

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT Départemental DES CLUBS Haute-Garonne

1. ORGANISATION GENERALE

1.1. Structure

Le Championnat Départemental est composé d'un seul groupe avec des équipes à 4 joueurs.

1.2. Déroulement de la compétition

Le Championnat se joue par équipes de clubs. Un club peut avoir plusieurs équipes engagées. La compétition est organisée selon le système toutes rondes. A partir de plus de 8 équipes participantes, le système suisse est appliqué, pour rester synchrone avec le calendrier de la Ligue Occitanie/Interclubs.

A l'issue de la saison, l'équipe vainqueur obtiendra le titre Championne de Haute Garonne.

Organisation selon le nombre d'équipes engagées :

A/ 6 ou 5 équipes:

En cas de constitution de groupe de 6 équipes, organisation d'une 6^e ronde dite de classement opposant le 1^{er} au 2nd, le 3rd au 4th et le 5th au 6th, à partir du classement obtenu à l'issue des 5 premières rondes. Les rencontres de la 6^e ronde se déroulent sur le « terrain » opposé à celui où s'est déroulée la rencontre disputée lors de la 1^{re} phase. L'équipe la mieux classée lors de la 1^{re} phase a les Blancs au 1^{er} échiquier ».

Le classement général est établi à l'issue de cette 6^{ème} ronde.

B/ 7 ou 8 équipes

Un groupe de 7 rondes.

C/ 9 ou 10 équipes :

2 groupes de 5 (4 rondes) ou un groupe de 5 (4 rondes) et un groupe de 4 (3 rondes) dans la première phase. Dans la seconde phase, deux rondes supplémentaires pour croiser les groupes 2 par deux.
1A-2B ; 1B-2A ; 3A-4B; 3B-4A (mieux classé a les blancs au 1er)

puis 1A-1B ; 2A-2B etc (tirage au sort des couleurs)

Le classement général tient compte des résultats de toute la saison.

D/ 11 ou 12 équipes:

2 poules A et B de 6 (5rondes) ou une poule A de 6 et une poule B de 5, en toute ronde.

Une poule haute constituée des 3 mieux classées dans chaque poule et une poule basse constituées des équipes restantes.

Dans la phase finale, il ne reste qu'à affronter chacune des équipes issues de l'autre poule (3 rondes)

Nécessite une date supplémentaire pour 8 rondes au total.

E/ 13 ou 14 équipes:

2 groupes de 7 (6 rondes) ou un groupe de 7 et un groupe de 6.

Une dernière 7e ronde de classement pour confronter directement les équipes au même rang dans chaque groupe.

Les clubs ayant des problèmes pour accueillir un match du championnat départemental parce qu'il a engagé une ou d'autres équipe(s) dans une division supérieure doit en prévenir le directeur de groupe lors de son inscription afin d'équilibrer les réceptions-déplacements des équipes.

Si un club se porte candidat, la dernière ronde se déroulera dans ce club pour raison de convivialité.

1.3. Engagements

Dès la fin du Championnat de la saison précédente les Clubs concernés doivent confirmer leur participation avant la date limite fixée par le Comité Départemental, **le vendredi 4 octobre 2024**.

Les Clubs doivent mettre gratuitement à disposition dans leur ville une salle permettant de bonnes conditions de jeu pour les matches qui y seraient fixés, en désignant l'organisateur de ceux-ci.

1.4. Licences

(Voir règles générales du Livre de la Fédération).

2. ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

2.1. Directeur du Championnat

Le Comité Directeur du CDE31 est responsable de l'organisation de ce championnat.

Directeur de groupe

Il est nommé par le Comité Départemental du jeu d'échecs de la Haute Garonne et il/elle est soutenu par le Directeur Technique de la Ligue Occitanie ainsi que le Comité Départemental.

Il est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de faire respecter le règlement, de vérifier la conformité des résultats et de les valider. Ces résultats sont enregistrés sur le site FFE par un représentant du club habilité ou par l'arbitre le soir même de la rencontre au plus tard à 22h.

Il établit et publie également les classements et résultats sur le site FFE. Le classement Elo est calculé directement à partir de ces résultats publiés.

2.2. Calendrier

Les dates seront choisies parmi celles du calendrier officiel de la FFE, synchronisées avec la Ligue Occitanie, sauf cas particuliers.

Le Directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et organisateurs des rencontres. A l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date du match, sous réserve qu'elles obtiennent l'accord écrit du Directeur du Championnat. En cas de force majeure le directeur de groupe a tout pouvoir pour imposer un changement de date. Hormis le cas précédent, toutes les dates fixées par le Directeur sont impératives et doivent être respectées, sous peine de forfait.

2.3. Lieu et heure des matchs

Ils sont fixés par le Directeur de groupe. L'heure de déclenchement par défaut des pendules est 14h15.

Les clubs peuvent s'entendre pour avancer l'heure de la rencontre, sous réserve qu'elles obtiennent l'accord écrit du Directeur de groupe.

2.4. Arbitres

Les clubs possédant une ou plusieurs équipes en championnat de France des Clubs doivent comporter parmi leurs membres :

En NIV, au moins un arbitre fédéral 1, 2, 3, 4, stagiaire ou candidat.

2.5. 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. La Commission Technique pourra sanctionner un club organisateur qui n'offrira pas des conditions d'accueil et de jeu convenables. Les matchs sont dirigés par un arbitre fédéral 1, 2, 3 ou 4, ou à défaut par une personne titulaire d'une licence A officiant en tant qu'arbitre, désigné, avant le début de la rencontre, par le responsable de la rencontre.

2.6. Matériel

Il appartient aux clubs qui participent à la compétition et qui jouent à domicile de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au déroulement des matchs.

En cas de rencontre opposant deux équipes visiteuses, le directeur de groupe précise quelle équipe fournit et apporte le matériel. Si une partie ne peut être jouée faute de matériel, le joueur sur le dernier échiquier de l'équipe n'ayant pas apporté le matériel minimum imposé, aura la partie perdue par forfait administratif (et éventuellement de l'avant dernier échiquier,... etc.).

3. DÉROULEMENT DES RENCONTRES

3.1. Règles du jeu

Les règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs, en vigueur à la date des matches, 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. Couleurs

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le Directeur de groupe a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.3. Cadence

En Championnat Départemental, les parties seront jouées à la cadence Fisher en 1h30 avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie.

3.4. Statut des joueurs – homologation

La Commission d'Homologation se prononce sur le statut et la qualification des joueurs :

- ☐ Avant le début de la saison, à la demande du Club où est (ou sera) licencié le joueur.
- ☐ A tout moment, à la demande du Club où est (ou sera) licencié le joueur, d'un autre Club, du Directeur de groupe ou de la compétition, de la Direction Technique Nationale, du Comité Directeur.

Les Clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. Ceux qui n'ont pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation et qui se trouvent en situation illégale, peuvent être pénalisés rétroactivement. Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.1. et 1.3. des Règles Générales, des articles 3.6. et 3.7. du présent règlement est effectuée par le Directeur de groupe.

Cas d'un joueur muté après le 30 Novembre : si ce joueur n'a pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation pour jouer en équipe, il pourra demander au comité directeur l'autorisation de jouer en départemental, à condition que le club quitté et le nouveau club ne se rencontrent pas.

3.5. Capitaines

Chaque équipe doit avoir un Capitaine qui peut être joueur ou non joueur. Il ne peut pas officier en même temps en tant qu'arbitre.

Dans l'exercice de ses fonctions, le Capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs.

A la fin de la session de jeu, le Capitaine est responsable de la remise des feuilles de parties lisiblement écrites aux arbitres.

Durant les parties, le Capitaine peut conseiller ses joueurs sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur l'opportunité d'abandonner, sur la situation du match, à condition qu'il ne fasse aucun commentaire sur la position sur l'échiquier. L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son Capitaine. Le Capitaine a le droit de mandater un représentant pour exercer ses fonctions sous réserve de l'accord de l'arbitre principal.

En cours de jeu, le Capitaine est seul apte à formuler et à présenter une réclamation.

3.6. Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

Les Capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou au responsable du match, la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers, au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les joueurs de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur arrive dans un délai supérieur à une heure, il est déclaré forfait.

Cette liste ne peut plus être modifiée. Elle 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'arbitre transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition remises par les capitaines des équipes. Il atteste de la vérification des licences en servant les deux colonnes prévues à cet effet.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la F.F.E. 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 (ou les) joueur(s) ayant le plus fort Elo.

Les joueurs non classés (Elo estimé à 1399, 1299, 1199, 1099 et 1009) pourront jouer à n'importe quel échiquier sans tenir compte de la règle des 100 Elos.

Un Club dont l'équipe bénéficie d'un forfait, ou est exempte pour une ronde, doit transmettre la composition de l'équipe concernée au directeur de division ou à l'arbitre le jour de la ronde avant 22 heures. A défaut, on appliquera les règles énoncées ci-dessus pour une équipe ayant fait forfait.

Les articles 3.6. et 3.7. concernent les joueurs inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même s'ils sont absents.

3.7. Composition des équipes (se référer en partie au règlement fédéral)

a)

- 4 joueurs en Championnat Départemental

b) Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans différentes divisions, un joueur ne peut participer dans une division s'il a déjà joué trois fois en division(s) supérieure(s). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent. Cette règle vise à éviter que des joueurs ne viennent renforcer l'équipe pour assurer le "titre" et à minimiser le poids des joueurs qui ne font que les matches "à domicile".

c) Cependant en Championnat Départemental (CD), un joueur ayant joué dans une équipe pourra jouer dans une autre équipe du CD, sans limitation d'échiquier, à condition qu'il n'ait pas joué plus de deux matches dans la 1^{re} équipe.

d) en Championnat Départemental, les équipes ont la possibilité d'aligner 4 joueurs mutés.

e) Les dispositions du présent article restent valables pour les matches de la ronde de classement, mais en plus, les joueurs participant à un tel match devront avoir joué au moins une fois en championnat départemental durant la saison en cours. Les articles 3.6. et 3.7. concernent les joueurs inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même s'ils sont absents.

3.8. Forfaits sportifs

Définitions : voir FFE-Règles générales §3

Une équipe ayant au moins 3 joueurs forfaits en CD perd sur le score de 3-0.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de joueurs requis à l'alinéa précédent, doit avertir le club adverse et le Directeur de son groupe, au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match. 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 occasionnés (voir FFE-Règles Générales §3.2.3). La base de calcul des frais de déplacement est établie par la Commission Technique Régionale. Le non remboursement de ces frais dans les délais fixés entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France des Clubs la saison suivante.

En cas de forfait individuel à domicile, le capitaine de l'équipe qui reçoit doit informer au plus tard la veille au soir le Directeur de l'épreuve et le Capitaine de l'équipe adverse.

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 peut être interjeté.

Le Capitaine de l'équipe plaignante est fondé à rédiger une réclamation consignée au dos du PV et visée par les deux capitaines d'équipe et par l'arbitre.

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 championnat (Comité directeur du CDE31). Les capitaines et l'arbitre ont alors 48 heures pour transmettre au Directeur du championnat un complément en plainte ou en défense.

Il peut être fait appel auprès de la Commission d'Appels Sportifs de la FFE, suivant les dispositions prévues à l'article 1 des règles générales annexes de la FFE (R02) , des décisions d'arbitres, de Directeurs de groupe, de la Commission Technique Régionale.

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.

3.11. Transmission des résultats

3.11. a) Le score de la rencontre doit être transmis par le club ayant accueilli la rencontre (par le club nommé en premier dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers" au plus tard avant 22h, soit en saisissant le PV provisoire de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le Directeur de groupe par texto ou courriel et en motivant pourquoi il n'a pas pu l'enregistrer directement sur le site.

3.11. b) La transmission du procès-verbal électronique (via le site de la FFE ou bien via l'envoi du PV au directeur de groupe par courriel) est du ressort du club ayant accueilli la rencontre (par le club nommé en premier dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers") et devra être effectuée au plus tard dans les 48h maximum après la rencontre.

Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de 15 jours après la rencontre pour prévenir le directeur de groupe s'ils constatent une erreur

3.11. c) Le procès-verbal de la rencontre et les feuilles de parties seront conservés par le club ayant accueilli la rencontre (par le club nommé en premier dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers") jusqu'à la fin de la saison. En cas de litige elles devront être expédiées au Directeur de groupe dans les 48h qui suivent la demande. Le double du procès-verbal devra être conservé par le club "visiteur" (par le club nommé en second dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers").

4. RESULTATS – CLASSEMENTS

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
- ☐ 0 dans les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point sauf indication contraire par l'article 3.7, et elle 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, c.a.d. 4-0). 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.

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.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matches, 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 matchs, 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 1^{er} échiquier, puis au 2^e, etc.

En cas d'une ronde de classement, c'est le résultat de cette ronde qui constitue le classement définitif.

Si le match de classement se solde par un match nul on a recourt au départage expliqué ci-dessus.