

REGLEMENT CRITERIUM

COUPES AS-ROI-DAME-TOUR-FOU-CAVALIER-PION

I - ORGANISATION GENERALE

Article 1: Structure.

La compétition "CRITERIUM" est une compétition toutes rondes par équipes de 4 joueurs et comporte 7 coupes :

AS-ROI-DAME-TOUR-FOU-CAVALIER et PION

subdivisées chacune en poules de 8 équipes au maximum (sauf la Coupe As et cas de figure particulier).

La répartition des équipes d'une coupe, dans les différentes poules, est faite par la commission technique, par tirage au sort, en évitant autant que possible les longs déplacements.

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: CIVILS, D'ENTREPRISES, SCOLAIRES et JEUNES.

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.

La compétition est gérée par des Directeurs de Coupes, et supervisée par le Directeur des Critériums.

Article 2: Engagements.

Le bulletin d'engagement, adressé à chaque club avant le début de la compétition, doit être dûment rempli, de façon lisible, en respectant les instructions qui y figurent, et retourné, dans le délai prescrit, accompagné du chèque pour le montant des engagements, et d'un chèque de caution de 50 euro (exception : 150 euro pour la coupe As) par équipe inscrite (ex : 3 équipes [hors coupe As] = 150 euro).

A la fin de la compétition, le chèque de caution est restitué à chaque cercle, sauf pénalité décidée par la Commission Technique ou la Commission des Litiges. Si le montant du chèque de caution est supérieur au montant de la pénalité, le cercle devra établir un nouveau chèque pour régler l'amende, ensuite le chèque de caution sera restitué.

Toute inscription non-accompagnée à la fois du chèque de règlement et du chèque de caution ne sera pas prise en compte.

Toute inscription hors-délai, sera acceptée en fonction des groupes restés incomplets.

Article 3: Conditions de participation.

Les joueurs doivent être, le jour de la rencontre, en possession de leur licence fédérale validée pour la saison en cours.

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. Cette attestation sera jointe au procès-verbal de rencontre.

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. Dans le cas d'infraction, la partie sera, quel qu'en soit le résultat, perdue par le joueur fautif et considérée comme telle pour l'application du présent règlement.

Une partie déclarée perdue par un joueur fautif, n'est pas pour autant donnée gagnante à son adversaire.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans des coupes différentes, tout joueur ayant joué dans une 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 ayant joué une ronde n dans un coupe ne peut pas jouer cette même ronde n dans une autre coupe.

Chaque joueur d'une équipe doit être licencié pour le club qui a engagé l'équipe. Chaque joueur fautif pénalisera son équipe d'un point.

II - ORGANISATION DE LA COMPETITION

Article 4: Calendrier.

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

A l'exception de la dernière ronde pour les coupes Pion à Roi, **ainsi que des deux dernières rondes pour la coupe As (voir conditions particulières des reports de match plus loin, dans l'article VI Coupe As)**, les équipes peuvent éventuellement s'entendre pour avancer les dates d'une rencontre, sous réserve de demander et d'obtenir l'accord du Directeur de Coupe.

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 et considérée comme telle pour l'application du présent règlement.

Article 5: Lieu et heure 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 responsable de la compétition.

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

L'heure de début des rencontres est 15h, sauf indication contraire sur les tableaux d'appariements.

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 aux clubs des équipes reçues d'apporter le matériel faisant défaut au moins 48 heures à l'avance.

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 de litige, il consigne sur le procès-verbal ou sur une feuille séparée les versions contradictoires avec tous les renseignements et point 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 - DEROULEMENT DES RENCONTRES

Article 7: Composition des équipes.

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^{ère} rencontre à laquelle le joueur participe et **ne peut plus être modifié**.

De même, le classement Fide d'octobre, ou à défaut, le classement National de septembre de la saison en cours, reste valable pendant toute la durée de la compétition (phase préliminaire et 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 ou estimés des 4 joueurs d'une équipe doit se trouver dans les limites données ci-dessous, et l'écart entre les ELO de 2 joueurs quelconques de l'équipe ne doit pas dépasser 400.

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

Toute équipe enfreignant cette règle des 400 pts, ne sera pénalisée que dans la mesure où elle sort de la fourchette ELO après réajustement.

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.

Coupe PION:		S <= 5500
Coupe CAVALIER:	5400 <= S <=	5900
Coupe FOU:	5800 <= S <=	6400
Coupe TOUR:	6300 <= S <=	6900
Coupe DAME:	6800 <= S <=	7500
Coupe ROI:	7400 <= S	
Coupe AS:	8300 <= S	

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

a) Règle des 400 points

- Si, dans une équipe, l'écart entre 2 Elo est supérieur à 400, le(s) Elo le(s) plus faible(s) est (sont) 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 :
 - o 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.
 - o 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.

b) Dépassement du maximum autorisé

Lorsque la somme S des Elo modifiés ou corrects 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.

c) Non-respect du minimum non-atteint

Lorsque la somme S des Elo modifiés ou corrects est inférieure au minimum prévu dans une coupe d'un nombre

- plus petit ou égal à 100 : pas d'observation ;
- plus grand que 100 : un avertissement est adressé à l'équipe ; au deuxième avertissement, la rencontre est déclarée perdue pour l'équipe fautive et considérée comme telle pour l'application du présent règlement.

d) Règle des 103 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 103 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé sous peine de voir sa partie déclarée perdue.

Article 8: 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 suivant l'heure du début de la rencontre. Un joueur est considéré présent à partir du moment où il pénètre dans la salle de jeu.

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 (forfait réel ou considéré comme tel) 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. Pour la saison 2003-2004, le barème est de 0.40 €/Km.

Si une équipe déclare forfait ou est considérée comme telle 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.

Article 9: 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.

Les résultats sont pris en compte pour le classement ELO national.

Tous les critères sont homologués FIDE, les résultats des parties seront pris en compte pour le classement international.

Article 10: 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).

Article 11: Durée des parties.

Les parties sont jouées à la cadence de 40 coups 2 heures puis 1 heure K.O. (voir le règlement fin de partie au K.O.).

Un joueur ne peut donc utiliser plus de trois heures pour jouer l'intégralité de sa partie, le dernier contrôle de temps ayant lieu lorsque sa pendule indique 7h.

Article 12: Début des parties.

Les pendules sont réglées conformément à l'article 11 (dans le cas de pendules mécaniques, celles-ci seront réglées à 3h59, drapeau levé).

Article 13: Litiges techniques.

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

Un appel des décisions de l'organisateur peut-être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation.

L'organisateur, dans tous les cas, et le capitaine de l'équipe adverse s'il le juge utile, rédigent chacun un rapport donnant leur propre version des faits.

Tous les documents sont transmis avec le procès-verbal de la rencontre au Directeur de Coupe du CRITERIUM.

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

Article 14: 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 Coupe du CRITERIUM.

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 Coupe du CRITERIUM notifie ses décisions aux équipes concernées. Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 48 heures suivant réception de sa notification.

Les litiges administratifs sont tranchés par la commission des litiges.

Article 15: Procès verbal.

Dès la fin de la rencontre, **chaque capitaine établit un procès-verbal** comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur ELO, les résultats des parties et de la rencontre.

Ces procès-verbaux, auxquels sont jointes les éventuelles attestations, réclamations, etc..., sont signés par les capitaines, et **doivent être expédiés par les deux équipes** au Directeur de Coupe du CRITERIUM, **au plus tard le lendemain du jour de la rencontre** (cachet de la poste faisant foi). Il est possible d'envoyer les procès-verbal par mail, tout en respectant les consignes indiquées à l'article 3.9 du règlement de National IV.

Le non-respect de cette obligation entraînera un avertissement, puis, en cas de récidive, une pénalité d'1 point de partie pour les équipes contrevenantes.

IV - RESULTATS ET CLASSEMENTS

Article 16: Décompte des points d'une partie.

Une partie gagnée est comptée 1 point.

Une partie nulle est comptée 0,5 point.

Une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par forfait, ou considérée comme telle est comptée -0,5 point.

Article 17: Attribution du gain de la rencontre.

Le gain de la rencontre est attribué à l'équipe totalisant plus de points de partie 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 ou considérée comme telle 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 rencontres entre plusieurs équipes, le départage est effectué par le plus petit nombre de forfaits individuels, puis le différentiel, puis le total des points de partie, puis par le système de Berlin.

Si l'une des équipes a bénéficié du forfait (ou considéré comme tel) d'une équipe A, le total des points de parties est effectué pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe A.

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 1er 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: Structure.

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.

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.

Article 21: Qualification des équipes pour la phase finale.

Pour chaque Coupe, les équipes qualifiées sont celles classées:

- avec 2 poules: 1ère et 2ème de chaque poule;
- avec 3 poules: 1ère de chaque poule + la meilleure 2ème;
- avec 4 poules: 1ère et 2ème de chaque poule;
- avec 5 poules: 1ère de chaque poule + les 3 meilleures 2èmes;
- avec 6 poules: 1ère de chaque poule + les 2 meilleures 2èmes;
- avec 7 poules: 1ère de chaque poule + la meilleure 2ème;
- avec 8 poules: 1ère et 2ème de chaque poule;
- avec 9 poules: 1ère de chaque poule + les 7 meilleures 2èmes;
- avec 10 poules: 1ère de chaque poule + les 6 meilleures 2èmes;
- avec 11 poules: 1ère de chaque poule + les 5 meilleures 2èmes; 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 tels que défini à l'article 19.

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 22: Conditions de participation des joueurs.

Un joueur ayant disputé une partie dans une équipe qualifiée en phase finale ne peut plus jouer pour le compte d'une autre.

La participation dans une équipe finaliste d'un joueur n'y ayant pas accès, entraîne l'élimination de l'équipe quel que soit le résultat de la rencontre, la vérification étant effectuée au cours de cette rencontre par l'organisateur.

Article 23: 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 est 15 heures, sauf indication contraire.

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, ou en cas d'égalité, à celle ayant gagné sur le premier échiquier (le 2^{ème} si la partie est nulle sur le 1^{er}, le 3^{ème} si les parties sont nulles sur les deux premiers échiquiers) ou 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 la plus jeune.

VI – COUPE AS

Les règles générales du critérium s'appliquent sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les articles suivants :

Article 24 : Structure et conditions de participation

La compétition Critérium Coupe As est une compétition toutes rondes par équipes de 4 joueurs, limitée aux 10 premières équipes satisfaisant aux conditions suivantes

- Somme Elo \geq 8300
- 3 joueurs doivent être classés FIDE (à la date du début de la compétition)
- **Fournir un arbitre officiellement titré (I à IV) qui assurera l'arbitrage de la rencontre chaque fois que l'équipe recevra**

Au fil de la compétition, après vérification des résultats des PV de match par le Directeur de la coupe AS, les équipes seront sanctionnées par :

- a) un avertissement (au maximum par ronde)
 - 1) le non-respect d'au moins l'une des deux conditions ci-dessus
 - 2) un forfait individuel
- b) l'encaissement de leur caution (150 euro) pour l'une des raisons suivantes :
 - 1) ne pas s'être déplacé
 - 2) avoir présenté une équipe composée de moins de 3 joueurs
 - 3) avoir reçu un deuxième avertissement
 - 4) **si le match n'a pas été arbitré**
- c) l'exclusion de la compétition après encaissement de la caution et être à nouveau sanctionnable pour l'une des raisons citées ci-dessus dans l'article 24 (a1, a2, b1, b2, b3 **et b4**)

Un joueur ayant joué en phase finale d'une autre coupe (Pion à Roi) ne peut plus jouer ultérieurement dans la Coupe As.

Article 25 : Les reports de match

Les dates fixées par le calendrier de la Ligue d'Ile de France des Echecs sont impératives.

Toutefois, une seule fois dans la saison, une dérogation par équipe pourra être accordée sous les conditions suivantes : à l'exception des deux dernières rondes, les équipes peuvent éventuellement s'entendre uniquement pour avancer les dates d'une rencontre, sous réserve de :

- 1) demander l'accord du Directeur de la Coupe As au moins l'avant-veille du jour prévu pour le report
- 2) de choisir un lieu pour la rencontre permettant le déroulement dans de bonnes conditions sportives et d'informer de ce choix le Directeur de la Coupe As
- 3) Fournir le matériel nécessaire à l'organisation de ce match

4) Obtenir l'accord du Directeur de la Coupe As.

Article 26 : Arbitrage

Pour chaque ronde et lieu de rencontre, un arbitre officiellement titré (I à IV) sera désigné par **le club recevant** afin d'assurer le bon déroulement des rencontres. A l'issue de chaque ronde, les procès-verbaux **et les feuilles de parties** sont à remettre à l'arbitre qui les transmettra au responsable de la compétition.