

RÈGLEMENTS RÉGIONAUX

NAQ A02 - INTERCLUBS NATIONALE 4

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 4 groupes de N4 gérés par la Ligue de Nouvelle-Aquitaine (désignée NAQ).

Article 1 : Structure

- La N4 de NAQ est composée de 4 groupes de huit équipes de 8 joueurs dénommés « NORD », « OUEST », « EST » et « SUD ». Ces 4 groupes sont composés géographiquement, dans la mesure du possible.
- 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 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.

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 club vainqueur de chaque groupe peut s'inscrire en N3 la saison suivante
- Le club classé dernier de chaque groupe ne peut inscrire cette équipe qu'en division Régionale la saison suivante.

Les groupes de N4 de la saison suivante sont constitués comme suit :

- affectation des équipes reléguées de N3, sauf les équipes exclues du Championnat.
- affectation des 6 vainqueurs de régionale 1.
- affectation des places restantes (au mieux 26) aux 24 autres équipes dans l'ordre de leur classement de la saison précédente, dans leur groupe respectif.

Si plus de 2 équipes viennent de N3, les équipes classées 7ème dans les 4 groupes de N4 et ayant les plus mauvais critères de classement définis comme au 4.3, sauf le point 2, perdent leur qualification en N4.

Si moins de 2 équipes viennent de N3, les 1 ou 2 places ainsi libres sont offertes en repêchage aux derniers de N4 de la saison précédente dans l'ordre des meilleures critères de classement définis au 4.3, sauf le point 2.

- Quand un promu en N4 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 aux clubs ayant une ou plusieurs équipes qualifiées en N4.

L'inscription est gratuite. Cependant une caution de 100 € par chèque sera demandée.

Les formulaires d'engagement, ainsi que les chèques de caution, doivent parvenir au responsable du groupe avant la date limite du 31 juillet.

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 – arbitrage

C'est la personne ou le club désigné « organisateur » 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. L'arbitre peut être un joueur mais ne doit pas être capitaine d'équipe, ce doit être un arbitre stagiaire, candidat, ou un arbitre titré.

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

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

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.

Article 3. 7. Composition des équipes

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

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 N 4, 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 4 joueurs ayant déjà participé au moins une fois pour le compte de cette équipe depuis le début de la saison (sauf pour la ronde 1).

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 trois joueurs mutés.

3.7.h) Au moins cinq des joueurs composant une équipe doivent posséder la nationalité française ou être ressortissants de l'Union Européenne résidant en France, ou extracommunautaires résidant 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 5 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0 (5-0 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 100 €.

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.

A partir du 4ème forfait individuel, une amende de 50 € 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 récurrence 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.

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 5-0 de points de parties.

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 1er échiquier, puis au 2ème etc.

Article 5 : Appels et recours

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 10 jours après la réception du 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 est attribué au vainqueur de la finale.

Les premiers des 4 groupes de N4 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 3 ou 4 équipes de 8 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.