



Règlement Intercercles

HISTORIQUE

Modifications de Février 2025 : précisions des modalités de montée/descente pour 2025 (sur base des résultats 2024)

Modifications de Février 2024 : précisions mineures et ajout d'un article 11 pour les points relatifs aux téléphones mobiles et montres

Modifications de Mars 2020 : modifications mineures

Il s'agit d'une compétition homologuée Fide et les règles Fide sont d'application.

1. GÉNÉRALITÉS.

La F.É.F.B. organise chaque année un championnat interclubs.

Cette compétition est réservée aux cercles membres de la FEFB. Les équipes doivent être composées de joueurs affiliés à la FEFB.

En fonction du nombre d'équipes inscrites, et suivant les résultats de l'année précédente, les équipes sont classées puis sont réparties en plusieurs divisions, elles-mêmes subdivisées en plusieurs séries, comme il est indiqué ci-dessous.

Si le nombre est compris entre :

9 et 17, toutes les équipes jouent dans une seule division ;

18 et 26, les 9 premières équipes forment la division I et les suivantes forment la division 2

27 et 35, les 9 premières forment la division I, les 9 suivantes forment la division 2, les suivantes forment la division 3

36 et 44, les 9 premières forment la division I, les 9 suivantes forment la division 2, les 9 suivantes forment la division 3, les suivantes forment la division 4.

45 et 53, les 9 premières forment la division I, les 9 suivantes forment la division 2, les 9 suivantes forment la division 3, les 9 suivantes forment la division 4 et les équipes suivantes forment la division 5

Toutes les divisions sont composées de minimum 9 et maximum 17 équipes

En fonction des circonstances, le Directeur de Tournoi peut modifier cette répartition et faire plusieurs séries dans une division

L'ordre dont il est fait mention ci-dessus est le classement de l'année précédente, après avoir permuté les 2 derniers de chaque série avec les montants de la division immédiatement inférieure. Les équipes qui ne sont plus inscrites ou dont la montée est refusée sont remplacées par les meilleurs accessits.

Les divisions de l'année antérieure formées de plusieurs séries sont préalablement ordonnées de la manière suivante : viennent d'abord les premiers, que l'on classe selon les performances réalisées, ensuite les deuxièmes, que l'on classe de la même manière, et ainsi de suite.

Les équipes qui n'ont pas participé l'année antérieure sont placées à la suite des autres dans l'ordre de l'Elo moyen de leurs quatre premiers tableaux.

Quand plusieurs séries existent dans une division, les équipes inscrites y sont réparties selon les critères suivants :

Les séries ont le même nombre d'équipes, le cas échéant à une unité près ;

Les équipes sont réparties équitablement en fonction du classement défini ci-dessus.

Dans la mesure du possible, si plusieurs équipes d'un même cercle jouent dans la même division, elles sont placées dans des séries différentes.

Chaque club pourra avoir au maximum 2 équipes par division (à partir de 2016)

L'équipe qui termine première de la division 1 est déclarée Championne de la F.É.F.B. de l'année.

Les cercles désignés pour l'organisation d'une ronde des interclubs sont tenus de participer à ladite compétition.

2. ÉQUIPES.

Tout cercle peut aligner plusieurs équipes.

Lors de chaque ronde, les équipes sont constituées de 4 joueurs.

Lors de l'inscription, chaque cercle remet une liste de joueurs, appelée "liste de force". Les joueurs figurant sur les listes de force doivent être affiliés en cercle principal à un des cercles de la F.É.F.B. depuis au moins un mois à la clôture des inscriptions, et ne peuvent disputer une ronde que s'ils sont à ce moment encore régulièrement affiliés en cercle principal à un cercle de la F.É.F.B.

Pour tout joueur figurant sur une liste de force d'un autre cercle que le sien, il faut avoir l'accord écrit du cercle principal s'il participe aussi au championnat.

Les joueurs doivent figurer sur la liste de force selon l'ordre décroissant de leurs points Elo, avec une latitude de plus ou moins 50 points (selon le dernier classement disponible), les non-classés étant placés en fin de liste.

L'Elo pris en considération est l'Elo Fide, à défaut d'Elo Fide, c'est l'Elo belge qui est pris en considération.

~~Toutefois, les joueurs non-classés en Belgique mais qui possèdent une cote dans un autre pays ou à la F.I.D.É. doivent être placés dans la liste à une place correspondant à cette cote.~~

Les joueurs ne possédant qu'une cote provisoire sont considérés comme effectivement cotés.

Les équipes sont formées exclusivement avec les joueurs figurant sur la liste de force correspondante.

On appelle "tableau" la place d'un joueur dans une équipe. Les tableaux sont numérotés de 1 à 4.

A chaque ronde, le joueur qui occupe le premier tableau de l'équipe doit figurer plus haut sur la liste de force que celui qui occupe le deuxième tableau, et ainsi de suite.

Lors de chaque ronde, le cercle qui aligne plusieurs équipes doit constituer ses équipes de la manière suivante : les quatre joueurs alignés figurant le plus haut sur la liste de force constitue l'équipe I, les quatre suivants l'équipe II, et ainsi de suite.

3. SYSTÈME DE JEU ET APPARIEMENTS.

Lors de chaque ronde, chaque joueur aligné dispute une partie contre un joueur d'une autre équipe, qui occupe le même tableau ou un tableau immédiatement voisin.

Après la clôture des inscriptions, le D.T. procède dans chaque série à un tirage au sort pour déterminer les appariements.

Dans le cas où 9 équipes sont inscrites, les appariements sont les suivants :(dans ce qui suit, B1 désigne le joueur occupant le premier tableau de l'équipe B et D4 le joueur occupant le 4^{ème} tableau de l'équipe D).

Tables	r. 1	r. 2	r. 3	r. 4
1	I1-B1	B1-A1	A1-C1	D1-A1
2	B4-I4	A4-B4	C4-A4	A4-D4
3	H1-C1	C1-I1	I1-D1	C1-B1
4	C4-H4	I4-C4	D4-I4	B4-C4
5	G1-D1	D1-H1	H1-E1	E1-I1
6	D4-G4	H4-D4	E4-H4	I4-E4
7	F1-E1	E1-G1	G1-F1	F1-H1
8	E4-F4	G4-E4	F4-G4	H4-F4
9	A1-I2	D2-F1	B1-H2	C2-G1
10	I3-A4	F4-D3	H4-B4	G4-C3
11	H2-A2	A2-G2	F2-A2	A2-E2
12	A3-H3	G3-A3	A3-F3	E3-A3
13	G2-B2	B2-F2	E2-B2	B2-D2
14	B3-G3	F3-B3	B3-E3	D3-B3
15	F2-C2	C2-E2	D2-C2	I2-F2
16	C3-F3	E3-C3	C3-D3	F3-I3
17	E2-D2	I2-H2	G2-I2	H2-G2
18	D3-E3	H3-I3	I3-G3	G3-H3

Au cas où plusieurs équipes d'un même cercle jouent dans la même série, le D.T. modifie par permutation le tirage au sort afin que ces équipes se rencontrent dès la première ronde.

Dans les séries qui comprennent plus de 9 équipes, les appariements sont faits d'après le système suisse de la manière suivante : on considère les demi-équipes formées des premiers et quatrièmes tableaux d'une part, et celles formées des deuxièmes et troisièmes tableaux d'autre part. Avant chaque ronde, on apparie les premières demi-équipes entre elles, puis, en supposant que tous les résultats sont 1-1, on apparie les secondes demi-équipes. Si le nombre d'équipes est impair, il y aura un appariement où un premier tableau rencontrera un deuxième, et où un quatrième rencontrera un troisième.

Les appariements sont faits par le D.T.

4. CADENCE.

Toutes les parties se jouent à la cadence Fischer de 90 min. pour 40 coups, suivis par 30 min. pour le reste de la partie avec un ajout de 30 sec. par coup dès le premier coup.

Si un malvoyant participe à une partie, **les règles celles précisées par la Fide. la partie se jouera, à sa demande, avec une pendule traditionnelle. La cadence sera alors de 40 coups en 2 heures, suivis par 30 minutes QPF (Quick Play Finish).**

5. CLASSEMENTS.

Pour chaque partie, une victoire rapporte un point, une nulle 1/2 point et une défaite 0 point.

Le classement est établi selon le total des points de tableau.

La demi-équipe qui gagne son match a 1 point, 1/2 pour un match nul, et 0 pour une défaite.

Lorsque plusieurs équipes comptent le même nombre de points de tableau, l'avantage va à celle ayant donné le plus petit nombre de forfaits ; en cas d'égalité, elles sont départagées selon les points de match ; en cas de nouvelle égalité, on calcule la somme suivante : quatre fois les points du 1^{er} tableau, plus trois fois les points du 2^{ème} tableau, plus deux fois les points du 3^{ème}, plus les points du 4^{ème}.

Si l'égalité subsiste, les équipes sont déclarées être à égalité. Toutefois, si une montée ou une descente de division est en question, le D.T. procédera à un tirage au sort.

6. FORFAITS ET SANCTIONS.

Perd par forfait :

- le joueur qui ne s'est pas présenté dans la salle une heure après le début de la ronde.
- le joueur perdant sa partie par décision de l'arbitre.
- le joueur aligné trop bas, ou ne figurant pas sur la liste de force.

Précision : dans les deux derniers cas, la partie sera comptabilisée pour l'Elo.

Tout forfait entraîne le paiement d'une amende dont le montant est fixé par le conseil d'administration.

Si une équipe totalise 4 forfaits, ou plus, avant de disputer la dernière ronde, tous ses résultats sont annulés et elle est exclue de la compétition.

Si le 4^{ème} forfait est déclaré à la dernière ronde, les résultats sont maintenus, mais l'équipe sera exclue de la compétition.

Les équipes exclues ne pourront jouer l'année suivante que dans la dernière division.

Il peut exceptionnellement être dérogé à ces mesures si l'équipe parvient à prouver que le forfait est dû à des circonstances imprévisibles.

Le D.T. fixe les sanctions, les décisions sportives étant prises avant la ronde suivante du championnat en cours.

Le comité sportif siège en appel des décisions du D.T. pour ce qui relève de l'application des sanctions qui s'appliquent après la remise des prix du championnat.

7. FINANCES.

Le conseil d'administration fixe le montant des droits d'inscription et le montant des prix.

Le conseil d'administration fixe le montant des amendes.

Le conseil d'administration fixe le montant des indemnités éventuelles accordées aux arbitres **ainsi que le subside accordé au Cercle organisateur**

8. CALENDRIER.

Le conseil d'administration établit le calendrier et attribue l'organisation des rondes à des cercles, après appel de candidatures.

9. ARBITRAGE.

Le directeur des tournois désignera, s'il l'estime nécessaire, des arbitres pour chaque ronde.
Le directeur des tournois désignera pour chaque ronde, un comité d'appel, formé de 3 membres et de 2 suppléants, qui jugeront en appel des décisions des arbitres.

10. ORGANISATION.

Le début des parties est fixé à 14 heures.
Auparavant, les capitaines auront remis au directeur des tournois ou à l'arbitre la composition de leur équipe. Tant que ce ne sera pas fait, aucun des joueurs de l'équipe ne pourra commencer à jouer, et devra prendre le temps perdu à son compte.

11. COMPORTEMENT DES JOUEURS

Pour les téléphones mobiles, nous nous référons au Règlement des Tournois de la FRBE (article 2) : Dans les autres championnats, un joueur peut amener sous sa propre responsabilité un téléphone mobile ou un autre moyen de communication éteint dans le local de jeu, mais il ne peut pas le porter sur lui.

Exemples possibles: à côté de l'échiquier, dans son manteau (qui pend au portemanteau ou à sa chaise) ou dans un sac (à main). Evidemment ces appareils (éventuellement dans un manteau ou un sac (à main)) ne peuvent pas quitter le local du jeu pendant la partie. S'il est constaté qu'un joueur porte un tel appareil sur lui pendant sa partie sans autorisation de l'arbitre, alors il perd la partie et son adversaire la gagne.

S'il est constaté qu'un tel appareil n'est pas éteint dans le local du jeu, alors le propriétaire-joueur voit son temps de réflexion diminué de 10 minutes à la première fois et il perd à la deuxième fois. Si ainsi son temps est écoulé, alors il perd la partie et le résultat de son adversaire est déterminé par l'arbitre.

Pour les montres, nous nous référons au message reçu dernièrement et émanant de la FRBE :
L'article 2.e suivant du règlement des tournois de la FRBE a été approuvé lors de l'AG du 23/12/2023.

Lors d'un match, il est interdit à un joueur de porter ou d'avoir sur lui une montre. Cette montre peut se trouver dans les mêmes endroits autorisés que ceux expliqués à l'Art. 2.d pour un téléphone portable, à condition que toute forme de communication soit éteinte. Si un joueur porte ou a sur lui une montre ou l'utilise autrement que pour consulter l'heure et qu'il ne s'agit pas d'une montre intelligente et que c'est la première fois au cours de la partie, la même sanction que pour un téléphone portable qui n'est pas éteint dans un endroit autorisé s'applique. S'il s'agit d'une montre intelligente ou si ce n'est pas la première fois dans la même partie, la même sanction que la possession d'un téléphone portable non éteint dans un endroit non autorisé s'applique. Si un joueur entre dans la salle de jeu après le début de la partie, il peut encore se mettre en ordre concernant sa montre (c'est-à-dire couper la communication dans le cas d'une montre intelligente et enlever sa montre et la mettre dans un endroit autorisé) avant de jouer son premier coup.

L'OA recommande que cela soit appliqué dès le premier janvier (les arbitres désignés dans les interclubs nationaux doivent déjà s'en assurer), mais la sanction pour non-application de cet article ne prendra effet qu'**à compter du 1er juillet 2024**. Il est également conseillé de prévoir une horloge murale (ou une alternative) sur laquelle tous les joueurs pourront consulter clairement l'heure.

12.Modalités de montée de montée/descente

[Les modalités ci-après sont spécifiques à l'année 2025 \(et sont basées sur les résultats 2024\)](#)

2024		
65 équipes		
D1	2 relégués	
D2	2 promus / 2 relégués	
D3	2 promus / 1 relégué	
D4A	D4B	2 x 5 promus / 2 x 1 relégué
D5A à 12	D5B à 12	2 x 5 promus + meilleur 6e

2025		
Si de 63 à 71 équipes		
D1	2 relégués	
D2	2 promus / 3 relégués	
D3A	D3B	2 champions + meilleur 2e promus / 2 x 2 relégués
D4A	D4B	2 x 2 promus / 2 x 2 relégués
D5 de 9 à 17 équipes		
4 promus		
Si - de 63 équipes		
D1	2 relégués	
D2	2 promus / 3 relégués	
D3A	D3B	2 champions + meilleur 2e promus / 2 x 2 relégués
D4A	D4B	2 x 2 promus
(répartition égale +-1)		
Si + de 71 équipes		
D1	2 relégués	
D2	2 promus / 3 relégués	
D3A	D3B	2 champions + meilleur 2e promus / 2 x 2 relégués
D4A	D4B	2 x 2 promus / 2 x 2 relégués
D5A	D5B	2 x 2 promus
(répartition égale +- 1)		