



Championnat Suisse Juniors par Equipes

(Règlement valable dès le 1er octobre 2008)

Afin de simplifier sa lecture, ce règlement n'utilise que la forme masculine, bien que la forme féminine soit évidemment sous-entendue.

Première partie: Organisation

Chapitre I: Compétence

Art. 1

1 La Fédération Suisse des Echecs (FSE) organise chaque année le Championnat Suisse Juniors par Equipes (CSJE).

2 La Commission de la Relève (CR) est responsable de la compétition et désigne la direction du tournoi.

Chapitre II: Tableau des équipes

Art. 2 Catégories

1 Le CSJE se compose d'une catégorie nationale et d'une catégorie régionale.

2 Le nombre d'équipes dans la catégorie nationale et le procédé pour déterminer la répartition des équipes par catégorie sont de la compétence de la CR. Ils sont communiqués lors de l'annonce du tournoi.

Art. 3 Admission

1 Les équipes des sections membres de la FSE et les équipes de groupements régionaux sont autorisées à participer. D'autres équipes peuvent être admises par la CR.

2 La responsabilité pour une équipe est toujours auprès d'une section.

3 Chaque section a le droit d'inscrire autant d'équipes qu'elle le veut.

4 Une seule équipe par section est autorisée à participer dans la catégorie nationale.

Art. 4 Répartition des équipes

1 Une saison se dispute sur quatre à sept jours de jeu.

2 La répartition des équipes et le mode de tournoi sont communiqués par la direction du tournoi avant le début de la compétition.

3 Une équipe est composée de six joueurs dans la catégorie nationale et de quatre dans la catégorie régionale.

Chapitre III: Qualification des joueurs

Art. 5 Principe

1 Tous les membres de la FSE qui auront lors de l'année de l'organisation de la finale au maximum 18 ans ont le droit de participer.

2 Dans la catégorie régionale, lors des deux premiers jours de jeu, la participation de joueurs qui ne sont pas membres de la FSE est possible.

3 Chaque joueur ne peut, lors d'une même saison, jouer que pour une seule section.

Art. 6 Qualification du joueur au sein de la section

Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe et à un seul échiquier par ronde.

Art. 7 Nombre maximum et minimum de parties jouées

- 1 Durant une même saison, quiconque a joué trois fois dans une équipe ne peut plus jouer dans une équipe inférieure.
- 2 Les joueurs qui ont plus de 1750 points ELO ne peuvent jouer les finales, ainsi que les matches de promotion et de relégation que s'ils ont déjà participé à un autre jour de jeu lors de la saison.
- 3 Pour déterminer le nombre de matches joués, une partie gagnée par forfait compte comme une partie jouée, une partie perdue par forfait comme partie non jouée.

Deuxième partie: Match

Chapitre I: Modalités de match

Art. 8 Jours de jeu

- 1 Le jour de jeu est le samedi. La CR détermine le calendrier.
- 2 La direction de tournoi détermine pour chaque jour de jeu des sections, qui comme hôtes sont responsables de l'organisation des rencontres.
- 3 Lors d'un jour de jeu, il est disputé un maximum de deux rondes.
- 4 La saison dure depuis le premier jour officiel de jeu jusqu'à la finale.

Art. 9 Plan de jeu

- 1 Les équipes de chaque section sont numérotées.
- 2 La direction du tournoi établit le plan de jeu et l'envoie à tous les capitaines d'équipe ou le public sur le site Internet de la FSE, au plus tard un mois avant le début de la première ronde.
- 3 Les dates de jeu qui sont publiées au début de la saison sont obligatoires. Des renvois ne peuvent être accordés par la CR qu'en cas de nécessité réelle.

Art. 10 Lieu des matches

- 1 La section hôte détermine le lieu des matches.
- 2 Dans des situations spéciales, la direction du tournoi peut déterminer le lieu des matches.

Art. 11 Début des matches

- 1 Les rondes débutent le matin entre 10h.00 et 11h.00, l'après-midi entre 14h.00 et 15h.00.
- 2 La section hôte détermine l'heure du début des matches en prenant en considération les horaires des trains.

Chapitre II: Déroulement du match

Art. 12 Attribution des échiquiers

L'équipe indiquée en premier sur le plan de jeu a les blancs aux échiquiers impairs et les noirs aux échiquiers pairs.

Art. 13 Formation de l'équipe

- 1 Avant le match, les capitaines d'équipe échangent la formation des équipes par écrit.
- 2 Si une équipe se présente au début du match avec moins de joueurs qu'il est prévu pour la catégorie, le dernier échiquier ou les derniers échiquiers restent inoccupés.
- 3 Le remplacement ou l'introduction de nouveaux joueurs après le début du match ne sont pas permis.

Art. 14 Ordre des échiquiers dans la catégorie nationale

- 1 L'ordre des échiquiers dans la catégorie nationale n'est pas complètement libre, mais doit correspondre à la force approximative des joueurs. Les règles suivantes, relatives aux points Elo, sont en particulier à respecter :
 - Aucun joueur ne peut être aligné devant un coéquipier ayant plus de 100 points Elo de plus.
 - Les joueurs sans point Elo ne peuvent pas être alignés devant un coéquipier ayant un Elo de plus de 1550.

- La dernière liste de classement publiée sert de base. Si une liste a paru le dimanche précédent le jour de jeu ou après, la formation de l'équipe peut aussi se baser sur la liste précédente. Pour un jour de jeu, seule une seule liste de classement par équipe peut cependant servir de base.

- Pour les joueurs sans points Elo suisse, la liste internationale sert de base.

- Le recours éventuel à des joueurs sans points Elo suisse et sans points sur la liste internationale, mais avec un Elo national d'un autre pays, doit être annoncé à la direction de tournoi au plus tard le samedi précédant le jour de jeu. La direction de tournoi décide de manière définitive si les points Elo nationaux peuvent être considérés.

2 Une réclamation concernant la formation d'une équipe qui ne respecterait pas le règlement doit être faite par le capitaine d'équipe avant le début des parties. Dès que les parties débutent, la formation est supposée acceptée.

3 Si une réclamation concernant la formation d'une équipe s'avère correcte, tous les joueurs de l'équipe fautive doivent disputer la rencontre dans l'ordre strict des points Elo.

Art. 15 Cadence de jeu

La cadence est de 1 heure pour toute la partie plus 30 secondes par coup, à partir du premier coup. La notation est obligatoire durant toute la partie.

Art. 16 Arbitres

1 La direction de tournoi détermine pour la catégorie nationale, ainsi que pour les matches de promotion et de relégation par jour de jeu et par local de jeu un arbitre.

2 La direction de tournoi communique aux capitaines d'équipe l'arbitre avant le début des matches.

3. Dans la catégorie régionale, les deux capitaines d'équipe exercent conjointement la fonction d'arbitre.

Art. 17 Comportement

1 Le silence prévaut dans la salle de tournoi pendant le déroulement des parties. En outre, il est interdit de fumer et d'analyser. Les arbitres sont responsables du respect de ces règles.

2 Le capitaine d'équipe et un de ses joueurs peuvent en tout temps s'entretenir de l'état du match, ainsi que de questions réglementaires.

Chapitre III: Comptabilisation du match

Art. 18 Matches contraires au règlement

1 Une équipe perd les points d'équipe lorsqu'un joueur non qualifié prend part à un match.

Toutes les parties jouées régulièrement sont prises en compte pour les points individuels du classement.

2 S'il s'agit d'un match d'une ronde finale ou d'un match de barrage, l'équipe adverse est vainqueur du match.

Art. 19 Matches non valables

1 Un match est valable si chacune des équipes a joué plus de la moitié des parties.

2 Si tel n'est pas le cas ou si un match ne s'est pas du tout déroulé, le match est perdu à tous les échiquiers pour l'équipe fautive.

3 Si une équipe ne se présente pas à un match, on lui retirera un point d'équipe au classement.

4 Si les deux équipes sont fautives, le match est perdu pour les deux équipes 0-0. Un match d'une ronde finale ou un match de barrage peut être nouvellement fixé par la direction de tournoi. Celle-ci peut tenir compte d'autres équipes.

Art. 20 Dispositions communes

1 Les irrégularités sont à sanctionner et les résultats à corriger

- s'ils influencent une qualification pour un jour de jeu après des rondes qualificatives, avant ce jour de jeu;

- dans tous les autres cas, jusqu'à 14 jours après le jour des finales.

Troisième partie: Classement des rondes qualificatives et mode de tournoi

Art. 21 Classement des rondes qualificatives

- 1 Un match gagné donne droit à deux points d'équipe, un match nul à un point d'équipe et un match perdu à zéro point d'équipe.
- 2 Le classement final s'établit sur la base des points d'équipe.
- 3 En cas d'égalité des points d'équipe, la somme des points individuels départage.
- 4 Si la situation est encore égale, la rencontre directe départage et si nécessaire les points d'échiquier.

Art. 22 Mode de tournoi

- 1 La direction de tournoi détermine après entente avec la CR le mode exact du tournoi.
- 2 Le vainqueur est Champion Suisse Juniors par Equipes.

Art. 23 Matches de barrage

- 1 Au cas où un match de classement, une demi-finale ou une finale se termine par un match nul, un match de barrage est disputé avec les mêmes appariements, mais les couleurs inversées.
- 2 Le cadence pour un match de barrage est de 10 minutes par joueur pour toute la partie plus 10 secondes par coup.
- 3 En cas de nouveau match nul pour un match de classement ou une demi-finale, les points d'échiquier de la rencontre initiale départagent.

Quatrième partie: Procédure

Chapitre I: Obligations des sections

Art. 24 Inscription

- 1 Toutes les équipes doivent être annoncées par écrit ou par e-mail auprès de la direction du tournoi jusqu'au délai fixé par la CR.

Art. 25 Invitation

- 1 Au plus tard 15 jours avant un jour de jeu, la section hôte communique par écrit ou par e-mail aux autres équipes et à la direction du tournoi, quand et où les matches auront lieu.
- 2 Si 10 jours avant un jour de jeu selon le plan de jeu, une équipe invitée n'a reçu aucune invitation, elle a le devoir de se renseigner auprès de la section hôte et d'informer la direction du tournoi de sa démarche.

Art. 26 Annonce des résultats

Les capitaines d'équipe annoncent les résultats des matches à la direction de tournoi après les jours de jeu. La CR décrit les modalités de l'annonce.

Chapitre II: Litiges

Art. 27

- 1 Les arbitres désignés par la direction de tournoi selon l'article 16 alinéa 1 tranchent de manière définitive les litiges éventuels. Les recours sont exclus.
- 2 Si les deux capitaines d'équipes exercent conjointement la fonction d'arbitre selon l'article 16 alinéa 3 et qu'ils ne peuvent s'entendre, le cas est à transmettre à la direction de tournoi. Des recours contre la décision de la direction du tournoi sont exclus.

Cinquième partie: Frais

Art. 28

La CR fixe les montants des différents frais. Ils sont publiés en même temps que l'annonce officielle du tournoi.