

Interclub Régional 2010

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Ligue regroupera des équipes regroupées en divisions. Si le nombre d'inscrits est six (6) ou moins, il n'y aura qu'une seule division.

La Ligue tiendra deux saisons régulières. Aucune activité ne sera organisée durant la saison d'été.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs. Le nombre d'équipes est illimité.

La compétition est organisée en tournoi rotation à l'intérieur de chaque division. L'appartenance à une division sera basé principalement sur la géographie¹. Si deux équipes d'un même club se retrouvent à l'intérieur d'une même division, ils devront obligatoirement se rencontrer en première ronde.

Des lettres seront utilisées afin de nommer les divisions organisées selon la géographie (division A, division B) tandis que des chiffres identifieront les regroupements selon le calibre de jeu.

Le commissaire se réserve le droit de modifier la formule du tournoi si elle s'appliquait difficilement au nombre d'équipes inscrites.

S'il y a plus d'une division basée sur la géographie, des séries éliminatoires seront organisées. Les modalités exactes seront annoncés avant la début officiel de la saison lorsque le nombre de divisions ainsi que le nombre de clubs par division seront connus. S'il n'y a qu'une seule division, l'équipe gagnante de la saison reçoit automatiquement le trophée de champion des clubs de la Ligue.

Si le nombre d'équipes d'une division est de 4 ou moins, un tournoi double rotation sera joué.

1.3. Inscription

Pour la saison 2009-2010, la période d'inscription prendra fin le 31 décembre 2009.

1.4. Licence FCE

Les joueurs devront être ou devenir licenciés de la FCE. Cette obligation concerne tous les joueurs de l'équipe y compris les réservistes.

2. Organisation de la compétition

2.1. Commissaire

¹ Lorsque la Ligue comptera suffisamment de clubs, il sera possible d'envisager des divisions basées sur le calibre de jeu.

Le commissaire établit un calendrier de la Ligue, il centralise les résultats, il maintient à jour le classement des équipes et s'occupe des avertissements écrits émis lors des compétitions de la Ligue. Il établit le classement final qu'il communique à la FCE. De plus, le commissaire voit au respect des règlements et s'occupe de répondre aux protêts.

Le commissaire gère une liste de suspension qui est indépendante de celle de la Fédération. Les avertissements écrits devront être envoyés au commissaire qui les fera suivre à la Fédération. Le commissaire peut aussi être le directeur de la division dans laquelle il réside ordinairement.

2.2. Directeur de division

Si une division se trouve géographiquement éloignée du siège social de la Ligue, le commissaire nommera une personne pour agir à sa place à l'intérieur de cette division.

Le directeur de division est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de le proposer aux clubs intéressés et au commissaire, 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 matchs, procède aux corrections 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 commissaire et aux équipes de la division dans les plus brefs délais.

2.3. Calendrier

Les dates des rondes sont publiées au calendrier officiel de la Ligue et sur le site web officiel de la Ligue. Chaque directeur de division organise les appariements de sa division et désigne les lieux et organisateurs des rencontres. A l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent, avec l'accord écrit du directeur de la division, s'entendre pour avancer la date ou l'heure de leur match,.

En cas de force majeure ou sur proposition d'un directeur de division, le commissaire a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

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

2.4. Lieu et heure des matchs

Ils sont fixés par le directeur de la division, sauf intervention du commissaire. Chaque club doit avoir accès à une salle de jeu afin de jouer ses rencontres locales.

Sauf contrordre du directeur de la division, les rondes débuteront à 10h00 et 15h00 .

2.5. Matériel

Le club qui reçoit doit fournir le matériel requis: pièces, échiquier, chronomètre et feuille de notation..

2.6. Responsables de matchs

Le responsable de match effectue les tâches normalement dévolues à l'organisateur. Il est chargé de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement du match. Il doit veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires, communiquer les résultats au directeur de la division ou au commissaire dès la fin de la rencontre et envoyer la feuille de match et l'original des feuilles de parties au directeur du groupe ou au commissaire, le premier jour ouvrable suivant.

2.7. Arbitres

Chaque match est arbitré par un arbitre certifié nommé par le responsable du match.

3. Déroulement des matchs

3.1. Composition des équipes - Participation des joueurs

- a) Chaque équipe est composée de 4 à 6 joueurs appartenant au même club. Les matchs se jouent sur 4 échiquiers, Le nombre de joueurs réservistes est limité à un maximum de deux par équipe.
- b) Lorsqu'un Club à plusieurs équipes engagées dans la Ligue, tout joueur ayant participé pour le compte d'une de ces équipes ne peut plus jouer dans une autre de ces équipes, y compris lors d'éventuels bris d'égalité.

3.2. Composition des équipes - 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. **Elle ne doit pas comporter de "trou"**. S'il n'y a 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.

Lorsque la liste est remise plus tard, les chronomètres de tous les joueurs de l'équipe concernée sont avancés d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur arrive dans un délai suffisant pour ne pas être forfait, mais qui entraîne un retard au chronomètre supérieur à une heure, ce retard sera ramené à une heure.

- a) La cote utilisée sera la plus récente publiée par le FCE
- b) Si deux joueurs ont une différence de cote de plus de 103 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé.

Les articles 3.1 et 3.2 concernent les joueurs inscrits sur la feuille de match, même s'ils sont absents.

3.4. Forfaits

a) Forfait sportif d'un équipe

Définition : perte d'un math par défaut d'aligner au mois 50% du nombre de joueurs requis

Une équipe ayant au moins 3 joueurs forfaits perd sur la le score de points de match de 3-0 (4-0 de points de parties pour les matchs sur 4 échiquiers).

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 sa division, 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 sanctionnée. Cette équipe pourra être exclue de la Ligue la saison suivante et le sera automatiquement en cas de récidive pendant la même saison.

b) Forfait administratif

Définition : perte de la partie suite à une sanction

Les infractions aux dispositions des articles 3.1 et 3.2 sont sanctionnées comme suit :

3.1. a. : forfait administratif sur le premier échiquier en infraction et tous ceux qui le suivent.

3.2. : en cas de trou sur la feuille de match, -1 sur l'échiquier concerné en plus du gain par forfait administratif pour l'adversaire. **Lorsqu'il y a un trou sur la feuille de match, l'arbitre ne doit pas permettre que le match commence**². Comme l'erreur est humaine, la pénalité ci-devant devra être appliqué si un match est joué avec un trou dans l'alignement.

3.2.b : forfait administratif pour le (ou les) joueur(s) ayant la plus forte cote.

3.5. Règles

Les règles de la FIDE et de la FCE 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, seront cotées FCE.

3.6. Attribution des couleurs

L'équipe nommée la première dans le calendrier est l'équipe qui reçoit, elle a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.7. Durée des parties - Cadence³

Les parties sont jouées à la cadence incrémentée de 1h30/mat+30 secondes par coup.

3.8. Litiges

Lorsqu'un litige survient durant une partie, celle-ci doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre. Un protêt peut être interjeté. Le capitaine de l'équipe demanderesse avise alors verbalement l'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse. L'arbitre indique sur la feuille de

² L'alignement comprenant un trou est réputé n'avoir jamais été remis à l'arbitre et la pénalité pour remise en retard de l'alignement devra être appliqué le cas échéant.

³ Sujet à changement suite à la première réunion des capitaines d'équipes mais doit obligatoirement être une cadence lente acceptable pour l'homologation FIDE.

match que la rencontre se poursuivra sous protêt. Le demandeur 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, ainsi que le procès-verbal du match, sont transmis au commissaire.

Les décisions concernant les protêts réglés le commissaire seront notifiées aux intéressés.

3.9. Procès-verbal

Dès la fin du match, l'arbitre établit le procès-verbal (feuille de match) comportant les noms et prénoms des joueurs, leur numéro de membre FCE, leur cote et les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre. Ce procès-verbal, auquel sont jointes les feuilles de parties, les éventuelles réclamations, attestations, etc. est expédié par le responsable de la rencontre, au directeur de la division, au plus tard le lendemain du jour du match. S'il y a eu protêt, le procès-verbal est expédié au commissaire. Le non-respect de cette obligation entraînera un avertissement puis, en cas de récidive, une demande de sanction envers le responsable fautif. Si le non-respect est de la responsabilité d'une équipe en particulier, elle se verra infliger un avertissement et, en cas de récidive, une pénalité de -2 points de parties, puis -4 points de parties.

4. Résultats et classements

4.1. Décompte des 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, et elle est gagnée par l'adversaire, sauf si celui-ci est aussi en infraction ou si l'arbitre en décide autrement⁴.

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. 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 L'arbitre ne peut que réduire le nombre de points qui ne peut en aucun cas être supérieur à 1 .

4.2. Attribution du gain et des 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 de match, un match nul est compté 2 points de match, un match perdu devant l'échiquier est compté 1 point de match⁵.

Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point de match.

Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point de match.

4.3. Effet des forfaits sportifs sur le classement

Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs de la Ligue, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement. En outre, cette équipe sera exclue de la Ligue lors de la saison suivante.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié des match, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.4. Classement des équipes

Le classement final de chaque division est effectué suivant le total des points de matchs.

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 l'une des équipes à départager a bénéficié d'un forfait sportif d'une équipe A ou d'au moins cinq parties gagnées par forfait administratif contre une équipe A, cette somme est calculée pour toutes les équipes à départager en excluant les parties jouées contre cette équipe A.

En cas de nouvelle égalité, on prend dans l'ordre la somme des différentiels dans l'ensemble de la saison au 1^{er} échiquier, puis au 2^{ème} etc.

En cas d'impossibilité de briser une égalité, deux blitz de bris d'égalité à 3 minutes plus deux secondes par coup devront être joués. Les couleurs seront alternées entre chaque partie. Si l'égalité persiste après 3 séries de deux blitz, on passera à un match décisif.

4.6. Classements individuels

Une médaille sera décernée au meilleur sur chaque échiquier. Pour être admissible à une médaille individuelle, un joueur doit avoir joué au moins 50% des parties de la saison sur un même échiquier. Un joueur ne peut recevoir plus d'une médaille individuelle: celle de l'échiquier ayant le plus petit numéro auquel il a droit. La principale utilité de la règle des 103 points est de pouvoir maintenir l'accessibilité d'un joueur à une médaille individuelle malgré une substitution.

⁵ Ce point donné au perdant est conditionnel au respect de l'esprit sportif.

Règlement intérieur de l'Interclub Régional 2010 (Proposition)

On détermine le gagnant en additionnant tous les points de parties (comptés la manière habituelle) de la saison. En cas d'égalité, le résultat de la partie entre les deux joueurs sera considéré, si ce critère est applicable. Si l'égalité persiste toujours, deux blitzs de bris d'égalité à 3 minutes plus deux secondes par coup devront être joués. Les couleurs seront alternées entre chaque partie. Si l'égalité persiste après 3 séries de deux blitzs, on passera à un match décisif.

Prot êts

Il peut être fait appel auprès du commissaire des décisions d'arbitres et des directeurs de groupe. Les protestations portant sur le jugement de l'arbitre à propos d'une règle du jeu ne sont pas permises.

Modifications

Une fois la saison entamée, le présent règlement ne pourra plus être modifié sauf si tous les capitaines de toutes les équipes en font la demande au commissaire qui décidera en dernier ressort d'effectuer ou de refuser la demande de modification aux règlements.

Annexe I

Directives en cas de protêt

Durant la rencontre

1. Seul le capitaine de l'équipe est autorisé à déposer un protêt.
2. Dès que la décision a été rendue, **le capitaine avertit verbalement l'arbitre que la partie se poursuivra sous protêt**. L'arbitre inscrit sur la feuille de match qu'un protêt a été déposé.
3. **La partie se poursuit en appliquant les directives de l'arbitre.**

Après la rencontre

1. Les deux capitaines et l'arbitre écrivent leur version de l'incident ayant donné lieu au protêt. Ces trois documents sont joints à la feuille de match et sont envoyés immédiatement au commissaire.
2. La majorité des protêts se règlent grâce à l'information contenue dans les trois documents précités. Si nécessaire, le commissaire contactera les parties pour demander de l'information supplémentaire. Le commissaire peut aussi faire comparaître les parties devant lui s'il estime qu'une telle mesure est nécessaire pour en arriver à une décision équitable.
3. Le commissaire publie sa décision.