

Championnat d'Echecs Rapides
des Clubs Neuchâtelois
(CERCN)

Règlement

(Basé sur le Règlement du Championnat d'Echecs rapides édité par la FSE)

1. Dispositions générales

1. Le Championnat d'Echecs Rapide des Clubs Neuchâtelois (CERCN) est organisé par un comité d'organisation issu de l'ANCE.
2. Le président de ce comité est le directeur de tournoi.
3. Le directeur de tournoi établit un programme de jeu qui doit être approuvé par le comité d'organisation.
4. La liste des équipes (mentionnant adresse et du soir de jeu) est distribuée avec le programme de jeu à tous les chefs d'équipe avant le début du championnat.

2. Organisation générale

1. Le CERCN est organisé en différentes catégories.
2. La catégorie la plus haute est le groupe A, puis, en fonction du nombre d'équipes inscrites, les groupes B, C, etc...
3. Un groupe compte au minimum 4 équipes.
4. Au sein d'un groupe, les équipes disputent un tournoi à rondes complètes.
5. Les matchs se jouent sur 4 échiquiers dans toutes les catégories.
6. Le temps de réflexion basé sur une cadence de type Activ-Chess.

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

3. Droit de participation

Les joueurs

1. Tout joueur, affilié à la FSE ou non, est autorisé à participer au CERCN.
2. Au cours d'une édition du CERCN, un joueur ne peut jouer que dans les équipes d'un seul et même club. Sous réserve des dispositions ci-dessous, il peut jouer dans n'importe quelle équipe de son club.
3. Dans une même ronde du calendrier, un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe.
4. Durant le championnat en cours, quiconque a joué deux fois dans la même équipe, ne peut plus jouer dans une catégorie inférieure.
5. 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.
6. 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).

Les équipes

7. Toute équipe issue d'un club d'échecs du canton de Neuchâtel est autorisée à participer au CERCN.
8. D'autres équipes peuvent être admises à participer sur décision du Comité d'organisation. (Equipe juniors, équipe extra-cantonale...)
9. 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.

4. Publication

1. L'annonce officielle du tournoi mentionne les dates de jeu et le délai d'inscription. Elle est publiée sur le site web de l'ANCE (www.ANCE.ch).

5. Finance d'inscription / amendes

1. La finance d'inscription, fixée par le comité d'organisation, doit être approuvée par le comité de l'ANCE.
2. L'annonce officielle du tournoi doit mentionner le montant de la finance d'inscription.
3. Le montant de l'inscription d'une équipe est fixé à 25.- par championnat.

6. Déroulement dans le local de jeu.

1. Les règles générales en vigueur de la FIDE sont applicables.
2. 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.
3. 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.
4. L'équipe mentionnée en premier sur le calendrier est l'équipe 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.
5. Les matchs sont en principe joués le soir de jeu de l'équipe recevante. Les chefs d'équipes peuvent cependant décider d'un commun accord d'une autre heure ou d'un autre jour.
6. 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.

7. Pour qu'un match soit valable, il faut que plus de la moitié des joueurs de chaque équipe soient présents (3 joueurs au minimum).
8. Les chefs d'équipes échangent avant le match et par écrit la formation des équipes.
9. Un joueur manquant peut être remplacé à tout moment du match. Le joueur remplaçant doit alors prendre en charge le temps de réflexion écoulé.
10. Pour le premier duel d'un match, l'équipe recevant a les blancs aux échiquiers impairs et les noirs aux pairs. Les couleurs sont inversées pour le second duel.
11. Une victoire individuelle apporte un point. Un match nul ½ points.
12. Le score d'équipe se fait à l'addition des points individuels des 2 duels, soit 8 points par match au total.
13. 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.
14. Si un match n'a pas lieu, ou si le nombre des joueurs présents n'atteint pas le minimum prescrit (art. 6.7), le match est perdu par forfait pour l'équipe fautive sur tous les échiquiers.
15. Si les deux équipes sont fautives, le match est perdu pour les deux équipes (résultat 0:0).

7. Classement

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

1. Le vainqueur du groupe A est déclaré « Champion Neuchâtelois d'Echecs Rapides par Equipe ».
2. Une équipe invitée (art. 3.8) provenant d'un club non établi dans le canton de Neuchâtel ne peut pas prétendre à ce titre.
3. Le vainqueur d'une catégorie inférieure est promu en catégorie supérieure.
4. L'équipe classée à la dernière place d'une catégorie est reléguée en catégorie inférieure.
5. Les parties gagnées par forfait sont prises en compte en vue d'une possible participation à un match de barrage.
6. Les parties perdues par forfait ne sont pas prises en compte en vue d'une possible participation à un match de barrage.

9. Litiges

1. Tout litige doit être soumis au Directeur de tournoi dans les 48 heures qui suivent la rencontre.
2. La décision du Directeur de tournoi peut faire l'objet d'un recours auprès du comité d'organisation. Le recours doit alors se faire immédiatement.
3. La décision du comité d'organisation est définitive.

Neuchâtel, février 2012

Le président ANCE

C. Schwarz

Le vice-président de l'ANCE

P. Hasler