# **CLASSEMENT INTERNATIONAL**

3 nations ont décidé de créer une licence non-compétiteur (France, Québec et Suisse).

Le texte sur la licence internationale a été modifié et adopté par la FISF, considérant que les dites licences ne rentraient pas dans l'établissement du classement.

Après cette décision de la FISF, le calcul des barres d'accès aux nouvelles séries pouvait être modifié de manière à ne plus se baser sur la proportion du nombre de licenciés.

Les barres seront fixes et pourront être connues à l'avance.

## Les séries 1, 2 et 3

Le nouveau classement s'est donc établi en calculant la moyenne des 10 dernières années, y compris les années Covid. Le calcul en % n'a pas changé la donne sur ces deux années.

## Les séries 4, 5 et 6

### Les séries 4 :

La Fédération française a une spécificité sur le classement des séries 4. Le classement se fait en additionnant les PP4.

Avec ce système d'addition, il n'était pas possible de faire une moyenne sur les 10 dernières années, ni sur les années post-covid, car on commence tout juste à retrouver les niveaux de nombre de joueur d'il y a 7 ou 8 ans.

La proposition de la Commission française des Classements et Tournois a proposé au Bureau Fédéral la solution suivante :

Garder une stabilité sur le nombre de joueurs par paliers en reprenant le nombre de joueurs de l'an dernier soit à peu près 500 joueurs, puis de déterminer les barres en fonction du classement.

Pour le palier 4A, les premiers joueurs sont classés par le % de PP3, à condition d'avoir au moins la moitié de la barre d'accès des séries 3B.

#### Les séries 5 et 6 :

Le classement se fait en additionnant les points de classement (particularité des séries 5 et 6 actuellement). Pour le palier 5A, les premiers joueurs sont classés par le cumul de PP4, à condition d'avoir au moins la moitié de la barre d'accès des séries 4D.

Nous ne pouvions pas prendre les dix dernières années, pour les mêmes raisons que pour la série 4.

Même décision par conséquence, on reprend le nombre de joueur de l'an dernier et on détermine les barres.