

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 (Top16) ;
- Nationale I, comprenant 16 équipes (NI) ;
- Nationale II composée de 4 groupes de 12 équipes (NII) ;
- Nationale III composée de 16 groupes de 10 équipes (NIII) ;
- Nationale IV composée de 48 groupes de 8 équipes (NIV).

Les Clubs des principautés de Monaco et d'Andorre sont autorisés à participer au Championnat de France des Clubs, sous réserve de ne pas participer à la plus haute division d'un autre championnat national.

Les groupes de Top16, NI, NII, NIII sont organisés sous la responsabilité de la Direction Technique nationale, 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 Commission Technique et approuvées.

Le nombre de groupes de NIV attribués à chaque Ligue est déterminé en fonction du nombre de licenciés A benjamins et plus âgés ; il est calculé à la proportionnelle au plus fort reste au 31 août de l'année impaire précédente (2003, 2005, etc.), chaque Ligue ayant au moins un groupe.

1.2. Déroulement de la compétition

Le Championnat se joue par équipes de Clubs. Le nombre d'équipes par Club n'est pas limité, sauf en Top16 et NI, un Club ne pouvant engager qu'une équipe en Top 16 et une équipe en NI.

A l'exception du Top16 et de la NI, la compétition est organisée selon le système toutes rondes.

En Top16 et NI, sont constitués deux sous-groupes de 8 équipes dans chacun desquels se dispute un tournoi toutes rondes. A l'issue de cette première phase, les quatre premiers de chaque sous-groupe sont placés dans la poule haute, les quatre derniers dans la poule basse. Dans chaque poule, se rencontrent seulement les équipes n'ayant pas joué ensemble lors de la première phase.

À l'issue de la saison :

- les quatre dernières équipes du Top16, les quatre dernières équipes de NI, les quatre dernières équipes de chaque groupe de NII et les trois dernières équipes de chaque groupe de NIII sont reléguées dans la Nationale inférieure,
- les quatre premiers de NI accèdent au Top16 ; les premiers de chaque groupe de NII accèdent à la NI à la condition qu'une autre équipe du même Club n'en soit pas reléguée ; les premiers de chaque groupe de NIII et NIV accèdent à la Nationale supérieure.

Mesure transitoire : à l'issue de la saison 2005-2006, les 3 premiers de chaque groupe de NII monteront en NI et les 2 derniers de chaque groupe de NII descendront en NIII.

Si une équipe refuse son accession ou si le règlement ne lui permet pas de monter, sa place revient à l'équipe suivante de son groupe. Une équipe n'a pas le droit de refuser une accession deux années consécutives, sous peine d'exclusion du Championnat. Une équipe rétrogradée sur sa demande ne pourra, la saison suivante, user de son éventuel droit d'accession dans la Nationale supérieure. En cas de places disponibles, la Commission Technique procède à des repêchages.

1.3. Engagements

Dès la fin du Championnat de la saison précédente, des formulaires d'engagement en Top16, NI, II et III 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.

Les Clubs de Top16, 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, et ils doivent être inscrits en Coupe de France.

1.4. Licences

Voir Règles générales.

2. Organisation de la compétition

2.1. Directeur de la compétition

Il est nommé par la Direction Technique Nationale qui peut le révoquer en cas de faute grave.

Il propose les directeurs de groupe à la Commission Technique.

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

Directeur de groupe

En NII et NIII, il est nommé en début de saison par le directeur de la compétition qui peut le révoquer en cas de faute grave, après accord de la D.T.N.

En NIV, il est nommé par le Président de la Ligue.

Le directeur de groupe est chargé de concevoir un calendrier cohérent, de le proposer aux Clubs concernés et au directeur de la compétition (au Président 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 la compétition (au Président de la Ligue en NIV) et aux équipes du groupe dans les plus brefs délais.

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

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. A 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 Nationale IV, les dates doivent être choisies parmi celles du calendrier fédéral pour les Nationales II et III, sauf dérogation de la Direction Technique Nationale.

En cas de force majeure ou sur proposition d'un 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.

2.3. Lieu et heure des rencontres

Ils sont fixés par le directeur de groupe, sauf intervention du directeur de la compétition.

Sauf contrordre du directeur de groupe, l'heure du début est 14h15.

2.4. Responsables des rencontres

Le responsable de la rencontre est l'organisateur indiqué par le Club recevant sur le bulletin d'inscription au cas où le directeur de groupe n'a désigné personne.

2.5. Arbitres

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

- en Top16 et NI, un arbitre fédéral 1, 2 ou 3 ;
- en NII, un arbitre fédéral 1, 2, 3 ou 4 ;
- en NIII, un arbitre fédéral 1, 2, 3, 4 ou stagiaire ;
- en NIV, au moins un arbitre fédéral 1, 2, 3, 4, stagiaire ou candidat.

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.

En Top16 et NI, chaque match est dirigé par un arbitre fédéral désigné par le directeur de la compétition après validation par la Direction Nationale de l'Arbitrage.

En NII et NIII, chaque match est dirigé par un arbitre fédéral 1, 2, 3 ou 4 désigné par le responsable de la rencontre.

En NII et lors de rencontres groupées de NIII, cet arbitre n'est pas autorisé à jouer en même temps.

Les Clubs fautifs sont sanctionnés d'une amende de 75 € par infraction. Leur 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 reçoivent de fournir la totalité du matériel de jeu nécessaire à un bon déroulement des matchs.

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 matchs

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 le calendrier établi par le directeur de groupe a les blancs sur les échiquiers impairs et les noirs sur les échiquiers pairs.

3.3. Cadence

En Top16, NI et NII, les parties sont jouées à la cadence Fischer de 40 coups en 1 h 40, puis 40 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup durant toute la partie (cadence B des règles générales).

Dans les autres divisions, la cadence est de 40 coups en 2 heures, puis KO en 1 heure ou la cadence correspondante prévue à l'article 8 des règles générales.

Les pendules électroniques permettent l'adoption de la cadence Fischer selon le tableau de correspondance figurant à l'article 8 des Règles Générales. Cette cadence recommandée diminue le nombre de litiges dus au Zeitnot. Le type de cadence doit être identique pour toutes les parties d'un même match. Il relève du responsable de la rencontre.

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 1.1. 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

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.

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 de 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.

Le capitaine est seul apte à formuler et à présenter une réclamation.

3.6. 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.

En Top16 et NI, ce délai est fixé à 2 heures.

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 a pas de nom inscrit sur la feuille de match à un certain échiquier, il ne doit pas y en avoir non plus aux échiquiers suivants. Le non-respect de cet article entraîne, pour l'équipe fautive, un forfait administratif au premier échiquier vacant et sur tous les suivants.

L'arbitre atteste de la vérification des licences en servant les deux colonnes prévues à cet effet sur la feuille de match.

L'Elo à prendre en compte est le dernier Elo publié par la F.F.E. ou par la FIDE. Si deux joueurs ont une différence de classement Elo de plus de 103 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 exempté pour une ronde, doit transmettre la composition de l'équipe concernée au directeur du groupe ou à l'arbitre au plus tard une heure après l'heure prévue pour le début de la rencontre. 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 la feuille de match, même s'ils sont absents.

3.7. Composition des équipes

- a) Chaque équipe est composée de 9 joueurs licenciés A (8 en NIV) respectant l'article 1 des Règles Générales. En Top16 et NI, elle ne peut pas comporter de joueurs dont la licence A est postérieure au 31 décembre de la saison. En NIV, certaines Ligues peuvent opter pour des équipes de 9 ; l'article 3.7.j doit alors être appliqué. Chaque infraction est sanctionnée par la marque de - 2 avec partie gagnée pour l'adversaire.
- b) La Commission Technique (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 (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 Nationale 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 Nationale 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 éventuels barrages. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- e) Pour participer à une ronde n de Top 16 ou de NI, avec $n = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7$ ou 8, un joueur ne doit pas avoir déjà joué plus de $n + 2$ parties dans le Championnat. Pour disputer une ronde n d'une autre Nationale, un joueur ne doit pas avoir déjà joué plus de $n - 1$ parties dans le Championnat. Le nombre total des parties disputées par un joueur dans toutes les Nationales 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) En Top16, 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 premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.

- g) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 2 joueurs extra communautaires (voir Règles Générales 2.1). En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- h) Pour chaque match, une équipe ne peut aligner plus de 3 joueurs mutés (voir Règles Générales 2.2.). Toutefois, les équipes promues en Top 16 ou en NI pourront jouer la saison de leur accession avec un joueur muté supplémentaire, soit 4 mutés maximum par match.
- i) La moitié au moins des joueurs composant une équipe doivent être français et être inscrits sous le code FRA s'ils sont classés FIDE. En cas d'infraction, forfait administratif sur le premier échiquier concerné et tous ceux qui le suivent.
- j) En Top 16, NI, NII et NIII, chaque équipe doit inscrire sur la feuille de match au moins un joueur masculin français et au moins une joueuse française qui doivent être inscrits sous le code FRA s'ils sont classés FIDE. L'absence de joueur masculin français ou de féminine française sur la feuille de match entraîne le forfait administratif sur le dernier échiquier avec la marque de - 1.
- k) 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.
- l) 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 la feuille de match, même s'ils sont absents.

3.8. Forfaits sportifs

Définition : voir Règles générales 3.1.

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. La base de calcul des frais de déplacement est établie par le directeur de la compétition. 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 € Une équipe se présentant, par exemple, à 8 lors de la phase finale du Top 16 aura une amende de $300 \times 4 = 1\ 200$ €

Sauf cas de force majeure reconnu par le directeur de la compétition, tout forfait d'une équipe sera sanctionné par l'amende suivante : 1500 € en Top16, 750 € en NI, 225 € en NII, 120 € en NIII. 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 entraîne pour les équipes concernées l'exclusion du Championnat de France des Clubs 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 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.

Les décisions concernant les litiges réglés par les directeurs de groupe sont notifiées aux intéressés par lettre recommandée avec avis de réception.

Au début de la phase finale du Top16 et de la NI, une commission des litiges du tournoi est formée par l'arbitre principal. Elle tranche les litiges survenant durant cette phase.

Sa composition est la suivante :

- un membre de la commission technique nationale,
- un membre du comité d'organisation,

- un membre de la commission d'appels sportifs,
- un membre de la direction nationale d'arbitrage,
- le directeur du Top 16 ou de la Nationale I,
- l'arbitre principal avec voix consultative.

Un membre ne peut statuer sur une affaire impliquant la Ligue, le Comité départemental ou le Club auquel il appartient.

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 téléphone, SMS, fax ou mail au directeur du groupe au plus tard à 22h. 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) Le procès-verbal, auquel sont jointes les feuilles de parties, les éventuelles réclamations, attestations, etc., est expédié au tarif « lettre » par le responsable de la rencontre, au directeur de groupe, au plus tard le lendemain du jour du match.

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

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 suivants l'échiquier concerné ;
- - 1 s'il s'agit du joueur masculin français ou de la féminine française inscrit(e) sur la feuille de match en application de l'article 3.7.j ;
- 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 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). 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 des matchs du Championnat, ses résultats sont comptabilisés dans le classement.

4.4. Classements

En NII, III et IV, 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 « pour ») 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^{ème} etc.

En Top16 et NI, les places 1 à 8 sont attribuées aux équipes de la poule haute, les places 9 à 16 à celles de la poule basse. L'équipe gagnant la poule haute du Top16 est déclarée Championne de France des clubs.

Dans chaque poule, le classement est effectué suivant le total des points de matchs. 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.

4.5. Appels Sportifs.

Il peut être fait appel auprès de la commission d'appels sportifs des décisions d'arbitres, de directeurs de groupe, du directeur de la compétition et, dans le cadre de l'article 20 du Règlement Intérieur, de la commission d'homologation

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.