

AULNAT BADMINTON

Réforme, tests et simulations – Badminton 3.0

Des Classements

Niveaux et Séries de Classement

Les niveaux de jeu **N** (National), **R** (Régional), **D** (Départemental), **P** (Promotion) sont subdivisés en séries :

N1 N2 N3, R4 R5 R6, D7 D8 D9, puis **P1 P2 P3** pour les PromoBaD.

Ainsi en plus du repère du niveau de jeu (N, R, D), nous avons une déclinaison des séries de classement (1 à 9).

| NIVEAU | NATIONAL | | | RÉGIONAL | | | DÉPARTEMENTAL | | | PROMOTION | | |
|--------|----------|------|-----|----------|-----|----|---------------|----|----|-----------|----|--------|
| Série | N1 | N2 | N3 | R4 | R5 | R6 | D7 | D8 | D9 | P1 | P2 | P3 |
| Points | 2000 | 1000 | 600 | 300 | 128 | 64 | 32 | 16 | 8 | 4 | 2 | 0,0001 |
| Seuil | | | | | | | | | | | | |

Des Calculs

Compétitions Individuelles

Barème du tableau « B »

Un tableau est valorisé par le calcul : $B = R \times T_n \times T_c$

Nombre de Joueurs inscrits dans le tableau

R étant le ratio entre la moyenne des *n* participants de la compétition et la moyenne des *N* meilleurs français.

Les Organisateurs auront tout intérêt à proposer des tableaux denses, par exemple deux tableaux de **16** joueurs plutôt qu'un seul de **32**.

Niveau de l'instance Organisatrice

T_n est un multiplicateur selon le niveau de l'instance organisatrice. Il y a quatre niveaux: FFBaD, Ligue, Comite et Club. Le ratio **R** impactant déjà sur ce multiplicateur.

Type de Compétition

T_c est un multiplicateur selon les Types de Compétition, ceux ci sont : les Championnats, les Circuits Adultes, les Trophées Jeunes et toutes les autres Compétitions Individuelles (Tournoi Club, Sélections diverses, etc...)

Il servira à revaloriser par exemple les Championnats Régionaux et Départementaux pour leur redonner du sens.

Stade atteint dans le tableau « I »

Un joueur, en fonction du stade atteint dans son tableau, se voit attribuer un indice **I**, selon la grille ci dessous.

| Vainqueur | Finaliste | 1/2 fin | 1/4 fin | 1/8 fin | 1/16 fin | 1/32 fin | 1/64 fin | 1/128 fin | 1/256 fin | Participant |
|-----------|-----------|---------|---------|---------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-------------------------|
| 1 | 0,83 | 0,67 | 0,5 | 0,33 | 0,28 | 0,22 | 0,19 | 0,15 | 0,1 | 0 victoire 0,0001 pt |

Points du Joueur « P »

Multiplié par la valeur « **B** » du tableau ou de sa poule, cela donne donc les points du joueur, soit : $P = I \times B$

Calcul dans une poule

En poule, on prend le classement de celle-ci, en format poules + élimination, on applique aux non sortants les indices en

continuité de ceux du tableau final (ex : sortants en 1/8, non sortants en 1/16, 1/32,)

Compétitions par Équipe

Le joueur vainqueur marque une valeur point qui tient compte à la fois de la Cote **FFBaD** et des points seuils de la série de l'adversaire.

Compétitions 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.

Rencontre PromoBad

Un tableau de Rencontre PromoBaD se voit attribuer le seul barème valeur du tableau égale a 1 point.

Le CPPH

Classement par Point Hebdomadaire (CPPH)

Le CPPH d'un joueur est la somme de ses 8 meilleurs résultats obtenus sur une année glissante.

Pour une compétition individuelle, on ne compte donc qu'un seul résultat correspondant a son meilleur stade atteint dans le tableau.

Un joueur qui ne gagne aucun match en Poule ou en Élimination Directe ne marque aucun point. Une victoire par WO n'est pas un match gagné.

Montées et Descentes

Dès qu'un licencié atteint les points seuils minimum d'une série, il monte au prochain calcul hebdomadaire dans cette série. Procédé inverse pour la descente. Un joueur peut donc monter ou descendre à la fois de niveau et de série.

Des Précautions

Revalorisation des points selon le nombre de résultats

S'il y a moins des 8 résultats nécessaires, le nombre de points du joueur est revalorisé afin qu'il garde une « Cote **FFBaD** » proche de sa valeur réelle.

Performance Exceptionnelle

Si les points obtenus par un joueur dans un tableau sont supérieur à **X** fois la moyenne de ses 8 meilleurs résultats alors les points réellement attribués sont ramené à **X** fois cette moyenne.

Cela aura entre autre pour effet de pondérer l'impact des éventuelles erreurs (saisie, wo, tableau surévalué, etc).

On pourra revenir si besoin sur celle-ci sur demande motivée
