

CRITÉRIUM AUVERGNE -1700

Règlement spécifique au Critérium Auvergne -1700
Les Règles Générales sont celles de la Fédération Française des Échecs

1. Organisation générale

1.1 Structure

Le Critérium Auvergne est composé d'un groupe d'équipes de 4 joueurs.

Seuls les clubs d'Auvergne peuvent y inscrire des équipes : Puy-de-Dôme (63), Allier (03), Cantal (15) et Haute-Loire (43).

1.2 Déroulement de la compétition

La compétition se joue par équipes de clubs. Elle ne rentre pas dans la pyramide des interclubs et n'est donc pas qualificative pour une compétition supérieure la saison suivante (départementale ou régionale).

La compétition est organisée selon le système doubles rondes (aller-retour) dans la limite de 10 équipes participantes. Au delà, la compétition se déroulera en matchs simples toutes rondes.

Les clubs peuvent inscrire autant d'équipes qu'ils le souhaitent.

1.3 Engagements

Avant chaque début de compétition, les clubs doivent indiquer leur participation et le nombre d'équipes qu'ils souhaitent engager en prévenant le directeur de la compétition et le directeur de groupe. Des délais d'inscription seront définis et devront être respectés.

1.4 Licences

La compétition est réservée aux licenciés « A » pour la saison en cours.

2. Organisation de la compétition

2.1 Directeur de la compétition

Le directeur de la compétition est désigné par la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes.

2.2 Directeur de groupe

Le directeur de groupe est nommé par le directeur de la compétition. Il peut s'agir du directeur de la compétition.

Le directeur de groupe a pour mission de concevoir des appariements cohérents, de les adresser aux clubs concernés et à la Ligue. Il est aussi chargé de concevoir un calendrier cohérent, de le proposer aux clubs concernés et au directeur de la compétition, de faire respecter les règlements, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité. Il désigne si nécessaire pour chaque match un « responsable de la rencontre ». Il vérifie les feuilles de match, contrôle la situation des joueurs, procède aux redressements nécessaires, établit le récapitulatif des résultats de toutes les parties et les classements provisoires, puis transmet ces documents accompagnés, le cas échéant, de ses observations au directeur de la compétition et aux équipes du groupe dans les plus brefs délais. Il publie les résultats et le classement provisoire sur le site Internet fédéral. Les décisions concernant les litiges réglés par les directeurs de groupe sont notifiées aux intéressés par courriel avec accusé de réception.

2.3 Calendrier, lieu et horaires des rencontres

Les dates des rondes sont définies par le directeur de groupe. Ce dernier organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et organisateurs des rencontres en répartissant au mieux les déplacements. Une attention particulière sera donnée à ne pas superposer les week-ends de rencontres avec ceux des interclubs et, dans la mesure du possible, en dehors des opens des clubs auvergnats.

À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre, avec l'accord écrit du directeur de groupe, pour avancer la date ou l'heure de leur rencontre, si possible avant la rencontre suivante. En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition du directeur de groupe qui a tout pouvoir pour imposer un changement de date. Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par la direction de groupe sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

Sauf contrordre de la direction de groupe, l'heure de début de la rencontre est 13h30.

Si possible, tous les matches de la dernière ronde se jouent à la même heure et au même endroit.

2.4 Responsable des rencontres et arbitrage

Sauf décision contraire du directeur de groupe, le responsable de la rencontre est l'organisateur indiqué par le club recevant sur le bulletin d'inscription.

Si possible, les matches sont dirigés par un arbitre fédéral Élite, d'Open ou de Club désigné par le responsable de la rencontre. À défaut et sur dérogation du DRA, la personne faisant fonction d'arbitre peut être doit être titulaire d'une licence A. Cette personne est aussi désignée "Arbitre" ou "Arbitre de la rencontre" dans le présent règlement et peut-être joueur.

2.5 Matériel

Il appartient aux Clubs qui participent à la compétition et qui accueillent de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au bon déroulement des matches.

En cas de rencontre opposant deux équipes visiteuses, l'équipe ayant les blancs sur les échiquiers impairs (l'équipe la première nommée dans le calendrier) contacte le club organisateur afin que ce dernier confirme qu'il pourra assumer :

- 1) de fournir tout le matériel de jeu ;
- 2) l'arbitrage de la rencontre ;
- 3) la transmission des résultats à la fin de la rencontre.

Sans réponse du club organisateur ou si ce dernier décline tout ou partie de ces missions, la responsabilité en revient alors à cette équipe ayant les blancs sur les échiquiers impairs. Une entente pour le partage des missions n'est pas interdite entre les 2 équipes. Toutes les informations et décisions devront être consignées par écrit avant la rencontre et la personne en charge de la direction du groupe devra toujours être tenue informée. En cas d'insuffisance de matériel, le(s) joueur(s) placé(s) sur le (ou les) dernier(s) échiquier(s) de l'équipe fautive aura(ont) partie perdue par forfait administratif.

3. Déroulement des rencontres

3.1 Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale Des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties. Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo.

3.2 Attribution des couleurs

L'équipe première nommée dans les appariements des rencontres a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.3 Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 50 minutes avec adjonction de 10 secondes par coup pendant toute la partie (cadence A des Règles Générales).

Le type de cadence doit être identique pour toutes les parties d'un même match. Il relève du responsable de la rencontre. L'arbitre devra justifier l'exception d'une partie avec une autre cadence. Toute partie ne se jouant pas à la cadence réglementaire est sanctionnée d'un forfait administratif pour le joueur ou/et la joueuse appartenant au club organisateur ou/et le joueur ou la joueuse qui refuse d'utiliser ladite cadence.

3.4 Capitaines

Voir les Règles Générales, article 8.

3.5 Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

Cet article concerne les joueurs et joueuses inscrit(e)s sur les feuilles de composition d'équipe, même en cas d'absence.

3.6.a) Feuille de composition d'équipe : Sur un support écrit, les capitaines d'équipe doivent remettre sur place à l'arbitre, ou à la personne responsable du match, la liste ordonnée des joueurs/joueuses composant leur équipe, comportant leurs noms et prénoms, code fédéral et Elo avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les échiquiers de l'équipe concernée sont mises en route, sauf décision contraire des équipes concernées par la rencontre et avec l'accord de l'arbitre ou du responsable de la rencontre.

Cette liste ne doit pas comporter de "trou". S'il n'y pas de nom inscrit sur la feuille de match à un certain échiquier, il ne doit pas y en avoir non plus aux échiquiers suivants. Le non-respect de cet article entraîne, pour l'équipe fautive, un forfait administratif au premier échiquier vacant et sur tous les suivants.

Tout joueur qui ne joue pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition d'équipe est sanctionné d'un forfait administratif.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par le FFE ou par la F.I.D.E. Si deux joueurs ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour le(s) joueur(s) ayant le plus fort Elo.

3.6.b) Contrôle des licences : L'arbitre transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition remises par les capitaines des équipes. Il contrôle les licences à l'aide du site fédéral et, le cas échéant, indique sur le PV l'absence de licence A. L'heure limite de prise de licence pour un joueur participant à une rencontre est l'heure prévue du début de la rencontre.

3.6.c) Forfait d'équipe isolé : Une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédente.

3.6.d) Équipe bénéficiant d'un forfait ou d'une exemption : un club dont l'équipe bénéficie d'un forfait, ou est exempté pour une ronde, doit transmettre la composition de l'équipe concernée au directeur du groupe au plus tard avant 13h30 le jour de la ronde. En cas de composition non transmise ou non réglementaire, on appliquera les règles énoncées ci-dessus pour une équipe ayant fait forfait, sauf décision contraire du directeur de groupe.

3.7 Composition des équipes

Cet article concerne les joueurs et joueuses inscrit(e)s sur les feuilles de composition d'équipe, même en cas d'absence.

3.7.a) Licences : chaque équipe est composée de 4 joueurs et/ou joueuses possédant une licence A et respectant l'article 1 des Règles Générales à l'exception de l'article 1.3.

3.7.b) Limitation Elo : seuls les joueurs ayant un Elo inférieur ou égal à 1700 lors de leur premier match sont autorisés à disputer cette compétition. Le non-respect de cet article entraîne, pour l'équipe fautive, un forfait administratif à l'échiquier concerné et sur tous les suivants.

3.7.c) Participation dans plusieurs équipes : la participation d'un joueur ou d'une joueuse d'un même club à plusieurs équipes de son club est autorisée à titre exceptionnel si cela peut éviter un forfait administratif ou un forfait sportif. Une équipe peut accueillir pour un match au maximum deux joueurs ou joueuses ayant disputé au moins un match dans une autre équipe. Les restrictions concernant les interclubs et régionales ne s'appliquent pas.

3.7.d) Transfert en cours de saison : Un joueur ou une joueuse qui a changé de club en cours de saison peut participer au Critérium Auvergne -1700 pour le compte de son nouveau club, sous réserve de respecter les conditions fixées par le présent règlement.

3.7.e) Autres précisions : aucune autre restriction n'est appliquée vis-à-vis du noyau d'équipe, des joueurs ou joueuses mutées, de la nationalité.

3.8 Forfaits sportifs

Voir les Règles Générales, article 3.1.1.

Le retard autorisé est de 30 minutes.

Une équipe ayant au moins 3 forfaits individuels perd sur le score de 3-0 (3-0 de points de parties). Une exception peut être faite sur accord des deux équipes et autorisation écrite du directeur de groupe pour disputer la rencontre avec le nombre de joueurs présents.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de membres requis permettant la tenue de la rencontre, doit avertir le club adverse et la direction de son groupe si possible l'avant-veille du jour fixé pour le match, et à défaut au plus tôt. Toute équipe ne se conformant pas à ces prescriptions et provoquant un déplacement inutile sera tenue de rembourser intégralement les frais de déplacements et de séjour occasionné (voir Règles Générales 3.2.3). Le non-remboursement de ces frais dans le mois suivant la date de la rencontre entraîne pour les équipes concernées l'exclusion de la compétition. Une exclusion du championnat n'annule pas la ou les amendes, qui restent dues par le club.

3.9 Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un appel des décisions de l'arbitre ou du responsable peut être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit. L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match au directeur du groupe. On devra en garder une trace numérique ou une copie.

3.10 Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre établit le procès-verbal (feuille de match) comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et du match. Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre ou le responsable.

3.11 Transmission des résultats

Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22 h le jour suivant la rencontre, en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral. Dans le cas d'une rencontre disputée dans un club tiers, la personne chargée de la rencontre doit transmettre au minimum le score de la rencontre avant 22h en contactant la direction de groupe par texto ou courriel. Elle aura 48h après la rencontre pour transmettre le PV électronique sur le site fédéral.

4. Résultats – Classement

4.1 Points de parties

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

Une partie perdue par forfait sportif est comptée -1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivant l'échiquier concerné, et 0 dans les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 et est gagnée par l'adversaire, sauf si celui-ci est aussi en infraction.

Le score d'une équipe en points de parties est égal à la somme des marques individuelles de ses échiquiers et de ses pénalités ; il ne peut être inférieur à zéro. Le score d'une équipe ayant gagné par forfait sportif ou à la suite de pénalités administratives de l'équipe adverse est au maximum de 3-0 en points de parties, sauf si le score obtenu sur l'échiquier est supérieur (dans ce cas-là, c'est le score obtenu sur l'échiquier qui sera retenu). Un score de 4-1 est supérieur à un score de 3-0. L'énoncé du score précise les points marqués par les deux équipes. Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués et ceux concédés.

4.2 Points de match

Le gain du match est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties que l'équipe adverse. En cas d'égalité de points de parties, le match est déclaré nul.

Un match gagné est compté 3 points, un match nul est compté 2 points, un match perdu devant l'échiquier est compté 1 point. Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point. Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point. Une équipe bénéficiant d'une exemption ne marque aucun point.

4.3 Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement. En outre, cette équipe pourra être exclue du championnat de la saison suivante. Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.4 Classement

Le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de match.

En cas d'égalité de points de match, on utilise les résultats réalisés entre elles par les équipes à départager (points de match, puis différentiel, puis points "pour"). En cas de nouvelle égalité, le départage est effectué par les différentiels calculés sur l'ensemble de la compétition puis, en cas de nouvelle égalité, sur le nombre de points "pour" réalisés par les équipes à départager sur l'ensemble de la compétition. Si une égalité subsiste, on prend dans l'ordre la somme des différentiels au 1er échiquier, puis au 2e, etc.

5. Ententes

Une équipe issue d'une entente entre clubs est autorisée à participer au Critérium Auvergne -1700.

Un des clubs dont sont issus les joueurs est désigné comme club pilote de l'entente par les clubs concernés. Lors des compétitions, le nom de l'équipe doit commencer obligatoirement par "Entente" puis le nom du club pilote.

L'entente doit être formulée et signée conjointement par les clubs concernés. Elle doit indiquer le club pilote de l'entente. L'entente peut être faite jusqu'à la date limite d'inscription et doit être adressée au directeur de la compétition et au directeur de groupe.