

Le Comité de la Fédération Suisse est heureux d'inviter tous les clubs suisses à la...

Coupe interclubs suisse 2012

le samedi 10 mars 2012, 1^{ère} partie à 10h
1^{er} tirage au sort dès 9h40

au Centre Sportif Scolaire de **Saint-Maurice**

(plan d'accès disponible sur le site Internet de la fédération ou sur demande)

- Le règlement complet de l'épreuve est disponible sur le site Internet de la fédération. Les principaux points de ce règlement sont rappelés ci-dessous:
- **3 parties attributives de points de performance pour le classement international (coefficient 0.5). Il n'y a pas d'attribution de point de classement pour le classement national.**
- Comme l'an dernier, la partie finale se jouera en 2 minutes de réflexion par coup.
- Chaque club a le droit d'aligner autant d'équipes qu'il le désire.
- À chaque partie, chaque équipe aligne 5 personnes (4 joueurs et 1 arbitre correcteur ou ramasseur). La composition des équipes peut changer d'une partie à l'autre, mais un joueur ne peut passer d'une équipe à une autre durant la compétition. Le même arbitre ne peut être aligné plus d'une fois. **Exception : les équipes composées exclusivement de jeunes de moins de 18 ans sont dispensées de fournir un arbitre correcteur ou un ramasseur.**
- Bien qu'il s'agisse d'une épreuve organisée sous la forme de Coupe, donc avec des phases de qualification, toutes les équipes engagées ont le droit de disputer toutes les parties et de concourir pour un classement final interclubs.
- Il est prévu d'annoncer les scores des équipes en cours de partie.
- **La dénomination d'une équipe comporte le nom du club et peut être suivie d'un vocable laissé au libre choix du club dont est issue l'équipe.**

Motivés ? Alors n'hésitez plus, formez une ou plusieurs équipes et inscrivez-vous à la Coupe Interclubs suisse 2012. Bien du plaisir, du suspense et de l'amusement pour tout le monde en perspective !

Droit d'inscription: 50 francs par club et 35 francs par équipe inscrite / **gratuit** pour les équipes exclusivement composées de jeunes jusqu'à 18 ans (paiement sur place). Formulaire ci-dessous à renvoyer **au plus tard le 3 mars 2012** à l'attention de **Nicole Epple, chemin de la Chenailleta 10, 2013 Colombier** ou par mail à secretariat@fssc.ch.

Dotation

Le club vainqueur sera sélectionné pour la Coupe d'Europe interclubs 2012 qui se déroulera en Belgique. Un prix sera prévu pour l'équipe classée au 2^{ème} rang ainsi que pour la première équipe totalement dépourvue de joueurs de série 1, 2 et 3 (prix non cumulables). Les éventuelles équipes constituées exclusivement de jeunes seront aussi récompensées.

Règlement de la Coupe interclubs suisse

1. La Coupe interclubs suisse est ouverte à tous les clubs affiliés 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.
3. Ne sont autorisés à jouer et à arbitrer pour un club que les joueurs affiliés à la FSSc par ce club. Les joueurs et arbitres engagés ne peuvent en aucun cas disputer une compétition interclubs nationale ou régionale dans une autre fédération durant la même saison.
4. 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 (gratuité pour une équipe composée exclusivement de jeunes).
5. La dénomination d'une équipe comporte le nom du club et peut être suivie d'un vocable laissé au libre choix du club dont est issue l'équipe. Elle est obligatoirement suivie d'un vocable ou d'un numéro, dans le cas où plusieurs équipes d'un même club sont inscrites.
6. Tous les joueurs ont le droit (mais pas l'obligation) de disputer les trois 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 être inscrite par la suite dans une autre équipe.
7. Lors de chaque partie, chaque équipe, à l'exception des équipes composées exclusivement de jeunes, 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 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 partie en fonction des personnes présentées ; un arbitre ne peut en aucun cas ramasser ou corriger des joueurs de son club.
8. La composition globale de chaque équipe devra être présentée par écrit aux organisateurs au plus tard 20 minutes avant le début de la 1^{re} manche, sur les 2 formulaires prévus 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).
9. Déroulement de l'épreuve

9.1. Le premier tour (partie 1, 3' par coup)

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 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^e 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^e 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.

9.2. Le deuxième tour (partie 2, 3' par coup)

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.

Les équipes classées au premier rang de chaque groupe se disputeront les places 1 à 4 au 3^e tour. Les équipes classées au deuxième rang de chaque groupe se disputeront les places 5 à 8 au 3^e tour. De même les équipes classées aux troisième et quatrième rangs de chaque groupe se disputeront respectivement les places 9 à 12 et 13 à 16 au 3^e tour.

Le cas échéant, des tirages au sort sont aussi effectués en vue de former des groupes et établir un classement également pour les autres équipes (places finales 17 et suivantes).

9.3. Le troisième tour ou phase finale (partie 3, 2' 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.

10. Un prix est prévu pour l'équipe se classant 2^e. Un prix est également accordé à la meilleure équipe ne comportant aucun joueur de série 1 à 3.
11. Il est prévu de communiquer les scores des équipes engagées en cours de partie. En outre, les 5 premiers joueurs de chaque partie sont annoncés en fin de partie.
12. Le départage des éventuels ex aequo s'opère sur base de la somme des places des 4 joueurs de chaque équipe au classement individuel de la partie.
13. L'épreuve est attributive de pourcentage de performance individuel (coefficient 0.5) par partie. Elle n'est par contre pas attributive de point de classement.
14. Pour la participation à la Coupe d'Europe, le Comité FSSc se charge des frais d'inscription et attribue une subvention de 1000 francs pour un déplacement à l'étranger et de 500 francs lorsque l'épreuve est organisée en Suisse. Si le déplacement pour 9 personnes venait à dépasser le montant prévu, le club sera remboursé de la différence, sur présentation de justificatifs.
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 FSSc est habilité à régler tous les cas non prévus par le présent règlement.