

COMPÉTITIONS 2018/2019

Les règles générales sont celles de la Fédération Française des Echecs, ainsi que les règles des championnats de France des clubs (voir livre de la Fédération). Les règlements fédéraux et de la Ligue du Grand EST s'appliquent au Comité Départemental des Vosges, qui se réserve le droit de compléter les cas non évoqués par la FFE.

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE championnat VOSGES 1

1. ORGANISATION GÉNÉRALE

1.1. STRUCTURE

1.11. Le Comité Départemental des Vosges gère la Vosges 1

1.12. La Régionale 2 est composée de 1 groupe de 6 équipes de 4 joueurs en fonction du nombre d'engagements.

1.2. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

1.21. La Vosges 1 se déroule par équipes de clubs. Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.

1.22. Dans chaque groupe de Vosges 1, la compétition est organisée par un Directeur de groupe selon le système toutes rondes match aller-retour en concordance avec le calendrier fédéral qui est prioritaire, même en cas de rondes supplémentaires.

1.23. L'équipe classée première du groupe est déclarée championne, accédera à la division supérieure et se verra attribuer une coupe.

1.24. Si une équipe refuse son accession ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe suivante de son groupe ou à défaut, à la meilleure équipe vosgienne qui descend de la division supérieure.

1.3. ENGAGEMENTS

1.31. Avant chaque début de saison, les clubs reçoivent un bulletin d'inscription pour la Vosges 1. Pour pouvoir y participer, il faut s'inscrire dans les délais, régler les droits d'engagements et être à jour financièrement auprès du Comité. En cas d'infraction grave lors de l'année précédente, le Comité Départemental se réserve le droit de refuser toute participation.

1.4. LICENCES

1.41. Tout joueur doit être licencié A pour la saison en cours et ne peut jouer que pour le club où il est affilié.

1.42. Avant le début de la rencontre, les capitaines d'équipes sont tenus de présenter à l'arbitre, à défaut au capitaine de l'équipe adverse, la composition exacte de leur équipe, comprenant au minimum et très lisiblement : nom, prénom, numéro de licence et élo.

1.5. CONDITIONS DE PARTICIPATION

1.51. Pour chaque match de Vosges 1, il n'existe pas de limitation du nombre de mutés. Est considéré comme muté, tout joueur français qui a été licencié, tout ou partie de la saison précédente, dans un club français autre que son club pour la saison en cours, ainsi que tout joueur étranger qui n'était pas licencié A au 30 novembre de la saison précédente dans son club (celui de la saison en cours).

1.52. Lorsqu'un club dispose de plusieurs équipes engagées dans une même division, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre dans cette même division. Voir également le §1.57.

1.53. Lorsqu'un club dispose de plusieurs équipes dans différentes divisions, un joueur ne peut jouer dans une division s'il a déjà joué trois fois en division supérieure.

1.54. Un club dont l'équipe fait forfait ou bénéficie d'un forfait, ou qui est exempté à une ronde, doit remplir une feuille de match et la transmettre au Directeur de groupe. A défaut, la composition de la ronde précédente est utilisée (le §3.6 de la FFE s'applique à toutes la division Vosges 1).

1.55. Le non-respect des règles énoncées aux articles ci-dessus fait l'objet d'un forfait administratif à l'échiquier fautif et ceux qui le suivent avec application des pénalités prévues au règlement fédéral.

2. ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

2.1. CALENDRIER

2.11. Les dates des différentes rondes sont publiées dans le calendrier officiel de la Fédération. Le Directeur de groupes organise en fonction de celui-ci et le diffuse au moins 15 jours avant le début des rondes. Les dates prévues sont normalement celles du calendrier fédéral pour la Nationale III, en excluant les samedis

2.12. Les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour changer la date d'un match, sous réserve d'un motif valable et avec l'accord du Directeur de groupe. Il faudra toutefois jouer la ronde concernée avant la dernière ronde du calendrier. La dernière ronde pourra être anticipée, mais devra se jouer après l'avant-dernière ronde. En cas de force majeure, le Directeur de groupe a tous pouvoirs pour imposer le changement de la date d'un match. Les dates ainsi fixées sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

2.2. LIEU ET HEURE DES MATCHS

Les lieux et heures des matchs sont fixés par le calendrier, sauf intervention du Directeur de groupe. Sauf contrordre, l'heure du début est 14h15.

2.3. MATÉRIEL

2.31. Pour recevoir à domicile, chaque équipe engagée en championnat se doit de posséder un nombre suffisant de jeux complets de taille 5, de pendules en état de fonctionnement ainsi que de leur notice et de feuilles carbonées en nombre suffisant pour la notation des parties. Voir aussi le § 2.33.

2.32. Le club organisant la rencontre doit mettre à disposition de l'arbitre (ou à défaut du responsable de match et des capitaines), les règlements des compétitions du comité (le présent document) ainsi que le livre de l'arbitre et de la fédération en vigueur. Chaque capitaine est tenu de confirmer séparément la présence de ces documents officiels sur le PV.

2.33. Si pour une raison quelconque, un club risque de se trouver en manque de matériel, il a obligation de prévenir le Directeur de groupe et l'équipe adverse qui devra dans ce cas se munir de la moitié du matériel nécessaire au bon déroulement du match. Toute infraction à cette règle sera sanctionnée aux échiquiers non joués pour manque de matériel (celui prévu aux § 2.31 à 2.35) par des parties perdues, assimilées à des forfaits administratifs pour le club recevant et/ou pour le club visiteur, ainsi qu'une amende de 3^{ème} catégorie pour l'un ou les deux clubs selon les cas.

2.34. Les pendules doivent être soit toutes mécaniques, soit toutes électroniques pour les échiquiers au début d'un même match.

2.35. C'est le club accueillant (qui n'a pas obligatoirement les blancs au 1er échiquier) qui est tenu de fournir le matériel nécessaire. Dans le cas d'un match à mi-distance, le Directeur de groupe désigne dans le calendrier celui qui accueille parmi les deux équipes qui s'affrontent, et qui devra donc fournir le matériel et l'arbitre. Les accords amiables sont autorisés pour disposer du matériel nécessaire. En cas de défaut, le §2.33 précise les amendes.

2.4. RESPONSABLE DE MATCH

2.41. Le responsable d'un match est le correspondant indiqué par le club recevant sur le bulletin d'inscription (ou notifiée postérieurement au Directeur du groupe) au cas où le Directeur de groupe n'a désigné personne. Ce n'est pas obligatoirement le club recevant qui a les blancs au premier échiquier.

2.42. Le responsable de match est chargé de préparer matériellement la salle de jeu, de désigner l'arbitre du match, de veiller au bon déroulement du match, à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires. Il doit communiquer le résultat (score brut) au Directeur de groupe dès la fin de la rencontre par courriel ou téléphone et y joindre le scan ou la photo de la feuille de match. Les résultats seront saisis sur le site de la FFE par le responsable du match ou l'arbitre le jour même dans la mesure du possible. La feuille de match signée par les deux capitaines sera conservée tout comme les feuilles de parties par le club recevant pendant une durée d'un an et seront disponibles en cas de réclamation.

2.43. Les manquements avérés à l'article 2.42 seront sanctionnés par une amende de 2^{ème} catégorie. Les saisies erronées pourront l'être aussi. L'absence de communication du score avant 22h le jour du match par courriel ou téléphone est sanctionnée d'une amende de 2^{ème} catégorie.

2.5. CAPITAIN D'ÉQUIPE

2.51. Les deux capitaines, en l'absence d'un arbitre, sont responsables du comportement de leurs joueurs. Ils doivent s'entendre pour la bonne application des règles du jeu. En cas de litige, les parties se poursuivent si possible et les deux capitaines rédigent leur version des faits au dos du PV ou sur papier libre joint.

2.52. Un capitaine d'équipe est habilité à conseiller ses joueurs de proposer ou d'accepter la nulle ou d'abandonner la partie.

A l'inverse, ses coéquipiers peuvent lui demander s'il faut accepter ou refuser la nulle ou abandonner. Dans tous les cas, c'est le joueur qui prend la décision finale.

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

2.54. Il est interdit de cumuler capitaneat et arbitrage pour une même rencontre. Si cela se produisait, le match serait considéré non arbitré. Voir § 2.6.

2.6. ARBITRES

2.61. L'arbitrage est fortement recommandé en Vosges 1.

2.62. Une rencontre ou officie un arbitre sera dirigée par un arbitre fédéral (1,2, 3 ou club) actif et licencié A, pouvant être joueur ou pas, et nommé par le responsable de match.

Si l'arbitre est aussi un joueur de la rencontre, il ne pourra arbitrer que la rencontre dans laquelle il joue. L'arbitre doit être présent avant le début de la rencontre et doit y demeurer en permanence jusqu'à la fin du match et la signature du procès-verbal. En cas de rencontre groupée de Vosges 1, Il ne pourra arbitrer que des rencontres de Vosges 1

2.63. En l'absence d'arbitre, le responsable du match devra signaler tout incident au dos de la feuille de match

puisque c'est lui qui est chargé de la transmission des résultats. Si un ou plusieurs arbitres titrés sont présents, ils sont tenus de conseiller celui-ci dans ses décisions.

3. DÉROULEMENT DES MATCHS

3.1. COMPOSITION DES ÉQUIPES

3.11. En Vosges 1, chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A dont l'ELO FIDE est inférieur à 1800.

3.12. Pour les clubs possédant plusieurs équipes, elles sont numérotées par ordre de force décroissante (référence : dernier élo FFE). Les clubs sont tenus de respecter cet ordre, tout abus pouvant être sanctionné par la perte du match de l'équipe ou des équipes en infraction. Un club peut demander de permuter les numéros de ses équipes après constitution des groupes si elles font partie d'une même division.

3.13. Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre ou à défaut au responsable du match, la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers avec le code FFE et le dernier ELO publié par la FFE ou la FIDE, au moins 15 minutes avant l'heure prévue du début de la rencontre. Cette liste ne peut plus être modifiée et ne doit pas comporter de trou : s'il n'y a pas de nom inscrit à un échiquier, il ne doit pas y en avoir aux suivants. 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.

3.14. Si deux joueurs ont un classement ELO (réel ou fictif) de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En Vosges 1, c'est la composition initiale des équipes qui fait foi et toute erreur de placement entraînera le forfait administratif du joueur pour ses deux parties.

3.15. Le non-respect des §3.12 à §3.14 entraîne un forfait administratif sur l'échiquier concerné avec application des pénalités prévues au règlement fédéral.

3.16. Un joueur figurant sur la feuille de match et ne s'étant pas présenté dans la demi-heure suivant le début théorique de la rencontre, perd la partie par forfait sportif. Pour rappel, ce forfait est pénalisé par -1 par échiquier et par rondes d'un même match s'il existe des parties jouées aux échiquiers suivants (appliquer les détails au §4.1 des règlements du Championnat de France des clubs).

3.17. Tout joueur figurant sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match pour les conditions de participation aux matchs ultérieurs.

3.2. FORFAITS

3.21. Forfait Sportif

3.211. Forfait à l'encontre de toute équipe (càd pour certains échiquiers ou pour tous) ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 30 minutes suivant l'heure prévue de la rencontre ou ayant perdu au temps sans avoir joué un coup.

3.212. Un joueur est considéré présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

3.213. Une équipe, ayant au moins 3 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0 en points de match et 4-0 en points de parties.

3.214. Une équipe n'ayant pas l'intention de jouer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 2 joueurs doit prévenir le Directeur de groupe et l'équipe adverse au moins la veille avant 20h du jour fixé pour le match. Toute équipe provoquant un déplacement inutile et ne se conformant pas à ces prescriptions sera tenue de rembourser les frais de déplacement occasionnés sur la base kilométrique prévue au §5.31 pour chaque véhicule (sur la base de quatre joueurs par véhicule).

3.215. Tout forfait à une des rondes d'une équipe sera sanctionné par une amende de 5^{ème} catégorie. L'amende sera doublée s'il s'agit de la dernière ronde de ce championnat.

3.216. Un club déclarant une équipe forfait pour l'ensemble de la saison après la date limite fixée pour la division considérée et avant le début du championnat, se verra infliger une amende de 8^{ème} catégorie.

3.217. Un club déclarant une équipe forfait pour l'ensemble de la saison alors que moins de 50% des matchs auront été joués, se verra infliger une amende de 6^{ème} catégorie.

3.218. Un club déclarant une équipe forfait pour l'ensemble de la saison alors que 50 % ou plus des matchs auront été joués, se verra infliger une amende de 8^{ème} catégorie.

3.22. Forfait administratif

Forfait non sportif découlant d'une sanction : application des pénalités prévues au règlement fédéral.

3.3. RÈGLES DU JEU

3.31. Les règles de la FIDE et de la FFE en vigueur à la date des matchs sont applicables à toutes les parties.

3.32. Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement ELO et pour le classement FIDE si la cadence le permet.

3.4. DÉROULEMENT DES PARTIES

3.41. L'équipe première citée dans le calendrier établi par le Directeur de groupe a les Blancs aux échiquiers impairs et les Noirs aux échiquiers pairs. **Ce n'est pas obligatoirement l'équipe première citée qui reçoit.**

3.42. Durée et nombre des parties en Vosges 1 : La cadence retenue est la cadence Fischer de 60 minutes + 30 secondes par coup.

3.43. Le début des parties est fixé à 10h15 ou 14h15, mais si les adversaires sont d'accord pour avancer ou reculer l'horaire, ils ont la possibilité de le faire après avoir obtenu l'accord du Directeur de groupe.

3.44. Les litiges : lorsqu'un litige technique survient en cours de partie et s'il n'y a pas d'arbitre ou s'il existe un désaccord avec l'arbitre désigné, les 2 capitaines et l'arbitre éventuel rédigent un compte-rendu de l'incident qui sera joint au procès-verbal du match. Quant à la partie, s'il n'y a pas d'accord sur l'interprétation des règles du jeu, elle doit toujours être poursuivie (et selon les directives de l'arbitre s'il s'en trouve un désigné).

Le litige technique sera tranché par le Directeur de groupe qui intervient également sur tout litige administratif.

3.45. Le Procès-verbal : Dès la fin du match, l'arbitre ou le responsable de match établit le procès-verbal (feuille de match type distribué à chaque club en début de saison) comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur ELO, les résultats des parties et le score du match. Le procès-verbal est signé par les 2 capitaines et l'arbitre désigné (ou le responsable du match). Les autres modalités sont définies au §2.4 du présent règlement.

4. RÉSULTATS ET CLASSEMENTS

4.1. DÉCOMPTE DES POINTS DE PARTIES

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

4.12. Pour les forfaits sportifs et administratifs, appliquer les pénalités prévues au règlement fédéral selon les cas de figure, même pour les divisions régionales.

4.13. 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 chaque équipe. Le différentiel est défini par l'écart entre les points marqués et les points concédés.

4.2. ATTRIBUTION DU GAIN DU MATCH

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

4.22. 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 sur le score de 0-4.

4.3. FORFAITS

4.31. Si une équipe déclare forfait pour plus de la moitié des matchs du championnat, ses résultats ne sont pas comptabilisés dans le classement. Outre l'amende prévue au §3.217, cette équipe sera exclue du championnat la saison suivante, sauf s'il s'agit de la division la plus basse.

4.32. Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié des matchs du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement. Elle devra s'acquitter de l'amende prévue au §3.218.

4.4. CLASSEMENTS

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

4.42. En cas d'égalité, on applique le départage fixé par le règlement fédéral, c-à-d le départage particulier des équipes à départager s'il s'en trouve, et le départage général du groupe pour les autres équipes.

5. AMENDES ET FRAIS

5.1. DÉFINITION DU COEFFICIENT MULTIPLICATEUR

5.11. Le coefficient pour la Vosges 1 est de 0,50.

5.2. MONTANTS INITIAUX

5.21. L'amende de 1^{ere} Catégorie est de 10,00 €.

5.22. L'amende de 2^{eme} Catégorie est de 15,00 €.

5.23. L'amende de 3^{eme} Catégorie est de 20,00 €.

5.24. L'amende de 4^{eme} Catégorie est de 40,00 €.

5.25. L'amende de 5^{eme} Catégorie est de 60,00 €.

5.26. L'amende de 6^{eme} Catégorie est de 80,00€.

5.27. L'amende de 7^{eme} Catégorie est de 100,00 €.

5.28. L'amende de 8^{eme} Catégorie est de 120,00 €.

5.3. MONTANTS DÉFINITIFS

5.31. Le tarif kilométrique est de 0,30€.

5.32. L'indemnité d'arbitrage est de 50,00 €.

5.4. SOMMES À RÉGLER PAR LES ÉQUIPES

5.41. Il est obtenu en multipliant le montant initial par le coefficient multiplicateur. Le résultat est arrondi à l'euro inférieur.

5.42. Toute amende d'un montant inférieur à 10,00 € est ramenée à 10,00 €.

5.43. Les montants définitifs ne sont pas soumis au coefficient multiplicateur, sauf s'il s'agit d'une amende ayant pour base l'indemnité d'arbitrage (§ 5.32).

5.5. EXONÉRATION

5.51. Le Comité départemental, sur proposition du Directeur de Groupe concernés, a le pouvoir d'annuler des amendes, à la majorité exprimée de ses membres constatant par exemple un cas de force majeure dûment motivé.

5.52. Les indemnités et les frais kilométriques ne peuvent faire l'objet d'aucune exonération.

5.6. ARRIÉRÉS

5.61. Tout club possédant un reliquat d'amendes au 31 août (ou à la date du formulaire d'inscription si celle-ci précède cette date) de la saison en cours auprès de la Ligue n'est en tout état de cause pas autorisé à inscrire des équipes pour la saison qui suit dans les interclubs, mais aussi pour les saisons ultérieures, jusqu'à l'apurement complet de ces sommes.

Ces interdictions vaudront aussi s'il se trouve des indemnités non réglées à des arbitres ayant officié pour des compétitions de la Ligue ou des frais de déplacements impayés aux équipes s'étant déplacées inutilement lors de la saison écoulée.