

### 1. NIVEAUX DE JEU ET SERIES DE CLASSEMENT

Chaque joueur peut être classé dans chacune des disciplines qu'il pratique. Il se voit alors affecté à l'un des quatre (4) niveaux de jeu et de ses séries:

Niveaux	National			Régional			Départemental			Promotion		
Séries	N1	N2	N3	R4	R5	R6	D7	D8	D9	P1	P2	P3
Pts Seuils	2000	1000	600	300	128	64	32	16	8	4	2	0,0001

### 2. STADE ATTEINT DANS LE TABLEAU DE LA COMPETITION : INDICE I

#### 2.1. Élimination directe

stade	Vainqueur	Finaliste	1/2 F	1/4 F	1/8 F	1/16 F	1/32 F	1/64 F	1/128 F	1/256 F	participation (0 victoire) 0,0001pt
rang	1	2	3/4	5/8	9/16	17/32	33/64	65/128	...	...	
Indice I	1	0,83	0,67	0,5	0,33	0,28	0,22	0,19	0,15	0,1	

#### 2.2. Autres formats

- Ronde Suisse : On appliquera une clé de répartition en fonction du rang final et du nombre de joueur.
- Petite finale ou match de classement : Même principe
- Qualifications : On applique les indices en continuité de ceux du tableau final

#### 2.3. Poule + Élimination directe

Les joueurs non sortants de poule se voient appliquer les indices en continuité de ceux du tableau final (ex: sortants en 1/8, non sortants en 1/16, 1/32 selon leur rang dans la poule)

#### 2.4. Poule unique

Seules les poules uniques de 4 et 5 joueurs seront prises en compte pour le CPPH selon le RGC

##### 2.4.1. Valeurs de l'indice I dans une poule de 4

Stade	1er	2ème	3ème	4ème
Indice	1	0,67	0,33	0,15 si au moins 1 victoire 0,0001 si 0 victoire

##### 2.4.2. Valeurs de l'indice I dans une poule de 5

Stade	1er	2ème	3ème	4ème	5ème
Indice	1	0,75	0,50	0,33	0,15 si au moins 1 victoire 0,0001 si 0 victoire

\* Dans tous les cas de figure un joueur n'ayant aucune victoire se verra attribuer 0,0001 pt

### 3. RESULTAT PRIS EN COMPTE : M

#### 3.1. Nombre de résultat pris en compte

Le nombre de résultat est fixé à huit (8) pour la saison 2015/2016

- 3.1.1. Seuil minimal de prise en compte des résultats  
Ce seuil minimum est fixé à trois (3) résultats

### 3.2. Insuffisance de résultat

S'il n'y a assez de résultats par rapport aux M événements nécessaires, le nombre de points du joueur est ajusté en ajoutant le résultat du calcul suivant :

- 1 événement manquant on ajoute la moyenne des 7 présents \* 0.80
- 2 événements manquants on ajoute la moyenne des 6 présents \* 1.40
- 3 événements manquants on ajoute la moyenne des 5 présents \* 1.80
- 4 ou 5 événements manquants on ajoute la moyenne des 4 ou 3 présents \* 2.00
- Moins de trois résultats, le joueur est reclassé dans son dernier meilleur niveau.

## 4. SPECIFICITE DE LA DESCENTE : EXEMPLE

Meilleure catégorie de classement = RE Seuil 300  
0 à 60 mois → RE Seuil 128 min  
61 à 120 mois → RE Seuil 64 min  
121 mois à 180 mois → DE seuil 32 min etc.

## 5. BAREME DU TABLEAU : B

### 5.1. Niveau de l'instance organisatrice (instance pilote) : Tn

- pour une compétition de niveau Fédéral : 2000
- pour une compétition de niveau Régional : 2000
- pour une compétition de niveau Départemental : 2000
- pour une compétition de niveau Club : 1600

### 5.2. Type de compétition : Tc

- pour un Championnat organisé par une instance Nationale (FFBaD) : 1
- pour un Championnat organisé par une instance Régionale (Ligue) : 1,3
- pour un Championnat organisé par une instance Départementale (Comité) : 1,5
- pour un Circuit Adulte : 0,90
- pour un Trophée organisé par une instance Nationale (FFBaD) : 1
- pour un Trophée organisé par une instance Régionale (Ligue) : 0,70
- pour un Trophée organisé par une instance Départementale (Comité) : 0,70
- pour un Tournoi Individuel : 1

### 5.3. Nombre de joueurs inscrits pris en compte : Ratio R

R étant le ratio entre la moyenne des n participants de la compétition et la moyenne des N meilleurs français. Ce ratio est pondéré avec  $n/N = \text{les 8 meilleurs inscrits} + 30\% \text{ des autres participants}$   
Pour les doubles  $n/N = \text{les 16 meilleurs inscrits (soit 8 paires)} + 30\% \text{ des autres participants}$

## 6. CALCUL DES POINTS ATTRIBUES EN COMPETITION PAR EQUIPE (EX : INTERCLUBS) : Pe

$Pe = (\text{seuil adverse} / K) + (\text{point adverse} - \text{seuil adverse}) / K * 2.$

- pour une compétition par équipe de niveau d'organisation Nationale K = 6
- pour une compétition par équipe de niveau d'organisation Régionale K = 5,5
- pour une compétition par équipe de niveau d'organisation Départementale K = 5
- pour une compétition par équipe de niveau d'organisation locale (Club) K = 6

« point adverse » indiqué ci-dessus est la moyenne de l'équipe en cas de double.

Le seuil indiqué ci-dessus est évalué selon la Cote FFBaD, moyenne de seuil en cas de double.

## 7. CALCUL DES PERFORMANCES EXCEPTIONNELLES : COEFFICIENT E

Si un licencié obtient, dans un tableau, un nombre de points supérieur à E fois sa moyenne, ses points sont ramenés à E fois sa moyenne. E est un paramètre dont la valeur initiale est fixée à 2. Dès que ce résultat redevient égal ou inférieur à E fois la moyenne du joueur, il est rétabli dans sa valeur initiale.

## 8. CALCUL DES PROMOBAD

Le mode de calcul de l'ensemble des compétitions de type promoBaD est sur le modèle des compétitions par équipe ; Cependant, la valeur de Pe est de 0,8.

## 9. CALCUL DES COMPETITIONS INTERNATIONALES

Les Compétitions Internationales sont hiérarchisées selon un Grade (lettre) et un Barème **B**, celui-ci étant multiplié par l'indice **I** pour attribuer les points aux joueurs.  $Pi = I \times B.$