

RÈGLEMENTS RÉGIONAUX

NAQ A02 - INTERCLUBS REGIONALE 1

Les règlements fédéraux R01 : Règles Générales, R02 : Annexe aux règles Générales et A02 : Championnat de France des clubs s'appliquent en priorité. Le terme « joueur » ainsi que les obligations qui s'y rapportent s'entendent aussi bien au féminin qu'au masculin dans ce qui suit.

Les spécificités et aménagements mineurs ci-après s'appliquent aux 6 groupes de Régionale 1 gérés par la Ligue de Nouvelle-Aquitaine (désignée NAQ).

Article 1 : Structure

- La régionale est composée de 6 groupes de huit équipes au plus. Les 6 groupes de régionale seront numérotés de 1 à 6 et tiendront compte dans la mesure du possible des situations géographiques de chacun.
- Un Club peut avoir plusieurs équipes engagées dans cette division. Cette composition est approuvée par le CD. En début de saison, le Président de la CTR ou par défaut le Président de la Ligue nomme un ou plusieurs Directeurs de groupes.
- Le Directeur de groupe est chargé d'établir le calendrier des rencontres de façon à minimiser les écarts kilométriques des déplacements entre les équipes du groupe.
- Les équipes d'un même club seront affectées à des groupes séparés, sauf si cela engendre une anomalie géographique importante, en particulier, une équipe ne pourra avoir de déplacement supérieur à 500 km aller retour lors d'une ronde, sauf avec son accord.
- Des matches à mi-distance pourront être organisés.

Article 2 : Compétition

Article 2.1 Déroulement de la compétition

Le championnat se joue en équipes de Club.

Un Club peut avoir plusieurs équipes engagées dans le même championnat.

La compétition est organisée sous la forme d'un tournoi toutes rondes.

Les rencontres se jouent les dimanches prévus pour les interclubs dans le calendrier National.

En fin de saison :

- Le premier de chaque groupe monte en N 4.
- Quand un promu refuse sa promotion, la place est proposée au suivant du même groupe ; si le suivant refuse, la place est alors offerte au mieux classé des seconds de Régionale ayant les meilleurs critères de classement définis comme au 4.3 sauf le point 2

Article 2.2 Inscriptions

Des formulaires d'engagement sont envoyés en fin de saison à tous les clubs de la Ligue Nouvelle Aquitaine. L'inscription est gratuite. Cependant une caution de 60 € sera demandée.

Les formulaires d'engagement, ainsi que les chèques de caution, doivent parvenir au responsable du groupe avant la date limite du 5 septembre

Article 2.3 Lieu et heure des matchs

Début des parties à 14 h 15 au lieu prévu par le responsable du groupe.

Les exceptions d'un commun accord entre les équipes seront validées par le DG par échange de mails avec tous les clubs concernés lesquels devront accuser réception.

Article 2.4 Responsable de match

C'est l'organisateur, désigné sur le bulletin d'inscription, de l'équipe jouant à domicile.

Il doit mettre à disposition une salle permettant de bonnes conditions de jeu. Il désigne un arbitre pour la rencontre.

En cas de match à mi distance, le directeur de groupe précisera les fonctions de chacun.

En cas d'absence d'arbitre, tout litige sera résolu à posteriori par le directeur de groupe (dans ce cas les deux capitaines d'équipes rédigeront un rapport, qu'ils n'oublieront pas de signer, dans lequel sera consigné tout ce qui peut être pris en compte au sujet du litige), mais la partie continue.

L'arbitre peut être un joueur mais ne doit pas être capitaine d'équipe, Il ne doit pas nécessairement être titré, ni stagiaire, ni candidat.

Pour chaque absence d'arbitre, une amende de 90 € sera appliquée au club responsable de la rencontre.

Rappel : conformément au règlement fédéral, un arbitre joueur d'interclubs ne peut arbitrer plus de huit échiquiers.

Article 2.5 Matériel

Le club qui reçoit fournit la totalité du matériel de jeu.

En cas de match à mi distance, le directeur de groupe précisera les attributions de chacun.

Article 2.6 Cadence

La cadence est : 40 coups en 1 h 30 puis 30 mn avec une incrémentation de 30 secondes par coup.

ARTICLE 3 rappel du règlement fédéral :

Article 3.6 Feuille de match

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la FFE ou par la FIDE.

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) joueurs(s) ayant le plus fort Elo.

Une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédente, tout joueur de cette liste ne peut jouer dans aucun match du championnat de France des clubs ce jour-là. S'il s'agit de la ronde 1, pour la ronde 2 tous les joueurs de cette équipe devront ne pas avoir joué la ronde 1. En cas d'infraction, forfait administratif pour le joueur concerné et les suivants de l'équipe dans laquelle il a participé.

Article 3.7 Composition des équipes

3.7.a) Les équipes sont composées de cinq joueurs, tous licenciés A, respectant l'article 1 des règles générales.

3.7.b) La notion de force d'équipe n'existe pas à ce niveau mais les joueurs ayant déjà joué pour une équipe de Régionale ne pourront jouer pour une autre équipe de Régionale du même club.

3.7.c) 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.

3.7.e) Pour disputer une ronde n de Régionale, un joueur ne doit pas avoir déjà joué plus de n - 1 parties dans le Championnat.

3.7.f) Chaque équipe doit aligner à chaque ronde au moins 3 joueurs ayant déjà participé au moins une fois pour le compte de cette équipe depuis le début de la saison (sauf pour les rondes 1 et 2).

Si une équipe est exempte ou gagne par forfait, elle doit remplir une feuille de match. Les joueurs inscrits sur la feuille de match ne peuvent pas jouer dans une autre équipe du club ce même jour.

3.7.g) Pour chaque match, une équipe ne peut pas faire jouer plus de deux joueurs mutés. Cette limitation ne s'appliquera pas pour la première saison d'activité d'un club. Les joueurs provenant d'un club dissous ne seront pas considérés comme mutés.

3.7.h) Au moins trois des joueurs composant une équipe doivent posséder la nationalité française ou être ressortissants de l'Union Européenne résidant en France, ou extracommunautaires résidants en France depuis 5 ans.

En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

Article 3.8 Forfaits sportifs

Une équipe 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 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 Règles Générales 3.2.3).

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.

Tout forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de 60 €.

Tout forfait d'équipe à la dernière ronde doublera cette amende.

Forfait sportif de joueurs : Tout joueur qui ne s'est pas présenté devant l'échiquier 60 minutes après l'heure officielle du début de la rencontre est forfait sportif.

À partir du 4^{ème} forfait individuel, une amende de 30 € sera appliquée au club fautif pour chaque infraction.

Une équipe pénalisée financièrement pour un forfait d'équipe ne sera pas pénalisée financièrement, à la même ronde, pour les forfaits individuels.

Le montant des amendes n'est pas plafonné au montant de la caution. Les amendes devront être effectivement payées, au plus tard avant la date limite d'inscription pour la saison suivante. La caution est rendue ou détruite en fin de saison.

Article 3.10 Procès-verbal

La feuille de match doit être remplie lisiblement et complètement (noms, codes FFE, ELO, résultats des parties et du match, signature des capitaines et de l'arbitre). Un conseil : avant la compétition, remplissez votre moitié de feuille de match sur l'ordinateur et imprimez-la.

Après la rencontre, chaque capitaine garde une feuille remplie entièrement pour vérification et réclamation éventuelle des résultats affichés sur le site fédéral.

Article 3.11 Transmission des résultats

3.11.a) *Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22 H, soit en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral, fortement recommandé pour une information et communication rapide des résultats d'équipe et individuels, soit en contactant le directeur de groupe par téléphone, texto ou courriel*

Les coordonnées du directeur de groupe seront précisées lors de la présentation des groupes et du calendrier

3.11.b) *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" par le responsable de la rencontre au directeur de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match. Un scan de la feuille de match est autorisé pour une correction d'erreur de saisie. Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c).*

3.11.c) *Le non-respect de l'article 3.10, 3.11.a) ou 3.11.b) entraînera un avertissement, puis en cas de récidive une amende de 25€, puis 50€, puis 75€ etc.*

Article 4 : Résultats et classement

Article 4.1 Décompte des points de parties

- Une partie gagnée est comptée 1 point.
- Une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0.
- Une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final (mais compte pour le classement ELO).
- Une partie perdue par forfait sportif est comptée -1 si une partie a été jouée sur l'un des échiquiers suivant l'échiquier concerné ; 0 dans les autres cas.
- Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0.

Article 4.2 Points de match

Le match est gagné par l'équipe qui totalise le plus de points de parties : en cas d'égalité, le match est déclaré nul.

- Un match gagné est compté 3 points.
- Un match nul est compté 2 points.
- Un match perdu devant les échiquiers est compté 1 point.
- Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point avec 3-0 de points de parties.

Article 4.3 Classement

- 1 Points de matchs.
- 2 En cas d'égalité on utilise les résultats (points de match(s), différentiel, points « pour ») réalisés entre elles par les équipes à départager.
- 3 Différentiel sur l'ensemble de la compétition.
- 4 Somme des parties gagnées.
- 5 En cas de nouvelle égalité, on prend la somme des différentiels au 1^{er} échiquier, puis au 2^{ème} etc.

Article 5 : Appels et recours

En cas de litige, la partie est toujours poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre. Le recours à la dernière édition du Livre de l'arbitre est conseillée.

Quelque soit le niveau de la décision : arbitre de la rencontre, Directeur de groupe, Directeur Technique Régional, elle est susceptible d'appel par le niveau supérieur ou par un des deux clubs auprès de la Commission Nationale d'Appels Sportifs, dans un délai de dix jours après la réception d'un compte rendu succinct fixant résultats, observations et sanctions éventuelles.

En conséquence, les résultats affichés sur le site fédéral sont susceptibles d'être modifiés après la décision de la CAS ainsi que des autres structures d'appel : Comité Directeur Fédéral, CNOSF, Tribunal International Arbitral du Sport, Tribunaux civils...

Article 6 : Finale

La finale régionale est un match supplémentaire facultatif organisé en fin de saison.

Le titre de Champion de Nouvelle Aquitaine des clubs de régionale est attribué au vainqueur de la finale.

Les premiers des 6 groupes de régionale 1 sont qualifiés pour ce match.

La date est fixée dans le calendrier de début de saison.

Le tournoi se déroule en une seule ronde Molter pour équipes de 5 joueurs.

Si 2 équipes seulement sont présentes, elles s'affrontent selon la formule classique des interclubs, l'équipe qui reçoit a les noirs aux échiquiers impairs.

L'équipe ayant fait le plus de kilomètres dans la saison reçoit et assure l'arbitrage.

Composition des équipes :

- les joueurs devront avoir disputé au moins une ronde pour l'équipe qualifiée durant la saison.
- L'ordre des joueurs est établi en respectant l'article 3,6 (règle des 100 points)
- Les capitaines remettent leur composition au plus tard à 14h00.
- Tirage au sort des lettres d'appariement Molter après la remise de toutes les compositions d'équipe.

Début du match à 14h15.

Cadence : 1h 30 pour les 40 premiers coups + 30 min et 30s pour chaque coup.

Classement aux points de parties et 1er départage au système de Berlin puis à la moyenne Elo la plus forte comme dernier départage.

L'équipe vainqueur reçoit un trophée, remis en jeu annuellement, qu'elle fait graver.

Les autres équipes reçoivent un trophée.

Les joueurs reçoivent une médaille selon le classement de leur équipe: Or, Argent et Bronze pour les équipes classées 1 à 3.