

La série d'un joueur est déterminée à partir de ses résultats et des résultats des autres joueurs, eux-mêmes déterminés en fonction des matchs joués. Les joueurs sont classés les uns par rapport aux autres et les séries sont attribuées proportionnellement en partant des joueurs ayant la meilleure cote. Le calcul suit les étapes décrites ci-dessous, dans l'ordre indiqué.

PARTIE A : DES MATCHS AUX RESULTATS

Un résultat obtenu par un joueur est associé à :

- un match dans le cas des compétitions Promobad et des compétitions par équipe (interclubs, intercomités, tournois par équipe ...)
- l'ensemble des matchs joués dans un tableau dans le cas des compétitions individuelles.

Un résultat n'intégrant aucun match gagné est associé à un gain de 0,0001 point.

1. COMPETITIONS PROMOBAD

Chaque match remporté en compétition Promobad (individuelle ou par équipe) rapporte 0,5 point.

2. COMPETITIONS PAR EQUIPES

Chaque match remporté lors d'une compétition par équipe rapporte P_e points, où :

- en simple, $P_e = \text{cote}_{\text{adversaire}} / K$
- en double, $P_e = \sqrt{(\text{cote}_{\text{adversaire1}} \times \text{cote}_{\text{adversaire2}})} / K$

Valeur du coefficient K selon le niveau d'organisation :

Instance	Nationale	Régionale	Départementale	Locale (club)
Coeff K	6	5,75	5,5	6,5

Si la formule aboutit à $P_e < 1,5$ alors P_e est ramené à 1,5.

3. COMPETITIONS INDIVIDUELLES INTERNATIONALES

Le gain associé à une participation à un tableau d'une compétition internationale dépend du niveau des participants et du stade atteint, selon les grilles des annexes A1 et A2.

4. COMPETITIONS INDIVIDUELLES

Chaque participation à un tableau dans une compétition individuelle rapporte P_i points, où $P_i = B * I$.

B est le barème total du tableau et I est le pourcentage que le joueur obtient du barème total.

4.1. Barème total d'un tableau : B

La formule de calcul du barème d'un tableau est $B = (1 + T_c) * I_q * F_q / D_n$

4.1.1. Nombre de participants : coefficient I_q .

I_q est un coefficient de qualité du format du tableau défini de la façon suivante :

Nombre de joueurs ou paires	3	4	5	6 à 7	8 et plus
I_q	0,7	0,75	0,8	0,9	1

4.1.2. Qualité des participants : coefficient F_q

F_q est la moyenne arithmétique des 70 % de participants médians du tableau.

Exemples : Un tableau de simple comporte 12 participants dont les cotes ordonnées par ordre décroissant sont C_1, \dots, C_{12} . On aura alors $F_q = (0.2 * C_2 + C_3 + \dots + C_{10} + 0.2 * C_{11}) / 8,4$.

En double, la valeur d'une paire est la moyenne arithmétique des deux partenaires.

4.1.3. Discipline : coefficient **D_n**

D_n est un coefficient dépendant de la discipline du tableau défini de la façon suivante :

Discipline	SH	SD	DH	DD	DX
D _n	2,7	2,4	3,2	2,5	2,7

4.1.4. Surcote des championnats : coefficient **T_c**

En championnat, **T_c** est une surcote définie de la façon suivante :

Instance organisant le championnat	T _c
Nationale (FFBaD)	20%
Régionale (Ligue)	30%
Départementale (Comité)	40%

4.1.5. Barème minimal

Si d'après les règles énoncées ci-dessus, un barème est inférieur à 3 points, il est ramené à 3 points.

4.2. Du barème au résultat : pourcentage du barème gagné par un joueur

La formule de calcul du pourcentage du barème gagné par un joueur est $I = I_m * I_s$ où **I_m** dépend du nombre de matchs gagnés et **I_s** dépend du stade atteint dans le tableau.

Une victoire par forfait est comptabilisée comme une victoire si le joueur a gagné au moins un autre match et comme une défaite si le joueur n'a gagné aucun autre match.

4.2.1. Poule unique

En poule unique, **I_m** = 1 et **I_s** est défini de la façon suivante :

- Poule unique de 3

Rang dans la poule	1	2	3
I _s	1	0,5	0,33

- Poule unique de 4

Rang dans la poule	1	2	3	4
I _s	1	0,67	0,33	0,15

- Poule unique de 5

Rang dans la poule	1	2	3	4	5
I _s	1	0,75	0,50	0,25	0,15

- Poule unique de 6

Rang dans la poule	1	2	3	4	5	6
I _s	1	0,79	0,60	0,40	0,33	0,15

- Poule unique de 7

Rang dans la poule	1	2	3	4	5	6	7
I _s	1	0,81	0,65	0,50	0,43	0,25	0,15

4.2.2. Élimination directe

En élimination directe, **I_m** = 1 et **I_s** est défini de la façon suivante :

Stade	Vainqueur	Finaliste	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256
I _s	1	0,83	0,67	0,50	0,33	0,28	0,22	0,19	0,15	0,10

4.2.3. Poule + élimination directe

En tableaux constitués de poules suivies d'une élimination directe :

- **I_m** est défini de la façon suivante :

Nombre de matchs gagnés	0	1	2	3	4 et plus
I _m	0	0,67	0,90	0,95	1

- I_s est défini de la même façon que pour les formats à élimination directe pour les phases finales. Pour les joueurs ne sortant pas de poule et ayant au moins gagné un match, si par exemple les premiers matchs de sortie de poule sont des 1/8^{ème} de finale, alors ces joueurs seront considérés comme ayant perdu au mieux en 1/16^{ème} de finale du tableau.

4.2.4. Autres formats

- Ronde Suisse, petite finale, consolante ou match de classement : ces formats ne sont utilisables que s'ils sont mentionnés sur l'annexe 12 du RGC. On applique alors une clé de répartition en fonction du rang final et du nombre de participants selon le tableau de coefficient I_s ci-dessous :

Rang	1	2	3	4	5	6	7	8
Coef I_s	1	0,83	0,75	0,67	0,628	0,585	0,543	0,5

Rang	9	10	11	12	13	14	15	16
Coef I_s	0,4788	0,4575	0,4363	0,415	0,3938	0,3725	0,3513	0,33

Rang	17	18	19	20	21	22	23	24
Coef I_s	0,32688	0,32375	0,32063	0,3175	0,31438	0,31125	0,30813	0,305

Rang	25	26	27	28	29	30	31	32
Coef I_s	0,30188	0,29875	0,29563	0,2925	0,28938	0,28625	0,28313	0,28

Rang	33	34	35	36	37	38	39	40
Coef I_s	0,27813	0,27625	0,27438	0,2725	0,27063	0,26875	0,26688	0,265

Rang	41	42	43	44	45	46	47	48
Coef	0,26313	0,26125	0,25938	0,2575	0,25563	0,25375	0,25188	0,25

Rang	49	50	51	52	53	54	55	56
Coef	0,24813	0,24625	0,24438	0,2425	0,24063	0,23875	0,23688	0,235

Rang	57	58	59	60	61	62	63	64	etc...
Coef	0,23313	0,23125	0,22938	0,2275	0,22563	0,22375	0,22188	0,22	

- Qualifications : on applique les indices en continuité de ceux du tableau final. Dans le cas des joueurs qualifiés directement dans le tableau principal et qui perdent leur premier match, ils prennent l'indice correspondant au stade précédent.

PARTIE B : DES RESULTATS A LA COTE

5. NOMBRE DE RESULTATS PRIS EN COMPTE (M)

La cote d'un joueur dans une discipline est la somme de ses meilleurs résultats obtenus dans la discipline au cours de l'année glissante (de date à date), dans la limite de $M=6$ résultats. Ne sont considérés que les résultats strictement supérieurs à 0,0001.

6. PRINCIPE DE PERFORMANCE HORS-NORME : E ET E'

Pour un joueur, une discipline, et une date donnés, une protection contre les résultats hors-norme s'applique dès lors que le joueur a 3 résultats ou plus. Soit R_{moy} la moyenne des résultats considérés d'après l'article précédent, desquels on a retiré les résultats minimum et maximum :

- si un résultat est supérieur à $E * R_{moy}$, il est ramené à $E * R_{moy}$ (plafonnement des résultats exceptionnellement hauts) ;
- si un résultat est inférieur à $E' * R_{moy}$, il est ramené à $E' * R_{moy}$ (rehaussement des résultats exceptionnellement bas).

La valeur de E est fixée à **3** et la valeur de E' est fixée à **0,5**.

7. COTE MINIMALE : DEPENDANCE ENTRE LES DISCIPLINES ET SERIE MAXIMALE PASSEE

Pour chaque discipline **d**, un joueur ne peut avoir une cote inférieure à une cote minimale **CM_d** dont la formule est **CM_d = max(cote¹, cote²_d)**, où :

- $cote^1 = (cote_{Simple} + cote_{Double} + cote_{Mixte}) / 6$ ($cote_{Simple}$, $cote_{Double}$ et $cote_{Mixte}$ sont considérées à la date courante, après application uniquement de l'ensemble des règles des articles précédents).
- $cote^2_d = \max(cote_d) / (1.5 * (1, \text{partie entière (nombre d'années révolues depuis que } \max(cote_d) \text{ a été observée })))$.

Exemple : Avant application de ces règles, les cotes du joueur en S/D/X sont : 0 / 300 / 0.

$cote^1 = 300/6 = 50$. Ses cotes sont alors à ce moment de 50 / 300 / 50.

Le joueur a déjà été coté au maximum à 225 en simple il y a 2,5 ans, mais il n'a jamais pratiqué de mixte. Alors $cote_{simple}^{mixte} = 225/(1.5*2) = 75$ et $cote_{mixte}^{mixte} = 0$. Ses cotes sont finalement de 75 / 300 / 50.

8. INSUFFISANCE DE RESULTATS

Si dans une discipline donnée le joueur a moins de **M** résultats, un coefficient s'applique pour compléter la cote :

- 1 résultat manquant : on ajoute la moyenne des M-1 résultats * 0,50
- 2 résultats manquants : on ajoute la moyenne des M-2 résultats * 1
- 3 résultats manquants : on ajoute la moyenne des M-3 résultats * 1,50
- plus de 3 résultats manquants : aucun ajustement.

PARTIE C : DETERMINATION DE LA SERIE

9. ATTRIBUTION DES SÉRIES

Pour chaque discipline, le joueur se voit attribuer une série en fonction de sa [position en pourcentage de compétiteurs dans la discipline](#), selon le tableau suivant :

Série	N1	N2	N3	R4	R5	R6	D7	D8	D9	P10	P11	P12
Borne inférieure des pourcentages	0,2%	0,6%	1,4%	2,4%	4,0%	6,6%	10,0%	15,5%	30,0%	45,0%	70,0%	100,0%