

Règlement du championnat d'Île-de-France des entreprises (version 1er Juillet 2023)

Article 1- Dispositions générales

1.1 Participants

Le championnat de Paris Île-de-France des entreprises est ouvert aux clubs d'échecs des entreprises, des administrations, des établissements publics ou privés d'enseignement supérieur et de syndicats ou associations professionnelles affiliés à la Ligue de l'Île-de-France des échecs (LIFE) et à la Fédération française des Échecs (FFE) dès la prise d'inscription pour le championnat à venir. Des ententes entre clubs sont autorisées.

Une entreprise peut participer au championnat en étant représentée par un club non issu d'une entreprise. Pour autant, les licenciés de ce club sans lien avec l'entreprise seront considérés comme des joueurs externes au sens de l'article 4.2 du règlement.

Des clubs d'entreprise situés hors de la région d'Île-de France pourront participer au championnat dès lors qu'une compétition d'entreprises n'est pas proposée par les ligues dont ils relèvent. Toutefois, il leur appartiendra de se déplacer pour les rencontres qui ne pourront avoir lieu qu'en Île-de-France, sauf accord du club francilien concerné exprimé au plus tard le samedi précédant la rencontre, avec accord du directeur du championnat.

1.2 Règles et homologations

1 Le tournoi est homologué par la Fédération internationale des Échecs (FIDE).

2 Les règles appliquées sont celles de la FIDE version française.

1.3 Informations officielles

Le site de la LIFE (<http://idf-echecs.com>) est la voie officielle du championnat, à l'exception des résultats des rencontres, consultables sur le site de la FFE.

1.4 Structure

Le championnat comprend des divisions d'un maximum de 12 équipes.

1.5 Équipes et joueurs

1 Les équipes de chaque division comprennent 5 joueurs.

2 Les clubs ne peuvent engager qu'un maximum de 2 équipes dans la même poule.

3 Les joueurs doivent être titulaires d'une licence A de la FFE en cours de validité au titre de la saison en cours.

1.6 Inscriptions

1 Les inscriptions seront prises jusqu'à l'avant-dernier samedi de septembre.

2 Si à l'issue du processus normal de descentes et montées (2 descentes et 2 montées par division sauf pour la D1 et la dernière division) il reste des places vacantes dans une division, priorité est donnée :

- a. à la première équipe de la division inférieure qui n'est pas montée
- b. à l'équipe la mieux classée de la division considérée qui a été reléguée
- c. à la deuxième équipe de la division inférieure qui n'est pas montée
- d. à la deuxième équipe mieux classée de la division considérée qui a été reléguée, etc.

1.7 Dérogations

1 Les nouveaux clubs peuvent demander à être intégrés dans une division en fonction du niveau de l'équipe qu'ils s'engagent à présenter.

2 Le directeur du championnat est libre d'accepter ou de refuser une telle intégration **sans avoir à se justifier.**

1.8 Droits d'inscription

Les droits d'inscription du cercle d'entreprise sont à adresser à la LIFE avec le bulletin d'inscription, selon les modalités mentionnées sur le site de celle-ci.

Article 2- Cadences et Rencontres

2.1 Cadence de jeu

1 Le club qui reçoit a la charge de fournir les pendules (Fischer) et les jeux, sauf accord préalable entre les 2 clubs.

2 Si un club ne possède pas de pendules électroniques, l'équipe adverse fournira ses propres pendules électroniques. Le capitaine de l'équipe adverse doit être prévenu **au plus tard le samedi** précédant le match.

3 Le réglage des pendules s'effectue à la cadence Fischer: 1h30 + 30 secondes par coup pour 40 coups puis 30 minutes + 30 secondes par coup pour finir la partie. Pour le réglage des pendules se référer au site de la FFE : <http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=5> (colonne de droite).

4 L'arbitre de la rencontre, ou à défaut, le capitaine de l'équipe qui reçoit, doit s'assurer du bon fonctionnement des pendules ainsi que de leur réglage.

2.2 Horaires

1 Sauf avis contraire, les rencontres ont lieu à 14h30, heure à laquelle les pendules sont mises en route.

2 Les forfaits seront prononcés à 15h30.

3 Le club qui reçoit a les blancs sur les échiquiers impairs.

2.3 Lieu des rencontres

Les rencontres ont lieu dans les locaux du club premier nommé (la date est précisée dans le calendrier du championnat), sauf indication contraire.

2.4 Arbitrage

L'arbitrage des matches n'est pas demandé mais est possible si un arbitre est présent. L'arbitre d'un seul match peut jouer dans ce même match. Dans ce dernier cas, il ne peut pas être capitaine.

Article 3- Organisation et déroulement de la compétition – modalités administratives et matérielles

3.1 Dernière division

1 Si le nombre d'équipes inscrites dans la dernière division est compris entre 7 et 12, il y aura une poule unique.

2 Si le nombre d'équipes est de 5 ou 6, les matches se joueront en aller-retour.

3 Si le nombre d'équipes est inférieur à 5, on fusionnera les 2 dernières divisions dans deux poules de sept équipes maximum.

4 Dans ce cas, les deux dernières rondes (8 et 9) consisteront en des matches de classement entre équipes arrivées aux mêmes rangs dans les deux poules.

3.2 Promotions et relégations

En fin de saison, les 2 premières équipes de chaque division sont promues dans l'éventuelle division supérieure, les 2 dernières équipes de cette même division sont reléguées dans l'éventuelle division inférieure, ceci sous réserve d'approbation par l'assemblée générale des présidents de clubs.

3.3 Locaux de jeu

1 Les adresses des salles de jeu des clubs sont déclarées au directeur du championnat, qui en assure la publication sur le site de la LIFE.

2 Le club premier nommé est celui qui reçoit la rencontre.

3 En cas de regroupement, ce principe continue de s'appliquer.

4 En dehors des situations relevant de l'article 3.3.5, tout changement de site doit être signalé au capitaine de l'équipe visiteuse le samedi précédant celui de la rencontre, avec information du directeur du championnat. Si ce préavis n'est pas respecté, le capitaine de l'équipe visiteuse pourra refuser de disputer la rencontre sur le site nouvellement désigné.

5 En cas d'indisponibilité fortuite de la salle de jeu hors du délai prévu au point 3.3.4 (notamment du fait d'un événement imprévu ou d'une décision d'une autorité externe au club réputé accueillir), l'équipe recevant recherchera une solution parmi les suivantes, après information dans les meilleurs délais de l'équipe visiteuse et du directeur du championnat :

- organisation de la rencontre dans la salle de jeu du club visiteur ;
- organisation de la rencontre dans des locaux autres que les salles de jeux des clubs concernés par la rencontre.

Si la rencontre ne peut être disputée dans les délais prévus à l'article 3.4.7, et sauf recours à l'article 3.4.8., un gain par forfait administratif sera prononcé au bénéfice de l'équipe visiteuse.

3.4 Reports

1 Une demande de changement de date de ronde est exceptionnelle et doit se dérouler dans l'ordre suivant :

1. Demander l'accord du directeur de la division et l'informer du déroulement de la négociation.
2. Demander l'accord au capitaine adverse en le prévenant **au plus tard le samedi** précédant la rencontre.

2 La réponse de ce dernier doit être donnée **au plus tard le mardi précédant la rencontre**.

3 En l'absence de réponse, le report est implicite.

4 Le directeur de la division et le capitaine de l'équipe adverse peuvent refuser la demande de changement de date d'une rencontre.

5 Cette procédure ne s'applique pas si les deux clubs veulent avancer la date de la rencontre. Ils informent toutefois le Directeur de cet accord.

6 Aucune rencontre ne pourra être reportée après la dernière ronde.

7 Une rencontre reportée doit impérativement se dérouler avant la ronde suivante, sauf dérogation accordée par le directeur du championnat.

8 En cas de circonstances exceptionnelles, sur demande conjointe des clubs concernés, le directeur du championnat peut accepter une dérogation aux points 6 et 7 sans pour autant atteindre à l'équité sportive concernant les enjeux liés aux 3 premières places et à la relégation. Il informe immédiatement l'ensemble des clubs de la division concernée. Si un club démontre qu'il est lésé par la mesure prise, celle-ci est rapportée sans condition. Tout éventuel litige est tranché via une consultation des présidents de clubs de la division.

3.5 Forfaits

1 En cas de rencontre gagnée par forfait général, l'équipe gagnante doit envoyer un procès-verbal avec la liste des 5 joueurs qui auraient dû participer à la rencontre.

2 Faute de le faire, les deux équipes seront considérées comme ayant commis un forfait général.

3 En cas de forfait général anticipé, le responsable de l'équipe concernée doit prévenir au plus tard la veille de la rencontre le responsable de l'équipe adverse ainsi que le directeur de division, faute de quoi son équipe sera retirée de la division.

4 En deçà de 3 joueurs effectivement présents, la rencontre ne peut avoir lieu.

5 L'équipe en faute est considérée forfait général (5-0). Elle ne marque aucun point de match.

6 Dans le cas du point 3.3.4, si aucune solution n'est trouvée, l'équipe défaillante perd le match 0-5 et marque un point de match.

7 Dans le cas du point 3.4.8, si aucune solution n'est trouvée pour disputer la rencontre, les deux équipes défaillantes perdent le match sur la marque de 0 point de partie chacune et marquent un point de match.

3.6 Matériels électroniques

Hormis les pendules, l'usage de tout appareil électronique est interdit aux joueurs ayant une partie en cours.

Article 4- Qualification des joueurs

4.1 Participation au titre d'une équipe

1 En cours de saison, un joueur ne peut disputer le championnat dans plusieurs clubs, quelles que soient les raisons invoquées (forfait général, changement d'entreprise...).

2 Au moment de l'inscription, chaque club doit fournir la liste de ses joueurs internes non licenciés au club, et produire un justificatif. Chaque nouveau joueur répondant à ces conditions doit être déclaré selon les mêmes modalités avant la rencontre à laquelle il doit participer. À défaut, le joueur sera considéré comme externe. La liste des joueurs internes non licenciés est publiée et actualisée par le directeur du championnat sur le site de la LIFE.

3 Lors d'une rencontre avancée ou reportée, les équipes n'auront pas le droit d'incorporer un joueur jouant cette même ronde dans une autre division.

4.2 Qualité d'un joueur

1 Tout joueur sera réputé externe tant que le club n'aura pas justifié son appartenance à la liste des joueurs internes.

2 Les catégories de joueurs internes sont répertoriées dans l'annexe au règlement. Il appartient au directeur du championnat de s'assurer de l'appartenance des joueurs concernés à l'une d'elles.

4.3 Composition des équipes

1 Les joueurs des équipes évoluant dans la même division ne peuvent être permutés en cours de saison.

2 L'ELO moyen d'une équipe doit toujours être inférieur à celui de toute équipe du même cercle située dans une division supérieure. L'ELO moyen sera systématiquement calculé sur la base de 5 joueurs. Le défaut d'observation de la règle entraînera la perte des rencontres par les équipes contrevenantes (qui marqueront 0 point de parties et un point de rencontre), les résultats individuels restant pris en compte pour le classement des joueurs.

3 Chaque équipe doit comporter au moins deux joueurs internes.

4.4 Positionnement des joueurs

1 Les joueurs d'une même équipe seront classés suivant le dernier classement ELO officiel.

2 Dans chaque équipe, un joueur peut figurer devant un autre joueur mieux classé que lui, tant que l'écart de points ELO n'excède pas 100 points.

3 Les joueurs non classés seront placés suivant l'ELO estimé par leur président de club (cf. règles de la F.F.E.).

4 Le capitaine de chaque équipe s'assurera que les joueurs non classés seront bien indiqués sur le procès-verbal sans changement de leur estimation ELO pour la saison en cours.

Article 5- Résultats Classements Transmissions

5.1 Procès-verbaux de rencontre

1 Le procès-verbal sera rempli par les deux capitaines.

2 Chacun d'eux notera séparément sa liste de joueurs (l'un sur l'original, l'autre sur le double).

3 Le procès-verbal doit être rempli avant le début des parties avec l'identité de chaque joueur, son classement ELO et son code fédéral.

4 Le responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux jusqu'à la fin du Championnat. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre au directeur du championnat.

5.2 Sanctions des résultats

1 Pour chaque rencontre le résultat sera obtenu par le cumul des points marqués par les joueurs (1 point par partie gagnée, 0 point par partie nulle ou perdue). Concernant les forfaits individuels, le joueur absent reçoit une pénalité de 0,5 point (son score est donc de - 0,5) et son adversaire marque 1 point.

2 En cas de total négatif celui-ci est ramené à 0 point.

3 Pour le classement du championnat chaque équipe se verra attribuer : 3 points par rencontre gagnée, 2 points par rencontre nulle, 1 point par rencontre perdue et 0 point par forfait général.

4 En cas de forfait général, l'équipe gagnante marquera 3 points de rencontre et 5 points de parties alors que l'équipe perdante ne marquera aucun point.

5.3 Gestion des forfaits

1 A partir de 2 forfaits généraux, l'équipe en infraction sera exclue de la division du championnat en cours et rétrogradée le cas échéant.

2 Un forfait général à la dernière ronde est sanctionné par la rétrogradation de l'équipe concernée.

5.4 Transmission des résultats

1 Le procès-verbal avec le détail du résultat des parties disputées sera transmis par les deux clubs, par voie électronique, dans un délai de 48 heures suivant la date du match, au directeur du championnat ou toute personne désignée par lui. Parallèlement, un PV provisoire sera saisi sous la responsabilité du capitaine de l'équipe recevant sur le site de la FFE dans les 48 heures suivant la rencontre (les modalités d'enregistrement d'un PV provisoire sont présentées sur la page « Entreprises » de la rubrique « Compétitions » du site internet de la LIFE).

2 Le non respect du délai de transmission entraînera les sanctions suivantes :

- un rappel à l'ordre à la première infraction,
- un point de partie à la deuxième infraction

- un point de match à la troisième infraction et toutes les fois suivantes.

5.5 Classements et départages

1 Les équipes sont classées en fonction du nombre de points de matches décroissants.

2 Le départage des équipes ex æquo se fera dans l'ordre suivant :

- le plus grand nombre de points individuels,
- le plus grand nombre de victoires au premier échiquier, puis au second, etc...

5.6 Sanction administrative des infractions

1 Une sanction administrative est la modification, résultant d'une infraction, du résultat d'un match ou d'une partie lors de sa phase d'homologation.

2 Utilisation d'un joueur non licencié : match perdu, assimilé à un forfait général. (5-0)

3 Utilisation d'un joueur externe surnuméraire : partie perdue par forfait pour le joueur concerné et tous ceux qui le suivent et qui sont dans le même cas.

4 Non respect de la règle des 100 points : défaite par forfait pour le(s) joueur(s) mal classé(s) ayant le plus fort Elo.

(Seul le résultat réel de la partie est maintenu pour le classement individuel des joueurs).

5.7 Division I

1 Les compositions des équipes doivent être remises à 14h15.

2 Tout retard constaté se traduira par une perte de temps à la pendule (cf. règlement FFE des championnats inter-cercles).

Article 6- Points divers

6.1 Litiges

1 Les cas litigieux sont réglés par le directeur du championnat ou par l'éventuel directeur de division. S'il le juge nécessaire, le décideur peut consulter la commission des directeurs du championnat.

2 Les décisions de l'AG sont communiquées à la commission technique de la LIFE et prennent effet, sauf contestation, un mois après leur transmission. En cas de contestation, le directeur du championnat, ou un président de club désigné par lui, est chargé d'une mission de médiation entre les présidents de clubs et la commission technique. Les décisions individuelles, notamment disciplinaires, sont soumises aux règles applicables en matière de droit sportif des échecs.

6.2 Récompenses

1 Des coupes seront remises aux trois premières équipes de chaque division.

2 Des prix seront attribués aux trois joueurs qui, dans chaque division, auront marqué le plus grand nombre de points (forfaits inclus).

3 En cas d'égalité, le plus grand nombre de parties jouées sera pris en considération pour prononcer le départage en faveur du joueur correspondant à cette condition.

4 En cas de nouvelle égalité, la moyenne élo des adversaires rencontrés par chaque joueur sera prise en compte. Elle sera divisée par le classement moyen du joueur pour produire un indice. Les ex-aequo seront départagés selon l'ordre croissant de ces indices).

6.3 Le Trophée " Francis Corrigan "

1 Le vainqueur de la compétition en division I remporte le trophée « Francis Corrigan » dont il deviendra propriétaire après 3 victoires.

2 Dans ce cas, un nouveau décompte est alors mis en place.

ANNEXE

JOUEURS INTERNES/EXTERNES

N° Cas I/E Remarques

1 Employé de l'entreprise ou des entreprises ayant passé une entente **Interne**

2 A pris sa licence au club de l'entreprise **Interne**

3 Ayant-droit (enfants/conjoints/parents/frère/soeur) **Interne**

4 Personnel retraité **Interne**

5 Personnel objet d'un licenciement **Interne 1 saison**

jusqu'à la fin de la saison lors de laquelle le licenciement est intervenu

6 Adhérents du club de l'entreprise **Externe**

7 Joueur appartenant à un sous-traitant travaillant dans l'entreprise **Externe**