

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT MIDI-PYRENEES DES CLUBS

1. ORGANISATION GENERALE

1.1. Structure

Chapitre 1 La LMPE participe au Championnat de France des clubs et organise chaque saison les compétitions des divisions suivantes :

- la **Nationale IV** (N4) composée de 2 groupes de 8 équipes de 8 joueurs ;
- la **Régionale 1** (R1) composée d'un groupe de 8 équipes de 6 joueurs et d'un groupe de 9 équipes (comprenant le Libre Echiquier de Muret) de 6 joueurs ;
- la **Régionale 2** (R2) composée de N groupes géographiques de 7 à 9 équipes de 4 joueurs.

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.

A l'issue de la saison le premier de chaque groupe accède à la division supérieure, le nombre de relégations dépend du nombre d'équipes descendant de N3 et du nombre de groupes de R2.

Le nombre de relégués de N4 est égal au nombre de descentes de N3.

Le nombre de relégués de R1 est égal à : $X + N - 2$

avec
X = le nombre de descentes de N3
N = le nombre de groupes de R2

Cas particulier du Libre Echiquier de Muret (Centre de Détention de Muret) :

- le Libre Echiquier de Muret ne pourra ni accéder à la N4, ni être relégué en R2, quels que soient ses résultats.

Si une équipe refuse son accession avant la publication des groupes, ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à **la deuxième** de son groupe.

Une équipe n'a pas le droit de refuser une accession deux années consécutives après la publication des groupes, sous peine d'exclusion du Championnat.

Une équipe rétrogradée sur sa demande après la publication des groupes ne pourra, la saison suivante, user de son éventuel droit d'accession dans la division supérieure.

Titres de Champions de Midi-Pyrénées des Clubs

En fin de saison, une finale de division sera organisée pour désigner les Champions de Midi-Pyrénées de N4 et de R1.

en R2, organisation d'une finale accueillant le premier de chaque groupe et dont la formule dépendra du nombre d'équipes inscrites.

Barrages

En N4 et R1, dans le cas où un nombre impair d'équipes devraient être reléguées, les équipes ayant terminé 7e (cas où 3 équipes descendent), 6e (cas où 5 équipes descendent) ou 5e (cas où 7 équipes descendent) disputeront un match de barrage en un lieu et à une date qui seront communiqués par la Commission Technique.

Le départage utilisé en cas de match nul sera le Berlin. Si nécessaire le deuxième départage donnera la victoire à l'équipe ayant la plus faible moyenne.

Repêchages

En cas de places disponibles, la Commission Technique procédera à des repêchages dans l'ordre des critères suivants :

1) Equipe ayant perdu son match de barrage,

2) Le meilleur des descendants de la division (coefficient Points/rondes, différence RG/RP, moyenne Elo des joueurs et nombre de forfaits),

Si le repêchage ne permet pas de compléter le nombre d'équipes dans une division, la Commission Technique pourra proposer l'accession au meilleur deuxième de la division inférieure (coefficient Points/rondes, différence RG/RP, moyenne Elo des joueurs et nombre de forfaits).

1.3. Engagements

Dès la fin du Championnat de la saison précédente les Clubs concernés doivent confirmer leur participation avant la date limite fixée par la ligue, sous peine de non inscription au Championnat.

A défaut d'inscription dans les délais, les équipes fautives peuvent se voir reléguées dans la division inférieure ou en R2 s'il n'y a plus de place en R1 pour une équipe de N4 ayant omis de s'inscrire, ou renonçant à sa place.

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

1.4. Licences

(Voir règles générales du Livre de la Fédération).

2. ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

2.1. Directeur du Championnat

Les compétitions interclubs pour lesquelles la Ligue est responsable de l'organisation sont sous la responsabilité générale de la Commission Technique Régionale.

Directeur de chaque Division

Il est nommé par le Président de la Ligue sur proposition du Président de la Commission Technique Régionale et peut être révoqué en cas de faute grave par le Président de la ligue après accord du Président de la Commission Technique Régionale.

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 seront choisies parmi celles du calendrier officiel de la FFE pour les Nationales II et III, sauf cas particuliers.

Le Directeur de Division organise les appariements en fonction de celles-ci et 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.

En cas de force majeure le directeur de division a tout pouvoir pour imposer un changement de date.

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.

Les clubs peuvent s'entendre pour avancer l'heure de la rencontre, sous réserve qu'elles obtiennent l'accord écrit du Directeur de division.

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

- les rencontres se jouent le samedi précédent la date officielle de la ronde au Centre de Détention de Muret,

- l'heure limite pour accéder au Centre de Détention est 13h30,

- l'heure de déclenchement par défaut des pendules est 14h00.

2.4. Arbitres

En N4, au moins un Arbitre Fédéral 1, 2, 3, 4, stagiaire ou candidat est exigé. Cf. articles 10 à 12 du Règlement Intérieur de la DNA.

Le non-respect de ces dispositions au 30 Avril de la saison en cours entraînera la relégation des équipes du Club concerné en Régionale 1 pour la saison suivante.

Pour les Régionales 1 et 2, le match est dirigé par un arbitre désigné par l'organisateur avant le début de la rencontre, chaque fois que cela est possible.

2.5. Responsable des rencontres

Le Directeur de Division 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 et de match), de veiller au bon déroulement du match.

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

2.6. Matériel

Il appartient aux clubs qui participent à la compétition et qui jouent à domicile de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire au déroulement des matches.

En cas de rencontre opposant deux équipes visiteuses, le directeur de division précise quelle équipe fournit et apporte le matériel.

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.).

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 matches, 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 le calendrier établi par le Directeur de division a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.3. Cadence

Les parties seront 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).

Le type de cadence doit être identique pour toutes les parties d'un même match. Il relève du responsable de la rencontre. 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. La cadence Fischer devient une obligation pour les matches qui ont lieu lors de la journée de regroupement.

Cas particulier du Libre Echiquier de Muret (Centre de Détention de Muret), la cadence des parties est 1h30 KO.

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, à la demande du Club où est (sera) licencié le joueur, d'un autre Club, du Directeur de division 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 1.1.

et 1.3. des Règles Générales, des articles 3.6. et 3.7. du présent règlement est effectuée par le Directeur de division.

Cas d'un joueur muté après le 30 Novembre : si ce joueur n'a pas obtenu l'accord de la Commission d'Homologation pour jouer en équipe, il pourra demander à la CTR l'autorisation de jouer en R1, en R2 et en coupe Midi-Pyrénées, à condition que le club quitté et le nouveau club ne se rencontrent pas. La Commission Technique aura huit jours pour se prononcer et sa décision sera sans appel.

3.5. Capitaines

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 de 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.

3.6. Feuille de composition d'équipe – Feuille de match

Les Capitaines d'équipe doivent remettre à l'arbitre, ou au responsable du match, la liste des joueurs composant leur équipe, dans l'ordre des échiquiers, au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Lorsque la liste est remise plus tard, les 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 supérieur à une heure, il est déclaré forfait.

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.

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 par le F.F.E. ou par la F.I.D.E. 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. En cas d'infraction, forfait administratif pour le joueur concerné et les échiquiers suivants de l'équipe dans laquelle il a participé.

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 exempte pour une ronde, doit transmettre la composition de l'équipe concernée au directeur de division 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

a) - 8 joueurs en N4 ;

- 6 joueurs en R1 ;

- 4 joueurs en R2.

b) La Commission Technique 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 de la Ligue pouvant sanctionner tout abus par la perte du match de l'équipe ou des équipes en infraction. Un Club peut demander de permuter les numéros de ses équipes faisant partie d'une même division au plus tard 15 jours avant le début du Championnat.

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.

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. Cependant en R2, un joueur ayant joué

dans une équipe pourra jouer dans une autre équipe de R2, à condition de le faire en 4^e table avec un ELO compatible.

e) Pour disputer une ronde n, un joueur doit avoir joué moins de n parties dans le Championnat. Le nombre total des parties disputées par un joueur dans toutes les Nationales et Régionales ne peut pas excéder 11 sur l'ensemble de la saison (hors éventuels barrages). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent. Toutes les parties des joueurs sanctionnés sont prises en compte dans leur total individuel des parties jouées, à l'exception de celle(s) du (ou des) joueur(s) à l'origine de l'infraction.

f) N/A

g) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 3 joueurs mutés. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent. Toutefois, en R2, les équipes ont la possibilité d'aligner 4 joueurs mutés.

h) En N4, au moins cinq des joueurs composant une équipe doivent posséder la nationalité française ou être ressortissants de l'Union Européenne résidant en France. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

i) N/A

j) Les joueurs ayant un classement Elo supérieur à 2400 ne sont pas autorisés à jouer en N4, R1 et R2, 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.

k) Les dispositions du présent article restent valables pour les matches de barrage, mais en plus, les joueurs participant à un tel match devront avoir joué au moins une fois dans la Nationale ou la Régionale concernée ou dans une division inférieure 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.

Cas particulier : Lorsqu'une équipe de R1 doit jouer contre le Libre Echiquier de Muret (Centre de Détention de Muret), elle peut aligner l'équipe qu'elle désire sans les restrictions du présent article et tous les joueurs composants l'équipe devront avoir plus de 18 ans.

3.8. Forfaits sportifs

Définitions : voir FFE-Règles générales §3

Une équipe ayant au moins 5 joueurs forfaits en N4 (4 joueurs pour la R1 et 3 joueurs pour la R2) perd sur le score de 3-0 (5-0 de points de partie pour la N4, 4-0 pour la R1 et 3-0 pour la R2).

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 sa division, 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 FFE-Règles Générales §3.2.3). La base de calcul des frais de déplacement est établie par la CTR. 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.

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 au 30 juin de la saison écoulée entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France des Clubs la saison suivante.

En cas de forfait individuel à domicile, le capitaine de l'équipe qui reçoit doit informer au plus tard la veille au soir le Directeur de l'épreuve et le Capitaine de l'équipe adverse. Si un ou plusieurs joueurs se déplacent inutilement, il sera infligé une amende de 20 euros par forfait individuel. Cette disposition sera applicable à toutes les équipes en cas de rassemblement à la dernière ronde.

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

Les équipes sanctionnées pour forfait(s) sportif(s) pourront faire appel auprès de la Commission Technique Régionale. Les appels devront être transmis dans un délai de 10 jours, à compter de la date de la décision, au Président de cette Commission.

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 est fondé à rédiger une réclamation consignée au dos du PV et visée par les deux capitaines d'équipe et par l'arbitre.

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 de division.

Ceux-ci ont alors 48 heures pour transmettre au Directeur de division un complément en plainte ou en défense.

Les litiges sont tranchés par la Commission d'Appels Sportifs.

3.10. Procès-verbal de rencontre

Dès la fin du match, l'arbitre établit le 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 et par l'Arbitre.

3.11. Transmission des résultats

3.11. a) Le résultat de la rencontre doit être transmis par le club ayant accueilli la rencontre (par le club nommé en premier dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers") au plus tard avant 22h, soit en saisissant le PV provisoire de la rencontre sur le site fédéral, soit en contactant le Directeur de division par téléphone, texto ou courriel. Le non respect de cette obligation entraînera un avertissement puis, en cas de récidive, une amende de 25€, puis de 50 € en cas de nouvelle récidive...

3.11. b) La transmission du procès-verbal électronique (via le site de la FFE ou bien via l'envoi du PV au directeur de groupe par courriel) est du ressort du club ayant accueilli la rencontre (par le club nommé en premier dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers") et devra être effectuée au plus tard dans les 48h maximum après la rencontre. Les 2 équipes pourront s'entendre pour s'échanger cette tâche si elles le souhaitent.

3.11. c) Le procès-verbal de la rencontre et les feuilles de parties seront conservées par le club ayant accueilli la rencontre (par le club nommé en premier dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers") jusqu'à la fin de la saison. En cas de litige elles devront être expédiées par courrier au tarif "lettre" au Directeur de division dans les 48h qui suivent la demande. Le double du procès-verbal devra être conservé par le club "visiteur" (par le club nommé en second dans le cas d'une rencontre dans un club "tiers").

4. RESULTATS – 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 suivants l'échiquier concerné
- 0 dans les autres cas.

Une partie perdue par forfait administratif est comptée 0 point sauf indication contraire par l'article 3.7, 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 matches 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 matches, mais joue au moins la moitié du Championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.4. Classement

Dans chaque groupe, le classement est effectué suivant le total des points de match sur l'ensemble de la compétition.

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

En cas de nouvelle égalité, le départage est effectué par les différentiels, puis si nécessaire par les points de parties, en tenant compte des matches joués entre elles et contre les adversaires communs à toutes les équipes à départager.

Cas particulier : Durant la saison, le classement du groupe de R1 où se trouve le Libre Echiquier de Muret sera enregistré normalement. Mais à la fin de la saison le classement sera effectué sans prendre en compte les résultats des équipes contre le Libre Echiquier de Muret.

4.5. Appels sportifs

Il peut être fait appel auprès de la Commission d'Appels Sportifs des décisions d'arbitres, de Directeurs de division, de la CTR.

A 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.

Fait à Toulouse, le 25 septembre 2015