

Championnat d'échecs rapides des clubs neuchâtelois

Règlement

1. Organisation du tournoi

1.1 Le Championnat d'Echecs Rapide des Clubs Neuchâtelois (CERCN) est organisé par un comité d'organisation issu de l'ANCE.

1.2 Le président de ce comité est le directeur de tournoi.

1.3 Le directeur de tournoi établit un programme de jeu que le comité d'organisation approuve.

1.4 La liste des adresses et du soir de jeu de chaque équipe est distribuée avec le programme de jeu à tous les chefs d'équipe avant le début du championnat.

2. Organisation des groupes et catégories

2.1 Le CERCN est organisé en différentes catégories. (La catégorie la plus haute est le groupe A, puis, en fonction du nombre d'équipes inscrites, les groupes B, C, etc...)

2.2 Un groupe compte 4 équipes au minimum et 6 au maximum.

2.3 Les équipes d'un même groupe disputent un tournoi à rondes complètes.

3. Organisation d'un match

3.1 Les matchs se jouent sur 4 échiquiers dans toutes les catégories.

3.2 Le temps de réflexion est de 30 minutes par joueur et par partie. Les règles de la FIDE sont applicables (cf. règles de jeu de la FIDE dans l'Agenda de la FSE, y compris annexe B).

3.3 Un match se joue en partie aller et retour. Ainsi, à chaque échiquier sont joués 2 duels. L'ordre des joueurs au sein d'une équipe ne peut pas être modifié entre les 2 duels.

3.4 Pour qu'un match soit valable, il faut que plus de la moitié des joueurs de chaque équipe soient présents.

4. Droit de participation

4.1 Toute équipe issue d'un club d'échecs du canton de Neuchâtel est autorisée à participer au CERCN.

4.2 D'autres équipes peuvent être admises à participer sur décision du Comité d'organisation. (Equipe juniors, équipe extra-cantonale...)

5. Qualification des équipes

5.1 Sont qualifiées pour jouer dans une catégorie les équipes qui, l'année précédente, ont joué dans cette catégorie et n'ont pas été reléguées, ainsi que celles qui sont promues d'une catégorie inférieure.

6. Qualification des joueurs

6.1 Tout joueur, affilié à la FSE ou non, est autorisé à participer au CERCN.

6.2 Au cours d'une édition du CERCN, un joueur ne peut jouer que dans les équipes d'un seul et même club.

6.3 Sous réserve des dispositions ci-dessous, un joueur peut jouer dans n'importe quelle équipe d'un même club :

6.3.1 Durant le championnat en cours, quiconque a joué deux fois dans une équipe, ne peut plus jouer dans une catégorie inférieure.

6.3.2 Dans une même ronde du calendrier, un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe.

6.3.3 Ne peuvent jouer des matchs de barrage, de promotion ou de relégation que les joueurs ayant disputé durant la saison au moins deux matchs avec l'équipe en question (ou avec une équipe inférieure).

6.4 Lorsqu'un joueur non qualifié prend part à un match, son équipe perd les deux points de son match. Toutes les parties jouées régulièrement restent valables pour le décompte des points individuels.

7. Classement

7.1 Le classement s'établit sur la base du décompte des points d'équipe (match gagné 2 pts, match nul 1 pt).

7.2 En cas d'égalité, c'est la somme des points individuels qui départage. Si ce total est encore égal, on joue un match de barrage, pour autant que soit en jeu le titre de champion cantonal, une promotion ou une relégation.

7.3 Si un match de barrage se termine par une égalité, on départage aux points d'échiquier. (4 points pour une victoire au 1^{er} échiquier, 3 au 2, etc.)

8. Promotion, relégation

8.1 Le vainqueur du groupe A est «Champion Neuchâtelois d'Echecs Rapide par Equipe».

8.2 Une équipe invitée (art. 4.2) provenant d'un club non établi dans le canton de Neuchâtel ne peut pas prétendre à ce titre.

8.3 Le vainqueur d'une catégorie inférieure est promu en catégorie supérieure.

8.4 L'équipe classée à la dernière place d'une catégorie est reléguée en catégorie inférieure.

9. Organisation des rencontres

9.1 La section mentionnée en premier sur le calendrier est la section recevante. Elle est responsable de l'organisation de la rencontre. Elle doit, au plus tard 15 jours avant le match, faire savoir à son adversaire le lieu et l'heure de la rencontre.

9.2 Les matchs sont en principe joués le soir de jeu de l'équipe recevante. Les chefs d'équipes peuvent décider d'un commun accord d'une autre heure ou d'un autre jour.

9.3 Les chefs d'équipes échangent avant le match et par écrit la formation des équipes. Un joueur manquant peut être remplacé à tout moment du match, le remplaçant prenant en charge le temps de réflexion écoulé.

9.4 Pour le premier duel d'un match, la section recevante a les blancs aux échiquiers pairs et les noirs aux impairs. Les couleurs sont inversées pour le second duel.

9.5 Les deux chefs d'équipes forment la direction du match. Ils sont co-responsables du respect des règlements de la FIDE et du tournoi. En cas de désaccord ils soumettent le cas au directeur de tournoi.

10 Communication des résultats

10.1 Une victoire individuelle apporte un point. Un match nul $\frac{1}{2}$ points. Le score d'équipe se fait à l'addition des points individuels des 2 duels, soit 8 points par match au total.

10.2 Aussitôt après le match les deux chefs d'équipe doivent envoyer au Directeur de tournoi les résultats complets et détaillés, soit au moyen des cartes de résultats prévues à cet effet, soit par courriel.

11 Déroulement irrégulier des matchs

11.1 Si un match n'a pas lieu ou si le nombre des joueurs présents n'atteint pas le minimum prescrit à l'art. 3.4, le match est perdu par forfait, sur tous les échiquiers, pour l'équipe fautive. Si les deux équipes sont fautives, le match est perdu pour les deux équipes (résultat 0:0). De plus, les équipes fautives seront sanctionnées d'une amende.

12 Inscriptions, finances, frais et amendes

12.1 L'annonce officielle du tournoi portera mention des montants des finances d'inscription.

12.2 Le montant des finances d'inscription et des amendes est fixé par le Comité d'organisation.

13 Litiges

13.1 Tout litige doit être soumis au Directeur de tournoi dans les 48 heures qui suivent la rencontre. La décision du Directeur de tournoi peut faire l'objet d'un recours auprès du comité d'organisation. Sa décision n'est pas contestable.

Dispositions d'exécution

Les parties gagnées par forfait comptent comme jouées pour une qualification. Les parties perdues par forfait ne comptent pas pour une qualification.

La date d'un match ne peut en aucun cas être jouée au-delà du vendredi de la semaine à laquelle est agendée la rencontre. Dans ce cas, l'équipe fautive perd la rencontre par forfait.

En particulier, l'article 10.2 des Règles de la FIDE concernant la phase finale d'une partie est applicable. Si un des chefs d'équipes est appelé à officier comme arbitre alors qu'il est lui-même en train de jouer, sa partie peut-être suspendue (arrêt des deux pendules) le temps pour les arbitres de statuer sur la partie en phase finale. Si c'est sa propre partie qui doit être arbitrée, il doit désigner un tiers pour officier en tant qu'arbitre.

Le montant de l'inscription d'une équipe (Art. 12.1) est fixé à 25.- par championnat. L'amende pour le forfait d'une équipe (Art. 12.2) est fixée à CHF 30.-.

Neuchâtel, juin 2008

C. Porret
Directeur de Tournoi

P. Hasler
Vice-Président de l'ANCE