

REGLEMENT DE LA COMPETITION DE NATIONALE 6 VAL D'OISE

SAISON 2005/2006

L'inscription d'une équipe à la Nationale 6 implique l'adhésion au présent règlement.

La charte du joueur et les règles du jeu adoptées par la Fédération Française des Echecs viennent en complément du présent règlement.

Sommaire

REGLEMENT DE LA COMPETITION DE NATIONALE 6 VAL D'OISE.....	17
I - ORGANISATION GENERALE.....	18
II - ORGANISATION DE LA COMPETITION.....	19
III - DEROULEMENT DES RENCONTRES.....	20
IV - RESULTATS ET CLASSEMENTS	22

I - ORGANISATION GENERALE

1.1 Structure:

Le Championnat du Val d'Oise Interclubs Nationale 6 est une compétition départementale gérée par le comité val d'oisien des échecs. Il ne comporte qu'un groupe de n équipes, et est placé sous l'autorité d'un Responsable désigné par le Comité Val d'Oisien des Echecs (CVOE). Chaque équipe doit être composée de 6 joueurs.

1.2 Déroulement de la compétition:

Le championnat se joue par équipes de Clubs.

Un Club peut avoir plusieurs équipes engagées en Nationale 6 Val d'Oise.

La compétition est organisée suivant le Système Suisse en 7 rondes.

La montée en N5 s'opère selon les indications du Directeur Technique de la Ligue Ile de France. Dans le cas où des places resteraient disponibles, la Commission Technique de la Ligue Ile de France procéderait à des repêchages. Lors d'une montée, les clubs sont avertis directement par le Directeur Technique de la Ligue Ile de France.

1.3 Licences :

Les joueurs doivent être licenciés pour la saison en cours et ne peuvent jouer que pour le compte du club dans lequel ils sont licenciés.

Si un joueur est dans l'incapacité de présenter sa licence, 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 et précise le numéro de cette licence. Cette attestation sera joint au procès-verbal du match.

Le non respect de cet article sera sanctionné par l'article 5.1. du présent règlement.

II - ORGANISATION DE LA COMPETITION

2.1 Calendrier:

Les dates des différentes rondes sont publiées dans le calendrier officiel du Comité Val d'Oisien des Echecs qui est expédié à tous les clubs et doit être respectées sous peine de forfait.

A l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour avancer la date d'un match, sous réserve qu'elles obtiennent l'accord écrit du Responsable Technique.

En cas de force majeure, le Responsable Technique a tout pouvoir pour imposer un changement de la date d'un match.

2.2 Lieux et heure des matchs:

Dès qu'ils sont établis, les appariements sont communiqués à toutes les équipes de la nationale 6 Val d'Oise, inscrits sur le site du CVOE (<http://www.echecs95.com>) et le site de la fédération (<http://www.echecs.asso.fr/>). **Toute équipe n'ayant pas reçu ces appariements (dates et lieux) 5 jours avant la date prévue pour la première rencontre doit en informer le responsable de la compétition.** Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de l'équipe concernée.

2.3 Matériel:

L'organisateur fournit le matériel nécessaire aux différents matches. En cas d'impossibilité, il demande aux clubs des équipes reçues d'apporter le matériel faisant défaut.

2.4 Arbitres:

Les échecs étant un sport, l'arbitrage doit tant que possible être effectué par un arbitre fédéral, stagiaire ou candidat, fournit par l'un des deux clubs concernés par le match et dont le nom sera notifié sur le PV de rencontre.

En l'absence d'arbitre, en cas de litige, l'organisateur désignera une personne jouant le rôle d'arbitre et dont le nom sera notifié sur le PV de rencontre.

Le rôle de l'arbitre est de faire respecter les règles du jeu et de consigner sur le procès-verbal les points suivants :

- les scores de chaque équipe,
- le contrôle des licences s'il a eu lieu,
- les différends survenus, avec tous les renseignements et points de vue des parties en cause, nécessaires à l'examen et à la décision par le responsable Technique Adulte du CVOE.

III - DEROULEMENT DES RENCONTRES

3.1 Composition des équipes:

Chaque équipe est composée de 6 joueurs. Lorsqu'un Club a plusieurs équipes engagées dans différentes Nationales, un joueur ne peut plus jouer en Nationale 6 s'il a déjà joué 3 parties en Nationale supérieure. Le non-respect de cet article entraîne la perte de la rencontre par 3-0 pour le Club fautif (6-0 en points de partie).

Pour chaque match, une équipe ne peut inscrire plus de 2 joueurs mutés.

Si deux joueurs ont une différence de classement ELO estimé ou réel supérieur à 103 points, le moins bien classé ne doit pas être placé devant le mieux classé.

Les joueurs ayant un classement Elo supérieur à 2400 ne sont pas autorisés à jouer en Nationale 6, sauf si moins de deux équipes du club participent aux divisions supérieures pendant la saison en cours.

Pour jouer une ronde n de Nationale 6, avec n = 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7, un joueur ne doit pas avoir déjà joué plus de n-1 parties dans une autre nationale (de la Nationale I à la Nationale VI)

En cas de match de barrage, les joueurs participant à un tel match devront avoir joué au moins **deux** fois dans la Nationale 6, **aucune dérogation n'étant accordée**. Le non respect de cette règle

Dans tous les cas, le Elo à prendre en compte est le dernier ELO publié par la FFE ou la FIDE.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match.

3.2 Forfaits:

Une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant jouée 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 où le forfait s'est produit.

Un joueur est considéré comme présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

- Forfait sportif:

Le forfait est déclaré d'office à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu au cours des 60 minutes suivant l'heure fixée pour le début du match.

- Forfait administratif: (forfait découlant d'une sanction).

Une équipe ayant plus de trois joueurs forfaits perd le match sur le score de 3-0 (6-0 de points de parties).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir le Club adverse et le Responsable Technique, au moins deux jours avant la date fixée 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 occasionnés.

Sauf cas de force majeure reconnu par le Responsable Technique Adulte, tout forfait d'une équipe sera sanctionné d'une amende de 50 Euros.

Par décision de la Commission Technique, après avis du Comité Val d'Oisien des Echecs, cette équipe sera éventuellement exclue du championnat de la saison suivante, et le sera automatiquement en cas de récidive pendant la même saison.

3.3 Règles du jeu:

Les règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs, en vigueur à la date des matchs, sont applicables à toutes les parties.

Les parties sont comptabilisées pour le classement Elo FIDE, même si un forfait administratif a été prononcé.

Pour les joueurs non classés FIDE, les parties sont comptabilisées pour le classement National.

3.4 Attribution des couleurs:

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le Responsable des Interclubs a les blancs sur les échiquiers impairs.

3.5 Durée des parties:

Les parties sont disputées à la cadence de 40 coups en 2 heures.

Les parties inachevées après le 40ème coup se poursuivent au K.O. Pour finir la partie chaque joueur dispose alors d'une heure en plus du temps non utilisé pour les 40 premiers coups.

3.6 Début des parties:

Les pendules sont réglées conformément à l'article 11 (dans le cas de pendules mécaniques, celles-ci sont réglées à 3H59, drapeau levé).

Les capitaines doivent remettre à l'arbitre (ou l'organisateur) la liste ordonnée de leurs joueurs au moins 10 minutes avant l'heure prévue pour le début du match. Si un capitaine donne sa liste après ce moment là, les pendules de tous ses joueurs seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel la liste a été remise.

Dans le cas où une liste est remise avec retard et où un joueur arrive dans les délais suffisants pour ne pas être forfait, mais entraînant un retard au temps supérieur à une heure, ce retard sera ramené à une heure.

3.7 Litiges :

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, cette partie doit **toujours** être poursuivie. Un appel peut être interjeté auprès du Responsable Technique Adulte.

Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation. L'arbitre (ou l'organisateur) et le capitaine de l'équipe adverse, rédigent chacun un rapport donnant leur propre version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match au Responsable Technique Adulte.

Les litiges administratifs sont gérés selon l'article 3.8 du règlement de Nationale 4

3.8 Procès-verbal:

Dès la fin de la rencontre, chaque capitaine établit un procès-verbal comportant le nom des joueurs, leur numéro de licence et leur Elo, les résultats des parties et du match. Ces procès-verbaux, auxquels sont jointes les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont signés par les capitaines et doivent être expédiés au Responsable Technique Adulte, **au plus tard le lendemain du jour de la rencontre** (cachet de la poste faisant foi).

Le non-respect de l'une de ces obligations entraînera un avertissement, puis en cas de récidive, une pénalité de 2 points de partie au classement général, puis de 4 points de partie au classement général des équipes contrevenantes. A partir de la quatrième infraction, l'équipe fautive se verra attribué à chaque fois une pénalité de 3 points de match au classement général.

En outre, les résultats doivent être communiqué le soir même au Responsable Technique Adulte par téléphone, SMS ou courriel.

IV - RESULTATS ET CLASSEMENTS

4.1 Décompte des points de partie:

Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par un forfait sportif est comptée:

- * - 1 point dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers suivants;
- * 0 dans les autres cas.

* Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, et gagnée par l'adversaire, sauf si celui-ci est également en infraction.

Toutefois, lorsque le total des points de parties d'une équipe est négatif, son score est ramené à 0 point.

4.2 Attribution du gain du 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.

4.3 Décompte des points d'un match:

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 est compté 0 point.

Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.

4.4 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 la saison suivante.

Si une équipe déclare forfait pour une ou plusieurs rencontres, mais joue au moins la moitié des matchs du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.5 Classements:

Le classement final de chaque groupe est effectué par le total des points de matchs.

En cas d'égalité de points de matchs entre plusieurs équipes, le départage est effectué par le différentiel (parties gagnées-parties perdues). Si l'une des équipes à départager a bénéficié du forfait d'une équipe A ou d'au moins cinq parties gagnées par forfait administratif contre une équipe A, ce total est effectué pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe A.

En cas de nouvelle égalité, le départage est calculé en faisant la somme des points de parties pour.

En cas de nouvelle égalité, sont utilisés les résultats (points de matchs, somme des différentiels, points pour) réalisés entre elles par les équipes à départager.

En cas d'égalité persistante, un match de barrage pourra être organisé selon les modalités définies par le Responsable Technique Adulte après la dernière ronde