

# **Règlement**

## **Championnat de Corse par équipes**

### **1. Organisation de la compétition**

#### **1.1. Structure**

Le championnat de Corse par équipes est organisé chaque saison et se divise en deux divisions régionales :

- **Territoriale 1** : composée de 8 équipes.
- **Territoriale 2** : composée d'un nombre illimité d'équipes, selon les inscriptions.

#### **1.2. Déroulement de la compétition**

Les clubs participent à cette compétition avec des équipes. La division **Territoriale 1** se joue sous le format de tournoi toutes rondes, tandis que la **Territoriale 2** adopte le système suisse. Dans la **Territoriale 2**, chaque club peut inscrire autant d'équipes qu'il le souhaite.

À la fin de la saison :

- L'équipe classée première de la **Territoriale 1** est sacrée championne de Corse par équipes.
- L'équipe classée première de la **Territoriale 2** accède à la division supérieure (**Territoriale 1**).
- L'équipe classée dernière (8e) de la **Territoriale 1** descend en division inférieure (**Territoriale 2**).

Si l'équipe première de la **Territoriale 2** refuse la montée, la deuxième du classement peut accéder à la division supérieure. En cas de forfait d'une équipe après la publication des groupes de la saison précédente, celle-ci est automatiquement exclue du championnat pour la saison en cours.

#### **1.3. Engagements**

Dès la fin des championnats, la Commission Technique Régionale (CTR) publie un calendrier d'intersaison. Ce calendrier indique la procédure d'inscription que les clubs devront suivre pour participer à la saison suivante.

Les clubs de division haute et division basse doivent mettre gratuitement à disposition dans leur ville une salle permettant de bonnes conditions de jeu pour les matchs qui y seraient fixés, en désignant l'organisateur de ceux-ci.

#### **1.4. Licences**

Voir règles générales de la Fédération Française des Echecs

## **2. Organisation de la compétition**

### **2.1. Le directeur des compétitions**

Le directeur des compétitions est nommé en début de saison par la Commission Technique Régionale. Il conçoit des appariements cohérents, les adresse aux clubs concernés et à la CTR. Il est chargé de faire respecter les règlements, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité.

Il désigne si nécessaire pour chaque match un « responsable de la rencontre ».

Il vérifie les feuilles de matchs, contrôle la situation des joueurs, procède aux redressements nécessaires, établit le récapitulatif des résultats de toutes les parties et les classements provisoires, puis transmet ces documents accompagnés le cas échéant, de ses observations à la CTR et aux équipes de la division dans les plus brefs délais.

### **2.2. Calendrier**

Les dates des rondes sont publiées au calendrier officiel de la Ligue Corse des Echecs. Le directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et organisateurs des rencontres. A l'exception des deux dernières rondes, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date ou l'heure de leur match, avec l'accord du directeur de groupe.

### **2.3. Lieux et heures des rencontres**

Ils sont fixés par le directeur de groupe.

### **2.4. Responsable des rencontres et arbitrage**

Sauf décision contraire du directeur de groupe, le responsable de la rencontre est l'organisateur indiqué par le club recevant.

L'arbitre d'une rencontre peut être un stagiaire arbitre et peut être joueur en même temps. Le responsable de la rencontre doit vérifier le statut de l'arbitre du match.

### **2.5. Matériel**

Il appartient aux clubs qui participent à la compétition et qui accueillent de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement des matchs.

En cas de rencontres opposant 2 équipes visiteuses, si l'organisateur n'a pas le matériel nécessaire, le directeur de groupe précise dans la semaine précédant les rencontres et au plus tard l'avant-veille, quelle équipe fournit et apporte le matériel. En cas d'insuffisance de matériel, le joueur placé sur le (ou les) dernier(s) échiquier(s) de l'équipe fautive aura partie perdue par forfait administratif.

### **3. Déroulement des rencontres**

#### **3.1. 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 effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo.

#### **3.2. Couleurs**

L'équipe première nommée dans les appariements établis par le directeur de groupe a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

#### **3.3. Cadence**

En Division haute et Division basse, les parties sont jouées à la cadence Fischer en 1h30, avec ajout de 30 secondes durant toute la partie. Toute partie ne se jouant pas à la cadence règlementaire est sanctionnée d'un forfait administratif pour le joueur appartenant au club organisateur ou/et au joueur qui a refusé d'utiliser ladite cadence.

#### **3.4. Capitaines**

Chaque équipe doit désigner un capitaine pour une rencontre. Les autres dispositions sont précisées dans les règles générales de la FFE, article 8.

#### **3.5. Feuille de composition d'équipe – Feuille de match**

Les capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou au responsable du match, sur place et en utilisant un document officiel, la liste des joueurs composant leur équipe, comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo dans l'ordre des échiquiers, au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendues de tous les joueurs de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, un joueur arrive dans un délai suffisant pour ne pas être forfait, mais qui entraîne un retard à la pendule, supérieur à une heure, ce retard est ramené à une heure.

Cette liste ne peut plus être modifiée. Elle ne doit pas comporter de « trou ». S'il n'y a 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.

Tout joueur qui ne joue pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition d'équipe est sanctionné d'un forfait administratif.

L'arbitre transcrit sur la feuille de match les feuilles de composition remises par les capitaines des équipes. Il atteste de la vérification des licences en servant les 2 colonnes prévues à cet effet.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. Si 2 joueurs ont une différence de classement Elo de plus de **100 points**, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé. En cas d'infraction, forfait administratif pour le (ou les) joueur(s) ayant le plus fort Elo.

Une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédent, tout joueur de cette liste n'ayant pas droit de jouer un autre match du Championnat de Corse des Clubs ce jour-là. S'il n'y a pas eu de ronde précédente, les joueurs de la ronde suivant ne devront pas avoir joué dans le Championnat de Corse des Clubs où le forfait s'est produit.

Une infraction à cet article entraîne un forfait administratif pour tous les joueurs en faute.

Un club dont l'équipe bénéficie d'un forfait, ou est exempté pour une ronde, doit transmettre la composition de l'équipe concernée au directeur de groupe ou à l'arbitre le jour de la ronde avant 22 heures. A défaut, on appliquera les règles énoncées ci-dessus pour une équipe ayant fait forfait.

Les articles 3.5 et 3.6 concernent les joueurs inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même s'ils sont absents.

### **3.6. Composition des équipes**

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles générales de la FFE. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de – 2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans différentes divisions, un joueur ne peut participer dans une division s'il a déjà joué trois fois en division supérieure. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1<sup>er</sup> échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même division, tout joueur ayant participé pour compte d'une de ces équipes ne peut plus jouer dans une autre de ces équipes. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1<sup>er</sup> échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

Pour disputer le match n d'une division, un joueur doit avoir joué moins de n matchs dans le championnat. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1<sup>er</sup> échiquier concerné avec la marque de – 1. La partie n'est pas prise en compte dans le total individuel des rondes jouées.

### **3.7. Forfaits sportifs**

Définition : voir Règles générales, article 3.

Le retard autorisé est de 60 minutes pour toutes les divisions régionales. Une équipe ayant au moins 3 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de joueurs requis à l'alinéa précédent, doit avertir le club adverse et le directeur de son groupe, au plus tard l'avant-veille du jour fixé 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 déplacements et de séjours occasionnés.

### **3.8. Procès-verbal de la rencontre**

Dès la fin de la rencontre l'arbitre complètera le procès-verbal avec les résultats des parties et du match. Le procès-verbal est signé par les capitaines et l'arbitre.

### **3.9. Transmission des résultats**

Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22 heures, soit en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le directeur de groupe par téléphone, texto ou courriel.

Les capitaines des équipes doivent vérifier les résultats sur internet et disposent de 15 jours après la rencontre pour prévenir le directeur de groupe s'ils constatent une erreur. Le responsable de la rencontre doit garder le ou les procès-verbaux 6 mois, comme pour les feuilles de parties. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre au directeur de groupe. Les éventuelles réclamations sont expédiées au tarif « lettre » par le responsable de la rencontre au directeur de groupe au plus tard le surlendemain du jour du match.

## **4. Résultats – Classements**

### **4.1. Points de parties**

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

Une partie perdue par forfait est comptée :

- - 1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivant l'échiquier concerné.
- 0 dans les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point sauf indication contraire par l'article 3.6 et elle est gagnée par l'adversaire, sauf si celui-ci est aussi en infraction.

Le score d'une équipe en points de parties est égal à la somme des marques individuelles de ses échiquiers et de ses pénalités, il ne peut être inférieur à zéro. Le score d'une équipe ayant gagné par forfait sportif ou à la suite de pénalités administratives de l'équipe adverse est au maximum de 3-0 en points de parties, sauf si le score obtenu sur l'échiquier est supérieur (dans ce cas-là, c'est le score obtenu sur l'échiquier qui sera retenu). Un score de 4-0 est supérieur à un score de 3-0. L'énoncé du score précise les points marqués par les 2 équipes. Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués et ceux concédés.

### **4.2. Points de match**

Le gain du match est attribué à l'équipe totalisant plus de points de partie que l'équipe adverse. En cas d'égalité de points de parties, le match est déclaré nul.

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.

### **4.3. 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 un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié du championnat, ses résultats seront comptabilisés dans le classement.

### **4.4. Classement**

En Division haute et en Division basse, le classement final de chaque division est effectué suivant le total des points de match. En cas d'égalité de points de matchs, on utilise les résultats réalisés entre elles par les équipes à départager (points de match, puis différentiel, puis point « pour »).

En cas de nouvelle égalité, le départage est effectué par les différentiels calculés sur l'ensemble de la compétition, puis, en cas de nouvelle égalité, sur le nombre de points « pour » réalisés par les équipes à départager sur l'ensemble de la compétition.

Si une égalité subsiste, on prend dans l'ordre la somme des différentiels au 1<sup>er</sup> échiquier, puis au 2<sup>e</sup>, etc.