

## B.02 Système de classement de la FIDE

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1982, amendé par les Assemblées Générales de 1984 à 2004.  
Traduction par Laurent Freyd de la FFE que je remercie : Michel Piguet

### 0.0 INTRODUCTION

Le principe de base permettant de mesurer les performances échiquiennes doit être répandu et vaste. On tiendra compte pour le classement de la FIDE des parties de compétitions inscrites à son calendrier et réunissant l'ensemble des conditions qui suivent.

- 0.1 Les règlements qui suivent peuvent être modifiés par l'Assemblée Générale sur recommandation de la Commission de Qualification.
  - 0.11 De telles modifications deviennent effectives le 1er Juillet de l'année suivant les décisions de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, ces modifications s'appliqueront pour ceux qui débutent à cette date ou après.
- 0.2 En principe, toute compétition importante doit être prise en compte pour le classement. La FIDE est habilitée à prendre en compte tous les tournois de haut niveau même si la fédération du lieu où s'est tenue la compétition n'a fait parvenir aucun rapport. (AG 96)

### 1.0 CADENCE DE JEU

- 1.1 Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour jouer tous ses coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups. (BP 2000)
  - 1.11 Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.
  - 1.12 Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.
  - 1.13 Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.
  - 1.14 Exemples de façons de respecter le 1.11 :
    - Tous les coups en deux heures
    - 40 coups en 75 minutes, suivis de 15 minutes pour tous les coups restants, mais à chaque fois qu'un joueur joue un coup, un temps supplémentaire de 30 secondes est ajouté à sa pendule
    - 40 coups en 90 minutes, suivis de 30 minutes pour tous les coups restants.
- 1.2 Les parties jouées avec tous les coups à une cadence plus rapide que celles décrites ci-dessus sont exclues de la liste.
- 1.3 Quand un certain nombre de coups est spécifié pour le premier contrôle de temps, il est recommandé que ce soit 40 coups. Ainsi les joueurs bénéficient de l'uniformité.

## **2.0 REGLEMENTS EN VIGUEUR.**

- 2.1 Les parties doivent obéir aux Règles du Jeu d'Echecs de la FIDE.
- 2.2 Fumer est prohibé dans les compétitions homologuées par la FIDE. Fumer est interdit dans l'enceinte de jeu durant le tournoi. Ceci s'applique à toute personne présente: joueur, officiel, spectateur, média.  
Une zone séparée, où fumer est autorisé, doit être mise à disposition en-dehors de la zone de jeu. Elle doit être facilement accessible de l'enceinte de jeu. Si un arrêté local interdit de fumer sur les lieux du tournoi, les joueurs et officiels doivent avoir un accès aisé à l'extérieur.

## **3.0 NOMBRE DE RONDES PAR JOUR.**

- 3.1 Pas plus de trois rondes par jour et une durée totale de jeu ne dépassant pas 12 heures. (AG 95)

## **4.0 DUREE DE LA COMPETITION**

- 4.1 Une période ne dépassant pas 90 jours.
  - 4.11 Les championnats dont la durée excédera 90 jours peuvent être pris en compte.

## **5.0 PARTIES NON JOUEES**

- 5.1 Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées.

## **6.0 COMPOSITION DU TOURNOI**

- 6.1 Si un joueur non classé marque zéro ou un demi point dans son premier tournoi, ses points et ceux que ses adversaires ont marqué contre lui ne sont pas pris en compte. (AG 2004)
- 6.2 Les résultats dans les compétitions comprenant des phases préliminaires et des finales ou des départages sont mis en commun.
- 6.3 Dans un tournoi toutes rondes, au moins un tiers des joueurs doit être classé.
  - 6.31 Si la compétition réunit moins de 10 joueurs, au moins 4 doivent être classés.
  - 6.32 Dans un tournoi en doubles rondes avec des participants non classés, il doit y avoir au moins 6 joueurs, dont 4 classés.
  - 6.33 Les Championnats Nationaux joués en toutes rondes seront pris en compte si au moins 3 hommes (ou 2 femmes dans les compétitions réservées aux femmes) y participant avaient un classement FIDE officiel avant le début du tournoi.
- 6.4 Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipe (excepté les matchs au Scheveningen), seules les parties contre des adversaires classés sont comptabilisées. Les tournois/matches au Scheveningen dans lesquels participent plus d'un joueur non classé ne seront pas pris en compte. (AG 2002)
  - 6.41 Pour les joueurs classés, toutes les parties contre des joueurs classés sont comptabilisées.
  - 6.42 Pour les joueurs non classés, les résultats sont comptabilisés uniquement si le joueur rencontre au moins trois adversaires classés dans la compétition. (AG 2002)

6.43 Dans le cas d'un tournoi toutes rondes où une ou plusieurs parties sont non jouées, les résultats du tournoi doivent être reportés pour le classement comme pour un tournoi au Système Suisse.

6.5 Quand un match a lieu sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un joueur a gagné le match ne seront pas prises en compte. (AG 2000)

## **7.0 ENREGISTREMENT DES RESULTATS**

7.1 Voir la procédure en B.03. Les compétitions non homologuées ne seront pas prises en compte. (AG 2000)

## **8.0 ENVOI DES RAPPORTS**

8.1 Voir la procédure en B.01 article 1.9

## **9.0 LISTE OFFICIELLE DU CLASSEMENT DE LA FIDE (FRL):**

9.1 La Commission de Qualification préparera quatre fois par an une liste intégrant les parties homologuées durant la période de classement à la liste précédente. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement, basée sur la courbe d'espérance et de pourcentage et dérivée de la fonction normale de distribution des théories de statistique et de probabilité. (AG 99)

9.11 La liste publiée le 1er janvier est utilisée pour les compétitions débutant entre le 1<sup>er</sup> janvier et le 31 mars.  
La liste publiée le 1er avril est utilisée pour les compétitions débutant entre le 1<sup>er</sup> avril et le 30 juin.  
La liste publiée le 1er juillet est utilisée pour les compétitions débutant entre le 1<sup>er</sup> juillet et le 30 septembre.  
La liste publiée le 1er octobre est utilisée pour les compétitions débutant entre le 1<sup>er</sup> octobre et le 31 décembre.

9.12 Les données suivantes concernant chaque joueur:

9.12 a Le nom de chaque joueur dont le classement excède 1400\* à la date de parution de la liste. Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Numéro d'Identification, nombre de parties prises en compte dans la période de classement et date de naissance. La valeur actuelle de k pour le joueur et sur combien de parties cela a été appliqué quand  $k = 25$  (voir 10.52).

9.13 Les dates de clôture pour la réception d'informations pour une liste donnée sont normalement un mois avant la publication de cette liste.

9.13 a Les parties homologuées terminées ou reçues après la date de clôture ne seront normalement pas incluses dans le calcul de la liste en question.

9.14 Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié uniquement s'il répond aux critères suivants:

9.1.4 a S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.3, un minimum de 9 parties

9.1.4 b S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.4, un minimum de 9 parties jouées contre des adversaires classés.

9.1.4 c La condition des 9 parties n'est pas nécessairement à remplir lors d'un seul tournoi: Les résultats d'autres compétitions, jouées lors de la même période, ou des 7 périodes de classement suivantes, sont regroupées pour obtenir le classement initial.

- 9.14 d Si basés sur des résultats obtenus lors d'une Olympiade, un Championnat Continental par Equipe ou un Championnat du Monde par Equipe, un minimum de 7 parties (AG 2004)
- 9.14 e Si un joueur est membre de l'IBCA (International Blind Chess Association), de l'ICSC (International Committee of Silent Chess) ou de l'IPCA (International Physically Disabled Chess Association), un minimum de 7 parties. (AG 2004)
- 9.2 Joueurs qui ne doivent pas être inclus dans la liste:
- 9.21 Les joueurs dont le classement passe sous 1401\* sont listés dans la prochaine liste comme "délistés". Par la suite, ceux-ci seront traités de la même manière que n'importe quel joueur non classé.
- 9.22 Les joueurs titrés non classés sont publiés dans une liste séparée, complétant la liste des joueurs titrés classés.
- 9.23 Les joueurs inactifs ne sont pas inclus dans la liste, mais sont cependant considérés comme classés avec leur classement le plus récemment publié pour des besoins de classement et de titres.
- 9.2.3 a Les joueurs sont considérés inactifs à partir du moment où ils jouent moins de 4 parties homologuées dans une période d'un an.
- 9.2.3 b Les joueurs inactifs sont affichés sur les 7 listes suivant le début de leur inactivité. Leurs noms sont ensuite marqués comme inactifs dans la partie alphabétique de la liste et enlevés des listes de la fédération nationale qui contiendra uniquement la liste des joueurs actifs. (AG 98)
- 9.2.3 c Un joueur regagne son statut d'actif s'il joue au moins 4 parties homologuées dans une période d'un an et il est alors listé sur la prochaine liste.
- 9.2.3 d Pour les besoins de la liste du classement FIDE des joueurs de tête (top), un joueur qui est inactif sur une période de 12 mois [d'inactivité] sur la liste de classement n'apparaîtra plus sur la liste des joueurs de tête.
- 9.3 La Commission de Qualification passera à des listes de classement mensuelles le 1er Juillet de l'année suivant une décision de fonctionner ainsi par le Bureau Présidentiel. Les règles ci-dessus seront amendées comme suit :
- 9.31 La liste publiée le 1<sup>er</sup> du mois sera effective entre le 1<sup>er</sup> et le dernier jour de ce mois.
- 9.32 Le nom de chaque joueur dont le classement dépasse 1400\* sera publié.
- 9.33 La date de clôture de réception des informations sera normalement la fin du mois, 30 jours avant la liste suivante.
- 9.34 Les joueurs dont le classement passe sous 1401\* seront listés dans la prochaine liste comme "délistés". Par la suite, ceux-ci seront traités de la même manière que n'importe quel joueur non classé.

## 10.0 FONCTIONNEMENT DU SYSTEME DE CLASSEMENT DE LA FIDE

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en écarts de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

10.1 L'échelle de classement est arbitraire avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tables qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en un écart de classements 'd<sub>p</sub>'. Pour un score de zéro ou 100%, d<sub>p</sub> est nécessairement indéterminé. La seconde table montre la conversion d'un écart de classements 'D' en une probabilité de score 'P<sub>D</sub>' pour le joueur 'H' le mieux classé et le joueur 'L' le moins bien classé. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

(a) La table de conversion du score en pourcentage, p, en écart de classements, d<sub>p</sub>

P	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>
	1.0	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

(b) Table de conversion d'un écart de classements, D, en une probabilité de score, P<sub>D</sub>, pour le joueur H le mieux classé et le joueur L le moins bien classé, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

10.2 Détermination du Classement 'R<sub>u</sub>' d'un joueur non classé à l'issue d'une compétition.

10.21 Si un joueur non classé marque moins d'un point dans son premier tournoi pris en compte pour le classement, son score ne sera pas comptabilisé.  
Tout d'abord, déterminer le classement moyen de sa compétition 'R<sub>c</sub>'. (AG 94)

- (a) Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipes : c'est simplement le classement moyen de ses adversaires.
- (b) Les résultats des joueurs classés et non classés dans un tournoi toutes rondes sont pris en compte. Pour les joueurs non classés, le classement moyen de la compétition 'Rc' est également la moyenne du tournoi 'Ra' déterminée comme suit: (AG 94)
  - (i) Déterminer le classement moyen des joueurs classés 'Rar'.
  - (ii) Déterminer p pour chacun des joueurs classés contre tous leurs adversaires. Déterminer ensuite dp pour chacun de ces joueurs. Puis, déterminer la moyenne de ces dp = 'dpa'.
  - (iii) 'n' est le nombre d'adversaires.

$$R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n / (n+1)$$

- 10.22 S'il marque 50%, alors  $R_u = R_c$ . (AG 94)
  - 10.23 S'il marque plus de 50%, alors  $R_u = R_c + 12,5$  pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%. (AG 94)
  - 10.24 S'il marque moins de 50% dans un tournoi au Système Suisse ou par équipes (AG 94):  
 $R_u = R_c + d_p$ .
  - 10.25 S'il marque moins de 50% dans un tournoi toutes rondes (AG 94):  
 $R(u) = R(c) + d(p) \times n / (n+1)$ .
- 10.3 Le classement  $R_n$  qui sera publié pour un joueur précédemment non classé est alors déterminé en prenant la moyenne pondérée de tous ses résultats  $R_u$ . Ex.: Un joueur a des résultats  $R_u$  de 2280 sur 5 parties, 2400 sur 10 parties et 2000 sur 5 parties:  
 $R_n = [ 2280 \times 5 + 2400 \times 10 + 2000 \times 5 ] / 20 = 2270$ .
- 10.31 Lorsque le(s) premier(s) résultat(s) d'un joueur est inférieur à 1401\*, ou au plancher du classement de la FIDE au moment de la compétition, le(s) résultat(s) est(sont) ignoré(s). (AG 2004)
  - 10.32  $R_n$  pour la liste de classement de la FIDE (FRL) est arrondi à l'entier le plus proche.
  - 10.33 Seuls les  $R_n \geq 1401^*$ , ou au plancher du classement de la FIDE à la date de la compétition, sont considérés. (AG 2004)
- 10.4 Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel il a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte comme un joueur classé avec son classement courant, mais dans le classement de ses adversaires, il est comptabilisé comme un joueur non classé.
- 10.5 Détermination du changement de classement pour un joueur classé:
- 10.51 Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, déterminer l'écart de classement entre le joueur et son adversaire, D.  
 Un écart de classement de plus de 350 points sera comptabilisé comme s'il s'agissait d'un écart de 350 points pour les besoins du classement (comparer à 10.54).
    - (a) Utiliser le tableau B.02.10.1(b) pour déterminer la probabilité de score  $P_D$  du joueur.
    - (b)  $\Delta R = \text{score} - P_D$ . Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.
    - (c)  $\Sigma \Delta R \times K =$  le Changement de Classement pour un tournoi ou une période de classement donnés.
  - 10.52 K est le coefficient de développement.

- K = 25 pour un joueur nouveau dans la liste de classement jusqu'à ce qu'il ait participé à des compétitions pour un total d'au moins 30 parties.
- K = 15 tant que le classement du joueur reste au-dessous de 2400.
- K = 10 une fois que le classement publié du joueur a atteint 2400, et qu'il a également participé à des compétitions pour un total d'au moins 30 parties. Par la suite, il restera définitivement égal à 10.

10.53 R<sub>n</sub> est arrondi à l'entier le plus proche.

10.54 Détermination des classements dans un tournoi toutes rondes.

Lorsque des joueurs non classés participent, leur classement est déterminé par un processus itératif. Ces nouveaux classements sont ensuite utilisés pour déterminer le changement de classement pour les joueurs classés.

Ce qui suit montre la méthodologie.

Joueur	Class	W	p	dp	Rc	dp	Ru	Rc (new)	Ru (new)
A	2600	8	.89	351					
B	2500	7	.78	220					
C	u	7			2348		2411	2351	2414
D	2400	6	.67	125					
E	u	6			2348		2386	2348	2386
F	2150	4	.44	-43					
G	2300	3	.33	-125					
H	u	2			2348	-220	2150	2337	2139
I	u	1			2348	-351	2032	2305	1989
J	2300	1	.11	-351					

$$R_{ar} = 2600 + 2500 + 2400 + 2150 + 2300 + 2300 \text{ divisé par } 6$$

$$R_{ar} = 2375$$

$$d_{pa} = 351 + 220 + 125 - 43 - 125 - 351 \text{ divisé par } 6$$

$$d_{pa} = 29.5$$

$$R_a = 2375 - 29.5 \times 9/10$$

$$R_a = 2348$$

$$\text{Pour le joueur C } R_u = 2348 + 5 \times 12.5 = 2411$$

$$\text{Pour le joueur E } R_u = 2348 + 3 \times 12.5 = 2386$$

$$\text{Pour le joueur H } R_u = 2348 - 220 \times 0.9 = 2150$$

$$\text{Pour le joueur I } R_u = 2348 - 351 \times 0.9 = 2032$$

Cependant, le joueur I est plus de 350 points au-dessous des joueurs A, B, C, D, E.

Le joueur H est plus de 350 points au-dessous de A.

**Le joueur C**, I est compté 2061.  $2061 - 2032 = 29$ .  $29/9 = 3$   $R_c(\text{new}) = 2351$

**Le joueur E**, I est compté 2036  $R_c(\text{new}) = 2348$

**Le joueur H**, A est compté 2500  $R_c(\text{new}) = 2337$

**Le joueur I**, A, B, C, D, E sont comptés 2382  $R_c(\text{nouveau}) = 2305$

Ensuite, le  $\Delta R$  pour chacun des joueurs classés est déterminé pour chaque partie, utilisant  $R_u$  comme s'il s'agissait d'un classement réel.

F était un choix médiocre de joueur pour le tournoi. Il a trop affaibli le classement moyen. Si un joueur classé 2380 ou plus l'avait remplacé, C obtiendrait un meilleur classement, même avec un point de moins. Il en est ainsi, car le classement moyen du tournoi est extrêmement important pour les joueurs non classés avec un score positif. Si le score attendu par I avait été aussi faible, il n'aurait pas dû être choisi, car tout le monde en pâtirait.

## 11.0 PROCEDURES DE RAPPORT

- 11.1 Les résultats devraient être transmis selon l'article 1.9 du B.01.
- 11.2 Les principales informations à rapporter pour un tournoi toutes rondes sont commodément regroupées dans le formulaire 1. Il contient:
- 11.21 L'identification de la compétition, incluant les dates exactes de début et de fin.
  - 11.22 Les précisions sur la cadence de jeu.
  - 11.23 La grille complète. Elle doit lister les joueurs dans l'ordre du classement final, avec tous les prénoms complets, les Numéros d'Identification de la FIDE, les titres, les fédérations d'affiliation et le classement. Tout changement par rapport à ce qui apparaît dans la FRL courante, tel qu'un changement de nom à la suite d'un mariage, doit être soigneusement mentionné. Pour chaque joueur, son résultat contre chaque adversaire doit être donné par 1, 1/2 (ou 0.5) ou 0. Tout résultat issu d'une partie non jouée sera marqué par "+", "-" ou "=" lorsqu'un point entier, zéro ou un demi point ont été marqués respectivement. Une explication doit être donnée, si nécessaire. Tout cas insolite dans le tournoi doit également être décrit.
- 11.3 Les principales informations à rapporter pour un tournoi au Système Suisse ou par équipes sont commodément regroupées dans les formulaires 2 et 3 joints. Ils contiennent les éléments listés en 11.2 ainsi que la couleur jouée dans une partie donnée. Une grille complète de la compétition doit également être incluse.
- 11.31 Alternativement, un tableau généré par ordinateur peut être transmis comme rapport de classement. Celui-ci doit afficher  $R_{ar}$ ,  $n$  et  $W$ . Pour les joueurs non classés où  $n$  est inférieur à 3, zéro devrait être entré dans la colonne  $R_{ar}$ . Une colonne pour  $W-W_e$  devrait également être incluse (i.e. l'incrément de classement avant l'application de  $K$ ). Pour un joueur non classé qui rencontre au moins 3 joueurs classés, son  $R_u$  devrait être donnée, même s'il est inférieur à 1401\*. Une fédération souhaitant transmettre les résultats sous cette forme devraient consulter l'Administrateur du Classement au préalable, afin de pouvoir tester le programme.
- 11.4 Les résultats de toutes les compétitions internationales doivent être transmis pour le classement, sauf si les invitations originales spécifiaient clairement que le tournoi ne serait pas pris en compte pour le classement de la FIDE. L'arbitre principal doit aussi annoncer cela aux joueurs avant que le tournoi commence.
- 11.5 Chaque fédération nationale désignera un officiel chargé de coordonner et d'expédier tout ce qui concerne les qualifications et les classements. Son nom et ses coordonnées doivent être donnés au Secrétariat de la FIDE.

## 12.0 SURVEILLANCE DU TRAITEMENT DU SYSTEME DE CLASSEMENT

- 12.1 L'une des fonctions du Congrès est d'établir les critères selon lesquels les titres et les classements de la FIDE sont décernés. La fonction du système de classement est de produire des informations de mesures scientifiques de la meilleure qualité statistique pour permettre au Congrès d'attribuer des titres équivalents pour des compétences de joueurs équivalentes. Ainsi, le système de classement doit être scientifiquement maintenu et ajusté de manière convenable à court et à long terme.

- 12.2 L'échelle de classement est arbitraire et ouverte. Ainsi, seuls les écarts de classements ont une signification statistique en terme de probabilité. Par conséquent, si la composition du champ de classement de la FIDE venait à changer, l'échelle de classement pourrait aller à la dérive du fait des progrès réels des joueurs. Son objectif fondamental est d'assurer l'intégrité du système de manière à ce que des classements de même valeur puissent représenter, d'année en année, la même qualité de jeu.
- 12.3 L'une des responsabilités de l'Administrateur du Système de Classement est de détecter toute dérive de l'échelle de classement.

## **13.0 LES OBLIGATIONS DE L'ADMINISTRATEUR DU SYSTEME DE CLASSEMENT DE LA FIDE**

- 13.1 Une connaissance suffisante de la théorie des probabilités statistiques dans son application aux mesures des sciences physiques et comportementales.
- 13.2 Capacité à concevoir les contrôles préconisés en 12.3, à interpréter les résultats de ces contrôles et à recommander à la Commission de Qualification les mesures à prendre afin de préserver l'intégrité du système.
- 13.3 Être en mesure de conseiller et d'assister toute fédération membre de la FIDE dans l'établissement d'un système de classement national.
- 13.4 Faire preuve d'un degré d'objectivité comparable à celui d'un arbitre de la FIDE.

## **14.0 COMMENTAIRES SUR LE SYSTEME DE CLASSEMENT**

- 14.1 La formule suivante donne une bonne approximation des tableaux 10.1a/b.  
 $P = 1/(1 + 10^{-[D/400]})$ . Toutefois, les tableaux sont utilisés tels quels.
- 14.2 Les tableaux 10.1a/b sont utilisés exactement comme ils sont décrits, aucune extrapolation n'est faite pour établir un troisième chiffre significatif.
- 14.3 K est utilisé comme influence stabilisatrice dans le système. Quand K = 10, le classement s'inverse en 75 parties environ, K = 15, 50 parties, K = 25 c'est 30 parties.
- 14.4 Le système a été conçu pour permettre aux joueurs de vérifier leur classement à tout moment. Il serait plus précis de compter chaque partie séparément car les moyennes supposent une échelle linéaire. Toutefois cette méthode se révélerait beaucoup plus laborieuse.

## **15.0 CLASSEMENTS DE PARTIES RAPIDES (AG 1998)**

Les principes suivants régiront le traitement d'un système de classement rapide.

- (a) Les joueurs qui ont atteint un ELO minimum de 1400\* seront classés dans la liste de classement de parties rapides (FRRL).
- (b) La valeur du facteur K sera déterminée par l'administrateur du classement.
- (c) Pour différencier les classements des parties d'échecs rapides des classements obtenus par des parties d'échecs classiques, les classements de parties rapides sont indiqués par les 3 premiers chiffres.

## **16.0 INCLUSION DANS LES LISTES DE CLASSEMENT.**

- 16.1 Pour être inclus dans la FRL ou la FRRL, un joueur doit être membre d'une fédération nationale d'échecs qui est membre de la FIDE. C'est-à-dire, la fédération ne doit pas avoir perdu temporairement ou définitivement sa qualité de membre.
- 16.2 Il est de la responsabilité des fédérations nationales d'informer la FIDE si des joueurs ne devraient pas être inclus à la FRL, FRRL.
- 16.3 Tout joueur exclu de l'une des listes parce qu'il ne peut pas obtenir l'adhésion à une fédération nationale peut demander une dérogation à la FIDE pour y être inclus.

'25.07.05'

[NDT – 15/01/2006] : \* Les valeurs *1600* (resp. *1601*) du document original ont été remplacées par *1400* (resp. *1401*) lorsqu'elles faisaient référence au plancher du classement, pour être en adéquation avec la réalité au 1<sup>er</sup> Janvier 2006.