



PRÉSIDENT : Alain SALLETTE, 36 rue Deyries, 33800 BORDEAUX 06 35 32 28 93
VICE-PRÉSIDENT AQU: Jean-Luc FEIT 5 allée des vergers 33450 SAINT LOUBÈS 05.56.68.60.43
VICE-PRÉSIDENT PCH: Dominique CYRILLE 6 rue Georges Clémenceau 16400 LA COURONNE
TRÉSORIER : Pierre GOGUELY, 137 route des Nébouts, 24130 PRIGONRIEUX 05 53 23 97 16
SECRÉTAIRE : Pierre REY, 30 Lotissement la Séguinie, 33370 TRESSES 05 54 49 97 79

Règles pour les compétitions de Nationale 4 de Ligue Nouvelle Aquitaine d'Échecs.

Le règlement de base est celui de la F. F. E. avec cependant quelques aménagements. Voici donc ces aménagements et quelques rappels importants. Pour tout point non spécifié dans le règlement régional, vous devez vous référer au règlement national que vous trouverez sur le site FFE dans la rubrique règles compétitions, règles générales et championnat de France des clubs.

Organisation de la compétition

1.1 Structure

La NIV est composée de 4 groupes de huit équipes. Les 4 groupes de N4 seront nommés Nord, Est, Ouest, Sud et tiendront compte dans la mesure du possible des situations géographiques de chacun.

Les équipes d'un club évoluant dans la même division seront affectées à des groupes séparés, sauf si cela engendre une anomalie géographique importante

1.2 Déroulement de la compétition

Le championnat se joue en équipes de Club.

Un Club peut avoir plusieurs équipes engagées dans le même championnat.

La compétition est organisée sous la forme d'un tournoi toutes rondes.

En fin de saison :

- Le premier de chaque groupe monte en N 3.
- Les deux derniers de N4 « descendent » en Régionale

Les groupes de N4 de la saison suivante sont constitués géographiquement, autant que faire se peut, comme suit :

- affectation des équipes reléguées de N3, sauf les équipes exclues du Championnat.
- affectation des vainqueurs de régionale.
- affectation des places restantes aux équipes dans l'ordre de leur classement de la saison précédente.

Si plus de 2 équipes viennent de N3, les équipes classées 6ème dans les N4 concernées devront disputer un barrage. Si une seule 6ème est concernée géographiquement, elle ne pourra se maintenir en N4. Le directeur du championnat fixe en temps voulu le lieu et la date des matches de barrages. La couleur est tirée au sort le jour du match.

- Quand un promu refuse sa promotion, la place est proposée au suivant ; si le suivant refuse, la place est alors offerte au mieux classé des relégués du niveau supérieur.

1.3 Inscriptions

Des formulaires d'engagement sont envoyés en fin de saison aux clubs ayant une ou plusieurs équipes qualifiées en N4. L'inscription est gratuite. Cependant une caution de 100 € sera demandée.

Les formulaires d'engagement, ainsi que les chèques de caution, doivent parvenir au responsable du groupe avant la date limite.

2.3 Lieu et heure des matches

Début des parties à 14 h 15 au lieu prévu par le responsable du groupe.

2.4 Responsable de match

C'est l'organisateur, désigné sur le bulletin d'inscription, de l'équipe jouant à domicile.

Il doit mettre à disposition une salle permettant de bonnes conditions de jeu. Il désigne un arbitre pour la rencontre. L'arbitre peut être un joueur mais ne doit pas être capitaine d'équipe, ce doit être un arbitre stagiaire, candidat, ou un arbitre titré.

En cas de match à mi-distance, le directeur de groupe précisera les fonctions de chacun.

En cas d'absence d'arbitre, tout litige sera résolu a posteriori par le directeur de groupe (dans ce cas les deux capitaines d'équipes rédigeront un rapport, qu'ils n'oublieront pas de signer, dans lequel sera consigné tout ce qui peut être pris en compte au sujet du litige), mais la partie continue.

Pour chaque absence d'arbitre, une amende de 90 € sera appliquée au club responsable de la rencontre.

2.5 Arbitre

Un club n'ayant pas d'arbitre (ou arbitre-candidat ou stagiaire) parmi leurs membres au 30 avril de la saison en cours est rétrogradé en division inférieure.

2.6 Matériel

Le responsable de la rencontre fournit les feuilles de match.

Le club qui reçoit fournit la totalité du matériel de jeu.

En cas de match à mi-distance, le directeur de groupe précisera les attributions de chacun.

3.1 Règles du jeu

Les règles de la Fédération internationale Des Échecs et de la Fédération Française des Échecs en vigueur à la date des matches sont applicables à toutes les parties.

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif est prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour les classements Elo FFE et Elo FIDE.

3.3 Cadence

Dans toutes les divisions la cadence est : 40 coups en 1 h 30 puis 30 min avec une incrémentation de 30 secondes par coup.

3.6 Feuille de match

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la FFE ou par la FIDE.

Si deux 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) joueurs(s) ayant le plus fort Elo.

Une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédente, tout joueur de cette liste ne peut jouer dans aucun match du Championnat de France des clubs ce jour-là. S'il s'agit de la ronde 1, pour la ronde 2 tous les joueurs de cette équipe devront ne pas avoir joué la ronde 1. En cas d'infraction, forfait administratif pour le joueur concerné et les suivants de l'équipe dans laquelle il a participé.

3.7. Composition des équipes (rappel du règlement fédéral)

3.7.a) Les équipes sont composées de huit joueurs, tous licenciés A, respectant l'article 1 des règles générales.

3.7.c) 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(s) supérieure(s). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.e) Pour disputer une ronde n de N 4, un joueur ne doit pas avoir déjà joué plus de n - 1 parties dans le Championnat.

3.7.f) Chaque équipe doit aligner à chaque ronde au moins 4 joueurs ayant déjà participé au moins une fois pour le compte de cette équipe depuis le début de la saison (sauf pour la ronde 1).

Si une équipe est exempte ou gagne par forfait, elle doit remplir une feuille de match. Les joueurs inscrits sur la feuille de match ne peuvent pas jouer dans une autre équipe du club ce même jour.

3.7.g) Pour chaque match, une équipe ne peut pas faire jouer plus de trois joueurs mutés.

3.7.h) Au moins cinq des joueurs composant une équipe doivent posséder la nationalité française ou être ressortissants de l'Union Européenne résidant en France, ou extracommunautaires résidants en France depuis 5 ans.

En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.8 Forfaits sportifs

Une équipe ayant au moins 5 joueurs forfaits perd sur le score de 3-0 (5-0 de points de partie).

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 séjour occasionnés (voir Règles Générales 3.2.3). Le non-remboursement de ces frais dans les délais fixés entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France des Clubs la saison suivante.

Tout forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de 100 €.

Tout forfait d'équipe à la dernière ronde doublera cette amende.

Forfait sportif de joueurs : Tout joueur qui ne s'est pas présenté devant l'échiquier 60 minutes après l'heure officielle du début de la rencontre est forfait sportif.

À partir du 4^{ème} forfait individuel, une amende de 50 € sera appliquée au club fautif pour chaque infraction.

Le montant des amendes n'est pas plafonné au montant de la caution. Les amendes devront être effectivement payées, au plus tard avant la date limite d'inscription pour la saison suivante. La caution est rendue ou détruite en fin de saison.

3.10 Procès-verbal

La feuille de match doit être remplie lisiblement et complètement (noms, codes FFE, ELO, résultats des parties et du match, signature des capitaines et de l'arbitre). Un conseil : avant la compétition, remplissez votre moitié de feuille de match sur l'ordinateur et imprimez-la. Après la rencontre, chaque capitaine garde la feuille sur laquelle l'équipe adverse est imprimée. C'est la meilleure façon d'éviter les erreurs de code FFE, ce qui vous fera gagner du temps pour la saisie des résultats.

3.11 Transmission des résultats

3.11.a) Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22 H, soit en saisissant le procès-verbal de la rencontre sur le site fédéral, fortement recommandé pour une information et communication rapide des résultats d'équipe et individuels, soit en contactant le directeur de groupe par téléphone, texto ou courriel.

Les coordonnées du directeur de groupe seront précisées lors de la présentation des groupes et du calendrier.

3.11.b) 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, attestations, etc., sont expédiées au tarif "lettre" par le responsable de la rencontre au directeur de groupe, au plus tard le surlendemain du jour du match. Un scan de la feuille de match est autorisé pour une correction d'erreur de saisie.

Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c).

3.11.c) Le non-respect de l'article 3.10, 3.11.a) ou 3.11.b) entraînera un avertissement, puis en cas de récidive une amende de 25€, puis 50€, puis 75€ etc...

Résultats et classement

4.1 Décompte des points de parties

- Une partie gagnée est comptée 1 point.
- Une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0.
- Une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final (mais compte pour le classement ELO).
- Une partie perdue par forfait sportif est comptée -1 si une partie a été jouée sur l'un des échiquiers suivant l'échiquier concerné ; 0 dans les autres cas.
- Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0.

4.2 Points de match

Le match est gagné par l'équipe qui totalise le plus de points de parties : en cas d'égalité, le match est déclaré nul.

- Un match gagné est compté 3 points.
- Un match nul est compté 2 points.
- Un match perdu devant les échiquiers est compté 1 point.
- Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point avec 5-0 de points de parties.

4.3 Classement

- **1** Points de matchs.
- **2** En cas d'égalité on utilise les résultats (points de match(s), différentiel, points « pour ») réalisés entre elles par les équipes à départager.
- **3** Différentiel sur l'ensemble de la compétition.
- **4** Somme des parties gagnées.
- **5** En cas de nouvelle égalité, on prend la somme des différentiels au 1^{er} échiquier, puis au 2^{ème} etc.

4.4 Appel sportif

Toutes les décisions du directeur de groupe sont susceptibles d'appel, dans un délai de 10 jours auprès de M. le président de ligue, après la réception d'un compte rendu succinct fixant résultats, observations et sanctions éventuelles liées à la ronde concernée.

Le comité directeur de ligue constitue l'unique jury d'appel pour les compétitions N4 sous sa responsabilité