

# Règlement Critériums Ile-de-France

Coupes : As - Roi - Dame - Tour - Fou - Cavalier - Pion

## SOMMAIRE

[I - Organisation générale](#)

[II - Organisation de la compétition](#)

[III - Déroulement des rencontres et règles spécifiques aux critères](#)

[IV - Résultats et classements](#)

[V - Phase finale](#)

# I - Organisation générale

## Article 1: Structure

La compétition « Critériums » est une compétition toutes rondes par équipes de 4 joueurs et comporte 7 Coupes :

**As - Roi - Dame - Tour - Fou - Cavalier - Pion**

Subdivisées chacune en poules de 8 équipes au maximum (sauf cas de figure particulier). La répartition des équipes d'une Coupe, dans les différentes poules, est faite par la commission technique.

Une phase finale est organisée entre les premiers et éventuellement les seconds de chaque poule d'une Coupe, pour désigner le vainqueur de cette Coupe.

La compétition est ouverte à tous les clubs de la Ligue. La compétition est gérée par des directeurs de Coupes, et supervisée par le directeur des Critériums.

## 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 jour de la rencontre, les joueurs doivent être licenciés pour la saison en cours. Si un joueur est dans l'incapacité de prouver qu'il est bien licencié, son capitaine rédige une attestation sur l'honneur dans laquelle il certifie que son joueur est bien licencié dans son club pour la saison en cours. Cette attestation sera jointe au procès-verbal de rencontre.

Un club peut engager plusieurs équipes dans chacune des Coupes, sous réserve de faire tout le nécessaire pour éviter les forfaits individuels et d'équipes, et de tenir compte des sanctions éventuellement prises à son égard à la fin de la saison précédente. Ces équipes sont alors réparties, si possible, dans des poules différentes; sinon elles se rencontrent dès la ou les premières rondes.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même Coupe, tout joueur ayant joué dans une équipe ne peut plus jouer dans une autre.

En cas d'infraction, le joueur fautif perd sa partie par forfait administratif. Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans des Coupes différentes, tout joueur ayant joué

dans l'équipe d'une Coupe peut jouer dans une équipe d'une autre Coupe sous réserve de respecter les conditions de composition d'une équipe.

**Exception : suite à des reports de match, lorsqu'un club a plusieurs équipes dans des Coupes différentes, un joueur ne peut pas participer à deux rencontres prévues initialement à la même date.**

Exemple : La ronde 3 du Critérium As est prévue le 02/12 en même temps que d'autres rencontres de Critériums. Suite aux conditions climatiques l'équipe n'a pas pu jouer en Critérium As et la ronde a été reportée.

Les joueurs ayant participé à une rencontre Critérium le 02/12 n'ont pas le droit de jouer la rencontre reportée.

Chaque joueur d'une équipe doit être licencié pour le club qui a engagé l'équipe avant le début de la ronde à laquelle il participe. Chaque joueur fautif perd sa partie par forfait administratif.

## **II - Organisation de la compétition**

### **Article 4 : Calendrier**

Les dates des différentes rondes sont indiquées sur le calendrier officiel de la Ligue et sur les tableaux d'appariements du site fédéral.

Les matchs se jouent par défaut le dimanche, toutefois les deux équipes peuvent s'entendre pour jouer le samedi du même week-end.

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

À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour avancer ou reporter les dates d'une rencontre, sous réserve de demander et d'obtenir l'accord du directeur de la coupe.

La dernière ronde ne peut pas être reportée sauf pour des circonstances très exceptionnelles.

En cas de désaccord persistant entre les deux équipes, le directeur de la Coupe concernée peut imposer 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 5 : Lieu des rencontres**

Lors de la constitution des groupes, les appariements seront communiqués à toutes les équipes.

Toute équipe n'ayant pas reçu ces appariements (lieux et dates) 5 jours avant la date prévue pour la première rencontre doit en informer le directeur de la Coupe.

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

### **Article 6: 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. En cas d'impossibilité, il demande au moins 48 heures à l'avance aux clubs des équipes reçues d'apporter le matériel faisant défaut.

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 et de prévoir un arbitre pour la rencontre.

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

En cas de litige, il consigne sur le procès-verbal ou sur une feuille séparée les versions contradictoires avec tous les renseignements et points de vue des parties en cause, nécessaires pour l'examen et la décision du directeur de Coupe du Critérium et de la commission des litiges.

## **III - Déroulement des rencontres**

### **Article 7: Règles du jeu**

Les règles du jeu de la F.I.D.E. publiées par la Direction Nationale de l'Arbitrage en vigueur à la date de la rencontre, sont applicables à toute partie.

**Tous les Critériums sont homologués FIDE, les résultats des parties seront pris en compte pour le classement international et pour le classement Elo national.**

### **Article 8 : Attribution des couleurs**

Sauf indication contraire, l'équipe citée en premier sur le tableau d'appariements a les **Blancs** sur les échiquiers impairs (n°1 et 3) et les **Noirs** sur les échiquiers pairs (n°2 et 4).

## Article 9: Horaire et cadence

L'heure de début des rencontres est alignée sur les horaires du National Jeune de la FFE. Pour le moment elle est fixée à **14h15**.

- Les parties sont jouées à la cadence Fischer **1h30 + 30 s/coup pendant 40 coups puis 30 minutes + 30 s/coup au finish**
- Ou à la cadence équivalente de 40 coups/2 heures puis 1 heure K.O.

La cadence adoptée par l'organisateur de la rencontre doit être identique sur tous les échiquiers.

## Article 10 : Composition des équipes

Pour chaque ronde, chaque équipe est constituée de 4 joueurs ayant, soit un classement Elo officiel figurant sur la liste du **classement national de septembre** ou sur la liste du **classement FIDE d'octobre**.

Soit, pour ceux n'y figurant pas, un classement estimé par le responsable du club, en accord avec la F.F.E.

**Ce classement estimé est indiqué lors de la 1<sup>ère</sup> rencontre à laquelle le joueur participe et ne peut plus être modifié. Ce classement reste valable pendant toute la durée de la compétition (y compris la phase finale).**

Si un joueur prend sa licence sportive en cours de saison et décide de participer à cette compétition, c'est son premier Elo officiel (ou estimé) de la saison qui sera pris en compte.

En cas de non-respect de cette clause, le directeur de chaque compétition rétablit l'Elo initial et applique le règlement de la compétition.

Pour chaque coupe, la somme  $S$  des Elo officiels, estimés ou ajustés des 4 joueurs d'une équipe doit se trouver dans les limites données ci-dessous :

COUPE	Restriction des classements Elo
PION	$S \leq 5500$
CAVALIER	$5400 \leq S \leq 5900$
FOU	$5800 \leq S \leq 6400$
TOUR	$6300 \leq S \leq 6900$
DAME	$6800 \leq S \leq 7500$
ROI	$7400 \leq S \leq 8100$
AS	$8000 \leq S$

## Ajustement des Elo, règle des 400 points

Si dans une équipe, l'écart entre 2 Elo est supérieur à 400, le Elo le plus faible est remplacé(s) par celui du plus fort de l'équipe diminué de 400.

Si dans une équipe, il existe un forfait sans indication de nom ni d'Elo, un Elo est affecté à l'échiquier de la façon suivante :

- S'il s'agit de l'échiquier n° 1, 2 ou 3, il lui sera attribué l'Elo de l'échiquier suivant augmenté de 100 points.
- S'il s'agit de l'échiquier n° 4, celui de l'échiquier n° 1 diminué de 400 points, cet Elo ne pouvant être inférieur à 1100.

### **Les dispositions relatives à la somme des Elo d'une équipe s'appliquent à la phase préliminaire et à la phase finale.**

Pour toute demande de dérogation, les clubs doivent fournir avec celle-ci, une copie de l'état navette des licenciés du club. La décision prise sera sans appel.

### **Article 11: Procès-verbal**

Dès le début de la rencontre, **chaque capitaine établit un procès-verbal lisible** comportant les noms et prénoms des joueurs, leurs codes fédéraux de licence, leurs classements Elo, les résultats des parties et de la rencontre.

Ces procès-verbaux, auxquels sont jointes les éventuelles attestations, réclamations, ..., sont signés par les capitaines, et **doivent être transmis par les deux équipes**, au Directeur de Coupe du Critérium, **au plus tard le lendemain du jour de la rencontre** par les moyens suivants mails, ou à défaut par La Poste (cachet de La Poste faisant foi).

Dans le cas d'un envoi par mail, la feuille de match doit être conservée afin de parer à tout litige.

Le directeur des Critériums encourage les capitaines à saisir le PV de leur rencontre sur le site fédéral afin d'accélérer le traitement des résultats.  
Cela ne dispense pas de l'envoi du procès-verbal au directeur de la coupe.

**Si le PV est illisible ou non envoyé dans les temps, cela entraînera un avertissement, puis, en cas de récurrence, une pénalité d'un point de partie pour les équipes contrevenantes.**

**Dans tous les cas il faut respecter les consignes du directeur de Coupe.**

### **Article 12: Sanctions administratives**

En cas d'infraction, les dispositions et pénalités suivantes seront prises par les directeurs de Coupes.

a) Dépassement du maximum autorisé

Lorsque la somme S des Elo ajustés dépasse le maximum prévu dans une Coupe d'un nombre :

- Inférieur à 100 : Le total des points de parties est diminué de 2.
- Compris entre 100 et 200 : Le total des points de parties est diminué de 3.
- Supérieur à 200 : La rencontre est déclarée perdue.

En cas d'abus, le directeur de coupe pourra sanctionner l'équipe fautive.

#### b) Non-respect du minimum autorisé

Lorsque la somme S des Elo ajustés est inférieure au minimum prévu dans une coupe, un avertissement sera envoyé par le directeur de coupe à l'équipe fautive

- Plus petit ou égal à 100 : Pas d'observation
- Plus grand que 100 : Un avertissement est adressé à l'équipe.,

En cas d'abus, le directeur de coupe pourra sanctionner l'équipe fautive.

#### c) Règle des 100 points

Avant le début de la rencontre, le capitaine de chaque équipe établit et remet à l'organisateur la liste des joueurs sur les échiquiers n° 1 à 4. Elle ne peut plus être modifiée par la suite pour cette rencontre.

Si deux joueurs ont une différence de Elo officiel ou estimé supérieure à 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé sous peine de voir sa partie déclarée perdue par forfait administratif.

### **Article 13: Forfaits**

Le forfait est déclaré d'office à l'encontre de toute équipe (forfait d'équipe) ou de tout joueur (forfait individuel) ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 60 minutes suivants l'heure du début de la rencontre. Un joueur est considéré présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

La composition d'équipe 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.

Une équipe ayant 2 joueurs ou plus, forfait, perd la rencontre par forfait d'équipe.

Si une équipe d'un club totalise dans la saison, soit un forfait d'équipe, soit 3 forfaits individuels ce club ne pourra engager la saison suivante qu'un nombre inférieur d'équipes.



**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 €.**

Si une équipe déclare forfait pour une ou plusieurs rencontres de sa poule, mais en joue au moins la moitié, ses résultats sont pris en compte pour le classement final de cette poule.

Dans le cas contraire, ses résultats ne seront pas comptabilisés dans le classement, les parties entre licenciés comptant néanmoins pour le classement Elo.

#### **Forfait prévenu**

En cas de forfait individuel et pour éviter le déplacement des joueurs adverses inutilement, le capitaine peut prévenir l'équipe adverse et le directeur de la Coupe au plus tard à 12h le jour de la rencontre. Dans ce cas il n'y a pas de pénalité sur la partie manquante.

#### **Forfait administratif**

Suite à une irrégularité, une partie peut être déclarée perdue par le joueur fautif. Il perdra le point de partie, mais le résultat obtenu sur l'échiquier est maintenu pour le classement Elo.

Une partie déclarée perdue administrativement, n'est pas pour autant donnée gagnante à son adversaire.

### **Article 14: Litiges techniques**

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, cette partie doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre, à l'exception des demandes de nullité faites en phase K.O.

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 les feuilles des parties concernées 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.

Une équipe ne pouvant pas fournir les pièces demandées se verra refuser toute réclamation.

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 de coupe avec, si nécessaire, concertation avec le directeur des critères.

## **Article 15 : Litiges administratifs**

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur le résultat d'une rencontre.

Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal de la rencontre.

De plus, une vérification systématique des dispositions prévues aux articles précédents est effectuée par le directeur de la Coupe du Critérium.

Lorsqu'aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal de la rencontre et que la vérification n'a révélé aucune irrégularité, le résultat de la rencontre est définitivement entériné.

Dans le cas contraire, le directeur de la Coupe du Critérium notifie ses décisions aux équipes concernées en accord avec la commission technique. Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 48 heures suivant réception de sa notification.

Les litiges administratifs sont tranchés sans appel par la commission des litiges.

## **IV - Résultats et classements**

### **Article 16: Décompte des points d'une partie**

- Une partie gagnée est comptée 1 point.
- Les nulles ne sont pas comptées. Elles sont marquées X sur le procès-verbal.
- Une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.
- Une partie perdue par forfait sportif non prévu est comptée -0,5 point.
- Une partie perdue par forfait sportif prévu est comptée 0 point.
- Une partie perdue par forfait administratif prévu est comptée 0 point.

### **Article 17: Attribution du gain de la rencontre**

Le gain de la rencontre est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties que l'équipe adverse.

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

## **Article 18: Décompte des points de rencontre**

- 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.
- Dans le cas d'une poule avec un nombre impair d'équipes, l'équipe exempte lors d'une rencontre ne marque pas de points.

## **Article 19: Classement des équipes**

Le classement final de chaque poule des différentes Coupes est établi en additionnant les points de rencontre.

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

1. *Si l'une des équipes a bénéficié du forfait d'une équipe A, le total des points de match est calculé pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe A.*
2. *Par le plus petit nombre de forfaits individuels (prévenu ou non prévenu) des équipes à départager.*
3. *Par le différentiel.*
4. *Par le total des points de parties.*
5. *Par le système de Berlin.*

En cas de nouvelle égalité et si une qualification pour la phase finale est en jeu, sont pris en compte les résultats particuliers des matchs entre ces équipes, puis du 1<sup>er</sup> échiquier, du second, etc. Les derniers critères de départage seront la somme Elo la plus faible, puis la moyenne d'âge la plus jeune.

## **V - Phase finale**

### **Article 20: Qualification des équipes pour la phase finale**

Pour la ou les Coupes ne comportant qu'une poule, il n'y a pas de phase finale, l'équipe classée première est déclarée gagnante de la Coupe. Une coupe leur sera remise lors de la phase finale des Critériums.

La phase finale pour chaque Coupe comportant plus d'une poule, est une compétition par élimination directe en un, deux, trois ou quatre tours suivant le nombre d'équipes qualifiées: 2, 4, 8 ou 16.

Le nombre d'équipes qualifiées dépend du nombre de poules selon le tableau suivant :

Nombre de poules	Nb qualifiées	premières	secondes
1	-	1	-
2	4	tous	tous
3	4	tous	la meilleure
4	8	tous	tous
5	8	tous	les 3 meilleures
6	8	tous	les 2 meilleures
7	8	tous	la meilleure
8	16	tous	tous
9	16	tous	les 7 meilleures
10	16	tous	les 6 meilleures
11	16	tous	les 5 meilleures
etc.			

Les équipes classées meilleures à une place sont celles qui ont obtenu le plus grand nombre de points de rencontre et en cas d'égalité, le plus grand nombre de points de parties.

Dans le cas de poules constituées d'un nombre d'équipes différent, un prorata au nombre de parties disputées est effectué pour déterminer la qualification éventuelle des équipes classées meilleures deuxièmes.

## **Article 21: Conditions de participation des joueurs**

Un joueur ayant disputé une partie en phase finale dans une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre. Toute infraction entraîne l'élimination de l'équipe quel que soit le résultat de la rencontre.

## **Article 22: Organisation et déroulement**

Le calendrier, les lieux et heures de rencontres, l'organisation et les arbitres de la phase finale sont déterminés par la commission technique et communiqués en temps utile aux équipes qualifiées.

Le matériel est fourni et mis en place par l'organisation.

L'heure de début des rencontres sera communiquée par les directeurs de groupe

La composition de l'équipe doit être conforme aux articles 7 et 22. Une infraction entraîne l'élimination de l'équipe fautive.

Les couleurs sur le premier échiquier sont tirées au sort à chaque tour.

Les procès-verbaux doivent être remplis et remis au moins 15 minutes avant le début des rencontres.

Tout retard sera pénalisé d'au moins 1/4 d'heure sur les pendules.

Les règles du jeu, cadence et début des parties sont conformes aux prescriptions de la phase préliminaire.

Le décompte des points de parties est conforme à l'article 16.

Le gain d'une rencontre entre deux équipes est attribué :

- À celle totalisant le plus fort total de points de parties.
- En cas d'égalité, à celle ayant gagné sur le premier échiquier (le 2<sup>e</sup> si la partie est nulle sur le 1<sup>er</sup>, le 3<sup>e</sup> si les parties sont nulles sur les deux premiers échiquiers)
- Si les 4 parties sont nulles, à celle dont la somme des Elo des 4 joueurs est la plus faible.
- En cas de nouvelle égalité, à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus jeune.

### **Abréviations**

FFE : Fédération Française des Échecs

FIDE : Fédération Internationale des Échecs.