

# LE CLASSEMENT RAPIDE

Le calcul de l'Elo Rapide (ci-dessous désigné Rapide) porte sur les parties de moins de 60 min et de plus de 10 min/joueur.

## 1. COMPATIBILITE

La règle de compatibilité appliquée pour le Rapide est de **± 320 points**.

Le seuil d'entrée au Rapide est de 7 parties compatibles.

Plancher Rapide : 800. 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 la performance  $P_j/N_j$  de chacun.

$N_i$  = Nombre des parties compatibles retenues.

$P_j$  = Moyenne des classements des  $N_i$  adversaires compatibles augmentée de la prime issue du pourcentage réalisés et lue dans la table FIDE. ((La prime est négative si le pourcentage réalisé est inférieur à 50%))

Une Performance < 800 est ramenée à 800.

## 3. Calcul du Rapide

### 3.1. Premier RAPIDE

- soit avec  $N_j \geq 7$  alors  $P_j$  est arrondi à la dizaine la plus proche et devient le Rapide
- soit avec cumul  $N_j/P_j$  et des archives  $P_a/N_a$  si  $N_j + N_a \geq 7$

Si  $N_j < 7$  et pas d'archive, la performance est archivée et conservée uniquement jusqu'à la fin de la saison suivante.

Si ces archives ne sont pas utilisées lors du calcul de fin de la saison  $n+1$  alors elles sont définitivement perdues.

### 3.2. Entretien

Le joueur a déjà un RAPIDE : **Ia**

#### 3.2.1. $P_j > Ia$ et $N_j > 6$

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

#### 3.2.2. $P_j > Ia$ et $N_j < 7$

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

#### 3.2.3. $P_j < Ia$

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