

Règlement

Championnat de Corse par équipes

1. Organisation de la compétition

1.1. Structure

Le championnat de Corse par équipes est constitué d'un seul groupe, intitulé : « Championnat de Corse par équipes ».

1.2. Déroulement de la compétition

Le Championnat de Corse par équipes se dispute sous la forme d'un tournoi Open au système suisse. Il se déroule en 6 rondes, réparties sur 3 dimanches (deux rondes par journée, à 10h et 15h). Chaque club de Corse peut engager autant d'équipes qu'il le désire en début de compétition. À l'issue du championnat, l'équipe terminant première au classement général est déclarée Championne de Corse par équipes.

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 ».

2.2. Calendrier

Les dates des rondes sont publiées au calendrier officiel de la Ligue Corse des Échecs. Le directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et organisateurs des rencontres.

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

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

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 réglementaire 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 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^{er} échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

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.

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. Les forfaits et pénalités administratives sont gérés conformément au règlement FFE.

4.2. Points de match

Un match gagné rapporte 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point, un match perdu par forfait 0 point, et un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) -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

Le classement final est établi selon le total des points de match. En cas d'égalité :

1. Résultats entre équipes à égalité (points de match, différentiel, points « pour »)
2. Différentiel général sur l'ensemble du championnat
3. Total des points « pour »
4. En cas d'égalité persistante, somme des différentiels échiquier par échiquier.