

Tout ce qu'il faut savoir sur...

le système Elo adapté au badminton

❖ Elo, c'est un système

- head-to-head
- qui prend en compte la valeur des deux (ou quatre) joueurs
- qui se base sur une formule probabiliste très efficace
- appliqué avec satisfaction aux échecs depuis plus de 40 ans à tous les niveaux de compétition (de l'international au niveau le plus local)
- facile à comprendre
- qui nécessite très peu de paramètres (essentiellement un seul !)
- où chaque victoire donne des points et chaque défaite en retire

❖ Exemples chiffrés de résultats de matchs :

Différence de points (au ranking)	Points pour le(s) vainqueur(s)	Points pour le(s) perdant(s)	Exemples
-400	+18,7	-18,7	[1000] bat [1400]
-200	+15,8	-15,8	
0	+10	-10	[1000] bat [1000]
+200	+4,2	-4,2	
+400	+1,3	-1,3	[1400] bat [1000]

❖ Aspects importants

Chaque nouveau joueur dans la compétition reçoit X points (1000 par ex.).

Un écart de 100 points représente une probabilité de victoire de x% (40%, 30%, 20%, ... selon le paramètre choisi, mais toujours inférieur à 50%) pour le joueur le plus faible. Et donc une probabilité inverse (60%, 70%, 80%, ...) pour le joueur le plus fort.

En jouant sur le paramètre le plus important du système dans certains cas précis, on peut obtenir des effets supplémentaires (facultatifs). Par ex. on peut faire en sorte qu'un joueur progresse rapidement dans le classement lors de ses premiers matchs. Et inversement lorsqu'il a atteint un certain seuil.

Par défaut, un joueur qui ne joue pas reste au même niveau (ses points ne changent pas, ce qui permet d'éviter de se retrouver avec des joueurs sous-classés). Mais il est facile de mettre en place une règle pour limiter cela pour les joueurs du top (ou pour tous dans une mesure raisonnable).

Les points Elo de chaque joueur permettent de générer un ranking. Ce ranking étant une image assez fidèle de la réalité, on peut aisément y appliquer des classements. Des règles de montées et descentes deviennent également facilement applicable, de manière semblable à ce qui existe actuellement.

⇒ Ce système permet de garder le système de classements actuel, tout en rationalisant les résultats des joueurs permettant un ranking pertinent