RÉGIONALE

RÈGLEMENT

1- Organisation générale

1.1 Structure

Le championnat de France des clubs de Régionale est organisé chaque saison par la Ligue Provence Alpes Côte d'Azur des Échecs.
Le nombre de groupes de R dans la mesure du possible doit être égal au nombre de groupe de N4.
La Ligue dispose de 5 groupes de R.
Chaque groupe est normalement constitué de 8 équipes. S'il y a lieu, la Ligue propose des repêchages aux clubs afin – si possible - de compléter les groupes à 8 équipes. Aucun groupe ne peut comporter plus de 8 équipes.
Chaque match se déroule sur 5 échiquiers.

1.2 Qualification des équipes

Le championnat se joue par équipes de clubs. Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes, soit 7 rondes pour un groupe de 8. Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.
A l'issue de la saison, l'équipe classée première de chaque groupe est promue en N4.
Chaque équipe classée huitième de son groupe de R est normalement rétrogradée en Départementale.
Chaque équipe classée septième est potentiellement rétrogradée en Départementale.
Toutefois le nombre d'équipes effectivement rétrogradées en Départementale est déterminé au cas particulier chaque année en fonction entre autres des équipes rétrogradées de N4.
Les équipes terminant septièmes ou huitièmes en R seront classées selon les critères suivants, dans l'ordre :

1. Place dans le groupe
2. Nombre de points de matchs
3. Différence parties gagnées moins parties perdues
4. Nombre de parties gagnées.

Ce classement détermine les équipes effectivement rétrogradées.

1.3 Engagements

Pour participer à la compétition, tous les clubs concernés doivent impérativement faire parvenir à la commission technique de la Ligue un formulaire d'engagement dûment rempli, comportant :

- la dénomination du club
- le numéro de l'équipe
- les coordonnées du Correspondant de l'équipe
- les coordonnées précises de la salle de jeu.
- l'accessibilité handicapé ou non de la salle de jeu.

Devra être joint à ce formulaire, le règlement de l'inscription soit par chèque correspondant au montant des droits d'inscription fixé par l'Assemblée Générale de Ligue, et établi à l'ordre de la "Ligue Provence Alpes Côte d'Azur des Échecs" soit par virement sur le compte de la Ligue.
Cet envoi devra être effectué avant la date limite fixée par la Ligue et figurant sur le formulaire d'engagement.
Les clubs doivent également s'acquitter avant le 15 juin des éventuelles amendes contractées lors de la saison précédente, sous peine de non-inscription au championnat.

1.4 Composition des groupes

Les Directions de groupe et la Direction technique de la Ligue répartissent les équipes inscrites en R entre les différents groupes. La proximité géographique peut être retenue comme critère de répartition des groupes afin de limiter les déplacements.

1.5 Licences

Voir règles générales de la FFE**.**

2- Organisation de la compétition

2.1 Responsables de la compétition

Les Directeurs ou Directrices de groupe sont nommés par la Présidence de la Ligue.
La Direction de groupe est chargée de concevoir un calendrier cohérent, de le soumettre à la Direction technique de la Ligue pour validation, de faire respecter les règlements, de collecter les résultats, d'en vérifier la conformité et de les diffuser sur le site fédéral.

2.2 Calendrier

Les dates des différentes rondes sont données par la Fédération Française des Échecs.
Les rencontres se déroulent normalement les 7 dimanches où la FFE a fixé une journée d'interclubs N4.
Sous réserve de l'accord de la Direction technique de la Ligue, une Direction de groupe peut en début de saison décider d'avancer toutes les rondes du groupe au samedi précédent. Cette décision doit être prise et communiquée aux clubs concernés un mois au moins avant la première ronde.
Une ou plusieurs rencontres peuvent être reportées par une Direction de groupe pour des raisons impérieuses
Une rencontre peut être avancée à la demande d'un club, en accord avec la Direction de groupe et l'équipe adverse.

2.3 Lieu et heure des rencontres

Le lieu des rencontres est de la compétence des Directions de groupe lors de l'élaboration du calendrier (voir art. 2.1).
L'heure du début des rondes est fixée à 14h15.
L'horaire d'une rencontre pourra ponctuellement être modifié par une Direction de groupe, en accord avec la Direction Technique de la Ligue.

2.4 Arbitres

Il est vivement conseillé que les clubs possédant une ou plusieurs équipes en R comportent parmi leurs licenciés au moins un arbitre fédéral Elite, Open, Club ou stagiaire officiant le jour de la compétition.

2.5 Responsable des rencontres et arbitrage

Sauf décision contraire de la direction de groupe, le responsable de la rencontre est l'organisateur indiqué par le club recevant sur le bulletin d'inscription.
La Commission Technique Régionale pourra sanctionner un club organisateur qui n'offrira pas des conditions d'accueil et de jeu convenables.
L'arbitre d'un match de R peut être joueur dans ce match.

2.6 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 de rencontre opposant deux équipes visiteuses, la directionde groupe précise quelle équipe fournit et apporte le matériel.
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.

3 - Déroulement des matchs

3.1. 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.

3.2. Couleurs

L'équipe première nommée dans les appariements établis par la direction de groupe a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.3. Cadence

Les parties sont disputées à la cadence Fischer de 1 heure 30 min + 30s/coup pour 40 coups puis 30 min + 30s/coup.
En cas d'impossibilité absolue d'utiliser les pendules électroniques, la cadence de remplacement est 2 heures pour 40 coups puis 1h K.O. Le recours à cette cadence de remplacement doit être motivé par une raison sérieuse.
Dans tous les cas la cadence doit être identique pour toutes les parties d'un même match.

3.4. Statut des joueurs – Homologation

La commission d'homologation se prononce sur les statuts des joueurs :

- avant le début de la saison, à la demande du club où est ou sera licencié le joueur.
- à tout moment à la demande du club, ou d'un autre club, ou de la direction technique, ou du Comité Directeur de la Ligue.

En tout état de cause, les clubs seront considérés comme entièrement responsables de la qualification de leurs joueurs.
Le club qui se sera mis en situation illégale sans avoir sollicité et obtenu l'accord de la commission d'homologation sera pénalisé de manière rétroactive.
Une équipe peut adresser à la Direction technique de la Ligue des réserves d'ordre administratif sur le résultat. De plus, une vérification systématique des dispositions prévues aux art.1.1 et 1.3 des règles générales, des articles 3.6 et 3.7 du présent règlement est effectuée par la direction de groupe

3.5. Capitaines

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut être joueur ou non joueur. Il ne peut pas officier en même temps qu'arbitre.
Dans l'exercice de ses fonctions, le capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs.
Durant les parties, le capitaine peut conseiller ses joueurs sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur l'opportunité d'abandonner, sur la situation du match, à condition qu'il ne fasse aucun commentaire sur la position de l'échiquier.
L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine.
Le capitaine a le droit de mandater un représentant pour exercer ses fonctions sous réserve de l'accord de l'arbitre principal.
En cours de jeu, le capitaine est seul apte à formuler et à présenter une réclamation.

3.6. Feuille de match

Les capitaines d'équipes doivent remettre à l'arbitre ou au responsable du match la liste de leur équipe au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. Cette liste ne peut plus être modifiée. Elle ne peut comporter de "trou". En cas de "trou" sur la feuille de match, forfait administratif pour le ou les joueurs concernés.
Si la liste est remise plus tard, les pendules des joueurs de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard (maximum 1 heure).
L'Elo à prendre en compte est le dernier diffusé par la FIDE et la FFE. Si 2 joueurs ont une différence de Elo de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas de non-respect, forfait administratif pour le ou les joueurs concernés ayant le plus fort Elo.
Une équipe forfait pour 1 ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédente, tout joueur de cette liste n'ayant pas le droit de jouer un autre match du championnat de France des clubs ce jour-là. S'il n'y a pas eu de ronde précédente, les joueurs de la ronde suivante ne devront pas avoir joué dans le championnat de France des clubs le jour du forfait. Forfait administratif pour le joueur concerné et les échiquiers suivants de l'équipe dans laquelle il a participé.

3.7. Composition des équipes – Participation des joueurs

a. Chaque équipe est composée de 5 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des règles générales.

b. Les équipes appartenant à un même club sont numérotées par ordre de force décroissante. Les clubs sont tenus de respecter cet ordre.
Pour le critère utilisé pour définir la force d'une équipe par rapport à une autre il faut se référer au calcul annoncé dans le règlement national.
~~Dans le cas d'un club ayant plusieurs équipes évoluant en R ou division inférieure, la force par rapport au numéro d'équipe peut être dérogée et ne sera pas contrôlée~~
~~Ce critère de force doit toujours être respecté par rapport aux équipes de divisions supérieures.~~

c. Si un club a plusieurs équipes engagées dans différentes nationales, un joueur ne peut participer en R s'il a déjà joué 3 fois en division(s) supérieure(s). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

d. Si un club a plusieurs équipes engagées dans une même régionale, un joueur ne peut plus changer d'équipe, y compris pour d'éventuels barrages. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

e. Pour disputer une ronde n (n étant le nombre de rondes jouées et pas le numéro de la ronde s'il y a eu un report), un joueur doit avoir déjà joué au plus n-1 parties en Nationales, Régionale et Départementales. En cas d'infraction, forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de – 1.
Lorsqu'une ronde est avancée ou reportée, la Direction de groupe précisera aux équipes concernées comment il appliquera cette règle au cas particulier.
Le nombre total de parties disputées par un joueur dans toutes les nationales et départementales ne peut excéder 11 dans la saison, hors barrage.

f. ~~Chaque équipe doit aligner à chaque ronde au moins 2 joueurs ayant déjà participé au moins une fois pour le compte de cette équipe depuis le début de la saison (sauf pour la première ronde). En cas d'infraction forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.~~

g. Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 2 joueurs mutés (voir règles générales 2.2). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

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 résidant en France depuis plus de 5 ans. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
En cas de réserve sur la nationalité d'un joueur, le club est tenu de justifier celle-ci au directeur de R sur sa demande dans les 15 jours.

i. Non applicable

j. Un joueur de plus de 2400 Elo n'est autorisé à jouer en R que dans l'équipe numéro 1 de son club. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

Les articles 3.6 et 3.7 concernent les joueurs inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même s'ils sont absents.

3.8 Forfaits

a. Forfait sportif (voir définition, voir règles générales 3.1.1.

Une équipe ayant au moins 3 joueurs forfaits perd sur le score de 3/0 (3/0 de points de parties).
Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, doit avertir le club adverse et la direction de 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 déplacement et de séjour occasionnés.
La base de calcul des frais de déplacement est établie par la direction technique de la ligue.
Sauf cas de force majeure reconnu par a direction technique de la ligue, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de 50 € au profit de la ligue. Le non-paiement des amendes dans les délais fixés entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du championnat de France des clubs la saison suivante. En outre, cette équipe sera automatiquement exclue du championnat la saison suivante en cas de deuxième forfait pendant la même saison.

b. Forfait administratif (voir définition règles générales 3.1.3).

Les infractions aux dispositions des articles 3.6 et 3.7 sont sanctionnées comme suit :

3.6. : en cas de "trou" sur la feuille de match, forfait administratif au premier échiquier vacant et tous ceux qui le suivent.

3.6.a : forfait administratif pour le ou les joueurs ayant le plus fort Elo.

3.6.b : forfait administratif pour le joueur concerné et les échiquiers suivants de l'équipe dans laquelle il a participé.

3.7.a : forfait sur le ou les échiquiers concernés avec la marque de –2 et partie gagnée par l'adversaire.

3.7.c, d, e, ~~f,~~ g, h, j : forfait administratif sur le premier échiquier en infraction et tous ceux qui le suivent.

Toutes les parties des joueurs sanctionnés sont prises en compte dans leur total individuel des parties jouées.

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 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 à la direction du groupe par l'arbitre, ce dernier devra en garder une trace numérique ou une copie.
Les litiges techniques sont tranchés par la commission technique de la ligue.
Pour qu'un recours puisse être valable, il doit avoir été déposé avant le 15e jour calendaire qui suit cette rencontre. L'homologation est de droit le 30e jour qui suit cette rencontre si aucune instance le concernant n'est en cours.
Un appel de ses décisions peut être interjeté auprès de la commission des litiges de la ligue dans les 3 jours (cachet de la poste) suivant la réception de cette notification.
Les litiges administratifs sont tranchés par la commission technique de la ligue.
En cas d'appel auprès d'une autre instance que celle de la ligue (FFE), le demandeur doit envoyer un double de son appel à la présidence de la ligue.

3.10. Procès-verbal

Dès la fin du match, l'arbitre établit un procès-verbal ou feuille de match, comportant les nom et prénom des joueurs, leur code fédéral et Elo, les résultats des parties et du match.
Le procès -verbal, établi exclusivement sur l'imprimé envoyé à tous les clubs en début de saison, est signé par les capitaines et l'arbitre.

3.11. Transmission des résultats

a. Le résultat de la rencontre doit être transmis par le responsable de la rencontre par téléphone, SMS, fax, ou mail à la direction du groupe au plus tard à 22h.
Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c

b. La Ligue Provence Alpes Côte d'Azur des Échecs favorise l'utilisation des moyens informatiques. Les responsables de rencontre doivent saisir la feuille de match sur le site FFE, le soir même ou au plus tard le lendemain minuit. Dans ce cas, il ne sera pas nécessaire d'adresser l'original par voie postale. Un scan de la feuille de match peut être demandé par la direction de groupe pour contrôle. Il est impératif de garder cet original en cas de réclamation ultérieure ainsi que les feuilles de parties.

c. Le non-respect de l'article 3.11.a ou 3.11.b entraîne :

un avertissement pour la première infraction

25 € d'amende pour la deuxième infraction

50 € d'amende pour la troisième infraction

75 € d'amende pour la quatrième infraction, etc.

4. Résultats et classement

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 suivants 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, 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 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 4-1, 5-2... 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.

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

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.

4.5. Appel sportif

Il peut être fait appel auprès de la commission d'appels sportifs, des décisions d'arbitres, de directis de groupe, de la direction technique et, dans le cadre de l'article 8.6. du règlement intérieur, de la commission d'homologation.
Sous peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par écrit dans un délai de dix jours à compter de la date de réception de la décision contestée.