

## **Point 10d) de l'ordre du jour : modifications du règlement du CSG**

1. Motion  
Le CC reçoit le mandat d'adapter autant que faire se peut le règlement du CSG à celui du CSE (avec des exceptions spécifiques telles que par ex. la désignation des ligues, le nombre de joueurs, les jours de jeu).
2. Question sur la procédure à adopter  
Si la motion 1. est acceptée, est-ce que l'adaptation du règlement doit se faire par étapes ou par présentation d'une révision totale du règlement du CSG lors de la prochaine Assemblée des délégués?
3. Au cas où l'adaptation du règlement doit se faire par étapes, le CC soumet les modifications suivantes du règlement du CSG, avec entrée en vigueur pour le championnat 2006 (*les propositions de modifications peuvent être acceptées séparément ou globalement, si la motion 1. concernant l'adaptation du règlement du CSG à celui du CSE était refusée par l'AD*):

### ***Nouvelle réglementation pour le droit de participation au CSG***

#### **4. Droit de participation**

- 4.1. Un joueur ne peut jouer dans les équipes que d'une seule et même section.
- 4.2. Ne sont admis à jouer en CSG que les membres des sections de la FSE qui ont été annoncés au plus tard le 15 du mois précédent la ronde (date du timbre postal). Dans le cadre du CSG en cours, les joueurs annoncés à l'administration des membres de la FSE après l'échéance pour la 5<sup>e</sup> ronde ne peuvent plus jouer dans les ligues fédérales ou dans les rencontres de promotion.
- 4.3. Un joueur ne peut faire partie que d'une équipe par tour, conformément au plan de jeu.
- 4.4. Un joueur ne peut jouer dans plus de deux équipes différentes.
- 4.5. Durant un même championnat, quiconque a joué trois fois dans une équipe, ne peut plus jouer dans une équipe inférieure.
- 4.6. Pour des matches de promotion, ne peuvent jouer que des joueurs ayant disputé durant la saison au moins deux matchs avec l'équipe en question ou avec une équipe inférieure.
- 4.7. Lorsqu'un joueur non qualifié prend part à un match, son équipe perd les deux points de match. Toutes les parties jouées régulièrement restent valables pour le décompte des points individuels.

## **Répartition des échiquiers**

- 10.2 (*élargi*): Au sein d'une équipe, l'ordre dans lequel les joueurs sont alignés est libre. Toutefois, si une équipe se présentait incomplète lors d'une rencontre par rapport au nombre d'échiquiers prévus pour la ligue en question, la carte de match sera remplie dans l'ordre des échiquiers, en laissant le ou les dernier(s) échiquier(s) inoccupé(s). Si un ou plusieurs joueurs mentionnés sur la carte de match ne se présentent pas pour leur partie, l'équipe concernée se verra infliger une amende d'ordre, par joueur manquant. Les joueurs inscrits sur une carte de match qui donnent leur partie forfait, ne peuvent pas jouer dans une autre équipe lors de la même ronde.
- 10.3. (*jusqu'à présent, dernière phrase de l'art. 10.2*): Les chefs d'équipe échangent avant le match et par écrit la formation des équipes. (l'art. 10.3. devient 10.4.)
- 10.4. (*nouveau*): Pour qu'un match soit valable, il faut que plus de la moitié des joueurs soient présents. Si au bout d'une heure après le début réglementaire ou le début fixé d'entente d'un match, le nombre de joueurs présents n'est pas suffisant, le match sera considéré comme perdu par forfait.

## **Répartition des échiquiers en 1<sup>ère</sup> ligue fédérale**

*Avec les dispositions suivantes, l'ordre dans lequel les joueurs sont alignés en 1<sup>ère</sup> ligue fédérale ne sera plus libre (par analogie aux ligues nationales dans le CSE), mais basé sur un système de +/- 2 échiquiers par rapport à la liste de départ, classée selon les points ELO.*

*Si cette disposition est acceptée les articles 10.3. et suivants deviennent 10.8. et suivants.*

- 10.3. L'ordre des échiquiers au sein d'une équipe de 1<sup>ère</sup> ligue fédérale est basé sur l'ordre dégressif des points ELO des joueurs alignés, avec une permutation autorisée de plus ou moins deux échiquiers. C'est la liste LC 5 de l'année précédente qui est déterminante pour la disposition des échiquiers. Si des joueurs ont des points ELO identiques sur la liste LC 5, le premier critère de départage est le titre FIDE des joueurs concernés (GM avant GMF avant MI avant MIF avant MF avant MFF). Sinon, les noms seront alignés par ordre alphabétique.
- 10.4. Si au début de la rencontre, la carte de match d'une équipe comporte moins de 8 noms, il faut laisser le ou les dernier(s) échiquier(s) inoccupé(s). Si un ou plusieurs joueurs mentionnés sur la carte de match ne se présentent pas pour leur partie, l'équipe concernée se verra infliger une amende d'ordre, par joueur manquant. Les joueurs inscrits sur une carte de match qui donnent leur partie forfait, ne peuvent pas jouer dans une autre équipe lors de la même ronde.
- 10.5. Pour le contrôle du respect des dispositions de l'art. 10.3., ce sont les deux chefs d'équipes qui sont compétents. Dès qu'une rencontre a démarré, elle sera continuée comme un match normal, même si les conditions de l'art. 10.3. ne sont pas respectées.

- 10.6. Si avant le début d'une rencontre, un chef d'équipe constate que l'ordre des échiquiers de l'équipe adverse ne respecte pas les conditions de l'art. 10.3., le capitaine de l'équipe adverse est tenu de corriger l'ordre des échiquiers, de telle sorte que seuls les échiquiers placés de façon non conforme soient bougés de la façon minimale possible. Si un joueur est placé trop en avant, il doit être reculé sur le premier échiquier sur lequel sa place est conforme au règlement. Les autres échiquiers concernés avancent alors automatiquement d'un échiquier. On agira de même dans l'autre sens si un joueur a été placé trop en arrière. L'équipe fautive sera en outre sanctionnée par une amende d'ordre.
- 10.7. Au cas où en appliquant les dispositions de l'art. 10.6., on n'arrive pas à constituer une équipe placée selon les directives, les deux capitaines d'équipe ont le droit de déterminer une nouvelle répartition des joueurs conforme à l'art. 10.3. Si un chef d'équipe compose pour la deuxième fois, lors de la même rencontre, une répartition des joueurs non conforme, alors son équipe perd le match par forfait 0-8.

### ***Phase finale d'une partie***

- 12.2. (*nouveau*): Selon l'art. 10.2. des Règles de la FIDE concernant la phase finale d'une partie, un joueur peut réclamer la nullité de la partie avant que son drapeau ne tombe, s'il lui reste moins de deux minutes à la pendule. Pour ce faire, il doit arrêter la pendule et appeler les deux capitaines d'équipe. Si les deux capitaines d'équipe sont d'avis que l'adversaire du demandeur ne fait aucun effort pour gagner normalement la partie ou ne peut pas la gagner normalement, les deux capitaines déclarent la partie nulle. Si les deux capitaines pensent que la situation de nulle n'est pas ou n'est pas encore donnée ou ne peuvent trouver un terrain d'entente, ils doivent consigner par écrit les temps des deux pendules, la position exacte ainsi que leur avis sur la situation. La partie est alors continuée. L'adversaire du demandeur n'obtient aucune compensation de temps à la pendule. Le demandeur peut recourir contre la décision sur la continuation de la partie auprès du Directeur de tournoi si la partie s'est terminée par la chute de son drapeau.

### ***Fumée***

- 12.3. (*nouveau*): Pendant que le match se déroule, il est interdit de fumer à proximité immédiate des échiquiers. Cette interdiction est valable pour les joueurs, les accompagnants et les spectateurs. Il incombe au club recevant de la faire respecter.

### ***Nouvelle réglementation promotion/relégation***

#### **15 Promotion et relégation**

- 15.1. Les vainqueurs de groupe de la 2<sup>e</sup> ligue fédérale disputent un match de promotion. Il en est de même pour les vainqueurs de groupe en 1<sup>ère</sup> ligue régionale: Zone A joue contre Zone B et Zone C contre Zone D. L'équipe ayant réalisé le meilleur résultat en pourcent durant la saison sera désignée recevante. En cas d'égalité, l'équipe recevante sera tirée au sort.

- 15.2. Les modalités de promotion exactes pour les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> ligues régionales sont fixées par la Commission Compétitions (CCO), en s'inspirant de celles des ligues supérieures. Elles sont communiquées aux capitaines des équipes en même temps que les calendriers en début de saison.
- 15.3. Au cas où la compétition de 2<sup>e</sup> ligue régionale est disputée en 8 zones, la réglementation précédente n'est pas appliquée. Les vainqueurs de zone jouent des matches de promotion : Zone A contre Zone B, Zone C contre Zone D, Zone E contre Zone F et Zone G contre Zone H, de façon analogue aux 2 ligues supérieures. Cette réglementation est aussi valable pour la 3<sup>e</sup> ligue régionale, si cette dernière est jouée en 16 zones.
- 15.4. Si une équipe, en vertu des dispositions en vigueur relatives au nombre d'équipes autorisées dans les ligues supérieures, ne peut être promue, c'est l'équipe classée derrière cette équipe qui prend la place disponible dans le match de promotion.
- 15.5. Si une équipe renonce à disputer un match de promotion, c'est l'équipe classée derrière cette équipe qui prend sa place.
- 15.6. Les vainqueurs des matchs de promotion montent en ligue supérieure.
- 15.7. Pour déterminer le résultat d'un match de promotion, on compte d'abord les points d'échiquiers et en cas d'égalité selon le barème suivant: le premier échiquier vaut autant de points que le match compte d'échiquiers, une victoire au 2<sup>e</sup> échiquier un point de moins qu'au premier échiquier, une victoire au 3<sup>e</sup> échiquier 2 points de moins qu'au premier échiquier et ainsi de suite.
- 15.8. Si un match de promotion se termine par des matchs nuls à tous les échiquiers, on rejoue immédiatement après ce match, une partie de 15 minutes par joueur par partie, avec inversion des couleurs, en respectant l'ordre des échiquiers du premier match. En cas de nouvelle égalité on répétera ce procédé aussi longtemps qu'un vainqueur n'aura pas été désigné.
- 15.9. L'équipe classée dernière de la 1<sup>ère</sup> ligue fédérale et les équipes classées dernières de leur zone respective en 2<sup>e</sup> ligue fédérale, ainsi qu'en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> ligues régionales sont reléguées en ligue inférieure.
- 15.10. S'il y a des places vides, suite à la non-inscription de certaines équipes, la CCO décide quand et comment ces vides seront comblés.
- 15.11. Les équipes qui participent pour la première fois au CSG ou qui sont nouvellement formées, sont évaluées par la CCO et sont placées en fonction de leur force présumée dans une ligue régionale.