

## Réforme du classement international

Un nouveau système de classement international est entré en vigueur le 1<sup>er</sup> septembre 2010. Cette réforme vise à classer de façon plus précise les joueurs en favorisant la qualité des performances plutôt que la quantité.

Le principe du nouveau classement est de calculer non pas un nombre de PP (points de performance) mais plutôt un pourcentage de série basé sur la position du joueur par rapport au nombre de joueurs rencontrés dans une série donnée.

### Pourcentages d'une compétition

Pour calculer les pourcentages des séries 1 à 4 (%S1, %S2, %S3, %S4) pour une compétition, nous devons tenir compte du nombre de joueurs dans chacune des séries (NbS1, NbS2, NbS3, NbS4) qui participent à la compétition et de la position du joueur.

Les formules pour calculer les pourcentages des séries sont les suivantes :

$$\%S1 = \frac{\text{NbS1} - \text{Position} + 1}{\text{NbS1}}$$

$$\%S3 = \frac{\text{NbS1} + \text{NbS2} + \text{NbS3} - \text{Position} + 1}{\text{NbS3}}$$

$$\%S2 = \frac{\text{NbS1} + \text{NbS2} - \text{Position} + 1}{\text{NbS2}}$$

$$\%S4 = \frac{\text{NbS1} + \text{NbS2} + \text{NbS3} + \text{NbS4} - \text{Position} + 1}{\text{NbS4}}$$

Lorsque le résultat du calcul est inférieur à zéro, le pourcentage est égal à 0 %.

Lorsque le résultat du calcul est supérieur à 100 %, le pourcentage est égal à 100 %.

Exemple :

Une compétition compte : **10** joueurs de Série 1;  
**20** joueurs de Série 2;  
**25** joueurs de Série 3;  
**50** joueurs de Série 4.

Les joueurs qui se classent dans les **10** premiers obtiennent des pourcentages Série 1 (%S1). Le premier obtient 100 % (10/10), le 2<sup>e</sup> obtient 90 % (9/10), le 3<sup>e</sup> obtient 80 % (8/10), ... et le 10<sup>e</sup> obtient 10 % (1/10). Parmi ces 10 joueurs, il pourrait y avoir un ou des joueurs de Série 2, voire un ou des joueurs de Série 3.

Les **20** joueurs suivants (du 11<sup>e</sup> au 30<sup>e</sup>) obtiennent des pourcentages Série 2 (%S2). Le 11<sup>e</sup> obtient 100 % (20/20), le 12<sup>e</sup> obtient 95 % (19/20), le 13<sup>e</sup> obtient 90 % (18/20), ... et le 30<sup>e</sup> obtient 5 % (1/20). Parmi ces 20 joueurs, il pourrait y avoir un ou des joueurs de Série 3, voire un ou des joueurs de Série 4. Les 10 premiers de la compétition marquent tous 100 %S2.

Le même principe s'applique à la série 3 pour les **25** joueurs suivants. Le 31<sup>e</sup> obtient 100 % (25/25), le 32<sup>e</sup> obtient 96 % (24/25), le 33<sup>e</sup> obtient 92 % (23/25), ... et le 55<sup>e</sup> obtient 4 % (1/25). Parmi ces 25 joueurs, il pourrait y avoir un ou des joueurs de Série 4. Les 30 premiers de la compétition marquent tous 100 %S3.

Enfin, pour la série 4, le 56<sup>e</sup> obtient 100 % (50/50), le 57<sup>e</sup> obtient 98 % (49/50), le 58<sup>e</sup> obtient 96 % (48/50), ... et le 105<sup>e</sup> obtient 2 % (1/50). Les 55 premiers obtiennent tous 100 %S4.

A la fin de la saison, les moyennes des pourcentages obtenus pour chaque série seront calculées en tenant compte du poids de chacune des compétitions.

## Poids d'une compétition

Le poids d'une compétition pour une série donnée est le **nombre de joueurs de la série** présents à cette compétition. Ainsi, dans l'exemple précédent, le poids de la compétition est de **10** pour la série 1, **20** pour la série 2, **25** pour la série 3 et **50** pour la série 4.

Cependant, des **poids planchers** et des **poids plafonds** ont été établis afin de donner une certaine importance aux petits tournois et de diminuer l'importance accordée aux très grands tournois.

### - Poids planchers

Les poids planchers suivants ont été établis :

- 10** pour la série 1;
- 15** pour la série 2;
- 20** pour la série 3;
- 40** pour la série 4.

Si le nombre de joueurs dans une série n'atteint pas le plancher établi pour cette série, le poids de la compétition est alors ajusté à la hausse. On le calcule en multipliant par 2 le nombre de joueurs présents dans cette série; cependant, le résultat de la multiplication ne doit pas dépasser le plancher établi, dans lequel cas le plancher s'applique.

Exemple : Tournoi de club

Série	Nombre de joueurs	Poids plancher de la compétition pour chaque série
1	<b>4</b>	$2 \times 4 = 8$ (ne dépasse pas le plancher pour les S1) <b>poids = 8</b>
2	<b>9</b>	$2 \times 9 = 18$ (dépasse le plancher pour les S2) <b>poids = 15</b>
3	<b>23</b>	Le nombre de joueurs dépasse le plancher pour les S3 <b>poids = 23</b>
4	<b>35</b>	$2 \times 35 = 70$ (dépasse le plancher pour les S4) <b>poids = 40</b>

On considère que les compétiteurs ont affronté :

- 8 joueurs de série 1;
- 15 joueurs de série 2;
- 23 joueurs de série 3;
- 40 joueurs de série 4.

### - Poids plafonds

Le poids plafond est limité à 10 fois le nombre de manches pour la série 1, 15 fois pour la série 2, 20 fois pour la série 3 et 40 fois pour la série 4.

Ainsi, pour un tournoi de 4 parties, les poids plafonds suivants ont été établis :

- $4 \times 10 = \mathbf{40}$  pour la série 1;
- $4 \times 15 = \mathbf{60}$  pour la série 2;
- $4 \times 20 = \mathbf{80}$  pour la série 3;
- $4 \times 40 = \mathbf{160}$  pour la série 4.

Si le nombre de joueurs dans une série dépasse le plafond établi pour cette série, le poids de la compétition est alors ajusté à la baisse; il devient égal au plafond établi.

Pour certains tournois plus importants, le poids maximum est multiplié par 1,5. Ce facteur multiplicateur est appliqué aux tournois suivants :

- Championnats du monde individuel et blitz;
- Simultanés mondiaux (3 minutes, semi-rapide et blitz);
- Les 5 tournois du Grand Chelem (tournois tenus en Europe);
- Championnats nationaux (championnat du Québec).

Exemple : Simultané mondial (2 parties)

Série	Nombre de joueurs	Poids plafond de la compétition pour chaque série
1	<b>67</b>	plafond S1 = 2 x 10 x 1,5 = 30 <b>poids = 30</b>
2	<b>189</b>	plafond S2 = 2 x 15 x 1,5 = 45 <b>poids = 45</b>
3	<b>57</b>	plafond S3 = 2 x 20 x 1,5 = 60 (nombre de joueurs plus petit que plafond) <b>poids = 57</b>
4	<b>362</b>	plafond S4 = 2 x 40 x 1,5 = 120 <b>poids = 120</b>

On considère que les compétiteurs ont affronté :  
 30 joueurs de série 1;  
 45 joueurs de série 2;  
 57 joueurs de série 3;  
 120 joueurs de série 4.

### Paramètres de fin de saison

#### - Nombre minimum de joueurs à affronter

Afin d'éviter qu'un joueur qui n'a participé qu'à un seul tournoi local et qui a terminé premier ne se retrouve en tête du classement international, un minimum de joueurs à affronter est fixé pour chaque fédération, et ce pour chaque série.

Pour la saison 2010-2011, les quotas pour le Québec sont les suivants :

Série 1 :	<b>134</b> joueurs
Série 2 :	<b>125</b> joueurs
Série 3 :	<b>271</b> joueurs
Série 4 :	<b>200</b> joueurs

Dans le cas où le nombre de joueurs à affronter n'est pas atteint, c'est ce nombre minimum qui sera utilisé comme diviseur dans le calcul final du pourcentage de la série, ce qui aura pour effet de diminuer le pourcentage.

#### - Calcul du pourcentage global

Pour le calcul du pourcentage global, le numérateur et le diviseur d'une série n sont calculés ainsi :

Numérateur Série n (Num Sn) : Pour chaque compétition, on multiplie le poids de la compétition par le %Sn obtenu. La somme de ces résultats donne le numérateur Sn (**voir l'exemple de calcul sur la page suivante**)

Diviseur Série n (Div Sn) : La somme des poids Sn des compétitions donne le diviseur Sn. Si cette somme est inférieure au nombre minimum de joueurs à affronter pour la série, on utilisera ce nombre minimum comme diviseur Sn.

Afin de tenir compte dans le calcul global des performances dans les séries supérieures, par exemple un joueur S3 qui obtient des pourcentages S2 ou S1, on ajoute au numérateur et au diviseur les numérateurs des séries supérieures, ce qui a pour effet de bonifier le pourcentage.

$$\%S1 = \frac{\text{Num S1}}{\text{Div S1}}$$

$$\%S2 = \frac{\text{Num S2} + \text{Num S1}}{\text{Div S2} + \text{Num S1}}$$

$$\%S3 = \frac{\text{Num S3} + \text{Num S2} + \text{Num S1}}{\text{Div S3} + \text{Num S2} + \text{Num S1}}$$

$$\%S4 = \frac{\text{Num S4} + \text{Num S3} + \text{Num S2} + \text{Num S1}}{\text{Div S4} + \text{Num S3} + \text{Num S2} + \text{Num S1}}$$

## A vos calculatrices

Exemple : calcul des pourcentages globaux d'un joueur

Fiche du joueur

Tournoi / nb parties	Rang	Nb joueurs				Poids				Pourcentage			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Sim FQCSF / 2	25	5	18	27	82	10	18	27	80	0%	0%	96,3%	100%
OUT / 4	4	5	10	20	34	10	15	20	40	40%	100%	100%	100%
Sim mond / 2	320	81	201	329	1088	30	45	60	120	0%	0%	88,8%	100%
Open CM / 5	54	64	87	121	247	50	75	100	200	17,2%	100%	100%	100%
LMP-ETI / 4	11	7	17	30	63	10	17	30	63	0%	82,4%	100%	100%

$$\text{Sim FQCSF : } \%S3 = (5 + 18 + 27 - 25 + 1) / 27 = 26 / 27 = 96,3\%$$

$$\text{OUT : } \%S1 = (5 - 4 + 1) / 5 = 2 / 5 = 40\%$$

$$\text{Sim mond : } \%S3 = (81 + 201 + 329 - 320 + 1) / 329 = 291 / 329 = 88,8\%$$

$$\text{Open CM : } \%S1 = (64 - 54 + 1) / 64 = 11 / 64 = 17,2\%$$

$$\text{LMP-ETI : } \%S2 = (7 + 17 - 11 + 1) / 17 = 14 / 17 = 82,4\%$$

$$\text{Num S1} = 10 \times 0\% + 10 \times 40\% + 30 \times 0\% + 50 \times 17,2\% + 10 \times 0\% \\ 0 + 4 + 0 + 8,6 + 0 = 12,6$$

$$\text{Div S1} = 10 + 10 + 30 + 50 + 10 = 110$$

$$\%S1 = \frac{12,6}{134} = 9,4\% \quad \text{Note : Le diviseur S1 (110) a été remplacé par le minimum de joueurs à affronter (134)}$$

$$\text{Num S2} = 18 \times 0\% + 15 \times 100\% + 45 \times 0\% + 75 \times 100\% + 17 \times 82,4\% \\ 0 + 15 + 0 + 75 + 14 = 104$$

$$\text{Div S2} = 18 + 15 + 45 + 75 + 17 = 170$$

$$\%S2 = \frac{104 + 12,6}{170 + 12,6} = \frac{116,6}{182,6} = 63,9\%$$

$$\text{Num S3} = 27 \times 96,3\% + 20 \times 100\% + 60 \times 88,8\% + 100 \times 100\% + 30 \times 100\% \\ 26 + 20 + 53,3 + 100 + 30 = 229,3$$

$$\text{Div S3} = 27 + 20 + 60 + 100 + 30 = 237$$

$$\%S3 = \frac{229,3 + 104 + 12,6}{237 + 104 + 12,6} = \frac{345,9}{353,6} = 97,8\%$$

$$\text{Num S4} = 80 \times 100\% + 40 \times 100\% + 120 \times 100\% + 200 \times 100\% + 63 \times 100\% \\ 80 + 40 + 120 + 200 + 63 = 503$$

$$\text{Div S4} = 80 + 40 + 120 + 200 + 63 = 503$$

$$\%S4 = \frac{503 + 229,3 + 104 + 12,6}{503 + 229,3 + 104 + 12,6} = \frac{848,9}{848,9} = 100\%$$

## Abattement

Au début d'une nouvelle saison, le pourcentage du joueur est calculé en prenant en compte 75 % du pourcentage de la saison qui vient de s'écouler et 25 % du pourcentage de la saison précédente.

### Exemple

Pour la saison 2009-2010, un joueur obtient les pourcentages suivants :

$$\%S1 = 8\% \quad \%S2 = 72\% \quad \%S3 = 96\% \quad \%S4 = 100\%$$

Pour la saison 2010-2011, il obtient les pourcentages suivants :

$$\%S1 = 12\% \quad \%S2 = 80\% \quad \%S3 = 100\% \quad \%S4 = 100\%$$

Ses pourcentages au début de la saison 2011-2012 seront les suivants :

$$\%S1 = 8\% \times 25\% + 12\% \times 75\% = 2\% + 9\% = 11\%$$

$$\%S2 = 72\% \times 25\% + 80\% \times 75\% = 18\% + 60\% = 78\%$$

$$\%S3 = 96\% \times 25\% + 100\% \times 75\% = 24\% + 75\% = 99\%$$

$$\%S4 = 100\% \times 25\% + 100\% \times 75\% = 25\% + 75\% = 100\%$$

## Détermination des joueurs des différentes séries

Au début d'une saison, la Fédération Internationale de Scrabble Francophone (FISF) détermine quels sont les joueurs qui se classent dans les différentes séries en se basant sur le classement par pourcentages de série. Pour chaque fédération, le nombre de joueurs dans chaque série est calculé en fonction du nombre de membres :

- 1 % des membres sont classés dans la série 1;
- 2 % des membres sont classés dans la série 2;
- 3 % des membres sont classés dans la série 3;
- 12 % des membres sont classés dans la série 4.

### Exemple

Si la FQCSF compte 1500 au 1<sup>er</sup> septembre :

1 % de 1500 = 15      les 15 premiers joueurs au classement par pourcentage de série sont classés Série 1;

2 % de 1500 = 30      les 30 joueurs suivants sont classés Série 2;

3 % de 1500 = 45      les 45 joueurs suivants sont classés Série 3;

12 % de 1500 = 180    les 180 joueurs suivants sont classés Série 4.

La saison débute le 1<sup>er</sup> septembre et se termine le 31 août de l'année suivante. Les joueurs classés dans une série demeurent dans cette série pour toute la durée de la saison.