

Comité Départemental Du Jeu d'Echecs du Val-de-Marne / Saison 2012 - 2013

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL PAR EQUIPES ADULTES

1. ORGANISATION GENERALE

1.1 Structure

Le Championnat de France Interclubs « Nationale V du Val de Marne » est une compétition se déroulant par équipes de six joueurs. Il est placé sous l'autorité d'un responsable désigné par la Commission Technique du Département auquel appartient ce Championnat.

1.2 Déroulement de la Compétition

Le Championnat Départemental du Val-de-Marne se déroule par équipes de clubs affiliés à la FFE.

Un club peut engager plusieurs équipes en « Nationale V ». Celles-ci sont réparties dans différents groupes s'ils existent. S'il n'y a qu'un groupe de Compétiteurs les Equipes d'un même club se rencontrent dès la première ronde ou le plus tôt possible afin de respecter la régularité de la Compétition.

Dans chaque Groupe ou dans le Groupe unique, la compétition est organisée suivant le système « toutes rondes » c'est à dire que chaque équipe rencontre la totalité des autres équipes inscrites.

A l'issue de la saison, le nombre d'équipe du département accédant en Nationale IV est défini par la commission technique de la ligue en fonction :

- du nombre d'équipes engagées au sein du département.
- de la représentation (en terme d'équipes inscrites dans cette division) du département au sein de la Ligue Ile de France des Echecs.
- du nombre d'équipes Franciliennes descendant de Nationale III en Nationale IV.

Au cas où une équipe refuse cette accession, sa place est attribuée à la formation placée immédiatement après elle. Dans le cas où des places sont disponibles en National IV, la Commission Technique de la Ligue organise des repêchages.

1.3 Engagements

Le formulaire d'engagement est adressé aux clubs du Département dès le début de la saison. Il doit être dûment rempli, de façon lisible, en respectant les instructions qui y figurent et retourné **avant le 01 octobre 2012** sous peine de non inscription au Championnat (**Nationale V du Val de Marne**).

Pour participer à ce championnat les clubs doivent mettre gratuitement à disposition un local permettant aux rencontres de se dérouler dans de bonnes conditions. Ils doivent également désigner un organisateur pour les rencontres, un responsable de l'équipe engagée et préciser les moyens d'accès aux lieux.

1.4 Licences

Les joueurs participant au Championnat Départemental Val de Marne doivent être licenciés à la FFE pour la saison en cours et ceci avant la première rencontre à laquelle ils participent. Si un joueur est dans l'incapacité de présenter sa licence, son capitaine rédige une attestation sur l'honneur certifiant qu'il est bien licencié dans son club. Un joueur ne peut être licencié que dans un seul club.

La licence A est obligatoire pour jouer dans cette compétition.

Comité Départemental Du Jeu d'Echecs du Val-de-Marne / Saison 2012 - 2013

II. ORGANISATION DE LA COMPETITION

2.1 Calendrier

Les dates des rondes sont inscrites dans le calendrier officiel de la Ligue d'Ile de France des Echecs et sont diffusées aux clubs.

A l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre **pour avancer la date et où l'heure de leur match** avec l'accord écrit du responsable de la compétition.

En cas de force majeure, ce même responsable peut modifier la date des rencontres.

Hormis les cas ci-dessus, les dates prévues sont impératives. En cas de non-respect un forfait est prononcé, sanctionnant l'équipe qui ne s'est pas présentée.

Les lieux des rencontres sont précisés sur le calendrier envoyé aux clubs. Les rencontres auront lieu le dimanche à 14h15.

2.2 Organisation de la rencontre

Le club qui reçoit, et notamment l'organisateur qu'il a désigné, préparent matériellement la salle de jeu, s'inquiètent du bon accueil des joueurs qui se déplacent, du bon déroulement de la rencontre et de l'application du règlement. Il veille au respect des horaires et des conditions de jeu. Le meilleur esprit sportif doit régner entre les participants.

Il est rappelé qu'il est strictement interdit de fumer dans la salle de jeu ou dans la salle d'analyse.

L'arbitre n'étant pas obligatoire à ce niveau de la compétition il est rappelé que chacun doit s'efforcer de trouver une solution en respectant l'esprit et le texte des règlements. Tout litige qui ne peut être tranché à l'amiable lors de la rencontre, sera consigné par l'organisateur sur le procès verbal avec tous les renseignements et les points de vue des parties en cause.

Le club qui reçoit fournit le matériel nécessaire. En cas d'impossibilité, il demande l'aide de l'équipe qui se déplace.

Toute équipe n'ayant pas reçu ces appariements (dates et lieux) 5 jours avant la date prévue pour la première rencontre doit en informer le responsable de la compétition

III. DEROULEMENT DES RENCONTRES

3.1 Composition des Equipes

Chaque équipe est composée de six joueurs ou joueuses régulièrement licenciés à la FFE.

3.1.1.

Avant la rencontre les capitaines de chaque club inscrivent leur équipe sur le procès-verbal de rencontre suivant l'ordre des échiquiers (n°1, 2, 3, 4, 5, 6). Ils échangent ensuite leurs feuilles et inscrivent à nouveau, dans le même ordre, devenu interchangeable sauf accord amiable ou erreur manifeste (notamment dans le classement ou l'ordre acceptable des joueurs suivant leur ELO)

Si elles le souhaitent, les équipes peuvent demander l'inscription de l'ordre des joueurs sur une feuille mise sous enveloppe et remise à l'organisateur avant le début de la rencontre.

3.1.2

Au cours de la saison, du début à la fin de la compétition, l'ELO retenu (FFE ou FIDE) pour chaque joueur est le dernier paru.

Les joueurs Non Classés sont assimilés par la FFE et peuvent avoir leur assimilation modifiée de 200 points en plus ou en moins sur demande du Président de leur club. Cette assimilation n'est pas modifiée dans le cours de l'année sauf si le joueur est à son tour classé FFE ou FIDE.

Si deux joueurs ont une différence de classement au moins égale à 103 points ELO, le moins bien classé ne peut être placé, sur la feuille de rencontre, avant celui dont l'ELO est le plus fort, sous peine d'être pénalisé par un forfait administratif (partie perdue)

Comité Départemental Du Jeu d'Echecs du Val-de-Marne / Saison 2012 - 2013

3.1.3.

Si un club a plusieurs équipes engagées dans des compétitions Interclubs, un joueur ne pourra participer aux rencontres « Nationale V du Val de Marne » que dans la mesure où il n'a joué que deux fois au plus dans une autre épreuve du championnat national (National 1, 2, 3, 4 ou 5). Dans le cas contraire l'équipe fautive se verra pénalisée d'un forfait administratif sur le 1^{er} échiquier concerné et tous ceux qui suivent.

Un joueur inscrit sur la feuille de rencontre est considéré comme ayant participé à celle-ci.

Aucun joueur ne pourra jouer dans deux équipes d'un même club et de division identique.

3.2 Forfaits

Un joueur est présent s'il a pénétré dans la salle de jeu.

Une équipe doit au moins aligner quatre joueurs licenciés et présents sinon elle perd la partie par 6 à 0 en points de parties.

Une équipe qui n'a pas la possibilité de se déplacer ou d'aligner au moins quatre joueurs, doit prévenir le club adverse **au moins 48 heures** avant le début de la rencontre prévue. Si, ne prévenant pas son adversaire dans les délais elle provoque un déplacement inutile, elle est tenue de rembourser les frais de déplacement engagés sur production des justificatifs.

En outre tout forfait est sanctionné d'une amende de 50 €uros à régler au Comité Départemental du Val de Marne du jeu d'Echecs.

Cette équipe pourra être éventuellement exclue des championnats de l'année suivante par une décision de la Commission Technique du département.

3.3 Règles du jeu

Les règles de la FIDE et de la FFE en vigueur au jour de la rencontre sont appliquées. Les parties sont comptabilisées pour le classement ELO français pour les joueurs disposant d'un classement ELO et pour le classement international (FIDE) pour les joueurs ayant un classement FIDE.

3.4 Décompte des points de rencontre

La rencontre gagnée est comptée 3 points, la rencontre nulle vaut 2 points et la rencontre perdue 1 point.

Toute rencontre perdue par forfait sportif est comptée 0 point.

Toute rencontre perdue à la suite de forfait(s) administratif(s) est comptée 1 point.

3.5 Durée des parties

40 coups/ 2 heures par joueur puis 1 heure K.O ou la cadence correspondante prévue à l'article 8 des règles générales. Le type de cadence doit être identique pour toutes les parties d'un même match.

En tout état de cause, la rencontre ne peut dépasser six heures de jeu. Si un joueur ne pénètre pas dans la salle de jeu au bout d'une heure, il est déclaré forfait.

3.6 Litiges

Si un litige survient entre deux équipes et qu'il ne peut être résolu immédiatement, il en est fait rapport sur la feuille de rencontre ou sur un feuillet séparé, contresigné des deux parties.

Le responsable de la « Nationale V du Val de Marne » prend contact, s'il le juge utile, avec les responsables des clubs ou toute personne dont il est souhaitable d'avoir l'avis afin de résoudre le différend.

Pour qu'un recours soit valable il doit être enregistré avant l'établissement du classement final de la compétition. Les litiges sont tranchés sans appel par la Commission Technique.

3.7 Procès verbal de la rencontre

Il est établi dès la fin de la rencontre, dûment complété et signé par les deux capitaines y compris les éventuelles réclamations.

Chaque équipe doit adresser le procès-verbal de la rencontre au plus tard le lendemain de la rencontre au responsable de la « Nationale V du Val de Marne ».

Comité Départemental Du Jeu d'Echecs du Val-de-Marne / Saison 2012 - 2013

IV - CLASSEMENTS ET RESULTATS

4.1 Décompte des points de partie

Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie perdue est comptée 0 point et une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final.

Une partie perdue par forfait est comptée :

- 1 point si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivants l'échiquier concerné.
- 0 point dans les autres cas.

Lorsque le total des points de partie est négatif, le résultat final de l'équipe est ramené à 0.

4.2 Gain de la rencontre

L'équipe qui totalise le plus de points de parties remporte la rencontre et est créditée de 3 points. En cas de rencontre nulle, 2 points sont attribués à chaque équipe. S'il y a un perdant, il marque 1 point sauf si l'équipe est forfait. Dans ce dernier cas elle ne marque pas de point.

4.3 Forfait général

Au cas où une équipe déclare forfait sur trois rencontres, elle est exclue du championnat et ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.

Elle est par ailleurs exclue du championnat de l'année suivante.

4.4 Classement des équipes

Le classement final du championnat « Nationale V du Val de Marne » est effectué en additionnant les points de rencontre.

En cas d'égalité de points de rencontre, on utilise les résultats réalisés entre elles par les équipes à départager (points de match, puis différentiel, puis points « pour »).