

# 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 faits deux fois par an :

- Période : 1er septembre -31 janvier
- Période : 1er février - 31 août

## 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. $P_j < I_a$

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