



Championnat suisse juniors par équipes (CSJE)

(Règlement valable dès le 1. août 2021)

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

Chapitre I: Compétence

Art. 1 Principe

- ¹ La Fédération suisse des échecs (FSE) organise chaque année le Championnat suisse juniors par équipes (CSJE).
- ² La Commission des échecs de la jeunesse (CEJ) 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 A et B et d'une catégorie régionale 1 + 2.
- 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 CEJ. 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 CEJ.
- 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, avec au maximum une équipe dans chaque groupe de catégorie nationale A et nationale B.

Art. 4 Répartition des équipes

- ¹ Une saison se dispute sur trois à cinq 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 avant le début de la compétition.
- 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.

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.

Chapitre IV: Modalités de match

Art. 8 Jours de jeu

¹ Le jour de jeu est le samedi. La CEJ 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 Die gastgebende Sektion bestimmt den Spielort.

² In besonderen Fällen kann die Turnierleitung den Spielort bestimmen.

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 V: Déroulement du match

Art. 12 Attribution des échiquiers

¹ 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 dans la ligue nationale A et B est de 75 minute pour toute la partie plus 30 secondes par coup, à partir du premier coup.
- ² La cadence dans la ligue régionale 1 et 2 est de 1 heure pour toute la partie plus 30 secondes par coup, à partir du premier coup.
- ³ La notation est obligatoire durant toute la partie.

Art. 16 Respect du délai

- ¹ 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. Les conséquences d'un comportement antisportif sont réglées au Règlement disciplinaire (RD) de la FSE.
- 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.
- ³ Si un joueur est également chef d'équipe, il peut également arrêter sa pendule d'échecs en cas de problème ou de dispute d'un autre jeu de son équipe.



Chapitre VI: Comptabilisation du matche

Art. 19 Matches contraires au règlement

- ¹ Une équipe perd les points d'équipe lorsqu'un joueur non qualifié prend part à un matche. Toutes les parties jouées régulièrement sont prises en compte pour les points individuels du classement.
- ² S'il s'agit d'un matche d'une ronde finale ou d'un matche de barrage, l'équipe adverse est vainqueur du matche.

Art. 20 Matches non valables

- ¹ Un matche 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 matche ne s'est pas du tout déroulé, le matche est perdu à tous les échiquiers pour l'équipe fautive.
- ³ Si une équipe ne se présente pas à un matche, on lui retirera un point d'équipe au classement.
- ⁴ Si les deux équipes sont fautives, le matche est perdu pour les deux équipes 0-0. Un matche d'une ronde finale ou un matche de barrage peut être nouvellement fixé par la direction de tournoi. Celle-ci peut tenir compte d'autres équipes.
- ⁵ Si une équipe se retire en cours de saison, la direction du tournoi décide de la correction des résultats des matches déjà joués.

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.

Chapitre VII: Classement des rondes qualificatives et modalités de matche

Art. 22 Classement des rondes qualificatives

- ¹ Un matche gagné donne droit à deux points d'équipe, un matche nul à un point d'équipe et un matche 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 Modalités de matche

- ¹ La direction de tournoi détermine après entente avec la CEJ le mode exact du tournoi.
- ² aux demi-finales des groupes nationales le premier de la groupe ouest est apparié contre le deuxième du groupe est et inverse. La finale sera disputée entre les vainqueurs, la couleur est tirée au sort. La petite finale sera disputée entre les perdants, la couleur est tirée au sort.
- ³ Le vainqueur est Champion Suisse Juniors par Equipes.

Art. 24 Matches de barrage

- ¹ Au cas où un matche de classement, une demi-finale, une finale ou une promotion se termine par un matche nul, un matche de barrage est disputé avec les mêmes appariements, mais les couleurs inversées.
- ² Le cadence pour un matche de barrage est de 10 minutes par joueur pour toute la partie plus 10 secondes par coup.
- ³ En cas de nouveau matche nul pour un matche 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. Si les points d'échiquier de la rencontre initiale sont égaux, ce sont les points d'échiquier de la rencontre de barrage qui départagent. Si ces points sont également égaux, l'équipe ayant la moyenne ELO la plus basse gagne.

Chapitre VIII: Promotion

Art. 25a Promotion en catégorie nationale

- ¹ Au cadre des matches de promotion deux places dans la catégorie nationale sont à remettre, une dans chaque groupe (ouest et est). Dans le cadre des matches de promotion, deux places en catégorie nationale A et B sont attribuées (une place dans chaque groupe Est et Ouest).
- ² Nationale A : quatre places au total sont attribuées pour les matches de promotion. Les deux meilleurs classés de chaque groupe de la catégorie nationale B participent au match de promotion, dans la mesure où ils sont autorisés à monter en catégorie nationale A. Le classement final du groupe est établi selon l'art. 22.
- ³ Nationale B : huit places sont attribuées pour les matches de promotion. Les deux meilleurs classés de chaque groupe de catégorie Régionale 1 participent au match de promotion, dans la mesure où ils sont autorisés à monter en catégorie Nationale B. Le classement final du groupe est établi selon l'art. 22.
- ⁴ Les appariements sont tirés au sort par le responsable de la CSJE et le responsable de la CEJ.
- ⁵ Les règles de la catégorie nationale s'appliquent (Art. 14*, ordre des échiquiers!) selon la dernière liste de classement publiée. La qualification des joueurs est réglée au Art. 7.2*.
- ⁶ Les matches sont effectués à un jour. Le matin les huit équipes jouent une ronde selon Art. 15 pour les quatre places. L'après-midi les quatre vainqueurs jouent une ronde selon Art. 15. Les deux vainqueurs seront les promus.
- ⁷ En cas des matches nulles un match de barrage selon Art. 24.1* au Art. 24.3* est disputé.
- ⁸ Dans le cas où un vainqueur de groupe renonce à la promotion ou n'est pas autorisé à monter, il est remplacé par le prochain vainqueur de groupe, en cas de besoin par le prochain meilleur deuxième, etc. Le vainqueur s'engage à jouer la prochaine saison dans la ligue supérieure.

Art. 25b Promotion en catégorie régionale 1

- ¹ Les modalités de promotion de la catégorie régionale 2 sont fixées par la Commission des compétitions juniors (CEJ). En principe, un vainqueur de groupe doit disputer au moins un match de promotion ou monter directement.

Chapitre IX: Relégation

Art. 26 Relégation de la catégorie nationale

- ¹ Le dernier de chaque groupe de catégorie nationale A est directement relégué la catégorie nationale B.
- ² Le dernier de chaque groupe de catégorie nationale B est directement relégué en catégorie régionale.
- ³ Si une équipe descend de son propre gré, ou se retire du CSJE pendant la saison, il n'y aura pas de relégation automatique de l'équipe classée dernière.

Chapitre X: Obligations des sections

Art. 27 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 CEJ.

Art. 28 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. 29 Capitaines d'équipes

¹ Chaque section désigne un responsable d'équipe par équipe. Le capitaines d'équipes doit connaître les règles des échecs. Les accompagnateurs (parents) sans connaissance des règles du jeu d'échecs ne peuvent être désignés comme capitaines d'équipes.

Art. 30 Annonce des résultats

¹ 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.

² Les parties jouées sont comptabilisées pour la liste de classement suisse.

³ Toutes les parties jouées en ligue nationale A doivent être conservées. Elles doivent être envoyées en format PGN ou en copie à la direction du tournoi.

Chapitre XI: Litiges

Art. 31

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.

Chapitre XII: Frais et sanctions

Art. 32 Frais

¹ La CEJ fixe les montants des frais de participation. Ils sont publiés en même temps que l'annonce officielle du tournoi.

Art. 33 Amendes d'ordre

¹ Les amendes d'ordre sont définies dans le règlement des amendes d'ordre (RA)