

CHALLENGE Départemental 76 V07/07/2023

Règlement

La dernière édition du règlement fédéral du Challenge de France des Clubs (réf. FFE – Ch FRA Clubs) fait référence pour tous oublis ou omissions à ce règlement du challenge départementale 76.

1 - ORGANISATION GENERALE

1.1 Structure

Le challenge départemental 76 se composera d'un groupe ou plus en fonction du nombre d'équipes. Chaque ronde se jouera en deux matchs dans la même demi-journée, matchs aller/retour

1.2 Déroulement de la compétition

Le challenge se joue par équipe. Le nombre d'équipes par club n'est pas limité. L'équipe gagnante sera déclarée Équipe Championne Départementale.

1.3 Engagements

À la fin du Challenge d'une saison, des formulaires d'engagement sont expédiés aux Clubs du CDJE. Il n'y a pas de droit d'inscription.

Les clubs qui reçoivent doivent mettre gratuitement à disposition dans leur ville une salle permettant de bonnes conditions de jeu pour les matchs qui y seraient fixés.

Tout club en infraction sera interdit de jouer la saison suivante.

1.4 Licences

Voir Règles générales

2 - ORGANISATION DE LA COMPETITION

2.1 Direction de la compétition

Directeur de groupe

Il est nommé par le CDJE76.

Le directeur de groupe est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de le proposer aux clubs concernés et au président du CDJE76, 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 il transmet ces documents accompagnés, le cas échéant, de ses observations au Président du CDJE76 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 Mail avec accusé de réception ou par tout autre moyen permettant de prouver qu'elles ont bien été reçues par le destinataire.

2.2 Calendrier

Les dates des rondes sont publiées sur le site du CDJE76. Le directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et organisateurs des rencontres.

À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date ou l'heure de leur match, avec l'accord écrit du directeur de groupe.

Dans le cas d'un événement majeur, le directeur de groupe en accord avec le président a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par le directeur de groupe sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

Le club qui reçoit, est celui qui lors d'une ronde n'effectue pas de déplacement ou celui désigné comme tel par le directeur de groupe.

2.3 Lieu et heures des rencontres

Ils sont fixés par le directeur de groupe. Sauf contre ordre du directeur de groupe, l'heure du début est à 14h15.

Tous les matchs de la dernière ronde d'un même groupe doivent se jouer à la même heure, sauf événement exceptionnel dûment justifié.

Avant le début de la 1^{ère} ronde, les clubs devront avoir mis à jour sur leur page respective du site fédéral, l'adresse du lieu de jeu où se dérouleront toutes les rondes de leurs challenges respectifs. Ils devront signaler tout changement aux équipes concernées dans un délai de 48 h minimum.

2.5 Responsable des rencontres

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 au challenge.

L'arbitre n'est pas obligatoire pour le challenge départementale 76. En cas de litige, l'indiquer sur la feuille de match.

Le CDJE76 pourra sanctionner un club organisateur qui n'offrira pas des conditions d'accueil et de jeu convenable.

2.6 Matériel

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

En cas de rencontre opposant deux équipes visiteuses, le directeur de groupe précise quelle équipe fournit et apporte le matériel.

En cas d'insuffisance de matériel, le joueur placé sur le (ou les) dernier(s) échiquier(s) de l'équipe fautive aura partie perdue par forfait administratif.

3 - DEROULEMENT 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 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.

Les résultats seront comptabilisés pour le classement FIDE en cas de parties entre deux joueurs ayant :

- Les deux joueurs ont un elo lent FIDE inférieur à 1600
- Un elo national lent pour l'un et un elo lent FIDE inférieur à 1600 pour l'adversaire.

3.2 Couleurs

Pour le match aller, 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. Les couleurs sont inversées pour le match retour.

3.3 Cadence

La cadence réglementaire est de 50min+10 s par coup

Toute partie ne se jouant pas à la cadence réglementaire est sanctionnée d'un forfait administratif pour le joueur appartenant au club organisateur et/ou au joueur qui a refusé d'utiliser cette cadence.

3.4 Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6 Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre ou au responsable du match sur place, en utilisant un document officiel, la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers, au moins 5 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Cette composition restera inchangée pour le match retour.

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.

Le responsable de la rencontre 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 le 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.

Une infraction à cet article entraîne un forfait administratif pour tous les joueurs en faute.

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 ou à l'arbitre le jour de la ronde avant 22 heures.

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

- a) En Challenge départemental 76 chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de – 2 avec partie gagnée pour l'adversaire.
- b) Un joueur ne peut avoir un elo supérieur à 1600 lorsqu'il joue pour la première fois dans une équipe.
- c) Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans cette compétition, tout joueur ayant participé pour le compte d'une de ces équipes ne peut plus jouer dans une autre de ces équipes. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1^{er} échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- d) Les joueurs qui jouent dans cette compétition peuvent jouer dans les divisions supérieures.

3.8 Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales, article 3.

- En Challenge départementale 76, une équipe ayant au moins 3 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0 (3-0 de points de partie).

- Sauf cas de force majeure reconnu par le directeur de groupe, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de 25€, cette amende sera doublée si le forfait a lieu à la dernière ronde.

3.9 Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de la F.I.D.E. Les capitaines des équipes rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match au directeur du groupe.

Tous les litiges sont tranchés par le comité départemental.

3.10 Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, le responsable de la rencontre 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 le responsable de la rencontre.

3.11 Transmission des résultats

a) Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22h, soit en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le directeur de groupe par téléphone, texto ou courriel. Il a obligation dans les 48h maximum après la rencontre, soit de saisir le PV de la rencontre, soit d'envoyer le PV au directeur de groupe par courriel.

b) 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. Le responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre au directeur de groupe. Les éventuelles réclamations, attestations, etc., sont transmis par le capitaine, via le mail du directeur de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

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 suivants 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 de 4 en points de parties.

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.

4.3 Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du Challenge, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié du Challenge, 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 matches, 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.

4.5 Appels sportifs

Il peut être fait appel auprès de la commission d'appels sportifs du CDJE76 des décisions du directeur de groupe et des capitaines d'équipes, dans le cadre de l'article 7.5 du Règlement Intérieur fédéral.

Sous peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par voie postale dans un délai de dix jours à compter de la date de réception de la décision contestée.