

Classement numérique

Dossier explicatif



Classement numérique

Messieurs

1. Introduction

En 2016-2017, les joueurs ont obtenu un nombre de points équivalent à leur classement afin de pouvoir travailler sur une base numérique.

Le système est assez simple à comprendre. Les joueurs gagnent et perdent un nombre de points en fonction du classement de l'adversaire et du coefficient de la compétition.

Le classement numérique sera une première étape dans une possible refonte des interclubs. Tant que l'interclubs sera basé sur la liste de forces, nous continuerons à travailler avec les équivalences entre ces deux systèmes.

2. Equivalence des classements

Les places de numérotés ont été attribuées en équivalence en respectant la pyramide actuelle des classements, arrondis à un chiffre multiple de 5.

Pour les tranches de points, une logique a été respectée tout en tenant compte de la pyramide des classements.

- Pour le classement E4, E6 et NC, il faut respectivement 75, 50, 25 points pour monter.
- Pour les classements série E0-E2, il faut 100 points pour monter de catégorie.
- Pour les classements série D, il faut 125 points pour monter de catégorie
- Pour les classements série C, il faut 150 points pour monter de catégorie.
- L'accession au classement B6 requiert en moyenne un gain de 160 points

Au plus on monte dans les classements, au plus il faut de points. Il est plus facile de monter E4 lorsqu'on est E6 que de monter C0 lorsqu'on est C2.

Les classements commencent respectivement à 100 points pour éviter de commencer à 0. Il y a deux raisons à cela : éviter qu'un joueur dise qu'il est classé «0» mais également laisser l'ouverture pour la création de nouveaux classements.

Une numérotation sera calculée pour les classements A, B0, B2, B4, B6.

Les classements A et B0 sont sous la responsabilité de la Commission Technique Nationale. Ils peuvent donc modifier le nombre de série A et B0 qui ne sont pas sous la responsabilité de l'AFTT. Les chiffres présents ci-dessous sont donc à titre informatif et se basent sur les dernières saisons.

La VTTL ne va pas appliquer directement ce système, mais ils vont s'en servir comme ligne de conduite la saison prochaine. Ils feront ensuite une évaluation pour passer complètement ou progressivement sur ce système. Pour rappel, ce programme a été développé main dans la main par des responsables VTTL et AFTT. Il est évident que si la VTTL attribue des classements différents du classement numérique à la fin de la saison, ils seront ajustés dans le programme afin que le listing numérique reste concret.

Classement	Ecart	Points
A	20 places	Numérotés de 1 à 20
B0	55 places	Numérotés de 21 à 75
B2	150 places	Numérotés de 76 à 225
B4	275 places	Numérotés de 226 à 500
B6	500 places	Numérotés de 501 à 1000
C0	170 points	1400 points au numéroté 1001
C2	150 points	1250 points à 1399 points
C4	150 points	1100 points à 1249 points
C6	150 points	950 points à 1099 points
D0	125 points	825 points à 949 points
D2	125 points	700 points à 824 points
D4	125 points	575 points à 699 points
D6	125 points	450 points à 574 points
E0	100 points	350 points à 449 points
E2	100 points	250 points à 349 points
E4	75 points	175 points à 249 points
E6	50 points	125 points à 174 points
NC	25 points	100 points à 124 points

3. Table des points

Ce tableau définit le nombre de points que le vainqueur de la rencontre gagne.

Les résultats attendus concernent les victoires face à des joueurs ayant moins de points et inversement pour les résultats inattendus, il s'agit des victoires face à des joueurs ayant plus de points. Le perdant de la rencontre se verra retirer 80% des points que le vainqueur a engrangé.

Différence de points	Résultat attendu	Résultat inattendu
0 - 25	9	10
26 - 50	8	12
51 - 75	7	14
76 - 100	6	16
101 - 150	5	18
151 - 200	4	20
201 - 250	3	24
251 - 300	2	28
301 - 400	1	32
+ 401	0	40

N.B. : Le perdant perd 80% des points engrangés par le gagnant.

Exemple :

Deux joueurs ayant 2000 points et 1900 points se jouent lors d'une rencontre.

La différence entre les deux joueurs est de 100 points. Dans le tableau, on peut voir que le résultat attendu (victoire du joueur ayant 2000 points) est à 6 et que le résultat inattendu (victoire du joueur ayant 1900 points) est à 16.

Si le joueur ayant 2000 points gagne, il engrangera 6 points tandis que le joueur ayant 1900 points se verra retirer 4,8 points (80% de 6 points)

Si le joueur ayant 1900 points gagne, il engrangera 16 points tandis que le joueur ayant 2000 points se verra retirer 12,8 points (80% de 16 points)

4. Coefficient

Le coefficient est un chiffre pour multiplier le nombre de points qui sont gagnés ou perdus au cours d'une rencontre. Ce nombre sera variable en fonction de l'importance de l'évènement.

Les évènements sont subdivisés en deux parties : Les Tournois et les Interclubs.

A) Tournois

ID	Coef.	Compétitions
R1	2.5	Tableau final des Championnats de Belgique A
R2	2.2	Poules des championnats de Belgique A Coupe de Belgique (1/2 finale et finale)
R3	1.5	Championnats de Belgique : - Jeunes - Vétérans - BCDE Tournoi Série A (Série A) Coupe de Belgique (jusque 1/4 finale)
R4	1.2	Tournoi série A (BCDE-NC) Championnats provinciaux : - Jeunes - Vétérans - BCDE Top 12 jeunes Critérium National Jeunes
R5	1	Tournoi Série B & C

B) Interclubs

ID	Coef.	Compétitions
R2	2.2	SuperDivision
R5	1	Nationale 1 Nationale 2
R6	0.95	Nationale 3 IWB Landelijk
R7	0.9	Provinciale 1
R8	0.85	Autres provinciales

La différence de coefficient entre la SuperDivision et les autres séries est explicable par la différence entre les deux championnats. Le nombre de matchs étant moins élevé en SuperDivision.

Un joueur en SuperDivision peut jouer au maximum 36 matchs contre 88 pour un joueur de 1 Nationale. Le coefficient pour les poules du championnat de Belgique est équivalent à celui de la Super Division et plus élevé pour le tableau final.

5. La dérive

La dérive est un nombre de points qui sera retiré à l'ensemble des joueurs en fin de saison.

Pourquoi : Pour éviter un effet accordéon et que les écarts entre les joueurs ne s'aggrandissent. Cela permet en effet d'éviter d'avoir de trop gros écarts entre les joueurs. Cette dérive sera comprise entre 0 et 10 par saison.

Comment : la somme totale des points en début de saison sera soustraite au total de points en fin de saison. Ces chiffres seront divisés par le nombre d'affiliés afin d'obtenir la somme qui sera soustraite à chaque joueur.

6. Réclamations

Dans le cas où il devrait y avoir une réclamation pour un classement supérieur, les joueurs seront placés au plus bas possible du classement.

Exemple :

Un joueur D0 qui a 900 points, réclame pour monter C6 (950 à 1099 points). Si sa demande est acceptée, il aura 950 points.

Dans le cas où il devrait y avoir une réclamation pour un classement inférieur, les joueurs seront placés au plus haut possible du classement.

Exemple :

Un joueur D0 qui a 900 points, réclame pour descendre D2 (700 à 824 points). Si sa demande est acceptée, il aura 824 points.

Les réclamations devront être fondées et s'appuyer sur des choses concrètes afin d'être recevables. Le classement numérique est présent afin d'amener beaucoup plus de logique aux classements.

7. Mise en pratique

Pour le début de la saison, les joueurs qui auront plus de 1400 points (C0, B6, B4, B2, B0, A) garderont leurs points et les joueurs ayant un classement inférieur seront ajustés à la médiane de leur classement.

Exemple :

Un C2 (1250 points à 1399 points) sera ajusté à 1325 points au début de la saison.

Le classement officiel ne changera qu'une seule fois par an, tandis que le classement numérique évoluera tout au long de la saison, en temps réel.

Exemple :

Un joueur ayant 500 points au début de saison (équivalent à D6) effectue un bon début de saison et atteint les 800 points lors de la 5ème journée d'interclubs. Il restera officiellement D6, mais les joueurs qui l'affrontent gagneront ou perdront le nombre de points en fonction de son classement numérique à la 5ème journée d'interclubs (équivalent D0)

Classement numérique

Dames

1. Introduction

En 2016-2017, les joueuses ont obtenu un nombre de points équivalent à leur classement afin de pouvoir travailler avec une base numérique.

Le système est assez simple à comprendre. Les joueuses gagnent et perdent un nombre de points en fonction du classement de l'adversaire et du coefficient de la compétition.

Le classement numérique sera une première étape dans une possible refonte des interclubs. Tant que l'interclubs sera basé sur la liste de forces, nous continuerons à travailler avec les équivalences entre ces deux systèmes.

2. Equivalence des classements

Les places de numérotés ont été attribuées en équivalence en respectant la pyramide actuelle des classements, arrondis à un chiffre multiple de 5.

Pour les tranches de points, une logique a été respectée tout en tenant compte de la pyramide des classements.

- Pour les classements inférieurs, le nombre de points diminue de classement en classement pour permettre une évolution constant au niveau de la progression des classements.
- L'accession au classement B6 requiert en moyenne un gain de 160 points

Au plus on monte dans les classements, au plus il faut de points. Il est plus facile de monter D4 lorsqu'on est D6 que de monter C0 lorsqu'on est C2.

Les classements commencent respectivement à 100 points pour éviter de commencer à 0. Il y a deux raisons à cela : éviter qu'un joueur dise qu'il est classé «0» mais également laisser l'ouverture pour la création de nouveaux classements.

Une numérotation sera calculée pour les classements A, B0, B2, B4, B6.

Les classements A et B0 sont sous la responsabilité de la Commission Technique Nationale. Ils peuvent donc modifier le nombre de série A et B0 qui ne sont pas sous la responsabilité de l'AFTT. Les chiffres présents ci-dessous sont donc à titre informatif et se basent sur les dernières saisons.

La VTTL ne va pas appliquer directement ce système, mais ils vont s'en servir comme ligne de conduite la saison prochaine. Ils feront ensuite une évaluation pour passer complètement ou progressivement sur ce système. Pour rappel, ce programme a été développé main dans la main par des responsables VTTL et AFTT. Il est évident que si la VTTL attribue des classements différents du classement numérique à la fin de la saison, ils seront ajustés dans le programme afin que le listing numérique reste concret.

Classement	Ecart	Points
A	15 places	Numérotés de 1 à 15
B0	25 places	Numérotés de 16 à 40
B2	45 places	Numérotés de 40 à 85
B4	60 places	Numérotés de 86 à 145
B6	80 places	Numérotés de 146 à 225
C0	150 points	650 points au numéroté 226
C2	130 points	520 points à 649 points
C4	95 points	425 points à 519 points
C6	80 points	345 points à 424 points
D0	70 points	275 points à 344 points
D2	60 points	215 points à 274 points
D4	50 points	165 points à 214 points
D6	40 points	125 points à 164 points
NC	25 points	100 points à 124 points

3. Table des points

Ce tableau définit le nombre de points que le vainqueur de la rencontre gagne.

Les résultats attendus concernent les victoires face à des joueuses ayant moins de points et inversement pour les résultats inattendus, il s'agit des victoires face à des joueuses ayant plus de points. Le perdant de la rencontre se verra retirer 80% des points que le vainqueur a engrangé.

Différence de points	Résultat attendu	Résultat inattendu
0 - 25	9	10
26 - 50	8	12
51 - 75	7	14
76 - 100	6	16
101 - 150	5	18
151 - 200	4	20
201 - 250	3	24
251 - 300	2	28
301 - 400	1	32
+ 401	0	40

N.B. : Le perdant perd 80% des points engrangés par le gagnant.

Exemple :

Deux joueuses ayant 600 points et 500 points se jouent lors d'une rencontre.

La différence entre les deux joueuses est de 100 points. Dans le tableau, on peut voir que le résultat attendu (victoire de la joueuse ayant 600 points) est à 6 et que le résultat inattendu (victoire de la joueuse ayant 500 points) est à 16.

Si la joueuse ayant 600 points gagne, elle engrangera 6 points tandis que la joueuse ayant 500 points se verra retirer 4,8 points (80% de 6 points)

Si la joueuse ayant 500 points gagne, elle engrangera 16 points tandis que la joueuse ayant 600 points se verra retirer 12,8 points (80% de 16 points)

4. Coefficient

Le coefficient est un nombre qui sera multiplié par le nombre de points qui sont gagnés ou perdus au cours d'une rencontre. Ce nombre sera variable en fonction de l'importance de l'évènement.

Les évènements sont subdivisés en deux parties : Les Tournois et les Interclubs.

A) Tournois

ID	Coef.	Compétitions
R2	2.2	Tableau final des Championnats de Belgique A
R3	1.5	Poules des championnats de Belgique A Coupe de Belgique (1/2 finale et finale) Championnats de Belgique - Jeunes - Vétérans - BCDE Tournoi Série A (Série A)
R4	1.5	Coupe de Belgique (jusque 1/4 final) Tournoi Série A (BCDE-NC) Championnats provinciaux : - Jeunes - Vétérans - BCDE Top 12 jeunes Critérium National Jeunes
R5	1	Tournoi Série B & C

B) Interclubs

ID	Coef.	Compétitions
R3	1.5	SuperDivision
R4	1.2	Nationale 1
R5	1	Nationale 2
R6	0.95	Nationale 3 IWB Landelijk
R7	0.9	Provinciale 1
R8	0.85	Autres provinciales

5. La dérive

La dérive est un nombre de points qui sera retiré à l'ensemble des joueurs en fin de saison.

Pourquoi : Pour éviter un effet accordéon et que les écarts entre les joueurs ne s'aggrandissent. Cela permet en effet d'éviter d'avoir de trop gros écarts entre les joueurs. Cette dérive sera comprise entre 0 et 10 par saison.

Comment : la somme totale des points en début de saison sera soustraite au total de points en fin de saison. Ces chiffres seront divisés par le nombre d'affiliés afin d'obtenir la somme qui sera soustraite à chaque joueur.

6. Réclamations

Dans le cas où il devrait y avoir une réclamation pour un classement supérieur, les joueuses seront placées au plus bas possible du classement.

Exemple :

Une joueuse D2 qui a 260 points, réclame pour monter D0 (275 à 344 points). Si sa demande est acceptée, elle aura 275 points.

Dans le cas où il devrait y avoir une réclamation pour un classement inférieur, les joueuses seront placées au plus haut possible du classement.

Exemple :

Une joueuse D2 qui a 260 points, réclame pour descendre D4 (165 à 214 points). Si sa demande est acceptée, elle aura 214 points.

Les réclamations devront être fondées et s'appuyer sur des choses concrètes afin d'être recevables. Le classement numérique est présent afin d'amener beaucoup plus de logique aux classements.

7. Mise en pratique

Pour le début de la saison, les joueuses qui auront plus de 650 points (C0, B6, B4, B2, B0, A) garderont leurs points et les joueurs ayant un classement inférieur seront ajustés à la médiane de leur classement.

Exemple :

Une C2 (520 points à 649 points) sera ajusté à 585 points au début de la saison.

Le classement officiel ne changera qu'une seule fois par an, tandis que le classement numérique évoluera tout au long de saison, en temps réel.

Exemple :

Une joueuse ayant 400 points au début de saison (équivalent à C6) effectue un bon début de saison et atteint les 600 points lors de la 5ème journée d'interclubs. Elle restera officiellement C6, mais les joueuses qui l'affrontent gagneront ou perdront le nombre de points en fonction de son classement numérique à la 5ème journée d'interclubs (équivalent C2)

Classement numérique

Joueurs inactifs et cas particuliers

Messieurs & Dames

1. Joueurs inactifs

a) Inactivité

Chaque joueur inactif va perdre un nombre de points forfaitaire équivalent à 25. Des points supplémentaires seront retirés en fonction du nombre de match manquant pour obtenir le statut «actif». Pour être actif, il faut 10 matchs donc un joueur ayant 6 matchs aura 25 points en moins et à cela il faudra ajouter $4 * (10-6)$ le nombre de points équivalent à son classement

Messieurs

Cl	Forfait.	Rencontres manquantes	Total
A -> C6	-25	$10 * -5 \text{ points} = -50 \text{ points}$	-75
D0 -> D6	-25	$10 * -4 \text{ points} = -40 \text{ points}$	-65
E0 & E2	-25	$10 * -2,5 \text{ points} = -25 \text{ points}$	-50
E4	-25	$10 * -1 \text{ points} = -10 \text{ points}$	-35 <i>Avec un seuil min. à 125 points (Pas de descente sous le classement E6)</i>
E6 & NC	0	0 point	0 <i>Pas de perte de points</i>

Dames

Cl	Forfait.	Rencontres manquantes	Total
A -> C0	-25	$10 * -5 \text{ points} = -50 \text{ points}$	-75
C2	-25	$10 * -4 \text{ points} = -40 \text{ points}$	-65
C4	-25	$10 * -2 \text{ points} = -20 \text{ points}$	-45
C6	-25	$10 * -1,5 \text{ points} = -15 \text{ points}$	-40
D0	-25	$10 * -1 \text{ point} = -10 \text{ points}$	-35
D2	-25	$10 * -0,5 \text{ point} = -5 \text{ points}$	-30
D4	-25	0	-25 <i>Avec un seuil min. à 125 points (Pas de descente sous le classement de D6)</i>
D6 & NC	0	0	0 <i>Pas de perte de points</i>

c) Actifs à l'étranger

Les joueurs n'ayant pas disputé 10 rencontres en Belgique, mais ayant évolué dans un championnat étranger se verront attribuer un classement par équivalence suivant le document des équivalences entre pays. Ces joueurs ne prendront pas une place effective dans le classement numérique.

d) Dames inactives en messieurs & actives en dames

Ces joueuses se verront attribuer un classement par équivalence en fonction du tableau d'équivalence Dames et Messieurs. Idem pour le cas inverse.

e) Cas particuliers - Exceptions

Les joueurs ayant disputé plus de 10 matchs en Belgique, mais ayant plus du double de rencontres à l'étranger pourront introduire une réclamation afin d'avoir une équivalence correcte. Ces joueurs seront intégrés de manière effective au classement numérique.

Classement numérique

Annexes & Tableaux

Messieurs & Dames

1. Table des points - Messieurs

Différence de points	Résultat attendu	Résultat inattendu
0 - 25	9	10
26 - 50	8	12
51 - 75	7	14
76 - 100	6	16
101 - 150	5	18
151 - 200	4	20
201 - 250	3	24
251 - 300	2	28
301 - 400	1	32
+ 401	0	40

2. Table des points - Dames

Différence de points	Résultat attendu	Résultat inattendu
0 - 25	9	10
26 - 50	8	12
51 - 75	7	14
76 - 100	6	16
101 - 150	5	18
151 - 200	4	20
201 - 250	3	24
251 - 300	2	28
301 - 400	1	32
+ 401	0	40

3. Coefficient - Messieurs

Tournois

ID	Coef.	Compétitions
R1	2.5	Tableau final des Championnats de Belgique A
R2	2.2	Poules des championnats de Belgique A Coupe de Belgique (1/2 finale et finale)
R3	1.5	Championnats de Belgique : - Jeunes - Vétérans - BCDE Tournoi Série A (Série A) Coupe de Belgique (jusque 1/4 finale)
R4	1.2	Tournoi série A (BCDE-NC) Championnats provinciaux : - Jeunes - Vétérans - BCDE Top 12 jeunes Critérium National Jeunes
R5	1	Tournoi Série B & C

Interclubs

ID	Coef.	Compétitions
R2	2.2	SuperDivision
R5	1	Nationale 1 Nationale 2
R6	0.95	Nationale 3 IWB Landelijk
R7	0.9	Provinciale 1
R8	0.85	Autres provinciales

4. Coefficient - Dames

Tournois

ID	Coef.	Compétitions
R2	2.2	Tableau final des Championnats de Belgique A
R3	1.5	Poules des championnats de Belgique A Coupe de Belgique (1/2 finale et finale) Championnats de Belgique - Jeunes - Vétérans - BCDE Tournoi Série A (Série A)
R4	1.5	Coupe de Belgique (jusque 1/4 final) Tournoi Série A (BCDE-NC) Championnats provinciaux : - Jeunes - Vétérans - BCDE Top 12 jeunes Critérium National Jeunes
R5	1	Tournoi Série B & C

Interclubs

ID	Coef.	Compétitions
R3	1.5	SuperDivision
R4	1.2	Nationale 1
R5	1	Nationale 2
R6	0.95	Nationale 3 IWB Landelijk
R7	0.9	Provinciale 1
R8	0.85	Autres provinciales