

## RÈGLEMENTS RÉGIONAUX

### NAQ A02 - INTERCLUBS REGIONALE 2

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 groupes de Régionale 2 gérés par la Ligue de Nouvelle-Aquitaine (désignée NAQ).

#### **Article 1 Structure**

- La division « régionale 2 » est composée de groupes d'au plus QUATRE équipes de QUATRE joueurs. La composition des groupes de régionale tiendra compte des situations géographiques des clubs inscrits.
- Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans cette division. Cette composition est approuvée par le CD. 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.
- Directeurs 2025 : Éric Dautheville, Alain Sallette, Stéphane Denis.
- 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 250 km aller-retour lors d'une ronde, sauf avec son accord.
- Des matchs 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 ALLER ET RETOUR.

Les rencontres se jouent les DIMANCHE 19 JANVIER 2025, 02 FÉVRIER 2025 et 16 MARS 2025.

##### **Article 2.2 Inscriptions**

Des formulaires d'engagement sont envoyés à tous les clubs de la Ligue Nouvelle Aquitaine. L'inscription est gratuite.

Les formulaires d'engagement, doivent parvenir au DTR avant la date limite fixée par le Comité Directeur : Mercredi 11 DÉCEMBRE 2024.

##### **Article 2.3 Lieu et heure des matchs**

Début des parties, 2 rondes par journée : 14h15 et 16h30 au lieu prévu par le responsable du groupe. Les feuilles de match doivent être remises à l'arbitre à 14h00 et 16h15 au plus tard.

Les exceptions à cet article, 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**

Par défaut, 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 d'absence d'arbitre titré, 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, accompagné des feuilles de parties des joueurs en cause), mais la partie continue, si c'est possible.

En cas de match à mi-distance, le directeur de groupe précisera les fonctions de chacun ; par défaut, l'équipe ayant les Blancs est réputée recevoir.

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

## **Article 3 (voir Règlement fédéral)**

### **3.1. Règles du jeu**

Les règles de la Fédération Internationale Des Échecs et de la Fédération Française des Echecs 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.

### **3.2 Couleurs**

L'équipe première nommée dans les appariements des rencontres a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

### **3.3 Cadence : La cadence est de 50'+10s/coup**

### **3.4 Statut des joueurs et des joueuses – homologation**

La Commission Technique fédérale se prononce sur le statut et la qualification des joueurs et joueuses :

- Avant le début de la saison, à la demande du club où est (sera) prise la licence ;
- À tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où est (sera) prise la licence, d'un autre club, de la direction du groupe, de la direction de Nationale, de la Direction Technique Fédérale, du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs et joueuses (article 2 des Règles Générales).

Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.1. et 1.2 des Règles Générales, et des articles 3.6. et 3.7. du présent règlement est effectuée par la direction de groupe.

### **3.5 Capitaines**

Voir Règles Générales, article 8.

### **3.6 Feuille de composition d'équipe – Feuille de match**

**3.6.a) Feuille de match :** à l'aide d'un document officiel, les capitaines d'équipe doivent remettre sur place à l'arbitre, ou à la personne responsable du match, la liste ordonnée des joueurs/joueuses composant leur équipe, comportant leurs noms et prénoms, code fédéral et Elo au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

En Top16, la liste doit être remise à 10h au plus tard, sauf décision contraire du directeur du TOP16.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de tous les échiquiers de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur ou une joueuse 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.

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.

**3.6.b) Echiquiers :** toute personne ne jouant pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition d'équipe est sanctionnée d'un forfait administratif (voir Règles générales article 3.1.3).

## 3.6.c) Contrôle des

**licences** : l'arbitre transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition remises par les capitaines des équipes, contrôle les licences à l'aide du site fédéral et, le cas échéant, indique sur le PV l'absence de licence A.

**3.6.d) Validité de la licence** : l'heure limite de prise de licence pour un joueur participant à une rencontre est l'heure prévue du début de la rencontre.

**3.6.e) Elo** : l'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Si deux membres d'une équipe 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(s) joueur(s) ou joueuse(s) ayant le plus fort Elo.

**3.6.f) Composition d'une équipe forfait** : une équipe forfait n'a pas besoin de fournir une composition.

**3.6.g) Composition d'une équipe bénéficiant d'un forfait ou d'une exemption** : cet article ne s'applique pas en R2

L'article 3.6 concerne les joueurs/joueuses inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même en cas d'absence.

**3.7.a)** Chaque équipe est composée de **4 joueurs** possédant une licence A respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de – 1 avec partie gagnée pour l'adversaire.

**3.7.b) Force des équipes** : Cet article ne s'applique pas à la R2

**3.7.c) Participation dans plusieurs équipes** : lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans différentes divisions, un joueur ou une joueuse ne peut participer dans une division s'il ou elle a déjà joué **quatre** fois en division(s) supérieure(s). En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1er échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

**3.7.d) Participation dans une même division** : lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même division, la participation d'un joueur ou d'une joueuse à plusieurs équipes d'une même division est interdite y compris d'éventuels barrages. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1er échiquier concerné et tous ceux qui le suivent

**3.7.e) Nombre de parties** : cet article ne s'applique pas à la R2

**3.7.f) Noyau** : cet article ne s'applique pas à la R2

**3.7.g) Mutés** : Cet article ne s'applique pas à la R2

**3.7.h) Nationalité étrangère** : Cet article ne s'applique pas à la R2

**3.7.i) Nationalité française** : Cet article ne s'applique pas à la R2

**3.7.j) Elo en R2** : les joueurs ou joueuses ayant un classement Elo supérieur à 1799 ne sont pas autorisés à jouer en régionale 2

**3.7.k) Matches de barrage** : cet article ne s'applique pas à la R2

L'article 3.7 concerne les joueurs/joueuses inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même en cas d'absence.

**3.8** Une équipe ayant au moins 3 forfaits individuels perd le match sur le score de 3-0 et 3-0 de points de partie).

## 3.9 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 peut être interjeté. Le ou la capitaine de l'équipe

plaignante formule

alors sa réclamation par écrit. L'arbitre et le ou la 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 à la direction du groupe par l'arbitre, qui devra garder une trace numérique ou une copie.

### 3.10 Procès-verbal de rencontre

Dès la fin de la rencontre l'arbitre complètera le procès-verbal avec les résultats des parties et du match. Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre.

### 3.11 Transmission des résultats

**3.11.a)** Le club responsable de la rencontre doit saisir le procès-verbal (PV) de la rencontre sur le site fédéral avant 22h.

**3.11.b)** Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de 3 jours après la rencontre pour prévenir la direction de groupe s'ils ou elles constatent une erreur. La personne responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, elle devra le ou les transmettre à la direction de groupe. Les éventuelles réclamations, attestations, etc., sont expédiées **par mail** par la personne responsable de la rencontre à la direction de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

**3.11.c)** Ne s'applique pas en R2

## Articles 4 (rappel du Règlement fédéral)

### 4.1 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 sauf indication contraire par l'article 3.7, et elle est gagnée par l'adversaire, exception faite si l'adversaire 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 3-0 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 4-0, est supérieur à un score de 3-0. 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.

## 4.2 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, 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.

## 4.3 Forfaits

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

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.

## 4.4 Classement

En R2, le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de match.

En cas d'égalité de points de match, 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.

Pour départager des équipes ayant terminé à la même place dans des groupes différents, on utilisera les départages dans l'ordre suivant :

1. Ratio points de match / nombre de matchs joués.
2. Ratio différentiel / nombre de matchs joués.
3. Ratio points de parties / nombre de matchs joués.