

Règlement des Interclubs suisses

Préambule

Les Interclubs suisses sont une compétition annuelle non attributive de points qui se déroule sur un seul jour. Les ligues présentées dans le présent document sont à ne pas confondre avec des ligues de type « championnat sur toute une saison ».

1. Composition des équipes

1.1. Inscription et dénomination d'une équipe

Chaque club peut aligner autant d'équipes qu'il le désire, avant le délai d'inscription.

La dénomination d'une équipe comporte le nom du club et doit être suivie d'un vocable laissé au libre choix des membres de l'équipe (modifiable d'année en année). Dans le cas des équipes jeunes composées de joueurs de différents clubs (cf. point 1.3), aucun nom de club n'est associé au surnom qui est donc l'identifiant unique de l'équipe.

La finance d'inscription se monte à 50 francs par club et 35 francs par équipe inscrite (gratuit pour les équipes composées exclusivement de jeunes).

1.2. Composition générale d'une équipe

Une équipe se compose d'au minimum quatre personnes d'un même club (à l'exception des équipes jeunes), toutes affiliées à la FSSc via ce club. Une même personne ne peut être inscrite que dans une seule équipe.

Une équipe peut se composer de plus de quatre personnes pour avoir des possibilités de remplacement. Cependant, seules quatre personnes d'une même équipe peuvent jouer lors d'une partie ; il incombe aux équipes concernées de déterminer, avant le début de chaque partie, leurs joueurs et leurs remplaçants.

1.3. Equipes jeunes

Les joueurs appartenant aux catégories jeunes peuvent former des équipes entre eux, indépendamment de leur club. Elles sont placées en ligue Challengers et ne peuvent pas être promues. Néanmoins, dans le cas où tous les joueurs d'une équipe jeune appartiennent au même club, cette dernière est associée au nom du club et peut être promue.

2. Système de ligues

2.1. Ligues A, B et Challengers

La ligue A se compose des quatre meilleures équipes, la ligue B se compose des huit équipes suivantes et la ligue Challengers de toutes les autres équipes participantes.

2.2. Promotion et relégation

Les promotions et relégations suivantes ont lieu à la fin d'une édition et déterminent la composition des ligues A et B de l'édition suivante des Interclubs suisses.

En ligue A, les trois premières équipes gardent leur place en ligue A pour l'édition suivante tandis que la dernière équipe est reléguée en ligue B.

En ligue B, la première équipe est promue en ligue A, tandis que les deux dernières sont reléguées en ligue Challengers.

En ligue Challengers, les deux premières équipes sont promues en ligue B pour l'édition suivante.

Remarque : les ligues A et B ne peuvent pas comporter plus de deux équipes issues d'un même club. Cas de figure particuliers : (1) une équipe ne peut être promue dans une ligue supérieure comportant déjà deux équipes du même club, c'est l'équipe suivante qui est promue ; (2) la relégation d'une équipe en ligue B, si cette dernière comporte déjà deux équipes du même club, entraîne également la relégation de l'équipe (de ce même club) la moins bien classée de ligue B, au lieu de l'équipe classée avant-dernière.

2.3. Absence d'une équipe en ligue A ou B

Si une équipe vient à manquer en ligue A avant le début d'une édition, la deuxième équipe de ligue B de l'édition précédente (par défaut, la troisième équipe, voire les équipes suivantes) est automatiquement promue en ligue A, la troisième équipe de ligue Challengers de l'édition précédente (par défaut, la quatrième équipe, voire les équipes suivantes) est automatiquement promue en ligue B.

Si une équipe vient à manquer en ligue B ou alors si plusieurs équipes viennent à manquer en ligue A, B et/ou Challengers avant le début d'une édition, le même principe est appliqué tout en respectant la hiérarchie des ligues jusqu'à ce que la ligue A soit composée de quatre équipes et la ligue B de huit équipes.

Remarque 1 : une équipe reléguée lors de l'édition précédente ne peut pas bénéficier de l'absence d'une équipe en ligue A ou B pour réintégrer la ligue dont elle faisait partie.

Remarque 2 : une équipe de ligue A ou B absente lors d'une édition doit recommencer son parcours en ligue Challengers si elle se réinscrit lors d'une édition suivante.

3. **Système de matches**

Une édition des Interclubs suisses se joue en trois parties et sur un seul jour. Chaque partie correspond à un match qui oppose une équipe à une autre (1 contre 1).

3.1. Ordre des matches à l'intérieur des ligues

En ligue A, chaque équipe joue contre chacune des autres équipes de la ligue lors d'une même édition. L'ordre des matches à l'intérieur de la ligue est le suivant : les deux premiers matches sont tirés au sort ; les deux deuxièmes matches opposent le vainqueur d'un premier match et le perdant de l'autre premier match ; enfin, les deux troisièmes matches opposent les équipes qui ne se sont pas encore affrontées.

En ligues B et Challengers, chaque équipe ne joue pas contre toutes les équipes de la ligue, mais contre trois équipes différentes de la ligue lors d'une même édition. Si les premiers matches sont tirés au sort, les deuxièmes et troisièmes matches sont déterminés selon le

système de Scrabble classique (généralement, un vainqueur contre un autre vainqueur, etc.).

3.2. Nombre d'équipes impair

Idéalement, les organisateurs essaient de trouver une solution afin que le nombre d'équipes soit pair. Dans le cas où aucune solution ne peut être trouvée, le nombre d'équipes est alors impair en ligue Challengers. Ainsi, lors de chaque partie, l'une des équipes ne jouera contre aucune équipe et gagnera son match par forfait, selon le système de Scrabble classique.

Les trois équipes concernées sont toutefois tenues d'aligner quatre de leurs joueurs afin de marquer un maximum de points (critère de départage en cas d'ex aequo, cf. point 4.1).

3.3. Vainqueur d'un match

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui marque plus de points que son adversaire au cumul des points de la partie des quatre joueurs de l'équipe.

En cas d'ex aequo, les équipes sont départagées au cumul des rangs des quatre joueurs de l'équipe au classement individuel de la partie (le vainqueur est celui ayant le plus petit cumul). Si ces critères ne sont pas suffisants, le vainqueur est désigné par tirage au sort.

3.4. Déroulement général d'un match

Les trois matches se jouent lors de parties normales en trois minutes par coup. Les scores intermédiaires des matches doivent être annoncés au moins trois fois en cours de partie.

3.5. Arbitrage

Les arbitres et les ramasseurs ne peuvent respectivement corriger et ramasser les bulletins d'un match où une équipe de leur club est engagée. Il convient de se référer au cahier des charges des tournois individuels pour l'organisation générale de l'arbitrage.

3.6. Installation des joueurs lors d'un match

Les joueurs de chaque équipe sont installés selon un plan établi par les organisateurs, de manière à ce que deux joueurs d'un même club ne se trouvent pas l'un à côté de l'autre.

Remarque : une équipe incomplète avant le début d'une partie est obligée de jouer en effectif restreint, même en cas de force majeure.

4. Classement final d'une édition

4.1. Classement pas ligues

Un classement distinct est établi pour chaque ligue. Lorsqu'une équipe gagne un match, elle marque un point de match. Le maximum de points de match est donc de trois.

4.2. Départage en cas d'ex aequo

Si deux équipes d'une même ligue terminent avec le même nombre de points de match, elles sont départagées par leur confrontation directe, à savoir le résultat du match qui les a

opposées. Ce critère est toujours applicable en ligue A. En ligues B et Challengers, si les deux équipes concernées ne se sont pas affrontées, le paragraphe suivant est appliqué.

Si plus de deux équipes d'une même ligue terminent avec le même nombre de points de match (ou si deux équipes de ligues B ou Challengers terminent avec le même nombre de points de match et ne se sont pas affrontées), elles sont départagées par le classement général ci-dessous.

4.3. Classement général

Un classement général est établi selon le cumul des scores des quatre joueurs de l'équipe sur l'ensemble des trois parties de la compétition. En cas d'ex aequo, les équipes sont départagées au cumul des rangs des quatre joueurs de l'équipe lors des trois parties (la meilleure équipe est celle ayant le plus petit cumul). Si ces critères ne sont pas suffisants, un tirage au sort est organisé.

5. **Interclubs Européens et dotation**

5.1. Qualification aux Interclubs Européens et aide financière de la FSSc

L'équipe qui termine première de ligue A obtient le droit de représenter la Suisse lors des Interclubs Européens de la saison suivante, enjeu principal de la compétition.

Le Comité FSSc se charge des frais d'inscription et attribue un montant de 1000 francs pour un déplacement à l'étranger et de 500 francs lorsque les ICE ont lieu en Suisse. Si le déplacement pour 9 personnes vient à dépasser le montant prévu, le club champion sera remboursé de la différence, sur présentation des justificatifs.

5.2. Dotation par ligues

Dans chaque ligue, un prix en nature ou en espèces récompense les deux premières équipes, quelle que soit leur composition de joueurs et en plus d'une éventuelle promotion.

5.3. Dotation selon le classement général

Un prix est également prévu dans l'ordre pour chacune des premières équipes composées exclusivement de jeunes, d'aînés, de joueurs de série 4 à 7 et de dames. Ces quatre prix ne sont pas cumulables entre eux, mais sont cumulables avec les prix par ligues.

6. **Cas non prévus**

Le Comité FSSc est habilité à régler tous les cas non prévus par le présent règlement.