

MIDI-PYRENEES DANS LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

1. ORGANISATION GENERALE

1.1 Structure

La LMPE participe au championnat de France des clubs et organise chaque saison les compétitions des divisions suivantes :

- la Nationale IV composée de 2 groupes de 8 équipes de 8 joueurs
- la Régionale 1 composée de 2 groupes de 8 équipes de 6 joueurs
- La régionale 2 composée d'équipes de 4 joueurs qui se joue au système Suisse « géographique »

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 divisions.

Dans chaque groupe, la compétition est organisée selon le système toutes rondes sauf en régionale 2.

A l'issue de la saison :

Les équipes classées respectivement dernières des 2 groupes de Nationale IV sont reléguées en Régionale 1. Les dernières de Régionale 1 sont reléguées en Régionale 2.

Le premier de chaque groupe de Nationale IV accède à la Nationale 3.

Si une équipe refuse son accession, ou ne peut monter selon le règlement, sa place revient à l'équipe suivante de son groupe.

Une équipe qui refuse d'accéder au niveau supérieur n'en aura pas la possibilité la saison suivante.

Titres de Champions de Midi-Pyrénées des Clubs :

En Nationale 4 ou régionale 1 : les vainqueurs de groupe sont déclarés respectivement Champions de Midi-Pyrénées de Nationale IV, Régionale 1

En régionale 2 le Champion est le premier.

Particularités :

- *Qualifications (voir tableau ci-dessous)*

N3	N4	N4	R1	R1	R2
Descentes vers N4	Montée vers N3	Descentes vers R1	Montée vers N4	Descentes vers R2	Montée vers R1
0	2	2	4	2	4
1	2	3	4	3	4
2	2	4	4	4	4
3	2	5	4	5	4

▪ *Barrages*

En Nationale 4 et Régionale 1, dans le cas où un nombre impair d'équipes devraient être reléguées, les équipes ayant terminé 7^{ème} (cas où 3 équipes descendent) ou 6^{ème} (cas où 5 équipes descendent) disputeront un match de barrage en un lieu et à une date qui seront communiqués par la Commission Technique.

▪ *Cas particulier du Libre Echiquier de Muret (Centre de Détention de Muret)*

- la cadence des parties est 1h30 KO,
- les mineurs ne peuvent pénétrer dans la prison, ils ne peuvent donc jouer contre le Libre Echiquier de Muret. De cela, il découle que :
 - le Libre Echiquier de Muret ne sera pas relégué en R2, quels que soient ses résultats car de nombreuses équipes de R2 sont composées de mineurs,
 - lorsque une équipe de R1 doit jouer contre le Libre Echiquier de Muret, si elle est habituellement composée d'un (de) mineur(s), le club pourra le(s) remplacer par n'importe quel(s) joueur(s) adulte(s) et cela sans les restrictions habituelles propres aux compétitions interclubs.

1.3 Engagements

Les clubs qualifiés pour une division doivent s'inscrire avant une date limite dépendant de la division :

- Nationale 4 : avant le 8 septembre
- Régionale 1 : avant le 20 septembre
- Régionale 2 : avant le 30 septembre. Voir également les conditions particulières liées à cette compétition au système suisse géographique.

A défaut d'inscription dans les délais, les équipes fautives peuvent se voir reléguer dans la division inférieure ou en régionale 2 s'il n'y a plus de place en Régionale 1 pour une équipe de Nationale 4 ayant omis de s'inscrire, ou renonçant à sa place.

Pour participer, les clubs doivent mettre gratuitement à disposition et dans leur ville, une salle permettant de bonnes conditions de jeu, pour tous les matchs qui y seraient fixés. Ils doivent également désigner l'organisateur de ces éventuels matchs et un correspondant par équipe.

1.4 Licences (*voir règles générales du Livre de la Fédération*)

2. ORGANISATION DE LA COMPETITION

2.0 Directeur du Championnat :

Les compétitions interclubs pour lesquelles la ligue est responsable de l'organisation sont sous la responsabilité générale du Président de la commission technique régionale.

2.1 Directeur de chaque Division :

Il est nommé par le Comité Directeur de la ligue. Il est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de faire respecter le règlement, de collecter les résultats et d'en vérifier la conformité.

Il établit et publie également les classements et résultats sur le site FFE.
Le classement Elo est calculé directement à partir de ces résultats publiés.

2.2 Calendrier

Les dates des différentes rondes sont publiées dans le calendrier officiel de la FFE.

Le directeur du championnat organise les appariements à partir de celles-ci. Il désigne les lieux et organisateurs des rencontres. A 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 du Directeur du championnat.

Hormis le cas précédent, toutes les dates fixées par le Directeur du championnat sont impératives et doivent être respectées, sous peine de forfait.

2.3 Lieu et heure des matchs

Ils sont fixés par le Directeur du championnat. L'heure de déclenchement par défaut des pendules est 14h15.

Un club qui se déplace peut demander à l'organisateur d'avancer l'heure de la rencontre. Le match peut être avancé de deux heures au maximum.

Le club qui reçoit est tenu d'accepter cette demande.

Le directeur de groupe et l'organisateur doivent être informé au moins 48h à l'avance.

2.4 Matériel

Il appartient aux clubs qui participent à la compétition et qui reçoivent, de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au déroulement du match. En cas de match à mi-distance, chaque équipe est tenue, sauf contre-ordre venant de la part de l'organisateur du match, d'apporter 5 jeux complets et 5 pendules en état de fonctionnement.

Si une partie ne peut être jouée faute de matériel, le joueur sur le dernier échiquier de l'équipe n'ayant pas apporté le matériel minimum imposé, aura la partie perdue par forfait administratif (et éventuellement de l'avant dernier échiquier,... etc.)

2.5 Organisateur

Le Directeur du championnat désigne les organisateurs des matchs (en principe, sauf barrage ou finale, le club recevant). Un membre de ce club, responsable de son équipe, est nommément désigné en début de saison pour s'assurer de l'organisation des rencontres.

Ce responsable est chargé d'organiser la rencontre avec son homologue, de préparer matériellement l'espace de jeu (jeux, pendules, feuilles de parties, de match), de veiller au bon déroulement du match.

2.6 Arbitre

Le match est dirigé par un arbitre désigné par l'organisateur avant le début de la rencontre, chaque fois que cela est possible.

3. DEROULEMENT DES MATCHS

Sauf particularités ci-après, l'article 3 du règlement fédéral s'applique en totalité.

3.1 Composition des équipes

a) En nationales IV , chaque équipe est composée de 8 joueurs. En Régionale 1 de 6 joueurs, en régionale 2 de 4 joueurs.

b) Au moins 15' avant le match, les capitaines remettent à l'arbitre la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers.

Cette liste ne peut plus alors être modifiée pour ce match. Elle ne doit pas comporter de « trou » : s'il n'y a pas de nom inscrit sur la feuille de match à un certain échiquier, il ne doit pas y en avoir aux échiquiers suivants. Un joueur peut être inscrit même s'il ne vient pas. Si un joueur au nième échiquier est forfait il marque 0 s'il n'y aucun joueur à l'échiquier n+1, n+2, ... sinon, il marque -1 point.

Si 2 joueurs ont une différence de classement ELO de plus de 103 points, le moins bien classé ne peut être placé devant le mieux classé.(règlement général FFE)

En cas de non-respect de cette disposition, le joueur ayant le plus fort ELO sera pénalisé par un forfait administratif.

Forfait administratif (voir règles générales du Livre de la Fédération)

L'ELO pris en compte est le dernier ELO publié par la FIDE ou la FFE.

Pour les joueurs non classés au début de la saison
(voir règles générales du Livre de la Fédération)

c) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 3 mutés et la moitié au moins des joueurs doivent être Français et inscrits sous le code FRA, s'ils sont classés FIDE.

Toutefois, les équipes jouant pour la première fois en Régionale2 pourront jouer la saison en cours avec autant de mutés qu'elles le désirent.

Définition d'un joueur muté (voir règles générales du Livre de la Fédération)

d) Pour chaque match, une équipe ne peut faire jouer plus de 2 joueurs extracommunautaires.

Définition d'un joueur extra communautaire
(voir règles générales du Livre de la Fédération)

e) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans une même division, tout joueur ayant participé pour le compte d'une équipe, ne peut plus jouer pour le compte d'une autre, y compris matches de barrage et finales ou « play-off ».

g) Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées dans différentes divisions, un joueur ne peut participer dans une division s'il a déjà joué 3 fois en divisions supérieures.

i) Un joueur ne peut disputer plus de 11 parties dans le championnat de France (hors barrages et « play-off »).

j) Pour disputer une ronde n d'une autre division, un joueur ne doit pas avoir déjà joué plus de n-1 parties dans le championnat. Les matches de barrage et les matches pour les titres, pour une équipe, sont considérés comme les rondes suivantes de cette équipe dans le championnat.

k) Les conditions de participation restent valables pour les matches de barrage ou pour le

titre, mais en plus, les joueurs participant à un tel match devront avoir joué au moins une fois dans la division concernée ou inférieure du championnat de Midi-Pyrénées des clubs durant la saison en cours.

Pour tout ce paragraphe, tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match.

3.2 Forfaits

Forfait sportif (voir règles générales du Livre de la Fédération)

Une équipe ayant plus de 3 joueurs forfaits perd le match sur le score de :

- 5-0 en Nationale 4,
- 4-0 en Régionale 1,
- 3-0 en Régionale 2.

Une équipe n'ayant pas l'intention de se déplacer, ou dans l'impossibilité d'aligner au moins la moitié + 1 de l'effectif réglementaire doit avertir le club adverse et le directeur du championnat, 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 sera établie par le directeur du championnat.

Cette équipe pourra être exclue du championnat de France des clubs la saison suivante et le sera automatiquement en cas de récidive pendant la même saison.

3.3 Règles

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 sont comptabilisées pour le classement ELO national, même si un forfait administratif était prononcé ultérieurement.

3.4 Attribution des couleurs

L'équipe première nommée dans le calendrier établi par le directeur du championnat, a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.5 Durée des parties

Les parties sont disputées à la cadence de 40 coups en 2 heures. Après 40 coups, 1 heure supplémentaire est attribuée à chaque joueur et la partie se termine au KO. En cas d'utilisation de pendules électroniques, c'est la cadence Fischer équivalente qui sera appliquée.

Cadence classique	Cadence « Fischer » équivalente
2 heures / 40 coups + 1 heure K.O	1h40 + 30 sec. par coup / 40 coups + 40 min. + 30 sec. par coup

3.7 Litiges techniques

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

Le capitaine de l'équipe plaignante rédige alors la réclamation.

L'arbitre ou l'organisateur 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 championnat.

Les litiges sont tranchés par la Direction Régionale d'arbitrage

3.9 Procès-verbal

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

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

Le responsable du match en téléphone où envoie par mail le résultat au Directeur du championnat **le soir même**.

Le procès-verbal, accompagné des feuilles de partie, des éventuelles réclamations, attestations, etc... est expédié par le responsable du match au directeur du championnat, au plus tard le **lendemain du jour du match** (cachet de la poste faisant foi), le non-respect de ces obligations entraînera pour le club organisateur un avertissement et, en cas de récidive, une pénalité de -2 points, puis de -4 points de partie. Toutefois afin de permettre la saisie des parties et la constitution de la base de données de la LMPE, il est toléré d'expédier cette feuille avec un délai d'une huitaine : Sous réserve que le directeur de la compétition ait déjà reçu la feuille de match sous une forme électronique.

4. RESULTATS ET CLASSEMENTS

4.1 Décompte des points d'une partie

règles générales du Livre de la Fédération championnat de France des Clubs

4.2 Attribution du gain du match

règles générales du Livre de la Fédération championnat de France des Clubs

4.3 Décompte des points de matchs

règles générales du Livre de la Fédération championnat de France des Clubs

4.4 Forfaits

Si une équipe déclare forfait pour plus de deux 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.

4.5 Classements

Le classement final de chaque groupe est effectué suivant le total des points de matchs. En cas d'égalité de points de matchs entre plusieurs équipes, le départage est effectué par la différence entre les gains et les pertes.

Si l'une des équipes à départager a bénéficié d'un forfait d'une équipe A, cette différence gains-pertes est effectuée, pour toutes les équipes à départager, en excluant les parties jouées contre cette équipe A.

En cas de nouvelle égalité, le départage est effectué en ne prenant en compte que les victoires.

En cas de nouvelles égalité, on utilise les résultats (points de matchs, différence gains-pertes, victoires) réalisés entre elles par les équipes restant à départager.

En cas de nouvelle égalité, on prend dans l'ordre la différence gains-pertes dans l'ensemble du championnat au 1er échiquier, puis au 2ème..., puis au 3ème...etc...

5. ROLE DU CAPITAINE

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui peut être joueur ou non joueur.

Dans l'exercice de ses fonctions, le capitaine d'équipe a le droit d'accéder à l'aire réservée aux joueurs.

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.

ANNEXE SAISON 2004-2005

Président de la Commission Technique
Responsable de la Nationale 4

Gilbert ROUEDE
11 rue Antonin Bordes
32000 AUCH
Téléphone : 05 62 05 66 96
nationale4@lmpe.org

Responsable de la Régionale 1

Jean-Christophe CARPENTIER
8, rue Jean Moulin
31600 MURET
Téléphone : 05 62 23 29 50 -
regionale1@lmpe.org

Responsable de la Régionale 2

Hervé VERWAERDE
Avenue Irénée Joliot Curie
09400 MERCUS
regionale2@lmpe.org