



Championnat Suisse Juniors par Equipes

(Règlement valable dès le 1er juillet 2013)

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 des compétitions juniors (CCJ) 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 CCJ. Ils sont communiqués lors de l'annonce du tournoi.

Art. 3 Admission

- 1 Ont le droit de participer les équipes des sections membres de la FSE. D'autres équipes peuvent être admises par la CCJ.
- 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 Deux équipes au maximum par section sont autorisées 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 quatre joueurs.

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 20 ans ont le droit de participer.
- 2 L'annonce à la FSE doit être effectuée au plus tard une semaine avant le match..
- 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

- 1 Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe et à un seul échiquier par ronde selon le plan de jeu.

2 L'échange de joueurs entre des équipes au sein d'un même groupe en catégorie nationale n'est pas autorisé.

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 Pour les finales, ainsi que les matches de promotion et de relégation, on ne peut aligner que des joueurs qui ont joué lors d'un autre jour de jeu de la saison dans l'équipe en question ou dans une équipe inférieure.

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 CCJ 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 publie sur le site Internet de la FSE, au plus tard un mois avant le premier jour de jeu.

3 Les dates de jeu qui sont publiées au début de la saison sont obligatoires. Des renvois ne peuvent être accordés par la direction de tournoi qu'en cas de nécessité réelle. Les demandes doivent être annoncées au plus tard 3 semaines avant la date de la première ronde.

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 La section hôte détermine l'heure du début des matches en prenant en considération les horaires des trains.

2 Les rondes débutent le matin entre 10h.00 et 11h.00 ; en cas de déplacement de plus de deux heures entre 11h.00 et 12h.00, si l'équipe concernée le désire.

3 Les capitaines d'équipe peuvent se mettre d'accord pour déterminer une autre heure du début des matches ; en particulier en catégorie régionale, ils peuvent se mettre d'accord pour que les deux rondes se déroulent l'après-midi.

4 Entre la fin de la dernière partie de la première ronde de la journée et le début de la deuxième ronde, une pause d'au moins 30 minutes doit être observée.

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 quatre joueurs, 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 La formation de l'équipe dans la catégorie nationale n'est pas libre, mais doit correspondre à la force approximative des joueurs. Les règles suivantes, relatives aux points Elo, sont valables:

- 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 liste de classement la plus récente publiée sur le site de la FSE au moins deux semaines avant le jour de jeu sert de base.
- Pour les joueurs sans points Elo suisse, la liste internationale sert de base.
- Les joueurs sans points Elo suisse et sans points sur la liste internationale, mais avec un Elo national d'un autre pays, doivent être annoncés à la direction de tournoi au plus tard une semaine avant 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 doit être faite par le capitaine d'équipe adverse 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

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

2 La notation est obligatoire durant toute la partie.

Art. 16 Respect du délai

Le joueur qui se présente à l'échiquier avec moins de 30 minutes de retard par rapport au début officiel de la rencontre ne sera pas sanctionné par la perte de la partie selon art. 6.6 lit. a des règles de la FIDE.

Art. 16a Règles

1 Les règles de la FIDE sont valables.

2 Les propositions de nulle ne peuvent être faites qu'à partir du 31^{ème} coup.

Art. 17 Arbitres

1 Les deux capitaines d'équipe exercent conjointement la fonction d'arbitre.

2 La direction de tournoi peut désigner, pour les finales, ainsi que pour les matches de promotion et de relégation, un arbitre par jour de jeu et par local de jeu.

Art. 18 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. 19 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. 20 Matches non valables

1 Un match est valable si chacune des équipes a joué au moins 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. 21 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. 22 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 ; si celle-ci n'a pas eu de vainqueur, les points d'échiquier de la rencontre directe. Une victoire au dernier échiquier rapporte un point, à l'avant-dernier deux points, etc.

Art. 23 Mode de tournoi

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

Art. 24 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. Une victoire au dernier échiquier rapporte un point, à l'avant-dernier deux points, etc.

Quatrième partie: Procédure

Chapitre I: Obligations des sections

Art. 25 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 CCJ.

Art. 26 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. 27 Annonce des résultats

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

Chapitre II: Litiges

Art. 28

1 Si les deux capitaines d'équipes exercent conjointement la fonction d'arbitre selon l'article 17 alinéa 1 et qu'ils ne peuvent pas s'entendre, le cas est à transmettre à la direction de tournoi. Des recours contre la décision de la direction du tournoi sont exclus.

2. Les arbitres désignés par la direction de tournoi selon l'article 17 alinéa 2 tranchent de manière définitive les litiges éventuels. Les recours sont exclus.

Cinquième partie: Frais et sanctions

Art. 29 Frais

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

Art. 30 Amendes d'ordre

Les amendes d'ordre sont définies dans le règlement des amendes d'ordre (RA)