

LE CLASSEMENT RAPIDE

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

1. Différences entre Élo 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 ÉLO.

Plancher ÉLO : 1000 - Plancher ÉLO Rapide : 700

Les calculs sont faits deux fois par an :

f Période : 1^{er} septembre-31 janvier

f Période : 1^{er} février - 31 août

2. Calcul de la performance :

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

1- Traitement initial :

Relever les ÉLO des joueurs ayant un ÉLO et pas de Rapide

Ce lot va constituer l'ensemble des classés avec les joueurs déjà classés Rapide.

2- Calcul des Performances :

En appliquant la restriction à 320 points, calculer **comme pour le ÉLO** la performance P_j/N_j de chacun.

Une Performance < 700 est ramenée à 700.

3. Calcul du Rapide

1) Premier RAPIDE

f soit avec $N_j \geq 7$

f soit avec cumul N_j/P_j et des archives P_a/N_a si $N_j + N_a \geq 7$ (voir ELO V 2c)

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..

2) Entretien

Le joueur a déjà un RAPIDE : I_a

2.1 $P_j > I_a$ et $N_j > 6$

P_j est arrondie et devient $I_j =$ nouveau ELO RAPIDE

2.2 $P_j > I_a$ et $N_j < 7$

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

2.3 $P_j < I_a$

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