

Nouveau système de classements / ranking : un compromis ?

Transparence, égalité, prévisibilité, logique et respect

Résumé et avantages :

- Système Head2Head ;
- Egalité tournois / interclubs (paramétrage possible) ;
- Indépendant du nombre d'inscrits à un tournoi ; pourrait résoudre au minimum le problème des désinscriptions ;
- Rend aux classements la valeur intrinsèque de celui qui le porte ;
- Concilie place dans le ranking et classement (on conserve un seul ranking) ;
- Evite une modification incontrôlée de la pyramide des classements ;
- Invite les compétiteurs à jouer selon leur profil ;
- Introduit un facteur de moyenne ;
- Transparent : possibilité de montrer aux compétiteur le résultat qu'il doit atteindre pour monter de classement ;
- Attractif : chaque match a de la valeur ;
- Simulable ;
- Automatique ;
- Coût moyen en termes de développement informatique ;
- Pas de descente automatique sauf demande expresse ou mauvais résultats ;
- Système éprouvé et utilisé en France pendant des années ;
- Système qui peut s'appliquer sans distinction pour les hommes et les femmes ;
- Possibilité de prendre en compte le résultat du tournoi intime du club ;
- Par rapport au système ELO : plus lisible pour les joueurs.

*

* *

Table des matières

Hypothèses de travail	2
Problèmes majeurs connus	2
Mise en place du système proposé et règles	3
A. Trois étapes préliminaires	3
B. Etapes postérieures	4
C. Les principes	4
D. Options possibles	5
E. En double : Même système, addition des moyennes par paire pour déterminer le classement de la paire et le nombre de points obtenus en cas de victoire	6
F. Inconvénients / Critiques	6

Hypothèses de travail :

- Le classement = la valeur intrinsèque / le niveau de jeu d'un joueur ;
- Les compétiteurs accordent une importance cruciale à leur classement plutôt qu'à leur ranking ;
- Les compétiteurs sont insatisfaits du système actuel ;
- Le système actuel ne permet pas de dégager un modèle arithmétique cohérent et rencontrant les premières hypothèses.

Problèmes majeurs connus

- Ceux qui jouent beaucoup => bien classés mêmes s'ils sont faibles (classement inexact) ; la quantité est privilégiée : Plus on joue, plus on a de points => illogique
 - Ex: un joueur B2 joue 30 tournois. Il perd 20x au premier tour, il gagne 2 petits tournois, joue une finale, et gagne 7 x 1 ou 2 matches. Actuellement, on comptabilisera ses 10 meilleurs résultats sans tenir compte de ses 20 défaites au premier tour.
- Ceux qui jouent moins => mal classés (classement inexact) ;
 - Démotivation de ceux qui jouent peu => joueurs sous-cotés
 - Démotivation de ceux qui croisent des joueurs sous-cotés
 - Disparité entre tournois et interclubs
- La performance n'est pas prise en compte : Les points attribués (en interclub) le sont indépendamment de la performance réalisée
 - Ex: un joueur B1 bat un joueur C2 lors d'un interclub : il gagnera autant de points que si il bat un joueur du top 10 belge => illogique
- Désaffection des tournois au vu du faible nombre de points et des incertitudes à cet égard ;
- Statistiques : chute des classements et pyramide qui se resserre ;
- Système actuel : paramètres définis ou modifiés de manière peu réfléchie et illogique.

Mise en place du système proposé et règles :

A. Trois étapes préliminaires

1. Remise en ordre du ranking selon les résultats des X dernières saisons : idéal, mais pas obligatoire car le ranking actuel peut suffire comme base pour l'étape 2 ;
2. Attribution du « classement de départ » en respectant l'ordre du ranking et en « verrouillant » la pyramide de classements à ce qui est jugé optimal : Pyramide des classements avant l'entrée en vigueur du triple classement : les 50 premiers sont A, les 51 à 200 sont B1, etc. ;
 - ⇒ possibilité d'introduire plus de classements au sein d'une même série : Elite (top 10), B3, B4, C3, C4, D3, D4, E3, E4, ce qui permettrait d'organiser davantage de tournois en « OPEN » (+ d'inscrits dans une même série), et préciserait le classement exact de chacun, sans devoir faire référence au ranking (être 540^e belge, cela ne signifie rien) ;
 - ⇒ Introduction d'une catégorie supplémentaire pour qu'en cas de tournoi « OPEN », 5 séries soient possibles, au lieu des 6 séries actuelles.
3. Définition d'un barème de points liés à un classement (paramétrable) :

TOP 5	2300	D1	75
A1	2045	D2	60
A2	1630	D3	45
A3	1215	D4	30
A4	810	E1	25
B1	675	E2	20
B2	540	E3	15
B3	405	E4	10
B4	270		
C1	225		
C2	180		
C3	135		
C4	90		

Comment le barème est-il défini ? Pour le moment, comme dans l'ancien système français : dans une même série, la progression est linéaire d'un classement à l'autre. Dans la série immédiatement supérieure, la progression est toujours linéaire mais la différence de points est triplée (en série E, différence de 5 points par classement, en série D : 15 points, en série C : 45 points, etc.).

- ⇒ Si les classements sont ajustés selon un numerus clausus (qui n'est pas obligatoire, c'est une suggestion – possible de laisser une « latitude » dans l'évolution du nombre de compétiteurs dans une série) tenant compte du ranking à chaque fin de saison, en réalité, la fixation du

barème n'a pas une importance capitale : pas de risque d'explosion de A, ou de pénurie de B2, etc.

⇒ La moyenne que chaque compétiteur obtiendra déterminera sa place dans le ranking : si les critères sont les mêmes pour tout le monde, la place dans le ranking devrait être objective.

B. Etapes postérieures

1. Fonctionner avec une version « Beta » pendant 1 an ;
2. Evaluer tous les 3 mois la validité du système et les paramètres, ensuite tous les 6 mois, puis chaque année ;

C. Les principes

- 1 match gagné = attribution du nombre de points liés au classement de l'adversaire ;
 - Ex. : victoire sur un B1 : 675 points.
- 1 match perdu = aucun point ;
- **Moyenne** : nombre de points / nombre de matches joués
 - Ex. : 8 matches : 4 victoires sur B2, 1 victoire sur C2, 1 victoire sur B1 et 2 défaites contre B1 = $(4 \times 540) + 180 + 675 + (2 \times 0) = 3.015$ points
 - ⇒ La moyenne = le score moyen : $3.015 / 8 = 376,87$ points ;
 - ⇒ La moyenne = le ranking
 - ⇒ La moyenne = le classement
- **Eviter les effets pervers** : nécessité de jouer un nombre minimum de matches en une saison pour que la moyenne soit représentative (X matches : 7 ?) : le nombre de points est toujours divisé par, au minimum, X.
 - Au-delà de X matches joués, les victoires qui feraient baisser la moyenne ne sont pas prises en compte (autrement dit, toute victoire qui rapporte des points inférieurs à la moyenne déjà obtenue). Dans notre exemple, la victoire contre le C2 fait baisser la moyenne du joueur de manière injuste. Elle ne sera pas prise en compte et la moyenne sera de $2.835 / 7 = 405$ points au lieu de 376,87 ;
 - Un joueur ne peut pas être préjudicié par une défaite contre un autre joueur beaucoup trop fort : on ne prendra en compte que les défaites contre des joueurs de la série immédiatement supérieure (on prend en compte une défaite d'un C contre un B uniquement, mais pas contre un A), et de toute série

inférieure (on prend en compte la défaite d'un B contre un C, contre un D ou E) ;

- Forfaits et abandons : pas pris en compte (mais c'est une option)
- **Pour monter de classement** : atteindre un seul de moyenne (recalculé chaque année, ou tous les 2 – 4 ans, ou laissé libre ? - en fonction de la pyramide des classements) ;

TOP 5	-	D1	#1250
A1	#10	D2	#1500
A2	#20	D3	#1750
A3	#35	D4	#2000
A4	#50	E1	#2500
B1	#100	E2	#3000
B2	#175	E3	#3500
B3	#250	E4	-
B4	#350		
C1	#500		
C2	#650		
C3	#800		
C4	#1000		

- ⇒ Seuils à déterminer sur base de la pyramide « idéale » ;
- ⇒ Possibilité d'indiquer au joueur ce qu'il lui reste à gagner pour monter d'un classement (attractif) ;

- **Descente de classement** : options possibles
 - Moyenne de descente : calcul juste : on ne divise le nombre de points que par le nombre de matches joués, sans minimum de X matches ;
 - On ne tient pas compte des défaites contre un classement supérieur ;
 - Descente automatique si résultats insuffisants ;

- ⇒ Exemple : un C1 joue 9 matches d'interclub, en perd 5 contre un B2, en gagne 2 contre un C2 et 1 contre un C1. Il perd contre un autre C1. Selon le calcul standard, il a une moyenne mauvaise et doit descendre.

Sauf que le joueur n'est pas responsable d'avoir rencontré en majorité des joueurs mieux classés => pour analyser son éventuelle descente, on supprimera les matches perdus contre mieux classé, et on tiendra uniquement compte de ses 2 victoires contre un C2, sa victoire contre un C1 et sa défaite contre un C1. On divisera ses points par 4 et non par X. Si sa moyenne lui permet de rester C1, il se maintient.

D. Options possibles

- Les options peuvent être mises en place par après ;

- Mise à jour des classements : en temps réel ou tous les X mois ; possibilité d'être à jour en temps réel au sein d'une série, mais de ne changer de série qu'à la mise à jour tous les X mois (on peut monter en temps réel de C4 à C1, mais pour passer en B, il faut attendre la mise à jour officielle) ;
- Détermination des seuils selon le ranking tous les 1 an, 2 ans, ou jamais ;
- Possibilité de valoriser davantage les victoires dans des moments « particuliers » ;
- Possibilité de décider que les abandons / forfaits seront pris en compte ou non ;
- Possibilité de décider si on descend automatiquement en cas d'absence de résultats, ou si on ne descend qu'en cas de résultats insuffisants ; ou si l'on ne peut descendre que d'un niveau par mise à jour et jamais de série (un C1 pourra descendre maximum jusque C4 tant qu'il n'a pas de résultats suffisants, mais ne pourra jamais passer en D => cela lui permet de continuer à s'inscrire en C lorsqu'il décide de reprendre la compétition) ;
- Possibilité de demander sa descente de classement :
- ...

E. En double : Même système, addition des moyennes par paire pour déterminer le classement de la paire et le nombre de points obtenus en cas de victoire

F. Inconvénients / Critiques

- Les joueurs à l'international
 - o Nombre très limité de compétiteurs (LFBB : 4 joueurs) ;
 - o Demeure possible de prendre en compte un nombre de points gagnés contre un joueur international (top 200, top 100, top 50, etc.) ;
 - o Pourrait motiver les internationaux à jouer un peu plus en Belgique, et notamment les interclubs en Belgique ;
- Valorise autant une victoire au premier tour d'un tournoi ou d'interclub qu'en finale d'un tournoi
 - o Pas forcément : l'adversaire rencontré en finale est statistiquement mieux classé que l'adversaire rencontré au premier tour ;
 - o Question philosophique : une différence doit-elle être faite ? Il ne s'agirait quoi qu'il en soit que d'un paramètre à modifier ;
- Commentaire reçu : en tournoi, à moins d'être le vainqueur, on finit toujours pas engranger une défaite, puisque le niveau de difficulté est théoriquement croissant, pas en interclubs
 - o Le niveau de difficulté est croissant, mais les classements des adversaires rencontrés au fil des tours en tournois est également plus haut, en théorie, et peuvent rapporter plus de points ;
 - o En interclubs, le niveau n'est jamais le même d'une rencontre à l'autre ; en tournois, on ne rencontre que des joueurs de sa série ;

- Risque pour les tournois si un match d'interclub = un match de tournoi ?
 - Hypothèse non démontrée
 - Tournoi = possibilité de jouer + de matches en un seul jour + prize money
 - Différence LFBB / BV : d'un côté on préfère les tournois, de l'autre les interclubs (théorie : est-elle toujours d'actualité à la LFBB ?)

- Combinaison avec un système de tournois « Open » : un trop gros changement ?
 - Pas forcément : une catégorie « E » est ajoutée ;
 - Les clubs pourraient rester libres de « scinder » leur tournoi « B » en deux tableaux B1/B2 et B3/B4 s'ils ont trop d'inscrits => plus de liberté pour les organisateurs ;

- Système plus axé sur la performance, par rapport à une contre-performance (une défaite vaut 0 points peu importe l'adversaire moins bien classé qui nous bat)
 - Exact, mais c'est également une option qui peut être ajoutée au système avec des points négatifs. Il paraît toutefois plus prudent de ne pas pénaliser la défaite outre mesure dans un premier temps, et d'éviter les descentes trop fortes ;
 - Limite l'impact d'une défaite contre un joueur sous-classé (C2 qui bat un B1) ;

- Risque potentiel : un joueur joue 10 B2 et gagne, il joue 20 B1 et perd. Au final, les défaites contre les B1 pourraient le pénaliser autant que les défaites contre des B2 ou des B3. Il risquerait de descendre B4 alors que son niveau est clairement B2.
 - Il s'agit d'un cas extrême car avec l'augmentation des différents classements, il sera presque impossible de toujours perdre contre le classement immédiatement supérieur, et toujours gagner contre son classement ;
 - Option paramétrable : prévoir que les défaites ne sont prises en compte que lorsqu'elles sont souffertes contre maximum 1 classement immédiatement supérieur, plutôt que contre la série supérieure uniquement ;
 - Cas de figure qui risque de se rencontrer pour les joueurs qui ne jouent que des interclubs ; importance pour les joueurs de jouer dans une division qui leur convient (LFBB et nouveaux interclubs : objectifs similaires : on veut éviter qu'un C1 ne joue que contre des B1 et perde 10 fois, pour une moyenne de zéro) ;

- Le joueur qui joue peu prend le risque de ne pas gagner suffisamment de matches que pour se maintenir (possibilité peu probable néanmoins, et ajustable en modifiant le nombre de matches minimum) ;

- Commentaire reçu : « un joueur qui fait des grosses performances en début de saison et qui atteint rapidement la moyenne pour monter n'a plus aucun intérêt de continuer à jouer, tout ce qu'il peut faire c'est diminuer sa moyenne. Par ex: Un joueur qui gagne 2 tournoi dans sa catégorie, 100% de victoire dans son classement , Il ne peut pas faire mieux, à part éventuellement aller jouer un classement au-dessus. Pour éviter cela il est important je pense de conserver des changements de classements régulier » :
 - La réponse est dans la question : le changement de classements doit être en temps réel, et/ou régulier.

- Commentaire reçu : Risque d'investissement « à la carte » en interclubs : certains joueurs ne viendront pas jouer si le risque de perte est trop élevé
 - Attitude peu conciliable avec un esprit d'équipe inhérent aux interclubs ;