

Règlement Critériums R&B

Ligue Ile-de-France

Préambule

Cette compétition est réservée aux clubs de la région Ile-de-France.

Son objectif est de proposer aux équipes une cadence plus rapide que les compétitions classiques et de se placer comme un événement de début de saison.

SOMMAIRE

Préambule	1
I - Organisation générale.	2
Article 1 : Structure	2
Article 2 : Engagements	2
Article 3 : Conditions de participation	2
II - Déroulement des rencontres et règles spécifiques.	3
Article 4 : Règles du jeu	3
Article 5 : Lieu et heure des rencontres	3
Article 6 : Attribution des couleurs, cadence	3
III - Organisation de la compétition.	4
Article 7 : Calendrier	4
Article 8 : Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel	4
IV - Sanctions et litiges	5
Article 9 : Forfaits	5
Article 10 : Litiges	5
Article 11 : Procès-verbal	5
V - Résultats et classements.	6
Article 12 : Décompte des points d'une partie	6
Article 13 : Attribution du gain de la rencontre	6
Article 14 : Classement des équipes	6

Article 1 : Structure

La compétition « Critérium R&B » est répartie en autant de groupes de 4 équipes que nécessaire.

La répartition des équipes dans les poules est organisée uniquement en prenant en compte la situation géographique des clubs.

Le système d'appariement sera adapté selon le nombre d'équipes inscrites et du calendrier d'organisation. Les systèmes toutes-roudes ou suisse seront utilisés en priorité.

Chaque club peut engager autant d'équipes qu'il le souhaite.

Une coupe sera offerte au vainqueur de chaque groupe.

Les critères R&B peuvent être organisés par la ligue Ile de France des Échecs ou par un club qui souhaiterait organiser ce schéma de tournoi en respectant entièrement le règlement. Il devra alors contacter le responsable des critères R&B pour en obtenir l'homologation et une communication sur le site de la Ligue.

Article 2 : Engagements

Le [bulletin d'engagement](#), disponible sur le site de la Ligue Île-de-France, doit être dûment rempli en respectant les instructions qui y figurent, et réglé en ligne pour le montant des engagements.

Toute inscription papier et/ou non-réglée ne sera pas prise en compte.

Toute inscription hors délai sera éventuellement acceptée s'il reste des groupes incomplets.

Article 3 : Conditions de participation

Le classement Elo pris en compte est le classement Elo au moment du match.

- a) L'ensemble des joueurs de l'équipe doivent être titulaires d'une licence B avant la date du match.
- b) Pour chaque match, les équipes sont composées d'une liste ordonnée de quatre joueurs. Cet ordre indépendant du classement Elo sera le même pendant toute la durée du match.
- c) Lorsqu'un club présente plusieurs équipes, et que l'un des joueurs a fait partie d'une équipe, il ne peut plus en changer.
- d) L'organisateur peut fixer une limite elo au niveau de certains échiquiers. Dans ce cas cela sera signalé sur le formulaire d'inscription.
- e) Pour le critérium R&B organisé par la Ligue, les restrictions d'Elo sont les suivantes : le classement Elo rapide FIDE des joueurs aux échiquiers 3 et 4 doivent être inférieur ou égal à 1800.

Si un joueur ne possède pas de classement Elo rapide FIDE officiel, le classement Elo FIDE de parties lentes le remplacera.

Si un joueur ne possède aucun classement Elo FIDE, les restrictions résultant de l'article d) et de l'article e) ne lui seront pas appliquées.

Article 4 : Règles du jeu

Les règles du jeu de la F.I.D.E. en vigueur à la date de la rencontre, publiées par la Direction Nationale de l'Arbitrage, sont applicables à toutes les parties. Les parties se joueront en suivant l'article A4 des règles du jeu.

Le paragraphe III des directives concernant les parties en cadence KO dans les règles du jeu n'est pas appliqué.

Les résultats sont pris en compte pour le classement Elo FIDE de la cadence correspondante à chaque partie.

Article 5 : Lieu et heure des rencontres

Dans le cas d'une organisation sur plusieurs semaines, les équipes n'ayant pas reçu les appariements (lieux et dates) cinq jours avant la date prévue pour la première rencontre devront en informer le directeur de la Coupe.

Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de la part de l'équipe concernée.

L'heure de début des rencontres est fixée à 14h15 sauf annonce contraire de l'organisateur.

Article 6 : Attribution des couleurs, cadence

Le procès-verbal est établi au début de la rencontre ; les noms des joueurs, des capitaines et de l'arbitre sont indiqués avant le début de la ronde 1.

Avant la rencontre, chaque capitaine remet à l'arbitre ou à l'organisateur la liste ordonnée des joueurs et le nom du capitaine.

Chaque joueur joue 6 parties :

- Deux parties en cadence rapide (parties à 2 points). Les parties se jouent en cadence 20 min KO ou à la cadence 15 min + 5 s/coup.
- Quatre parties en cadence blitz (parties à 1 point). Les parties se jouent en cadence 5 min KO ou à la cadence 3 min + 2 s/coup.

L'organisateur de la rencontre (à défaut le capitaine de l'équipe qui reçoit) est l'unique décideur de la cadence utilisée, il indique au début de la rencontre si toutes les parties se joueront en Ko ou avec incrément.

- Les deux premiers échiquiers de chaque équipe jouent entre eux pour les parties rapides.
- Les deux derniers échiquiers de chaque équipe jouent entre eux pour les parties rapides.
- Pour les parties blitz, chaque joueur affronte l'ensemble des joueurs de chaque équipe.

Les joueurs de l'équipe A sont notés A1, A2, A3 et A4.

Ceux de l'équipe B sont notés B1, B2, B3, B4.

Sauf indication contraire figurant sur le tableau d'appariements, l'équipe A est celle qui reçoit la rencontre.

Couleurs : L'équipe A joue avec les Blancs sur tous les échiquiers pour les parties 1, 4 et 6, et avec les Noirs sur tous les échiquiers pour les parties 2, 3 et 5.

Déroulement de la rencontre :

		échiquier N°1	échiquier N°2	échiquier N°3	échiquier N°4
<u>PARTIES RAPIDES</u> <u>Cadence 20 min</u> <u>ou</u> <u>15 min + 5 s/coup</u>	<u>Partie n°1</u> (Le club qui reçoit a les blancs)	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3	A4 contre B4
	<u>Partie n°2</u> (Le club qui reçoit a les noirs)	A1 contre B2	A2 contre B1	A3 contre B4	A4 contre B3
<u>PARTIES BLITZ</u> <u>Cadence 5 min</u> <u>ou</u> <u>3 min+2 s/coup</u>	<u>Partie n°3</u> (Le club qui reçoit a les noirs)	A1 contre B1	A2 contre B2	A3 contre B3	A4 contre B4
	<u>Partie n°4</u> (Le club qui reçoit a les blancs)	A1 contre B2	A2 contre B3	A3 contre B4	A4 contre B1
	<u>Partie n°5</u> (Le club qui reçoit a les noirs)	A1 contre B3	A2 contre B4	A3 contre B1	A4 contre B2
	<u>Partie n°6</u> (Le club qui reçoit a les blancs)	A1 contre B4	A2 contre B1	A3 contre B2	A4 contre B3

En considérant des pauses entre les parties, la durée estimée d'un match ne devrait pas excéder 3h00.

III - Organisation de la compétition.

Article 7 : Calendrier

Le nombre de rondes et leurs dates seront indiqués sur la fiche d'inscription.

Lors d'une phase sur plusieurs semaines : Les matchs se jouent par défaut le samedi, toutefois les deux équipes peuvent s'entendre pour jouer le dimanche du même week-end.

Cette décision devra être communiquée au directeur de groupe au plus tard 8 jours avant la date officielle.

Les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour avancer les dates d'une rencontre, sous réserve d'obtenir l'accord du directeur de la Coupe.

En cas de désaccord persistant entre les deux équipes, le Directeur de la Coupe concernée imposera une date pour cette rencontre.

Hormis ces cas, les dates fixées sont impératives. En cas de non-respect, la rencontre sera déclarée perdue pour l'une ou pour les deux équipes.

Article 8 : Organisateur et arbitre d'une rencontre, matériel

L'organisateur est l'un des responsables du club qui reçoit une ou plusieurs équipes.

Il fournit le matériel nécessaire à la tenue de la compétition.

Il est chargé de préparer la salle de jeu au moins 30 minutes avant le début de la rencontre, de veiller au bon déroulement des rencontres, d'appliquer et de faire respecter le présent règlement.

En cas d'absence d'un arbitre fédéral, l'organisateur fera office d'arbitre ou en désignera un le cas échéant.

Article 9 : Forfaits

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, est tenue d'avertir l'équipe adverse et le directeur de la Coupe, au plus tard l'avant-veille du jour de la rencontre.

Toute équipe ne se conformant pas à cette prescription devra rembourser intégralement à l'équipe adverse les frais de déplacement occasionnés.

- Le barème est de 1 €/km par véhicule déplacé, dans la limite de 2 véhicules par équipe.
- En cas de forfait général (c'est-à-dire de tous les joueurs) d'équipe non prévenu, cette équipe devra verser une amende de 50 €.

Quand les deux équipes ne peuvent pas aligner au moins deux joueurs, les deux équipes ont perdu la rencontre par forfait. Le match ne peut pas avoir lieu (sauf si une partie a commencé avant que les forfaits ne soient constatés, elle continuera et sera prise en compte pour le classement des joueurs concernés).

Article 10 : Litiges

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, cette partie doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre fédéral ou de la personne désignée par l'organisateur.

Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation. En cas de litige, les deux équipes doivent faire figurer leurs réclamations détaillées sur les deux procès-verbaux et si nécessaire joindre une photo de la dernière position de la partie concernée au directeur de coupe. Dans le cas d'un problème lié à l'arbitrage d'une partie, l'arbitre ou l'organisateur enverra lui aussi son rapport.

Cette réclamation doit être envoyée au plus tard 48 heures après la date de la rencontre. Au-delà elle ne sera pas prise en compte.

- Les litiges liés à l'arbitrage seront transmis à la commission des litiges.
- Les litiges liés à la partie technique seront gérés par le directeur du groupe avec, si nécessaire, concertation avec le directeur des critères.

Article 11 : Procès-verbal

Dès la fin de la rencontre, l'organisateur établit un procès-verbal.

Ce procès-verbal est signé par les deux capitaines et l'arbitre. L'organisateur l'expédie avec les éventuelles réclamations au directeur de la Coupe au plus tard le lendemain du jour de la rencontre.

Si le procès-verbal n'a pas été reçu par le directeur de la Coupe dans la semaine qui suit la rencontre, celle-ci est déclarée perdue par le club de l'organisateur, sauf cas de force majeure accepté par le directeur de la Coupe.

Article 12 : Décompte des points d'une partie

- Une partie gagnée en cadence rapide est comptée 2 points.
- Une partie gagnée en cadence blitz est comptée 1 point.
- Une partie perdue est comptée 0 point.
- Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées « X » sur le procès-verbal.
- En cas de joueur forfait non prévenu, une pénalité de « - 4 » sera appliquée pour la totalité du match. Les parties des joueurs adversaires amèneront le même nombre de points qu'une victoire normale.

Article 13 : Attribution du gain de la rencontre

Le gain de la rencontre est attribué à l'équipe totalisant le plus de points.

En cas d'égalité de points la rencontre est déclarée nulle.

- Une rencontre gagnée est comptée 3 points.
- Une rencontre nulle est comptée 2 points.
- Une rencontre perdue est comptée 1 point.
- Une rencontre perdue par forfait est comptée 0 point.

Article 14 : Classement des équipes

En cas d'égalité des points de match entre 2 ou plusieurs équipes, le départage est effectué selon les règles suivantes :

1. *Par le différentiel*
2. *Par le total des points de parties.*
3. *La moyenne Elo la plus faible des joueurs pondérés par leur nombre de participation à la compétition (en utilisant le classement Elo pris en compte pour les parties rapides)*