

La composition des équipes.

Les équipes en-dehors de la super division

Les règles de base sont relativement simples.

A l'exception de certains joueurs du noyau de super division, tous les joueurs possèdent un index. La manière d'attribuer celui-ci est décrite dans les Règlements Sportifs (R.S.) à la section C.21

L'index des joueurs peut facilement être trouvé sur le site de l'AFTT dans la section membres.

<https://resultats.aftt.be/joueurs?saison=27>

- **Règle 1 :** En messieurs, les équipes sont composées de 4 joueurs et donc, les index 1 à 4 désignent les 4 places de l'équipe A, les index 5 à 8, les 4 places de l'équipe B, ...
En dames ou vétérans, les équipes sont composées de 3 joueurs et donc, les index 1 à 3 désignent les 3 places de l'équipe A, les index 4 à 6, les 3 joueurs de l'équipe B, ...
Un joueur peut être mis à n'importe quelle position qui est inférieure ou égale à son index. Ainsi, un joueur avec l'index 7 peut être aligné à n'importe quelle position dans l'équipe A et à une des 3 premières position de l'équipe B (la 4^{ème} position de l'équipe B ayant l'index 8).

En cas de non-respect de cette règle, l'équipe perd sa rencontre par 0/16 tout en conservant le point de la défaite. Les résultats individuels restent de toute façon sur la fiche des joueurs

- **Règle 2 :** Les joueurs doivent être mis dans l'équipe suivant un ordre décroissant de classement. A classement égal, l'ordre est libre.
En cas de non-respect de cette règle, il y a d'abord un avertissement puis des amendes. A noter que pour le reste des contrôles, on remet les joueurs dans l'ordre des classements.
- **Règle 3a :** En dames ou en vétérans, le 2^{ème} joueur (même non effectif) d'une équipe doit avoir un classement supérieur ou égal au premier joueur (même non effectif) de l'équipe suivante.
- **Règle 3b :** En messieurs, le 3^{ème} joueur **effectif** d'une équipe doit avoir un classement supérieur ou égal au premier joueur **effectif** (la notion effectif pour le 1^{er} joueur est une nouveauté de cette année) de l'équipe suivante.

Un joueur **effectif est un joueur qui s'est présenté en tenue sportive à la table et a disputé au minimum un point**. Il doit donc d'office gagner/perdre une rencontre et peut être déclaré WO pour les 3 rencontres suivantes.

Un joueur qui n'a pas joué au moins un point est considéré comme WO complet même s'il est présent dans la salle en tenue sportive.

Si un des trois premiers joueurs n'est pas effectif, c'est donc le 4^{ème} joueur qui doit avoir un classement supérieur ou égal au 1^{er} joueur effectif de l'équipe suivante. Si le joueur n°1 de l'équipe suivante n'est pas un joueur effectif, c'est le classement du joueur n°2 qui est pris en compte.

ATTENTION, cette règle vaut aussi si l'équipe suivante n'a pas joué (bye ou fft d'une des équipes).

En cas de non-respect de cette règle, l'équipe suivante perd sa rencontre par 0/16 tout en conservant le point de la défaite. Si l'équipe suivante n'a pas joué, cette sanction est reportée sur la première équipe dans les équipes suivantes qui a joué. Les résultats individuels restent de toute façon sur la fiche des joueurs

- Règle 4 : Un joueur ne peut pas jouer deux fois la même semaine dans le même interclubs (l'interclubs messieurs, l'interclubs dames, l'interclubs vétérans sont trois interclubs différents)

ATTENTION, cette règle est valable même si les deux rencontres se jouent à des jours/semaines/mois différents

En cas de non-respect de la règle : l'équipe la plus basse où il a joué perd par 0/16 tout en conservant le point de la défaite. Les victoires du joueur dans la première équipe sont converties en défaites. Seul le score de la rencontre est modifié. La fiche individuelle du joueur ne l'est pas ; il conserve toutes ses victoires.

Quelques exemples

Un club a dans sa liste de force messieurs 2 C0, 3 C2, 4 C4, 1 C6, 6 D0, ... Il n'a pas de double appartenance.

L'index des C0 sera 2 (ils peuvent être mis à une des 2 premières places de l'équipe A).

L'index des C2 sera 5 (ils peuvent être mis en équipe A et à la première place de l'équipe B).

L'index des C4 sera 9 (ils peuvent être mis en équipe A ou B et à la première place de l'équipe C).

L'index du C6 sera 10 (ils peuvent être mis en équipe A et à la première place de l'équipe B).

L'index des D0 sera 16 (ils peuvent être mis en équipe A et à la première place de l'équipe B).

Exemples:

1. Equipe A = C0-C0-C2-D0, Equipe B C2-C4-C4-C4, Equipe C C4-C6-D0-D0, Equipe D D0-D2-D2-D2.

Tout est en ordre

2. Equipe A = C0-C0-C2-D0 (wo), Equipe B C2-C4-C4-C4, Equipe C C4-C6-D0-D0, Equipe D D0-D2-D2-D2.

Tout est en ordre

3. Equipe A = C0-C0 (wo)-C4-D0, Equipe B C2-C4-C4-C4, Equipe C C4-C6-D0-D0, Equipe D D0-D2-D2-D2.

L'équipe B perd par 0/16 : le 3ème joueur effectif est le D0 et a un classement inférieur au premier joueur effectif de l'équipe B (C2)

4. Equipe A = C0-C0 (wo)-C2-C4, Equipe B C2 (wo)-C4-C4-C4, Equipe C C4-C6-D0-D0, Equipe D D0-D2-D2-D2.

Tout est en ordre : le troisième joueur effectif de l'équipe A est C4 et le premier joueur effectif de l'équipe B est C4

Ceci est la nouveauté de cette saison

5. Equipe A = C0-C0 (wo)-D0-C2, Equipe B C2-C4-C4-C4, Equipe C C4-C6-D0-D0, Equipe D D0-D2-D2-D2.

Avertissement/amende parce que l'ordre n'est pas correct et l'équipe B perd par 0/16 : le 3ème joueur effectif est le D0 (on a remis les classements dans l'ordre et ce n'est donc pas le 4^{ème} qui est C2 qui est le 3^{ème} effectif) et a un classement inférieur au premier joueur effectif de l'équipe B (C2)

6. Equipe A = C0-C0 (wo)-C4-D0, Equipe B (declare fft) C2-C4-C4-C4, Equipe C D0-D0-D0-D0, Equipe D D0-D2-D2-D2.

L'équipe B perd par 0/16 sans le point de la défaite puisqu'il a déclaré fft

L'équipe C perd par 0/16 le 3ème joueur effectif de l'équipe A est le D0 et a un classement inférieur au premier joueur effectif de l'équipe B (C2). L'équipe B n'ayant pas joué, la défaite est reportée à l'équipe C.

7. Equipe A = C0-C0-C2-D0, Equipe B C2-C2-C4-C4, Equipe C D0-D0-D0-D0, Equipe D D0-D2-D2-D2.

L'équipe B perd par 0/16 , on ne peut pas mettre un C2 à la deuxième place de l'équipe B (index = 5)

8. Equipe A = C0-C0-C2-D0, Equipe B C2-C2-C2-C4 (fft de l'adversaire), Equipe C D0-D0-D0-D0, Equipe D D0-D2-D2-D2.

L'équipe B perd par 0/16 sans le point de la défaite puisqu'il a déclaré fft

L'équipe C perd par 0/16 , on ne peut pas mettre un C2 à la deuxième place de l'équipe B et l'équipe B ne joue pas puisque bénéficie d'un fft (index = 5)

La meilleure manière de ne pas avoir de problèmes

La meilleure manière de ne pas avoir des problèmes est de faire les équipes en ayant le 4^{ème} joueur qui a un classement supérieur ou égal au premier joueur de l'équipe suivante.

Evidement, c'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. Si j'ai un jeune que je veux faire progresser en le mettant dans une équipe plus haute parce qu'il a déjà le niveau. Dans ce cas, il y a aussi une option possible : demander au joueur de faire une réclamation pour être reclassé plus haut (généralement, ces joueurs montent de deux classements ou plus).

Pour le reste, c'est un choix et une mesure du risque.