

# Révision du Classement mondial FIFA/Coca-Cola

Juin 2018

## La nouvelle formule

Plutôt que d'établir des moyennes de points, la méthode de calcul Elo ajoute et soustrait des points à une équipe pour chaque match disputé, depuis son total de points existant. Les points ajoutés ou soustraits sont partiellement déterminés par la valeur relative des deux adversaires, ainsi que par le postulat logique selon lequel une équipe doit obtenir de meilleurs résultats face à une équipe moins bien classée qu'elle.

La méthode Elo est utilisée dans d'autres sports depuis des décennies. Une version modifiée est actuellement appliquée pour l'élaboration du Classement mondial féminin de la FIFA.

La version SUM développée spécifiquement pour le nouveau Classement mondial FIFA/Coca-Cola a été affinée afin de refléter plusieurs considérations de la FIFA, à savoir :

– Ajuster la pondération des matches pour :

- donner moins d'importance aux matches amicaux et plus d'importance aux matches de compétitions finales tels que ceux de la Coupe du Monde de la FIFA™ ;
- donner plus d'importance, lors d'une compétition finale, aux matches de la phase à élimination directe par rapport à ceux de la phase de groupes.

– Exclure du calcul les défaites subies lors de la phase à élimination directe d'une compétition finale.

La formule de l'algorithme SUM est la suivante :

$$P = P_{\text{préc}} + I \times (R - R_a)$$

**P** : Points avant le match

### **I : Importance du match**

- I = 05 Match amical disputé en dehors des fenêtres du calendrier international des matches
- I = 10 Match amical disputé dans une fenêtre du calendrier international des matches
- I = 15 Matches de groupes de Ligue des Nations
- I = 25 Matches de classement et finale de Ligue des Nations
- I = 25 Match de qualification pour la compétition continentale d'une confédération ou la compétition finale de la Coupe du Monde de la FIFA™
- I = 35 Match de compétition continentale d'une confédération jusqu'aux huitièmes de finale (inclus)
- I = 40 Match de compétition continentale d'une confédération à compter des quarts de finale, et tous les matches de la Coupe des Confédérations de la FIFA
- I = 50 Match de compétition finale de la Coupe du Monde de la FIFA™ jusqu'aux huitièmes de finale (inclus)
- I = 60 Match de compétition finale de la Coupe du Monde de la FIFA™ à compter des quarts de finale

### **R : Résultat du match**

1 = victoire ; 0,5 = match nul ; 0 = défaite

### **R<sub>a</sub> : Résultat attendu du match**

$$R_a = 1 / (10^{-(dv/600)} + 1)$$

Avec  $dv$  = la différence de valeur entre les deux équipes, c'est-à-dire  $dv = (P_{\text{préc}} \text{ de l'équipe A} - P_{\text{préc}} \text{ de l'équipe B})$

## **Avantages**

1. L'un des principaux avantages de l'algorithme SUM est qu'il permet une transition en douceur de la formule actuelle à la nouvelle, c'est-à-dire que les associations membres ne gagneront ni ne perdront de places du fait de son introduction.
2. Le calcul d'une moyenne annuelle – comme dans la formule actuelle – n'aura plus cours. Ainsi, les problèmes résultant de cette méthode de calcul seront atténués, voire disparaîtront complètement, notamment la dépréciation des points année après année, les fluctuations quotidiennes et la stratégie consistant à ne pas disputer de matches amicaux afin de manipuler sa position dans le classement.
3. Le coefficient de pondération des confédérations qui, dans la formule actuelle, rend plus difficile une évolution pour les équipes non européennes et non sud-américaines, sera quant à lui supprimé. Les équipes disposeront désormais des mêmes chances de progresser, indépendamment de la confédération à laquelle elles sont affiliées.
4. De nouvelles catégories de matches et une nouvelle pondération de celles-ci seront introduites afin de mieux considérer l'importance de chaque match. Pour commencer, les matches amicaux auront un poids relatif plus faible que les matches de compétition. Une distinction sera également faite entre ceux disputés au cours d'une période prévue à cet effet dans le calendrier international des matches (valeur = 1) et ceux organisés en dehors des dates reconnues (valeur = 0,5). Afin de récompenser les équipes qui obtiennent de bons résultats dans les compétitions les plus relevées, les matches officiels disputés dans le cadre d'une compétition auront également un poids différent selon qu'ils ont lieu durant la phase de groupes ou à la fin de la phase à élimination directe. De plus, une défaite subie dans la phase à élimination directe d'une compétition finale n'entraînera aucune perte de points.
5. Le classement des pays hôtes d'une compétition – pour laquelle ils n'ont pas besoin de disputer de qualifications – ne sera pas aussi durement ou négativement affecté par la nouvelle formule que par l'actuelle. Grâce à la méthode de calcul par somme de points, les bons résultats lors de matches amicaux permettraient de gagner beaucoup plus de points que dans la formule actuelle.
6. La méthode Elo est particulièrement reconnue dans les systèmes de classements sportifs et ses principes sont bien établis. Elle est intuitive et facile à expliquer. Les équipes gagnent et perdent des points sur la base de leurs performances, le nombre de ces points dépendant de la valeur relative de l'adversaire. Une équipe faible battant une équipe forte gagne ainsi plus de points qu'une équipe forte battant une équipe faible. Le concept est équitable et logique.

## **Autres considérations et clarifications**

Le processus d'analyse a pris en compte les caractéristiques uniques des six confédérations, tout particulièrement le nombre disparate d'associations membres dans chacune d'elles, l'équilibre entre matches amicaux et matches officiels disputés chaque année, les différents formats de qualifications, le nombre et la nature des compétitions continentales par cycle quadriennal, la valeur relative des équipes dans les confédérations, etc. La nouvelle formule doit permettre de ne pas faire de distinctions entre les matches disputés dans chaque confédération et il apparaît que celle proposée atteint cet objectif.