

LE CLASSEMENT RAPIDE

Le calcul de l'Elo Rapide se calcule approximativement comme un Elo.
(Parties de moins de 60 min et de plus de 10 min/joueur).

1. Différences entre Elo et rapide

La règle des 350 points de compatibilité appliquée pour le Elo est ramenée pour le Rapide à 320 points.
Le seuil d'entrée au Rapide n'est que de 7 parties compatibles contre 8 pour le Elo.
Plancher Elo : 1000 - Plancher Elo Rapide : 700

Les calculs sont publiés mensuellement.

2. Calcul de la performance

Tout joueur ayant un Elo (et pas encore de Rapide) est crédité d'un *Rapide* et est donc considéré comme un classé Rapide pour le calcul de ses performances.

2.1. Traitement initial :

Relever les Elo des joueurs ayant un Elo et pas de Rapide
Ce lot va constituer l'ensemble des classés avec les joueurs déjà classés Rapide.

2.2. Calcul des Performances :

En appliquant la restriction à 320 points, calculer **comme pour le Elo** la performance P_j/N_j de chacun.
Une Performance < 700 est ramenée à 700.

3. Calcul du Rapide

3.1. Premier RAPIDE

- soit avec $N_j \geq 7$
- soit avec cumul N_j/P_j et des archives P_a/N_a si $N_j + N_a \geq 7$ (voir Elo V2c)

Si $N_j < 7$ et pas d'archive, la performance est archivée et conservée uniquement si elle est réalisée lors de la période de septembre à janvier. Si ces archives ne sont pas utilisées lors du calcul de fin de saison alors elles sont définitivement perdues..

3.2. Entretien

Le joueur a déjà un RAPIDE : I_a

3.2.1. $P_j > I_a$ et $N_j > 6$

P_j est arrondie et devient I_j = nouveau Elo RAPIDE

3.2.2. $P_j > I_a$ et $N_j < 7$

$I_j = ((P_j \times N_j) + (I_a \times (7 - N_j)))/7 + \text{Arrondi}$

3.2.3. $P_j < I_a$

$I_j = ((P_j \times N_j) + (I_a \times 7))/(N_j + 7) + \text{Arrondi}$