

### Détail du e-classement expérimental

Pour effectuer les calculs, nous avons besoin des informations suivantes :

- Le nombre de parties : 5 parties
- Le nombre de coups totaux pour ces 5 parties : 109 coups
- Le cumul des points sur les 5 parties : 4563 pts
- Le temps de recherche par coup : 1 min 30 = 90 s
- Le temps du tournoi : Le calcul du temps du tournoi est décomposé en prenant en compte le nb de coup et le temps de recherche par coup auquel on retire un temps par partie qui serait un temps exhaustif pour atteindre le nirvana, ce nombre est 120 secondes (2 min)

$$(109 * 90) - (5 * 120) = 9810 - 600 = 9210$$

Pour qu'un joueur réalise un pourcentage de 100 %, il faudra qu'il joue toutes ses parties en 10 minutes (2 min par partie de moyenne) avec un négatif nul, donc n'ayant aussi perdu aucun coup. Vous pouvez retrouver la ligne 0 sur l'onglet des S1 qui vous présente ce que devrait faire un joueur pour atteindre le score maximal de 100 %

**Exemple de calcul pour un joueur**, au hasard Hugo Delafontaine 😊

**Colonne « % du joueur »** : Cette colonne ajoute les % des colonnes % Temps avec jauge (8,63%) + % Tops Trouvés avec jauge (19,45%) + % Duplicate avec jauge (69,82%) = 97,89 %

**Colonne « vitesse en secondes /coup »** : Temps calculé en utilisant le « **temps total du joueur en sec** » / 109 (nombre de coups total des 5 parties) = 1866/109 = 17,12 seconde par coup

**Colonne « temps total du joueur en sec »** : 1866 est la conversion du temps total de jeu « 31 :06 :00 », exprimé en secondes.

**Colonne « Temps de jeu total »** : 31 :06 :00 est égal au Temps de jeu du tournoi en Minutes : secondes : dixième de seconde

**Colonne « Jauge temps »** : 10 % utilisé pour le calcul du % temps avec jauge.

**Colonne « % Temps »** :

Ce calcul un peu fastidieux est décomposé comme tel, la formule suivante :

$100 - (((\text{« temps total du joueur en secondes} - (\text{nb de parties du tournoi} * 120)) / \text{« temps du tournoi} - 120 \text{ secondes par partie} \text{»}) * 100)$

100 représentant 100 %

temps total du joueur en secondes : 1866

nb de parties du tournoi : 5

$5 * 120 = 600$

temps du tournoi-120 secondes par partie = 9210

100 est utilisé pour obtenir un pourcentage

$100 - (((1866 - (5 * 120)) / 9210) * 100)$

$100 - (((1866 - (600)) / 9210) * 100)$

$100 - ((1266 / 9210) * 100)$

$100 - (0,1374 * 100)$

100- 13,74

86,26

**Colonne « % Temps avec jauge »** : 8,63 % est calculé en prenant en compte la « jauge temps » de 10 % et le « % Temps » (86,25%)

**Colonne « nombre de coups ratés »** : 3 est égal au Nombre de coups loupés par le joueur sur la totalité du tournoi.

**Colonne « Jauge Tops »** : 20 % utilisé pour le calcul du % Tops trouvés avec jauge.

**Colonne « % Tops Trouvés avec jauge »** : 19,45% est calculé en prenant en compte la « jauge tops » de 20 % \* par le « % Tops trouvés » (97,25 %, soit 0,9725)

**Colonne « Négatif du joueur »** : -12 est égal au Négatif du joueur sur la totalité du tournoi.

**Colonne « Jauge Duplicate »** : 70 % utilisé pour le calcul du % Duplicate avec jauge.

**Colonne « % Duplicate »** : 99,74% est égal au top (4563) – le négatif du joueur (-12) donc 4551 / par le top des parties (4563) \* 100

**Colonne « % Duplicate avec jauge »** : 69,82 % est calculé en prenant en compte la « jauge Duplicate » (70 %) multipliée par le % Duplicate ( 99.74 %,soit 0.9974)