

Récapitulatif des principales modifications apportées aux règlements sportifs et techniques de la Fédération Saison 2020-2021 :

A01: Championnat de France

1.2	Ajout dans le titre après "Accession" est inscrit "Roger FERRY"
2.3	Ajout dans le titre après "Accession" est inscrit "Roger FERRY"

A02 : Championnat de France des clubs

1.1	Changement dans la structure du nombre d'équipes par division et le travail de la CTF
1.2	le TOP 16 passe en système de poules et précision sur les montées
1.3	Précision sur la récupération des données par les clubs
2.3	Précision sur le report d'un match et la composition de l'équipe
2.5	Précision sur des matchs dirigés par un arbitre en NIV. Possibilité en NIII pour avoir un arbitre/joueur sous conditions Modification en NIV des conditions d'avoir un arbitre/joueur sous conditions
3.3	Précision que les parties se jouent exclusivement en cadence Fischer et validation que par l'arbitre d'une autre cadence sur justification.
3.6	Précision sur le fait que ce sont les capitaines d'équipes qui remplissent la feuille de match, pas l'arbitre. L'organisation technique du TOP 16 est gérée par un RI validé et diffusé par le directeur du Top 16.
3.8	Précision sur le retard autorisé à 60 minutes pour toutes les divisions
3.10	Précision sur le rôle de l'arbitre
3.11a	Précision sur la transmission des résultats

C01 : Coupe de France

2.2	Le tirage au sort intégral ne se fera qu'à partir des 1/4 de finales Le directeur appliquera toujours le tirage au sort pour les couleurs au 1er échiquier
3.8	Ajout du forfait de 800€ concernant le match pour la 3e place
4.4	Ajout d'un article pour formaliser le match pour la 3e place

F01 : Championnat de France des clubs féminins

3.6	Le délai pour donner la feuille de match lors de la deuxième phase passe de 30 minutes à 3 heures
4.1a	Modification de la définition du forfait
4.1.b	Modification de la définition du forfait

Récapitulatif des principales modifications apportées aux règlements sportifs et techniques de la Fédération Saison 2020-2021 :

F02 : Championnat de France individuel Féminin de parties rapides.

1.2	Ajout d'une troisième phase (départementale) et conditions d'organisation. Passage de la phase ZID en deuxième phase
2	Précision pour l'arbitrage des phases 1 & 2
3.1	Précision sur les dates de la phase 1 & 2
3.2	Précision sur la durée des phases 1& 2
3.7	Précision sur les titres et récompenses des phases 1 & 2

J01: Championnat de France Jeunes

N2.8	Suppression de l'article sur le sur-classement et renumérotation des articles en dessous 2.8 & 9
------	--

J03 : Championnat de France des écoles et collèges

1.2	Ajout des structures ULIS et SEGPA
1.3	Phase 1 : ajout par équipes
1.6	Précision sur les petits déjeuners
2.1	Précision sur l'organisation
2.2	Précision sur le déroulement des rencontres
2.3	Précision sur la qualification pour la phase académique
3.1	Précision sur l'organisation de la phase académique
3.3	Précision sur les appariements
3.7	Précision sur la constitution des équipes

R01 : Règles générales

3.1.1	Suppression de la notion des 60 minutes pour toutes les compétitions fédérales
3.1.2	Ajout d'un article sur le retard autorisé
3.1.3	Modification du numéro : ex 3.1.2

R02 : Règles générales - Annexes

6	Ajout d'un article pour le cas d'une équipe à 3 joueurs dans un Molter à 3 équipes
---	--

R03 : Compétitions homologuées

2.2.2	La partie sera perdue après le 3ème coup illégal achevé si la compétition concernée par l'article NE compte QUE pour le Elo rapide National
2.2.3	Suppression de cet article en doublon qui est réécrit dans l'article 3.1 du R01

CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL

1. Organisation générale

1.1. Conditions de participation

Le Championnat de France individuel est ouvert à tous les joueurs qui évoluent sous un code FIDE FRA et/ou qui possèdent la nationalité Française. Des dérogations peuvent être accordées dans des cas exceptionnels par le Directeur Technique du Championnat.

Le National et le National Féminin sont réservés aux joueurs et joueuses de nationalité française qui évoluent sous un code FRA et sélectionnables en équipe de France au moment de leur qualification.

1.2. Structure

Les participants sont répartis dans neuf tournois :

- tournoi National ;
- tournoi National Féminin ;
- tournoi Accession "[Roger FERRY](#)" ;
- tournoi Vétérans et Senior + ;
- tournoi Open A ;
- tournoi Open B ;
- tournoi Open C ;
- tournoi Open D ;
- tournoi Open E .

1.3. Dates

Le Championnat de France individuel a lieu entre le 8 et le 31 août de chaque année suivant un calendrier établi par le Comité Directeur de la FFE en accord avec la Commission Technique Fédérale.

1.4. Droits d'engagement

Le montant des droits d'engagement, qui est le même pour tous les tournois, est fixé par le Comité Directeur de la FFE. Il est majoré de façon progressive selon un barème visible sur le site de la Fédéral. Aucun remboursement n'interviendra.

Les joueurs appartenant aux catégories jeunes bénéficient du demi-tarif ainsi que les maîtres Fide.

Les grands maîtres et maîtres internationaux, ainsi que les participants aux tournois Nationaux sont exemptés du droit d'inscription.

La Fédération peut aussi choisir d'une inscription gratuite pour certains joueurs.

Le montant total des droits d'engagement revient à la FFE qui distribue les prix.

1.5. Prix

La liste des prix est établie par le Directeur Technique du Championnat de France. Elle est affichée avant la 5^e ronde.

2. Qualifications

2.1. Tournoi National (10 joueurs)

Sont qualifiés dans l'ordre pour le tournoi National :

- les cinq premiers du tournoi National précédent ;
- les deux premiers du tournoi Accession précédent ;
- Dans la limite des places disponibles, les joueurs, ayant le meilleur Elo moyen calculé d'après les trois listes de la FIDE prenant effet au 1^{er} mars, 1^{er} avril et 1^{er} mai de l'année en cours ;
- Tous les joueurs doivent être sur la liste des joueurs actifs de la FIDE le 1^{er} mai de l'année en cours.

2.2. Tournoi National Féminin (10 joueuses)

Sont qualifiées dans l'ordre pour le tournoi National Féminin :

- les cinq premières du National Féminin précédent ;
- Les deux premières joueuses du classement final du tournoi Accession précédent, puis à défaut de l'Open A.
- dans la limite des places disponibles, les joueuses ayant le meilleur Elo moyen calculé d'après les trois listes de la FIDE prenant effet au 1^{er} mars, 1^{er} avril et 1^{er} mai de l'année en cours.
- Toutes les joueuses doivent être sur la liste des joueurs actifs de la FIDE le 1^{er} mai de l'année en cours.

2.3. Tournoi Accession "**Roger FERRY**"

Sont qualifiés pour le tournoi Accession :

- les joueurs ayant un Elo supérieur ou égal à 2200 entre le 1^{er} juin et le 1^{er} août de la saison en cours ;
- les joueurs classés dans la première moitié du dernier tournoi Accession ;
- les joueurs classés 1^{er} à 10^e du dernier Open A ;
- le vainqueur du dernier tournoi Open B ;
- les deux premiers du dernier Championnat de France juniors ;
- le champion de France cadets ;
- un joueur désigné par l'AJEC.
- Sous réserve d'avoir un classement Elo Fide au minimum de 1900 au moment de sa participation au championnat de la Ligue ou à défaut de la zone interdépartementale, ou au 1^{er} juillet de la saison en cours :
 - Les 1^{er} de chaque zone interdépartementale lors du championnat de ligue ou à défaut de la zone interdépartementale ;
 - Les 2^e ou 3^e de chaque zone interdépartementale lors du championnat de ligue ou à défaut de la zone interdépartementale dans lesquels le champion ou les deux premiers sont : soit déjà qualifiés pour les Nationaux ou l'Accession, soit des joueurs n'ayant pas de code FIDE FRA et donc non admis au Championnat de France, soit en cas de désistement du champion de la zone interdépartementale concernée.

2.4. Tournois Open A, Open B, Open C, Open D et Open E

À l'exclusion de ceux figurant dans la liste des sélectionnés pour les tournois National, Accession et Vétérans, et de ceux ayant un classement Elo supérieur ou égal à 2200, les joueurs sont répartis dans les cinq tournois Open en fonction de leur classement Elo :

- Elo de 2200 à 1950 : Open A ;
- Elo de 2000 à 1750 : Open B ;
- Elo de 1800 à 1550 : Open C ;
- Elo de 1600 à 1250 : Open D ;
- Elo de 1300 à 1000 : Open E .

Toutefois, le Directeur Technique du Championnat peut décider de placer dans l'Open A, l'Open B, l'Open C ou l'Open D des joueurs non classés, en fonction de leurs performances ou d'un classement antérieur.

2.5. Tournoi Vétérans & senior +

Il est ouvert aux joueurs âgés d'au moins 50 ans avant le 1^{er} janvier de l'année en cours.

2.6. Inscriptions et sélections

La Direction Technique Nationale établit au 15 mai la liste des joueurs qualifiés pour les tournois Nationaux. Les Ligues doivent adresser le classement de leur championnat individuel, ou à défaut des championnats des zones interdépartementales de la saison en cours, au Directeur Technique du Championnat de France pour le 15 juin.

3. Déroulement des tournois

3.1. Formule

Le National se joue au système toutes rondes.
Le tournoi National Féminin se joue au système toutes rondes.
Les autres tournois se jouent au système suisse en neuf rondes.

3.2. Règles

Les règles du jeu de la FIDE et de la FFE en vigueur à la date du championnat sont applicables à l'ensemble des tournois.

3.3. Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer : 40 coups en 1 h 30, puis 30 minutes pour finir la partie, avec ajout de 30 secondes par coup durant toute la partie.

3.4. Homologation

Toutes les parties jouées sont comptabilisées pour l'Elo FIDE.

3.5. Classements

Les classements sont établis au nombre de points de parties suivant le barème : gain 1 point, nul 1/2 point, perte 0 point.

Dans les tournois autres que les Nationaux, les joueurs ex æquo sont départagés au système Buchholz tronqué 2 (C'est le Buchholz diminué des 2 plus mauvais scores ajustés), puis à la performance Elo.

3.6. Attribution des prix

Les prix sont attribués à la place.

4. Direction, arbitrage

4.1. Direction

Le Comité Directeur de la FFE désigne un Directeur Technique du Championnat chargé de veiller au bon déroulement de la compétition.

4.2. Arbitrage

L'arbitre en chef du championnat est désigné par le président de la F.F.E., qui aura au préalable consulté le Directeur Technique du Championnat et le Directeur National de l'Arbitrage. L'arbitre en chef du championnat établit la liste des arbitres.

4.3. Règlement intérieur

L'arbitre en chef établit, en accord avec le Directeur Technique du Championnat, un règlement intérieur des tournois qui est communiqué aux joueurs avant la 1^{ère} ronde. Ce règlement doit notamment préciser l'horaire et la durée des séances de jeu.

4.4. Forfaits

En cas de forfait injustifié, il est fait application du règlement intérieur de la D.N.A. (En particulier les articles 23.1 et 23.2).

4.5. Jury d'appel

Le jury d'appel est chargé de trancher les litiges techniques.

L'arbitre en chef constitue en début de tournoi le jury d'appel composé :

- du Directeur Technique du Championnat,
- de trois joueurs choisis dans les différents tournois,
- d'un membre du Comité Directeur de la FFE,
- de l'arbitre en chef et d'un arbitre désigné par lui.

La composition de ce jury qui est présidé par le Directeur Technique du Championnat ou à défaut par le membre du Comité Directeur, est affichée dans la salle des tournois.

Pour présenter un appel au jury, il faut :

- en informer l'arbitre au moment de l'incident,
- continuer la partie en appliquant ses directives,
- dès la fin de la partie, déposer une réclamation écrite auprès de l'arbitre en chef.

4.6. Commission de surveillance

La commission de surveillance est chargée de statuer sur les incidents impliquant les participants aux tournois et perturbant la régularité ou la bonne tenue du Championnat.

Cette commission est composée :

- du Directeur Technique du Championnat,
- d'un membre du Comité Directeur de la FFE,
- de l'arbitre en chef,
- d'un représentant des joueurs désigné par les participants au tournoi National.
- d'une représentante des joueuses.

La commission se réunit à la demande de l'un de ses membres ; elle prend les décisions qu'elle juge utiles à la discipline et à la régularité du Championnat et peut prononcer des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion du tournoi. Au lieu de prendre elle-même la sanction, elle peut saisir la commission fédérale de discipline, conformément à l'article 8.4. du règlement intérieur de la FFE.

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le Championnat de France des Clubs est organisé chaque saison. Il comporte 5 divisions :

- Top 16, comprenant 16 équipes (T16) ;
- Nationale I, composée de 4 groupes de 10 équipes (NI) ;
- Nationale II, composée de 8 groupes de 10 équipes (NII) ;
- Nationale III, composée de 16 groupes de 10 équipes (NIII) ;
- Nationale IV, composée de 54 groupes de 8 ou 10 équipes (NIV). Les groupes d'une même zone interdépartementale doivent comporter un nombre identique d'équipes (8 ou 10).

Avant le début de la saison, la Commission Technique Fédérale (CTF) peut réajuster les nombres de groupes et d'équipes. Après le premier week-end d'interclubs la CTF mettra en ligne un tableau récapitulatif des montées et descentes (référéncé Tableau-A02).

Les clubs des principautés de Monaco et d'Andorre sont autorisés à participer au Championnat de France des Clubs. Ils peuvent accéder aux divisions supérieures à la NII sous réserve de ne pas participer à la plus haute division d'un autre championnat fédéral.

Les groupes de Top 16, NI, NII, NIII sont organisés sous la responsabilité de la Commission Technique Fédérale (CTF), les groupes de NIV sous la responsabilité des Ligues.

En NIV, des modifications mineures au règlement peuvent être apportées par les Ligues, à condition d'avoir été soumises à la CTF et approuvées **sous peine de ne pas pouvoir faire monter des équipes en NIII**.

Le nombre de groupes de NIV attribués à chaque Ligue à la saison n+2 est déterminée par la CTF en fonction du nombre de licenciés A à partir de U16 et plus âgés ; il est calculé à la proportionnelle au plus fort reste au 31 mars de la saison en cours des années impaires (2021, 2023,...), chaque Ligue ayant au moins un groupe. Une ligue n'ayant pas ou plus de groupe de NIV doit demander à la CTF son intégration dans le calcul avant le 15 mars d'une année impaire.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs. Un club ne peut engager qu'une équipe en Top 16 et une équipe en NI. Hormis ce cas, le nombre d'équipe par club n'est pas limité.

La compétition est organisée selon le système toutes rondes, **hors TOP16 en système de poules**.

À l'issue de la saison, les équipes classées 1^{re} de chaque groupe de NI, NII, NIII et NIV accèdent à la division supérieure.

Si une équipe classée 1^{ère} de chaque groupe de NI, NII et NIII refuse son accession avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe deuxième de son groupe. Si une équipe se déclare forfait après la publication des groupes **lors de la saison précédente**, elle est exclue du Championnat de France des Clubs pour la saison en cours.

1.3. Engagements

Dès la fin du championnat de la saison en cours, des formulaires d'engagements en Top 16, NI, II et III devront être récupérés sur le site de la CTF par les clubs concernés et renvoyés aux directeurs de Nationale, ainsi que les droits d'inscriptions, avant la date fixée par la Fédération, **sous peine de non inscription au championnat**.

Les clubs de NI, NII et NIII 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.

De plus ces clubs doivent être inscrits en Coupe de France¹.

Les clubs du Top 16 et NI doivent avoir une équipe engagée en Interclubs Jeunes. Cette équipe devra jouer au complet au minimum la moitié des matchs prévus dans le calendrier de la division concernée¹.

Les clubs du Top 16 et de NI doivent avoir au moins une équipe féminine engagée en Championnat de France Féminin des Clubs. Elle devra participer au moins à la moitié des matchs de sa division¹.

¹ *En cas d'infraction, la Commission Technique Fédérale en informera la Commission Fédérale de Discipline.*

1.4. Licences

Voir Règles générales

2. Organisation de la compétition

2.1. Les Directeurs des compétitions

2.1.a) Responsable des compétitions fédérales

Il est nommé par le bureau fédéral.

Il propose les directeurs de Nationale (de Top 16 à la NIII) à la Commission Technique Fédérale.

2.1.b) Directeur de Nationale

Du Top 16 à la NIII, il est nommé en début de saison par le responsable des compétitions fédérales.

En Top 16, il prend aussi les fonctions de directeur de groupe.

De la NI à la NIII, il nomme en début de saison les directeurs de groupes.

En NIV, il est nommé par le président de la Ligue, il prend alors l'appellation de directeur de groupe.

Il centralise les résultats, confirme les classements provisoires et établit le classement final qu'il communique au secrétariat fédéral.

2.1.c) Directeur de groupe

Le directeur de groupe est chargé de concevoir des appariements cohérents, de les adresser aux clubs concernés et au directeur de la Nationale (ou seulement au président de Ligue en NIV), 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 match, 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 au directeur de Nationale (au Président de la Ligue en NIV) et aux équipes du groupe dans les plus brefs délais.

En NI, NII, NIII et NIV, il publie les résultats et le classement provisoire sur le site Internet fédéral.

Les décisions concernant les litiges réglés par les directeurs de groupe sont notifiées aux intéressés par lettre recommandée avec avis de réception ou par tout autre moyen permettant de prouver qu'elles ont bien été reçues par le destinataire.

2.2. Calendrier

Les dates des rondes sont publiées au calendrier officiel de la Fédération. Chaque directeur de groupe organise les appariements en fonction de celles-ci et désigne les lieux et organisateurs des rencontres. À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date ou l'heure de leur match, avec l'accord écrit du directeur de groupe.

Pour la NIV, les dates doivent être choisies parmi celles du calendrier fédéral pour les Nationales II et III, sauf dérogation de la Commission Technique Fédérale.

En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition d'un directeur de groupe, le directeur de la Nationale a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par le directeur de groupe sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

2.3. Lieu et heures des rencontres

Ils sont fixés par le directeur de groupe, sauf intervention du directeur de la Nationale. Sauf contre ordre du directeur de groupe, l'heure du début est 14h15.

Tous les matchs de la dernière ronde d'un même groupe doivent se jouer à la même heure, sauf événement exceptionnel dûment justifié.

En cas de report de match pour événement exceptionnel validé par le directeur de groupe concerné, la partie de l'article 3.7.e "Pour disputer une ronde n de NI, NII, NIII ou NIV ou une division inférieure, un joueur doit avoir joué moins de n rondes dans le championnat" ne s'appliquera pas uniquement pour cette ronde reporté, la composition d'équipe doit être établie avec les licenciés A présents le jour de la ronde prévue au calendrier officiel.

2.4. Arbitres

Les clubs possédant une ou plusieurs équipes en championnat de France des Clubs doivent comporter parmi leurs membres :

- En Top 16, NI et NII, un arbitre fédéral Elite, d'Open ou de Club ;
- En NIII et NIV, un arbitre fédéral Elite, d'Open ou de Club ou stagiaire ;

Le non-respect de ces dispositions au 30 avril de la saison en cours entraînera la relégation des équipes du club concerné en Nationale inférieure pour la saison suivante. Cette rétrogradation se cumulera avec une rétrogradation sportive le cas échéant.

2.5. 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 sur le bulletin d'inscription.

La Commission Technique Fédérale pourra sanctionner un club organisateur qui n'offrira pas des conditions d'accueil et de jeu convenables.

En Top 16, chaque match est dirigé par un arbitre fédéral désigné par le directeur de la Nationale après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

En NI, NII, NIII et NIV, les matchs sont dirigés par un arbitre fédéral Elite, d'Open ou de Club désigné par le responsable de la rencontre. [En NIV, une demande de dérogation est possible par les Ligues.](#)

L'arbitre en NI et NII ne peut pas être joueur, même dans une autre division.

[En NIII, l'arbitre d'un seul match ne peut que jouer dans ce même match.](#)

[En NIV un arbitre peut jouer son match de NIV et officier dans plusieurs matchs de NIV et de division inférieure.](#)

Le responsable de la rencontre doit vérifier le statut de l'arbitre du match.

Les clubs fautifs sont sanctionnés d'une amende de 150 € par infraction. Le non-paiement dans les délais fixés entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du championnat la saison suivante.

2.6. 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 rencontre opposant deux équipes visiteuses, le directeur de groupe précise 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 Top 16, NI, NII, NIII et NIV, les parties sont jouées [exclusivement](#) à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie (cadence B des règles générales). [L'arbitre devra justifier l'exception d'une partie avec une autre cadence.](#)

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 la dite cadence.

3.4. Statut des joueurs – homologation

La Commission d'Homologation se prononce sur le statut et la qualification des joueurs :

- Avant le début de la saison, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur
- A tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur, d'un autre club, du directeur du groupe ou de la Nationale, de la Direction Technique Nationale, du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs (article 2 des Règles Générales).

Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.1. et 1.3. des Règles Générales, des articles 3.6. et 3.7. du présent règlement est effectuée par le directeur de groupe.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6. 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.

[L'organisation technique du Top 16 est gérée par un règlement intérieur validé et diffusé par le directeur du Top 16.](#)

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules 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 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 (voir Règles générales article 3.1.2.).

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 deux colonnes prévues à cet effet.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié. 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) joueur(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 n'ayant pas le droit de jouer un autre match du Championnat de France des Clubs ce jour-là. S'il n'y a pas eu de ronde précédente, les joueurs de la ronde suivante ne devront pas avoir joué dans le Championnat de France des Clubs le jour 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 du 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 3.6. et 3.7. concernent les joueurs inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même s'ils sont absents.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Chaque équipe est composée de 8 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de – 2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

- En Top 16, une liste de 16 joueurs (dont au moins une féminine française et un masculin français) doit être déposée au plus tard 20 jours avant le début de la compétition au directeur du Top 16. Ces joueurs doivent, à l'exception des féminines françaises, avoir un classement Elo de 2000 minimum au moment du dépôt de la liste. Tout joueur (ou joueuse) ne figurant pas sur cette liste ne pourra pas jouer en Top 16.
- Pour disputer un match du Top 16, aucun Elo minimum n'est requis pour la féminine française obligatoire. Lorsqu'une équipe aligne, pour une même rencontre, plusieurs féminines françaises, seule celle ayant le meilleur classement Elo est considérée comme la féminine obligatoire. Les autres, si elles ont un Elo inférieur à 2000, seront sanctionnées d'un forfait administratif.

3.7.b) La Commission Technique Fédérale (la Ligue pour la NIV) compose les groupes en numérotant les équipes appartenant à un même Club par ordre de force décroissante. Les Clubs sont tenus de respecter cet ordre, la Commission Technique Fédérale (la Ligue pour la NIV) pouvant sanctionner tout abus par la perte du match de l'équipe ou des équipes en infraction. Sur décision de la Commission Technique Fédérale (la ligue pour la NIV), un club peut permuter les numéros de ses équipes faisant partie d'une même nationale ; la demande doit être faite au plus tard 15 jours avant le début de la compétition.

La force est calculée en fonction du résultat prévisible sur chaque échiquier entre deux équipes avec la composition des équipes le jour des matchs (Réf : Fonctionnement du système de classement de la FIDE - article 8.1b).

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.d) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même division, tout joueur ayant participé pour le compte d'une de ces équipes ne peut plus jouer dans une autre de ces équipes, y compris d'éventuels barrages. En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1^{er} échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.e) Pour disputer une ronde n de NI, NII, NIII ou NIV ou une division inférieure, un joueur doit avoir joué moins de n rondes dans le championnat. En cas d'infraction, forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de - 1. La partie n'est pas prise en compte dans le total individuel des rondes jouées. Précision : en Top 16, tout joueur dépassant le total des 11 rondes jouées dans la saison sera sanctionné d'un forfait administratif avec la marque de -1 à chaque fois qu'il sera aligné dans une rencontre.

3.7.f) En NI, NII et NIII, 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). En cas d'infraction, forfait administratif sur le 1^{er} échiquier concerné et tous ceux qui le suivent, qu'ils soient en infraction ou non.

3.7.g) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 3 joueurs mutés (voir Règles Générales 2.2). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

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 résidant en France depuis 5 ans. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.i) En Top 16, NI, et NII, chaque équipe doit inscrire sur la feuille de match au moins un joueur français et au moins une joueuse française.

L'absence de joueur ou de joueuse française, soit sur la feuille de match soit physiquement, entraîne le forfait (administratif ou sportif selon le cas) sur le dernier échiquier avec la marque de - 1.

3.7.j) Les joueurs ayant un classement Elo supérieur à 2400 ne sont pas autorisés à jouer en Nationale IV ou en division inférieure, sauf si moins de deux équipes du club participent aux divisions supérieures pendant la saison en cours. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.k) Les dispositions du présent article restent valables pour les matchs de barrage, mais en plus, les joueurs participant à un tel match devront avoir joué au moins une fois dans la nationale concernée ou dans une nationale inférieure du Championnat de France des Clubs durant la saison en cours.

Les articles 3.6. et 3.7. concernent les joueurs inscrits sur les feuilles de composition d'équipe, même s'ils sont absents.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales, article 3.

Le retard autorisé est de 60 minutes pour toutes les divisions.

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.

En Top 16, chaque forfait individuel sera sanctionné d'une amende de 300 €. En NI, chaque forfait individuel sera sanctionné d'une amende de 200 €.

En NII et NIII, chaque forfait individuel, à partir du 4^e dans la même équipe et dans la même saison, sera sanctionné d'une amende de 100 €.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le directeur de la compétition, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par l'amende suivante : 1 500 € en Top 16, 750 € en NI, 400 € en NII, 300 € en NIII. Cette amende sera doublée si le forfait a lieu à la dernière ronde.

Cette équipe pourra être exclue du championnat la saison suivante ; elle le sera automatiquement en cas d'un autre forfait pendant la même saison, si ce second forfait ne se produit pas pendant le même week-end que le premier. Le non-paiement des amendes dans les délais fixés par le responsable des compétitions par équipes fédérales, entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France des Clubs la saison suivante.

Une équipe pénalisée financièrement pour un forfait d'équipe ne sera pas pénalisée financièrement, à la même ronde, pour les forfaits individuels.

3.9. Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit. L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match au directeur du groupe par l'arbitre ; ce dernier devra en garder une trace numérique ou une copie.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin de la rencontre l'arbitre complétera le procès verbal avec les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre.

3.11. Transmission des résultats

3.11.a) Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22h, soit en saisissant le procès-verbal (PV) de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le directeur de groupe par téléphone, texto ou courriel. Il a obligation dans les 48h maximum après la rencontre, de saisir le PV de la rencontre [sur le site fédéral](#), ou d'envoyer le PV au directeur de groupe par courriel [s'il l'autorise](#). Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c.

3.11.b) 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, 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. 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) entraîne :

- 25 € d'amende pour la première infraction
- 50 € d'amende pour la deuxième infraction
- 75 € d'amende pour la troisième infraction, etc.

3.12. Tenue vestimentaire

Les joueurs des équipes du Top 16 ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club au minimum à la première et la dernière ronde. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€.

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 sportif est comptée :

- - 1 si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivant l'échiquier concerné ;
- - 1 s'il s'agit du joueur français ou de la joueuse française inscrit(e) sur la feuille de match en application de l'article 3.7.i ;
- 0 dans les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point sauf indication contraire par l'article 3.7, 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 5-0 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 6-1, 7-2... est supérieur à un score de 5-0. L'énoncé du score précise les points marqués par les deux 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 parties 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 sportif 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 de la saison suivante.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.4. Classement

Le classement final de chaque groupe 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 points "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^{er} échiquier, puis au 2^e, etc.

Les deux premiers du Top 16 sont qualifiés pour la Coupe d'Europe des Clubs.

COUPE DE FRANCE

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe de France est organisée chaque saison. Elle est ouverte à tous les clubs affiliés à la Fédération Française des Échecs. Chaque club ne peut engager qu'une équipe.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle se déroule suivant un système de matchs à éliminations directes et successives.

Les clubs vainqueurs d'un match sont qualifiés pour le tour suivant ; les clubs perdants sont éliminés.

Le club tenant de la Coupe de France, ainsi que les clubs engagés en Top 12 entrent directement dans la compétition au niveau des 32^e de finale. Les clubs engagés en Nationale I entrent en 64^e de finale. Les clubs de Nationale II entrent en 128^e de finale.

Le nombre d'équipes engagées détermine le nombre de tours.

Certaines équipes peuvent être exemptées du premier tour. Sont exemptées en premier lieu, sauf contrainte géographique, les clubs participant à la Nationale III de la saison en cours, puis les clubs de Nationale IV.

1.3. Engagements

Les inscriptions doivent être adressées au Directeur de la Coupe de France avant la date limite indiquée en début de saison.

Les clubs engagés dans le Championnat de France des Clubs Top 12, Nationales I, II et III doivent s'inscrire en Coupe de France, sous peine d'exclusion immédiate du Championnat.

1.4. Licences

Voir règles générales.

Le non respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la Coupe de France

Il est nommé par la Commission Technique Fédérale sur proposition du responsable des compétitions.

Il organise les tirages au sort, fait respecter les règlements, collecte les résultats et en vérifie la conformité.

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

Il vérifie les feuilles de match, contrôle la situation des joueurs, procède aux redressements nécessaires, établit le récapitulatif de toutes les parties.

2.2. Calendrier

À l'exception des ¼, ½ finales et de la finale, les clubs peuvent éventuellement s'entendre pour avancer la date d'un match, sous réserve qu'ils obtiennent l'accord écrit du Directeur de la Coupe de France.

Sauf décision contraire du Directeur de la Coupe de France, toutes les dates du calendrier sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

À partir des ¼ de finale, le tirage au sort est intégral. Le tirage au sort des ¼ et ½ finales est effectué en même temps que celui des 8^e de finale.

[Le Directeur de la Coupe de France appliquera toujours le tirage au sort pour les couleurs au 1er échiquier.](#)

2.3. Lieu et heures des rencontres

Le Directeur de la Coupe de France décide du lieu des rencontres (local de jeu d'un des 2 clubs avec alternance déplacement/réception si possible, autre lieu sur proposition des clubs ou de la Fédération).

Les clubs sont informés du lieu et de l'heure des matchs par le Directeur de la Coupe de France dans les meilleurs délais.

En règle générale, les matchs débutent à 14h15, mais les clubs peuvent éventuellement s'entendre pour en avancer l'heure, sous réserve qu'ils obtiennent l'accord du Directeur de la Coupe de France.

Pour les ½ finales et finale, l'heure est fixée par le Directeur de la Coupe de France. Pour les 8^e et ¼, si un club a plus de 850 km aller-retour à parcourir, il peut exiger de débiter le match à 10h. Cette demande doit être formulée au moins une semaine à l'avance et communiquée à l'adversaire et au Directeur de la Coupe de France. En cas d'impossibilité, ce dernier pourra trouver un autre lieu ou inverser le lieu du match.

Si les matchs se déroulent effectivement à 10h00, ces clubs pourront demander le remboursement de leurs frais de transport et d'hébergement selon les tarifs fédéraux en vigueur et ce dans les 90 jours après le match (avec justificatifs).

2.4. Responsable des rencontres

À réception de l'information fixant un match, le responsable de l'équipe recevant doit confirmer le lieu et l'heure de la rencontre au responsable de l'équipe adverse.

Tout club n'ayant pas reçu les coordonnées du club recevant 5 jours avant la rencontre doit en informer le Directeur de la Coupe de France. Le non-respect de cette procédure peut entraîner la perte du match.

2.5. Arbitres

Jusqu'en 1/4 de finale inclus, le club prévu pour recevoir désigne un arbitre pour la rencontre et en assume le défraiement, y compris si le directeur impose un changement de lieu de rencontre. Ensuite, chaque match est arbitré par un arbitre fédéral désigné par le Directeur de la Coupe de France après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage. A partir des 1/4 de finale, l'arbitre désigné ne peut pas être joueur.

2.6. Matériel

Le club prévu pour recevoir est tenu de fournir les jeux "Staunton" complets, les sous-jeux, les pendules en état de fonctionnement et les feuilles de parties.

Si une partie ne peut pas être jouée faute de matériel, le joueur sur l'échiquier n° 4 puis, éventuellement, le joueur sur l'échiquier n° 3 de l'équipe n'ayant pas fourni le matériel minimum imposé aura la partie perdue par forfait administratif.

3. Déroulement des rencontres

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 matchs sont applicables à toutes les parties.

3.2. Couleurs

Les couleurs sont attribuées par le Directeur de la Coupe de France. L'une des équipes a les Blancs aux échiquiers 1 et 4, les Noirs sur les échiquiers 2 et 3.

Pour les ½ finales et finale, les couleurs seront tirées au sort avant les rencontres.

3.3. Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie (cadence B des Règles Générales).

3.4. Statut des joueurs – homologation

La Commission d'Homologation se prononce sur le statut des joueurs :

Avant le début de la saison, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur,

À tout moment à la demande du club où est (ou sera) licencié le joueur, d'un autre club, du Directeur Technique National, du Directeur de la Coupe de France, ou du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. Le club qui se sera mis en situation illégale sans avoir sollicité, et obtenu, l'accord de la Commission d'Homologation sera pénalisé de manière rétroactive.

Les litiges portant sur le statut d'un joueur défini par la Commission d'Homologation seront examinés par la Commission d'Appels Sportifs (CAS).

3.5. Capitaines

Voir règles générales, article 8.

3.6. Feuille de match

Avant le match, les capitaines d'équipes donnent à l'arbitre une feuille de match sur laquelle figure la liste des joueurs composant leur équipe. Cette liste est rangée dans l'ordre des échiquiers (n° 1, 2, 3, 4) et ne peut plus être modifiée pour ce match. Elle doit être remise à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Si un capitaine remet sa liste après ce moment-là, les pendules de tous ses joueurs seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel il a remis la liste. Toutefois, dans le cas où une liste est remise avec retard et où un joueur arrive dans les délais suffisants pour ne pas être forfait mais entraînant un retard au temps supérieur à une heure, ce retard sera ramené à 1 heure.

3.7. Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A.

L'ordre dans lequel sont alignés ces 4 joueurs est du ressort du capitaine.

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner de joueur licencié après le 15 janvier de la saison.

Pour chaque match, la moitié au moins des joueurs composant une équipe doit être de nationalité française ou ressortissant de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans.

Pour chaque match, une équipe n'a pas le droit d'aligner plus de deux mutés.

Le non respect de cet article entraîne la perte du match pour le club fautif.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir règles générales art. 3

Une équipe ayant plus d'un joueur forfait perd le match sur le score de 3-0.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir le club adverse et le Directeur de la Coupe de France au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

Tout club ne se conformant pas à ces prescriptions et provoquant un déplacement inutile sera tenu de rembourser intégralement les frais de déplacement et de séjour occasionnés.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le Directeur de la Coupe de France, tout forfait d'une équipe entraîne une amende pour le club de :

- 50 € jusqu'en 64^e de finale
- 100 € en 32^e de finale
- 200 € en 16^e de finale
- 400 € en 8^e de finale
- 800 € en ¼, ½, **match pour la 3e place** et finale.

Le non paiement de ces amendes dans les délais fixés entraînera pour les clubs concernés leur exclusion du Championnat de France des clubs et de la Coupe de France la saison suivante.

3.9. Litiges techniques

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. S'il n'y a pas d'arbitre, l'organisateur assumera le rôle administratif de l'arbitre.

Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté.

Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation. L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Tous ces documents sont transmis par l'arbitre (ou l'organisateur) qui devra garder une trace numérique ou un double avec le procès-verbal du match au Directeur de la Coupe de France qui se charge de les transmettre à la juridiction fédérale compétente.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre (ou l'organisateur) établit un procès-verbal comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo et les résultats des parties.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et l'arbitre.

3.11. Transmission des résultats

3.11.a) L'arbitre (ou l'organisateur) est tenu de transmettre le résultat de la rencontre le jour même (avant minuit) au Directeur de la Coupe de France, soit en saisissant le procès-verbal (PV) de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le directeur de la compétition par téléphone, texto ou courriel. Il a obligation dans les 48h maximum après la rencontre, soit de saisir le PV de la rencontre, soit - si le directeur de la compétition en fait la demande - d'envoyer à ce dernier le PV par courriel.

Tout club ne respectant pas cette obligation sera pénalisé d'un avertissement, de 25 € d'amende en cas de récidive, puis de 50 € à chaque nouvelle infraction.

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 la compétition. Les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont expédiées obligatoirement, par courrier affranchi au tarif "lettre", par l'arbitre (ou le responsable de la rencontre), au Directeur de la Coupe de France, au plus tard le surlendemain du jour du match.

Le non respect de cette obligation entraînera les mêmes sanctions que celles mentionnées à l'article 3.11.a)

4. Résultats – classements

4.1. Points de partie

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

Une partie perdue par forfait est comptée -1 point.

Toutefois, lorsque le total des points de parties est négatif, le score est ramené à zéro.

4.2. Points de match

Le gain du match est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties que l'équipe adverse.

En cas d'égalité de points, et ce jusqu'en ½ finale **et pour la 3e place**, l'équipe gagnante est celle ayant gagné sur l'échiquier n° 1 ou, en cas de nullité sur cet échiquier, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 2 ou, en cas de nullité sur les 2 premiers échiquiers, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 3.

Dans le cas où toutes les parties sont nulles, le gain est attribué à l'équipe dont la somme des Elo est la plus faible puis, en cas d'égalité, à l'équipe dont l'âge moyen des 4 joueurs est le plus faible.

En cas d'égalité de points lors de la finale, un match en partie de 15mn + 5 secondes par joueur est organisé, avec couleurs inversées. L'équipe vainqueur de ce match rapide est vainqueur de la Coupe de France. En cas de match nul, l'équipe ayant gagné en partie longue à l'échiquier n°1, ou en cas de nullité sur cet échiquier, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 2 ou, en cas de nullité sur les 2 premiers échiquiers, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n° 3. Si toutes les parties longues étaient nulles, l'équipe vainqueur est celle dont la somme des Elo est la plus faible, puis, en cas d'égalité, l'équipe dont l'âge moyen des 4 joueurs est la plus faible.

4.3. Forfaits

Un club forfait pour un tour ne pourra prétendre être éventuellement repêché pour un tour suivant.

4.4. Demi-finale et finale

Lors du déroulement du week-end des demi-finales et de la finale, aura lieu un match pour l'obtention de la 3e place qui se déroulera dans les mêmes conditions sportives que pour les autres matches.

4.5. Classement

Le club vainqueur de la finale remporte la Coupe de France et se qualifie pour la Coupe d'Europe des clubs. S'il est déjà qualifié via le Top 16, le finaliste est qualifié pour cette compétition.

4.6. Tenue vestimentaire

Les joueurs des équipes, lors de la ½ finale, du match pour la 3e place et de la finale, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€.

COUPE 2000

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe 2000 est organisée chaque saison.

Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

Une équipe ne peut jouer lors de la première phase que dans sa zone interdépartementale.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle est ouverte aux équipes de clubs et se déroule suivant trois phases : zone interdépartementale, phase 2 et finale.

Dans la phase de la zone interdépartementale, se qualifient pour le tour suivant :

- 1 équipe pour 1 à 4 équipes participant,
- 2 équipes pour 5 à 8 équipes participant, etc.

Dans la phase 2, se qualifient pour la finale : le 1^{er} ou les 2 premiers de chaque groupe, selon la répartition du Directeur de la Coupe 2000.

Le club vainqueur de l'édition précédente est qualifié pour la finale, sous réserve d'engager au moins une équipe en phase de zone interdépartementale.

Des repêchages pourront être opérés entre les tours pour respecter ce schéma.

1.3. Engagements

Les inscriptions sont acceptées jusqu'au début de la phase de la zone interdépartementale.

1.4. Licences

Voir règles générales.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la Coupe 2000

Il est nommé par la Commission Technique Fédérale sur proposition du responsable des compétitions.

Il récupère les résultats de la phase de la zone interdépartementale, organise dans son ensemble les phases 2 et finale (constitution des groupes par zones géographiques, nomination des organisateurs, collecte et diffusion des résultats et classements...).

2.2. Calendrier

La phase de la zone interdépartementale est organisée sous le contrôle de la Ligue qui fixe un lieu et une date antérieure au 1er avril. Les autres dates sont fixées au calendrier général.

Les autres phases sont organisées sous le contrôle du Directeur de la Coupe 2000, qui désigne les organisateurs, en répartissant les équipes qualifiées par groupes géographiques.

2.3. Transmission des résultats

Pour toutes les phases, l'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral.

Lors de la phase de la zone interdépartementale, les organisateurs transmettent les droits d'inscription au directeur de la coupe.

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 la compétition. Les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont expédiées, par courrier affranchi au tarif lettre en vigueur, par l'arbitre (ou le responsable de la rencontre), au Directeur de la Coupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

2.4. Responsable des rencontres

Ils sont nommés par le Directeur de la Coupe, sauf à la phase 2.

Ils sont chargés du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable au bon déroulement.

2.5. Arbitres

Lors de la phase interdépartementale et de la phase 2, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum AFO1.

La phase finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par le Directeur de la Coupe après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Il est fait application des règles de la Fédération Internationale des Échecs et de la Fédération Française des Échecs pour les parties égales ou supérieures à 90 minutes en vigueur à la date des matchs pour toutes les parties.

La notation des parties est obligatoire.

Les résultats sont comptabilisés pour l'Elo FIDE.

3.2. Appariements

La phase interdépartementale et la phase 2 se déroulent chacune en une journée et en 3 rondes ; la finale est jouée en 5 rondes lors du week-end prévu au calendrier fédéral.

Lors des phases des zones interdépartementales, toutes les équipes inscrites du même département doivent être appariées dans un même groupe.

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe (hormis au système Suisse).

Lors des différentes phases qualificatives, différents systèmes d'appariement peuvent être utilisés en fonction du nombre d'équipes participantes, ainsi :

- 2 équipes : match "aller-retour" avec couleurs inversées (voir annexe 1)
- 3 équipes : système Molter (voir annexe 2)
- 4 équipes : système toutes rondes (voir annexe 3)
- 5 équipes : système Molter (voir annexe 4)
- 6 équipes : système Suisse.
- 7 équipes : système Molter (voir annexe 5)
- Plus de 7 équipes en nombre pair : système Suisse
- Plus de 7 équipes en nombre impair : voir annexe 6

En annexe : règles particulières des différents systèmes.

En cas d'utilisation du système Suisse, les règles complémentaires suivantes sont appliquées :

1. L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Élo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde. Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.
2. Si deux équipes ou plus ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde. Cet article ne s'applique pas lors de la finale.
3. Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les joueurs d'un même club.

3.3. Cadence

Pour toutes les phases, la cadence est obligatoirement de 60 minutes + 30 secondes par coup.

3.4. Statut des joueurs

Voir Règles Générales, article 2.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6. Feuille de match

L'ordre dans lequel sont alignés les joueurs est du ressort du capitaine.

Avant le début d'une phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe. Pour chaque match de la phase, il choisit 4 joueurs de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre sur un document officiel.

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif pour tout joueur mal placé.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 5 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Si un capitaine remet sa liste après ce moment-là, les pendules de tous ses joueurs seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel il a remis sa liste.

Si, dans la phase de la zone interdépartementale, une seule équipe est inscrite, elle doit envoyer une composition d'équipe au Directeur de la Coupe le lendemain de la date prévue pour la phase.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des règles générales

3.7.b) Chaque joueur doit avoir un Élo estimé ou réel inférieur ou égal à 2000. L'Élo à prendre en compte est le dernier Élo publié par la FFE ou par la FIDE, ou, dans le cas d'un joueur étranger non classé FFE ou FIDE, par sa fédération. Si un joueur a déjà participé à une phase, en ayant réellement joué, il peut participer aux phases ultérieures, si son ELO reste inférieur à 2200. S'il n'y a qu'une seule équipe engagée lors de la phase de la zone interdépartementale, on considérera que ses joueurs ont réellement joué.

3.7.c) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur ne peut jouer dans 2 équipes différentes au cours d'une même phase, mais il peut participer dans une autre équipe que la sienne lors d'une phase ultérieure.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.d) Pour chaque match, une équipe a le droit de faire jouer au plus 1 joueur extra communautaire.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir règles générales.

Hors phase de la zone interdépartementale, une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir l'organisateur au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

Tout club ne se conformant pas à ces prescriptions sera sanctionné d'une amende de 50€.

3.9. Litiges

3.9.a) Litiges sportifs

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre.

Un capitaine peut interjeter appel des décisions de l'arbitre en rédigeant une réclamation. Le capitaine de l'équipe adverse et l'arbitre rédigent alors chacun un rapport donnant leur version. Tous les documents sont envoyés avec le procès-verbal du match par l'arbitre au Directeur de la Coupe qui transmet à la juridiction fédérale compétente. L'arbitre garde une trace numérique ou une copie des documents.

3.9.b) Litiges administratifs

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur les résultats d'un match. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal du match et adressée au Directeur Technique de la Ligue si le litige intervient au cours de la phase de la zone interdépartementale, au Directeur de la Coupe 2000 lors des autres phases.

Lorsque aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal du match et que la vérification n'a révélé aucune irrégularité, le résultat du match est définitivement homologué.

Dans le cas contraire, et selon la phase concernée, la Ligue ou le Directeur de la Coupe notifie ses décisions par lettre recommandée avec avis de réception aux équipes concernées.

Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 10 jours, cachet de la poste faisant foi, suivant réception de sa notification. Les litiges administratifs sont tranchés par la commission d'appels sportifs.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre complète si besoin un procès-verbal comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Élo et les résultats des parties.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et l'arbitre.

3.11. Correspondance

Les clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matchs par l'organisateur désigné par le directeur de la coupe.

Tout club n'ayant pas reçu de convocation par le club organisateur 5 jours avant la date prévue pour la rencontre doit en informer le Directeur de la Coupe. Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de l'équipe concernée.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

4.1.a) Système suisse ou toutes rondes

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

Une partie perdue par forfait (sportif ou administratif) est comptée -1 et gagnée par l'adversaire.

4.1.b) Système Molter

Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est comptée 0.5 point, une partie perdue sur l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée -1 et gagnée par l'adversaire.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point et gagnée par l'adversaire.

4.2. Points de match

4.2.a) Système suisse ou toutes rondes

Le score du match est déterminé par la somme des points de parties des équipes. Toutefois lorsque le total des points de parties d'une équipe est négatif, le score est ramené à zéro. Le score du match établi, il détermine les points de parties pour (gains) et contre (pertes) de chaque équipe, ainsi que le différentiel : gains-pertes.

Un match gagné est compté 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point, un match perdu par forfait 0 point.

4.2.b) Système Molter

Pas de points de match en système Molter, seuls les points de parties sont comptabilisés.

4.3. Forfaits

Une équipe forfait pour une phase ne peut être repêchée pour une phase ultérieure, sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le Directeur de la Coupe.

4.4. Classement

4.4.a) Match entre deux équipes

En cas d'égalité de points de parties, l'équipe vainqueur est l'équipe ayant le Berlin le plus élevé. En cas de nouvelle égalité, c'est l'équipe ayant la moyenne Elo la plus faible, puis en cas de nouvelle égalité, l'équipe la plus jeune.

4.4.b) Système suisse ou toutes rondes

Le classement est fait aux points de matchs, avec départage par la somme des différentiels (gains - pertes), puis par la somme des points de parties "pour", et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

4.4.c) Système Molter

Le classement est fait aux points de parties, avec départage au Berlin, et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

4.5. Titre

Le club terminant premier lors de la phase finale remporte la Coupe 2000.

Le trophée " Coupe 2000" sera définitivement acquis au club le remportant trois fois.

ANNEXE A LA COUPE 2000

1. Appariement pour un groupe à 2 équipes.

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

Ronde 1	Ronde 2
A1-B1	B1-A1
B2-A2	A2-B2
A3-B3	B3-A3
B4-A4	A4-B4

2. Appariement au système Molter pour 3 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-B1	B1-C1	C1-A1
A2-C1	B2-A1	C2-B1
B2-C2	C2-A2	A2-B2
C3-B3	A3-C3	B3-A3
C4-A3	A4-B3	B4-C3
B4-A4	C4-B4	A4-C4

3. Appariement d'un toutes rondes avec 4 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes

R1	R2	R3
A-D	D-C	B-D
B-C	A-B	C-A

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs

4. Appariement au système Molter pour 5 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-D1	C1-E1	A1-C1
B1-C1	D1-B1	B1-E1
E1-D2	B2-A1	D1-E2
C2-A2	A2-E2	C2-B2
E2-B2	D2-C2	D2-A2
A3-E3	C3-A3	B3-D3
D3-C3	E3-B3	E3-C3
B3-A4	E4-D3	A3-B4
C4-E4	A4-D4	C4-D4
D4-B4	B4-C4	E4-A4

5. Appariement au système Molter pour 7 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-C1	C1-F1	A1-F1
B1-G1	D1-E1	B1-E1
F1-D1	G1-A1	G1-C1
E1-F2	A2-B1	C2-D1
B2-C2	C2-E2	D2-B2
D2-A2	F2-B2	E2-A2
E2-G2	G2-D2	F2-G2
A3-E3	B3-F3	C3-B3
D3-B3	E3-C3	D3-A3
F3-G3	G3-D3	G3-E3
C3-D4	B4-A3	E4-F3
G4-C4	A4-G4	A4-C4
E4-B4	C4-F4	B4-G4
F4-A4	D4-E4	F4-D4

6. Appariement pour un groupe de plus de 7 équipes en nombre impair

6.1. Phase de zone interdépartementale

Le groupe est scindé en 2 sous-groupes :

- Un sous-groupe de 3 équipes qui sera apparié au système Molter indiqué au § 3. L'équipe terminant 1^{er} de ce groupe sera qualifiée pour le tour suivant.
- Un sous-groupe composé des autres équipes qui seront appariées au système Suisse, comme indiqué à l'art. 3.2. Le nombre de qualifiés de ce sous-groupe est identique au barème spécifié à l'article 1.2.

Tirage au sort des équipes composant le sous-groupe "Molter" :

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
- L'arbitre fait 3 "paquets" d'équipes. Chaque paquet doit avoir le même nombre d'équipes.
 - Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo.
 - Paquet C : équipes ayant les plus basses moyennes Elo.
 - Paquet B : les équipes restantes.

En cas de nombre d'équipes non multiple de 3, on met une équipe supplémentaire dans le paquet C, puis dans le paquet B si nécessaire.

- L'arbitre tire au sort une équipe du paquet A, puis du paquet B, puis du paquet C.
- Un club ne peut avoir plusieurs équipes dans le sous-groupe Molter. Si une deuxième équipe d'un club est tirée au sort, l'arbitre doit tirer une autre équipe du même paquet.

6.2. Phase 2

En cas de nombre impair et supérieur à 8 équipes, l'arbitre forme deux sous-groupes.

Le sous-groupe apparié au système Molter compte une équipe de moins que le groupe apparié au système Suisse. (exemple : pour un groupe de 15 équipes, le sous-groupe « Molter » est composé de 7 équipes et le sous-groupe « Suisse » est composé de 8 équipes).

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
 - L'arbitre fait 2 "paquets" d'équipes.
 - Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo
 - Paquet B : équipes ayant les plus basses moyennes Elo
- Le paquet B compte une seule équipe de plus que le paquet A
- Pour un sous-groupe « Suisse » devant comporter x équipes, l'arbitre tire au sort x/2 équipes dans le paquet A et x/2 équipes dans le paquet B.
 - Les équipes non tirées constituent le sous-groupe « Molter ».

7. Appariement de la finale

L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.

Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste. En cas de nombre d'équipes impair, l'équipe exempte se verra attribuer 3 points de matchs, un différentiel de +2 et 2 points de partie.

7.1. Tenue vestimentaire

Les joueurs des équipes, lors de la finale, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club au minimum à la première et la dernière ronde. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€.

COUPE JEAN-CLAUDE LOUBATIÈRE

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe Jean-Claude Loubatière est organisée chaque saison.

Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

Une équipe ne peut jouer lors de la première phase que dans son département.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle est ouverte aux équipes de clubs et se déroule suivant quatre phases : départementale, phase 2, phase 3 et finale.

Au cours des phases départementales, des phases 2 et 3, se qualifient pour le tour suivant :

- 1 équipe pour 1 à 4 équipes participant,
- 2 équipes pour 5 à 8 équipes participant, etc.

Le club vainqueur de l'édition précédente est qualifié pour la finale, sous réserve d'engager au moins une équipe en phase départementale.

Des repêchages pourront être opérés entre les tours pour respecter ce schéma.

1.3. Engagements

Les inscriptions sont acceptées jusqu'au début de la phase départementale.

1.4. Licences

Voir Règles Générales.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la Coupe Jean-Claude Loubatière

Il est nommé par la Commission Technique Fédérale sur proposition du responsable des compétitions.

Il récupère les résultats de la phase départementale, organise dans son ensemble les phases 2 et 3 ainsi que la finale (constitution des groupes par zones géographiques, nomination des organisateurs, collecte et diffusion des résultats et classements...)

2.2. Calendrier

La phase départementale est organisée sous le contrôle du comité départemental, ou à défaut de la Ligue, qui fixe un lieu et une date antérieure au 31 décembre.

Les dates des autres phases sont fixées au calendrier général.

2.3. Transmission des résultats

Pour toutes les phases, l'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral. Les organisateurs transmettent l'ensemble des documents (sans les feuilles de parties) au Directeur de la Coupe. Lors de la phase départementale, les documents doivent être accompagnés des droits d'inscription.

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 la compétition. Les éventuelles attestations, réclamations, etc. sont expédiées, par courrier affranchi au tarif lettre en vigueur, par l'arbitre (ou le responsable de la rencontre), au Directeur de la Coupe, au plus tard le surlendemain du jour du match.

2.4. Responsable des rencontres

Hormis lors de la phase départementale, les responsables des rencontres sont nommés par le Directeur de la Coupe. Ils sont chargés du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable.

2.5. Arbitres

Lors des phases départementales, des phases 2 et 3, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum AFO1.

La phase finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par le Directeur de la Coupe après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

3. Déroulement des rencontres

3.1. Règles du jeu

Il est fait application des règles de la Fédération Internationale des Echecs et de la Fédération Française des Echecs pour les parties égales ou supérieures à 60 minutes en vigueur à la date des matchs pour toutes les parties.

La notation des parties est obligatoire.

Les résultats seront comptabilisés pour le classement lent FIDE en cas de parties entre deux joueurs ayant :

- les deux : un Elo lent FIDE inférieur à 1600
- un Elo national lent pour l'un et un Elo lent FIDE inférieur à 1600 pour l'adversaire.

3.2. Appariements

Les phases départementale, 2 et 3 se déroulent chacune sur une journée et en 3 rondes ; la finale est jouée en 5 rondes lors du week-end prévu au calendrier fédéral.

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe. (hormis en système Suisse)

Lors des différentes phases qualificatives, différents systèmes d'appariement peuvent être utilisés en fonction du nombre d'équipes participantes, ainsi :

- 2 équipes : match "aller-retour" avec couleurs inversées (voir annexe 5.1)
- 3 équipes : système Molter (voir annexe 5.2)
- 4 équipes : système toutes rondes (voir annexe 5.3)
- 5 équipes : système Molter (voir annexe 5.4)
- 6 équipes : système Suisse.
- 7 équipes : système Molter (voir annexe 5.5)
- Plus de 7 équipes en nombre pair : système Suisse
- Plus de 7 équipes en nombre impair : voir annexe 5.6

(en annexe : règles particulières des différents systèmes).

En cas d'utilisation du système Suisse, les règles complémentaires suivantes sont appliquées :

1. L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines et qui joueront lors de la première ronde. Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.
2. Si deux équipes ou plus ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde. Cet article ne s'applique pas lors de la finale.
3. Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les joueurs d'un même club.

3.3. Cadence

Chaque joueur dispose de 60 minutes, fin de partie au KO ou la cadence Fischer équivalente.

Pour la finale, la cadence est obligatoirement de 50 minutes + 10 secondes par coup.

3.4. Statut des joueurs

Voir Règles Générales, article 2.

3.5. Capitaines

Voir Règles Générales, article 8.

3.6. Feuille de match

L'ordre dans lequel sont alignés les joueurs est du ressort du capitaine.

Avant le début d'une phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 5 joueurs maximum composant son équipe.

Pour chaque match de la phase, il choisit 4 joueurs de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre sur un document officiel.

Le non-respect de cet article entraîne un forfait administratif pour tout joueur mal placé.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 5 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Si un capitaine remet sa liste après ce moment-là, les pendules de tous ses joueurs seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel il a remis sa liste.

Si, dans la phase départementale, une seule équipe est inscrite, elle doit envoyer une composition d'équipe au directeur de la coupe le lendemain de la date prévue pour la phase.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Chaque équipe est composée de 4 joueurs licenciés A respectant l'article 1 des règles générales.

3.7.b) Chaque joueur doit avoir un Elo estimé ou réel inférieur ou égal à 1700. L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié, ou, dans le cas d'un joueur étranger non classé FFE ou FIDE, par sa fédération. Si un joueur a déjà participé à une phase, en ayant réellement joué, il peut participer aux phases ultérieures, quelque soit son Elo. S'il n'y a qu'une seule équipe engagée lors de la phase départementale, on considérera que ses joueurs ont réellement joué.

3.7.c) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur ne peut jouer dans 2 équipes différentes au cours d'une même phase, mais il peut participer dans une autre équipe que la sienne lors d'une phase ultérieure.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.d) Pour chaque match, une équipe a le droit de faire jouer au plus 1 joueur extra communautaire.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales.

Après la phase départementale, une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit avertir l'organisateur au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

Tout club ne se conformant pas à ces prescriptions sera sanctionné d'une amende de 50€.

3.9. Litiges

3.9.a) litiges sportifs

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre.

Un capitaine peut interjeter appel des décisions de l'arbitre en rédigeant une réclamation. Le capitaine de l'équipe adverse et l'arbitre rédigent alors chacun un rapport donnant leur version. Tous les documents sont envoyés avec le procès-verbal du match par l'arbitre au Directeur de la Coupe qui transmet à la juridiction fédérale compétente. L'arbitre garde une trace numérique ou une copie des documents.

3.9.b) litiges administratifs

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur les résultats d'un match. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal du match et adressée au Directeur Technique du département si le litige intervient au cours de la phase départementale, au Directeur de la Coupe dans les autres cas.

Lorsque aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal du match et que la vérification n'a révélé aucune irrégularité, le résultat du match est définitivement homologué.

Dans le cas contraire, et selon la phase concernée, le Comité Départemental ou le Directeur de la Coupe notifie ses décisions par lettre recommandée avec avis de réception aux équipes concernées.

Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 10 jours, cachet de la poste faisant foi, suivant réception de sa notification.

Les litiges administratifs sont tranchés par la commission d'appels sportifs.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre complète si besoin un procès-verbal comportant les noms et prénoms des joueurs, leur code fédéral, leur Elo et les résultats des parties.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et l'arbitre.

3.11. Correspondance

Les clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matchs par l'organisateur désigné par le directeur de la coupe.

Tout club n'ayant pas reçu de convocation par le club organisateur 5 jours avant la date prévue pour la rencontre doit en informer le Directeur de la Coupe. Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur de l'équipe concernée.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

4.1.a) Système Suisse ou toutes rondes

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

Une partie perdue par forfait (sportif ou administratif) est comptée -1 et gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci est en infraction.

4.1.b) Système Molter

Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est comptée 0.5 point, une partie perdue sur l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée -1.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point et gagnée par l'adversaire.

4.2. Points de match

4.2.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le score du match est déterminé par la somme des points de parties des équipes. Toutefois lorsque le total des points de parties d'une équipe est négatif, le score est ramené à zéro. Le score du match établi, il détermine les points de parties pour (gains) et contre (pertes) de chaque équipe, ainsi que le différentiel : gains-pertes.

Un match gagné est compté 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point, un match perdu par forfait 0 point.

4.2.b) Système Molter

Pas de points de match en système Molter, seuls les points de parties sont comptabilisés.

4.3. Forfaits

Une équipe forfait pour une phase ne peut être repêchée pour une phase ultérieure, sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le Directeur de la Coupe.

4.4. Classement

4.4.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le classement est fait aux points de matchs, avec départage par la somme des différentiels (gains-pertes), puis par la somme des points de parties "pour", et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

4.4.b) Système Molter

Le classement est fait aux points de parties, avec départage au Berlin, et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo diffusés (au prorata des participations) la plus basse.

4.5. Titre

Le club terminant premier lors de la phase finale remporte la Coupe Jean-Claude Loubatière.

Le trophée " Coupe Jean-Claude Loubatière" sera définitivement acquis au club le remportant trois fois.

5. ANNEXE

5.1. Appariement pour un groupe à 2 équipes.

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

Ronde 1	Ronde 2
A1-B1	B1-A1
B2-A2	A2-B2
A3-B3	B3-A3
B4-A4	A4-B4

5.2. Appariement au système Molter pour 3 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-B1	B1-C1	C1-A1
A2-C1	B2-A1	C2-B1
B2-C2	C2-A2	A2-B2
C3-B3	A3-C3	B3-A3
C4-A3	A4-B3	B4-C3
B4-A4	C4-B4	A4-C4

5.3. Appariement d'un toute-roudes avec 4 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A-D	D-C	B-D
B-C	A-B	C-A

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs

5.4. Appariement au système Molter pour 5 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-D1	C1-E1	A1-C1
B1-C1	D1-B1	B1-E1
E1-D2	B2-A1	D1-E2
C2-A2	A2-E2	C2-B2
E2-B2	D2-C2	D2-A2
A3-E3	C3-A3	B3-D3
D3-C3	E3-B3	E3-C3
B3-A4	E4-D3	A3-B4
C4-E4	A4-D4	C4-D4
D4-B4	B4-C4	E4-A4

5.5. Appariement au système Molter pour 7 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-C1	C1-F1	A1-F1
B1-G1	D1-E1	B1-E1
F1-D1	G1-A1	G1-C1
E1-F2	A2-B1	C2-D1
B2-C2	C2-E2	D2-B2
D2-A2	F2-B2	E2-A2
E2-G2	G2-D2	F2-G2
A3-E3	B3-F3	C3-B3
D3-B3	E3-C3	D3-A3
F3-G3	G3-D3	G3-E3
C3-D4	B4-A3	E4-F3
G4-C4	A4-G4	A4-C4
E4-B4	C4-F4	B4-G4
F4-A4	D4-E4	F4-D4

5.6. Appariement pour un groupe de plus de 7 équipes en nombre impair

Le groupe est scindé en 2 sous-groupes :

- Un sous-groupe de 3 équipes qui sera apparié au système Molter indiqué au § 3. L'équipe terminant 1^{ère} de ce groupe sera qualifiée pour le tour suivant.
- Un sous-groupe composé des autres équipes qui seront appariées au système Suisse, comme indiqué à l'art. 3.2. Le nombre de qualifiés de ce sous-groupe est identique au barème spécifié à l'article 1.2.

Tirage au sort des équipes composant le sous-groupe "Molter" :

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
- L'arbitre fait 3 "paquets" d'équipes

Chaque paquet doit avoir le même nombre d'équipes.

- Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo
- Paquet C : équipe ayant les plus basses moyennes Elo
- Paquet B : les équipes restantes.

En cas de nombre d'équipe non multiple de 3, on met une équipe supplémentaire dans le paquet C, puis dans le paquet B si nécessaire.

- L'arbitre tire au sort une équipe du paquet A, puis du paquet B, puis du paquet C.
- Un club ne peut avoir plusieurs équipes dans le sous-groupe Molter. Si une deuxième équipe d'un club est tirée au sort, l'arbitre doit tirer une autre équipe du même paquet.

5.7. Appariement de la finale

L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.

Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.

En cas de nombre d'équipes impair, l'équipe exempte se verra attribuer 3 points de matchs, un différentiel de +2 et 2 points de partie.

5.7.a) Tenue vestimentaire

Les joueurs des équipes, lors de la finale, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif du club au minimum à la première et la dernière ronde. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€.

COUPE DE LA PARITE

1. Organisation générale

1.1. Structure

La Coupe de la parité est organisée chaque saison.
Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle est ouverte aux équipes de Clubs et se déroule suivant trois phases : zone interdépartementale, phase 2 et finale.

Dans la phase zone interdépartementale, se qualifient pour le tour suivant :

- 1 équipe pour 1 à 3 équipes participant,
- 2 équipes pour 4 à 6 équipes participant, etc.

Dans la phase 2, se qualifient pour la finale :

- le premier ou les deux premiers de chaque groupe, selon la répartition du Directeur de la Coupe.
- D'autre part, le club vainqueur de l'édition précédente est qualifié pour la finale sous réserve d'engager au moins une équipe en phase zone interdépartementale.

Le Directeur de la Coupe peut procéder à des repêchages si nécessaires.

1.3. Engagements

Les inscriptions sont acceptées jusqu'au début de la phase zone interdépartementale.

1.4. Licences

Voir règles générales.

Le non-respect de cet article entraîne la perte du match 3-0 pour le club fautif (4-0 de point de parties).

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la Coupe de la parité

Il est nommé par la Commission Technique Fédérale sur proposition du responsable des compétitions.

Il récupère les résultats des phases zones interdépartementales, organise dans son ensemble les phases 2 et la finale (constitution des groupes, nomination des organisateurs,...).

Il informe les clubs désignés organisateurs dans les meilleurs délais et il cherche des candidats pour la finale.

2.2. Calendrier

Les dates des trois phases sont inscrites au calendrier fédéral.

La première phase (zone interdépartementale) est organisée sous le contrôle de la Ligue qui fixe un lieu.

2.3. Appariements

La phase zone interdépartementale et la phase 2 se déroulent chacune sur une journée et en 3 rondes ; la finale est jouée en 5 rondes lors du week-end prévu au calendrier fédéral.

Lors des phases zones interdépartementales, toutes les équipes inscrites du même département doivent être appariées dans un même groupe.

Les couleurs sont attribuées par le tirage au sort de la lettre de chaque équipe selon les systèmes d'appariement figurant en annexe (hormis au système Suisse).

Lors des différentes phases qualificatives, différents systèmes d'appariement peuvent être utilisés en fonction du nombre d'équipes participantes, ainsi :

- 2 équipes : match "aller-retour" avec couleurs inversées (voir annexe 1)
- 3 équipes : système Molter (voir annexe 2)
- 4 équipes : système toutes rondes (voir annexe 3)
- 5 équipes : système Molter (voir annexe 4)
- 6 équipes : système Suisse.
- 7 équipes : système Molter (voir annexe 5)
- Plus de 7 équipes en nombre pair : système Suisse
- Plus de 7 équipes en nombre impair : voir annexe 6

En annexe : règles particulières des différents systèmes.

En cas d'utilisation du système Suisse, les règles complémentaires suivantes sont appliquées :

1. L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Élo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde. Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.
2. Si deux équipes ou plus ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde. Cet article ne s'applique pas lors de la finale.
3. Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les joueurs d'un même club.

2.4. Gestion des résultats et correspondance

Pour toutes les phases, les résultats doivent être validés et saisis par l'arbitre officiant. Celui-ci doit en outre envoyer le soir même les résultats au Directeur de la Coupe par texto ou e-mail avant 22h00.

De plus, pour la phase zone interdépartementale, les organisateurs transmettent les droits d'inscription au Directeur de la Coupe.

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 la compétition.

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.

Les clubs sont informés dans les meilleurs délais du lieu et de l'heure des matchs par l'organisateur.

Tout club n'ayant pas reçu de convocation par le club organisateur 5 jours avant la date prévue pour la rencontre doit en informer le Directeur de la Coupe. Le non-respect de cette procédure interdit tout recours ultérieur du club concerné.

2.5. Responsable des rencontres

Hormis lors de la phase zone interdépartementale, les responsables des rencontres sont nommés par le Directeur de la Coupe. Ils sont chargés du bon déroulement de la phase, et notamment de la présence de tout le matériel indispensable.

2.6. Arbitres

Lors de la phase zone interdépartementale et de la phase 2, l'organisateur désigne l'arbitre, qui doit être au minimum un AFO1.

La phase finale est dirigée par un arbitre fédéral nommé par le Directeur de la Coupe après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage (DNA).

3. Déroulement des matchs

3.1. Composition des équipes

3.1.a) Chaque équipe est composée de 2 joueurs et de 2 joueuses licenciés A respectant l'article 1 des règles générales. Le cumul des classements Elo, estimés ou réels, de l'équipe doit être inférieur ou égal à 8000. S'il n'y a que 3 joueurs, il doit être inférieur à 6000.

Si un joueur a déjà participé à une phase, en ayant réellement joué, il peut participer aux phases ultérieures, quelque soit son Elo. S'il n'y a qu'une seule équipe engagée lors de la phase zone interdépartementale, on considérera que ses joueurs ont réellement joué.

Une équipe qualifiée peut dépasser la limite de 8000 points Elo uniquement si elle est composée des mêmes joueurs ayant participé à une même phase précédente.

3.1.b) Placement des joueurs

- système Suisse: 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) joueur(s) ayant le plus fort Elo.

- système Molter: la règle des 100 points ne s'applique pas.

3.1.c) Avant le début d'une phase, le capitaine remet une liste ordonnée de 6 joueurs maximum (3 joueurs et 3 joueuses maximum) respectant l'article 3.1b. Pour chaque match de la phase, il choisit 2 joueurs et 2 joueuses de cette liste, sans en changer l'ordre et donne sa composition à l'arbitre.

3.1.d) Pour chaque match, une équipe a le droit de faire jouer au plus 1 joueur étranger (hormis les ressortissants de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans).

3.1.e) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, un joueur ou une joueuse ne peut jouer dans 2 équipes différentes au cours d'une même phase, mais il peut participer dans une autre équipe de son club que la sienne dans une phase ultérieure.

Le non respect des points 3.1.a),d),e) de cet article entraîne la perte du match 3-0 pour l'équipe fautive (4-0 de points de parties). Le non respect du point 3.1.c) concernant le nombre maximum de 2 joueurs ou joueuses entraîne un -1 (ou -2 si 2 fautifs) à la somme des points de parties pour l'équipe fautive. Il ne peut être inférieur à zéro.

3.2. Forfaits

Forfait sportif (voir règles générales).

Hormis pour la phase zone interdépartementale, une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 3 joueurs, doit en avertir l'organisateur, au plus tard l'avant veille du jour fixé par le match.

Tout club ne se conformant pas à ces prescriptions sera sanctionné d'une amende de 50€.

3.3. Cadence

Cadence Fischer obligatoire de 50 minutes + 10 secondes par coup.

3.4. Capitaines

Voir règles générales, article 8.

3.5. Feuille de match

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 5 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre sur un document officiel.

Si un capitaine remet sa liste après ce moment-là, les pendules de tous ses joueurs seront avancées d'un temps égal au retard avec lequel il a remis sa liste.

3.6. Litiges

3.6.a) Litiges sportifs

Lorsqu'un litige survient en cours de partie, celle-ci doit être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre.

Un capitaine peut interjeter appel des décisions de l'arbitre en rédigeant une réclamation. Le capitaine de l'équipe adverse et l'arbitre rédigent alors chacun un rapport donnant leur version. Tous les documents sont envoyés avec le procès-verbal du match par l'arbitre au Directeur de la Coupe qui transmet à la juridiction fédérale compétente. L'arbitre garde une trace numérique ou une copie des documents.

3.6.b) Litiges administratifs

Une équipe peut poser des réserves d'ordre administratif sur les résultats d'un match. Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation qui est jointe au procès-verbal du match et adressée au Directeur Technique de la Ligue si le litige intervient au cours de la phase zone interdépartementale, au Directeur de la Coupe lors des autres phases.

Lorsque aucune réserve n'a été jointe au procès-verbal du match et que la vérification n'a révélé aucune irrégularité, le résultat du match est définitivement homologué.

Dans le cas contraire, et selon la phase concernée, la Ligue ou le Directeur de la Coupe notifie ses décisions aux équipes concernées.

Un appel de ses décisions peut être interjeté dans les 10 jours, cachet de la poste faisant foi, suivant réception de sa notification.

Les litiges administratifs sont tranchés par la commission d'appels sportifs.

4. Résultats et classements

4.1. Points de parties

4.1.a) Système Suisse ou toutes rondes

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

4.1.b) Système Molter

Une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est comptée 0.5 point, une partie perdue sur l'échiquier est comptée 0 point.

4.1.c) Pour les deux systèmes

Une partie perdue par forfait sportif est comptée :

- -1 dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers suivants,
- 0 dans les autres cas.

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

4.2. Points de match

4.2.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le score du match est déterminé par la somme des points de parties des équipes. Toutefois lorsque le total des points de parties d'une équipe est négatif, le score est ramené à zéro. Le score du match établi, il détermine les points de parties pour (gains) et contre (pertes) de chaque équipe, ainsi que le différentiel : gains-pertes.

Un match gagné est compté 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point, un match perdu par forfait 0 point.

4.2.b) Système Molter

Pas de points de match en système Molter, seuls les points de parties sont comptabilisés.

4.3. Classement

4.3.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le classement est fait aux points de matchs, avec départage au différentiel (gains-pertes), et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo publiés (au prorata des participations) la plus basse.

4.3.b) Système Molter

Le classement est fait aux points de parties, avec départage au Berlin, et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des derniers Elo publiés (au prorata des participations) la plus basse.

4.4. Titre

Le club terminant 1^{er} lors de la phase finale remporte la Coupe de la parité.

5. ANNEXE A LA COUPE DE LA PARITE

5.1. Appariement pour un groupe à 2 équipes.

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

Ronde 1	Ronde 2
A1-B1	B1-A1
B2-A2	A2-B2
A3-B3	B3-A3
B4-A4	A4-B4

5.2. Appariement au système Molter pour 3 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-B1	B1-C1	C1-A1
A2-C1	B2-A1	C2-B1
B2-C2	C2-A2	A2-B2
C3-B3	A3-C3	B3-A3
C4-A3	A4-B3	B4-C3
B4-A4	C4-B4	A4-C4

5.3. Appariement d'un toutes rondes avec 4 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes

R1	R2	R3
A-D	D-C	B-D
B-C	A-B	C-A

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers impairs

5.4. Appariement au système Molter pour 5 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-D1	C1-E1	A1-C1
B1-C1	D1-B1	B1-E1
E1-D2	B2-A1	D1-E2
C2-A2	A2-E2	C2-B2
E2-B2	D2-C2	D2-A2
A3-E3	C3-A3	B3-D3
D3-C3	E3-B3	E3-C3
B3-A4	E4-D3	A3-B4
C4-E4	A4-D4	C4-D4
D4-B4	B4-C4	E4-A4

5.5. Appariement au système Molter pour 7 équipes

La lettre de chaque équipe est tirée au sort après la remise des compositions d'équipes.

R1	R2	R3
A1-C1	C1-F1	A1-F1
B1-G1	D1-E1	B1-E1
F1-D1	G1-A1	G1-C1
E1-F2	A2-B1	C2-D1
B2-C2	C2-E2	D2-B2
D2-A2	F2-B2	E2-A2
E2-G2	G2-D2	F2-G2
A3-E3	B3-F3	C3-B3
D3-B3	E3-C3	D3-A3
F3-G3	G3-D3	G3-E3
C3-D4	B4-A3	E4-F3
G4-C4	A4-G4	A4-C4
E4-B4	C4-F4	B4-G4
F4-A4	D4-E4	F4-D4

5.6. Appariement pour un groupe de plus de 7 équipes en nombre impair

5.6 a) Phase de zone interdépartementale

Le groupe est scindé en 2 sous-groupes :

- Un sous-groupe de 3 équipes qui sera apparié au système Molter indiqué au § 2. L'équipe terminant 1^{re} de ce groupe sera qualifiée pour le tour suivant.
- Un sous-groupe composé des autres équipes qui seront appariées au système Suisse, comme indiqué à l'art. 3.2. Le nombre de qualifiés de ce sous-groupe est identique au barème spécifié à l'article 1.2.

Tirage au sort des équipes composant le sous-groupe "Molter" :

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
- L'arbitre fait 3 "paquets" d'équipes. Chaque paquet doit avoir le même nombre d'équipes.
 - Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo.
 - Paquet C : équipes ayant les plus basses moyennes Elo.
 - Paquet B : les équipes restantes.

En cas de nombre d'équipe non multiple de 3, on met une équipe supplémentaire dans le paquet C, puis dans le paquet B si nécessaire.

- L'arbitre tire au sort une équipe du paquet A, puis du paquet B, puis du paquet C.
- Un club ne peut avoir plusieurs équipes dans le sous-groupe Molter. Si une deuxième équipe d'un club est tirée au sort, l'arbitre doit tirer une autre équipe du même paquet.

5.6 b) Phase 2

En cas de nombre impair et supérieur à 8 équipes, l'arbitre forme deux sous-groupes.

Le sous-groupe apparié au système Molter compte une équipe de moins que le groupe apparié au système Suisse. (exemple : pour un groupe de 15 équipes, le sous-groupe « Molter » est composé de 7 équipes et le sous-groupe « Suisse » est composé de 8 équipes.

- L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.
 - L'arbitre fait 2 "paquets" d'équipes.
 - Paquet A : équipes ayant les plus fortes moyennes Elo
 - Paquet B : équipes ayant les plus basses moyennes Elo
- Le paquet B compte une seule équipe de plus que le paquet A
- Pour un sous-groupe « Suisse » devant comporter x équipes, l'arbitre tire au sort x/2 équipes dans le paquet A et x/2 équipes dans le paquet B.
 - Les équipes non tirées constituent le sous-groupe « Molter ».

5.7. Appariement de la finale

L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines qui joueront lors de la première ronde.

Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste. En cas d'équipe en nombre impair, l'équipe exempte se verra attribuer 3 points de matchs, un différentiel de +2 et 2 points de partie.

5.7.a) Tenue vestimentaire lors de la finale

Les joueurs des équipes, lors de la finale, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club au minimum à la première et la dernière ronde. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€.

CHAMPIONNAT DE FRANCE FÉMININ DES CLUBS

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le championnat de France Féminin des Clubs est organisé chaque saison. Il comporte 3 divisions :

- Top 12F, comprenant 12 équipes (Top 12F)
- Nationale 1 féminine, composée de 4 groupes de 8 équipes (N1F) ;
- Nationale 2 féminines, composée d'autant de groupes que de zones interdépartementales pour la première phase et de 8 groupes au maximum pour la deuxième phase (N2F).

Les clubs des principautés de Monaco et d'Andorre sont autorisés à participer au championnat de France féminin des clubs. Ils peuvent accéder au Top 12 féminin sous réserve de ne pas participer à la plus haute division d'un autre championnat fédéral.

Tous les groupes (Top 12F, N1F et N2F) sont organisés sous la responsabilité de la Commission Technique Fédérale.

1.2. Déroulement de la compétition

1.2.a) Top 12F

Un club ne peut engager qu'une équipe.

Le Top 12F se joue en deux phases :

- La première phase est divisée en 2 groupes de 6 équipes.

Une liste de 10 joueuses au maximum (dont au moins une féminine française) doit être déposée au plus tard 30 jours avant le début de la compétition au directeur du Top 12F. Ces joueuses doivent être en conformité avec l'article 3.7.a. Toute joueuse ne figurant pas sur cette liste ne pourra pas participer au Top 12F.

Un championnat toutes rondes est organisé à l'intérieur d'un même groupe. Les groupes sont constitués en fonction des moyennes Elo calculées sur la plus forte composition d'équipe susceptible d'être alignée figurant sur chaque liste. Les équipes sont classées de 1 à 12 dans l'ordre décroissant. Le groupe A comprend les équipes 1, 4, 5, 8, 9 et 12. Le groupe B comprend les équipes 2, 3, 6, 7, 10 et 11. Les 2 premiers de chaque groupe se qualifient pour les demi-finales, les 2 dernières de chaque groupe descendent en N1F.

- La deuxième phase comprend :
 - a) les demi-finales opposant le 1er de chaque groupe (avec les blancs au premier échiquier) au 2ème de l'autre groupe.
 - b) la finale pour le titre et match de classement pour la 3ème place (tirage au sort des couleurs à l'issue des demi-finales).

1.2.b) N1F

Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.

La N1F se joue sur 3 rondes au système Suisse ou au système Molter si le nombre d'équipes est impair.

Les équipes classées 1^{ère} de chaque groupe de N1F accèdent au Top 12F à l'issue de la saison.

Les équipes classées 7^e et 8^e de chaque groupe de N1F descendent en N2F à l'issue de la saison.

Les équipes doivent présenter une liste ordonnée de 5 joueuses maximum sur place. Uniquement ces joueuses sont autorisées à participer à la compétition. Les équipes sont ordonnées suivant la moyenne Elo calculée sur le classement des 4 joueuses figurant sur cette liste et jouant à la première ronde.

Les équipes sont appariées selon le même procédé que pour la Coupe Loubatière sans application des règles complémentaires relatives au système Suisse.

Si une équipe refuse son accession en Top 12F avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe suivante de son groupe. Une équipe rétrogradée à sa demande ne pourra la saison suivante user de son éventuel droit d'accession dans la division supérieure. En cas de places disponibles, sur proposition de la Direction Nationale des Echecs au Féminin, la Commission Technique Fédérale procède à des repêchages.

1.2.c) N2F

Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.

La N2F se déroule en deux phases :

- une phase zone interdépartementale
- une phase inter-zones interdépartementales

Pour 1 à 3 équipes engagées dans la phase zone interdépartementale, seule la première se qualifie pour la phase suivante,

Pour 4 à 6 équipes, 2 qualifiées,

Pour 7 à 9 équipes, 3 qualifiées, etc.

Les équipes classées premières à l'issue de la phase inter-zones interdépartementales de N2F accèdent à la N1F.

Les équipes doivent présenter une liste ordonnée de 5 joueuses maximum sur place. Uniquement ces joueuses sont autorisées à participer à la compétition. Les équipes sont ordonnées suivant la moyenne Elo calculée sur le classement des 4 joueuses figurant sur cette liste et jouant à la première ronde.

En N2F phase zone interdépartementale, les équipes sont appariées selon le même procédé que pour la Coupe Loubatière avec application des règles complémentaires relatives au système Suisse (voir ci-dessous).

En N2F phase inter-zones interdépartementales, les équipes sont appariées selon le même procédé que pour la Coupe Loubatière sans application des règles complémentaires relatives au système Suisse.

Règles complémentaires dans le cas d'un système Suisse :

1. L'arbitre classe les équipes dans l'ordre décroissant des moyennes des derniers Elo diffusés, sur la base des 4 joueurs annoncés par les capitaines et qui joueront lors de la première ronde. Il tire ensuite la couleur du premier joueur de l'équipe en tête de liste.
2. Si deux équipes ou plus ont remporté leurs deux premiers matchs, elles ne sont pas appariées ensemble à la troisième ronde.
3. Il convient d'éviter autant que possible les matchs opposant les joueurs d'un même club.

S'il y a moins de 8 groupes lors de la phase inter-zones interdépartementales, des places supplémentaires pour la N1F seront attribuées par la Commission Technique Fédérale suivant le nombre d'équipes de chaque groupe. Le nombre d'équipes pouvant accéder à la N1F ne devra toutefois pas dépasser 8.

Si une équipe classée 1ère refuse son accession avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe deuxième de son groupe. Une équipe rétrogradée à sa demande ne pourra la saison suivante user de son éventuel droit d'accession dans la division supérieure. En cas de places disponibles, sur proposition de la Direction Nationale des Echecs au Féminin, la Commission Technique Fédérale procède à des repêchages.

1.3. Engagements

Dès la fin du Championnat de la saison précédente, des formulaires d'engagement en Top 12F et en N1F sont expédiés aux clubs concernés qui doivent les renvoyer avec les droits d'inscription avant la date limite fixée par la Fédération, sous peine de non inscription au Championnat.

1.4. Licences

Voir Règles Générales.

2. Organisation de la compétition

2.1. Les directeurs des compétitions

2.1.a) Responsable des compétitions fédérales

Le bureau fédéral nomme la directrice de la compétition.

Celle-ci propose les directeurs de Nationale (de Top 12F à la N2F) à la Commission Technique Fédérale.

2.1.b) Directeur de Nationale

Du Top12F à la N2F, il est nommé en début de saison par la directrice de la compétition.

En Top 12F, il prend aussi les fonctions de directeur de groupe.

De la N1F à la N2F, il nomme en début de saison les directeurs de groupes.

Il centralise les résultats, confirme les classements provisoires et établit le classement final qu'il communique au secrétariat fédéral.

2.1.c) Directeur de groupe

Il désigne, pour chaque rencontre, un "responsable de la rencontre".

Il est chargé de faire respecter les règlements, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité.

Il vérifie les feuilles de match, contrôle la situation des joueuses, 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 directrice de la compétition et aux équipes du groupe dans les plus brefs délais. Il publie les résultats et les classements.

Les décisions concernant les litiges réglés par les directeurs de groupe sont notifiées aux intéressés par lettre recommandée avec avis de réception ou par tout autre moyen permettant de prouver qu'elles ont bien été reçues par le destinataire.

2.2. Calendrier

Les dates des rondes, hors phase zone interdépartementale, sont publiées sur le calendrier fédéral.

Chaque directeur de groupe désigne les lieux et organisateurs des rencontres.

En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition d'un directeur de groupe, la directrice de la compétition a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par la directrice de la compétition sont impératives et doivent être respectées sous peine de forfait.

2.3. Lieu et heures des rencontres

Ils sont fixés par la Ligue pour les phases zones interdépartementales, le directeur de groupe pour les autres cas, sauf intervention de la directrice de la compétition.

2.4. Responsable des rencontres

Le responsable de la rencontre est l'organisateur retenu par le directeur de groupe.

2.5. Arbitres

En Top 12F, chaque match est dirigé par un arbitre fédéral d'Open 2 minimum, désigné par la directrice de la compétition après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

En N1F et N2F, chaque match est dirigé par un arbitre fédéral Elite, d'Open 2 ou 1 désigné par le responsable de la rencontre.

En Top12F, N1F et N2F, l'arbitre ne peut pas être joueuse en même temps, même dans une autre division.

2.6. 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 rencontre opposant deux équipes visiteuses, le directeur de groupe précise quelle équipe fournit et apporte le matériel.

En cas d'insuffisance de matériel, la joueuse placée 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 FIDE et de la FFE 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

Pour le système Suisse, l'équipe première nommée a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs. Le tirage au sort des couleurs est fait par l'arbitre après établissement de la moyenne des équipes.

3.3. Cadence

En Top 12F et en N1F, les parties sont jouées à la cadence Fischer de 1h30 avec ajout de 30 secondes par coup durant toute la partie. En Top 12F, lors des demi-finales et de la finale, les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1h30, puis 30 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie (cadence B des Règles Générales).

En N2F, la cadence est de 50 min + 10 sec par coup.

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. Statut des joueurs – homologation

La Commission d'Homologation se prononce sur le statut et la qualification des joueuses :

- Avant le début de la saison, à la demande du Club où est (sera) licenciée la joueuse.
- À tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du Club où est (sera) licenciée la joueuse, d'un autre club, du directeur du groupe ou de la compétition, de la Commission Technique Fédérale, du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueuses. Ceux qui n'ont pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation et qui se trouvent en situation illégale, peuvent être pénalisés rétroactivement.

Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.1. et 1.3. des Règles Générales, des articles 3.6. et 3.7. du présent règlement est effectuée par le directeur de groupe.

3.5. Capitaines

Voir règles générales, article 8.

3.6. 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 joueuses composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers. Pour le Top 12F, le délai est au moins d'une heure avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et lors de la deuxième phase le délai est fixé à **3 heures** au moins.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules de toutes les joueuses de l'équipe concernée sont avancées d'un temps égal au retard. Si, de plus, une joueuse 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 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.

Toute joueuse qui ne joue pas à l'échiquier qui lui est attribué sur la feuille de composition d'équipe est sanctionnée 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 deux colonnes prévues à cet effet.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié.

Si deux joueuses ont une différence de classement Elo de plus de 100 points, la mieux classée doit être placée devant la moins bien classée. En cas d'infraction, forfait administratif pour la (ou les) joueuse(s) ayant le plus fort Elo.

Une équipe forfait pour une ronde est considérée comme ayant joué dans la composition de la ronde précédente, toute joueuse de cette liste n'ayant pas le droit de jouer un autre match du championnat de France féminin des clubs ce jour-là. S'il n'y a pas eu de ronde précédente, les joueuses de la ronde suivante ne devront pas avoir joué dans le championnat de France des clubs le jour où le forfait s'est produit. En cas d'infraction, forfait administratif pour la joueuse concernée et les échiquiers suivants de l'équipe dans laquelle elle a participé.

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 du 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.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Chaque équipe est composée de 4 joueuses licenciées A respectant l'article 1 des Règles Générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -1 avec partie gagnée pour l'adversaire.

3.7.b) Toute joueuse inscrite en Top 12F ne peut jouer dans une division inférieure si elle a déjà joué plus d'un match en Top 12F. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.c) Uniquement pour la N2F : lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées, une joueuse ne peut jouer dans 2 équipes différentes au cours d'une même phase, mais elle peut participer dans une autre équipe que la sienne lors d'une phase ultérieure. Le non-respect de cet article entraîne la perte du match par 3-0 pour le club fautif (4-0 de points de parties).

3.7.d) Le nombre total des parties disputées par une joueuse dans toutes les Nationales féminines ne peut pas excéder 7 sur l'ensemble de la saison. En cas d'infraction, forfait administratif sur l'échiquier concerné avec la marque de - 1. Toutes les parties des joueuses sanctionnées sont prises en compte dans leur total individuel des parties jouées, à l'exception de celle(s) du (ou des) joueuse(s) à l'origine de l'infraction.

3.7.e) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 2 joueuses mutées (voir Règles Générales 2.2). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.f) Au moins trois des joueuses composant une équipe doivent posséder la nationalité française ou être ressortissantes de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

3.7.g) En Top 12F, N1F, N2F, chaque équipe doit inscrire sur la feuille de match au moins une joueuse française. L'absence de joueuse française sur la feuille de match ou physiquement entraîne le forfait sportif sur le dernier échiquier avec la marque de - 1.

Les articles 3.6. et 3.7 concernent les joueuses inscrites sur les feuilles de composition d'équipe, même si elles sont absentes.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles Générales 3.1.

Une équipe ayant au moins 2 joueuses forfait perd sur le score de 3-0 (3-0 de points de partie).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou ne pouvant aligner le nombre de joueuses requis à l'alinéa précédent, doit avertir l'organisateur et le directeur de son groupe, au plus tard l'avant-veille du jour fixé pour le match.

En Top 12F, chaque forfait individuel sera sanctionné d'une amende de 300 €.

En N1F, chaque forfait individuel sera sanctionné d'une amende de 200 €.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par la directrice de la compétition, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par l'amende suivante : 750 € en Top 12F, 300 € en N1F, 50€ en N2F (après la phase zone interdépartementale)

Le non paiement des amendes dans les délais fixés par le responsable des compétitions fédérales entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France féminin des Clubs la saison suivante.

Une équipe pénalisée financièrement pour un forfait d'équipe ne sera pas pénalisée financièrement, à la même ronde, pour les forfaits individuels.

3.9. Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie, en appliquant les directives de l'arbitre. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté. Le capitaine de l'équipe plaignante formule alors sa réclamation par écrit. L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match au directeur du groupe au plus tard le surlendemain de la rencontre.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre complète le procès-verbal (feuille de match) comportant les noms et prénoms des joueuses, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines et par l'arbitre.

3.11. Transmission des résultats

3.11.a) Le responsable de la rencontre doit transmettre le résultat du match au plus tard avant 22h, 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. Il a obligation dans les 48h maximum après la rencontre, soit de saisir le PV de la rencontre, soit d'envoyer le PV au directeur de groupe par courriel. Le non-respect de cette obligation entraînera les sanctions mentionnées à l'article 3.11.c.

3.11.b) 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, 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.

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 3.11.a) ou 3.11.b) entraîne :

- 25 € d'amende pour la première infraction
- 50 € d'amende pour la deuxième infraction
- 75 € d'amende pour la troisième infraction, etc.

3.12. Tenue vestimentaire

Les joueuses des équipes du Top 12F, lors de la 1/2 finale et de la finale, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€.

4. Résultats – classements

4.1. Points de parties

4.1.a) Système Suisse ou toutes rondes

- Une partie gagnée est comptée 1 point ;
- une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final ;
- une partie perdue sur l'échiquier est comptée 0 ;
- Une partie perdue par forfait sportif 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, et elle est gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci est en infraction.

4.1.b) Système Molter

- Une partie gagnée est comptée 1 point ;
- une partie nulle est comptée 0.5 point ;
- une partie perdue sur l'échiquier est comptée 0 point ;
- une partie perdue par forfait sportif 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 et elle est gagnée par l'adversaire **sauf si celui-ci est en infraction.**

4.2. Points de match

Le gain du match est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties 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 sportif est compté 0 point.

Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.

En N2F et N1F le cas échéant, le calcul des points de match est effectué de la même façon que pour la Coupe Loubatière.

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 de la saison suivante.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.4. Classement

4.4.a) Système Suisse ou toutes rondes

Le classement final de chaque groupe y compris la première phase du Top 12F est effectué suivant le total des points de match.

En cas d'égalité de points de matchs, 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^{er} échiquier, puis au 2^e, etc.

En Top 12F, lors des phases de poules, le premier départage est la confrontation directe.

4.4.b) Système Molter

Le classement est fait aux points de parties, avec départage au Berlin, et enfin au bénéfice de l'équipe ayant la moyenne des dernier Elo publiés (au prorata des participations) la plus basse.

4.4.c) Demi-finales du Top 12F et match pour la 3^e place :

En cas d'égalité de points, l'équipe gagnante est celle ayant gagné sur l'échiquier n° 1, ou en cas de nulle sur cet échiquier, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n°2 ou en cas de nullité sur ces deux premiers échiquiers, l'équipe ayant gagné sur l'échiquier n°3.

Dans le cas où toutes les parties sont nulles, le gain du match est attribué à l'équipe dont la somme des Elo est la plus faible et en cas de nouvelle égalité, à l'équipe dont l'âge moyen des 4 joueuses est le plus faible.

4.4.d) Finale du Top 12F

Le classement final est effectué suivant le total des points de match.

En cas d'égalité de points de matchs, le départage est effectué par un match en parties rapides en cadence Fischer 15'+5s est organisé, avec couleurs inversées.

En cas d'égalité dans ce match de départage, pour départager les équipes, on applique les règles des demi-finales en fonction des résultats obtenus à la cadence classique.

4.5. Qualifications pour le championnat d'Europe des clubs

Selon le nombre des places allouées à la France, sont qualifiées dans l'ordre, les équipes finalistes, puis l'équipe classée 3^e.

CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL FÉMININ DE PARTIES RAPIDES

1. Organisation générale

1.1. Conditions de participation

Le championnat de France Individuel féminin de parties rapides est ouvert à toutes les joueuses françaises ou ressortissantes de l'Union Européenne résidant en France ainsi qu'aux joueuses de nationalité monégasque ou andorrane et licenciées à la Fédération Française des Échecs ainsi qu'aux joueuses étrangères jouant sous le code FRA. Toute Ligue contrevenant à cet article s'expose à des sanctions pouvant aller jusqu'à l'invalidation des qualifications concernées.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle se déroule en **trois** phases : **une phase départementale**, une phase zone interdépartementale (ZID) et une finale.

La première est organisée sous le contrôle du comité départemental. Elle est ouverte aux joueuses licenciées dans son département, mais il doit accueillir d'autres joueuses d'un département appartenant à la même ZID si ce département n'organisait pas de phase départementale.

Si un département n'organise pas de phase départementale, les joueuses de ce département peuvent aller dans n'importe quel département de leur choix appartenant à la même ZID.

Se qualifient pour la phase ZID :

- 1 joueuse pour moins de 3 participantes,
- 1 joueuse supplémentaire par tranche de 3 joueuses.

La **deuxième phase** est organisée sous le contrôle de la Ligue. Elle est ouverte aux joueuses licenciées dans chacune des zones interdépartementales de cette ligue.

Se qualifient pour la phase finale :

- 1 joueuse pour moins de 20 participantes,
- 2 joueuses pour 20 à 30 participantes,
- 3 joueuses pour 31 à 40 participantes,
- 4 joueuses pour 41 à 60 participantes,
- 5 joueuses pour 61 à 100 participantes,
- 6 joueuses pour plus de 100 participantes.

Des repêchages parmi les participantes de la phase **ZID** pourront être éventuellement opérés pour la phase finale.

Sont qualifiées directement pour la phase finale :

- la championne et la vice-championne de l'année précédente,
- les championnes Cadette et Junior de l'édition précédente,
- une joueuse sélectionnée par le club organisateur,
- les joueuses sélectionnées par la Direction Nationale des Echecs au Féminin,
- les joueuses françaises titrées GM, MI, GMF ou MIF.

2. Arbitrage

Les phases **départementales et ZID** sont arbitrées par un arbitre fédéral Elite, d'Open 2 ou 1. **Pour la phase ZID l'arbitre doit être agréé** par la Direction Régionale de l'Arbitrage.

La phase finale est arbitrée par un arbitre fédéral Elite, d'Open 2 ou 1, désigné par la Directrice Nationale des Echecs au Féminin, après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

L'arbitre officiant valide et saisit les résultats sur le site fédéral, il est chargé de transmettre les résultats du tournoi à la Direction Nationale des Echecs au Féminin.

3. Organisation de la compétition

3.1. Calendrier

La phase départementale devra se faire avant le 31 décembre de la saison en cours.

Pour la phase zone interdépartementale, la date et le lieu sont fixés par la Ligue après le 1er janvier de la saison en cours. Cependant, cette phase doit se disputer au plus tard 3 semaines avant la phase finale.

La date et le lieu de la phase finale sont fixés par la Direction Nationale des Echecs au Féminin, en accord avec le Comité Directeur fédéral.

3.2. Durée

Les phases départementale et ZID se jouent en sept rondes sur une journée.

La phase finale se joue en neuf rondes sur deux jours.

3.3. Cadence

La cadence des parties est de quinze minutes avec ajout de 5 secondes par coup.

3.4. Homologation

Les résultats sont comptabilisés pour le classement Elo rapide FIDE.

3.5. Appariements

Le classement utilisé est le dernier classement rapide publié.

Le championnat se joue au système suisse, conformément au règlement FIDE C04.

3.6. Classement

Dans les différents tournois, le classement est établi au nombre de points, suivant le barème :

- gain : 1 point,
- nul : ½ point,
- perte : 0 point.

En cas d'égalité pour la première place, le départage se joue en blitz à la cadence Fischer de 3 minutes plus 2 secondes par coup, aller-retour (en tournoi toutes rondes, au système de Berger, à partir de trois joueuses). En cas de nouvelle égalité, c'est le classement du tournoi qui départagera les joueuses (buchholz tronqué, puis performance).

Pour les autres places, le départage se fait au buchholz tronqué, puis à la performance.

La première joueuse de nationalité française du tournoi national est déclarée championne de France.

3.7. Prix

Les trois premières au classement général reçoivent un prix.

Un prix et un trophée sont attribués à la meilleure U20, à la meilleure U18 ainsi qu'à la meilleure U16.

Des coupes récompensent les meilleures des autres catégories selon le nombre de participantes.

Lors des phases départementale et ZID, différents titres et récompenses peuvent être attribués.

CONDUITE A TENIR QUANT AUX JOUEURS HANDICAPES

- 1) Ces lignes directrices s'appliquent à toutes les compétitions se déroulant sur le territoire relevant de l'autorité de la FFE.
 - 2) Nul n'a le droit de refuser de jouer avec un autre joueur contre lequel il a été apparié correctement, notamment si sa raison est fondée sur un handicap de son adversaire.
 - 3) Toute salle de compétition pour le jeu d'échecs doit être accessible à tous.
 - 4) Un bulletin d'inscription sera remis à tous les concurrents inscrits, et on interrogera chacun sur l'éventualité d'une déficience qui nécessiterait envers lui de précautions particulières. Il en sera de même pour les compétitions par équipes (cf. annexe)
 - 5) Aucun joueur d'échecs ne sera pénalisé sur un paramètre de temps par rapport au temps de jeu normalement crédité à chacun, du fait de son handicap.
 - 6) Tout concurrent handicapé qui souhaite que son matériel soit placé à un endroit précis ou avec une orientation particulière, a le droit de le faire, à condition que cela ne désavantage pas son adversaire. L'arbitre principal de l'épreuve doit veiller à ce que les besoins des deux joueurs soient pris en compte.
 - 7) Toutes les conditions de jeu doivent être imprimées et affichées sur tous les tableaux d'information avant le début des parties, y compris les plans de la salle montrant l'emplacement des toilettes, du bar, de la salle d'analyse, des issues de secours, etc. ...
- Si un joueur en a fait une demande préalable, des copies de toutes les informations devront être disponibles en gros caractères.
- Si un joueur est aveugle, ou incapable de lire les gros caractères, alors ces informations doivent lui être lues avant le début de la partie, à sa demande et sans déranger les autres joueurs.
- 8) Si un concurrent ne peut pas accéder à certains services, des dispositions doivent être prises pour lui permettre d'y accéder et de pouvoir satisfaire l'ensemble de ses besoins.
 - 9) Si un concurrent ne peut pas appuyer sur sa propre pendule ou déplacer ses propres pièces, un assistant devra être disponible si l'adversaire n'est pas disposé à le faire.
 - 10) En cas de problèmes, vous êtes priés de contacter le Directeur Technique National et le Directeur National du Handicap.

TEXTE D'APPLICATION

JOUEURS A MOBILITE REDUITE

Le cas général concernant l'organisation des tournois est fixé par le règlement H01.

Ce règlement s'applique aussi aux compétitions par équipes et particulièrement dans le cas de rassemblements.

Dans le cas de compétitions étalées dans le temps, le responsable de l'établissement du calendrier devra suivre le protocole suivant :

Phase I :

A l'inscription des équipes, dans le bulletin d'engagement, il sera demandé :

- *Votre club est-il accessible aux joueurs handicapés ?*

Par la suite, les directeurs de compétition ou des groupes devront inviter les équipes à les informer suffisamment tôt à chaque fois qu'il faudra s'assurer que l'accès au public handicapé est nécessaire pour un joueur.

Phase II :

1- Le calendrier sera établi en tenant compte des réponses reçues dans le bulletin d'engagement.

2- Les appariements seront réalisés ou adaptés ultérieurement de sorte que :

- Les équipes utilisant un joueur handicapé recevront de préférence leurs adversaires dont les locaux sont inaccessibles.
- Si une équipe doit malgré tout se déplacer chez une autre équipe dont les locaux sont inaccessibles, la rencontre sera déplacée dans un local accessible, proposé par l'équipe accueillante, sinon, dans un local proposé par le comité départemental, et à défaut par la Ligue de l'équipe recevant.
- Aucun match impliquant des joueurs handicapés ne doit se dérouler dans des locaux inaccessibles.

Faute de respecter ce dernier principe, l'équipe fautive perdra la partie concernée.

Les locaux inaccessibles sont définis dans les décrets d'application et dans la loi du 11 février 2005 (loi 2005-102, Journal officiel n° 36 du 12 février 2005 page 2353).

CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL CATEGORIE HANDICAP VISUEL

1. Préambule

Le Championnat de France individuel catégorie handicap visuel est organisé par l'Association Échiquéenne pour les Aveugles, sous l'égide de la FFE, et éventuellement en partenariat avec d'autres structures (club, CDJE, Ligue), désignées par le terme "les organisateurs" dans le présent règlement.

2. Organisation générale

2.1. Conditions de participation

Le Championnat de France individuel catégorie handicap visuel est ouvert à tous les joueurs français licenciés à la Fédération Française des Échecs et aux joueurs étrangers résidant en France depuis deux ans et licenciés à la FFE la saison précédente et la saison en cours, pouvant justifier d'un handicap visuel, tel que défini par l'IBSA (International Blind Sports Association), soit 1/10 maximum d'acuité visuelle après correction pour le meilleur des deux yeux, et/ou un champ visuel inférieur à 40 degrés.

Tout joueur étranger ayant un classement Elo FIDE doit non seulement remplir ces conditions, mais aussi être inscrit sur la liste Elo FIDE pour la France.

Des joueurs ne remplissant pas les conditions ci-dessus peuvent, sur invitation des organisateurs, être admis à participer au Championnat de France individuel catégorie handicap visuel, mais ne figureront pas sur le podium s'ils terminent à l'une des trois premières places, et ne pourront pas recevoir de prix en espèces.

2.2. Dates

Le Championnat de France individuel catégorie handicap visuel dure quatre jours, débute le jeudi de l'Ascension pour s'achever le dimanche suivant.

2.3. Droits d'engagement

Le montant des droits d'engagement est fixé par les organisateurs. Les joueurs appartenant aux catégories jeunes bénéficient du demi-tarif.

2.4. Prix en espèces

La liste des prix est établie par les organisateurs. Elle est diffusée avant le début du Championnat.

3. Déroulement du tournoi

3.1. Formule

Le tournoi se joue au système suisse en sept rondes.

3.2. Règles

Les règles du jeu de la FIDE et de la FFE en vigueur à la date du championnat sont applicables.

3.3. Cadence

Les parties sont jouées à la cadence Fischer : 1 h 30 pour toute la partie, avec ajout de 30 secondes par coup, dès le premier coup, ou l'équivalent KO.

3.4. Homologation

Toutes les parties jouées sont comptabilisées pour le classement Elo FIDE.

3.5. Classement

Le classement est établi au nombre de points de parties suivant le barème : gain 1 point, nul 1/2 point, perte 0 point. Les joueurs ex æquo sont départagés au système Buchholz tronqué, puis à la performance Elo.

3.6. Attribution des prix en espèces

Les prix sont attribués à la place.

3.7. Attribution du titre de Champion de France catégorie handicap visuel

Le titre de Champion de France catégorie handicap visuel est attribué au premier joueur remplissant les conditions de participation telles que définies à l'article 2.1. Il n'est procédé à aucun match de départage.

4. Direction, arbitrage

4.1. Direction

Le comité d'organisation désigne un directeur du championnat, habituellement issu de la structure accueillant la compétition, chargé de veiller au bon déroulement du tournoi.

4.2. Arbitrage

L'arbitre en chef du championnat est désigné par les organisateurs, qui auront au préalable consulté le Directeur National de l'Arbitrage.

4.3. Règlement intérieur

L'arbitre en chef établit, en accord avec les organisateurs, un règlement intérieur du tournoi qui est communiqué aux joueurs avant la 1ère ronde. Ce règlement doit notamment préciser l'horaire et la durée des séances de jeu.

4.4. Forfaits

En cas de forfait injustifié, il est fait application du règlement intérieur de la D.N.A. (En particulier les articles 23.1 et 23.2).

4.5. Jury d'appel

Le jury d'appel est chargé de trancher les litiges techniques.

L'arbitre en chef constitue en début de tournoi le jury d'appel. La composition de ce jury est affichée dans la salle du tournoi.

Pour présenter un appel au jury, il faut :

- en informer l'arbitre au moment de l'incident,
- continuer la partie en appliquant ses directives,
- dès la fin de la partie, déposer une réclamation écrite auprès de l'arbitre en chef.

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUNES

1. Préambule

- 1.1. Les Championnats de France Jeunes sont ouverts aux licenciés français ainsi qu'aux étrangers scolarisés en France. Ces derniers doivent être licenciés à la FFE au plus tard le 30 novembre de la saison en cours.
- 1.2. Les U18 (cadets) et U20 (juniors) non scolarisés doivent résider en France depuis deux ans et être licenciés à la FFE également depuis deux ans.
- 1.3. La notion de qualification sportive étant parfaitement décrite dans l'ensemble des règlements nationaux, les remplacements pour désistements ainsi que les dérogations doivent toujours ménager en premier lieu cet esprit sportif.
- 1.4. Les dates des qualifications départementales et zones interdépartementales ne doivent pas coïncider avec celles du Championnat de France des clubs et Championnat de France Interclubs jeunes, dès lors qu'au moins un club de département (ou de la ZID) est concerné.
- 1.5. Les Ligues souhaitant des dérogations sur un point du présent règlement doivent faire la demande à la Commission Technique Fédérale (CTF) avant les qualifications départementales. Sans l'accord de la CTF, les dérogations ne sont pas possibles. Toute Ligue contrevenant à cet article s'expose à des sanctions pouvant aller jusqu'à l'invalidation des qualifications concernées.

2. Organisation générale

Les jeunes compétiteurs ayant acquis leur qualification pour les Championnats de France de la saison en cours en fonction de leur classement Elo (FFE ou FIDE) ou de leurs résultats dans les championnats de la saison précédente ne sont pas concernés (Voir § Qualifiés d'office).

Les Championnats de France U18 (cadets) & U18F (cadettes), U20 (juniors) et U20F (juniors Filles) étant ouverts à tout licencié(e) A appartenant à la catégorie considérée, ces compétiteurs ne sont pas concernés ici.

2.1. Rondes

Quel que soit le niveau (zone interdépartementale et/ou départemental) du tournoi qualificatif, le nombre de rondes devra être cohérent en fonction des participants. La Commission Technique Fédérale pourra invalider un tournoi en cas d'abus.

2.2. Repêchages

A l'issue du tournoi qualificatif départemental, le département procédera lui-même à ses repêchages dans la limite des quotas réglementaires.

A l'issue du tournoi qualificatif de la zone interdépartementale, la Ligue procédera elle-même à ses repêchages dans la limite des quotas réglementaires.

2.3. Phase(s) Départementale(s)

Les stipulations ci-dessous, uniquement destinées aux phases départementales, sont des recommandations et non des obligations sauf celle d'avoir un même système de qualification pour l'échelon d'une même zone interdépartementale pour tous les départements d'une même zone interdépartementale. Les dérogations éventuelles sur ce point sont à demander préalablement par la Ligue à la CTF.

- Chaque Comité Départemental doit obligatoirement rédiger un règlement et en adresser un exemplaire à la Ligue
- La Ligue le validera en s'assurant qu'il est bien compatible avec le mode de qualification global d'une même zone interdépartementale et une copie sera adressée à la CTF.
- Les qualifications départementales doivent se dérouler entre septembre et décembre, de préférence aux vacances de novembre. La licence est obligatoire.
- Les départages pour les places qualificatives pour l'échelon zone interdépartementale et pour les titres de Champions départementaux pourront se faire sur l'échiquier ou selon le classement général. Il est impératif d'indiquer sur le règlement du tournoi qualificatif le système adopté.
- Le nombre des qualifiés par département peut suivre le tableau fédéral de répartition proposé en début de saison en fonction des effectifs de la saison passée, mais une qualification pour la phase zone interdépartementale de tous les joueurs réalisant la moitié des points + ½ est aussi envisageable.

2.4. Phase(s) zone interdépartementale

Chaque Ligue doit obligatoirement rédiger un règlement et adresser un exemplaire à la CTF à chaque saison, au plus tard 1 mois avant le début du premier qualificatif départemental de la Ligue. La CTF le validera en s'assurant qu'il est bien compatible avec le mode de qualification global. A défaut, la CTF pourra invalider les qualifications des zones interdépartementales.

Les quotas de qualifiés alloués aux zones interdépartementales à l'issue de leurs sélections internes sont établis mathématiquement selon l'indice de recrutement ci-dessous.

◆ Indice de Recrutement :

Seules les licences A sont prises en compte dans les 10 catégories considérées. Au niveau du championnat de France la répartition donne par catégorie ; 140 qualifiés dans chaque catégorie mixte et 90 qualifiées dans chaque catégorie féminine.

Dès que la saison sportive est achevée, la FFE calcule pour chaque catégorie, en fonction des effectifs licenciés A première année et deuxième année de la catégorie précédente, les quotas « zone interdépartementale » de qualifiés garçons et filles dans la catégorie considérée.

- 1 place fixe pour toutes les zones interdépartementales.
- Le reste de places est distribué au pourcentage pondéré de licenciés A concernant chaque catégorie selon la formule : $(\text{total places} - \text{places fixes}) \times (\text{licenciés zone interdépartementale} / \text{licenciés FFE})$.

◆ Cas particuliers :

Les CDJE et Ligues, choisissent, en accord avec la Commission Technique Fédérale, en fonction des circonstances, d'organiser des tournois mixtes au sein d'une même catégorie d'âge. Comme de multiples cas peuvent se présenter, les Ligues embarrassées consultent la CTF.

2.5. Arbitrage des championnats qualificatifs

Les arbitres officiant lors de ces étapes qualificatives doivent appliquer scrupuleusement et intégralement l'ensemble du présent règlement, du contrôle des licences au respect des cadences.

Ils sont particulièrement vigilants quant à l'application des procédures de départage pour le classement en vue des places qualificatives. De plus, s'agissant de compétitions recevant de très jeunes joueurs, ils sont particulièrement attentifs aux ingérences éventuelles des adultes dans le cours du jeu.

En cas de départage sur l'échiquier, Il est conseillé d'appliquer la procédure de départage décrite au point 3.4 du présent règlement, mais les arbitres peuvent adapter la formule aux multiples situations qui peuvent se produire en fonction du rapport entre le nombre de joueurs à départager et le nombre de places mises au départage.

◆ Phases départementales ou de zone interdépartementale :

Ces tournois, quelle qu'en soit la cadence, outre qu'ils doivent respecter les procédures obligatoires de déclaration préalable et de transmission des résultats pour le classement national, doivent être arbitrés par un arbitre Fédéral (AFO1 si appariements, Cf. R.I. DNA).

Le rapport d'arbitrage habituel est complété d'un récapitulatif des étapes de départage ainsi que de la liste des qualifiés. L'ensemble est à envoyer par voie électronique au directeur de la compétition.

2.6. Qualifiés d'office

Sont qualifiés pour les Championnats de France U16 (minimes), U14 (benjamins), U12 (pupilles), U10 (poussins) et U8 (petits poussins) :

- les joueurs changeant de catégorie ayant marqué au moins 6,5/9 dans le championnat précédent.
- les joueurs ne changeant pas de catégorie et ayant marqué au moins 6/9 dans le championnat précédent.
- les joueurs atteignant un Elo minimum en septembre (FFE ou FIDE) de la nouvelle saison :
- 2100 pour les U16 (minimes), 1850 pour les U16F (minimes Filles) ;
- 2000 pour les U14 (benjamins), 1750 pour les U14F (benjamines) ;
- 1800 pour les U12 (pupilles), 1500 pour les U12F (pupillettes) ;
- 1600 pour les U10 (poussins), 1350 pour les U10F (poussines) ;
- un joueur par tournoi choisi par l'organisateur.
- le premier et la première de chaque catégorie des Open A et B de la saison précédente.

La qualité de qualifié d'office doit impérativement être confirmée par une prise de licence A avant le 1^{er} décembre de la saison en cours ; à défaut, la qualification d'office est annulée.

Si les qualifiés d'office, via leur Elo ou leurs résultats lors du championnat précédent, participent aux phases qualificatives départementales et des zones interdépartementales, ils sont écartés lors de l'établissement de la liste des qualifiés.

Si les phases qualificatives se jouent en même temps qu'un championnat départemental ou de zone interdépartementale, les qualifiés d'office ont le droit de participer.

Les qualifiés d'office pour les championnats de France sont également qualifiés de droit, sans contrainte supplémentaire, pour le championnat départemental ou de zone interdépartementale.

2.7. Qualifications supplémentaires

À titre très exceptionnel, sur dossier argumenté et présenté exclusivement par les Ligues, le directeur de la compétition peut accorder quelques places supplémentaires mais uniquement aux compétiteurs placés dans des situations particulières (raisons médicales, mutation des parents, ...) les ayant empêchés de tenter de se qualifier via la procédure des tournois départementaux et/ou des tournois des zones interdépartementales.

2.8. Confirmation des qualifications

La Ligue doit fournir au directeur de la compétition au plus tôt après la clôture de ses tournois qualificatifs :

- la liste des participants.
- le classement complet de chaque tournoi.
- le détail des matchs de départages pour ordonner la liste des qualifiés ainsi que celle des remplaçants (voir la rubrique « matchs de départages » III § 3.2).

Après vérification, par le directeur de la compétition, de la conformité de ces qualifications au regard des textes en vigueur, ces qualifications sont confirmées par le directeur de la compétition. Ces confirmations sont concrétisées par la publication de la liste des qualifiés sur le site internet fédéral.

2.9. Inscriptions

Les joueurs qualifiés pour le Championnat de France doivent faire parvenir leur inscription au Championnat de France au plus tard 21 jours avant le début de celui-ci. Au-delà de cette date, sauf pour les joueurs repêchés dans ces 21 jours, le montant de l'inscription sera majoré de 20% ; les membres de l'équipe de France Jeunes qui ne seraient pas pré-inscrits devront s'acquitter du montant en vigueur à la date de leur inscription.

Les joueurs désirant participer aux opens doivent envoyer leur inscription au plus tard 15 jours avant le début du championnat.

3. Tournois

(Stipulations applicables aux trois niveaux de compétition)

3.1. Règles

Les titres de Champion, Championne, vice-Champion, vice-Championne de France sont attribués au 1^{er} et 2^e de chaque tournoi.

Il est obligatoire de pointer sur place pour être apparié à la 1^{ère} ronde.

Lors du Championnat de France, les rondes 2 & 3 sont jouées le deuxième jour.

3.2. Cadences

3.2.1. Qualifications départementales :

- minimum 15 min + 5 sec./coup pour les catégories U8 (petits poussins) et U10 (poussins).
- minimum 25 min + 10 sec./coup pour les grandes catégories.

3.2.2. Qualifications zones interdépartementales :

- minimum 25 min + 10 sec./coup pour les catégories U8 (petits poussins) et U10 (poussins).

La limite de 4 rondes maximum par jour doit être impérativement respectée.

- minimum 50 min + 10 sec./coup pour les grandes catégories.

La limite de 3 rondes maximum par jour devra être impérativement respectée.

3.2.3. Tournoi national :

- U8 (petits poussins) et U10 (poussins) : 50 minutes pour toute la partie avec ajout de 10 sec. /coup.
- Autres catégories : 1h30 pour toute la partie avec ajout de 30 sec./coup.

3.3. Classement

Le classement est établi d'abord au nombre de points.

Pour le titre de Champion de France, et pour toutes les places ex æquo, le départage se fait en utilisant dans l'ordre :

- le buchholz tronqué
- le buchholz
- la performance

En cas d'ex æquo pour les places qualificatives départementales ou de zones interdépartementales, ceux-ci doivent être départagés soit par le système de départage sur l'échiquier, conformément à l'article 3.4, soit par le système de départage appliquant le buchholz tronqué, buchholz, puis performance. Toutefois, l'arbitre peut, le cas échéant, adapter le système de départage à la structure du tournoi. En cas de départage sur l'échiquier, c'est le résultat de ces matchs qui détermine le classement de tous les joueurs y ayant participé. Il est impératif d'indiquer sur le règlement du tournoi qualificatif le système adopté.

Au-delà, le nombre de qualifiés, le départage se fait en utilisant, dans l'ordre:

- le buchholz tronqué
- le buchholz
- la performance

3.4. Matches de départage

Lors des phases qualificatives départementales et des zones interdépartementales, les CDJE et Ligues peuvent choisir la cadence la plus appropriée en fonction des possibilités, du blitz en 3 min + 2sec./cp au rapide en 15 min + 10 sec./cp, tout en essayant, dans la mesure du possible, de tendre vers les modalités ci-après. Lorsque la cadence du blitz est choisie, les départages doivent se faire en match aller-retour.

- S'il n'y a que 2 ex æquo, le match se fait en parties de 15 min. + 10 sec. Aller-retour avec couleurs inversées. En cas d'égalité à l'issue de ce match, nouveau départage en blitz, aller-retour à la cadence de 3 min. + 2 sec. par coup, avec couleurs inversées. En cas d'égalité, le match est rejoué.
- S'il y a 3 ou 4 ex æquo, un tournoi toutes rondes en parties de 15 min. + 10 sec. est organisé. En cas d'égalité de 2, 3 ou 4 joueurs à l'issue de ce match, une formule coupe est organisée entre les ex æquo suivant les modalités du paragraphe ci-dessous.
- S'il y a plus de 4 ex æquo, une formule coupe à élimination directe est mise en place. Les joueurs se voient attribuer un numéro d'appariement de 1 à x en fonction de leur classement dans le tournoi principal. Le 1 rencontre le 8 (éventuellement il est exempt si moins de 8 joueurs), le 2 rencontre le 7 (éventuellement exempt) etc. Au deuxième tour, le vainqueur de 1-8 rencontre le vainqueur de 4-5 et le vainqueur de 2-7 rencontre le vainqueur de 3-6. Les matchs se jouent à la cadence de 3 min. + 2 sec. par coup en aller-retour, avec couleurs inversées. En cas d'égalité, le match est rejoué.
- Les départements et les zones interdépartementales peuvent utiliser le tournoi « toutes rondes » ou la formule « coupe » en fonction du ratio « participants/places qualificatives ».

Les joueurs éliminés jouent aussi des matchs de classement suivant le même principe.

4. Arbitrage du championnat national

4.1. Direction et arbitrage

4.1.1. Direction

Le Comité Directeur de la FFE désigne le directeur de la compétition.

4.1.2. Arbitrage

L'arbitre en chef du championnat est désigné par le Président de la FFE, qui aura, au préalable consulté le directeur de la compétition, et le Directeur National de l'Arbitrage. L'arbitre en chef du championnat établit la liste des arbitres et arbitres adjoints.

Sauf autre disposition précisée dans le règlement intérieur, les arbitres sont présents sur les lieux du tournoi la veille, arrêtent la liste définitive des participants à midi et affichent l'appariement à 13 h.

4.2. Réclamation

Toute réclamation doit être transmise auprès de l'arbitre en chef par écrit et signée.

4.3. Commission d'Appel

Une Commission d'Appel est constituée au début du Championnat National.

Un dispositif équivalent est fortement conseillé au niveau des qualifications « zones interdépartementales » ou « Départementales ».

La Commission d'appel est composée de :

- Un représentant du corps arbitral en charge du tournoi,
- le directeur de la compétition, ou son représentant,
- l'organisateur, ou son représentant,

Aucun membre de la commission ne peut délibérer sur une question le concernant, ou concernant au premier chef un joueur qu'il encadre.

CHAMPIONNAT DE FRANCE INTERCLUBS JEUNES

1. Organisation générale

1.1. Structure

Le championnat de France Interclubs Jeunes est organisé chaque saison et comporte 4 divisions :

- le Top Jeunes, composé d'un groupe de 16 équipes,
- la Nationale I, composée de 4 groupes de 8 équipes,
- la Nationale II composée de 12 groupes de 8 équipes,
- la Nationale III.

Les groupes de Top Jeunes, de Nationales I et II sont organisés sous la responsabilité de la Commission Technique Fédérale, les groupes de Nationale III sous la responsabilité des Ligues.

En Nationale III, des modifications peuvent être demandées par les Ligues au moins 1 mois avant le début de la première ronde, à condition d'avoir été soumises à la Commission Technique Fédérale et approuvées. Si une ligue ne soumet pas son règlement ou en cas de rejet de la Commission Technique Fédérale, le règlement fédéral (J02) sera strictement appliqué.

Chaque zone interdépartementale doit avoir au moins un groupe de Nationale III. Les Ligues sont libres d'avoir autant de groupes de Nationale III qu'elles le désirent et d'organiser leurs qualifications pour la Nationale II comme elles l'entendent.

1.2. Déroulement de la compétition

Le championnat se joue par équipes de clubs.

Un club peut avoir plusieurs équipes engagées dans une ou plusieurs nationales, à l'exception du Top Jeunes dans lequel un club ne peut avoir qu'une équipe engagée.

Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes, à l'exception du Top Jeunes.

En Top Jeunes, deux sous-groupes homogènes de 8 équipes sont constitués et disputent chacun un tournoi toutes rondes. À l'issue de cette première phase, les 4 premiers de chaque sous-groupe sont placés dans une poule haute, les 4 derniers dans une poule basse. Dans chaque poule, les équipes n'ayant pas joué ensemble se rencontrent.

À l'issue de la saison

- les quatre dernières équipes du Top Jeunes sont reléguées en Nationale I ;
- les premiers de chacun des 4 groupes de Nationale I accèdent au Top Jeunes ;
- les équipes classées 6^e, 7^e et 8^e de chaque groupe des Nationales I sont reléguées en Nationale II ;
- les premiers de chacun des 12 groupes de Nationale II accèdent à la Nationale I ;
- les équipes classées 7^e et 8^e de chaque groupe de Nationale II sont reléguées en Nationale III ;
- les premiers des Nationales III accèdent à la Nationale II. S'il reste des places disponibles, les Ligues ayant le plus de licenciés A minimales et plus jeunes ont droit à une 2^e place.

Si une équipe classée 1^{ère} refuse son accession avant la publication des groupes ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe deuxième de son groupe.

Dans le cas de places disponibles, de désistements et tous les cas non prévus ci-dessus, sur proposition de la Direction Nationale des Jeunes, la Commission Technique Fédérale procède à des repêchages.

Le club vainqueur est déclaré Champion de France et le second vice-Champion de France.

1.3. Tenue vestimentaire

Les joueurs des équipes, en Top Jeunes, ont l'obligation de porter un maillot (ou un haut de vêtement) représentatif de leur club au minimum à la première et la dernière ronde de la phase finale. Pour tout manquement à cet article, le club sera sanctionné d'une amende de 100€.

1.4. Engagements

Pour le Top Jeunes et la Nationale I, des formulaires de demande d'engagement sont expédiés à tous les Clubs concernés dès la fin du championnat de la saison précédente. Ils doivent être renvoyés avec les droits d'inscription avant la date limite du 10 juin, sous peine de non-inscription au championnat.

1.5. Licences

Voir Règles générales

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

La Direction Nationale des Jeunes est responsable de l'évolution de l'ensemble du championnat, et désigne les directeurs de groupe du Top Jeunes, NI et NII. Elle confirme les classements provisoires et établit le classement final.

2.2. Directeur de groupe

Il est chargé de concevoir des appariements cohérents et de le proposer au directeur de la compétition, de faire respecter le règlement, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité. Dans le cas de la NIII Jeunes, il doit aussi concevoir le calendrier.

Il établit également les classements provisoires et le récapitulatif des résultats, transmet à la Direction Nationale des Jeunes et à l'ensemble des équipes du groupe l'ensemble des documents dans les plus brefs délais.

Il communique les résultats et le classement provisoire sur le site fédéral, au plus tard le lendemain de la rencontre à midi.

Il désigne, pour chaque match, un "Responsable du match".

Les décisions concernant les litiges réglés par les directeurs de groupe sont notifiées aux intéressés par lettre recommandée avec avis de réception ou par tout moyen permettant de prouver leur réception par le destinataire.

2.3. Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées au calendrier officiel de la Fédération Française des Échecs. Le directeur de groupe peut, en fonction de la composition géographique du groupe, proposer des regroupements sur un week-end, que ce soit sur 3 rondes et/ou 2 rondes. Chaque directeur de groupe désigne les lieux et organisateurs des rencontres de son groupe.

À l'exception de la dernière ronde, les équipes peuvent s'entendre pour avancer la date du match, sous réserve qu'elles obtiennent l'accord écrit de leur directeur de groupe.

En cas d'événement exceptionnel dûment justifié ou sur proposition du directeur de groupe, le directeur de la compétition a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

Hormis les cas précédents, toutes les dates fixées par le directeur de groupe sont impératives et doivent être respectées, sous peine de forfait.

2.4. Responsable des matchs

Le responsable est chargé de préparer matériellement la salle de jeu, de veiller au bon déroulement du match et pour les Nationales I et II, de désigner l'arbitre de la rencontre dont le nom doit être mentionné sur la feuille de match avant le début des parties.

Il devra veiller à la qualité des conditions de jeu et au respect des horaires, et transmettre les résultats au directeur de groupe dès que la rencontre sera achevée.

2.5. Arbitre

En Top Jeunes, chaque match est dirigé par un arbitre Fédéral proposé par l'organisateur et agréé par le directeur de la compétition après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage.

En Nationales I et II, chaque match est dirigé par un arbitre Fédéral.

En Nationales III, la personne faisant fonction d'arbitre doit être titulaire d'une licence A ayant l'aval du directeur régional de l'arbitrage (DRA) de sa Ligue.

2.6. Matériel

Il appartient aux clubs désignés d'accueillir les matchs, de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement.

3. Déroulement des matchs

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 matchs sont applicables à toutes les parties.

Les parties effectivement jouées, même si un forfait administratif aura été prononcé ultérieurement, sont comptabilisées pour le classement Elo (même les parties des 4^{es} échiquiers de Nationale III).

Les parties jouées à une cadence suffisante sont comptabilisées pour l'Elo FIDE (selon le B.02.)

L'Elo pris en compte est le dernier publié.

Pour les joueurs non classés, on procédera comme indiqué dans les Règles générales.

3.2. Attributions des couleurs

L'équipe première nommée dans les appariements établis par le directeur de groupe a les blancs sur les échiquiers 1, 3, 5 et les noirs sur les échiquiers pairs 2, 4 et 6.

L'équipe première nommée a les blancs aux échiquiers 7 et 8 pour la première partie et les noirs pour la deuxième.

3.3. Cadence

Pour le Top Jeunes, et la Nationale I, la cadence est de :

- 1 h 30 min. et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6,
- 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8.

Pour les Nationales II et III la cadence est de :

- 1h et 30 secondes par coup pour les échiquiers 1 à 6 en N II (1 à 3 en N III)
- 50 min. et 10 secondes par coup pour les échiquiers 7 et 8 (4 en N III).

En NIII, les Ligues peuvent adopter des cadences plus rapides, en excluant les cadences Blitz.

Toutes les parties d'un match sont arbitrées avec les mêmes règles liées aux cadences utilisées pour le premier échiquier, hormis l'obligation de noter si la cadence est rapide (ou dans les 5 dernières minutes s'il y a un incrément inférieur à 30 sec./coup).

3.4. Statut des joueurs / homologation

La Commission d'Homologation se prononce sur le statut et la qualification des joueurs :

- Avant le début de la saison, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur.
- À tout moment, mais au plus tard dans les trente jours suivant l'éventuelle rencontre concernée, à la demande du club où est (sera) licencié le joueur, d'un autre club, du directeur du groupe ou de la compétition, de la Direction Technique Nationale, du Comité Directeur.

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. Ceux qui n'ont pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation et qui se trouvent en situation illégale peuvent être pénalisés rétroactivement.

Une vérification systématique des dispositions prévues aux articles 1.4. et 3.1. est effectuée par le directeur de groupe.

3.5. Capitaine d'équipe

Le rôle du capitaine est défini à l'article 8 des Règles générales.

Dans le cadre des Nationales Jeunes, il est utile de préciser que les seules paroles qu'il peut adresser à un joueur, en présence de l'arbitre, sont "accepte la proposition de nullité", "refuse la proposition de nullité", "propose nulle".

De même, il doit s'abstenir de faire les moindres gestes ou mimiques à l'adresse des joueurs.

3.6. Feuille de match

Le capitaine ou son représentant doit être désigné et son nom doit être inscrit sur la feuille de match avant le début. Il peut être un joueur de l'équipe ou tout autre licencié à la Fédération.

Les capitaines d'équipes doivent remettre leur liste à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. En Top Jeunes, la liste doit être remise à l'arbitre au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. La liste dans l'ordre des échiquiers, mentionne les dates de naissance et les Elo : dernier Elo FIDE ou en cas d'absence, Elo national ou en cas d'absence, Elo estimé.

Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules 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 alors être modifiée pour ce match.

Elle ne peut comporter de "trou" : s'il n'y a pas de nom écrit à un certain échiquier, l'échiquier vacant et les suivants sont automatiquement perdus par forfait administratif.

3.7. Composition des équipes

3.7.a) Licences

Chaque équipe est composée de 8 joueurs (Top Jeunes, Nationales I, et II) ou 4 joueurs (Nationale III) licenciés A respectant les articles 1.1 et 1.3 des règles générales. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de -2 avec partie gagnée pour l'adversaire.

3.7.b) Composition de la feuille de match

Chaque échiquier correspond à une catégorie d'âge :

- 1^e et 2^e (1^{er} en Nationale III) échiquier : U16 (minime) ou plus jeune ;
- 3^e et 4^e (2^e en Nationale III) échiquier : U14 (benjamin) ou plus jeune ;
- 5^e et 6^e (3^e en Nationale III) échiquier : U12 (pupille) ou plus jeune ;
- 7^e et 8^e (4^e en Nationale III) échiquier : U10 (poussin) ou plus jeune.

Dans un match, les échiquiers 1 à 6 (1 à 3 en Nationale III) disputent une partie, les échiquiers 7 et 8 (4 en Nationale III) deux parties.

Du Top Jeunes à la Nationale II, lors de la première partie, l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les blancs.

Lors de la deuxième partie, l'échiquier 7 (8) de l'équipe ayant les blancs sur l'échiquier 1 rencontre l'échiquier 8 (7) de l'équipe ayant les noirs sur l'échiquier 1 avec les noirs.

3.7.c) Ordre des échiquiers

Les échiquiers 1 à 8 (1 à 4 en N III) sont rangés par âge, le plus petit échiquier étant le plus âgé.

Dans le respect de l'article précédent, un joueur peut toutefois être placé devant un joueur plus âgé que lui dans le cas où il possède un Elo supérieur ou égal à l'Elo du joueur plus âgé.

L'échiquier 8 peut être placé devant l'échiquier 7, quels que soient les Elo.

3.7.d) Conditions de nationalité et scolarité

Peuvent participer au championnat les joueurs français et ressortissants de l'union Européenne résidant en France.

Les joueurs étrangers non ressortissants de l'Union Européenne doivent être scolarisés en France. Ces derniers doivent fournir une attestation de présence assidue établie par le chef d'établissement.

3.7.e) Joueurs mutés

Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 2 joueurs mutés (1 muté en Nationale III), aux exceptions suivantes :

- les équipes promues peuvent aligner 3 mutés au maximum par match.
- les équipes d'un club entrant en Nationale III peuvent aligner 2 mutés par match.

Définition d'un joueur muté : cf. Règles générales

3.7.f) Participation dans plusieurs équipes

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même nationale, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe ne peut plus jouer pour le compte d'une autre.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans différentes nationales, un joueur ne peut participer dans une nationale s'il a déjà joué 4 fois en nationales supérieures.

Un joueur ne peut disputer plus de 11 parties dans le championnat.

Un joueur ne peut participer à plus de 7 rondes au total en Nationale I ou II. Pour disputer une ronde de Nationale I ou II, un joueur ne doit pas avoir joué un nombre de parties égal ou supérieur au nombre de rondes le plus élevé que comportent sur l'ensemble de la saison les différentes divisions auquel le club a déjà participé.

Exemple : dans une zone interdépartementale, la Nationale III se joue en 11 rondes. Un joueur a déjà participé à 9 parties dans cette division, avant de jouer en Nationale I. Il en a le droit (bien qu'il ait joué plus de 7 rondes) car le club a une équipe dans une division où il y a 11 rondes.

Pour tout le paragraphe 3.7.f, tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match ; les parties jouées aux échiquiers 7 et 8 comptent pour ½ partie.

3.7.g) Matches de barrages

Les matchs de barrage éventuels, pour une équipe, sont considérés comme les rondes suivantes de cette équipe dans le championnat.

Pour disputer la ronde n d'un match de barrage un joueur ne doit pas avoir joué plus de n-1 parties dans le championnat.

Les conditions de participation restent valables pour les matchs de barrage, à une exception près : les joueurs ayant évolué dans une autre équipe du club de la même Nationale peuvent jouer dans l'équipe barragiste à la condition qu'aucune autre règle ne l'interdise.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles générales 3.1.

Une équipe ayant plus de trois joueurs forfaits (1 en Nationale III) perd le match sur le score de 3-0 (10-0 de points de parties, 5-0 en Nationale III).

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer ou dans l'impossibilité d'aligner au moins 5 joueurs (3 en Nationale IV), doit avertir le club adverse et le directeur de son groupe, au moins 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 déplacement et de séjour occasionnés. La base de calcul des frais de déplacement sera établie par le directeur du championnat.

Sauf événement exceptionnel dûment justifié reconnu par le directeur du championnat, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par les amendes suivantes :

- 300 € en Top Jeunes,
- 100 € en Nationale I,
- 50 € en Nationale II.

Le non-paiement des amendes dans le délai fixé entraîne l'exclusion du championnat la saison suivante.

En Top Jeunes, une équipe qui aura déclaré forfait pour trois rencontres sera rétrogradée en Nationale I, et devra y rester au moins deux saisons.

En Nationale I ou II, une équipe qui aura déclaré forfait pour trois rencontres pourra être exclue du Championnat de France Interclubs Jeunes la saison suivante.

3.9. Litiges techniques

Lorsqu'un litige technique survient en cours de partie, celle-ci doit toujours être poursuivie en appliquant les directives de l'arbitre. Un appel des décisions de l'arbitre peut être interjeté.

Le capitaine ou le responsable de l'équipe plaignante rédige alors une réclamation.

L'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse rédigent chacun un rapport donnant leur propre version des faits. Tous ces documents sont transmis avec le procès-verbal du match, au directeur du groupe.

Pour la phase finale du Top Jeunes, une commission des litiges du tournoi sera formée par l'arbitre principal. Sa composition sera la suivante :

- le Directeur National des Jeunes,
- un membre du comité d'organisation,
- un joueur choisi dans les équipes non impliquées dans le litige,
- un entraîneur choisi dans les équipes non impliquées dans le litige,
- l'arbitre principal avec voix consultative.

Un membre ne peut statuer sur une affaire impliquant le club auquel il appartient.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre établit un procès-verbal feuille de match, comportant le nom des joueurs, leur code fédéral, leur Elo, les résultats des parties et du match.

Le procès-verbal est signé par les capitaines ainsi que par l'arbitre.

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. Le non-respect de cette obligation entraînera, en cas de récidive, une demande de sanction envers le responsable de la rencontre.

4. Résultats / classements

4.1. Décompte des points de partie

Sur les échiquiers 1 à 6 (1 à 3 en Nationale III) : une partie gagnée est comptée 2 points, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.

Sur les échiquiers 7 et 8 (4 en Nationale III) : une partie gagnée est comptée 1 point, une partie nulle est notée X et n'est pas comptabilisée dans le score final, une partie perdue devant l'échiquier est comptée 0 point.

Une partie perdue par un forfait sportif est comptée :

- -2 points sur les échiquiers 1 à 6 (1 à 3 en Nationale III) dans le cas où un joueur a joué sur l'un des échiquiers qui suivent le forfait.
- -1 point sur l'échiquier 7 si un joueur a joué sur l'échiquier 8.
- 0 dans tous les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point, et gagnée par l'adversaire.

4.1.a) Non-respect des articles 3.7.b, 3.7.d, 3.7 e, 3.7.g

Forfait administratif sur l'échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

4.1.b) Non respect des articles 3.7.c

Le non-respect de l'article 3.7.c. entraîne un forfait administratif sur l'échiquier du joueur placé après un plus jeune que lui.

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. Lorsqu'une équipe gagne par forfait sportif ou à la suite de pénalités administratives de l'équipe adverse, le score du match est au maximum de 10/0 (5/0 en N III), mais le score obtenu sur les échiquiers est retenu s'il est supérieur (11/1 12/1, etc. étant supérieur à 10/0).

L'énoncé du score précise les points marqués par les deux équipes. Le différentiel d'une équipe pour un match est défini par la différence entre les points de parties marqués et ceux concédés.

4.1.c) Non respect de l'article 3.7.f

Forfait administratif sur l'échiquier du joueur en infraction, avec la marque de - 1.

4.2. Points de match

Le gain du match est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties 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 2 points, un match perdu devant l'échiquier 1 point.

Un match perdu par forfait sportif est compté 0 point. Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.

4.3. Forfaits

Définition : voir Règles Générales, article 3.

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 de la saison suivante.

Si une équipe déclare forfait pour un ou plusieurs matchs, mais joue au moins la moitié des matchs du championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement. Cependant, en cas de départage entre deux équipes au différentiel, les résultats de cette équipe forfait sont retirés pour le calcul.

4.4. Classement

En NI, NII et NIII, le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de match.

En cas d'égalité de points de matchs, on utilise les résultats (points de match, différentiel, points de parties) réalisés entre elles par les équipes à départager.

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^{er} échiquier, puis au 2^e, etc. En Top Jeunes, les places 1 à 8 sont attribuées aux équipes de la poule haute, les places 9 à 16 à celles de la poule basse. Dans chaque poule, le classement est effectué suivant le total des points de match. Pour départager plusieurs équipes, on utilise les mêmes critères que pour les autres Nationales, mais en ne tenant compte que des matchs joués entre elles et contre les adversaires communs à toutes ces équipes.

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES ET COLLÈGES

1. Organisation générale

1.1. Responsabilités

Dans chaque département, un Correspondant Scolaire Départemental (CSD) est nommé par le Président du Comité Départemental du Jeu d'Echecs (CDJE). Informer, organiser, médiatiser sont les objectifs de son action. Le CDJE est le support de l'action. Il encourage et soutient les événements.

Le CSD organise son action départementale sous la responsabilité du Président du CDJE. Il fixe les dates des rencontres, les lieux d'actions, s'assure de la disponibilité du matériel, désigne les arbitres et veille au bon déroulement des tournois. Le CSD rappelle les objectifs du secteur scolaire à tous les participants.

Les objectifs se traduisent par la recherche de la participation du plus grand nombre d'élèves et du plus grand nombre d'établissements du département. En particulier, le CSD organise une campagne d'information à partir de la rentrée et il a le souci de la relation importante avec les acteurs de l'Éducation nationale (DASEN, IEN, chefs d'établissements, directeurs d'école, USEP, UNSS, UGSEL).

De même, dans chaque Ligue, un Correspondant Scolaire Académique (CSA) est nommé par le président de Ligue. Il coordonne les actions de la Ligue en direction des scolaires en étroite contact avec les Correspondants Scolaires Départementaux. Il rend compte de son action auprès du Comité directeur de la Ligue et informe le directeur du championnat.

Le directeur du championnat est nommé par le comité directeur fédéral.

1.2. Structure

Le championnat de France scolaire est organisé chaque saison, il se sépare en deux catégories :

- Le championnat des écoles réservé aux écoliers scolarisés en France, c'est-à-dire les élèves de la maternelle petite section jusqu'au CM2, **ULIS inclus**
- Le championnat des collèges réservé aux collégiens scolarisés en France, c'est-à-dire les élèves de la classe de 6^e jusqu'à la classe de 3^e **ULIS et SEGPA inclus**

N.B. Les lycéens peuvent participer aux championnats UNSS des lycées sous certaines conditions.

Les étudiants (classes post-bac) peuvent participer au championnat universitaire de la FFSU.

1.3. Déroulement de la compétition

Les championnats scolaires se déroulent en trois phases :

- Phase 1 : **individuelle et/ou par équipes et départementale**, au plus tard le 31 janvier, donnant accès à la phase académique.
- Phase 2 : **par équipes et académique**, au plus tard le 31 mars, donnant accès à la finale nationale.
- Phase 3 : **par équipes et nationale** décernant le titre de champion de France.

1.4. Engagement

Lors d'une phase par équipes, tous les joueurs d'une équipe doivent être scolarisés dans la même école ou le même collège. Un certificat de scolarité de moins de 3 mois devra être fourni pour chaque élève.

Cas particulier : les écoles faisant partie d'un Regroupement Pédagogique Intercommunal (RPI) ou d'un syndicat intercommunal à vocation scolaire (SIVOS) sont considérées comme une école unique. En cas d'équipe constituée sur plusieurs écoles de ce type, il appartient à ces écoles de fournir la preuve de leur appartenance à un même RPI ou SIVOS (copie de l'arrêté préfectoral)

1.5. Licences

Chaque joueur doit être titulaire d'une licence FFE (A ou B) valable pour la saison en cours.

Tout joueur non licencié le jour J pourra, en s'acquittant du prix de la licence B, être licencié par le club support désigné par la structure en charge de l'événement (Comité ou Ligue).

1.6. Droits de participation

Pour les phases départementales et académiques, en dehors des frais liés à la prise de licence, les droits d'inscription par joueur ne pourront pas excéder 2 €. Il est toutefois recommandé de ne pas réclamer de droits d'inscription afin de permettre la participation du plus grand nombre.

Pour la phase nationale, une participation aux frais d'organisation est demandée. Les tarifs d'inscription sont forfaitaires et fixés au maximum à 55 € par jeune et à 80 € par encadrant. Un ajustement de ce tarif pourra être effectué si l'équipe est accompagnée de plus de deux encadrants.

Cette participation couvre l'hébergement pour 2 nuits, 2 petits déjeuners, 4 repas et tous les frais liés à la compétition et aux animations.

Au cas où une équipe n'utilise ni l'hébergement, ni la restauration prévus par l'organisateur, elle devra lui signaler au moins un mois avant le début de la compétition. Si ce délai est respecté, les droits d'inscription par joueur sont ramenés à 25 € maximum, avec gratuité pour les encadrants.

1.7. Règles du jeu

Quelle que soit la phase, 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 rapide.

2. Phase départementale

2.1. Organisation

Une compétition est organisée pour les collèges et une autre pour les écoles primaires et maternelles. Chaque compétition est distincte, il est interdit de regrouper les deux catégories dans un même tournoi.

En école, il est autorisé d'organiser des tournois par catégorie d'âge (par exemple U8, U10, U12) afin de permettre aux plus jeunes de participer à une compétition qui leur laisse des chances raisonnables de gagner des parties.

Les départements sont libres d'organiser leur championnat départemental en un ou plusieurs tournois individuels et/ou par équipes, afin de favoriser la participation du plus grand nombre. Chaque tournoi, s'il est qualificatif pour la phase académique, doit être homologué et le CSD a la responsabilité de l'élaboration du classement final au plus tard le 31 janvier. Le CSA peut accorder une dérogation pour dépassement de date.

Pour les tournois par équipes, la composition des équipes doit respecter les règles de composition des équipes de la phase académique.

Le CSD soumet le règlement intérieur de la phase départementale au DRA (Directeur régional de l'arbitrage) pour validation, au moins un mois avant la 1^{re} compétition. Ce règlement doit détailler le format de chaque compétition. Il ne peut être en contradiction ni avec le règlement fédéral J03, ni avec celui du championnat scolaire de sa Ligue.

Chaque joueur représente son établissement. Pour les tournois individuels homologués gérés par le logiciel PAPI, le nom du club de chaque joueur sera remplacé par le nom de son établissement scolaire pour l'affichage des résultats sur les lieux du tournoi et sur le site fédéral. Pour les tournois par équipes le nom de l'équipe doit faire apparaître le nom de l'établissement scolaire.

2.2. Déroulement des rencontres

La cadence de jeu est unique, soit 15min chacun au KO ou une cadence Fischer équivalente (12 min + 3s par coup par ex.), système suisse en 5 rondes minimum, piloté par un Arbitre Fédéral (AFO1 au moins).

Dans la mesure où toutes les pendules utilisées le permettent, il est fortement conseillé d'adopter une cadence Fischer.

Le classement est individuel. Les départages préconisés sont dans l'ordre le Buchholz et le cumulatif.

2.3. Qualification pour la phase académique

2.3.a) Pour les tournois individuels, à l'issue du championnat départemental, un classement par établissement est établi d'après le total des points des 8 meilleurs participants d'une même école ou du même collège dont au moins les 2 premières filles et les deux premiers garçons. En cas d'égalité on considèrera les départages suivant dans l'ordre :

1. les équipes complètes seront classées avant les équipes incomplètes. Pour tous les établissements qui ont moins de 8 participants ou un quota incomplet de garçons ou de filles, le calcul se fait en comptabilisant 0 point pour les places vacantes.
2. On comparera les résultats du 9e joueur, si les 2 écoles ou collèges ont au moins 9 joueurs.
3. On comparera les résultats du 10e joueur, si les 2 écoles ou collèges ont au moins 10 joueurs.
4. On favorisera l'équipe la plus jeune.

2.3.b) Pour les tournois par équipes, les règles de classement de la phase académique s'appliquent.

2.3.c) À l'issue des phases départementales, le CSD devra fournir des informations chiffrées au CSA au plus tard le 8 février de la saison en cours : pour chaque catégorie écoles et collèges, nombre de participants filles, garçons, et nombre d'établissements représentés.

3. Phase académique et finale nationale

3.1. Organisation de la phase académique

La phase académique doit se dérouler avant le 31 mars. Un léger dépassement de date peut être autorisé par le directeur du championnat.

Les finales académiques se déroulent en deux tournois distincts : un tournoi écoles et un tournoi collèges.

Les Ligues doivent adopter un règlement spécifique :

- 3.1.a Pour fixer le nombre d'équipes qualifiées en phase académique dans chaque catégorie.
- 3.1.b Pour fixer le mode de répartition des équipes entre les différents Comités départementaux.
- 3.1.c Pour fixer le nombre maximum d'équipes par établissement.
- 3.1.d Pour indiquer si la directive III sur les fins de parties au KO s'applique ou pas (le 3.1.d doit être ignoré si une cadence Fischer est choisie pour toutes les parties du tournoi)

Ce règlement spécifique doit être validé par le directeur du championnat avant le démarrage de la phase départementale. Ce règlement spécifique ne peut pas entrer en contradiction avec le présent règlement fédéral. En l'absence de règlement, la Ligue doit accepter toute équipe constituée qui souhaite participer à la phase académique.

L'organisateur peut présenter une équipe supplémentaire pour assurer la parité, même à la dernière minute.

3.2. Qualification pour la finale nationale

3.2.a) Chaque académie qualifie 1 équipe pour disputer le titre de champion de France des Ecoles et 1 équipe pour disputer le titre de champion de France des Collèges.

3.2.b) Les établissements qualifiés doivent confirmer leur participation à la phase nationale auprès du directeur du championnat au plus tard le 15 avril et envoyer tous les documents demandés à l'organisateur, 3 semaines avant la date de la finale prévue, sous peine de non qualification.

3.2.c) En cas de désistement d'une équipe qualifiée pour la finale nationale, l'équipe arrivée en deuxième position dans la même académie pourra demander à remplacer l'équipe initialement prévue. Dans ce cas, et exclusivement pour l'équipe suppléante, le délai de confirmation est porté au 30 avril et le délai de transmission des documents est porté à 2 semaines avant la date prévue pour la finale. Aucune autre équipe au-delà de la 2^e place d'une finale académique ne pourra postuler à une participation à la finale nationale.

3.2.d) L'école et le collège champions de France de la saison précédente sont qualifiés pour la finale de la saison en cours. Leurs académies qualifieront une équipe supplémentaire dans la même catégorie.

3.2.e) L'organisateur d'une finale nationale scolaire de la saison précédente dispose d'une place réservée pour la finale dans la même catégorie pour la saison en cours sous condition de n'avoir pas d'équipe qualifiée.

3.2.f) L'organisateur d'une finale nationale scolaire, s'il n'a pas déjà d'équipe qualifiée, est autorisé à présenter une équipe d'un établissement de son département choisie parmi celles ayant participé à la phase académique.

3.2.g) En cas de nombre impair d'équipes, l'organisateur peut présenter une équipe supplémentaire pour assurer la parité, même à la dernière minute.

3.2.h) Une école ou un collège qui n'a pas participé à une phase de qualification académique ne peut pas être qualifiée pour la phase nationale.

3.3. Appariements

3.3.a) Lors de la phase académique, le système d'appariements est choisi par l'arbitre en concertation avec l'organisateur en fonction du nombre d'équipes.

Configurations conseillées :

- 2 équipes : système Scheveningen en 4 rondes entre les échiquiers 1 à 4 et entre les échiquiers 5 à 8 de chaque équipe
- 3 ou 4 équipes : toutes rondes en aller-retour, soit 6 rondes.
- 5 ou 6 équipes : toutes rondes, soit 5 rondes.
- 7 ou 8 équipes : toutes rondes, soit 7 rondes.
- 9 équipes et plus : système suisse en 5 rondes minimum

3.3.b) La finale **nationale** se déroule au système suisse en 9 rondes.

3.3.c) Les équipes sont numérotées en fonction de la moyenne des classements de tous les joueurs figurant sur la feuille de composition. **Le classement à prendre en compte est décrit au 37.d.**

3.4. Cadence

3.4.a) Lors de la phase académique, la cadence de 15 min KO par joueur (ou **de préférence** une cadence Fischer équivalente) sera utilisée.

3.4.b) Dans le cas où la phase académique se déroule en 7 rondes ou plus, l'arbitre en concertation avec l'organisateur pourra proposer une autre cadence comprise entre 10 et 15 min KO par joueur (ou une cadence Fischer équivalente).

3.4.c) Lors de la finale nationale, la cadence est 15 min + 5 s/coup.

3.5. Couleur

L'équipe première nommée dans les appariements établis par l'arbitre a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.6. Arbitre

3.6.a) Lors de la phase académique, l'arbitre principal doit être au minimum AFO1. Il est fortement recommandé de prévoir un arbitre adjoint supplémentaire par groupe de 4 équipes d'écoliers et 6 équipes de collégiens.

3.6.b) Lors de la finale nationale, l'arbitre principal doit être AFO1 minimum et doit être assisté d'au moins 3 arbitres adjoints ou aides-arbitres.

3.7. Constitution des équipes

3.7.a) Une équipe est constituée de 8 à 10 élèves de la même école ou du même collège. Un certificat de scolarité de moins de 3 mois qui atteste de l'appartenance à l'établissement de chaque membre de l'équipe devra être fourni au plus tard au moment du pointage. **Des dérogations exceptionnelles peuvent être accordées dans certains cas de force majeure : déménagement récent ou handicap obligeant un changement d'établissement par exemple.**

3.7.b) L'accompagnateur de l'équipe doit fournir au CSA (**phase académique**) ou au **directeur du championnat (finale nationale)** une liste ordonnée complète avec numéro de licence valide obligatoire de ses compétiteurs au plus tard le lundi précédant la compétition (envoi par courriel). Cette liste pourra être modifiée jusqu'à la fin du pointage.

3.7.c) Tous les joueurs (10 noms maximum dont au moins 2 filles et au moins 2 garçons) sont consignés en une liste ordonnée. L'échiquier laissé vacant par un joueur est comblé par le joueur qui le suit immédiatement dans la liste initiale.

3.7.d) Le classement à utiliser pour chaque joueur est **dans l'ordre : le rapide Fide, le Blitz Fide, le Elo Fide, le rapide FFE, le Elo FFE.** Si aucun de ces classements n'est disponible, le joueur est non classé et son classement estimé est ramené à 799 quelle que soit sa catégorie d'âge.

3.7.e) L'ordre des joueurs dans la liste doit respecter les points suivants :

- On distingue trois catégories de joueurs :
 - Les joueurs Fide : ceux qui ont au moins un classement Fide, en rapide, blitz ou lent ;
 - Les joueurs Nationaux : ceux qui n'ont aucun classement Fide mais ont un classement FFE, en rapide, blitz ou lent ;
 - Les joueurs non classés : ceux dont tous les classements sont estimés.
- Les joueurs Fide sont placés en premier, suivis des joueurs Nationaux, suivis des non classés.
- Si deux joueurs classés d'une même catégorie ont une différence de classement de plus de 100 points, le mieux classé doit être placé devant le moins bien classé.
- Les non classés sont placés en fin de liste dans n'importe quel ordre.

Des exemples sont donnés en annexe.

3.8. Feuille de match

3.8.a) Le capitaine doit veiller à la bonne application de la composition de son équipe et en cas de litige il est seul responsable d'une éventuelle erreur de placement ou de composition. Cependant l'arbitre doit avoir un rôle moteur dans les conseils et les vérifications d'avant match.

3.8.b) Avant la ronde 1, la composition de l'équipe sera donnée à l'arbitre avant la publication des appariements. Après chaque ronde, la composition de l'équipe doit être fournie au plus tard 5 minutes après l'affichage des appariements.

Si la composition n'est pas fournie dans le délai imparti :

- Lors de la 1^{re} ronde les 8 premiers de la liste ordonnée complète (dont au moins les 2 premières filles et les 2 premiers garçons) joueront.
- Lors des rondes suivantes, la composition restera ce qu'elle était à la ronde précédente.

3.8.c) Chaque équipe doit inscrire sur la feuille de match au moins deux garçons et au moins deux filles. En cas d'infraction, l'équipe sera sanctionnée d'une pénalité de -1 par garçon ou fille manquant, l'équipe adverse gagnera le nombre de parties correspondantes par forfait administratif sur les derniers échiquiers.

3.8.d) Tout joueur qui ne joue pas à la place qui lui est attribuée perd la partie par forfait administratif. Tout joueur qui participe avec une équipe d'un établissement sans être élève de cet établissement amène la défaite de l'ensemble des membres de l'équipe par forfait administratif.

3.8.e) En cas d'équipe incomplète, les derniers échiquiers sont laissés vacants et perdent par forfait administratif.

3.9. Résultats-Classement

3.9.a) Points de partie

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 administratif est comptée 0 point sauf indication contraire par l'article 3.8, et elle est gagnée par l'adversaire, sauf si celui-ci est aussi en infraction.

Une partie perdue par forfait sportif est comptée :

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

Dans ce cas la partie est gagnée par l'adversaire sauf si celui-ci est aussi en infraction.

3.9.b) Points de match

Le gain du match est attribué à l'équipe totalisant plus de points de parties 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 sportif est compté 0 point. Un match perdu à la suite de forfait(s) administratif(s) est compté 1 point.

Si une équipe est exempte, elle marque trois points de match et sera considérée comme ayant gagné sur le score de 5 points de parties à 0.

3.9.c) Classement

En système suisse et en toutes rondes, le classement est effectué selon le nombre total de points de match.

En cas d'égalité de points, pour déterminer les équipes classées 1^{re}, 2^e et 3^e les départages suivants seront utilisés :

En système suisse :

- La confrontation directe.
- Le différentiel.
- Le Buchholz.
- La moyenne d'âge la plus faible.

En toutes rondes

- La confrontation directe.
- Le différentiel.
- La moyenne d'âge la plus faible.

A partir de la 4^e place, les équipes à égalité de points sont déclarées ex-æquo.

Cas particulier du système Scheveningen pour deux équipes :

On détermine l'équipe gagnante en considérant dans l'ordre:

- Le nombre total de points de parties.
- Le nombre de points marqués sur les échiquiers 1 à 4.
- La moyenne d'âge la plus faible.

3.9.d) Titre

- A l'issue des phases académiques, le titre de champion académique des Écoles et le titre de champion académique des Collèges est décerné aux équipes qui ont terminé à la 1^{re} place.
- A l'issue de la finale nationale, le titre de champion de France des écoles et le titre de champion de France des collèges reviennent aux équipes qui ont terminé à la 1^{re} place.

3.10. Tenue vestimentaire

Lors de la finale nationale, chaque joueur et encadrant d'une équipe devra porter un maillot (ou un haut de vêtement) identifiant son établissement scolaire au moins pour les premières et dernières rondes et lors de la cérémonie de remise des prix. Le non-respect de cette règle entraîne une pénalité de -1 sur le score de l'équipe à la ronde concernée.

4. Annexe

Explication des règles de constitution des équipes (phases académique et nationale)

Rappels des règles et exemples

Une équipe doit obligatoirement être constituée de la façon suivante :

8 à 10 élèves de l'établissement, dont au moins 2 filles et deux garçons, licenciés à la FFE

Remarques :

1. Les joueurs peuvent ne pas avoir participé aux phases précédentes du championnat scolaire,
2. A chaque ronde, seuls 8 élèves jouent dont deux filles et deux garçons.

Le tableau ci-dessous doit être rempli en ordonnant obligatoirement vos joueurs en suivant scrupuleusement les règles ci-dessous (cf. Article 3.7).

L'ordre ne pourra plus être modifié après le début de la compétition.

1^e règle : mettre en premier les joueurs classés Fide en respectant la règle des 100 points

2^e règle : mettre ensuite les joueurs classés Nationaux en respectant la règle des 100 points

3^e règle : mettre ensuite les joueurs non classés dans l'ordre que l'on veut.

Les exemples ci-dessous vous expliquent comment appliquer ces règles.

Exemple de liste valide			
N°	Joueur	cat	Classement selon 3.7.d
1	Malo	U12	1140 F
2	Bruno	U12	1230 F
3	Gaël	U12	1030 F
4	Marc	U10	1410 N
5	Marion	U12	1210 N
6	Antoine	U12	800 N
7	Antonin	U8	999 799
8	Pierre	U10	799 E
9	Angèle	U12	999 799

Malo, Bruno et Gaël ont un classement Fide, ils sont placés obligatoirement aux 3 premiers échiquiers.

Malo et Bruno peuvent être intervertis car $1230 - 1140 < 100$
Gaël est forcément au 3^e échiquier.

Marc, Marion et Antoine viennent ensuite obligatoirement dans cet ordre d'après la règle des 100 points

Antonin, Pierre et Angèle sont placés en fin de liste dans l'ordre que l'on veut car ils sont non classés.

Marion et Angèle devront obligatoirement jouer toutes les rondes pour respecter les règles de mixité,

Exemple de liste non valide			
N°	Joueur	cat	Classement selon 3.7.d
1	Marc	U12	1410 N
2	Bruno	U12	1230 F
3	Gaël	U12	1030 F
4	Malo	U12	1140 F
5	Marion	U12	1210 N
6	Antonin	U10	999 799
7	Antoine	U8	800 N
8	Pierre	U10	799 E
9	Angèle	U12	999 799

Il y a 3 erreurs dans cette liste :

Marc n'a pas de classement Fide, il doit être placé derrière les Fide (Malo, Bruno et Gaël)

Gaël ne peut pas être devant Malo. Ils sont Fide tous les 2 mais cet ordre ne respecte pas la règle des 100 points. $1140 - 1030 > 100$

Antoine a un classement National. Il doit être placé devant Antonin qui est Non classé.

RÈGLES GÉNÉRALES POUR LES COMPÉTITIONS FÉDÉRALES

Principe

Les compétitions fédérales sont toutes organisées une fois chaque saison. Les règles générales sont applicables à toutes les compétitions fédérales. La saison débute le 1er septembre et s'achève le 31 août. Seuls les clubs affiliés ayant respecté leurs engagements et exigences réglementaires envers la FFE, la Ligue et le CDJE, peuvent participer à une compétition fédérale officielle. Un responsable des compétitions par équipes est nommé par le bureau fédéral. Il supervise toutes les compétitions fédérales par équipes et propose à la Commission Technique Fédérale les directeurs des compétitions et des nationales.

Les compétitions fédérales sont :

- Les Coupes (Coupe de France, Coupe 2000, Coupe Loubatière, Coupe de la parité)
- Les Championnats de France par équipes (des Clubs, des clubs Féminins, des scolaires, des interclubs Jeunes)
- Les Championnats de France (individuel, Féminin de parties rapide, des Jeunes, Universitaire, rapide, blitz)

1. Licences

1.1. Les joueurs doivent être licenciés pour la saison en cours et ne peuvent jouer que pour le compte d'un seul club dans lequel ils sont licenciés.

1.2. Pour jouer un match par équipes, les joueurs doivent être licenciés au plus tard au moment de la remise des compositions d'équipe.

1.3. Les états navettes comportant les demandes des licences A des mutés évoluant dans les équipes doivent avoir été expédiées à la Fédération au plus tard le 31 janvier de la saison (cachet de la poste faisant foi ou inscription dans les délais via le site fédéral).

1.4. Pour toute compétition se jouant à une cadence supérieure ou égale à 60 min (ou équivalent en cadence Fischer), les joueurs doivent être titulaires d'une licence A valable pour la saison en cours.

2. Statut d'un Joueur

Les clubs sont responsables de la qualification de leurs joueurs. Ceux qui n'ont pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation et qui se trouvent en situation illégale, peuvent être pénalisés rétroactivement. La notion de "résidence en France" inclut la principauté de Monaco.

2.1. Nationalité

2.1.1. En cas de réserve formulée sur la nationalité d'un joueur, le club est tenu de justifier cette nationalité au directeur de la compétition (ou du groupe pour les compétitions concernées) ou à la Direction Technique Nationale dans les quinze jours suivant la notification de cette réserve. A défaut, ce joueur ne sera pas comptabilisé dans le quota des joueurs français.

2.1.2.a) Pour toute la saison sportive, le statut de résident en France correspond à une résidence réelle au plus tard le 30 novembre de la saison en cours, même si la résidence change ultérieurement. Une résidence en France obtenue après cette date, ne sera valable que pour la saison suivante.

2.1.2.b) En cas de réserve formulée sur le statut de "résidence en France" d'un joueur, le club est tenu de justifier le statut de résident au directeur de la compétition (ou du groupe pour les compétitions concernées) ou à la Direction Technique Nationale dans les quinze jours suivant la notification de cette réserve, au moyen d'un document officiel. À défaut, ce joueur ne sera pas comptabilisé dans le quota des ressortissants de l'Union Européenne résidant en France ou extracommunautaires résidant en France depuis 5 ans.

2.1.3. La possibilité de représenter la France dans les compétitions internationales est réservée aux joueurs français et, pour les compétitions réservées aux jeunes, aux juniors et moins scolarisés en France depuis au moins deux ans. De plus, ces joueurs, dans le cas où ils possèdent un Elo FIDE, doivent impérativement être inscrits sur la liste FIDE sous le code FRA.

2.1.4. Les compétitions par équipes jeunes sont accessibles à tous les jeunes joueurs français et à tous les jeunes scolarisés en France dès le début de l'année scolaire qui correspond à la saison.

2.1.5. Les joueurs étrangers résidant en France depuis 5 ans ne sont pas considérés comme étrangers dans les compétitions par équipes.

2.2. Joueur muté

Est muté:

- Tout joueur qui a été licencié tout ou partie de la saison précédente dans un club français autre que son club pour la saison en cours, et pour le compte duquel il a participé à une compétition par équipe.
- Tout joueur étranger (hormis les ressortissants de l'Union Européenne résidant en France) avec un classement FIDE supérieur à 2300 qui n'était pas licencié A avant le 31 janvier de la saison précédente dans son club de la saison en cours.

Un joueur qui change de club en cours de saison est muté pour le restant de la saison.

2.3. Le transfert

Le changement de club (Transfert) est soumis aux dispositions suivantes :

2.3.1. Transfert d'une saison à l'autre

Un joueur déjà licencié désirant changer de club peut le faire, sur simple demande, durant la période de transfert libre, soit du 15 juillet au 30 septembre. Il devra notifier sa décision en utilisant son compte personnel sur le site de la FFE. Le joueur fait sa demande via l'onglet destiné à cet effet. Une fois la demande reçue par la FFE, le président de la Ligue concernée et le président du club quitté recevront automatiquement un courriel les informant de la décision du joueur.

Un joueur peut également changer de club sans avoir procédé aux formalités prévues au 1^{er} alinéa, mais il ne pourra pas participer aux compétitions par équipes pour le compte de son nouveau club si le Président du club quitté s'y oppose. Cette opposition doit être notifiée à la Direction Technique Nationale au plus tard le 31 octobre.

2.3.2. Transfert en cours de saison

Un joueur déjà licencié pour la saison en cours ne peut changer de club qu'avec l'accord du Président du club quitté. Il ne pourra participer aux compétitions par équipes pour le compte de son nouveau club qu'avec l'accord de la Commission d'Homologation, qui aura été préalablement saisie par l'intéressé, et qui informera les Présidents des Ligues quittée et nouvelle de la demande et de sa décision.

2.4 Catégories d'âge

Les joueurs et joueuses licenciés, sont classés dans les dix catégories suivantes, en fonction de leur âge avant le 1^{er} janvier de la saison :

- U8 (Petits Poussins) : moins de 8 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- U10 (Poussins) : moins de 10 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- U12 (Pupilles) : moins de 12 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- U14 (Benjamins) : moins de 14 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- U16 (Minimes) : moins de 16 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- U18 (Cadets) : moins de 18 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- U20 (Juniors) : moins de 20 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- Seniors : de 20 ans à 49 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- S50 (Seniors Plus) : de 50 ans à 64 ans avant le 1^{er} janvier de la saison en cours
- S65 (Vétérans) : 65 ans ou plus avant le 1^{er} janvier de la saison en cours

3. Forfaits : Définitions

3.1. Principes généraux

Le forfait d'un joueur ou d'une équipe est soit un fait sportif, soit un forfait administratif.

3.1.1. Forfait sportif

- s'il est notifié par un club à la FFE ou à la Ligue organisatrice avant la rencontre ou
- s'il est constaté par l'arbitre ou l'une des équipes à l'encontre de toute équipe ou de tout joueur ne se présentant pas dans la salle de jeu pendant le temps de retard autorisé suivant l'heure officielle du début de la rencontre ou ayant perdu au temps sans avoir joué un coup.

3.1.2. Retard autorisé

Le retard autorisé devant l'échiquier est fixé à 30 minutes par défaut sauf si le règlement intérieur du tournoi ou le règlement fédéral prévoit autre chose.

3.1.3. Forfait administratif

- il s'agit d'un forfait non sportif, découlant d'une sanction.

Les conséquences du forfait administratif peuvent impliquer une sanction sportive et/ou financière prononcée par l'autorité compétente.

- seul le directeur de groupe peut sanctionner un forfait administratif.

3.2. Forfait isolé

3.2.1. Est considérée comme étant forfait :

3.2.1.a) Le joueur ou l'équipe qui en avise l'autorité compétente et le club adverse avant le jour du match (courrier recommandé ou courriel, avec accusé de réception).

3.2.1.b) Le joueur ou l'équipe qui n'est pas présente à l'heure limite selon l'article 3.1.1 du présent règlement.

3.2.1.c) L'équipe qui se présente sur l'aire de jeu avec moins de la moitié de joueurs à l'heure limite du match selon l'article 3.1.1 du présent règlement.

3.2.1.d) Tout joueur ou équipe sanctionné par un forfait administratif selon les règlements spécifiques de chaque compétition.

3.2.2 Sanction sportive

Le joueur déclaré forfait perd la partie. Le résultat de celle-ci est précisé dans le règlement spécifique de la compétition concernée.

L'équipe déclarée forfait perd le match. Le score pris en compte est précisé dans le règlement spécifique de la compétition concernée.

3.2.3 Sanction financière

Suite à un forfait isolé, une pénalité financière, fixée dans le règlement spécifique de la compétition concernée, peut être prononcée à l'encontre du club fautif.

En cas d'annonce tardive, au-delà de la limite exigée dans le règlement spécifique, elle est augmentée :

3.2.3.a) en cas de forfait de l'équipe visiteuse : des frais engagés par le club recevant (justificatifs) et des frais d'arbitrage ;

3.2.3.b) en cas de forfait de l'équipe recevant : du montant des frais de déplacement qu'a engagés l'équipe visiteuse pour se déplacer (base kilométrique) ainsi que des frais d'arbitrage ;

3.3 Forfait général

3.3.1 Est considérée comme étant forfait général

Toute équipe qui en fait la déclaration à la commission compétente avant ou pendant la compétition.

Dans le Championnat de France des Clubs, le début officiel de la compétition (première ronde de Nationale 1) est le même pour toutes les divisions, y compris le Top 16, même si celui-ci se joue plus tard dans la saison. Le début officiel du Top 12F est fixé à 60 jours calendaires avant le début de cette rencontre.

3.3.2 Pénalités financières

En cas de forfait général dans les compétitions nationales déclaré avant le début de la compétition, aucune pénalité financière n'est prononcée.

En cas de forfait général déclaré après le début de la compétition, la pénalité prévue dans le règlement spécifique est plafonnée à 3 fois la pénalité prévue pour un forfait d'équipe isolé. Dans tous les cas de forfait général, les droits d'engagement restent acquis à l'instance gestionnaire de la compétition.

3.3.3 Pénalités sportives

En cas de forfait général d'une équipe :

3.3.3.a) si cette équipe a joué moins de la moitié des matchs du groupe : ses résultats ne sont pas comptabilisés, elle est retirée du classement.

3.3.3.b) si cette équipe a joué au moins la moitié des matchs du groupe : ses résultats sont conservés. En cas de départage entre deux équipes au différentiel, les résultats de cette équipe forfait sont retirés pour le calcul. Dans les compétitions comprenant plusieurs divisions, cette équipe descend obligatoirement d'une division à la fin de la saison du forfait général. Cette pénalité se cumule le cas échéant à une descente sportive.

4. Homologation d'un résultat

Sauf urgence dûment justifiée (exemple Coupe de France), le résultat d'une rencontre ne sera pas homologué avant le 15^e jour calendaire qui suit cette rencontre. L'homologation sera de droit le 30^e jour qui suit cette rencontre si aucune instance la concernant n'est en cours.

5. Estimation du Elo des Joueurs

Un joueur ayant déjà possédé un Elo récupère normalement ce classement. Cependant, si cet ancien Elo a plus de 5 saisons le club pourra demander à la FFE un Elo estimé différent en accompagnant sa demande de pièces justificatives.

Un joueur n'ayant jamais possédé de classement recevra un Elo estimé correspondant à sa catégorie :

ELO

- 1199 pour les S65 (vétérans),
- 1199 pour les S50 (seniors Plus),
- 1199 pour les seniors,
- 1199 pour les U20 (juniors),
- 1199 pour les U18 (cadets),
- 1199 pour les U16 (minimes),
- 1199 pour les U14 (benjamins),
- 1099 pour les U12 (pupilles),
- 1009 pour les U10 (poussins),
- 1009 pour les U8 (petits poussins).

ELO RAPIDE

- 1199 pour les S65 (vétérans),
- 1199 pour les S50 (seniors Plus),
- 1199 pour les seniors,
- 1199 pour les U20 (juniors),
- 1199 pour les U18 (cadets),
- 1199 pour les U16 (minimes),
- 999 pour les U14 (benjamins),
- 999 pour les U12 (pupilles),
- 799 pour les U10 (poussins),
- 799 pour les U8 (petits poussins).

Un joueur dont le ELO descend en dessous du plancher ELO de la FIDE aura obligatoirement un ELO estimé à 1009 quel que soit son âge.

Un club peut toutefois demander pour un joueur non classé, au moment de la prise de licence, un autre Elo qui sera :

- automatiquement accepté si cet Elo estimé est plus ou moins 200 points par rapport au barème.
- accepté ou refusé après examen des pièces justificatives jointes à l'envoi de prise de licence si cet Elo estimé est supérieur au barème de plus de 200 points. En cas de refus, l'Elo estimé attribué sera celui correspondant à la catégorie du joueur majoré de 200 points.

Les tranches des Elo estimés doivent s'échelonner de 50 points en 50 points (exemples: 1149, 1249, 1299, ...), à l'exception du 1009 des U10 et U8.

Dans tous les cas, jusqu'à parution sur le site de la FFE de la licence du joueur, l'Elo officiel est celui correspondant à l'Elo estimé de la catégorie du joueur.

6. Conditions de jeu

L'arbitre doit veiller à ce que les rencontres se déroulent dans de bonnes conditions (matériel, salle de jeu, température, luminosité, etc.)

7. Réclamations

En cas de constat d'infraction ou d'irrégularité, le capitaine plaignant est fondé à rédiger une réclamation consignée au dos du Procès-verbal et contresignée par les deux capitaines d'équipe et par l'arbitre. Les deux capitaines d'équipe ne pourront pas refuser d'apposer leurs visas écrits, mais pourront le compléter brièvement par des réserves sur le même document.

Ceux-ci ont alors 48 heures pour poster par lettre recommandée ou par tout moyen permettant d'obtenir un avis de réception, un complément détaillé en plainte ou en défense envoyé au directeur de groupe ou au directeur de la compétition.

Tous les directeurs ont le statut de "directeurs de compétition"

8. Rôle du Capitaine

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut être joueur ou non joueur. Il ne peut pas officier en même temps en tant qu'arbitre.

Dans l'exercice de ses fonctions, le capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs. Mais il est de son devoir d'empêcher les membres de son équipe qui ne sont pas impliqués dans le match d'entrer dans l'aire de jeu.

A la fin de la session de jeu, le capitaine est responsable de la remise des feuilles de parties lisiblement écrites aux arbitres.

Durant les parties, le capitaine peut conseiller ses joueurs sur l'opportunité d'offrir, d'accepter ou de refuser une proposition de nullité, sur l'opportunité d'abandonner, sur la situation du match, à condition qu'il ne fasse aucun commentaire sur la position sur l'échiquier.

L'arbitre a le droit d'assister à tout échange de propos entre un joueur et son capitaine.

Le capitaine a le droit de mandater un représentant pour exercer ses fonctions sous réserve de l'accord de l'arbitre principal.

En cours de jeu, le capitaine est seul apte à formuler et à présenter une réclamation à l'arbitre ou, à défaut, au directeur de la compétition.

9. Comportement des joueurs

La conduite des joueurs est assujettie à une attitude correcte qui interdit par exemple:

- de fixer le résultat d'une partie avant son commencement ou dans un but lucratif,
- d'abandonner un tournoi sans justification,
- de déclarer forfait sans raison valable,
- pendant le jeu, aux joueurs de contrevenir aux règles du jeu.

Le non respect de ces règles élémentaires sera sanctionné par des pénalités prises, soit par l'arbitre, soit par la juridiction fédérale compétente.

Tout joueur devra également se conformer à la Charte Ethique de la FFE.

10. Équivalence des cadences

Dans toutes les compétitions fédérales, les cadences classiques citées ci-après peuvent être remplacées par des cadences "Fischer" équivalentes, selon le tableau suivant, en utilisant des pendules électroniques. Dans le cas d'un match par équipe, toutes les parties doivent se jouer à la même cadence. Le choix de la cadence est laissé à l'organisateur, dans le respect du règlement spécifique de la compétition.

	Cadence classique	Cadence "Fischer" équivalente
A	60 min.	50 min. + 10 sec. par coup
B	2H00. / 40 coups + 1 heure K.O	1h30 + 30 sec. par coup / 40 coups + 30 min. + 30 sec. par coup
C	2 heures / 40 coups + 1 heure / 20 coups + 1 heure K.O.	1h40 + 30 sec. par coup / 40 coups + 50 min. + 30 sec. par coup / 20 coups + 40 min. + 30 sec. par coup.
D	2 heures / 40 coups + 1 heure / 20 coups + 1/2 heure K.O.	1h40 + 30 sec. par coup / 40 coups + 50 min. + 30 sec. par coup / 20 coups + 15 min. + 30 sec. par coup.

Dans les cadences B, C et D en cadence "Fischer" équivalente, c'est-à-dire lorsque les joueurs disposent d'au moins 30 secondes par coup, les joueurs sont tenus de noter leurs coups en toutes circonstances.

11. Entente de Clubs

11.1. Généralités

Des équipes issues d'une entente entre clubs peuvent être autorisées à participer à certaines compétitions de la Fédération Française des Echecs.

11.1.1. Les compétitions sont :

- les Championnats de France des clubs pour les divisions inférieures à la Nationale IV seulement pour une entente de deux clubs uniquement.
- les Interclubs Jeunes pour les division inférieures à la Nationale II.
- les Championnats de Nationale 2 féminines.

11.1.2. Les autorisations sont accordées par la Ligue pour les demandes relatives aux Championnats de divisions inférieures à la Nationale IV et pour les Championnats Féminins de Nationale 2.

11.2. Constitution de l'entente

11.2.1. Un des clubs est désigné comme club pilote de l'entente par les clubs concernés. Lors des compétitions, le nom de l'équipe doit commencer obligatoirement par "Entente" puis le nom du club pilote.

11.2.2. L'entente n'est valable que pour une saison. Elle peut être renouvelée sur décision de la Ligue.

11.2.3 Une entente peut être constituée entre 3 clubs uniquement dans la division des interclubs féminin, la N2F, avec impossibilité de monter en division supérieure, la N1F, pour l'entente correspondante. La montée, en N1F uniquement, sera possible uniquement sur présentation par les clubs concernés d'un effectif suffisant de féminines, et après accord de la Commission Technique Fédérale.

11.2.4 Une entente peut être constituée entre 3 clubs uniquement dans la division des interclubs jeunes nationaux, la NIII, avec impossibilité de monter en division supérieure, la NII, pour l'entente correspondante.

11.3. La demande d'entente

11.3.1. La demande d'entente doit être formulée et signée conjointement par les clubs concernés.

11.3.2. Elle doit indiquer le club pilote de l'entente.

11.3.3. Elle ne peut comporter qu'une seule compétition au sens strict.

11.3.4. Chaque club est limité à une seule entente par compétition et par saison.

11.3.5. La demande d'entente peut être faite jusqu'à la date limite d'inscription et doit être adressée au Président de Ligue. La Ligue statue dès réception de la demande. La Ligue devra informer la Commission Technique Fédérale de toute entente accordée. Cette dernière pourra invalider une entente non conforme aux critères exigés.

11.4. Accession en Championnat de division supérieure

Sur la base des résultats sportifs, les équipes composant l'entente peuvent prétendre à l'accession en division supérieure. C'est le club pilote qui accède à la division supérieure, à défaut un autre club de l'entente.

12. Arbitrage

Pour arbitrer une compétition fédérale :

- Un arbitre de la FIDE (FA) ou arbitre international (IA) de nationalité française, doit avoir une licence d'arbitre de la FFE en cours.
- Tout arbitre étranger ayant le titre FA ou IA, doit avoir passé avec succès les examens permettant d'obtenir le titre d'arbitre fédéral de la FFE.
- Un arbitre agréé de la FIDE (titre FIDE : NA), doit avoir une licence d'arbitre de la FFE pour arbitrer une compétition fédérale.

13. Commission Handicap

Des règlements spécifiques ont été édictés par la Commission Handicap :

- H01 : Conduite à tenir quant aux joueurs handicapés.
- H02 : Texte d'application pour les joueurs à mobilité réduite.

ANNEXES AUX RÈGLES GÉNÉRALES POUR LES COMPÉTITIONS FÉDÉRALES

Principe

Ces annexes permettent aux joueurs, capitaines, arbitres ou organisateurs d'avoir une aide à la décision pour toutes les compétitions fédérales pour lesquelles un cas n'est pas précisé strictement.

1. Appels sportifs

En règle générale et dans toutes les compétitions, il peut être fait appel, dans le cadre de l'article 8.6 du Règlement intérieur, auprès de la commission d'appels sportifs (CAS) des décisions d'arbitres, de directeurs de groupe, du directeur de la compétition et, dans le cadre de l'article 8.5 du Règlement Intérieur, de la commission d'homologation.

À peine d'irrecevabilité, l'appel doit être formulé par voie postale dans un délai de dix jours à compter de la date de réception de la décision contestée.

2. Moyenne Elo avec 3 joueurs

Lorsqu'une équipe joue avec 3 joueurs au lieu de 4, on devra considérer que la moyenne Elo est égale à la somme des Elo des trois joueurs divisée par 3.

D'une manière générale, chaque fois qu'une équipe jouera avec moins de joueurs que ne prévoit le règlement, on devra considérer que la moyenne Elo est égale à la somme des Elo des joueurs divisée par le nombre réel de joueurs.

3. Joueurs inscrits sur plusieurs feuilles de match le même jour

Il est interdit de jouer plusieurs parties à la fois en compétition par équipes (interclubs, coupes). Si un joueur est inscrit sur la feuille de match de plusieurs compétitions le même jour, il ne pourra débiter une deuxième partie qu'après avoir achevé la précédente. En cas d'infraction, forfait administratif avec la marque de -1 pour chaque partie disputée par ce même joueur si une partie a été effectivement jouée sur l'un des échiquiers suivants les échiquiers concernés ; sinon 0 pour les autres cas et ceci pour toutes les compétitions concernées.

4. Conservation des documents

Le responsable de la rencontre est tenu de conserver les feuilles de parties et le ou les procès-verbaux au moins 6 mois. En cas de réclamations, il devra le ou les transmettre au directeur de compétitions.

5. Délai de remise de feuille de match

Quand, dans un règlement le délai de remise de feuille de match n'est pas clairement précisé, le délai minimal est de 15 minutes. Lorsque la liste est remise plus tard, les pendules 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.

6. Cas d'une équipe avec 3 participants et un Molter à 3

Quand il y a dans une phase de compétition avec deux groupes dont un Molter de 3 équipes, exclure du Molter toutes équipes composées de 3 joueurs seulement.

7. Liste des zones interdépartementales (ZID)

Suite à la loi NOTRe (Nouvelle organisation territoriale de la République) promulguée le 7 août 2015 et conformément à l'article 5.2 du Règlement Intérieur de la FFE, les Zones Interdépartementales sont :

- ZID Alsace : départements 67-68
- ZID Aquitaine : départements 24-33-40-47-64
- ZID Auvergne : départements 03-15-42-63
- ZID Bourgogne : départements 21-58-71-89
- ZID Bretagne : départements 22-29-35-56
- ZID Centre Val de Loire : départements 18-28-36-37-41-45
- ZID Champagne-Ardenne : départements 08-10-51-52
- ZID Corse : départements 2A-2B
- ZID Côte d'Azur : départements 06-83
- ZID Dauphiné-Savoie : départements 07-26-38-73-74
- ZID Franche Comté : départements 25-39-70-90
- ZID Guadeloupe : département 971
- ZID Guyane : département 973
- ZID Hauts-de-France Nord : départements 59-62
- ZID Hauts-de-France Sud : départements 02-60-80
- ZID Île-de-France : départements 75-77-78-91-92-93-94-95
- ZID La Réunion : département 974
- ZID Languedoc Roussillon : départements 11-30-34-48-66
- ZID Limousin : départements 19-23-87
- ZID Lorraine : départements 54-55-57-88
- ZID Lyonnais : départements 01-42-69
- ZID Martinique : département 972
- ZID Midi-Pyrénées : départements 09-12-31-32-46-65-81-82
- ZID Normandie : départements 14-27-50-61-76
- ZID Nouvelle-Calédonie
- ZID Pays de Loire : départements 44-49-53-72-85
- ZID Poitou-Charente : départements 16-17-79-86
- ZID Polynésie
- ZID Provence : départements 04-05-13-84.

COMPÉTITIONS HOMOLOGUÉES

1 . Définition

Les compétitions homologuées sont des tournois officiels de la Fédération Française des Echecs.

La Fédération Française des Echecs est le seul organisme permettant l'homologation FIDE des tournois d'échecs se déroulant en France.

Il est interdit d'organiser des tournois homologués FFE pendant le Championnat de France. Les demandes de dérogation éventuelles devront être adressées au CD Fédéral.

Les résultats des compétitions homologuées sont les seuls pouvant être pris en compte pour les différents classements.

2 . Conditions d'homologation

2.1. Type de tournoi :

Tournoi A à cadence longue avec les possibilités suivantes :

- Tournoi FIDE : pour les cadences des tournois FIDE, se référer aux règles FIDE en vigueur. Les parties jouées dans ce type de tournoi comptent pour le classement Elo FIDE. Quand la FIDE impose une limite Elo selon la cadence de jeu, le tournoi doit explicitement être réservé aux joueurs ne dépassant pas cette limite.
- Tournoi FIDE à normes : pour les cadences des tournois FIDE avec possibilité d'obtenir des normes, se référer aux règles FIDE en vigueur. Les parties jouées dans ce type de tournoi comptent pour le classement Elo FIDE.
- Coupes Fédérales : les cadences sont celles spécifiées dans les règlements des compétitions, ainsi que le classement Elo à prendre en compte.

Rappel : disparition de la variation de l'Elo national au 1er septembre 2018 suite vote au CD FFE du 17-18 juin 2017.

Tournoi B à cadence rapide ou blitz :

Une partie "d'échecs rapides" est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur, une partie de "Blitz" est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur. Pour qu'une partie soit prise en compte pour le classement blitz, chaque joueur doit au moins avoir 5 minutes mais pas plus de 10 minutes.

2.2. Application des règlements :

Pour toutes les compétitions homologuées, à l'exception des articles cités ci-après, les règles de la FIDE et les règles de la FFE doivent être appliquées dans leur intégralité.

2.2.1. Article 11.3.2.2 adapté :

Si un joueur apporte un téléphone mobile et/ou un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, il recevra un avertissement oral. L'arbitre le mettra en garde. Cet appareil doit être complètement éteint (si c'est possible matériellement, l'organisateur mettra en place une consigne).

Si cet appareil émet un son dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur perdra sa partie et l'adversaire gagnera. Cet article s'applique aux tournois organisés en France (sauf si le règlement intérieur du tournoi prévoit autre chose) et aux compétitions par équipe. Cette adaptation ne s'applique pas lors des tournois de haut niveau (national, national féminin, Top 12, phase finale de la coupe de France et du Top 12F).

2.2.2. Article 7.5.5 adapté sur les coups illégaux en cadence rapide.

Pour les catégories U8 (petits-poussins) et U10 (poussins) des qualifications départementales et régionales du championnat de France Jeunes, organisées en France et prises en compte uniquement pour le Elo rapide **National**, la partie sera perdue après le 3e coup illégal achevé. **Dans le cas d'un rapide homologué FIDE, c'est la règle de la FIDE qui s'applique, à savoir, perte après le 2e coup illégal achevé.**

Les **organisateurs de tournois à cadence rapide non homologués FIDE** peuvent adopter cette exception à condition que cela soit précisé dans le règlement intérieur du tournoi.

2.3. Droits d'inscriptions :

Dans les tournois A, l'inscription est gratuite pour les GMI, MI, les membres de l'équipe de France Jeunes et les GMI ICCF (par correspondance) membres de la FFE, sous réserve qu'ils aient prévenu l'organisateur au moins 48 heures avant le début du tournoi.

Les droits d'inscriptions des joueurs de U8 (petits-poussin) à U20 (junior) sont définis par l'organisateur.

2.4. Distribution des prix :

En demandant l'homologation, l'organisateur s'engage à distribuer l'intégralité des prix annoncés.

2.5. Conditions de participation des joueurs :

Dans une compétition homologuée par la FFE, sont considérés comme « participants français » tous les joueurs inscrits à la FFE auprès de la FIDE (code FRA) ainsi que les joueurs de nationalité française jouant avec le code de la FIDE ou les étrangers n'ayant pas de code FIDE.

- Tournois de type A :

Les participants français doivent être titulaires d'une licence A de la FFE.

Les joueurs non licenciés A en début de tournoi devront prendre cette licence dans le club organisateur qui s'engage à fournir un reçu à ces joueurs et à envoyer le bordereau de demande de licence au secrétariat fédéral ou prendre leur licence via le site fédéral au plus tard 3 jours après la fin du tournoi.

- Tournois de type B :

Les participants français doivent être titulaires d'au moins une licence B délivrée par la FFE.

Les joueurs non licenciés au début du tournoi devront prendre une licence dans le club organisateur qui s'engage à fournir un reçu à ces joueurs et à envoyer le bordereau de demande d'affiliation au secrétariat ou prendre leur licence via le site fédéral au plus tard 3 jours après la fin du tournoi.

2.6. Demande d'homologation d'un tournoi de type A ou B:

Les demandes d'homologation doivent se faire en ligne, sur le site de la FFE, à la rubrique « mon compte ». Toute demande doit indiquer un club référent, club responsable du règlement des droits d'homologation. Le club référent doit être affilié à la FFE pour la saison en cours et devra licencier tous les joueurs participant à leur tournoi dans le cadre de l'article 2.5. Si des joueurs non-licenciés participent au tournoi sans licence, et que la situation n'est pas régularisée dans le mois qui suit le tournoi, les joueurs concernés seront automatiquement licenciés au club référent, qui devra régler la commande des licences.

Les demandes d'homologation doivent se faire dans les délais suivants selon la nature du tournoi :

- FFE rapide : 10 jours avant le tournoi
- FIDE : 15 jours avant le tournoi
- FIDE à normes : 40 jours avant le tournoi
- Toute demande faite hors délai peut être refusée. Si la demande hors délai est acceptée, les droits d'homologation seront majorés.

2.7. Droits d'homologation :

2.7.1. Tournoi de type A ou B :

Le Comité Directeur de la FFE fixe le montant des droits d'homologation.

Ils sont indiqués dans le document « tarifs fédéraux ».

Les droits d'inscriptions et d'homologation sont à régler directement à la FFE.

Sont exonérés des droits d'homologation :

- les compétitions fédérales ;
- les tournois fermés organisés en partenariat avec la FFE.

2.7.2. Tournoi de type B:

Les droits d'homologation sont gratuits pour les tournois rapides comptant pour le classement FFE et pas pour le FIDE.

3 . Arbitrage

Les tournois homologués doivent être, selon leur nature, arbitrés par des arbitres fédéraux. De plus, si le tournoi est homologué FIDE, l'arbitre doit être détenteur d'une licence FIDE et du titre requis par cet organisme (voir le RI de la DNA).

4 . Avantages des tournois homologués

Une promotion de l'événement sera incluse dans l'annonce officielle des tournois de la FFE (communiqués, ...).

La FFE fournit gratuitement aux organisateurs de tournois homologués un logiciel d'appariements et de gestion des résultats.

Les tournois homologués entrent dans le cadre de l'assurance souscrite par la FFE sur le plan national.

Après réception du rapport technique de l'arbitre, les résultats sont traités par l'instance concernée (Elo FIDE, Elo Rapide FIDE ou national, Blitz...).

La FFE veille à la formation des arbitres et effectue le contrôle de leur travail pour chaque tournoi.

5 . Commissions d'Appel

La mise en place d'une Commission d'Appel est obligatoire dans le cadre des grands tournois internationaux et des grands événements fédéraux. Sa composition doit être affichée dans l'aire de jeu.

Pour les autres tournois, la mise en place de ces commissions est facultative. Les éventuels appels des joueurs seront examinés par la Commission d'Appels Sportifs fédérale ou, lorsqu'elle existe, par la Commission d'Appels Sportifs de la Ligue.

CHAMPIONNAT DE FRANCE UNIVERSITAIRE DE PARTIES RAPIDES

1. Organisation générale

1.1. Conditions de participation

Le Championnat de France Universitaire individuel de parties rapides est ouvert à tous les étudiants licenciés à la Fédération Française des Echecs, munis d'une carte d'étudiant et d'une licence FF Sport U valides pour l'année en cours.

1.2. Déroulement de la compétition

Elle se déroule en une phase unique sur un week-end.

2. Organisation de la compétition

2.1. Durée

Le Championnat de France Universitaire se joue en neuf rondes, sur deux jours : 6 rondes le samedi après-midi et 3 rondes le dimanche matin.

2.2. Cadence

Pour toute la partie : capital initial de quinze minutes avec ajout de 5 secondes par coup.

2.3. Homologation

Les résultats sont comptabilisés pour le classement Elo rapide FIDE. L'arbitre principal fera la demande d'homologation.

2.4. Appariements

Le championnat se joue au système suisse.

Le classement utilisé est le dernier classement rapide publié.

2.5. Compositions des équipes

Les équipes devront être inscrites sous forme d'Association sportive (AS) ou d'académie au moment de la confirmation de participation au championnat. Le classement se fera sur les 4 meilleurs résultats de l'individuel.

2.6. Classement

Le classement est établi au total des points marqués, suivant le barème :

- gain : 1 point,
- nul : ½ point,
- perte : 0 point.

En cas d'égalité pour la première place, le départage se joue en blitz de 5 minutes, aller-retour jusqu'à 4 prétendants qui jouent ainsi un tournoi toutes rondes. Au-delà de 4 prétendants, après tirage au sort des numéros, tournoi toutes rondes en aller simple.

Si la/les formule(s) ci-dessus ne dégagent(nt) pas un Champion de France, alors un Blitz « mort subite » séparera les ex æquo.

Pour les autres places, le départage se fait au Buchholz tronqué.

2.7. Prix et titres

Les joueurs classés 1, 2, 3 selon le § 2.6 reçoivent chacun un prix.

Le titre de Champion de France Universitaire individuel est attribué au vainqueur du classement général.

Le titre de Champion de France Universitaire par équipes est attribué aux quatre meilleurs compétiteurs d'une même Association sportive ou d'une même Académie. En cas d'égalité, c'est l'équipe de moyenne Elo rapide la plus faible qui remporte le titre.

3. Arbitrage

Le Championnat de France Universitaire de partie rapide est arbitré par un arbitre fédéral Elite, d'Open 2 ou 1 sur proposition de la Commission Jeune et Scolaire ou du Responsable du Secteur Universitaire, après avis de la Direction Nationale de l'Arbitrage. L'arbitre principal est chargé de veiller au bon déroulement de la compétition, de transmettre les résultats du tournoi au directeur de la compétition et de diffuser les résultats sur le site de la FFE.

4. Programme international

FISU: championnat du monde universitaire d'Echecs

Des critères de niveau international seront pris en compte pour arrêter la composition de l'équipe de France Universitaire.

EUSA : Championnat d'Europe Universitaire

L'équipe championne de France - et éventuellement l'équipe classée 2ème - se verront proposer de participer au championnat d'Europe Universitaire.