

Règlement du championnat féminin du Val de Marne AUG 2019

Préambule

Cette compétition est réservée aux féminines licenciées A, qui sont inscrites dans un club du Val de Marne et dont le ELO est inférieur à 1400, sans limite d'âge.

L'objectif est de promouvoir le jeu des échecs auprès du public féminin.

SOMMAIRE :

Contenu

I - Organisation générale.....	2
Article 1: Structure	2
Article 2 : Engagements.....	2
Article 3 : Conditions de participation.....	2
II - Organisation de la compétition.....	2
Article 4 : Calendrier.....	2
Article 5 : Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel.....	3
Article 6 : Rôle du capitaine.....	3
Article 7 : Règles du jeu	4
Article 8: Lieu et heure des rencontres	4
Article 9 : Attribution des couleurs, cadence et appariement	4
Article 10 : Forfaits	5
Article 11 : Litiges	6
Article 12 : Procès-verbal	7
III - Résultats et classements.....	7
Article 13 : Décompte des points d'une partie	7
Article 14 : Attribution du gain de la rencontre	7
Article 15: Classement des équipes.....	8

I - Organisation générale.

Article 1: Structure

Le championnat féminin du Val de Marne est une compétition par équipes de 4 joueuses.

Chaque club du Val de Marne peut engager une, ou plusieurs équipes, à condition d'éviter les forfaits.

Si deux équipes d'un même club sont inscrites, elles se rencontreront à la première ronde. Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine désigné pour la saison, celui-ci peut avoir un suppléant. Lorsqu'une joueuse a fait partie d'une équipe, elle ne peut plus en changer.

→ Voir l'article 6 qui décrit le rôle du capitaine.

Article 2 : Engagements

Le bulletin d'engagement, disponible sur le site du comité du Val de Marne, doit être dûment rempli en respectant les instructions qui y figurent.

Toute inscription hors délai sera éventuellement acceptée afin d'obtenir un nombre pair d'équipes.

Article 3 : Conditions de participation

Toutes les joueuses d'une équipe doivent être licenciées dans un club du Val de marne. Elles doivent avoir une licence A. L'ELO pris en compte est le ELO F.F.E. ou F.I.D.E. d'octobre de la saison en cours.

II - Organisation de la compétition.

Article 4 : Calendrier

Les dates des différentes rondes sont indiquées sur le calendrier officiel de la Ligue et sur les tableaux d'appariements du site fédéral.

Les matchs se jouent par défaut le dimanche, toutefois les deux équipes peuvent s'entendre pour Jouer le samedi du même week-end.

Cette décision devra être communiquée au directeur de groupe au plus tard 8 jours avant la date officielle.

À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour avancer les dates d'une rencontre, sous réserve d'obtenir l'accord du Directeur du championnat.

En cas de désaccord persistant entre les deux équipes, le Directeur du championnat peut imposer une date pour cette rencontre.

Hormis ces cas, les dates fixées sont impératives. En cas de non-respect, la rencontre sera déclarée perdue pour l'une ou pour les deux équipes.

Article 5 : Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel

L'organisateur est l'un des responsables du club qui reçoit une ou plusieurs équipes.

Il fournit le matériel nécessaire. En cas d'impossibilité, il demande, au moins 48 heures à l'avance, aux clubs des équipes reçues d'apporter le matériel faisant défaut, le comité peut également prêter le matériel.

Il est chargé de préparer la salle de jeu au moins 30 minutes avant le début de la rencontre, de veiller au bon déroulement des rencontres, d'appliquer et de faire respecter le présent règlement.

En cas d'absence d'un arbitre fédéral, l'organisateur fera office d'arbitre ou en désignera un.

Article 6 : Rôle du capitaine

Dans la semaine précédant la rencontre, le capitaine de l'équipe se déplaçant doit prendre contact avec l'organisateur de la rencontre pour s'assurer du lieu de celle-ci, et de son bon déroulement.

Pendant la rencontre, le capitaine ne doit pas intervenir sur les parties en cours.

Il peut aussi informer les joueuses de son équipe des propositions de nulle à formuler ou à accepter.

Il est fondé à dire à une joueuse : « Propose la nulle », « Accepte la nulle » ou « Abandonne ».

Si une joueuse lui demande si elle doit accepter ou refuser une offre de nulle, il répondra uniquement par « oui » ou « non » ou la laissera décider.

Il s'abstiendra de faire des commentaires sur la position.

Après la rencontre, le capitaine signe le procès-verbal. Il peut informer le Directeur du championnat du résultat de la rencontre, mais seul le procès-verbal signé fera foi.

Article 7 : Règles du jeu

Les règles du jeu de la F.I.D.E., publiées par la Direction Nationale de l'Arbitrage, en vigueur à la date de la rencontre sont applicables à toutes les parties.

Les résultats sont pris en compte pour le classement ELO.

Application de l'annexe A.4.b adaptée par la fédération (Règlement compétitions homologuées):

- Les deux premiers coups illégaux achevés constatés par un arbitre amènent chacun une bonification de deux minutes à l'adversaire.
- Le 2ème coup illégal achevé constaté par un arbitre cause la perte de la partie (Sauf cas particuliers indiqués dans les règles du jeu).

Article 8: Lieu et heure des rencontres

Lors de la constitution des groupes, les appariements seront communiqués à toutes les équipes.

Toute équipe n'ayant pas reçu ces appariements (lieux et dates) cinq jours avant la date prévue pour la première rencontre doit en informer le Directeur du championnat.

Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de la part de l'équipe concernée.

L'heure de début des rencontres est alignée sur les horaires des Nationales Jeunes de la F.F.E. Pour le moment elle est fixée à 14h15.

Article 9 : Attribution des couleurs, cadence et appariement

- La durée des parties est de 1heure K.O. par joueuse, la notation est obligatoire.
- Si deux joueuses ont une différence de ELO officiel ou estimé supérieure à 100 points, la mieux classée doit être placée devant la moins bien classée sous peine de voir sa partie déclarée perdue par forfait administratif.
- Chaque joueuse joue deux parties.

Les joueuses de l'équipe A seront notés A1, A2, A3 et A4.

Ceux de l'équipe B seront notés B1, B2, B3, B4.

Echiquier N°1 Echiquier N°2 Echiquier N°3 Echiquier N°4

Partie 1 A1 contre B1 A2 contre B2 A3 contre B3 A4 contre B4

Partie 2 A1 contre B2 A2 contre B1 A3 contre B4 A4 contre B3

Sauf indication contraire figurant sur le tableau d'appariements, l'équipe A est celle qui reçoit la rencontre.

Couleurs : L'équipe A joue les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Article 10 : Forfaits

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueuses, est tenue d'avertir l'équipe adverse et le directeur du championnat, au plus tard l'avant-veille du jour de la rencontre.

Toute équipe ne se conformant pas à cette prescription devra rembourser intégralement à l'équipe adverse les frais de déplacement occasionnés.

- Le barème est de 1 €/km par véhicule déplacé, dans la limite de 2 véhicules par équipe.
- En cas de forfait général (c'est-à-dire de toutes les joueuses) d'équipe non prévenu, cette équipe devra verser une amende de 50 €.

Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins deux joueuses, les deux équipes ont perdu la rencontre par forfait. Le match ne peut pas avoir lieu (sauf si une partie a commencé avant que les forfaits ne soient constatés, elle continuera et sera prise en compte pour le classement des joueuses concernés).

Une équipe qui comporte 3 joueuses forfaits perd la rencontre par forfait d'équipe. Toutefois la partie qui aurait déjà commencé doit continuer, et son résultat sera pris en compte pour le classement des joueuses concernées.

Tout joueuse qui ne se présente pas dans la salle de jeu au moins une heure après le début théorique de la rencontre est déclarée forfait et perd toutes ses parties par forfait.

- Si une joueuse arrive dans la salle de jeu alors qu'il lui reste moins de 15 minutes, la partie a lieu avec 15 minutes pour la joueuse en retard et 60 minutes pour son adversaire.

Cas N°1 : Dans le cas où une seule équipe comptait une joueuse forfait, le match se déroule en suivant les règles de l'article 9. Les parties gagnées par forfait seront notées 1F– 0F.

Cas N°2 : Quand une seule équipe a deux joueuses forfaits, le match peut avoir lieu, mais les quatre joueuses de l'équipe n'ayant pas de forfait doivent jouer une partie. L'ordre des rencontres sera alors (en supposant que l'équipe A est complète) :

Echiquier N°1 Echiquier N°2 Gain par forfait

Partie 1 A1 contre B1 A2 contre B2 A3 et A4

Partie 2 A3 contre B1 A4 contre B2 A1 et A2

Couleurs : L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Les parties gagnées par forfait seront notées 1F– 0F.

Toutes les parties gagnées par forfait seront prises en compte pour les classements finaux et les départages.

Cas N°3 : Dans le cas où les deux équipes auraient une joueuse forfait, la rencontre se déroule sur trois échiquiers et non quatre (aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait). L'ordre des rencontres serait alors :

Echiquier N°1 Echiquier N°2 Echiquier N°3

Partie 1 A1 contre B1 A2 contre B2 A3 contre B3

Partie 2 A1 contre B2 A2 contre B3 A3 contre B1

Couleurs : L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Cas N°4 : Dans le cas où les deux équipes auraient deux joueuses forfaits, la rencontre se déroule sur deux échiquiers et non quatre (aucune équipe ne bénéficie de partie gagnée par forfait). L'ordre des rencontres serait alors:

Echiquier N°1 Echiquier N°2

Partie 1 A1 contre B1 A2 contre B2

Partie 2 A1 contre B2 A2 contre B1

Couleurs : L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour la partie 1, les Noirs sur tous les échiquiers pour la partie 2.

Article 11 : Litiges

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, cette partie doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre (à défaut, l'organisateur). Un appel de cette décision peut toujours être interjeté.

Ces documents sont joints au procès-verbal signé par tous, et envoyés au Directeur du championnat.

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur le résultat d'une rencontre.

Lorsqu'aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal de la rencontre et que la vérification n'a révélé aucune irrégularité, le résultat de la rencontre est définitivement entériné.

Dans le cas contraire, le Directeur du championnat notifie ses décisions aux équipes concernées. Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 48 heures suivant la réception de cette notification.

Les litiges administratifs sont tranchés sans appel par la commission des litiges.

Article 12 : Procès-verbal

Dès la fin de la rencontre, l'organisateur établit un procès-verbal sous peine d'avertissement.

Ce procès-verbal est signé par les deux capitaines. L'organisateur l'expédie avec les éventuelles réclamations au Directeur du groupe au plus tard le lendemain du jour de la rencontre.

Si le procès-verbal n'a pas été reçu par le Directeur du championnat dans la semaine qui suit la rencontre, celle-ci est déclarée perdue par le club de l'organisateur, sauf cas de force majeure accepté par le

Directeur du championnat.

III - Résultats et classements.

Article 13 : Décompte des points d'une partie

- Une partie gagnée est comptée 1 point.
- Une partie perdue est comptée 0 point.
- Une partie perdue par forfait est comptée 0 point.
- Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées « X » sur le procès-verbal.

Article 14 : Attribution du gain de la rencontre

Le gain de la rencontre est attribué à l'équipe totalisant le plus de points.

En cas d'égalité de points la rencontre est déclarée nulle.

- Une rencontre gagnée est comptée 3 points.

- Une rencontre nulle est comptée 2 points.
- Une rencontre perdue est comptée 1 point.
- Une rencontre perdue par forfait est comptée 0 point.

Dans le cas d'un groupe ayant un nombre impair d'équipes, une équipe est exempte à chaque tour. Elle ne marque aucun point au titre de cette exemption.

Article 15: Classement des équipes

Pour que les résultats d'une équipe soient comptabilisés, elle devra avoir joué au moins deux rondes.

Dans tous les cas, les parties effectivement jouées compteront pour le classement des joueuses.

Le classement final de chaque groupe est établi en additionnant les points de rencontre.

En cas d'égalité des points de match entre 2 ou plusieurs équipes, le départage est effectué selon les règles suivantes :

1. Si une équipe a bénéficié du forfait d'une équipe A, le total des points de match est effectué pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe A.
2. Par le plus petit nombre de forfaits individuels (prévenu ou non prévenu) des équipes à départager.
3. Par le différentiel.
4. Par le total des points de parties.

En cas de nouvelle égalité et si une qualification pour la phase finale est en jeu, sont pris en compte les résultats particuliers des matchs entre ces équipes, puis du premier échiquier, du second, etc. Les derniers critères de départage seront la somme ELO la plus faible, puis la moyenne d'âge la plus jeune.