

# Règlement de la Coupe interclubs suisse

1. La Coupe interclubs suisse est ouverte à tous les clubs licenciés à la Fédération Suisse de Scrabble (FSSc) et est disputée sur trois parties en un jour.
2. Chaque club a le droit d'aligner autant d'équipes qu'il le désire à condition de respecter tous les points du présent règlement pour chaque équipe engagée. Une équipe se compose d'au minimum 5 personnes et aligne à chaque partie 4 joueurs et 1 arbitre. Les équipes sont désignées chacune par le nom du club, suivi éventuellement d'un numéro (si plusieurs équipes sont alignées).
3. Ne sont autorisés à jouer et à arbitrer pour un club que les joueurs licenciés à la FSSc par ce club. Les joueurs engagés (arbitres inclus) ne peuvent en aucun cas disputer la même saison, une compétition interclubs nationale ou régionale dans une autre fédération.
4. Toutes les équipes et tous les joueurs ont le droit (mais pas l'obligation) de disputer toutes les parties. Le choix des 4 joueurs et de l'arbitre au sein de l'équipe peut être modifié d'une partie à l'autre. Toutefois une personne inscrite dans une équipe (arbitre ou joueur) ne peut plus en aucun cas être inscrite par la suite dans une autre équipe.
5. Chaque club engagé doit payer à la FSSc, qui gère toute l'organisation de l'épreuve, le montant d'inscription forfaitaire de 50 francs ainsi qu'un montant de 35 francs par équipe inscrite (de 15 francs pour une équipe composée exclusivement de jeunes).
6. Pour chaque partie, chaque équipe a l'obligation de mettre un arbitre à disposition des organisateurs. Une même personne ne peut arbitrer qu'une et une seule des trois parties. Chaque équipe devra donc présenter tour à tour, trois personnes différentes à l'arbitrage. La répartition des tâches entre les arbitres sera effectuée pour le mieux quelques minutes avant le début de chaque manche en fonction des personnes présentées par les équipes; un arbitre ne peut en aucun cas ramasser ou corriger des joueurs de son club.
7. La composition globale de chaque équipe devra être présentée par écrit aux organisateurs au plus tard 20 minutes avant le début de la 1<sup>re</sup> manche, à l'aide d'un formulaire prévu à cet effet. Le choix des 4 joueurs et de l'arbitre au sein de chaque équipe peut toutefois être effectué après le tirage au sort de chaque partie. Si une équipe est incomplète avant le début d'une partie, elle ne coupera pas à l'obligation d'aligner un arbitre et devra donc jouer en effectif restreint (même en cas de force majeure).
8. Déroulement de l'épreuve (en trois tours)

## 8.1. Le premier tour

Un tirage au sort est effectué avant la première partie afin de constituer des groupes de trois équipes (si nécessaire, il peut y avoir un ou deux groupes de quatre équipes). Toutefois à partir de 24 équipes inscrites, celles-ci seront réparties en 8 groupes de 3 ou 4 (voire 5). Afin de ménager le suspense, le tirage au sort est effectué de manière à constituer progressivement chaque groupe.

Au terme de la première partie, on additionne les scores des quatre joueurs de chaque équipe et on établit le classement à l'intérieur de chaque groupe. Les deux premières équipes de chaque groupe sont qualifiées pour le deuxième tour. Si nécessaire, on repêche deux équipes pour que le nombre d'équipes qualifiées soit un multiple de 4. Le cas échéant, on repêchera en priorité les équipes classées au 3<sup>e</sup> rang d'un

groupe de quatre, sinon les équipes battues ayant réalisé les meilleurs scores.

Quelques cas de figure à titre d'exemple:

**22 équipes engagées:** 6 groupes de 3 et 1 groupe de 4. Les deux premières équipes de chaque groupe sont qualifiées. ce qui fait 14 équipes. Pour arriver à 16, on repêche l'équipe classée au 3<sup>e</sup> rang du groupe de 4 et la meilleure des équipes terminant au dernier rang de n'importe quel groupe.

**27 équipes engagées:** 5 groupes de 3 et 3 groupes de 4. Les deux premières équipes de chaque groupe sont qualifiées.

**30 équipes engagées:** 6 groupes de 4 et 2 groupes de 3. Les deux premières équipes de chaque groupe sont qualifiées.

## 8.2. Le deuxième tour

Avant la deuxième partie, on procède à un tirage au sort entre les 8, 12 ou 16 équipes qualifiées de manière à constituer 4 groupes de 2, 3 ou 4 équipes.

La première équipe de chaque groupe se sélectionne pour la phase finale. Les équipes classées au deuxième rang de chaque groupe se disputent les places 5 à 8 lors de la 3<sup>e</sup> manche. De même pour les équipes classées aux troisième et quatrième rangs de chaque groupe qui se disputent respectivement les places 9 à 12 et 13 à 16 lors de la 3<sup>e</sup> manche.

Le cas échéant, des tirages au sort sont aussi effectués en vue de former des groupes et établir un classement également pour les équipes évincées de la Coupe.

## 8.3. Le troisième tour ou phase finale

À partir de l'édition 2006, la phase finale de la Coupe interclubs suisse se jouera en 2 minutes par coup.

Aucun tirage au sort n'est effectué avant cette phase. Au terme de la partie, on additionne les scores des 4 joueurs de chaque équipe et on établit le classement final. Le premier club classé est proclamé vainqueur de la Coupe interclubs suisse et représentera la Suisse à la Coupe d'Europe.

9. Le départage des éventuels ex aequo s'opère sur base de la somme des places des 4 joueurs au classement de la partie.
10. Un prix est prévu pour l'équipe se classant 2<sup>e</sup>. Un prix est également accordé à la meilleure équipe ne comportant aucun joueur de série 1 à 3.
11. Il n'est établi aucun classement individuel au terme des parties, seulement un classement interclubs. Seuls les 3 premiers joueurs de chaque partie sont annoncés.
12. L'épreuve n'est attributive d'aucun point de classement ni d'aucun point de performance.
13. Il est prévu de communiquer en cours de partie, les scores des équipes engagées.
14. Pour la participation à la Coupe d'Europe, le Comité de la FSSc prévoit une subvention globale équivalant au prix du billet de train aller-retour 2<sup>e</sup> classe pour 9 personnes. Cette subvention sera au minimum de 900 francs pour un déplacement à l'étranger et de 450 francs lorsque l'épreuve sera organisée en Suisse.
15. Le club sélectionné pour la Coupe d'Europe est libre de composer son équipe comme il l'entend, en sélectionnant exclusivement des joueurs licenciés dans le club au cours de la saison précédente ou de la saison en cours.
16. Le Comité de la FSSc est habilité à régler tous les cas non prévus par le présent règlement.