

.....



Règlement du Classement National

.....

Rédigé par Nicolas Guibert en 2007

Modifié par Richard Przewozniak en 2012/2013

Table des matières

1.	But du classement	4
2.	Fréquence de publication	4
3.	Termes utilisés et acronymes	4
4.	Résultats possibles	5
5.	Conditions d'homologation	6
5.1.	Règlement de la série	6
5.2.	Cadences	6
5.2.1.	Série homologuée à cadence officielle	6
5.2.2.	Série homologuée à cadence semi-rapide.....	6
5.3.	Licences	7
5.3.1.	Cadences lentes	7
5.3.2.	Cadences accélérées.....	7
5.4.	Nombre maximum de joueurs par série	7
5.5.	Droits d'homologation	7
6.	Fonctionnement du classement	8
6.1.	Cas normal – Evolution des joueurs classés	8
6.1.1.	Coefficient K	8
6.1.2.	Calcul de PA.....	9
6.2.	Cas des joueurs non classés	9
6.2.1.	Cas normal	9
6.2.2.	Procédure accélérée	10
6.2.3.	Nombre de parties nécessaires pour obtenir un classement	10
6.2.4.	Initialisations complexes.....	10
6.3.	Classement plancher	10
6.4.	Forfaits.....	10
6.5.	Exempts.....	11

6.6.	Appariements.....	11
6.7.	Corrections et initialisations exceptionnelles du classement d'un joueur	11
6.7.1.	Correction exceptionnelle du classement d'un joueur	11
6.7.2.	Initialisation exceptionnelle d'un nouveau joueur	11
6.7.3.	Correction ou initialisation sur demande d'un dirigeant	12
6.7.4.	Précisions	12
7.	Joueurs hors FFJD.....	12
7.1.	Cas normal	12
7.2.	Clubs limitrophes	12
8.	Performance.....	13
9.	Contacts.....	13
9.1.	Responsable du classement.....	13
9.2.	Responsable de la base de données et du logiciel de classement.....	13
9.3.	Responsable des licences, clubs, ligues et autres informations publiées	13
Annexe A – Grilles d'appariement FMJD		14
Annexe B – Algorithme détaillé de la procédure accélérée de classement		15

1. But du classement

Le classement détermine pour tout joueur de dames un **Capital-Points** reflétant son niveau de jeu. Ce Capital-Points se calcule et évolue sur la base des résultats obtenus lors des compétitions homologuées.

Le classement se veut un outil de **promotion et de développement du jeu**. Pour satisfaire à cet objectif, le règlement du classement favorise l'obtention d'un premier classement, ainsi qu'une évolution rapide des joueurs amateurs et débutants.

Qu'ils jouent déjà en club ou seulement en milieu scolaire, les jeunes joueurs trouveront dans le classement une motivation importante.

La publication du classement est faite sur le site <http://classement.ffjd.fr>. On y trouve de nombreux sous-classements, en particulier par catégorie d'âge.

Tous les responsables de club sont donc invités à promouvoir cet outil que la fédération considère comme essentiel.

2. Fréquence de publication

Le classement national est publié le 1^{er} de chaque mois. Si la publication se fait plus tard dans le mois, le classement précédent publié s'applique lors des compétitions.

Entre deux publications, le Capital-Points d'un joueur n'évolue pas. S'il joue plusieurs tournois pendant une même période, son Capital-Points au début de la période est utilisé pour tous les calculs.

Les évolutions entre deux classements sont toujours arrondies à l'entier le plus proche en fin de calcul.

3. Termes utilisés et acronymes

CP : Capital-Points

Ev. : Evolution

Evol : Evolution

CPi : Capital-Points initial (au début du tournoi)

CPF : Capital-Points final (en fin de tournoi)

Sk : Solkoff (somme des points des adversaires rencontrés)

Sm : Solkoff médian (comme le Solkoff mais on enlève les points de l'adversaire qui a marqué le plus de points et les points de l'adversaire qui a marqué le moins de points)

St : Solkoff tronqué (comme le Solkoff mais on enlève les points de l'adversaire qui a marqué le moins de points)

PA : Nombre de points attendu en cours de tournoi (pour les parties déjà jouées)

PAf : Nombre de points attendu à la fin du tournoi (quand toutes les parties seront jouées)

MCP : Moyenne des Capitaux-Points des adversaires rencontrés

Perf. : Performance

K ou Coef. K : coefficient K (indique la vitesse à laquelle le classement évolue pour la série)

Ka ou Coef. Ka : Coefficient d'accélération Ka (permet d'accélérer l'évolution de certains joueurs)

ΔCP : Différence de Capital-Points entre le joueur concerné et son adversaire :

$$\Delta CP = CP - CP \text{ adversaire}$$

Pts : Nombre de points réalisé au cours d'une partie ou d'un tournoi.

NPJ : Nombre de parties jouées

NJ : nombre de joueurs dans la série

NJC : nombre de joueurs classés dans la série

NJNC : nombre de joueurs non classés dans la série

MS : moyenne des Capitaux-Points des joueurs de la série

MCPC : Moyenne des Capitaux-Points des joueurs classés de la série

EONC : Estimation par l'organisateur des Capitaux-Points des non classés de la série

EANC : Estimation automatique des Capitaux-Points des non classés de la série

EFNC : Estimation finale des Capitaux-Points des non classés de la série

4. Résultats possibles

0 : défaite

1 : remise

2 : victoire

0fe : défaite par forfait excusé

0fne : défaite par forfait non excusé

2fe : victoire par forfait excusé

2fne : victoire par forfait non excusé

0r : 0-0 réglementaire (par exemple règle des 40 coups non respecté)

0d : double forfait (les deux adversaires sont absents)

5. Conditions d'homologation

5.1. Règlement de la série

Pour être homologuée, une série doit suivre les règlements FMJD et FFJD en vigueur.

La comptabilisation des tournois tenant compte de la nulle avantageuse est possible pourvu que le règlement soit présenté et accepté par le responsable du classement avant que le tournoi ait lieu.

5.2. Cadences

Il existe deux types de cadence entrant en compte pour le classement national :

- Série homologuée à cadences lentes
- Série homologuée à cadences accélérées à partir de 30min

5.2.1. Série homologuée à cadence officielle

Pour prétendre au rang de série à cadence dite officielle, une série doit respecter l'une des cadences officielles de la FMJD.

5.2.2. Série homologuée à cadence semi-rapide

Pour prétendre au rang de série à cadence dite semi-rapide, une série doit respecter l'un des critères suivants :

- **cas normal** : le nombre de minutes additionné au nombre de secondes créditées à chaque coup doit être au moins égal à 30, par exemple :
 - 30 min. KO
 - Fischer 25 min. + 5 s/coup
 - Fischer 20 min. + 10 s/coup
 - Fischer 15 min. + 15 s/coup
- **séries débutants et scolaires** : lorsqu'au moins **75%** des joueurs se trouvent dans au moins l'une des catégories suivantes :
 - Moins de 15 ans
 - Scolaire
 - Non classé
 - Classé en-dessous de 1400

Le critère de cadence est réduit de 30 à 15. La cadence doit donc être par exemple :

- 15 min. KO
- Fischer 10 min. + 5 s/coup

- Fischer 5 min. + 10 s/coup

En particulier dans les tournois scolaires, l'utilisation d'une pendule ne sera pas toujours possible, et dans ce cas l'organisateur veillera à ce que chaque joueur ait au moins 15 minutes de réflexion par partie.

Ces cadences pourront être modifiées plus tard pour être cohérentes avec les règlements en cours d'écriture de la FMJD.

5.3. Licences

5.3.1. Cadences lentes

Pour être homologuée, une série à cadence lente ne doit comprendre que :

- des joueurs licenciés FFJD (éventuellement licence loisir si les conditions s'appliquent)
- des joueurs ne résidant pas en France au moment du tournoi

L'organisateur veillera à ce que les joueurs résidant en France soient tous licenciés au début du tournoi. Il devra refuser l'inscription des joueurs non-licenciés. Le site Internet de la FFJD fournit la liste (complète et mise à jour) des joueurs licenciés. Il est donc très facile de vérifier la licence d'un joueur.

Les joueurs quant à eux, vérifieront avant de participer à un tournoi, que leur licence a bien été enregistrée sur le site de la FFJD. Ils contacteront alors le responsable des licences pour correction de toute erreur avant le début du tournoi.

5.3.2. Cadences accélérées

Les séries à cadences accélérées nécessitent la licence fédérale (minimum requis Licence Loisirs). Des amateurs débutants peuvent néanmoins participer sans licence. Cependant ils sont tenus de prendre une licence dès que la participation aux tournois devient régulière.

5.4. Nombre maximum de joueurs par série

Le logiciel d'homologation présente des lenteurs extrêmes lorsque le nombre de joueurs par série est trop grand. L'homologation ne sera pas possible directement si le nombre de joueurs d'une série est trop grand.

En système fermé, le nombre de maximum de joueurs est de 20.

En système suisse, le nombre maximum de joueurs est de 50.

Si vous devez malgré tout homologuer une série plus grande, veuillez prendre contact avec le responsable du classement qui s'efforcera de trouver une solution. Dans la mesure du possible, vous êtes invités à faire le nécessaire pour cela ne se produise pas, car cela impliquera une surcharge importante de travail.

5.5. Droits d'homologation

L'homologation d'une série est conditionnée à la réception des droits d'homologation par le responsable du classement.

L'organisateur doit faire parvenir au responsable du classement ces droits d'un montant de :

- **1 euro par joueur** ayant effectué au moins une partie dans la série, pour les séries à **cadences accélérées**
- **2 euros par joueur** ayant effectué au moins une partie dans la série, pour les séries à **cadences lentes**

Les joueurs étrangers (hors FFJD) doivent être comptabilisés, les joueurs ayant abandonné en cours de tournoi également.

En revanche, le joueur « EXEMPT » ne doit pas être compté.

Dans le cas où la formule utilisée n'est ni un système fermé ni un système suisse, il peut être nécessaire d'entrer les résultats sous la forme de plusieurs séries (par exemple, série aller-retour, ou phase finale, ou encore match de départage). Dans ce cas, toutes ces séries sont considérées comme une seule série pour les frais d'homologation. Cependant, ceci devra être précisé au responsable du classement pour éviter un retard d'homologation.

En cas de doute sur le montant à payer, une demande d'information au responsable pourra être faite avant le tournoi.

Dans le cas exceptionnel où un joueur de la série ne serait toujours pas licencié au moment de l'homologation, et afin de ne pas pénaliser les autres participants s'étant normalement acquitté du montant de la licence, l'homologation sera effectuée, à la condition expresse que l'organisateur règle immédiatement le montant de la licence du joueur fautif.

6. Fonctionnement du classement

6.1. Cas normal – Evolution des joueurs classés

Au cours d'un tournoi, l'évolution d'un joueur classé est normalement calculée pour chaque partie jouée contre un autre joueur classé selon la formule :

$$Ev. = (Pts - PA) \times K$$

A la fin de la période de publication, toutes les évolutions sont ajoutées pour former l'évolution du joueur sur cette période.

6.1.1. Coefficient K

K dépend de la cadence, mais aussi du CP du joueur :

	CP < 1350	1350 ≤ CP < 1500	CP ≥ 1500
Cadences lentes	K = 25	$K = 25 - 10 \times (CP - 1350) / 150$	K = 15
Cadences accélérées	K = 15	$K = 15 - 10 \times (CP - 1350) / 150$	K = 5

Comme on peut le remarquer aisément, ces valeurs de K permettent de faire évoluer plus rapidement les joueurs

débutants, et en particulier les jeunes joueurs qui progressent rapidement. Elles permettent aussi de rendre plus dynamique le classement des joueurs « faibles » qui ne jouent que les tournois locaux à cadences accélérées.

6.1.2. Calcul de PA

PA est calculé ainsi :

Si $\Delta CP \geq 450$

$$PA = 1,9$$

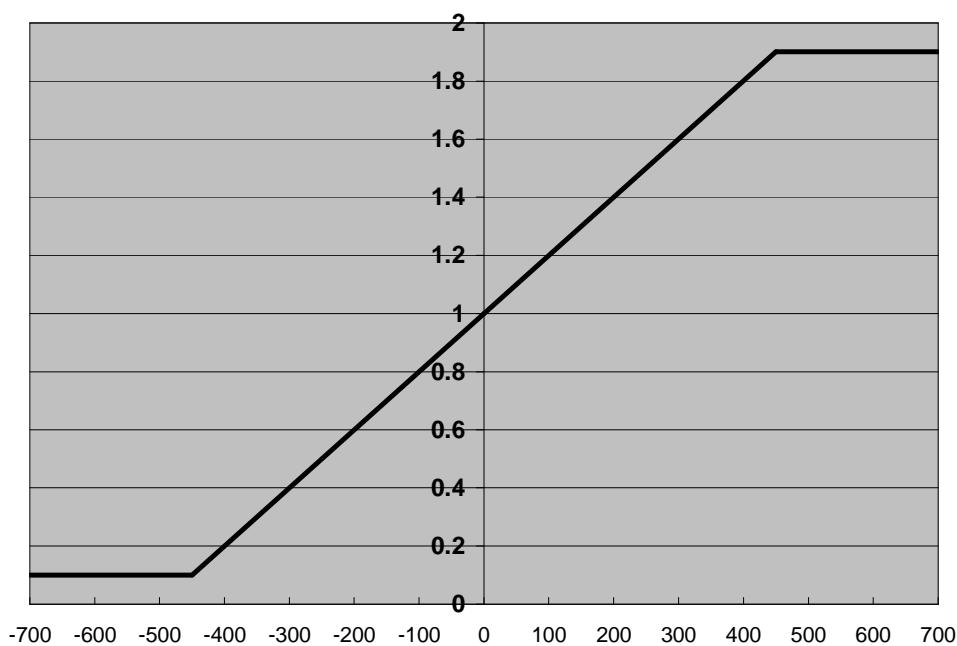
Si $\Delta CP \leq -450$

$$PA = 0,1$$

Sinon :

$$PA = 1 + \Delta CP / 500$$

Le nombre de points attendu varie donc avec ΔCP selon le graphique suivant :



6.2. Cas des joueurs non classés

6.2.1. Cas normal

Pour obtenir un classement, il faut normalement jouer 5 parties homologuées contre des joueurs classés. Le premier classement du joueur est alors calculé selon la formule :

$$\text{Nouveau CP} = \text{MCP} + 250 \times (\text{Pts} - \text{NPJ}) / \text{NPJ}$$

Cette formule implique qu'un joueur qui remporterait toutes ses parties obtiendrait un Capital-Points de 250 supérieur à la moyenne des CP des adversaires rencontrés. Et de la même manière qu'un joueur qui perdrait

toutes ses parties obtiendrait un Capital-Points de 250 points inférieur à la moyenne des CP des adversaires rencontrés.

Il est donc important de ne jamais placer un joueur non classé dans des séries qui ne correspondent pas à son niveau, car son premier classement en dépend fortement.

Enfin, les amateurs de mathématiques pourront montrer que la dernière formule peut aussi s'écrire :

$$\text{Nouveau CP} = (\text{MCP} + \text{Perf}) / 2$$

6.2.2. Procédure accélérée

Il n'est pas toujours facile de jouer 5 parties contre des joueurs classés, en particulier pour les scolaires. Une procédure accélérée permet d'attribuer un Capital-Points même lorsqu'on a n'a pas joué 5 parties contre des joueurs classés. Pour bénéficier de cette procédure, il faut participer à un tournoi et réaliser au moins 5 parties (sans forfait). Le détail du calcul est décrit en Annexe B.

Si le nombre de joueurs classés de la série est inférieur à 4, il sera demandé une estimation à l'organisateur. Veuillez là aussi vous référer à l'annexe B.

6.2.3. Nombre de parties nécessaires pour obtenir un classement

Dans le cas général, il suffit de 5 parties homologuées pour obtenir un premier classement. Cependant si ce premier classement est supérieur ou égal à 1500, alors le joueur doit attendre d'avoir fait 7 parties homologuées avant d'obtenir un premier classement.

Exemple : 6 joueurs non classés font un tournoi toute ronde. Un CPf est attribué à chacun des 6 joueurs : 1100, 1308, 1308, 1392, 1392, et 1600. Les 5 premiers joueurs obtiendront un classement immédiatement. Mais le 6^{ème} joueur n'obtiendra pas tout de suite un classement à 1600. Il devra jouer au moins 2 parties homologuées supplémentaires avant de pouvoir être classé.

6.2.4. Initialisations complexes

Il est possible qu'un joueur ait joué des parties contre des joueurs classés dans certains tournois et en même temps bénéficié de la procédure accélérée dans un autre tournoi. Dans ce cas, le logiciel initialise son Capital-Points en tenant compte de tous les résultats, au prorata du nombre de parties jouées dans chaque tournoi.

6.3. Classement plancher

Le classement d'un joueur est plafonné à 600. Aucun joueur ne pourra descendre en dessous de ce chiffre.

6.4. Forfaits

Il existe plusieurs types de forfait. Les parties non jouées ne comptent pas à l'exception du cas « forfait non excusé ». Dans ce cas précis, la partie est homologuée exactement comme si elle avait été jouée.

A charge pour l'organisateur de juger si un forfait est excusé ou non. Il est bien entendu que toute participation à un tournoi implique pour le joueur qu'il s'engage à participer jusqu'à son terme.

L'organisateur est invité à bien préciser ce point de règlement au début de tout tournoi afin d'éviter toute protestation ultérieure.

Enfin, les organisateurs sont invités à s'enquérir auprès du joueur forfait de la raison de ce forfait pour éviter de pénaliser injustement des joueurs qui n'auraient pu venir jouer une partie pour des raisons majeures et sans pouvoir s'en excuser (maladie prolongée, etc.).

6.5. Exempts

Le logiciel de classement national gère les exempts. Un joueur nommé « EXEMPT » est automatiquement ajouté si le nombre de joueurs est impair.

L'exempt perd toutes ses parties par forfait excusé. Les parties contre l'exempt ne sont donc jamais comptabilisées dans le classement national.

6.6. Appariements

En système fermé, le logiciel apparie les joueurs ronde par ronde. Les organisateurs sont vivement invités à utiliser ces appariements (ou d'utiliser la même grille d'appariements que le logiciel s'ils n'ont pas de connexion Internet sur place), car cela facilitera l'entrée des résultats d'une part, et permettra une cohérence des couleurs et de la chronologie d'autre part.

Cette grille est disponible en Annexe A et en ligne sur le site du logiciel (page Grille_Appariements_FMJD.php).

En système suisse, le logiciel ne fait pas les appariements. Cependant, il facilite la tâche. En effet, le logiciel affiche les joueurs selon le nombre de points et le Solkoff. En outre, lorsqu'un joueur blanc a été sélectionné, le logiciel enlève automatiquement de la liste les joueurs contre qui il a déjà joué, ne proposant que les autres. Enfin, le logiciel suggère une couleur pour chaque joueur (si le joueur a déjà plus souvent avec les noirs, un pion blanc est affiché à gauche de son nom).

Si vous êtes dans l'impossibilité de créer complètement les appariements, cela signifie que les joueurs restant se sont déjà rencontrés. Il convient alors d'essayer une autre configuration pour les autres parties jusqu'à trouver une solution. Nous rappelons que réglementairement, le nombre de rondes doit être compris entre un tiers et la moitié du nombre de joueurs. Si vous essayez de faire un plus grand nombre de rondes, vous vous exposez naturellement à des problèmes pour appairier les joueurs.

6.7. Corrections et initialisations exceptionnelles du classement d'un joueur

6.7.1. Correction exceptionnelle du classement d'un joueur

Le responsable du classement peut être amené à corriger le classement d'un joueur si celui-ci est visiblement sous-estimé ou surestimé par rapport à sa vraie valeur. Cependant, dans tous les cas, pour les joueurs dont le classement est supérieur à 2000, il ne pourra le faire qu'avec l'accord du Conseil Technique de la FFJD.

6.7.2. Initialisation exceptionnelle d'un nouveau joueur

Le responsable du classement peut être amené à initialiser le classement d'un joueur, en particulier étranger, s'il dispose de suffisamment d'informations à son sujet. Cependant, pour les joueurs dont le classement est supérieur à 2000, il ne pourra le faire qu'avec l'accord du Conseil Technique de la FFJD.

6.7.3. Correction ou initialisation sur demande d'un dirigeant

Le président du club d'un joueur, ou le président de la ligue concernée ou le président de la FFJD peuvent demander une correction ou une initialisation d'un joueur sur la base d'un dossier argumenté. La demande devra être adressée au responsable du classement. Celui-ci, acceptera ou refusera la requête, éventuellement après avoir demandé un complément d'information.

6.7.4. Précisions

Les initialisations et corrections doivent rester exceptionnelles. Pour la majorité des joueurs, le système de classement ne nécessite pas de corrections. Une correction ne pourra pas être inférieure à 150 points.

7. Joueurs hors FFJD

7.1. Cas normal

Les joueurs hors FFJD peuvent participer à des compétitions en France. S'ils ont un classement FMJD, celui-ci est utilisé comme référence.

Les joueurs hors FFJD sont alors considérés comme des joueurs français ayant un Capital-Points équivalent. La formule permettant de passer du classement FMJD au classement FFJD est la suivante :

$$\text{Equivalent FFJD} = 1,5 \times \text{Rating FMJD} - 1065$$

Cette formule provient d'une régression linéaire effectuée au mois de juin 2006 sur les joueurs français ayant à la fois un classement national et un classement international.

Les joueurs hors FFJD sont intégrés dans le classement FFJD à chaque fois qu'ils participent à un tournoi. Alexei Tchizov pourra ainsi être présent 10 fois dans la base de données.

Les joueurs hors FFJD n'apparaissent jamais dans les classements. Il n'est possible d'accéder à leur fiche qu'en passant par une série à laquelle ils ont participé.

Il est possible qu'un joueur hors FFJD vienne résider en France. Dans ce cas, il faudra demander au responsable des licences de modifier son statut pour qu'il soit désormais considéré contre un joueur FFJD et apparaisse dans les classements.

7.2. Clubs limitrophes

Certains clubs étrangers limitrophes, en raison de leur proximité géographique et de la régularité de leurs participations aux compétitions françaises, sont assimilés à des clubs français. Les joueurs de ces clubs sont donc considérés comme des joueurs français et ont un classement FFJD et un historique complet.

Au 1^{er} octobre 2006, ces clubs sont :

- Genève (Suisse)
- Heule (Belgique)

Les joueurs de ces clubs bénéficient du classement national. En contrepartie, il est évident qu'ils doivent être licenciés selon les mêmes conditions que les autres joueurs FFJD.

8. Performance

La performance d'un joueur sur un tournoi est le Capital-Points que ce joueur aurait dû avoir au début du tournoi pour que son évolution à l'issue du tournoi soit nulle (dans la cas général où on n'utilise que la formule $PA = 1 + \Delta CP / 500$).

La performance est calculée ainsi :

$$\text{Performance} = \text{MCP} + 500 * (\text{Pts} - \text{NPJ}) / \text{NPJ}$$

La performance n'est calculée que lorsqu'au moins 5 parties homologuées ont été jouées dans le tournoi.

9. Contacts

9.1. Responsable du classement

Pour toute question relative aux homologations, adressez-vous au responsable du classement :

Serge WASTIAU
140 rue J.S. Pons
34070 MONTPELLIER
Téléphone : 04 67 42 21 00
Email : classement@ffjd.fr

9.2. Responsable de la base de données et du logiciel de classement

Pour toute question relative au site Internet, au logiciel de classement et à la base de données FFJD, contactez le webmestre :

Email : webmaster@ffjd.fr

9.3. Responsable des licences, clubs, ligues et autres informations publiées

Si vous souhaitez une modification, par exemple :

- changement de club d'un joueur
- changement de ligue d'un club...

Adressez-vous à :

Pascal Jauffrit
5 allée Cèdre
92320 Chatillon
Email : licences@ffjd.fr

Annexe A – Grilles d'appariement FMJD

Vous êtes invité à ordonner les joueurs correctement si vous souhaitez faire jouer ensemble les joueurs d'un même club lors des premières rondes.

Le logiciel vous permet d'affecter le numéro de chaque joueur au moment de la constitution de la série. Ces numéros seront utilisés selon les grilles suivantes :

2 joueurs

Ronde 1 : (1-2)

4 joueurs

Ronde 1 : (1-4) (2-3)

Ronde 2 : (1-2) (4-3)

Ronde 3 : (3-1) (2-4)

6 joueurs

Ronde 1 : (1-6) (2-5) (3-4)

Ronde 2 : (1-2) (5-3) (6-4)

Ronde 3 : (3-1) (2-6) (4-5)

Ronde 4 : (1-4) (2-3) (6-5)

Ronde 5 : (5-1) (4-2) (3-6)

8 joueurs

Ronde 1 : (1-8) (2-7) (3-6) (4-5)

Ronde 2 : (1-2) (7-3) (6-4) (8-5)

Ronde 3 : (3-1) (2-8) (4-7) (5-6)

Ronde 4 : (1-4) (2-3) (7-5) (8-6)

Ronde 5 : (5-1) (4-2) (3-8) (6-7)

Ronde 6 : (1-6) (2-5) (3-4) (8-7)

Ronde 7 : (7-1) (6-2) (5-3) (4-8)

10 joueurs

Ronde 1 : (1-10) (2-9) (3-8) (4-7) (5-6)

Ronde 2 : (1-2) (9-3) (8-4) (7-5) (10-6)

Ronde 3 : (3-1) (2-10) (4-9) (5-8) (6-7)

Ronde 4 : (1-4) (2-3) (9-5) (8-6) (10-7)

Ronde 5 : (5-1) (4-2) (3-10) (6-9) (7-8)

Ronde 6 : (1-6) (2-5) (3-4) (9-7) (10-8)

Ronde 7 : (7-1) (6-2) (5-3) (4-10) (8-9)

Ronde 8 : (1-8) (2-7) (3-6) (4-5) (10-9)

Ronde 9 : (9-1) (8-2) (7-3) (6-4) (5-10)

12 joueurs

Ronde 1 : (1-12) (2-11) (3-10) (4-9) (5-8) (6-7)

Ronde 2 : (1-2) (11-3) (10-4) (9-5) (8-6) (12-7)

Ronde 3 : (3-1) (2-12) (4-11) (5-10) (6-9) (7-8)

Ronde 4 : (1-4) (2-3) (11-5) (10-6) (9-7) (12-8)

Ronde 5 : (5-1) (4-2) (3-12) (6-11) (7-10) (8-9)

Ronde 6 : (1-6) (2-5) (3-4) (11-7) (10-8) (12-9)

Ronde 7 : (7-1) (6-2) (5-3) (4-12) (8-11) (9-10)

Ronde 8 : (1-8) (2-7) (3-6) (4-5) (11-9) (12-10)

Ronde 9 : (9-1) (8-2) (7-3) (6-4) (5-12) (10-11)

Ronde 10 : (1-10) (2-9) (3-8) (4-7) (5-6) (12-11)

Ronde 11 : (11-1) (10-2) (9-3) (8-4) (7-5) (6-12)

14 joueurs

Ronde 1 : (1-14) (2-13) (3-12) (4-11) (5-10) (6-9) (7-8)

Ronde 2 : (1-2) (13-3) (12-4) (11-5) (10-6) (9-7) (14-8)

Ronde 3 : (3-1) (2-14) (4-13) (5-12) (6-11) (7-10) (8-9)

Ronde 4 : (1-4) (2-3) (13-5) (12-6) (11-7) (10-8) (14-9)

Ronde 5 : (5-1) (4-2) (3-14) (6-13) (7-12) (8-11) (9-10)

Ronde 6 : (1-6) (2-5) (3-4) (13-7) (12-8) (11-9) (14-10)

Ronde 7 : (7-1) (6-2) (5-3) (4-14) (8-13) (9-12) (10-11)

Ronde 8 : (1-8) (2-7) (3-6) (4-5) (13-9) (12-10) (14-11)

Ronde 9 : (9-1) (8-2) (7-3) (6-4) (5-14) (10-13) (11-12)

Ronde 10 : (1-10) (2-9) (3-8) (4-7) (5-6) (13-11) (14-12)

Ronde 11 : (11-1) (10-2) (9-3) (8-4) (7-5) (6-14) (12-13)

Ronde 12 : (1-12) (2-11) (3-10) (4-9) (5-8) (6-7) (14-13)

Ronde 13 : (13-1) (12-2) (11-3) (10-4) (9-5) (8-6) (7-14)

16 joueurs

Ronde 1 : (1-16) (2-15) (3-14) (4-13) (5-12) (6-11) (7-10) (8-9)

Ronde 2 : (1-2) (15-3) (14-4) (13-5) (12-6) (11-7) (10-8) (16-9)

Ronde 3 : (3-1) (2-16) (4-15) (5-14) (6-13) (7-12) (8-11) (9-10)

Ronde 4 : (1-4) (2-3) (15-5) (14-6) (13-7) (12-8) (11-9) (16-10)

Ronde 5 : (5-1) (4-2) (3-16) (6-15) (7-14) (8-13) (9-12) (10-11)

Ronde 6 : (1-6) (2-5) (3-4) (15-7) (14-8) (13-9) (12-10) (16-11)

Ronde 7 : (7-1) (6-2) (5-3) (4-16) (8-15) (9-14) (10-13) (11-12)

Ronde 8 : (1-8) (2-7) (3-6) (4-5) (15-9) (14-10) (13-11) (16-12)

Ronde 9 : (9-1) (8-2) (7-3) (6-4) (5-16) (10-15) (11-14) (12-13)

Ronde 10 : (1-10) (2-9) (3-8) (4-7) (5-6) (15-11) (14-12) (16-13)

Ronde 11 : (11-1) (10-2) (9-3) (8-4) (7-5) (6-16) (12-15) (13-14)

Ronde 12 : (1-12) (2-11) (3-10) (4-9) (5-8) (6-7) (15-13) (16-14)

Ronde 13 : (13-1) (12-2) (11-3) (10-4) (9-5) (8-6) (7-16) (14-15)

Ronde 14 : (1-14) (2-13) (3-12) (4-11) (5-10) (6-9) (7-8) (16-15)

Ronde 15 : (15-1) (14-2) (13-3) (12-4) (11-5) (10-6) (9-7) (8-16)

Cette grille est disponible en ligne sur le site du logiciel (www.ffjd.fr/CP/Grille_Appariements_FMJD.php).

Annexe B – Algorithme détaillé de la procédure accélérée de classement

Tout joueur non classé jouant au moins 5 parties dans un tournoi bénéficie de la procédure accélérée de classement.

1) Dans ce cas, le premier objectif est de déterminer la performance réalisée par chaque joueur non classé, en appliquant la formule normale :

$$\text{Performance} = \text{MCP} + 500 * (\text{Pts} - \text{NPJ}) / \text{NPJ}$$

Où MCP est la moyenne des CP des joueurs rencontrés y compris les non classés.

Le calcul de la performance n'est pas possible directement puisqu'on ne connaît pas encore le classement des joueurs non classés. Pour ces joueurs, on prend pour hypothèse que leur classement est égal à la performance réalisée.

De cette façon, on obtient un système d'équations linéaires dont la résolution permet d'obtenir la performance de chaque joueur.

2) Une fois que la performance de chaque joueur non classé est connue, on définit alors son premier classement selon la formule habituelle :

$$\text{CPf} = (\text{Perf} + \text{MCP}) / 2$$

Où bien entendu MCP est toujours calculé comme plus haut.

3) Si le nombre de joueurs classés présents dans la série est supérieur ou égal à 4, le logiciel en reste là, considérant que les calculs effectués donnent une bonne estimation.

4) S'il n'y a aucun joueur classé dans la série, le logiciel demande à l'organisateur une estimation de la valeur moyenne des joueurs non classés, et corrige alors les valeurs CPf trouvées plus haut de sorte que la moyenne de la série corresponde à l'estimation de l'organisateur.

5) Si le nombre de joueurs classés est compris entre 1 et 3, le logiciel demande également une estimation de la valeur moyenne des joueurs non classés, et corrige ensuite les valeurs CPf trouvées plus haut, mais cette fois-ci de façon à que la moyenne des joueurs non classés corresponde à MFNC, la moyenne pondérée entre son estimation automatique (EANC) et l'estimation de l'organisateur (EONC) :

$$\text{MFNC} = ((4 - \text{NJC}) \times \text{EONC} + \text{NJC} \times \text{EANC}) / 4$$

Guide pour l'estimation des joueurs non classés

Si l'organisateur reste libre de son estimation (surtout s'il connaît bien le niveau des joueurs), il est néanmoins vivement invité à utiliser le tableau suivant comme guide.

Age moyen des joueurs non classés de la série	Débutants complets	Débuts en clubs	1 an de club
8 ans et moins	600	650	750
9 ans	650	700	800
10 ans	700	750	850
11 ans	750	800	900
12 ans	800	850	950
13 ans	850	900	1000
14 ans	900	950	1050
15 ans	950	1000	1100
16 ans	1000	1050	1150
Adulte	1000	1050	1150

Il est **important** d'utiliser ce guide pour que les Capitaux-Points soient comparables d'une ligue à l'autre et d'un club à l'autre. Il est évident que si un club initialise ses scolaires à 900 alors qu'un autre les initialise à 1200, cette différence se retrouvera mécaniquement chez les seniors également (les jeunes surévalués vont perdre contre les adultes et donc redistribuer leurs points à ceux-ci).