

III. Le Championnat de France Interclubs

Lors de la phase qualificative, 6 divisions sont constituées (numérotées de 2 à 7). Les équipes formées par les clubs sont automatiquement affectées à l'une de ces divisions, en fonction de leur indice de valeur. Les Championnats Interclubs de chacune de ces divisions constituent des épreuves distinctes.

L'épreuve comporte deux phases :

- la phase qualificative, entièrement open, qui se déroule en une journée sur 3 parties. Elle permet de qualifier pour les finales 8 équipes dans chacune des divisions 3 à 7, et 12 équipes pour la division 2.
- les finales nationales qui se déroulent sur deux jours en cinq parties.

Les finales des divisions 3 à 7 permettent de décerner les titres de Champions de France Interclubs (et podiums) de chacune de ces divisions.

La finale de division 2 regroupe les 12 équipes qualifiées et les 4 équipes qualifiées d'office (cf. C.2.). Elle permet d'attribuer 3 titres (et 3 podiums) : toutes catégories, division 1, division 2 (cf. infra, finales).

A/ Engagement et composition des équipes

A.1. - Engagement des équipes

L'engagement des équipes se fait au sein du comité régional, au plus tard 10 jours avant la date de la phase qualificative. L'inscription doit préciser le nom du responsable de l'équipe et être accompagnée des droits d'engagement. Les clubs peuvent engager autant d'équipes qu'ils le souhaitent.

A.2.- Composition des équipes - Indice de Valeur

Les équipes se composent de joueurs obligatoirement affiliés à la FFSc (sauf exception prévue au A.8).

Les « ententes » ne sont pas autorisées : tous les joueurs d'une équipe doivent être membres du même club. Seule exception : les équipes « scolaires » qui peuvent être constituées au niveau du comité régional. Par ailleurs, un club disposant d'une section jeune, ou animant un club scolaire, peut intégrer les joueurs de cette section ou de ce club à ses équipes interclubs.

Ces équipes se composent de 7 joueurs pour les Divisions 1 à 3 et de 5 joueurs pour les Divisions 4 à 7.

Un indice de valeur est affecté à chaque joueur suivant son classement national :

Super-série : 14	4° série A-B : 7
1° série A : 13	4° série C-D : 6
1° série B : 12	5° série A-B : 5
2° série A : 11	5° série C-D : 4
2° série B : 10	6° série A-B : 3
3° série A : 9	6° série C-D : 2
3° série B : 8	7° série : 1

Pour chaque partie, on calcule l'indice de valeur de l'équipe en additionnant les indices individuels des 7 (ou 5) joueurs qui prennent part à la partie. L'indice de valeur (IV) de l'équipe est égal à l'indice maximal calculé sur chacune des trois parties.

A.3. - Clubs présentant plusieurs équipes

Les clubs engageant plusieurs équipes dans une ou plusieurs divisions peuvent les recomposer librement d'une phase à l'autre, mais un joueur ne peut être aligné dans deux équipes différentes lors d'une même phase. De plus, une équipe de 7 joueurs ne peut faire appel à plus de dix joueurs différents pour une phase donnée (ce maximum est de 8 pour une équipe de 5 joueurs). Enfin, les clubs qualifiant plusieurs équipes pour la phase finale dans la même division ne sont pas autorisés à intervertir la structure de ces équipes par rapport à la phase qualificative.

En ce qui concerne les 4 équipes qualifiées d'office pour la finale, elles ne pourront engager à cette occasion que des joueurs n'ayant pas participé à la phase qualificative dans une autre équipe qualifiée en finale, et doivent en termes d'indices être la meilleure équipe de leur club.

A.4.- Arbitrage

Pour la phase qualificative, chaque équipe est tenue, pour chaque partie, de fournir un arbitre (qui n'est pas forcément un membre de l'équipe ou du club, mais doit être licencié à la F.F.Sc.). Le président du comité concerné peut dispenser certaines équipes de cette obligation. De plus, le double arbitrage de l'ensemble des bulletins de cette phase est obligatoire.

A.5.- Absence de joueur(s)

Toute absence d'un joueur entraîne une diminution d'un point de l'indice maximum IV autorisé pour la division considérée. Une équipe n'étant pas en mesure d'aligner au moins 4 joueurs (ou 3 joueurs pour les Divisions 4 à 7) est considérée comme forfait pour la ou les parties concernées.

A.6.- Licences des joueurs

Pour participer à l'épreuve, les joueurs doivent avoir pris ou renouvelé leur licence à la FFSc (sauf exception prévue au A.8) avant la première partie à laquelle ils participent. Par ailleurs, aucun changement de club n'est admis après le 31 décembre de la saison en cours, sauf motif valable (changement de domicile ou d'activité professionnelle).

A.7.- Remplacement et retard

Aucun remplacement de joueur(s) n'est autorisé en cours de partie. La partie est réputée commencée lorsque l'arbitre déclenche le chronomètre du premier coup. Si un ou plusieurs joueurs arrivent en retard, leurs coups non joués sont comptés comme nuls.

A.8.- Clubs et joueurs étrangers

Ne peuvent participer au Championnat de France Interclubs que les clubs affiliés à la F.F.Sc. Un joueur affilié à une autre fédération membre de la FISF que la FFSc, mais également membre d'un club affilié à la FFSc, peut participer au Championnat de France Interclubs pour le compte de ce club, à condition de ne participer à aucun autre Championnat national Interclubs.

B/ Phase qualificative

Elle se déroule par centres en 3 parties tirées à l'avance par la FFSc. En principe, un centre au moins est ouvert dans chaque comité. Le bon déroulement de l'épreuve est placé sous la responsabilité du président du comité ou de son délégué dûment mandaté. Tous les joueurs d'une même équipe jouent dans un même centre, sauf dérogation exceptionnelle accordée par la FFSc.

Les équipes engagées sont automatiquement réparties en 6 divisions en fonction de leur indice de valeur IV :

- . Division 2 : IV supérieur à 55 (7 joueurs)
- . Division 3 : IV inférieur ou égal à 55 (7 joueurs)
- . Division 4 : IV compris entre 28 et 35 (5 joueurs)
- . Division 5 : IV compris entre 20 et 27 (5 joueurs)
- . Division 6 : IV compris entre 12 et 19 (5 joueurs)
- . Division 7 : IV inférieur à 12 (5 joueurs)

Le classement général est établi par addition des points des joueurs de chaque équipe sur les trois parties.

Si deux équipes terminent ex aequo, on effectue le classement de leur match particulier (par addition des places, suivant le même principe que pour la finale) pour les départager. Si l'égalité persiste, ou si

plus de deux équipes sont ex aequo, on applique la même méthode à l'ensemble de la division concernée pour départager les équipes en question.

A l'issue de cette journée, les 8 premières équipes de chacune des divisions 3 à 7, et les 12 premières de division 2, sont qualifiées pour la Finale nationale de leur catégorie.

C/ Finales

Les finales permettent de décerner les titres de Champions de France Interclubs toutes catégories, 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème}, 6^{ème} et 7^{ème} Divisions.

Ces finales se déroulent sur deux jours, en cinq parties disputées en 2 minutes par coup, et regroupent les 56 équipes concernées en un lieu unique. Il s'agit cependant de 8 épreuves distinctes.

C1. Divisions 3 à 7

Au sein de chaque division, les 8 équipes sont réparties en deux poules de 4 en fonction du classement de la phase qualificative :

Poule A : équipes classées 1, 4, 5, 8.

Poule B : équipes classées 2, 3, 6, 7.

Dans chaque poule, chaque équipe rencontre les trois autres. Les équipes étant reclassées de 1 à 4 (suivant leur ordre dans le classement de la phase qualificative) dans chaque poule, l'ordre des matchs est le suivant :

1^o match : 1 vs 4 2 vs 3

2^o match : 1 vs 2 3 vs 4

3^o match : 1 vs 3 2 vs 4

Toutefois, si deux équipes du même club figurent dans la même poule, on renumérote les équipes de façon à ce qu'elles jouent entre elles le premier match.

A chaque match, on calcule le score de chaque équipe comme suit :

- pour les équipes de 7 joueurs : le vainqueur (sur les 14 joueurs) rapporte à son équipe 14 points, le deuxième 13 points, ..., le dernier 1 point. En cas d'ex aequo, chaque joueur rapporte la moyenne arithmétique du nombre de points auxquels les places donnent droit. Les éventuels joueurs forfaitaires rapportent 0 point. Le score d'une équipe s'obtient par addition des scores de ses joueurs.

- pour les équipes de 5 joueurs : le principe est identique, mais le vainqueur (sur 10 joueurs) rapporte 10 points, etc.

On calcule ensuite les points de victoire :

Victoire : 3 points Nul : 2 points

Défaite : 1 point Forfait : 0 point

Un match n'est nul qu'en cas d'égalité parfaite.

Une victoire par forfait attribue 3 points et un goal-average de +20.

A l'issue des 3 matchs, un classement complet de chaque poule est effectué par addition des points de victoire. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes, elles sont départagées par l'addition de leurs scores sur l'ensemble de la poule (et, à défaut, par l'addition des points totaux des joueurs sur les 3 parties).

A l'issue de ces 3 parties, deux demi-finales opposent le vainqueur de la poule A au deuxième de la poule B et le vainqueur de la poule B au deuxième de la poule A.

Les vainqueurs des demi-finales s'affrontent ensuite en finale, les perdants jouant un match de classement pour la 3^{ème} place.

En cas d'ex aequo, le départage se fait par l'addition des points totaux des joueurs sur la partie considérée.

Les équipes classées 3èmes et 4èmes des poules s'affrontent suivant le même mécanisme pour le classement des places 5 à 8.

C.2. Finale Divisions 1 et 2, et toutes catégories

Cette finale regroupe 16 équipes :

- Les 4 premières équipes de la finale nationale toutes catégories de la saison précédente (= vainqueurs des poules), qui sont dispensées de la phase qualificative.
- Les 12 premières équipes de la phase qualificative Division 2.

Deux chapeaux sont constitués, permettant de constituer 4 poules de 4 équipes.

Le premier chapeau comprend les 4 équipes qualifiées d'office et les 4 premières équipes de la phase qualificative.

Le second chapeau comprend les équipes classées 5e à 12e de la phase qualificative.

Les 4 poules sont constituées par tirage au sort, chacune comprenant deux équipes issues du 1er chapeau et deux équipes issues du 2e chapeau.

Les modes de classement des équipes dans les poules sont identiques à ceux décrits au paragraphe C.1.

A l'issue des trois matches de poules du samedi, et avec tirage au sort des matches des demi-finales le dimanche juste avant leur tenue :

- Les équipes ayant gagné leur poule se rencontrent en demi-finales et finales pour le titre et le podium **« toutes catégories »**.
- Les équipes ayant fini deuxièmes de leur poule se rencontrent en demi-finales et finales pour le titre et le podium **« 1ère division »**.
- Les équipes ayant fini troisièmes de leur poule se rencontrent en demi-finales et finales pour le titre et le podium **« 2ème Division »**.
- Les équipes ayant fini dernières de leur poule se rencontrent en demi-finales et finales pour les places 5 à 8 de la 2ème Division.

Qualification pour les Interclubs européens

L'équipe ayant remporté la phase qualificative est qualifiée d'office pour les Interclubs européens, à condition de finir 1re ou 2e de sa poule.

Si elle finit 2e de sa poule, les 3 autres équipes qualifiées sont celles formant le podium de la finale « toutes catégories ». Dans les autres cas, les 4 équipes qualifiées sont les 4 vainqueurs de poule.

N.B.1- Arbitrage

L'arbitrage des Finales est placé sous la responsabilité directe de la FFSc qui pourra le cas échéant faire appel aux équipes qualifiées pour fournir arbitre(s) ou ramasseur(s).

N.B.2- Sanctions

Un club dont une équipe, qualifiée pour une Finale, aura déclaré forfait moins de 10 jours avant l'épreuve, ou abandonné au cours de la finale (une équipe est réputée abandonner si elle n'aligne pas au moins 4 joueurs lors d'une partie) sera, sauf cas exceptionnel, interdit d'Interclubs la saison suivante. Cette décision est du ressort du Bureau Fédéral.

N.B.3- Forfaits et remplacements

En cas de forfait d'une équipe pour la Finale, il est fait appel pour la remplacer à la première équipe non qualifiée du classement de la phase qualificative pour la division considérée.

D/ Points de classement

D.1. - Phase qualificative

A chaque partie, il est établi deux classements des équipes, l'un pour les divisions 1 à 3 et l'autre pour les 4 autres divisions. Pour chaque classement, des points sont attribués par équipes (les mêmes à tous les

joueurs ayant participé à la partie). Le M est fixé à 200 et le système habituel de décroissance des points est adopté, de sorte que les joueurs de l'équipe classée dernière marquent chacun 1 point. Des points de classement sont ainsi attribués lors de chacune des 3 parties. Ils sont cumulables sur l'ensemble des trois parties.

D.2. - Finales

A chaque partie, et pour chaque match, tout joueur ayant participé à la victoire de son équipe marque 100 points (50 en cas de match nul). Ces points sont cumulables sur l'ensemble des matchs de la finale.

E/ Pourcentages de série : %Sn

Un classement individuel de tous les joueurs est effectué partie par partie, sans distinction de division. Des %Sn sont attribués sur chaque partie, avec les règles de poids Sn suivantes : plafonds de 5 S1, 8 S2, 10 S3 et 20 S4, et application d'un coefficient 0,5 sur le nombre de joueurs dans chaque série.

F/ Championnats Interclubs Régionaux

Les comités peuvent, s'ils le souhaitent, organiser un Championnat Interclubs régional selon des règles qu'ils sont entièrement libres de déterminer. Cette épreuve est totalement disjointe des Interclubs nationaux présentés ci-dessus.

Là où elle est organisée, cette épreuve doit permettre d'attribuer le titre de Champion Interclubs du comité. Dans les comités où cette épreuve n'existe pas, le titre sera attribué à la première équipe du comité sur le classement de la phase qualificative, tel qu'il peut être établi en ne prenant en compte que les équipes du comité concerné, toutes divisions confondues.

Les Championnats Interclubs régionaux sont attributifs uniquement de points de classement.