaut 2,5 / 2,4 / 2,8 / 2,7 / 2,6 respectivement en SH / SD / DH / DD / DX.

A partir de cette valeur globale B, le résultat est valorisé selon la formule $gain = B * Im * Is$, avec :

- Im = facteur qui dépend du format de compétition et du nombre de matchs gagnés (vaut 1 sauf en format poule + élimination directe où il vaut 0.67 / 0.9 / 0.95 / respectivement pour nombre de matchs gagnés (hors WO) = 1, 2, 3, 4 et plus) ;
- Is = facteur qui dépend du stade atteint dans la compétition et qui vaut 1 / 0.83 / 0.67 / 0.5 / 0.33, etc, respectivement pour vainqueur / finaliste / ½ finale / ¼ finale / ⅛ finale, etc. Pour les poules uniques, confère l'annexe.

VALORISATION DES COMPÉTITIONS PAR ÉQUIPE

Dans une compétition par équipe, le gain d'un match est valorisé par un nombre de points Pe défini comme suit :

$Pe = cote\ de\ l'adversaire / K$, où K vaut 5,5 / 5,75 / 6 / 6,5 respectivement pour des interclubs en division départementale, régionale, nationale, ou des tournois par équipe. En double, on considère la moyenne géométrique des cotes des deux adversaires.

RÉSULTATS HORS NORME (AJUSTEMENT N°1)

Si un joueur dispose de M résultats (au maximum 6) dans la discipline, avec $M \geq 3$, chaque résultat est comparé à la moyenne arithmétique des M-2 résultats médians, notée RM :

- les résultats supérieurs à $3*RM$ sont ramenés à $3*RM$ (plafonnement) ;
- les résultats inférieurs à $0,5*RM$ sont ramenés à $0,5*RM$ (majoration).

INSUFFISANCE DE RÉSULTAT (AJUSTEMENT N°2)

Si le joueur n'a pas 6 résultats, sa cote est ajustée de +10 %, +25 % et +50 % s'il lui manque respectivement 1, 2 ou 3 résultats.

COTE MINIMALE (AJUSTEMENT N°3)

Dans chaque discipline, **cote finale du joueur = max(cote à ce stade du calcul ; Cmin1 ; Cmin2)**, avec :

- Cmin1 = (somme des cotes en simple, double et mixte prises à ce stade du calcul) / 6 ;
- Cmin2 = cote maximale jamais observée dans la discipline / (1,5*nombre d'années révolues depuis la date où elle a été observée) ;

ABANDONS ET FORFAITS

Un match remporté par abandon est considéré comme une victoire, contrairement à un match remporté par forfait.

PERFORMANCES INTERNATIONALES

Les compétitions internationales sont hiérarchisées selon la même logique que les compétitions nationales. Le barème B est attribué selon un grade (défini en annexe 3.2.A1), et le coefficient Is est défini comme plus haut.

EN RÉSUMÉ

Si vous avez lu et compris ces trois fiches, vous comprenez désormais les moindres détails de votre classement et êtes capable de l'expliquer autour de vous. Les formules et paramètres décrits ici sont susceptibles d'évoluer à la marge d'une année sur l'autre pour garantir une plus grande stabilité du système. Ces modifications sont de la compétence de la Commission Nationale Classement et Reclassement de la FFBaD.