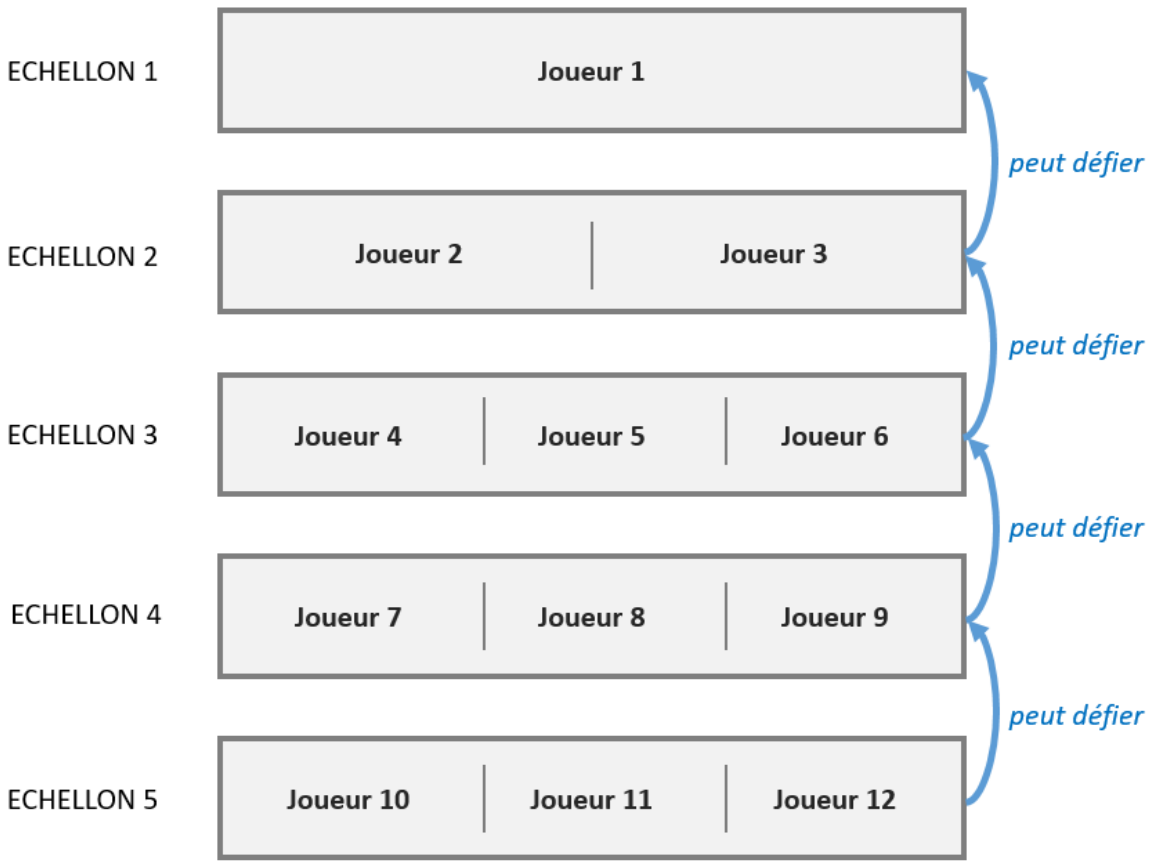
Tournoi à l'échelle

Principe



Le but est de grimper l'échelle le plus haut possible.

Chaque barreau de l'échelle est constitué de trois joueurs.

> *Remarque :* sauf le barreau 1 et 2, qui n'ont respectivement qu'un et deux joueurs. Le meilleur joueur est donc à l'échelon 1.

Pour monter, il faut défier un joueur de l'échelon supérieur au choix, et remporter le match. En cas de défaite, personne ne monte ni ne descend.

> *Remarque :* Il est impossible de défier un joueur qui n'est pas dans l'échelon directement supérieur

Exemple : Joueur A fait partie de l'échelon 5. Il ne peut défier que les joueurs de l'échelon 4. S'il défie Joueur B de l'échelon 4 et qu'il gagne, il monte échelon 4 et Joueur B descend échelon 5. S'il perd, personne ne bouge.

Format des matchs

2 sets gagnants à 6 jeux (jeu décisif à 6/6). *Exemple :* 7/6(6)-4/6-7/6(4)

Règles particulières

Le tournoi se veut dynamique, et l'échelle mouvante. Pour ce faire, certaines règles favorisent une activité continue :

Si un joueur n'effectue pas de match pendant **un mois** (30 jours), il est **automatiquement rétrogradé à l'échelon inférieur.**

Lorsqu'un joueur A défie un joueur B, le joueur B à **10 jours** pour réaliser une des deux actions suivantes :

- **Refuser le défi**. Son compteur de refus s'incrémente. Le compteur maximum de refus est de 1. **Le joueur B ne pourra alors plus être défié pendant une période de 10 jours** (car supposément indisponible).

OU

- **Accepter le défi**. Un des joueurs doit alors réserver sur Tenup le terrain et le match doit se jouer avant la fin du délai des 10 jours.

Remarque : le joueur A peut annuler son défi, si celui-ci n'a pas encore été accepté. S'il a déjà été accepté, il peut quand même annuler mais voir son compteur de refus s'incrémenter.

Remarque : Si au bout de 10 jours, aucune réponse n'a été apportée au défi, c'est considéré comme un refus de la part du joueur B. Un joueur ne peut refuser qu'une seule fois.

- Si le compteur de refus est déjà à 1, alors il est rétrogradé d'un échelon, et le joueur qui l'a défié monte à sa place (ils inversent leur position, en somme) et le compteur de refus repasse à zéro.

Exemple : Joueur A défie joueur B. Si joueur B accepte le défi au 4ème jour après le lancement du défi, il n'a plus que 6 jours pour réaliser son match avec le joueur A, sous peine d'être rétrogradé à l'échelon inférieur (et que le joueur A soit promu à l'échelon supérieur à sa place)

Initialisation

La première occurrence du tableau sera mise en place en utilisant les classements FFT officiels. Une répartition aléatoire sera effectuée entre joueurs de même niveau.

Classement final de ligue pour la saison en cours

A la fin de l'année s'établira un classement de la ligue du TCP, via la formule suivante (pour chaque joueur):

[nombre de victoire*(nombre d'échelon total – échelon moyen)] / nombre de défaite (=1 si 0)