

RATING SCRABBLE 2012

1. PRECIZĂRI

Fiecare jucător are un rating separat pentru fiecare dintre tipurile de partide de scrabble disputate în limba română, conform detaliilor următoare.

Pentru partidele de *Libere* se folosește sistemul de rating ABSP (*Association of British Scrabble Players*), care ține cont de rezultatele directe ale fiecărui meci între doi jucători, și despre care se pot găsi detalii la adresa <http://www.absp.org.uk/results/ratings.shtml>. Pentru fiecare jucător sunt luate în calcul cele mai recente 100 de partide cotate ale sale, disputate după data de **01.01.2009**. Ponderile acestora sunt respectiv 200, 199, ..., 101 începând cu cea mai recentă partidă. Ratingul provizoriu devine și rămâne activ atâta timp cât jucătorul are cotate cel puțin L partide, unde L este 15% din $\min(N, 100)$ și N este numărul maxim de partide cotate posibil de disputat de către un jucător după data de **01.01.2009**. După 2 ani de inactivitate, ratingul unui jucător devine inactiv. La o eventuală revenire a sa în competiții, ratingul său va fi reactivat la ultima valoare avută. Din motive de acuratețe a ratingului, nu sunt cotate partidele de *Libere* din competiții care limitează posibilele meciuri, cum ar fi Campionatul Național de Scrabble Perechi sau Campionatul Național de Scrabble Intercluburi (în varianta sa anterioară anului 2012). Doar pentru ratingurile la turneele de *Libere* până la data de 01.01.2011, care servesc ca date de intrare pentru aplicarea sistemului ABSP, se folosește sistemul de rating descris mai jos.

Sistemul de rating prezentat în continuare este pentru partidele de tip *Duplicat Clasic*, *Duplicat Completiv*, *Duplicat Eliptic*, *Compunere* și *Anticipație*, și este o adaptare la aceste tipuri de partide colective a sistemului de rating folosit pentru partidele de *Libere* de către ABSP.

Pentru ordinea la mese la partidele colective se va considera ratingul general curent al jucătorilor, care va fi calculat ca media aritmetică a ratingurilor curente la cele 5 tipuri de partide colective menționate.

Descrierea se referă la sistemul de rating la individual seniori, putându-se calcula în mod similar rating pentru competițiile individuale la tineret, precum și pentru competițiile de perechi sau echipe la seniori.

2. PARTIDE COTATE

Calculul ratingului jucătorilor pentru fiecare tip de partidă începe cu partidele disputate după data de **01.01.2009**, iar toți jucătorii au fost considerați ca fiind fără rating la acel moment.

Sunt cotate toate partidele disputate individual la competițiile de sală din calendarul F.R. Scrabble, inclusiv la eventualele competiții pe echipe, menționate mai jos. Vom folosi acronimele uzuale:

- CNIS: Campionatul Național Individual de Scrabble
- CR: Cupa României
- CNSI: Campionatul Național de Scrabble Intercluburi
- CNSL: Campionatul Național de Scrabble Liber

Fie N numărul de partide de tip T disputate de-a lungul calendarului actual pentru anii competiționali 2009-2010. Pentru fiecare tip de partidă T și fiecare jucător sunt cotate doar partidele disputate de către acesta dintre cele mai recente N partide de acel tip din calendarul oficial. Astfel, numărul partidelor cotate poate diferi de la un jucător la altul. După fiecare partidă disputată va fi calculat un nou rating care va ține seama doar de cele mai recente N partide de acel tip din calendarul oficial, celelalte ieșind din calculul direct, dar fiind prezente indirect prin ratingul care a evoluat din ele.

Valorile lui N pe tipuri de partide T sunt:

- Pentru $T = \textit{Duplicat Clasic}$, $N = 20$ [14 la CNIS, 4 la CR (inclusiv *Duplicat Clasic Top*), 2 la CNSI].
- Pentru $T = \textit{Duplicat Completiv}$, $N = 18$ [14 la CNIS, 2 la CR, 2 la CNSI].
- Pentru $T = \textit{Duplicat Eliptic}$, $N = 14$ [14 la CNIS].
- Pentru $T = \textit{Compunere}$, $N = 18$ [14 la CNIS, 2 la CR, 2 la CNSI].
- Pentru $T = \textit{Anticipație}$, $N = 14$ [14 la CNIS].
- Pentru $T = \textit{Libere}$, $N = 8$ [6 la CNSL, 2 la CR].

3. TIPURI DE RATING

Ratingul unui jucător la un tip de partidă poate fi *provizoriu* sau *activ*.

Orice jucător care a disputat cel puțin o partidă dintre cele mai recente N partide de tip T din calendarul oficial primește un rating provizoriu pentru tipul de partidă T .

Ratingul unui jucător devine activ în momentul în care a disputat minimum **15%** dintre partidele cotate pentru tipul respectiv de partidă. Aceste valori anuale sunt: minimum **3 partide** de *Duplicat Clasic*, *Duplicat Completiv*, *Duplicat Eliptic*, *Compunere* și *Anticipație*, respectiv minimum 2 turnee de partide *Libere*.

În momentul în care numărul de partide disputate de un jucător dintre cele mai recente N partide de un anumit tip coboară sub limita de 15% din numărul N pentru acel tip de partidă, ratingul jucătorului devine provizoriu. În momentul în care jucătorul nu mai are nicio partidă disputată dintre cele mai recente N partide de un anumit tip, jucătorul rămâne fără rating, urmând să pornească din această situație la o eventuală revenire în competiții.

Clasamentul curent al ratingului la fiecare tip de partidă va cuprinde doar jucătorii activi, jucătorii cu rating provizoriu fiind afișați separat.

4. NOTAȚII

N	numărul de partide luate în calcul (pentru tipul T)
T_k	partida k de tipul T
J_k	numărul de jucători participanți la partida T_k
V_k	valoarea partidei T_k
$L_{j,k}$	locul ocupat de către jucătorul j la partida T_k
$P_{j,k}$	punctajul obținut de către jucătorul j la partida T_k
$p_{j,k}$	prezența jucătorului j la partida T_k , 1 pentru DA și 0 pentru NU
$R_{j,k}$	ratingul jucătorului j după partida T_k

5. VALOAREA UNEI PARTIDE

Fiecare partidă T_k are o valoare V_k calculată ca și media aritmetică a ratingurilor curente active sau provizorii la acel tip de partidă ale jucătorilor participanți. Doar pentru calculul valorii V_k , ratingul jucătorilor fără rating curent se consideră ca fiind o valoare medie de 150.

La afișare valoarea partidei se rotunjește la cea mai apropiată valoare întreagă.

6. PUNCTAJUL UNUI JUCĂTOR LA O PARTIDĂ

La fiecare tip de partidă punctajul $P_{j,k}$ al unui jucător j care nu a participat la partida T_k este 0. Punctajul $P_{j,k}$ obținut de către un jucător j care a participat la partida T_k se calculează astfel:

$$P_{j,k} = V_k + 50 \cdot \frac{J_k - 2 \cdot L_{j,k} + 1}{J_k - 1}.$$

Se observă că punctajul $P_{j,k}$ poate varia între valorile $V_k + 50$ pentru primul loc (adică $L_{j,k} = 1$) și $V_k - 50$ pentru ultimul loc (adică $L_{j,k} = J_k$).

La afișare punctajul se rotunjește la cea mai apropiată valoare întreagă.

7. RATINGUL CURENT AL UNUI JUCĂTOR LA UN TIP DE PARTIDĂ

La fiecare tip de partidă ratingul $R_{j,k}$ după partida T_k al unui jucător j se calculează doar pentru jucătorii care au participat la cel puțin una dintre ultimele N partide de acel tip.

Ratingul $R_{j,k}$ se calculează astfel:

$$R_{j,k} = \frac{\sum_{i=k-N+1}^k P_{j,i} \cdot [155 + 5 \cdot N + 10 \cdot (i - k - 1)]}{\sum_{i=k-N+1}^k p_{j,i} \cdot [155 + 5 \cdot N + 10 \cdot (i - k - 1)]},$$

unde se consideră $P_{j,i} = p_{j,i} = 0$ pentru $i < 1$. Să notăm că avem $k = N$ la data de 01.01.2011.

Se observă că ponderile ultimelor N partide sunt $145 + 5 \cdot N$ pentru cea mai recentă (adică $i = k$), \dots , $155 - 5 \cdot N$ pentru cea mai puțin recentă (adică $i = k - N + 1$), iar aceste ponderi sunt luate în calcul doar pentru partidele la care jucătorul a participat. De exemplu, pentru *Duplicat Completiv* în anul 2011 avem $N = 18$ și ponderile sunt 235, 225, \dots , 75, 65, iar pentru *Anticipație* în anul 2011 avem $N = 14$ și ponderile sunt 215, 205, \dots , 95, 85.

La afișare ratingul se rotunjește la cea mai apropiată valoare întreagă.

8. RATINGUL GENERAL CURENT AL UNUI JUCĂTOR

Ratingul general curent al unui jucător se calculează ca media aritmetică a ratingurilor jucătorului la cele 5 tipuri de partide colective.

Ratingul general curent se calculează doar pentru jucătorii care au rating activ la cel puțin unul dintre cele 5 tipuri de partide colective. La tipurile de partide la care aceștia nu au rating activ se consideră ratingul provizoriu dacă există și valoarea medie de 150 în caz contrar.

La afișare ratingul se rotunjește la cea mai apropiată valoare întreagă.