Règlement Critérium Loire

Comité Loire Echecs

Le critérium Loire a pour objectif de faire jouer les joueurs débutants, ou semi débutants dans un championnat qui s'adapte à leur niveau. **La durée de déplacement ne peut pas excéder 1h.**
Il n'y a ni montées, ni descentes
Les règles générales sont celles de la Fédération Française des Échecs.

Organisation générale

Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs de 4 joueurs avec licence A obligatoire, le nombre d'équipes par club n'est pas limité.
Suivant le nombre d'équipes engagés, il pourra y avoir 1 ou plusieurs groupes.
L**a compétition est organisée dans chaque groupe selon le système toutes rondes.**

Chaque match se déroule en 2 parties aller et retour avec couleurs inversées disputées le même jour et avec les mêmes joueurs aux mêmes échiquiers.
Ne peuvent participer que les joueurs ayant un elo maximum de 1600.
Tout joueur qui a fait une partie peut continuer dans ce critérium même si son elo dépasse ensuite 1600.
Peuvent participer à ce critérium, s'ils le désirent, les clubs situés à moins d'1h de St Etienne (Haute Loire ou Nord Ardèche)

Engagements

Avant chaque début de saison, les clubs doivent compléter en ligne un formulaire d'inscription disponible sur le site du Comité Loire
L'inscription des équipes au Critérium est gratuite.
En cas de trop nombreux avertissement lors de l'année précédente, le Comité Directeur se réserve le droit de refuser une participation. (voir Forfaits Sportifs)

Licences

Voir Règles Générales.

Organisation de la compétition

Le président du Comité Loire assure la direction des Critériums et le responsable de l'arbitrage la direction technique
Les directeurs de groupe sont nommés par le Directeur Technique
Le directeur de groupe est chargé :

- de concevoir un calendrier cohérent, de le proposer aux clubs concernés et au Directeur Technique
- de faire respecter les règlements,

- de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité,
- de désigner si nécessaire pour chaque match un « responsable de la rencontre ».
- de vérifier les feuilles de match,
- de contrôler la situation des joueurs et procéder aux redressements nécessaires,
- d'établir le récapitulatif des résultats de toutes les parties et les classements provisoires, sur la page dédiée du site de la FFE (onglet directeur de groupe).
- de publier 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 en mettant en copie le Directeur Technique de la ligue.

Calendrier

Les dates des rondes sont publiées au calendrier officiel du Comité: les dates sont celles du calendrier fédéral N3 en excluant les samedis. Chaque 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, ou pour la reculer, à la condition de la jouer avant la ronde suivante, avec l'accord écrit du directeur de groupe.
En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition d'un directeur de groupe, le Directeur Technique 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.

Lieu et heures des rencontres

Ils sont fixés par le directeur de groupe, sauf intervention du directeur de la compétition. Sauf contre ordre du directeur de groupe, l'heure du début est 14h15.
Tous les matchs de la dernière ronde d'un même groupe doivent se jouer à la même heure, sauf cas de force majeure.
Les parties retour débutent 15 minutes après la fin de la dernière partie aller.
En cas de report de match pour événement exceptionnel validé par le directeur de groupe concerné, la composition des équipes doit être établie avec les licenciés A présents le jour de la ronde prévue au calendrier officiel, **sauf accord entre les clubs concernés**

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.
La présence d'un arbitre fédéral n'est pas obligatoire mais est souhaitable.
Le nom d'un membre licencié de la FFE faisant office d'arbitre par dérogation doit être mentionné sur la feuille de match afin de valider les résultats et le procès-verbal de la rencontre et de traiter un éventuel litige dans le cadre de l'article 3.9 du présent règlement.
L'arbitre ne peut pas être capitaine d'équipe.

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 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.

Déroulement des rencontres

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 FIDE.

Couleurs

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le directeur de groupe joue avec les blancs aux échiquiers 1 et 2 et avec les pièces noires aux échiquiers 3 et 4.
Ce qui donne pour la ronde 1 : (avec 2 clubs A et B)

	couleur		couleur	
table 1	blanc	A1	noir	B1
table 2	blanc	A2	noir	B2
table 3	noir	A3	blanc	B3
table 4	noir	A4	blanc	B4

Pour la ronde 2, on échange les couleurs, mais surtout, on inverse les échiquiers uniquement pour l'équipe à domicile: le 1 joue en 2, et le 3 en 4
L'équipe visiteuse garde le même ordre

Ce qui donne pour la ronde 2 :

	couleur		couleur	
table 1	noir	**A2**	blanc	B1
table 2	noir	**A1**	blanc	B2
table 3	blanc	**A4**	noir	B3
table 4	blanc	**A3**	noir	B4

Chaque joueur rencontre donc 2 adversaires différents avec 2 couleurs différentes.

Cadence

Les parties sont jouées à la cadence de **50mn avec adjonction de 10 secondes par coup** durant toute la partie.
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 appartenant au club organisateur ou/et au joueur qui a refusé d'utiliser ladite cadence.

Statut des joueurs – homologation

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs (article 2 des Règles Générales).
Comme la cadence utilisée correspond à une partie longue, la licence A est obligatoire.
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.

Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

1. Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou au responsable du match, sur place et en utilisant le document officiel en annexe de ce règlement, la liste des joueurs composant leur équipe, comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.
2. l'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. La règle des 100 points ne s'applique pas, le capitaine place ses joueurs comme il le veut.
   Mais une fois que la liste est donnée à l'arbitre, on ne peut plus rien changer
3. 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 sur la ronde en cours.
4. 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 suffisant pour ne pas être forfait, mais qui entraîne un retard à la pendule supérieur à une heure, ce retard est ramené à une heure.
5. 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.
6. L'heure limite de prise de licence pour un joueur participant à une rencontre est l'heure prévue du début de la rencontre, c'est à dire 14h15.
7. Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées en Critérium, un joueur peut participer dans une équipe même s'il a déjà joué dans une autre équipe.
8. Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans différentes divisions, un joueur peut participer dans une ronde de Critérium même s'il a déjà joué trois fois en division supérieure.
9. Pour chaque match, une équipe peut aligner jusqu'à 4 joueurs mutés.

Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales, article 3.

- Le retard autorisé est de 30 minutes pour les parties aller et 60' pour les parties retour se déroulant le même jour.
- Une équipe de Critérium ayant au moins 3 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0 (3- 0 de points de partie).
- Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de joueurs requis aux alinéas précédents, 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 (voir Règles Générales 3.2.3). Le non-remboursement de ces frais dans les délais fixés sera sanctionné d'1 avertissement.

- Chaque forfait individuel, à partir du 4e dans la même équipe et dans la même saison, sera sanctionné d'un avertissement
- Sauf cas de force majeure reconnu par le directeur de la compétition, tout forfait d'équipe sera sanctionné par un avertissement

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 et au Directeur Technique. Une trace numérique ou une version papier des correspondances devra être conservée.

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.

Transmission des résultats

Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match avant 22h00 au plus tard en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral. Le non- respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c).

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 expédiées au tarif « lettre », ou par courriel, par le responsable de la rencontre au directeur de groupe, le Directeur Technique sera mis en copie, au plus tard le surlendemain du jour du match.

Un club exempt pour une ronde n'est pas obligé de transmettre sa composition le soir.

Résultats – classements

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.

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 5-0 (3-0

pour la R1) 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 6-1, 7-2… est supérieur à un score de 5-0.
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.

Points de match

Le gain du match est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties que l'équipe adverse sur l'ensemble des parties aller et retour. 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.

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 matchs, mais joue au moins la moitié du Championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

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 1er échiquier, puis au 2e, etc.

Appels sportifs

En première instance, Il peut être fait appel auprès de la Commission Technique de la ligue des décisions d'arbitres, de directeurs de groupes, du Directeur Technique
À peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par voie postale ou par courriel dans un délai de dix jours à compter de la date de réception de la décision contestée.